



# **Pinnacle Liquid**

---

Manuel de référence



## Accord de licence d'utilisateur final de Pinnacle

Cet accord de licence d'utilisateur final ("Licence") est un accord juridique entre vous et Pinnacle Systems ("Pinnacle") concernant le logiciel de Pinnacle et sa documentation (le "Logiciel"). LISEZ ATTENTIVEMENT LA LICENCE SUIVANTE. L'UTILISATION DU LOGICIEL SIGNIFIE QUE VOUS ACCEPTEZ CETTE LICENCE. SI VOUS N'EN ACCEPTEZ OU N'EN COMPRENEZ PAS LES TERMES, N'INSTALLEZ PAS LE LOGICIEL ET RENVOYEZ IMMÉDIATEMENT LE PRODUIT À L'ENDROIT OÙ VOUS L'AVEZ ACHETÉ.

- 1 Octroi de licence. Sous réserve des restrictions énoncées ci-dessous, cette Licence vous accorde le droit non exclusif et perpétuel de (a) installer le Logiciel sur un ordinateur unique ; (b) utiliser ou autoriser l'utilisation du Logiciel sur un ordinateur unique ; (c) faire une copie du Logiciel, dans une forme lisible par les ordinateurs, uniquement à des fins de sauvegarde, à condition que vous incluiez tous les avis sur le copyright et toutes les marques privatives sur cette copie, et (d) transférer le Logiciel et cette Licence à un tiers si celui-ci accepte les termes et conditions de cette Licence. Si vous transférez le Logiciel, vous devez transférer en même temps toutes ses copies à la même personne, ou détruire les copies que vous n'avez pas transférées. Si vous transférez une copie du Logiciel à une autre personne, votre Licence sera automatiquement résiliée. Il se peut que certaines fonctionnalités du Logiciel soient verrouillées et que vous deviez les activer, gratuitement ou en payant des frais de licence supplémentaires, avant de pouvoir les utiliser. De plus, Pinnacle peut vous octroyer, gratuitement ou en échange de frais de licence supplémentaires, une licence d'utilisation des modules d'extension du Logiciel fabriqués ou distribués par Pinnacle ("les Modules d'extension"). Votre utilisation de ces fonctionnalités ou de ces Modules d'extension sera régie par les termes de cet Accord, sauf s'il est accompagné d'un autre accord de licence, auquel cas c'est l'accord de licence des Modules d'extension qui prévaudra.
- 2 Restrictions concernant la licence. Vous n'êtes pas autorisé, ni n'avez le droit d'autoriser quiconque, à (a) louer, bailler, vendre, prêter ou transférer de quelque manière que ce soit le Logiciel ou n'importe lesquels de vos droits et obligations dans le cadre de cette Licence ; (b) installer le Logiciel sur un réseau en vue de son utilisation par plusieurs utilisateurs, sauf si chacun de ces utilisateurs a acheté une licence d'utilisation ; (c) rétroconcevoir, décompiler ou désassembler le Logiciel ou le matériel, en tout ou en partie ; (d) supprimer ou détruire tout avis sur le copyright ou autres marques privatives du Logiciel ou de logiciels de tierces parties ; (e) modifier ou adapter le Logiciel, fusionner le Logiciel avec un autre programme ou créer des oeuvres dérivées basées sur le Logiciel ; (f) faire des copies du Logiciel ou distribuer celui-ci, dans un but lucratif ou non, sauf tel qu'expressément prévu plus haut ; (g) effectuer toute altération, modification, connexion, déconnexion, amélioration ou mise au point du Logiciel ou utiliser celui-ci d'une manière autre que celle décrite explicitement dans la documentation qui l'accompagne et dans cette Licence, et (h) offrir en sous-licence, transférer ou céder cette Licence ou n'importe lesquels des droits

et obligations qui vous sont octroyés dans le cadre de celle-ci, sauf tel que prévu explicitement dans cette Licence. Tout transfert ou cession prétendus seront considérés sans effet. Restrictions de licence pour Dolby Digital 5.1 Creator. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser la technologie Dolby Digital 5.1 Creator pour coder du contenu que vous avez l'intention de diffuser commercialement.

- 3 Restrictions concernant l'exportation. L'exportation et la réexportation des produits logiciels Pinnacle sont régies par les réglementations de l'administration de l'exportation des États-Unis d'Amérique (United States Export Administration Regulations), et il est interdit d'exporter ou de réexporter ces produits à tout pays vers lequel les États-Unis d'Amérique interdisent l'exportation de marchandises. De plus, il est interdit de distribuer les logiciels Pinnacle aux personnes qui figurent sur les listes Table of Denial Orders, Entity List ou List of Specially Designated Nationals. En téléchargeant ou utilisant un produit logiciel Pinnacle, vous certifiez que vous n'êtes pas ressortissant d'un pays vers lequel les États-Unis d'Amérique interdisent l'exportation de marchandises, et que vous ne figurez pas dans les listes Table of Denial Orders, Entity List ou List of Specially Designated Nationals.
- 4 Propriété. La licence octroyée par la présente ne constitue pas le transfert ou la vente des droits de propriété du Logiciel. À l'exception des droits de licence octroyés ci-dessus, Pinnacle conserve tous ses droits sur le Logiciel, y compris ses droits de propriété intellectuelle. Le Logiciel est protégé par les lois sur la propriété intellectuelle pertinents, y compris les lois sur le copyright des États-Unis d'Amérique et des traités internationaux.
- 5 Propriété exclusive de tierces parties. Ce Logiciel peut contenir la propriété exclusive de tierces parties, cédée sous licence à Pinnacle. Votre utilisation du Logiciel est expressément sujette à votre accord de ne pas supprimer tout avis sur le copyright ou toute marque privative du logiciel de tierces parties.
- 6 Sécurité. Vous acceptez qu'afin de protéger l'intégrité de certains contenus de tierces parties, Pinnacle et/ou ses concédants de licence puissent télécharger et installer automatiquement sur votre ordinateur des mises à jour du Logiciel reliées à la sécurité. Ces mises à jour peuvent nuire au Logiciel (et à tout autre logiciel qui en dépend), en vous empêchant notamment de copier et/ou de lire un contenu sécurisé, c'est-à-dire protégé par la gestion des droits numériques. Dans ce cas, Pinnacle et/ou ses concédants feront un effort raisonnable pour afficher rapidement sur le site Web de Pinnacle des avis expliquant la mise à jour reliée à la sécurité, et des instructions destinées aux utilisateurs finaux sur la manière de se procurer une nouvelle version ou une mise à jour du Logiciel leur permettant de bénéficier à nouveau de l'accès à un contenu sécurisé et aux fonctionnalités associées.
- 7 Mises à jour. Vous acceptez que Pinnacle puisse vérifier automatiquement la version du Logiciel et/ou de ses composants que vous utilisez, et vous fournir des mises à jour ou des correctifs du Logiciel en les téléchargeant automatiquement sur votre ordinateur. Les mises à jour fournies après l'expiration de la période de Garantie limitée décrite à la Section 9 ci-dessous ne seront couvertes par aucune garantie, expresse, implicite ou légale.
- 8 Termes et résiliation. Cette Licence entrera en vigueur dès l'installation du Logiciel et sera résiliée suivant : (a) votre non-respect de l'un des termes de cette Licence ; (b) le renvoi, la destruction ou l'effacement de toutes les copies du Logiciel en votre possession, ou (c) le transfert du Logiciel et de cette Licence à un tiers conformément à la Section 1(d). Les droits de Pinnacle et vos obligations resteront en vigueur après la résiliation de cette Licence.

- 9 Garantie limitée. Pinnacle garantit au détenteur d'origine de la licence que le Logiciel fonctionnera conformément à la documentation qui l'accompagne pendant une période de 30 jours après sa date d'achat ("Garantie limitée"). La responsabilité de Pinnacle et votre seule voie de recours en cas de rupture de la Garantie limitée se limitent, à la discrétion de Pinnacle, à la réparation ou au remplacement du Logiciel renvoyé à Pinnacle ne satisfaisant pas aux exigences de cette garantie. Cette Garantie limitée sera annulée si la défaillance du logiciel est due à un accident, un mauvais traitement, ou une utilisation abusive ou incorrecte. Tout Logiciel de remplacement sera garanti pendant 30 jours.
- 10 AUCUNE AUTRE GARANTIE N'EST OFFERTE. À L'EXCEPTION DE CE QUI PRÉCÈDE, LE LOGICIEL EST LIVRÉ "TEL QUEL". VOUS ASSUMEZ TOUTE RESPONSABILITÉ EN MATIÈRE DE QUALITÉ ET DE PERFORMANCE DU LOGICIEL. DANS TOUTE LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI EN VIGUEUR, PINNACLE DÉCLINE TOUTE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE COMMERCIALITÉ, D'ABSENCE DE CONTREFAÇON ET D'APTITUDE À L'EMPLOI. LE CONCÉDANT DE LICENCE NE GARANTIE PAS QUE LES FONCTIONNALITÉS DU LOGICIEL SATISFAIRONT À VOS BESOINS, FONCTIONNERONT DE MANIÈRE CONTINUELLE OU NE PRÉSENTERONT AUCUN DÉFAUT.
- 11 LIMITATION DE RESPONSABILITÉ. VOUS ACCEPTEZ QU'EN AUCUN CAS PINNACLE NE SAURAIT ÊTRE TENU RESPONSABLE DE QUELQUES DOMMAGES ACCESSOIRES, PARTICULIERS, INDIRECTS OU PUNITIFS QUE CE SOIT, MÊME SI PINNACLE A ÉTÉ PRÉVENU DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. EN AUCUN CAS LA RESPONSABILITÉ DE PINNACLE NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX TOTAL PAYÉ POUR LE LOGICIEL. Certains pays n'autorisant pas la limitation ou l'exclusion des dommages accessoires, il se peut que les limitations ci-dessus ne s'appliquent pas à vous.
- 12 Général. Cette Licence est régie par les lois de l'état de Californie et les lois fédérales des États-Unis d'Amérique, et ne fait pas référence aux principes de conflits de lois. Les cours fédérale et d'État du comté de Santa Clara, Californie auront juridiction pour juger toute dispute provenant de cette Licence, et vous consentez à la juridiction personnelle des cours fédérales et d'État du comté de Santa Clara, Californie. Cette licence représente le seul accord entre vous et Pinnacle, et remplace toute autre communication relative au Logiciel. Aucune modification de cette Licence n'entrera en vigueur, sauf si elle est effectuée par écrit et signée par les deux parties. Si une disposition de cette Licence est jugée nulle ou inapplicable, le reste de cette Licence restera pleinement en vigueur.



## Chapitre N

Ce qui est nouveau en Version 6 .....	N-1
Manuels et Aide en ligne .....	N-3
Interface utilisateur logicielle et améliorations générales .....	N-4
Haute Définition: En plus du NTSC et du PAL .....	N-5
Outil de dérushage et Numérisation par lot .....	N-6
Echange et Importation de données Média et de données Projet .....	N-7
Gestion de projet .....	N-8
Montage .....	N-11
Effets .....	N-14
Post-production audio et effets audio .....	N-15
Mise en réseau .....	N-18
Synthétiseur d'écriture .....	N-19
DVD Authoring (Création de DVD) .....	N-19
Les sorties (DVD, bandes, etc.) .....	N-20
Paramètres .....	N-22

## Chapitre 1

Introduction .....	1 - 1
Préambule .....	1-3
Sources d'informations .....	1-4
Liste des chapitres .....	1-5

## Chapitre 2

Documentation .....	2-1
Conventions et symboles .....	2-3
Commentaires et suggestions au niveau du chapitre Documentation .....	2-4
Aide .....	2-5
Barre de titre .....	2-6
Onglets de la fenêtre d'Aide .....	2-6
Barre d'outils .....	2-7
Fenêtre d'informations .....	2-8

## Chapitre 3

Principes de base .....	3-1
Démarrer et Quitter .....	3-3
Menus, Boîtes de dialogue et Boutons d'outils .....	3-4
Barre de menu .....	3-4
Menus contextuels .....	3-4
Boutons d'outils et Barres d'outils .....	3-5
Boîtes de dialogue .....	3-6
Le tour de Pinnacle Liquid .....	3-9
Caches d'incrustation .....	3-10
Icônes-images .....	3-11
Bureau Pinnacle Liquid .....	3-11
La fenêtre Projet .....	3-21
La Time-Line .....	3-22
L'Éditeur de séquences .....	3-23
L'Outil de dérushage .....	3-24
Les Éditeurs d'effets .....	3-25
L'Éditeur Audio .....	3-26
L'Éditeur Trim .....	3-27

## Chapitre 4

Ouverture de session .....	4-1
Ouverture sous un nom d'utilisateur existant .....	4-3
Nouvel utilisateur/Ouverture de session initiale .....	4-4
Chargement d'un profil utilisateur .....	4-5
Paramètres utilisateur .....	4-6
Suppression d'utilisateur .....	4-8
Sauvegarde d'un utilisateur .....	4-9

## Chapitre 5

Haute Définition .....	5-1
Principes de base de la télévision Haute Définition .....	5-3
La télévision du futur .....	5-3
Filmer en HD .....	5-5
Montage en TVHD .....	5-6
Informations de base sur le TVHD .....	5-6
Haute Définition dans Pinnacle Liquid .....	5-10
Systèmes de Time Code .....	5-10
Multiformat dans les projets et sur la Time-Line .....	5-12
Classes de qualité .....	5-16
Haute Définition en entrée .....	5-18
Haute Définition sur la Time-Line .....	5-19
Montage de clips HD (MPEG2) .....	5-19
Haute Définition et Effets .....	5-20
Monitoring HD .....	5-20
Combinaison de clips SD et HD dans la même séquence .....	5-20
Haute Définition en sortie .....	5-21
Sortie HDV via l'interface DV .....	5-21
MPEG2 IPB et Sortie utilisant un processus de fusion .....	5-21

## Chapitre 6

Les entrées .....	6-1
Dérushage et Numérisation (Capture) .....	6-3
Principes de base .....	6-4
L'Outil de dérushage et ses fonctions .....	6-7
Méthodes .....	6-37
Ingestion de fichiers .....	6-45
Pas à pas .....	6-46
Importation et Edition .....	6-47
Capture directe en arrière-plan (Background Live Capture) .....	6-48
Importation d'objets .....	6-50
Importer - d'où, vers où ? .....	6-50
Que pouvez-vous importer ? .....	6-51
Importation de clips Médias .....	6-53
Importation d'images (Paramètres généraux) .....	6-56
Copier/Coller des objets à partir d'autres projets .....	6-59
Gestion des médias et Importation d'objets .....	6-60
Création d'objets .....	6-61
Création de Clip Couleurs .....	6-62
Génération d'un clip Signaux (Tonalités de niveau de référence) .....	6-64
Création de titres .....	6-64
Production d'effets personnalisés .....	6-64
Voix-off .....	6-65
Importation d'EDL/de fichiers AVID MediaLog .....	6-66

## Chapitre 7

Exchange .....	7-1
Importation et Exportation XML/ALE/XCE .....	7-3
Informations sur ALE, XML et XCE .....	7-3
Importation de projet (XML ou ALE) .....	7-4
Exportation de projet (XML ou ALE) .....	7-5
Importation/Exportation de Clips (ClipExchange, XCE) .....	7-5
Créer des Découpages techniques et des Batch Lists via	
Exportation ALE .....	7-6
Eléments de liste ALE .....	7-6
Utilisation de listes ALE .....	7-8
Fonction XSend vers... .....	7-9
Objets compatibles avec la fonction XSend sur... .....	7-9
Appel de XSend sur... .....	7-10
XSend vers... Options .....	7-12
XReceive .....	7-14
Appel de XReceive .....	7-15
Options XReceive .....	7-15
Démarrage de XReceive .....	7-15
Format d'échange de fichiers MXF .....	7-16
Exportation/importation des EDL .....	7-18
Evénements contenus dans les EDL .....	7-18
Domaines d'application .....	7-19
Formats disponibles .....	7-20
Exportation des EDL .....	7-20
Importation des EDL .....	7-22
Importation de données de projet Video Machine (DBF) .....	7-24

Mise en réseau avec Pinnacle Liquid .....	7-25
Affecter un disque ou répertoire réseau .....	7-26
Paramètres du réseau .....	7-28
Projets partagés .....	7-30
InterCom : Messagerie destinée aux éditeurs partageant un projet .....	7-31
Génération de proxy (Vortex) .....	7-33
Exportation d'OMFI .....	7-34
Qu'est-ce qui est exporté ? .....	7-35
Appel de l'exportation au format OMFI .....	7-35
Composition .....	7-36
Médias .....	7-37
Options .....	7-38
Importation LST .....	7-39

## Chapitre 8

Administration .....	8-1
Le Projet .....	8-4
Ouverture et création de projets .....	8-4
Modèle de projet .....	8-5
Copier/Supprimer le projet .....	8-6
Structure d'un projet .....	8-7
Le Navigateur Projet .....	8-14
Propriétés du projet .....	8-16
Diagnostiquer le projet .....	8-17
Sauvegarde et Restauration de projets .....	8-17
L'objet .....	8-25
Principes de base .....	8-26
Objets dans le projet .....	8-30
Recherche d'objets .....	8-41
Visualisation et Modification des objets : le visionneur de clip .....	8-52

Informations sur l'objet : Propriétés .....	8-69
Préparation au montage: Création d'un storyboard .....	8-75
Numérisation par lot (Capture par lot) .....	8-80
Consolidate .....	8-88
Condense .....	8-92
ClipSync .....	8-94
Détection de scène automatique (visionneur de clip) .....	8-97
Gestion des médias .....	8-101
Principes de base .....	8-102
Onglet Médias dans la fenêtre Projet .....	8-115
Paramètres de Gestion des médias .....	8-120
Importation de clips Médias .....	8-125
Gestion des médias et Propriétés de l'objet .....	8-126
Gestion des médias et Explorateur Windows .....	8-130
Recherche et Importation de fichiers médias (Recherche de médias) .....	8-130
Suppression de clips/objets et de fichiers médias .....	8-132
Paramètres Vortex et réseau .....	8-138

## Chapitre 9

Montage .....	9-1
Montage vidéo .....	9-3
Principes de base .....	9-3
Éditeur de séquences .....	9-41
Montage sur la Time-Line .....	9-57
Editeur Trim .....	9-74
Fonctions spéciales .....	9-83
Montage - Exemples et illustrations .....	9-88
Audio sur la Time-Line .....	9-109
Pistes "Audio" .....	9-109
Synchronisation .....	9-109

Volume et Panoramique .....	9-111
Fondu à l'ouverture et fondu à la fermeture .....	9-111
Sortie et Moniteur .....	9-111
Fonctions spéciales .....	9-112
Piste de cache et Cache de piste (Matte Track) .....	9-113
Imbrication de séquences (Création d'un conteneur) .....	9-117
Moniteur pleine taille .....	9-122
Menu Qualité de l'incrustation / Taille de l'incrustation .....	9-124
Instantané .....	9-126
Montage multicaméra .....	9-127

## Chapitre 10

### Montage final ..... 10-1

Effets dans Pinnacle Liquid : Notions de base .....	10-3
Guide des effets : Qu'est-ce qui est disponible ? .....	10-3
Principes de base .....	10-4
Éditeurs d'effets (Notions de base) .....	10-11
Éléments et fonctions des Éditeurs d'effets .....	10-17
Calcul (ou rendu) final des effets .....	10-37
Sauvegarde des effets créés personnellement .....	10-41
Description détaillée des Pinnacle Liquid	
Classic Éditeurs d'effets .....	10-42
Éditeurs d'effets de transition : Principes de base .....	10-43
Éditeur 2D d'effets de transition .....	10-45
Pas à pas : Création d'un effet de transition en 2D .....	10-50
Éditeur 3D d'effets de transition .....	10-54
Editeur des Volets de transition .....	10-55
Éditeur 2D d'effets de clip .....	10-60
Éditeur 3D d'effets de clip .....	10-61
Éditeurs des Volets d'effets de clip .....	10-75
Editeur de couleurs .....	10-76
Éditeur d'incrustation .....	10-80
Éditeur de Filtres .....	10-92



## Chapitre 11

Effets en temps réel .....	1 1-1
Des performances toujours maximales .....	11-3
Rendu final et Temps réel .....	11-4
Quand doit-on calculer, quand doit-on traiter en temps réel ? .....	11-4
Temps réel et prévisualisation des effets .....	11-5
Gestion du rendu d'effets logiciels en temps réel .....	11-7
Optimisation de la prévisualisation temps réel .....	11-8
Le visionneur du rendu .....	11-9
Utilisation des fichiers de rendu .....	11-9
Fonctions et Paramètres des Editeurs d'effets (non Classic) .....	11-10
Présentation rapide .....	11-10
Réglage des paramètres d'effets .....	11-14
Courbes de paramètres .....	11-17
Options supplémentaires .....	11-25
Effets et Editeurs d'effets .....	11-26
Remarques préliminaires .....	11-27
Realtime Clip FX/Effets de clip en temps réel .....	11-32
Realtime Transition FX Effets de transition en temps réel .....	11-39
Effets Plug In / Hollywood FX .....	11-42
Capacités supplémentaires en temps réel .....	11-42

## Chapitre 12

Special FX .....	12-1
Color Correction and Timewarps .....	12-2
Editeur correction de couleur .....	12-3
Editeur correction de couleur (Aperçu) .....	12-4
Qu'est-ce que la couleur ? .....	12-9
Utilisation des vues de diagnostic Vecteur et Forme d'onde .....	12-11
Vues de diagnostic (Aperçu) .....	12-19
Outils .....	12-26
Correction de couleur primaire .....	12-27
Correction couleur six vecteurs .....	12-38
Correction de couleur sélective .....	12-39
Timewarp linéaire .....	12-46
Ajouter un Timewarp linéaire /Modifier un Timewarp linéaire .....	12-47
Paramètres (Aperçu) .....	12-48
Calcul vidéo et audio .....	12-50
Génération d'un gel d'image (Image fixe) .....	12-52
Éditeur Timewarp .....	12-53
Ouverture et utilisation de l'Éditeur Timewarp .....	12-54
Fonctions de l'Éditeur Timewarp (Aperçu) .....	12-55
Interprétation des diagrammes et exemples .....	12-58
Applications standard .....	12-65
Applications particulières .....	12-69

## Chapitre 13

Audio .....	13-1
Post-production audio et effets audio .....	13-2
Principes de base .....	13-3
Outil Audio .....	13-15
Moniteur Audio .....	13-17
Editeur Audio .....	13-17
Fonctions spéciales .....	13-55
Effets audio .....	13-70
Pinnacle Liquid Effets audio plugin (VST) .....	13-78

## Chapitre 14

Synthétiseur d'écriture .....	14-1
-------------------------------	------

## Chapitre 15

Création de DVD .....	15-1
Création de DVD pas à pas .....	15-3
Assistant de menus DVD .....	15-6
Comment la création de DVD fonctionne ? .....	15-7
Création de DVD : Référence .....	15-12
Onglet Liens .....	15-13
Onglet AutoLien (lien automatique) .....	15-28
Onglet Mise en évidence (Highlights) .....	15-31
Onglet Modèles .....	15-40
Onglet Visionneur final .....	15-41
Onglet Prévisualisation .....	15-42
Onglet Options .....	15-43

Création et Conception de menus DVD .....	15-44
Création de menus DVD .....	15-45
Menus DVD sur la Time-Line .....	15-47
Conception de menus avec l'Éditeur de menus DVD .....	15-48
Conception de menus avec Adobe Photoshop .....	15-55
Gravure d'un DVD .....	15-57

## Chapitre 16

Les sorties .....	16-1
Enregistrer sur bande .....	16-3
Enregistrer .....	16-4
Précoder la bande .....	16-7
Exportation de séquences .....	16-10
Fonctions de la boîte de dialogue Exporter la séquence .....	16-11
Export d'images seules .....	16-15
Export de séquences vidéo ou d'audio WAV .....	16-17
Fusion de séquences .....	16-18
Préparation d'une séquence .....	16-19
Cochez et Sélectionnez Format de fusion .....	16-19
Appeler la fusion de séquences .....	16-20
Format d'exportation ALE .....	16-21
Exporter sur VCD, SVCD, DVD .....	16-22
Exportation de données .....	16-23
Séquence de la Time-Line sur VCD/SVCD/DVD : Pas à pas .....	16-24
Source .....	16-25
Destination .....	16-29
Gravure .....	16-38
Compiler/Lancer la gravure .....	16-40
Paramètres IPB .....	16-41
Options .....	16-52

## Chapitre 17

Personnaliser .....	17-1
Paramètres utilisateur .....	17-3
Notions de base et définition des termes .....	17-3
Sauvegarde d'un profil utilisateur .....	17-5
Gestion des jeux de propriétés .....	17-6
Personnalisation des barres d'outils .....	17-9
Affecter des fonctions au clavier .....	17-12
Modificateurs et raccourcis clavier (par défaut) .....	17-16
Liquid Control: Affectation des touches .....	17-20
Paramètres du réseau .....	17-22

## Appendixes

Glossaire .....	G-1
Index .....	I-1



Ce qui est nouveau  
en Version 6



Volume

II

Pinnacle Liquid Version 6.x représente un important bond en avant en offrant un nouvel aspect et une grande variété de fonctions nouvelles. Pinnacle Liquid 6 est compatible HD, permet le montage multicaméra, la sauvegarde et la restauration de projet et un grand nombre d'autres fonctionnalités.

Ce document offre un aperçu de toutes ces innovations.

**Manuels et Aide en ligne** *page N-3*

**Interface utilisateur logicielle et améliorations générales** *page N-4*

**Haute Définition : En plus du NTSC et du PAL** *page N-5*

**Outil de dérushage et Numérisation par lot** *page N-6*

**Echange et importation de fichiers médias et de données de projet** *page N-7*

**Gestion de projet** *page N-8*

**Montage** *page N-11*

**Effets** *page N-14*

**Post-production audio et effets audio** *page N-15*

**Mise en réseau** *page N-18*

**Synthétiseur d'écriture (Titler)** *page N-19*

**Les sorties (DVD, bande, etc.)** *page N-20*

**Paramètres** *page N-22*



Recommandation : Terminez tous vos *projets* importants sous la version existante avant d'installer la nouvelle version. Les *projets* réalisés avec la Version 6 ne peuvent plus être ouverts en Version 5.x (ou les versions antérieures).

Voir aussi "*Projet et Compatibilité de version*" en page N-8.

Prenez soin de lire le Lisez-moi de cette version, qui décrit les tous derniers additifs au manuel et à ce document (menu Démarrer Windows > Programmes > Pinnacle Liquid > Aide).



Les utilisateurs de la Version 5.6x seront déjà familiarisés avec certaines des innovations présentées ici. Nous les avons incluses car les utilisateurs de Liquid Edition sautent la Version 5.6x lorsqu'ils exécutent la mise à jour vers la Version 6.



## Manuels et Aide en ligne

Le Manuel de référence a été restructuré pour la Version 6. Plusieurs nouveaux chapitres ont été ajoutés (comme "Haute Définition") et des chapitres existants plus longs ont été subdivisés. Le Manuel de référence est le même pour tous les produits tournant sous Pinnacle Liquid.

Par ailleurs, le Manuel Produit est spécifique au produit (par exemple, *Liquid Edition*). Si vous ne retrouvez pas un sujet particulier tel que Paramètres du système dans le Manuel de référence, recherchez-le dans le Manuel Produit. L'aide en ligne et le PDF en ligne (tous les deux accessibles par la touche F1) contiennent exactement les mêmes informations que celles du Manuel de référence.

Le Guide de l'utilisateur a également été mis à jour vers la Version 6.

## Interface utilisateur logicielle et améliorations générales

- ♦ La création de *séquences* longues sur la *Time-Line* se fait maintenant beaucoup plus rapidement.
- ♦ Le démarrage du logiciel pour des *projets* importants (avec contrôle des données de médias) est également beaucoup plus rapide.

### Design de l'interface utilisateur

- ♦ L'interface utilisateur présente un aspect plus moderne et plus lumineux. Les boutons d'outils ressortent plus nettement du fond.



Si vous souhaitez continuer à travailler avec l'ancienne interface utilisateur qui vous est familière et avec le menu Démarrer, démarrez Pinnacle Liquid en sélectionnant le menu Démarrer Windows > Programmes > Liquid 6 (Classic).

- ♦ Des bordures rouges encadrant le *visionneur final* ou l'*incrustation du visionneur source* signalent la zone actuellement active.
- ♦ Dans le *Navigateur du projet* complètement remanié, vous pouvez choisir entre l'onglet *Bibliothèque* (des effets) et les *Chutiers* et *Dossiers de chutiers* disponibles.
- ♦ Les lignes d'effet sur les clips sont plus larges : vous pouvez ainsi plus facilement les sélectionner en cliquant dessus.

### Barre de menus

- ♦ Pinnacle Liquid 6 possède une barre de menus Windows standard avec les options de menus habituelles, telles que *Fichier*, *Edition*, *Affichage*, etc. Les séquences de sélection dans les manuels sont basées sur cette barre de menus : *Fichier > Nouveau > Projet*.  
Vous pouvez avoir accès à un grand nombre de fonctions et de modules de deux manières différentes :  
Via un menu contextuel (comme auparavant) et via une barre de menus.
- ♦ Lorsque vous sélectionnez une fonction à partir de la barre de menus, un bandeau d'informations s'affiche sur la barre des tâches décrivant succinctement la fonction en question.

### Pour les débutants : Assistants d'entrée et de sortie

Les *Assistants d'entrée et de sortie* ont été spécialement mis au point pour les utilisateurs débutants Pinnacle Liquid qui souhaitent entrer rapidement dans le vif du sujet.

Ces assistants vous conduisent directement aux modules appropriés (par exemple, à l'*Outil de dérushage* lorsque vous souhaitez capturer un matériau vidéo).

→ *Barre de menus > Fichier > Assistant d'entrée/Assistant de sortie*

## Haute Définition: En plus du NTSC et du PAL

La TV Haute Définition (HDTV) est l'un des principaux thèmes de Pinnacle Liquid 6.

→ Manuel de référence, Chapitre 5, *Haute définition*

### Importation, Montage et Sortie HDV

Le format de production HD ou HDV peut être importé et diffusé via un port IEEE-1394 (également MicroMV et D-VHS).

→ *Outil de dérushage, Enregistrer sur bande*

→ Avant chaque sortie, sélectionnez successivement *Barre de menus > Edition > Paramètres > Site > Paramètres du système ou du lecteur > Onglet Entrées/Sorties > Sorties vidéo > IEEE 1394* pour adapter le *format de sortie MPEG* au périphérique d'enregistrement.

### Multiformat dans un projet et sur la Time-Line

- ♦ Pinnacle Liquid peut traiter des clips sous tous les formats existants dans un *projet* et sur la *Time-Line* (PAL, NTSC, HD). Sur la *Time-Line*, les clips HD (MPEG2) peuvent être mixés avec des clips SD et montés comme d'habitude.
- ♦ Vous pouvez importer et monter des matériaux au format HD ne pouvant (toujours) pas être capturés directement.

### Effets HD

Vous pouvez appliquer des effets en temps réel aux clips HD(V). Les éditeurs d'effets les adaptent automatiquement au format et à la fréquence image. Tous les autres éditeurs d'effets et effets spéciaux (*Correction colorimétrique, Timewarp*) peuvent également être utilisés avec du matériel HD.

### Systèmes TC et Affichages TC

Dans les affichages de Time Code logiciels, les caractères ", ; . :" (virgule, point-virgule, point et deux-points) sont utilisés dans diverses positions pour identifier le système de Time Code du clip. Exemple :

00:00.00;00 (HDV 1080 60i)

Onze systèmes de Time Code différents sont possibles avec les formats SD et HD, basés sur le nombre élevé de fréquences images (ips).

→ Tous les affichages de TC (y compris l'*Outil de dérushage, le visionneur final, le visionneur source*, etc.)

→ Chapitre 5, *Haute définition*, Systèmes de Time Code

## Outil de dérushage et Numérisation par lot

### Codecs/Formats Médias

Lorsqu'ils utilisent des entrées analogiques, les opérateurs de **Liquid Edition** peuvent maintenant choisir entre un grand nombre de formats de capture (codecs) : En plus des formats DV(DIF) et DV(AVI), la gamme s'étend aux formats DVCPro25, MPEG2 IPB et Non compressé.

Des présélections de codec peuvent être configurées pour correspondre à des présélections personnalisées.

→ Voir Chapitre 6, *Les entrées*, Sélection d'un Format Média/Codec  
et Chapitre 8, *Administration*, Formats Système et Codecs dans Pinnacle Liquid

### Nouvelles fonctions dans l'Outil de dérushage

- ♦ *Capture multicaméra* -  
Sources de capture avec TC identiques (voir aussi "*Montage Multicaméra*" en page N-11).
  - ♦ *Capture rapide* -  
Démarre la procédure de capture aussitôt que le signal d'entrée vidéo est stable.
  - ♦ *Auto 3pt* -  
Capture un clip et l'insère directement sur la *Time-Line* avec exactement la bonne longueur (point d'entrée/sortie).
  - ♦ *Outil vidéo : VCR* -  
Option pour la capture de signaux audio médiocres (comme une vieille bande VHS).
  - ♦ *Options de l'outil de dérushage* -  
Réorganisation des options.
- Voir Chapitre 6, *Les entrées*, Options.
- ♦ *Onglet Médias* -  
Choix des *classes de qualité* (pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous au chapitre sur la Haute Définition)
  - ♦ *Affichage Lecture Audio* -  
Jusqu'à quatre *barres de niveau* pour quatre signaux audio entrants au maximum.

### Numérisation par lot: Onglets Audio et Médias

Les deux onglets *Médias* et *Audio* sont présents, exactement comme dans l'*Outil de dérushage*.

## Echange et Importation de données Média et de données Projet

→ Tous les sujets relatifs à l'échange sont décrits dans le Chapitre 7 : "Echange".

### Importation de données de Pinnacle Studio

Vous pouvez importer des *Time-Lines* à partir de Pinnacle Studio 9.3 dans Pinnacle Liquid.

→ Pour plus d'informations, reportez-vous au fichier Lisez-moi.

### Echange de données de Projet en XML et XCE

- ♦ En plus de l'échange de *projets* au standard ALE, il existe maintenant une interface au standard XML à la fois pour des *projets* et des clips individuels (XCE).
  - ♦ Listes des traitements, Découpages techniques -  
Le présent document décrit le transfert des données du *projet* vers d'autres applications basé sur les listes ALE standard (telles que les listes de dérushage).
- *Barre de menus > Fichier > Importer/Exporter > XML, ALE*

### XReceive et XSend to...

- ♦ *Xreceive (Recevoir)* -  
Cette fonction est maintenant accessible avec SONY XDCAM (ftp et navigateur), SONY eVTR (ftp) et Panasonic P2.
  - ♦ *XSend to ... (Envoyer vers ...)* -  
... *Emplacement* : Deux nouvelles options pour la sauvegarde des données sous des noms spécifiques ou avec des métadonnées.
- *Barre de menus > Fichier > Xreceive ; XSend to ... (Envoyer vers ...)* (menu contextuel ; boîtes de dialogue spécifiques à l'objet)

### Nouveaux formats d'importation

Les formats existants sont complétés par les formats suivants :

- ♦ les formats MPEG -  
\*.mpg, \*.mpeg, \*.ts et \*.vob
  - ♦ Windows Media ; \*.wmv (vidéo)
  - ♦ et les fichiers audio/vidéo à l'intérieur d'un conteneur \*.mxf.
- *Barre de menus > Fichier > Importer > Médias*

## Gestion de projet

### Projet et Compatibilité de version

Dès que vous effectuez une mise à jour vers la Version 6, les opérations suivantes s'appliquent :

- ♦ Les *projets* de la Version 5.6x (ou antérieure) sont convertis en Version 6. La boîte de dialogue qui apparaît vous demande si vous souhaitez conserver une copie de sauvegarde du *projet* à ouvrir. La copie de sauvegarde conserve la version antérieure.  
En cas de doute, cliquez sur *Oui*.
- ♦ Les *projets* en Version 6 ne peuvent pas être ouverts ou édités en Version 5.6x (ou antérieure).



En règle générale, nous vous conseillons de terminer vos *projets* dans une même version ; n'effectuez pas la mise à jour de Pinnacle Liquid vers la nouvelle version tant que vous n'avez pas terminé.

### Sauvegarde et Restauration de projets

Cette fonction vous permet de sauvegarder ou de restaurer des *projets* entiers, y compris les fichiers médias et les fichiers de rendu. Vous pouvez les sauvegarder directement sur CD ou DVD et sélectionner chaque composant à sauvegarder (les données *Projet* uniquement, par exemple).

→ *Barre de menus* > *Fichier* > *Gérer des projets* > ...

→ Voir Chapitre 8, *Administration*, Sauvegarde et Restauration de projets.

### Recherche et Importation de Fichiers médias

Cette fonction allie un outil de recherche puissant à la possibilité d'importer les fichiers médias trouvés directement dans un *projet*. Elle trie les clips par les catégories *Vidéo*, *Audio* et *Image* et les stocke dans des *chutiers* de même nom.

→ *Barre de menus* > *Fichier* > *Importer* > ...

→ Voir Chapitre 8, *Administration*, Gestion des médias/Recherche et Importation de fichiers médias.

### Modification des propriétés de plusieurs clips simultanément

Des *propriétés* de clips spécifiques, tels que le *Nom* du clip ou les *Pistes sources vidéo/audio*, peuvent être modifiées pour plusieurs clips en une seule opération. Ceci s'applique aux clips dans les *chutiers* aussi bien qu'aux clips sur la *Time-Line*.

→ Sélectionnez *Clips multiples* > Menu contextuel pour l'un des clips > *Propriétés*

## Marquage des clips utilisés sur la Time-Line courante du projet

Dans la *vue d'icônes-images*, une coche apparaît au-dessus de l'image ; dans la *vue de détail*, le paramètre *Oui* apparaît dans la colonne *Utilisé*.

→ *Barre de menus > Edition > Paramètres > Utilisateur > Propriétés du projet > Marquer les clips utilisés dans la séquence courante*

## Gestion des fichiers médias

Les capacités HD de Pinnacle Liquid 6 se sont traduites par plusieurs modifications dans la gestion des médias. A l'exception possible des présélections du codec, toutefois, ces modifications n'affecteront pas les tâches de montage quotidiennes de la plupart des utilisateurs.

### Paramètres du codec

Les utilisateurs ont désormais acquis une immense liberté dans la création de données vidéo. Les codecs (tels que DV et MPEG2) peuvent être combinés avec certains formats de fichiers (\*.avi, \*.mxf, etc.). Les fréquences images peuvent être définies pour le format MPEG Image I, (25 Mbit/s par exemple).

Les présélections peuvent être enregistrées individuellement et reprises dans l'*Outil de dérushage*. Naturellement, le transfert natif (DV-DIF, DV-AVI) continue à être possible.

→ *Barre de menus > Edition > Paramètres > Site > Présélections du codec*

→ Voir Chapitre 8, *Administration*, Gestion des médias/Formats système et Codecs dans Pinnacle Liquid

### Copie de fichiers médias sur d'autres supports, y compris Local

Les fichiers médias qui apparaissent sur l'onglet *Médias* de la fenêtre *Projet* peuvent être copiés sur un support local ou tout autre support de réseau (avec possibilité de génération de clip). Le média destination est défini dans *Paramètres de Gestion des médias*.

→ *Fenêtre Projet, onglet Médias > Menu contextuel > Copier le média sélectionné dans le volume de capture*

→ Voir Chapitre 8, *Administration*, Gestion des médias/Onglet Médias dans la fenêtre *Projet* /Fichiers Médias : Fonctions

## Importer le chemin

En plus du *Répertoire de médias principal* (pour le stockage des données de capture), les *Paramètres de Gestion des médias* de Pinnacle Liquid gèrent également maintenant un répertoire d'importation vers lequel les fichiers externes (les fichiers accessibles via le réseau, par exemple) sont copiés ou déplacés.

- *Barre de menus > Edition > Paramètres > Site > Paramètres de Gestion des médias*
- Voir Chapitre 8, *Administration*, Gestion des médias/Paramètres de Gestion des médias

## Noms de Fichier/Bobine

Le chemin de bobine et les noms de fichiers affectés via la fonction Gestion des médias en Version 6 diffèrent de ceux affectés sur la Version 5.6x et les versions antérieures.

- Par exemple, reconnaissables dans les *Propriétés* du clip, *onglet V*, les informations sur le nom d'un fichier média
- Voir Chapitre 8, *Administration*, Gestion des médias/Principes de base/Désignation des fichiers médias

## Classement des formats

Cet onglet dans les *Paramètres de Gestion des médias* est particulièrement important dans des installations en réseau plus grandes de Pinnacle Liquid où des fichiers médias identiques ("offline/online") circulent sous différents formats de fichier.

- *Barre de menu > Montage > Paramètres > Site > Paramétrage de la Gestion des supports*
- Chapitre 8, *Administration*, Gestion des médias/Paramètres de Gestion des médias, Classement des formats



## Montage

### Pistes de cache et Sous-pistes

- ♦ *Sous-pistes*  
Les sous-pistes sont configurées comme des sous-unités de *pistes de Time-Line*. Les sous-pistes peuvent être affichées ou masquées selon vos besoins en cliquant sur le signe plus ou le signe moins ; elles permettent une plus grande clarté lors de la mise en place de *Time-Lines* complexes.
  - ♦ *Pistes de cache*  
Les pistes de cache sont un type particulier de sous-piste avec une sensibilité complète à un niveau alpha dans le clip. Elles suppriment la nécessité d'un effet ou d'une incrustation de *cache de piste* supplémentaire. Les zones d'incrustation et de remplissage de l'image sont affectées automatiquement. Les effets de cache qui en résultent peuvent également être animés.
- Chapitre 9, *Montage*, Fonctions spéciales/Piste de cache et Cache de piste  
et, dans ce même chapitre, Principes de base/Configuration des pistes
- En-tête de *Time-Line* > Menu contextuel pour le champ du *Nom* > *Ajouter Piste de cache/Sous-piste*

### Montage Multicaméra

En utilisant la commande *Synchro Multicam* ou l'*Outil de dérushage*, vous pouvez synchroniser et lire simultanément jusqu'à 16 clips vidéo ou bandes vidéo (groupés) dans le *visionneur source*. Le "clip multicaméra" produit par cette synchronisation peut à son tour est groupé avec la vidéo sur la *Time-Line*.

Ceci vous permet de réaliser un cut de manière synchrone entre deux sources vidéo (Caméras 1 à 16) à tout moment, et même directement sur la *Time-Line*. En montage multicaméra, il n'est pas nécessaire que les bandes aient le même Time Code .

- Chapitre 9, *Montage*, Fonctions spéciales/Montage Multicaméra
- *Barre de menus* > *Projet* > [ou *Menu contextuel du chutier* >] *Synchro MultiCam* ; *Outil de dérushage* > *Capture Multicaméra* ; *Fonctions Multicaméra* dans le *Visionneur source* ; Menu contextuel pour un *clip multicaméra* sur la *Time-Line*.

## Création d'une nouvelle séquence : Options

Grâce aux capacités HD de Pinnacle Liquid 6, la fonction *Nouvelle séquence* est maintenant une boîte de dialogue présentant toutes sortes d'options. Les éditeurs PAL et NTSC peuvent néanmoins servir encore simplement à sélectionner le PAL ou le NTSC, tandis que les inconditionnels du HDV peuvent choisir l'un des formats de *Time-Line* présélectionné correspondant au matériau de clip prévalant dans le *Projet*. Les experts peuvent créer un format particulier au moyen de divers paramètres, tels que *Fréquence image* et *Résolution*.

Cette boîte de dialogue (également accessible à partir de *Propriétés de la Time-Line*) est le centre de commutation pour les formats de *fusion* et de rendu disponibles. Vous pouvez également accéder aux *Configurations de la Time-Line* à partir de cette boîte.

→ Chapitre 9, *Montage*, Editeur de séquences/Séquence/Nouvelle séquence

→ *Barre de menus* > *Fichier* > *Nouveau* > *Séquence* ou cliquez sur le bouton habituel ; *Propriétés de la Time-Line*

## Montage HD (MPEG2) sur la Time-Line/Séquences mixées

Les clips HD et généralement tous les clips MPEG2-IPB peuvent être montés image par image sur la *Time-Line* et combinés avec des clips sous d'autres formats

## Time Code Source

Le champ du nom de l'*en-tête de piste* indique le Time Code d'un clip à la position actuelle de la *règle de lecture* sur la *Time-Line*.

→ Chapitre 9, *Montage*, Principes de base/Réglage de toutes les pistes/Vue

→ *Barre de menus* > *Time-Line* > [ou *En-tête de Time-Line* > Menu contextuel pour le champ du *Nom* >] *Vue* > *Time Code Source*

## Montage 4 pts (Timewarp auto)

Si la distance entre les points d'entrée et de sortie dans le *visionneur source* diffère de celle entre les points d'entrée et de sortie sur la *Time-Line*, un clip inséré est immédiatement et automatiquement monté avec un *Timewarp linéaire* ; autrement dit, il est soit raccourci, soit rallongé. La même chose s'applique au composant audio du clip.

## Autres fonctions et modifications

- ♦ *Commande de zoom* (zoom sur la Time-Line) -  
Le curseur existant a été remplacé par une version plus finement réglable (comportant plus de niveaux).
- ♦ Options supplémentaires dans les *Propriétés de la Time-Line* -  
Par exemple, *Afficher les dupes pendant le Trim* ; affichage étendu de *Coupures de synchro* ; avec *Assortir l'image*, un point d'entrée peut également être posé à la position de la *règle de lecture*.
- ♦ *Désactiver/Activer toutes* -  
Bascule simultanément toutes les *pistes de la Time-Line* entre l'état actif et inactif (cliquer sur l'en-tête de colonne)
- ♦ *Visionneur source/Visionneur final* : Classement de listes -  
Options étendues pour le classement des clips ou *séquences* chargées (cliquer droit sur la liste déroulante).
- ♦ *Fonction Qualité supérieure/inférieure* -  
Le bouton a été supprimé de l'interface utilisateur et la fonction prise à partir du menu Q.
- ♦ *Editeur Trim*: Nouvelle option -  
Nouvelle option dans les *Propriétés* relatives à l'affichage des points de montage avec effets.
- ♦ *Aller au point de montage précédent/suivant* -  
S'applique uniquement aux points de montage sur les pistes *actives*.

## Effets

### Nouveaux Editeurs d'effets pour des effets en temps réel CPU/GPU

- ♦ Les courbes de paramètres constituent ici l'innovation la plus importante. Chaque paramètre (*Taille* par exemple) peut être modifié indépendamment des autres paramètres à l'aide d'*images de référence* distinctes. Les *images de référence* sont liées soit par une courbe de Bézier soit par une ligne.
  - ♦ Vous pouvez afficher ou masquer les courbes de paramètres ou les modifier de manière sélective au moyen d'un grand nombre d'options, notamment leur déplacement et leur remodelage directement avec la souris.
- Onglet *Bibliothèque Projet* > *Realtime Clip FX* (Effets de clip temps réel) et *Realtime Transition FX* (Effets de transition temps réel) > *Editeurs*
- Chapitre 11, *Effets en temps réel* /Fonctions et paramètres des éditeurs d'effets (Non Classic)

### Application d'effets de clip à des pistes entières

- ♦ Il suffit de faire glisser l'effet jusqu'au nom de la *piste* concernée. La ligne d'effet violette apparaît. Cliquez bouton droit sur cette ligne pour ouvrir l'éditeur d'effets. L'effet est appliqué à l'ensemble des clips sur cette *piste* (y compris les sous-pistes).  
Des effets audio peuvent être appliqués de la même façon.

### Autres innovations liées aux effets

- ♦ Les *Editeurs Classic 2D* et *Classic 3D* ont été transférés avec tous leurs paramètres (excepté *Trainage*) en fonction des effets CPU en temps réel (*2D* et *3D CPU*).
- ♦ La qualité des effets 3D en temps réel a été améliorée.
- ♦ Traitement séparé par canaux (traitement par canal : R, V, B, Alpha) pour les effets qui le supportent (tels que *Flou* et *2D CPU*).
- ♦ *Flou CPU* et *Mosaïque CPU* possèdent maintenant un paramètre de découpage (détourage) pouvant être utilisé pour calculer des zones de l'image non identifiables ("effets de discrétion").
- ♦ Paramètres de qualité avancée pour les éditeurs d'effets CPU (onglet *Options*).

## Post-production audio et effets audio

### ASIO 2.0

Pinnacle Liquid 6 prend en charge ASIO, la norme des pilotes audio professionnels. Pour les sorties multicanaux (plus de deux canaux audio, surround 5.1/7.1), vous devez être équipé d'une carte son compatible avec la norme ASIO 2.0 (ou un boîtier de connexion approprié). Vous pouvez naturellement continuer à utiliser votre carte son mais vous serez limité à deux canaux.

→ Chapitre 14, *Audio*, Principes de base/Pilote norme ASIO

→ *Barre de menus > Edition > Paramètres > Site > Système ou Paramètres du lecteur > Entrées/Sorties > Sorties audio > Sortie ASIO*

### Éditeur Audio

L'Éditeur Audio a été entièrement remanié, y compris ses composants *Mélangeur*, *Mappage des sorties* et *Paramètres* :

### Mélangeur

Le module central de l'Éditeur Audio présente maintenant :

- ♦ L'affectation des *potentiomètres* au moyen de *Lecture Audio* Activée/Désactivée (icône du haut-parleur dans l'en-tête de piste). Un potentiomètre particulier est affecté à chaque *piste* activée pour la *Lecture Audio*.  
Tout nombre de potentiomètres (ou canaux de mélangeur) est possible.
- ♦ Potentiomètres spécifiques à une piste possible pour les niveaux audio et la fonction panoramique/balance (c.-à-d. pour tous les clips d'une *piste de Time-Line*). (Il est également toujours possible d'ajuster les clips individuellement.)
- ♦ Un indicateur de crête pour chaque *potentiomètre* ; les potentiomètres peuvent être commutés entre des curseurs et des boutons.
- ♦ La configuration du mélangeur peut être personnalisée (par exemple, potentiomètre audio commutables avant/après la section *SendFX/InsertFX* (Effets d'envoi/Effets d'insert).
- ♦ Chaque *potentiomètre* (canal) pris individuellement peut être routé vers un *bus de sortie logique*.
- ♦ Des *bus de sortie logique* multiples sont possibles.
- ♦ Les effets d'insert et d'envoi sont toujours possibles (voir ci-dessous).
- ♦ Les différents types de potentiomètres sont identifiés par des couleurs.

→ Chapitre 14, *Audio*, Éditeur audio/Le Mélangeur audio

→ *Mélangeur audio* ; accessible en cliquant sur l'icône de la *Time-Line* ou en appuyant sur la touche F4.

## Effets d'envoi/Effets d'insert

- ♦ Il est possible d'insérer jusqu'à 16 effets audio (donc des "effets d'insert ") directement sur le chemin du signal de chaque *potentiomètre* (canal).
  - ♦ Les signaux provenant de canaux différents peuvent être entièrement ou partiellement dirigés sur le potentiomètre et routés vers les bus d'envoi où ils sont traités avec des effets identiques. Les *bus SendFX* (bus d'effets d'envoi, avec la possibilité d'être multiples) peuvent être routés sur les différents *bus de sortie logique*.
  - ♦ Les effets d'insert sont des plugins d'effets compatibles VST (voir ci-dessous).
  - ♦ Tous les effets audio peuvent également être appliqués directement à une *piste* (en utilisant la fonction glisser-déposer sur un nom de *piste*).
- Chapitre 14, *Audio*, Éditeur audio/Utilisation des effets d'insert, des effets d'envoi et des bus
- *Mélangeur audio* ; accessible en cliquant sur l'icône de la *Time-Line* ou en appuyant sur la touche F4. (Segment *Effets d'insert/d'envoi* sur l'onglet *Paramètres* de l'Éditeur *Audio*.)

## Mappage des sorties et Routage Classic

Le *Mappage des sorties* remanié permet d'affecter des signaux audio aux sorties réelles du système (sorties physiques sur le boîtier de connexion, carte son/chip, IEEE 1394/SDI-imbriqué et sorties virtuelles comme la *Fusion* de fichiers audio). Toutes les sorties existantes du système peuvent être liées aux *bus de sortie logique*.

Pour maintenir la compatibilité avec les anciennes versions, le précédent *Routage Audio* continue à être disponible sous sa forme antérieure comme *Routage A1 à A4 (Classic)* mais il doit être activé au cas par cas.

- Chapitre 14, *Audio*, Éditeur Audio/Mappage des sorties : Affectation de signaux
- Onglet *Mappage des sorties* ; dans l'Éditeur *Audio*, accessible en cliquant sur l'icône de la *Time-Line* ou en appuyant sur la touche F4.

## Timewarp audio

Les clips audio, qui étaient auparavant exclus du *Timewarp*, peuvent maintenant être aussi accélérés ou décélérés, la hauteur du son restant inchangée. Le calcul peut être optimisé pour la voix ou la musique.

- Chapitre 13, *Effets spéciaux*, Timewarp linéaire et Editeur Timewarp
- Clip de *Time-Line* (menu contextuel) > *Timewarp linéaire* > *Calcul Audio*

## Compatibilité avec les plugins VST

Les plugins d'effets audio basés sur la norme VST très actuelle sont compatibles avec Pinnacle Liquid 6 et, si vous le souhaitez, ils peuvent être intégrés au logiciel.

La Version 6 est livrée déjà équipée d'une douzaine de plugins VST. Ces plugins peuvent, comme auparavant, être utilisés comme des effets de clip audio, mais aussi comme des effets d'*insert* dans le *Mélangeur audio*.

- Chapitre 14, *Audio*, Effets audio/Pinnacle Liquid Plugins d'effets audio (VST)
- Onglet *Bibliothèque* > *Realtime Clip FX* (*Effets de clip temps réel*) > *Audio* ; *Mélangeur audio* avec segment *Effets d'insert/d'envoi* : cliquez bouton droit > liste d'effets

## Son surround 5.1/Matrix Surround

Pinnacle Liquid Version 6 vous permet de produire de véritables mixages son surround 5.1 et d'en effectuer la sortie - à condition de disposer d'une carte son multicanal compatible ASIO-2.0 ou d'un boîtier de connexion avec suffisamment de sorties dans le système. Sinon, vous pouvez utiliser l'*Encodeur Matrix Surround* intégré pour créer une impression de son spatial dans un downmix stéréo bicanal pouvant être lu pratiquement par n'importe quel équipement surround moderne.

- ♦ Affectation de canaux surround (Gauche, Droite, Centre, Surround gauche, Surround droite) dans le *Surround Panner* du *Mélangeur audio*.
- ♦ Caisson de grave (LFE ou Subwoofer) réglable pour chaque canal distinct.
- ♦ Affichage de la position de la salle sur la *Time-Line* au moyen des *lignes de panoramique surround* spéciales.
- ♦ La création de DVD au format AC3 (Dolby Digital) et avec un son Matrix Surround est possible.
- ♦ Exportation de Matrix Surround (downmix stéréo) au moyen de la fonction *Exporter la séquence...*
- *Mélangeur audio* avec canaux routés vers un *Bus surround 5.1* ; *Exporter* > *DVD*, *(S)VCD* > *Onglet Destination* > *Surround virtuel* ; *Exporter* > *Séquence* > *Audio* > ...
- Chapitre 14, *Audio*, Éditeur Audio/Son surround 5.1 ; Chapitre 17, *Les sorties*, Exportation de séquences ; *Exporter vers VCD, SVCD, DVD*

## Mise en réseau

Si Pinnacle Liquid est installé plusieurs fois à l'intérieur du même réseau, des fonctionnalités particulièrement intéressantes sont possibles pour améliorer le travail en commun. Ainsi, les bandes peuvent être capturées sur le support de stockage central d'un poste de travail pendant que le montage commence déjà sur un autre poste. Pinnacle Liquid possède maintenant deux nouvelles fonctions qui prennent en charge ces *projets* coopératifs :

### Intercom

Intercom est un outil compact permettant à des monteurs Liquid enregistrés dans un groupe de travail en commun d'échanger des messages.

- Sur la *barre des tâches* de Pinnacle Liquid, double-cliquez sur l'icône avec deux têtes pour ouvrir une boîte de dialogue.
- Chapitre 7, *Echange*, Mise en réseau avec Pinnacle Liquid/InterCom pour les monteurs partageant un projet commun

### Partage de projets

Deux utilisateurs ou plus peuvent travailler simultanément sur le même *projet*. Il est recommandé d'utiliser la fonction *Intercom* décrite ci-dessus pour coordonner vos efforts. Une autre fonction, qui peut être affectée à une touche du clavier, permet de rafraîchir le visionneur du *projet*.

- Fonction *Rafraîchir les visionneurs du projet* (pour plus d'informations, reportez-vous au manuel)
- Chapitre 7, *Echange*, Mise en réseau avec Pinnacle Liquid/Projets partagés



## Synthétiseur d'écriture

La procédure utilisant les touches F11 et F12 n'existe plus. Les graphiques de titre sont maintenant simplement enregistrés dans le *chutier*. TitleDeko reste ouvert jusqu'à ce que vous choisissiez de quitter l'application.

- *Barre de menus > Outils > CG Editor*; dans TitleDeko: *Fichier > Enregistrer sous Nouveau dans Liquid* (CTRL-E)
- Chapitre 15, *Titler*, Enregistrement de graphiques de titres, etc.

## DVD Authoring (Création de DVD)

- ♦ Arrière-plan de menu transparent -  
L'arrière-plan d'un menu de DVD peut être rendu totalement transparent d'un seul clic de bouton.
- Bibliothèque des fonctions de l'*Editeur DVD*, onglet *Editeur* (le bouton avec un motif d'échiquier)
- ♦ Poser le marqueur de retour avec *AutoLink* -  
Ajouté aux options de *AutoLink*, un marqueur de retour au menu est également défini pour chaque lien.
- *Barre de menus > Outils > DVD > Editeur > Onglet Options*
- Chapitre 16, *Création de DVD* (DVD Authoring) : Onglet Référence/Options

## Les sorties (DVD, bandes, etc.)

### Exporter vers DVD, (S)VCD, etc.

- ♦ Encodeur MPEG amélioré et plus rapide,
- ♦ Exportation I-frame-only (Image I seulement), sélectionnable dans les *Paramètres IPB* par un simple clic,
- ♦ Format de fichier standard pour DVD images : .iso (au lieu de \*.img), assurant une plus grande compatibilité avec les lecteurs DVD logiciels, \*.psd pour (S)VCD,
- ♦ Les fichiers audio peuvent maintenant être générés au format AC3 (Dolby Digital),
- ♦ Jusqu'à 99 titres par disque, jusqu'à 99 chapitres par titre,
- ♦ Débits audio accrus (de 64 à 448 kbps),
- ♦ Nom de volume éditable,
- ♦ Support HD pour paramètres avancés de profil/niveau et débit (422P@HL, MP@HL, 422P@ML, MP@ML ; 422 optionnel),
- ♦ plus les fonctions décrites ci-dessous :

### Graver le chemin du répertoire sur un CD ou DVD

Utilisée, par exemple, pour enregistrer des données médias directement sur un support disque. Cette fonction est également utilisée par la *Sauvegarde du projet*.

→ *Barre de menus > Fichier > Exporter > DVD, (S)VCD > Onglets Source et Destination*

→ Chapitre 17, *Les sorties*, Exporter vers VCD, SVCD, DVD/Onglet Source

### Gravure de mini-DVD

Si vous disposez d'un graveur compatible, vous pouvez en outre utiliser la Version 6 pour graver des mini-DVD (1,46 Go ou 2,92 Go avec support double face).

### Gravure de DVD double couche

Si vous disposez du logiciel approprié, vous pouvez également graver des DVD et CD double face (y compris les supports de 8,5 Go). Pinnacle Liquid 6 détecte et utilise toute la capacité disponible.

## Matrix Surround 5.1 et Dolby Digital AC3

Vous pouvez graver un mixage surround 5.1 (voir les innovations audio ci-dessus) sur un DVD audio sous forme d'un downmix stéréo bicanal. Toutefois, le matériau utilisé peut également être un mixage standard (non 5.1) ; Dans ce cas, l'effet surround résultant est un peu moins impressionnant.

Les fichiers audio peuvent maintenant être générés au format AC3 (Dolby Digital).

→ Barre de menus > Fichier > Exporter > DVD, (S)VCD > Onglet Destination

→ Chapitre 17, *Les sorties*, Exporter vers VCD, SVCD, DVD/Onglet Destination

## Enregistrer sur bande

- ♦ La fonction *Sortie vidéo utilisée* du module *Enregistrer sur bande* a été supprimée. Définissez la sortie utilisée pour l'enregistreur connecté dans les *Paramètres du lecteur*.

→ Barre de menus > Edition > Paramètres > Site > Paramètres du lecteur > Connexions (*Sorties Vidéo/Audio*)

- ♦ Si des *parties de Time-Line* doivent encore être calculées avant l'enregistrement sur bande, le déroulement de l'opération peut maintenant être contrôlé sur une barre de progression.

→ Chapitre 17, *Les sorties*, Enregistrer sur bande

## Fusion de séquences (Fuse Sequence)

- ♦ Cette fonction implique également le *Mappage des sorties* (voir *Éditeur Audio*). Le nombre de fichiers audio générés dépend des paramètres dans *Mappage des sorties* ; huit fichiers au maximum sont possibles.

- ♦ Fusion en MPEG2 IPB (Flux élémentaire) -  
Ceci est obtenu grâce au *Module Post-traitement* dans la boîte de dialogue *Fusion de séquences* et les *Paramètres IPB*, qui sont également accessibles à partir de cette boîte de dialogue.

→ Barre de menus > Fichier > Fusion de séquences > Créer des flux audio séparés et Module Post-traitement (*Options*)

→ Chapitre 17, *Les sorties*, Fusion de séquences

## Paramètres

Pour les descriptions du système et les paramètres logiciels spécifiques à l'utilisateur, reportez-vous au Manuel Produit particulier fourni avec votre version de Pinnacle Liquid 6.

Ce qui suit est un aperçu des modifications et ajouts effectués dans cette zone :

- ◆ L'onglet *Entrées/Sorties* a été transféré des Paramètres du système vers les *Paramètres du lecteur*.
- ◆ L'onglet *Connexions* pour les *Paramètres du lecteur* présente maintenant des listes déroulantes des sorties AV du système, excepté dans le cas du *Lecteur* en direct (vous contrôlez ce lecteur à l'aide de l'icône *Moniteur* sur la barre des tâches).
- ◆ Les paramètres relatifs au rapport d'aspect et au format TV (NTSC, PAL, etc.) ont été éliminés car ils ont été rendus inutiles par les capacités multiformat de Pinnacle Liquid 6.

# Introduction



Volume

II

Chapitre

1

L'objectif de cette introduction est de vous donner un aperçu de Pinnacle Liquid et de vous familiariser avec la documentation existante.

**Préambule - A propos de Pinnacle Liquid** *page 1-3*

**Sources d'informations** *page 1-4*

**Liste des chapitres** *page 1-5*

---

## Préambule

---

Pinnacle Liquid est la solution professionnelle pour le montage vidéo professionnel sur ordinateur. Toutes ses fonctions sont spécifiquement adaptées pour répondre aux exigences du montage vidéo d'aujourd'hui. Son principal objectif va à l'essentiel : l'image, le son et le montage. Pinnacle Liquid est utilisé de manière intuitive. Les débutants produiront rapidement des résultats couronnés de succès et les monteurs professionnels obtiendront une productivité et une précision des plus élevées.

Des fonctions de gestion de projet efficaces et de création de storyboard évoluées vous aident à développer vos idées. Les visionneurs vidéo et audio intégrés vous permettent de surveiller et de commander des processus actifs (par exemple lors de la lecture de matériaux vidéo ou du montage de clips). Une Time-Line ainsi que des éditeurs d'effets et des éditeurs audio vous offrent les moyens de transformer de manière optimale vos rêves en réalité. Pinnacle Liquid s'appuie en outre sur des normes éprouvées, orientées sur l'avenir, permettant aux résultats obtenus d'être intégrés efficacement aux processus de production vidéo les plus récents.

Vous pouvez harmoniser l'interface utilisateur de Pinnacle Liquid en fonction de votre propre langage, votre style de travail personnel et vos propres projets. Vous pouvez configurer avec souplesse les vues, les outils et les affectations du clavier. Vous pouvez également sauvegarder vos paramètres personnalisés et les transférer vers d'autres systèmes.

Les utilisateurs dont les exigences sont encore plus sophistiquées peuvent tirer avantage des nombreuses possibilités d'évolution de Pinnacle Liquid. Si vous avez d'autres questions concernant les options et les extensions de Pinnacle Liquid, contactez Pinnacle Systems ou l'un de nos partenaires Pinnacle Systems agréés.

---

## Sources d'informations

---

### Manuel produit

Ce manuel spécifique décrit l'installation du matériel et du logiciel, la connexion des composants et des équipements du système, les réglages non spécifiques au produit, etc.

### Manuel de référence Pinnacle Liquid

Ce manuel se présente sous forme de document imprimé et au format PDF; il contient l'ensemble de la terminologie et des fonctions de base de Pinnacle Liquid. Il convient parfaitement à l'étude des opérations de base ainsi qu'à la recherche de fonctions spécifiques dès que vous en avez besoin.

Notez que ce Manuel de référence a été rédigé pour les produits **Liquid blue** et **Liquid Edition**. Bien que ces produits partagent la plupart des mêmes fonctions de Pinnacle Liquid (c'est-à-dire le logiciel), ils diffèrent également à maints égards. Les passages qui diffèrent sont clairement identifiés. Vous pourriez occasionnellement vous apercevoir qu'une fonction présente dans l'une des captures d'écran (menu, case à cocher, onglet, etc.) n'apparaît pas dans votre logiciel ou inversement ne pas y trouver la fonction qui existe elle dans votre logiciel. Pour des raisons de place, nous ne pouvions pas inclure toutes les versions des captures d'écran dans le manuel. En cas de doute, le texte du manuel et votre propre logiciel s'appliquent.

### Aide Pinnacle Liquid

L'aide vous offre un accès instantané aux informations dont vous avez un besoin immédiat. Contextuelle, elle dispose d'une table des matières interactive et d'un index complet avec fonction de recherche. Elle est également constituée du manuel en ligne Pinnacle Liquid, d'un glossaire et d'un fichier Lisez-moi. Voir aussi "Aide" en page 2-5. Vous pouvez également appeler cette *Aide* dans la barre de menus ou sur la touche F1.

### La Toile

Pinnacle Systems a mis en place des possibilités de contact et d'informations spécialement destinées aux utilisateurs de Pinnacle Liquid et auxquelles vous pouvez accéder via notre page Web à [www.pinnaclesys.com](http://www.pinnaclesys.com). Vous pouvez ainsi retrouver des informations sur les produits actualisés ou contacter d'autres utilisateurs de Pinnacle Liquid sur les forums de discussion. Un descriptif succinct des dernières mises à jour, des options et des formations actualisées est également fourni. Elles permettent à nos clients de rester constamment informés sur tous les développements les plus récents.

### Infobulles

Tous les boutons de la barre d'outils de Pinnacle Liquid possèdent des Infobulles. Ces fenêtres d'information miniatures (pop-ups) apparaissent lorsque vous laissez le pointeur de la souris sur un bouton pendant plus d'une seconde.



---

## Liste des chapitres

---

### **Introduction**

Ce chapitre vous fournit une première présentation des avantages offerts par Pinnacle Liquid. Il vous précise également toutes les sources d'informations qui vous faciliteront le travail sur Pinnacle Liquid. *page 1-1*

### **Documentation**

Ce chapitre vous familiarise avec l'interface utilisateur et l'Aide en ligne et vous livre quelques astuces sur l'exploitation rationnelle de cette documentation. *page 2-1*

### **Principes de base**

Ce chapitre décrit l'interface utilisateur de Pinnacle Liquid et vous fait part de la terminologie adoptée. *page 3-1*

### **Ouverture de session**

Ouverture d'une session sur le système; utilisation de noms utilisateur et de profils utilisateur. *page 4-1*

### **Télévision Haute Définition (HDTV)**

Ce chapitre décrit tout ce dont vous avez besoin de connaître sur le HDTV et les capacités de multiformat de Pinnacle Liquid. *page 5-1*

### **Les entrées**

Ce chapitre décrit tout ce que vous avez besoin de savoir sur les matériaux bruts du montage : numérisation audio/vidéo; importation de graphiques, titres, etc. *page 6-1*

### **Echange de données et Mise en réseau**

Ce chapitre décrit toutes les fonctions relatives à l'échange des données avec d'autres applications, y compris les listes EDL, ALE, XML, les listes de lots/découpages techniques, les fonctions XReceive/XSend, etc. Il fournit en outre une description élémentaire d'un réseau Pinnacle Liquid simple. *page 7-1*

### **Administration**

Description de l'organisation, visualisation des matériaux; utilisation des fichiers média; création de cut franc (création du storyboard); numérisation par lot. *page 8-1*

### **Montage**

Les différents modes de montage des films illustrés par des exemples d'application; principes de base du montage audio; fonctions spéciales (imbrication et groupement de séquences). *page 9-1*

## Montage final

Ce chapitre donne des informations générales sur les effets et leur présentation dans Pinnacle Liquid, ainsi que les descriptions des *Editeurs d'effets Classic*. *page 10-1*

## Effets en temps réel à base de logiciel

Pour être traités en temps réel, les effets exploitent pleinement les capacités opérationnelles des systèmes informatiques modernes en utilisant les processeurs de la carte graphique et de la carte mère.

Ce chapitre contient également une description des éditeurs d'effets récents (de version supérieure à V 6.0) avec des images-clés distinctes pour chaque paramètre. *page 11-1*

## Effets spéciaux

Ce chapitre fournit des informations sur les fonctions de correction colorimétrique performantes de Pinnacle Liquid ainsi que sur les Editeurs Timewarp *Linéaires* et *Dynamiques* pour atténuer et dynamiser l'accélération/le ralentissement de la vitesse vidéo. *page 12-1*

## Audio

Ce chapitre décrit tout ce qu'il est nécessaire de savoir sur le montage audio dans Pinnacle Liquid. *page 13-1*

## Titreur

Logiciel puissant, Titler est le générateur de titres intégré à Pinnacle Liquid permettant de créer des graphiques de titres fixes, *roll* et *crawl* que vous pouvez aisément intégrer à vos *projets*. *page 14-1*

## Création de DVD

Pinnacle Liquid vous guide depuis l'importation du matériau jusqu'à son montage et sa création et sur toute la procédure de gravure de ce matériau sur DVD. L'ensemble du processus de production est coordonné de manière très progressive. Vous pouvez même concevoir les menus de DVD dans Pinnacle Liquid. *page 15-1*.

## Les sorties

Ce chapitre explique comment enregistrer un film monté sur bande (dans le langage de Pinnacle Liquid, une *séquence*), comment exporter différents formats de données (images seules, animation), graver sur CD ou DVD. *page 16-1*

## Personnalisation de Pinnacle Liquid

Ce chapitre contient des informations sur le mode de configuration de votre station de travail Pinnacle Liquid et sur les méthodes de création, de personnalisation et de sauvegarde de vos propres profils utilisateurs. *page 17-1*

## Glossaire et Index

Dans l'annexe figure un glossaire complet de termes relatifs à la vidéo, le montage et l'informatique, ainsi que l'index. *page -1*



# Documentation



Volume

II

Chapitre

2

Ce manuel pour Pinnacle Liquid contient toutes les informations disponibles au moment de l'impression de ce document.

**Conventions et symboles** *page 2-3*

**Commentaires et suggestions au niveau du chapitre Documentation** *page 2-4*

**Aide** *page 2-5*

## Conventions et symboles

Cette section décrit les conventions adoptées pour identifier des textes particuliers, les avertissements par exemple.

### Attention



Attire l'attention du lecteur sur des actions particulièrement "dangereuses", c'est-à-dire susceptibles de provoquer une perte d'informations.

### Note



Attire l'attention du lecteur sur des conseils pratiques.

### Fonctions de Produits spécifiques

Certaines fonctions décrites dans le manuel ne s'appliquent qu'à un produit bien défini. Le logiciel Pinnacle Liquid constitue le point de départ d'un certain nombre de produits qui diffèrent au niveau du matériel (boîtier de connexion, cartes de plugins, etc.). Le format suivant est utilisé pour différencier les fonctions entre elles :

◀ LiquidEdition

Ce paragraphe ne s'applique qu'à Liquid Edition.

Si un paragraphe présentant ce format ne mentionne pas spécifiquement votre produit, la fonction ne s'applique pas à ce produit.

### Italiques

Les termes provenant de l'interface utilisateur de Pinnacle Liquid figurent en "*italiques*" lorsqu'ils font partie des instructions relatives à l'exécution d'une fonction donnée (par exemple, l'option *Importer* dans le *menu abrégé du chutier*).

### >Cliquer successivement sur >

Les signes ">" sont utilisés pour indiquer une chaîne de menus, boutons, etc. qui doivent être sélectionnés pour accéder à une fonction donnée. Par exemple:

*Menu abrégé du chutier* > *Vue d'icônes-images* > *Moyenne* signifie : dans le menu abrégé du chutier, cliquez sur "Vue d'icônes-images". Dans le menu apparaissant en incrustation, cliquez sur *Moyenne*.

A partir de la Version 6 ou ultérieure, Pinnacle Liquid présente une barre de menus compatible Windows.

♦ ↓ *Barre de menus* > *Fichier* > *Nouveau* > *Projet*

### Symbole du clavier



Un grand nombre de fonctions dans Pinnacle Liquid peuvent être exécutées au moyen de raccourcis clavier. Ce symbole identifie un raccourci clavier. Les noms des touches sont imprimés en petites capitales (exemple : DEL, SHIFT, CTRL).

### Roulette de souris



Si votre souris dispose d'une roulette servant au défilement, vous pouvez l'utiliser pour exécuter certaines fonctions.

## Commentaires et suggestions au niveau du chapitre Documentation

Si vous souhaitez nous communiquer vos suggestions ou vos requêtes, corrections ou compléments éventuels relatifs aux manuels Pinnacle Liquid et aux fichiers d'aide et en discuter avec nous, veuillez nous contacter à :

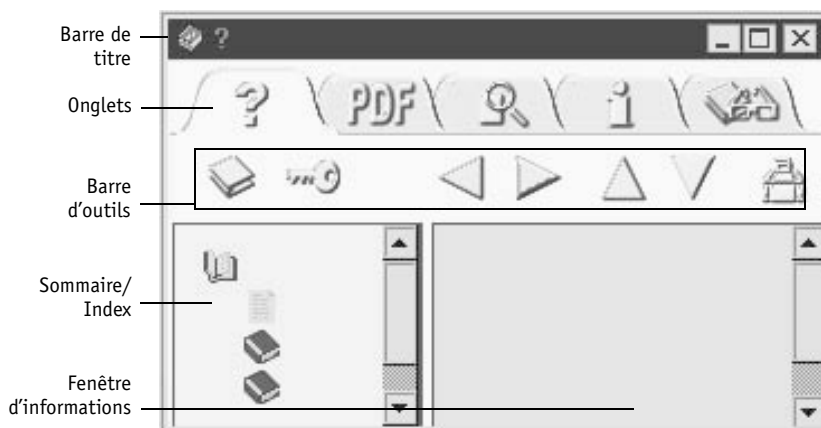
[liquid.documentation@pinnaclesys.com](mailto:liquid.documentation@pinnaclesys.com)

Rédigez votre message en anglais ou en allemand et soyez le plus précis possible sur l'objet de vos commentaires. Bien que nous ne puissions pas vous répondre directement par courriel (même si cela peut parfois être possible), soyez assurés que vos remarques sont réellement importantes pour nous.



## Aide

Vous pouvez appeler l'Aide à partir de la barre de menus ou en appuyant sur la touche F1.



*Vue simplifiée de la fenêtre d'Aide*

## Barre de titre

La barre de titre est identique à celle que l'on trouve dans toutes les fenêtres Windows (voir le Manuel Windows).

## Onglets de la fenêtre d'Aide

La fenêtre d'Aide comporte un certain nombre de zones d'informations représentées par des onglets. Si vous cliquez sur l'un des onglets situés en arrière-plan, il passe en avant-plan et affiche les informations correspondantes. La fenêtre d'aide présente les onglets suivants :

### Aide en ligne



L'onglet "Aide en ligne" contient la table des matières, l'index et la fenêtre du sommaire de l'aide en ligne. Les textes des paragraphes repérés en bleu indiquent des références croisées. Vous trouverez davantage d'aide à la navigation sur la barre d'outils de la fenêtre d'Aide.

### Manuel en ligne



Le manuel en ligne de Pinnacle Liquid reproduit le contenu du manuel de référence imprimé. Pour utiliser le manuel en ligne, vous devez disposer d'Acrobat Reader d'Adobe (la nouvelle version étant intégrée au CD d'installation de Pinnacle Liquid). Cliquez sur l'onglet pour démarrer Acrobat Reader et afficher le manuel en ligne. Si vous avez des questions sur l'utilisation d'Acrobat Reader, reportez-vous à la documentation fournie sur ce logiciel.

Vous trouverez également le fichier PDF dans votre répertoire installation de Pinnacle Liquid sous :  
..\[ProductName]\Help\FS\Frames\Manual\.

### Glossaire



Le glossaire contient les termes généraux sur le thème de la vidéo. Il comporte une liste évolutive des mots clés au moyen de laquelle vous pouvez trouver rapidement tout ce dont vous avez besoin.

### Info



Fournit des informations produit sur Pinnacle Liquid, notamment la version, le copyright et les marques de fabrique.

### Lisez-moi



Le fichier Lisez-moi contient les informations de dernière minute qui n'ont pu être incorporées au document en cours d'impression. Entre autres choses, il contient des instructions importantes sur le fonctionnement du système ainsi que des instructions sur la façon d'utiliser Pinnacle Liquid plus efficacement.

## Barre d'outils

Une rangée de boutons est située sous les onglets; ils vous aideront à naviguer dans l'Aide en ligne.

### Sommaire/Index



Cliquez sur le bouton “afficher la table des matières” pour visualiser une liste des rubriques par chapitre. Double-cliquez ensuite sur un chapitre ou une rubrique pour ouvrir le document en question. Sous “*Liste des chapitres*” en page 1-5 du chapitre Introduction, vous trouverez un descriptif succinct du contenu de chaque chapitre.



Cliquez sur le bouton “afficher l'index” pour visualiser une liste des entrées d'index (liste de mots clés). Les mots clés sont répertoriés par ordre alphabétique. Dans le champ de saisie situé au-dessus de la liste, entrez le mot entier que vous recherchez ou simplement ses premières lettres. Double-cliquez sur une entrée d'index pour afficher une rubrique particulière.

Si vous retournez à la fenêtre *Sommaire* de l'aide, vous pouvez facilement voir où se trouve la rubrique de l'index dans le contexte même du manuel.

### Rubriques précédentes



La fonction des boutons “arrière” et “avant” dépend de quelles pages ou de quels chapitres vous avez déjà effectué une recherche et de l'ordre dans lequel vous les avez ouverts. La flèche gauche (“arrière”) vous ramène en arrière sur les pages que vous avez déjà consultées.



La flèche droite (“avant”) inverse cette étape. Le bouton “avant” est validé uniquement lorsque vous avez déjà utilisé le bouton “arrière” pour revenir en arrière sur une ou plusieurs pages.

### Document précédent/ Document suivant



Cliquez sur la flèche haut (“précédent”) pour visualiser la page précédente dans le chapitre.



Cliquez sur la flèche bas (“suivant”) pour visualiser la page suivante dans le chapitre.

### Imprimer



Cliquez sur le bouton “imprimer” pour imprimer la rubrique d'aide actuellement à l'écran.

## Fenêtre d'informations

La fenêtre d'informations est la zone dans laquelle les rubriques d'aide s'affichent. Si une rubrique est plus longue que la taille de la fenêtre d'Aide sélectionnée, des barres de défilement apparaîtront le long de la marge. Faites glisser la barre vers le bas pour avancer vers la fin de la rubrique ou cliquez sur la flèche haut ou bas.

Un bouton flèche apparaît dans le coin inférieur gauche de chaque rubrique d'aide. Le fait de cliquer sur cette flèche vous ramène au début de cette rubrique.

# Principes de base



Volume

II

Chapitre

3

Ce chapitre fournit une présentation rapide de Pinnacle Liquid : les modules logiciels les plus importants et les principes généraux régissant leur fonctionnement ainsi que les principaux termes utilisés.

**Démarrer et Quitter Pinnacle Liquid** *page 3-3*

**Menus, boîtes de dialogue et boutons d'outils** *page 3-4*

**Le tour de Pinnacle Liquid** *page 3-9*

## Démarrer et Quitter

### Démarrer Pinnacle Liquid

- 1 Mettez sous tension tous les périphériques tels que écran(s) VGA, lecteurs audio/vidéo, magnétoscope, moniteur audio/vidéo.
- 2 Démarrez votre ordinateur.
- 3 Démarrez Pinnacle Liquid par le raccourci du logiciel sur le bureau de Windows ou à partir du menu Démarrer de Windows.



Si vous souhaitez démarrer Pinnacle Liquid avec l'interface traditionnelle, sélectionnez successivement le menu Démarrer Windows > Programmes > Pinnacle Liquid et validez l'option de démarrage " Classic ". L'icône du bureau lance la nouvelle interface (V6 ou ultérieure) et la structure des menus.

- 4 L'interface de Pinnacle Liquid s'affiche dans la vue standard (premier démarrage). Voir aussi "*Bureau Pinnacle Liquid*" en page 3-11.
- ♦ Après l'avoir installé, lorsque vous démarrez Pinnacle Liquid pour la première fois, la boîte de dialogue *Ouverture de session utilisateur* n'apparaît pas. (Voir aussi "*Ouverture de session*" en page 4-1.) Puis un *projet* par défaut s'ouvre.
  - ♦ Après cela, chaque fois que vous ouvrez une session, le dernier *projet* sur lequel vous avez travaillé s'ouvre automatiquement. Vous avez alors le choix entre ouvrir une session sous un nom d'utilisateur différent ou ouvrir un autre *projet*.

### Sortie de Pinnacle Liquid

- 1 Dans la barre de menu de Pinnacle Liquid, cliquez sur *Fichier* et sélectionnez *Sortir Pinnacle Liquid*. Une boîte de dialogue contenant les deux options suivantes s'affiche à l'écran :
- ♦ Sélectionnez *Quitter le logiciel* et cliquez sur OK. Ceci ferme le logiciel Pinnacle Liquid.
  - ♦ Sélectionnez *Effacer le bureau Pinnacle Liquid et ouvrir une session sous un autre nom?* puis cliquez sur OK pour ouvrir une session sous un autre nom d'utilisateur ("*Ouverture de session*" en page 4-1).

## Menus, Boîtes de dialogue et Boutons d'outils

Cette section vous donne un aperçu des éléments fréquemment utilisés dans Pinnacle Liquid.

### Barre de menu

A partir de la Version 6, une barre de menus Windows standard est présente en haut de la fenêtre du logiciel. Elle comporte les menus habituels, notamment *Fichier*, *Aide* et *Edition*, ainsi que des menus spécifiques à Pinnacle Liquid. Voir aussi “*Barre de menus Windows standard*” en page 3-19.

### Menus contextuels



Exemple de menu contextuel

Lors des études du design de Pinnacle Liquid, un seul souci prédominait : faire simple et facile à utiliser. Ceci a été la cause de l'élimination de la barre des menus traditionnelle. Les fonctions sont appelées à partir d'un menu contextuel ou au moyen d'un bouton d'outil.

En plus des Outils, les menus contextuels constituent les principaux éléments de Pinnacle Liquid. Toutes les fonctions utiles sont regroupées dans ces menus contextuels qui sont spécifiques aux objets et à certaines zones. Et c'est là que vous devez regarder en premier.

#### Utilisation des menus contextuels

- 1 Cliquez (bouton droit) sur un objet ou une zone pour ouvrir le menu contextuel correspondant.
- 2 Cliquez (bouton gauche) sur une rubrique du menu contextuel pour appeler une fonction.



## Boutons d'outils et Barres d'outils

Dans Pinnacle Liquid, les fonctions (telle que "Lecture") sont appelées et exécutées à partir d'un menu contextuel ou de boutons d'outils.

Ces boutons se trouvent généralement dans les barres d'outils (et peuvent être disposés horizontalement ou verticalement dans l'interface).

Parfois, le bouton dont vous avez besoin peut ne pas se trouver dans la barre (en raison d'un manque d'espace). Néanmoins, vous pouvez déterminer pratiquement pour chaque barre d'outils quels boutons elle contiendra et comment ces derniers seront disposés. Pour en savoir plus sur la manière de procéder, voir "Personnalisation des barres d'outils" en page 17-9.

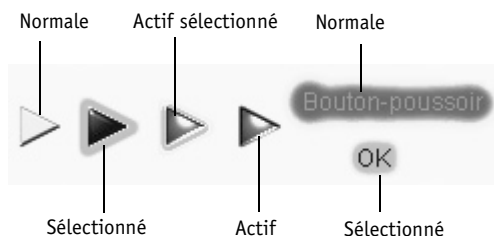


La plupart des boutons de Pinnacle Liquid possèdent des info-bulles : ce sont des fenêtres d'information miniatures contenant une description succincte de la fonction. Les info-bulles apparaissent lorsque vous laissez le pointeur de la souris sur un bouton pendant plus d'une seconde.

### Etat des boutons et du texte

Pour tous les boutons d'outils, les info-bulles suivantes renseignent sur l'état des outils:

- ♦ Bouton en gris, pas de surbrillance lumineuse : fonction désactivée, outil hors des limites pour être sélectionné (pointeur de souris ne pointant pas le bouton).
- ♦ Bouton en gris, surbrillance lumineuse : fonction désactivée, outil dans les limites pour être sélectionné (pointeur de souris pointant le bouton). Ceci vous renseigne sur l'outil sélectionné actuellement avec la souris et qui sera activé si vous cliquez sur le bouton de la souris. Exemple : le déplacement du pointeur de la souris sur les boutons d'une barre d'outils sans cliquer ou sans les faire glisser met en surbrillance chaque bouton sur lequel le pointeur passe.
- ♦ Bouton en jaune, pas de surbrillance lumineuse : fonction activée, outil hors des limites pour être sélectionné (pointeur de souris ne pointant pas le bouton). Exemple : L'outil Lecture reste en jaune pendant la lecture d'un clip.
- ♦ Bouton en jaune, surbrillance lumineuse jaune : fonction activée, outil dans les limites pour être sélectionné. Exemple : le pointeur de la souris est sur l'outil Lecture pendant la lecture d'un clip.



Etat des boutons et du texte

## Boîtes de dialogue

Les boîtes de dialogue contiennent des informations et vous permettent de spécifier des fonctions et sélectionner des options.

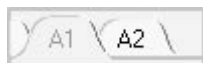


*Exemple de boîte de dialogue*

## Éléments types des boîtes de dialogue

La plupart des boîtes de dialogue possèdent une configuration similaire et contiennent les éléments de base suivants :

### Onglets



*Exemple d'onglet*

Si vous cliquez sur l'un des onglets en retrait, vous le placez en avant des autres.

### Champs de saisie

Les champs de saisie vous permettent d'entrer du texte. Il suffit de cliquer sur le champ de saisie et d'effectuer votre entrée à l'aide du clavier. Vous confirmez généralement en appuyant sur ENTRÉE.

### Cases à cocher



Cliquez sur une case à cocher pour sélectionner l'option correspondante.



Les boutons radio (cases à cocher circulaires) ont une fonction de sélection OU inclusive. Plusieurs cases carrées peuvent être cochées simultanément.

### Curseurs et boutons



Les curseurs et les boutons vous permettent de définir des valeurs ou des séries de valeurs. Ces curseurs et boutons peuvent prendre différentes formes suivant la boîte de dialogue.



Pour régler une valeur à l'aide d'un curseur ou d'un bouton, cliquez sur l'élément correspondant et faites-le glisser jusqu'à la position choisie. Vous pouvez également entrer les valeurs dans les champs de saisie au moyen du clavier.

### Boîtes à listes déroulantes



*Exemple de boîte à liste déroulante*

Certaines fenêtres comportent des boîtes à liste déroulante. Cliquez sur la flèche ou l'entrée visible de la liste pour l'ouvrir. Puis cliquez sur cette entrée pour la sélectionner.

## Boutons des boîtes de dialogue

Ces boutons s'appliquent à tous les paramètres d'une boîte de dialogue.

### Appliquer et Fermer



Cliquez pour appliquer les paramètres de la boîte de dialogue à l'élément courant et fermer cette boîte.

### Annuler



Cliquez pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de changement. Cette action est identique à celle consistant à fermer la boîte de dialogue à partir de la barre de menus ou en appuyant sur la touche ECHAP.

### Rétablir l'état initial



Rétablit l'état initial de tous les paramètres (celui précédant la première ouverture de la boîte de dialogue).

### Rétablir les valeurs par défaut



Rétablit la valeur par défaut (réglage usine) de tous les paramètres modifiés

### Boîte de dialogue Personnaliser



Certaines boîtes de dialogue peuvent être personnalisées. Ce bouton permet d'ouvrir la boîte à outils correspondante.

## Le tour de Pinnacle Liquid

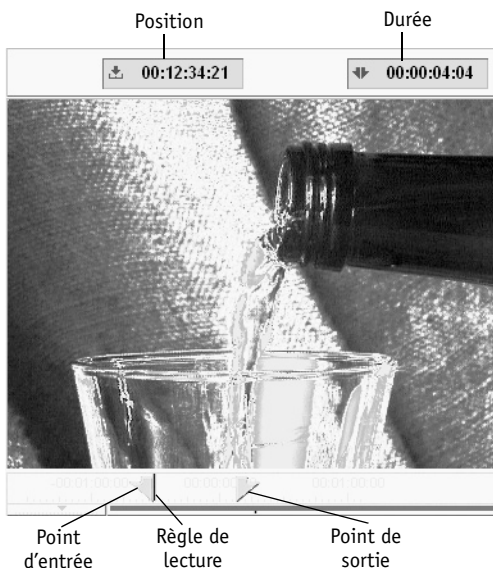
Si vous n'êtes pas encore familiarisé avec Pinnacle Liquid, prenez le temps de lire ces quelques pages : nous aimerions en effet vous présenter certains des modules logiciels, visionneurs et éditeurs les plus importants.



*Voici ce à quoi Pinnacle Liquid peut ressembler dans une configuration à deux moniteurs*

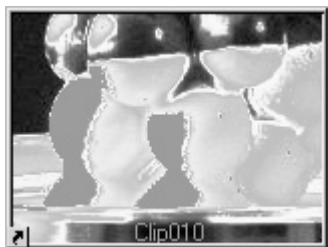
## Caches d'incrustation

Les fenêtres d'incrustation vous permettent de visualiser votre séquence vidéo (constituée d'images fixes ou mobiles), vos titres et vos graphiques, les effets à calculer, etc. L'audio peut même s'afficher, sous forme d'ondes. Placés en périphérie des fenêtres d'incrustation, vous pouvez apercevoir toutes sortes de fonctions et d'affichages. L'exemple ci-dessous (un cliché instantané pris à partir du *Visionneur de clips*) montre la position de la *règle de lecture* ainsi que la durée du clip entre les points d'entrée et de sortie. Voir aussi "Moniteur pleine taille" en page 9-122 et "Menu Qualité de l'incrustation / Taille de l'incrustation" en page 9-124.



*Exemple de fenêtre d'incrustation  
(représentée ici avec la barre de position et les deux afficheurs de Time Code)*

## Icônes-images



*Icône-image*

Tous les objets dans Pinnacle Liquid peuvent également être affichés dans une vue d'*icônes-images*. Les *icônes-images* sont des images fixes vous aidant à identifier des clips. La *vue d'icônes-images* est idéale, par exemple pour élaborer un storyboard.

On trouve des icônes -images sur le bureau, dans la *fenêtre Projet*, sur la *Time-Line* Pinnacle Liquid et dans de nombreuses boîtes de dialogue. Pour plus d'informations sur les icônes-images, voir "*Vue d'icônes-images*" en page 8-34 et "*Lecture des icônes-images*" en page 8-77.

## Bureau Pinnacle Liquid

Le bureau de Pinnacle Liquid constitue la toile de fond de tous les autres éléments de Pinnacle Liquid, les *icônes-images*, par exemple. Trois éléments se retrouvent en permanence sur le bureau : L'icône *Corbeille*, la barre des tâches et la *fenêtre Projet*.



Pour le reste, le bureau de Pinnacle Liquid fonctionne pratiquement de la même manière que le bureau de Windows (se reporter au Manuel Windows pour plus d'informations).

## La barre des tâches

La barre des tâches apparaît sur le bas du bureau.



*Fonctions de la barre des tâches*

Fonctions supplémentaires (à partir de la gauche) :

### Indicateur d'erreur/Indicateur ips/saut d'images



Le symbole " Bravo ! " vous signale que le démarrage du système s'est effectué correctement.

Si un problème survient, un point d'exclamation clignotant s'affiche en jaune, en orange ou en rouge en fonction de la gravité du problème. Cliquez (bouton gauche) sur le symbole pour obtenir des informations détaillées sur le problème en cours.

Cliquez (bouton droit) sur le symbole pour afficher un menu contextuel présentant les options suivantes :

- ◆ *Afficher la vitesse de lecture courante* -  
Pendant la lecture de la *Time-Line*, indique le nombre d'images par seconde courant (ips; standard PAL : 25 ips, standard NTSC : 30 ips). Son objectif principal est de vous permettre de contrôler les performances de l'ordinateur pour les effets logiciels en temps réel.
- ◆ *Afficher le journal d'erreurs* -  
Ouvre la boîte à liste avec l'ensemble des lignes.
- ◆ *Réinitialiser l'indicateur d'erreur* -  
Supprime toutes les lignes.
- ◆ *Afficher les informations système* -  
Affiche les informations sur le système (identique à la sélection par *Editer > Panneau de configuration > Site > Paramètres système > Info système*).

## LiquidEdition

- ◆ *Afficher la vitesse de lecture minimale* -  
Indique la valeur minimale atteinte (en images par seconde).
- ◆ *Afficher la dernière ligne du journal d'erreurs* -  
Ouvre une boîte de texte dans la barre des tâches affichant le dernier message.
- ◆ *Réinitialiser l'indicateur de vitesse* -  
Réinitialise la vitesse (ips) par défaut
- ◆ *Réinitialiser l'indicateur de vitesse à chaque démarrage de lecture* -  
Dès que la *Time-Line* est relue, réinitialise les dernières informations ips identifiées.

## Visionneur du rendu



L'icône  $\Sigma$  (lettre grecque) représente la fenêtre du *Visionneur du rendu*. Le terme "Rendu" désigne le calcul final des effets. Cliquez sur l'icône  $\Sigma$  pour ouvrir la fenêtre *Visionneur du rendu*, dans laquelle vous pouvez contrôler le déroulement du rendu, le démarrer et l'arrêter.  
(Voir aussi "*Calcul (ou rendu) final des effets*" en page 10-37.)

La barre horizontale située à proximité de la fenêtre indique la progression de l'opération de rendu.

Dès que l'opération de rendu commence, l'icône Sigma est remplacée par une représentation miniature de l'image, à condition de n'avoir pas invalidé cette fonction dans le menu contextuel (clic bouton droit). Vous pouvez également utiliser ce menu pour masquer la barre de progression et arrêter l'opération de rendu.



## Cache de touche



Cliquez sur cette icône pour ouvrir la fenêtre *Cache de touche*. Pour n'importe quel module logiciel, cette fenêtre vous fournit une référence immédiate en vous précisant les fonctions affectées aux touches du clavier de l'ordinateur.

Reportez-vous à “*Affecter des fonctions au clavier*” en page 17-12 pour plus d'informations sur la façon de modifier ces affectations.

## LiquidEdition

### Sélectionnez Sortie Vidéo



Pour commuter rapidement entre les sorties S-véo et CVBS, et autre sorties disponibles.

## Outil Audio



Cliquez sur cette icône pour ouvrir l'*Outil Audio* que vous pouvez utiliser pour contrôler les niveaux de sortie. Les deux rangées de carrés adjacentes servent de niveau auxiliaire. Les deux segments supérieurs en particulier s'affichent en rouge pour signaler une surcharge. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous au paragraphe intitulé “*Outil Audio*” en page 13-15.

Localisation audio numérique ou analogique en mode scrub : cliquez bouton droit sur l'icône pour ouvrir un menu contextuel. Sélectionnez l'un des deux modes, puis validez le mode *scrub* (localisation rapide) en appuyant sur la touche d'ARRÊT DE DÉFILEMENT de votre clavier : Dans l'icône, un A ou un D indique que le mode *scrub* est actif, et précise son type.

Pour plus d'informations à ce sujet, voir “*Scrubbing audio - Numérique ou Analogique*” en page 13-12.

## Commutateur de vues



Pour accéder à plusieurs vues sur l'interface Pinnacle Liquid, cliquez sur le *Commutateur de vues* (icône de l'oeil) et sélectionnez une vue de bureau disponible (“*Vues du bureau*” en page 3-14).



Dans une configuration à deux moniteurs, nous vous conseillons de sélectionner une vue du bureau qui positionne les *visionneurs Source et Final* sur le moniteur gauche (“primaire”) : placés à droite, les visionneurs peuvent en effet provoquer une perte d'images lors de la lecture de la vidéo.

## Liquidblue

### Moniteur Audio



Cliquez sur cette icône pour ouvrir le *Moniteur audio*, que vous pouvez utiliser pour surveiller et commander des signaux en sortie analogique. Pour plus d'informations, voir “*Moniteur Audio*” en page 13-17.

## InterCom



Cliquez sur cette icône pour ouvrir une boîte de dialogue pouvant être utilisée par les membres d'un groupe de travail pour échanger des informations. Lorsque vous recevez un message, cette icône est remplacée par une icône de téléphone rouge orangée clignotante ( page 7-31).

## Vues du bureau

Le bureau Pinnacle Liquid est en mesure d'afficher plusieurs fenêtres simultanément, que vous pouvez configurer ici de différentes façons. La configuration courante des fenêtres visible sur le bureau est appelée une "vue". Le *Commutateur de vues* (icône de l'oeil) sur la barre des tâches ouvre un menu contextuel définissant la vue courante sur le moniteur VGA.



Vous pouvez réorganiser les icônes (comme celles par exemple de la *corbeille* ou des *chutiers*) au moyen du menu contextuel du bureau.

## Un seul moniteur VGA

Pour modifier la disposition des fenêtres sur le bureau :




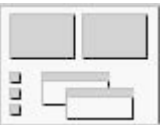
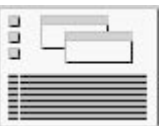
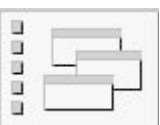
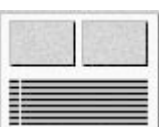
- 1 Cliquez sur l'icône *Commutateur de vues* sur l'extrémité droite de la barre des tâches pour afficher le menu de sélection.
- 2 Cliquez sur la vue que vous avez choisie.  
A ce point, vous avez sélectionné la vue et le bureau se réorganise en conséquence.

ou



- 1 En maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser l'objet que vous souhaitez modifier dans un autre module vers l'icône *Commutateur de vues*. Le menu de sélection apparaît.
- 2 Faites maintenant glisser l'objet vers la vue que vous avez choisie et laissez-le sur cette vue pendant quelques instants. Cette dernière se modifie et vous pouvez dès lors continuer à travailler avec l'objet.

## Vues (un seul moniteur)

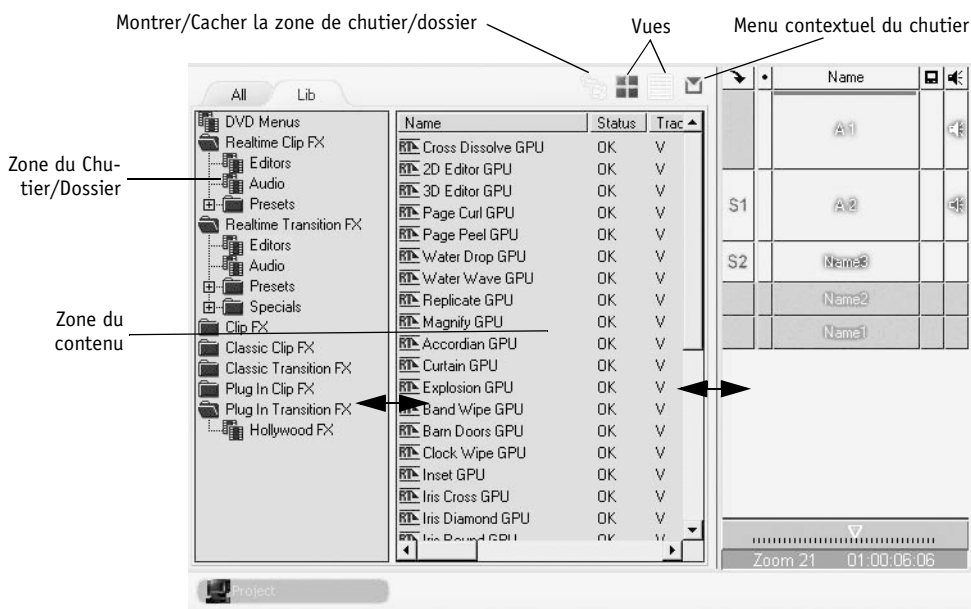
	- <i>Time-Line</i> seule
	- <i>Éditeur de séquences</i> en haut, <i>Projet</i> en bas
	- <i>Fenêtre Projet</i> en haut, <i>Time-Line</i> en bas
	- <i>Fenêtre Projet</i> seul
	- <i>Éditeur de séquences</i> en haut, <i>Time-Line</i> en bas



Les vues les plus utilisées sont les fenêtres "*Projet seul*" pour la conception de *projets*, "*Fenêtre Projet* en haut, *Time-Line* en bas" et "*Éditeur de séquences* en haut, *Time-Line* en bas" pour l'opération réelle de montage.

## Utilisation du Navigateur du Projet

Le *Navigateur du Projet* s'avère particulièrement utile lorsque l'on travaille sur une configuration à un seul moniteur. Une fois activé, le *Navigateur du Projet* prend un certain espace sur la *Time-Line*.



*Navigateur du projet*



Le *Navigateur du Projet* est une fenêtre *Projet* miniature. Utilisez cet outil pour appeler le navigateur. Si vous ne trouvez pas le bouton sur la barre d'outils de la *Time-Line*, vous pouvez le rechercher dans la boîte à outils correspondante (voir "*Personnalisation des barres d'outils*" en page 17-9). Pour fermer le *Navigateur du Projet*, cliquez à nouveau sur le bouton d'outil.

- ♦ Changer la taille et la position du navigateur -

Les limites entre la *Time-Line* et le *Navigateur du Projet* ainsi qu'entre la zone du contenu et la zone du *chutier/dossier* peuvent être déplacées. Placez le pointeur de la souris sur le trait de séparation et faites-le glisser pour l'amener à l'endroit choisi (voir les flèches dans la capture d'écran ci-dessus).

Vous pouvez également modifier les positions de la zone du contenu et de la zone du *Chutier/Dossier*. Cliquez bouton droit sur le trait de séparation entre ces deux zones, puis sélectionnez une combinaison. *Relative* permet de conserver la taille relative des deux zones lorsque le déplacement se fait en augmentant ou en réduisant la fenêtre.

Pour déplacer le *Navigateur du Projet* vers le haut de la *Time-Line*, par exemple, cliquez bouton droit sur le trait de séparation entre les *en-têtes* du navigateur et de la *Time-Line*, puis sélectionnez une option du menu contextuel.

- ♦ *Montrer/Cacher l'arborescence des chutiers* -  
Cliquez ici pour afficher ou masquer la zone de chutier/dossier, selon la vue courante.
- ♦ *Changer d'onglet* -  
Cliquez sur ce bouton pour passer d'un onglet *Projet* disponible à un autre.
- ♦ *Changer de projet* -  
Dans le cas où vous auriez besoin des matériaux figurant dans un *projet* différent de celui en cours, vous avez la possibilité de commuter entre plusieurs *projets*. La *séquence* courante demeure sur la *Time-Line*. Pour cela, cliquez (bouton droit) sur *Montrer/Cacher l'arborescence des chutiers*. Une liste des plus récents *projets* sur lesquels vous avez travaillé apparaît (il s'agit de la même liste que celle du sous-menu *Ouvrir/Créer un projet*). Cliquez sur le nom du *projet* pour le sélectionner.  
Si vous avez besoin d'un autre *projet*, vous devrez d'abord l'ouvrir et le fermer de manière habituelle pour pouvoir le retrouver sur la liste la plus récente.



Pour plus d'informations sur "*Le Navigateur Projet*" en page 8-14.

### Deux moniteurs VGA







Pour modifier la disposition des fenêtres sur le bureau :



- 1 Cliquez sur l'icône *Commutateur de vues* sur l'extrémité droite de la barre des tâches pour afficher le menu de sélection.
- 2 Cliquez sur la vue que vous avez choisie.  
A ce point, vous avez sélectionné la vue et le bureau se réorganise en conséquence.

Dans une configuration à deux moniteurs, nous vous conseillons de sélectionner une vue du bureau qui positionne les *visionneurs Source* et *Final* sur le moniteur gauche ("primaire"): placés à droite, les visionneurs peuvent en effet provoquer une perte d'images lors de la lecture de la vidéo.

## Vues (deux moniteurs)

	- La <i>Time-Line</i> apparaît sur les deux moniteurs.
	- La fenêtre <i>Projet</i> apparaît sur les deux moniteurs.
	- Moniteur gauche : <i>Éditeur de séquences</i> en haut, Fenêtre <i>Projet</i> en bas. - Moniteur droit : la <i>Time-Line</i> occupe tout le moniteur.
	- Moniteur gauche : <i>Éditeur de séquences</i> en haut. - Moniteur droit : fenêtre <i>Projet</i> en haut, la <i>Time-Line</i> occupe le bas des deux moniteurs.
	- Moniteur gauche : <i>Éditeur de séquences</i> en haut, <i>Time-Line</i> en bas. - Moniteur droit : La fenêtre <i>Projet</i> occupe tout le moniteur.
	- Moniteur gauche : le <i>Projet</i> occupe tout le moniteur. - Moniteur droit : <i>Éditeur de séquences</i> en haut, <i>Time-Line</i> en bas.

## Barre de menus Windows standard

La barre de menus est située en haut de la fenêtre du logiciel. Vous pouvez utiliser les boutons Windows habituels situés dans le coin supérieur droit afin de réduire ou d'agrandir la fenêtre du logiciel mais pas pour la dimensionner en fonction d'un format particulier.

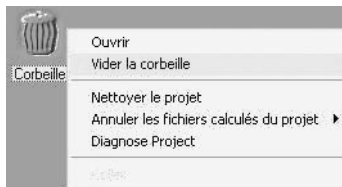
- ♦ Vous pouvez également accéder à la plupart des commandes de menu de diverses autres façons. Vous avez aussi, par exemple, la possibilité d'ouvrir l'*Outil de dérushage* pour capturer la vidéo et l'audio en cliquant sur un bouton d'outil ou en appuyant sur une touche de fonction. Vous pouvez choisir d'autres commandes à partir des menus contextuels spécifiques.
- ♦ Pour certaines commandes, vous devez d'abord sélectionner un *Chutier* ou plusieurs clips pour indiquer à quel endroit vous souhaitez appliquer la fonction. Ainsi, si vous voulez importer un clip, sélectionnez d'abord le *Chutier* dans lequel vous souhaitez l'importer.
- ♦ Vous remarquerez que l'arrière-plan de certaines fenêtres commencent à clignoter (gris clair - gris foncé). Cela signifie que l'action qui suivra sera appliquée à cette zone précise. Ceci est particulièrement utile lorsque, par exemple, vous avez ouvert ou sélectionné plusieurs *Chutiers*.
- ♦ En outre, le contenu d'un menu peut changer en fonction de la zone actuellement activée. Par exemple, le menu *Projet* est beaucoup plus court lorsque vous travaillez dans la fenêtre *Projet* sur l'onglet *Bibliothèque*.

## Corbeille



Pour sortir des éléments des *chutiers* ou des raccourcis du bureau, vous pouvez les placer dans la *corbeille*. Cette dernière grossit pour signaler qu'elle contient des éléments. L'info-bulle de *Corbeille*, qui apparaît lorsque le pointeur de la souris stationne sur l'icône pendant plus d'une seconde, donne le nombre d'éléments de cette *corbeille*.

Cliquez (bouton droit) sur la *corbeille* pour accéder à son menu contextuel.



- ♦ *Ouvrir*  
-ouvre une fenêtre affichant le contenu de la *corbeille*. Les éléments peuvent être transférés de la fenêtre *Corbeille* vers la fenêtre *Projet* pour les restaurer. Le déplacement d'un élément de la fenêtre *Corbeille* vers le bureau crée un raccourci de l'élément, mais il est impossible d'accéder à l'objet cible à moins qu'il n'existe aussi dans la fenêtre *Projet*.
- ♦ *Vider la corbeille* -  
sort les éléments de la *corbeille* à partir du *Projet*. Notez que cette opération ne supprime pas les fichiers médias, des effets, etc., du disque dur, mais simplement du *Projet*.

- ♦ *Vider un projet* -  
Efface complètement l'historique undo du *projet* courant, y compris tous les objets supprimés. Cette fonction doit normalement être utilisée pour réduire la taille d'un fichier *Projet* lorsque, par exemple, vous avez terminé un programme.
- ♦ *Supprimer les fichiers de rendu du projet* -  
Voir : "*Suppression des fichiers de rendu*" en page 8-135.
- ♦ *Diagnostiquer le projet* -  
voir "*Diagnostiquer le projet*" en page 8-17
- ♦ *Coller* -  
place le contenu du presse-papiers (un objet copié ou coupé de sa position d'origine) dans la *corbeille*. Cette opération est identique à celle consistant à utiliser le bouton *Corbeille* ou la touche *Supprimer*, ou à sélectionner *Supprimer* dans le menu contextuel.



Cliquez (bouton droit) sur la fenêtre *Corbeille* pour sélectionner une vue de *détail* ou une vue d'*icônes-images* de son contenu.

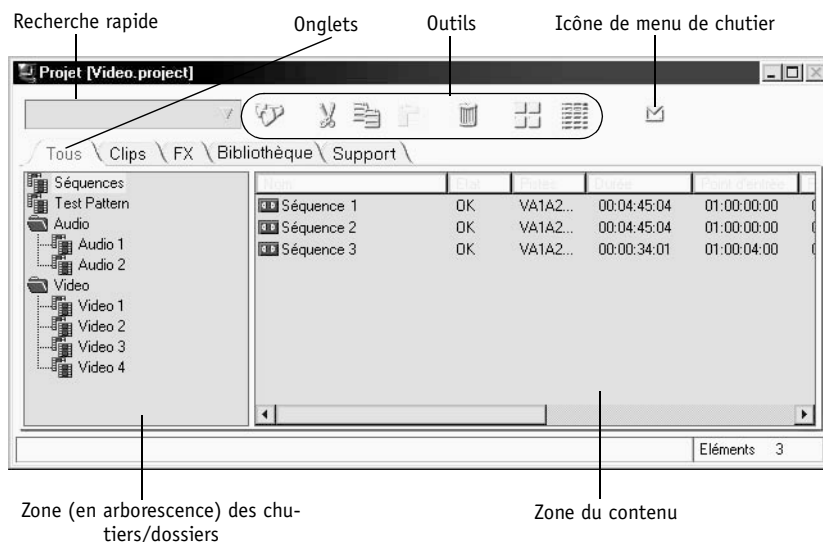


## La fenêtre Projet

Dans cette fenêtre, vous pouvez gérer tous les éléments dont vous avez besoin pour un montage avec Pinnacle Liquid. La fenêtre *Projet* affiche tous les éléments du *projet* présent actuellement à l'écran, notamment les clips audio et vidéo, les effets, les graphiques, etc. Similaire dans sa conception et sa fonction à l'Explorateur Windows, la fenêtre *Projet* s'appuie sur une hiérarchie de dossiers que vous pouvez personnaliser pour l'adapter au *projet* et à vos propres exigences.

La zone en arborescence sur la gauche de la fenêtre est utilisée pour créer et sélectionner les dossiers et les sous-dossiers (dénommés *chutiers*). La zone du contenu sur la droite sert à organiser et à visualiser les objets.

Pour plus d'informations sur cette gestion, voir "*Le Projet*" en page 8-4.

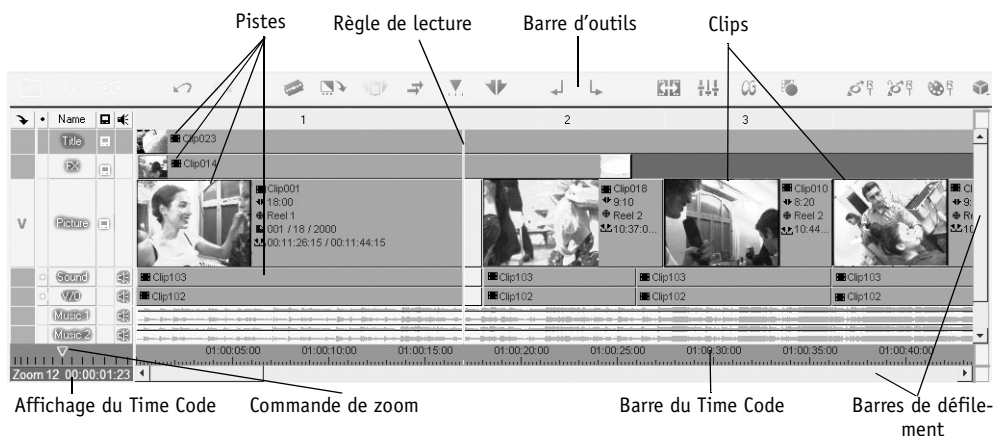


*Fenêtre Projet*

## La Time-Line

La *Time-Line* est l'espace de travail dans lequel vous compilez un film (appelé *Séquence* dans Pinnacle Liquid) à partir des objets individuels du *projet*. Ces objets sont placés sur les *pistes* de la *Time-Line*. Vous pouvez choisir le nombre et la taille de ces pistes. Parmi les autres éléments utilisés avec la *Time-Line*, citons la barre d'outils, la *règle de lecture*, l'afficheur du *Time Code* et la barre du *Time Code*.

Pour plus d'informations sur la *Time-Line* et le montage vidéo, voir "*Configuration de la Time-Line*" en page 9-4.



*Fenêtre de la Time-Line*

## L'Éditeur de séquences

L'Éditeur de séquences *combine le Visionneur source, le Visionneur final et la Time-Line*. Le *visionneur source* ("lecteur") affiche le clip que vous souhaitez monter. Le *visionneur final* ("enregistreur") vous permet de lire la *séquence* figurant sur la *Time-Line*.

Pour plus d'informations, voir "Éditeur de séquences" en page 9-41.



*Éditeur de séquences et Time-Line*

## L'Outil de dérushage

Avant de pouvoir monter une séquence vidéo dans Pinnacle Liquid, le matériau brut correspondant doit être présent sur votre ordinateur. *L'Outil de dérushage* vous permet de transférer les données vidéo sur votre disque dur (le plus souvent à partir d'une bande). En outre, vous pouvez contrôler l'entrée de l'audio, nommer des clips et appliquer une correction couleur primaire en temps réel (seulement Liquid blue).

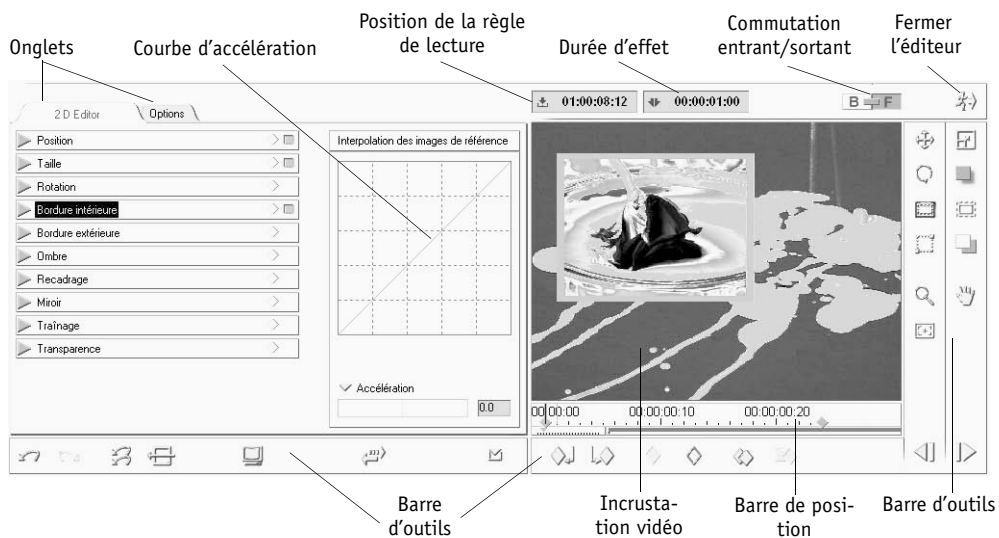
Pour plus d'informations sur l'utilisation de cet *outil de dérushage*, reportez-vous au chapitre intitulé "Les entrées" en page 6-1.



*Outil de dérushage*

## Les Éditeurs d'effets

Grâce aux *Éditeurs d'effets*, vous pouvez créer des effets de *transition* et de *clip*.

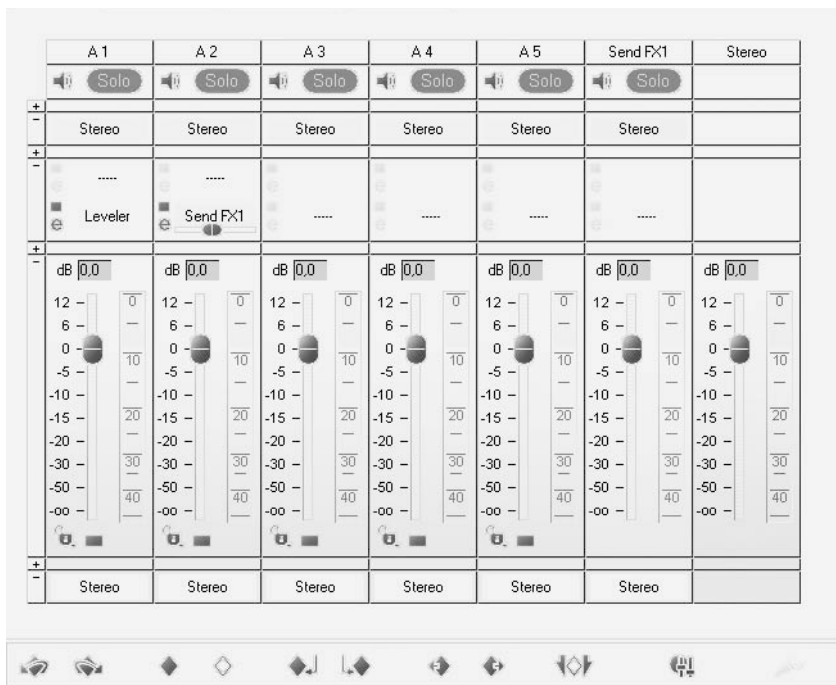


*Exemple d'Éditeur d'effets (Classic)*

## L'Éditeur Audio

La plupart des travaux que vous réalisez avec des matériaux audio nécessitent l'Éditeur Audio. Dans la vue standard, l'Éditeur Audio remplace le Visionneur Source au-dessus de la Time-Line et commence avec l'onglet "Mélangeur" à l'avant. Le deuxième onglet contient le Mappage des sorties. Il vous permet de mixer des signaux audio dans des sous-groupes et de les distribuer sur les sorties disponibles.

Voir : "Éditeur Audio" en page 13-17.

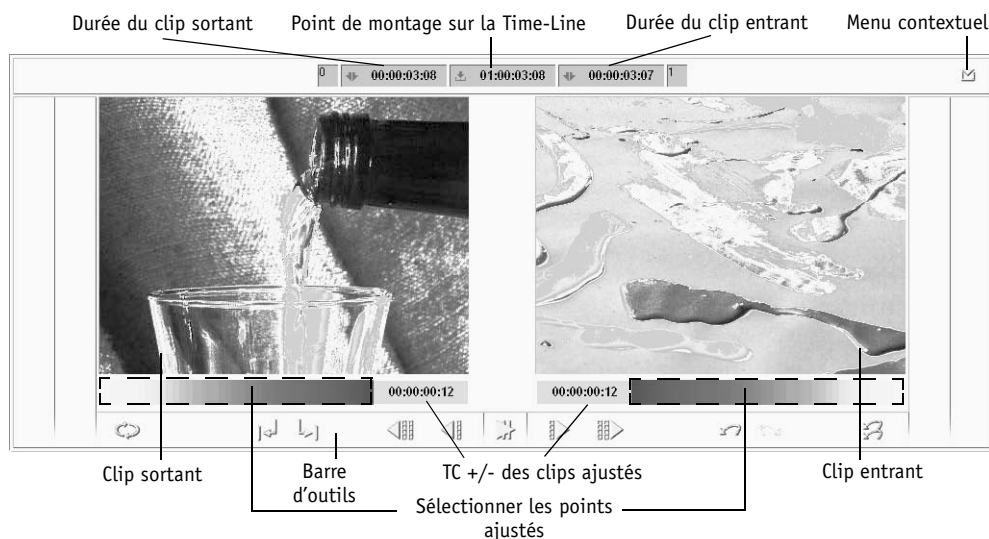


Editeur Audio

## L'Éditeur Trim

Avec l'Éditeur *Trim*, vous avez la possibilité d'harmoniser les mouvements des images à des fins de montage et d'ajuster avec précision les transitions entre chaque point de montage (cut). Les deux caches d'incrustation affichent les images précédant et suivant le point de montage. Vous pouvez contrôler le point de montage en mode *Prévisualisation*. La fonction *Glissement de clip* vous permet de réaliser un ajustement précis simultané du point d'entrée et du point de sortie.

Voir aussi "Éditeur Trim" en page 9-74.







# Ouverture de session



Volume

II

Chapitre

4

Vous n'avez pas nécessairement besoin d'ouvrir une session avec Pinnacle Liquid pour travailler sur le système; le faire offre toutefois certains avantages, surtout lorsque plusieurs utilisateurs travaillent sur le même système. Si vous ouvrez une session sous un nom utilisateur particulier,

- Le dernier projet édité sous ce nom s'ouvre et apparaît dans l'état qu'il présentait lorsque vous l'avez quitté,
- L'interface utilisateur de Pinnacle Liquid est configurée en fonction des paramètres personnalisés correspondant à cet utilisateur (affectation de barres d'outils, de clavier, etc.).
- Le cas échéant, vous êtes invité à entrer le mot de passe protégeant les paramètres contre des accès non autorisés.

Tous vos paramètres personnels (profil utilisateur) peuvent être sauvegardés sur disquette et utilisés sur n'importe quel système fonctionnant sous Pinnacle Liquid, ce qui vous offre un environnement de travail portable et personnalisé.



Si la boîte de dialogue *Ouverture session utilisateur* n'apparaît pas à l'écran du système sur lequel vous travaillez (parce que le logiciel a été démarré pour la première fois ou la boîte de dialogue n'a pas été utilisée par les opérateurs précédents), quittez Pinnacle Liquid en sélectionnant *Fichier > Sortir Pinnacle Liquid >... et ouvrir une session sous un autre nom ?* Ceci a pour effet de lancer la procédure d'ouverture de session.

Si vous n'avez pas besoin de la boîte de dialogue *Ouverture session utilisateur*, sélectionnez *Annuler* ou appuyez sur ECHAP pour la faire disparaître.

**Ouverture de session sous un nom d'utilisateur existant** *page 4-3*

**Nouvel utilisateur/Ouverture de session initiale** *page 4-4*

**Chargement d'un profil utilisateur** *page 4-5*

**Paramètres utilisateur** *page 4-6*

→ Commentaires *page 4-6*

→ Protection par mot de passe *page 4-7*

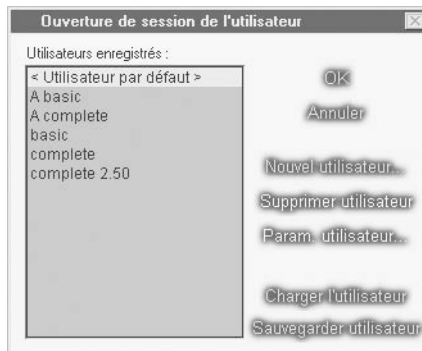
**Suppression d'un utilisateur** *page 4-8*

**Sauvegarde d'un utilisateur** *page 4-9*

### Ouverture sous un nom d'utilisateur existant

Si d'autres utilisateurs sont déjà enregistrés dans le système, la boîte de dialogue *Ouverture session utilisateur* contient une liste de noms. Choisissez le nom approprié puis cliquez sur OK.

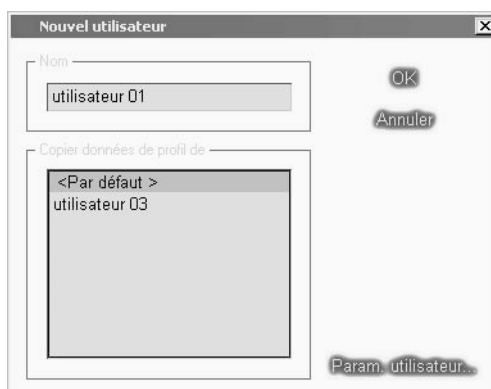
Lors de la première installation de Pinnacle Liquid dans un répertoire où n'existe aucune installation antérieure, un seul paramètre *Utilisateur par défaut* est créé au lieu des six Paramètres Utilisateur prédéfinis habituels, ceux que vous auriez pu rencontrer sur les versions précédentes (voir figure). Vous pouvez cependant enregistrer les Paramètres Utilisateur existants sur un disque et les importer dans la nouvelle installation. En outre, si Pinnacle Liquid a été installé sur une ancienne version, les anciens paramètres demeurent toujours accessibles.



*Ouverture de session utilisateur*

## Nouvel utilisateur/Ouverture de session initiale

- 1 Dans la boîte de dialogue *Ouverture session utilisateur*, sélectionnez *Nouvel utilisateur* pour en créer un nouveau.
- 2 Entrez ensuite un nom et choisissez un profil utilisateur dans la liste; vous avez le choix entre :
  - ♦ *Par défaut*- Réglage du logiciel de base
 ou,
  - ♦ si l'un ou l'autre est présent, un autre utilisateur consigné ou un utilisateur servant d'exemple (de base, etc.) avec ses paramètres personnalisés. Autrement dit, vous pouvez travailler sur le système en utilisant les paramètres de l'autre utilisateur ou vous en servir de base pour définir votre propres paramètres.
- 3 Cliquez sur *OK*.



*Nouvel utilisateur*

---

## Chargement d'un profil utilisateur

---

Si vous avez travaillé sur un système Pinnacle Liquid différent, vous pouvez charger ici vos propres paramètres.

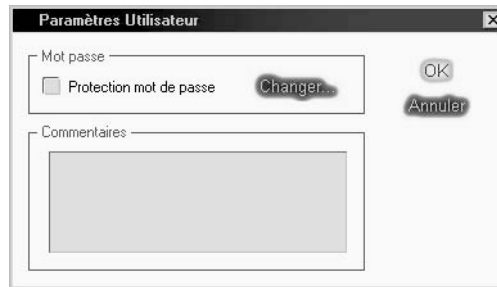
Dans cette boîte de dialogue, entrez la source de ce fichier (une disquette par exemple) puis ouvrez le fichier.

Dans la liste figure le nom de l'utilisateur que vous pouvez maintenant sélectionner.

Pour plus d'informations sur la sauvegarde des profils utilisateur, reportez-vous à *"Sauvegarde d'un profil utilisateur"* en page 17-5.

## Paramètres utilisateur

Vous pouvez configurer un nouvel utilisateur en cliquant sur *Paramètres utilisateur* dans la boîte de dialogue *Ouverture session utilisateur* ou *Nouvel utilisateur*. La boîte de dialogue *Paramètres utilisateur* vous permet d'ajouter ou de changer le mot de passe et des commentaires sur un utilisateur.



*Paramètres utilisateur*

## Commentaires

Cette option n'est pas tant destinée à des informations biographiques qu'à une description du profil utilisateur; vous pouvez configurer vos propres pseudonymes et les optimiser pour des applications particulières (par exemple, "Utilisateur Audio").

## Protection par mot de passe

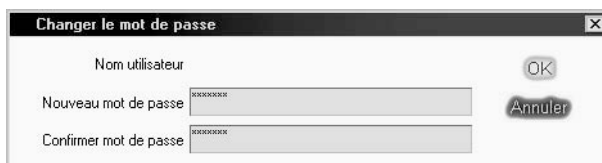
Pinnacle Liquid vous permet d'utiliser un mot de passe pour protéger les paramètres utilisateur enregistrés contre des accès non autorisés.



Notez qu'un mot de passe ne protège pas un projet contre ce type d'accès ; il protège en fait un profil utilisateur. Si vous souhaitez protéger l'ensemble du système, utilisez un mot de passe Windows (reportez-vous à votre manuel d'utilisation Windows).

## Ajout/Changement de mots de passe

Dans la boîte de dialogue *Paramètres utilisateur*, cliquez sur *Protection par mot de passe* pour la valider. La boîte de dialogue *Changer mot de passe* s'ouvre. Tapez ce mot de passe dans la boîte *Nouveau mot de passe*, puis tapez-le de nouveau dans la boîte *Confirmer mot de passe*. Cliquez sur *OK* pour fermer la boîte de dialogue et affecter le mot de passe à l'utilisateur.



*Changement du mot de passe*

## Suppression de mots de passe

Dans la boîte de dialogue *Paramètres utilisateur*, un caractère de contrôle dans la rubrique *Protection par mot de passe* indique que le nom utilisateur est protégé. Pour supprimer cette protection, cliquez sur *Protection par mot de passe*.

Pinnacle Liquid vous invite à entrer le mot de passe existant pour supprimer la protection.

---

### Suppression d'utilisateur

---

La boîte *Sélection utilisateur* permet de supprimer des utilisateurs. Sélectionnez l'utilisateur à supprimer dans la liste *Utilisateurs enregistrés*, puis cliquez sur *Supprimer utilisateur*. Si cet utilisateur possède une protection par mot de passe, il faut entrer ce mot de passe pour supprimer le nom utilisateur de la liste. Pinnacle Liquid vous demande de confirmer avant de supprimer l'utilisateur de la liste.



---

## Sauvegarde d'un utilisateur

---

Utilisez cette fonction pour sauvegarder les paramètres d'un utilisateur particulier. Ainsi, vous pouvez enregistrer ces paramètres sur disquette pour pouvoir les utiliser sur un autre système; voir aussi "*Chargement d'un profil utilisateur*" en page 4-5).

- 1 Sélectionnez un *Utilisateur* dans la liste puis cliquez sur ce bouton. Dans la boîte de dialogue qui apparaît...
- 2 ... indiquez si vous voulez ou non sauvegarder les données.

Les configurations suivantes sont sauvegardées :

- ♦ la barre d'outils
- ♦ les paramètres de la boîte de dialogue *Propriétés de l'objet*
- ♦ les jeux de propriétés sauvegardés sous *Panneau de configuration > Onglet Utilisateur*
- ♦ la présentation de l'interface du logiciel (bureau)



Les *Modèles de projet* et les *Modèles de Time-Line* ne peuvent pas être sauvegardés en même temps qu'un *profil utilisateur*. Toutefois, au moyen d'un support de stockage approprié, vous avez la possibilité de transférer les modèles de *TimeLine* et /ou de *Projets* dans le dossier de Pinnacle Liquid, d'un système à un autre.



# Haute Définition



Volume

II

Chapitre

5

Ce chapitre décrit les capacités en haute définition de Pinnacle Liquid.

**Principes de base de la télévision haute définition (TVHD) *page 5-3***

Une meilleure image, un meilleur son : La télévision du futur

**Haute Définition dans Pinnacle Liquid *page 5-10***

- Systèmes de Time Code *page 5-10*
- Multiformat dans les projets et sur la Time-Line *page 5-12*
- Classes de qualité *page 5-16*

**Haute Définition en entrée *page 5-18***

- Capture HDV dans l'Outil de dérushage *page 5-18*

**Haute Définition sur la Time-Line *page 5-19***

- Montage de clips HD *page 5-19*
- HD et effets *page 5-20*
- Monitoring HD *page 5-20*
- Combinaison de clips SD et HD *page 5-20*

**Haute Définition en sortie *page 5-21***

Enregistrer sur bande *page 5-21*

Sortie sous MPEG2 (bande et DVD) *page 5-21*

---

## Principes de base de la télévision Haute Définition

---

Cette section fournit des informations de base sur le TVHD.

### **La télévision du futur**

La signification et les avantages de la TVHD *page 5-3*

### **Filmer en HD**

Qu'est-ce qui change... *page 5-5*

### **Montage en TVHD**

Qu'est-ce qui ne change pas... *page 5-6*

### **Informations de base sur le TVHD**

Présentation des normes *page 5-6*

## La télévision du futur

TV Haute Définition (HD ou TVHD) signifie de meilleures images et un meilleur son, d'une qualité presque identique à celle du cinéma.

Le TVHD est un terme général se rapportant à la TV du futur qui remplacera à moyen terme les standards de télévision PAL, SECAM et NTSC existants. Nul ne sait encore avec quelle rapidité ce changement interviendra ni quelle sera la sous-norme qui prévaudra parmi toutes celles de la famille des normes aux multiples ramifications. Aux Etats-Unis où la transition a fait l'objet d'une loi, la conversion définitive en télévision numérique est attendue pour l'horizon 2006. En Asie, en Europe et dans les autres régions du monde, aucun programme n'est arrêté quant à l'introduction du TVHD. Le Japon par contre n'a cessé d'expérimenter les formats haute résolution depuis le début des années 90.

L'industrie, les stations TV et les sociétés de production se préparent au TVHD. De plus en plus de caméras HD sont disponibles, destinées non seulement aux professionnels, mais aussi au secteur grand public (un mot-clé : HDV). Les événements importants sont enregistrés et distribués sous forme de productions HD. Les téléviseurs HD sont disponibles sur les marchés où les programmes HD sont déjà diffusés.

Voici un aperçu des propriétés du HD :

- ◆ Normalisé -

La norme TVHD, se rapportant à toutes les normes et spécifications techniques essentielles, est définie par le SMPTE (Society of Motion Pictures & Television Engineers). Le comité ATSC (Advanced Television System Committee) a formulé un certain nombre de " séries de normes " comprenant toutes les combinaisons possibles de résolutions, de rapports d'aspect (ou formats d'image), de mode de balayage progressif par rapport au balayage entrelacé, etc. Une distinction est faite entre les formats de production et les formats de transmission (plus tard).

- ♦ Numérique -  
Le TVHD est numérique, de son enregistrement à sa sortie sur un téléviseur. Il est enregistré numériquement, édité numériquement, diffusé numériquement ou transmis via un réseau câblé et reçu sur un appareil numérique.  
(Les convertisseurs permettent de continuer à utiliser des TV et des moniteurs vidéo analogiques.)
- ♦ Compressé/non compressé -  
Le signal vidéo Haute définition (HDV) est généralement compressé selon la norme MPEG2 afin de réduire le débit.  
Le signal vidéo HD non compressé existe également mais, dans ce cas, les normes ne sont spécifiques qu'au fabricant et ne sont pas mondiales.
- ♦ Haute résolution = meilleure image -  
Le TVHD apporte " plus d'image " de deux façons :  
*Au niveau spatial* : Jusqu'à 1920 x 1080 pixels (comparé au NTSC : 720 x 486).  
*Au niveau temporel* : Jusqu'à 60 images par seconde en mode progressif (voir ci-dessous).  
Les images TVHD présentent plus de netteté et de finesse de détail que les images TV traditionnelles. Elles conviennent parfaitement à la projection sur écran large.
- ♦ " Grand écran " 16:9 -  
Bien que le TVHD prenne également en charge les divers formats 4:3, le format d'image grand écran 16:9 est nettement mis en avant. En fait, les véritables atouts du TVHD ne peuvent être appréciés qu'en 16:9.
- ♦ Un meilleur audio, le son surround -  
Le TVHD prend en charge le son spatial 5.1 (AC-3). Cela se traduit par un groupe de cinq canaux plus un, dans lequel ce dernier apporte le son de base et les autres cinq canaux (deux à l'arrière, trois à l'avant) entourent de son les observateurs et auditeurs. La plupart des DVD de films de long métrage bénéficient déjà d'un son 5.1.
- ♦ Progressif -  
Les standards NTSC et PAL/SECAM fonctionnent avec des trames. Chacune des 30/25 images enregistrées par seconde est lue deux fois sur l'écran TV - une fois sur les lignes de numéro pair (2, 4, 6, etc.) et une fois sur les lignes de numéro impair (1, 3, 5, etc.). Cet entrelaçage empêche le scintillement de l'image.  
La télévision basée sur la norme HD peut, mais ne doit pas forcément, afficher des images complètes, à une fréquence maximale de 60 images par seconde (ips).



*Entrelacé : Les lignes sont nettement visibles*

## Filmer en HD

Lorsqu'ils filment en vidéo HD, les cinéastes en PAL et NTSC font face à une nouvelle série de défis en matière de créativité :

- ♦ Le format grand écran cinématographique (16:9) requiert un nouveau type de composition d'image et une résolution différente pour les scènes. De là une tendance à trouver " plus " de détails dans l'image.
- ♦ Le mode progressif (fréquence d'image comprise entre 24 et 60 ips) peut faire apparaître les mouvements dans l'image autrement qu'ils le faisaient habituellement en mode entrelacé (mode trame). Chaque image fixe est nette ou présente un flou de mouvement, selon la vitesse d'obturation. Les artefacts en forme de peigne générés par l'entrelaçage en NTSC et PAL n'apparaissent pas en mode HD progressif.
- ♦ Cet enregistrement plus précis amène tous ces petits éléments visuels qui avaient l'habitude de disparaître en arrière-plan, des tâches sur la peau, une tasse de café oubliée et autres détails de ce genre, de devenir subitement beaucoup plus visibles. C'est pourquoi la préparation et la mise en place des scènes au moment du tournage peuvent s'avérer plus onéreuses et prendre beaucoup plus de temps.

## Montage en TVHD

Les clips HD sont traités sur la *Time-Line* exactement de la même manière que pour des clips PAL ou NTSC. Avant de commencer votre montage, vous réglez la *Time-Line* en fonction de la version HD choisie, ce qui signifie aussi que vous pouvez maintenant monter des clips MPEG2 IPB image par image sur la *Time-Line*.

Une fois que vous vous êtes décidé sur l'emploi d'un format HD particulier, tous les autres éléments visuels adoptent ce format. Pour éviter ces effets d'escalier désagréables, vous devez veiller à ce que les graphiques, titres et menus d'images aient la même résolution que le format vidéo HD. Toutefois, il est en principe possible de combiner des formats différents dans un *Projet* et sur la *Time-Line*.

Pour plus d'informations sur le montage en HD et MPEG2 IPB, voir *page 5-19*.

## Informations de base sur le TVHD

Il n'y a pas de norme HD définitive, mais une gamme complète de sous-normes différentes. Il n'y pas pour l'instant de certitude parmi toutes ces sous-normes sur celles qui feront autorité. Les sous-normes individuelles répertoriées ci-dessous ne sont pas immédiatement compatibles.

### Télévision de définition standard (SD) Normes de Production et de Transmission

Lignes (au total)	Lignes (actives)	Rapport d'aspect	Fréquence d'image / mode
525 (NTSC)	486	4:3 (pixels rectangulaires)	29.97 i
625 (PAL/SECAM)	576	4:3 (pixels rectangulaires)	25 i
625 (PAL plus)	576	16:9 (pixels rectangulaires)	25 i
525 (NTSC)	486	16:9 (pixels rectangulaires)	29.97 i

" i " = interlaced (entrelacé)



## Normes de transmission TV numérique (selon ATSC)

Lignes verticales (actives)	Lignes horizontales (actives)	Rapport d'aspect	Fréquence d'image / mode
(HD) 1080	1920	16:9 (pixels carrés)	24p, 30p, 30i
(HD) 720	1280	16:9 (pixels carrés)	24p, 30p, 60p
(SD) 480	704	4:3 (pixels rectangulaires)	24p, 30p, 30i, 60p
(SD) 480	704	16:9 (pixels rectangulaires)	24p, 30p, 30i, 60p
(SD) 480	640	4:3 (pixels carrés)	24p, 30p, 30i, 60p

" p " = progressive (progressif) ; " i " = interlaced (entrelacé)

Ce tableau ne couvre que le marché NTSC actuel et uniquement les formats *Send*.

Les formats drop frame (saut d'image) NTSC (29,97 ips) ne sont plus pris en charge.

## Normes de production TV numérique

Les normes de production sont appropriées à la prise de vue (enregistrement) et à la post-production. Le tableau ci-dessous répertorie les formats drop frame (saut d'image) qui sont éliminés par la norme send.

Résolution active (h x v)	Résolution (toutes les lignes)	Rapport d'aspect	Fréquence d'image / mode
1920 x 1080	2376 x 1250	16:9 (pixels carrés)	50p, 25i
1920 x 1080	2640 x 1125	16:9 (pixels carrés)	25p, 25i
1920 x 1080	2200 x 1125	16:9 (pixels carrés)	60p, 59.94p, 30p, 29.97p, 30i, 29.97i
1920 x 1080	2750 x 1125	16:9 (pixels carrés)	24p, 23.98p
1920 x 1035	2200 x 1125	16:9 (pixels rectangulaires)	30i
1280 x 720	1650 x 750	16:9 (pixels carrés)	60p, 59.94p
960 x 486	1144 x 525	16:9 (pixels rectangulaires)	29.97i
720 x 483	858 x 525	16:9 (pixels rectangulaires)	59,94p
720 x 486	858 x 525	16:9 (pixels rectangulaires)	29.97i
720 x 576	864 x 625	4:3 (pixels rectangulaires)	25i
948 x 486	1135 x 525	4:3 (pixels rectangulaires)	29.97i
948 x 576	1135 x 625	4:3 (pixels rectangulaires)	25i
768 x 486	910 x 525	4:3 (pixels rectangulaires)	29.97i

" p " = progressive (progressif) ; " i " = interlaced (entrelacé)

"h x v" = résolution horizontale x résolution verticale

## HDV : TVHD pour grand public et semi-professionnels

La norme HDV introduite par Canon, JVC, Sharp et Sony est destinée à mettre aussi le TVHD à la portée du marché grand public. Ce format, qui est également basé sur la compression MPEG2, est transmis via l'interface IEEE-1394 (DV, FireWire) et fournit deux canaux audio (MPEG1 Layer 2, 16-bit, 48 kHz à 384 kbps). Il est enregistré sur une bande DV (mini) standard.

Pinnacle Liquid peut enregistrer et sortir en HDV via l'interface IEEE-1394 sous le format natif.

Résolution active (h x v)	Débit compressé	Rapport d'aspect	Fréquence d'image / mode
1440 x 1080	25 mbps	16:9	60i, 50i
1280 x 720	19 mbps	16:9	60p, 50p, 30p, 25p

## Haute Définition dans Pinnacle Liquid

L'introduction de la vidéo Haute Définition a eu pour effet plusieurs changements dans Pinnacle Liquid. Cette section récapitule quels sont ces changements, où et pourquoi ils ont été faits.

**Systèmes de Time Code** *page 5-10*

**Multiformat dans les projets et sur la Time-Line** *page 5-12*

Comment les clips HD et SD coexistent

**Classes de qualité** *page 5-16*

Pour une plus grande clarté sur le réseau

## Systèmes de Time Code

23.98Hz(HD)
23.98Hz(HD DF)
24Hz(FILM)
25Hz(PAL)
29.97Hz(NTSC)
29.97Hz(NTSC DF)
30Hz(HD)
50Hz(HD)
59.94Hz(HD)
59.94Hz(HD DF)
60Hz(HD)

*Systèmes de  
Time Code, par  
ex. pour le lect-  
eur EN DIRECT  
(Outil de  
dérushage)*

Le TVHD est accompagné d'une grande variété de fréquences d'image (c.-à-d. le nombre d'images vidéo lues par seconde). Le résultat est que la gamme de systèmes de Time Code que l'on pouvait facilement gérer auparavant s'est sensiblement étendue. Les onze différents systèmes de TC dans les affichages de TC de Pinnacle Liquid sont identifiés par le caractère séparateur entre les positions (point, virgule, point-virgule, deux-points). Au début, ceci n'indique que le nombre d'images par seconde - par exemple, combien d'images sont comptées avant que l'affichage du Time Code n'incrémente d'une seconde.

Notez que tous les champs de TC dans Pinnacle Liquid sont toujours des images et jamais des trames. La liste ci-dessous spécifie la dernière image avant la seconde entière.

<i>Images/seconde (Hz)</i>	<i>Utilisé pour l'</i>	<i>Affichage du TC</i>
23.98	HD	00:00.00,23
23.98	HD Drop Frame	00.00.00,23
24	Film	00:00:00,23
25	PAL	00:00:00:24
29.97	NTSC	00:00:00.29
29.97	NTSC Drop Frame	00.00:00.29
30	HD	00:00:00;29
50	HD	00:00.00:49
59.94	HD	00:00.00.59
59.94	HD Drop Frame	00.00.00.59
60	HD	00:00.00;59

Ces formats de TC apparaissent, par exemple, dans les indicateurs de Time Code pour la *Time-Line*, pour les visionneurs *final*, *source* et le *visionneur de clip*, pour l'*Outil de dérushage* et pour la fonction *Enregistrer sur bande*.

Il ne peut y avoir qu'un seul système de TC avec une fréquence d'image spécifique sur la même *Time-Line* et dans la même *séquence* (voir la section suivante).

## Multiformat dans les projets et sur la Time-Line

Multiformat dans Pinnacle Liquid signifie :

Vous pouvez importer n'importe quels clips et données média vers un seul et même *Projet*, puis les visualiser et les éditer dans le *Projet* ainsi que sur la *Time-Line*, quelle que soit leur origine (PAL, NTSC, HD ou SD).

Pinnacle Liquid peut gérer tous les formats et systèmes de Time Code.

## Différences dans le rapport d'aspect et la résolution de l'image

Des différences peuvent exister dans le rapport d'aspect (4:3 ou 16:9) et dans la résolution verticale et horizontale des formats d'image (par ex. NTSC = 720 x 486 et HDV 720 = 1280 x 720).

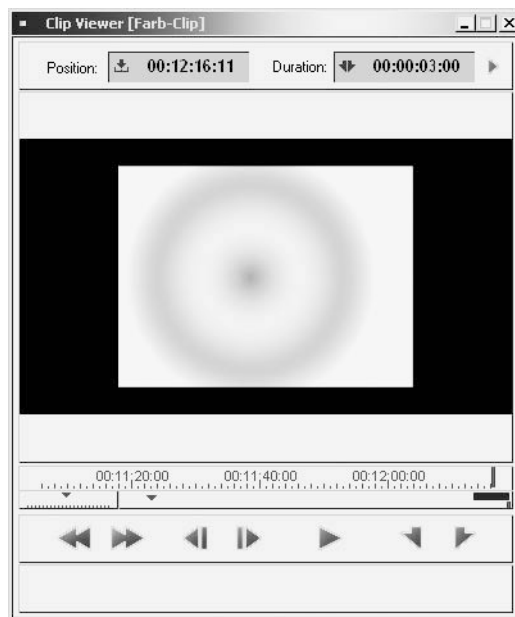
## Visionneur de clip et Visionneur source

Le *Visionneur de clip* et le *Visionneur source* adoptent le paramètre de la *séquence* courante (coché dans *Propriétés de la Time-Line*). Dans le cas des clips et des objets qui ne concordent pas avec ce paramètre, les paramètres de *Mise à l'échelle* pour ces clips et objets sont prioritaires.

Les options de *Mise à l'échelle* pour le clip et l'objet peuvent être trouvées dans les *Propriétés* du clip ou de l'objet (voir aussi "*Gestion des médias et Propriétés de l'objet*" en page 8-126).

Selon le paramètre de *Mise à l'échelle*, une des options suivantes peut se présenter :

- ♦ *Mise à l'échelle* non activée -  
L'image est centrée dans la fenêtre de l'image. A une résolution supérieure, une partie de l'image s'affiche en dehors de la fenêtre de l'image ; à une résolution inférieure, une bordure est visible sur tous les côtés ou juste sur deux côtés :



*Clip PAL 4:3 dans une fenêtre d'image de 1280 x 720 16:9 sans mise à l'échelle*

- ♦ *Mise à l'échelle* activée -  
L'image est mise à l'échelle, à savoir étirée ou rétrécie, en fonction de l'option de mise à l'échelle choisie.
- ♦ *Utiliser image alpha* activée ou non activée -  
Si cette option n'est pas activée, les objets de résolution inférieure s'affichent avec une bordure ou des bandes noires. Sinon, la zone est transparente.



Lors de la conversion vers des formats de qualité supérieure, vous pouvez également utiliser les éditeurs d'effets (2D, 3D, Classic ou TR).

## Time-Line et Visionneur final

Fondamentalement, les mêmes opérations s'appliquent à la *Time-Line* et au *visionneur final* comme elles le font avec les deux autres visionneurs. Il est possible de combiner des clips avec des rapports d'aspect et des résolutions différents dans une même *séquence*. Néanmoins, vous préférerez probablement essayer d'adapter les clips non conformes au format sélectionné de la *Time-Line* ou de la *séquence*, car un master mixé est généralement indésirable.

Le *visionneur final* adopte également le paramétrage de la *Time-Line* : Si la *Time-Line* est réglée sur un format HDV de 1280 x 720, 16:9, pixels carrés, le *visionneur final* possèdera le même rapport d'aspect et les clips ayant un format différent seront traités comme indiqué dans la section précédente (c.-à-d. en fonction de leur *Mise à l'échelle*).

### Vrai et Pseudo 16:9

Un grand nombre de caméscopes (y compris ceux des semi-professionnels) possèdent un commutateur 16:9. Bien que ce commutateur produise le rapport d'aspect désiré, 72 lignes en haut et 72 lignes en bas s'affichent simplement sous forme de bandes noires. La perte de ces lignes se traduit par une qualité d'image inférieure lorsque l'image est redimensionnée avec une largeur plus grande.

Ce type de 16:9 ne doit pas être confondu avec le HD ; il s'agit simplement de NTSC ou de PAL modifié.

## Systèmes de Time Code différents

Les systèmes de Time Code diffèrent au niveau de la fréquence d'image (ips) et, dans une certaine mesure, sur la question du saut d'image ou du non saut d'image (drop frame/non drop frame) (voir aussi "*Systèmes de Time Code*" en page 5-10).

### Visionneur de clip et Visionneur source

Le *visionneur de clip* et le *visionneur source* chargent et lisent toujours des clips et des objets, à la fois audio et vidéo, en utilisant leur système de TC d'origine. Cela signifie que vous pouvez toujours travailler image par image et insérer des objets sur la *Time-Line* du point d'entrée au point de sortie ou à la position de la *règle de lecture*.

Si plusieurs clips présentant des systèmes de TC différents sont chargés simultanément dans le *visionneur de clip*, le système de TC de la *séquence* courante s'applique (*Propriétés de la Time-Line*).

### Conversion de systèmes de TC

Normalement, les systèmes de TC d'objets sont automatiquement détectés lorsque ces objets sont importés ou capturés. Ceci est contrôlé par une option dans la boîte de dialogue *Médias Importés*. Si vous souhaitez importer un système de TC donné sur un clip, re-importez-le dans le système de TC désiré avec la fonction de détection automatique désactivée (voir "*Système TC par défaut*" en page 6-55). Cette opération génère une copie du clip à la fréquence d'image sélectionnée. Elle peut toutefois provoquer la désynchronisation de l'audio associé ; nous vous recommandons donc d'importer seulement le clip vidéo.



## Time-Line et Visionneur final

Sur la *Time-Line*, il ne peut y avoir qu'un seul système de Time Code par *séquence*. Les clips de la *Time-Line* dont le système de TC diffère de celui de la *séquence* actuelle sont toujours lus à la fréquence d'image courante. Cela signifie que des images sont omises ou que de nouvelles images sont interpolées ; la longueur (ou durée) du clip reste la même. Le système essaie dans un premier temps de le faire en utilisant un effet en temps réel. En cas d'échec, les clips concernés sont calculés.

### Conversion de systèmes de TC

La fonction *Timewarp linéaire* offre une conversion de haute qualité. Appliquez cet effet *Timewarp* aux clips concernés (menu contextuel de clip de *Time-Line*), en laissant la *Vitesse* à 100%. Les clips sont recalculés avec le système de TC de la *Time-Line/Séquence* courante.

Cette action n'a aucun effet sur l'audio, qui reste synchrone après la conversion.



Comme c'est toujours le cas avec les *Timewarps*, cette action doit être exécutée avant que toutes autres modifications ne soient effectuées (mise à l'échelle, effets).

### Visionneur d'effet

Si l'effet est appliqué à un clip de la *Time-Line*, les éditeurs d'effets et leurs visionneurs d'effets adoptent les paramètres de la *Time-Line* et du *visionneur final*.

Si l'effet est appliqué à un clip de *projet*, le clip conserve le système de TC, le rapport d'aspect et la résolution d'origine.



Néanmoins, les paramètres d'effets eux-mêmes ne sont pas spécifiques au format, ce qui signifie que des effets mémorisés peuvent être appliqués à tous les systèmes de TC, formats et résolutions possibles.

## Classes de qualité

"Qualité" est une variable plus subjective qu'exacte. La décision finale vous appartient ou appartient à votre client. Une échelle de 31 niveaux (ou classes) est destinée à différencier les matériaux que vous utilisez dans Pinnacle Liquid, où le niveau 1 est la qualité la plus basse et le niveau 31 la plus élevée. La qualité "Normale", comme nous le définissons ici, se situe à mi-chemin entre ces deux niveaux extrêmes, soit le niveau 16. Vous trouverez ces niveaux de qualité dans l'*Outil de dérushage*, les *Propriétés* du clip et les propriétés de la *Time-Line*. Ces classes peuvent être affectées à n'importe quel format média (codec), que ce soit du HD ou du SD.

Mais notez bien ceci : La décision finale dépend entièrement de vous. Nous vous proposons simplement une liste préparée de désignations possibles de ces classes. Ce n'est pas avant de capturer un ou plusieurs clips au format média I-MPEG2 5 Mbit/s et de les désigner comme étant de "Classe de qualité 7" qu'ils adoptent réellement cette classe. Ou, autrement dit : Les classes de qualité présélectionnées ne sont pas liées en permanence à un format média particulier.



Si vous ne souhaitez pas travailler avec des "classes de qualité" de matériaux différentes, il serait préférable que vous laissiez le paramètre par défaut en l'état (*16 Normal*). Ainsi, vous n'auriez pas à régler ce paramètre dans les autres modules et à rencontrer des problèmes dus aux données de média filtrées (*page 9-51*).

Aussi, pourquoi utilisons-nous des classes de qualité ?

Elles vous aident à faire la distinction entre les différentes versions du même matériau. Le classement individuel aboutit à une hiérarchie des fichiers de médias avec la "Classe de qualité 1" en bas et la "Classe de qualité 31" en haut. Ceci est utile, par exemple, dans le cas d'un prémontage. Ou en cas :

- ♦ De problèmes de capacité de stockage des médias. Sélectionnez d'abord le format nécessitant moins d'espace de stockage.
- ♦ Manque de largeur de bande sur le réseau. Les formats dont le débit est inférieur nécessitent moins de largeur de bande.

Un flux de production offline/online (prémontage/conformation) type impliquant des classes de qualité pourrait ressembler à celui-ci :

- 1 Sélectionnez une classe de qualité (*Outil de dérushage*).
- 2 Capturez le matériau sous un format à faible débit (par ex. DV (AVI)). Affectez à chaque clip la propriété "Classe de qualité 7", par exemple.
- 3 Montez la(les) *séquence(s)* sur la *Time-Line*.
- 4 Traitez par lot la(les) *séquence(s)* au format master en utilisant, par exemple, l'option *Non compressé* (*Module Numérisation par lot*). Appelez ce format "Classe de qualité 20", par exemple (ce qui fait en principe aucune différence).  
Les fichiers médias conservent la "Classe 7".

- 5 Dans les *Propriétés de la Time-Line*, passez la(les) *séquence(s)* au format compatible avec le master (dans notre exemple, en " *Classe 20* "). Lorsque le matériau est lu, le système accède maintenant aux fichiers médias non compressés.
- 6 Effectuez une sortie sur bande/support de disque/export/etc.

### **Quand les classes de qualité sont-elles concernées et que font-elles ?**

Pour résumer une nouvelle fois :

- ♦ *Outil de dérushage*, onglet *Média* -  
Etablissez le lien entre un format média sélectionné et une classe de qualité particulière.
- ♦ *Propriétés* du clip, Onglet *V* -  
Affectez un clip individuel aux fichiers médias avec le même Time Code mais avec une classe de qualité différente.
- ♦ *Propriétés de la Time-Line* -  
Commutez tous les clips d'une *séquence* vers des fichiers médias différents en leur affectant une classe de qualité différente.

---

## Haute Définition en entrée

---

Un signal HDV ou MPEG2 peut être lu via l'interface DV (IEEE 1394) de l'ordinateur de montage et enregistré au moyen de l'*Pinnacle Liquid Outil de dérushage*.

### Capture HDV

Le HDV n'exige pas de matériel supplémentaire ; vous avez seulement besoin du port IEEE-1394 (DV) sur l'ordinateur de montage ou du port 1394 sur le boîtier de connexion. Il suffit de configurer votre caméscope ou votre lecteur en sortie MPEG2 HDV.

L'*Outil de dérushage* adapte automatiquement le signal importé, ce qui signifie que la fenêtre de l'image est réglée sur le rapport d'aspect de 16:9. Le système enregistre le signal vidéo MPEG2 1:1 natif, c.-à-d. sans transcodage.

L'audio est décompressé et enregistré au format WAV.

A ce stade, seul un signal en direct peut être importé (c.-à-d. sans points d'entrée et de sortie posés).



Contrairement aux périphériques DV, Windows n'identifie pas nécessairement les périphériques HDV/MPEG2 automatiquement ou correctement. Vous pouvez être amené à installer les pilotes appropriés manuellement. Dans ce cas, consultez le manuel correspondant à votre périphérique ou, si nécessaire, le manuel Windows.

### Importation HD

Importez les matériaux HD (HDV ou non compressé) à l'aide des commandes d'importation standard de Pinnacle Liquid.

---

## Haute Définition sur la Time-Line

---

Cette section donne des informations sur les clips HD et les effets sur la *Time-Line*. En principe, vous pouvez combiner des clips de tous formats et des codecs en une seule et même *séquence*. Néanmoins, pour bénéficier d'un flux de production le plus fluide possible et des meilleures performances, essayez d'utiliser un matériau le plus homogène possible.

### Montage de clips HD (MPEG2)

En règle générale, la vidéo Haute Définition est un signal vidéo numérique compressé du type MPEG2 IPB. Les clips HD (importés en natif du HDV, par ex.) peuvent être montés image par image sur la *Time-Line* et dans les *visionneurs*. A chaque point de montage ou point d'ajustement, le codec MPEG2 génère une image I et organise un nouveau Groupe d'images (GOP). (Pour plus d'informations, voir le chapitre intitulé Les sorties, Export DVD, Paramètres IPB.)



Comme le format MPEG2 IPB ne fait pas partie des formats de rendu possibles, chaque fichier de rendu est généré avec le RVB ou le codec MPEG2 I frame. Vous pouvez définir le *Codec Rendu/Fusion* dans les *Propriétés de la Time-Line* ou lorsque vous créez une nouvelle *séquence* ("Nouvelle séquence" en page 9-50)



La fonction *Consolidate* (Consolider) ne peut pas être utilisée pour travailler avec du matériau HD (MPEG2 IPB).

L'échange de données ALE et OMF basé sur des *séquences* HD n'est pas possible.

## Haute Définition et Effets

Continuez à utiliser des effets (vidéo et audio) comme d'habitude. Les performances en temps réel en lecture dépendent également du format HD (c'est-à-dire du débit) utilisé.

## Monitoring HD

L'image des clips HD de la *Time-Line* s'affiche dans le *cache d'incrustation* du *visionneur* final.

## Combinaison de clips SD et HD dans la même séquence

Comme nous l'avons précisé plus haut, vous pouvez combiner tous les formats et résolutions possibles sur la *Time-Line*. Toutefois, chaque fois que vous créez une nouvelle *séquence*, vous devez définir un format de sortie spécifique pour chaque *séquence* de sorte qu'un master uniforme de la *Time-Line* puisse être produit. Les clips qui ne se conforment pas exactement au format de sortie défini sont convertis au format du master. Ceci inclut

- ◆ Fréquence d'image (ips) -  
Cette propriété est adaptée automatiquement par la duplication ou l'élimination d'images. Une seconde reste toujours une seconde ; chaque clip conserve toujours sa longueur d'origine. Le système essaie au début de l'obtenir en réalisant une adaptation en temps réel (voir aussi "*Systèmes de Time Code différents*" en page 5-14).
- ◆ Entrelacé/progressif -  
Adaptation automatique à un mode de balayage entrelacé ou progressif uniforme.
- ◆ Rapport d'aspect -  
Cette adaptation doit être définie pour chaque clip individuellement (ou pour plusieurs simultanément) dans les *Propriétés* du clip. Selon le paramètre par défaut, chaque clip conserve au départ son rapport d'aspect d'origine.
- ◆ Résolution d'image (taille) -  
Les images qui sont trop grandes ou trop petites se retrouvent dans un premier temps centrées dans le *cache d'incrustation* du *visionneur final* ; les clips trop gros sont ajustés partiellement et ceux trop petits s'affichent avec des bandes noires de largeur différente. Pour que ces clips remplissent le *cache d'incrustation*, vous devez régler l'option *Mise à l'échelle* en conséquence dans les *Propriétés* du clip.  
Un clip NTSC dans une *séquence HDV 720p* apparaît d'abord avec une bordure noire ; il peut cependant être agrandi pour remplir la fenêtre si vous portez la résolution à 1280 x 720 pixels. Notez que cette "mise à niveau" du SD au HD n'améliorera pas la qualité de l'image (la netteté ou la finesse de détail).

---

## Haute Définition en sortie

---

Avant qu'elle ne puisse être envoyée en sortie, une *séquence* MPEG2 que vous avez fini de monter doit être calculée sous un format MPEG2 uniforme. La structure IPB des clips utilisés, qui a été modifiée par le montage et les effets, est maintenant convertie en une structure IPB nouvelle et homogène.

### Sortie HDV via l'interface DV

Avec le HDV, la *séquence* est envoyée en sortie au moyen du module *Sortie sur bande*. Vous devez sélectionner l'un des formats d'enregistrement possibles offerts par le périphérique d'enregistrement.

Si la séquence n'a pas encore été calculée ou si le rendu n'est pas terminé lorsque le module est appelé, la sortie est différée jusqu'à ce que le rendu soit terminé.

### MPEG2 IPB et Sortie utilisant un processus de fusion

Si vous souhaitez envoyer en sortie une *séquence* qui est complètement ou partiellement composée de clips HD comme un fichier MPEG2 IPB, utilisez le processus de *fusion*. Dans la boîte de dialogue *Fusion* sous *Module Post-traitement*, sélectionnez les paramètres nécessaires à la structure IPB. Ceci génère un flux élémentaire (\*.m2v).

Le système ne code que les zones dans lesquelles la structure du GOP d'origine a été modifiée par le montage ou les effets.





# Les entrées



Volume

II

Chapitre

6

Ce chapitre décrit l'intégration des matériaux (objets) destinés au montage et au traitement dans Pinnacle Liquid. Ces matériaux proviendront généralement de sources extérieures (par la numérisation via les interfaces vidéo par exemple); certains types d'objets peuvent cependant être créés en utilisant des ressources locales (clips de titres ou de couleurs par exemple). Pour plus d'informations sur l'échange de données et la mise en réseau, reportez-vous au chapitre suivant (à partir de *page 7-1*); toutes les méthodes de sortie de Pinnacle Liquid sont décrites dans le chapitre intitulé Les sorties (*page 16-1*).

### **Dérushage et numérisation** *page 6-3*

- Principes de base *page 6-4*
- L'Outil de dérushage et ses fonctions *page 6-7*
- Méthodes de dérushage et de numérisation *page 6-37*
- Détection de scène automatique *page 6-43*
- Ingestion de fichiers *page 6-45*
- Capture en arrière-plan (Liquid blue) *page 6-48*

### **Importation d'objets** *page 6-50*

- Importer - d'où, vers où ? *page 6-50*
- Que pouvez-vous importer ? *page 6-51*
- Clips Médias *page 6-53*
- Importation d'image : Paramètres généraux *page 6-56*
- Gestion des médias et importation d'objets *page 6-60*

### **Transfert d'objets à partir d'autres projets** *page 6-59*

### **Création d'objets** *page 6-61*

- Clip couleur *page 6-62*
- Génération d'un clip Signaux (tonalités de niveau de référence) *page 6-64*
- Titres *page 14-1*
- Effets *page 10-3*
- Voix-off (clip audio) *page 13-65*

---

## Dérushage et Numérisation (Capture)

---

Dans Pinnacle Liquid, l'*Outil de dérushage* est responsable du dérushage (vues) et de la numérisation (sauvegarde sur disque dur) de signaux A/V ou de données A/V lus au moyen des interfaces audio et vidéo du système. Dans ce processus, les clips et les fichiers médias sont générés avec des propriétés spécifiques telles que *mono* ou *stéréo*, un rapport d'aspect de 4:3 ou 16:9, dans un format média spécifique et une qualité Off-Line ou On-Line (dépendante du produit).

Le module *Numérisation par lot* permet la numérisation automatique de clips multiples ( *page 8-80*).



A propos des Time Codes :

En ce qui concerne les bandes dans le lecteur, assurez-vous de la continuité du Time Code : absence d'interruptions, de sauts ou de zones de TC répétées (le positionnement répété à 00:00:00.00, par exemple).

La gestion des *fichiers médias* interne à Pinnacle Liquid dépend de l'unicité des noms de *bobine (bande)* et de l'exactitude et de la continuité du TC. Il est recommandé de numériser *en direct* des bandes posant problème (par exemple, avec un TC système généré par l'horloge système de l'ordinateur) ou en copiant d'abord sur les bandes avec un Time Code exact.

**Principes de base** *page 6-4*

**L'Outil de dérushage et ses fonctions** *page 6-7*

**Méthodes** *page 6-37*

**Dérushage** *page 6-38*

**Numérisation** *page 6-40*

## Principes de base

Le dérushage et/ou la numérisation définissent les propriétés du clip:

- "Dérushage" et "numérisation" *page 6-4*
- Début de clip/fin de clip et point d'entrée/point de sortie *page 6-5*
- Stéréo ou mono *page 6-6*

## "Dérushage" et "Numérisation" (Capture)

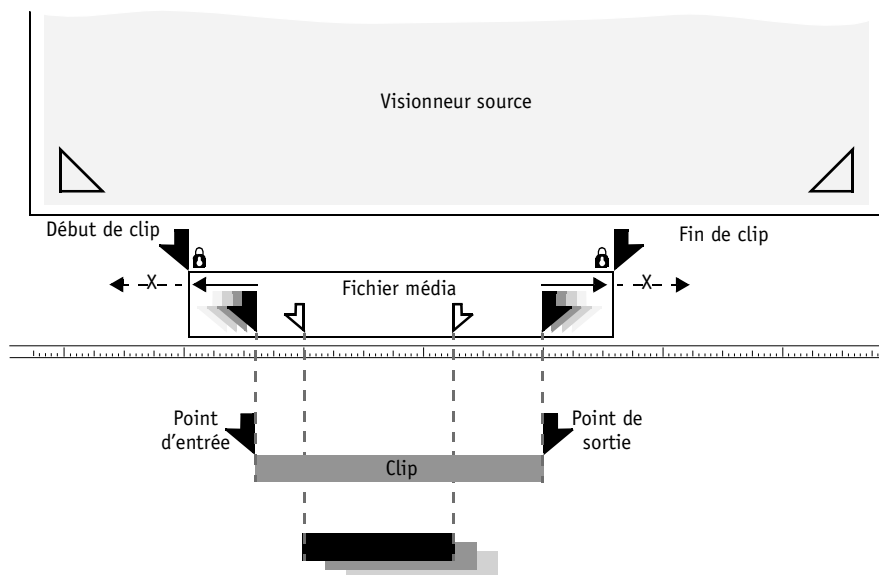
Commençons par définir nos propres termes :

- ♦ "Dérushage" signifie visualisation (et écoute) des matériaux A/V reproduits et dans lesquels des clips ont été définis par leurs points d'entrée et de sortie. Vous pouvez nommer ces clips et leur joindre des commentaires, les stocker dans les *chutiers du projet* et, si vous le souhaitez, les transférer directement sur la *Time-Line*.  
Vous pouvez sans en avoir l'obligation numériser des clips dérushés. Vous pouvez en fait prendre cette décision plus tard.
- ♦ "Numérisation" signifie transfert de données A/V vers le support de stockage A/V du système afin de les lire et les éditer dans Pinnacle Liquid. Etant donné que ce terme est entré dans le langage commun, il peut être également utilisé lorsqu'il n'y a pas de réelle "numérisation" (conversion via codec) mais simplement lorsque des données sont simplement copiées. C'est le cas, par exemple, des matériaux informatiques qui sont "numérisés" (lors de leur transfert via i.Link ou IEEE 1394). L'autre terme employé pour désigner exactement la même opération est "capture".  
Les clips numérisés sont normalement stockés dans les *chutiers du projet*, mais ils peuvent aussi être insérés directement sur la *Time-Line*  
(voir "Envoyer les clips sur la Time-Line (Insert direct)" en page 6-31).

## Début de clip/Fin de clip et Point d'entrée/Point de sortie

Une distinction subtile existe entre ces deux termes :

Le début de clip définit la première image d'un clip et la fin de clip la dernière image. Les points de début de clip et de fin de clip ne peuvent pas être déplacés. Si la *règle de lecture* est positionnée sur le début de clip (dans le *visionneur de clip*, par exemple), un triangle apparaît dans le coin inférieur gauche du cache d'incrustation vidéo indiquant qu' "il n'y a pas de matériau à gauche de ce point (c'est-à-dire avant ce point)". Vous pouvez par contre déplacer les points d'entrée et de sortie à l'intérieur des limites définies par les points de début et de fin de clip sans pouvoir pour autant les sortir de cet intervalle :



*Similaire mais différent : Le début de clip et le point d'entrée d'un clip*

Si, par exemple, vous définissez un nouveau clip dans l'*Outil de dérushage*, le début de clip et le point d'entrée comme la fin de clip et le point de sortie partent de la même position et conservent cet état jusqu'à ce que vous modifiez le point d'entrée et/ou le point de sortie. Un nombre quelconque de (sous-)clips comportant de nombreux points d'entrée/sortie peut être attaché à un seul *fichier médias*; autrement dit, ils pointent le même *fichier médias* et se réfèrent à ses données lorsqu'ils sont lus.

Le logiciel utilise parfois le terme de "*Marge de sécurité*". Autrement dit, quelques images sont ajoutées avant le point d'entrée existant d'un clip et/ou après son point de sortie et le point d'entrée/sortie est décalé d'autant. Par contre, les limites définies par le début et la fin de clip ne peuvent pas être dépassées.

Les sous-clips sont des clips ne possédant pas leurs "propres" points de début et de fin de clip, contrairement aux clips principaux qui eux disposent de ces points.

## Stéréo ou Mono ?

Le mode "stéréo" ou "mono" sous lequel un clip audio est dérushé et numérisé a une incidence déterminante sur le montage audio dans Pinnacle Liquid. Son comportement au niveau de la sortie audio du système est déterminé : autrement dit, les pistes audio enregistrées par l'équipement d'enregistrement sont définies. Pour plus d'informations à ce sujet, voir "Stéréo et Mono, Panoramique et Balance" en page 13-9.

### Fonctions stéréo et mono



Le symbole d'un anneau unique ou des deux anneaux liés sous les icônes des *pistes source* de l'*Outil de dérushage* vous permet de commuter entre le mode mono (un seul anneau) et le mode stéréo (deux anneaux entrelacés) et d'affecter les clips audio au mode "mono" ou "stéréo". La principale différence devient évidente dès que ces clips sont placés sur la *Time-Line* :

- ◆ Les clips stéréo-audio sont affectés par défaut à gauche/droite. Autrement dit, les *pistes source* impaires (A1/A3) sont affectées aux sorties CH-1/CH-3 et les pistes paires (A2/A4) aux sorties CH-2/CH-4. Ceci correspond à la convention suivante : gauche = impaire, droite = paire.



En outre, chaque clip audio pris individuellement peut être un clip "stéréo" : les *pistes source* A1/A3 sont placées sur la sortie gauche et les *pistes source* A2/A4 sur celle de droite (ceci s'applique au routage stéréo standard).

- ◆ Par défaut, le panoramique s'effectue sur les clips audio mono de manière centrale, ce qui signifie que leurs niveaux sont uniformément affectés aux sorties paire et impaire.

Dans les chutiers du *projet*, l'état mono/stéréo d'un clip est repéré dans la colonne des *pistes* par un S ou un M, par exemple VA1A2-M (ceci renvoie à la *Vue de détail* valide).



Le réglage mono/stéréo n'est pas définitif ! Vous pouvez modifier simultanément cette affectation pour plusieurs clips sélectionnés via *Propriétés* ou *Ajuster l'audio*.

### Balance et Panoramique

Une autre différence importante :

- ◆ La balance est contrôlée dans les clips stéréo (comme dans votre équipement stéréo) : l'amplitude du signal d'un des canaux est réduite pendant que l'autre reste inchangée. L'affectation du signal gauche/droite demeure inchangée.
- ◆ Le panoramique est contrôlé dans les clips mono : le signal d'un canal "migre", c'est-à-dire de gauche à droite. Ceci ne modifie pas l'amplitude du signal, mais simplement l'affectation gauche/droite.

## L'Outil de dérushage et ses fonctions

L'*Outil de dérushage* est destiné au dérushage et à la numérisation (ou capture) des matériaux lus sur une source en direct ou sur un lecteur pilotable. En d'autres termes, il définit chaque aspect des clips, de leur longueur (durée) à leur niveau de volume et même leur format de média.



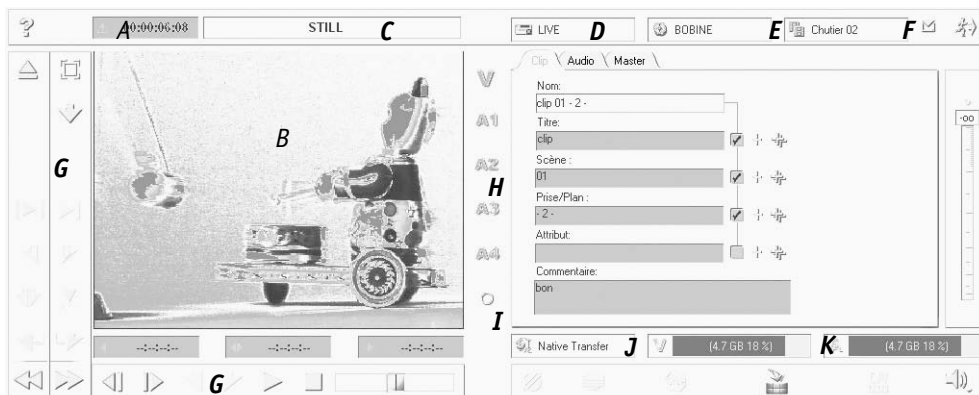
Pour ouvrir l'Outil de dérushage, appuyez sur la touche *F6* au clavier ou sélectionnez successivement *Fichier > Capturer*.

Pour fermer l'*Outil de dérushage*, cliquez sur le symbole de fermeture dans le coin supérieur droit de l'écran.

Cette section décrit les fonctions individuelles de l'*Outil de dérushage* (elle s'applique aussi parfois à la *Numérisation par lot*); les méthodes de dérushage et de numérisation sont décrites dans les sections suivantes (page 6-37).

### L'Outil de dérushage (Fonctions)

- Affichage (cache d'incrustation, Time Code et état) *page 6-8*
- Sélection de la source de lecture *page 6-10*
- Chutiers et bobines *page 6-12*
- Commandes (boutons du lecteur et Edition) *page 6-14*
- Entrées A/V (sélection de pistes source) *page 6-17*
- Stéréo ou mono ? *page 6-18*
- Sélection du format média et Codec *page 6-18*
- Lecteurs destination pour la numérisation *page 6-20*
- Sélection de la sortie Audio *page 6-21*
- Outil vidéo *page 6-21*
- Onglet Clip : Désignation et numérotation des clips *page 6-22*
- Onglet Correction de couleur *page 6-23*
- Onglet Audio : Commande et niveau d'édition *page 6-28*
- Onglet Master : Vidéo de la Time-Line dans l'Outil de dérushage *page 6-30*
- Onglet Média : emplacement de stockage des données média *page 6-30*
- Insertion de clips directement sur la Time-Line *page 6-31*
- Propriétés *page 6-32*



Outil de dérushage (les lettres renvoient aux légendes dans le texte)

## Cache d'incrustation vidéo, Champs de Time Code et Champ d'Etat

Le cache d'incrustation vidéo affiche le signal vidéo actuellement appliqué. Si le dérushage ou la numérisation ne s'applique qu'à des données audio (*piste source* vidéo non activée; *page 6-17*), une icône de haut-parleur apparaîtra dans le cache d'incrustation.

### Champ de position de TC (A)

Selon les paramètres en cours, ce champ (à gauche et au-dessus de l'incrustation, A) indique :

- ♦ la position TC courante du lecteur -  
(si le Time Code du lecteur est utilisé, elle peut inclure un décalage sélectionné, *page 6-13*). Les données de TC sont transmises via l'interface distante (RS 422 ou IEEE 1394).
- ♦ le temps système -  
si le TC généré à partir de l'heure système est utilisé (uniquement en relation avec l'option *Lecteur en direct*; Option *Heure du jour*).  
Le compteur TC démarre immédiatement après l'ouverture de l'*Outil de dérushage* ou la sélection du *Lecteur en direct*, respectivement.
- ♦ un TC défini individuellement -  
uniquement en relation avec le *Lecteur en direct*; option *TC personnalisé (Custom TC)*.  
Cliquez dans le champ TC et entrez une valeur.  
Pour démarrer ou arrêter le TC, utilisez la fonction *Lecture*.
- ♦ un LTC -  
fourni sur une entrée audio analogique (optionnel sur certains produits; *LTC In*).

Lorsqu'un point d'entrée et un point de sortie sont posés, la valeur courante du champ de position TC est utilisée. Il en est de même lorsque vous activez les fonctions *Dérusher* et *Numériser*.



## Formats de Time Code

Avec l'arrivée du HDTV, l'offre autrefois unique des systèmes de Time Code PAL et NTSC s'est considérablement renforcée : 11 systèmes TC distincts sont identifiés par le caractère séparateur des nombres (point, virgule, point-virgule, deux-points). Pour avoir la liste de ces systèmes de Time Code, reportez-vous à la section intitulée "Systèmes de Time Code" en page 5-10.

## Aller à une position de TC spécifique :

Cliquez sur le champ de position, entrez une valeur de TC valide puis appuyez sur ENTRÉE. Le lecteur envoie la bande à la position désirée. Si vous entrez des valeurs incorrectes (telle que 25:00:01:01), les chiffres s'affichent en rouge.



La même méthode est utilisée dans le *visionneur source*, le *visionneur de clip* et le *visionneur final* ainsi que pour la fonction *Enregistrer sur bande*.

## Champs Point d'entrée, Point de sortie et Durée de TC (B)

Ces trois champs situés sous le cache d'incrustation vidéo spécifient (de gauche à droite) :

- ♦ Point d'entrée (début d'une scène ou d'une prise de vues)
- ♦ Durée (du point d'entrée au point de sortie)
- ♦ Point de sortie (fin d'une scène ou d'une prise de vues)

## Modifier des champs de TC/Calculer un Time Code/Effacer des champs

Vous pouvez modifier ces champs. Des valeurs manquantes sont automatiquement insérées. Ainsi, si vous posez un point d'entrée et une durée à l'aide du clavier, le point de sortie est calculé. Pour ajouter ou soustraire du temps aux valeurs indiquées, appuyez sur la touche PLUS ou la touche MOINS du clavier avant d'entrer le nombre désiré. Exemple : Ainsi, pour avancer le Time Code du point d'entrée 10:01:02:03 de deux minutes, cliquez sur le champ et entrez :

-00:02:00:00. Puis appuyez sur ENTRÉE.

En cas de saisies erronées, les chiffres du TC s'affichent en rouge.



Pour effacer tous les champs de Time Code (excepté le champ de *Position*), cliquez sur *Annuler* en maintenant la touche SHIFT enfoncée.



## Champ d'état (C)

Ce champ situé au-dessus de l'incrustation permet l'affichage en clair des messages d'état du lecteur (*LECTURE, ARRÊT, PAUSE (FIXE), RETOUR, LOCAL, NUMERISATION*, etc.).

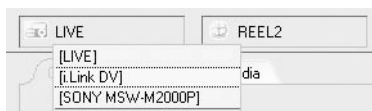
## Affichage graphique de l'état du lecteur

Vous avez aussi la possibilité de cliquer (bouton droit) sur ce champ pour afficher le menu contextuel et commuter sur une vue graphique. Les messages d'état du lecteur s'affichent alors sous forme de LED accompagnées d'un texte (*Servo, Servo Couleur, Référence, A distance, Interdiction d'enregistrement*).

Ceci peut aider à identifier un problème de lecteur, tel qu'un signal de référence manquant ou erroné.

## Source de lecture (D)


Dans la boîte à liste déroulante située à droite du champ d'état, sélectionnez une source de lecture : l'entrée *LIVE* (en direct) ou un lecteur/enregistreur pilotable (impératif pour la *Numérisation par lot*) raccordé via une interface (par ex. RS 422 ou IEEE 1394/i.Link DV/Firewire). Les données de Time Code du matériau sont généralement transférées par l'intermédiaire de l'interface de commande.



Sélection d'un lecteur

Les options disponibles dans la liste reflètent le paramétrage effectué en sélectionnant successivement le Menu *Editer > Panneau de configuration > Site > Paramètres du lecteur*. Les entrées audio et vidéo correspondantes sont commutées sur l'*Outil de dérushage*. Pour afficher cette boîte de dialogue directement, cliquez sur l'icône de gauche dans la liste déroulante. Pour avoir les descriptions des divers périphériques, reportez-vous au manuel produit spécifique.

▾
Liquidblue



Dans le cas d'un transfert MPEG IMX via l'entrée vidéo *SDTI* et selon le système IMX, le cache d'incrustation vidéo reste affiché tant que la bande défile (même en double vitesse). En mode *Pause (Still)*, l'entrée commute automatiquement sur *SDI 3*. Cela signifie que vous pouvez connecter cette entrée à la machine qui fournit aussi le signal SDTI de manière à visionner une image dans le cache d'incrustation même en mode *Pause (Fixe)*.

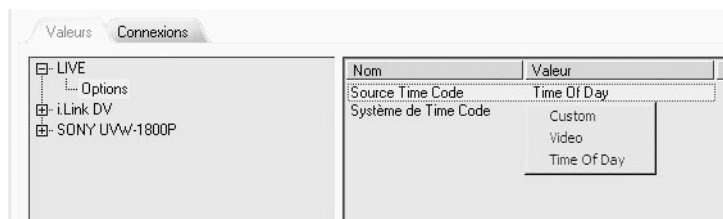
## Entrée en direct

L'entrée *EN DIRECT* (LIVE) est utilisée pour les signaux audio et vidéo non pilotables à distance : autrement dit, vous alimentez un signal directement à partir d'une caméra ou éditez simultanément le programme TV. Dans Pinnacle Liquid, l'entrée *EN DIRECT* est traitée comme un lecteur, mais sans la possibilité de la contrôler via l'interface RS 422 ou IEEE 1394 (DV).

Ses entrées audio et vidéo sont configurées de la même manière que n'importe quel autre lecteur (*Editer > Panneau de configuration > Site > Paramètres du lecteur > Connexions*).

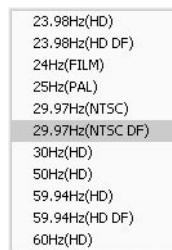
L'entrée *EN DIRECT* doit avoir un Time Code, lequel est défini dans les options *Lecteur EN DIRECT* :

- 1 Dans l'*Outil de dérushage*, cliquez sur l'icône du lecteur située à côté de la boîte à liste déroulante correspondante (voir figure ci-dessus) pour afficher les *Paramètres lecteur* comme l'illustre la figure suivante :



*Sélection d'un Time Code pour le lecteur EN DIRECT*

- 2 Cliquez sur le signe plus en face de l'entrée *EN DIRECT*, puis sélectionnez *Options* et double-cliquez sur *Source de Time Code*. Sélectionnez :
  - *Personnaliser* : Vous permet d'entrer un Time Code de départ dans l'afficheur de TC de l'*Outil de dérushage* ("Champ de position de TC (A)" en page 6-8).
  - *Heure du jour* : Génère le TC à partir de l'horloge système de l'ordinateur.
  - *Vidéo* : Utilise le TC du signal vidéo lu (Time Code DV). Attention : Le VITC est ignoré.
- 3 *Personnaliser TC* : Sélectionnez le *Système de Time Code* correspondant à l'équipement lu.



*Systèmes de Time Code pour le Lecteur en direct (Entrée En direct)*

Pour plus d'informations sur les systèmes de Time Code, reportez-vous au chapitre "*Haute Définition*" en page 5-1.

## LiquidEdition



Remarque destinée aux utilisateurs de Pinnacle Liquid associé à un équipement d'entrée/sortie analogique : Utilisez le *Lecteur en direct* pour capturer les signaux analogiques. Une exception : avec la commande à distance RS 422, il est possible d'entrer des signaux analogiques et de piloter un lecteur. Avec la télécommande IEEE 1394 (i.Link DV), DV in/out est disponible exclusivement.

## Bobines et chutiers (E, F)

Les noms de *bobines* définissent l'origine du matériau. Les *chutiers* informant sur sa destination. Une *bobine* est généralement une bande magnétique (vidéo) mais elle correspond le plus souvent à une source spécifique.



Un nom de bobine unique et sans équivoque pour chaque source est particulièrement important dans des systèmes en réseau et pour une opération de *Numérisation par lot* ultérieure. Dans le premier cas, il est important puisque la *Gestion des médias* de Pinnacle Liquid repose principalement sur un nom de *bobine*; dans le deuxième cas, la numérisation automatique est basée exclusivement sur les informations de Time Code et ne peut fonctionner que si la bobine/source appropriée est insérée dans le lecteur.



Si vous vous demandez ce qu'est un nom de *bobine* "unique" et comment en trouver un le plus facilement possible, voilà ce que nous vous suggérons : insérez la date du jour dans le nom de la *bobine* : Par exemple, *Bobine01 12-09-02* (ou les 4 chiffres d'une année pour éviter... le bogue du prochain millénaire).

Si vous numérisez en direct, vous aurez la quasi certitude de posséder un nom unique si vous combinez un TC temps réel (au format 24 heures !) avec la date du jour. A l'intérieur d'un réseau, une plus grande clarté pourra être obtenue en rajoutant les initiales du monteur. Par exemple, *Bobine07 12-09-02 CPR*.

La fonction *Décalage du Time Code* vous permet de définir un décalage de TC pour une bande.

Les *chutiers* vous permettent d'organiser des matériaux dérushés/numérisés. Voir "*Que sont les dossiers de chutiers et les chutiers ?*" en page 8-8.

## Sélection/création d'une bobine (E)

La liste dans le milieu supérieur de la boîte vous permet de sélectionner ou de créer une nouvelle *bobine*. Le terme de *bobine* se rapporte généralement à la source du matériau (bande magnétique vidéo, CD audio, DAT, sources en direct). Un nom de *bobine* est également affecté à des sources en direct.

- ♦ Pour créer une nouvelle *bobine*, cliquez sur l'icône de gauche dans la liste déroulante. Dans la boîte de dialogue qui apparaît au-dessus de l'incrustation, vous pouvez entrer un nom de *bobine*. Cliquez sur le symbole *double plus* à droite de la boîte de texte pour annexer un chiffre au nom de *bobine* que vous avez entré : il incrémentera automatiquement d'une unité chaque fois que vous changerez de *bobines* (bande 1, bande 2, bande 3, etc.). Cette option est active par défaut.

- ♦ Si une ou plusieurs *bobines* existent déjà dans le *projet*, sélectionnez la *bobine* qui convient dans la liste : Les trois dernières *bobines* utilisées figurent en haut de la liste; en dessous de ces *bobines* apparaissent toutes les bandes disponibles du *projet* (à condition que leurs fichiers médias existent déjà).
- ♦ Vous avez également la possibilité de configurer la boîte de dialogue *Changer la bobine* à ne pas ouvrir lorsque vous appelez l'*Outil de dérushage* (page 6-32). La boîte de dialogue apparaît par défaut.



La *Gestion des médias* de Pinnacle Liquid impose que les fichiers médias soient affectés à des *bobines* spécifiques. Le nom de *bobine* doit normalement être unique (surtout dans un environnement réseau) pour assurer à la Gestion des médias un accès sans équivoque au matériau (page 8-101).

A propos des Time Codes :

En ce qui concerne les bandes dans le lecteur, assurez-vous de la continuité du Time Code : absence d'interruptions, de sauts ou de zones de TC répétées (le positionnement répété à 00:00:00.00, par exemple).

La gestion des fichiers médias interne à Pinnacle Liquid dépend de l'unicité des noms de *bobines* et de l'exactitude du TC. Nous vous recommandons de numériser *en direct* (par exemple avec un TC système) les bandes risquant de poser des problèmes ou d'effectuer au préalable une copie sur bande avec un Time Code exact.

## Décalage du Time Code

Cette fonction de la boîte de dialogue *Changer la bobine* vous permet de décaler le Time Code fourni par la source d'une valeur définie. Ce décalage s'applique à toute la *bande*. Entrez une valeur dans le champ en la précédant d'un signe "+/plus" ou "-/moins". Cette valeur est ajoutée à ou retranchée du TC spécifié dans le champ de *position* et est utilisée pour poser un point d'entrée ou de sortie.



Si cette fonction n'est pas disponible dans la boîte de dialogue, cela signifie qu'elle a été désactivée dans les *Propriétés du dérushage* (page 6-32).

## Sélection/Création d'un chutier (F)

La liste en haut et à droite vous permet de sélectionner ou de créer un nouveau *chutier*.

- ♦ Pour créer un nouveau *chutier*, cliquez sur l'icône à gauche dans la boîte à liste. Dans la boîte de dialogue qui apparaît au-dessus de l'incrustation, vous pouvez entrer un nom de *chutier*. Les clips dérushés seront stockés dans ce *chutier* jusqu'à ce qu'un autre *chutier* soit sélectionné. Voir "*Création de nouveaux dossiers/chutiers*" en page 8-9.
- ♦ Si un ou plusieurs *chutiers* existent déjà dans le *projet*, double-cliquez sur un *chutier* approprié de la liste. Cette liste contient également des *dossiers de chutiers* pour le *projet*, que vous pouvez également ouvrir en double-cliquant.



Vous pouvez en outre configurer le système pour que le dernier *chutier* utilisé soit activé lorsque vous ouvrez l'*Outil de dérushage*. Voir : "*Démarrer l'outil de dérushage avec dernier chutier sélectionné*" en page 6-32.

## Commandes (Boutons du lecteur et Edition, G)

Les boutons destinés au pilotage du lecteur et à la définition des clips sont situés en bas et à gauche du cache d'incrustation vidéo. Ces boutons et leurs icônes correspondantes se retrouvent dans un grand nombre de modules Pinnacle Liquid.



Les barres d'outils sont configurables (voir "*Personnalisation des barres d'outils*" en page 17-9). Vous pouvez également accéder à ces boutons à l'aide du clavier. Voir "*Modificateurs et raccourcis clavier (par défaut)*" en page 17-16 et "*Affecter des fonctions au clavier*" en page 17-12.

### Boutons du lecteur

Ces boutons vous permettent de commander un lecteur (linéaire) connecté. Dans les autres modules où des données non linéaires sont lues, ces boutons sont utilisés de la même manière, c'est-à-dire que pour un clip numérisé, "réenrouler" (ou retour) signifie sauter directement à la première image du clip ou de la *séquence*.

#### Lecture



Démarre la lecture. Pour arrêter la lecture, cliquez de nouveau sur ce bouton ou sur le bouton *Arrêt*.

#### Arrêt



Arrête la lecture à la position courante. Pour arrêter la lecture, vous pouvez également cliquer de nouveau sur le bouton *Lecture*.

#### Aller au début/Retour



Réenroule la bande/saute instantanément au début d'un clip ou d'une *séquence*.

#### Aller à la fin/Avance



Avance la bande/saute instantanément à la fin d'un clip ou d'une *séquence*.

#### Retour image par image



Déroule le clip en arrière d'une image.

#### Avance image par image



Déroule le clip en avant d'une image.

## Curseur de Recherche rapide

Fait défiler la bande vers l'avant (glisser-déposer vers la droite) ou vers l'arrière (glisser-déposer vers la gauche).



Vous pouvez aussi régler le curseur sur une position : appuyez sur la touche SHIFT puis relâchez le bouton de la souris à la vitesse désirée.

## Aller au point d'entrée



Positionne la bande/saute instantanément au point d'entrée, s'il existe, sinon au début du clip.

## Aller au point de sortie



Positionne la bande/saute instantanément au point de sortie, s'il existe, sinon à la fin du clip.

## Lecture du point d'entrée au point de sortie



Lit en continu du point d'entrée au point de sortie, s'ils existent. En l'absence de point de sortie, lit du point d'entrée jusqu'à la fin. En l'absence de point d'entrée, lit du début au point de sortie, s'il en existe, ou à la fin.



Pour arrêter la "Lecture du point d'entrée au point de sortie," appuyez sur la BARRE D'ESPACE au clavier ou cliquez sur le bouton *Lecture* ou *Arrêt*.

## Lecture en recherche rapide (JKL)

Pour lire en avant ou en arrière à des vitesses déterminées, le bouton de *Lecture en recherche rapide* est également disponible dans l'*Outil de dérushage*, à condition que le lecteur gère ce type de commande. Voir aussi "*Lecture en mode recherche (JKL)*" en page 8-63.

## Boutons Edition

Situés dans la configuration par défaut sur les deux barres d'outils verticales à côté de l'incrustation, ces boutons vous permettent de définir des clips.

### Point d'entrée



Pose le point d'entrée à la position courante de la *règle de lecture*. Vous pouvez poser le point d'entrée "à la volée" (pendant la lecture) ou utiliser les commandes du lecteur pour vous placer sur le point d'entrée. Si ce point d'entrée est déjà défini lorsque vous cliquez sur le bouton, il est déplacé pour rejoindre la nouvelle position.



A ce point, l'image vidéo, qui apparaît sous forme d'une *icône-image* (miniature), est utilisée comme référence visuelle. Pour un clip purement audio, une icône de haut-parleur sert d'*icône-image*.

Voir aussi "*Vues*" en page 8-30.

## Point de sortie



Pose le point de sortie à la position courante de la *règle de lecture*. Vous pouvez poser le point de sortie "à la volée" (pendant la lecture) ou utiliser les commandes (jog/shuttle) du lecteur pour vous placer sur le point de sortie. Si ce point de sortie est déjà défini lorsque vous cliquez sur le bouton, il est déplacé pour rejoindre la nouvelle position. A ce point, l'image vidéo, qui apparaît sous forme d'une *icône-image* (miniature), est utilisée comme référence visuelle.



Si vous posez un point d'entrée après la position du point de sortie, ce dernier sera annulé. Si vous posez un point de sortie avant la position du point d'entrée, ce dernier sera annulé.

Les images qui entrent dans la désignation des points d'entrée et de sortie sont incluses dans la durée totale.

## Effacer le point d'entrée et le point de sortie



Supprime les points d'entrée et de sortie, s'ils sont posés. Si un seul point est posé, il est supprimé.

## Introduction



Supprime le point d'entrée.

## Effacer le point de sortie



Supprime le point de sortie.



Pour effacer tous les champs de Time Code (excepté le champ de *Position*), cliquez sur *Annuler* en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

## Définir une image Index



Dans certains cas, la première et la dernière image index peuvent ne pas représenter clairement le contenu d'un clip; autrement dit, sur une distance donnée, les images les plus significatives peuvent n'apparaître qu'à la fin de cette distance. Cliquez alors sur *Définir une image Index* pour sélectionner une autre image, qui servira d'*icône-image* du clip. Voir aussi "Vues" en page 8-30.

## Poser un marqueur



Vous pouvez poser des marqueurs sur n'importe quelle position et leur adjoindre des commentaires. Voir aussi "*Pose de marqueurs et ajout de commentaires*" en page 8-59.

Lorsque vous utilisez une source en directe, le bouton du marqueur n'est pas disponible.



## Entrées A/V (Sélection de pistes source, H)

V

Les signaux A/V (*pistes source*) à numériser sont déterminés par une série de boutons situés à droite de l'incrustation. Cliquez sur les boutons appropriés pour les sélectionner (icône en surbrillance) ou les désélectionner.

A1

La sélection de *pistes source* affecte la génération des fichiers médias. Voir aussi "Gestion des médias" en page 8-101.

A2

Par exemple, activez la *piste source vidéo* et les *pistes source audio A1* à *A4*. Le système crée alors cinq fichiers médias différents, un pour chaque signal.

A3

Ceci se produit cependant uniquement lors de la numérisation.

A4

### LiquidEdition

Notez que même si vous souhaitez capturer l'audio seul, un signal vidéo doit toujours être présent (pour assurer une parfaite synchronisation).



Il est possible d'ajouter ultérieurement des *Pistes source* aux clips et de recapturer ces clips avec l'ensemble des *Pistes* actives. Pour ajouter des *pistes*, cochez les cases appropriées dans les *Propriétés* du clip. Le nombre de *pistes source audio* disponibles dépend de la configuration du système et de l'entrée audio en cours.

Si V n'est pas sélectionné, le signal vidéo ne sera pas affiché dans le cache d'incrustation.

## Stéréo ou Mono (I)



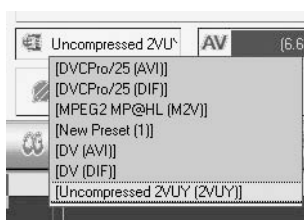
Qu'un clip audio soit dérushé et numérisé en "stéréo" ou en "mono" a une incidence décisive sur le montage audio dans Pinnacle Liquid.

Cliquez sur ce bouton pour commuter entre *mono* (un anneau unique) et *stéréo* (deux anneaux entrelacés).



Voir aussi "Stéréo ou Mono ?" en page 6-6 ou, pour plus d'informations à ce sujet, voir "Stéréo et Mono, Panoramique et Balance" en page 13-9.

## Sélection d'un format média (J)



Liste des formats  
de médias

Vous pouvez définir ici le format dans lequel les Fichiers médias sont numérisés (ou capturés), autrement dit le Codec à utiliser (s'il existe).

Suivant votre système de montage et les options installées ainsi que les entrées de signal sélectionnées, la boîte à liste contient une sélection variable de *Formats Médias* ou de *Présélections de Codec*. Si vous lisez *Transfert natif [format]*, cela signifie : Le signal entrant sera transféré bit par bit, inchangé par un Codec quelconque. Dans tous les autres cas (excepté *Non compressé*) un Codec sera impliqué dans la procédure de capture, par exemple lorsqu'un signal analogique est alimenté. Le transfert natif est limité à certaines entrées et n'est

généralement pas disponible avec des entrées analogiques.

L'icône de gauche dans la boîte à liste vous amène directement aux *Présélections du Codec* (Panneau de configuration > Site), mais seulement s'il s'agit d'une fonctionnalité prise en charge par le Format Média ou le Codec sélectionné.

Pour plus d'informations sur le mode de création d'un Format Média personnalisé, reportez-vous à Codecs/Présélections ( page 8-109).

## Le problème de sélection de formats

Suivant le produit concerné, un choix important de formats de médias est désormais disponible. Un conseil sur celui que vous devriez réellement sélectionner est difficile à donner. Si vous effectuez votre prise de vue et sortez en DV ou HDV, *Transfert natif [avi]* est probablement un bon choix : la qualité de l'image sera préservée entièrement, ses exigences de capacité de stockage modérées et les fichiers AVI compatibles avec un grand nombre d'applications sur le terrain.

Dans un environnement plus professionnel, d'autres paramètres sont à prendre en considération. Il peut parfois être nécessaire de monter d'abord en qualité " off-line " et de finaliser le projet ultérieurement dans une qualité de média Non compressé (" on-line "). La largeur de bande du réseau, la compatibilité avec les serveurs de jeux ou les nouveaux logiciels de montage peuvent également être importants et avoir donc une influence sur le choix d'un certain format.

## " Format Média " ou " Codec " ?

Notre façon d'employer ces deux termes les rend fondamentalement interchangeables. Toutefois, " Non compressé " est, à proprement parler, un *Format Média*, mais pas un Codec, car aucun codage ou décodage par un Codec n'intervient. Les *Présélections de Codec* ( page 8-109) constituent les paires d'un Codec et d'un format de fichier.

## Lignes TV entre 9 et 22

Le sous-titrage (Closed Captioning, CC) dans Pinnacle Liquid ne fonctionne qu'avec le format non compressé (2vuy). Il ne fonctionne pas avec les formats DV, DVCPro, MPEG, MXF et IPB. *Uncompressed* est le seul format d'acquisition (*Outil de dérushage*, *Ingestion de fichiers*) préservant les données CC dans le flux vidéo. Remarquez en outre que l'application d'un effet à deux flux de vidéo (à savoir, le mixage de la vidéo) provoque le rejet des données CC.

C'est généralement vrai pour tous les informations contenu dans les lignes TV entre 9 et 22 (comme VITC, texte vidéo, CC).

### ↳ Liquidblue



Dans le cas du transfert MPEG IMX via l'entrée vidéo *SDTI* et selon le système IMX, le cache d'incrustation vidéo reste affiché tant que la bande défile (même en double vitesse). En mode *Pause (Still)*, l'entrée commute automatiquement sur *SDI 3*. Vous pouvez donc connecter cette entrée à la machine qui fournit aussi le signal SDTI.

## Volumes destination pour la numérisation (K)

Les deux champs en bas et à droite vous permettent de sélectionner les volumes (disques durs/répertoires) dans lesquels les données A/V doivent être sauvegardées (capturées), un pour les données vidéo (V) et un pour les données audio (A).



Liste des volumes disponibles (V et A)

Si un seul des champs est visible ("VA"), cela signifie que l'enregistrement séparé de la vidéo et de l'audio a été désactivé ( voir aussi "Onglet Vidéo/Onglet Audio" en page 8-121).

Ces boîtes à liste combinent plusieurs fonctions :

- ◆ *Affichage de la capacité d'enregistrement* -  
La capacité d'enregistrement restante est affichée et constamment mise à jour (temps restant, pourcentage de capacité totale, capacité restante absolue) pendant la numérisation.
- ◆ *Sélection du volume* -  
Dans les boîtes à liste, le pointeur de la souris prend la forme d'un triangle; cliquez dessus pour afficher la liste des disques durs/répertoires disponibles dans laquelle vous pourrez choisir un volume pour la numérisation.  
Ceci modifie également la *définition du volume principal*, page 8-121.
- ◆ *Edition des paramètres de gestion des médias* -  
Tout ce que vous pouvez sélectionner dans la liste est défini dans les *Paramètres de gestion des médias* (Editer > Panneau de configuration > Site > Paramètres de gestion des médias; page 8-120). Cliquez sur l'icône V ou A pour y aller directement.
- ◆ *Info-bulle avec informations sur le volume* -  
Lorsque le pointeur de la souris stationne sur ce champ pendant un certain temps, une info-bulle apparaît pour indiquer le chemin complet du volume actuellement sélectionné.
- ◆ *Avertissement avant atteinte de limite de capacité* -  
Si vous définissez un clip dont les dimensions excèdent la capacité mémoire disponible, un message d'avertissement se met à clignoter dans la boîte à liste.



A des fins de capture (numérisation), utilisez exclusivement des disques durs partitionnés au format système NTFS. Le format FAT32 peut poser des problèmes avec des clips plus longs (> 18 min).

### Sélectionner Moniteur Audio /Muet



Avec plus de deux signaux audio à l'entrée du système, vous pouvez sélectionner les entrées que vous souhaitez contrôler pendant que vous travaillez avec l'*Outil de dérushage*.

Choisissez une option dans le menu qui apparaît après avoir cliqué sur le bouton.

### Outil Vidéo



Remarque : *Outil Vidéo* / Contrôles d'étalonnage est/sont une fonctionnalité de Pinnacle Liquid associée uniquement à un boîtier de connexion analogique et une entrée analogique sélectionnée.

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre *Outil Vidéo* afin de régler, par exemple, le *Luminosité*, *Cotraste*, *Saturation* des signaux d'entrée vidéo. Toutes les modifications apportées sont automatiquement appliquées à l'incrustation vidéo et au moniteur vidéo raccordé.

Cochez la case *VCR* lorsque le signal entrant est instable ou sinon de qualité discutable (issu par exemple d'une vieille bande VHS). Un signal vidéo de mauvaise qualité peut rejeter le processus de capture.



L'*Outil Vidéo* a un effet immédiat, ce qui veut dire qu'un fichier média modifié de manière appropriée est généré pendant l'opération de numérisation. Pour cette raison, cette procédure est également qualifiée de "destructive".

Pendant le dérushage, aucun paramètre d'*outil Vidéo* n'est écrit dans les données du clip ni pris en compte pour l'opération de *Numérisation par lot* qui suit.



Si vous travaillez avec des fichiers vidéo non compressés (yuv), l'*outil Vidéo* n'est pas disponible.

## Onglet Clip : Désignation et numérotation des clips

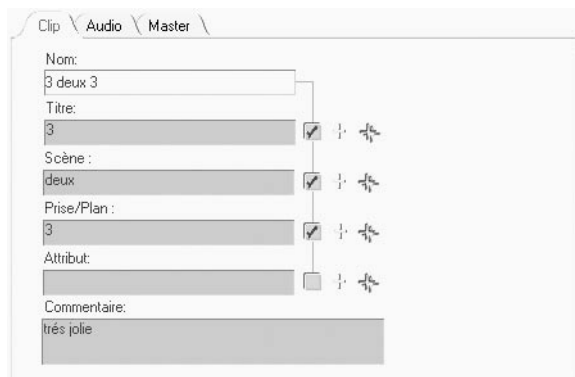
L'onglet *Clip* contient des champs de saisie et des fonctions destinés à nommer et numéroté les clips (automatiquement/manuellement).

Rassemblées (mais non individuellement), les entrées des champs *Titre*, *Scène*, *Prise/Plan* et *Attribut* constituent le *nom du clip* spécifié au-dessus des champs de saisie. Des *présélections textuelles* peuvent également être utilisées ( *page 6-32*).

- ◆ Cochez la case située à droite d'un champ de saisie pour ajouter une entrée particulière au nom du clip.
- ◆ Utilisez la touche TABULATION pour passer d'un champ à l'autre.  
Dès que vous appuyez sur ENTRÉE, le clavier revient en mode de commande de lecteur. Par exemple, vous pouvez dès lors démarrer ou arrêter le lecteur en appuyant sur la BARRE D'ESPACE.  
Appuyez de nouveau sur TABULATION pour revenir en mode de saisie de texte : Un premier appui sur la touche TABULATION vous envoie sur l'onglet *Clip* et un deuxième appui sur le champ de saisie *Titre*.
- ◆ Cliquez sur un signe plus individuel pour incrémenter le compte d'une unité. Pour le premier clip, un "1" est joint au texte. Si vous activez le comptage automatique (double signe plus), la numérotation est effectuée automatiquement pour chaque clip qui vient d'être dérushé ou numérisé.



La numérotation automatique est particulièrement utile pour des présélections textuelles par défaut. Vous pouvez définir ces présélections dans les propriétés de l'*Outil de dérushage*. *page 6-32*



*Onglet Clip pour la désignation et la numérotation des clips  
(Correction de couleur n'existe pas dans tous les produits)*

Liquidblue

## Onglet Correction de couleur

Cet onglet contient les fonctions relatives à la correction de couleur primaire.

La correction de couleur de Pinnacle Liquid fonctionne de manière non destructive, c'est-à-dire que le matériau est numérisé ou sauvegardé sans modification, exactement dans l'état où il a été reçu via l'interface.

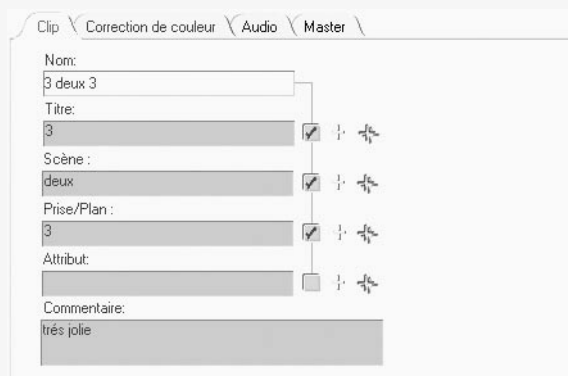
Les attributs de correction sont sauvegardés avec les métadonnées du clip et utilisés en temps réel pour la lecture des matériaux numérisés.

Les attributs de correction sont sauvegardés avec les métadonnées du clip et utilisés pour le calcul final (rendu). Ceci garantit la disponibilité permanente du matériau d'origine pour le montage.

Pour plus d'informations sur l'Egaliseur et les Jeux de référence, voir : "Outils" en page 12-26.



La correction de couleur primaire dans l'Outil de dérushage est identique à la correction de couleur primaire dans l'Editeur correction de couleur uniquement au niveau de son mode de fonctionnement. Ces types de corrections ont des applications distinctes qui n'ont aucune incidence entre elles.

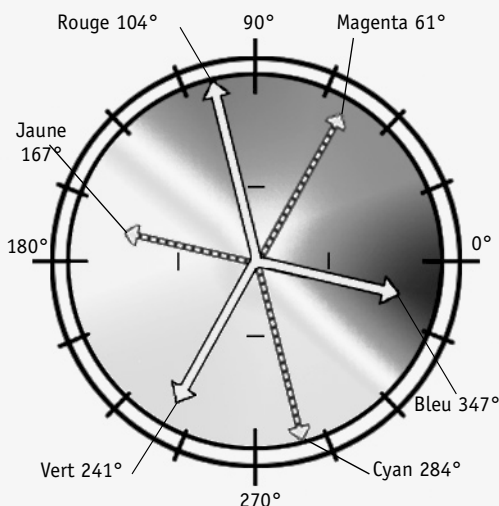


Correction de couleur dans l'Outil de dérushage

## Correction de couleur : Principes de base

La correction de couleur est une science en elle même; pour cette raison, nous n'en donnerons ici qu'une brève présentation.

### La roue chromatique



*Roue chromatique et vecteurs de couleur (vue du vectorscope)*

La roue chromatique - une réflexion inspirée du phénomène physiologique de la vision des couleurs - repose sur l'hypothèse que quatre couleurs de base forment deux paires opposées; rouge et cyan, bleu et jaune.

Ajoutez à ceci la luminosité (ou brillance) qui se situe entre le blanc et le noir. Ces trois paires peuvent être réparties sur une grille de coordonnées à trois dimensions (espace des couleurs) dans laquelle chaque couleur pouvant s'afficher est définie par sa composante bleue ou jaune, sa composante rouge ou verte et une luminosité. Dans la technologie de la télévision couleur, les paires de couleurs opposées sont remplacées par des signaux de différence de couleur Rouge moins Jaune :  $R-Y$  ( $C_p$ ,  $U$ ) et Bleu moins Jaune :  $B-Y$  ( $C_b$ ,  $V$ ). Le signal de luminance  $Y$  constitue la troisième coordonnée.

Les couleurs de base rouge, vert, bleu et les couleurs mixées magenta (violet), cyan et jaune qui se situent entre ces couleurs sont des points (ou lieux géométriques de la

couleur) à l'intérieur de cette roue. Le phénomène de la couleur apparaît également dans le vectorscope (l'emploi de cet instrument de mesure pour le traitement des couleurs est fortement recommandé).

Lorsque vous examinez une mire de barres de couleur au vectorscope, chacune des couleurs que nous venons de citer est représentée par un point lumineux situé à un emplacement précis de l'écran (comme la pointe d'une flèche; voir figure). Les flèches sont appelées des vecteurs. A l'aide de ces derniers, tous les points possibles (= couleurs ou teintes) situés à l'intérieur de la roue peuvent être définis mathématiquement avec précision.

La position d'un point par rapport au centre de la roue affecte l'extrême vivacité (saturation) d'une couleur; un bleu pâle est proche du centre alors qu'un rouge vif "incendie" se situe vers la périphérie de cette roue. Une teinte (rouge, verte, bleue, etc.) est représentée par un angle dans la roue chromatique. Un rouge pur est situé à environ 104 degrés et le rouge-violet (magenta) à environ 92 degrés. 92°. Notez que dans cette échelle de degrés du vectorscope, 0° se situe à "3 heures".

Une couleur est donc définie de manière adéquate par la longueur du vecteur et l'angle. Partant de là, les corrections de couleur sont effectuées dans l'espace des couleurs "YUV".



## Modèle de couleur RVB

Il est également possible, toutefois, d'utiliser des barres pour afficher une teinte de manière quantitative. Ces barres (une rouge, une verte, une bleue) peuvent être visualisées dans la fenêtre *Correction de couleur* de Pinnacle Liquid. Une couleur apparaît être composée de plusieurs pourcentages (longueurs des barres) de trois couleurs de base RVB, en dehors des couleurs de base pures elles-mêmes. Le RVB est généralement exprimé par des valeurs comprises entre 0 et 255. Exemple : (0,255,0) représente le vert pur; (0,0,0) représente le noir; (255, 255,255) représente le blanc. Les écrans d'ordinateurs et de télévision génèrent des couleurs à partir de "paquets" de points rouges, verts, bleus éclairés avec des intensités différentes.

## Ombres, Teintes moyennes, Surbrillances Noir, Gamma, Gain

La *Correction de couleur* de Pinnacle Liquid peut être appliquée en doses mesurées dans trois zones de luminosité graduées :



- ♦ Ombres (noir, valeur de noir)



- ♦ Teintes moyennes (gamma)



- ♦ Surbrillances (gain, décollement, valeur de blanc)

En sélectionnant une zone, vous pouvez effectuer des corrections de couleur sélectives. Dans chacune de ces zones, vous pouvez régler les canaux de couleur rouge, verte et bleue ainsi que la luminosité (luminance - échelle de gris) séparément ou simultanément ( *page 6-26*).

## Teinte et Saturation

Ces deux fonctions affectent l'image entière.



- ♦ *Teinte* -

Avec cette fonction, vous effectuez un tour complet une fois autour de la roue chromatique en sens horaire ou antihoraire ("*Roue chromatique et vecteurs de couleur (vue du vectorscope)*" en *page 6-24*). Pour visualiser l'effet, essayez d'appliquer cette fonction à la mire de barres de couleur. Chaque couleur change progressivement pour prendre la couleur voisine dans la roue chromatique. Cette fonction est particulièrement importante avec le standard NTSC car elle peut être utilisée pour équilibrer les décalages de couleur caractéristiques du NTSC.

Plage des valeurs : +/- 255.



- ♦ *Saturation* -

Cette fonction règle l'extrême vivacité des couleurs de l'image entre l'achromatique (noir et blanc, complètement délavé) et le très, très coloré (ou sursaturé).

Plage des valeurs : +/- 255.

## Réglage individuel et Réglage simultané

La correction de couleur de Pinnacle Liquid dans l'*Outil de dérushage* est une correction de couleur primaire (par opposition à une correction de couleur secondaire/sélective). Elle est basée sur le clip, ce qui signifie que les modifications s'appliquent du point d'entrée au point de sortie (aucune *image de référence*). Vous pouvez par la suite modifier les paramètres dans le *visionneur de clip* (page 8-52).



Vos réglages sont maintenus d'un clip à l'autre tant qu'un changement de *bande* n'est pas intervenu depuis et une restauration des valeurs n'a pas été activée (voir *Propriétés de l'outil de dérushage*, page 6-32).

Le bouton *Rétablir les valeurs par défaut* représenté ici remet tous les paramètres à zéro.

### Réglage individuel (RVB)

Le rouge, le vert, le bleu et la luminosité (luminance) peuvent être réglés séparément. Néanmoins, une modification dans un canal de couleur entraîne également une modification dans le canal de luminance. Pour cela, procédez comme suit :

1 Commencez à lire la source et posez un point d'entrée (page 6-38).



2 Cliquez sur le bouton *Noir, Gamma* ou *Gain* (*ombres, teintes moyennes* ou *surbrillances*) pour sélectionner une zone de correction.



3 Faites glisser l'une des barres de couleur ou la barre de luminance pour la placer à l'endroit désiré ou entrez une valeur comprise entre -255 et 255. Cliquez sur le petit bouton situé à proximité d'une barre pour rétablir sa valeur d'origine.



4 L'effet est visible instantanément dans le cache d'incrustation vidéo.



5 Les paramètres de correction sont transférés dans les propriétés du clip aussitôt que le clip a été complètement dérushé ou numérisé.

Une étoile bleue composée de cinq points apparaît sur l'*icône-image* du clip dans le *chutier*, indiquant que des attributs de *correction de couleur* existent pour le clip.

6 Pour désactiver les attributs modifiés, voir les sections sur les *Attributs*, "*Onglet : Spécial*" en page 8-73 ou "*Propriétés FX*" en page 8-74.

7 Liquid blue affiche en permanence les modifications en temps réel.

Des corrections de couleurs RVB ultérieures sont toujours possibles.

## Réglage simultané

Dans ce mode, les teintes sont liées de manière à maintenir la valeur de luminance à un niveau constant. Une dominante de couleur peut être corrigée beaucoup plus rapidement dans ce mode qu'avec un réglage séparé des composantes. La correction est effectuée directement dans le cache d'incrustation vidéo à l'aide de la souris.

1 Commencez à lire la source et posez un point d'entrée ( *page 6-38*).

2 Cliquez sur le bouton *noir*, *gamma* ou *gain* (ombres, teintes moyennes ou surbrillances) pour sélectionner une zone de correction.

3 Les modifications sont effectuées directement dans l'incrustation :

En maintenant le bouton droit de la souris enfoncé, déplacez le pointeur vers le haut et vers le bas pour modifier la luminance.

Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour modifier la couleur. Imaginez la roue chromatique ( *page 6-24*) superposée à l'image; le déplacement de la souris en direction de "11 heures" intensifie le rouge et le déplacement en direction de "5 heures" le diminue. Les mêmes constatations s'appliquent aux autres lieux géométriques de la couleur dans la roue chromatique. La valeur de luminance reste la même.

Les barres RVB se déplacent simultanément. Cliquez sur le petit bouton situé à proximité d'une barre pour réinitialiser sa valeur d'origine.

4 L'effet est visible instantanément dans le cache d'incrustation vidéo.

5 Les paramètres de correction sont transférés dans les propriétés du clip aussitôt que le clip a été complètement dérushé.

Une étoile bleue composée de cinq points apparaît sur l'*icône-image* du clip dans le *chutier*, indiquant que des attributs de *correction de couleur* existent pour le clip.

Pour désactiver les attributs modifiés, voir la section sur l'activation des *attributs*, "Onglet : Spécial" en *page 8-73* ou "Propriétés FX" en *page 8-74*.

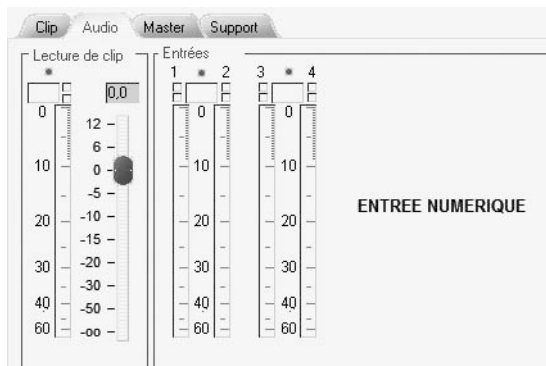
6 **Liquid blue** affiche en permanence les modifications en temps réel.

Des corrections de couleurs ultérieures en mode RVB sont toujours possibles.

## Onglet Audio

Dans cet onglet, vous pouvez piloter et ajuster les signaux d'entrée audio.

Pour une description plus complète des fonctions et éléments des potentiomètres et de l'indicateur de crêtes audio, voir "Outil Audio" en page 13-15.



Onglet Audio (exemple)

## Destructive et non destructive

Lorsqu'un signal d'entrée audio est numérisé ou sauvegardé sans aucune modification relative au signal, la procédure est dite "non destructive". Les modifications tels que les changements de niveau sont enregistrées séparément sous forme de paramètres et ne sont pas utilisés avant la relecture. ( Voir : "Niveau de lecture" en page 6-29.) L'avantage est que le fichier média demeure inchangé.

Avec une procédure destructive, le signal est déjà modifié avant d'être sauvegardé dans le support de stockage. Le seul chemin vers l'original est celui qui passe par l'original lui-même.



Pinnacle Liquid vous donne toujours la possibilité de régler tous les signaux en mode non destructif à l'aide de la fonction *Niveau de lecture*. Selon le type de produit et le type de signal, l'entrée audio peut toutefois également être réglée de manière destructive.

## Entrée

Ces quatre potentiomètres et les niveaux associés affectent ou règlent le signal d'entrée audio des *pistes source audio* actives (selon le produit et le signal; voir l'aperçu ci-dessous).

Pour une description plus détaillée du fonctionnement et plus d'informations sur l'audio numérique (échelles de niveau, verrouillage, réserve dynamique, etc.), voir "Outil Audio" en page 13-15.

## Le niveau est trop élevé

Si l'amplitude du niveau d'entrée est nettement trop élevée (et ne peut pas être corrigée par un réglage à un niveau inférieur, dans la mesure du possible) :

- ♦ Pour les signaux analogiques :  
Réglez l'atténuation en entrée  
*Liquid blue*: *Panneau de configuration* > *Site* > *Paramètres du système* > *Entrées/Sorties* > *Entrées audio*.
- ♦ Pour les signaux numériques :  
Pour régler ces signaux, vous devez raccorder un mélangeur approprié en série ou les régler à la sortie de la source de lecture.

*Liquid blue* : Pour régler les canaux d'entrée 5 à 8 (SDI et AES/EBU), sélectionnez successivement *Panneau de configuration* > *Site* > *Paramètres Lecteur* pour commuter sur l'entrée audio correspondante.

## Niveau de lecture

Le *niveau de lecture* (volume) est un attribut de clip et un paramètre non destructif. Vous pouvez déjà définir le niveau du volume auquel le clip doit être relu sur la *Time-Line* au cours du dérushage et de la numérisation.

Réglez le *niveau de lecture* à l'aide du potentiomètre situé à gauche de l'onglet. L'indicateur de niveau associé (à droite) est toujours visible.

Il affiche jusqu'à quatre signaux d'entrée audio sous forme de barres jaunes minces, ainsi que le *Niveau Lecture* sous forme d'une barre légèrement plus épaisse surmontée d'un indicateur numérique.

Remarquez ce qui suit :

- ♦ Le *niveau de lecture* s'applique à toutes les *pistes source audio* d'un clip et au clip entier (aucune *image de référence*).
- ♦ A des fins d'identification, une petite étoile bleue apparaît dans le coin supérieur droit de l'*icône-image* des clips avec un *niveau de lecture modifié* ( voir aussi "*Icônes d'objet (Vue d'icônes-images)*" en page 8-37).
- ♦ Le vue *Forme d'onde* des clips audio dans la *Time-Line* et dans le *cache d'incrustation Forme d'onde du visionneur source* représente les modifications apportées au *niveau de lecture* du clip; autrement dit, un *niveau de lecture* faible se traduit par une forme d'onde aplatie.
- ♦ L'indicateur de niveau situé à droite reste visible indépendamment de l'onglet en avant-plan.
- ♦ Le *niveau de lecture* peut également être réglé plus tard par l'intermédiaire de la boîte de dialogue éten-due du *visionneur de clip* ( page 8-52).
- ♦ Pour désactiver les attributs modifiés, voir les sections sur les *Attributs*, "*Onglet : Spécial*" en page 8-73 et "*Propriétés FX*" en page 8-74.



Vos réglages sont maintenus d'un clip à l'autre tant qu'un changement de *bande* n'est pas intervenu depuis et une restauration des valeurs n'a pas été activée (voir *Propriétés de l'outil de dérushage*, page 6-32).

## Onglet Master

Cet onglet représente un cache d'incrustation contenant l'image sur laquelle la *règle de la Time-Line* est actuellement positionnée. Il vous permet de déterminer le point d'insertion pour la fonction *Insert en direct* (*Envoyer des clips sur la Time-Line*; voir section suivante).

A l'aide de la souris, vous pouvez vous déplacer en mode *scrub* directement dans le cache d'incrustation ou sur la *Time-Line/Barre de Time Code*.

Remarque : Dans ce cache d'incrustation, vous ne pouvez pas lire la *séquence* courante.



Si vous parcourez la *Time-Line* (*scrubbing*) pendant la numérisation (capture), des images individuelles peuvent être omises (non capturées dans le fichier). Nous vous recommandons d'attendre que la numérisation soit terminée avant d'effectuer le *scrubbing* de la *Time-Line*.

## Onglet Média

- ◆ *Niveau de qualité* -

laissez ce paramètre à sa valeur par défaut 16 (*Normal*) à moins d'avoir une raison particulière de le modifier. Pour plus d'informations sur cette fonctionnalité voir "*Classes de qualité*" en page 5-16.

- ◆ *CMS/Local* -

Cette sélection ne concerne que les systèmes configurés pour les réseaux *Liquid Editing for Workgroups* ou *Vortex*. Vous pouvez sauvegarder les données capturées dans un lieu de stockage local ou via un CMS/MDC (Système de gestion de contenu/Contrôleur de métadonnées) vers un emplacement de stockage réseau. Pour le stockage local, sélectionnez les *Paramètres de gestion des médias* (*Editer > Panneau de configuration > Site...*). Les autres réglages relatifs au réseau doivent normalement être laissés à l'initiative de l'administrateur réseau.

## Envoyer les clips sur la Time-Line (Insert direct)



Cette fonction vous permet de compiler un montage bout à bout directement de l'*Outil de dérushage*, soit avec des clips déjà capturés (numérisés), soit avec des clips simplement dérushés. Une *séquence* non numérisée peut l'être au moyen de la fonction *Numérisation par lot* ( page 8-80).

Ce bouton est activé (icône en surbrillance) ou non.

- 1 Cliquez sur le bouton de manière répétitive pour commuter entre l'insertion en *mode Insert* (icône jaune), l'insertion en *mode Assemble* (icône rouge) et la désactivation de l'insertion ("*Modes de montage*" en page 9-28.)
- 2 Pour désigner les *pistes* sur lesquelles le clip doit être inséré, activez les *pistes* choisies en utilisant le *mappage* approprié ( page 9-25).  
A l'aide de la souris, vous pouvez faire glisser tous les *Labels de pistes* pour spécifier certaines pistes destination pour certains types de clips.
- 3 Ouvrez l'onglet *Master* et définissez un point d'insertion au moyen d'un point d'entrée  
ou à la position de la *règle de lecture* (important : un point d'entrée prévaut sur la position de la *règle de lecture*).  
Vous pouvez également poser un point de sortie.
- 4 Démarrez le processus de dérushage/numérisation en appliquant l'une des méthodes décrites.
- 5 Le clip est inséré sur la *Time-Line* aussitôt qu'il a été complètement dérushé/numérisé.  
Le clip est également stocké dans le *chutier* actuellement sélectionné.

Si vous quittez l'*outil de dérushage* alors que la fonction *Envoyer les clips capturés sur la Time-Line* est activée, elle devient alors inactive.

## Propriétés



Ce bouton (situé dans le coin supérieur droit et à proximité de la boîte à liste déroulante des *chutiers*) ouvre le menu *Propriétés*. Dans une certaine mesure, les options décrites ci-dessous concernent également le module *Numérisation par lot*.

(Le menu offre en outre l'accès direct à la boîte de dialogue *Paramètres du système*.)

## Généralités

### Section Ouvrir/Fermer/Changer de bobine

#### Ouvrir dialogue Sélectionner Bobine en entrant Outil de dérushage

Si cette option est activée, la boîte de dialogue *Sélectionner la bande* ( page 6-12) s'affiche automatiquement chaque fois que vous ouvrez l'*Outil de dérushage*.

#### Arrêter le lecteur attaché en fermant l'Outil de dérushage

Si cette option est activée lorsque vous fermez l'*Outil de dérushage*, une commande d'arrêt est envoyée au lecteur.

#### Démarrer l'outil de dérushage avec dernier chutier sélectionné

Si cette option est activée, l'*outil de dérushage* s'ouvre avec le dernier *chutier* sélectionné. Ceci vous permet de commencer à stocker les clips dérushés/numérisés sans avoir à effectuer d'autres sélections.

#### Réinitialiser la Correction de couleur et le niveau audio au changement de bobine

Cette option garantit que les valeurs de *correction de couleur* et le *niveau de lecture* seront conservés à chaque changement de *bande*.

#### Activer le mode de décalage de TC

Si cette option est activée, la boîte de dialogue *Sélectionner la bobine* contient un champ de Time Code dans lequel vous pouvez entrer la valeur de décalage désirée.

## Section PERIPHERIQUE

### Arrêter lecteur raccordé après capture Open End

Arrête le lecteur au prochain clic sur *Numériser*, terminant définitivement le processus de capture.

### Périphérique sur Stdbby Off s'il n'est pas utilisé

Cette option réduit l'usure de la bande et des têtes vidéo.



## Section CAPTURE

### Ignorer les images sautées pour la capture EN DIRECT

Le processus de capture s'interrompt normalement lorsque des images sont sautées. Activée, cette option permet d'ignorer les images sautées tandis que le processus de capture en direct se poursuit. Gardez présent à l'esprit qu'un Time Code irrégulier peut rendre la *Numérisation par lot* qui suit impossible.

### Ignorer le Time Code intégré au flux source

La plupart des convertisseurs analogiques/DV ne traitent pas les données de TC. Dans *Numérisation par lot*, ceci peut provoquer des problèmes. Les données TC peuvent toutefois être également transmises via une connexion à distance RS 422. Pour utiliser ces données à la place du TC DV, activez cette option. Toutefois, avec cette méthode, la capture par lot précise à l'image près ne peut pas être garantie. Nous vous recommandons donc l'usage de convertisseurs intégrant les données TC RS 422 dans le flux DV.

Le code VITC contenu dans le signal vidéo est ignoré.

### Activer Capture rapide

Une fois cette option activée, le système démarre la numérisation (ou capture) au moment précis où le dispositif d'asservissement du lecteur passe à l'état " verrouillé ", autrement dit dès que le signal est stable. Que le lecteur soit démarré manuellement ou commandé par l'*Outil de dérushage* n'a aucune importance.

Il vous suffit donc d'ouvrir l'*Outil de dérushage*, d'insérer une bande dans le lecteur, de nommer ou de sélectionner une *bobine*, puis de cliquer sur le bouton *Lecture*. La capture démarre aussitôt que le signal vidéo est stabilisé. Cette fonction peut également être utilisée en combinaison avec la *Détection de scène automatique*.

Une option supplémentaire existe :

- ♦ *Ignorer si inférieure à... [images]*

Les clips dont la durée est inférieure à la limite spécifiée ne sont pas conservés, mais au contraire rejetés. Cette durée correspond à la période de temps s'écoulant entre le démarrage et l'arrêt du lecteur. Si cette période est inférieure à la durée entrée, le clip ne peut pas être stocké.

### Définir Valeur d'avance pour le point entrée au dérushage

Si cette option est activée, le point d'entrée est décalé vers l'avant (vers le début de bande) d'une valeur définie. Le lecteur doit être en mode *LECTURE* (et non en avance, retour ou recherche rapide). Ceci sert principalement à compenser les retards dus au temps de réponse pendant un dérushage " à la volée " ( *page 6-38*).

## Section Automatisation

### Auto 3pt

(Fonction disponible uniquement lorsqu'elle est associée à la fonction *Envoyer les clips sur la Time-Line (Insertion directe)* - voir page 6-31.) Il n'est pas nécessaire de poser de point de sortie lors d'une capture dans l'*Outil de dérushage*; vous devez par contre poser un point d'entrée et un point de sortie sur la *Time-Line*. L'option *Envoyer des clips sur la Time-Line* doit être activée. L'*Outil de dérushage* enregistre le clip sur toute la durée de la période de temps définie par les points d'entrée et de sortie sur la *Time-Line*. Le clip est ensuite inséré sur la *Time-Line* (puis dans le chutier).

### Utilisez la détection de Scène, si Disponible

Voir "Détection de scène automatique" en page 6-43.

## Comportement des sauts de TC (Outil de dérushage uniquement & RS 422)

Un Time Code discontinu sur la bande du lecteur peut poser des problèmes au moment de la numérisation. Si le point d'entrée est trop proche d'un saut de Time Code, il peut interférer avec le pre-roll de la platine d'enregistrement : pendant la *Numérisation par lot*, l'affectation des clips et les positions correspondantes sur la bande peuvent être perdues.



Si vous utilisez *Liquid Edition* avec un lecteur piloté via l'interface RS-422, désactivez la fonction "RefAlarm" sur le lecteur. Il s'agit d'un message d'alarme indiquant une référence manquante (Genlock). Comme *Liquid Edition* ne peut pas être synchronisé avec une horloge de studio, le message d'erreur logicielle "Référence manquante ou erronée" est généré.



Une perte complète de synchronisme (comme par exemple du bruit entre des sections encodées/enregistrées sur une bande) peut provoquer l'annulation de l'opération de numérisation. Certains lecteurs peuvent être configurés de telle sorte qu'au moins un signal synchrone stable puisse toujours être émis. Ces fonctionnalités fonctionnent dans l'hypothèse de "ruptures" (sauts) de TC, c'est-à-dire d'informations de TC perdues alors que le signal de synchronisation ou de salve reste intact.

Le TC fourni via *LTC In* (entrée audio analogique) ne peut bénéficier de ces options.

Choisissez l'une des trois options suivantes.

(Les options de TC de l'*Outil de dérushage* sont fonctionnelles uniquement avec RS 422 et quandlorsque la procédure d'acquisition est "ouverte" (Open End), ce qui signifie qu'aucun point de sortie n'a été posé.)

- ♦ *Créer un nouveau clip après un saut de TC* -

Pinnacle *Liquid* détecte un saut de TC et arrête la numérisation afin de continuer après l'interruption.

Le nouveau point d'entrée est posé de manière à prendre en compte un temps de pre-roll de cinq secondes.

Le clip supplémentaire est clairement signalé et stocké dans le *chutier* courant.

- ♦ *Continuer et poser un marqueur saut de TC -*

La numérisation continue; à l'emplacement où le Time Code a été interrompu, des marqueurs rouges sont posés au niveau de la barre de position dans le *Visionneur de clip/Visionneur source* et sur un clip de la *Time-Line*.



Pour supprimer un *marqueur* de saut de Time Code, placez la *règle de lecture* sur ce *marqueur*, maintenez les touches CTRL et SHIFT simultanément enfoncées et cliquez sur le bouton *Supprimer le marqueur*.

- ♦ *Arrêter la numérisation au saut de TC -*

La numérisation est interrompue, le système vous demande si vous souhaitez annuler la procédure en cours (le média et le clip seront ignorés) ou conserver le clip numérisé jusqu'à cet instant.

### Etat disque saturé / Changer Volume

Dès que le disque de capture courant (volume destination) est rempli jusqu'à une certaine limite, le système peut passer automatiquement sur un autre volume ou disque tout en délivrant un message d'avertissement. En d'autres termes, vous pouvez définir ici le moment précis où le disque sera considéré comme étant " plein " (saturé).

- ♦ *Disque considéré comme saturé si espace disque inférieur à -*  
Entrez la valeur de l'espace disque (en Mo) qui devrait être encore disponible sur le disque de capture lorsqu'une des actions suivantes est exécutée :
- ♦ *Délai d'avertissement de l'état Saturé (temps d'enregistrement restant avant l'atteinte de l'état Saturé -*  
Si cette option est activée, un avertissement est envoyé dans le cache d'incrustation vidéo et dans la boîte à liste du disque de capture lorsque le disque approche de l'état *saturé*. Vous pouvez définir ici le moment précis où l'avertissement doit être envoyé en temps restant exprimé en secondes restantes avant l'atteinte de la limite.  
Il s'agit exclusivement d'une fonction de l'outil *Numérisation par lot*.



Il est généralement recommandé que le stockage en masse ne soit pas utilisé au maximum de sa capacité, c'est-à-dire de définir une limite telle qu'il reste au moins 20 pourcent. Ne réglez donc jamais l'*Etat disque saturé* à 0 (zéro) !

- ♦ *Passer au volume libre disponible suivant après l'atteinte de l'état Saturé (par lot uniquement) -*  
Pinnacle Liquid vérifie si le clip courant peut être complètement numérisé dans l'espace restant sur le support de stockage courant. Dans le cas contraire, il passe immédiatement au disque suivant.  
Il s'agit ici d'une fonction de l'outil *Numérisation par lot* qui ne fonctionne pas dans l'*Outil de dérushage*.



Le "volume suivant" signifie ici le "volume libre disponible suivant" disposant d'une capacité de stockage suffisante, et non nécessairement celui qui suit immédiatement dans la liste.  
Les disques et les volumes sont définis dans les *Paramètres de gestion des médias*.

Important : Les droits d'accès doivent être configurés sur *Ecriture* ("Onglet Vidéo/Onglet Audio" en page 8-121).

Des modifications supplémentaires sont possibles si la liste des disques est suffisamment longue.

Si l'*Etat disque saturé* a été finalement atteint (aucune autre modification de volume n'est possible ou n'est validée), la numérisation s'interrompt et le bouton *Numériser* commence à clignoter : voir "*Numérisation en contrôle intégral (Full Control)*" en page 6-40.

### **Présélections textuelles de clips**

Vous pouvez définir ici les paramètres par défaut pour les champs de saisie ( voir aussi "*Onglet Clip : Désignation et numérotation des clips*" en page 6-22). Ces entrées sont ensuite définies en permanence pour chaque nouveau clip créé et peuvent, par exemple, être complétées d'une numérotation automatique. Naturellement, les présélections par défaut peuvent également être supprimées de ces champs, au cas par cas.

## Méthodes

Diverses méthodes existent pour le dérushage et la numérisation : elles peuvent être sélectionnées en fonction des applications particulières et de vos préférences.

- Avant le dérushage et/ou la numérisation : Liste de contrôle *page 6-37*
- Dérushage *page 6-38*
- Numérisation *page 6-40*
- Arrêt (Arrêter Tout) *page 6-42*
- Détection de scène automatique *page 6-43*
- Ingestion de fichiers *page 6-45*
- Capture en arrière-plan *page 6-48*

## Avant le dérushage et/ou la numérisation : Liste de contrôle

Avant de lancer le dérushage et/ou la numérisation, veuillez à contrôler les options et paramètres importants suivants :

- ♦ Est-ce que la source de lecture appropriée est sélectionnée ? *page 6-10*
- ♦ Est-ce qu'une bobine a été sélectionnée/nommée et un chutier a-t-il été trouvé ? *page 6-12*
- ♦ Est-ce qu'un format média a été sélectionné (s'il existe) ? *page 6-18*
- ♦ Est-ce que des disques de capture (volumes) appropriés ont été spécifiés ? *page 6-20*
- ♦ Est-ce que des pistes source (audio/vidéo) ont été spécifiées ? *page 6-17*
- ♦ Est-ce que le mode mono/stéréo a été défini ? *page 6-18*
- ♦ Est-ce que des problèmes de Time Code sont prévisibles ? (uniquement avec le RS 422 à distance) *page 6-34*



Même si l'Outil de dérushage est activé, les objets sur la Time-Line et dans le projet demeurent accessibles et peuvent être modifiés.

## Dérushage



Le dérushage est possible uniquement lorsque le matériau est lu par l'intermédiaire d'une source pouvant être contrôlée par Pinnacle Liquid. Les signaux lus en direct ne peuvent être que *numérisés* (et uniquement " en mode indéterminé ").

### Dérushage avec un point d'entrée/point de sortie

La méthode la plus précise est la suivante :

- 1 Positionnez le lecteur au niveau du point d'entrée.  
Voir aussi "*Commandes (Boutons du lecteur et Edition, G)*" en page 6-14.



- 2 Posez le point d'entrée.



- 3 Positionnez le lecteur au niveau du point de sortie et posez-le.



- 4 Entrez les textes nécessaires dans les champs de saisie puis cliquez sur le bouton *Dérusher*.  
Ceci permet de stocker le clip dérushé dans le *chutier* sélectionné et d'effacer les champs du Time Code; l'*outil de dérushage* est alors prêt à définir un autre clip.



Toutes les données peuvent encore être modifiées tant que vous n'avez pas appuyé sur le bouton *Dérusher*.

Vous pouvez également poser un point d'entrée et un point de sortie pendant que le lecteur tourne. Cette méthode de dérushage est dite "à la volée". Pour compenser les retards dus au temps de réponse, vous pouvez définir une avance pour le point d'entrée ( page 6-32).

Si la fonction *Envoyer les clips capturés sur la Time-Line* est activée, le clip est également placé sur la *Time-Line*.

### Dérushage avec le bouton Dérusher

Cette variante vous permet de cliquer sur un clip en moins de temps pour les définir :



- 1 Cliquez sur le bouton *Dérusher* une fois pour poser le point d'entrée.
- 2 Cliquez sur ce bouton une deuxième fois pour poser le point de sortie *et* transférer le clip dans le *chutier* ainsi que sur la *Time-Line* (si vous avez activé la fonction *Envoyer les clips capturés sur la Time-Line*).



Si un point d'entrée ou un point de sortie est déjà posé (ou un point d'entrée ou de sortie plus une durée), la définition du clip est déjà complète la première fois que vous cliquez sur le bouton *Dérusher*. Vous pouvez également poser un point d'entrée et un point de sortie pendant que le lecteur tourne. Cette méthode de dérushage est dite "à la volée".

## ClipLink<sup>(TM)</sup> de Sony (DV uniquement)



ClipLink<sup>(TM)</sup> est une fonction transcendant la séparation classique entre la prise de vues et le montage. Associé à des lecteurs DVCAM spécifiques, tels que les lecteurs DSR-60/60P, 80/80P ou 85/85P de Sony, Pinnacle Liquid génère des clips automatiquement. Ainsi, le montage virtuel peut démarrer pratiquement instantanément. Les données de dérushage ClipLink<sup>(TM)</sup> telles que les données de numéro de scène et de Time Code sont enregistrées dans la mémoire de la cassette. Des images index, qui sont des images compressées prises au début de chaque scène, sont enregistrées sur la bande. Lors du montage, les données de dérushage ClipLink<sup>(TM)</sup> et les images index sont transférées vers Pinnacle Liquid et les clips sont automatiquement créés dans un chutier.

Pinnacle Liquid prend également en compte l'indicateur OK/Non OK des clips, ce qui est important, notamment pour la procédure de numérisation par lot (page 8-80).

## Dérushage Off-Line

Le dérushage Off-Line se produit lorsque des clips doivent être définis alors que les lecteurs ne peuvent pas être contrôlés.

Les valeurs de Time Code des points d'entrée et de sortie sont saisies manuellement. Pour le reste, le processus est identique à celui du dérushage avec un lecteur connecté (voir aussi "Avant le dérushage et/ou la numérisation : Liste de contrôle" en page 6-37).



Si la Gestion des médias de Pinnacle Liquid trouve un fichier média compatible avec les données de clip saisies, ce clip est considéré comme " numérisé " et peut être lu immédiatement. Voir aussi "Concordance entre les clips et les fichiers médias" en page 8-114.



Pour effacer tous les champs de Time Code (excepté le champ de *Position*), cliquez sur *Annuler* en maintenant la touche SHIFT enfoncée.



## Numérisation (Capture)



Dans l'*Outil de dérushage*, la numérisation est démarrée et arrêtée au moyen du bouton affiché. Plusieurs variantes sont possibles.



Si vous travaillez avec le *Lecteur en direct (LIVE)* avec *Custom TC* : Entrez la valeur de TC de départ désirée dans le *champ de TC* et démarrez le compteur en cliquant sur *Lecture*. Le bouton *Numériser* peut maintenant être sélectionné.

## Numérisation en contrôle intégral (Full Control)

La "Numérisation en contrôle intégral" signifie que le système contrôle la numérisation du point d'entrée au point de sortie (la *Numérisation par lot* est toujours en "contrôle intégral"). L'autre mode est dit "indéterminé" (page 6-40).

Dans l'*Outil de dérushage*, des clips peuvent être "numérisés en contrôle intégral" individuellement.

Ceci se produit après avoir cliqué sur le bouton *dérusher* :



- ♦ Points d'entrée et de sortie posés :

Le lecteur rejoint la position du pre-roll et passe en "Lecture". La numérisation démarre au point d'entrée. Le message *NUMERISATION* apparaît dans le champ d'état et un indicateur de progression s'affiche dans le champ de Time Code *Durée*.

Le processus de numérisation s'arrête au point de sortie tout comme le lecteur. Le clip numérisé est transféré dans le *chutier*, et sur la *Time-Line* si cette option a été sélectionnée (voir page 6-31).



Le processus en cours ne peut être annulé qu'en cliquant sur le bouton *Annuler* (page 6-42).



Un bouton *Numériser* clignotant jaune signale des modifications ou des additions effectuées dans l'onglet du clip pendant la numérisation, ou l'apparition d'erreurs. Cliquez sur le bouton *Stop* pour annuler le clip courant ou le bouton *Numériser* pour poursuivre l'opération en cours.

## Mode indéterminé (Open End)

Dans ce mode, le système n'a aucun contrôle sur la procédure. L'utilisateur démarre et arrête le lecteur ainsi que la procédure de numérisation. La numérisation à partir d'une source en direct se fait toujours en "mode indéterminé" :

- ♦ Point d'entrée posé :

Le lecteur rejoint la position du pre-roll, passe en "Lecture" et démarre la numérisation au point d'entrée.

Le champ d'état contient le message *NUMERISATION*.

*Champ de Time Code Durée* : le temps commence ici à partir du point d'entrée.

La numérisation s'arrête dès que vous cliquez de nouveau sur le bouton *Numériser*.

Le clip numérisé est transféré dans le *chutier*, et sur la *Time-Line* si cette option a été sélectionnée (page 6-31).



Si vous cliquez sur *Stop*, le clip numérisé jusqu'à cet instant et son *fichier média* correspondant sont ignorés.



- ♦ **Démarrer/arrêter la numérisation :**

Cliquez une fois sur le bouton *numériser* pour démarrer la numérisation. Cliquez dessus de nouveau pour arrêter le processus et transférer le clip dans le *chutier*, et sur la *Time-Line* si cette option a été sélectionnée ( *page 6-31*).



- ♦ Si vous cliquez sur *Annuler*, le clip numérisé jusqu'à cet instant et son *fichier média* correspondant sont ignorés.

La numérisation affecte les signaux A/V en cours pendant qu'ils sont définis dans les sources de lecture particulières ( *page 6-10*) et en fonction des *pistes source* sélectionnées ( *page 6-17*). Certains lecteurs (les lecteurs CD par exemple) doivent être démarrés et arrêtés manuellement.

## Création de sous-clips

Les sous-clips sont les composants d'un clip de niveau plus élevé (ou clip principal); ils se réfèrent tous au même *fichier média*. Les sous-clips possèdent néanmoins leurs propres Débuts de clip et Fins de clip. Dans une certaine mesure, la création de sous-clips combine les processus de numérisation et de dérushage; pendant la numérisation, les points d'entrée/de sortie sont posés de manière répétitive et les clips sont stockés dans le *chutier* de manière répétitive (et sur la *Time-Line* si cette option a été sélectionnée, *page 6-31*). Une absence de matériau avant et après le point d'entrée/de sortie ne pose aucun problème puisque la numérisation se poursuit jusqu'à la fin. Chaque sous-clip peut être étendu jusqu'à atteindre la taille du *fichier média* ( voir aussi "*Rallonger le clip (jusqu'à la longueur disponible du média)*" en *page 9-68*).

Deux variantes sont possibles :

### Utilisation du point d'entrée/point de sortie

- 1 Démarrez le processus de numérisation en appliquant l'une des méthodes décrites précédemment ( *page 6-40*).
- 2 Posez un point d'entrée et un point de sortie.  
Tant que vous n'avez pas cliqué sur *Dérusher* (pour transférer le sous-clip vers le *chutier* ou sur la *Time-Line*), le point d'entrée et le point de sortie peuvent encore être modifiés.
- 3 Vous pouvez répéter la procédure décrite au point 2 aussi longtemps que le processus de numérisation est en marche.
- 4 Pour terminer, cliquez de nouveau sur le bouton *Numériser*. Le clip principal est également stocké dans le *chutier* (il peut l'être aussi sur la *Time-Line*, optionnellement *page 6-31*).

## Utilisation du bouton Dérusher

- 1 Démarrez le processus de numérisation en appliquant l'une des méthodes précédentes ( page 6-40).
- 2 Cliquez une fois sur le bouton *Dérusher* pour poser un point d'entrée et une autre fois pour poser un point de sortie et insérer le sous-clip dans le *chutier* et sur la *Time-Line*.
- 3 Vous pouvez répéter la procédure décrite au point 2 aussi longtemps que le processus de numérisation est en marche.
- 4 Pour terminer, cliquez à nouveau sur le bouton *Numériser*. Le clip principal est également stocké dans le *chutier*.



Le symbole du *sous-clip* clignotant signale que le mode du sous-clip a été activé. Ceci vous permet également de vous rappeler que toutes les saisies de texte vont être enregistrées avec le nouveau sous-clip ainsi défini.

## (Re-) numérisation de clips individuels

Vous pouvez transférer un clip directement d'un *chutier* vers le cache d'incrustation vidéo de l'*Outil de dérushage* à l'aide de la fonction glisser & déposer. Les données du clip apparaissent dans les champs du Time Code.

- ♦ Un nouveau clip et un nouveau fichier média sont générés dans une opération de numérisation ultérieure. Les données du clip d'origine et les données du média sont conservées.
- ♦ Si vous souhaitez supprimer à la fois le clip et les données média, utilisez la fonction *Numérisation par lot* ( page 8-80).

## Numériser par lot

La *Numérisation par lot* permet la numérisation automatique des clips ayant déjà été dérushés. Le système pilote le lecteur. Pour plus d'informations, voir "*Numérisation par lot (Capture par lot)*" en page 8-80.

## Annuler



Cliquez sur ce bouton pour annuler la numérisation. Aucun fichier média n'est créé et aucun clip n'est enregistré dans le *chutier*. Le lecteur est arrêté.



Pour effacer tous les champs de Time Code (excepté le champ de *Position*), cliquez sur *Annuler* en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

## Détection de scène automatique

La fonction *Détection de scène automatique* vous évite d'avoir à scinder votre matériau en plusieurs clips. Cette fonction n'est disponible que pendant la numérisation par le biais de l'entrée DV à l'aide de i.Link (IEEE 1394) (elle est indisponible pendant le dérushage et via des entrées analogiques, si elles existent).

Pour activer cette fonction, sélectionnez [*Editer > Panneau de configuration > Utilisateur >*] *Outil de dérushage > Propriétés > Général* puis *Utiliser la détection de scène si elle existe*.

Voici son principe de fonctionnement :

- 1 Activez *Détection de scène* (les options sont décrites ci-dessous). Sélectionnez les paramètres habituels de l'*Outil de dérushage* (*Chutier, Sources AV, numérotation des clips, etc.*).
- 2 Confirmez votre sélection et quittez *Propriétés*. Démarrez la lecture de la bande et cliquez sur *Numériser*. Bien que vous ne puissiez pas le voir au début, le système repère chaque nouvelle scène.
- 3 Faites défiler la bande jusqu'à ce qu'elle atteigne le point de sortie désiré, puis cliquez une nouvelle fois sur *Numériser* et arrêtez la bande.  
Vous pouvez également modifier une zone délimitée par un point d'entrée et un point de sortie.
- 4 Les scènes détectées sont stockées comme des clips dans le *chutier* sélectionné et aussi, si *Insert direct* ( *page 6-31*) a été activé, sur la *Time-Line*.



Dans le cas de bandes comportant un grand nombre de sauts ou de ruptures de Time Codes, vous devez lire la bande *en direct* ( voir aussi "*Entrée en direct*" en *page 6-11*). La détection de scène continue à fonctionner, bien que plus tard vous ne pourriez pas renumériser les clips créés à l'aide de la fonction *Numérisation par lot* du fait de l'absence d'informations de TC. Une copie de la bande peut aider mais tous les fabricants d'appareils ne prennent pas en charge le transfert ou l'enregistrement des données d'horodateur ( *page 6-43*) nécessaires pour la détection de scène.

## Options et Informations en arrière-plan

- ♦ *Utiliser la détection de scène si elle existe* -  
*Détection de scène automatique* évalue les données numériques. Ces données peuvent être accompagnées d'un " horodateur " : chaque fois que vous appuyez sur le bouton d'enregistrement de votre caméscope, l'heure système de la caméra et la date sont enregistrées en même temps que le Time Code, identifiant ainsi le début de la scène. Toutefois, toutes les caméras n'enregistrent pas l'horodateur. C'est pourquoi vous devez consulter la notice de fonctionnement de votre appareil. Si votre caméra n'offre pas cette fonction, vous avez encore la possibilité d'utiliser la détection de scène basée sur le contenu de la vidéo ( *page 8-97*).

Les données de l'horodateur sont transférées via l'interface i.Link (IEEE); c'est pourquoi vous ne pouvez pas utiliser *Détection de scène* avec des entrées analogiques.

- ♦ *Création de sous-clips -*

La sélection de cette option entraîne un clip principal aussi long que le processus de numérisation général plus un nombre de *sous-clips* correspondant au nombre que la *Détection de scène* a été capable d'identifier.

Vous pouvez retoucher un *sous-clip* jusqu'à la longueur d'un clip principal, ce qui rend inutile d'entrer une *marge de sécurité*. Si vous visualisez une série de *sous-clips* dans la fenêtre *Projet* (dans la *Vue de détail*!), vous noterez qu'ils ont le même début de clip et la même fin de clip. (Voir aussi "*Début de clip/ Fin de clip et Point d'entrée/Point de sortie*" en page 6-5.)



Si vous sélectionnez *Créez des sous-clips*, le fichier média entier (un fichier plein format) sera capturé lorsque vous exécuterez ultérieurement une opération de *Numérotation par lot*.

- ♦ *Créer un clip principal avec marge de sécurité intérieure -*

Cette option ne génère que des clips principaux, c'est-à-dire des clips avec des données individuelles de début de clip et de fin de clip. Vous pouvez entrer une *marge de sécurité* (voir ci-dessous).

Important : Vous pouvez également retoucher ces clips principaux jusqu'à la longueur totale disponible de leur *fichier média* partagé, mais uniquement en utilisant la fonction *Rallonger le(s) clip(s)*.



Utilisez *Créer le clip principal* si vous souhaitez plus tard traiter de nouveau par lot les clips à l'aide de la fonction *Numérisation par lot*; vous obtiendrez ainsi un *fichier média* pour chaque clip.

- ♦ *Marge de sécurité -*

Le début de clip est posé au point de changement de la scène (selon l'horodateur) et est suivi d'un point d'entrée. La "distance" entre début de clip et point d'entrée correspond à la valeur de la *marge de sécurité* entrée. La même distance existe entre le point de sortie et la fin de clip suivante définie par la fin de la scène.



Pour les *sous-clips* comme pour les clips principaux : Si vous utilisez *Détection de scène automatique*, soyez extrêmement attentif lorsque vous supprimez des clips en même temps que le *fichier média*. Vous devez tenir compte qu'un très grand nombre de clips est joint au *Fichier média*.

## Ingestion de fichiers

*Ingestion de fichiers* permet de capturer les matériaux particulièrement utilisés dans un environnement de réseau. Pendant le processus de capture, un éditeur fonctionnant sur une station de montage Pinnacle Liquid distincte peut déjà utiliser les données média. Chaque image individuelle devient disponible au moment même de sa création.

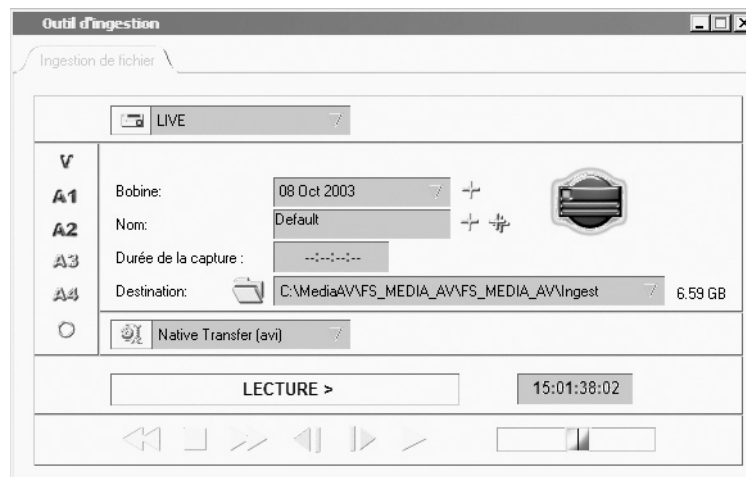
Cliquer sur le menu *Outils > Outil d'ingestion* pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante.

*Ingestion de fichiers* ne possède pas de cache d'incrustation vidéo ni de niveau audio. Important : vous devez spécifier l'instant final du processus d'ingestion en entrant une durée de clip.

Les fichiers médias créés par l'*Outil d'ingestion* ne conviennent pas à une *Numérisation par lot* ultérieure. Ils doivent être importés dans le *projet*. La Gestion de médias de Pinnacle Liquid ne peut enregistrer ces données qu'après leur importation dans le *projet*.



Le matériau utilisé pour *Ingestion de fichiers* doit porter un signal de synchronisation homogène et intact (aucun "bruit" sur la bande !). Si vous trouvez des sauts de TC, il vous faut utiliser l'entrée *en direct* en l'associant au *TC du système*. Sinon, le processus d'ingestion sera abandonné.



*Ingestion de fichiers*

## Pas à pas

Voici quelques fonctions d'*Ingestion de fichiers* que vous pouvez déjà connaître à partir de l'*Outil de dérushage*.

- 1 Ouvrez *Ingestion de fichiers* et choisissez une source dans la liste dans le coin supérieur gauche de la fenêtre. Une source pilotée de l'extérieur (un magnétoscope par exemple) peut être positionnée sur le point de départ souhaité de la bande.  
Notez néanmoins que la fonction *Ingestion de fichier* est fondamentalement une capture *En direct* car le système ne détermine ni le point de démarrage du lecteur ni son point d'arrêt.
- 2 Définissez toutes les *Pistes sources* (vidéo, audio, stéréo ou mono).
- 3 Le nom de *bobine* est par défaut la date courante, laquelle est également insérée lorsque vous cliquez sur le signe Plus. Vous pouvez entrer un nom différent.
- 4 Entrez le nom de clip souhaité.
- 5 Entrez maintenant la *Durée de capture*. Ceci est obligatoire, même si vous souhaitez annuler le processus d'ingestion avant la fin de la durée spécifiée.
- 6 *Destination* : sélectionnez l'emplacement auquel les données médias doivent être sauvegardées.
- 7 Sélectionnez ensuite le *Format Média* (Codec, format de capture). Vérifiez la compatibilité des formats de lecture utilisés dans toutes les stations de montage en réseau. Pour Vortex, il s'agit du format DV(avi).
- 8 *Créer un clip dans le chutier actif* provoque son placement dans le *chutier* actuellement sélectionné dans le *projet*. Ceci vous permet de sauter la procédure d'importation décrite ci-dessous.



Chaque fichier créé avec *Ingestion de fichiers* reçoit un nom de répertoire/fichier qui est une combinaison entre le nom du clip sélectionné individuellement, le suffixe du format média et le répertoire dans lequel il va être sauvegardé. Exemples : X:\cpr\TEST1.AVI ou W:\rsz\INGEST001.M2V



- 9 Lancez le processus d'ingestion en cliquant sur le bouton *Numériser*. Une barre de progression vous informe sur l'état d'avancement de l'opération.

## Importation et Edition

Tous les clips créés par l'intermédiaire de *Ingestion de fichiers* ne peuvent qu'être importés dans un projet (sauf si vous utilisez le Vortex - reportez-vous au manuel Vortex).

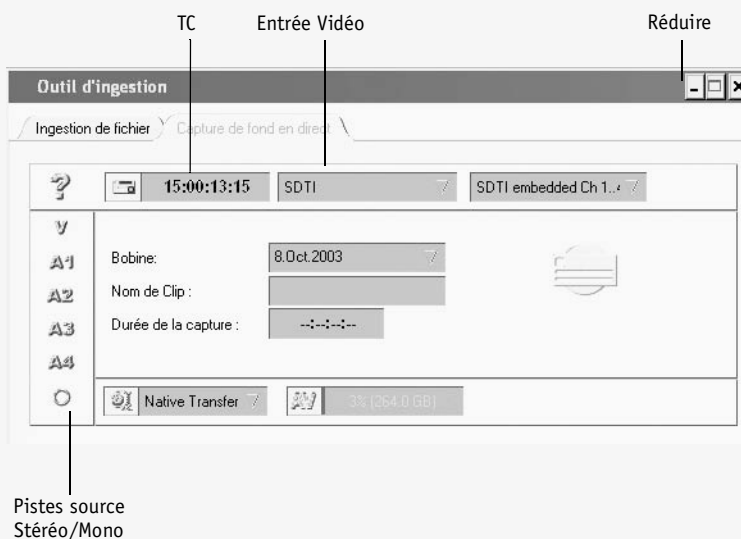
Important : pour bénéficier d'une lecture immédiate sur votre station, les fichiers importés doivent être compatibles avec l'un des formats de lecture valides de votre système. Sinon, ces fichiers devront être calculés avant de pouvoir être lus.

- 1 Si nécessaire, créez un nouveau *chutier* dans le projet.  
Ouvrez le menu contextuel de *chutier* puis sélectionnez *Importer > Clip Médias*.
- 2 Parcourez l'emplacement de stockage.
- 3 Dans le cas de fichiers A-V, il suffit de cliquer sur le(s) fichier(s) vidéo (CTRL+clic). Le fichier audio correspondant sera importé de la même façon.
- 4 Si les clips sont déjà complètement capturés avant d'être importés, ils sont disponibles sur toute leur longueur (durée).
- 5 Si le processus d'ingestion est en cours d'exécution pendant l'importation, la longueur disponible peut être fréquemment actualisée.  
Le clip est chargé dans le *Visionneur de clip* ou le *Visionneur source* avec sa longueur temporaire. Vous pouvez prolonger la fin de clip jusqu'à ce que la longueur de clip finale soit atteinte.

Après qu'un clip ingéré ait été importé dans le projet, il est reconnu par la gestion des médias (à condition d'ajouter le répertoire des médias dans la liste des *Volumes Médias* dans *Paramètres de gestion des médias*). Par contre, la numérisation par lot n'est toujours pas possible.

## Capture directe en arrière-plan (Background Live Capture)

Cet outil vous permet d'enregistrer un signal natif en direct dans le support de stockage actuellement sélectionné via l'entrée SDTI sur le blue.box. Pendant cette procédure, vous pouvez déjà modifier le clip créé. Pour ouvrir la boîte de dialogue, sélectionnez *Outils > Outil d'ingestion > Capture en arrière-plan*.



### Capture en arrière-plan

Plusieurs fonctions sont identiques à celles de l'*Outil de dérushage* :

Sélectionnez les *Pistes source*, *Mono/Stéréo*, les canaux audio (*SDTI intégré 1-4* ou *5-8*) et le disque sur lequel les données doivent être écrites.

- 1 Définissez le Time Code qui doit être utilisé. Cliquez sur le bouton du lecteur pour afficher les paramètres du lecteur *en direct* et sélectionner l'une des trois options de TC : *Personnaliser* (dans le champ de saisie), *Heure du jour* (heure système) ou l'entrée *LTC In* (TC studio via l'entrée CH-1 In).
- 2 Définissez les *pistes* que vous souhaitez capturer.
- 3 Sélectionnez *Mono* ou *Stéréo* pour les pistes audio.
- 4 La date courante est sélectionnée sous le nom de *bobine*. Vous pouvez modifier ce champ.



- 5 Entrez un *nom* identifiant le clip dans le *projet*.
- 6 Entrez la longueur (durée) prévue du clip. Vous pouvez stopper l'enregistrement avant que cette durée ne soit écoulée; le clip peut être utilisé dans tous les cas. Ces informations sont nécessaires à la Gestion des médias.  
Lorsque le temps s'est écoulé, l'enregistrement s'arrête.
- 7 Entrez les paramètres du support de stockage sélectionné sous *Editer > Panneau de configuration > Site > Paramètres de gestion des médias* ( page 8-120).
- 8 Démarrez le lecteur ou lancez la lecture du signal.
- 9 La numérisation commence aussitôt que vous cliquez sur le bouton *Numériser*.  
Un clip est créé dans le *chutier* actif du *projet*.
- 10 Le clip est immédiatement disponible pour le montage, jusqu'à la longueur actuellement atteinte.
- 11 Cliquez sur le bouton *Réduire* pour réduire la boîte de dialogue à une icône sur la barre des tâches.
- 12 Pour mettre à jour le matériau en cours d'utilisation sur la *Time-Line*, vous pouvez par exemple cliquer deux fois de suite sur le bouton de contrôle dans la zone des *en-têtes de pistes*.

### Montage pendant la capture d'un autre système

Vous pouvez déjà modifier ces fichiers pendant qu'un système autre que Pinnacle Liquid est encore en cours de capture. Pour cela, vous devez avoir un nom spécifique à Pinnacle Liquid pour lequel vous utilisez le *Time Code* (factice) à partir du *point de sortie* du clip. Pour une opération d'importation de médias, cochez la case proche de *Longueur du médias Trust Meta Information*. Le positionnement du clip au temps "x" sur la *Time-Line* vous permet de modifier les données qui ont été capturées jusqu'à ce point dans le temps. Pour mettre à jour ces données, vous devez mettre à jour la *Time-Line* ou le *Projet*, en cliquant par exemple deux fois de suite sur le bouton de contrôle dans la zone des *en-têtes de pistes*.

Si l'importation est exécutée par un projet ALE, le nom est inapproprié. La longueur finale doit être définie dans le fichier ALE. Lors de l'importation, cochez la case proche de *Longueur du média Trust Meta Information*.

## Importation d'objets

La fonction *Importer* vous permet d'intégrer des objets dans les *projets* Pinnacle Liquid tels que fichiers vidéo, fichiers audio, fichiers graphiques, titres, sous-titres, crawls, mires d'essai, etc.

L'importation implique soit la création d'un raccourci (lien) avec l'emplacement de stockage de l'objet (disquette, disque dur, réseau, CD-ROM, etc.), soit la sauvegarde du fichier sous forme de copie dans le *répertoire des médias* du *projet* courant. Quel que soit le cas, un clip est stocké dans un *chutier*.

**Importer - d'où, vers où ?** page 6-50

**Que pouvez-vous importer ?** page 6-51

**Importation de clips Médias** page 6-53

**Importation d'images (paramètres généraux)** page 6-56

## Importer - d'où, vers où ?

La destination d'une opération d'importation est toujours un *chutier*. C'est là où les clips importés seront stockés. Ouvrez le menu contextuel du *chutier* que vous avez désigné comme destination de l'importation puis sélectionnez *Importer*. Le sous-menu qui apparaît :

- ◆ *Clip Médias* (images fixes, animations, audio, vidéo, etc.)
- ◆ *Clip Médias Vortex* (uniquement dans le systèmes raccor-dés au Vortex)

Les sources d'importation sont déterminées par votre sys-tème; à partir d'une disquette ou d'un disque du réseau, tout périphérique que le système d'exploitation peut trouver peut être adressé.



*Menu contextuel de chutier et sous-menu Importer*

## Que pouvez-vous importer ?

La boîte de dialogue *Importer le média*, qui contient les mêmes composants de base que les boîtes de dialogue classiques de Windows, indique les formats de fichiers que Pinnacle Liquid peut utiliser. Cliquez sur la boîte à liste *Fichiers de type* pour afficher une liste de formats de fichiers possibles.



Vous pouvez être amené à convertir un fichier sous un format compatible avant de l'importer.

Pinnacle Liquid convertit les formats externes après leur importation et avant leur première lecture, automatiquement vers l'un des formats de fichier interne ou le format de fichier interne valide, respectivement (vidéo : en fonction du matériel; audio : toujours PCM WAV).

## Formats de fichiers vidéo :

- ◆ Les formats \*.dif, \*.dv, \*.dvsd (DV, DVC et variantes)
- ◆ \*.m2v (MPEG2 I frame)
- ◆ \*.yuv, \*.2yuv (non compressé)
- ◆ \*.avi
- ◆ \*.mov (QuickTime)
- ◆ \*.dvd (format DV spécifique à Sony)
- ◆ \*.mxf (données AV et métadonnées compatibles avec le format MXF Exchange.  
Ce n'est pas un format exclusivement vidéo : il contient également des métadonnées et peut même être un format AV multiplex).
- ◆ \*.wmv (Windows Media)
- ◆ \*.mpeg, \*.mpg, \*.ts, \*.vob (fichiers MPEG2)



Les fichiers DV-AVI créés avec Adobe Premiere ou DV Tools peuvent également être importés dans Pinnacle Liquid. L'audio intégré dans les fichiers AVI sera extrait et séparé à l'importation.

La création des fichiers AVI à utiliser avec Premiere est meilleure avec la fonction *Fusion de séquences* (page 16-18).

## Formats de fichiers audio :

- ♦ \*.wav (PCM non compressé)
- ♦ \*.mpa, \*.mp3 (MPEG-1 Couche 2 Audio)
- ♦ \*.wma (Windows Media Audio)

Les fréquences d'échantillonnage audio valides pour l'importation sont : 11 025 Hz, 22 050 Hz, 32 000 Hz, 44 100 Hz, 48 000 Hz. Les fréquences d'échantillonnage intermédiaires ne peuvent pas être importées.

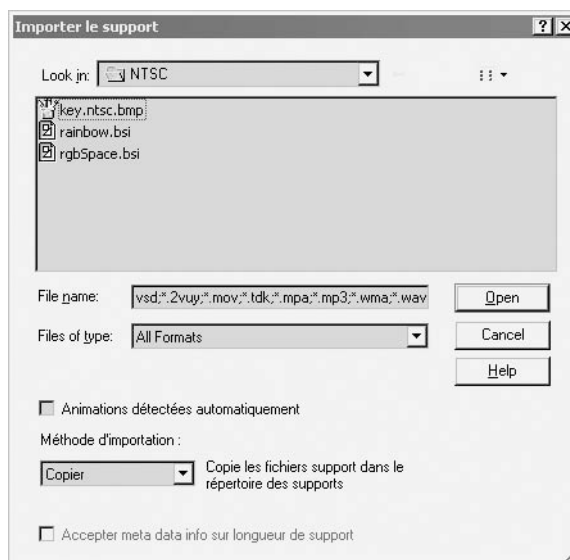
## Formats de fichiers (Image) graphiques :

- ♦ \*.bmp, \*.png, \*.tga, \*.tif, \*.pcd, \*.psd, \*.pcx, \*.bsi, \*.jpg, \*.tdk (TitleDeko)

Nota : à l'exception du format TIFF LZW compressé; GIF n'est plus supporté (Version 5.0 ou ultérieure.)

## Importation de clips Médias

A partir du menu contextuel du *chutier*, sélectionnez *Importer > Clip Médias* pour importer des objets dans un *chutier*.



Boîte de dialogue Importer le média

## Instructions pour l'importation d'images et de titres au format 16:9

Si vous travaillez au format 16:9 : Pour éviter des déformations indésirables, des fichiers médias importés produits par des logiciels graphiques ou des titreurs doivent également être générés au moyen du format 16:9. A cet égard, la résolution appropriée est de 1024 x 576 pixels (carrés).

Généralement : Nous vous conseillons d'utiliser la résolution de la Séquence courante comme ligne directrice pour déterminer la résolution pixel par pixel exacte ainsi que le rapport d'aspect nécessaire afin d'obtenir des graphiques importés correctement dimensionnés. Cochez *Propriétés de la Time-Line* ou la boîte de dialogue *Nouvelle séquence*.

## Métadonnées de clip

Les métadonnées sont des informations supplémentaires sur les clips générées et importées pendant le dérushage, à savoir :

- ♦ Début de clip/Fin de clip
- ♦ Nom de *bobine*
- ♦ Nom de clip, s'il existe.

Ceci s'applique à Pinnacle Liquid Version 2.55 et ultérieure et aux clips créés dans Pinnacle Liquid. Les métadonnées s'affichent dans le *chutier* de la *Vue de détail* (Vue de liste). Ces clips peuvent également être numérisés au moyen de la fonction *Numérisation par lot*.

Voir aussi "Métadonnées" en page 8-102.

## Sélection de fichiers

La sélection de *Importer > Clip Médias* peut également permettre de charger plusieurs objets en une seule fois. Ceci est pratique, par exemple, si vous souhaitez intégrer plusieurs clips vidéo provenant d'un disque dur amovible ou des images d'animation individuelles dans votre *projet*. Pour cela, une méthode consiste à sélectionner le(s) objet(s) requis en effectuant un CTRL+clic ou un SHIFT+clic. L'autre méthode consiste à placer un cadre autour des objets ou d'entrer un nom à l'aide d'un caractère de remplacement (? ou \*) dans le champ *Nom de fichier*. Cliquez sur *Ouvrir*. Une liste préliminaire répondant aux critères spécifiés dans le champ *Nom de fichier* apparaît. Dans cette liste, sélectionnez les objets dont vous avez besoin. Cliquez de nouveau sur *Ouvrir*.



Les images et les titres fixes n'ont intrinsèquement pas de "longueur" (c'est-à-dire pas de durée réelle entre TC d'entrée et TC de sortie). En tant que clips du projet, la durée qui leur est attribuée est celle qui a été définie dans les Paramètres d'importation généraux de l'image (la valeur par défaut est de trois secondes). Voir aussi "Importation d'images (Paramètres généraux)" en page 6-56.

## Copie/Déplacement de fichiers et Création de raccourcis

La boîte à liste *Méthode d'importation* de la boîte de dialogue *Importer le média* définit plus précisément l'importation des médias. Vous pouvez ainsi :

- ♦ Copier le(s) fichier(s) sélectionné(s) dans un répertoire de médias du *projet* (l'original conservant son emplacement),
- ♦ Déplacer le(s) fichier(s) sélectionné(s) dans un répertoire de médias du *projet* (l'original est supprimé de son emplacement),

ou

- ♦ Créer un raccourci (*Lien*) (l'original conservant son emplacement).

Avec les options *Copier* et *Déplacer*, le *répertoire de médias* du *projet* dans lequel les fichiers sont stockés dépend du type de fichier et des paramètres de Gestion des médias ( voir aussi "*Répertoires des médias du projet : Où sont stockés les fichiers ?*" en page 8-112).

Les fichiers liés conservent leur emplacement de stockage.

## Système TC par défaut

L'option *Détecter automatiquement (la fréquence image)* doit être activée ici. Les deux autres options ne sont nécessaires que dans les cas où le mode automatique ne retourne pas les résultats attendus, ou lorsque vous souhaitez forcer une conversion.

- ♦ *Système TC par défaut* -  
Sélectionnez la fréquence d'image adaptée à l'objet vidéo que vous voulez importer. Toutes les valeurs sont ici exprimées en images par seconde (ips).
- ♦ *Présumer une perte d'image* -  
Activez cette option lorsque le *Système TC* sélectionné est du type " Drop Frame " (Perte d'image).
- ♦ *Détecter automatiquement la fréquence image* -  
permet au système d'effectuer la tâche d'identification de la fréquence image du matériau source. Doit être activée dans la plupart des cas.

Voir aussi "*Systèmes de Time Code*" en page 5-10.

## Options

### Détection d'animation automatique

Les fichiers individuels d'une animation sont détectés en tant que tels et chargés comme un clip si leurs noms de fichier sont numérotés (par exemple Anima001, Anima002, etc.). Le système convertit automatiquement les animations importées sous un format pouvant être lu.

Cliquez sur le fichier dont le numéro est le plus petit. Les fichiers associés sont chargés automatiquement (assurez-vous que tous les fichiers concernés sont dans un seul répertoire).

### Métadonnées Trust Media

Cette option s'applique à la fonction de capture en direct de Liquid blue. Voir "Montage pendant la capture d'un autre système" en page 6-49.

## Importation d'images (Paramètres généraux)



La boîte de dialogue *Propriétés d'importation des images* permet de paramétrer l'importation des fichiers graphiques, comme la durée par défaut d'un clip graphique sur la *Time-Line*. N'oubliez pas de vérifier ces paramètres lorsque vous devez charger un grand nombre de fichiers. Ces paramètres peuvent être trouvés dans *Editer > Panneau de configuration > Utilisateur > Importation d'images*.



*Importation d'images (paramètres généraux)*



### Le contenu de l'image est entrelacé

Une image est entrelacée lorsqu'elle comporte deux trames dont les lignes alternent selon une configuration entremêlée. C'est le cas de la plupart des images vidéo. Dans Pinnacle Liquid, ces informations sont importantes pour le calcul des effets. Si les images importées font partie de certains types d'animations en mode entrelacé, cochez cette case.

### Ajus. l'échelle

Activez cette option si vous voulez adapter les images importées au format TV sélectionné. Selon leur format d'origine, cela peut provoquer des distorsions plus ou moins importantes.

### Détection automatique d'animation

Activez cette option si vous voulez que Pinnacle Liquid détecte automatiquement les images individuelles d'une animation. Le logiciel recherche les noms de fichiers dont les numéros se suivent en ordre croissant (par exemple, "Image001.tif à Image099.tif").

### Durée d'image

Utilisez cette option pour prédéterminer la longueur d'un clip graphique sur la *Time-Line*. La valeur par défaut est de trois secondes.

### Format des pixels

*Auto* signifie que Pinnacle Liquid essaie automatiquement d'identifier le format des pixels constituant l'image; *Carré*, *CCIR 4:3* ou *CCIR 16:9* ordonne à Pinnacle Liquid de traiter les pixels conformément au format TV configuré pour le système.

Remarque : ceci n'a aucun effet sur le format des pixels.

## Comportement en lecture des images alpha

Cette option n'est significative que si vous rencontrez des problèmes de canal alpha pendant la lecture de clips qui se suivent. Ces clips sont généralement lus en temps réel. Néanmoins, des problèmes peuvent se poser pour un nombre très élevé de clips très courts.

Plus vous rapprochez le curseur du côté *Conservateur*, plus vite Pinnacle Liquid calcule ces clips de manière à obtenir une reproduction correcte. Si vous positionnez le curseur complètement à gauche (côté *Conservateur*) et pour plus de sûreté, Pinnacle Liquid calcule chaque clip qui est plus long d'environ une seconde par rapport au canal alpha.

Du côté *Agressif* (curseur tout à droite), il n'y a pas de calcul; Pinnacle Liquid tente un calcul en temps réel.

## Photo CD

Dans cet onglet, vous pouvez définir la résolution à utiliser pour le chargement des images au format Photo CD. (Ce paramètre peut différer du format d'image sur le Photo CD; dans certains cas, le Photo CD peut ne pas supporter tous les formats disponibles.)

---

### Copier/Coller des objets à partir d'autres projets

---

Une autre méthode d'insertion d'objets dans un *projet* consiste à les copier et les coller en utilisant la méthode Windows :

Ouvrez un *projet*, sélectionnez un ou plusieurs objets (en faisant par exemple CTRL+clic ou SHIFT+clic), copiez ces objets en appuyant sur les touches CTRL-C (ou en sélectionnant *Copier* dans le menu contextuel), quittez le *projet* puis ouvrez le *projet* destination. Accédez à l'emplacement choisi (*chutier*, bureau, *Time-Line*) et coller l'objet (ou les objets) en sélectionnant l'option *Coller* dans le menu contextuel ou en appuyant sur les touches CTRL-V.

Les objets insérés de cette façon conservent leurs liens avec leurs propres fichiers médias. Cela signifie, par exemple, que vous pouvez continuer à lire un clip vidéo.

→ C'est même plus facile si le *projet* à partir duquel vous souhaitez copier des objets est ouvert dans le *Navigateur du projet*. Voir : "*Travail sur deux projets simultanément*" en page 8-4.

Pour plus d'informations sur l'insertions d'objets sur la *Time-Line* : page 9-59



Pour transférer plusieurs objets simultanément de différents *chutiers*, déplacez-les ou copiez-les dans un "*chutier* collectif". Puis sélectionnez-les au moyen des touches CTRL-A et copiez-les à l'aide des touches CTRL-C. Vous pouvez également copier le *chutier* avec tout son contenu.

---

### Gestion des médias et Importation d'objets

---

Vous pouvez également intégrer des objets dans un *projet* en utilisant les fonctions de *Gestion des médias* de Pinnacle Liquid ( *page 8-101*). La Gestion des médias sert principalement à accéder aux fichiers des médias; vous pouvez néanmoins, lorsque cela est nécessaire, générer des objets à partir de ces fichiers. Voir aussi "*fichiers médias : Fonctions*" en page 8-118.

---

## Création d'objets

---

Cette section décrit les objets que vous pouvez créer dans Pinnacle Liquid (c'est-à-dire sans quitter le logiciel). Elle traite des sujets suivants :

### **Création de clip Couleurs**

Création d'arrière-plans monochromes ou à gradient de couleurs. *page 6-62.*

### **Génération de clip Signaux (tonalités de niveau de référence)**

Utilisation du générateur de signaux interne. *page 6-64*

### **Création de titres**

Génération de titres fixes, roll et crawl à l'aide du titreur intégré *page 14-1*

### **Production d'effets personnalisés**

... à l'aide des Éditeurs d'effets de Pinnacle Liquid. *page 10-3*

### **Voix-off**

Enregistrement en direct de commentaires "synchro" à l'image. *page 13-65*

## Création de Clip Couleurs

La fonction *Créer > Clip Couleurs* (dans le menu contextuel du *chutier*) vous permet de définir des clips de couleurs (pour placer un titre sur un fond, par exemple). Dans la boîte de dialogue *Clip Couleurs* qui apparaît lorsque vous sélectionnez cette option, vous pouvez définir les paramètres des clips monochromes ainsi que des gradients linéaires et concentriques.

### Monochrome ou Gradient de couleurs

Dans la boîte à liste, sélectionnez :

- ♦ *Couleur unique* (arrière-plan monochrome)
- ♦ *Gradient linéaire* (deux couleurs, transition rectiligne)
- ♦ *Gradient concentrique* (deux couleurs, transition circulaire)

### Sélection de couleur(s)

Cliquez sur *1ère Couleur* (pour un *gradient*, cliquez aussi sur *2ème Couleur*) pour ouvrir la boîte *Prélever une couleur*, puis sélectionnez la ou les couleurs que vous souhaitez utiliser.

### Le Prélèvement de couleur

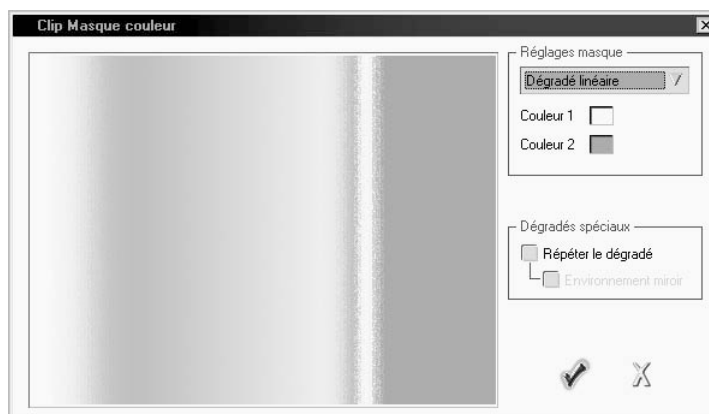
Le *Prélèvement de couleur* fournit cinq méthodes différentes pour définir une couleur. Une prévisualisation de la couleur produite s'affiche dans les boîtes de couleur (*1ère Couleur* ou *2ème Couleur*).

- ♦ *Modèle de couleur HLS (TLS)* -  
Déplacez le marqueur dans les trois barres horizontales (une pour la teinte (*H*, ou *T*), une pour la saturation (*S*) et une pour la luminance (*L*)).
- ♦ *Modèle de couleur RGB (RVB)* -  
Le champ combinant l'affichage et la saisie situé sous les barres HLS décrit une couleur du modèle RVB (rouge-vert-bleu). Chaque valeur peut être comprise entre 0 et 255. 0'0'0 représente le noir, 255'255'255 le blanc et 0'255'0 un vert pur.  
Pour avoir une reproduction exacte d'une valeur de couleur avec des coordonnées connues, cliquez sur le champ et entrez ces nombres au moyen du clavier.
- ♦ *Hexagone des couleurs* -  
Placez le réticule du pointeur sur la couleur choisie.
- ♦ *Echelle de couleurs*  
- Il s'agit d'une sélection de teintes. Cliquez sur la case appropriée.
- ♦ *Pipette* -  
La *pipette* "aspire" une couleur à partir de n'importe quel endroit du bureau. Cliquez sur l'icône de la *pipette*, placez-la à l'endroit désiré et relâchez le bouton de la souris. La valeur de la couleur est prise à l'emplacement précis de l'embout de la *pipette*.

## Modification de gradient

La direction et la densité des gradients linéaires et concentriques peuvent être modifiées de la manière suivante :

- ♦ Cliquez (bouton gauche) dans la fenêtre de prévisualisation et dessinez une ligne à l'aide de la souris. Le gradient dépend de l'alignement et de la longueur de cette ligne.
- ♦ Cas des gradients linéaires : Dans le cas de gradients linéaires, utilisez l'option *Réglages du gradient* pour reproduire le motif que vous venez de créer et répéter les parties voisines.



*Clip Masque couleur*

## Génération d'un clip Signaux (Tonalités de niveau de référence)

Pinnacle Liquid possède un générateur de signaux audio interne vous permettant de générer des tonalités distinctes :

- 1 Ouvrez le menu contextuel dans n'importe quel *chutier* puis sélectionnez l'option *Créer > Clip Signaux*. Un clip identifié par une icône de haut-parleur est stocké dans le *chutier*.
- 2 A partir du menu contextuel du clip Signaux ainsi généré, ouvrez la boîte *Propriétés* du clip. Vous pouvez maintenant régler les paramètres suivants dans l'onglet *Signaux* :
  - 3 *Onde* -  
Sélectionnez l'un des types suivants : *Sinusoïde*, *Dents de scie*, *Rectangle*, *Triangle* ou *Silence*. Les tonalités de référence sont généralement sinusoïdales.
  - 4 *Fréquence* -  
Placez le curseur sur la valeur désirée (de 100 Hertz à 10 kHz).
  - 5 *Volume* -  
Sélectionnez 0, -9, -12, -18 ou -27 dB.
- 6 Sur l'onglet *Général*, nommez le clip de manière à pouvoir l'identifier ultérieurement plus facilement dans le *projet*.



Les tonalités de référence prédéfinies contenues dans les versions antérieures de Pinnacle Liquid sont remplacées par cette nouvelle fonction, plus souple.

Aucune information de média n'existe pour un clip de signaux. Le générateur de signaux interne génère le signal. Pour la même raison, il n'existe pas de vue de forme d'onde pour un clip de signaux.

## Création de titres

Vous pouvez créer des titres fixes, roll et crawl à l'aide du titreur intégré à Pinnacle Liquid. Lorsque vous fermez le titreur, les objets créés sont automatiquement exportés dans le *chutier* que vous avez activé en dernier.

Pour plus d'informations sur le titreur, reportez-vous au chapitre correspondant. *page 14-1*.

## Production d'effets personnalisés

Les effets font également partie des objets que vous pouvez créer dans Pinnacle Liquid. A l'aide des *Editeurs d'effets* (ex : *Editeur 2D* ou *Editeur d'incrustation*), vous pouvez créer des effets personnalisés pouvant être stockés comme des objets dans le *chutier*.

Voir aussi "*Éditeurs d'effets (Notions de base)*" en page 10-11.



---

## Voix-off

---

La fonction *Voix-off* permet un enregistrement audio en direct synchronisé à l'image (pour enregistrer un commentaire, par exemple) en insérant un clip audio sur la *Time-Line*.

Pour plus d'informations sur cette fonction, voir "*Voix-off*" en page 13-65.

---

### Importation d'EDL/de fichiers AVID MediaLog

---

Pour plus d'informations sur ce sujet, voir la section intitulée "*Exportation/importation des EDL*" en page 7-18.

# Exchange



Volume

II

Chapitre

7

Ce chapitre décrit les fonctionnalités relatives à l'échange des données sous de nombreux formats entre le système et des applications. Vous trouverez également trouver des informations sur le mode de définition et de fonctionnement de Pinnacle Liquid dans un réseau simple.

### **Exportation et importation XML/ALE/XCE**

Interface avec l'échange de données projet et médias *page 7-3*

Création d'un découpage technique ou d'une liste de traitements (batch list)

Utilisation de l'échange de format ALE pour échanger des données entre les systèmes *page 7-6*

### **Fonction XSend vers...**

Transférer des clips et des séquences directement vers des applications externes, telles que Commotion ou Adobe AfterEffects *page 7-9*

### **XReceive *page 7-14***

Importation d'objets et de structures "XReceive" en *page 7-14*

### **Echange de données AV MXF**

Interfonctionnement standard entre plate-formes *page 7-16*

### **Importation d'EDL/Fichiers AVID MediaLog**

Montage utilisant une Liste de décisions de montage (EDL) *page 7-18*

### **Importation VideoMachine DBF**

Mise à jour de projet dans Pinnacle Liquid *page 7-24*

### **Mise en réseau Pinnacle Liquid**

Stockage de projets et de médias sur un réseau, restitution de données d'un réseau *page 7-25*

### **Export au format OMFI**

Il s'agit de la passerelle d'échange de données avec les systèmes de postproduction : Open Media Framework Interchange, OMFI *page 7-34*

### **Importation LST**

Restitution de données de montage Vortex *page 7-39*

## Importation et Exportation XML/ALE/XCE

Pinnacle Liquid offre une interface standard pour l'échange de données de *projet* aux formats XML et ALE. Les métadonnées de clip peuvent être échangées en utilisant le format ClipExchange (XCE).

Vous pouvez retrouver ces fonctions dans ↓ *Barre de menus* > *Fichier* > *Importer*> (ou *Exporter* >) *XML/ALE...*



Bien que ces fichiers portent l'extension \*.ale, la procédure d'importation au format Avid MediaLog n'est pas la même que celle pour l'importation de *projets* au format ALE; voir "*Lecture des listes de dérusage AVID Media Log*" en page 7-23.

L'exportation ou l'importation ALE n'est pas possible avec des matériaux à base de HD (clips, séquences).



La fonction *Exportation ALE* peut être utilisée pour créer des découpages techniques ou des listes de traitements à partir d'un *projet* ou de certains *chutiers* d'un *projet* (voir "*Créer des Découpages techniques et des Batch Lists via Exportation ALE*" en page 7-6).

## Informations sur ALE, XML et XCE

Pinnacle Liquid a toujours exploité un format ALE spécial pour échanger des données de *projet* y compris leurs données médias correspondantes. A présent, le format ALE, qui a été mis au point en tant que format d'échange de données d'enregistrement simple, n'est plus suffisant pour assurer un échange de données moderne et performant. C'est pourquoi Pinnacle Liquid prend en charge, en plus du format ALE d'origine, un nouveau format d'échange de données de *projet* basé sur XML.

L'exportation et l'importation de clips individuels est gérée à l'aide de XCE, *ClipExchange*. Les deux types de fichiers, XML et XCE, peuvent être ouverts et visualisés dans un simple éditeur de texte ou un navigateur Internet (en annexant le suffixe XML à un fichier XCE, comme dans *clipexport.xce.xml*). Les spécifications standard du format sont disponibles sur simple demande auprès de Pinnacle Systems (contactez le Support technique).

## Importation de projet (XML ou ALE)

Toutes les données disponibles du fichier ALE ou du fichier XML seront transférées vers le *projet* Pinnacle Liquid en cours, y compris les chemins de fichier des fichiers médias correspondants.

L'importation XML ne copie aucun fichier média. Pour travailler avec les fichiers médias existants, il est nécessaire de configurer le système d'importation pour qu'il reconnaisse l'emplacement de ces fichiers.

Allez à *Paramètres de gestion des médias* et ajoutez le chemin du lecteur ou du dossier dans lequel les fichiers correspondants sont stockés dans la liste des *Volumes des médias* (↓ *Barre de menus* > *Edition* > *Panneau de configuration* > *Site*). Si le *Volume des médias* figure déjà dans la liste, le système établit automatiquement les liens entre les clips et les fichiers médias. Tous ces clips peuvent être lus instantanément.

D'autres options peuvent être disponibles : tout dépend de ce que vous importez exactement. Si ces options ne peuvent pas être sélectionnées, elles ne seront pas disponibles dans le fonctionnement actuel.

## Opérations sur fichier média

(Pas avec l'importation XML.) Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez choisir le mode de gestion des fichiers médias du *projet* ALE.

Cette fonction copie les fichiers médias référencés par les clips importés dans le lecteur destination principal du système local tel que défini dans *Paramètres de gestion des médias* ( *page 8-120*).

Une autre possibilité consiste à vous limiter à la création de raccourcis (liens) avec l'emplacement de stockage des fichiers médias.

## Autres options

- ♦ *Traiter l'audio en mono* -  
Considère que les fichiers audio importés sont de type mono (même s'ils ne le sont pas).
- ♦ *Dimensionner le(s) Fichiers Médias en fonction des Points d'entrée/sortie*

Seule la série de fichiers médias associés définis par le clip est copiée dans le lecteur destination. De plus, une *Marge de sécurité* à ajouter au point d'entrée et au point de sortie peut être spécifiée.

- ♦ *Importer les clips dans le chutier actif de la fenêtre principale Projet* -  
(pas dans le chutier actif courant du *Navigateur du projet*).
- ♦ *Ignorer la durée de média insuffisante* -  
Ceci ne concerne que l'outil *Capture en direct* de **Liquid blue**.

## Exportation de projet (XML ou ALE)

Entrez le nom et le chemin du fichier et sélectionnez le format désiré, ALE (\*.ale) ou XML (\*.xml).

Toutes les données de clip disponibles (qui peuvent être affichées en mode *Vue de détail de chutier*) seront exportées dans le fichier ALE ou XML. Les chemins de fichier de tous les fichiers médias seront inclus.

Cette fonction n'exporte pas de données médias !

Choisissez l'une des options suivantes :

- ♦ *Exporter le projet complet* -  
et c'est exactement ce qu'il fait.
- ♦ *Exporter chutier sélectionné dans l'onglet Clips projet* -  
n'exporte que le contenu du *chutier* sélectionné (un seul *chutier* peut être sélectionné).
- ♦ *Exporter clip(s) sélectionné(s) dans l'onglet Clips projet* -  
exporte un ou plusieurs clip(s) sélectionné(s) dans un *chutier*.

## Importation/Exportation de Clips (ClipExchange, XCE)

Ces fonctions sont destinées à transférer des métadonnées de clips formatées XCE et les fichiers médias correspondants entre les systèmes. La structure d'un *projet* (dossiers, *chutiers*) n'est pas affectée par ce type d'exportation. Seuls les clips sont exportés et, lors de l'importation, ils sont placés dans un dossier contenant un ou plusieurs *chutiers*. Tous les clips seront triés par nom de *bobine*, ce qui signifie que tous les clips provenant de la même *bobine* aboutiront dans le même *chutier*.

Lorsque vous importez des données XCE, une boîte de dialogue s'ouvre et vous invite à entrer un emplacement de stockage des fichiers. Vous pouvez indiquer un emplacement. Si vous ne le faites pas, les clips seront importés sans leurs fichiers médias correspondants. Vous pouvez établir ultérieurement les liens entre les clips et les médias, en utilisant la fonction *Vérifier médias importés* (dans le menu contextuel *Chutier*).

## Créer des Découpages techniques et des Batch Lists via Exportation ALE

Un découpage technique (appelé également Liste de dérushage ou Batch list) contient les informations les plus importantes sur les clips d'un projet. Ces informations sont également dénommées métadonnées et se présentent de manière similaire à une liste de décisions de montage (ou EDL). Les métadonnées comprennent le nom du clip, le nom de bobine, les points d'entrée et de sortie, des commentaires et bien d'autres informations.

Les découpages et les listes de dérushage peuvent être échangés entre des systèmes de montage différents. Ils peuvent également servir à archiver le contenu d'un projet.

### Éléments de liste ALE

Ce qui est obligatoire, ce qui optionnel *page 7-6*

### Utilisation de listes ALE

Méthode de création d'une liste de dérushage ou *Batch list* *page 7-8*

## Éléments de liste ALE

L'image suivante représente une liste ALE exportée de Pinnacle Liquid (voir *page 7-5* pour plus d'informations sur l'Exportation ALE) et importée dans un tableur :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1	Heading														
2	FIELD_DELIM	TABS													
3	VIDEO_FORMAT	PAL													
4	AUDIO_FORMAT	48 kHz													
5	FPS	25													
6															
7	Column														
8	Name	Tracks	Start	End	Tape	Duration	Mark IN	Mark OUT	Scene	Take	Comments	Mediopath			
9															
10	Data														
11	Clip	VA1A2	00:21:19:12	00:21:31:02	REEL	00:00:11:15	00:21:20:12	00:21:30:19			dies ist der ei	C:\FS_MEDIA_AV\Reels\REEL P7568018A\00211701			
12	Clip	VA1A2	00:21:31:04	00:21:39:21	REEL	00:00:08:17	00:21:31:04	00:21:39:21				C:\FS_MEDIA_AV\Reels\REEL P7568018A\00213104			
13	Clip	VA1A2	00:22:31:14	00:23:41:23	REEL	00:01:10:09	00:22:31:14	00:23:41:23	sg		letzter clip	C:\FS_MEDIA_AV\Reels\REEL P7568018A\00223114			
14	Clip [Scene 1]	VA1A2	00:22:31:14	00:22:52:08	REEL	00:00:20:19	00:22:31:19	00:22:52:03				C:\FS_MEDIA_AV\Reels\REEL P7568018A\00223114			
15	Clip [Scene 2] mit	VA1A2	00:22:52:08	00:22:57:24	REEL	00:00:05:16	00:22:52:13	00:22:57:19			der frisuer fris	C:\FS_MEDIA_AV\Reels\REEL P7568018A\00223114			
16	Clip [Scene 3]	VA1A2	00:22:57:24	00:23:03:20	REEL	00:00:05:21	00:22:58:04	00:23:03:15				C:\FS_MEDIA_AV\Reels\REEL P7568018A\00223114			
17	Clip [Scene 4]	VA1A2	00:23:03:20	00:23:12:14	REEL	00:00:08:19	00:23:04:00	00:23:12:09			kein kommen	C:\FS_MEDIA_AV\Reels\REEL P7568018A\00223114			
18	Clip [Scene 5]	VA1A2	00:23:12:14	00:23:16:17	REEL	00:00:04:03	00:23:12:19	00:23:16:12				C:\FS_MEDIA_AV\Reels\REEL P7568018A\00223114			
19	Clip [Scene 6]	VA1A2	00:23:16:17	00:23:28:01	REEL	00:00:11:09	00:23:16:22	00:23:27:21				C:\FS_MEDIA_AV\Reels\REEL P7568018A\00223114			
20	Clip [Scene 7]	VA1A2	00:23:28:01	00:23:39:08	REEL	00:00:11:07	00:23:28:06	00:23:39:03			nur ein kurzer	C:\FS_MEDIA_AV\Reels\REEL P7568018A\00223114			
21	Clip [Scene 8]	VA1A2	00:23:39:08	00:23:41:23	REEL	00:00:02:15	00:23:39:13	00:23:41:18	gut		vorletzter clip	C:\FS_MEDIA_AV\Reels\REEL P7568018A\00223114			
22	Clip	VA1A2	12:40:23:02	12:40:49:15	REEL	00:00:26:13	12:40:23:02	12:40:49:15	1		5 und hier der z	C:\FS_MEDIA_AV\Reels\REEL P7568018A\12402302			

### Découpage technique ALE représentant le contenu d'un chutier

Les éléments de la liste sont expliqués dans les paragraphes suivants.



## En-têtes généraux (Global Headings)

Les attributs de base d'un *Projet* sont définis comme étant des "En-têtes généraux". Ils doivent apparaître en haut de la liste ALE et exactement comme l'image précédente le montre, y compris la rubrique "En-têtes".

- ♦ FIELD\_DELIM signifie que toutes les entrées des colonnes de la liste sont séparées par des arrêts de tabulation. Ceci est important lorsque la liste ALE est importée dans un tableur.
- ♦ VIDEO\_FORMAT désigne le format vidéo : PAL ou NTSC.
- ♦ AUDIO\_FORMAT désigne le format audio : 22, 24, 44 ou 48 kHz.
- ♦ FPS signifie «images par seconde» : NTSC 29,97, PAL 25.

## En-têtes de colonne

Chaque colonne de la liste possède son en-tête. La mention "Column" précède la rangée (ligne) des en-têtes de colonnes. Les spécifications ALE prévoient un grand nombre d'en-têtes de colonnes, certaines d'entre elles sont obligatoires, mais la plupart sont facultatives.

- ♦ *Name* (obligatoire) est le nom du clip ou des objets (longueur maxi : 32 caractères)
- ♦ *Tracks* (obligatoire) désigne les pistes vidéo et audio de la source.
- ♦ *Start* et *End* (tous les deux obligatoires) se rapportent au Début de clip et à la Fin de clip du fichier média du clip.
- ♦ *Tape* (obligatoire) définit la bande ou, plus généralement, la source (appelée *bobine* dans Pinnacle Liquid).
- ♦ *Duration* correspond à la longueur du clip séparant le *Début* de la *Fin* du fichier du clip.
- ♦ *Mark IN* et *Mark OUT* (différents de *Start* et *End* : il s'agit de l'*Entrée* et de la *Sortie* du clip réel).
- ♦ *Scene*, *Take*, *Comments* sont des champs optionnels pouvant être renseignés dans l'*Outil de dérushage* lors de l'enregistrement du clip ou dans les *Propriétés* d'un clip à tout moment.
- ♦ *Mediapath* est une particularité de Pinnacle Liquid ALE. Elle précise ici l'emplacement de stockage exact d'un clip.

## Utilisation de listes ALE

Une liste ALE est un fichier texte sans formatage. Il peut être visualisé dans un simple éditeur de texte mais également dans un logiciel de traitement de texte complet. En raison de sa structure en tableau, il est préférable de l'éditer dans un tableur, Microsoft Excel par exemple.

Utilisons à titre d'exemple une liste de dérushage pour illustrer la procédure. Vous êtes monteur et vous souhaitez fournir à votre client une liste de tous les clips dérushés ainsi que d'autres objets du projet.

- 1 Comme *Exportation ALE* lit tous les chutiers d'un projet de haut en bas, il est judicieux de contrôler l'ordre des chutiers et des objets dans les chutiers avant de lancer l'exportation.
- 2 Sélectionnez *Fichier > Exporter > XML/ALE*
- 3 Le projet complet ou simplement le contenu d'un seul chutier ? Cochez la case appropriée et choisissez un répertoire.
- 4 Cliquez sur *Enregistrer*; l'exportation commence.  
*Les séquences* et les effets ne sont pas exportés.
- 5 Chargez le fichier ALE dans votre tableur. Suivant le produit utilisé, vous pouvez être amené à remplacer l'extension de fichier par \*.txt.
- 6 Vous pouvez importer le fichier \*.ale directement dans Excel. Un programme de conversion démarre automatiquement. Vérifiez que les arrêts de tabulation sont bien utilisés en tant que séparateurs.
- 7 Vous bénéficiez maintenant de toute la puissance de votre tableur.  
Vous avez ainsi la possibilité de trier les clips par nom de *bande* pour ranger tous les clips d'une même bande, vous pouvez supprimer les colonnes dont vous n'avez pas besoin ou déplacer la colonne *Commentaires* à côté de la colonne *Nom*.  
Vous pouvez imprimer cette liste.

### Utilisation d'une liste ALE en Batch List

Les listes ALE sont d'une grande souplesse d'emploi. Elles peuvent facilement être converties. Pour convertir une liste ALE en Batch List, qui peut être chargée dans FinalCut Pro, par exemple, il suffit de renommer certaines en-têtes de colonnes et d'en insérer deux supplémentaires. Le format exact requis est documenté dans les manuels des applications.

Après avoir édité la liste dans un tableur ou un traitement de texte, vous ne devez pas oublier d'enregistrer cette liste sous forme de fichier texte sans formatage spécifique à une application et, si nécessaire, remplacer l'extension de fichier par celle que l'application d'importation exige.

---

## Fonction XSend vers...

---

La fonction *XSend vers...* vous permet de transférer des clips, des *conteneurs* et des *séquences* rapidement et directement de Pinnacle Liquid vers des applications compatibles Quicktime tels que Commotion 4.1 ou Adobe AfterEffects pour un traitement ultérieur ou vers une application de codage tel que Media Cleaner pour leur sauvegarde.

Pinnacle Liquid présente actuellement des interfaces prédéfinies avec Commotion 4.1, Adobe AfterEffects, Teran Media Cleaner, Windows Media et QuickTime. Vous pouvez également utiliser la fonction *XSend vers...* pour connecter des applications "plug-in" et améliorer les fonctionnalités. Dans la version actuelle, ceci a déjà été mis en oeuvre pour Adobe AfterEffects. Un kit de développement logiciel (SDK) est disponible sur demande auprès de Pinnacle Systems GmbH.

**Objets compatibles avec la fonction XSend vers...** *page 7-9*

**Appel de la fonction XSend vers...** *page 7-10*

**Options XSend vers...** *page 7-12*

## Objets compatibles avec la fonction XSend sur...

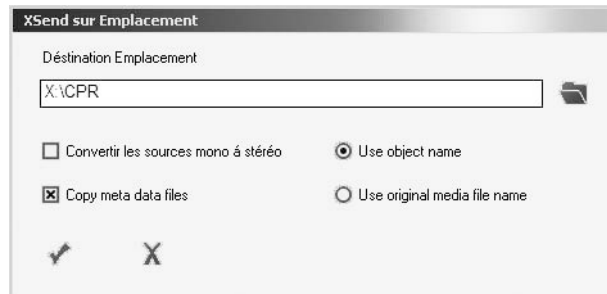
Avec *XSend vers...* vous pouvez envoyer dans une application des clips seuls (à partir du *projet* et de la *Time-Line*), plusieurs clips, une *séquence* complète et des *conteneurs*. Les *transitions* (*fondus enchaînés vidéo*, *fondus enchaînés audio*, etc.) et les effets de clip ne sont pas considérés comme des objets. Vous pouvez toutefois, en option, utiliser la fonction *Fusion* pour transférer un effet particulier (un *fichier de médias* par exemple).

## Appel de XSend sur...

Vous trouverez cette fonction dans le menu contextuel des clips et des *séquences* dans le *projet* et dans le menu contextuel des clips sur la *Time-Line*. Si vous avez sélectionné plusieurs clips, vous pouvez appeler la fonction *XSend vers...* à partir du menu contextuel d'un clip sélectionné. A partir du sous-menu qui s'affiche, vous avez alors la possibilité de sélectionner l'application vers laquelle vous souhaitez envoyer le matériel. Si vous voulez transférer une *séquence*, une fois dans la fenêtre *Projet*, appelez la fonction à partir du menu contextuel correspondant à cette *séquence*.

## Fonction XSend sur... Emplacement

Cette fonction vous permet d'envoyer (*XSend*) (et dans ce cas, sauvegarder) des clips vers un emplacement quelconque de votre ordinateur ou du réseau. Aucune application logicielle ne sera ouverte.



*XSend sur... Emplacement; avec options*

- ◆ *Emplacement destination* -  
Sélectionnez un répertoire.
- ◆ *Utiliser nom d'objet/nom de fichier média original* -  
Vous pouvez enregistrer les fichiers sous leur nom d'objet affecté individuellement (à partir de Pinnacle Liquid), ou sous le nom affecté à l'origine par le système.
- ◆ *Copy meta data files* -  
Enable this option if you want to save corresponding meta data (e.g. XML files) to the selected target location.
- ◆ *Copier les fichiers de métadonnées* -  
enveloppe les clips audio mono dans des fichiers stéréo.

▼ Liquidblue

## Fonction XSend sur... Emplacement (MPEG-IPB)

Cette option est réservée au clip MPEG2-IPB sur la *Time-Line*. Elle fonctionne comme *XSend vers... Emplacement* mais inclut les fichiers audio des clips IPB et un fichier wav stéréo multiplexé.

## Fonction XSend sur... Autres applications

- 1 Pour configurer *XSend vers...* pour d'autres applications qui ne sont pas (encore) répertoriées dans le sous-menu, sélectionnez *XSend vers... > Autres*.
- 2 Dans la boîte de dialogue, cliquez sur *Ajouter* et recherchez le fichier souhaité dans la boîte de sélection Windows affichée. Nota : seuls les fichiers exécutables (\*.exe) peuvent être sélectionnés. L'application est insérée dans la liste des applications.
- 3 Cliquez sur l'application puis sur *XSend vers...* pour envoyer le(s) objet(s) dans cette application.

### Quels logiciels sont compatibles ?

Pour vérifier si l' "autre application" est compatible avec *XSend*, exécutez le test suivant :

Sur le bureau Windows, faites glisser un fichier (ex : une icône, qui est un raccourci de fichier) jusqu'à l'icône de l'application particulière puis déposez-le. Le fichier de test doit être du même type que le fichier que vous voulez envoyer dans le logiciel au moyen de la fonction *XSend*. Si le logiciel démarre maintenant avec ce fichier, il est compatible "Glisser-déposer" (comme on l'appelle sous Windows) et peut donc être adressé par la fonction *XSend*. Sinon, vous devrez utiliser la méthode habituelle pour ouvrir le logiciel et charger le(s) fichier(s).

### XSend vers... Flash Macromedia

Pinnacle Systems fournit une interface entre *XSend* et Flash Macromedia (\*.flv). Elle peut être téléchargée depuis la page d'accueil de Pinnacle Systems si elle n'est pas encore installée sur votre système.

### XSend vers... Vortex

Les systèmes connectés au Vortex présentent deux commandes *XSend* supplémentaires :

- ♦ *vortex : éditer dans un fichier unique* - lance un processus de *Fusion*.
- ♦ *vortex : éditer dans une liste de lecture* - ouvre la fenêtre *Feed labeling*.

Pour plus d'informations sur ces options, veuillez consulter la documentation du Vortex.

## XSend vers... Options

Les options décrites ci-dessous sont disponibles sous différentes combinaisons en fonction du matériau source et de l'application destination.

### Clips seuls

Pour des clips seuls (sans effets), l'application sélectionnée s'ouvre immédiatement.

### Clip(s) avec effets

- ♦ *Fusion* - Sélectionnez cette option si les clips de la séquence doivent être transférés dans l'application choisie suite à l'effet. Ceci démarre le processus de *fusion*.
- ♦ *Du point d'entrée au point de sortie* - Limite la portion à transférer.
- ♦ *Enregistrer le fichier de fusion sous...* - Entrez le chemin du répertoire ou sélectionnez le chemin dans la boîte de dialogue Windows (Parcourir).
- ♦ *Nom défini par l'utilisateur (au lieu du Nom d'objet)* - Si vous le souhaitez, donnez un nom spécifique au fichier de *fusion* ainsi généré.
- ♦ *Sous forme de clip(s) source sans effets* - Les effets appliqués aux clips sont ignorés.

### Séquence(s)

- ♦ *Fusion* - Sélectionnez cette option si les clips de la *séquence* doivent être transférés dans l'application choisie sous forme de fichier unique. Ceci démarre le processus de *fusion*.
- ♦ *Du point d'entrée au point de sortie* - Limite la partie de *séquence* à transférer.
- ♦ *Enregistrer le fichier de fusion sous...* - Entrez le chemin du répertoire ou sélectionnez le chemin dans la boîte de dialogue Windows (Parcourir).
- ♦ *Nom défini par l'utilisateur (au lieu du Nom d'objet)* - Si vous le souhaitez, donnez un nom spécifique au fichier de *fusion* ainsi généré.
- ♦ *Sous forme de composition(s) de clips source* - La disposition verticale et horizontale des clips sur la *Time-Line* est transférée dans l'application (AfterEffects par exemple) sans effets calculés ou fichiers de rendu. Les clips source sont disponibles dans l'application destination.
- ♦ *Fusion de clips seuls* - Cette option transfère chaque clip individuellement dans l'application destination (Adobe AfterEffects) suite à n'importe quel effet appliqué. La structure de la *Time-Line* est maintenue.

## Animation, titres avec effets

- ♦ *Fusion* - Sélectionnez cette option si les clips de la *séquence* doivent être transférés dans l'application choisie suite à l'effet (aussi avec des titres roll/crawl). Ceci démarre le processus de *fusion*.
- ♦ *Du point d'entrée au point de sortie* – Limite la partie de *séquence* à transférer.
- ♦ *Enregistrer le fichier de fusion sous...* – Entrez le chemin du répertoire ou sélectionnez le chemin dans la boîte de dialogue Windows (Parcourir).
- ♦ *Nom défini par l'utilisateur (au lieu du Nom d'objet)* – Si vous le souhaitez, donnez un nom spécifique au fichier de *fusion* ainsi généré.
- ♦ *Sous forme de clip(s) source* - Envoie les fichiers d'enregistrement pour l'animation (tels que les graphiques à images seules) vers l'application destination. Un titre roll/crawl est transféré sans informations de mouvement.

### Note sur l'utilisation de cette fonction avec AfterEffects :

La première fois que vous utilisez *XSend vers...* avec AfterEffects, le message suivant apparaît à l'écran :

"Certains modules d'extension doivent être enregistrés pour cette version de AfterEffects pour que vous puissiez les utiliser." A partir de "Sauter Tous/Sérialiser Tous", sélectionnez l'option "Sérialiser Tous".

Si vous avez déjà cliqué sur "Sauter Tous", fermez AfterEffects puis reprenez l'envoi sur AE. La demande est alors répétée. Procédez comme décrit précédemment.

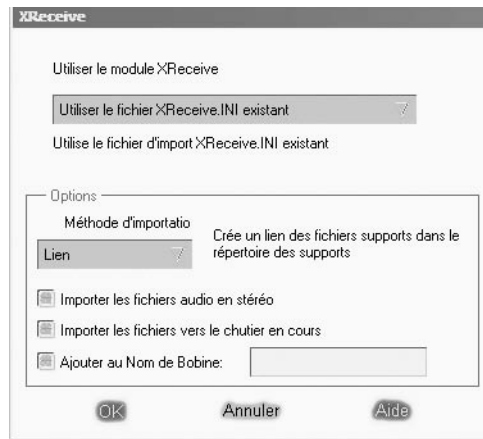
Si vous transférez un ou plusieurs clips dans AfterEffects par la fonction *XSend vers...*, une boîte de dialogue apparaît dès que vous démarrez le logiciel ("Ajouter [nom de logiciel] la séquence") contenant une liste de ces *fichiers de médias* ainsi que la ou les compositions AE dans lesquelles ces fichiers doivent normalement être d'if. Sélectionnez les *fichiers de médias* et une composition puis cliquez sur *OK*.

## XReceive

*XReceive* est dans une certaine mesure l'homologue de *XSend*. Vous pouvez utiliser cette fonction pour récupérer dans votre système des fichiers auxquels vous n'avez pas accès par une importation de médias standard ou qui ne conviennent pas à ce type d'opération.

*XReceive* connecte votre système par l'intermédiaire d'une interface IEEE 1394, par exemple au disque dur amovible DSR-DU1 de Sony. Vous pouvez ainsi intégrer et travailler immédiatement sur les données et métadonnées du média ainsi que dans votre *Projet* sous le format \*.dlx spécifique à Sony.

Vous pouvez également accéder à d'autres applications en utilisant un module optionnel (plug-in) de *XReceive*.



Module *XReceive*



## Appel de XReceive

Pour ouvrir le module *XReceive*, sélectionnez *Fichier > XReceive*.

Puis choisissez l'application désirée dans le menu déroulant (si plusieurs applications sont présentes).

## Options XReceive

- ♦ *Opérations sur fichiers médias-*  
Il s'agit des options *Copier*, *Déplacer* et *Lier* existant déjà dans l'importation standard. Notez que *Déplacer* supprime le(s) fichier(s) de son(leur) emplacement de stockage d'origine.
- ♦ *Importer les fichiers audio en stéréo -*  
Cette option permet d'importer les clips audio avec leur attribut stéréo.
- ♦ *Importer les fichiers dans le chutier courant -*  
Si cette option n'est pas activée, un nouveau *chutier* est créé sous le nom de *XReceive*. Sinon, les clips sont importés dans le *chutier* actuellement sélectionné.
- ♦ *Ajouter une chaîne au nom de bobine -*  
Entrez ici un nom qui viendra compléter le nom de bobine existant. Ceci est particulièrement pratique lorsque vous travaillez avec plusieurs enregistreurs sur disque dur.

## Démarrage de XReceive

Après avoir choisi vos options, cliquez sur *OK*. Dans la boîte de dialogue *Ouvrir le fichier*, parcourez les fichiers jusqu'à votre destination et sélectionnez les fichiers ou les dossiers.

L'importation est alors exécutée.

## Format d'échange de fichiers MXF

MXF est l'acronyme de Material Exchange Format (Format d'Echange Matériel). Il facilite l'échange des données médias AV ainsi que ses métadonnées correspondantes. Les métadonnées type peuvent être par exemple des informations comme les données de Time Code et les noms de clips. Bien que normalisé, MXF est un format ouvert pouvant être exploité sur diverses plate-formes. Comme AVI, MXF est un format d'“emballage” pouvant contenir différentes données d'origine pendant que l'extension du format de fichier reste toujours la même.

Pinnacle Liquid prend actuellement en charge :

- ◆ *MPEG MXF* -  
Contient MPEG2 I-frame seulement et les données audio d'origine WAV. Lorsque vous exportez *MPEG MXF*, vous pouvez choisir un niveau de compression ou débit entre 5 et 50 Mbit/s (MPEG-2 ML@422, I-frame seulement). Des options d'exportations possibles sont décrites en détail à la fin de cette section.
- ◆ *MPEG IPB MXF* -  
Le format *MPEG IPB MXF* est également un format d'exportation possible. Ses options d'exportation sont définies dans la boîte de dialogue *Paramètres IPB* ( page 16-41).  
La différence entre une exportation *MPEG IPB MXF* et une exportation *Flux élémentaire* réside uniquement dans l'emballage de fichier MXF.
- ◆ Dans l'*Outil de dérushage* et l'outil *Ingestion de fichiers de Liquid blue* et *Liquid Edition*, il est possible d'effectuer une capture sous plusieurs formats MXF. Cliquez sur la liste des formats de médias pour avoir un aperçu des formats disponibles.

## Exporter MXF

Exporter MXF est une option de *Exporter une séquence sous...* (dans le menu *Fichier > Exporter >...*).

### **M P E G M X F ( I - F r a m e s e u l e m e n t )**

- 1 Sélectionnez le format d'exportation *MPEG MXF*.
- 2 Puis cliquez sur *Options*. La boîte de dialogue *Paramètres MXF* s'ouvre :
  - ◆ *Sélection du débit* -  
5, 10, 15, 25, 33 et 50 MBit/s sont disponibles. Connu également sous le terme de débit. 5 est la qualité la plus basse (effet d'escalier des pixels), 50 est la qualité la plus élevée.
  - ◆ *résolution vidéo étendue* -  
lance l'exportation avec une résolution de 640x512 (NTSC) ou 768x608 (PAL) (largeur x hauteur).

- ♦ *AV multiplexé ou séparé* -  
*multiplexé* génère un seul flux; la vidéo et l'audio sont tous les deux «emballés» dans le conteneur MXF. Vous pouvez également sélectionner des fichiers *séparés* pour les données audio et vidéo.
- 3 Cliquez sur *Ok* puis de nouveau *Ok* dans la boîte de dialogue *Exporter*. Choisissez un emplacement de stockage pour le(s) fichier(s) et laissez l'exportation démarrer.

### **M P E G I P B M X F**

- 1 Sélectionnez *MPEG IPB MXF* dans la liste des formats d'exportation.
- 2 Puis cliquez sur *Options*. Voir les informations détaillées sur les *Paramètres IPB* en page 16-41.

## **Importer MXF**

Lors de l'importation, il peut s'avérer nécessaire, selon la version du produit et les formats système possibles, de calculer le matériau MXF avant de le lire sur la *Time-Line* ou dans les *Visionneurs*.

---

## Exportation/importation des EDL

---

Une Liste des décisions de montage (*EDL*) contient dans un ordre chronologique tous les composants de base d'une séquence de film, à savoir les points d'entrée et de sortie et les pistes audio et vidéo. Pinnacle Liquid génère automatiquement une nouvelle liste *EDL* chaque fois que vous créez une nouvelle *séquence* et actualisez la liste au fur et à mesure des ajouts et des modifications des événements de montage. Les *EDL* peuvent être exportées et importées.

**Événements contenus dans les EDL** *page 7-18*

**Domaines d'application** *page 7-19*

**Formats disponibles** *page 7-20*

**Export des EDL** *page 7-20*

→ EDL sans informations audio *page 7-21*

→ EDL multicouche *page 7-21*

**Importation des EDL** *page 7-22*

→ Lecture des listes de dérushage AVID Media Log *page 7-23*

## Événements contenus dans les EDL

Comme les *EDL* peuvent être lues par des types de systèmes différents, elles conviennent parfaitement au montage de séquences vidéo indépendantes des systèmes. Autrement dit, vous pouvez effectuer le prémontage et des travaux sur maquette hors ligne sur un équipement et finaliser le montage en ligne (conformation) sur un autre.

En plus des points d'*Entrée* et de *Sortie*, l'*EDL* répertorie également les sources vidéo et audio, la durée des *transitions* (ex : fondus enchaînés vidéo et audio) et un numéro de code SMTPE, à condition qu'il soit connu pour des effets standardisés (par exemple, 004 pour un volet).

Il signale en outre les effets *Timewarp* (ou "distorsions temporelles"). La mention *DM+050* indique un ralenti à 50% et *DM-033* une lecture en arrière de 33% (*DM* correspond à "dynamic motion", c.-à-d. un mouvement dynamique).

Ces *EDL* doivent toutefois être compatibles avec un grand nombre de types de systèmes différents, des plus simples au plus sophistiqués; les informations qu'elles contiennent doivent être conservées très simplement et elles reflètent de très loin toutes les fonctions de montage possibles sur Pinnacle Liquid. Les données réelles sur les médias ne figurent pas dans une *EDL*.

## Domaines d'application

Malgré quelques inconvénients, les *EDL* peuvent être néanmoins s'avérer très utiles, particulièrement dans le cas de projets importants. Comme la majeure partie des opérations nécessaires à la production d'une séquence vidéo ne dépend pas de la qualité, il est parfois utile, pour réduire les coûts, d'effectuer un prémontage et des expériences hors ligne sur une suite. Il est ensuite possible, à l'aide de l'*EDL* et du matériel source dont on dispose, d'effectuer le montage final (conformation) en utilisant une suite de montage de qualité supérieure.

Quand on passe d'un prémontage virtuel à un montage final, le système lit les données de montage vidéo et crée une liste de dérushage. Sans les *EDL*, de tels *projets* seraient pratiquement impossibles puisque chaque *séquence* devrait être créée manuellement, étape par étape. Avec les *EDL*, en cas de problèmes survenant pendant le montage final nécessitant le prémontage, les fichiers *EDL* peuvent de nouveau être utilisés.

Comme les *EDL* possèdent le contenu de base d'une *séquence*, elles permettent de traiter des versions identiques d'une séquence vidéo sur des systèmes différents.

En voici quelques exemples types :

- ♦ Le master doit être créé sous un format spécial que l'utilisateur ne possède pas.
- ♦ Pour le montage final, l'utilisateur doit disposer de prestations techniques d'un grand studio.
- ♦ L'espace disque n'est pas suffisant pour re-numériser la totalité du projet avec une qualité optimale.



Il est conseillé d'effectuer au préalable un montage test pour vérifier la compatibilité des *EDL* avec le système de montage final à utiliser. Ainsi, certains systèmes ne reconnaissent pas les listes de décision de montage dont les noms de bande comportent des lettres (ex. : "A001" ou "bande01").

Il est également recommandé de ne monter que les images (sans son) sur le système final, dans la mesure où la *séquence* ne comporte pas trop d'effets spéciaux. Les pistes audio (éventuellement pré-mixées) sont lues sur une bande portant le même Time Code et peuvent être simplement mixées ultérieurement sur la bande finale.

## Formats disponibles

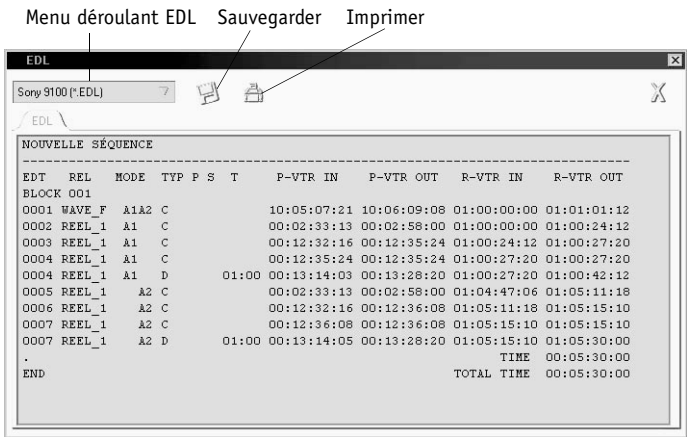
La liste *EDL* est constituée de fichiers alphanumériques et ne contient pas de données sur les médias. Autrement dit, pour des *séquences* très longues possédant plusieurs centaines d'événements, les *EDL* disposent de formats appropriés et peuvent facilement entrer sur une disquette. Pinnacle Liquid vous permet d'exporter et d'importer des fichiers *EDL* sous les formats standard suivants :

- ♦ Sony (BVE 9100)
- ♦ CMX (3600)
- ♦ GVG

Vous pouvez également convertir ces fichiers *EDL* sous un de ces formats vers un autre, ce qui vous permet de partager une même tâche entre des équipements différents tout en utilisant le même matériau source (bandes).

## Exportation des EDL

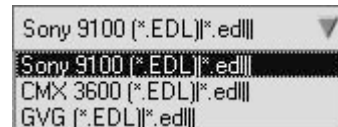
### Pas à pas



Fenêtre d'export des EDL

Pour exporter la liste *EDL* d'une *séquence* vidéo créée à l'aide de Pinnacle Liquid:

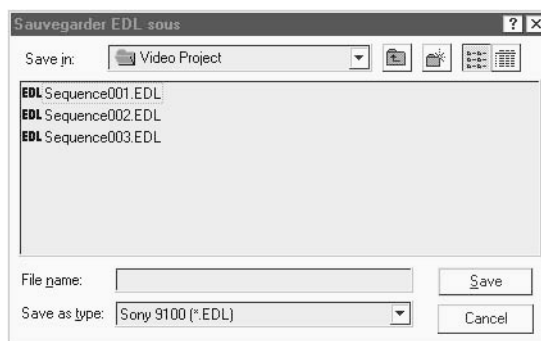
- 1 Dans la *Time-Line*, activez la lecture des *pistes* à exporter. Les EDL sont limitées à une seule *piste* vidéo (V) et à quatre *pistes* audio maximum (A1 à A4).
- 2 Cliquez sur le menu *Fichier > Exporter > EDL*.
- 3 Une fenêtre contenant la liste *EDL* du *projet* actif apparaît sur la *Time-Line*. Le paramètre de format d'export par défaut est Sony (BVE 9100). Pour en sélectionner un autre (CMX 3600 ou GVG), utilisez la boîte à liste déroulante dans le coin supérieur gauche. Pinnacle Liquid convertit automatiquement la liste *EDL* au format spécifié et l'affiche.
- 4 Indiquez sous quelle forme vous souhaitez éditer la liste *EDL* - imprimée ou sur fichier.



- ♦ Cliquez sur *Imprimer* pour imprimer la liste *EDL*.



- ♦ Cliquez sur *Sauvegarder* pour enregistrer la liste *EDL* sur disquette ou tout autre support de stockage.



## Export des EDL sans informations audio

Pour exporter une liste *EDL* sans aucune information audio (ne comportant donc que les données vidéo), n'oubliez pas de désactiver la *Lecture audio* de toutes les *pistes* concernées (désélectionnez l'icône du haut-parleur dans la colonne *Lecture audio*) avant de l'exporter de la *Time-Line*.

## EDL multicouches

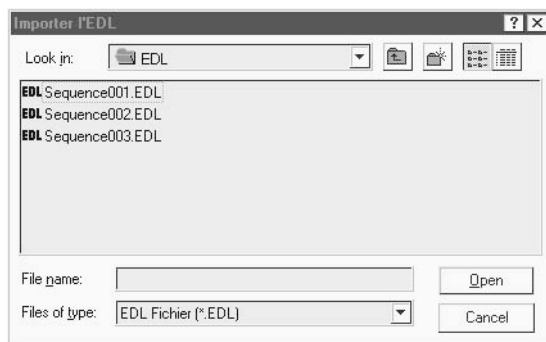
Vous pouvez également exporter des EDL multicouche en appliquant des procédures d'export distinctes. Pour cela, il suffit d'activer une *piste* audio ou vidéo (sélectionner/désélectionner le haut-parleur ou l'icône du moniteur dans la colonne *Lecture Audio/Vidéo*). Les couches peuvent être reconstituées après avoir été importées.

## Importation des EDL

### Pas à pas

Pour importer une *EDL* :

- 1 Cliquez sur le menu *Fichier > Importer > EDL*.
- 2 La boîte de dialogue *Importer l'EDL* apparaît. Sélectionnez une liste *EDL*.  
(Nota : Pinnacle Liquid prend en charge les formats *EDL* mentionnés précédemment.)



- 3 Cliquez sur *Ouvrir*. La liste *EDL* sélectionnée est transférée en tant que nouvelle *séquence* vers le *projet* actif. Dans le fenêtre *Projet*, un nouveau *dossier de chutier* est créé. Ce dossier contient les *chutiers* des différents types de médias (suivant la *séquence* importée).

Après que vous ayez chargé une liste *EDL* dans un *projet*, la *séquence* apparaît sous forme de clips "vides" sur la *Time-Line*.

Pour numériser des clips par lot, ouvrez le *dossier du chutier* créé au moment de l'import de l'*EDL*. Ouvrez le menu contextuel du *chutier*. Sélectionnez *Numérisation par lot > Tous dans le chutier*. Pour plus d'informations, voir "*Numérisation par lot (Capture par lot)*" en page 8-80.



Les *EDL* ne peuvent pas être importées directement dans une *séquence* existante. Il faut en créer une nouvelle à la place.



## Lecture des listes de dérushage AVID Media Log

Des listes de dérushage créées au moyen de Avid Media Log peuvent être lues dans Pinnacle Liquid et utilisées pour la *Numérisation par lot*. Sélectionnez dans le menu *Fichier > Importer > EDL* et spécifiez le type de fichier "\*.ALE" sous *Fichiers de type*. Ouvrez le fichier correspondant sur l'unité (le disque dur par exemple). On y trouvera un dossier comportant un *chutier* dans lequel figurent les clips enregistrés dans *Projet*. Il est maintenant possible de lancer la numérisation par la fonction *Numérisation par lot*.



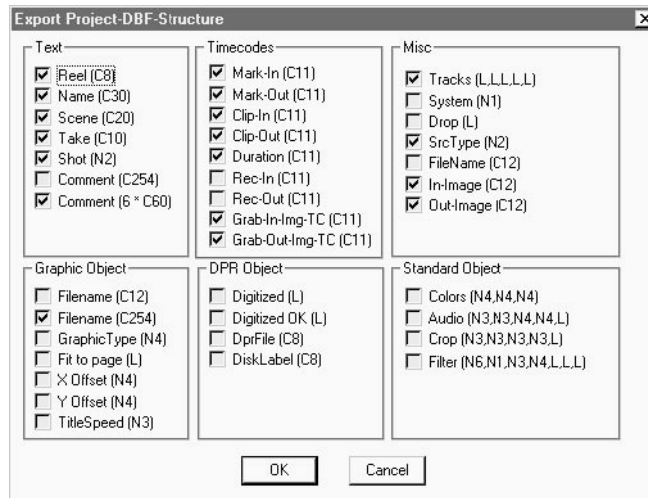
Bien que ces fichiers possèdent également le suffixe \*.ale, l'import avec MediaLog ne met pas en jeu la même procédure que l'import de *projets* ALE ( voir aussi "*Importation et Exportation XML/ALE/XCE*" en page 7-3).

## Importation de données de projet Video Machine (DBF)

Vous pouvez importer des données provenant de VM-Studio vers un projet Pinnacle Liquid.

Pour cela, procédez comme suit :

- 1 Exportez le projet Video Machine correspondant. Commencez par sélectionner le menu *Time-Line > Outils > Préférences générales > Structure Exportation DBF*. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, vous pouvez ensuite définir les données *projet* que vous souhaitez exporter. Les données pouvant être exportées sont activées dans l'image d'écran représentée ci-dessous. Vous ne pouvez pas importer d'autres données ou données médias dans Pinnacle Liquid.



*Seules les données sélectionnées peuvent être importées dans Pinnacle Liquid*

- 2 Après avoir effectué votre sélection, sélectionnez à partir du menu *Projet > Fichier > Exporter le projet*. Le fichier est sauvegardé sous le nom que vous avez choisi et porte l'extension \*.dbf.
- 3 Pour importer dans Pinnacle Liquid : sélectionnez *Fichier > Importer > Video Machine DBF*. Une fois les données converties, un dossier portant le nom du fichier d'exportation est créé dans le *projet* courant. Les chutiers de ce dossier correspondent aux bobines du *projet* Video Machine et contiennent les clips ainsi que toutes les données et icônes-images.

Vous pouvez numériser ces clips à l'aide de la fonction *Numérisation par lot* ( page 8-80). Des *séquences* (Séquences Video Machine) peuvent être échangées au moyen de la fonction *Importer/Exporter l'EDL* ( page 7-18).



Lorsque vous importez des fichiers graphiques, veillez à ce que les chemins des répertoires soient identiques. Pour que le logiciel puisse y accéder, un fichier graphique qui était par exemple chargé sous C:\média\graphiques dans le système VM doit être stocké dans le même répertoire dans Pinnacle Liquid.

---

## Mise en réseau avec Pinnacle Liquid

---

Il est possible de retrouver et de sauvegarder des données AV non seulement sur un support de stockage local (disques durs directement reliés au système sur lequel vous travaillez) mais aussi par l'intermédiaire d'un réseau, c'est-à-dire un emplacement de stockage distant. Les projets eux-mêmes peuvent être partagés à travers un réseau.

Pour pouvoir travailler commodément, il est nécessaire que le réseau fournisse une bande passante suffisante entre l'équipement local et l'équipement distant. Il est ainsi possible d'utiliser, par exemple, un système pour la capture et réserver le montage à un autre.



La section suivante n'aborde pas les structures des réseaux Pinnacle Vortex et *Liquid Editing for Workgroups*. Pour plus d'informations à ce sujet, consultez les manuels de ces produits.

**Affecter un disque ou répertoire réseau** *page 7-26*

**Paramètres du réseau** *page 7-28*

→ Paramètres réseau Windows X *page 7-29*

**Projets partagés** *page 7-30*

**InterCom pour éditeurs partageant un projet commun** *page 7-31*

**Génération de proxy** *page 7-33*

## Affecter un disque ou répertoire réseau

Pour connecter Pinnacle Liquid à un réseau, vous devez affecter des disques ou répertoires de réseau dans les *Paramètres de gestion des médias* :

- 1 Sélectionnez *Editer > Panneau de configuration > Site > Paramètres de gestion des médias*.
- 2 Cliquez sur *Ajouter* et parcourez les répertoires pour sélectionner le disque ou le répertoire désiré. Vous pouvez également créer un nouveau répertoire sur un disque (si vous possédez les droits d'accès requis).
- 3 Faites du disque/répertoire nouvellement sélectionné ou créé le *disque de capture par défaut* : il apparaîtra dans la liste des disques de capture de l'*Outil de dérushage* en tant que disque principal.

Tant que le disque/répertoire sélectionné figure dans cette liste, ses fichiers médias restent accessibles au système local. Vous pouvez rechercher les fichiers médias distants dans l'onglet *Médias* de la fenêtre *Projet* et les intégrer à votre système à l'aide de la fonction *Créer des clips des médias sélectionnés*. Cette opération aboutit à la création d'un chutier nommé *Clip Médias* contenant les clips transférés vers votre projet courant (les fichiers médias restent à leur emplacement dans le réseau). Cette étape est nécessaire car ces fichiers médias n'étaient pas créés dans votre projet. Par conséquent, le projet ne "connaît" encore pas les clips.

Par contre, si vous créez des clips dans l'*Outil de dérushage* pour les sauvegarder sur un disque du réseau (non local), les clips devront déjà faire partie du projet.

## Sauvegarder les données du réseau localement

Il existe deux méthodes de transfert de données d'un emplacement du réseau vers votre support de stockage local :

Il existe plusieurs possibilités de transfert de données du réseau vers des lecteurs de média locaux ou d'autres lecteurs du réseau :

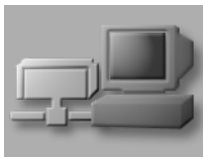
- ♦ via l'onglet *Média Projet* -

Le menu contextuel de l'onglet *Média Projet* présente deux options que vous pouvez utiliser pour transférer des données du réseau vers votre *Volume des médias principal* : *Création de clips et copie de média sélectionné dans un volume de capture* et *Copie de média sélectionné dans un volume de capture*. La différence est que dans le premier cas, des clips seront également ajoutés à un *chutier*.

Si le *Volume des médias principal* est un répertoire de réseau, des fichiers peuvent être copiés à l'intérieur du réseau (ou d'un emplacement local vers des destinations du réseau). Pour plus d'informations sur les *Volumes des médias*, voir page 8-121.

- ♦ Importer -  
Créez un chutier, si nécessaire. Ouvrez le menu contextuel *Chutier* > *Importer* > *Clip médias* et sélectionnez le(s) clip(s).  
Sélectionnez l'option *Copier* ou *Déplacer* (pas *Lier*) pour transférer réellement les données dans l'emplacement de stockage local. Attention : *Déplacer* supprime les données de leur emplacement d'origine.
- ♦ Utiliser *Consolider* -  
Ceci fonctionne à condition que les clips existent déjà dans le projet. Par exemple, utilisez *Consolider* si vous souhaitez sauvegarder localement les données récupérées à l'origine sur le réseau, c'est-à-dire les clips que vous avez utilisés dans votre montage actuel. Ouvrez le menu contextuel *Chutier* > *Consolider* et sélectionnez le(s) *clip(s)* ou la(les) *séquence(s)*. Puis activez l'option *Inclure fichiers identiques....* Pour plus d'informations sur la fonction *Consolider*, voir *page 8-88*.

## Paramètres du réseau



Trois options de base aident à optimiser les performances du réseau. Les systèmes configurés pour Pinnacle Vortex offrent beaucoup plus de possibilités. Ces réglages doivent toutefois être laissés à l'initiative du spécialiste de Vortex.

Ouvrez (à partir du menu *Editor > Panneau de configuration > Utilisateur > Réseau*) la boîte de dialogue *Paramètres du réseau* et activez ou désactivez les fonctions suivantes :

### Onglet Paramètres du réseau

- ♦ *Ne pas générer de fichiers index AVI -*  
Accélère le premier accès aux fichiers mais peut ralentir un peu la vitesse d'accès globale.
- ♦ *Ne pas générer de fichiers Crête -*  
Aucun fichier Crête (utilisés pour afficher les formes d'onde des signaux audio) ne sera créé pour l'importation. Ceci permet d'accélérer l'importation des gros fichiers.
- ♦ *Utiliser des tailles de bloc réduites pour le réseau -*  
Dans les réseaux de 100 Mbit ou gigabit : la taille du bloc de transfert sera limité à 64 ko. Les réseaux de transmission par fibre optique peuvent gérer des tailles de bloc plus importantes.

### Onglet Paramètres MAS/MDC

Ces paramètres concernent les configurations de Vortex et de *Liquid Editing for Workgroups*. Reportez-vous aux manuels des produits correspondants.

### Onglet [Nom de produit]

- ♦ *Liquid Edition: Optimiser la capture AVI pour le réseau -*  
Doit être activé lorsque vous capturez des fichiers AVI sur un support de stockage du réseau.

## Paramètres réseau Windows XP

Vous devez disposer des droits Administrateur ou Utilisateur potentiel Windows pour installer Pinnacle Liquid. Pour travailler avec Pinnacle Liquid, les droits utilisateur standard sont suffisants. Dans les réseaux, il est souvent utile de restreindre l'accès des utilisateurs. Toutefois, ceci peut provoquer l'apparition d'un message d'erreur lorsque Pinnacle Liquid est lancé par un utilisateur ayant des droits limités (uniquement sur les systèmes Windows XP). Pour éviter ce message, la " priorité de planification " pour l'utilisateur limité ou le groupe d'utilisateurs limité doit être augmentée.

- 1 Allez au menu Démarrer Windows > Paramètres > Panneau de configuration > Outils d'administration > Stratégie de sécurité locale
- 2 Sélectionnez le dossier Stratégies locales > Attribution des droits utilisateur
- 3 Double-cliquez sur Augmenter la priorité de planification
- 4 Ajoutez le(s) utilisateur(s) ou le(s) groupes(s) d'utilisateurs correspondant(s) puis cliquez sur OK.

Vous avez la possibilité de laisser le soin à votre administrateur système ou responsable informatique d'effectuer ce paramétrage.

## Projets partagés

Plusieurs utilisateurs peuvent travailler simultanément sur un même projet. Notez que dans la structure de base d'un réseau, il n'existe pas d'administration centrale pour gérer ce partage de projet (dans Vortex, cela est possible).

Aussi, lorsqu'il est amené à supprimer et modifier des clips ou des données de médias, chaque utilisateur possède les mêmes droits. A une exception près : l'utilisateur qui a ouvert une *séquence* le premier bénéficie d'un accès exclusif à cette séquence tant qu'elle reste ouverte.

Une bonne communication entre utilisateurs d'un même projet est particulièrement conseillée.

Pour vous tenir informé de toutes les modifications apportées par un collaborateur sur un projet commun, le logiciel dispose de la fonction *Rafraîchir*.

Cette fonction doit être affectée à une touche du clavier.

- 1 Ouvrez les *Paramètres du clavier* (menu *Editer* > *Panneau de configuration* > *Utilisateur...*).
- 2 Sélectionnez *Raccourcis généraux* à partir de la fin de la liste dans la partie supérieure gauche de la boîte de dialogue. La case *Raccourcis généraux* doit être cochée.
- 3 Si ce n'est pas déjà fait, ouvrez la boîte à outils en cliquant sur le symbole de la clé.
- 4 Dans la liste (partie supérieure droite), sélectionnez *Bureau*.
- 5 Ouvrez le menu du projet "T" (le dernier de la liste) puis faites glisser le bouton *Rafraîchir les visions du projet* sur la touche de votre choix.
- 6 Confirmez enfin par *Ok* (coche) pour que tout soit configuré.



## InterCom : Messagerie destinée aux éditeurs partageant un projet

*InterCom* vous permet d'échanger des messages sur le réseau. Pour utiliser ce service, vous devez affecter l'ordinateur local à un répertoire racine commun d'un groupe de travail. Ce répertoire doit être accessible à tous les utilisateurs envisageant de faire partie de l'échange *InterCom*. Vous pouvez être amené à demander à votre administrateur système ou service informatique d'établir ce répertoire.



Les champs d'adresse de *InterCom* listent les noms d'ordinateur et non les noms des utilisateurs qui sont connectés. Il est judicieux de changer ces noms d'ordinateur par des désignations plus explicites telles que "Edit 1" et "Edit 2" pour décrire certaines suites de montage.

### Ouverture de session



- 1 Appelez la fenêtre *InterCom* en cliquant sur le symbole représenté ici (il est placé sur la barre des tâches, en bas et à droite de l'écran).
- 2 Sélectionnez l'onglet *Paramètres*.



*Paramètres InterCom*

- 3 Entrez le chemin de fichier de réseau du répertoire commun ou naviguez jusqu'au répertoire en utilisant le bouton *Parcourir*. Si vous entrez le chemin manuellement, cliquez sur *Définir* pour confirmer.

Options :

- ♦ *Ouvrir cette fenêtre immédiatement à réception d'un message* - fait apparaître la fenêtre *InterCom* au premier plan lorsqu'un nouveau message arrive.
- ♦ *Ajouter automatiquement des expéditeurs à la liste d'adresses* - Cette option place chaque expéditeur adressant un message en haut de la liste des destinataires. Vous pouvez répondre immédiatement sans avoir à sélectionner d'adresse dans la liste.

## Envoyer et recevoir des messages

Vous pouvez utiliser *InterCom* dès que l'ordinateur est affecté au répertoire de réseau commun.



- 1 Cliquez sur le symbole de l'outil représenté ici pour ouvrir la fenêtre *InterCom*.



Fenêtre *InterCom* avec champ d'adresse, champ de saisie de texte et champ affichant les messages envoyés et reçus

- 2 Cliquez sur le bouton *A* (ou faites ALT+T) pour afficher une liste des destinataires possibles du courrier. Ou, si vous connaissez déjà l'adresse, commencez à la saisir. Le système complètera cette adresse dès que vous aurez commencé à la taper.

*Tous sur la liste* permet d'envoyer le courrier à tous les destinataires de la liste.

Pour supprimer un nom, sélectionnez-le sur la ligne d'adresse et appuyez sur SUPPR.



Les noms de la liste sont formés de deux parties : le préfixe précédant le symbole @ désigne le Pinnacle Liquid nom d'utilisateur. Si un utilisateur ne s'est pas connecté à Pinnacle Liquid en utilisant un nom d'utilisateur spécifique, ou simplement avec le non d'utilisateur par défaut, *Défaut* est utilisé à la place. La seconde partie désigne le nom de réseau de l'ordinateur. Exemples : *MOE@MUC-CPRXP* ou *DEFAULT@MUC-CPRXP*.

- 3 Entrez votre message.
- 4 Pour l'envoyer, cliquez sur *Envoyer* ou faites ALT-S.



Sur l'ordinateur du destinataire, le message entrant déclenche un téléphone rouge orangé clignotant apparaissant à la place du symbole *InterCom* sur la barre des tâches ou, si ceci a été programmé, la fenêtre *InterCom* s'ouvre automatiquement (voir l'onglet *Paramètres*).

Cliquez sur le symbole clignotant pour ouvrir la fenêtre.

## Génération de proxy (Vortex)

Cette fonction fait partie du système de messagerie de Vortex. Les proxies sont des représentations à débit réduit des clips vidéo. En raison de leur basse résolution, les proxies exigent des largeurs de bande sur le réseau plus faibles. Les proxies sont générés avec un débit de 1,5 Mb/s et une résolution de 320x240 (en PAL/NTSC). L'audio entre à 128 kbps. Pour plus d'informations, reportez-vous à votre documentation Vortex. Votre administrateur système doit configurer ces options.

- ♦ *Activer la génération de proxy* - fait apparaître les options suivantes :
- ♦ *Chemin Vidéo et Audio Proxy* - spécifie l'emplacement de stockage des fichiers proxy audio et vidéo.
- ♦ *N° Périphérique Proxy* - spécifie le système au sein du réseau.
- ♦ *Seuil de charge Proxy* - Lorsque la charge du CPU excède la valeur entrée ici, la génération de proxies est réduite de manière à ne pas interférer avec le montage ou une opération de capture en cours.

---

## Exportation d'OMFI

---

Des montages audio complexes sont souvent exécutés sur des systèmes de postproduction audio spéciaux. Le format Open Media Framework Interchange (OMFI) est devenu de lui-même la norme d'échange pour ce type de travail. Le format OMFI permet l'export des données de montage pures (une EDL est limitée à ce type de données) ainsi que l'export de *fichiers de médias* audio et vidéo. Ceci génère une représentation précise d'une séquence de *Time-Line* avec tous les clips et toutes les couches.

**Qu'est-ce qui est exporté ?** *page 7-35*

**Appel de Export au format OMFI** *page 7-35*

### **Composition**

Définition des composants du format OMFI *page 7-36*

### **Médias**

Exporter les formats et types de médias *page 7-37*

### **Options**

Fonctions supplémentaires de Export au format OMFI *page 7-38*

## Qu'est-ce qui est exporté ?

La *séquence* actuellement présente sur la *Time-Line* constitue la base de l'export.

L'export comporte :

- ♦ Des *pistes* dont les fonctions *Lecture Audio* ou *Lecture Vidéo* sont actives (ou ces deux fonctions).
- ♦ Une zone délimitée par les points d'entrée et de sortie ou la séquence complète.

## Appel de l'exportation au format OMFI

L'outil Export au format OMFI est accessible en sélectionnant dans le menu *Fichier > Exporter > OMFI*. La boîte de dialogue ci-dessous s'affiche. Elle est divisée en deux parties : *Composition* et *Médias*.



*Exportation d'OMFI*

## Composition

Dans cette partie, vous pouvez définir les éléments de la *composition* (le terme OMFI pour une *séquence*).

### Version OMFI

Sélectionnez la version désirée dans le menu. *OMFI 2.0* est la version par défaut. Vous pouvez toutefois sélectionner également la version *OMFI 1.0*.

Note sur l'import sous AVID Express : Si OMFI 1.0 est sélectionné, vous devez exporter les données audio AIFF. Les paramètres de volume et de panoramique ne sont pas retenus.

### Inclure

Vous pouvez utiliser cette zone pour définir les éléments de la *composition*. Ceci n'a toutefois rien à voir avec les *fichiers de médias* qui sont réellement exportés (voir ci-dessous), mais concerne plutôt les données de montage pures (point d'entrée/sortie, etc.). Vous pouvez choisir l'une des options de menu suivantes :

- ♦ *Vidéo* - seuls les clips vidéo sont exportés.
- ♦ *Audio* - seuls les clips audio sont exportés.
- ♦ *Vidéo et Audio* - les clips vidéo et audio sont exportés (paramètre par défaut)

### Mixer la vidéo sur une piste

Chaque fois qu'une génération d'images détaillée de la *séquence* n'est pas essentielle chaque fois que cela concerne les clips vidéo, plusieurs *pistes* vidéo peuvent être réduites en une seule *piste* vidéo (par mixage). Les clips audio ne sont pas affectés par ce paramètre.

## Médias

La zone *Médias* de la boîte de dialogue contient les paramètres agissant sur la forme et le format des données de médias qui doivent être intégrées à la composition :

### Exporter avec les fichiers médias

Cette option est généralement activée. Vous pouvez utiliser le menu déroulant pour spécifier le type de fichier à exporter (vidéo, audio, audio et vidéo (paramètre par défaut)). Pendant un export effectif, les fichiers concernés sont convertis en un fichier OMS.

### Consolider le média

Cette option est activée par défaut et garantit que les clips de la *séquence* seront transférés au format OMF avec précision quant à leur longueur. Avec une *Marge de sécurité* de 0 (paramètre par défaut), les clips OMF qui en résultent ne peuvent pas être retouchés au-delà du point d'entrée ou du point de sortie. Si une légère marge d'ajustement subsiste, entrez une valeur de marge spécifique. Si un accès total aux *fichiers de médias* d'origine est possible, désactivez cette fonction. Ceci peut néanmoins se traduire par des fichiers OMF particulièrement importants.

### Format Vidéo

Ce paramètre est important lorsque vous exportez des fichiers vidéo. Sélectionnez le taux de compression désiré. Le stockage approximatif requis s'affiche en Mo/minute à côté de la boîte.

### Format Audio

Cette zone définit le format de fichier audio et la cadence d'échantillonnage au format OMS. Le menu *Format Audio* présente les options suivantes :

- ♦ WAV -- génère des fichiers WAV (paramètre par défaut)
- ♦ AIFF - génère des fichiers AIFF

Le menu *Cadence d'échantillonnage* présente les options suivantes :

- ♦ 44,1 kHz (valeur par défaut)
- ♦ 48 kHz.

## Du point d'entrée au point de sortie

Cochez cette case si seule une partie d'une *séquence* a besoin d'être convertie au format OMF. Si seul un point d'entrée est posé, la fin de la *séquence* est supposée être le point de sortie. Si seul un point de sortie est posé, le début de cette *séquence* est supposé être le point d'entrée.

## Démarrer l'export

Une fois que toutes les options ont été choisies, cochez la case. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, spécifiez le nom et l'emplacement de stockage du fichier OMF. L'extension de fichier *.omf* est affectée automatiquement. Au cours du déroulement du processus d'export, une fenêtre s'ouvre et vous permet d'en observer la progression et de l'interrompre le cas échéant.

## Options

Cette zone présente des options relatives à la composition qui n'ont généralement pas à être modifiées :



*Options d'export au format OMFI*

Désactivez les effets qui ne sont pas supposés être contenus dans la composition. *Volume* signifie que les niveaux de volume spécifiques au clip sont transférés.



---

## Importation LST

---

Cette fonction permet d'importer les données de montage de Vortex, la solution de montage Networked News de Pinnacle Systems. Pour plus d'informations, reportez-vous à votre documentation Vortex.



# Administration



Volume

II

Chapitre

8

En guise d'introduction au montage réel d'un film, ce chapitre traite du tri, de la recherche, de la visualisation, de la suppression, de la désignation et de la copie des matériaux vidéo, autrement dit de l'administration d'un *projet* et de toutes ses composantes.

Il se divise en trois parties :

### **Projet**

Tout ce que vous devez savoir sur les systèmes d'organisation dans Pinnacle Liquid *page 8-4*

- Ouverture et création de projets *page 8-4*
- Modèles de projets *page 8-5*
- Copie et suppression de projets *page 8-6*
- Structure du projet (onglets, chutiers et dossiers) *page 8-7*
- Le navigateur projet *page 8-14*
- Propriétés du projet *page 8-16*
- Diagnostic du projet *page 8-17*
- Sauvegarde et restauration de projets *page 8-17*

### **Objet**

Le matériau à partir duquel le film est fabriqué *page 8-25*

- Principes de base *page 8-26*
- Objets dans le projet (vues, tri, recherche, réimportation d'objets) *page 8-30*
- Recherche d'objets (recherche rapide; recherche complexe) *page 8-41*
- Visionneur de clip : visualisation des objets *page 8-52*
- Propriétés de l'objet (informations sur l'objet) *page 8-69*
- Création du storyboard : Synopsis d'un film *page 8-75*
- Numérisation par lot/Capture : Numérisation automatique (Capture) de clips *page 8-80*
- Consolide (Consolider) : Réduction des clips et des fichiers médias *page 8-88*
- Condense (Condenser) : Combinaison de l'ensemble des clips d'une séquence *page 8-92*
- ClipSync : Synchronisation des objets sélectionnés *page 8-94*
- Détection de scènes automatique *page 8-97*

## **Gestion des médias**

Utilisation des fichiers médias *page 8-101*

- Formats système dans Pinnacle Liquid *page 8-106*
- L'onglet Médias dans la fenêtre Projet *page 8-115*
- Paramètres de gestion des médias *page 8-120*
- Recherche et importation de fichiers médias *page 8-130*
- Suppression de clips, objets et fichiers médias *page 8-132*
- Paramètres Vortex et réseau *page 8-138*

---

## Le Projet

---

Le *projet* est un module clé de Pinnacle Liquid, destiné à rassembler, organiser et gérer les objets des productions. Ces objets comprennent les clips audio, les clips vidéo, les *séquences*, les graphiques, les titres et sous-titres, les génériques de début et de fin, les effets, les animations, etc.

Voir aussi “*L’objet*” en page 8-25.

## Ouverture et création de projets

Dans Pinnacle Liquid et à un instant donné, un seul *projet* doit être ouvert.

Pour créer un nouveau *projet*...

- ◆ ...cliquez successivement sur ↓ *Barre de menus* > *Fichier* > *Nouveau* > *Projet*.  
Dans la boîte de dialogue, entrez un nom de *projet* et choisissez un *modèle*, si vous le désirez (voir “*Modèle de projet*” en page 8-5), puis cliquez sur *OK*.

Pour ouvrir un *projet*...

- ◆ ... cliquez successivement sur *Fichier* > *Ouvrir Projet*.  
Sélectionnez le *projet* approprié dans la liste qui apparaît et cliquez sur *Ouvrir*.



Si vous travaillez sur plusieurs *projets* dans le système, vous pouvez choisir l’un de ces *projets* dans la liste qui s’affiche en sélectionnant > *Fichier* > *Projets récents*...

## Travail sur deux projets simultanément

Il est possible de travailler sur deux *projets* à la fois; vous disposez toutefois de droits d’accès complets uniquement pour le *projet* "principal" en cours, c’est-à-dire celui qui a été chargé dans la fenêtre *Projet*. Un deuxième *projet* peut être ouvert dans le *Navigateur du projet*, à partir duquel vous pouvez copier des objets (des clips par exemple) dans le *projet* en cours.

Pour plus d’informations, voir : “*Le Navigateur Projet*” en page 8-14.

## Modèle de projet

Dans Pinnacle Liquid, un *modèle* désigne un *projet* standard prédéterminé avec des objets définis par l'utilisateur. Ainsi, si vous prévoyez de produire une série de plusieurs épisodes, en utilisant un modèle vous pourriez définir les éléments standard pour tous les épisodes au lieu d'avoir à charger les mêmes mires de barres couleur, titres, sous-titres, etc. dans plusieurs *projets*.

### Sauvegarder le projet comme modèle

Les *modèles* peuvent être générés de différentes façons :

- 1 Vous pouvez ajouter les éléments standard requis à un *projet* nouveau et vierge et le sauvegarder comme *modèle*; vous pouvez aussi supprimer tous les objets inutiles (clips, etc.) d'un *projet* complet et...
- 2 ... le sauvegarder comme *modèle*. ( *Fichier > Gérer des Projets > Enregistrer sous modèle...* ).



Les *modèles* ne peuvent être utilisés que pour les nouveaux *projets*. Vous ne pouvez pas "superposer" un *modèle* à un *projet* existant.

### Supprimer modèle

Sélectionnez les *modèles* à supprimer de la liste des *modèles*. Attention : le système ne vous avertit plus dès que vous cliquez sur *Supprimer*.



Conservez le *projet* à partir duquel vous avez créé un ou plusieurs modèles; vous devez en effet avoir accès au *projet* d'origine pour mettre un *modèle* à jour. Effectuez vos modifications dans le *projet* d'origine, puis sauvegardez le nouveau *modèle* sous un autre nom ou sauvegardez-le sous le même nom pour remplacer l'ancien *modèle* (dans ce cas, vous devez d'abord supprimer l'ancien *modèle*).

## Copier/Supprimer le projet

Les modifications d'un *projet* en cours sont sauvegardées en permanence. Si vous souhaitez geler l'état courant d'un *projet*, vous pouvez en faire une copie :



N'utilisez pas Explorateur Windows pour copier ou déplacer des *projets* ! Vous risqueriez en effet de perdre des données !

N'utilisez pas les fenêtres Windows standard "Enregistrer (sous)" ou "Ouvrir" pour copier, supprimer ou renommer des *projets* !

### Sauvegarder une Copie

- 1 Sélectionnez *Fichier > Gérer des projets > Enregistrer une copie...*
- 2 Tapez un nom pour la copie dans le champ du nom de la boîte de dialogue qui apparaît.  
Si vous souhaitez que Pinnacle Liquid ouvre en premier un dossier différent du dossier présélectionné, vous devez sélectionner le nouvel emplacement à l'aide de la boîte de dialogue *Ouvrir/Créer un projet*.
- 3 Cliquez sur *OK*.

En fin de compte, le *projet* d'origine reste ouvert dans Pinnacle Liquid avec son nom d'origine.



Si vous modifiez l'extension de fichier, la copie ne sera plus reconnue comme un *projet* et Pinnacle Liquid ne l'ouvrira pas.

### Supprimer le projet (avec fichiers Médias et de Rendu)

Il devient parfois nécessaire de supprimer des *projets* dont vous n'avez plus besoin. Dans ce cas, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez *Fichier > Gérer des projets > Supprimer le projet*
- 2 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez le *projet* que vous voulez supprimer.



Cliquez sur *Supprimer les fichiers médias* non seulement pour effacer les données d'objet, tels que clips et *séquences*, mais aussi tous les fichiers médias d'un *projet* particulier. Cette option devrait être utilisée avec précaution car il est impossible de revenir en arrière lorsque la commande a été exécutée.

La même chose s'applique à la suppression des fichiers médias, qui est également possible ici.

- 3 Cliquez sur *Supprimer* pour éliminer le *projet* du disque dur. Le système n'affichera pas de message de confirmation.

### Vider le projet

Cette fonction (accessible par le menu contextuel de l'icône *Corbeille* du bureau) supprime certaines données périphériques du *projet*, qui peuvent devenir très nombreuses, surtout pour des *projets fortement modifiés*.

Par contre, cette fonction ne supprime aucun objet, aucune *séquence* ni aucun fichier média.

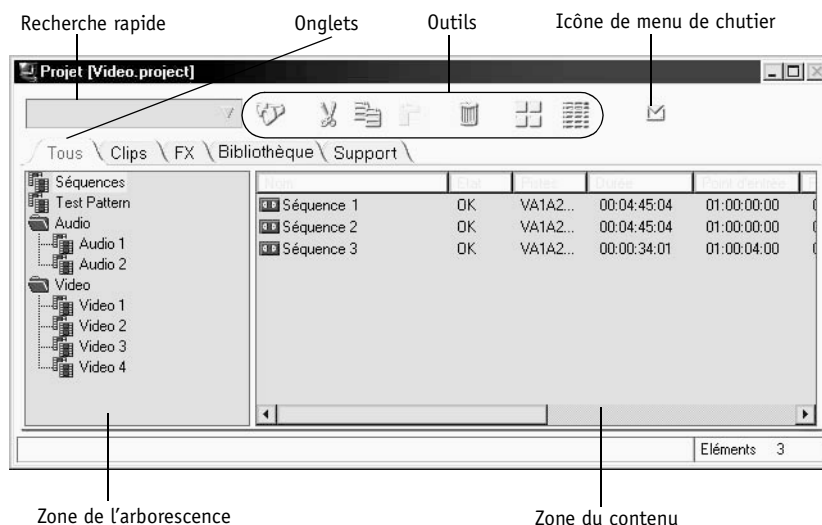


## Structure d'un projet

Cette section fournit des informations sur les éléments de base d'un *projet* et sur leur mode d'utilisation.

### Que contient un projet ?

Observez la figure ci-dessous ou n'importe quel *Projet Pinnacle Liquid* sur l'écran de votre ordinateur. Le nom du *projet* apparaît sur la barre de titre en haut et à gauche.



*Fenêtre Projet (exemple)*

- ♦ **Zone de l'arborescence**  
La zone de l'arborescente sur la gauche de la fenêtre est utilisée pour créer et sélectionner des *dossiers de chutiers* et des *chutiers*.
- ♦ **Zone du contenu**  
La zone du contenu sur la droite sert à organiser et à visualiser les objets.
- ♦ **Onglets**  
Les cinq onglets vous donnent un aperçu du contenu entier de votre *projet* (*Tous*), des *chutiers* particuliers (*Clips*: sans *chutiers* d'effets), des (*chutiers d'effets* : sans *chutiers* de clips), la *Bibliothèque* des *chutiers d'effets* du système et des données de médias ( voir aussi "*Gestion des médias*" en page 8-101).
- ♦ **Recherche rapide**  
Ce bouton permet de retrouver des objets particuliers dans les *chutiers* ( page 8-41).

- ◆ Barre d'outils  
Les boutons d'outil sont utilisés pour commuter entre les divers modes de visualisation et les fonctions Couper, Copier, Coller et Supprimer des objets ( *page 8-29* )
- ◆ Menu contextuel du chutier  
Cliquez sur le bouton de menu contextuel (ou cliquez bouton droit dans la zone du contenu) pour ouvrir le *menu contextuel du chutier*.

## Utilisation de la fenêtre Projet

La fenêtre *Projet* se comporte exactement comme une autre fenêtre Windows, avec une exception : vous ne pouvez jamais la fermer car un *projet* au moins doit toujours être ouvert. Vous pouvez cependant :

- ◆ la réduire. Elle se transforme aussitôt en icône sur la barre d'outils, ce qui vous permet de libérer de l'espace sur votre bureau;
- ◆ l'agrandir. La fenêtre remplit alors tout l'espace disponible du bureau (selon la configuration de bureau que vous avez adoptée; voir "*Vues du bureau*" en page 3-14);
- ◆ la redimensionner en déplaçant la bordure de la fenêtre.
- ◆ déplacer la barre verticale séparant les zone du contenu et de l'arborescence. Si le contenu dépasse la capacité d'affichage à l'écran, une barre de défilement verticale et/ou horizontale apparaît.

## Que sont les dossiers de chutiers et les chutiers ?

Les *dossiers de chutiers* et les *chutiers* vous offrent un aperçu plus clair, surtout dans le cas de *projets* importants. Observez à nouveau la fenêtre *Projet* représentée au début de cette section.

- ◆ Les *chutiers* figurent dans des *dossiers de chutiers*, qui ne peuvent eux-mêmes pas contenir d'objets individuels.
- ◆ Les objets figurent dans des *chutiers*.

Le *projet* servant d'exemple ("*Fenêtre Projet (exemple)*") en page 8-7) contient le *dossier* "Audio" dans lequel les *chutiers* "Audio1" et "Audio2" ont été stockés.



Avec certaines fonctions, le *chutier* "actif" (ou courant, sélectionné, cliqué...) est important. Ainsi, les clips qui viennent d'être créés peuvent être placés dans le *chutier* actif. Il est toutefois possible d'avoir plusieurs *chutiers* actifs.

Dans ce cas, le *chutier* actif est celui qui est sélectionné et visible (onglet en avant-plan) dans la fenêtre *Projet*. Si vous utilisez le *Navigateur du projet*, le *chutier* sélectionné et visible dans le *navigateur* est "actif". Si la fenêtre *Projet* comme le *Navigateur du projet* sont tous les deux visibles avec les *chutiers* sélectionnés, le *chutier* de la fenêtre *Projet* est prioritaire.

Si le système ne peut pas accéder à un *chutier* actif, un nouveau *chutier* sera créé sous le nom de *Fichiers médias importés*.

Voir aussi "*Le Navigateur Projet*" en page 8-14.

## Création de nouveaux dossiers/chutiers



Menu de la zone des chutiers/dossiers

Votre *projet* doit contenir au moins un *chutier* pour structurer, organiser, charger, dérusher et numériser les matériaux dont vous avez besoin pour le montage. Dans la configuration par défaut, un *chutier* nommé *Séquences* est créé pour chaque *projet* nouvellement créé. Les *dossiers de chutiers* sont optionnels.

- 1 Pour créer un nouveau *dossier de chutier* ou un nouveau *chutier*, cliquez (bouton droit) dans la zone de l'arborescence.
- 2 Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur *Nouveau Chutier* ou *Nouveau Dossier de Chutier*.
- 3 Le nouveau *dossier de chutier* ou *chutier* est d'abord créé sous le nom de la marque de réservation "Nouveau dossier (numéro)" ou "Nouveau chutier (numéro)" puis placé en surbrillance; cela signifie que vous pouvez immédiatement modifier ce nom. Entrez un nom au clavier et appuyez sur ENTRÉE.

## Niveaux multiples de dossier

Vous pouvez intégrer des *dossiers de chutiers* pratiquement à n'importe quel niveau, pour générer ainsi des "sous-dossiers de chutiers", ou des "Sous-sous-dossiers de chutiers", etc. Pour cela, cliquez (bouton droit) sur un *dossier de chutiers* pour afficher son menu contextuel et créer un autre dossier comme décrit précédemment.

## Copie et déplacement de chutiers et de dossiers

Si votre *projet* contient un ou plusieurs *dossiers de chutiers* ou *chutiers*, des fonctions supplémentaires apparaîtront dans le *menu contextuel de Dossier de chutier/Chutier* pour travailler avec des *chutiers* et des *dossiers de chutiers*. Cliquez (bouton droit) sur un *dossier de chutier* ou un *chutier* pour accéder au menu contextuel.

### Couper/Copier/Coller

- ◆ Utilisez la fonction *Couper* pour supprimer un *chutier* ou un *dossier de chutier* sélectionné à son emplacement actuel.
- ◆ Utilisez la fonction *Copier* pour créer une copie d'un *chutier* ou d'un *dossier de chutier*; utilisez ensuite *Coller* pour le réinsérer à un autre emplacement.
- ◆ Utilisez la fonction *Coller* pour insérer un *chutier* ou un *dossier de chutier* "coupé" ou "copié" à un autre endroit (vous pouvez par exemple souhaiter insérer un *chutier* dans un *dossier de chutier* différent).



*Menu contextuel de Dossier de chutier/Chutier*



Les fonctions Couper, Copier et Coller peuvent également être exécutées à l'aide de la fonction glisser-déposer. Pour déplacer des *chutiers* et des *dossiers de chutier*, même plusieurs à la fois, il suffit de les déplacer de *dossier* en *dossier*. Pour copier des *chutiers*, combinez l'appui sur la touche CTRL et leur déplacement par la souris (un petit symbole plus apparaît à proximité du pointeur de la souris).

## Création d'un raccourci vers un chutier

Un *raccourci* est un lien avec un *chutier* ou un *dossier de chutier*. Toute modification apportée à un *raccourci* (la suppression d'un objet qu'il contient par exemple) est également directement appliquée au *chutier*, et inversement. La seule exception est la suppression : si vous supprimez un *raccourci*, le *chutier* d'origine ne sera pas supprimé.

- 1 Cliquez (bouton droit) sur un *chutier* pour afficher son menu contextuel et sélectionnez *Créer un raccourci*.
- 2 Le système génère le raccourci sous le *chutier* d'origine et lui affecte le même nom; par contre, l'icône du *chutier* présente maintenant une petite flèche.



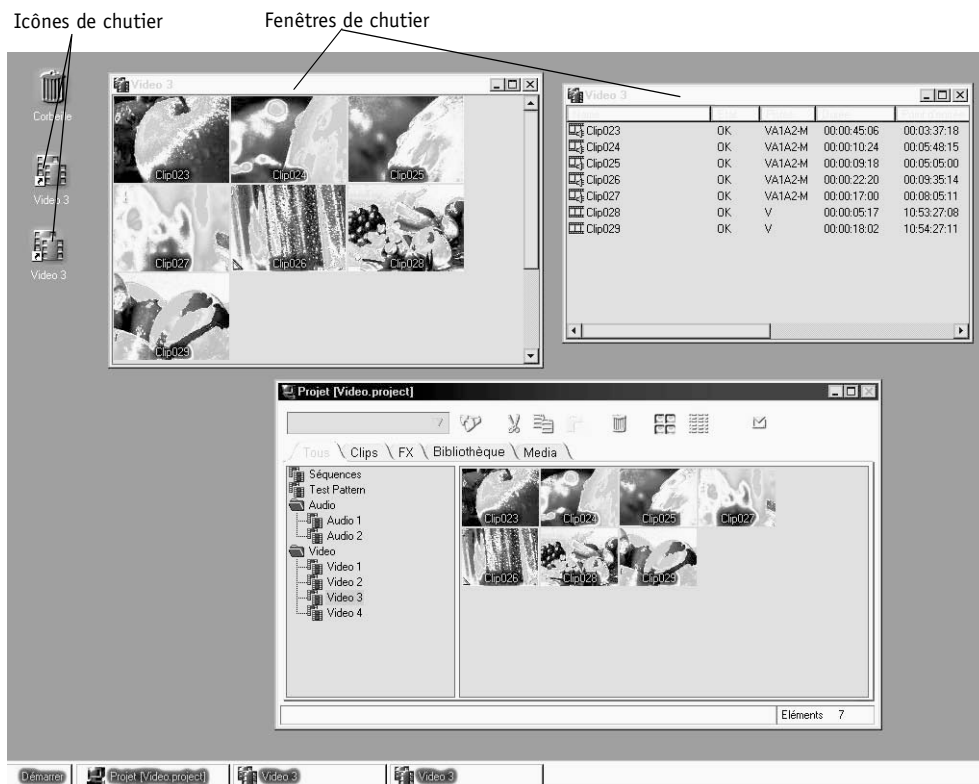
Vous pouvez également créer un *raccourci* de *chutier* à l'aide de la fonction *glisser-déposer* : placez le *chutier* sur le bureau. Un *raccourci* est identifié par une petite flèche figurant dans le coin inférieur gauche de l'*icône-image* (la flèche apparaît sur l'icône dans la *Vue de détail*).

## Pourquoi utiliser des raccourcis de chutiers ?

Les raccourcis *de chutier* sont particulièrement utiles sur le bureau (voir Nota précédent). Ils vous permettent de maintenir l'ouverture de plusieurs *chutiers* à la fois, ce qui vous donne un plus large aperçu en simultané de tous les matériaux disponibles.

## Ouverture simultanée de plusieurs chutiers

Pour visualiser plusieurs *chutiers* à la fois, faites glisser une icône de *chutier*, sous forme de raccourci, de la zone de l'arborescence de la fenêtre *Projet* vers le bureau. Double-cliquez sur cette icône pour ouvrir la fenêtre de *chutier* qui a maintenant pris la forme d'un raccourci du *chutier* d'origine dans la fenêtre *Projet*.



Bureau avec la fenêtre *Projet*, les icônes de raccourci et les fenêtres de *chutier*

## Suppression de chutiers et de dossiers

- 1 Pour supprimer un *chutier* ou un *dossier de chutier*, cliquez (bouton droit) sur ce *chutier* ou ce *dossier de chutier*.
- 2 Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur *Supprimer*. L'objet est transféré dans la *corbeille du bureau*. Si nécessaire, vous pouvez le récupérer dans cette dernière.



Si vous souhaitez utiliser un objet unique contenu dans un *dossier de chutier* ou un *chutier* dans la *corbeille*, vous devez copier le *chutier* ou le *dossier de chutier* entier dans la fenêtre *Projet*. Il est impossible d'accéder individuellement à des objets contenus dans les *chutiers* ou les *dossiers de chutier* de la *corbeille*.

## Renommer des chutiers et des dossiers

Utilisez la fonction *Renommer* pour changer le nom d'un *chutier* ou d'un *dossier de chutier*.

- 1 Pour cela, cliquez (bouton droit) sur cet objet. Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur *Renommer*.
- 2 Le champ du nom de l'objet peut maintenant être modifié. Entrez un nouveau nom et confirmez par ENTRÉE.



Vous pouvez aussi modifier un nom d'objet en double-cliquant lentement sur cet objet puis en entrant un nouveau nom, ce qui est exactement la méthode employée sous MS Windows.

## Outils

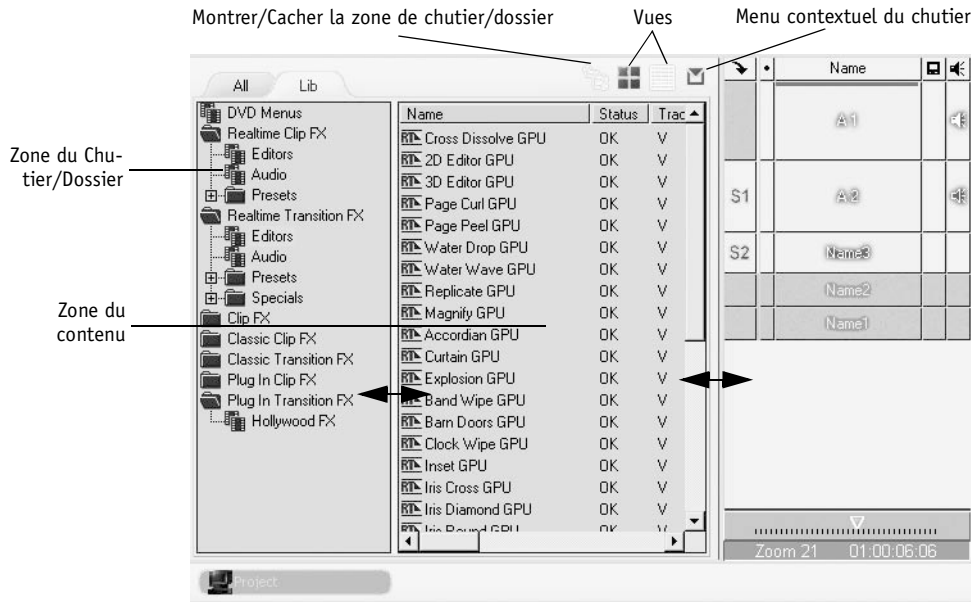
Vous pouvez également appeler les fonctions *Couper*, *Copier*, *Coller* et *Supprimer* sur la barre d'outils du *projet* en cliquant sur le bouton correspondant.



Barre d'outils du projet

## Le Navigateur Projet

Le *Navigateur* du projet s'avère particulièrement utile lorsque l'on travaille sur une configuration à un seul moniteur. Une fois activé, le *Navigateur* du projet prend un certain espace sur la *Time-Line*.



*Navigateur du projet (configuration de partage horizontal)*



Le *Navigateur* du projet est une fenêtre *Projet* miniature. Utilisez cet outil pour appeler le navigateur. Si vous ne trouvez pas le bouton sur la barre d'outils de la *Time-Line*, vous pouvez le rechercher dans la boîte à outils correspondante (voir "Personnalisation des barres d'outils" en page 17-9). Pour fermer le *Navigateur* du projet, cliquez de nouveau sur le bouton d'outil.



La fenêtre *Projet* et la fenêtre *Navigateur projet* diffèrent dans un cas important : un *chutier* ou un *dossier* de *chutier* sélectionné (parfois qualifié aussi d'actif) de la fenêtre *Projet* n'est pas automatiquement sélectionné ou actif dans le *Navigateur* du projet. Souvenez-vous de cette remarque importante chaque fois que vous utilisez des fonctions se rapportant à des *chutiers* actifs ou sélectionnés ( page 8-8).

- ◆ Changer la taille et la position du navigateur -

Les limites entre la *Time-Line* et le *Navigateur* du projet ainsi qu'entre la zone du contenu et la zone du *chutier/dossier* peuvent être déplacées. Placez le pointeur de la souris sur le trait de séparation et faites-le glisser pour l'amener à l'endroit choisi (voir les flèches dans la capture d'écran ci-dessus).

Vous pouvez également modifier les positions de la zone du contenu et de la zone du *Chutier/Dossier*.



Cliquez (bouton droit) sur le trait de séparation entre ces deux zones, puis sélectionnez une combinaison. *Relative* permet de conserver la taille relative des deux zones lorsque le déplacement se fait en augmentant ou en réduisant la fenêtre.

Pour déplacer le *Navigateur du Projet* vers le haut de la *Time-Line*, par exemple, cliquez bouton droit sur le trait de séparation entre les *en-têtes* du navigateur et de la *Time-Line*, puis sélectionnez une option du menu contextuel.

- ◆ *Afficher/masquer l'arborescence de chutier -*

Cliquez pour afficher et masquer alternativement l'arborescence du *chutier*/dossier.



Le *Chutier Bureau* affiche les clips qui ont été placés sur le bureau Pinnacle Liquid au lieu de l'être dans les *chutiers*.

- ◆ *Changer de projet -*

Si vous avez besoin de matériau contenu dans un *projet* autre que celui en cours, vous pouvez changer de *projet*. La *séquence* courante demeure sur la *Time-Line*.

Pour cela, cliquez (bouton droit) sur *Afficher/masquer l'arborescence de chutier*. Une liste des plus récents *projets* sur lesquels vous avez travaillé apparaît (il s'agit de la même liste que celle du sous-menu *Ouvrir/Créer un projet*). Cliquez sur le nom du *projet* pour le sélectionner.

Si vous avez besoin d'un autre *projet*, vous devrez d'abord l'ouvrir et le fermer de manière habituelle pour pouvoir le retrouver sur la liste la plus récente.



En utilisant cette fonction, il est possible de disposer de deux *projets* différents dans la fenêtre *Projet* et le *Navigateur du projet*. Le *projet* de la fenêtre *Projet* reste le *projet* principal et courant pour lequel l'utilisateur détient les droits d'accès complets. Vous pouvez copier des objets du *projet* secondaire (celui dans le navigateur) vers le projet courant (celui dans la fenêtre) mais pas l'inverse.



Suivant le contexte, un double-clic sur un objet avec le bouton gauche de la souris se traduit par des actions différentes :

*Navigateur du projet* : l'objet est envoyé dans le *visionneur source*.

*Fenêtre Projet (Chutier)* : l'objet est chargé dans le *visionneur de clip*.

## Propriétés du projet

Les *Propriétés* du projet constituent une combinaison de plusieurs paramètres de base que les utilisateurs peuvent modifier pour l'adapter à une utilisation ou une préférence particulière.

Pour ouvrir la fenêtre *Propriétés du projet*, cliquez (bouton droit) dans la zone du contenu ou celle de l'arborescence, ou cliquez sur le bouton du menu contextuel à droite de la barre d'outils et sélectionnez *Propriétés du projet*.



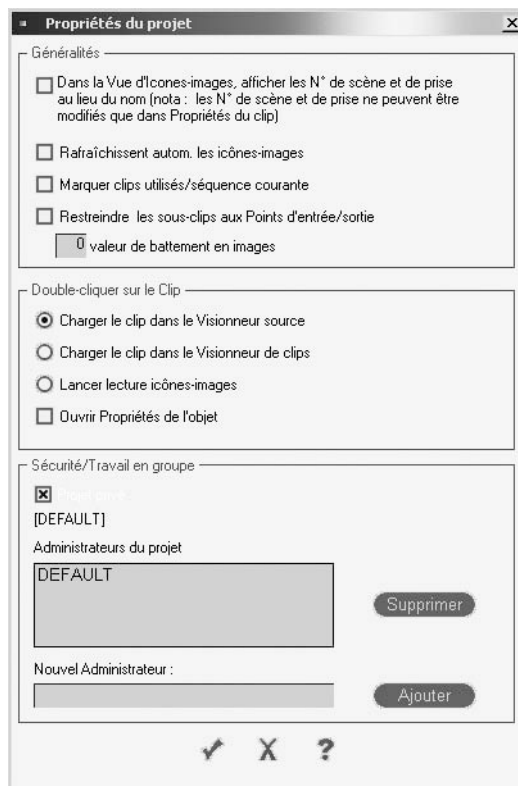
Toutes les propriétés et tous les paramètres que vous pouvez ouvrir et modifier dans les modules séparés correspondent exactement aux *Propriétés* et *Paramètres* du *Pinnacle Liquid*. Vous pouvez donc effectuer vos réglages à ces deux niveaux.

- ◆ Cliquez sur l'option *Dans la Vue d'icônes-images, afficher les numéros de scènes/prises au lieu des noms* - pour afficher les numéros de scène et de prise sous forme d'une vue d'icônes-images.

Si vous n'avez pas encore spécifié de numéros lors du dérushing et/ou de la numérisation, vous pouvez le faire à tout moment dans les *Propriétés du clip* (page 8-69).

- ◆ *Rafraîchir automatiquement les icônes-images* - Met à jour toutes les icônes-images d'un projet (en fonction des points d'entrée et de sortie courants ainsi que des icônes-images-icônes index). Voir aussi "Saisie d'icônes-images" en page 8-28.

- ◆ *Marquer les clips utilisés dans la séquence courante* - Indique quels clips sont actuellement utilisés (complètement ou partiellement) sur la *séquence* de la *Time-Line* suivante. Dans la *Vue d'icônes-images*, une coche dans le coin supérieur gauche de l'icône indique ce clip; dans la *Vue de détail*, la mention *Oui* figure dans la position de la colonne *Utilisé*. Vous pouvez être amené à modifier la vue pour rendre cette colonne visible : voir "Vue d'édition" en page 8-32.



Pour décider de l'action à entreprendre lorsque vous double-cliquez sur un objet, sélectionnez l'une des options disponibles suivantes dans la zone intitulée *Double-cliquer sur le clip* :

- ♦ *Charger le clip dans le visionneur source* - charge le clip/objet dans le *visionneur source* de l'Éditeur de séquences en vue du traitement ("Visionneur source" en page 9-42).
- ♦ *Charger le clip dans le visionneur de clip* - charge le clip/objet dans le *visionneur de clip* ( page 8-52).
- ♦ *Démarrer la lecture des icônes-images* - démarre la lecture d'un clip dans la *Vue d'icônes-images* ( page 8-77).
- ♦ *Ouvrir les Propriétés de l'objet* -- ouvre la boîte *Propriétés de l'objet* permettant de visualiser ou de modifier les données d'un clip, comme un nom ou un commentaire ( page 8-69).

## Diagnosticuer le projet

Vous pouvez trouver cette fonction dans le menu contextuel de la *Corbeille* sur le bureau. Elle permet de restaurer des *projets* et des objets endommagés ou perdus suite à un dysfonctionnement de l'ordinateur ou à une manipulation de fichiers.

Lorsqu'un problème a été détecté et si la restauration a réussi, vous trouverez un nouveau *Dossier de chutier* dans le *projet* nommé *Diagnosticuer le projet*.

## Sauvegarde et Restauration de projets

Vous pouvez sauvegarder toutes les données de *Projet*, y compris les données de *média* et de rendu, sur des supports de stockage tels que disques durs, CD ou DVD, puis les importer de ces supports à nouveau vers Pinnacle Liquid.

Cette fonction convient parfaitement à l'archivage de *projets* entiers. La sauvegarde des données de média du *projet* est particulièrement valable, surtout s'il s'avérait très difficile de les recréer (des bandes sans Time Codes, des enregistrements en direct, aucun accès aux sources, par exemple). Selon l'étendue du *projet*, cette opération peut toutefois s'avérer très longue et exiger un espace de stockage très important.

Il est possible de sauvegarder et de restaurer des données de *projet*, de *média* ou de rendu séparément.



Notez que toutes les données sont copiées et que rien n'est automatiquement supprimé. Assurez-vous d'avoir effectué la *Sauvegarde/Restauration* correctement avant de supprimer vos données.

Vous pouvez accéder aux fonctions de sauvegarde et de *restauration* sous ↓ *Barre de menus* > *Fichier* > *Gérer des projets...*

## Sauvegarde d'un projet

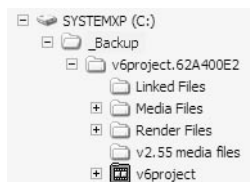
Vous pouvez sauvegarder la totalité ou des parties spécifiques des données relatives à un *projet*.  
Vous pouvez accéder à cette fonction sous ↓ *Barre de menus* > *Fichier* > *Gérer des projets...*

La boîte de dialogue *Sauvegarde d'un projet* présente les options suivantes :



*Sauvegarde d'un projet*

## Enregistrer sous....:



Structure des répertoires pour la Sauvegarde de projet

Vous avez ici encore la possibilité de modifier le nom du *projet*, le cas échéant. Le N° *projet* affecté par le système est indiqué dans tous les cas. Les deux combinés constituent le répertoire de sauvegarde principal. Tous les autres répertoires et fichiers sont stockés à des niveaux subordonnés, suivant ce que vous avez choisi de sauvegarder.

Vous pouvez également définir un répertoire de sauvegarde spécifique. Cliquez sur l'icône à droite du champ et recherchez le chemin désiré, ou créez un nouveau répertoire.

Si vous ne spécifiez pas de nouveau répertoire, le *projet* est sauvegardé dans un répertoire dénommé *Backup* (Sauvegarde). Ce répertoire est créé sur le même lecteur que celui contenant le répertoire de rendu courant (ex. R:\\_Backup).



Important : Ne changez pas la structure des répertoires et sous-répertoires (à l'aide par exemple de l'Explorateur Windows) si vous souhaitez être en mesure d'utiliser la fonction *Restauration*.

## Inclure les données du projet courant :

### Fichiers projet

Cochez cette case si vous souhaitez sauvegarder le *projet* actuellement chargé. Cette option sauvegarde toutes les données essentielles du *projet* (tels que les clips avec leurs *icônes-images*, leurs *séquences*, etc. - c'est-à-dire le travail de montage réel). Le chemin du *projet* courant est spécifié sur cette ligne et ne peut pas être modifié. Les données enregistrées du *projet* sont protégées et ne peuvent pas être modifiées.

### fichiers support

Cette option fait la distinction entre les données de médias importés et celles de médias capturés.

- ♦ *Médias importés (y compris les fichiers liés)* -  
Ceci comprend toutes les données ajoutées au *projet* par les commandes *Importer* ou *Copier/Coller*. Elles comprennent en outre les graphiques de titres générés au moyen de TitleDeko et les *Fichiers Médias* qui ont été intégrés au *projet* par les commandes *Copier* de l'*Onglet Médias du projet*. Les fichiers médias générés par la fonction *Consolidate* (Consolider) sont également affectés ainsi que les fichiers qui ont été importés au moyen d'un lien.
- ♦ *Médias capturés* -  
Ceci concerne les *fichiers médias* qui ont été dérushés et capturés dans l'*Outil de dérushage* ou dans l'*outil Ingestion de fichier*. Aucune différence n'est faite entre les fichiers enregistrés localement de ceux enregistrés au niveau du réseau (y compris les CMS/MDC).



Les fichiers médias de version 2.55 ou antérieure ne sont pas compatibles avec la Gestion des médias actuelle (entre autres raisons, l'incompatibilité des noms de fichier) : ils sont stockés dans un répertoire séparé.



Même si vous n'activez que les *Fichiers médias* (sans activer l'option *Importé/Capturé*), le système inclut un certain nombre d'autres fichiers dans la sauvegarde. Il s'agit des fichiers liés de la Gestion des médias utilisés pour restaurer les chemins de médias dans un environnement réseau. Laissez la case *Fichiers Médias* cochée si vous avez besoin de rétablir l'accès à un stock fixe de données de médias à partir du projet sauvegardé et restauré.

## Fichiers à rendre

Vous pouvez également sauvegarder des fichiers de rendu générés par des effets. Notez, toutefois, que vous pouvez restaurer des fichiers de rendu à tout moment si vous disposez des *Fichiers médias* et des données réelles du projet. Si l'espace de stockage est limité, il est préférable de ne pas utiliser les fichiers de rendu.

## Options

Le deuxième onglet de la boîte de dialogue contient trois options :

- ♦ *Ecraser sans avertissement* -  
Si une sauvegarde totale ou partielle existe déjà, sélectionnez cette option pour accélérer le processus. Ainsi, le système ne renouvellera pas son invite à confirmer.
- ♦ *Ajouter chemin média à liste volumes ds boîte dialogue Gestion médias* -  
Concerne les *Paramètres de Gestion des médias* : Cette option configure automatiquement le chemin au *fichiers de médias* restaurés (capturés et/ou importés) dans la liste des *Répertoires de médias*. Elle vous épargne la tâche de les affecter manuellement.  
Voir aussi "*Paramètres de Gestion des médias*" en page 8-120.
- ♦ *Compresser les fichiers projet* -  
Cette option réduit les contraintes de stockage en compressant les données du projet. Une fois restaurées, les données sont automatiquement décompressées.
- ♦ *Graver sur CD/DVD* -  
Sélectionnez cette option si votre support de stockage est un CD/DVD.  
Lorsque vous lancez une sauvegarde, la boîte de dialogue *Exporter vers (S)VCD/DVD* apparaît. Insérez le CD ou le DVD et lancez la procédure de gravure. (Vous pouvez si nécessaire spécifier la vitesse du graveur et entrer un nom de volume de disque dans l'onglet *Gravure*.)  
Pour plus d'informations sur ce module, reportez-vous à page 16-22.

## Info de sauvegarde

Le nombre de fichiers sélectionnés et les contraintes de stockage qui en résultent s'affichent en bas de la boîte de dialogue. Comparez ces informations avec la capacité disponible, spécialement si vous souhaitez sauvegarder les données sur DVD ou CD.

## Jeux de références

*Jeu de référence* permet d'enregistrer des configurations et des options de sauvegarde.

- 1 Sélectionnez d'abord la configuration, par exemple Données de *projet* seulement, graver sur DVD.
- 2 Cliquez sur le signe *Plus*.
- 3 Entrez un nom pour le jeu de référence, par exemple "Projet/DVD "
- 4 Appuyez sur ENTRÉE.

Dès que vous modifiez un *Jeu de référence*, l'icône *Double-Plus* est activée. Vous devez cliquer sur cette icône pour acquitter votre(vos) modification(s). Utilisez l'icône *Corbeille* pour supprimer des *Jeux de référence* de la liste.

## Conseils

La sauvegarde est toujours un compromis entre les problèmes de sécurité et votre commodité personnelle. Elle peut vous faire perdre une grande quantité d'espace de stockage et de temps.

- ♦ Sauvegardez (ou archivez) toujours les données du *projet*.
- ♦ Sauvegardez les *Données de médias* si vous n'avez plus accès au matériau d'origine. Ceci inclut également les graphiques et les animations que vous avez mis au point mais dont vous n'auriez peut-être aucune copie.  
Toutefois : Dans le cas d'un matériau capturé, il est souvent plus rapide et plus pratique de retraiter une *séquence* par lots.
- ♦ Les fichiers de rendu sont les plus faciles à restaurer. Si les données de média sont disponibles, le système le fera automatiquement. La priorité de sauvegarde des fichiers de rendu est certainement la plus faible, excepté dans le cas de productions comportant un grand nombre d'effets.

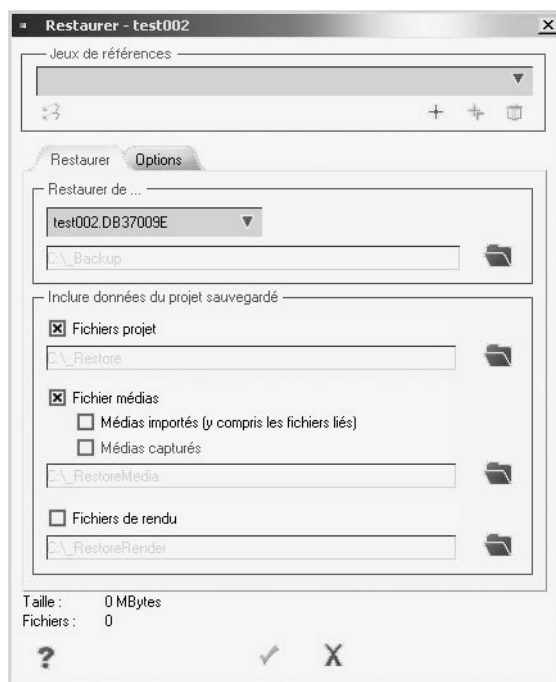
## Restauration d'un projet

Une *Restauration de projet* est dans son principe l'opération inverse d'une *Sauvegarde*. En conséquence, seuls les *projets* qui ont été sauvegardés au moyen de la fonction *Sauvegarde* peuvent être restaurés. Vous précisez si vous voulez recopier vers votre système les fichiers *Projet*, *Médias* et/ou *Rendu*.

Vous pouvez accéder à cette fonction sous *Pinnacle Liquid* ↓ *Barre de menus* > *Fichier* > *Gérer des projets...*



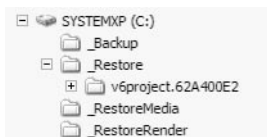
De plus, le *projet* sur lequel vous êtes en train de travailler dans *Pinnacle Liquid* n'est pas automatiquement remplacé. Après l'opération de restauration, vous devez ouvrir le *projet* et enregistrer les chemins de médias et de rendu réels dans le système (*Paramètres de Gestion des médias* > *Volumes médias* > *Ajouter* et *Paramètres système* > *Général* > *Rendu*). Les *projets* n'ont pas à être restaurés sur le même système que celui à partir duquel ils ont été sauvegardés. La *Sauvegarde* et la *Restauration* sont possibles à partir du réseau.



*Restauration d'un projet*



## Restaurer de...



*Répertoires automatiquement créés pour les Données de projet restaurées*

Le système effectue d'abord une recherche dans le dossier *Sauvegarde* créé pendant cette opération. Si ce dossier contient un ou plusieurs *projets*, ils apparaîtront sur une liste dans laquelle vous pourrez en sélectionner un.

Si vos fichiers de sauvegarde se trouvent ailleurs, cliquez sur l'icône de dossier à droite pour parcourir et atteindre l'emplacement de stockage.

De toute façon, lorsque vous appelez *Restaurer le projet*, le système crée trois répertoires. Vous pouvez choisir de les utiliser ou non :

## Inclure données du projet sauvegardé :

Sélectionnez les composants que vous voulez restaurer sur votre système. Si vous souhaitez stocker les données dans un répertoire spécifique, sélectionnez ce répertoire. Sinon, les données seront copiées dans les répertoires créés automatiquement par le système.

### Fichiers projet

Sélectionnez cette option pour restaurer les données de *projet* réelles (sans médias).

### fichiers support

Cette option distingue les données de médias importés des données de médias capturés.

- ◆ *Médias importés (y compris les fichiers liés) -*  
Ceci comprend toutes les données intégrées au *projet* par les commandes *Importer* ou *Copier/Coller*. Elles comprennent en outre les graphiques de titres générés au moyen de TitleDeko et les *Fichiers Médias* qui ont été intégrés au *projet* par les commandes *Copier* de l'*Onglet Médias du projet*. Les fichiers médias générés au moyen de la fonction *Consolidate* (Consolider) sont également affectés. De plus, les fichiers qui n'ont été importés qu'au moyen d'un lien sont sauvegardés dans des copies séparées.
- ◆ *Médias capturés -*  
Il s'agit des *fichiers médias* qui ont été dérushés et capturés dans l'*Outil de dérushage* ou dans l'*outil Ingestion de fichier*. Aucune différence n'est faite entre les fichiers sauvegardés localement de ceux sauvegardés au niveau du réseau (y compris les CMS/MDC).



Les fichiers médias de version 2.55 ou antérieure ne sont pas compatibles avec la Gestion des médias actuelle (entre autres raisons, l'incompatibilité des noms de fichier) et sont stockés dans un répertoire séparé.

## Fichiers à rendre

Restitue les fichiers de rendu sauvegardés pendant l'opération de *Sauvegarde*.

## Info de restauration

Le nombre de fichiers sélectionnés et la mémoire qui en résulte s'affichent en bas de la boîte de dialogue.

## Options

- ♦ *Ecraser sans avertissement* -  
Des fichiers existants pouvant être écrasés, cette option vous permet de supprimer le message d'avertissement standard.

## Jeux de références

Cette option joue ici le même rôle que celle de *Sauvegarde de projet* (voir page 8-21).

## Ouverture et Modification d'un projet restauré



Notez qu'un *projet* restauré ne sera pas nécessairement placé dans le répertoire habituel. Son emplacement dépendra du chemin de restauration. Pour ouvrir le *projet*, recherchez toujours l'entrée avec le petit symbole situé en face de son nom comme illustré ici :

Si vous effectuez une sauvegarde/restauration standard, votre *projet* sera placé dans le dossier..\\_Restore (Restauration).

---

## L'objet

---

Cette section décrit tout ce que vous devez savoir sur les objets dans Pinnacle Liquid :

### **Principes de base**

Objets définis, méthodes de base pour l'utilisation des objets, etc. *page 8-26*

### **Objets dans le projet**

Vues; tri; réédition des liens *page 8-30*

### **Recherche d'objets** *page 8-41*

### **Visualisation des objets : Visionneur de clip** *page 8-52*

### **Propriétés de l'objet**

Rechercher et modifier des informations sur l'objet *page 8-69*

### **Création d'un storyboard**

Synopsis d'une séquence de film *page 8-75*

### **Numérisation par lot**

Numérisation automatique de clips *page 8-80*

### **Consolidate (Consolider)**

Réduction de clips et de fichiers médias *page 8-88*

### **Condense (Condenser)**

Combinaison de l'ensemble des clips d'une séquence *page 8-92*

### **ClipSync**

Synchronisation des objets sélectionnés *page 8-94*

### **Détection de scène automatique**

Passer de un à beaucoup *page 8-97*

### **Paramètres de Gestion des médias**

Utilisation des fichiers médias *page 8-101*.

## Principes de base

### Que sont les objets ?

Dans un *projet*, vous travaillerez principalement avec des objets. "Objet" est le terme générique désignant tous les éléments contenus dans un *projet* tels que clips audio, clips vidéo, séquences, graphiques, titres, sous-titres, génériques de début et de fin, effets, animations, etc. Les *chutiers* et les *dossiers de chutiers* sont également des objets, comme le sont les *raccourcis* et les copies.

### Objets, raccourcis, copies et fichiers médias

Les "Objets" désignent généralement les éléments contenus dans un *projet*, tels que clips vidéo, clips audio, etc. Les objets comprennent un ou plusieurs fichiers sur le disque dur. Ces fichiers sont dénommés "fichiers médias".

Ainsi, si vous avez numérisé un clip composé d'une *piste source vidéo* et de deux *pistes source audio* synchrones, il sera considéré comme un objet constitué de trois *fichiers médias* sur le disque dur (un fichier vidéo et deux fichiers audio). Par contre, si vous dégrouperez (dissociez) les *pistes source vidéo et audio* sur la *Time-Line*, vous vous retrouverez avec trois objets.

Contrairement à un objet, un *fichier média* ne peut pas être modifié : il ne peut qu'être créé ou supprimé. Si vous souhaitez retoucher un clip vidéo avec précision, le *fichier média* demeurera inchangé car l'ajustement d'un clip n'implique le changement des points d'entrée et de sortie que pour la partie de l'objet avec laquelle vous voulez travailler.

Dans le module *Projet*, vous pouvez également créer des copies d'objets et définir des raccourcis d'objets :

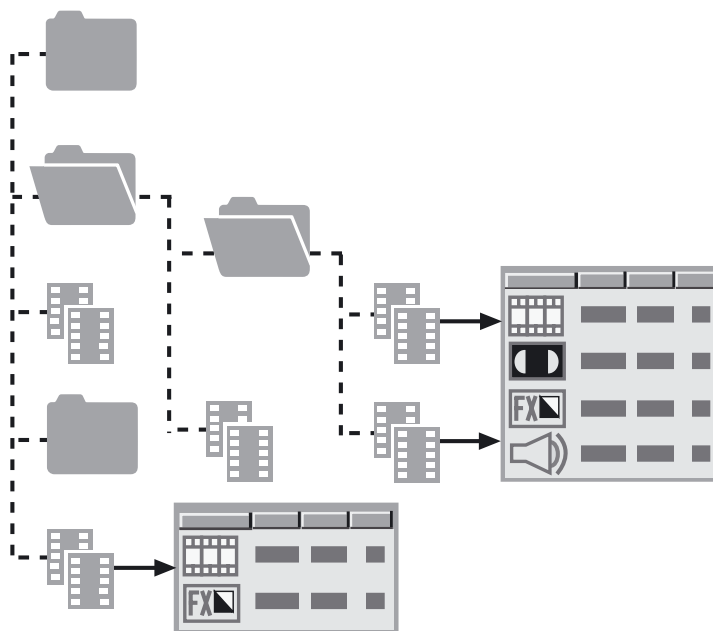
- ♦ *Copie*

Une "copie" est totalement distincte de l'objet d'origine. Si vous modifiez une copie, l'objet d'origine ne sera pas affecté. Chaque objet que vous placez sur la *Time-Line* est une copie. Si vous retouchez le clip, l'objet dans le *projet* reste intact.

Dans le *projet*, les copies sont utilisées pour créer différents clips à partir du même *fichier média* ou pour créer ses propres effets en partant de la copie d'un effet par défaut.

♦ *Raccourci*

Un "raccourci" est quant à lui totalement lié à l'objet d'origine. Si vous intervenez sur un objet d'origine, le *raccourci* sera également modifié et vice versa. Les *raccourcis* sont le plus souvent utilisés pour accéder plus rapidement au clip. Ainsi, des raccourcis sur le bureau vous permettent un accès immédiat aux différents clips stockés dans les divers *chutiers*.



*Hierarchie entre projet, dossier, chutiers et objets*

## Menus contextuels des objets

Chaque objet dans Pinnacle Liquid possède son propre menu contextuel contenant des fonctions qui se rapportent à un type d'objet particulier. Certaines fonctions sont toutefois accessibles pour tous les objets.

### Saisie d'icônes-images

Utilisez *Saisie d'icônes-images* pour mettre à jour les *icônes-images* d'un clip aux points d'entrée et de sortie.

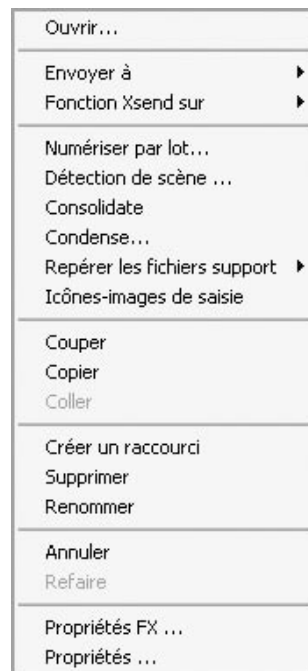
Pour la mise à jour automatique de toutes les *icônes-images* d'un *projet*, voir "*Propriétés du projet*" en page 8-16.

### Couper/Copier/Coller

- ◆ Utilisez *Couper* pour supprimer un objet ou dossier sélectionné de son emplacement courant.
- ◆ Utilisez *Copier* pour créer une copie d'objet; puis utilisez *Coller* pour le réinsérer à un autre emplacement.
- ◆ Utilisez *Coller* pour insérer un objet "coupé" ou copié à un autre emplacement (par exemple, dans un *chutier* différent).



Les fonctions Couper, Copier et Coller peuvent également être exécutées à l'aide de la fonction glisser-déposer. Pour déplacer des objets, même plusieurs à la fois, il suffit de les faire glisser d'un *chutier* à l'autre. Pour copier des objets, faites CTRL+clic (un petit symbole plus apparaît au voisinage du pointeur de la souris).



Menu contextuel d'objet  
(Clip)

### Création d'un raccourci

- 1 Cliquez (bouton droit) sur l'objet. Dans le menu contextuel qui apparaît, sélectionnez *Créer un raccourci*.
- 2 Le système génère le raccourci sous l'objet d'origine et lui affecte le même nom; par contre, l'icône de l'objet est maintenant accompagnée d'une petite flèche.



Vous pouvez également créer un *raccourci* d'objet à l'aide de la fonction *glisser-déposer* : placez l'objet sur le bureau.

## Suppression d'objets

Pour obtenir une description détaillée du mode de suppression des objets, reportez-vous à la section intitulée Gestion des médias ("*Suppression de clips/objets et de fichiers médias*" en page 8-132).

## Renommer des objets

Utilisez la fonction *Renommer* pour renommer un objet.

- 1 Pour cela, cliquez (bouton droit) sur cet objet. Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur *Renommer*. Le champ du nom de l'objet peut maintenant être modifié.
- 2 Entrez un nouveau nom et confirmez par ENTRÉE.



Vous pouvez aussi modifier un nom d'objet en double-cliquant lentement sur cet objet puis en entrant un nouveau nom, ce qui est exactement la méthode employée sous MS Windows.

## Undo/Redo

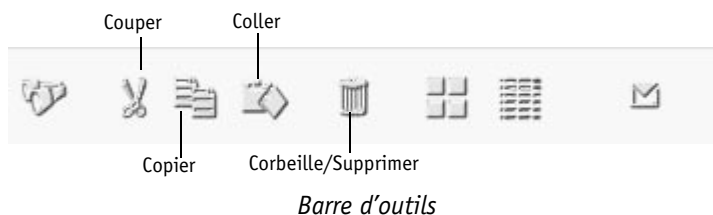
Cliquez sur *Undo* (Annuler) pour annuler la dernière action exécutée. Cliquez sur *Redo* (Rétablir) pour annuler la dernière action d'annulation activée par *Undo*. *Undo* et *Redo* concernent les modifications effectuées directement sur l'objet (l'action de Renommer par exemple) et non si vous avez transféré cet objet d'un *chutier* à un autre, si vous l'avez supprimé, etc.

## Prévisualisation

Cliquez sur un ou plusieurs clips du *chutier* et sélectionnez la fonction *Prévisualiser* > *Sélectionnés* à partir du menu contextuel d'un *chutier*. Cliquez sur *Prévisualiser* > *Tous* dans le *chutier* si vous voulez visualiser tous les clips d'un *chutier*. Les clips sont dès lors chargés dans le *visionneur de clip* dans l'ordre indiqué et lus dès que vous cliquez sur *Lecture* (page 8-52).

## Outils

Vous pouvez également appeler les fonctions *Couper*, *Copier*, *Coller* et *Supprimer* sur la barre d'outils du *projet* en cliquant sur le bouton correspondant.



## Objets dans le projet

Cette section fournit des informations sur les relations entre les *projets* et les objets :

**Vues d'objets** *page 8-30*

**Sélection d'objets** *page 8-38*

**Tri et réorganisation des objets** *page 8-38*

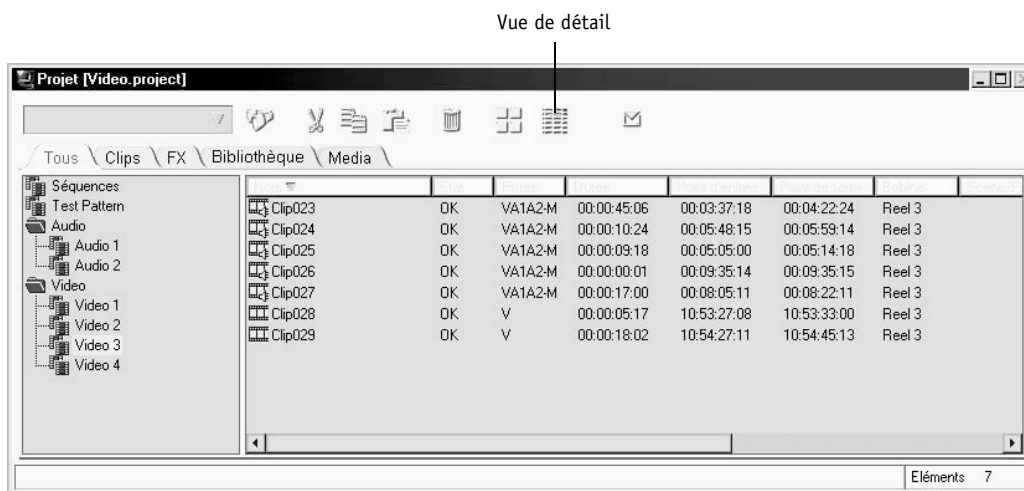
**Vérifier les médias importés** *page 8-40*

## Vues

Pinnacle Liquid fait la distinction entre la *vue de détail* (liste) et la *vue d'icônes-images* (images). Ceci aboutit à un certain nombre de variantes et options d'édition :

### Vue de détail

La capture d'écran ci-dessous représente la fenêtre *Projet* avec quelques *chutiers* et quelques *dossiers de chutier*. Un *chutier* de la liste est sélectionné. Il contient plusieurs clips, affichés sous forme alphanumérique dans la zone du contenu de droite avec leurs points d'entrée et de sortie, leurs durées, leurs *pistes*, etc.



*Fenêtre Projet avec chutier sous forme de Vue de détail*



## Vue de détail standard



Pour activer la *vue de détail*, cliquez (bouton droit) dans la zone du contenu de la fenêtre *Projet* ou cliquez sur le bouton du menu contextuel à droite de la barre d'outils. Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur *Vue de Détail > Standard*. "*Détail*" signifie que les informations sont affichées sous forme alphanumérique et concernent les noms de clip, les points d'entrée, les points de sortie, etc.; "*Standard*" signifie que les informations sont affichées avec les paramètres de la colonne par défaut.

*Menu contextuel du chutier (Vue de détail)*



Vous pouvez aussi activer la *Vue de détail* en cliquant sur son icône sur la barre d'outils.

## Vue d'édition

Pour ajuster l'affichage de la *vue de détail*, cliquez (bouton droit) dans la zone du contenu pour ouvrir le menu contextuel du *chutier*. Cliquez sur *Vue de Détail > Vue d'édition* pour ouvrir la boîte de dialogue *Propriétés de la Vue de Détail*.



Boîte de dialogue *Propriétés* dans la *Vue de Détail*

- ◆ Dans la liste, cochez les cases des éléments que vous souhaitez afficher dans la *vue de détail*. La zone située en haut de la boîte de dialogue donne un aperçu de l'affichage de la *vue de détail*. Vous pouvez également utiliser cette zone pour modifier la largeur des colonnes. Pour cela, déplacez les divisions des colonnes pour leur donner la largeur souhaitée.

Vous pouvez également ajuster la largeur des colonnes directement dans le *chutier*. Ces modifications ne seront cependant pas sauvegardées.

- ◆ Double-cliquez lentement sur chaque en-tête de colonne dans la colonne *Nom Personnalisé* pour le modifier.



- ◆ Pour changer l'ordre des colonnes, cliquez sur le nom de l'en-tête de la colonne que vous souhaitez déplacer.



- ◆ Cliquez sur les boutons de flèche de manière répétée à droite de la barre de défilement pour déplacer l'en-tête de la colonne vers le haut ou le bas de la liste.

## Sauvegarde de jeux

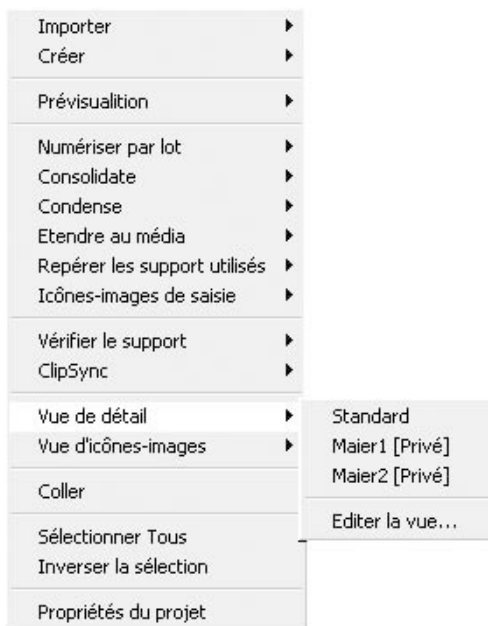
Pour sauvegarder une configuration donnée en tant que jeu, cliquez sur le bouton *Sauvegarder le Jeu Sous* et entrez un nom de jeu. Pour rappeler un jeu précédemment sauvegardé, cliquez sur l'icône *Flèche* sur la droite du champ *Jeu* et cliquez sur un jeu dans la liste déroulante qui apparaît. Cliquez sur *Supprimer* pour supprimer des jeux.



Les icônes d'objets doivent toujours apparaître au début d'une ligne, c'est-à-dire qu'elles ne peuvent pas être déplacées. Pour obtenir la liste des icônes, voir " *Icônes d'objet (Vue de détail)* " en page 8-36.

## Paramètres standard et individuels

Des jeux individuels peuvent également être activés à l'aide du menu contextuel. Les paramètres par défaut (*standard*) sont toujours disponibles.



*Paramètres de la Vue de détail dans un menu contextuel du chutier*

## Vue d'icônes-images



Utilisez la *Vue d'icônes-images* pour afficher des objets sous forme d'images miniatures (ou *icônes-images*). Dans le cas d'un clip vidéo, la première image (point d'entrée) apparaît généralement. Si vous définissez une image index particulière (lors du *Dérushage* ou dans le *visionneur de clip*), cette image apparaîtra. Les graphiques et les titres peuvent également s'afficher sous forme d'*images miniatures*. La fonction *Saisie d'icônes-images* du menu contextuel *Chutier* remplace les *icônes-images* sur les positions courantes du point d'entrée ou du début de clip et de la fin du clip ou du point de sortie, respectivement.



Fenêtre Projet avec chutier dans la vue d'icônes-images



Le contenu d'un seul *chutier* à la fois peut s'afficher dans la zone du contenu de la fenêtre *Projet*. Cliquez sur les onglets ou les *chutiers* de la zone de l'arborescence pour avoir un rapide aperçu de tous les *chutiers* de votre *projet*.



Cliquez sur *Petite*, *Moyenne* ou *Grande* pour préciser la taille de l'*icône-image*. Le nombre d'objets susceptibles d'être visibles dépend de la taille de la fenêtre.



Les noms des clips apparaissent aussi dans la *Vue d'icônes-images*. Si vous préférez afficher les numéros de scène et de prise (si vous travaillez par exemple avec un scénario), cliquez sur l'option appropriée sous *Menu contextuel > Propriétés du projet* ( voir aussi "*Propriétés du projet*" en page 8-16).

## **Vue d'icônes-images: Points d'entrée/sortie**

















Pour afficher à la fois l'image miniature du *point d'entrée* et celle du *point de sortie*, cliquez sur l'option appropriée de la *Vue d'icônes-images*, en fonction de la taille que vous voulez donner aux *icônes-images*.

Dans ce mode, vous verrez moins de clips dans une fenêtre de taille identique.

## Icônes d'objet (Vue de détail)



Dans la vue de détail, chaque ligne est précédée d'une icône représentant le type et l'état de l'objet.

Clip vidéo/audio numérisé		Clip002
Clip vidéo/audio non numérisé		Clip003
Clip vidéo numérisé		Clip004
Clip vidéo non numérisé		Clip009
Sous-clip		Clip010
Clip audio numérisé		1KHz
Clip audio non numérisé		Clip011
Séquence		Sequence 1
Effets vidéo		Motion Editor
		Dissolve
Effets audio		CrossFade
		Equalizer
Graphiques (titre, image)		100% Color Bars
Graphiques (titre roll)		roll.TGA
Graphiques (titre crawl)		crawl.TGA
Animation		Moving

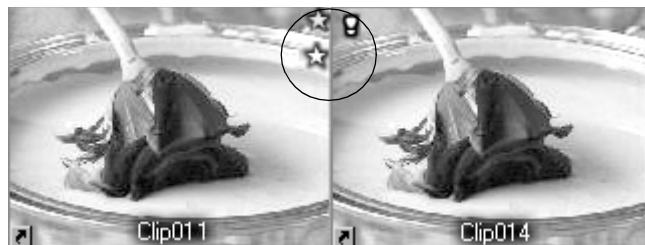
*Icônes d'objet dans Pinnacle Liquid*

## Icônes d'objet (Vue d'icônes-images)

Les icônes identifiant l'état des objets sont également utilisées dans la *Vue d'icônes-images* :

### Symboles des effets appliqués aux clips

Si vous avez appliqué un ou plusieurs effets à un clip, une étoile grise apparaîtra dans l'*icône-image* :



*Icône-image avec symboles d'effet et d'attributs (à gauche); Fichier média indisponible (à droite).*

### Fichier média indisponible

Le point d'exclamation dans le coin supérieur gauche indique qu'un *fichier média* de clip n'est pas disponible. Ce symbole correspond au point d'exclamation dans la *Vue de détail* pour les clips vidéo/audio non numérisés.

Dans la *Vue de détail*, vous pouvez afficher la colonne *Média En ligne*. *Oui* ou *Non* indique l'état du média d'un objet. Voir aussi "*Vue d'édition*" en page 8-32.

### Modifier les attributs du clip

Une petite étoile bleue dans le coin supérieur droit de l'écran identifie les clips dont les éléments suivants :

- ♦ *Niveau de reproduction audio* ( page 8-73) et/ou
- ♦ *Attributs Correction de couleur* (*Correction de couleur primaire*)

ont été modifiés. Vous pouvez accéder à ces modifications par la boîte de dialogue étendue du *visionneur de clip*.

Pour désactiver les attributs modifiés, reportez-vous à la section intitulée *Attributs*, "*Propriétés FX*" en page 8-74.

## Clip actuellement utilisé dans la séquence courante



Si tel est le cas, l'icône-image affichera une coche dans son coin supérieur gauche. Cette option peut être activée dans la boîte de dialogue *Propriétés de l'objet* (page 8-16).

Dans la *Vue de détail*, la mention *Oui* apparaît à la position de la colonne *Utilisé*. Vous pouvez être amené à modifier la vue pour rendre cette colonne visible : voir "Vue d'édition" en page 8-32.

## Sélectionner Tous/Inverser la sélection

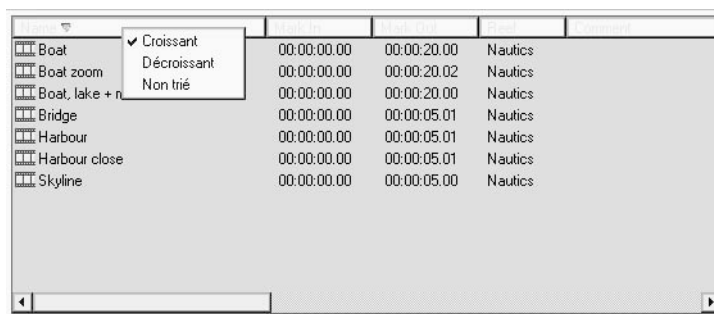
Cliquez sur *Sélectionner Tous* dans le menu contextuel du *chutier* pour sélectionner tous les objets d'un *chutier*. Dans la *Vue d'icônes-images*, celles qui ont été sélectionnées apparaissent entourées d'un cadre jaune; dans la *vue de détail*, les éléments sélectionnés sont placés en surbrillance.

Faites CTRL+clik pour sélectionner des objets individuellement.

Cliquez sur *Inverser la Sélection* pour sélectionner les éléments non sélectionnés et vice versa. Ceci est utile si vous souhaitez sélectionner presque tous les objets d'un *chutier*, à l'exception d'un petit nombre d'entre eux. Dans ce cas, cliquez d'abord sur les objets que vous ne voulez pas sélectionner puis cliquez sur *Inverser la Sélection*.

## Tri des objets

Les objets d'un *chutier* peuvent être affichés suivant un certain ordre, quelle que soit la vue active (celle des *icônes-images* ou la *vue de détail*). Par contre, pour trier réellement les éléments, vous devez passer par la *vue de détail* :



Tri de clips par ordre alphanumérique croissant



## Tri par le menu contextuel

- 1 Cliquez (bouton droit) sur l'en-tête de la colonne que vous voulez trier.
- 2 Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur le mode de tri souhaité :  
*Croissant* (A à Z, 0 à 9),  
*Décroissant* (Z à A, 9 à 0), ou  
*Sans tri* (pour conserver l'ordre actuel).

## Tri par l'icône de flèche

Une autre méthode consiste à cliquer de manière répétée dans l'en-tête de la colonne que vous voulez trier puis à commuter entre les trois options de tri, représentées par les différentes icônes de flèche qui apparaissent (ou n'apparaissent pas) dans l'en-tête.

- ♦ Une flèche pointée vers le bas représente l'ordre croissant;
- ♦ pointée vers le haut, elle indique le sens décroissant et
- ♦ absente le mode Sans tri.

Chaque colonne peut être triée mais vous ne pouvez afficher les informations triées que sur la base d'une colonne à la fois. Autrement dit, vous pouvez effectuer un tri par noms de clip ou par le point d'entrée ou par le point de sortie, etc. Après avoir spécifié le mode de tri pour une colonne, les autres colonnes sont automatiquement réorganisées en conséquence.



Lorsque le tri se fait selon l'ordre croissant, Pinnacle Liquid place les nombres avant les lettres et, dans l'ordre décroissant, ce sont les lettres précèdent les nombres. Bien que les fonctions de tri ne soient disponibles que dans la *Vue de détail*, tout ordre indiqué dans cette vue est maintenu dans la *Vue d'icônes-images*. Lors de la *numérisation par lot* ( page 8-80), Pinnacle Liquid trie automatiquement dans l'ordre croissant.

## Vérifier les médias importés

La fonction *Vérifier les médias importés*

- ♦ contrôle la connexion entre les clips ou les objets importés dans un *chutier* et les *fichiers médias* correspondants,

et

- ♦ tente de rétablir cette connexion (si elle est défaillante) par une réimportation ou une réédition de lien.

La fonction *Vérifier les fichiers importés* est exécutée par défaut sur les clips dont le média n'est pas disponible (point d'exclamation sur une *icône-image*). Bien que vos clips soient sur un *Support en ligne*, vous pouvez par exemple copier les *fichiers médias* des clips auparavant liés dans votre répertoire local pour obtenir de meilleurs résultats.

Dans le menu contextuel du *chutier*, cliquez sur *Vérifier les médias importés* > *Tous dans le chutier* ou *Sélectionné*.



Dans la boîte de dialogue, choisissez dans la liste une méthode permettant de rétablir la connexion :

- ♦ *Copier le fichier média* repéré dans un répertoire de *médias de projet*.
- ♦ *Déplacer le fichier média* repéré dans un répertoire de *médias de projet*.
- ♦ Etablir un *lien* entre l'objet et le *fichier média* (qui ne change pas d'emplacement).

Avec la case *Traiter seulement les médias défaillants* décochée, l'opération comprend tous les clips sélectionnés ou dans le *chutier*.

Si la fonction *Vérifier les fichiers importés* ne permet pas de retrouver un *fichier média* concordant, une autre boîte de dialogue apparaît. Dans cette dernière, vous pouvez rechercher et sélectionner un fichier spécifique.

Voir aussi "Gestion des médias" en page 8-101.

## Recherche d'objets

La recherche d'objets spécifiques peut s'avérer difficile, surtout dans des *projets* importants. Pinnacle Liquid met deux outils à votre disposition : un outil *Recherche rapide* et un *Outil de recherche complexe*.

### Recherche rapide



Utilisez cette fonction (située dans le coin supérieur gauche de la fenêtre *Projet*) pour rechercher rapidement certains noms et termes relatifs au *projet*. Entrez le terme recherché dans le champ (en fait, vous pouvez aussi ne taper qu'une partie du terme). Cliquez sur le bouton *Jumelles* (*Recherche rapide*).

Si Pinnacle Liquid retrouve des coïncidences partielles ou totales du terme, les objets sont mis en surbrillance dans leur *chutier*. Cliquez de nouveau sur le bouton *Jumelles* pour poursuivre la recherche.

Cliquez sur l'icône *Flèche* à droite du champ de saisie pour ouvrir une liste déroulante à partir de laquelle vous pouvez sélectionner et réactiver un terme que vous recherchiez précédemment.



La fonction *Recherche rapide* permet de retrouver des objets uniquement sur le principe de la coïncidence et un objet après l'autre. En outre, les résultats de la recherche ne peuvent pas être regroupés dans un *chutier*; c'est pourquoi cette fonction est particulièrement utile pour rechercher rapidement un objet donné dans un *projet* important.

Pour rechercher des objets dans un *projet* basé sur des critères de recherche plus complexes, utilisez l'*Outil de recherche* (page 8-42).

## Outil de recherche

L'*Outil de recherche* est un outil performant destiné à rechercher plus facilement un objet dans un *projet*. Il offre une série complexe d'opérateurs de recherche personnalisée et vous permet d'organiser les résultats d'une manière commode.

**Ouverture de l'Outil de recherche** *page 8-42*

**Critères de recherche** *page 8-43*

**Options** *page 8-48*

**Affichage des résultats de la recherche** *page 8-48*

**Barre de commande** *page 8-50*

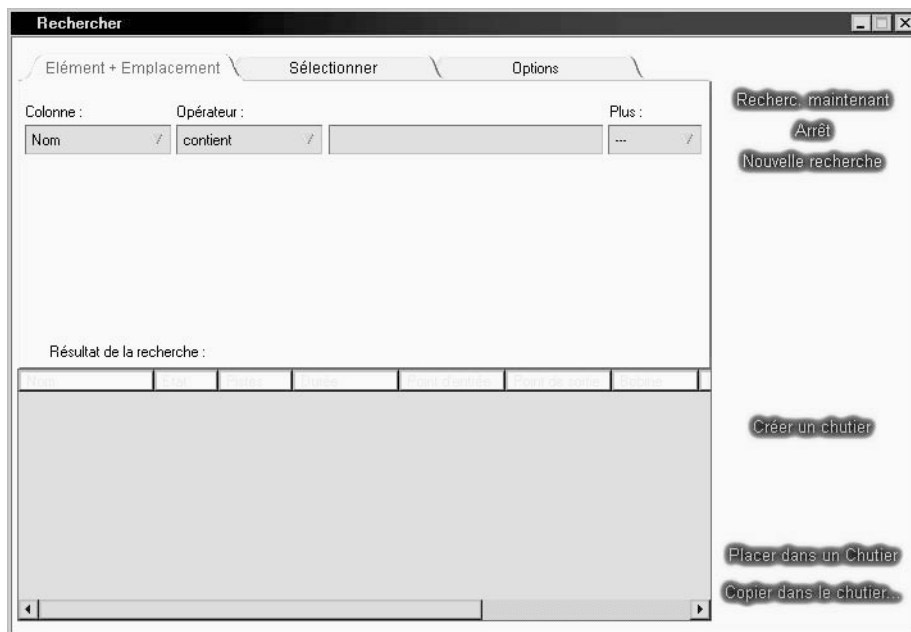
**Création d'un chutier** *page 8-50*

**Placer dans un Chutier** *page 8-51*

**Copier dans le chutier** *page 8-51*

## Ouvrir l'Outil de recherche

Pour utiliser l'*Outil de recherche*, cliquez sur *Editer > Rechercher*.



Fenêtre de recherche

L'*Outil de recherche* comporte trois onglets servant à spécifier les paramètres de la recherche et afficher les résultats. Sur la partie droite de la fenêtre, on trouve d'autres commandes de recherche et des options permettant le transfert des résultats.

## Critères de recherche

Les pages suivantes montrent comment vous pouvez régler les paramètres des onglets pour que la recherche soit efficace.

### Onglet Élément + Emplacement



*Onglet Élément + Emplacement avec chaîne de recherche*

Choisissez les options des boîtes à liste *Élément + Emplacement* pour indiquer les attributs de l'objet que vous souhaitez rechercher. Pour exécuter cette recherche, la fenêtre *Élément + Emplacement* doit contenir au moins une chaîne de recherche. Une chaîne de recherche est constituée d'entrées dans les boîtes suivantes :

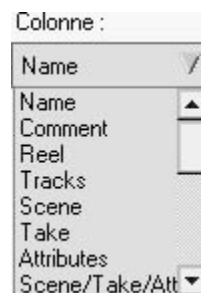
- ◆ Boîte à liste *Colonne*
- ◆ Boîte à liste *Opérateur*
- ◆ Champ *Variable*
- ◆ Boîte à liste *Plus*

## Boîte à liste Colonne

Pour commencer à définir les attributs d'une recherche, sélectionnez dans un premier temps un attribut dans la boîte à liste déroulante *Colonne*. Cette dernière présente 18 critères différents pour limiter une recherche de fichiers.



L'option que vous choisissez dans la boîte à liste *Colonne* a une incidence directe sur les options disponibles dans les trois dernières boîtes.



Boîte à liste  
Colonne

## Boîte à liste Opérateur

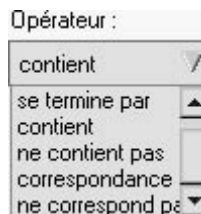
Utilisez la boîte à liste *Opérateur* pour spécifier des critères permettant de cibler davantage votre recherche.

Plusieurs routines de recherche sont présentes dans cette boîte, telles que:

- ♦ *commence par*  
Permet de chercher des éléments commençant par les termes indiqués.
- ♦ *se termine par*  
Permet de chercher des éléments se terminant par les termes indiqués.
- ♦ *contient*  
Permet de chercher des éléments contenant les termes indiqués.
- ♦ *ne contient pas*  
Permet de chercher des éléments ne contenant pas les termes indiqués.
- ♦ *correspond exactement*  
Permet de chercher des éléments totalement identiques aux termes indiqués.
- ♦ *ne correspond pas*  
Permet de chercher tous les éléments à l'exception de ceux qui correspondent exactement aux termes indiqués.



L'option qui apparaît dépend de votre sélection dans les autres boîtes. Pinnacle Liquid met des opérateurs logiques à votre disposition.



Boîte à liste Opé-  
rateur

## Champ Variable

Ce qui apparaît dans ce champ dépend de votre sélection dans la boîte à liste *Colonne*. Les cases suivantes peuvent apparaître, notamment :

- ♦ *Case de Texte*

Cette case apparaît, par exemple, lorsque vous spécifiez *Nom* dans la boîte *Colonne* et elle permet de chercher une chaîne de texte (29 caractères au maximum). Cliquez (bouton droit) sur la case de texte pour ouvrir un menu contextuel doté des fonctions *Undo*, *Marquer* et *Copier*.

Colonne :	Opérateur :	Plus :
Name /	contient /	Clip 01 /

- ♦ *Case de Pistes*

Cette case apparaît, par exemple, lorsque vous spécifiez *Pistes* dans la boîte *Colonne* et elle permet de définir les pistes à chercher.

Ceci est utile si par exemple vous êtes à la recherche d'un clip mais seulement dans les clips vidéo et non audio. Pour cela, sélectionnez *Pistes* dans *Colonne*, *contient* dans *Opérateur* et cliquez sur *V* (pour vidéo) dans cette case. Vous pouvez aussi préciser si vous recherchez des clips audio mono (M) ou stéréo (S) dans le menu de sélection.

Colonne :	Opérateur :	Plus :
Pistes /	contient /	<input checked="" type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> A1 <input type="checkbox"/> A2 <input type="checkbox"/> A3 <input type="checkbox"/> A4           M           OU

## Boîte à liste Plus

Plus :

ET
---
ET
OU

Utilisez la boîte à liste *Plus* pour spécifier les opérateurs de recherche de base *ET* et *OU*. Quatre chaînes de recherche au maximum peuvent être liées à ces opérateurs logiques. Chaque trait représente une chaîne de recherche. Le paramètre par défaut est "inactif" (---), auquel cas le système ne recherche que la première chaîne. Utilisez les opérateurs *ET* et *OU* pour rechercher et lier d'autres chaînes.

*Boîte à liste Plus*

L'utilisation de *ET* ou de *OU* dépend du niveau de limitation souhaité dans les résultats. Ainsi, une recherche d'un certain nom de clip *ET* d'une certaine *bobine* aboutit à un seul élément c'est-à-dire si un clip portant le nom indiqué est situé sur une *bobine* dont le nom a lui aussi été spécifié. La recherche portant sur le nom d'un certain clip *OU* une sur certaine *bobine* aboutira à une liste de tous les éléments parmi lesquels les deux termes se sont avérés indépendants l'un par rapport à l'autre.

*Quatre chaînes au maximum peuvent être liées*



## Sélectionner

Utiliser l'onglet *Sélectionner* pour indiquer dans quelles zones et pour quels types de médias vous voulez effectuer la recherche. La procédure de recherche s'applique toujours au *projet* actif. Les deux options suivantes sont disponibles :

- ◆ *Recherche par les chutiers*
- ◆ *Recherche par les types de médias*



Onglet *Sélectionner*

## Recherche par les chutiers

Utilisez cette fonction pour indiquer dans quels *chutiers* la recherche doit s'effectuer. Ceci est particulièrement utile si votre *projet* implique un grand nombre de clips stockés dans un grand nombre de chutiers différents. Cliquez dans une case à cocher pour l'activer/désactiver. Double-cliquez sur un dossier pour ouvrir sa sous-structure. Si un élément de dossier est sélectionné, la case à cocher à proximité du dossier apparaîtra en grisé.

Pour faciliter l'emploi de l'outil *Rechercher*, il est important de nommer les *chutiers* de texte de manière significative et d'organiser efficacement les clips vidéo et audio ainsi que les transitions (triés par exemple selon les médias et les événements).

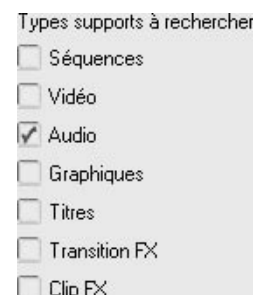
## Recherche par les types de médias

Utilisez la boîte *Recherche par types de médias* pour indiquer quel type de média l'outil *Rechercher* doit chercher.

Cliquez sur les cases à cocher requises. L'opérateur logique entre les diverses cases est assimilé à l'opérateur "OU".

Utilisez cette fonction pour empêcher l'affichage de types de médias que vous ne cherchez pas - même s'ils répondent aux critères spécifiés sous *Elément + Emplacement*.

Cette fonction peut être utile, par exemple si vous cherchez un certain clip vidéo. Si vous avez spécifié *V* (pour vidéo) dans le champ *Emplacement*, tous les filtres et graphiques de votre *projet* vont également apparaître. Pour éviter cet inconvénient, utilisez cette boîte pour indiquer exactement quels types de données vidéo vous souhaitez retrouver.



*Si vous cliquez sur Audio, seules les données audio vont s'afficher.*



Les options sélectionnées dans cette boîte sont prioritaires sur celles spécifiées sous l'onglet Élément + Emplacement.

## Options

Utilisez cet onglet pour définir les deux paramètres de recherche de base suivants :

### Sensible à la casse de caractères

Activez cette option si vous voulez que le système prenne en compte la mise en majuscules des informations dans la case *Texte* pendant la recherche (si la case est cochée, le système prend en compte la mise en majuscules; il l'ignore si la case n'est pas cochée).

### Pas de raccourcis

Cochez cette option si vous voulez que le système ignore les raccourcis. Si la case est décochée, le système recherchera les clips originaux et les liens croisés à ces clips.

## Affichage des résultats de la recherche

Cette boîte affiche les résultats d'une recherche donnée.

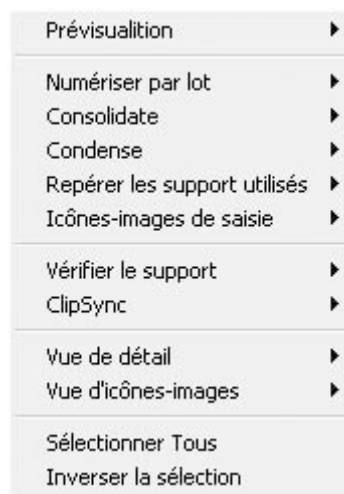
Résultat de la recherche 4 éléments trouvés						
Clip103	OK	A1A2-S	00:04:22:17	10:05:07:21	10:09:30:13	Wave File
Clip102	OK	A1A2-S	00:04:44:18	10:05:07:21	10:09:52:14	Wave File
Clip101	OK	A1A2-S	00:04:45:04	10:05:07:21	10:09:53:00	Wave File
1KHz	OK	A1-M	00:00:10:00	10:04:57:21	10:05:07:21	Signal Te...

Zone Résultats de la recherche

La zone *Résultats de la recherche* présente deux menus contextuels.



- ♦ Pour ouvrir le menu contextuel des objets, cliquez (bouton droit) sur un objet dans la zone *Résultats de la recherche*. Les options de ce menu vous permettent d'ouvrir un objet, de le transférer vers la *Time-Line*, de le copier, etc.



- ♦ Pour ouvrir le menu contextuel du *chutier*, cliquez (bouton droit) dans une zone libre de la zone *Résultats de la recherche*. Les fonctions de ce menu peuvent s'appliquer à tous les objets recherchés ou aux seuls objets sélectionnés. Les options de ce menu vous permettent de prévisualiser tous les clips sélectionnés, de commuter entre les modes d'affichage des objets, de sélectionner des objets, etc.

## Barre de commande

Utilisez les trois boutons situés en haut et à droite de la fenêtre *Rechercher* pour commander l'exécution réelle de la fonction *Rechercher*.

### Rechercher Maintenant

Lorsque vous avez réglé tous les paramètres de la recherche dans les divers onglets, cliquez sur ce bouton pour lancer la recherche.

### Arrêt

Cliquez sur ce bouton pour interrompre une recherche à tout moment. Ceci est utile si vous réalisez que vous n'avez pas suffisamment limité les résultats possibles, que le système prend trop de temps pour exécuter la commande ou si vous avez déjà identifié le fichier que vous recherchez dans la zone *Résultats de la recherche*.

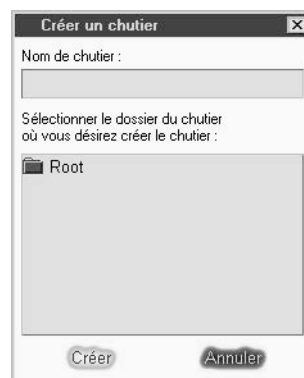
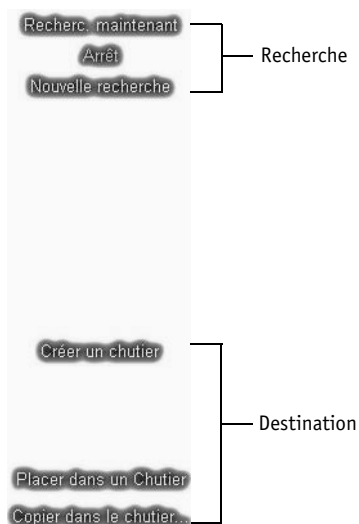
### Nouvelle recherche

Cliquez sur ce bouton pour supprimer tous les paramètres de recherche établis précédemment et commencer un nouveau réglage de paramètres pour une nouvelle recherche.

Utilisez les trois fonctions en bas et à droite de la fenêtre *Rechercher* pour commander les affectations des fichiers trouvés à un *chutier*. Vous pouvez copier tous les fichiers ou les seuls fichiers sélectionnés dans un *chutier* existant ou dans un nouveau *chutier*.

## Créer un chutier

Utilisez cette option pour créer un nouveau *chutier* dans lequel vous voulez copier des fichiers sélectionnés ou tous les fichiers. La boîte de dialogue qui apparaît vous permet de spécifier un nom et un emplacement de *chutier*.



## Placer dans un chutier

Utilisez cette fonction pour transférer des objets de leur *chutier* actuel vers un autre *chutier* déjà existant (les objets "déplacés" sont supprimés de leur *chutier* d'origine).



Utilisez la fonction *Placer dans un chutier* seulement si vous êtes absolument sûr que vous n'avez plus besoin de ces objets à leur emplacement d'origine.



## Copier dans le chutier

Utilisez cette fonction pour copier des objets dans un autre *chutier* (les objets "copiés" restent dans leur *chutier* d'origine).



Utilisez cette fonction pour toutes les opérations temporaires impliquant une sélection particulière d'objets.



## Visualisation et Modification des objets : le visionneur de clip

A l'aide du *Visionneur de clip*, vous pouvez visualiser (ou écouter) et modifier des objets audiovisuels. Ces objets sont généralement dénommés "clips", et pas seulement dans Pinnacle Liquid. Cette section traite les sujets suivants :

### **Ouverture du visionneur de clip** *page 8-53*

#### **Fonctions de base du visionneur de clip**

- Navigation avec la barre de position *page 8-54*
- Pose du Point d'entrée/Point de sortie *page 8-56*
- Icônes Point d'entrée/Point de sortie et Début de clip/Fin de clip *page 8-56*
- Aperçu rapide : Scrubbing *page 8-56*
- Champs de Time Code *page 8-57*
- Formats de Time Code *page 8-57*

#### **Fonctions supplémentaires du visionneur de clip** *page 8-58*

- Underscan/overscan *page 8-58*
- Scrubbing et Contrôle audio *page 8-58*
- Pose des marqueurs et ajout de commentaires *page 8-59*
- Incrustation du signal *page 8-62*
- Lecture en mode recherche *page 8-63*
- Création d'un sous-clip *page 8-64*
- Rallonger le clip *page 8-64*
- Correction couleurs primaires *page 8-64*
- Niveau de reproduction (audio) *page 8-69*
- Détection de scène automatique *page 8-97*

## Ouverture du visionneur de clip

Le *visionneur de clip* peut être ouvert en appliquant l'une des méthodes suivantes :

- ◆ Cliquez (bouton droit) sur un objet dans un *chutier* ou sur le bureau. Cliquez sur *Ouvrir* dans le menu contextuel qui apparaît.  
ou:
- ◆ Double-cliquez sur l'objet que vous voulez visualiser. A condition d'avoir sélectionné l'option appropriée dans *Propriétés du projet* ( page 8-16), le *visionneur de clip* s'ouvrira avec l'objet choisi.

L'image apparaît dans la fenêtre. Elle peut prendre la forme d'une incrustation vidéo (lorsque l'objet est un clip vidéo) ou d'un graphique (une mire de barres par exemple). Dès que le *visionneur de clip* est ouvert, vous pouvez charger différents objets en double-cliquant dessus.

Les boutons de commande de lecture et de montage habituels sont situés sous la barre de position (pour la description de ces boutons, reportez-vous à la section intitulée "*Les entrées*" en page 6-1).

Vous pouvez noter qu'il n'existe aucun bouton *OK* - tous les changements effectués sur un objet sont sauvegardés en permanence.



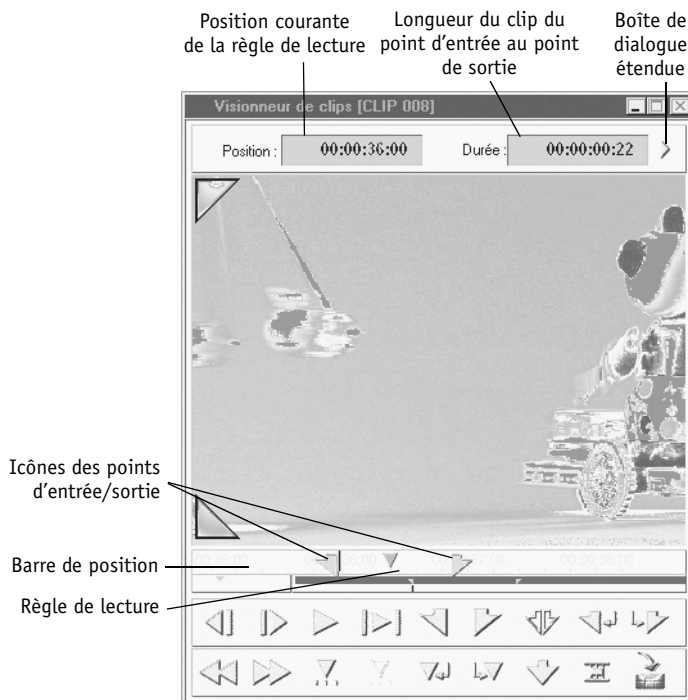
En double-cliquant sur un clip de la *Time-Line*, vous ouvrez le *visionneur de clip* contenant ce clip. Vous ne pouvez toutefois pas modifier les points d'entrée et de sortie puisque vous ne visualisez pour l'instant qu'une copie du clip.

L'onglet *Correction de couleur* (pour un clip vidéo) ou l'onglet *Niveau de lecture* (pour un clip audio) s'affiche automatiquement.



Vous pouvez également configurer les barres d'outils du *visionneur de clip*. Cliquez (bouton droit) sur la barre d'outils pour ouvrir la boîte à outils. Vous pouvez ici organiser la barre d'outils à votre guise à l'aide de la fonction " glisser-déposer ". Voir aussi "*Personnalisation des barres d'outils*" en page 17-9.

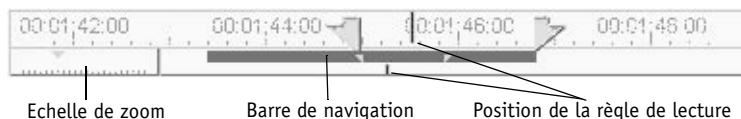
## Fonctions de base du visionneur de clip



*Visionneur de clip*

## Navigation avec la barre de position

La barre de position est identique dans le *clip*, le *visionneur source* et le *visionneur final* et (sous forme miniature) dans *Lecture des icônes-images*. Bien que la largeur de la barre soit fixe, il est possible de visualiser des parties spécifiques d'un clip avec la résolution souhaitée. Ceci facilite la navigation et donc la recherche de scènes, spécialement dans des clips longs.



*Barre de position*



## Echelle de zoom

L'échelle de zoom vous permet de modifier l'échelle de la barre de position.

Faites glisser le petit triangle repère vers la gauche ou la droite à l'aide de la souris. Le pointeur prend la forme d'une icône de loupe accompagnée d'un signe plus ou d'un signe moins :

- ♦ Toujours à gauche - résolution la plus haute (environ sept images sur toute la largeur de la barre de position, une image pour chaque trait de l'échelle).
- ♦ Toujours à droite - résolution la plus basse (chaque trait de l'échelle représentant 120 secondes).

## Barre de navigation

La barre de navigation représente la longueur du clip en relation avec l'échelle de la barre de position.

Vous pouvez utiliser la souris pour faire glisser la barre de navigation; le résultat obtenu dépend de l'échelle choisie. Lorsque vous déplacez la barre toujours à gauche (ou toujours à droite), la première (ou dernière) position du Time Code sur la barre de position correspond à la première (ou dernière) image du clip. Le clip entier ne "tient" pas sur la barre : vous ne pouvez en visualiser qu'une partie. S'il vous est impossible de déplacer la barre, cela signifie que le clip entier apparaît sur la barre de position.

Le petit trait sous la barre de navigation représente la position de la *règle de lecture* dans le clip. Les points d'entrée et de sortie (s'ils sont posés) apparaissent également.

Fonctions :

- ♦ Double-cliquez sur la barre de navigation pour basculer entre deux états : un zoom arrière complet jusqu'au point d'entrée/sortie ou la dernière échelle de zoom définie manuellement.
- ♦ Double-cliquez sur la barre de navigation tout en appuyant sur SHIFT pour basculer entre le zoom arrière et le début de clip/fin de clip ou la dernière échelle de zoom définie manuellement.

## Règle de lecture et Barre de navigation

Lorsque vous déplacez la barre de navigation, la *règle de lecture* conserve sa position absolue dans le clip.

Lorsque vous appuyez sur SHIFT pendant le déplacement du clip, la *règle de lecture* se déplace avec la barre de navigation.

Les points d'entrée/sortie et les autres marqueurs conservent la position qui leur a été définie.

## Poser les Points d'Entrée/Sortie

Pour insérer un point d'entrée ou un point de sortie ou simplement modifier leur position, placez la *règle de lecture* sur la position requise et cliquez sur le bouton *Point d'Entrée* ou *Point de Sortie*.



Pour modifier la position d'un point d'entrée ou d'un point de sortie, vous pouvez aussi déplacer les icônes des points d'entrée ou de sortie sur la barre de position en appuyant sur ALT tout en déplaçant le pointeur de la souris. Le pointeur de la souris prend la forme d'une croix. Pendant le déplacement des points d'entrée et de sortie, l'image dans la fenêtre représente la position courante. Vous pouvez aussi déplacer les marqueurs de cette manière.

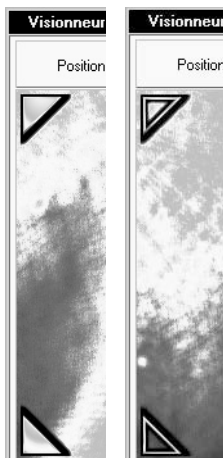


Appuyez sur la barre d'ESPACE pour arrêter et relancer alternativement la lecture. Appuyez sur les touches FLÈCHE DROITE et FLÈCHE GAUCHE pour effectuer une recherche image par image respectivement vers l'avant ou vers l'arrière.



Si vous utilisez une souris munie d'une roulette, il vous suffit de la faire tourner pour déplacer la *règle de lecture* image par image, ou d'appuyer sur la roulette pour effectuer un déplacement de 10 images à la fois.

## Point d'entrée/Point de sortie et Début de clip/ Fin de clip



Point d'entrée Début  
de clip

Les icônes dans le coin de l'incrustation indiquent que la *règle de lecture* est soit sur le point d'entrée ou le point de sortie (triangle plein) d'un clip soit au début ou à la fin du fichier média correspondant d'un clip (triangle creux). Voir "*Début de clip/Fin de clip*" et "*Point d'entrée/Point de sortie*" en page 6-5 et "*Gestion des médias*" en page 8-101.

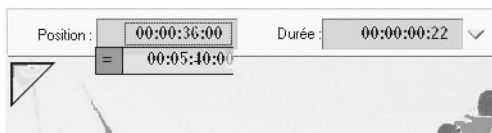
## Aperçu rapide : Scrubbing Vidéo

Sous la fenêtre dans laquelle s'affiche l'image se trouve une barre de position représentant la longueur du clip. À l'aide de la *règle de lecture* (et en appuyant sur le bouton gauche de la souris), vous pouvez vous déplacer d'arrière en avant sur la barre de position. L'opération consistant à déplacer la *règle de lecture* d'arrière en avant sur la barre de position s'appelle le "scrubbing". Pendant le scrubbing, une parenthèse apparaît à proximité du pointeur de la souris. Le scrubbing fonctionne également lorsque ce pointeur se trouve dans l'incrustation : ainsi, vous n'êtes pas tenu d'être systématiquement placé exactement sur la barre de position.

## Champs de Time Code

Les deux champs de Time Code signalent respectivement la position de la *règle de lecture* et la durée (longueur) du clip.

### Position



Vous pouvez également entrer une valeur de Time Code manuellement pour atteindre une position donnée sur un clip. Ceci peut être obtenu par l'une des deux méthodes suivantes :

- Cliquez dans le champ *Position*. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, entrez une valeur de Time Code à l'aide du clavier numérique. Vous pouvez également cliquer sur un seul chiffre et le remplacer par un autre. Lorsque la saisie du Time Code est terminée, confirmez par ENTRÉE. Si le Time Code apparaît en rouge, cela indique que vous avez entré une valeur incorrecte (00:61:00.34 par exemple). Dès que vous appuyez sur ENTRÉE, la *règle de lecture* saute à la position indiquée.
- Commencez à taper la valeur à l'aide du clavier numérique. Le champ de saisie s'ouvre automatiquement.

### Durée

Le champ *Durée* peut également être modifié. La valeur du point de sortie peut être déterminée en fonction de la valeur du point d'entrée et de la durée. Ainsi, la longueur du clip peut être définie par la valeur du point d'entrée et la durée spécifiée. Dès que vous avez entré une valeur de durée, le système détermine instantanément le point de sortie. Après avoir entré une valeur dans le champ *Durée*, confirmez par ENTRÉE.



Pour annuler une entrée, appuyez sur la touche ECHAP. L'affichage reprend sa valeur d'origine.

## Formats de Time Code

Les formats de Time Code PAL et NTSC-DF/NTSC-NDF utilisent des caractères séparateurs différents entre les secondes et les images. Exemples :

- NTSC Sans saut d'image : 01:00:00.00 (point)
- NTSC Avec saut d'image : 01:00:00,00 (virgule)
- PAL : 01:00:00:00 (deux-points)

## Fonctions supplémentaires du visionneur de clip

### Underscan/Overscan



Ce commutateur vous permet de choisir le mode d'affichage de l'incrustation : *Underscan* (Balayage réduit) ou *Overscan* (Surbalayage).

- ♦ Activez *Underscan* pour afficher l'image entière avec l'affichage complet de ses informations en pixels.
- ♦ Activez *Overscan* (ce qui désactive *Underscan*) pour afficher une vue recadrée, typique d'une image TV.

Le réglage par défaut est *Underscan*.

Si vous ne trouvez pas ce bouton sur la barre d'outils standard du *visionneur de clip*, ouvrez la fenêtre *Personnaliser* (cliquez avec le bouton droit sur la barre d'outils) et placez le bouton sur cette barre. (*"Personnalisation des barres d'outils"* en page 17-9)

### Scrubbing et Contrôle audio

La fonction "scrubbing audio" dans un montage non linéaire peut être comparée à ce que les magnétoscopes sont capables de réaliser : ralentir (ou accélérer) la lecture et réenrouler la bobine afin d'atteindre une position audio précise pendant que vous écoutez réellement le son. Dans Pinnacle Liquid, déplacez la *règle de lecture* au niveau de la barre de position ou dans l'incrustation vidéo du *visionneur de clip*. Pinnacle Liquid présente deux types de scrubbing audio :

- ♦ Scrubbing analogique -  
Pour activer le scrubbing audio, vous devez d'abord appuyer sur la touche DÉFILEMENT.  
Double-cliquez ensuite sur l'icône de l'*Outil Audio* dans la barre des tâches (en bas et à droite). Dans le menu contextuel qui s'affiche, vous pouvez sélectionner alternativement analogique et numérique.
- ♦ Scrubbing numérique -  
Appuyez sur la touche VERROUILLAGE DES MAJUSCULES sur votre clavier pour activer le scrubbing audio numérique. Appuyez de nouveau sur cette touche pour désactiver ce mode.

Si vous utilisez une souris munie d'une roulette, il vous suffit de la faire tourner pour déplacer la *règle de lecture* image par image, ou d'appuyer sur la roulette pour effectuer un déplacement de 10 images à la fois.

## Sélectionner les pistes audio



Si vous travaillez avec des clips comportant trois ou quatre *pistes source* (A1 à A4), vous devez sélectionner la(les) *piste(s) source* que vous souhaitez contrôler pendant le scrubbing. Nota : Notez que ceci n'a aucune incidence sur le *Routage de l'Éditeur Audio*.

Pour cela, faites glisser la fonction *Sélectionner les pistes audio* de la boîte à outils du *clip* ou du *visionneur source* jusqu'à la barre de fonction.

Vous pouvez faire correspondre les *pistes source* à certaines sorties audio physiques. Pour cela, choisissez une combinaison dans le menu de la fonction.



Si le mode scrubbing est activé, vous pouvez effectuer un scrubbing image par image à l'aide des touches FLÈCHE DROITE ET FLÈCHE GAUCHE. Appuyez sur la touche FLÈCHE et la touche SHIFT simultanément pour déplacer la règle de lecture de 10 images à chaque action.



Si le boîtier **Liquid Control** est connecté : activez/désactivez le mode *scrubbing* à l'aide de la touche DEFILEMENT et actionnez le bouton de recherche image par image (*jog*) ou la bague de recherche rapide (*shuttle*). Cette option est supportée sur tous les modules.

## Pose de marqueurs et ajout de commentaires

Vous pouvez poser autant de *marqueurs* que vous souhaitez sur la barre de position et affecter un commentaire à chacun d'eux.

### Pose et suppression des marqueurs



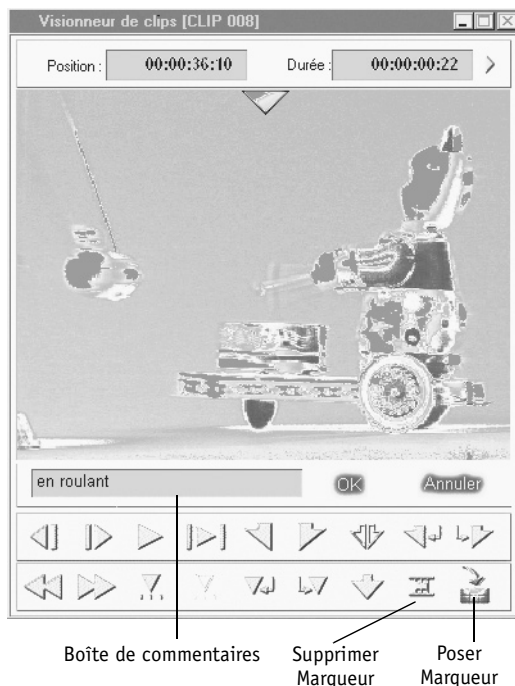
- ♦ Pose - Placez la *règle de lecture* sur la position du *marqueur* et cliquez sur la fonction *Poser le marqueur*. L'icône du *marqueur* est insérée sur la barre de position.



- ♦ Suppression - Positionnez la *règle de lecture* directement sur un *marqueur* pour le supprimer à l'aide de la fonction *Supprimer le marqueur*. Vous pouvez sélectionner le *marqueur* plus facilement à l'aide des fonctions *Aller au marqueur suivant/précédant* et *Aller à l'événement suivant/précédant*. (Voir aussi "Boutons de navigation" en page 9-33.)

## Attacher des commentaires

- 1 Poser un *marqueur*.
- 2 Double-cliquez sur ce *marqueur* pour ouvrir sa boîte de commentaire.
- 3 Entrer un texte.
- 4 Confirmez par *OK* ou appuyez sur le touche ENTRÉE.



*Poser des marqueurs et ajouter des commentaires*

## Afficher les commentaires attachés

Pour afficher les informations ajoutées, y compris les données de Time Code de la position indiquée, laissez le pointeur de la souris sur le *marqueur* pendant environ une seconde (le commentaire apparaît automatiquement) ou double-cliquez sur ce *marqueur* pour ouvrir la boîte de commentaire.

Les commentaires des *marqueurs* des clips sont transférés vers la *Time-Line* et leur accès se fait de la même façon.

## Aller à la liste des marqueurs



Cliquez sur ce bouton pour ouvrir une boîte comportant une liste de tous les *marqueurs* et commentaires d'un clip. Cliquez sur l'entrée choisie pour amener la *règle de lecture* à cette position dans le clip et afficher l'image correspondante dans la fenêtre.

Si vous ne trouvez pas ce bouton sur la barre d'outils standard du *visionneur de clip*, ouvrez la fenêtre *Personnaliser* (cliquez avec le bouton droit sur la barre d'outils) et placez le bouton sur cette barre.

Comment. marqueur	Clip
Clip 01	00:00:00:20
Clip 02	00:00:01:11
Clip 03	00:00:01:23
Clip 04	00:00:02:07
Clip 05	00:00:03:09
Clip 06	00:00:05:09

*Liste des marqueurs de clip*

- ♦ *Commentaire de marqueur* - contient un commentaire sur le *marqueur* créé par l'utilisateur. Pour entrer un commentaire, double-cliquez sur le *marqueur* et tapez les informations dans le champ correspondant.
- ♦ *Clip* - affiche la position de Time Code d'un *marqueur* sur un clip.

Cliquez (bouton droit) dans la fenêtre *Marqueur* pour afficher un menu contextuel contenant les rubriques suivantes :

- ♦ *Aller au marqueur* - Place la *règle de lecture* sur le *marqueur* sélectionné sans fermer la fenêtre en cours (comme cela se fait lorsque vous cliquez sur le champ du marqueur).
- ♦ *Effacer le marqueur sélectionné* - Supprime le *marqueur* sélectionné.
- ♦ *Effacer tous les marqueurs* - Supprime tous les *marqueurs*.

## Incrustation du signal

Si vous montez un clip audio dans le *visionneur de clip*, il apparaît sous forme de signal (forme d'onde ou courbe) dans le cache d'incrustation :



*Incrustation du signal*

L'illustration précédente représente un clip stéréo. Les deux *Pistes source* sont disposées dans la partie supérieure. Les deux lignes de la *Règle de lecture* encerclent une image. La partie inférieure montre les mêmes *pistes* mais sous une échelle plus grande. La partie précédente est repérée par un cadre rectangulaire. Vous pouvez vous déplacer à l'aide de la souris (scrubbing) entre les courbes inférieure et supérieure.



Pour modifier les dimensions du cadre rectangulaire, utilisez la combinaison de touches CTRL-FLÈCHE-HAUT ou BAS.

La fenêtre *Incrustation du signal* ne peut pas afficher simultanément plus de deux *pistes source*. Utilisez l'option *Pistes source audio* pour sélectionner les *pistes source* à afficher.

Si vous voulez éditer les *pistes source audio* d'un clip vidéo dans l'*Incrustation du signal*, vous devez d'abord désactiver Vidéo dans la boîte de dialogue *Propriétés* de l'objet pour le clip correspondant ( page 8-69).



L'*Incrustation du signal* des clips audio reflète exactement le réglage du *Niveau de lecture* de chacun d'eux. Un clip audio de faible volume, par exemple, apparaît dans l'*Incrustation du signal* sous forme d'une courbe "aplatie" en conséquence.



## Lecture en mode recherche (JKL)

La fonction *Lecture en mode recherche* permet d'accélérer ou de ralentir la lecture des matériaux audio et vidéo en marche arrière ou avant. Cette fonction est également accessible dans le *Visionneur de clip* et le *Visionneur Source*) avec deux vitesses :

- ♦ 7 et 15 images par seconde (*Lecture en mode recherche lente*; avant/arrière pour le NTSC; 6 et 12 pour le PAL)
- ♦ 30, 60, 90, et 150 images par seconde (*Lecture en mode recherche rapide*; avant/arrière pour le NTSC; 25, 50, 75 et 125 pour le PAL)

Les icônes d'outil de *Lecture en mode recherche* se trouvent dans la *boîte à outils*. Vous pouvez les insérer dans votre interface logicielle personnalisée ( page 17-9).

### Validation de la lecture en mode recherche

Pour valider la fonction *Lecture en mode recherche*, cliquez sur l'une des icônes illustrées ci-dessous. Cliquez de nouveau (ou appuyez sur une touche) pour passer au niveau supérieur ou inférieur suivant. Si vous cliquez sur l'icône opposée, vous obtenez une accélération ou une décélération progressive. La vitesse de lecture en sens opposé passe à 30 ou 7 images par seconde (NTSC).

### Lecture en mode recherche (rapide)



Vous permet de sélectionner une vitesse de lecture de 30, 60, 90 et 150 images par seconde (NTSC, en avant ou en arrière). PAL : 25, 50, 75, et 125.

### Lecture en mode recherche (lente)



Vous permet de sélectionner une vitesse de lecture de 7 et 15 images par seconde (NTSC, en avant ou en arrière). PAL : 6, 12.



Les outils de *Lecture en mode recherche* sont affectés aux touches du clavier standard suivantes :

- ♦ J - Retour rapide en lecture
- ♦ K - Arrêt
- ♦ L - Avance rapide en lecture
- ♦ SHIFT-J - Retour lent
- ♦ SHIFT-L - Avance lente

## Créer un sous-clip



Cliquez sur ce bouton pour créer un *sous-clip* de clip donné, défini par la position du point d'entrée et du point de sortie.

- ♦ Cette fonction est particulièrement utile lorsque vous souhaitez isoler plusieurs plans et scènes d'un long clip.
- ♦ Chaque *sous-clip* nouveau est sauvegardé dans le *chutier*.
- ♦ Le terme "sous" ne définit que la relation de ces clips par rapport au clip original et ses *fichiers médias*. Dans la fenêtre *Projet* et sur la *Time-Line*, ils sont traités de manière identique à n'importe quel autre clip. Ces *sous-clips* apparaissent dans les *chutiers* sous un nom identique à celui du clip original mais ils sont représentés par une icône de *sous-clip*. ( page 8-36.)
- ♦ Les *sous-clips* seront automatiquement mis à l'échelle dans les visionneurs en fonction de leur durée. C'est pourquoi vous n'avez pas à vous préoccuper de la longueur du *fichier média*.

Si vous ne trouvez pas ce bouton sur la barre d'outils standard du *visionneur de clip*, ouvrez la fenêtre *Personnaliser* (cliquez avec le bouton droit sur la barre d'outils) et placez le bouton sur cette barre. ( Voir aussi "Personnalisation des barres d'outils" en page 17-9.)

## Rallonger le clip (en fonction du média disponible)



*Rallonger le clip* permet au *fichier média* du clip d'être totalement disponible pour la retouche du clip dans le *visionneur de clip*.

Chaque clip peut être ajusté (retouché) au niveau de ses points de début et de fin, mais pas au-delà. Toutefois, avec un *sous-clip* et par définition, des matériaux numérisés existent au-delà de ces points. *Rallonger le clip* abroge la limitation initiale du clip en étendant ses limites jusqu'aux points de début et de fin de clip du *fichier média*.

## Correction couleurs primaires, Niveau de reproduction et Détection de scène



Liquid blue offre une correction de couleur en temps réel liée au matériel (la même fonction que dans l'*Outil de dérushage*, moins la possibilité de régler les paramètres directement en déplaçant le pointeur de la souris dans l'incrustation).

La correction de couleur de Liquid Edition dans le *visionneur de clip* est une variante des effets en temps réel à base de logiciel.

La Correction de couleur primaire dans le *visionneur de clips* est identique à la correction primaire de l'*Editeur correction de couleur* uniquement au niveau de son mode de fonctionnement. Ces corrections sont des applications distinctes qui n'ont aucune interaction entre elles.

Les réglages relatifs à la *correction des couleurs* et le *niveau de reproduction* audio sont des *attributs* d'objet. Pour utiliser ces *attributs*, chargez un clip dans le *visionneur de clip* puis ouvrez la boîte de dialogue étendue à l'aide de la petite flèche située à droite du champ *Durée* du Time Code.

La case à cocher *Actif* vous permet de désactiver ou de réactiver temporairement des *réglages*.

Voir aussi "*Onglet : Spécial*" en page 8-73 et "*Propriétés FX*" en page 8-74.

Vous pouvez également double-cliquer sur un clip de la *Time-Line* pour ouvrir le *visionneur de clip* comportant une boîte de dialogue étendue.

**Onglet Vidéo** page 8-65

**Onglet Audio (Niveau de reproduction)** page 8-69

**Onglet Scène** page 8-97

## Onglet Vidéo (Correction de couleur primaire en temps réel)

Cet onglet contient les fonctions relatives à la correction de couleur primaire. La correction fonctionne de manière non destructive : ses attributs sont sauvegardés avec les métadonnées du clip et utilisés en temps réel pour la lecture des matériaux numérisés.

### Ombres, Teintes moyennes, Surbrillances Noir, Gamma, Gain

La *Correction de couleur* peut être appliquée en doses mesurées dans trois zones de luminance graduées :



- ♦ Ombres (noir, valeur de noir)

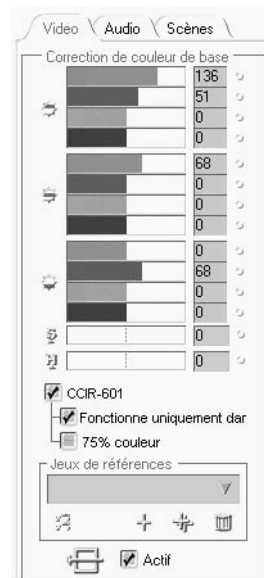


- ♦ Teintes moyennes (gamma)



- ♦ Surbrillances (gain, décollement, valeur de blanc)

En sélectionnant une zone, vous pouvez effectuer des corrections de couleur sélectives. Dans chacune de ces zones, vous pouvez régler les canaux de couleur rouge, verte et bleue ainsi que la luminosité (luminance - échelle de gris).



*Correction de couleur*

## Teinte et Saturation

Ces deux fonctions affectent l'image entière.



### ♦ Teinte -

Avec cette fonction, vous effectuez un tour complet une fois autour de la roue chromatique en sens horaire ou antihoraire ("*Roue chromatique et vecteurs de couleur (vue du vectorscope)*" en page 8-68). Pour visualiser l'effet, essayez d'appliquer cette fonction aux barres de couleur de la mire. Chaque couleur change progressivement pour prendre la couleur voisine dans la roue chromatique. Cette fonction est particulièrement importante avec le standard NTSC car elle peut être utilisée pour équilibrer les décalages de couleur caractéristiques du NTSC.

Plage des valeurs : +/- 255.



### ♦ Saturation -

Cette fonction règle l'extrême vivacité des couleurs de l'image entre l'achromatique (noir et blanc, complètement délavé) et le très, très coloré (ou sursaturé).

Plage des valeurs : +/- 255.

## Utilisation de la correction de couleur

La *Correction de couleur* est une correction de couleur primaire (par opposition à une correction de couleur secondaire ou sélective). Elle est basée sur le clip, ce qui signifie que les modifications s'appliquent du point d'entrée au point de sortie (aucune *image de référence*).



Le bouton *Rétablir la valeur par défaut* remet tous les paramètres à zéro.

Le rouge, le vert, le bleu et la luminosité (luminance) peuvent être réglés séparément. Néanmoins, une modification dans un canal de couleur entraîne également une modification de la luminance. Procédez comme suit :



- 1 Sélectionnez *Noir*, *Gamma* ou *Gain* (ombres, teintes moyennes ou surbrillances).
- 2 Faites glisser l'une des barres de couleur ou la barre de luminance pour la placer à l'endroit désiré ou entrez une valeur comprise entre -255 et 255. Cliquez sur le petit bouton situé à proximité d'une barre pour réinitialiser sa valeur d'origine.
- 3 L'effet est visible instantanément dans le cache d'incrustation vidéo.
- 4 Une étoile bleue composée de cinq points apparaît sur l'*icône-image* du clip dans le *chutier*, indiquant que des attributs de *correction de couleur* existent pour le clip.
- 5 Pour désactiver les attributs modifiés, décochez la case ci-dessous; pour plus d'informations, reportez-vous à la section sur les *Attributs*, "*Onglet : Spécial*" en page 8-73 ou "*Propriétés FX*" en page 8-74.
- 6 Pinnacle Liquid affiche les modifications en temps réel.

## CCIR-601

Limite le signal de sortie de l'image aux valeurs admises par la norme CCIR-601 en verrouillant les composantes qui les dépassent.

## Fonctionne uniquement dans le CCIR

Cette option confine les valeurs dans les limites définies par la norme CCIR 601, ce qui signifie que des couleurs illégales ne peuvent même pas être créées pendant la correction (au lieu d'être simplement verrouillées en sortie).

## 75% couleur

Limite les composantes de couleur  $C_b C_r$  à 75 pourcent de la valeur maximum admise.

## Jeux de références

Grâce à cette fonction, vous pouvez sauvegarder jusqu'à 16 groupes différents de paramètres et les restaurer si nécessaire. Les paramètres de l'ensemble des trois correcteurs et des outils sont sauvegardés.

Cliquez sur le symbole *Plus* pour ajouter un jeu. Un jeu modifié peut être sauvegardé en utilisant le symbole du double-*Plus*. *Corbeille* supprime le jeu courant, que vous pouvez choisir dans la liste.

## Correction de couleur : Principes de base

La correction de couleur est une science à elle seule; pour cette raison, nous n'en donnerons ici qu'une brève présentation.

## La roue chromatique

La roue chromatique - une réflexion inspirée du phénomène physiologique de la vision des couleurs - repose sur l'hypothèse que quatre couleurs de base forment deux paires opposées; rouge et cyan, bleu et jaune.

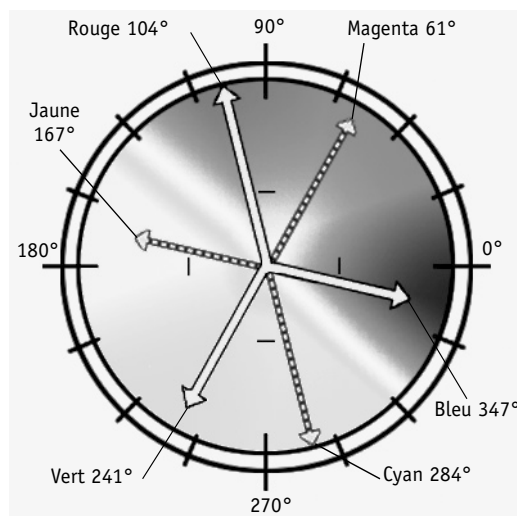
Ajoutez à ceci la luminosité (ou brillance) qui se situe entre le blanc et le noir. Ces trois paires peuvent être réparties sur une grille de coordonnées à trois dimensions (l'espace des couleurs) dans laquelle chaque couleur pouvant s'afficher est définie par sa composante bleue ou jaune, sa composante rouge ou verte et une luminosité. Dans la technologie de la télévision couleur, les paires de couleurs opposées sont remplacées par des signaux de différence de couleur Rouge moins Jaune : R-Y ( $C_r U$ ) et Bleu moins Jaune : B-Y ( $C_b V$ ). Le signal de luminance Y constitue la troisième coordonnée.

Les couleurs de base rouge, vert, bleu et les couleurs mélangées magenta (violet), cyan et jaune qui se situent entre ces couleurs sont des points (ou lieux géométriques de la couleur) à l'intérieur de cette roue. Le phénomène de la couleur apparaît également dans le vectorscope (l'emploi de cet instrument de mesure pour le traitement des couleurs est fortement recommandé).

Lorsque vous examinez une mire de barres de couleur au vectorscope, chacune des couleurs que nous venons de citer est représentée par un point lumineux situé à un emplacement précis (c'est-à-dire à la pointe d'une flèche; voir figure). Les flèches sont appelées des vecteurs. A l'aide de ces derniers, tous les points possibles (= couleurs ou teintes) situés à l'intérieur de la roue peuvent être définis mathématiquement avec précision.

La position d'un point par rapport au centre de la roue affecte l'extrême vivacité (saturation) d'une couleur; un bleu pâle est proche du centre alors qu'un rouge vif "incendie" se situe vers la périphérie de cette roue. Une teinte (rouge, verte, bleue, etc.) est représentée par un angle dans la roue chromatique. Un rouge pur est situé à environ 104 degrés et le rouge-violet (magenta) à environ 92 degrés. 92°. Notez que dans cette échelle de degrés du vectorscope, 0° se situe à "3 heures".

Une couleur est donc définie de manière adéquate par la longueur du vecteur et l'angle. Partant de là, les corrections de couleur sont effectuées dans l'espace des couleurs "YUV".



*Roue chromatique et vecteurs de couleur (vue du vectorscope)*

### Modèle de couleur RVB

Il est également possible, toutefois, d'utiliser des barres pour afficher une teinte de manière quantitative. Ces barres (une rouge, une verte, une bleue) peuvent être visualisées dans la fenêtre *Correction de couleur* de Pinnacle Liquid. Une couleur apparaît être composée de plusieurs pourcentages (longueurs des barres) de trois couleurs de base RVB, en dehors des couleurs de base pures elles-mêmes. Le RVB est généralement exprimé en valeurs comprises entre 0 et 255. Exemple : (0,255,0) représente le vert pur; (0,0,0) représente le noir; (255, 255,255) représente le blanc. Les écrans d'ordinateurs et de télévision génèrent des couleurs à partir de "paquets" de points rouges, verts, bleus éclairés avec des intensités différentes.

## Niveau de reproduction

Vous pouvez régler ici le niveau (volume) sonore d'un clip audio lors de son écoute (*Time-Line et/ou Visionneur source/visionneur de clip*). Pour plus d'informations sur cette fonction, voir : "Onglet Audio" en page 6-28.

## Onglet Scènes

Voir : "Détection de scène automatique (*visionneur de clip*)" en page 8-97.

## Informations sur l'objet : Propriétés

Cette boîte de dialogue contient des informations détaillées, spécifiques à l'objet : par exemple, le nom du *fichier média*, la taille du fichier, sa longueur, la date de la dernière modification et son emplacement.

La boîte *Propriétés des effets* apporte des informations supplémentaires sur les objets sur lesquels les effets vidéo ou audio ont été appliqués.

**Ouverture de la boîte Propriétés de l'objet** *page 8-70*

**Personnalisation de la boîte Propriétés de l'objet** *page 8-71*

**Éléments généraux de la boîte Propriétés de l'objet** *page 8-71*

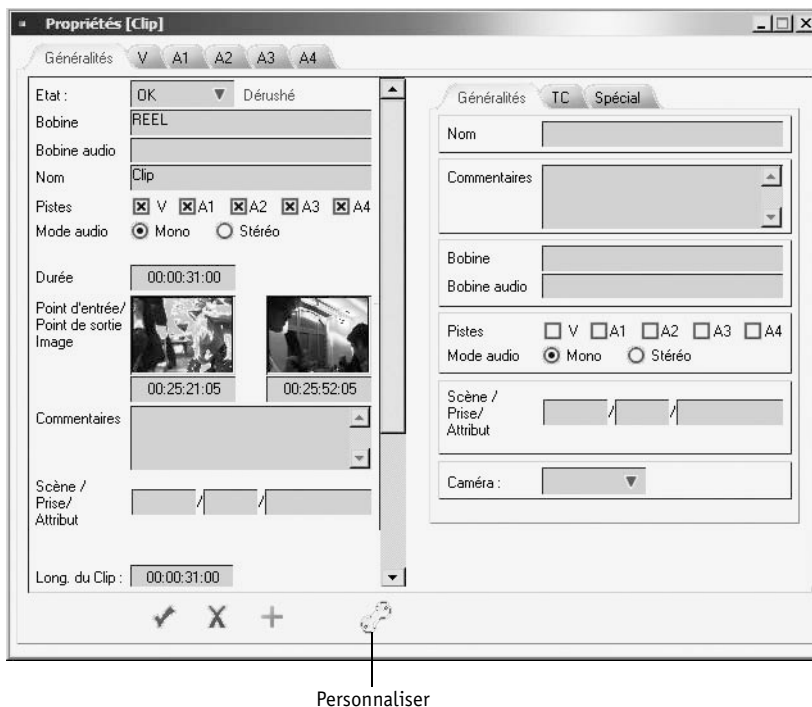
**Propriétés des effets** *page 8-74*

**Propriétés d'un clip Signaux** *page 6-64*

Réglage du volume, du signal et du niveau

## Ouverture de la boîte Propriétés de l'objet

Cliquez (bouton droit) sur un objet pour ouvrir son menu contextuel et cliquez sur *Propriétés* pour afficher les éléments suivants ou une boîte de dialogue analogue :



*Vue complète de la fenêtre Propriétés avec sa boîte de dialogue Personnaliser sur la droite*

- ◆ Les *propriétés* diffèrent légèrement selon le type de l'objet.
- ◆ L'onglet *Général* est destiné à tous les objets. Voir aussi “*Éléments généraux de la boîte de dialogue Propriétés de l'objet*” en page 8-71.
- ◆ L'onglet *V* est destiné aux clips vidéo et aux objets image.  
Voir aussi “*Gestion des médias et Propriétés de l'objet*” en page 8-126.
- ◆ Les onglets *A1* et *A2* (et dans certains cas *A3* et *A4*) contiennent des informations sur le format audio.  
Voir aussi “*Gestion des médias et Propriétés de l'objet*” en page 8-126.

Vous pouvez également personnaliser cette boîte de dialogue en fonction de vos besoins personnels. Cette procédure est décrite dans la section suivante. .



## Personnalisation de la boîte de dialogue Propriétés de l'objet



- 1 Cliquez sur l'icône de la clé pour ouvrir un champ contenant trois onglets : *Général*, *Time Codes* et *Spécial*.
- 2 Faites glisser les éléments que vous voulez insérer dans la boîte de dialogue à partir de l'onglet approprié jusqu'à la position requise. La position des boutons déjà existants est décalée pour laisser de la place aux outils ajoutés. Sortez les éléments en les déplaçant vers un onglet ou le bureau. Le pointeur de la souris prend l'aspect du symbole de corbeille chaque fois qu'un élément se trouve dans une zone où il peut être supprimé.  
La boîte de dialogue *Personnaliser* doit être ouverte pour transférer des éléments dans la boîte de dialogue *Propriétés*.
- 3 Lorsque vous avez terminé, cliquez de nouveau sur le bouton *Personnaliser*. Les nouveaux paramètres sont maintenant applicables à tous les *chutiers* du *projet* et sauvegardés dans le profil utilisateur ( *page 17-3*).

## Éléments généraux de la boîte de dialogue Propriétés de l'objet

Les éléments de personnalisation sont divisés en trois onglets :

### Onglet : Généralités

- ♦ *Nom* -  
le nom de l'objet apparaît en premier. Il peut s'agir du nom affecté automatiquement par le système (au moment du dérushage, par exemple ( voir aussi "*Onglet Clip : Désignation et numérotation des clips*" en page 6-22)) ou d'un nom que vous avez créé. Vous pouvez utiliser ce nom ou entrer un nom de votre choix.
- ♦ *Commentaire* -  
sert à entrer des commentaires sur l'objet.
- ♦ *Bobine* -  
pour un clip audio ou vidéo : Nom ou numéro de bande magnétique/média source de l'objet. Vous ne pouvez pas modifier ce champ ( voir aussi "*Gestion des médias*" en page 8-101).
- ♦ *Bobine Audio* -  
nom de la *bobine* d'où est issu l'audio du clip. Des clips audio et vidéo peuvent être synchronisés à l'aide de la fonction *ClipSync* ( *page 8-94*).

- ♦ *Pistes* - sert à spécifier les *pistes source* vidéo et/ou audio de l'objet. Vous pouvez regrouper des clips dissociés (à la suite d'une opération *Dissocier Clip(s)* ) en réactivant les *Pistes sources* d'origine (voir page 9-71).



Dans le champ *Piste*, vous pouvez désélectionner les pistes audio/vidéo qui étaient déjà numérisées puis ajouter des pistes qui n'étaient pas encore été numérisées. Naturellement, les clips avec des pistes sources ajoutées doit être renumérisés (si la Gestion des médias ne peut pas s'adapter à des *fichiers Médias* appropriés).

- ♦ *Mode Audio* - utilisé pour commuter les clips audio en mode mono ou stéréo. (Voir aussi "*Stéréo et Mono, Panoramique et Balance*" en page 13-9.)
- ♦ *Scène/Prise/Attributs* - utilisez cette option, si vous créez par exemple votre vidéogramme en suivant un scénario. Vous pouvez adapter les *Propriétés du projet* de telle sorte que les objets dans la *Vue d'icônes-images* s'affichent avec leur nom ou avec les numéros de scènes et de prises ( page 8-16).
- ♦ *Caméra* - Cette option affecte le clip à une caméra spécifique (voir "*Montage multicaméra*" en page 9-127).

## Onglet : Time Codes

- ♦ *Durée* - indique la longueur d'un clip entre le point d'entrée et le point de sortie. (Ne pas confondre avec le Début de clip (Clip-in) et la Fin de clip (Clip-out).)
- ♦ *Image de point d'entrée/Point de sortie* - affiche les points d'entrée et de sortie sous forme d'*icônes-images*.
- ♦ *Longueur de clip* - indique la longueur d'un clip entre les points de Début de clip et de Fin de clip (Clip-in/Clip-out). Ce nombre reflète, respectivement, la durée réelle ou maximale du *fichier média*. Les points d'entrée et de sortie peuvent être différents des points de début et de fin de clip. Ce champ peut être modifié.
- ♦ *Début de clip/Fin de clip (Clip-in/Clip-out)* - indique le début et la fin réels d'un *fichier média*. Ces champs peuvent être modifiés. Avec un nom de *bobine* approprié, il est maintenant possible de définir des clips dans la boîte de dialogue *Propriétés de l'objet*, puisque la Gestion des *médias* correspond aux *Fichiers médias* avec des clips appropriés.

## Onglet : Spécial

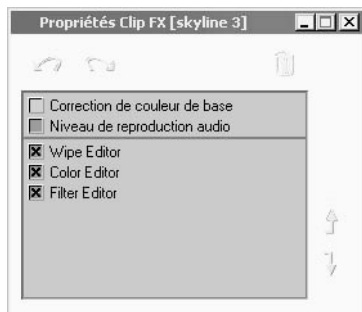
- ♦ *Créé le* -  
indique la date et l'heure de création de l'objet. L'horloge système sert de référence.
- ♦ *Modifié le* -  
indique la date et l'heure de la dernière modification de l'objet. L'horloge système sert de référence.
- ♦ *Image Index* -  
le cas échéant, affiche l'image index sélectionnée.
- ♦ *Projet Parent* -  
pour un clip inséré dans le *projet* en cours au moyen des combinaisons de touches CTRL-C/CTRL-V ou de la fonction *Créer un clip* (*Gestion des médias*, page 8-118) : le *projet* d'origine dans lequel ce clip a été créé.
- ♦ *Attributs de clip de base* -  
Vous pouvez activer (en cochant la case) ou désactiver (en décochant la case) les paramètres *Correction de couleur* et *Niveau de reproduction* (dénommés *Attributs* de clip). Une étoile bleue à cinq points apparaît ou disparaît de l'*icône-image* de clip.  
Voir aussi "*Propriétés FX*" en page 8-74.  
Si cette case est décochée (fonction *désactivée*), ces *Attributs* ne sont pas appliqués, tout simplement.
- ♦ *Etat OK/Non OK* -  
Les clips marqués "Non OK" peuvent être exclus de la procédure de *Numérisation par lot* si vous activez l'option *Clips marqués OK*.  
Voir aussi "*ClipLink(tm) de Sony (DV uniquement)*" en page 6-39.
- ♦ *Nom d'origine* -  
Nom du *fichier média* auquel le clip s'est référencé lors de son importation. Cette référence peut changer au cours de votre travail, ce qui vous permet de clarifier les sources.

## Modifier les propriétés de plusieurs clips simultanément

- 1 Sélectionnez tous les clips que vous souhaitez modifier dans un *chutier*, sur la *Time-Line* ou sur le bureau.
- 2 Ouvrez *Propriétés de l'objet* en cliquant (bouton droit) sur l'un des clips sélectionnés.
- 3 Modifiez tous les champs correspondants, par exemple *Nom Clip* ou *Pistes audio*.
- 4 Confirmez les modifications : Cochez la case ou le signe *Plus (+)*.

Les *propriétés* ne pouvant pas être modifiées apparaissent en grisé.

## Propriétés FX



La boîte de dialogue *Propriétés des effets* fournit des informations sur les effets appliqués à un objet et leur accès. Vous pouvez activer ou désactiver les paramètres d'effet et les attributs de clip.

Les Éditeurs d'effets sont répertoriés sous la ligne horizontale et les attributs au-dessus de cette ligne.

- ♦ Activation et désactivation des paramètres et des attributs : cochez les cases appropriées. Double-cliquez sur une entrée pour ouvrir l' *Éditeur d'effets* ou le *visionneur de clip*. Les effets ne sont pas supprimés, mais ne sont tout simplement pas appliqués. Ceci vous permet, par exemple, d'éviter un rendu (calcul final de l'image). Le trait de couleur sur le bord supérieur du clip de la *Time-Line* (signalant que des effets et des attributs sont appliqués) apparaît interrompu lorsque des effets ou des paramètres sont désactivés. Pour les clips d'un *projet*, une étoile noire et/ou bleue s'affiche. Voir aussi "*Icônes d'objet (Vue d'icônes-images)*" en page 8-37.
- ♦ Vous pouvez changer l'ordre dans lequel les effets sont calculés. Pour cela, cliquez sur l'effet puis sur les boutons Flèche pour le placer à l'endroit voulu.
- ♦ Pour supprimer un effet de la liste, cliquez sur cet effet puis sur le bouton *Corbeille*.
- ♦ Cliquez (bouton droit) sur un effet pour ouvrir un menu contextuel et cliquez sur *Edition* pour accéder à son *Éditeur d'effets*.



Dans le cas d'un clip sur la *Time-Line*, vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue *Propriétés des effets* à partir du menu contextuel du clip. Pour plus d'informations, voir "*Propriétés des effets*" en page 9-72.

## Préparation au montage: Création d'un storyboard

Un storyboard est utilisé pour présenter dans ses grandes lignes le déroulement d'une opération de montage. A l'aide des *icônes-images*, vous pouvez rapidement mettre une *séquence* en place afin d'avoir une idée générale sur le film que vous devez monter. A l'aide de la fonction *Lecture des icônes-images* et du *visionneur de clip*, vous avez la possibilité de visualiser et de modifier des clips. Vous pouvez par la suite transférer votre séquence de storyboard pour un montage fin sur la *Time-Line* ou le visionneur source au moyen de la fonction *Envoyer A la Time-Line* ou par la méthode du *glisser-déposer*.

**Création du storyboard sur le bureau** *page 8-76*

**Lecture des icônes-images** *page 8-77*

**Menu contextuel des objets sur le bureau** *page 8-78*

**Transfert de storyboards (Envoyer A)** *page 8-79*

**Création du storyboard dans un chutier** *page 8-79*

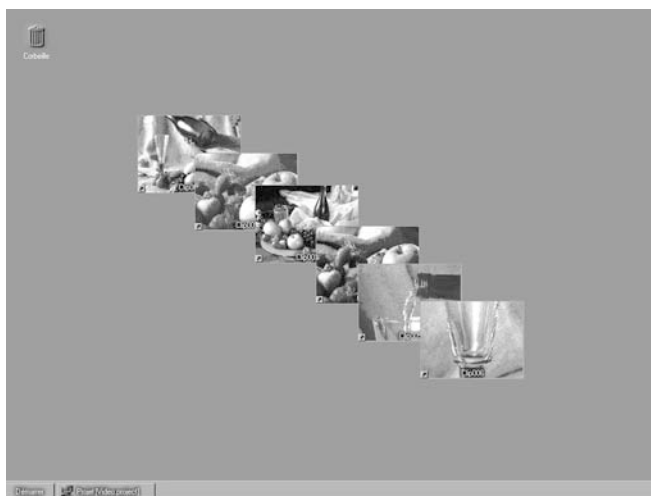
## Création du storyboard sur le bureau

Vous pouvez disposer les *icônes-images* sur le bureau à votre guise. Déplacez les clips d'un *chutier* (ou de plusieurs *chutiers*) vers le bureau pour commencer à les disposer à votre guise.

Les *icônes-images* qui apparaissent sont des *raccourcis* (représentés par l'icône de la flèche dans le coin inférieur gauche). Ceci indique que toute modification effectuée dans les clips affecte aussi les clips dans le *chutier* (ainsi, si vous avez posé de nouveaux points d'entrée et de sortie, ils apparaîtront également modifiés sur le clip original).



Pour transférer votre séquence de storyboard vers la *Time-Line*, vérifiez si toutes les *icônes-images* sont sélectionnées (bordure jaune), qu'elles se recouvrent légèrement, chaque icône-image suivante étant placée au-dessus de chaque *icône-image* précédente. Pinnacle Liquid peut alors reconnaître l'ordre des clips. Le clip du bas est ainsi le premier clip de la *séquence* à être utilisé sur la *Time-Line*, celui du haut étant le dernier. Ne cliquez pas sur un clip vers le milieu de la pile, car vous risquez de changer l'ordre.

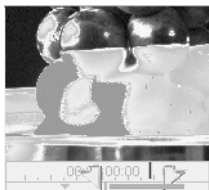


*Storyboard simple*

## Lecture des icônes-images

La fonction *Lecture des Images-icônes* peut être activée dans la *Vue d'icônes-images* et la *Vue de détail*.

### Activer la Lecture des icônes-images



- ♦ Faites ALT+double-clic sur l'*icône-image* ou le nom du clip.
- ♦ Double-cliquez sur une *icône-image* de clip (dans la *Vue d'icônes-images*) ou sur un nom (dans la *vue de détail*). Pour que cela fonctionne, il faut avoir sélectionné l'option *Démarrez la lecture des icônes-images* dans la boîte de dialogue *Propriétés du projet* (page 8-16).

Pinnacle Liquid commence la lecture du clip dans une fenêtre d'*icônes-images* (sa taille dépendant de celle que vous avez spécifiée dans la *Vue d'icônes-images*). La lecture du clip boucle tant que vous n'avez pas cliqué sur un autre objet ou une autre zone de la fenêtre *Projet*.

### Fonctions supplémentaires de Lecture des icônes-images :

- ♦ La *règle de lecture* indique la position dans le clip lu à un moment donné de la lecture.
- ♦ Pour effectuer un scrubbing sur les icônes-images, positionnez le pointeur de la souris sur l'incrustation et déplacez-le vers la gauche ou vers la droite.
- ♦ Pour poser des points d'entrée et de sortie, utilisez les touches A et S du clavier (par défaut).
- ♦ Pour redéfinir le clip, faites ALT+clic sur les points d'entrée et de sortie existants. Le pointeur de la souris prend la forme d'une croix.
- ♦ Les *marqueurs* et les commentaires apparaissent également, s'ils ont été définis. Pour visualiser un commentaire de *marqueur*, positionnez simplement le pointeur de la souris sur le *marqueur* en question.



Appuyez sur la BARRE D'ESPACE pour arrêter ou relancer la lecture, ou sur la touche ECHAP pour fermer la fenêtre de l'image.

## Menu contextuel des objets sur le bureau

L'accès à la *Vue d'icônes-images* peut se faire exactement comme dans un *chutier* ( page 8-30) au moyen d'un menu contextuel d'objet. Utilisez le mode *Point d'entrée/Point de sortie* pour observer les images réelles au niveau de ces points.

Vous disposez en outre de trois fonctions spéciales pour compléter la création du storyboard sur le bureau :

### Sélectionner tous les objets se chevauchant

Cliquez sur un objet dans une série, puis cliquez (bouton droit) et choisissez cette option pour sélectionner tous les objets se chevauchant dans la série donnée. Si vous avez créé plusieurs séries de clips se chevauchant, vous devez répéter cette procédure pour toutes les autres séries. Les objets sélectionnés apparaissent à l'intérieur d'une mince bordure jaune.

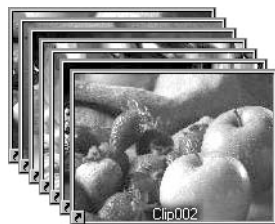


Vous pouvez également sélectionner les objets à l'aide de la souris en plaçant un cadre autour d'eux ou en faisant SHIFT+clic.

Ouvrir	
Prévisualiser ...	
Envoyer à	▶
Fonction Xsend sur	▶
Vue d'icônes-images	▶
Sélectionner tous les objets se chevauchant	
Objets sélectionnés en cascade	
Chercher dans la sélection	
Couper	
Copier	
Supprimer	
Renommer	
Propriétés FX...	
Propriétés...	

*Menu contextuel*

### Objets sélectionnés en cascade



Cliquez sur cette option pour organiser tous les objets sélectionnés de telle sorte qu'ils s'empilent en cascade pour gagner de la place sur le bureau.

### Chercher dans la sélection

Cliquez sur cette option pour visualiser chaque objet d'une pile formant une cascade dans un ordre défini. Chaque objet s'affiche pendant environ deux secondes. Cette fonction est utile pour visualiser des séries entières de clips. Une fois le dernier objet atteint, le système reprend à partir du début de la pile. Pour arrêter cette procédure, cliquez dans le bureau.



## Transfert de storyboards (Envoyer A)

Vous pouvez également transférer un *Storyboard* (c'-à-d. une série connectée de clips) sur la *Time-Line* ou dans le *visionneur source*.

Il suffit de sélectionner tous les clips et de cliquer sur *Envoyer sur > Time-Line*. Les clips sont ensuite groupés (audio et vidéo combinés dans un seul clip) et insérés (à la position de la *Règle de lecture*).

Si vous souhaitez avoir plus de contrôle sur cette opération, procédez comme suit :

- 1 Videz la *Time-Line* ("*Nouvelle séquence*" en page 9-50).
- 2 Chargez l'un des clips que vous avez sélectionné dans le *visionneur source*.
- 3 Cochez la case *Mappage de pistes sources* et faites glisser les labels V, A1 ou S, etc., jusqu'aux positions appropriées, c'est-à-dire aux emplacements où vous aimeriez positionner les clips vidéo et audio.
- 4 Sélectionnez *Groupé* ou *Dissocié* (= case non cochée), selon le cas, ainsi que *Mappage stéréo* à partir du menu contextuel pour la première colonne (la plus à gauche) avant le début de la *Time-Line*.
- 5 Sur le bureau, sélectionnez tous les clips du storyboard, en cliquant sur *Sélectionner tous les objets se chevauchant* (menu contextuel), en les entourant d'un lasso ou en cliquant dessus tout en maintenant les touches MAJUS ou CTRL enfoncées.
- 6 La *Règle de lecture* doit être placée au début de la *Time-Line*. Cliquez maintenant sur *Envoyer sur > Time-Line* (à partir du menu contextuel pour n'importe quel clip).
- 7 Chargez tous les clips sur la *Time-Line*.



Rappelez-vous que les paramètres d'adressage de la source affectent également la répartition des *pistes source* entre les *pistes de la Time-Line* (puisque par *Envoyer A > Time-Line*, les clips sélectionnés sont transférés sur la *Time-Line* via le *visionneur source*, même si cette opération est transparente pour l'utilisateur. voir "*Adressage des pistes source*" en page 9-25).

Les objets sur la *Time-Line* sont liés d'origine par une coupure sèche (cut) puisque vous ne pouvez pas ajouter d'effets de *transition* (raccords) à une *séquence* de storyboard sur le bureau.

## Création du storyboard dans un chutier

La procédure de création d'une *séquence* de storyboard dans un *chutier* est similaire à celle qui consiste à utiliser le bureau.

Utilisez la souris pour déplacer les objets. Ces derniers doivent être disposés d'une certaine manière pour que le système sache comment les réorganiser sur la *Time-Line*. Dans la *Vue de détail*, disposez les objets de haut en bas; dans la *Vue d'icônes-images*, disposez-les de gauche à droite et de haut en bas. Cliquez sur *Envoyer A > Time-Line* pour envoyer les objets sélectionnés sur la *Time-Line* (la procédure étant identique à celle utilisant le bureau).



Le mode *Trié* doit être désactivé. Commutez brièvement sur la vue (ou liste) de *détail* et vérifiez si un petit triangle (pointé vers le haut ou le bas) figure dans l'une des en-têtes de colonne. Si tel est le cas, cliquez sur ce triangle jusqu'à ce qu'il disparaisse. Vous activez ainsi le mode " non trié ". Vous pouvez maintenant réorganiser les objets à votre convenance.

## Numérisation par lot (Capture par lot)

La *Numérisation par lot* est la numérisation automatique de ce que l'on considère généralement comme un nombre important de clips : elle est donc en général l'étape qui suit immédiatement le dérushage ( *page 6-38*). Cette fonction est toutefois recommandée également pour la transition entre le montage virtuel et le montage final ou tout simplement pour "nettoyer" les *projets*.

**Appeler la Numérisation par lot** *page 8-80*

**Le module Numérisation par lot** *page 8-81*

**Démarrer/Annuler la Numérisation par lot** *page 8-85*

**Propriétés du lot**

**Numérisation par lot et Calcul des effets** *page 8-87*

### Appel de la Numérisation par lot

Vous pouvez appeler la fonction *Numérisation par lot* à partir du *projet* ou d'un ou de plusieurs clips de la *Time-Line*. Vous devez disposer d'un lecteur télécommandable raccordé à votre système.

La *Numérisation par lot* peut être appliquée à un ou plusieurs clips, à des *séquences* entières et aux clips qui ont été modifiés par l'intermédiaire de l'Éditeur *Timewarp*.

Pour appeler la fonction *Numérisation par lot*, accédez au *chutier* ou la *séquence* contenant les clips à numériser ou la *séquence* puis ouvrez au choix :

- ♦ Le menu contextuel du clip ( *page 8-28*) puis *Numérisation par lot* (seul ce clip sera traité par lots).

ou

- ♦ Le menu contextuel du *chutier* (en activant le bouton situé en haut et à droite de la barre d'outils du *projet* ou en cliquant dans un espace libre de la fenêtre du *chutier*).

Sélectionnez *Numérisation par lot* puis l'une des quatre options suivantes :

- ♦ *Tous dans le chutier* - Démarre la *numérisation par lot* de tous les clips d'un *chutier*.
- ♦ *Sélectionnés* - Démarre la *numérisation par lot* de tous les clips sélectionnés.
- ♦ *Non numérisés* - Analyse les clips qui ne sont pas numérisés puis lance la *numérisation par lot* de ces clips.
- ♦ *Clips marqués OK* - Démarre la *numérisation par lot* des clips dont l'état est déclaré *OK* ( *page 8-69*). Les clips qui ont été dérushés dans Pinnacle Liquid possèdent toujours l'état *OK*. Cette option est particulièrement utile lorsque vous utilisez la fonction ClipLink de Sony chaque fois qu'il est déjà possible d'affecter un état *OK* ou *Non OK* (Mauvais) pendant l'enregistrement.

## La module Numérisation par lot

Après avoir sélectionné tous les clips , le module *Numérisation par lot* s'affiche au-dessus de la *Time-Line* au lieu de l' *Éditeur de séquences*.

Lorsque vous appelez ce module, l'onglet *Clip* s'affiche en avant-plan avec les segments suivants :



La module numérisation par lot

## Réglage de lot

Ces options affectent la taille et le nombre de *fichiers médias* générés.

### Condenser entre les points d'entrée/sortie

Utilisez cette option pour numériser des clips du point d'entrée au point de sortie. Sinon, ces clips seront numérisés entre les points de début et de fin de clip.

Lors de la première numérisation, les points d'entrée/sortie et les points de début/fin de clip sont très probablement identiques. Lorsque l'option *Utiliser les points d'entrée/sortie* est activée pendant le traitement par lot d'une *séquence*, seules les données de *médias* requises seront créées. Sinon, vous pourriez vous retrouver avec beaucoup plus de matériaux numérisés sur vos disques durs.

Voir aussi "Condense" en page 8-92.



Rappelez-vous : Si vous décidez de traiter par lots les données médias d'une *séquence* donnée, appelez la fonction *Numérisation par lot* à partir du menu contextuel du clip *Séquence* (vous trouverez la *séquence* sous forme d'un clip dans le chutier *Séquence* du *projet*), puis cochez l'option *Utiliser les points d'entrée/sortie*. Le traitement par lot de tous les clips originaux du *chutier(s)* n'est pas la bonne solution puisqu'ils peuvent avoir des points d'entrée et de sortie totalement différents.

## Marge de sécurité

Dans la configuration par défaut (Marge de sécurité = 0), la numérisation est exécutée exactement entre le point d'entrée et le point de sortie du clip. Si vous entrez une valeur (en images) sous *Marge de sécurité*, elle sera ajoutée au point d'entrée et au point de sortie; autrement dit, le *fichier média* créé sera plus long.

Exemple (pour le NTSC) : à partir d'un clip avec un point d'entrée = 00:01:00:00, un point de sortie = 00:02:00:00, Marge de sécurité = 30 images, un fichier média sera créé avec une longueur de 1:02 minutes (début de clip = 00:00:59.00, fin de clip = 00:02:01.00).



Les points d'entrée et de sortie ne peuvent pas prendre des valeurs supérieures à celles des points de début et de fin de clip. Méthode empirique : Point d'entrée <= Début de clip Si les points d'entrée et de début de clip du fichier média sont identiques, vous pouvez ajouter une marge de sécurité.



Astuce : Si vous avez "traité par lots" les clips d'une *séquence* avec une *marge de sécurité* destinée à vous réserver de l'espace pour retoucher ces clips ultérieurement, vous devez étendre les clips correspondants avant de pouvoir les rallonger (vous pouvez toujours les raccourcir). Ceci s'obtient en sélectionnant *Rallonger le(s) clip(s)* dans le menu contextuel du clip sur la *Time-Line* (voir aussi "*Rallonger le clip (en fonction du média disponible)*" en page 8-64).

## Fusionner les intervalles sous...

Les clips qui se suivent de très près sur une bande peuvent être fusionnés dans un même fichier média. Cela signifie que le lecteur ne s'arrête pas au point de sortie (fin de clip) ni ne redémarre au point d'entrée (début de clip) suivant : il poursuit sa course, pour éviter à la bande de défiler inutilement d'arrière en avant pendant la numérisation. De plus, c'est plus rapide.

Dans ce champ, entrez une *distance* en images :

Si un point de sortie ou une fin de clip (premier clip) et un point d'entrée ou un début de clip (clip suivant) se trouvent sur cette distance (en tenant compte d'une *marge de sécurité* quelconque), un seul *fichier média* référencé par plusieurs clips sera créé.



Lorsque des clips se chevauchent (le point d'entrée/début de clip du dernier clip précédant le point de sortie/fin de clip du premier clip), le système tentera automatiquement de fusionner ces clips en un même fichier média.



La *Fusion* fonctionne uniquement avec des clips de même type; ainsi, si un clip possédant les *pistes source* VA1A2 suit immédiatement un clip dont les *pistes source* sont VA3A4, de nouveaux *fichiers médias* seront créés. Observez également l'exemple illustré ci-dessous.

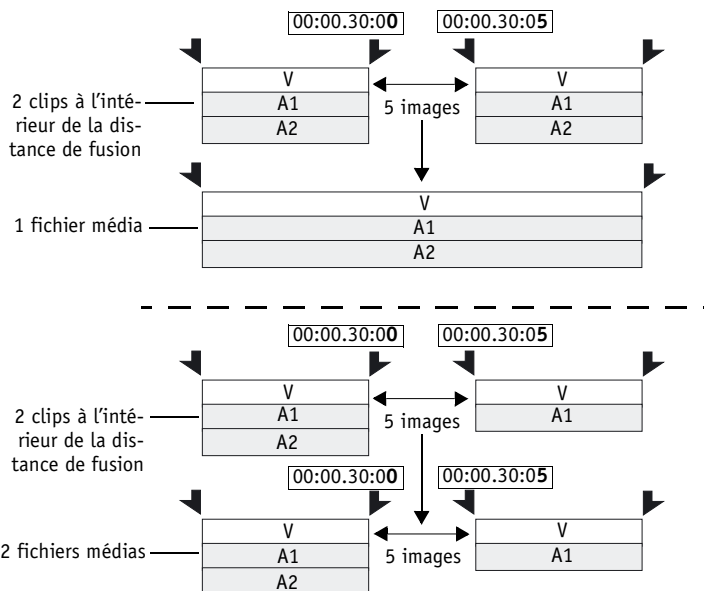


Schéma : Fusionner si inférieur à... avec une "distance" de 10 images

## Uniquement des clips sans média

Cette option limite la numérisation aux clips qui ne sont associés à aucun *fichier média*.

Cette option correspond à celle que l'on trouve dans le menu contextuel du *Chutier* > *Numérisation par lot* > *Clips pas encore numérisés*.

## Onglet Audio

Sur cet onglet, vous pouvez contrôler le niveau d'entrée mais vous ne pouvez pas le modifier.

## Onglet Média

Sur cet onglet, vous pouvez sélectionner le *Niveau de qualité* de la capture pour la production par lots. Ainsi, si vous souhaitez maintenant modifier, via une production par lots, une *séquence* montée dans un premier temps en mode "off-line" pour la finaliser en mode "on-line", sélectionnez ici un autre niveau (ou classe) de qualité. Pour plus d'informations, voir "*Définir les présélections du codec*" en page 8-109.

La plupart des utilisateurs doivent toutefois laisser le paramètre par défaut en l'état.

## Info sur le lot

Cette section fournit des informations sur la tâche de traitement par lot en cours.

### Durée totale

Ce champ contient à l'origine la durée (longueur) cumulée de l'ensemble des clips, au moment de leur transfert du *projet* pour être numérisés, c'est-à-dire avant que les options *Marge de sécurité*, *Utiliser les points d'entrée/sortie* ou *Fusionner si inférieur à...* ne soient appliquées.

La durée réelle de tous les *fichiers médias* qui en résultent est calculée, puis affichée, lorsque vous lancez le lot. Cette durée peut être plus longue ou plus courte, selon le matériau et les options choisis.

### Liste de lots

Vous trouvez ici non pas une liste de tous les clips que vous avez sélectionnés pour le traitement par lots, mais une liste des *fichiers médias* résultant de l'opération une fois terminée. Remarquez :

- ◆ A l'origine, tous les clips/*fichiers médias* résultants sont repérés par la mention " En File d'attente" dans la colonne *Etat*, ce qui signifie qu'ils ne sont pas encore traités.
- ◆ Dans le cas de fichiers fusionnés, l'entrée dans la liste porte le nom du premier clip fusionné.
- ◆ Toute *Marge de sécurité* ou *Distance de fusion* que vous pouvez avoir sélectionnée ( *page 8-82*) peut modifier le liste, laquelle est immédiatement actualisée dès que vous lancez le traitement par lots.
- ◆ Les clips/*fichiers médias* résultants sont triés (en ordre croissant) par bande magnétique et par point d'entrée, de manière à réduire les changements de *bande* et les mises en action du lecteur.

### Etat du lot

- ◆ L'indicateur de progression situé sous ce champ vous informe du déroulement général du traitement par lot.
- ◆ Un indicateur de progression situé sous le cache d'incrustation vidéo se rapporte au clip en cours de numérisation ou au *fichier média* en cours de création.



Les indicateurs de crêtes audio affichent le niveau appliqué pendant la numérisation. Aucun *niveau de reproduction* enregistré n'est pris en compte.

## Démarrage/Arrêt de la numérisation par lot

Avant de commencer, n'oubliez pas de vérifier les paramètres suivants :

- ♦ Sélection du *format média/codec* (suivant le produit) - *page 8-106*
- ♦ Volumes destination pour la numérisation -  
Si plusieurs volumes destination sont enregistrés, sélectionnez-en un dans la boîte à liste.  
Lorsque cela est nécessaire, la fonction *Numérisation par lot* emploie tous les volumes (disques durs) disponibles via la *Gestion des médias* pour exécuter la tâche de Numérisation par lot en cours. Voir aussi "*Paramètres de Gestion des médias*" en *page 8-120*.
- ♦ Paramétrage du lecteur -  
Cliquez sur le bouton du lecteur situé à proximité de son nom pour ouvrir la boîte de dialogue contenant les paramètres ( *page 6-10*)



Le traitement par lot commence dès que vous cliquez sur le bouton *Numériser* et se déroule automatiquement de la manière suivante :

- 1 En premier lieu, la *Liste de lots* et la *Durée* sont actualisées, le cas échéant.
- 2 Le système vous demande d'insérer une bande spécifique. Si vous ne l'avez pas encore fait, insérez la source appropriée dans le lecteur et cliquez sur *OK*.
- 3 Si tout fonctionne correctement, les entrées de la liste de lots sont supprimées les unes après les autres au fur et à mesure de la *Numérisation par lot*.
- 4 A l'issue d'une opération réussie, la boîte de dialogue *Numérisation par lot* se ferme.  
Dans le cas contraire, voir plus loin "*Messages d'erreur*" en *page 8-85*.



Pinnacle Liquid traite toujours les clips dans l'ordre croissant des points d'entrée pour éviter au lecteur des mouvements de défilement arrière et avant inutiles.

### Messages d'erreur

Les clips qui n'ont pas pu être numérisés restent dans la liste de lots, identifiés par l'un des messages d'erreur suivants (dans la colonne *Etat*).

Notez que le système continue de numériser tous les autres clips de la liste. Il n'est pas nécessaire d'arrêter le lot avant qu'il ne soit traité. Des clips posant problème peuvent être numérisés après un dépannage réussi.

- ♦ *Espace disque* -  
Le(s) fichier(s) n'a(ont) pas pu s'incorporer dans aucun des volumes disponibles. (Voir aussi "*Etat disque saturé / Changer Volume*" en *page 6-35*.)  
A l'issue de l'exécution du lot, le système passe en mode Dépannage, *page 8-86*.

- ♦ *Echec* -  
Les données n'ont pas pu être correctement numérisées ou l'opération de numérisation n'a pas été complètement exécutée.
- ♦ *Lecteur* -  
Une erreur de périphérique lecteur générale est survenue.  
Vérifier la configuration de l'appareil, son câblage, la présence des signaux de référence, etc.
- ♦ *Pre-roll* -  
La position de pre-roll n'a pas pu être repérée sur la bande.  
Une mauvaise bande a été probablement introduite, ou il y a un problème de TC.
- ♦ *Routage* -  
La sélection de la *piste source* et le choix des paramètres de périphérique réels ne concordent pas (Exemple : le clip fait appel aux pistes VA1A2A3A4 alors que le périphérique ne fournit que les pistes VA1A2).
- ♦ *Saut de TC* -  
Un saut de TC a été détecté et le(s) clip(s) n'a(ont) donc pas pu être numérisé(s).  
Remarque : Notez que les *Réglages du comportement face à un saut de TC* dans les *Propriétés de l'outil de dérushage* n'ont aucune influence sur les sauts de TC détectés pendant la *Numérisation par lot*.  
A l'issue de l'exécution du lot, le système passe en mode Dépannage, *page 8-86*.

## Mode Dépannage

Le système passe en mode Dépannage aussitôt que la liste de lots est terminée et qu'au moins une des erreurs suivantes survient :

- ♦ *Saut de TC* -  
En supposant que les clips ont été correctement dérushés, des sauts de TC ne devraient normalement pas se produire pendant la numérisation d'un lot. Toutefois, si l'option *Fusionner si inférieur à...* est activée et si la *Marge de sécurité* est trop "généreuse", des sauts de TC peuvent tomber accidentellement dans la plage des *Fichiers médias résultants*.
- ♦ *Espace-disque* -  
Si la capacité de numérisation résultant de l'option *Fusionner si inférieur à...* est excessive et les *marges de sécurité* trop généreuses, le système peut manquer d'espace disque disponible.

Dans les deux cas, le système présente alors une nouvelle liste, cette fois-ci sans tenir compte de la valeur de *Distance* de la fonction *Fusionner...* Sous la fonction *Fusionner...*, un message apparaît, indiquant : "*Appuyer sur Numériser pour reprendre sans média fusionné*".

Faites-le. Le système tente alors de numériser ces nouveaux clips non fusionnés. Une fois l'opération terminée avec succès, les *icônes-images* des clips sont actualisées.



## Arrêter la Numérisation par lot



Pour arrêter un traitement par lots, cliquez sur le bouton *Annuler*. Comme ceci ne permet pas de sortir du module *Numérisation par lot*, vous pouvez redémarrer le lot.

## Options de lot

La boîte de dialogue Propriétés de la *Numérisation par lot* est en partie identique à celle des Propriétés de l'*Outil de dérushage* : page 6-32.

## Numérisation par lot et Calcul des effets

Si vous utilisez la fonction *Numérisation par lot* pour numériser les clips d'une *séquence* qui a déjà été modifiée pour, par exemple, bénéficier d'une meilleure qualité, observez ce qui suit :

- ♦ Tous les composants calculés de cette *séquence* (effets de clip, *transitions*, clips ralentis, clips accélérés, etc.) conservent au début la qualité qu'ils avaient au moment de leur calcul.
- ♦ Lorsqu'elle est lue, la *séquence* accède aux *fichiers médias* existants des passages calculés, à moins que vous ayez supprimé ces fichiers.
- ♦ Si vous avez supprimé les *fichiers médias* du calcul (rendu), Pinnacle Liquid recalcule les passages appropriés avec la qualité courante de rendu ( page 10-40).
- ♦ Vous pouvez lancer une nouvelle opération de calcul (nouveau rendu) manuellement en supprimant les fichiers de rendu pour le *projet* ( page 8-135).

## Numérisation par lot de clips à une vitesse différente (ralenti, etc.)

La fonction Gestion des médias commence le rendu (calcul final de l'image) de ces clips en utilisant les paramètres enregistrés dès que les *fichiers médias* qui leur sont associés sont disponibles.

## Consolidate

La fonction *Consolidate* (Consolider) copie les fichiers médias requis par les clips (individuellement ou en *séquence*), ce qui permet de supprimer tous ceux dont vous n'avez plus besoin. Dès qu'une *séquence* est terminée, vous pouvez par exemple éliminer le matériau brut en surplus pour créer plus d'espace sur le support de stockage. La fonction *Consolidate* peut être également appliquée à des clips individuels.

Vous avez en outre la possibilité de stocker les clips consolidés dans un *chutier*.

La fonction *Consolidate* (Consolider) s'applique uniquement aux clips dérushés. Elle ne fonctionne pas avec des clips importés.



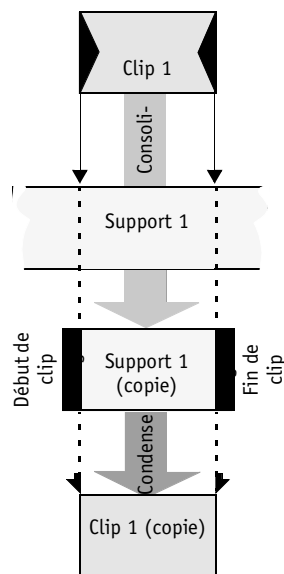
Après une opération *Consolidate* réussie, les "anciens" *fichiers médias* ne sont plus accessibles instantanément. Ceci s'explique par le fait que tous les fichiers consolidés se réfèrent maintenant aux *fichiers médias* consolidés (c'est-à-dire copiés).

Tant que les "anciennes" données ne sont pas supprimées, vous pouvez toujours utiliser les fonctions *Créer un(des) clip(s) à partir de fichier(s) média(s)* pour rétablir l'accès ( *page 8-118*).



*Consolidate* copie des parties de données médias sélectionnées, ce qui signifie que vous n'avez pas à attendre pour exécuter cette fonction que votre de stockage soit presque plein.

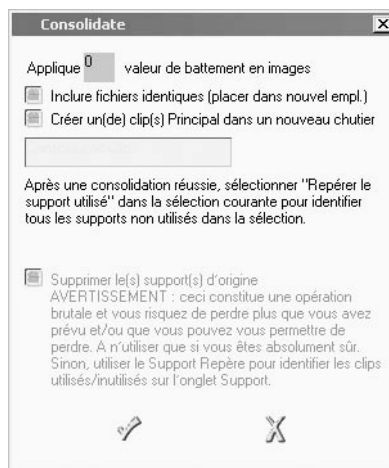
Par souci de sécurité, les anciens *fichiers médias* ne sont pas supprimés automatiquement à moins d'avoir expressément choisi cette option (case cochée).



*Consolidate (la copie d'un clip est optionnelle)*

## Appel de la fonction Consolidate

La fonction *Consolidate* (Consolider) figure dans les menus contextuels du clip et de la *séquence* (dans le *projet*) et dans le menu contextuel du *chutier*.



Boîte de dialogue Consolidate

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs clips, ou une *séquence*.  
Si vous utilisez le menu contextuel du *chutier*, vous pouvez également sélectionner *Consolidate* pour tous les objets contenus dans ce *chutier*.
- 2 Sélectionnez *Consolidate* dans le menu contextuel. Lorsque vous sélectionnez une *séquence*, tous les clips de cette *séquence* sont consolidés.
- 3 Une boîte de dialogue contenant plusieurs options apparaît maintenant à l'écran :
  - ♦ *Marge de sécurité*  
Cette valeur (en images) est ajoutée aux points d'entrée et de sortie du clip, ce qui laisse de la place pour une retouche ultérieure.



La *Marge de sécurité* nécessite des données suffisantes de la part du *fichier média* d'origine.

- ♦ *Créer de nouveaux clips PRINCIPAUX dans un nouveau chutier* -  
Si vous activez cette fonction, Pinnacle Liquid crée un *chutier* dans le *projet* contenant tous les clips de la *séquence*. Vous pouvez donner un nom à ce *chutier* dans le champ de saisie disponible.  
(Ceci est l'objectif essentiel de la fonction *Condense* (Condenser) (page 8-92).

- ♦ *Inclut des fichiers identiques (changer de répertoire) -*

Dans la configuration par défaut, les données médias consolidées sont enregistrées dans le même répertoire que celui des données d'origine. Avec cette option cependant, vous pouvez diriger les données consolidées vers le répertoire de votre choix, ce qui est particulièrement utile si la capacité du volume du média d'origine est proche de sa valeur limite.

Vous devez sélectionner ce répertoire dans les *Paramètres de gestion des médias* ou le créer et l'identifier comme étant le *Volume principal* ( page 8-121).

Vous pouvez ainsi, par exemple, rassembler un certain nombre de fichiers du réseau dans un même volume (local).

- 4 Si le volume courant ne dispose pas assez d'espace ( page 8-121), un message d'erreur s'affiche. Dans ce cas, choisissez les *fichiers médias* dont vous n'avez plus besoin et supprimez-les.

La *séquence* ou le(s) clip(s) peuvent être lus exactement comme avant. Ils sont toutefois référencés maintenant par rapport aux *fichiers médias* nouvellement créés et consolidés. Vous pouvez conserver ou supprimer les "anciens" *fichiers médias* (voir section suivante) .

## Supprimer le(s) média(s) d'origine


Vous pouvez aussi tout simplement cocher la case *Supprimer le(s) média(s) d'origine* pour supprimer automatiquement les fichiers médias après une opération de consolidation (*Consolidate*). Mais tenez bien compte de l'avertissement de la boîte de dialogue car vous n'aurez plus la possibilité d'intervenir ou de supprimer des fichiers de manière sélective.

## Consolide et ses conséquences

Après une application réussie de la fonction *Consolidate*, le nombre de nouveaux *fichiers médias* contenus dans le *répertoire des médias du projet* peut ne pas dépasser le nombre de clips contenus dans la *séquence* consolidée (un seul clip consolidé se traduit par cinq *fichiers médias* au maximum, un fichier vidéo et jusqu'à quatre fichiers audio).

La Gestion des *médias* de Pinnacle Liquid veille ensuite à ce que les clips se réfèrent à ces nouveaux *fichiers médias*; autrement dit, vous pouvez les lire immédiatement dans le *visionneur de clip* et sur la *Time-Line*. Voir aussi "Gestion des médias" en page 8-101.

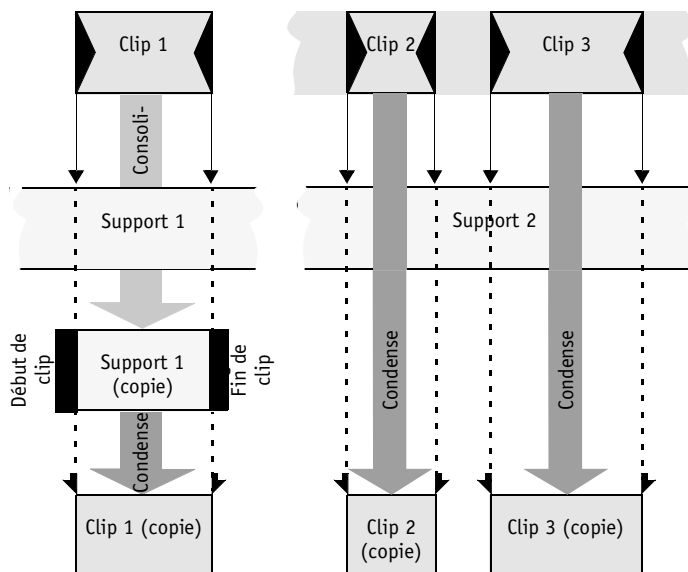
Vous pouvez par conséquent supprimer maintenant tous les "anciens" *fichiers médias* dont vous n'avez plus l'utilité. Pour éviter toute conséquence imprévisible, nous vous recommandons fortement d'utiliser la méthode suivante pour supprimer des *fichiers médias* :

- 1 Dans le menu contextuel de la *séquence* ou du(des) clip(s) consolidé(s), cliquez sur *Repérer les médias utilisés*.  
La Gestion des *médias* détermine maintenant combien de clips ont accès au même fichier *médias*.
  - 2 Ouvrez l'onglet *Médias* de la fenêtre *Projet* et sous *Médias à flux continu*, sélectionnez le *projet* dans lequel l'opération *Consolide* a été exécutée.  
Tous les *fichiers des médias* à flux continu s'affichent maintenant à l'écran.
  - 3 Les résultats de la commande *Repérer les médias utilisés* apparaissent dans la colonne *Repères* sous la forme d'un nombre de 0 à..., en fonction du nombre de clips se référant au même *fichier média*.
  - 4 Triez la colonne *Repères* en cliquant sur son en-tête (ou à l'aide du menu contextuel) pour que tous les *repères zéro (0)* soient regroupés.  
"Zéro" signifie que le *fichier média* n'est utilisé par aucun clip.
  - 5 Sélectionnez les repères 0 puis cliquez sur *Supprimer* dans le menu contextuel.
-  Lorsque vous supprimez des *fichiers média* à partir de l'onglet *Médias*, les fichiers sont supprimés immédiatement et de manière définitive sans que le système vous demande de confirmer la suppression.

## Condense

La fonction *Condense* (Condenser) génère des copies de clips. Les *fichiers médias* qui leur sont associés ne sont pas copiés ( voir aussi "*Consolidate*" en page 8-88).

Cette fonction est utilisée, par exemple, pour générer l'inventaire d'une *séquence*. Elle vous permet de visualiser avec précision le matériel utilisé et sa longueur (une fonction utile si vous avez besoin de créer une liste de musique ou d'archiver une liste de prises de vues).

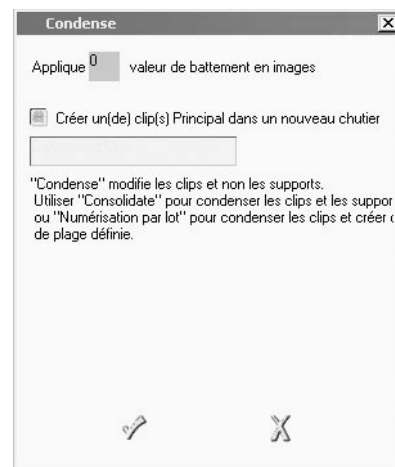


*Schéma comparatif des fonctions Consolidate (à gauche) et Condense (à droite)*

## Appel de la fonction Condense

La fonction *Condense* (Condenser) figure dans le menu contextuel du clip ou de la *séquence* dans le *projet*.

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs clips, ou une *séquence*.  
Si vous utilisez le menu contextuel du *chutier*, vous pouvez également sélectionner *Condense* pour tous les objets contenus dans ce *chutier*.
- 2 Sélectionnez *Condense* dans le menu contextuel.
- 3 Une boîte de dialogue contenant deux options apparaît maintenant à l'écran :
  - ♦ *Valeur de battement*  
Cette valeur (en images) est ajoutée aux points d'entrée et de sortie du clip, ce qui crée un nouveau point de début de clip ou de fin de clip.
  - ♦ *Créer de nouveaux clips MASTER dans un nouveau chutier* -  
Si vous activez cette fonction, Pinnacle Liquid crée un *chutier* dans le *projet* à l'intérieur duquel tous les clips créés par l'opération *Condense* sont stockés.



Boîte de dialogue *Condense*

## ClipSync

Le menu contextuel du *chutier* contient l'option *ClipSync* qui vous permet de synchroniser des clips en fonction de plusieurs critères, un point d'entrée ou des *marqueurs* posés individuellement, aux points synchrones par exemple.

**Quels objets peut-on synchroniser ?** page 8-94

**Comment peut-on synchroniser des clips ?** page 8-95

## Quels objets peut-on synchroniser ?

Vous pouvez synchroniser :

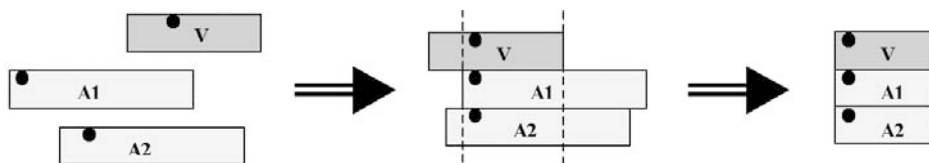
- ♦ un clip vidéo avec un ou plusieurs clips audio,
- ♦ un clip audio avec un ou plusieurs clips vidéo ou
- ♦ des audio clips avec un ou plusieurs clips audio,

(selon le point synchrone choisi). On obtient ainsi un nouveau clip :  $V A1..A4$  ou  $A1..A4$

Dans tous les cas, notez ce qui suit :

- ♦ Un clip vidéo ne peut pas être synchronisé avec des clips audio provenant de *bobines différentes*, c'est-à-dire que  $V_{bobineN^{\circ}1} + A1_{bobineN^{\circ}2} + A2_{bobineN^{\circ}3}$  ne peuvent pas être synchronisés.
- ♦ De même, un clip vidéo ne peut pas être synchronisé avec des clips audio provenant de la même *piste source*, c'est-à-dire que :  $V + A1 + A1$  ne peuvent pas être synchronisés. En règle générale, les clips d'une même *piste source* ( $V + V, A2 + A2$ ) ne peuvent pas être synchronisés.
- ♦ *ClipSync* cherche à exécuter toutes les synchronisations techniquement possibles. Si par exemple, vous sélectionnez un clip vidéo et trois clips audio pouvant être synchronisés, l'obtention de trois clips synchronisés est pratiquement inévitable.
- ♦ Les noms des clips synchronisés portent le suffixe ".Sync".

Lorsque vous synchronisez des clips de longueur différente, le clip obtenu est aussi long que la zone de recouvrement la plus longue de tous les clips concernés par cette opération :



*ClipSync* combine des clips en alignant leurs points synchrones puis en supprimant les parties sortant de leur zone de recouvrement commune

- ♦ Le format du Time Code doit être identique pour tous les clips synchronisés. Des TC PAL et NTSC ne peuvent pas être synchronisés.



## Comment peut-on synchroniser des clips ?

### 1: Sélectionner les objets

Ouvrez le menu contextuel d'un *chutier* contenant des clips à synchroniser et sélectionnez *ClipSync* (visant tous les clips du *chutier* ou les seuls clips sélectionnés).

La boîte de dialogue *ClipSync* apparaît; elle contient une liste des clips valides du *chutier*, sélectionnés ou marqués. Ainsi, si vous n'avez sélectionné que des clips vidéo, *ClipSync* n'a rien à faire et la liste est vide.

Vous pouvez ensuite sélectionner certains clips dans cette liste ou les synchroniser tous (sélectionnez *Aucun* ou *Tous les clips*).



*ClipSync* fonctionne en fonction des points synchrones, c'est-à-dire des points dans les clips positionnés image par image, exactement les uns au-dessus des autres sur la *Time-Line*. Ainsi, vous pouvez repérer, marquer et aligner le son de l'ardoise dans l'image et le pic correspondant dans le signal du clip audio (en d'autres termes synchroniser les deux clips). Naturellement, vous avez dû au préalable insérer votre marquage individualisé sous la forme d'un point d'entrée, d'un point de sortie ou d'un *marqueur* avant de lancer la fonction *ClipSync*. Si la synchronisation se fait avec un Time Code ou un Début/Fin de clip, vous pouvez lancer *ClipSync* immédiatement.

### 2: Sélectionner les points synchrones

Utilisez les deux boîtes à liste situées au milieu de la boîte de dialogue *ClipSync* pour sélectionner les points synchrones.

#### Synchroniser au Time Code

Si les clips vidéo et audio possèdent des Time Codes identiques, la synchronisation au Time Code peut s'avérer très utile. Des clips de longueur différente sont alignés sur la première valeur de Time Code commune. En supposant que les clips partagent des valeurs de Time Code communes, les règles suivantes s'appliquent :

- ♦ Plusieurs clips audio provenant de la même *bobine* sont affectés au même clip synchronisé si les *pistes source* le permettent :  

$$V_{\text{bobineN}^{\circ 1}} + A1_{\text{bobineN}^{\circ 2}} + A2_{\text{bobineN}^{\circ 2}} + A3_{\text{bobineN}^{\circ 2}} = VA1A2A3_{\text{.synchro}}$$
- ♦ Des clips audio provenant de *bobines* différentes sont combinés séparément avec le clip vidéo :
- ♦  $V_{\text{bobineN}^{\circ 1}} + A1_{\text{bobineN}^{\circ 2}} + A2_{\text{bobineN}^{\circ 3}} + A3_{\text{bobineN}^{\circ 4}} = VA1_{\text{.synchro}} + VA2_{\text{.synchro}} + VA3_{\text{.synchro}}$
- ♦ Une clip audio et plusieurs clips vidéo dont les Time Codes coïncident peuvent être synchronisés :  

$$V_1, V_2, V_3 + A1 = V_1A1_{\text{.synchro}} + V_2A1_{\text{.synchro}} + V_3A1_{\text{.synchro}}$$

## Synchroniser au point d'entrée ou de sortie/début de clip ou fin de clip

Vous pouvez utiliser des points d'entrée ou de sortie comme points synchrones. Les début et fin de clip sont toujours présents mais ils ne peuvent pas réellement être posés individuellement.

Sinon, les règles décrites dans le paragraphe "Synchroniser au Time Code" s'appliquent.

## Synchroniser au marqueur

Vous pouvez vous synchroniser

- ♦ aux premiers *marqueurs* des clips (un TC antérieur compte)

Sinon, les règles décrites dans le paragraphe "Synchroniser au Time Code" s'appliquent.

## 3: Spécifier le critère

Si nécessaire, vous pouvez définir le point synchrone sélectionné avec plus de précision au moyen d'un deuxième critère. La deuxième boîte à liste (sur la droite) contient :

- ♦ un nom quelconque (par défaut)
- ♦ un nom de clip identique (concordance exacte)
- ♦ un nom de clip qui s'accorde (concordance partielle)
- ♦ un nom de *bobine* identique (concordance exacte)
- ♦ un nom de *bobine* qui s'accorde (concordance partielle)

Par exemple, si vous sélectionnez *Nom de clip identique*, seuls les clips portant exactement le même nom seront synchronisés.

Une concordance partielle s'étend aux caractères qui s'accordent dans le nom du clip ou de la *bobine*. Exemple : Un clip vidéo portant le nom "Clip" et un clip audio portant le nom "ClipABC" peuvent être synchronisés car les quatre premiers caractères de leur nom sont identiques. Si, dans l'*outil de dérushage* par exemple, vous insérez un point (.) dans le nom du clip, la recherche de concordance ne s'applique que jusqu'à ce point.

## 4: Synchroniser

Après avoir sélectionné les points synchrones et les conditions, démarrez *ClipSync* pour tous les clips de la liste ou pour les clips sélectionnés.

- ♦ La boîte inférieure contient alors une liste des clips synchronisés dans une vue similaire à celle de l'onglet *Médias* : les clips synchronisés apparaissent en premier et leurs composants sont listés en dessous et en retrait. S'il peut être déterminé, le décalage de Time Code est spécifié.
- ♦ Double-cliquez sur les clips synchronisés pour ouvrir le *visionneur de clip* et jeter un rapide coup d'oeil sur les résultats.
- ♦ Si vous terminez en cliquant sur *OK*, les clips créés sont stockés dans le *chutier* à partir duquel vous avez appelé la fonction *ClipSync*. En cliquant sur *Annuler*, vous ignorez les résultats de *ClipSync*.



Les clips synchronisés sont liés dans le sens de la fonction *Liaison d'éléments* (page 9-85); ils peuvent être déliés (ou dégroupés) par la fonction *Dégrouper les clips* (page 9-71).

## Détection de scène automatique (visionneur de clip)

La *Détection de scène automatique* (qui se trouve dans la boîte de dialogue étendue du *visionneur de clip*) divise un clip plus long constitué de différentes prises (scènes) en un certain nombre de clips plus courts.

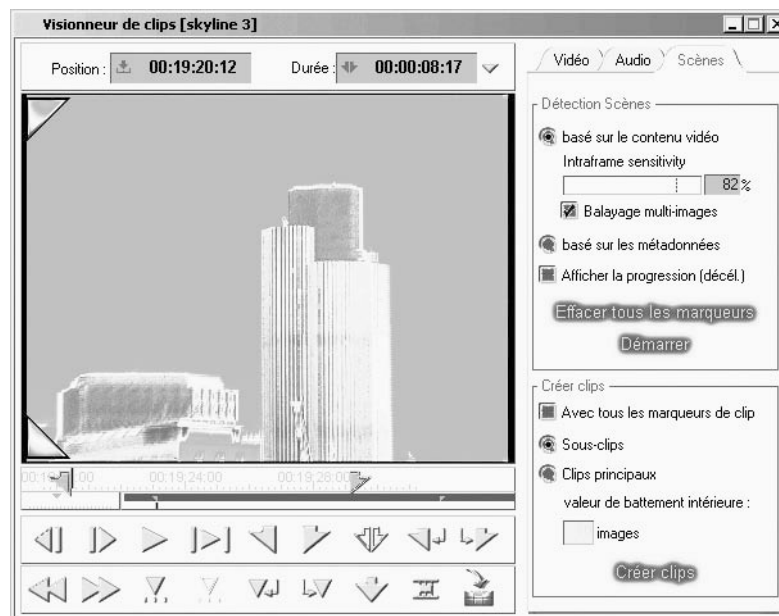
*Détection de scène automatique* fonctionne sur la base

→ du contenu vidéo *page 8-98*

ou

→ de métadonnées *page 8-100*

Des données de médias "étrangères" (des clips importés qui ont été créés avec un Codec différent, par exemple) sont automatiquement calculées avant une détection de scène. Ceci s'applique à tous les matériaux sources qui ne peuvent pas être lus directement dans le *visionneur de clip*.



*Détection de scène automatique*

## Détection de scène basée sur le contenu vidéo

Le système analyse les différences dans le contenu vidéo, image par image. Prenons le cas par exemple d'un plan représentant un dîner aux chandelles le soir suivi d'une scène de marché en plein jour et sous un ciel bleu : il est facile d'en déduire qu'il s'agit d'une nouvelle scène et de créer un nouveau clip. D'autres situations, un panorama rapide par exemple, peuvent s'avérer plus problématiques pour le système dans la mesure où le contenu varie brutalement d'une image à l'autre.

A cet effet, vous disposez d'un curseur destiné à régler la *sensibilité* de l'analyse vidéo. Suivant les matériaux dont vous disposez, vous aurez besoin d'un peu d'expérience. Nous vous recommandons de commencer par trier grossièrement vos matériaux avant de lancer la détection de scène basée sur le contenu vidéo : un même réglage de *sensibilité* peut en effet ne pas donner de bons résultats pour tous les types de matériaux.

### Pas à pas :

- 1 Prétrier les matériaux : Les images de paysages paisibles et celles d'une course automobile nécessitent des réglages de *sensibilité* différents.
- 2 Ouvrez le (premier) clip du *visionneur de clip*, cliquez sur le bouton fléché dans le coin supérieur droit du *visionneur de clip* pour ouvrir la boîte de dialogue étendue puis sélectionnez l'onglet *Scènes*.  
Les points d'entrée et/ou de sortie, s'ils existent, délimitent la plage de *Détection de scène*.
- 3 Cliquez sur le bouton radio *basée sur le contenu vidéo*.
- 4 Dans un premier temps, laissez la *sensibilité intra-image* à sa valeur par défaut.
- 5 Selon vos préférences personnelles, activez *Afficher la progression de la détection (plus lente)*.  
Activé : La lecture de la vidéo continue. Toutefois, ceci ralentit légèrement la progression de la détection.  
Désactivé : Chaque nouvelle scène est identifiée par le gel de la première image de la scène dans le *visionneur de clip* jusqu'à ce que la nouvelle scène soit détectée, et ainsi de suite. Cette méthode fonctionne un peu plus rapidement que l'autre.
- 6 *Balayage multi-image* doit être validé dans la plupart des cas ( page 8-99).
- 7 Cliquez sur *Démarrer*.
- 8 Le clip dans le *visionneur de clip* est lu. Chaque fois qu'une scène est détectée, un *marqueur* vert est placé sur la *barre de position*. Si vous remarquez que des scènes ne sont pas détectées ou que des scènes " qui n'en sont pas " sont détectées, quittez et corrigez la *sensibilité* pour le prochain passage.



Pour sauter de *marqueur à marqueur*, utilisez les boutons représentés ici ou les touches C et V du clavier (affectation par défaut). A l'aide des TOUCHES FLÈCHE (GAUCHE/DROITE), il est facile de vérifier si un *marqueur* signale réellement un changement de scène. Dans le cas contraire, il suffit de supprimer le *marqueur*.

Voir aussi "Effacer tous les marqueurs de scène" en page 8-100.

- 9 Si l'analyse de la scène vous convient, sélectionnez l'une des *options* de *Créer des clips* :
- *Prendre en compte tous les marqueurs de clip*: Cette option prend en compte même les *marqueurs* gris "normaux" au démarrage de la scène. Vous pouvez ainsi marquer un clip manuellement et le scinder automatiquement en *sous-clips* ou en *clips principaux*.
  - *Sous-clips* (avec début de clip et fin de clip identiques pour tous les clips créés)
  - *Clips principaux* (chaque clip possède ses propres début de clip et fin de clip)
- Voir aussi "*Sous-clip ou clip principal ?*" en page 8-99.

## 10 Cliquez sur *Créer des clips*.

Les nouveaux clips sont maintenant transférés dans le *chutier*.



Si vous supprimez des *sous-clips* ou *clips principaux*, inutiles, veillez à ne pas les supprimer en même temps que les *fichiers* médias. Tous les clips créés au cours d'un seul passage de détection de scène se rapportent au même fichier média.

## Sensibilité intra-image

Une valeur élevée signifie une sensibilité élevée aux changements de scènes, et inversement. La détection inter-image prend en compte aussi bien les variations des pixels que les changements intervenant dans l'équilibre général des couleurs des images.

## Balayage multi-images

Il s'agit d'un filtre qui supprime des événements d'images extrêmement courts de manière à ne pas créer de scènes inutiles. Le meilleur exemple serait les flashes photo qui ne durent que le temps d'une seule image. Doit être actif dans la plupart des cas.

## Sous-clip ou clip principal ?

- ♦ Tous les sous-clips créés par la fonction *Détection de scène automatique* possèdent des débuts et des fins de clip identiques.  
Un sous-clip peut par conséquent être facilement retouché jusqu'à l'extension complète de son fichier média.
- ♦ Tous les clips principaux créés par la fonction *Détection de scène automatique* possèdent des débuts et des fins de clip distincts.  
Chaque *marge de sécurité* sera ajoutée respectivement avant et après la scène détectée, définissant ainsi le début de clip et la fin de clip. Le point d'entrée se positionne sur le marqueur de scène vert.  
Si vous souhaitez retoucher le clip principal au-delà des limites de ses début et fin de clip initiaux, il est nécessaire de rallonger le clip  
( voir aussi "*Rallonger le clip (en fonction du média disponible)*" en page 8-64).

## Effacer tous les marqueurs de scène

Cette fonction supprime tous les marqueurs de scène.



Pour supprimer plusieurs marqueurs de scène à la fois, il est judicieux d'appeler la *Liste des marqueurs*, la méthode la plus rapide pour le faire étant de cliquer sur ce symbole. Cliquez (bouton droit) sur la liste et sélectionnez l'une des options du menu.

Si vous ne trouvez pas le symbole sur la barre d'outils, cliquez (bouton droit) sur cette barre et sélectionnez *Personnaliser*. Puis faites glisser le symbole de la bibliothèque jusqu'à la barre d'outils.

## Détection de scène basée sur les métadonnées

Avec cette variante, le système analyse les informations de démarrage/arrêt (DV Datestamp, DV Timestamp ou horodateur) que les caméscopes numériques enregistrent sur la bande à chaque début d'enregistrement.

Important : Tous les fabricants ne dotent pas leurs appareils de cette fonction.

Si le matériau ne contient pas de données d'horodateur, le système bascule automatiquement en mode de détection basée sur le contenu vidéo.

Sélectionnez l'option, cliquez sur *Démarrer* et une fois que les scènes ont été créées au moyen des *marqueurs* dans la *barre de position*, sélectionnez *Créer des sous-clips*.

Pour plus d'informations sur ce type de détection de scène, reportez-vous au Chapitre Les entrées ( page 6-43).

## Gestion des médias

---

Dans Pinnacle Liquid, la Gestion des médias permet une plus grande clarté et plus de transparence dans la manipulation des *fichiers médias*, surtout pour des utilisateurs travaillant en réseau. Cette fonction facilite et organise l'échange et l'usage partagé des *fichiers médias* ainsi que la sélection de leurs *formats* et des disques de capture. Les *fichiers médias*, vous devez vous en souvenir, contiennent les informations sur l'image et le son dont vous avez besoin pour le montage. Les clips d'un *projet* et d'une *séquence* établissent les relations visibles et modifiables avec les *fichiers médias*.

La fonction *Gestion des médias* de Pinnacle Liquid contrôle tous les *fichiers médias* correspondants en arrière-plan et vous indique, par exemple, si les clips appartenant à un *fichier médias* sont utilisés dans une *séquence* et un *projet* ainsi que leur fréquence d'utilisation. De même, si vous définissez un nouveau clip dans l'*Outil de dérushage* au moyen d'un nom de *bobine*, d'un point d'entrée et d'un point de sortie, la *Gestion des médias* peut immédiatement établir une relation avec un *fichier médias* approprié (s'il en existe un). Cette fonction vous permet également de conserver la trace des *fichiers médias* dans des répertoires en réseau, de les visualiser et, le cas échéant, de les copier ou de les transférer dans votre support de stockage A/V local.

### **Principes de base** *page 8-102*

Les informations les plus importantes sur les fichiers médias

### **Onglet Gestion des médias** *page 8-115*

Gestion des fichiers médias dans le projet

### **Paramètres de Gestion des médias** *page 8-120*

Définition des disques et des répertoires

### **Gestion des médias et propriétés de l'objet** *page 8-126*

Informations et fonctions

### **Gestion des médias et Explorateur Windows** *page 8-130*

Recherche et gestion des fichiers médias

### **Recherche et importation de fichiers médias** *page 8-130*

### **Suppression de clips/objets et de fichiers médias** *page 8-132*

## Principes de base

Il est de toute évidence possible de travailler dans Pinnacle Liquid sans se préoccuper outre mesure des *fichiers médias*. Le logiciel organise en grande partie les interactions entre les clips et les *fichiers médias* en arrière-plan. Lorsque des *projets* deviennent plus complexes et l'échange des données plus important, nous vous conseillons néanmoins de vous familiariser avec certains principes de base de la gestion des médias.

### Compatibilité

Les *projets* et les *fichiers médias* créés dans Pinnacle Liquid jusqu'à la version 2.55 incluse sont automatiquement compatibles avec la Gestion des médias (Version 4.0 et ultérieure).

### Métadonnées

Pour parler simplement, on peut dire qu'un clip est constitué de métadonnées.

Les métadonnées tels qu'un point d'entrée, un point de fin de clip ou un nom de *bande* ("Reel") servent de références à un matériau A/V spécifique (*fichiers médias*) qui doit être lu, par exemple lorsqu'un clip est chargé dans le *visionneur de clip*. La fonction *Gestion des médias* a besoin de certaines de ces métadonnées pour trouver le *fichier média* approprié. (Voir aussi "*Concordance entre les clips et les fichiers médias*" en page 8-114.)

### Types de médias

La Gestion des médias de Pinnacle Liquid distingue deux types de *fichiers médias* :

- ♦ *Médias à flux continu* -  
*Fichiers médias* avec débuts/fins de clips "réels" (c'est-à-dire basés sur un Time Code) tels que flux de données audio/vidéo et animations.
- ♦ *Médias fixes* -  
*Fichiers médias* sans début/fin de clip "réel" basé sur un Time Code, tels que inserts graphiques et clips Titres dont vous pouvez modifier la longueur.



## Identification d'un fichier média

Comment un fichier devient *fichier média* au niveau de la *Gestion des médias* ?

- ♦ *Fichier média fixe*

Ce type de *fichier média* est suffisamment défini par un nom de *bobine* et le nom qui lui est affecté lors de la création du fichier.

Les métadonnées suivantes identifient un *fichier média à flux continu* :

- ♦ *Nom de bobine* -

Le nom de la *bobine* doit être spécifié pour le dérushage et la numérisation ( *page 6-12*). Un nom de *bobine* évident et unique est particulièrement important dans un environnement réseau.



Si vous vous demandez ce qu'est un nom de *bobine* "unique" et comment en trouver un le plus facilement possible, voilà ce que nous vous suggérons : Insérez la date du jour dans le nom de la *bobine* : Par exemple, *Bobine01 12-09-02* (ou les 4 chiffres d'une année pour éviter... le bogue du millénaire). Si vous numérisez en direct, vous aurez la quasi certitude de posséder un nom unique si vous combinez un TC temps réel (au format 24 heures !) avec la date du jour. A l'intérieur d'un réseau, une plus grande clarté pourra être obtenue en rajoutant les initiales du monteur. Par exemple, "*bobine07 12-09-02 CPR*".

- ♦ *Début de clip* -

Time Code de la première image d'un clip.

Contrairement au point d'entrée, que l'on peut déplacer à l'intérieur du clip, le début de clip ne peut pas être modifié. Un *fichier média* possédant un début de clip différent (alors que toutes les autres métadonnées sont identiques) est un *fichier média* différent.

- ♦ *Fin de clip* -

Time Code de la dernière image d'un clip.

Contrairement au point de sortie, que l'on peut déplacer à l'intérieur du clip, la fin de clip ne peut pas être modifiée. Un *fichier média* possédant une fin de clip différente (alors que toutes les autres métadonnées sont identiques) est un *fichier média* différent.

- ♦ Type de *flux* (vidéo, audio, images fixes) et un *N° de flux* (voir la section sur la désignation des *fichiers médias*, *page 8-104*).

Avec ces informations, la fonction *Gestion des médias* peut affecter des clips et des *fichiers médias* entre eux. La "fonction "concordance amont" recherche l'ensemble des répertoires spécifiés. Si le *fichier média* trouvé concorde exactement avec un clip, ce dernier peut être lu.

## Désignation des fichiers médias par Pinnacle Liquid (Médias à flux continu)

### Depuis et incluant la Version 5.6x

La fonction Gestion des médias nomme les *fichiers des médias à flux continu* nouveaux et importés ( page 8-102) ainsi que les animations importées sur la base des données de Time Code. Par exemple :

15030512N 15040613N V0.yuv

- ◆ Le premier nombre est le time Code du début de clip (hhmmssii).
- ◆ *Système de Time Code* : *N* représente le système NTSC Sans saut d'image, *D* le système NTSC Avec saut d'image (drop frame), et *P* le système PAL.
- ◆ Le deuxième nombre est le Time Code de la fin de clip.
- ◆ *Type de flux* : *V* correspond à Vidéo et *A* à Audio.
- ◆ *N° de flux* : 0 à 3; différencie les flux de même type; par exemple : *A0* = 1ère Piste source audio, *A2* = 3ème Piste source audio du clip.
- ◆ L'extension du nom de fichier identifie son *format* (dans ce cas : YUV, c'est-à-dire *Format média* non compressé).

### Depuis et incluant la Version 6.0

L'intégration du format HDTV affecte également la gestion des médias. Il existe encore beaucoup plus de variantes de Time Code, de niveaux ou classes de qualité, de résolutions et de fréquences image que dans l'univers simple et direct du PAL/NTSC. Si vous voulez en savoir plus, voici une liste de tous les indicateurs.

Un fichier média généré dans Pinnacle Liquid peut, par exemple, ressembler à ceci :

../Reels/MyTestReel.@c3.P CF450037 / 01231412P 01301702P V0. @rP4. @iDIF. MXF

- ◆ *MyTestReel* -  
Il s'agit ici du nom de *Bobine* entré dans l'*Outil de dérushage*.
- ◆ *@c3 (camera)* -  
Ceci désigne le paramètre de la caméra (nécessaire dans un montage multi-caméra). Le paramètre par défaut est *@c0*.
- ◆ *P (Système de Time Code de Bobine)* -  
- *P, N, D* (PAL, NTSC, NTSC Drop Frame)  
- *F* (24p)  
- *HF* (23.98 Non-Drop Frame)  
- *HG* (23.98 Drop Frame)  
- *HP* (HD-PAL 50 Hz)

- *HN* (HD-NTSC 59.94 Hz)
- *HD* (HD-NTSC DF 59.94 Hz)
- *LP* (Proxy PAL 12.5 Hz)
- *LN* (Proxy NTSC 15 Hz)
- *LF* (Proxy Film 12 Hz)
- *H3* (DD 30 Hz)
- *H6* (DD 60 Hz)

- ◆ *CF450037* (N° projet) -

Le système attribue ce nombre dans le but d'affecter les *Bobines* et les *Projets*.

Toutes les entrées jusqu'à ce point font partie du nom de chemin de répertoire. Tous les clips du même répertoire possèdent le même chemin puisqu'ils proviennent de la même *bobine*. Les noms de clip sont formés à partir des éléments suivants :

- ◆ *01231412 P 01301702 P* (zone de Time Code du clip) -

Cet exemple signifie : Début de clip = 01:23:14:12, Fin de clip = 01:30:17:02; Time Code PAL

- *P, N, D* (PAL, NTSC, NTSC Drop Frame)
- *F* (24p)
- *HF* (23.98 Non-Drop Frame)
- *HG* (23.98 Drop Frame)
- *HP* (HD-PAL 50 Hz)
- *HN* (HD-NTSC 59.94 Hz)
- *HD* (HD-NTSC Drop Frame 59.94)
- *LP* (Proxy PAL 12.5 Hz)
- *LN* (Proxy NTSC 15 Hz)
- *LF* (Proxy Film 12 Hz)
- *H3* (DD 30 Hz)
- *H6* (DD 60 Hz)

- ◆ *V* (type de média) -

*V* pour la vidéo ou *A* pour l'audio.

- ◆ *0* (flux média) -

Flux vidéo = 0; flux audio de 0 (canal A1) à 3 (canal A4).

- ◆ *@rP4* (qualité et résolution) -

Informations sur la qualité et la résolution; non spécifiées pour tous les formats.

- ◆ *@iDIF* (format média interne) -

Pour AVI et MXF, indique ce qui est "à l'intérieur" : Dans l'exemple, DV-DIF est un conteneur (ou "wrapper") MXF.

- ◆ *MXF* (format de fichier) -

Un des formats de fichier pris en charge par Pinnacle Liquid; dépend toutefois du produit en question. Par exemple, \*.avi, \*.2yuv, \*.dif, \*.m2v, etc. .

## Formats système et Codecs dans Pinnacle Liquid

Cette section apporte des informations sur les formats système et les codecs disponibles dans Pinnacle Liquid.

### Formats Système

Le matériau vidéo et audio analogique et numérique peut être enregistré, stocké, modifié et transmis sous un grand nombre de "formats". Le terme "format" n'a pas de définition très précise et une confusion peut naître des multiples façons de l'utiliser. Les "formats" avec lesquels vous travaillez en tant qu'utilisateur de Pinnacle Liquid dépendent principalement de votre système de montage.

### Formats de fichiers

Les *formats de fichier* peuvent être identifiés par l'extension du nom de *Fichier Média*. Mais l'extension ne traduit pas toujours le contenu réel du fichier. Si, par exemple, l'extension du fichier est \*.avi, le fichier peut réellement contenir des données au format DV mais aussi des données d'essence MPEG, c'est-à-dire deux formats de médias vidéo différents. Par contre, "exemplefile.2vuy" est un fichier de média purement vidéo et son extension identifie clairement cet état.

Certains formats de fichiers comme AVI et MXF sont ce que l'on appelle des "ormats de conteneurs" ou ("formats d'enrobage"). Vous pouvez placer des fichiers vidéo et audio à l'intérieur d'un fichier enrobé AVI lorsque, par exemple, vous fusionnez une *Séquence*.

Pinnacle Liquid utilise les *formats de fichiers vidéo suivants*

- ◆ *2vuy, yuv* (vidéo YUV non compressée)
- ◆ *m2v* (vidéo MPEG-2 compressée)
- ◆ *mxp* (format d'échange de fichiers vidéo et audio standard plus métadonnées. Ce format peut gérer une variété de données d'essence, y compris la vidéo MPEG; voir *page 7-16*)
- ◆ *avi* (en vogue, particulièrement dans le domaine de la vidéo DV. Il s'agit d'un "format d'enrobage" pour des types de données d'essences diverses, y compris les formats MPEG-2 et audio)
- ◆ *dif* (utilisé principalement en vidéo DV)

Pour tous les produits, *wav* sert à désigner le *format de fichier audio*.

### Formats médias et Codecs

Pinnacle Liquid reconnaît trois "familles" de *Formats médias* vidéo : le format non compressé (YUV), les variantes du DV et les variantes du MPEG-2 (leur disponibilité étant liée à la version du produit).

Les *Formats médias* sont des sous-ensembles de *Formats fichiers*; autrement dit, deux *fichiers médias* peuvent avoir les mêmes extensions (par ex. \*.mxf ou \*.avi) tout en étant différents car leur *Format média* est différent. Différent, puisque les codecs sont différents. En savoir plus sur les codecs sur *page 8-110*

Pinnacle Liquid utilise les *formats médias* suivants :

## Non compressé (YUV)

- ♦ Formats de fichiers \*.2vuy, \*.yuv :  
YUV pleine résolution, pas de transcodage, différence uniquement au niveau de l'extension de fichier.  
Formats HD disponibles.

## Variantes du MPEG-2

- ♦ *MPEG2 I 422P@ML* -  
MPEG I-Frame uniquement, compression variable à 5, 10, 25, 33 ou 50 Mbit/s  
Formats de fichier \*.m2v, \*.mxf; \*.avi  
Résolution verticale *Normale* (480/576) ou *Étendue* (512/608) (PAL/NTSC)  
Formats HD disponibles
- ♦ *MPEG2 422P@ML IMX* -  
directement compatible avec le format Sony IMX; en *Résolution étendue* (512/608) et formats de fichiers fixes  
50 Mbit/s \*.m2v, \*.mxf, \*.avi
- ♦ *MPEG2 MP@HL* -  
IPB-MPEG, utilisés dans les formats HD et dans l'exportation vers DVD  
plusieurs options, voir *Paramètres IPB*  
Formats de fichiers \*.m2v, \*.mxf
- ♦ *MSS* -  
directement compatible avec Pinnacle MediaStreamServer  
Format de fichier \*.mxf (données d'essence MPEG tels que IPB, IMX ou Standard-422P@ML à 50 Mbit/s)

## Variantes DV

- ♦ *DV* -  
Formats de fichiers \*.avi, \*.dif; 25 Mbit/s
- ♦ *DVCPRO 25* -  
Formats de fichiers \*.avi, \*.dif; 25 Mbit/s
- ♦ *DVCPRO 50* -  
Formats de fichiers \*.dif, \*.avi; 50 Mbit/s

## Audio

- ♦ PCM 16 bits, 48 kHz (tous produits)  
format de fichier \*.wav

## Formats de rendu

Lors du rendu des effets, Pinnacle Liquid génère des fichiers d'un format donné. Ce format est défini dans la boîte de dialogue *Propriétés de la Time-Line* ou lorsque vous créez une nouvelle *séquence*. Le format de *Rendu/Fusion* sélectionné est ainsi valide pour tous les fichiers de rendu générés à partir de cette *séquence*. Il est également le format idéal lorsque vous utilisez la fonction *Fusion* pour créer des fichiers vidéo à partir d'une *séquence*.

Une liste des formats de *Rendu/Fusion* disponibles à la page 8-110.

## C o d e c s

Le terme de codec provient de la combinaison des deux mots codeur et décodeur. Un codec est utilisé pour convertir des données (analogiques ou numériques) en un format donné ou, lors du décodage, pour extraire les données d'origine à partir de l'état codé.

Pinnacle Liquid emploie des codecs pour créer des données de médias (fichiers) :

- ♦ pendant la capture (ou *numérisation*),
- ♦ lors du processus de *Fusion*,
- ♦ pendant le rendu,
- ♦ et bien entendu pour extraire tous ces fichiers et afficher leur contenu sous forme d'images visibles et de sons audibles.

Un codec est un algorithme mathématique. Dans certains cas, vous devez payer une licence d'exploitation d'un codec, notamment dans certaines applications de son "surround". Si aucun codec n'est nécessaire, on parle dans ce cas d'un *Transfert natif* : La capture d'une bande DV via l'interface IEEE 1394 est une opération de copie de fichier directe n'impliquant aucun codage ou décodage. Toutefois, lorsque vous entrez un signal analogique, vous pouvez choisir entre plusieurs codecs différents. Le signal analogique nécessite en effet sa conversion en un fichier numérique que vous pouvez stocker sur disque dur.

En montage numérique, le codec (DV, MPEG, etc.) est communément associé à un format de fichier. Ceci a conduit à certaines conventions : un codec DV écrit et lit généralement des fichiers AVI (audio-vidéo entrelacés). Le codec MPEG I 422P@ML dans Pinnacle Liquid est traditionnellement lié au format de fichier \*.m2v. Ces associations peuvent cependant être modifiées.

**Définir les présélections du codec** page 8-109

**Aperçu : Tous les codecs disponibles au sein de la famille des produits Pinnacle Liquid** page 8-110

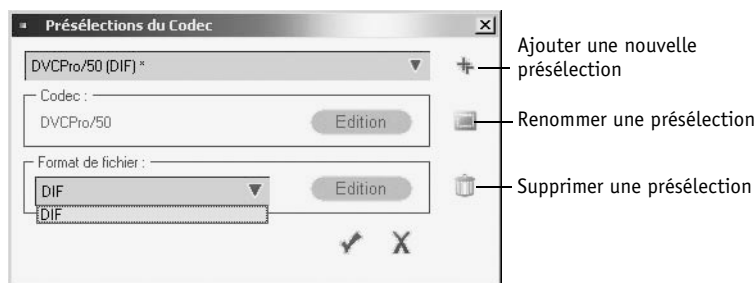
## Définir les présélections du codec

Vous pouvez créer vos propres *Présélections de codec*, autrement dit, des combinaisons de codecs et de formats de fichiers. Sur certains codecs, il y a d'autres paramètres à déterminer, notamment les taux de compression (MPEG2 I-frame uniquement).

(Si vous pensez vous contenter des entrées et sorties DV natives, sautez tout simplement les pages qui suivent.)

**!** ATTENTION : Lorsque vous créez et utilisez des *Présélections de codec* définies individuellement, vous risquez toujours d'opérer en dehors des conventions et des normes communément adoptées. L'échange de fichiers pourrait devenir difficile voire impossible en raison des formats incompatibles.

Ouvrez la boîte de dialogue *Présélections du codec: Editer > Panneau de configuration > Site*.



*Présélections du codec*

La liste du haut contient toutes les présélections actuellement connues dans Pinnacle Liquid (pour déterminer quelles présélections vous pouvez utiliser avec votre produit, see *page 8-110*).

Pour définir vos propres *Présélections de codec*, procédez comme suit :

- 1 Choisissez une présélection similaire à celle que vous prévoyez de créer, par exemple *MPEG2 MP@HL (M2V)*.
- 2 Puis cliquez sur le signe *double plus* à droite de la liste.
- 3 Vous pouvez changer le nom par défaut " *Nouvelle présélection (1)* ". Puis cochez la petite *case*.
- 4 Spécifiez maintenant le *Codec* et le *Format de fichier*. (Ceci dépend de la *Présélection* de base choisie. Dans notre exemple, le système ouvrirait la boîte de dialogue *Paramètres IPB*. S'il s'agissait d'un codec DV, vous n'auriez rien à modifier ici.)
- 5 Cochez la *case* (OK) pour enregistrer la nouvelle *présélection*.

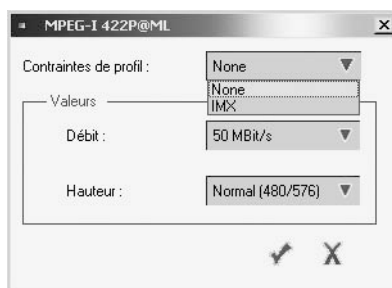
La nouvelle *Présélection de codec* ainsi créée apparaît maintenant dans la liste des *Formats médias* de l'*Outil de dérushage*, dans les *Propriétés de la Time-Line* et dans la boîte de dialogue *Nouvelle séquence*.

Les *Présélections* marquées d'un astérisque (\*) ne peuvent pas être supprimées de la liste; seules celles créées par un utilisateur peuvent l'être. Sélectionnez-en une et cliquez sur le symbole *Corbeille*. L'autre symbole vous permet de renommer les *Présélections du codec*.

### Options de codec MPEG I-Frame

Ici, vous définissez le *Débit* (taux de compression) et la résolution verticale (*Hauteur*; lorsque *Contraintes de profil* est réglé sur *Aucun*). Lorsque *IMX* est sélectionné comme profil, *Débit* et *Hauteur* ne peuvent pas être modifiés.

Le réglage de *hauteur Etendu 512/608* est nécessaire uniquement dans certains cas particuliers.



Options spéciales (MPEG-I 422P@ML)

### Codecs disponibles dans la famille de produits Pinnacle Liquid

#### Liquid Edition

- ◆ Capture (native) -  
DV [avi], DV [dif], DVCPro 25 [avi/dif], MPEG2 IPB, HD MPEG (HDV)
- ◆ Capture (via Codeur) -  
DV [avi], DV [dif], DVCPro 25 [avi/dif], MPEG2 IPB, Non compressé
- ◆ Lecture en temps réel (*Time-Line*) -  
DV [avi], DV [dif], DVCPro 25/50, MPEG 2 IPB, MPEG 2 I-Frame, MPEG 2 IMX, HD MPEG I-Frame, HD MPEG IPB, Non compressé, HD Non compressé
- ◆ Rendu -  
DV [avi], DV [dif], DVCPro 25/50, MPEG 2 I-Frame, MPEG 2 IMX (optionnel), Non compressé, HD Non compressé
- ◆ Fusion -  
DV [avi], DV [dif], DVCPro 25/50, MPEG 2 IPB, MPEG 2 IMX (optionnel), HD MPEG I-Frame, HD MPEG IPB, Non compressé, HD Non compressé



## Liquid blue

- ♦ Capture (native) -  
DV [avi], DV [dif], DVCPro 25 [avi/dif], MPEG2 I-Frame, MPEG 2 IMX, DVC Pro 50
- ♦ Capture (via codeur) -  
DV [avi], DV [dif], DVCPro 25 [avi/dif], MPEG 2 IPB, MPEG 2 I-Frame, MPEG 2 IMX, DVC Pro 50,  
Non compressé
- ♦ Lecture en temps réel (*Time-Line*) -  
DV [avi], DV [dif], DVCPro 25/50, MPEG 2 IPB, MPEG 2 I-Frame, MPEG 2 IMX, DVC Pro 50, Non  
compressé
- ♦ Rendu -  
DV [avi], DV [dif], DVCPro 25/50, MPEG 2 I-Frame, MPEG 2 IMX (optionnel), Non compressé, DVC  
Pro 50
- ♦ Fusion -  
DV [avi], DV [dif], DVCPro 25/50, MPEG 2 IPB, MPEG 2 IMX (optionnel, MPEG I-Frame, Non com-  
pressé, DVC Pro 50

## Fichiers médias identiques

Initialement, la fonction Gestion des médias gère des *fichiers médias* sous des *formats médias* différents (I-MPEG, DV, Non compressé, PCM, etc.) qui sont sinon identiques (même bobine, même début/fin de clip) à un clip existant sous deux ou trois *formats médias* (*Vue au niveau du clip*). L'exemple probablement le plus courant illustrant ce qui précède est donné par les *fichiers médias* vidéo avec des *fichiers médias* audio synchrones (ex : VA1A2)

Un autre critère est le temps de création : lorsque plusieurs fichiers identiques existent, la fonction Gestion des médias se concentre sur le dernier. Voir aussi “*Concordance entre les clips et les fichiers médias*” en page 8-114.

## Répertoires des médias du projet : Où sont stockés les fichiers ?

Le projet Pinnacle Liquid en cours fonctionne avec trois *répertoires de médias* différents créés en fonction du type de *fichier média* et des exigences du système (dans l'exemple ci-dessous, en italiques; voir aussi "*Types de médias*" en page 8-102).

Un "chemin" type, c'est-à-dire le trajet que suit Pinnacle Liquid du clip à un *fichier média* correspondant, pourrait être le suivant :

R:/.../Reels/Bobine01.NA50500B2/01200505N 01210012N V2.m2v

- ♦ "R:/" désigne le volume, comme par exemple un RAID ou un support de stockage local raccordé via le réseau.
- ♦ "/.../" désigne des niveaux de répertoires supplémentaires. Vous pouvez définir ces niveaux dans les *Paramètres de Gestion des médias* ( page 8-120).
- ♦ Pour la Gestion des médias, "Reels" signifie : C'est l'emplacement dans lequel les *bobines du projet* contenant les *fichiers médias* peuvent être trouvées.
- ♦ "Bobine01" est le nom d'une bande magnétique affectée (dans cet exemple) pendant le dérushage. Le N° du *projet* dans lequel le dérushage a été effectué est annexé à cette entrée. Le N° est généré automatiquement. P désigne le système PAL et doit correspondre au N° du clip.
- ♦ "01200505N 01210012N V2.m2v" est le nom affecté au *fichier média* par la Gestion des médias : pour plus d'informations sur cette procédure, voir "*Désignation des fichiers médias par Pinnacle Liquid (Médias à flux continu)*" en page 8-104.



Pour visualiser les informations sur le chemin, sélectionnez *Vue au niveau du fichier* (voir l'onglet *Médias* de la fenêtre *Projet*, page 8-116).



Chaque *Répertoire de médias* contient également des informations sur le *projet* dans lequel les *fichiers médias* ont été créés. La Gestion des médias exploite ces informations pour indiquer l'origine des données de médias dans l'onglet *Médias* (où les *bobines* ont été organisées par le *projet*; page 8-115).

## Médias à flux continu

Les *fichiers médias* à flux continu sont stockés comme indiqué ci-dessous; les mots en italiques dans le chemin du répertoire sont générés par Pinnacle Liquid :

- ♦ Pour média numérisé (*Outil de dérushage, Numérisation par lot*) :  
"LettreDisque:/NomRépertoire/Reels/NomBobine. N°Projet/NomFichierMédia", où "NomFichierMédia" se conforme à la convention décrite précédemment ( page 8-104).  
La Gestion des médias affecte ces fichiers au nom de *bobine* attribué pour l'opération de dérushage/numérisation ("Sélection/création d'une bobine (E)" en page 6-12).
- ♦ Pour les *fichiers médias* importés :  
"LettreDisque:/NomRépertoire/Reels/@ImportN°Projet. PN°Projet/NomFichierMédia", où le "NomFichierMédia" est conforme à la convention décrite précédemment ( page 8-104).  
Ceci s'applique aux fichiers importés au moyen de l'opération *Copier/Déplacer*. Voir aussi "*Importation de clips Médias*" en page 6-53.  
La Gestion des médias affecte ces fichiers à une *bobine* portant le nom *Fichiers importés*.
- ♦ Pour les fichiers liés :  
"LettreDisque:/NomRépertoire/NomFichierMédia".  
Ces fichiers sont identifiés dans la Gestion des médias en tant qu'objets liés; l'icône de fichier porte une petite flèche ( voir aussi " *Icônes d'objet (Vue de détail)*" en page 8-36).  
Ces fichiers conservent leur nom (tel que *Exemple.tif*).

## Médias fixes

- ♦ Fixes (c'est-à-dire images, titres, arrière-plans, etc.):  
"LettreDisque:/NomRépertoire/@ImportedStills.Project-ID/NomFichier".  
La Gestion des médias affecte ces fichiers à une *bobine (Reel)* portant le nom *Images*.



Ici, le N° de *projet* garantit que des noms identiques peuvent être utilisés dans des *projets* différents.

## Où la Gestion des médias recherche-t-elle les fichiers médias ?

Le "sésame" est "Reels". Dans chaque arborescence de répertoires, la Gestion des médias ignore tout ce qui se trouve au-dessus du répertoire "Reels"; elle recherche en fait les *fichiers médias* situés au-dessous de ce répertoire (c'est-à-dire dans les répertoires de niveau inférieur). Ces fichiers doivent être contenus dans ces répertoires et se conformer aux conventions de désignation décrites précédemment, comme par exemple *Reel02.P91CE0342*.

La Gestion des médias ne détecte pas les *fichiers médias* à l'extérieur de cette structure de répertoires ou les fichiers qui ne respectent pas Pinnacle Liquid ces conventions.

## Concordance entre les clips et les fichiers médias

Pour être en mesure de lire un clip, il faut qu'au moins un *fichier média* correspondant au clip puisse être trouvé. Cette opération de recherche de concordance fonctionne comme suit :

- 1 Sur la base des métadonnées du clip, la Gestion des médias recherche d'abord le répertoire de la *bobine* associé pour trouver une série de *fichiers médias* concordant avec la plage des points d'entrée/sortie du clip.
- 2 La première série trouvée est présélectionnée.
- 3 La Gestion des médias recherche ensuite les autres fichiers du répertoire. Si les critères de *Niveau de qualité* et/ou la date de création (du fichier le plus récent) se traduisent par une meilleure concordance, le *fichier média* ainsi identifié est lu. Sinon, le fichier présélectionné est lu.

En d'autres termes, il n'y a pas d'affectation fixée du clip au *fichier média* dans le sens où un *fichier média* soit exactement associé au clip.

Pour des clips A/V, cette concordance est étendue aux fichiers audio qui leur sont associés.

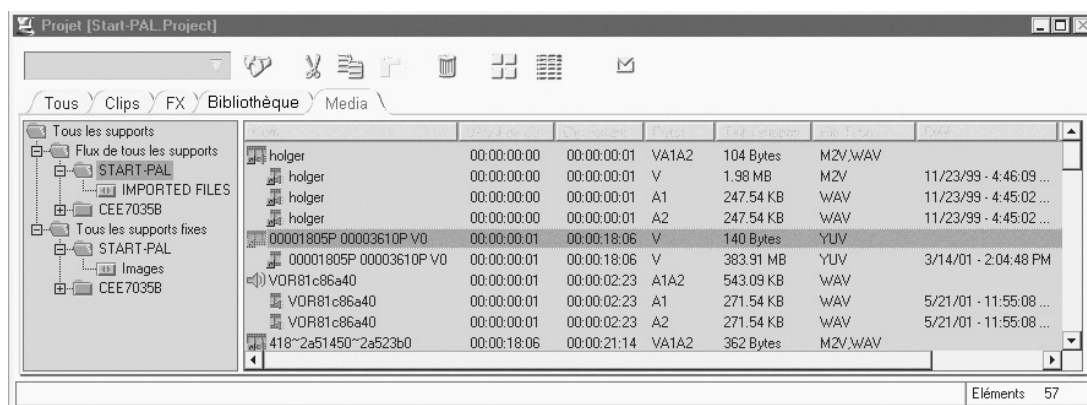
## Onglet Médias dans la fenêtre Projet

L'onglet *Médias* de la fenêtre *Projet* assure l'accès aux *fichiers médias* du *projet* en cours et à l'ensemble des *fichiers médias* auxquels la Gestion des médias permet d'accéder ( voir aussi "*Volumes des médias (Répertoires)*" en page 8-121).

- ♦ La partie gauche de la fenêtre contient une structure arborescente (organisée par *médias à flux continu* et *médias fixes* au niveau d'un *projet* et d'une *bobine*); la partie droite de cette fenêtre contient les *fichiers médias*.
- ♦ Le *projet* Pinnacle Liquid en cours apparaît en haut de l'écran. Tous les autres *projets* que Gestion des médias était en mesure de trouver lors du balayage des *Répertoires de médias* enregistrés s'affichent d'abord sous forme de dossiers fermés.
- ♦ Lorsque vous ouvrez les *projets* (en double-cliquant), le niveau de tri suivant, le niveau *bobine*, s'affiche. Lorsque vous cliquez sur un nom de *bobine*, seuls les *fichiers médias* correspondant à une *bobine* s'affichent dans la partie droite de la fenêtre.
- ♦ Double-cliquez sur les *fichiers médias* dans le champ de droite pour les charger dans le *visionneur de clip* et (si nécessaire et selon la capacité du réseau) les lire - et même les envoyer directement sur votre *Time-Line*.



La Gestion des médias explore tous les répertoires de médias disponibles chaque fois que vous cliquez sur l'onglet *Médias* (fonction de rafraîchissement). Pour lancer un rafraîchissement pendant que vous travaillez dans l'onglet *Médias*, cliquez sur l'un des autres onglets et revenez sur l'onglet *Médias*. Si vous souhaitez que le rafraîchissement se fasse pendant que vous travaillez dans l'onglet *Médias*, sélectionnez *Rafraîchir la vue* ou *Rebalayer les répertoires* dans le menu contextuel de l'onglet *Médias* ( page 8-118)



Onglet Médias

## fichiers médias : Vues et En-têtes de liste

Les *fichiers médias* peuvent s’afficher sous forme d’*icônes-images* et sous forme de liste. Vous pouvez trier chaque colonne (dans la *vue (liste) de détail*) et généralement modifier cette liste. (Voir aussi “*Objets dans le projet*” en page 8-30.)

Cliquez (bouton droit) sur un espace libre de la partie droite de la fenêtre ou cliquez sur le bouton situé en haut de la fenêtre *Projet* pour faire apparaître le menu contextuel de l’onglet *Médias*. Sélectionnez *Vue de détail* puis l’une des options suivantes :

- ♦ *Au niveau du fichier* -  
Cette vue affiche toutes les informations spécifiques au fichier tels que le chemin du répertoire, les débits vidéo, les débits audio, etc.  
Chaque fichier média *individuel* contient une entrée (une ligne). L’icône d’objet s’affiche à gauche. Cette vue est recommandée pour des fichiers identiques ou pour de la vidéo avec son synchrone puisqu’elle vous permet d’accéder directement à chaque *fichier média*. ( voir aussi “*Fichiers médias identiques*” en page 8-111)
- ♦ *Au niveau du clip* -  
Cette vue combine plusieurs *fichiers médias* identiques en un seul clip.  
Exemple : un clip vidéo avec deux *pistes source* audio (VA1A2) n’a qu’une seule entrée sur la liste.
- ♦ *Mélangée* -  
Cette option combine les deux vues mentionnées précédemment. La première ligne contient les informations sur le clip complétées au-dessous par les informations relatives au fichier qui lui est associé.

Pour avoir une description des autres fonctions de menu, voir “*Vue d’édition*” en page 8-32.

### En-têtes de liste

Les en-têtes de liste (les colonnes individuelles) sont également essentiellement identiques à celles figurant dans l’onglet *Clips*.

Notez toutefois les différences suivantes :

- ♦ *Nom* -  
Un nom optionnel donné au *fichier média* et correspondant au nom sous lequel le fichier a été numérisé (à ne pas confondre avec le nom du système qui est spécifié dans la colonne *Fichier*).
- ♦ *Repères (Tags)* -  
Le nombre spécifié dans cette colonne indique le nombre de clips dans le *projet* en cours ou dans la *séquence* sur la *Time-Line* qui sont liés à ce *fichier média*.  
0 signifie : Ce fichier n’est pas utilisé ( page 8-118).



Les *Repères* ne sont pas actualisés automatiquement. Il faut remettre à zéro et démarrer un nouveau comptage pour rafraîchir les résultats. Pour obtenir un comptage correct des médias utilisés, prenez la précaution de choisir le mode de visualisation *Basé sur le clip* ( page 8-116).

- ♦ *Projet* -  
Nom ou N° du *projet* dans lequel le *fichier média* a été créé.
- ♦ *Fréquence audio* -  
Fréquence d'échantillonnage des *fichiers médias* audio.
- ♦ *Débit audio* -  
Débit des *fichiers médias* audio.
- ♦ *Aspect vidéo* -  
Rapport d'aspect (4:3, 16:9).
- ♦ *Chemin* -  
Chemin du répertoire du *fichier média* ( page 8-112).
- ♦ *Fichier* -  
Nom du *fichier média* (nom du système, page 8-104).
- ♦ *Emplacement* -  
Nom que vous pouvez librement affecter au volume (média/emplacement) de stockage du fichier, une abréviation par exemple ( voir aussi "*Modification des répertoires des médias*" en page 8-122).
- ♦ *Lien* -  
Si un "x" figure dans cette colonne, cela signifie que le *fichier média* n'a pas été stocké dans un *répertoire de médias* de *projet* mais un lien avec ce fichier existe réellement. (Voir aussi "*Copie/Déplacement de fichiers et Création de raccourcis*" en page 6-55.)
- ♦ *Local* -  
Un "x" dans cette colonne signifie que le fichier média est situé sur un lecteur local (et non dans le réseau).
- ♦ *Qualité* -  
Cette colonne indique le niveau (ou classe) de qualité du fichier média que l'utilisateur a choisi pour la capture. Normalement (c'-à-d. si rien n'a été modifié), il est fixé à " 16 (Normal) "; sinon, il présente un numéro de 1 à 31. Voir aussi "*Classes de qualité*" en page 5-16.



Dans chaque colonne, les entrées peuvent être triées. page 8-38

## fichiers médias : Fonctions

Ouvrez le menu contextuel en cliquant (bouton droit) sur l'onglet *Médias* de la fenêtre *Projet* ou en cliquant sur le bouton d'outil correspondant.

- ♦ *Ouvrir -*  
Cette fonction permet de charger le *fichier média* dans le *visionneur de clip*. Si le débit est suffisamment élevé, les *fichiers médias* peuvent être facilement lus via une connexion au réseau.  
Un montage direct est impossible; si vous souhaitez le faire, créez un clip à partir du *fichier média* (voir ci-dessous).
- ♦ *Propriétés -*  
Cette fonction permet d'ouvrir la boîte de dialogue *Propriétés de l'objet* ( page 8-69).
- ♦ *Créer un(des) clip(s) à partir d'un(de) fichier(s) média(s) -*  
Cette fonction génère un clip pour chaque *fichier média* sélectionné. Les clips sont stockés dans un *chutier* généré automatiquement et portant le nom de *Clips Médias*; il peut être modifié pour être utilisé dans le *projet* et la *séquence*.
- ♦ *Créer les clips et copier le média sélectionné dans le volume de capture -*  
Il s'agit de la méthode utilisée pour enregistrer des clips sur un disque local à partir du réseau (ou pour les copier d'un répertoire local vers un autre répertoire local, ou d'un répertoire du réseau vers un autre répertoire du réseau). Les clips associés sont également ajoutés au *projet* courant.  
Important : " Volume de capture " désigne le répertoire principal et courant (voir "*Volumes des médias (Répertoires)*" en page 8-121).
- ♦ *Copier le média sélectionné dans le volume de capture -*  
Identique à l'option précédente, mais ne génère pas de clip dans le *projet*.
- ♦ *Supprimer les fichiers médias sélectionnés -*  
Cette fonction permet de supprimer le(s) *fichier(s) média(s)* sélectionné(s) sans que le système vous demande de confirmer la suppression.



Attention : Cette suppression est définitive ! Avant de supprimer le fichier, assurez-vous qu'il n'est pas actuellement exploité par un autre utilisateur.

- ♦ *Repérer les médias utilisés -*  
*de la séquence en cours*  
*du projet en cours*  
Cette fonction compte le nombre de fois qu'un *fichier média* est utilisé par les clips d'un *projet* et/ou sur la *Time-Line*, que cela concerne une partie du fichier ou sa totalité.  
Activez cette option pour commencer le comptage.  
La Gestion des médias compte les clips. 0 (zéro) signifie : Le fichier média n'est pas utilisé. Cette option vous aide également à identifier les données superflues et de les supprimer si vous le souhaitez.





Les *Repères* ne sont pas actualisés automatiquement. Il faut remettre à zéro et démarrer un nouveau comptage pour rafraîchir les résultats.

En outre, pour obtenir un comptage correct des médias utilisés, prenez la précaution de choisir le mode de visualisation *Basé sur le clip* ( page 8-116).

- ♦ *Remettre à zéro* -

Cette fonction permet de remettre à zéro les valeurs sous *Repérer les médias utilisés* (pour redémarrer le comptage, par exemple).

- ♦ *Contrôler les liens* -

Cette fonction permet de vérifier si le(s) lien(s) au(x) *fichier(s) média(s)* est(sont) correct(s) et de signaler une perte de lien éventuelle.

- ♦ *Rafraîchir la vue* -

Cette fonction rafraîchit la liste affichée. Par contre, les fichiers non créés par Pinnacle Liquid dans le réseau ne sont pas inclus.

- ♦ *Rebalayer les répertoires* -

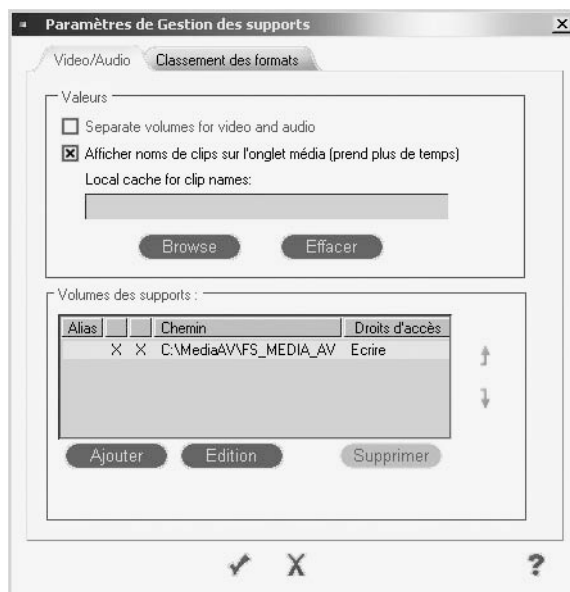
Cette fonction s'applique également aux fichiers créés par d'autres systèmes ou transférés dans les répertoires de médias à l'aide de l'Explorateur Windows.

## Paramètres de Gestion des médias



Pour visualiser les options et les paramètres par défaut de la Gestion des médias, sélectionnez le menu *Editer > Panneau de configuration > Site > Paramètres de Gestion des médias*. Parmi tous les réglages, ces paramètres sont importants pour l'*Outil de dérus-hage*, car il vous permet de définir les répertoires destinés à la numérisation et à la sauvegarde.

Les paramètres de la Gestion des médias ne sont pas spécifiques à l'utilisateur, mais s'appliquent à un système en particulier.



*Paramètres de Gestion des médias*

## Onglet Vidéo/Onglet Audio

- ♦ *Volumes séparés pour la vidéo et l'audio* -  
Activez cette option si vous souhaitez enregistrer des fichiers médias vidéo et audio dans des répertoires distincts. Si un seul onglet est affiché (*Vidéo/Audio* combinés), un volume destination distinct pour l'audio n'a pas été spécifié dans l'*Outil de dérushage*.  
Il est généralement recommandé d'enregistrer la vidéo avec ses données audio.
- ♦ *Afficher noms de clips sur l'onglet média (prend plus de temps)* -  
Activez cette option pour afficher les noms de clip distincts (par opposition aux noms qui ont été affectés par la Gestion des médias) lorsque vous avez ouvert l'onglet *Média*. La génération de la liste prend alors légèrement plus de temps.  
Pour réduire le trafic sur le réseau, vous pouvez définir un cache lecteur local pour tous les fichiers de noms de clips. Les noms de clips restent dans ce cache pendant 20 jours avant d'être supprimés.

## Volumes des médias (Répertoires)

Cette liste s'applique à plusieurs modules et fonctions de *Pinnacle Liquid* :

- ♦ Pour la Gestion des médias :  
La Gestion des médias recherche les disques et les répertoires figurant dans cette liste pour les *fichiers médias* qui peuvent être utilisés par Pinnacle Liquid.
- ♦ Pour l'*Outil de dérushage* et *Numérisation par Lot* :  
Toutes les données issues de la numérisation sont sauvegardées dans les volumes (disques et répertoires) spécifiés ici.  
Si plusieurs volumes sont spécifiés, le *volume principal* peut être repéré par un astérisque (\*).  
Si *Passer au volume disponible suivant...* est activé pour les disques de capture ("*Etat disque saturé / Changer Volume*" en page 6-35), la procédure se poursuivra avec le volume disponible suivant sur la liste ou, si la fin de cette liste a été atteinte, avec le *premier disque* du début de liste (pour la fonction *Numérisation par Lot* uniquement).
- ♦ Pour Importation de clips Médias/Importation ALE/*Consolidate* :  
Les *fichiers médias* des objets importés sont sauvegardés dans le volume spécifié (et éventuellement dans des sous-répertoires spécifiques, selon leur type, *page 8-112*). Ceci s'applique également aux fichiers médias ALE.



A des fins de capture (numérisation), utilisez exclusivement des disques durs partitionnés au format système NTFS. Le format FAT32 peut poser des problèmes avec des clips plus longs.

## Modification des répertoires des médias

Vous pouvez compléter et modifier la liste des volumes, y supprimer des entrées inutiles et modifier leur ordre. Vous pouvez également affecter aux volumes des noms distincts.

- ♦ *Ajouter* -  
Cette fonction permet d'ouvrir une boîte de dialogue Windows dans laquelle vous pouvez trouver et sélectionner le volume correspondant. Cliquez ensuite sur *OK* pour l'ajouter à la liste.  
Vous pouvez également créer un nouveau répertoire (dossier). Cliquez sur le bouton, puis créez un nouveau répertoire et nommez le nouveau dossier.
- ♦ *Modifier* -  
Cette fonction vous permet de modifier une entrée existante dans la liste. Cliquez sur cette entrée puis sur *Modifier* et suivez la procédure décrite sous *Ajouter*.  
Vous pouvez également cliquer (bouton droit) sur la colonne *Chemin* pour appeler les fonctions *Modifier* et *Ajouter* à partir du menu contextuel.
- ♦ *Supprimer* -  
Cette fonction vous permet de supprimer une entrée de la liste (et seulement à partir de celle-ci). Cliquez sur l'entrée puis sur *Supprimer*.
- ♦ *Colonne Désignation/Pseudonyme* -  
Cliquez (bouton droit) sur la colonne *Pseudonyme* pour ouvrir un champ de saisie. Entrez un nom puis appuyez sur *ENTRÉE* pour fermer le champ.  
Ce nom sera utilisé dans l'*Outil de dérushage* et dans la fenêtre *Médias*, dans la colonne *Emplacement* (voir "*En-têtes de liste*" en page 8-116).  
Vous pouvez également utiliser des pseudonymes pour remplacer des spécifications techniques de chemin par des noms plus faciles à retenir.
- ♦ *Colonne Volume principal* -  
Cliquez (bouton droit) sur la colonne pour définir un volume en tant que volume de numérisation (principal) courant. L'entrée choisie est repérée par un X. (Voir aussi "*Etat disque saturé / Changer Volume*" en page 6-35.)



Le volume ou répertoire identifié par "\*" est "principal" de multiples manières, non seulement pour la numérisation mais aussi en cas d'importation de médias et avec la fonction *Consolidate*. Le volume principal peut également être un répertoire de réseau.

- ♦ *Colonne Lecteur d'importation* -  
(Tout près de la colonne *Volume principal*) Important dans les systèmes en réseau où la gestion des médias est administrée centralement. Ajoutez le chemin de fichier du réseau et cochez la case en face de cette entrée de liste (clic bouton droit). De cette manière, le gestion des médias centralisée peut conserver la trace des objets importés localement.

- ♦ *Colonne Droits d'accès -*

Pour protéger des répertoires particuliers, vous pouvez affecter les attributs *Ecriture* ou *Lecture* (ouvrez le menu contextuel en cliquant sur le bouton droit).

Important : Ceci ne s'applique pas au niveau du système d'exploitation; autrement dit, l'accès à d'autres utilisateurs n'est pas interdit.

Les volumes auxquels l'attribut *Lecture* a été affecté ne sont pas inclus dans un changement de volume.

L'accès à l'*Ecriture* comprend l'accès à la *Lecture*.

- ♦ *Réorganiser -*

Vous pouvez déplacer les entrées à l'aide des deux flèches sur la droite de la boîte à liste. Cliquez sur une entrée puis sur l'une des flèches jusqu'à ce que l'entrée soit placée à l'endroit désiré.



Si vous souhaitez créer un nouveau répertoire, sélectionnez *Fichier > Nouveau > Dossier* dans Explorateur Windows (reportez-vous au manuel utilisateur Windows).

## **Que se passe t-il lorsque vous créez un nouveau répertoire de médias ?**

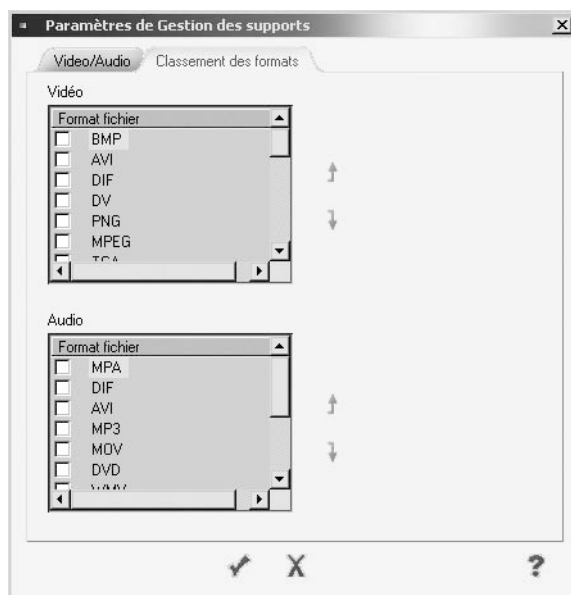
Lorsque vous cliquez sur *Ajouter* pour créer un nouveau répertoire de médias, voilà ce qu'il se passe (en partant d'un exemple):

- 1 Vous souhaitez créer le répertoire "NouveauVolume" sur le disque Q:. Cliquez sur *Ajouter*, sélectionnez Q: et entrez le nom.
- 2 Q:\NouveauVolume apparaît maintenant dans la liste des répertoires. Un répertoire de même nom est créé sur le disque dur et :
- 3 Gestion des médias crée automatiquement deux sous-répertoires : *Reels* et un répertoire identifiant votre ordinateur sur le réseau.  
Les fichiers médias sont stockés dans des sous-répertoires du répertoire *Reels*  
( page 8-112).

## Onglet Classement des formats

Vous avez besoin de cette liste si vous avez des clips identiques (vidéo ou audio) sous des formats de fichier différents. Dans les versions antérieures de Pinnacle Liquid, vous pouviez spécifier un format de fichier préféré pour la lecture, mais un seul. La diversité des formats est maintenant plus importante, et il pouvait arriver que la Gestion des médias nécessite des informations sur la manière de classer les différents types de médias.

Sélectionnez les formats appropriés et utilisez les touches fléchées pour les disposer dans le bon ordre.



*Classement des formats*

## Importation de clips Médias

Lorsque vous importez des clips Médias dans un *projet*, vous pouvez créer des copies des *fichiers médias* correspondants dans le *répertoire des médias* du *projet* courant ou déplacer les fichiers dans ce répertoire (voir “*Volumes des médias (Répertoires)*” en page 8-121 et “*Répertoires des médias du projet : Où sont stockés les fichiers ?*” en page 8-112).

Pour plus d’informations, voir “*Importation de clips Médias*” en page 6-53.



Vous pouvez également contourner l’opération d’importation décrite ici. Si vous avez trouvé un fichier média dans un répertoire particulier, vous pouvez générer un clip pour ce fichier dans votre *projet* en utilisant la fonction *Créer un(des) clip(s) à partir d’un(de) fichier(s) média(s)* ( page 8-118). Toutefois, le *fichier média* n’est dans ce cas ni copié ni déplacé dans l’un des *répertoires des médias* de votre *projet*.

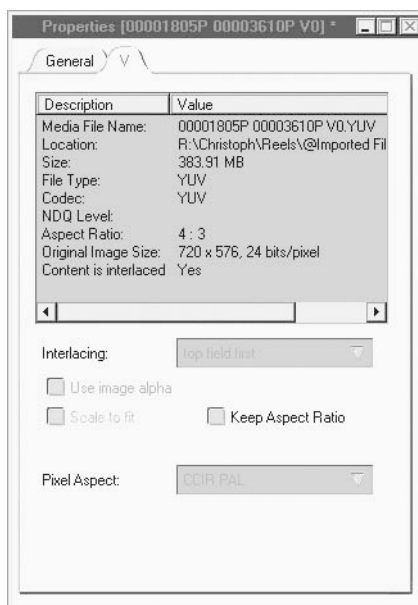
## Gestion des médias et Propriétés de l'objet

La fenêtre *Propriétés de l'objet* fournit des informations sur l'objet, et dans une moindre mesure, sur les fonctions, selon le type de l'objet.

Vous pouvez appeler la boîte de dialogue *Propriétés* à partir du menu contextuel de chaque objet. Dans cette boîte de dialogue, les éléments de l'onglet *Général* sont les mêmes pour tous les objets ( voir aussi "*Eléments généraux de la boîte de dialogue Propriétés de l'objet*" en page 8-71). Les onglets *V* et *A1...A4* sont décrits ci-dessous.

### Onglet : V

La zone supérieure de cette boîte donne la liste des informations que la Gestion des médias a été capable de retrouver pour cet objet; la zone inférieure contient les options que l'utilisateur peut choisir (en fonction du type de l'objet).



Onglet V avec informations concernant la vidéo

#### ◆ Niveau de qualité -

Indique le " niveau de qualité " affecté à la capture, qui est normalement la valeur par défaut 16 (*normal*). Peut être utilisé pour associer un autre jeu de fichiers médias au clip courant / "*Classes de qualité*" en page 5-16).



- ♦ *Nom du média* -  
Nom sous lequel le système a sauvegardé un *fichier média* sur le disque dur( voir aussi “*Désignation des fichiers médias par Pinnacle Liquid (Médias à flux continu)*” en page 8-104). Dans le cas des images, le nom de fichier qui leur a été affecté lors de leur création apparaît à l’écran.
- ♦ *Emplacement du média* -  
Chemin et répertoire dans lequel le *fichier média* a été placé. Voir aussi “*Répertoires des médias du projet : Où sont stockés les fichiers ?*” en page 8-112.
- ♦ *Taille du média* -  
Taille du *fichier média* en kilo-octet, mégaoctet ou gigaoctet.
- ♦ *Format de fichier*-  
Il s’agit du *format du fichier média*, tel que YUV ou 2VUY pour Non compressé, M2V pour I-MPEG ou TGA pour un fichier graphique Targa. Voir aussi “*Formats système et Codecs dans Pinnacle Liquid*” en page 8-106.
- ♦ *Format de média (Codec)* -  
Spécifie le *format du média* utilisé lors de la numérisation ou de la création d’un fichier graphique. Voir aussi “*Formats système et Codecs dans Pinnacle Liquid*” en page 8-106.
- ♦ *Niveau NDQ (Débit)* -  
Spécifie le débit de données (avec I-MPEG2, indique également le niveau de compression).
- ♦ *Rapport d’aspect*-  
Il s’agit du format de l’image vidéo (4:3 ou 16:9).
- ♦ *Format original de l’image*-  
Pour les graphiques : format (hauteur x largeur en pixels) et profondeur binaire du fichier source.
- ♦ *Format Pixel* -  
Spécifie le rapport d’aspect des pixels vidéo.
- ♦ *Le contenu est entrelacé* -  
Spécifie si le clip a été créé au moyen de l’entrelacement. Les fichiers graphiques ne sont généralement pas entrelacés, comme ne le sont pas certains formats HD.
- ♦ *Alpha* -  
Oui signifie que le clip possède son propre canal alpha.
- ♦ *Niveau de Qualité* -  
Indique le niveau de qualité affecté au moment de la création du clip (voir *page 5-16*).

## Options :

Selon le type d'objet, ces options et boîtes à liste peuvent être sélectionnées ou non (elles apparaissent dans ce cas en grisé).

- ◆ *Entrelaçage*

Dans cette boîte à liste, vous pouvez définir l'ordre des trames. Il s'applique aux images produites par l'entrelaçage, c'est-à-dire qu'elles comportent une suite de lignes paires et impaires.

Certains logiciels graphiques convertissent cet ordre par défaut, ce qui risque de provoquer le scintillement des images.

Vous pouvez éviter cet effet en modifiant l'ordre de lecture des trames.



L'ordre de lecture des trames d'une animation peut être modifié en sélectionnant *Entrelaçage*. Choisissez l'option *Trame supérieure en premier* ou *Trame inférieure en premier*. Nous vous conseillons d'accéder aux propriétés à partir du *projet* et non à partir du menu contextuel de l'objet sur la *Time-Line*.



La question de savoir s'il faut ou non utiliser le mode entrelacé se pose généralement pour les graphiques saisis à partir des images télévision, constituées de deux trames entrelacées. Dans certains cas, la pause peut provoquer un scintillement si les deux trames sont très différentes. Cet effet est particulièrement visible pour une image présentant beaucoup de mouvements. Il est donc utile dans ce cas de ne saisir que les lignes paires ou impaires d'une image et de compléter les lignes manquantes par interpolation.

- ◆ *Utiliser le plan alpha de l'image -*

Désactivez cette option si vous ne voulez pas utiliser le canal alpha d'un graphique (dans les fichiers TGA par exemple, le canal alpha contient des informations sur la transparence des graphiques). Pinnacle Liquid reconnaît si un graphique contient un canal alpha ou non. Sinon, cette option est inactive.

- ◆ *Mise à l'échelle -*

En utilisant les options de mise à l'échelle, vous pouvez modifier et adapter les clips qui ont été générés avec un format différent de celui actuellement défini pour la *Time-Line*. Vous pouvez toutefois également les laisser en l'état.

Pour vous offrir le maximum de liberté possible dans l'adaptation des clips, vous pouvez sélectionner l'une des sept options disponibles. X indique la largeur de l'image et Y la hauteur de l'image.

Voir "*Haute Définition sur la Time-Line*" en page 5-19.

- ◆ *Aspect des pixels*

*Carré, PAL/NTSC CCIR 4:3 ou CCIR 16:9*. Avec ces informations, Pinnacle Liquid peut configurer les pixels en fonction du format TV choisi pour le système.

Nota : Ceci n'affecte pas le format des pixels.

Si vous avez sélectionné l'option *Auto* sous *Panneau de configuration > Utilisateur > Importation des images > Par défaut*, Pinnacle Liquid essaie de reconnaître automatiquement le format des pixels existant.

Si l'opération d'importation se traduit par des distorsions/formats d'image indésirables, vous pouvez définir ici le format des pixels approprié. CCIR PAL/NTSC correspond au rapport d'aspect 4:3.



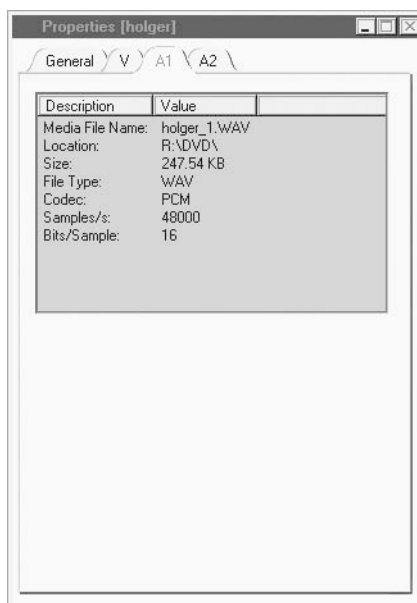
Le format PAL peut varier (768x576 ou 720x576) en fonction de la forme des pixels. Comme il a été dit précédemment, la plupart des logiciels graphiques génèrent des pixels carrés. Positionnés les uns à côté des autres, 768 d'entre eux remplissent la largeur totale d'un format vidéo. Pour les images TV, il en suffit de 720 car les pixels sont légèrement plus larges que haut (c'est-à-dire rectangulaires). Il en résulte que 768 pixels carrés = 720 pixels PAL. Autrement dit, une image constituée de 768x576 pixels créée au moyen d'un logiciel graphique remplit complètement le format TV PAL (en supposant que les pixels soient carrés).

Les valeurs pour le NTSC sont : NTSC CCIR = 720x486; NTSC (pixels carrés) = 640x486.

## Onglet : A1 (A2, A3, A4)

Similaire à l'onglet : V, plus les spécificités de l'audio :

- ♦ *Echantillons/s*  
Indique la fréquence d'échantillonnage. En interne, Pinnacle Liquid fonctionne sous 48 kHz.
- ♦ *Bits/Echantillons*  
Il s'agit du débit binaire du fichier audio.



## Gestion des médias et Explorateur Windows

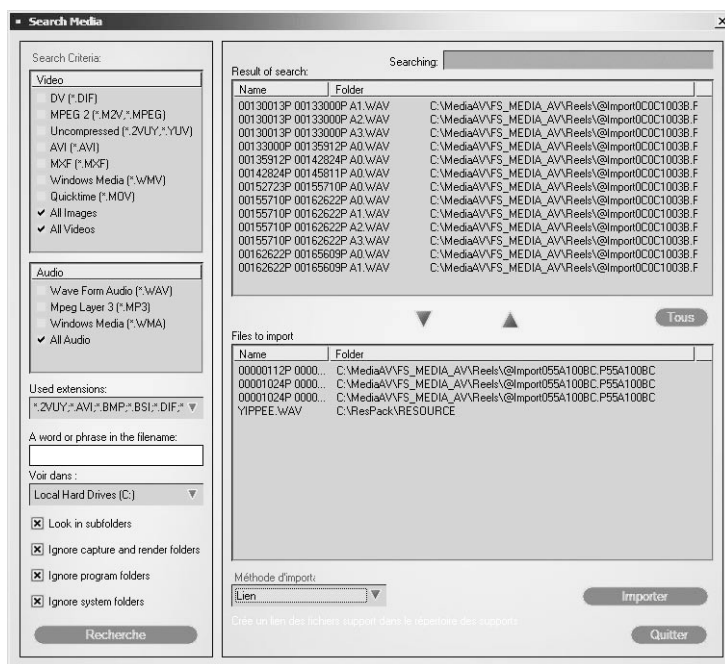
Dans Explorateur Windows, vous pouvez également trouver les noms de fichiers générés par la Gestion des médias. Les *fichiers médias* sont faciles à identifier grâce aux informations de Time Code et au répertoire contenant le nom de la *bobine*.

Pour la plupart des *fichiers médias*, un fichier existe sous le même nom et il contient des métadonnées pour ce *fichier média*.

## Recherche et Importation de fichiers médias (Recherche de médias)

Cet outil localise et importe les fichiers médias vers votre *projet*. Vous pouvez spécifier plusieurs critères de recherche et options d'importation. Pour chaque fichier média importé, que ce soit de la vidéo, de l'audio, un graphique ou un titre, un clip est ajouté au *projet*.

*Recherche de médias* peut se trouver dans ↓ *Barre de menus* > *Fichier* > *Importer*.



*Recherche (et importation) de médias*

## 1: Définissez les critères de recherche

Que recherchez-vous ? Vidéo, audio, images ? Certains noms de fichiers ou parties de noms de fichiers ? Sélectionnez les options. La liste affiche toutes les extensions de fichiers sélectionnés.

Où souhaitez-vous que l'outil effectue la recherche ? Sélectionnez un lecteur ou un dossier. Pour accélérer la recherche, vous pouvez également exclure certains dossiers.

A l'aide de la fonction *Ignorer chemins*, vous pouvez choisir des répertoires spécifiques et les exclure de la recherche.

Pour cela, cliquez sur *Edition* et entrez un nom de chemin (par ex. *C:\Programmes*) ou utilisez la fonction de navigation. Cliquez sur *Ajouter* pour ajouter le chemin choisi à la liste des exclusions.

## 2: Démarrer/Arrêter la recherche

Cliquez sur le bouton *Rechercher*. La zone *Résultat de la recherche* affiche la liste de tous les fichiers trouvés. Vous pouvez arrêter l'opération dès que le(s) fichier(s) souhaité(s) s'affiche(nt).

## 3: Sélectionnez les fichiers à importer

Vous pouvez maintenant déplacer tous les fichiers localisés vers la liste *Importation* ou sélectionner des fichiers individuels (utilisez CTRL-clic ou SHIFT-clic). Cliquez sur le symbole *Flèche Bas* pour transférer tous les éléments sélectionnés. Le symbole *Flèche Haut* décale les fichiers sélectionnés de nouveau vers la liste *Résultats*. La zone *Résultats* est effacée chaque fois qu'une nouvelle recherche est lancée; la liste *Importation* est effacée seulement lorsque tous les fichiers ont été importés.

## 4: Sélectionnez la méthode d'importation

*Copier*, *Déplacer* des fichiers ou créer un *lien*? *Copier* et *Déplacer* transfèrent les fichiers vers le *Volume de média principal* courant.

Attention : Des fichiers *déplacés* ne sont plus à leur emplacement d'origine. Un fichier *lié* reste à l'endroit où il se trouve.

## 5: Importation

Cliquez enfin sur *Importation*. Dans votre *projet*, un *Dossier de chutiers* nommé *Recherche de médias importés* et contenant les *chutiers* " Vidéo ", " Audio " et " Images " sera créé. Vous pouvez y trouver les clips correspondant à tous les *fichiers médias* importés.

## Suppression de clips/objets et de fichiers médias

**Supprimer des clips/objets** *page 8-132*

**Supprimer des fichiers médias** *page 8-134*

**Supprimer les fichiers de rendu** *page 8-135*

**Restaurer les objets, les fichiers médias et les fichiers de rendu supprimés** *page 8-136*

**Vider un projet** *page 8-137*

### Suppression de clips/objets

Pour supprimer un ou plusieurs objets (clips, *séquences*, effets, etc.) de votre *projet*, vous pouvez sélectionner l'une des quatre options suivantes :

- ♦ *Supprimer* (option du menu contextuel) :  
Sélectionnez un ou plusieurs objets, ouvrez le menu contextuel et sélectionnez *Supprimer*.
- ♦ Bouton *Corbeille* sur la barre d'outils du *projet*.  
Sélectionnez un ou plusieurs objets et cliquez sur le bouton situé sur la barre d'outils du *projet*.
- ♦ Touche SUPPR (clavier) :  
Sélectionnez un ou plusieurs objets et appuyez sur SUPPR.
- ♦ Glissez-déposez les objets dans l'icône de la *Corbeille* du bureau :  
Sélectionnez un ou plusieurs objets et déposez-les dans l'icône de la *Corbeille* du bureau Pinnacle Liquid (et non dans le *bac de recyclage* Windows ni sur le bouton de la corbeille du projet !).  
Voir aussi "*Corbeille*" en page 3-19.

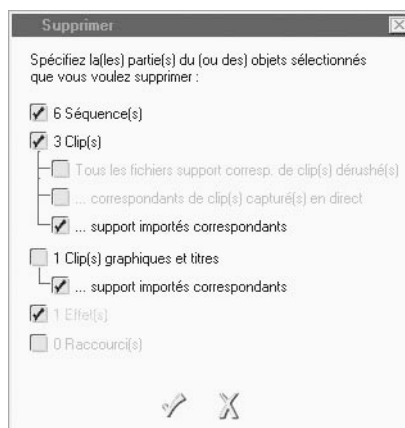
Dans les quatre cas, la boîte de dialogue *Supprimer* apparaît à l'écran et les objets sont placés dans la *corbeille* du bureau à partir de laquelle vous pouvez également les restaurer.

Les objets supprimés à partir de la *Time-Line* ne sont pas placés dans la *corbeille*.



La boîte de dialogue *Supprimer* contient plusieurs options de suppression d'objets ou de *fichiers médias*. Pinnacle Liquid vous demande toujours ce que vous voulez vraiment supprimer pour vous éviter d'éliminer par erreur un objet dont vous auriez encore besoin.

Lorsque vous supprimez des *fichiers médias*, une deuxième boîte de dialogue peut s'afficher, selon les circonstances ( *page 8-134*).



*Boîte de dialogue Supprimer*

Les options de suppression se rapportent aux objets que vous avez sélectionnés dans le *chutier*. Le nombre d'objets sélectionnés est indiqué.

Cliquez une fois sur les options appropriées pour les activer :

## Séquence (s)

Cette option supprime les *séquences* du *chutier* et élimine le nom de la *séquence* dans la boîte à liste déroulante située au-dessus du *visionneur final*. Elle n'affecte pas les *fichiers médias*.

## Clip (s)

Cette option s'applique aux clips et, le cas échéant, aux *fichiers médias* qui leur sont associés. Vous pouvez supprimer le(s) clip(s), le(s) *fichier(s) média(s)* ou les deux :

- ♦ *Fichier(s) média(s) de clip (s) dérushé(s)*
- ♦ *Fichier(s) média(s) de clip(s) capturé(s) en direct*
- ♦ *Fichier(s) média(s) importé(s)*

Lorsque vous supprimez des *fichiers médias* particuliers, le système vous demande de confirmer la suppression ( *page 8-134*).

## Clip(s) Graphiques et Titres

Cette option supprime les clips Graphiques et Titres avec/sans *fichiers médias*. Lorsque vous supprimez des *fichiers médias* particuliers, le système vous demande de confirmer la suppression ( *page 8-134*).

## Effet(s)

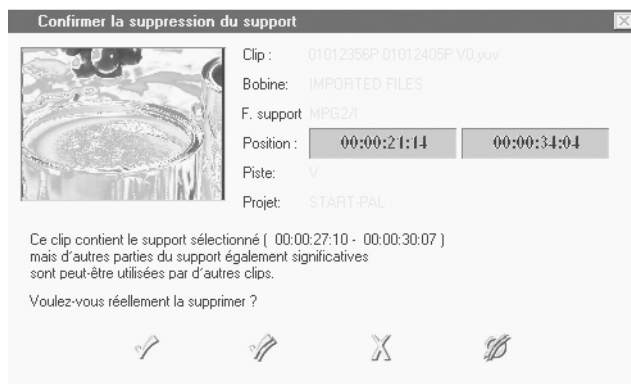
Cette option supprime les effets de clip, les transitions, les effets audio, etc., mais pas les effets d'origine dans le Pinnacle Liquidchutier FX *de*.

## Raccourci(s)

Cette option supprime les raccourcis, y compris ceux du bureau.

## Suppression de fichiers médias

Si vous avez besoin de supprimer des *fichiers médias* utilisés dans d'autres clips, le système vous demande par une deuxième boîte de dialogue de confirmer la suppression.



*Confirmer la suppression du média*



## Suppression des fichiers de rendu

Les fichiers de rendu, c'est-à-dire les fichiers créés lorsque des effets ou des clips du *Editeur Timewarp* sont calculés, peuvent également être supprimés de manière sélective.

Il peut s'avérer nécessaire de supprimer des fichiers de rendu lorsque, par exemple, après une *Numérisation par lot*, vous souhaitez recalculer des effets sur la base du matériau nouvellement numérisé (voir aussi "*Numérisation par lot et Calcul des effets*" en page 8-87) ou lorsque vous supprimez des fichiers dont vous n'avez plus besoin (pour faire de la place sur le support de stockage). Les options suivantes sont disponibles :

### Suppression des fichiers de rendu (Projet)

Le menu contextuel de l'icône *Corbeille* sur le bureau contient un certain nombre d'options de suppression des fichiers de rendu s'appliquant au *projet* en cours. Sélectionnez :

*Supprimer les fichiers de rendu du projet :...*

- ♦ *Tous -*  
Cette option supprime tous les fichiers de rendu existant dans le *projet*.
- ♦ *Non utilisés par une séquence -*  
Cette option supprime les fichiers de rendu qui ne font référence à aucune *séquence* existante dans le *projet*.
- ♦ *Non utilisés par la séquence en cours -*  
Cette option supprime tous les fichiers de rendu à l'exception de ceux utilisés dans la *séquence* située actuellement sur la *Time-Line*.
- ♦ *Non utilisés par la(les) séquence(s) sélectionnée(s) dans la fenêtre Projet -*  
Cette option supprime tous les fichiers de rendu à l'exception de ceux qui appartiennent aux *séquences* sélectionnées dans la fenêtre *Projet*.

### Suppression des fichiers de rendu (Time-Line)

Ces fonctions de suppression sont appliquées aux fichiers qui appartiennent à la *séquence* située actuellement sur la *Time-Line*. Dans le menu contextuel de la *Time-Line*, sélectionnez

*Supprimer les fichiers de rendu...*

- ♦ *entre les points d'Entrée/Sortie -*  
pour supprimer de manière sélective ou
- ♦ *de la séquence en cours (tous) -*  
pour supprimer tous les fichiers de rendu de la *séquence*.

## Restauration d'objets, de fichiers médias et de fichiers de rendu supprimés

Un certain nombre d'options destinées à restaurer des objets, des fichiers et des états "supprimés" existent. Toutefois, certaines manipulations sont parfois nécessaires mais, dans certains cas, cette restauration peut s'avérer impossible. Les rubriques suivantes donnent un aperçu des mesures préventives et d'urgence :

### Objet (Clip) supprimé - Fichier média retrouvé

Un clip peut facilement être créé à partir d'un *fichier média* :

- 1 Identifiez le *fichier média* sur l'onglet *Médias* de la fenêtre *Projet*, par exemple par le nom de *bobine*, ou passez à la *Vue d'icônes-images*.
- 2 Puis appelez la fonction *Créer un(des) clip(s) à partir d'un(de) fichier(s) média(s)* dans le menu contextuel du *fichier média*. *page 8-118*

### Fichier média supprimé - Objet (Clip) retrouvé

Si l'objet est un objet dérushé, vous pouvez rapidement le renumériser en exécutant une *Numérisation par lot* (à condition que le matériau d'origine soit encore présent). Voir : "*Numérisation par lot (Capture par lot)*" en *page 8-80*.

Dans le cas de *fichiers médias* importés, une copie peut encore exister (sur le réseau par exemple). Si le fichier est encore présent dans l'emplacement de stockage d'origine, la fonction *Gestion des médias* le retrouvera automatiquement.

### Fichier média et objet (clip) supprimés

Dans ce cas, il n'y a que peu d'espoir. Vous pouvez éventuellement accéder à l'objet par le biais de la version de travail que vous auriez sauvegardé à l'origine ( voir aussi "*Versions antérieures*" en *page 8-137*).

### Fichier de rendu supprimé - Effet retrouvé

Ceci est simple. Pinnacle Liquid recalcule les effets lorsque, par exemple, la *séquence* correspondante doit être visionnée.

### Fichier de rendu et Effets supprimés

Les effets standard peuvent simplement être appliqués une fois encore sur des positions appropriées. Pinnacle Liquid recalcule les effets lorsque, par exemple, la *séquence* correspondante doit être visionnée.

Les effets personnalisés doivent être recréés. Nous vous conseillons donc de sauvegarder dans un *chutier* les effets qui vous ont occasionné beaucoup de travail. Voir aussi "*Sauvegarde des effets créés personnellement*" en *page 10-41*.

## Corbeille (Bureau)

L'icône de la *Corbeille* sur le bureau de Pinnacle Liquid conserve les objets supprimés. Si vous n'avez pas vidé cette *corbeille* dans l'intervalle, vous pourrez restaurer tous les objets qu'elle contient. Déplacez avec la souris ou copiez les objets correspondants vers l'emplacement choisi.

## Liste Undo

Un grand nombre de modules possèdent les fonctions *Undo/Redo*. En cliquant de manière répétée sur cette fonction, vous avez la possibilité de restaurer un état antérieur. Vous pouvez par contre perdre d'autres étapes de votre travail.

## Versions antérieures

Vous pouvez également vous protéger contre la perte de données en effectuant une sauvegarde régulière des étapes intermédiaires de votre travail. Ceci est possible pour les *projets* (page 8-6) et les *séquences* (page 9-52).

## Vidage d'un projet

Cette fonction (accessible par le menu contextuel de l'icône *Corbeille* du bureau Pinnacle Liquid) supprime certaines données périphériques du *projet*, comme l'historique des fonctions *Undo/Redo*, qui peuvent devenir très nombreuses, surtout pour des *projets* fortement modifiés.

Cette fonction ne supprime aucun objet, aucune *séquence* ni aucun *fichier média*.



Particulièrement, lorsque vous travaillez sur des *projets* de taille importante, pensez à vider de temps en temps la *Corbeille* du bureau de Pinnacle Liquid. Ceci permet de maintenir la taille des fichiers du *projet* la plus petite possible.

## Paramètres Vortex et réseau

Si l'option Vortex a été installée, la boîte de dialogue intitulée *Paramètres réseau* vous permet de configurer les paramètres spécifiques au Vortex et au réseau (cliquez successivement sur *Editer > Panneau de configuration > Utilisateur > Réseau*). Pour plus d'informations, reportez-vous à votre documentation sur le Vortex.

# Montage



Volume

II

Chapitre

9

Ce chapitre décrit la fonction Pinnacle Liquid qui traite plus spécifiquement du montage des *séquences* sur la *Time-Line* : comment insérer, ajuster, supprimer et déplacer des clips sur la *Time-Line*. Les principes de base du montage audio sont également présentés.

### **Montage vidéo**

- Principes de base (configuration et personnalisation de la Time-Line; priorités; Modes de montage; Notions de base sur les effets) *page 9-3*
- Éditeur de séquences (utilisation du visionneur source/final et de la Flèche Insertion; gestion des séquences) *page 9-41*
- Montage sur la Time-Line (configuration et ajustement d'une séquence à l'aide de la fonction Glisser-déposer) *page 9-57*
- Objets sur la Time-Line (marquage des clips; dissociation des clips; Adapter l'image; propriétés du clip, etc.) *page 9-66*
- Éditeur Trim - assure toutes les fonctions d'un montage de précision *page 9-74*
- Fonctions spéciales (synchronisation des pistes; liaison d'objets) *page 9-83*
- Montage - exemples et illustrations (Flèche Insertion, *Time-Line*, Éditeur Trim) *page 9-88*

### **Audio sur la Time-Line**

Informations de base sur l'audio et la *Time-Line* *page 9-109*

### **Fonctions spéciales et Outils**

- Consolidate (Consolider) : Copie des fichiers médias utilisés dans une séquence *page 8-88*
- Condense (Condenser) : Collecte de l'ensemble des clips d'une séquence dans un chutier *page 8-92*
- Piste de cache et Cache de piste *page 9-113*
- Imbrication de séquences (création d'un conteneur) *page 9-117*
- Visionneur final : Moniteur Pleine taille *page 9-122*
- Menu Qualité d'incrustation *page 9-124*
- Instantané (geler et sauvegarder l'image de *Time-Line*) *page 9-126*
- Montage multicaméra *page 9-127*

---

## Montage vidéo

---

### Principes de base

Cette section fournit des informations sur la *Time-Line*. Cette dernière est la zone dans laquelle la *séquence* est compilée.

**Configuration de la Time-Line** *page 9-4*

**Configuration des pistes**

Dimensions et informations *page 9-16*

**Priorité de pistes**

Supérieure et inférieure sur la Time-Line *page 9-24*

**Mappage des pistes source**

Qui appartient à quoi ? Important pour l'utilisation de l'Éditeur de séquences *page 9-25*

**Modes de montage**

Ecraser ou déplacer les objets ? *page 9-28*

**Navigation sur la Time-Line**

Utilisation de la souris, du clavier et des boutons d'outils *page 9-31*

**Marqueurs de la Time-Line et Marqueurs repères**

Pose de marqueurs et ajout de commentaires à des points importants *page 9-35*

**Undo/Redo**

Risques encourus dans un montage avec les fonctions undo/redo *page 9-37*

**L'ABC des effets**

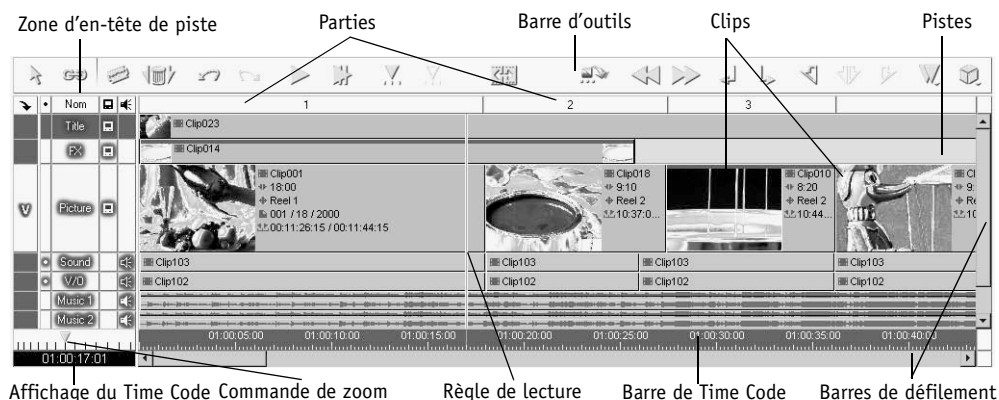
Les informations les plus importantes sur les effets *page 9-37*

## Configuration de la Time-Line

Outil de base du montage virtuel, la *Time-Line* permet, non seulement d'offrir une vue d'ensemble de votre travail de montage, mais aussi d'exécuter des fonctions puissantes et d'une grande souplesse.

Il n'existe pas d'affectation définie des clips aux *pistes* - tous les clips vidéo et audio, graphiques, clips de titres et effets de transition (raccords) peuvent être placés à un endroit quelconque de n'importe quelle *piste* de la *Time-Line*.

Chaque modification effectuée sur cette *Time-Line* a une incidence directe sur la *séquence*; elle peut être visualisée immédiatement et enregistrée en permanence (à l'exception des effets qui doivent être calculés).



Fenêtre de la Time-Line

## Affichage de la Time-Line



Cliquez sur *Commutateur de vues* sur la barre des tâches pour passer d'une vue à l'autre de la *Time-Line*. (voir "Vues du bureau" en page 3-14).



## Composants de la Time-Line

Cette section présente les composants les plus importants de la *Time-Line* :

### Time-Line "vide"

Une *Time-Line* "vide" ou des positions sur la *Time-Line* sur lesquelles aucun objet (clip vidéo, clip audio, titre, etc.) ne figure sur une *piste* ont les significations suivantes :

- ♦ @ Sortie vidéo du système : noir (noir vidéo)
- ♦ @ Sortie audio du système : blanc sonore

En d'autres termes : vous n'avez pas à insérer d'objet particulier pour aboutir à un résultat de "noir" ou de "blanc sonore" (silence) sur une sortie particulière. Ainsi, une fermeture en fondu est générée par un fondu enchaîné vidéo sur une position de *Time-Line* "vide".

### Barre de Time Code

La *barre de Time Code* affiche le Time Code sous plusieurs échelles ( *page 9-6* ), de l'image unique à plusieurs minutes.

Les points d'entrée et de sortie ainsi que les marqueurs placés sur la *Time-Line* ou dans le *visionneur final* apparaissent sur la *barre de Time Code*. L'espace séparant le point d'entrée et le point de sortie apparaît en ombré.

Les modifications de l'échelle de la *barre du Time Code* n'ont aucune incidence sur la barre de position dans le *visionneur final*, et inversement.

### Règle de lecture

La *règle de lecture* affiche la position courante sur la *Time-Line* (position courante dans la *séquence*). Cette *règle de lecture* détermine également comment certaines actions sur la *Time-Line* doivent être exécutées. Ainsi, des insertions effectuées à l'aide de *Flèche Insertion* sont positionnées sur la *règle de lecture* si aucun point d'entrée ou de sortie n'est posé sur la *Time-Line*.

La *règle de lecture* sur la *Time-Line* et la *règle de lecture* sur la barre de position du *visionneur final* correspondent à la même position dans la *séquence* et se déplacent simultanément.

Lorsque la *barre de Time Code* dans la *Time-Line* représente moins d'une seconde, une deuxième ligne apparaît. Cette ligne indique quelle image figure dans le *visionneur final* (ou les images en sortie).



Lorsque vous insérez des clips à l'aide du *visionneur source*, cette image est écrasée par la première image source. Ainsi, si un point d'entrée a été placé à cet endroit sur la *Time-Line*, cette image sera écrasée par le point d'entrée de la source.

## Barres de défilement

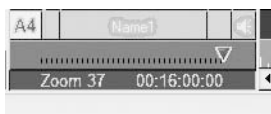
Lorsque vous zoomez sur la *Time-Line*, une partie de cette dernière disparaît. Pour visualiser les parties cachées, utilisez la barre de défilement horizontal en bas de la fenêtre de la *Time-Line* pour faire défiler la vue de la *Time-Line*.

Lorsque la hauteur combinée de toutes les *pistes* dépasse la zone d'affichage disponible, une barre de défilement vertical apparaît sur la droite des *pistes*.

## Commande de zoom

La commande de zoom située sous les *en-têtes des pistes* vous permet d'exécuter un zoom avant et arrière sur la *Time-Line*. Déplacez le curseur de zoom triangulaire vers la gauche pour zoomer en avant " sur la *Time-Line* " et vers la droite pour effectuer un zoom arrière. L'unité la plus petite est une image et la plus grande une minute (distance entre les repères de l'échelle).

Important : Ce paramètre n'affecte pas la *Commande de zoom* dans le *Visionneur final*, tout comme cette commande n'affecte pas ce paramètre.



*Affichage du Zoom et du Time Code; Réglage du zoom*



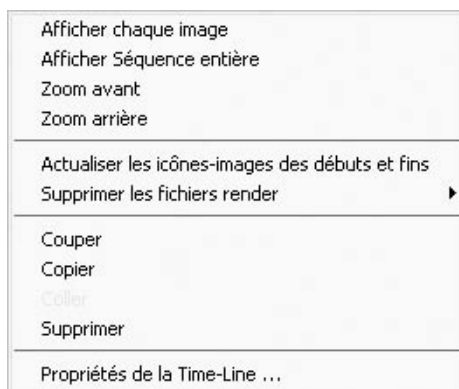
Vous pouvez également modifier la résolution de la *Time-Line* à l'aide du clavier. Appuyez sur le touche FLÈCHE HAUT (action identique au *Zoom Arrière*, en déplaçant le curseur sur la droite) pour avoir une vue d'ensemble sur votre *séquence*. Appuyez sur le touche FLÈCHE BAS pour obtenir un affichage jusqu'à la résolution la plus haute (images individuelles).

## Affichage du Time Code/Zoom

L'afficheur sous l'outil *Zoom* indique le facteur de *zoom* et la position courante de la *règle de lecture* sur la *Time-Line* (Time Code final). Le caractère séparateur (; ; :) entre les valeurs indique le système TC utilisé. Pour plus d'informations, reportez-vous à "*Systèmes de Time Code*" en page 5-10.

## Menu contextuel de la Time-Line

Cliquez (bouton droit) sur la *Time-Line* pour ouvrir son menu contextuel :



- ♦ *Afficher Chaque Image* - vue de la *Time-Line* la plus agrandie.
- ♦ *Afficher Séquence entière* - règle la vue de la *Time-Line* pour afficher la longueur totale d'une *séquence*.
- ♦ *Zoom Avant* - agrandit la vue de la *Time-Line* d'une unité.
- ♦ *Zoom Arrière* - réduit la vue de la *Time-Line* d'une unité.
- ♦ *Insérer* - insère le contenu du presse-papiers à la position courante.
- ♦ *Mettre à jour les icônes-images en Tête/Queue* - actualise les *icônes-images* de clip au début et à la fin du clip.
- ♦ *Supprimer les fichiers de rendu*- supprime les fichiers du rendu de manière sélective. *page 8-135*
- ♦ *Couper/Copier/Coller/Supprimer* - voir "*Montage sur la Time-Line*" en page 9-57.
- ♦ *Propriétés de la Time-Line* - voir la section suivante.

## Propriétés de la Time-Line

Cliquez (bouton droit) sur la *Time-Line* pour accéder au menu contextuel. Sous *Propriétés de la Time-Line*, vous trouverez plusieurs options vous permettant de personnaliser le montage sur la *Time-Line*.

La boîte de dialogue possède deux onglets : *Général* concerne chaque nouvelle *séquence* que vous créez, ouvrez ou modifiez. Les paramètres de l'onglet *Séquence courante* concernent uniquement la séquence présente actuellement sur la *Time-Line*. Ces options sont décrites dans la section intitulée "*Nouvelle séquence*" en page 9-50.

## Généralités

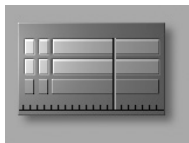
- ◆ *Effacer les points d'entrée/sortie sur la Time-Line après insertion -*  
...immédiatement après l'insertion des clips (uniquement lorsque vous utilisez la *Flèche Insertion*). Voir aussi "*Le bouton Flèche Insertion*" en page 9-45.
- ◆ *Effacer les points d'entrée/sortie sur la Time-Line après suppression de la plaque marquée -*  
en analogie avec la fonction précédente.
- ◆ *Refraîchir automatiquement les icônes-images de la Time-Line -*  
... l'effectue même pendant l'ajustement des clips.
- ◆ *Conserver le mode Audio stéréo pendant la dissociation des clips audio stéréo sur la Time-Line -*  
Si cette option n'est pas sélectionnée, les clips stéréo seront dissociés et convertis en mode Audio mono. Voir aussi "*Stéréo et Mono, Panoramique et Balance*" en page 13-9.
- ◆ *Limiter les transitions déplacées aux marges disponibles -*  
Cela signifie qu'une *transition* ne sera pas du tout appliquée, ou que sa longueur d'origine sera automatiquement modifiée pour concorder avec la marge disponible (*marge de sécurité* ou données médias existantes). Attention : cette option n'affecte que l'application initiale de la *Transition*. L'ajustement suivant ne sera pas limité.  
Voir aussi "*Marge*" en page 9-39.
- ◆ *Afficher les doublons pendant l'ajustement -*  
Il s'agit d'une extension de l'option *Détecter l'usage récurrent* qui doit être activée au préalable dans *Entête de piste > menu Vue (Nom, voir en page 9-17)*.  
Une ligne dentelée sur le bord supérieur du clip signale la plage d'images déjà utilisées sur une autre partie de la *Time-Line*. Lorsque cette option est activée, l'affichage est actif même pendant l'ajustement du clip.
- ◆ *Afficher la rupture de synchro pendant l'ajustement -*  
Fonctionne de la même façon que l'affichage des doublons. Vous devez d'abord activer l'indicateur *Perte de synchro* pour une piste particulière ou toutes les pistes avant de pouvoir utiliser cette option (page 9-17).
- ◆ *Affichage étendu de la rupture de synchro -*  
Cette option étend la fonctionnalité standard *Rupture synchro* :  
Normalement, une perte de synchronisation (qui se produit lors d'une rupture dans la relation d'origine entre les clips audio et vidéo) s'affiche tant que les clips d'origine conservent encore un certain chevauchement. Lorsque les clips sont totalement déplacés, l'affichage disparaît car le système suppose que ceci s'est produit intentionnellement.  
Maintenant, si vous activez cette option, la perte de synchronisation s'affichera même en l'absence de tout chevauchement.

- ♦ *Aimant par défaut pour le scrubbing et le montage -*

Ces options facilitent le positionnement de la *règle de lecture (scrubbing)* et l'insertion de clips et de *transitions (montage)*.

Sélectionnez les points d'attraction magnétique dans les listes. Au-dessous d'une certaine distance, la *règle de lecture* et l'objet seront attirés par le point magnétique sélectionné.

Voir aussi "Mode Aimant" en page 9-62.



Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue *Propriétés de la Time-Line* par le menu *Editer > Panneau de configuration > Utilisateur > Time-Line*.

### Séquence courante

Ces options sont décrites dans "Nouvelle séquence" en page 9-50.

### Pistes

Les *pistes* sont les éléments de base de la *Time-Line*. Elles sont utilisées pour positionner les clips, les transitions (ou raccords) et tous les autres objets contenus dans une *séquence*. Chaque objet sur une *piste* de la *Time-Line* occupe une certaine zone de cette dernière. La longueur de cette zone dépend de la durée de l'objet et du format d'affichage de la *Time-Line*. Le point d'entrée est représenté par le bord gauche du clip, le point de sortie par le bord droit.

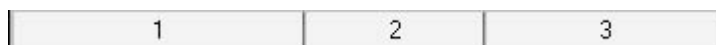
Cliquez (bouton droit) sur une zone inoccupée de la *piste* pour ouvrir un menu contextuel destiné à régler le format d'affichage de la *Time-Line* ("*Commande de zoom*" en page 9-6).



Dans Pinnacle Liquid, toutes les *pistes* sont identiques. Il n'y a pas de *pistes* prédestinées à la vidéo, aux titres ou à l'audio.

## Numéros des parties

La barre *Numéros de parties*, située en haut des *pistes*, affiche les numéros de tous les événements de montage en ordre croissant.



*Numéros de parties*

Les parties suivantes sont représentées sur la *Time-Line* :

- ◆ Clips vidéo (la partie s'étend du point d'entrée au point de sortie)
- ◆ *Transitions* autres que les coupures franches ou " cuts " (la partie s'étend sur toute la durée de la *transition*)
- ◆ Zones vides entre clips sur la *Time-Line*
- ◆ Zones où les clips vidéo se chevauchent, si leur point d'entrée et leur point de sortie ne coïncident pas

Cliquez (bouton droit) sur la barre *Numéros de parties* pour ouvrir le menu contextuel suivant :

Poser les Points d'entrée/sortie pour Montages 2 -> 2



Pour sélectionner plusieurs numéros de parties, maintenez la touche SHIFT enfoncée tout en cliquant sur ces numéros.

- ◆ *Poser un point d'entrée/sortie pour les parties N° -> n°*  
Cliquez sur cette option pour poser un point d'entrée sur la première partie sélectionnée et un point de sortie sur la dernière partie sélectionnée.



Une partie rouge signale un segment contenant des clips ou des effets non calculés. Au fur et à mesure du rendu, le rouge passe au vert pour indiquer la progression du calcul.

## Couleurs des parties

En plus du gris standard, les *parties* peuvent apparaître sous l'une de couleurs suivantes, indiquant ainsi combien (en termes de fréquence image, images par seconde, ips) de zones correspondantes de la *Time-Line* seront lues :

- ◆ Vert -  
Des parties vertes identifient des segments prêts à être lus immédiatement. Ils contiennent des effets matériels en temps réel ou des effets qui ont déjà été calculés (rendus). Le système bascule sur les fichiers de rendu existants.

- ♦ Jaune -  
Des parties jaunes identifient des segments qui peuvent en principe être lus sans attendre d'être calculés. Des images peuvent être néanmoins sautées pendant la prévisualisation. Tout dépend de la puissance du processeur et de la quantité d'effets. Le système ne peut pas déterminer si ceci se produira jusqu'à ce que la *règle de lecture* n'entre réellement dans la *partie* : il est en effet pas évident de prévoir à l'avance l'utilisation du processeur (par exemple pour des effets logiciels en temps réel). Le synchronisme audio/vidéo demeure toutefois intact et l'impression visuelle des effets peut généralement sembler tout à fait fiable.
- ♦ Rouge -  
Des parties rouges identifient des segments qui doivent être calculés avant d'être lus. Pendant le déroulement du rendu, les *parties* passent progressivement en vert. C'est le cas de tous les effets *Classic* de Pinnacle Liquid.
- ♦ Rouge foncé -  
Lorsque la partie au-dessus de certaines plages de la *Time-Line* devient rouge foncé, ceci indique :
  - Il n'y a pas de données médias disponibles pour le(s) clip(s) (aussi signalé par le caractère "!" dans l'incrustation)
  - Le format de fichier du(des) clip(s) ne correspond pas aux *Niveaux de qualité* actuellement définis pour la *Time-Line/Séquence* (voir "*Qualité média désirée et Qualité média mini*" en page 9-51).
- ♦ Gris -  
Tout ce qui n'est pas vert, jaune ou rouge, c'est-à-dire la vidéo "normale" et les graphiques, est toujours lu à pleine fréquence image.

## Barre d'outils

la barre d'outils est située en haut de la *Time-Line* : elle contient des boutons destinés à la navigation sur la *Time-Line*, la lecture, le marquage et le traitement des clips et des *séquences*. Cette barre d'outils peut être personnalisée comme n'importe quelle autre barre d'outils de Pinnacle Liquid. (Voir aussi "*Personnalisation des barres d'outils*" en page 17-9.)

La barre d'outils par défaut contient les boutons destinés aux fonctions de base.



Si vous souhaitez appeler une fonction donnée une seule fois (sans mémoriser en permanence le bouton sur la barre des tâches), ouvrez le menu contextuel de la barre d'outils (en cliquant sur le bouton droit) puis sélectionnez le bouton approprié dans la liste. Cette opération est effectuée une seule fois et aucune icône n'est placée sur la barre d'outils. Voir aussi "*Appel occasionnel d'outils*" en page 17-11.

## Formes prises par le pointeur de la souris



Lorsque le *mode Edition* est désactivé (= *mode scrubbing*), le pointeur de la souris apparaît toujours sous forme d'une flèche accompagnée d'un trait représentant la *règle de lecture*. Cela signifie que vous pouvez effectuer un scrubbing à n'importe quel endroit de la *Time-Line*. Voir aussi "*Navigation à l'aide de la souris*" en page 9-31.

Lorsque le *mode Edition* est activé, le pointeur de la souris change d'aspect en fonction de sa position sur la *Time-Line* :



- ◆ Lorsque le pointeur de la souris est placé sur une partie vierge de la *piste*, il apparaît sous forme de réticule.



- ◆ Lorsque le pointeur de la souris est placé en haut d'un clip, il prend l'aspect d'une flèche accompagnée d'un symbole de pellicule de film. Cela signifie que vous pouvez sélectionner le clip et le déplacer entièrement.



- ◆ Lorsque le pointeur de la souris s'approche du point d'entrée ou du point de sortie d'un clip ou d'une transition, la flèche s'accompagne du symbole du point d'entrée ou du point de sortie. Ceci veut dire que vous pouvez ajuster l'objet en appuyant sur le bouton gauche de la souris.




- ◆ Lorsque le pointeur de la souris est placé sur un clip ou une transition, les symboles des points d'entrée et de sortie prennent l'aspect de flèches vides si la fonction n'est pas disponible.

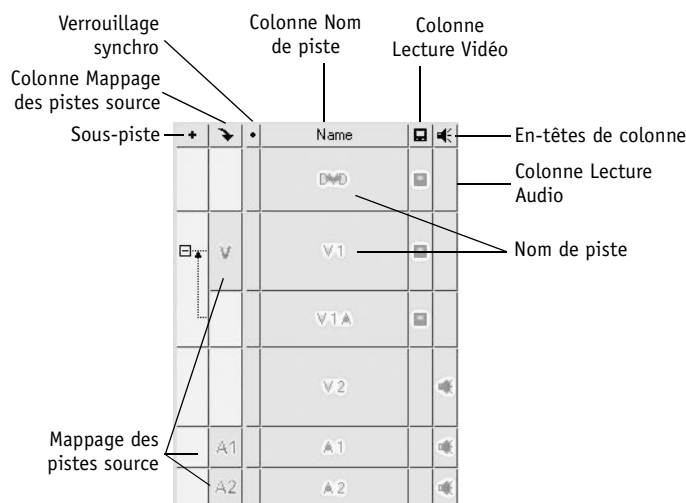


## En-têtes de pistes

Les *en-têtes de piste* sont situées sur la partie gauche des *pistes* proprement dites. Cette zone permet d'organiser les *pistes* dans une *séquence*, de définir le *mappage des pistes source* et en préciser le mode d'affichage, les numéros, etc. Chaque fois qu'une *piste* est active ou inactive pour le montage, cet état apparaît également ici.

Les *En-têtes de piste* sont divisées en six colonnes :

 La rangée supérieure des *en-têtes de piste* contient les en-têtes de colonne. Cliquez (bouton droit) sur une *en-tête* de colonne particulière pour personnaliser les *pistes*. Les réglages dans les *en-têtes* de colonne affectent toutes les *pistes*. Chaque *piste* peut aussi être configurée individuellement.



*En-tête de piste (la colonne Sous-pistes existe seulement si ces dernières sont présentes)*

## Affichage de Sous-pistes et de Pistes de cache

Si les *sous-pistes* et/ou les *pistes de cache* sont configurées, une colonne supplémentaire apparaît tout à fait à gauche. Plus vous utilisez de *sous-pistes* ou de *pistes de cache* subordonnées, plus cette colonne s'élargit. Voir "Ajouter Piste de Cache" en page 9-21 et "Ajouter Sous-piste" en page 9-22.

## Mappage des pistes source

La colonne *Mappage des pistes source* affiche les *pistes source* (vidéo, audio 1 à 4) du clip actuellement présentes dans le *visionneur source*. Dans cette colonne, vous pouvez définir quelles *pistes source* sont représentées et sur quelles *pistes* de la *Time-Line* ainsi que le type de mappage. Vous pouvez aussi désactiver complètement le mappage dans l'en-tête de la colonne. Plus page 9-25

## Verrouillage synchro

La colonne *Verrouillage synchro* permet de lier plusieurs *pistes* afin d'éviter la désynchronisation du son et de l'image pendant l'ajustement des objets. *page 9-83*

## Nom de piste

La colonne *Nom de Piste* affiche le nom de chaque *piste*. Vous pouvez y modifier les *pistes* et régler ce qui apparaît sur ces dernières. *page 9-16*

Cette colonne est également utilisée pour définir l'état actif ou inactif de certaines *pistes* en vue du montage. Voir aussi "*Activer Toutes / Désactiver Toutes*" en *page 9-20*.

Le *Time-Code Source* s'affiche dans cette colonne si l'option a été activée. Voir en *page 9-17*.

## Lecture Vidéo

La colonne *Lecture Vidéo* est utilisée pour activer et désactiver la lecture des *pistes* vidéo. L'icône du moniteur apparaît si *Lecture vidéo* est activée.



Cliquez (bouton droit) sur l'en-tête de la colonne pour ouvrir le menu contextuel, dans lequel vous pouvez activer ou désactiver *Lecture*.



Si *Lecture vidéo* est activée, tous les clips vidéo sur les *pistes* correspondantes sont lus pendant le visionnage. Cet état est représenté par une icône de moniteur blanc en face d'une *piste*.

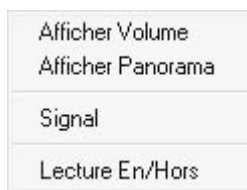


Si *Lecture vidéo* est désactivée, aucun élément vidéo n'est lu sur cette *piste* et l'icône du moniteur blanc disparaît.



Pour activer/désactiver la lecture vidéo d'une seule *piste*, cliquez simplement sur l'icône du moniteur dans le champ correspondant.

## Lecture Audio



La colonne *Lecture Audio* est utilisée pour activer et désactiver la lecture des *pistes* audio. L'icône de haut-parleur apparaît dans la colonne *Lecture Audio* lorsque la fonction est activée. Dans cette colonne, vous pouvez également régler le mode d'affichage des clips audio.

### Menu *Lecture Audio*



Cliquez (bouton droit) sur l'en-tête de la colonne *Lecture Audio* pour ouvrir un menu contextuel permettant le contrôle des paramètres de lecture audio. Voir aussi "*Caractéristiques spéciales des clips audio*" en page 13-6.



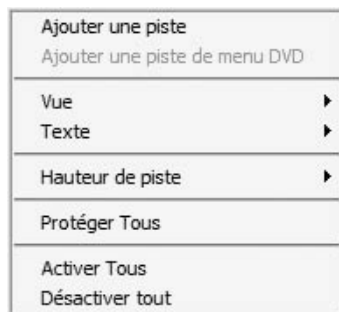
Si l'icône du haut-parleur apparaît en contour, le mode scrubbing audio est activé pour la *piste* : "*Scrubbing audio - Numérique ou Analogique*" en page 13-12.

## Configuration des pistes



Vous pouvez "configurer" des *pistes* individuellement et pour toute la *Time-Line*. En d'autres termes, vous pouvez nommer, supprimer, ajouter, copier, exécuter un zoom avant ou arrière, etc., sur toutes les *pistes* (comme un groupe) ou sur une seule *piste*.

## Réglage de toutes les pistes (En-tête de nom de piste)



Pour traiter toutes les pistes de la *Time-Line* comme un groupe, cliquez (bouton droit) sur l'en-tête de la colonne *Nom de piste*. Dans le menu contextuel qui apparaît, utilisez les options proposées pour agir sur l'aspect et la fonctionnalité des *pistes*.

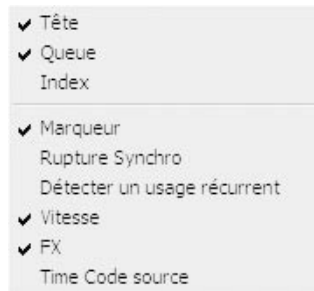
### Ajouter une piste

Cliquez sur *Ajouter une piste* pour ajouter une *piste* supplémentaire sur la *Time-Line*. Les nouvelles *pistes* sont placées sous les *pistes* existantes. Vous pouvez toujours placer une *piste* à une autre position en la faisant glisser.

*Menu contextuel de l'en-tête  
Nom de piste*

## Visualiser

Cliquez sur *Vue* pour ouvrir un sous-menu comportant diverses options destinées à régler le mode d’affichage des clips sur les *pistes*. Toute modification apportée à ces paramètres affecte automatiquement le mode d’affichage des clips sur les *pistes*.



Sous-menu *Vue*

- ♦ *Tête* - affiche la première image du clip sous forme d’une *icône-image* au début du clip.
- ♦ *Queue* - affiche la dernière image du clip sous forme d’une *icône-image* à la fin du clip.
- ♦ *Index* - affiche l’image index au milieu du clip (voir “*Définir une image Index*” en page 6-16).
- ♦ *Marqueur* - affiche des marqueurs de clip (s’ils sont posés). Voir aussi “*Pose de marqueurs et ajout de commentaires*” en page 8-59.

- ♦ *Rupture de synchro* - Un trait rouge en bas d’un clip indique que les sections audio et vidéo de ce clip ne sont plus synchrones.

Le nombre à la fin du clip indique de combien d’images vous devez déplacer le clip pour rétablir la synchronisation.

Toutefois, cette fonction ne fonctionne que si la vidéo et l’audio ont été numérisés de manière synchrone puis insérés séparément sur la *Time-Line*. Voir “*Adressage des pistes source*” en page 9-25 et “*Synchronisation*” en page 9-109.

- ♦ *Usage récurrent* - indique si un clip ou les parties d’un clip figurent déjà dans la *séquence* (ceci d’après les informations de *Time Code*). Un trait rouge en dents de scie apparaissant sur le bord supérieur d’un clip identifie la partie du clip déjà utilisée.

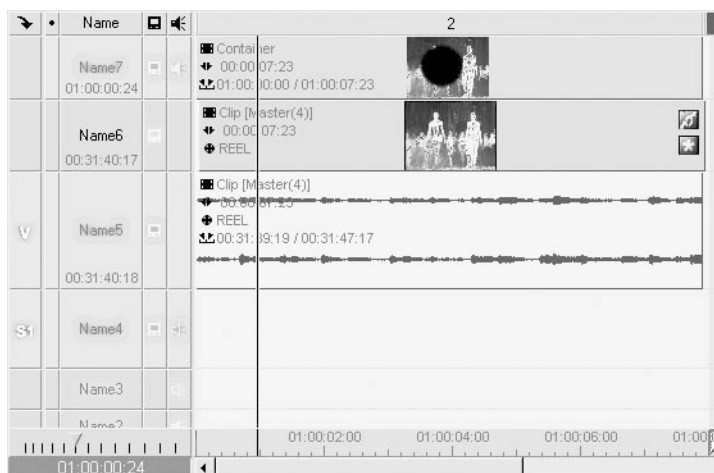


Si vous utilisez deux clips différents portant le même *Time Code* dans une *séquence*, ces clips (ou les parties de ce clip) seront enregistrés comme étant déjà utilisés (usage récurrent). Ceci s’applique même à des clips dont le contenu est totalement différent.

- ♦ *Vitesse* - indique le facteur de vitesse (en pourcentage) par lequel le clip a été modifié. Une ligne noire et rouge brisée apparaît au niveau du bord inférieur du clip. Une ligne brisée rouge et noire alternée symbolise un effet *timewarp* (déformation temporelle).
- ♦ *Effets* - affiche les icônes des effets affectés à un clip. Activez cette fonction pour accéder au menu contextuel d’une icône d’effet. Voir aussi “ *Icône d’effet sur un clip de la Time-Line*” en page 10-10.
- ♦ *Time Code Source* - lorsque cette option est active, les données de *Time Code* d’un clip sur la *Time-Line* apparaissent sous le *Nom de piste*.

Ceci se réfère à la position de la *Règle de lecture* de la *Time-Line* couvrant un clip sur la *Time-Line*.

Vous connaissez ainsi non seulement le TC final de la *Time-Line*, mais aussi les données de TC du clip.  
La hauteur de la piste ne doit pas être inférieure à 38 pixels (voir "*Hauteur de piste*" en page 9-19).



*Le Time Code Source se réfère au TC du clip*

## Texte

Cliquez sur *Texte* pour ouvrir un sous-menu comportant diverses options destinées à contrôler l’affichage des informations sur le clip. Vous pouvez afficher toutes les propriétés du clip nécessaires à votre travail.

Cliquez sur un élément pour le sélectionner (une coche apparaît à proximité). Les informations sélectionnées sont automatiquement affichées avec le clip.



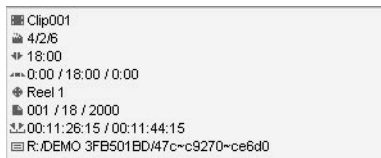
Toutes les options de *Texte* et certaines des options de *Vue* sont intégrées à une fenêtre *Propriétés* du clip. Cliquez sur *Propriétés* dans le menu contextuel d’un clip pour modifier les informations. Voir aussi "*Informations sur l’objet : Propriétés*" en page 8-69.



*Sous-menu texte*

- ◆ *Nom* - affiche le nom du clip courant.
- ◆ *Scène/Prise* - affiche la saisie effectuée lors de la désignation d’un clip, par exemple dans l’*Outil de dérushage* ou *Propriétés* du clip.
- ◆ *Durée* - indique la longueur d’un clip en secondes entre son point d’entrée et son point de sortie.
- ◆ *Durée de clip* - indique la longueur du clip en secondes avant le point d’entrée, entre le point d’entrée et le point de sortie et après le point de sortie.

- ♦ *Bande* - affiche les noms des *bandes* source.
- ♦ *Commentaire* - affiche les commentaires sur le clip.
- ♦ *Point d'Entrée/Sortie* - affiche le Time Code du point d'entrée et du point de sortie.
- ♦ *Média AV* - affiche le répertoire du clip, c'est-à-dire le nom et l'emplacement du *fichier média* correspondant.



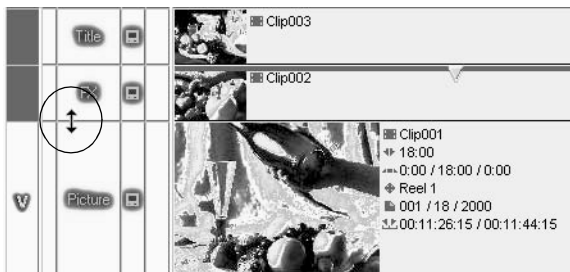
Exemple : clip présentant toutes les informations de texte



Ces options n'apparaissent que si l'affichage du clip est suffisamment grand. Les données de *Texte* apparaissent également dans la bulle d'outils (activée en maintenant le pointeur de la souris sur le clip pendant environ une seconde).

## Hauteur de piste

Si vous souhaitez que toutes les *pistes* aient la même hauteur, cliquez sur *Hauteur de piste*. A partir de la fenêtre en incrustation qui apparaît, spécifiez une hauteur de 14 à 122 pixels. Pour régler directement la hauteur de chaque *piste* à l'aide de la souris, déplacez le trait entre deux *en-têtes de piste* vers le haut ou vers le bas.

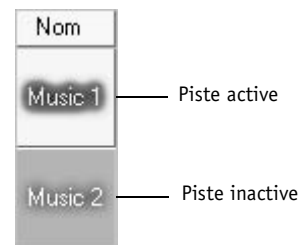


Réglage de la hauteur de piste à l'aide de la souris

## Activer Toutes / Désactiver Toutes

Sélectionnez *Activer Toutes* dans l'*En-tête de nom de piste* pour basculer l'état de la *piste* entre active et inactive. Le nom des *pistes inactives* apparaît sur fond foncé. Pour modifier l'état de chaque *piste*, cliquez simplement sur son nom.

Lorsqu'une *piste* est inactive, vous pouvez supprimer et déplacer des clips, mais vous ne pouvez pas ajouter de nouveaux clips à l'aide du bouton *Flèche Insertion* ou de la fonction *Envoyer A*. Vous pouvez néanmoins faire glisser des clips vers la *Time-Line*. Voir aussi "*Ajout d'objets*" en page 9-59.

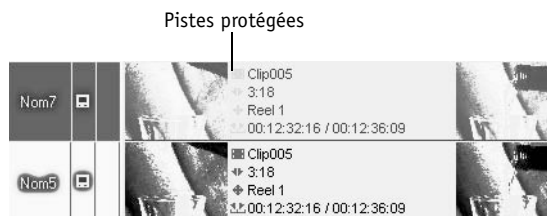


*Piste active/inactive*

## Protéger Toutes

Cliquez sur *Protéger Toutes* pour protéger toutes les *pistes* et donc tous les éléments sur la *Time-Line* contre toute modification. Lorsque cette fonction est activée, vous ne pouvez pas accéder directement aux clips ou aux autres éléments des *pistes*. Les *pistes protégées* sont lues normalement pendant la lecture de la *Time-Line* (lorsque celle-ci est activée).

Les *icônes-images* des *pistes protégées* apparaissent sur un fond plus foncé.



*Pistes protégées et non protégées*



Vous pouvez supprimer des *pistes protégées* (le système vous demande de confirmer).



## Réglage de pistes individuelles

Ajouter une piste
Dupliquer la piste
Dupliquer la piste vide
Supprimer la piste
Ajouter Piste de Cache
Ajouter Piste intermédiaire
Augmenter le niveau de hiérarchie des pistes
Vue
Info Texte
Renommer
Hauteur de piste
Protégé
<input checked="" type="checkbox"/> Actif
Activer et désactiver toutes les autres

Menu contextuel de piste individuelle

Pour régler les *pistes* de manière individuelle, cliquez (bouton droit) sur un nom de piste pour ouvrir un menu contextuel.

Certaines des options de ce menu se retrouvent dans le menu contextuel *En-tête de nom de piste*. Voir aussi “Réglage de toutes les pistes (*En-tête de nom de piste*)” en page 9-16.

Ces options fonctionnent comme dans les autres menus, si ce n’est qu’elles ne s’appliquent qu’à une seule *piste* sélectionnée. Les différences sont décrites plus en détail ci-dessous.

### Dupliquer la piste

Cliquez sur *Dupliquer une piste* pour faire une copie de la *piste* courante, y compris tous les objets qu’elle contient, et l’insérer sous la piste courante. Un même nom est affecté à la copie qui possède les mêmes paramètres que la piste originale.

### Dupliquer la piste vide

Cliquez sur *Dupliquer une piste vide* pour faire une copie de la *piste* courante sans son commentaire (c’est-à-dire simplement ses paramètres). La copie est insérée sous la *piste* courante et elle prend le même nom que la piste originale.





### Supprimer la piste

Cliquez sur *Supprimer une piste* pour supprimer la *piste* courante de la *Time-Line*. Le système vous demande de confirmer.

### Ajouter Piste de Cache

Cliquez sur *Ajouter Piste de Cache* pour ajouter une *piste de cache* en tant que piste subordonnée à une piste existante (un type spécial de *sous-piste*). Cette fonction est utilisée pour des effets *Piste de cache* (canal alpha). Pour avoir des explications plus détaillées, reportez-vous à page 9-113.

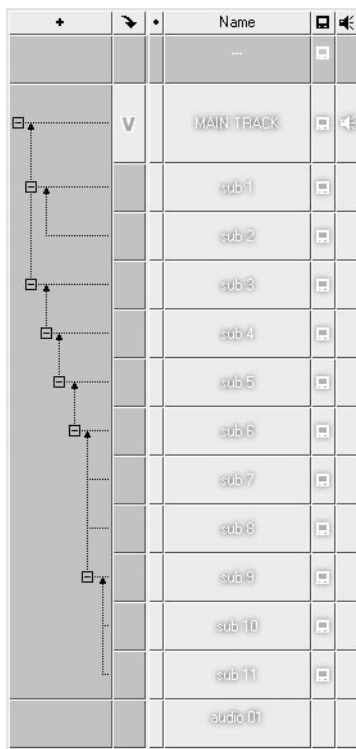
Lorsque vous utilisez des *pistes de cache*, une autre colonne est ajoutée dans la zone des *En-têtes de piste*, tout à fait à gauche. La *piste de cache* elle-même est verte. Dans la nouvelle colonne, cliquez sur le signe *Plus* pour afficher la piste ou sur le signe *Moins* pour la masquer.

+	↶	•	Name	☐	⏮
			V_1		
					
			Name6		

Piste de cache pour V\_1 Etendu; Nouvelle colonne sur la gauche

## Ajouter Sous-piste

Les *sous-pistes* sont utiles pour configurer des *Time-Lines* complexes comme celles utilisées, par exemple, dans un compositing multicouche. Elles servent en principe de *Conteneurs* - bien qu'uniquement dans des cas liés à une *piste* - et non comme des objets que l'on peut déplacer librement. Les *sous-pistes* n'ont d'autre but que de favoriser l'ordre et la clarté et diffèrent donc des *pistes de cache*. Vous pouvez configurer autant de *sous-pistes* que vous souhaitez.



*Sous-pistes et Arborescence hiérarchique (sur la gauche)*

Remarquez ce qui suit :

- ◆ Dès l'insertion de la première *sous-piste*, une nouvelle colonne est ajoutée à gauche de la colonne *Map-page*. Comme dans l'Explorateur Windows, un système de cases *Plus* et *Moins* et de lignes de connexion vous permet d'afficher ou de masquer les différents niveaux hiérarchiques.
- ◆ Chaque nouvelle *sous-piste* est initialement positionnée sur un niveau subordonné dans l'arborescence hiérarchique, signalé par la flèche à droite de la case moins. Dans la capture d'écran ci-dessus, par exemple, ceci est illustré par " sub 1 " et " sub 2 ".

Ceci signifie que lorsque vous cliquez sur le signe moins, la *sous-piste* " sub 2 " disparaît. La même chose se produit lorsque vous sélectionnez *Réduire les pistes* à partir du menu contextuel.

Si vous cliquez ensuite sur le signe plus, la sous-piste réapparaît.

- ♦ Le menu contextuel pour une *sous-piste* contient également les *fonctions* Développer/Réduire le niveau. Lorsque vous réduisez (élevez) le niveau de *sous-piste*, la *sous-piste* est décalée vers le même niveau hiérarchique que *celle qui lui est* immédiatement supérieure. Dans la capture d'écran ci-dessus, cette hiérarchie est illustrée par les *sous-pistes* 6 à 9.
- ♦ Les objets situés sur des *sous-pistes* différentes sont indépendants les uns des autres. Par exemple, si vous déplacez un objet vers la piste " principale " alors que ses *sous-pistes* ont été réduites, il ne sera plus synchrone avec les objets situés sur ces *sous-pistes*.



Pour éviter les effets indésirables d'un déplacement accidentel des objets, travaillez plutôt avec des objets liés. Voir aussi "*Liaison d'élément*" en page 9-85.

Vous pouvez également activer la fonction de verrouillage synchro (*SyncLock*) (pour le mode de montage *Insert*). Voir aussi "*Verrouillage synchro*" en page 9-83.

- ♦ Traitez les *sous-pistes* et les objets qu'elles contiennent exactement comment vous le feriez avec des *pistes* et des objets normaux.  
Mais notez en outre : Lorsque vous supprimez une (sous-)piste à laquelle d'autres *sous-pistes* sont attachées, ces *sous-pistes* subordonnées sont également supprimées.

## Réduire/Développer le niveau et les pistes

Voir section précédente.

## Renommer

Cliquez sur *Renommer* pour renommer une *piste*. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, entrez un nom de 31 caractères au maximum. Les noms par défaut donnés aux *pistes* sont Nom 1, Nom 2, etc.



Les noms de *piste* vous permettent de conserver une vue d'ensemble des diverses pistes sur la *Time-Line* mais n'ont aucune incidence sur les fonctions d'une *piste* - chaque *piste* sur la *Time-Line* possède les mêmes fonctions. Seule l'activation de la lecture vidéo ou audio peut agir sur les fonctions d'une *piste*. "*Lecture Vidéo*" en page 9-14 et "*Lecture Audio*" en page 9-15.

## Activer et désactiver toutes les autres

Cette fonction vous permet d'enregistrer quelques étapes lorsque vous souhaitez simplement activer une seule *piste*. Toutes les autres pistes sont désactivées.

### Visualiser

Voir : “Visualiser” en page 9-17.

### Info Texte

Voir : “Texte” en page 9-18.

### Hauteur de piste

Voir : “Hauteur de piste” en page 9-19.

### Protégées

Voir : “Protéger Toutes” en page 9-20.

### Actives

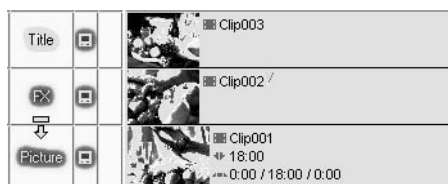
Voir : “Activer Toutes / Désactiver Toutes” en page 9-20.

## Priorité d'une piste vidéo

La *Priorité des pistes* est définie verticalement (les *pistes* supérieures ont une priorité supérieure). Ceci vous permet d'appliquer des effets à différents niveaux (multicouche).

Vous pouvez insérer n'importe quel nombre de *pistes* afin de créer des effets comme les effets d'incrustation, 2D/3D, etc.

Pour changer la *priorité* d'une *piste*, faites glisser son nom de l'*en-tête de piste* vers une autre position. Pendant son déplacement, le pointeur de la souris change d'aspect pour indiquer le lieu où la *piste* sera insérée lorsque vous relâcherez le bouton (au-dessus ou au-dessous d'une autre *piste*).



*La priorité des pistes change en fonction de l'ordre des pistes*

La *priorité des pistes* joue un rôle important, dans une incrustation par exemple. Dans un clip incrusté, le clip situé au-dessous devient visible.



La *priorité des pistes* ne s'applique pas au signal audio. Tous les signaux audio sont de priorité identique, quelle que soit la position de la *piste*.

## Adressage des pistes source

Si vous utilisez l'Éditeur de séquences (page 9-41), le *mappage des pistes source* est important pour l'insertion de clips sur la *Time-Line*; il joue le rôle de "panneau de signalisation" vis-à-vis des *pistes source*.

Lorsque vous utilisez la fonction appropriée pour insérer un clip sur la *Time-Line* à partir du *visionneur source* ou si vous utilisez la fonction *Envoyer A > Time-Line* dans la fenêtre *Projet*, les *pistes source* sélectionnées (c'est-à-dire les pistes vidéo et/ou audio) sont réparties sur les *pistes de la Time-Line* en fonction du *mappage des pistes source*.

## Menu de mappage des pistes source

Dans le menu contextuel de la colonne *Mappage des pistes source*, vous pouvez commencer par définir si les clips doivent être groupés ou dissociés sur la *Time-Line* ou s'ils doivent être insérés "comme un espace vide" :

- ◆ Cliquez sur *Grouper* (avec/sans coche) pour définir comment les *pistes source* doivent être positionnées sur les *pistes de la Time-Line* : totalement groupées (VA), séparées (V; An°) ou vidéo et stéréo (V, Sn°).
- ◆ Cliquez sur *Mappages activés* pour désactiver la fonction de mappage (la coche à gauche disparaît) ou l'activer (la coche à gauche apparaît). Si le mappage est désactivé, tous les clips que vous insérerez sur les *pistes* actives pour le montage sur la *Time-Line* seront représentés par un espace vide de la longueur du clip.
- ◆ Cliquez *Mappages stéréo séparé* pour insérer des clips audio stéréo sur la *Time-Line* comme deux objets séparés et aux positions des labels A1 et A2 (au lieu de S1 ou S2).







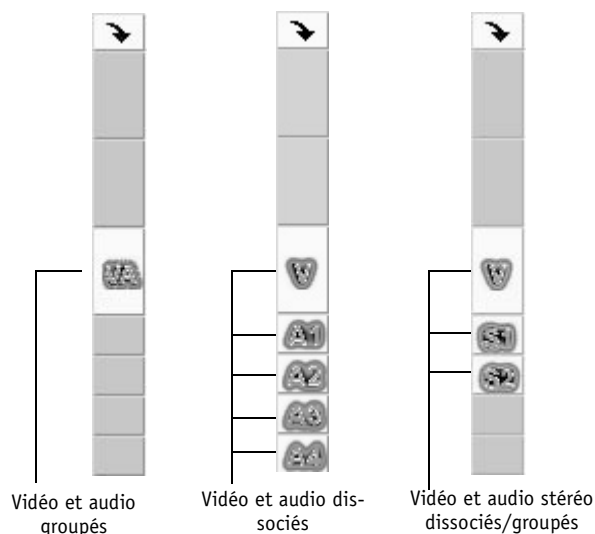
Lorsque vous faites glisser des clips vers la *Time-Line*, le mappage défini est ignoré et les clips sont toujours insérés "groupés" chaque fois que vous relâchez le bouton de la souris.

✓ Insérer groupé
✓ Mapping activé
Mapping stéréo séparé

## Labels de pistes source

Les *labels de pistes source* dans la colonne *Mappage des pistes source* identifient les *pistes de la Time-Line* sur lesquelles ces *pistes source* doivent être insérées. Les *labels* suivants sont possibles :

-  ♦ "VA" signifie qu'un clip est positionné sur une *piste* avec vidéo et audio groupés. Les *pistes* portant le label "A" ne contiennent que le signal audio (aucun signal vidéo dans le clip).
-  ♦ "V" signifie qu'un signal vidéo seul est positionné sur la *piste*.
-  ♦ Les *pistes* portant le label "A#" (pour audio A1-A4) sont affectées aux clips audio à partir des *pistes source* (canal d'entrée).
-  ♦ "S n°" signifie que l'audio stéréo est positionné sur la *piste* (par exemple, A1/A2 pour S1 et A3/A4 pour S2).

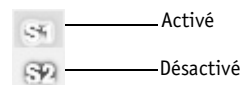


## Mappages désactivés

Invalidez *Mappages activés*; ainsi, lorsque vous appuyez sur la *Flèche Insertion* au lieu du clip lui-même, un espace vide d'une durée égale au clip apparaît sur les *pistes de la Time-Line* (si elles sont actives pour le montage) en fonction du *mappage des pistes source*. Ceci s'applique aux clips groupés comme aux clips dissociés.

## Mappage de pistes individuelles

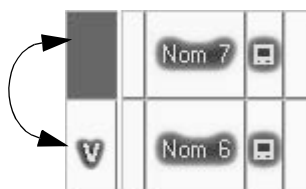
Vous pouvez définir un mappage pour chaque *piste*. Pour activer/désactiver le mappage, il suffit de cliquer sur le *label de la piste source* (bouton à bascule).



## Déplacement des labels de pistes source

*Etat du mappage*

Pour déplacer individuellement des *pistes source*, faites glisser les labels V, VA, A n° ou S n° jusqu'à la *piste* de la *Time-Line* requise. Dans cette opération, l'état du montage de la *piste* de la *Time-Line* est également transféré, signifiant que la *piste* d'origine est laissée inactive pour le montage.



*Déplacement des labels de pistes source*

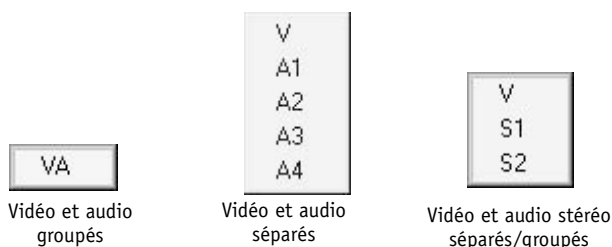


Vous pouvez aussi commander le mappage de chaque *piste source* à l'aide de leurs menus contextuels respectifs.

Pour activer le mappage d'une *piste*, cliquez simplement sur cette *piste* (une coche apparaît à proximité).

Pour désactiver complètement le mappage d'une *piste*, cliquez de nouveau sur cette *piste* pour que la coche disparaisse.

Notez que : Ceci n'active ou ne désactive pas l'état du montage de la *piste*.



*Le menu contextuel qui apparaît dépend du type de mappage*

## Modes de montage

Les deux *modes de montage* de Pinnacle Liquid déterminent *comment* les objets sont insérés sur la *Time-Line*, indépendamment du moyen employé : la souris (Glisser-déposer) ou le bouton *Flèche Insertion* et le *visionneur source* :

### Mode Assemble

Les objets insérés remplacent (écrasent) tous les objets ou les espaces vides d'une *piste* donnée. *page 9-28*

### Mode Insert

Comme sur une table de montage de film, le matériau est ici "coupé" au point d'insertion et le clip est inséré entre les "deux parties". Les objets et les espaces vides qui suivent sont décalés en conséquence. *page 9-29*



Lorsque l'insertion se fait par la méthode du Glisser-déposer ( *page 9-59*), les *mappages des pistes source* ne sont pas utilisés. Voir : "*Adressage des pistes source*" en *page 9-25*.

## Mode Assemble

Lorsque vous travaillez en *mode Assemble*, le clip inséré remplace une zone de la piste de la *Time-Line* dont la dimension coïncide avec la durée du clip.



Pour activer le *mode Assemble*, cliquez sur le bouton d'outil (situé entre le *visionneur source* et le *visionneur final*). Lorsque le *mode Assemble* est actif, un carré rouge apparaît en haut et au centre du bouton.

Les *pistes* de la *Time-Line* qui seront recouvertes dépendent des *pistes sources* contenues par le clip et du *mapping de ces pistes source* (pour plus d'informations, voir aussi ). (Pour plus d'informations, voir "*Adressage des pistes source*" en *page 9-25*).



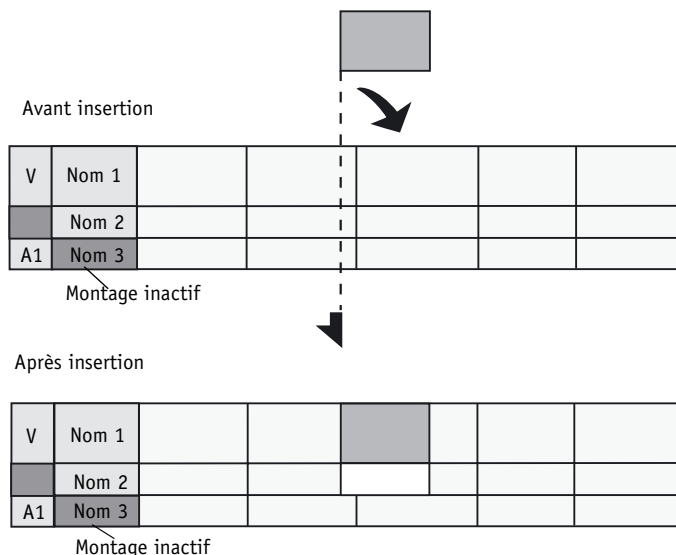
Pour insérer un objet par *Flèche Insertion*, une *piste* doit être active et non protégée. *page 9-20*

Dans le cas de *pistes* actives n'ayant pas de *pistes source* affectées, un espace vide correspondant en longueur à la durée du clip inséré est créé et les clips existants sont recouverts lorsque vous insérez des objets par la *Flèche Insertion*. Voir aussi "*Le bouton Flèche Insertion*" en *page 9-45*.



## Exemple

L'exemple suivant illustre une insertion à l'aide de *Flèche Insertion* avec un clip possédant une *piste source* vidéo et une *piste source* audio adressée sur une *piste* configurée inactive.



Une transition dans la zone du clip inséré est supprimée.

## Mode Insert

Si vous insérez un clip par la *Flèche Insertion* en *mode Insert*, un cut est créé au point d'insertion.



Pour activer le *mode Insert*, cliquez sur le bouton d'outil (situé entre le *visionneur source* et le *visionneur final*). Lorsque le *mode Insert* est actif, un carré jaune apparaît en haut et au centre du bouton.

Selon le *mappage des pistes source* ( voir aussi "*Adressage des pistes source*" en page 9-25), les *pistes* de la *Time-Line* sont reconditionnées par la durée du clip.

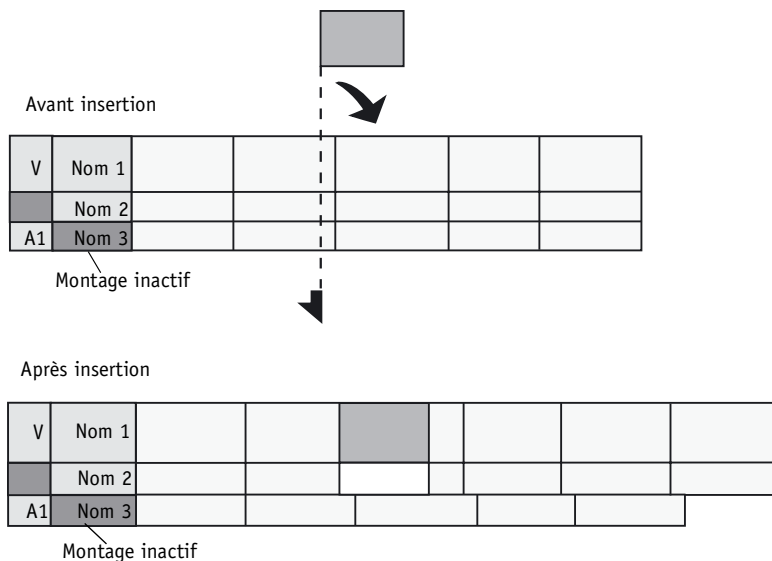


Pour insérer un objet par la *Flèche Insertion*, une *piste* doit être active et non protégée. *page 9-20*

Dans le cas de *pistes* actives auxquelles aucune *piste source* n'a été affectée, un cut est également créé. Les objets auparavant sur la *piste* sont décalés (" reconditionnés ") pour laisser de la place au clip inséré et un espace vide est créé. *page 9-45*

## Exemple

L'exemple suivant illustre une insertion à l'aide de *Flèche Insertion* avec un clip possédant une *piste source vidéo* et une piste source *audio* adressée sur une *piste* configurée inactive.



Une transition dans la zone du clip inséré est supprimée.

## Navigation sur la Time-Line

Cette section explique comment vous pouvez trouver votre chemin sur la *Time-Line*, placer la *règle de lecture* à des positions particulières de la *Time-Line* et lire/écouter les matériaux vidéo/audio.

Les informations suivantes s'appliquent également aux *règles de lecture* dans le *visionneur de clip*, le *visionneur source* et le *visionneur final*.



L'affichage du Time Code en bas et à gauche de la *Time-Line* correspond à la position courante de la *règle de lecture*.

## Commande de zoom et barres de défilement

La partie d'une *séquence* que vous pouvez visualiser en une fois sur la *Time-Line* dépend de trois facteurs :

- ♦ Zoom sur l'échelle de la *Time-Line* : Zoom avant et arrière sur l'échelle de la *Time-Line*. *page 9-6*
- ♦ Barres de défilement : Défilement des *séquences* de gauche à droite ou de haut en bas. *page 9-6*
- ♦ Vue du bureau (*Commutateur de vues*) : Vous pouvez ici sélectionner différentes vues de la *Time-Line*, par exemple horizontale sur les deux moniteurs (si vous travaillez avec deux écrans). *page 3-14*

## Navigation à l'aide de la souris

"Navigation à l'aide de la souris" dans Pinnacle Liquid correspond au déplacement de la *règle de lecture* (*page 9-5*). Dans un montage linéaire, cela équivaut au déplacement de la bande master de l'enregistreur sur une position donnée.

### Mode scrubbing



Dans ce cas, le pointeur de la souris doit être commuté en mode *Scrubbing*. Au-dessus de la *Time-Line*, ce pointeur apparaît de nouveau comme indiqué (flèche blanche accompagnée d'un trait représentant la *règle de lecture*).



Si le pointeur de la souris *ne prend pas* l'aspect illustré ci-contre, vous êtes en *mode Edition* (*page 9-58*). Cliquez sur le bouton du *mode Edition* sur la barre d'outils de la *Time-Line* pour passer en mode *Scrubbing*.



Ou, pour changer momentanément de mode, maintenez la touche ALT enfoncée. Lorsque vous relâchez cette touche, le pointeur de la souris retourne au mode précédent.

### Déplacement de la règle de lecture

- ♦ En *mode Scrubbing* : cliquez sur le point de la *Time-Line* représentant la position choisie pour la *règle de lecture*.
- ♦ En *mode Edition* : cliquez sur la position choisie sur la *barre du Time Code* (*page 9-5*).

## Scrubbing

- ◆ Déplacez la *règle de lecture* sur la *Time-Line*. La vidéo est relue simultanément. (Scrubbing audio : page 8-58).

Si vous atteignez la fin ou le début de la *Time-Line*, le système exécute automatiquement un nouveau défilement sur la *Time-Line*.



Si vous utilisez une souris équipée d'une roulette, il vous suffit de faire tourner la roulette pour déplacer la *règle de lecture* image par image ou d'appuyer sur cette roulette pour vous déplacer de 10 images à la fois.



A l'aide de la souris, vous pouvez également effectuer un scrubbing dans le cache d'incrustation vidéo du *visionneur final*. La *règle de lecture* suit automatiquement.

## Navigation à l'aide du clavier

Vous pouvez aussi déplacer la *règle de lecture* à l'aide du clavier :

### Touches Flèche

- ◆ Utilisez les touches FLÈCHE GAUCHE/FLÈCHE DROITE pour déplacer la *règle de lecture* d'une image à la fois.
- ◆ Maintenez la touche SHIFT enfoncée tout en déplaçant la *règle de lecture* de 10 images à la fois.

### Affectation de touches par défaut/personnalisée

Vous pouvez également affecter la fonction à une autre touche. Voir aussi "*Affecter des fonctions au clavier*" en page 17-12.

### Lecture en recherche rapide (JKL)

La *lecture en recherche rapide* est un moyen commode pour relire des *séquences*. page 8-63

## Boutons de navigation

La barre d'outils, située en haut de la *Time-Line*, contient les boutons servant à naviguer sur la *Time-Line*. Cette barre d'outils peut être personnalisée comme n'importe quelle autre barre d'outils de Pinnacle Liquid. (Voir aussi "Personnalisation des barres d'outils" en page 17-9.)

### Aller au début



Passer au début de la *séquence* ou du clip.

### Aller à la fin



Passer à la fin de la *séquence* ou du clip.

### Retour image par image



Déroule le clip en arrière image par image.

### Avance image par image



Déroule le clip en avant image par image.

### Retour 10 images par 10 images



Déroule le clip en arrière de 10 images à la fois.

### Avance 10 images par 10 images



Déroule le clip en avant de 10 images à la fois.

### Aller au point d'entrée



Passer au point d'entrée s'il a été défini; passe sinon au début de la *séquence* ou du clip.

### Aller au point de sortie



Passer au point de sortie s'il a été défini; passe sinon au début de la *séquence* ou du clip.

## Aller au marqueur précédent



Revient en arrière jusqu'au *marqueur* précédent s'il a été défini.

## Aller au marqueur suivant



Avance jusqu'au *marqueur* suivant s'il a été défini.

## Aller au point de montage précédent



Revient en arrière jusqu'au *point de montage* précédent s'il existe.

## Aller au point de montage suivant



Avance jusqu'au *point de montage* suivant s'il existe.



Le système enregistre chaque point sur la *Time-Line* (sur laquelle un clip, une *transition*, un titre, etc., se termine ou commence) comme un "*Point de montage*" et l'affiche en tant que *Partie*. Les *parties* sont numérotées et apparaissent au-dessus des *pistes de la Time-Line*.

## Aller à l'événement précédent



Revient en arrière jusqu'à un événement situé avant la position courante, s'il a été défini.

## Aller à l'événement suivant



Avance jusqu'à un événement situé après la position courante, s'il a été défini.



Les *événements* sont des *marqueurs*, des points d'entrée/sortie et des *points de montage*.

## Aller à l'espace vide précédent



Cliquez sur le bouton *Aller à l'espace vide précédent* pour positionner la *règle de lecture* au début de l'*espace vide* précédent le plus proche sur n'importe quelle *piste*.

## Aller à l'espace vide suivant



Cliquez sur le bouton *Aller à l'espace vide suivant* pour positionner la *règle de lecture* au début de l'*espace vide* suivant le plus proche sur n'importe quelle *piste*.



Un *espace vide* est défini comme l'espace compris entre deux clips adjacents sur une *piste*.

## Marqueurs de la Time-Line

Les *marqueurs de la Time-Line* peuvent être posés à un endroit quelconque de la *Time-Line*; ils peuvent être accompagnés d'un commentaire, le cas échéant. Une *Liste des marqueurs* vous permet de rejoindre directement un *marqueur* particulier.



Il existe également des *marqueurs* de clip. Voir aussi “*Pose de marqueurs et ajout de commentaires*” en page 8-59.

## Pose et suppression de marqueurs



Déplacez la *règle de lecture* jusqu'à la position du *marqueur* et cliquez sur la fonction *Poser un marqueur*. Le symbole du *marqueur* est inséré sur la *barre du Time Code* et sur la barre de position du *visionneur final*. Il apparaît simultanément dans le cache d'incrustation vidéo de ce *visionneur*.



Positionnez directement la *règle de lecture* sur un *marqueur* de manière à le supprimer par la fonction *Supprimer un marqueur*. Vous pouvez sélectionner le *marqueur* à l'aide des fonctions *Aller au marqueur précédent/suivant* et *Aller à l'événement suivant/précédent*. (Voir aussi “*Boutons de navigation*” en page 9-33.)

## Attachement d'un commentaire

Double-cliquez sur un *marqueur* pour attacher un commentaire court (25 caractères maximum). Puis cliquez sur OK ou appuyez sur la touche ENTRÉE pour fermer le champ de saisie.

Le commentaire apparaît lorsque vous laissez le pointeur de la souris sur le *marqueur* pendant environ une seconde.

## Liste des marqueurs



Cliquez sur cette fonction pour ouvrir la *Liste des marqueurs*. Cette fenêtre contient une liste (classée selon la position du Time Code) de tous les *marqueurs* posés dans la *séquence* courante.

Double-cliquez sur une entrée de marqueur pour placer la *règle de lecture* sur la position du *marqueur* correspondant.

- ♦ *Commentaire de marqueur* - contient un commentaire sur le *marqueur* créé par l'utilisateur. Pour entrer un commentaire, double-cliquez sur le *marqueur* et tapez les informations dans le champ correspondant.
- ♦ *Séquence* - affiche la position du Time Code d'un *marqueur* sur la *Time-Line*.
- ♦ *Clip* - donne la position de Time Code d'un *marqueur* sur un clip.

Comment. marqueur	Séquence ▾	Clip
intro	00:00:08.00	--:--:--
	00:00:09.23	00:00:00.21
clip fx key frame	00:00:11.27	00:00:00.21
	00:00:13.06	00:00:00.21
stop	00:00:16.11	--:--:--
insert	00:00:19.13	--:--:--

*Liste des marqueurs*

Cliquez (bouton droit) dans la fenêtre *Marqueur* pour afficher un menu contextuel contenant les rubriques suivantes :

- ◆ *Aller au marqueur* - Place la règle de lecture sur le *marqueur* sélectionné sans fermer la fenêtre en cours (comme cela se fait lorsque vous cliquez sur le champ du *marqueur*).
- ◆ *Effacer le marqueur sélectionné* - Supprime le *marqueur* sélectionné.
- ◆ *Effacer tous les marqueurs* - Supprime tous les *marqueurs* dans la séquence courante.
- ◆ *Effacer tous les marqueurs de séquence* - Supprime tous les *marqueurs* de *séquence* dans la *séquence* courante.
- ◆ *Effacer tous les marqueurs de clips* - Supprime tous les *marqueurs* de clips dans la *séquence* courante.

## Liquidblue

### Marqueurs repères



Les *marqueurs repères* déclenchent des impulsions GPI, pour signaler par exemple le début ou la fin d'une lecture de *séquence* sur la *Time-Line*. Un contrôleur d'interface GPI est disponible; nous vous conseillons de prendre contact auprès de votre revendeur Pinnacle Systems GmbH.

Les *marqueurs repères* ressemblent aux *marqueurs* usuels sur la barre de position hormis leur couleur jaune. Vous pouvez poser et supprimer des *marqueurs repères* exactement comme vous le feriez pour les *marqueurs* usuels. Les boutons d'outils *Poser un marqueur repère* et *Supprimer un marqueur repère* présentent un symbole d'éclair accolé au triangle du *marqueur* :

Si vous ne retrouvez pas ces outils sur la barre d'outils par défaut, recherchez-les dans la boîte à outils de la *Time-Line* ou du *visionneur final*.



## Undo/Redo

Dans la configuration par défaut, ces deux fonctions sont présentes sur les barres d'outils de la *Time-Line* et du *visionneur final*.

### Annuler



Annule la dernière action et replace le logiciel dans l'état qui était le sien avant l'exécution de cette action. Pinnacle Liquid enregistre les 64 derniers changements effectués dans un quelconque module, ce qui vous permet de revenir pratiquement sur n'importe quel état précédent.



L'*Historique Undo* récapitule toutes les étapes d'annulation (*Undo*) possibles dans une liste d'actions de modification. En cliquant sur une entrée de cette liste, vous pouvez restaurer l'état que présentait la *Time-Line* avant que cette action ne soit exécutée.

Appelez *Historique Undo* en faisant simultanément CTRL-SHIFT -clic sur le bouton *Undo*. Faites ECHAP pour fermer *Historique Undo*. Une liste similaire des étapes *Redo* peut être affichée en activant successivement CTRL-SHIFT - *Redo*.

*Historique Undo/Redo* est également accessible dans le *visionneur source* et le *visionneur de clip*.

### Rétablir



Annule une action *Undo* et replace le module dans l'état qui était le sien avant l'utilisation du bouton *Undo*.

## L'ABC des effets

Les effets les plus simples de Pinnacle Liquid sont les *fondus enchaînés vidéo* et les *fondus enchaînés audio*. Cette section fournit une rapide description de ces *transitions*. Pour plus d'informations sur les effets audio et vidéo, voir "*Effets dans Pinnacle Liquid : Notions de base*" en page 10-3.

### Ajouter des transitions

Sur l'onglet *Bibliothèque* de la fenêtre *Projet*, les *transitions* peuvent être trouvées dans le *dossier de chutiers Realtime Transition FX* ou *Classic Transition FX*. Ici, le *Dissolve* ou *Cross Dissolve* (fondu vidéo) et le *Cross Fade* (fondu enchaîné audio) sont mémorisés.

Placez la *transition* choisie sur l'interface des clips ou au début ou la fin du clip pour créer un fondu à l'ouverture ou à la fermeture.

Lorsqu'une *transition* ou un effet doit être calculé, le symbole sigma clignotant apparaît en bas et à droite de la barre des tâches.

## Menu contextuel des transitions

Comme tous les objets de Pinnacle Liquid, une *transition* possède un menu contextuel. Vous pouvez ici, par exemple, définir la durée ou l'alignement de la *transition* :

### Montage

Pour créer ou éditer une *transition*, cliquez sur *Edition* pour ouvrir l'Éditeur d'effets de *transition* approprié.

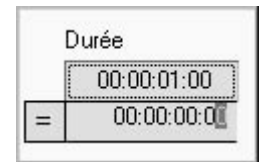


Menu contextuel de l'effet de transition

### Durée

Pour modifier la durée par défaut d'une *transition*, cliquez sur *Durée* et entrez la durée requise en hh:mm:ss.ii.

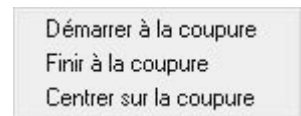
Pour modifier la valeur de cette durée, vous pouvez aussi soustraire ou additionner une certaine durée. Pour cela, entrez un "+" ou un "-" avant le nombre. Confirmez par ENTRÉE.



### Aligner

Utilisez *Aligner* pour définir le point (point d'entrée, milieu, point de sortie) afin de positionner une *transition* sur la *Time-Line* (généralement au cut (coupure) entre deux clips).

- ◆ Cliquez sur *Démarrer à la coupure* pour positionner le début d'une *transition* (point d'entrée) sur le point de montage.
- ◆ Cliquez sur *Terminer à la coupure* pour positionner la fin d'une *transition* (point de sortie) sur le point de montage.
- ◆ Cliquez sur *Centrer sur la coupure* pour centrer une transition sur le point de montage.



Vous pouvez aussi activer la fonction *Aligner* en appuyant sur la touche ALT quand vous placez la *transition*. Ceci vous permet de basculer entre les trois points de positionnement.

## Couper/Copier/Remplacer

- ◆ Cliquez sur *Couper* pour supprimer une *transition* de la *Time-Line* et la transférer dans le presse-papiers. Vous pouvez ensuite insérer la *transition* à un autre endroit de la *Time-Line*.
- ◆ Cliquez sur *Copier* pour créer une copie d'une *transition* dans le presse-papiers. Vous pouvez ensuite insérer cette *transition* à un autre endroit de la *Time-Line* tout en maintenant la *transition* dans sa position d'origine.
- ◆ Cliquez sur *Remplacer* pour modifier le type de *transition* sans changer les paramètres de base tels que durée, alignement, etc. Vous pouvez utiliser cette fonction, par exemple pour remplacer un fondu enchaîné vidéo par une diapositive. Pour utiliser *Remplacer*, vous devez d'abord copier la nouvelle *transition* dans le presse-papiers.

## Supprimer

Cliquez sur *Supprimer* pour éliminer une *transition* de la *Time-Line*.

## Renommer

Cliquez sur *Renommer* pour affecter un nom différent à un effet de *transition*.

## Annuler/Rétablir une transition

Ces options vous permettent d'annuler les modifications effectuées sur des *transitions* ou d'annuler les actions undo que vous avez exécutées.

## Marge

Une *transition* valide apparaît sous forme d'une barre grise. Si une partie de cette barre devient rouge, cela signifie que le clip ne recouvre pas entièrement cette zone de *transition*. C'est le cas notamment lorsque la fin du clip sortant ou le début du clip entrant ne possède pas assez de marge.

Pour remédier à ce problème, ajustez les clips ou la *transition*. Voir aussi "Ajustement des objets" en page 9-63.

## Transitions valides et invalides

Si une *transition* n'est pas possible, vous ne serez pas autorisé à la monter. Les exemples ci-dessous illustrent pourquoi ceci risque de se produire :



*Transitions invalides*

Les schémas ci-après illustrent pourquoi les *transitions* peuvent être montées.



*Fondu enchaîné vidéo (en haut); Fondu à l'ouverture/fondu à la fermeture avec marge (au milieu);  
Fondu à l'ouverture/fondu à la fermeture sans marge (en bas)*



Si vous insérez, supprimez ou déplacez un clip dans la zone d'une *transition*, la totalité de la *transition* sera supprimée.

## Fondu automatique

Cette fonction automatise l'insertion de *fondus* enchaînés *vidéo/audio*: un *fondu enchaîné* vidéo ou audio est mis en place d'un simple clic de la souris. Voir aussi "*Fondu automatique*" en page 13-60.

## Éditeur de séquences

L'Éditeur de séquences combine le *visionneur source* ("lecteur"), le *visionneur final* ("enregistreur") et la *Time-Line* (il permet le montage virtuel et la création de *séquences*). Les clips sont insérés sur la *Time-Line* au moyen du bouton *Flèche Insertion*.

### Visionneur source

Permet de visualiser et de définir les clips que vous voulez insérer dans la séquence *page 9-42*

### Flèche Insertion

Pour l'insertion de clips sur la *Time-Line* *page 9-45*

### Visionneur Final

Pour le pilotage de la *Time-Line* et le contrôle du final *page 9-46*

### Séquence

→ Créer, sauvegarder comme modèle, copier, Time Code de départ *page 9-49*

→ L'ABC du montage au moyen de l'Éditeur de séquences *page 9-55*



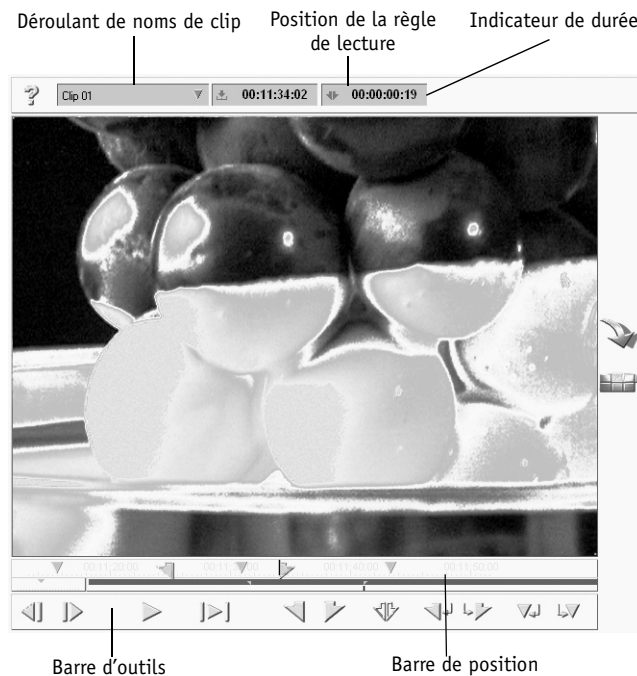
Utilisez l'Éditeur de séquences comme une alternative ou un moyen complémentaire au montage sur la *Time-Line* (*page 9-57*).



Éditeur de séquences et *Time-Line*

## Visionneur source

Le *visionneur source* est utilisé pour préparer des clips en vue de leur montage et les insérer sur la *Time-Line*. Il est doté des mêmes fonctions que le *visionneur de clip* (page 8-52) mais il offre en outre le bouton *Flèche Insertion* et les deux modes de montage (page 9-28).



*Visionneur source*

## Chargement des clips dans le visionneur source

Diverses méthodes existent pour charger les clips (et les raccourcis de clips) dans le *visionneur source*. Quelle que soit la méthode employée, un raccourci du clip est créé dans le *visionneur source*. Par conséquent, toute modification effectuée dans un clip affectera toujours l'original dans la fenêtre *Projet*.



Lorsque vous insérez un clip sur la *Time-Line*, sa copie est exécutée. Ainsi, le clip original n'est pas affecté. Cette copie peut être transférée vers le *projet* (par *Couper/Copier*, *Coller*).

Les 20 derniers clips que vous avez chargés dans le *visionneur source* apparaissent dans la liste des noms de clips.  
page 9-43

## Glisser-déposer

Vous pouvez faire glisser les clips de la fenêtre *Projet* vers l'incrustation vidéo du *visionneur source*. Lorsque vous faites glisser plusieurs clips à la fois vers le *visionneur source*, ils apparaissent dans l'ordre où ils étaient dans la fenêtre *Projet*.

## Envoyer A...

Vous pouvez transférer des clips de la fenêtre *Projet* vers le *visionneur source* en cliquant sur le *menu contextuel des clips* > *Envoyer A...* > *Visionneur source*. (Voir aussi "Transfert de storyboards (Envoyer A)" en page 8-79.)

## Double-cliquer (Projet)

Double-cliquez sur un clip de la fenêtre *Projet* pour le charger directement dans le *visionneur source*. Pour réaliser cette opération, les réglages appropriés doivent être exécutés dans *Propriétés du projet*. page 8-16

## Double-cliquer (clip de la Time-Line)

Double-cliquez sur un clip de la *Time-Line* pour le charger dans le *visionneur de clip*. page 8-52.

## Déplacement des clips du visionneur source

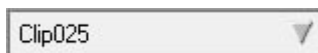
Vous pouvez évidemment aussi déplacer les clips du *visionneur source* vers d'autres zones.

Pour cela, CTRL+glisser un clip vers :

- ♦ le bureau (un raccourci est créé).
- ♦ dans un *chutier* de la fenêtre *Projet* (une copie du clip est créée).
- ♦ vers le *visionneur final* (une copie du clip est créée et insérée au niveau de la *règle de lecture*).
- ♦ sur la *Time-Line*.

## Liste des noms de clips

Les 20 derniers clips chargés dans le *visionneur source* apparaissent dans la *liste des noms de clips*. Le dernier clip chargé ou sélectionné apparaît en haut de la liste. Si vous avez déplacé plusieurs clips en une seule fois vers le *visionneur source*, ils apparaîtront dans l'ordre qu'ils avaient dans la fenêtre *Projet*.



*Liste des noms de clips*

Cliquez (bouton droit) sur le menu contextuel *Liste des noms de clips* > *Effacer liste* pour supprimer toutes les entrées, ou certaines entrées. Autres fonctions disponibles dans le menu contextuel :

- ◆ *Les plus récents toujours en haut/bas* -  
Veillez à ce que le dernier clip que vous avez modifié apparaisse en haut ou en bas de la liste.
- ◆ *Trier par nom/Non trié* -  
Trie la liste alphabétiquement ou la laisse juste en l'état (par ex. dans l'ordre dans lequel les clips ont été chargés dans le *visionneur source*).

## Pose des points d'entrée et des points de sortie



Pour charger une certaine partie du clip dans le *visionneur source* sur la *Time-Line*, posez d'abord un point d'entrée et un point de sortie. Pour cela, positionnez la *règle de lecture* à l'endroit choisi pour la pose du point d'entrée (ou du point de sortie) puis cliquez sur le bouton *Point d'Entrée/Point de Sortie*. Faites de même pour le point de sortie (ou le point d'entrée). Que vous posiez le point d'entrée ou le point de sortie en premier n'a aucune importance. Si un point d'entrée ou un point de sortie existe déjà, il sera remplacé.

## Déplacement des points d'entrée et des points de sortie

Vous pouvez également déplacer un point d'entrée ou un point de sortie existant au lieu d'en poser de nouveaux.

Pour cela, appuyez sur ALT+ tout en déplaçant le point d'entrée ou le point de sortie jusqu'à la position requise. Le pointeur de la souris prend la forme d'une croix. La nouvelle position est reflétée à la fois dans l'incrustation vidéo et par l'afficheur de Time Code.

## Les images aux points d'entrée/sortie sont "incluses"



Les images avec leurs points d'entrée ou de sortie sont inclusives. Autrement dit, elles sont utilisées pour les insertions et la lecture de la *Time-Line*.

## Priorité des points d'entrée/sortie

- ◆ Le point d'entrée est prioritaire par rapport au point de sortie; autrement dit, pour faire correspondre un clip au point de sortie de la *Time-Line*, il suffit de poser le point de sortie dans le *visionneur source*.
- ◆ Les points d'entrée et de sortie de la *Time-Line* sont prioritaires par rapport aux points d'entrée et de sortie du clip. Par exemple, si un clip a une durée plus longue (entre le point d'entrée et le point de sortie) que la durée entre le point d'entrée et le point de sortie sur la *Time-Line*, le point de sortie sur la *Time-Line* prévaut. Les clips sont insérés sur toute la longueur délimitée par les points d'entrée et de sortie sur la *Time-Line*.



## Fonctions supplémentaires

Le *visionneur source* assure également les fonctions du *visionneur de clip*, tels que l'*incrustation du signal*, la *lecture en recherche rapide*, le réglage de vitesse, etc. ( voir aussi "*Visualisation et Modification des objets : le visionneur de clip*" en page 8-52).

## Le bouton Flèche Insertion

Cliquez une fois sur la *Flèche Insertion* pour transférer un clip défini dans le *visionneur source* vers la *Time-Line*. Ce bouton est situé entre le *visionneur source* et le *visionneur final*.

Si vous utilisez le bouton *Flèche Insertion*, vérifiez si vous avez bien contrôlé ou défini les éléments suivants avant de cliquer sur ce bouton :

- ♦ La(ou les) pistes de la *Time-Line()* sont-elles activées ? *page 9-20*
- ♦ Les *pistes source* sont-elles affectées (représentées) correctement ? *page 9-25*
- ♦ Le *mode de montage* est-il correct? *page 9-28*
- ♦ Le point d'entrée et le point de sortie posés sur la *Time-Line* ou la *règle de lecture* sont-ils positionnés correctement ?

Si tout est correct...



... Cliquez sur le bouton *Flèche Insertion* pour insérer un clip. Après quoi, la *règle de lecture* se déplace exactement d'une image après le point de sortie du clip inséré : vous pouvez alors insérer le clip suivant.

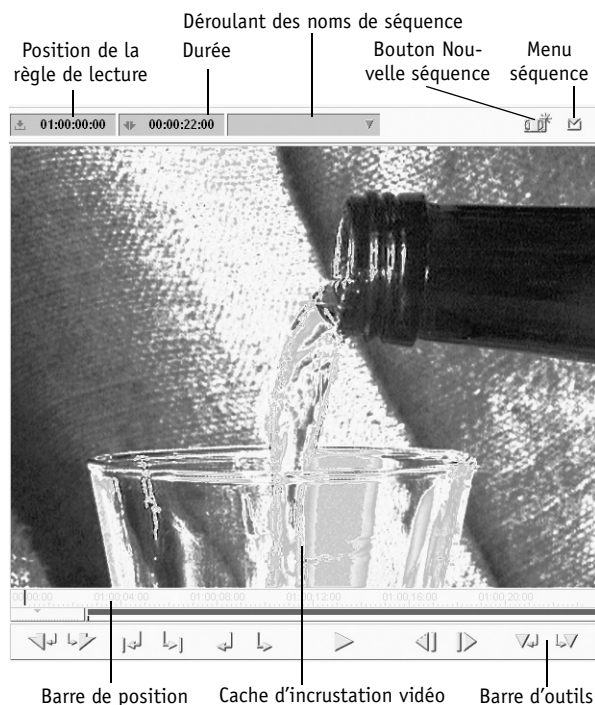


Une opération de montage est réellement terminée lorsque vous avez posé trois points d'entrée et de sortie. Le quatrième point d'entrée ou point de sortie est posé automatiquement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la description du "montage trois points". *page 9-55*

## Visionneur Final

Le *visionneur final* est utilisé pour afficher la sortie de la *Time-Line*. Toutes les actions exécutées dans le *visionneur final* ont une incidence directe sur la *Time-Line* et réciproquement. Tous les boutons sont disponibles pour les deux zones et servent à commander les mêmes fonctions.

Le *visionneur final* est analogue dans sa conception au *visionneur source* et au *visionneur de clip*. Toutefois, il n'est pas utilisé pour le traitement et la lecture des clips : il s'applique plutôt aux *séquences*.



*Visionneur Final*

## Chargement des séquences dans le visionneur final/ sur la Time-Line

Il existe trois méthodes de chargement de *séquences* dans le *visionneur final* (et donc sur la *Time-Line*):

- ♦ Vous pouvez double-cliquer sur ces séquences dans la fenêtre *Projet*,
- ♦ utiliser l'option *Envoyer A...* du menu contextuel
- ♦ ou les faire glisser dans le cache d'incrustation du *visionneur final*.

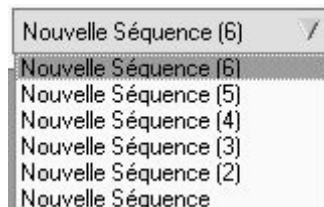


Lorsque vous transférez plusieurs *séquences* vers le *visionneur final* (du bureau ou d'un *chutier*), elles apparaissent dans la *liste des séquences* dans leur ordre d'origine. La *liste des séquences* permet de les sélectionner.

## Liste des séquences

Les 20 dernières séquences que vous avez chargées dans le *visionneur final* ou que vous avez créées ( voir aussi "*Nouvelle séquence*" en page 9-50)) apparaissent dans la *liste des séquences*. La dernière *séquence* chargée apparaît en haut de la liste. En sélectionnant chaque *séquence* de cette liste, vous pouvez les charger sur la *Time-Line* et dans le *visionneur final*. Autres fonctions disponibles dans le menu contextuel :

- ♦ *Les plus récents toujours en haut/bas* -  
Veillez à ce que le dernier *séquence* que vous avez modifié apparaisse en haut ou en bas de la liste.
- ♦ *Trier par nom/Non trié* -  
Trie la liste alphabétiquement ou la laisse juste en l'état (par ex. dans l'ordre dans lequel les séquences ont été chargés dans le *visionneur final*).



Liste des séquences



Souvenez-vous de la différence entre le chargement d'une *séquence* dans le *visionneur final* et le déplacement de l'une d'elles de la fenêtre *Projet* vers la *Time-Line* ou dans le *visionneur source*. Pour plus d'informations, voir "*Imbrication de séquences (Création d'un conteneur)*" en page 9-117.

## Déplacement des séquences du visionneur final

Vous pouvez également déplacer des *séquences* du *visionneur final* vers le bureau, les *chutiers* ou le *visionneur source*. Pour cela, appuyez sur CTRL tout en faisant glisser la *séquence*. Si vous déplacez une *séquence* vers la *Time-Line*, un *conteneur* est créé ( page 9-117).

## Pose des points d'entrée et des points de sortie



Pour définir un point d'insertion ou un point de sortie spécifique sur la *Time-Line*, vous devez d'abord poser un point d'entrée ou un point de sortie. Pour cela, positionnez la *règle de lecture* sur la position correspondante de la *Time-Line* puis cliquez sur le bouton *Point d'entrée/point de sortie*. Que vous positionniez le point d'entrée ou le point de sortie en premier n'a aucune importance. Si des points d'entrée ou de sortie existent déjà, ils seront remplacés.



## Ajuster la Séquence sur le Point In et le Point Out

Ce bouton vous permet de basculer entre l'affichage de la *séquence* entière sur toute la longueur disponible de la *Time-Line* et celui de la zone délimitée par les points d'entrée et de sortie. La fonction *Zoom* de la *Time-Line* bascule toujours entre ces deux vues.

## Insertion au niveau de la règle de lecture

Si aucun point d'entrée ou de sortie n'est posé, le clip est inséré au niveau de la *règle de lecture*.

## Déplacement des points d'entrée et des points de sortie

page 9-44

## Les images aux points d'entrée/sortie sont "inclusives"

page 9-44

## Priorité des points d'entrée/sortie

page 9-44

## Fonctions et éléments supplémentaires

Le *visionneur final* possède un grand nombre de fonctions en commun avec le *visionneur de clip* et le *visionneur source*. Les fonctions non répertoriées ici sont décrites ici ( page 8-52).

### Barre de position

Pour visionner une *séquence*, opérez un scrubbing sur la barre de position (vous pouvez exécuter cette opération dans l'incrustation vidéo du *visionneur final* comme vous pouvez le faire avec tous les visionneurs). Pour avoir des conseils d'ordre général sur la façon d'utiliser la barre de position, voir "*Navigation avec la barre de position*" en page 8-54.

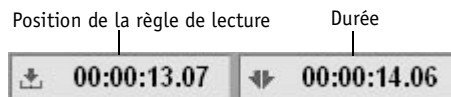
Pendant le *scrubbing*, la règle de lecture se déplace et l'afficheur du *Time Code* reflète la position courante du Time Code. Voir aussi "*Navigation à l'aide de la souris*" en page 9-31.

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées du clavier ou la roulette de la souris pour lire l'incrustation image par image. Eloignez la souris de vous pour effectuer la recherche vers l'avant ou rapprochez la de vous pour effectuer cette recherche vers l'arrière.

La barre de position affiche les marqueurs ainsi que les points d'entrée et de sortie posés sur la *Time-Line*.

### Affichage du Time Code

Les deux afficheurs de Time Code en haut du *visionneur final* affichent les informations relatives à la position de la *règle de lecture* courante et la durée. L'affichage se fait sous un format de Time Code standard.



## Cache d'incrustation vidéo

Le cache vidéo affiche la sortie de la *Time-Line* à la position courante de la *règle de lecture*.

Les points d'entrée/sortie d'un clip apparaissent sous forme graphique dans l'incrustation vidéo. Des icônes spéciales repèrent les images contenant ces points ou ces marqueurs :

- ♦ Les images correspondant aux points d'entrée/sortie possèdent un triangle opaque dans le coin.
- ♦ Les marqueurs n'apparaissent pas seulement sur la barre de position : ils sont également représentés en haut du cache d'incrustation vidéo par une icône de marqueur.

## Lecture en recherche rapide (JKL)

Vous pouvez également utiliser le *visionneur final* à l'aide de la fonction *Lecture en recherche rapide*. *page 8-63*

## Boutons de l'Éditeur d'effets

Dans la configuration par défaut, les deux barres d'outils à droite du *visionneur final* contiennent les boutons destinés aux *Editeurs d'effets* de Pinnacle Liquid. *page 10-42*

## Séquence

La *séquence* est le film monté sur la *Time-Line* de Pinnacle Liquid. Cette section vous explique comment travailler avec des *séquences*:

**Nouvelle séquence** *page 9-50*

**Menu séquence** *page 9-52*

- Nouvelle séquence du modèle *page 9-52*
- Sauvegarde d'une copie de séquence *page 9-52*
- Sauvegarde de la *Time-Line* comme modèle *page 9-53*
- Sauvegarde de la *Time-Line* comme modèle par défaut *page 9-53*
- Réglage du Time Code de départ *page 9-53*

**Lecture d'une séquence** *page 9-54*

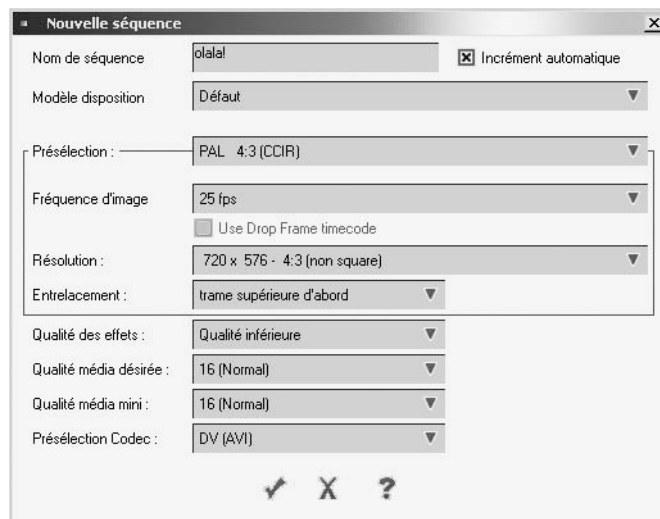
**Séquence comme un clip** *page 9-55*

## Nouvelle séquence



Le bouton *Nouvelle séquence* vous permet de créer une nouvelle *séquence* sur la *Time-Line* (ou la ↓ *Barre de menus* > *Nouveau* > *Séquence*).

La première étape de la procédure est de vider la *Time-Line*. La *séquence* précédente continue à être mémorisée dans le *Chutier des séquences* de la fenêtre *Projet*. Vous pouvez également recharger une *séquence* à partir de la liste des noms de *séquence* sur la *Time-Line* ( page 9-46).



*Nouvelle séquence*



Lorsque vous redémarrez votre ordinateur après un plantage système (par ex. suite à une coupure de courant), une nouvelle *séquence* est créée automatiquement. Instant Save de Pinnacle Liquid vous assure de ne perdre aucune donnée. La *séquence* que vous étiez en train de modifier avant le plantage peut être trouvée à la fois dans la *Liste des séquences* et le *Chutier des séquences*.

### Nom et Modèle

Entrez ici un nom pour la nouvelle *séquence*. L'option *Incrément automatique* ajoute un nombre au nom de fichier (qui est maintenu inchangé), toujours incrémenté de +1.

Si un *Modèle* existe, vous pouvez le sélectionner dans la liste. Pour plus d'informations sur la création de modèles de *Time-Line*, reportez-vous à page 9-53.

## Paramètres de séquence

(Vous pouvez accéder aux paramètres ci-dessous à partir des *Propriétés* de la *Time-Line* ou dans la boîte de dialogue *Nouvelle séquence*.)

- ◆ *Présélection* -

Vous pourrez trouver ici une longue liste de SD (définitions standard, PAL/NTSC), formats haute définition et multimédia. Pour plus d'informations sur ces deux derniers formats, reportez-vous au chapitre intitulé "*Haute Définition*" en page 5-1.

Lorsque vous sélectionnez un format donné, la fréquence image, la résolution et la séquence de trames associées sont immédiatement affichées. Dès que vous modifiez l'un de ces paramètres, les présélections changent (par exemple, du PAL 4:3) au *Format personnalisé*.

- ◆ *Fréquence image* -

La fréquence image indique le nombre d'images ou de trames lues par seconde ("fps" signifie image par seconde, frames per second).

Avec certains formats, vous avez la possibilité d'activer l'option *Utiliser le Time Code des images sautées*. Ceci règle la *Time-Line finale* sur un système de TC d'images sautées..

- ◆ *Résolution* -

Indique la résolution active sous forme de nombre de pixels horizontaux multiplié par le nombre de pixels verticaux; le rapport d'aspect (ou format) de l'image et la forme du pixel (carré ou rectangulaire).

- ◆ *Entrelacement* -

Les formats SD PAL et NTSC utilisent l'entrelacement (voir Glossaire), comme le font certains formats HD. Ce paramètre indique laquelle des deux trames s'affiche en premier.



Créez des *séquences* non standard uniquement à vos propres risques ! Avant de le faire, concertez-vous avec votre client ou le destinataire des données ou du produit finals.

Les options suivantes concernent la lecture des clips de la *Time-Line*.

## Qualité des effets

Tous les effets seront toujours calculés avec la meilleure qualité possible, sans compromis. Lorsque vous effectuez votre montage et quelques expériences, il arrive néanmoins que la vitesse passe avant la qualité. Si vous voulez prévisualiser vos images, cette option permet de diminuer légèrement la qualité.

## Qualité média désirée et Qualité média mini

Normalement, ces deux options sont réglées sur *16 (Normal)* et ne devraient pas être modifiées.

Cela signifie que seuls les clips identifiés comme *16 Normal* sont lus. Pour les autres clips, l'écran reste noir et leurs *parties* se colorent en rouge foncé, indiquant qu'aucun fichier média n'est disponible.



Ces deux options jouent le rôle de filtre. Vous pouvez les utiliser pour spécifier exactement quels fichiers médias de clips doivent être lus. Naturellement, ceci est utile uniquement si vous avez affecté aux clips des niveaux de qualité spécifiques, tel que "Niveau 7" ou "Niveau 26", au moment de leur capture dans l'*Outil de dérushage*. *Qualité média désirée* définit l'extrémité supérieure de l'échelle et *Qualité média mini* son extrémité inférieure.

Exemple : Vous réglez trois niveaux de qualité lors de la capture : *Niveau 12, 16 (Normal) et Niveau 20*. Pour pouvoir lire toutes ces variantes sur la *Time-Line*, réglez *Qualité média désirée = 20* et *Qualité média mini = 12*. Si vous souhaitez exclure des clips de type " 12 ", réglez la *Qualité minimum* à 16 (*Normal*).

Pour plus d'informations, reportez-vous à : "*Classes de qualité*" en page 5-16.

## Présélection du Codec pour Rendu/Fusion

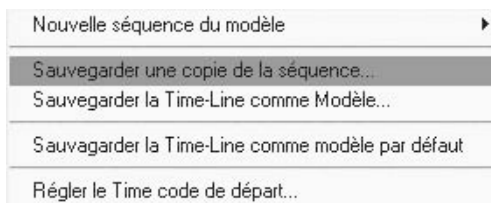
Ce paramètre définit, pour la *séquence* courante, la présélection du Rendu et du codec à utiliser pour calculer et fusionner des fichiers. La sélection par défaut convient au format choisi de la *Time-Line* et ne doit pas être modifiée, à moins d'une raison valable pour le faire.

Voir aussi "*Fusion de séquences*" en page 16-18.

## Menu Séquence



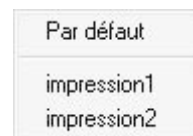
Cliquez sur le bouton *Menu Séquence* dans le coin supérieur droit de l'*Éditeur de séquences* pour ouvrir le menu *Séquence*. Utilisez ce menu pour régler les paramètres d'exploitation et d'affichage des *séquences* sur la *Time-Line*.



*Menu séquence*

## Nouvelle séquence du modèle

Cliquez sur cette option pour créer une nouvelle *séquence* dans un *projet* qui ne soit pas basée sur le *modèle par défaut*, mais plutôt sur un *modèle* sélectionné à partir du sous-menu; celui-ci apparaît.



*Menu Nouvelle séquence à partir du modèle*

## Sauvegarder une copie de séquence...

Utilisez cette option pour sauvegarder une copie de la *séquence* présente sur la *Time-Line*. Nommez la copie pour qu'elle soit sauvegardée sous ce nom dans le chutier des *séquences* du *projet*. La *séquence* originale sur la *Time-Line* conserve son nom d'origine et vous pouvez poursuivre son montage.



Utilisez cette fonction pour relever une "étape importante" dans votre travail de montage, par exemple pour tester différentes versions de votre *projet*.



## Sauvegarder la Time-Line comme Modèle...

Utilisez cette option pour sauvegarder les *pistes* courantes de la *Time-Line* comme nouveau *modèle*. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, entrez un nom de *modèle*. Si vous ne sauvegardez pas le modèle dans le dossier *Modèle* ou si vous utilisez une extension de fichier différente, Pinnacle Liquid ne la reconnaitra pas comme *modèle* et ne l'affichera pas dans la liste des *modèles*.

Utilisez cette fonction pour sauvegarder plusieurs modèles pour des tâches différentes.



Contrairement aux *modèles des projets*, aucun clip ni aucun autre objet ne figurent dans les *modèles de Time-Line*. Ces derniers ne contiennent que les paramètres relatifs à l'affichage de la *Time-Line* et aux objets qu'elle contient.

## Sauvegarder la Time-Line comme modèle par défaut

Le *modèle par défaut* est celui utilisé pour les *séquences* créées à l'aide du bouton *Nouvelle séquence* ou en sélectionnant successivement *Modèle > Par défaut > Nouvelle séquence* (page 9-50). Cliquez sur *Sauvegarder la Time-Line comme modèle par défaut* afin de définir la *Time-Line* courante comme étant le *modèle par défaut*.

## Régler le Time Code de départ

Utilisez cette fonction pour entrer un Time Code de départ pour une *séquence* sur la *Time-Line*. Dans le champ qui apparaît, entrez une valeur de Time Code.

Déterminez la longueur de l'amorce que vous prévoyez de laisser avant la *séquence*. Réglez le *Time Code de départ* = "*Début de séquence*" moins "*Durée de l'amorce*". Exemple : Début de séquence (10:00:00.00) moins Amorce (00:01:30.00) = *Time Code de départ* (09:58:30.00).



Le Time Code de la *Time-Line* courante est le TC du master car que dans un montage non linéaire, la *Time-Line* est le master.

Par conséquent, la bande d'enregistrement (ou bande master) a besoin d'un Time Code compatible. Par exemple : votre séquence commence à 10:00:00.00 heures, mais la bande a été trackée (encodée) à partir de 02:00:00.00 heures - l'enregistrement sur bande en mode insert échouera inévitablement.

Solution : adapter le TC de la *Time-Line* ou tracker la bande en conséquence (page 16-7).

En outre, lorsque vous utilisez une bande précodée pour effectuer un montage en mode insert, le TC de la *Time-Line* et le TC de la bande doivent être compatibles, et le ou les clips correspondants doivent être positionnés correctement sur la *Time-Line*.

## Lecture d'une séquence

Vous pouvez lire une *séquence* dans le *visionneur final* et/ou la *Time-Line* ainsi que dans le *visionneur source* et à l'aide de la fonction *Lecture d'icônes-images*. Dans la configuration par défaut, les boutons suivants figurent sur les barres d'outils correspondantes :

### Démarrer/Arrêter la lecture



Lecture de la *séquence* du point courant jusqu'à la fin. Pour arrêter la lecture, cliquez sur ce bouton une nouvelle fois ou cliquez sur *Arrêt*.



Appuyez sur la BARRE D'ESPACE (affectation par défaut). Pour personnaliser ces affectations, voir : "*Affecter des fonctions au clavier*" en page 17-12.

### Lecture autour de la position (Boucle)



Ce bouton déclenche une lecture en boucle pendant quatre secondes autour de la position courante de la *règle de lecture*, soit deux secondes avant et deux secondes après. Ceci vous donne la possibilité de revoir un point de montage ou un certain passage. Cliquez de nouveau sur ce bouton ou appuyez sur la BARRE D'ESPACE pour arrêter la lecture en boucle.



Appuyez sur ALT+BARRE D'ESPACE (affectation par défaut). Pour personnaliser ces affectations, voir : "*Affecter des fonctions au clavier*" en page 17-12.

### Lecture du point d'entrée au point de sortie



Lit en continu du point d'entrée au point de sortie, s'ils existent. En l'absence de point de sortie, lit du point d'entrée jusqu'à la fin. En l'absence du point d'entrée, la lecture se déroule du début au point de sortie s'il a été défini, ou jusqu'à la fin dans le cas contraire.



Appuyez sur SHIFT+BARRE D'ESPACE (affectation par défaut). Pour personnaliser ces affectations, voir : "*Affecter des fonctions au clavier*" en page 17-12.



Pour arrêter la "Lecture du point d'entrée au point de sortie," appuyez sur la BARRE D'ESPACE au clavier ou cliquez sur le bouton *Lecture* ou *Arrêt*.

### Lecture jusqu'au point de sortie



Lecture en boucle continue de la position courante de la *règle de lecture* jusqu'au point de sortie s'il a été défini. En l'absence de point de sortie, la lecture se déroule jusqu'à la fin.



Appuyez sur CTRL+BARRE D'ESPACE (affectation par défaut). Pour personnaliser ces affectations, voir : "*Affecter des fonctions au clavier*" en page 17-12.

### Lecture en recherche rapide (JKL)

page 8-63

## Séquence comme un clip

Sur la *Time-Line*, une *séquence* apparaît comme une collection plus ou moins complexe de clips. Dans un *chutier* de la fenêtre *projet*, toutefois, une *séquence* est représentée comme un objet unique. C'est pourquoi, à l'instar d'un clip, une *séquence* complète peut aussi être insérée dans une autre *séquence* ou visualisée, marquée et insérée sur la *Time-Line* du *visionneur source*. Vous pouvez également intégrer des *séquences* à l'intérieur d'une autre. Voir aussi "*Imbrication de séquences (Création d'un conteneur)*" en page 9-117.



La longueur d'une *séquence*, tout comme un clip, est déterminée par le point d'entrée et/ou le point de sortie. En d'autres termes, si une *séquence* d'une minute contient une zone de 30 secondes délimitée par un point d'entrée et un point de sortie, la *séquence* comme un clip apparaît alors dans la fenêtre *projet* avec une longueur de 30 secondes. Le *séquence* peut encore être ajustée.

## Montage trois points

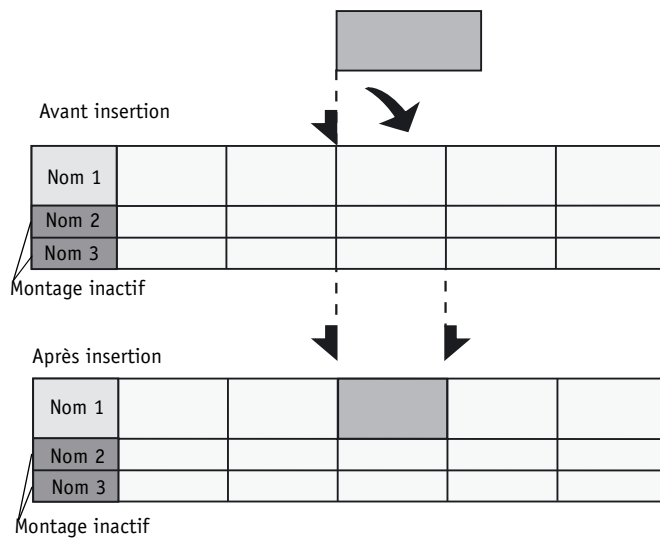
Le montage trois points est utile pour l'insertion et le remplacement successifs de clips dans des *séquences*. Dès que vous avez déterminé ces trois points de montage, Pinnacle Liquid fixe le quatrième. Voir aussi "*Priorité des points d'entrée/sortie*" en page 9-44.

Remplacez un point de montage dans une *séquence* existante de la manière suivante (voir l'exemple ci-dessous ; le clip vidéo doit être remplacé alors que les *pistes* audio ne doivent pas changer) :

- 1 Sélectionnez le mode *Assemble* étant donné que vous voulez monter le clip sur la *Time-Line*. page 9-28
- 2 Réglez les *pistes* audio à l'état inactif (à l'aide du menu contextuel ou en cliquant sur le nom de la *piste*). page 9-20
- 3 Définissez un point d'entrée et un point de sortie du clip à remplacer par les points d'entrée et de sortie sur la *Time-Line*.
- 4 Chargez le clip à insérer dans le *visionneur source* et déterminez le point entrant par le point d'entrée ou le point sortant par le point de sortie.
- 5 Cliquez sur le bouton *Flèche Insertion*. page 9-45
- 6 Après avoir fixé les trois points de montage, le quatrième est automatiquement défini; autrement dit, le clip est inséré entre le point d'entrée et le point de sortie de la *Time-Line*.



Si vous déterminez les quatre points de montage, le point de sortie du *visionneur source* est remplacé par le point de sortie correspondant de la *Time-Line*.



## Montage sur la Time-Line

Que vous choisissiez d'effectuer un montage à l'aide de l'*Éditeur de séquences* ou de travailler directement sur la *Time-Line* dépend en fait de l'application particulière et de vos préférences personnelles. Les deux méthodes sont possibles dans Pinnacle Liquid. Vous pouvez même utiliser une combinaison des deux.

Cette section vous explique comment vous pouvez monter et ajuster directement sur la *Time-Line*. Elle décrit en détail les fonctions suivantes :

### **Fonctions d'édition sur la Time-Line** *page 9-58*

#### **Ajout d'objets**

Glisser-déposer; Envoyer A...; Transitions *page 9-59*

#### **Sélection d'objets**

A l'aide de la souris; du clavier; sélection d'objets après la règle de lecture *page 9-59*

#### **Repositionnement d'objets**

Positionnement; déplacement et copie d'une plage *page 9-61*

#### **Ajustement des objets**

A l'aide de la souris; clavier; Outils Etendre et Glisser *page 9-63*

#### **Suppression d'objets**

Suppression d'objets ou de plages *page 9-65*

## Fonctions d'édition sur la Time-Line

la barre d'outils est située en haut de la *Time-Line* : elle contient des boutons destinés à la navigation sur la *Time-Line*, la lecture, le marquage et le traitement des clips et des *séquences*. Cette barre d'outils peut être personnalisée comme n'importe quelle autre barre d'outils de Pinnacle Liquid. (Voir aussi "Personnalisation des barres d'outils" en page 17-9.)

### Bouton Edition



Cliquez sur ce bouton pour activer le *mode Edition* du pointeur de la souris. Ce mode vous permet d'accéder aux éléments sur la *Time-Line* pour pouvoir, par exemple, sélectionner, ajuster et supprimer des objets.



Appuyez sur la touche ALT pour commuter temporairement entre le *mode Edition* et le mode Scrubbing du pointeur.



Lorsque le *mode Edition* est désactivé, vous pouvez effectuer le scrubbing de la *règle de lecture* à l'aide du pointeur.

Pour opérer le scrubbing sur la *Time-Line* lorsque le *mode Edition* est activé, faites glisser le pointeur de la souris sur la *barre de Time*.

### Ajouter un point de montage (Coupe au rasoir)



Ajoute un point de montage ("cut") sur toutes les *pistes* actives au point courant (position de la règle de lecture). L'ajout d'un cut partage les clips concernés en deux clips séparés avec un nouveau point d'entrée ou un nouveau point de sortie.

Les *icônes-images* au niveau des nouveaux points d'entrée et de sortie sont mises à jour automatiquement.

### Corbeille



Supprime une plage entre les points d'entrée et de sortie. *page 9-65*

### Commuter le mode de montage



Cliquez sur ce bouton pour basculer entre le mode *Assemble* et le mode *Insert*. Le mode *Insert* est signalé par une icône jaune et le mode *Assemble* par une icône rouge. *page 9-28*

### Double-cliquer sur un clip

Double-cliquez sur un clip de la *Time-Line* pour ouvrir le *visionneur de clip* avec la boîte de dialogue étendue.

## Ajout d'objets

Diverses méthodes existent pour positionner des objets sur la *Time-Line* et modifier une *séquence* (les objets existant déjà sur la *Time-Line* sont écrasés ou décalés suivant le *mode de montage* spécifié - voir "*Modes de montage*" en page 9-28).

### Glisser-déposer

Par glissement du pointeur de la souris : vous pouvez faire glisser des objets directement (en maintenant la touche *Ctrl* enfoncée) sur la *Time-Line* de la fenêtre *Projet*, du *visionneur de clip*, du VISIONNEUR SOURCE et du bureau. Ils sont positionnés là où vous les déposez.

Avec cette méthode, le *mappage des pistes source* est ignoré ( page 9-25).



Les objets que vous faites glisser et déposez sur la *Time-Line* restent *groupés*. Autrement dit, un clip vidéo possédant deux *pistes* audio est inséré sur la *Time-Line* comme *un* seul objet. Vous pouvez toutefois *dissocier* l'objet, c'est-à-dire le décomposer en clips élémentaires page 9-71

### Envoyer A...

Utilisation de l'option *Envoyer A...* du menu contextuel de l'objet : les objets sont positionnés sur la *Time-Line* au niveau de la *règle de lecture*.

Par cette méthode, le *mappage des pistes source* est respecté (( voir aussi "*Adressage des pistes source*" en page 9-25)).

### Insertion de transitions

page 9-37

## Sélection d'objets

Pour traiter des objets sur la *Time-Line*, par exemple pour les copier, les déplacer ou les supprimer, ils doivent d'abord être sélectionnés.

Les objets sélectionnés apparaissent "encadrés" dans la *Time-Line*.

### Sélection d'objets avec la souris



Pour cela, cliquez sur le bouton *mode Edition* sur la barre d'outils de la *Time-Line* pour placer le pointeur de la souris dans le mode requis pour la sélection des objets (= *mode Edition*).



Pour passer momentanément en *mode Scrubbing*, maintenez la touche ALT enfoncée.

L'aspect du pointeur de la souris identifie le mode dans lequel se trouve le système. page 9-12:

Lorsque le *mode Edition* est activé, vous pouvez accéder aux objets de la *Time-Line* et les sélectionner en cliquant le bouton de la souris.



Pour sélectionner plusieurs objets en une fois, faites SHIFT+Clic sur ces objets. Pour sélectionner un certain nombre d'objets (par exemple ceux situés les uns à côté des autres sur la *Time-Line*), faites SHIFT+Clic sur le premier et le dernier objets de cette rangée. Les objets entre les deux éléments extrêmes sont automatiquement sélectionnés.

Cette fonction s'applique à l'ensemble des *pistes*.

## Déplacement d'un lasso

Vous pouvez également sélectionner plusieurs objets à l'aide de la souris en les entourant d'un *lasso*. Pour cela, commencez à faire glisser le pointeur dans une partie des *pistes* de la *Time-Line* libres de tout objet et relâchez le bouton de la souris dès que le *lasso* contient les éléments de tous les objets dont vous avez besoin. Il suffit que la ligne du *lasso* touche les objets pour qu'ils soient sélectionnés.

## Sélection d'objets après la règle de lecture



Utilisez cette fonction pour sélectionner les clips d'une *piste* active ou de plusieurs *pistes* actives situées après ou à droite de la position courante de la *règle de lecture*.

Si vous voulez que cette sélection s'applique à tous les objets (sur l'ensemble des *pistes*), activez toutes les *pistes* via *Activez Toutes* dans l'*En-tête* des pistes de la colonne des Noms. Ceci entraîne également la sélection des objets sur lesquels la *règle de lecture* est actuellement placée.

## Marquer et Sélectionner le clip sous la règle de lecture

Les clips qui se recoupent avec la *Règle de lecture* et sont placés sur des pistes actives peuvent être mis en évidence de deux façons, à l'aide de deux fonctions :

- ♦ *Marquer le(s) clip(s) sous la règle de lecture* -  
Pose un point d'entrée et un point de sortie sur la première et sur la dernière plages possibles du(des) clip(s) concerné(s). Dans le cas par exemple d'un clip audio long, cette plage peut être particulièrement étendue. Le(s) clip(s) n'est(ne sont) pas sélectionné(s).
- ♦ *Sélectionner le(s) clip(s) sous la règle de lecture* -  
Fonctionne de la même manière qu'un simple clic sur un clip. Aucun point d'entrée et de point de sortie n'est posé.

Ces deux fonctions ne peuvent être exécutées qu'au moyen du clavier et ne font pas partie de la configuration de clavier standard. Si vous le souhaitez, vous devez créer les raccourcis clavier : allez dans le menu *Editer* > *Panneau de configuration* > *Utilisateur* > *Clavier*. Dans la liste qui apparaît dans la zone supérieure gauche, sélectionnez la section *Time-Line/Visionneur final* puis sur la partie droite de la barre d'outils l'onglet *Tous les autres*. Le "T spécial" en bas de la liste masque les deux fonctions recherchées. Faites glisser les T et déposez-les sur une touche de votre choix (vous pouvez utiliser la combinaison de touches avec ALT ou SHIFT ou CTRL).



## Repositionnement d'objets

Pour repositionner des objets sur la *Time-Line*, ils doivent d'abord être sélectionnés (( voir aussi "Sélection d'objets" en page 9-59)). Une fois sélectionnés, ces objets peuvent être repositionnés de différentes façons.

### Positionnement

Activez le *mode Edition* pour placer les objets sélectionnés sur une *piste* différente ou une position différente sur la même *piste*. Deux fonctions vous aident à positionner les objets, *Aligner* et *Mode Aimant*.



Rien ne change sur la *Time-Line* pendant que vous déplacez l'objet. Ce n'est que lorsque vous relâchez le bouton de la souris et que l'objet peut être inséré que la *Time-Line* se réorganise d'elle-même.

En d'autres termes, en *mode Insert*, les objets qui se suivent se déplacent pour combler l'espace vide créé par le mouvement. En *mode Assemble*, l'espace vide subsiste. Les informations sont également réorganisées derrière le point d'insertion (en *mode Insert*), alors qu'elles sont purement et simplement écrasées en *mode Assemble*.

Notez également cette particularité de montage en *mode Insert* : si vous voulez par exemple déplacer un clip d'une image à droite, le clip doit être déplacé sur toute sa longueur plus une image à droite. Sinon, le clip revient à sa position d'origine dès que vous relâchez le bouton de la souris.



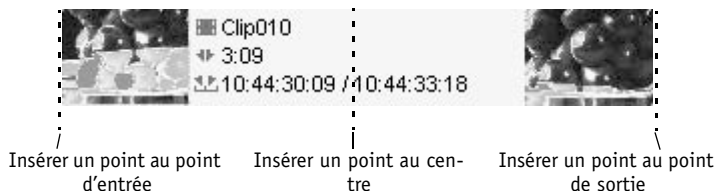
Si la partie de la *Time-Line* vers laquelle vous souhaitez transférer un objet n'apparaît pas à l'écran pour l'instant, déplacez l'objet dans la direction de cette zone jusqu'à ce que la *Time-Line* fasse défiler l'écran pour l'afficher.

### Aligner

Utilisez la fonction *Aligner* pour aligner des clips : le point d'insertion par défaut des clips est le bord gauche; pour les *transitions*, il s'agit du milieu.



L'appui sur la touche ALT pendant le déplacement d'un objet à l'aide de la souris permet de basculer entre les trois points d'insertion possibles : le début (point d'entrée), le milieu et la fin (point de sortie) du clip ou de la *transition*.



## Mode Aimant

Un autre outil assurant un positionnement précis est le *mode Aimant*. Utilisez cet outil pour obtenir l'alignement des objets avec une précision de l'ordre de l'image.



Maintenez la touche SHIFT enfoncée pendant le déplacement du clip. Un symbole d'aimant apparaît au niveau du pointeur de la souris. En se rapprochant d'un *point de montage* possible, le clip se positionne avec précision sur ce dernier. Les modes *Aimant* et *Aligner* peuvent être combinés : l'appui simultané des touches SHIFT et ALT permet de passer alternativement d'un mode à l'autre.

Le *Mode Aimant* peut être activé en permanence : voir "*Propriétés de la Time-Line*" en page 9-7.

## Déplacement des objets à l'aide du clavier

- ♦ Verticalement -- pour pouvoir déplacer un objet verticalement, *piste* par *piste* par exemple, sélectionnez-le et appuyez sur CTRL-FLÈCHE HAUT/BAS.
- ♦ Horizontalement - l'objet conserve sa position horizontale exacte, un clip audio par exemple reste synchrone. Appuyez sur CTRL-FLÈCHE GAUCHE/DROITE pour déplacer un objet image par image vers la gauche ou vers la droite ou SHIFT + CTRL + FLÈCHE GAUCHE/DROITE pour le déplacer de 10 images à la fois.



Pour ajouter et personnaliser des affectations de touches, voir "*Affecter des fonctions au clavier*" en page 17-12.

## Copier/Couper et Coller

Utilisez la fonction *Coller* pour repositionner des clips à partir du presse-papiers (après *Copier* ou *Couper*; page 9-62).

Ces informations s'appliquent aux actions au sein d'une même *séquence*; sinon, reportez-vous à la note suivante.

- 1 Positionnez la *règle de lecture* à l'emplacement précis où vous voulez insérer le clip.
- 2 A partir d'une *piste* appropriée, appelez le menu contextuel de la *Time-Line* (cliquez (bouton droit) sur une zone vide de la *Time-Line*).
- 3 Cliquez sur *Coller*.

Pendant que vous effectuez cette opération, mémorisez bien :

- ♦ Les *modes de montage* (*Assemble /Insert*)
- ♦ Les *pistes de la Time-Line* disponibles et libres. Si vous insérez plusieurs clips verticalement, le clip le plus élevé sera inséré sur la *piste* à partir de laquelle vous avez appelé le menu contextuel; les autres clips seront insérés sur les *pistes* de niveau inférieur. Si le nombre de *pistes* est insuffisant, rien ne sera inséré.



Lorsqu'un clip est inséré dans une *séquence différente*, la procédure est la suivante : le clip (ou les clips) sont insérés sur des *pistes* actives. Si rien ne se passe lorsque vous sélectionnez la commande *Coller*, assurez-vous que les *pistes* cibles sont également activées pour le montage.

## Déplacer/Copier la plage



Vous pouvez utiliser ces deux fonctions pour réorganiser rapidement et aisément des sections sur la *Time-Line*. Il suffit d'appliquer la procédure suivante :



- ♦ Activez les *pistes* contenant les objets concernés.
- ♦ Utilisez les points d'entrée et de sortie pour marquer la section.
- ♦ Positionnez la *règle de lecture* à l'endroit choisi pour insérer la section marquée.
- ♦ *Copier la plage* insère une copie de la section; *Déplacer la plage* transporte la section de sa position d'origine vers une nouvelle position.

Les résultats varient en fonction du mode de montage :

- ♦ *Copier la plage* écrase ((*Mode Assemble*) ou déplace (*Mode Insert*) les objets qui se suivent.
- ♦ *Déplacer la plage* écrase les informations (*Mode Assemble*) ou décale les objets qui se suivent (*Mode Insert*). En *Mode Assemble*, un espace vide demeure à la position d'origine. En *Mode Insert*, les objets qui se suivent se déplacent et comblent cet espace vide.

## Ajustement des objets

L'ajustement implique le raccourcissement ou l'allongement des objets sur la *Time-Line*. Il existe plusieurs méthodes pour le réaliser :



L'incidence de l'ajustement sur les autres objets sur la *Time-Line* dépend du *mode de montage* que vous avez sélectionné ( voir aussi "*Modes de montage*" en page 9-28)

Si vous travaillez en mode *Assemble*, les objets ajustés suppriment tout ce qui se trouvait précédemment à un endroit précis de la *Time-Line* ou créent des espaces vides.

Si vous travaillez en mode *Insert*, les objets ajustés décalent les autres objets de la *Time-Line* (ces objets sont " reconditionnés ").



Conseil : Lors de l'ajustement de clips audio, appuyez sur la touche VERROUILLAGE DE DÉFILEMENT pour activer le scrubbing audio et localiser les points de montage plus facilement ( *page 13-12*).

## Ajustement à l'aide de la souris



Vous pouvez utiliser la souris pour ajuster des objets sur la *Time-Line* si le pointeur de la souris est en mode *Edition* ( page 9-58).

Lorsque vous placez le pointeur de la souris au début ou à la fin d'un objet ou d'une *transition*, l'icône du point d'entrée/point de sortie apparaît à proximité de la flèche du pointeur. Ceci veut dire que vous pouvez vous saisir du point d'entrée et du point de sortie et les faire glisser.

## Ajustement à l'aide du clavier

Sélectionnez d'abord le Début de clip ou la Fin de clip, puis :

CTRL + FLÈCHE DROITE/GAUCHE permet un ajustement image par image et SHIFT-CTRL + FLÈCHE DROITE/GAUCHE un ajustement 10 images par 10 images. Comme nous l'avons indiqué plus haut, plusieurs points de montage peuvent également être sélectionnés et ajustés avec précision. page 9-59



Pour ajouter et personnaliser des affectations de touches, voir "*Affecter des fonctions au clavier*" en page 17-12.

## Outil Etendre



La fonction *Etendre* vous permet d'ajuster (rallonger/raccourcir) rapidement un ou plusieurs clips en un point donné :

- 1 Activez la ou les *pistes* sur lesquelles le ou les clips sont situés.
- 2 Si vous spécifiez le point d'ajustement par un point de sortie, vous pouvez rallonger le point de montage précédent en cliquant sur la fonction *Etendre*.  
Si vous spécifiez le point d'ajustement par un point d'entrée, le point de montage suivant aura la priorité.
- 3 Les points d'entrée et de sortie des montages concernés sont déplacés (" étendus ") de manière identique. Ceci assure à la fonction *Etendre* de ne pas affecter la synchronisation (c'est le cas pour *Ajuster les deux* dans l'Éditeur Trim.

En l'absence de matériaux insuffisants pour le montage, *Etendre* n'est exécutée que dans la proportion permise par les données de clip existantes. Si des points d'entrée et de sortie sont posés, le dernier point à définir est pris en compte.

## Outil Glisser



La fonction *Glisser* vous permet de déplacer un ou plusieurs clips sur une *piste* sans créer d'espace vide sur la gauche ou la droite de ce(s) clip(s). Autrement dit, cette fonction ajuste le point de sortie du clip situé avant la sélection et le point d'entrée du clip situé après la sélection. Vous pouvez activer la fonction *Glisser* de la manière suivante :

- 1 Marquez le ou les clips à l'aide de la fonction *Lasso* ou en faisant CTRL+clic ou SHIFT+clic.
- 2 Activez la fonction *Glisser* en cliquant sur l'icône ou appelez cette fonction à partir de la liste *Personnaliser* (clic bouton droit sur la barre d'outils de la *Time-Line* ou du *visionneur final*). Si cette fonction n'est pas située sur la barre d'outils, vous pouvez la retrouver dans la bibliothèque des fonctions en exécutant la commande *Personnaliser*.
- 3 A l'aide de la souris, placez le ou les clips sur la position désirée. Vous pouvez aussi utiliser le clavier pour obtenir l'ajustement du clip (CTRL + FLÈCHE GAUCHE/FLÈCHE DROITE).

## Suppression d'objets

Lorsque vous supprimez des objets, observez le *Mode de montage* :

- *Mode Assemble* : la suppression d'un objet n'affecte pas les autres d'objets de cette *piste*. L'objet supprimé laisse simplement sur la *piste* un espace vide de longueur égale à sa durée. *page 9-28*
- *Mode Insert* : les éléments qui suivent "se replient" vers l'avant afin de combler l'espace vide laissé par le ou les objets supprimés. *page 9-29*



Les *transitions* sont supprimées de la *Time-Line* sans affecter d'objets ou sans créer d'espace vide. Les objets de la *Time-Line* sont uniquement supprimés de la *Time-Line*; leur suppression n'affecte pas les *fichiers médias* ou les objets dans le *Projet*.

## Suppression d'un seul objet

Pour supprimer un objet de la *Time-Line*, marquez-le d'abord puis appuyez sur la touche SUPPR ou sélectionnez *Supprimer* dans le menu contextuel.

## Suppression de plusieurs objets

Pour sélectionner plusieurs objets, faites CTRL +Clic ou SHIFT +clic sur les objets ou entourez-les d'un *lasso*. Une fois sélectionnés, vous pouvez utiliser la touche SUPPR pour supprimer les objets sélectionnés. Toutes les *transitions* liées à ces clips sont elles aussi supprimées.

## Suppression de plage sur la Time-Line



Une fois les points d'entrée et de sortie posés, cliquez sur le bouton *Corbeille* pour supprimer tout ce qui se trouve entre le point d'entrée et le point de sortie, à l'exception des *pistes* inactives ou protégées. Les éléments qui se superposent aux points d'entrée et de sortie sont ajustés et/ou scindés en plusieurs parties

## Objets sur la Time-Line

Ouvrir...
Poser le marqueur de clip
Supprimer le marqueur de clip
Détection de scène ...
Zoomer sur le clip
Couper
Copier ▶
Coller ▶
Supprimer
Renommer
Annuler le clip
Rétablir le clip
Assortir l'image
Arrêt sur image
Rallonger le(s) clips(s) (Expand)
Numériser par lot le(s) clip(s) ...
Liaison d'élément ▶
Séparer le(s) clip(s)
Fonction Xsend vers ▶
Ajouter Timewarp linéaire
Propriétés FX ...
Propriétés...

Menu contextuel de clip sur la  
Time-Line

Les objets situés sur la *Time-Line* sont des clips vidéo, des clips audio, des *conteneurs* et des *transitions*. Comme les autres objets, ils possèdent leurs propres menus contextuels.

(Voir aussi "*Informations sur l'objet : Propriétés*" en page 8-69.)

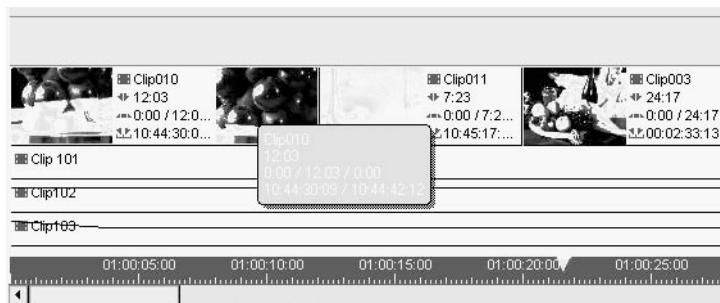
Cette section vous donne des informations sur les fonctions spécifiques à la *Time-Line*, c'est-à-dire les fonctions qui sont importantes lorsque vous travaillez avec des objets sur la *Time-Line*.

Cliquez (bouton droit) sur un clip pour ouvrir son menu contextuel.

## Info de clip

"Clips" désigne tous les objets contenant des données vidéo et/ou audio.

Lorsque vous maintenez le pointeur de la souris sur un clip pendant une seconde, une fenêtre fournissant des informations sur le clip apparaît en incrustation. Pour vérifier les informations figurant dans cette fenêtre, utilisez les menus contextuels *Nom de piste* et *En-têtes de colonne* ( voir aussi "Réglage de toutes les pistes (*En-tête de nom de piste*)" en page 9-16).



*Clip avec informations sur le clip*

## Ouvrir (Double-clic)

Appelle le *visionneur de clip* avec sa boîte de dialogue étendue (Attributs).

## Poser le marqueur de clip

*Poser un marqueur de clip* insère un marqueur de clip au niveau de la *règle de lecture*.

## Supprimer un marqueur de clip

*Supprimer un marqueur de clip* supprime le marqueur de clip au niveau de la *règle de lecture*.

## Zoomer sur le clip

*Zoomer sur un clip* exécute un zoom sur la vue de la *Time-Line* pour faire apparaître pratiquement l'intégralité du clip.

## Couper

*Couper* supprime un clip de la *Time-Line* et le place dans le presse-papiers.

Tant qu'un clip n'est pas inséré à un autre endroit, il apparaît sur la *Time-Line* surmonté d'un quadrillage.

## Copier

Cliquez sur *Copier* pour ouvrir un sous-menu :

- ◆ Copiez le ou les clips sélectionnés dans le presse-papiers.
- ◆ Copiez les paramètres de volume/panoramique, s'ils existent.



Si vous maintenez la touche CTRL enfoncée pendant le déplacement d'un objet, une copie est créée et un symbole plus apparaît au voisinage du pointeur de la souris.

## Coller

Cliquez sur *Coller* pour ouvrir un sous-menu :

- ◆ *Effets de clip* - Cliquez sur cette rubrique pour insérer un effet de clip copié précédemment (par le menu contextuel *Effets de clip > Copier*)
- ◆ *Volume/Panoramique* - Sélectionnez cette rubrique pour insérer les paramètres audio correspondants.

## Supprimer

*Supprimer* élimine un clip de la *Time-Line*.

## Renommer

Utilisez *Renommer* pour affecter un nom différent à un clip.

## Rallonger le clip (jusqu'à la longueur disponible du média)

*Rallonger le clip* s'applique uniquement aux sous-clips possédant des débuts et fins de clip distincts. Les sous-clips sont des clips qui ont déjà été définis en tant que tels dans l'*Outil de dérushage* ou ont été numérisés avec une *marge de sécurité* dans une opération de *Numérisation par lot* ( page 6-41).

Sélectionnez un ou plusieurs clips et appelez la fonction par le menu contextuel.

*Rallonger le clip* permet au *fichier média* du clip d'être entièrement disponible pour ajuster le clip sur la *Time-Line*.

Chaque clip peut être ajusté au niveau de ses points de début et de fin, mais pas au-delà. Toutefois, avec un sous-clip et par définition, des matériaux numérisés existent au-delà de ces points. *Rallonger le clip* abroge la limitation initiale du clip en étendant ses limites jusqu'aux points de début et de fin de clip du *fichier média*.



## Numérisation par lot de clip(s)

*Numérisation par lot de clip(s)* appelle le module *Numérisation par lot* ( page 8-80) pour le(s) clip(s) sélectionné(s) et vous permet de numériser un ou plusieurs clips directement de la *Time-Line* (capture).



Conseil : Que faites-vous si...

... en effectuant votre montage vous remarquez qu'un clip que vous avez numérisé est trop court ? La solution est simple ! Recherchez la bande (*bobine*) source, sélectionnez *Numérisation par lot* dans le menu contextuel du clip pour afficher la boîte de dialogue *Numérisation par lot*, puis entrez une *marge de sécurité* généreuse.

A l'issue de la numérisation, retournez sur la *Time-Line* et sélectionnez *Rallonger le(s) clip(s)* dans le menu contextuel du clip. Vous pouvez maintenant étendre le clip que vous venez de numériser aux points d'entrée et de sortie.

## Annuler le clip

*Annuler un clip* annule par la fonction Undo la(les) dernière(s) action(s) exécutée(s) sur un clip de la *Time-Line*. Vous pouvez ainsi annuler les 64 dernières actions.

## Rétablir le clip

*Rétablir un clip* annule par la fonction Redo les dernières actions d'annulation exécutées par la fonction Undo. Vous pouvez ainsi annuler les 64 dernières actions Undo.

## Adapter l'image (à la bande, au projet ou au clip)

### Adapter l'image au clip

Charge le clip original correspondant d'un clip de la *Time-Line* dans le visionneur source.

- 1 Positionnez la *règle de lecture* sur l'image désirée.
- 2 Cliquez (bouton droit) sur le clip pour ouvrir le menu contextuel.
- 3 Sélectionnez *Adapter l'image*.

La position de la *règle de lecture* dans le *visionneur source* correspond à la position de la *règle de lecture* sur la *Time-Line*.

Vous avez également la possibilité de poser un point d'entrée. Voir : "*Propriétés de la Time-Line*" en page 9-7.

Vous pouvez utiliser la fonction *Adapter l'image*, par exemple pour charger un clip et réinsérer sa piste source audio au cas où la piste source audio d'un clip ne serait pas insérée sur la *Time-Line* ou ne serait pas synchronisée.

## Adapter l'image au projet

Même procédure que *Adapter l'image au clip*, mais sélectionne le clip d'origine dans son *chutier* de projet d'origine. Remarque : cette option ne sélectionne pas un clip dans le *Navigateur du projet* de la *Time-Line*. Recherchez dans la fenêtre *Projet* l'emplacement du clip.



*Adapter l'image* ne s'applique pas aux clips qui ont été copiés à partir de *Projets* dans le *projet* courant.

## Adapter l'image à la bande

Fait défiler une bande dans le lecteur pour atteindre une position identique à celle occupée par la *règle de lecture* sur le clip correspondant de la *Time-Line*.

- 1 Positionnez la *règle de lecture* sur l'image désirée.
- 2 Insérez la bande adéquate dans le lecteur puis ouvrez l'*Outil de dérushage*.
- 3 Cliquez (bouton droit) sur le clip pour ouvrir le menu contextuel.
- 4 Sélectionnez *Adapter à l'image*.

Le lecteur se cale maintenant sur la position définie.



L'option *Adapter l'image à la bande* fonctionne avec l'hypothèse que les clips ont été numérisés (capturés) avec une source de Time Code liée à la bande. Elle ne fonctionne pas avec des clips importés ou capturés sans TC valide ou avec des clips capturés à partir d'une source en direct non liée à une bande, et généralement pas avec des *conteneurs*.

## Arrêt sur Image / Gel d'image

Cette fonction génère une image fixe (ou gel d'image) à la position précise de la *règle de lecture*.

- 1 Positionnez la *règle de lecture* sur l'image que vous voulez geler.
- 2 Cliquez (bouton droit) sur le clip pour afficher le menu contextuel et sélectionnez *Gel d'image*.
- 3 L'image fixe écrase dès lors le reste du clip. Vous pouvez ajuster l'image fixe à n'importe quelle longueur.

A la fin d'un clip (dernière image), l'image fixe générée possède une longueur d'une image exactement. Vous pouvez l'ajuster à n'importe quelle longueur.

## Conteneur

Vous pouvez utiliser les fonctions de *Conteneur* pour imbriquer des *séquences* entre elles. *page 9-117*

## Liaison d'élément

Vous pouvez grouper des clips sur des pistes différentes de la *Time-Line*.

Voir aussi "*Liaison d'élément*" en page 9-85.

## Dissocier les clips

Les clips insérés sur la *Time-Line* sous forme de lien, c'est-à-dire ceux comportant des *pistes source* vidéo et audio, sont dissociés sur la *Time-Line* par une commande du menu contextuel. Les *pistes* libres sous-jacentes sont réservées à cet effet. Si des objets sont sur ces *pistes*, des *pistes* supplémentaires sont créées automatiquement. Chaque clip peut être dissocié d'un autre en une seule opération.



La dissociation d'un clip audio stéréo crée deux clips mono dont le panoramique est centré. Le niveau du volume augmente de 6 dB.

## Dissocier plusieurs clips sélectionnés

Si vous sélectionnez plusieurs clips, vous pouvez les dissocier en parallèle. Vous pouvez activer cette fonction par le menu contextuel de n'importe quel clip sélectionné.



Les objets créés par la dissociation sont liés dans le sens de la fonction *Liaison d'éléments*. Si vous souhaitez dissocier les éléments les uns des autres (pour supprimer un clip par exemple), vous devez utiliser la fonction *Liaison d'éléments* > *Déliser les éléments* (page 9-85).

## Regroupement de clips/Réactivation de pistes sources

Comme pour n'importe quelle autre action, vous pouvez annuler l'opération de dissociation de clips immédiatement après. Mais vous pouvez également souhaiter l'annuler beaucoup plus tard après avoir exécuté diverses opérations de montage. Ceci est réalisé en restaurant l'unité de clip d'origine. Exemple :

- 1 Vous avez dissocié un clip groupé à l'origine sous *VA1A2*, créant ainsi trois objets sur la *Time-Line* : Un clip vidéo et deux clips audio.
- 2 Cliquez droit, par exemple, sur le clip audio *A2* pour ouvrir *Propriétés*. Sous *Pistes*, seul *A2* est activé.
- 3 Cliquez sur *V* et *A1* et quittez *Propriétés*.
- 4 A la place du clip audio, la *Time-Line* contient maintenant le clip *VA1A2* d'origine, qui fonctionne comme un clip groupé, à part entière.  
Vous pouvez supprimer les autres composants du clip réanimé le cas échéant.

En réalité, un clip retient toujours la " mémoire " de son état intégral d'origine. Cette caractéristique explique également pourquoi les clips audio dissociés portent les lignes d'effet des effets vidéo. Bien que vous pourriez au premier abord vous demander ce qu'un clip audio a à faire avec un effet vidéo, il ne suffit que d'un simple clic pour le transformer à nouveau en clip vidéo d'effets.

## Ajuster l'audio

Cette rubrique de menu n'est visible qu'avec l'Éditeur Audio ouvert. Pour plus d'informations, voir la section intitulée "Modification globale du volume et du panoramique (Fonction Régler l'audio)" en page 13-58.

## Fonction XSend A...

Voir aussi "Fonction XSend vers..." en page 7-9.

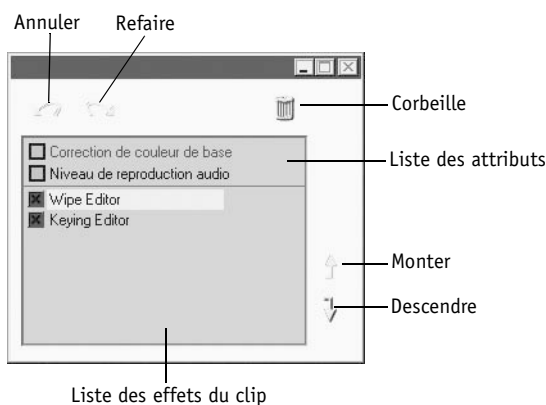
## Ajouter Timewarp linéaire

Cette fonction appelle la boîte de dialogue *Ajouter Timewarp linéaire*. Utilisez-la, par exemple, pour créer rapidement un ralenti ou un gel d'image. Voir : "Timewarp linéaire" en page 12-46.

## Propriétés des effets

Les *Propriétés des effets* fournissent des informations sur les effets appliqués à un objet et sur leur accès. Vous pouvez activer et désactiver des paramètres d'effet et des *attributs* de clip.

La liste des Éditeurs d'effets figure au-dessous de la ligne horizontale et la liste des attributs au-dessus de cette ligne.



Boîte de dialogue *Propriétés des effets*

- ♦ Activation et désactivation des paramètres et *attributs* :  
cochez les cases appropriées. Double-cliquez sur une entrée pour ouvrir l'Éditeur d'effets ou le visionneur de clip.  
Les effets ne sont pas supprimés; ils sont simplement non appliqués. Ceci vous permet, par exemple, d'éviter tout calcul.  
Le trait en couleur qui apparaît sur le bord supérieur du clip de la *Time-Line* (signalant l'application d'effets et d'*attributs* à un clip) est interrompu lorsque les effets sont désactivés.



- ♦ La liste des effets du clip contient tous les effets appliqués à un clip. Vous pouvez contrôler l'ordre dans lequel ils sont appliqués au clip en réorganisant cet ordre dans la liste. Pour déplacer un effet, cliquez sur ce dernier et sur *Monter* ou *Descendre*.



L'ordre est important, dans le cas par exemple d'effets GPU et CPU en temps réel. Le système atteint le summum de ses capacités (avec un nombre maximum d'effets en temps réel) lorsque les effets CPU sont appliqués avant les effets GPU (CPU en haut de la liste; voir *page 11-8*).

Vous pouvez également modifier les paramètres d'un effet à l'aide du menu contextuel *Propriétés des effets*:

## Montage

Sélectionnez *Edition* ou double-cliquez sur le *nom* de l'*éditeur* pour ouvrir un *Éditeur d'effets* particulier et modifier un effet.



*Menu contextuel de Propriétés des effets*

## Annuler



Cliquez sur *Undo* pour annuler une modification effectuée dans *Propriétés des effets* (vous pouvez aussi le faire en cliquant sur le bouton *Undo*).

## Refaire



Cliquez sur *Redo* pour annuler une action *Undo* (vous pouvez aussi le faire en cliquant sur le bouton *Redo*).

## Supprimer l'effet



Cliquez sur *Supprimer l'effet* pour supprimer un effet d'un clip (vous pouvez aussi le faire en cliquant sur le bouton *Corbeille*).

## Propriétés

Cliquez sur *Propriétés* pour ouvrir la boîte de dialogue *Propriétés du clip* dans laquelle figurent des informations sur le clip courant. La plupart des rubriques (tels que *Nom*, *Pistes sources*, *Commentaires*, etc.) peuvent être modifiées, même dans le cas de plusieurs clips. ( Voir : "*Informations sur l'objet : Propriétés*" en page 8-69.)

## Transitions

Les transitions (les effets de transition tels que les fondus) enchaînés vidéo sont aussi des objets. *page 9-37*.

## Editeur Trim

Evidemment, si vous souhaitez ajuster des points de montage (ou " cuts ") avec plus de précision à l'issue du prémontage d'une *séquence* sur la *Time-Line* ou lors de l'insertion de clips dans une *séquence*, vous pouvez le faire avec la *Time-Line* ou le *visionneur source*. Par contre, vous devez utiliser l'*Éditeur Trim* si vous voulez voir l'image du point de sortie du clip sortant et l'image du point d'entrée du clip entrant côte à côte pour pouvoir, par exemple, faire un raccord de mouvement des images et obtenir une *transition* satisfaisante.

**Ouverture de l'Éditeur Trim/Principes de base** page 9-75

**Sélection d'un mode d'ajustement** page 9-76

**Personnalisation du scrubbing audio numérique** page 9-77

**Sélection de plusieurs points d'ajustement** page 9-78

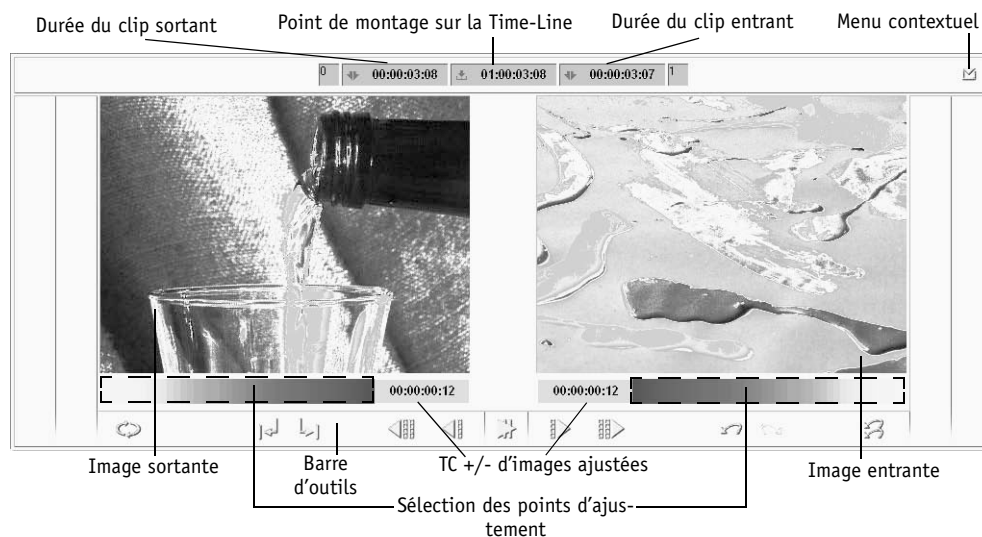
**Ajustement (exemples)** page 9-79

**Sélection du point de montage précédent ou suivant** page 9-81

**Boutons d'outils de l'Éditeur Trim** page 9-81



Liquid Control est un excellent complément à l'*Éditeur Trim*. Il vous permet d'affiner vos points de montage du bout des doigts tout en concentrant toute votre attention sur l'image (page 17-20).



Éditeur Trim

## Ouverture l'Éditeur Trim /Notions de base



Pour ouvrir l'Éditeur Trim, cliquez sur le bouton *Ouvrir l'Éditeur Trim* sur la barre d'outils de la *Time-Line*(ou F5).

La *règle de lecture* se place automatiquement sur le point de montage le plus proche de la *piste* active. Ce point de montage comme ceux des autres *pistes* actives qui ont exactement le même Time Code sont activés pour l'ajustement. En outre, des poignées jaunes apparaissent dans les zones du point d'entrée et du point de sortie afin d'être ajustées sur la *Time-Line*.

Notez que l'affichage du signal des clips audio altère légèrement les performances.



Les opérations d'ajustement dans l'Éditeur Trim se font toujours en mode *Insert*.

Lors de l'affichage de clips, l'Éditeur Trim ignore les effets en temps réel appliqués aux clips à ajuster. Les incrustations affichent la vidéo d'origine. Nous vous recommandons d'ajuster d'abord les clips avec précision puis d'appliquer ensuite les effets.

## Composants du Éditeur Trim

Les fonctions et les composants les plus importants de l'Éditeur Trim sont les suivants :

### Prévisualisation du montage



En mode *Prévisualisation*, l'incrustation vidéo vous permet de visionner le *montage* en boucle continue. Vous pouvez entrer une durée dans le champ *Plage de prévisualisation* du menu contextuel. *page 9-82*

### Caches d'incrustation

L'Éditeur Trim est constitué d'une incrustation vidéo à gauche et d'une incrustation vidéo à droite. Le cache d'incrustation de gauche affiche l'image du point de sortie du clip sortant. le cache d'incrustation de droite affiche l'image du point d'entrée du clip entrant.

### Affichage du Time Code au-dessous du cache d'incrustation

Les deux afficheurs de Time Code au-dessous des incrustations vidéo indiquent le décalage courant des points d'entrée/sortie depuis la sélection du point de montage. L'afficheur est remis à 00:00:00:00 à chaque nouveau point de montage. Ainsi, si vous raccourcissez le clip sortant de 15 images, - 00:00:00:15 apparaîtra dans l'afficheur du Time Code.

## Affichage du Time Code au-dessus du cache d'incrustation

Les trois afficheurs de Time Code au-dessus des incrustations vidéo fournissent les informations suivantes (de gauche à droite) :

- ♦ durée courante du clip sortant
- ♦ Time Code du point de montage sur la *Time-Line* (TC du master)
- ♦ durée courante du clip entrant

## Pistes protégées et inactives

Les *pistes* protégées et les *pistes* inactives sont traitées différemment pendant l'ajustement ( voir aussi "*Ajustement précis via l'Éditeur Trim*" en page 9-99) :

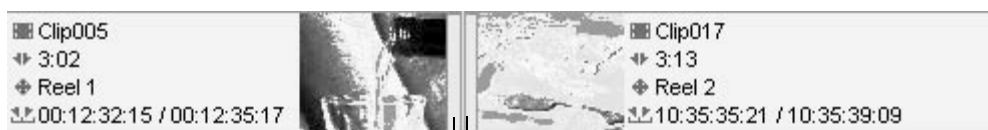
- ♦ Si toutes les *pistes* sont protégées ou inactives pour le montage, aucun point de montage n'est disponible. La *règle de lecture* reste sur sa position courante lorsque vous ouvrez l'Éditeur Trim.
- ♦ Si plusieurs *pistes* sont actives pour le montage au moment où vous ouvrez l'Éditeur Trim, la *règle de lecture* rejoint le prochain point de montage et désactive toutes les autres *pistes* pour l'ajustement en cours.
- ♦ Si vous ouvrez l'Éditeur Trim et commutez ensuite l'état inactif d'une *piste* vers un état actif pour le montage, le point de montage le plus proche sur cette piste est sélectionné pour l'ajustement. Les autres *pistes* passent alors à l'état inactif.

## Sélection d'un mode d'ajustement

Lorsque l'Éditeur Trim est ouvert, il est au départ en mode *Ajuster les deux*. Deux autres modes sont également disponibles : *Ajuster le clip sortant* et *Ajuster le clip entrant*.

Dans la fenêtre de l'Éditeur Trim, une barre placée sous les incrustations indique quel est le clip activé pour l'ajustement. Dans le paramètre par défaut (*Ajuster les deux*), une barre apparaît sous les deux incrustations.

- ♦ *Ajuster les deux* indique que le point de sortie du clip sortant et le point d'entrée du clip entrant sont ajustés avec précision. Ceci est également signalé par les poignées jaunes dans les zones du point d'entrée et du point de sortie des clips.



Poignée



Pour sélectionner l'un des trois modes d'ajustement :

- ♦ *Ajuster le clip sortant* : Cliquez sur le clip sortant dans l'incrustation vidéo de gauche.
- ♦ *Ajuster le clip entrant* : Cliquez sur le clip entrant dans l'incrustation vidéo de droite.
- ♦ *Ajuster les deux* : Cliquez sur la zone comprise entre les incrustations vidéo pour sélectionner les images sortantes comme les images entrantes.



Vous pouvez également activer les points d'ajustement sur la *Time-Line* en cliquant sur le point d'entrée ou le point de sortie.

## Personnalisation du scrubbing audio numérique

A gauche et à droite des champs de Time Code se trouvent les champs de saisie dans lesquels vous pouvez entrer la plage (en images) du scrubbing audio numérique (page 13-12). Ces champs vous permettent de modifier l'audio image par image dans l'*Éditeur Trim*.

Remarquez ce qui suit :

- 1 Vous pouvez activer ou désactiver le scrubbing audio numérique en appuyant sur la touche VERROUILLAGE DE DÉFILEMENT.
- 2 Le scrubbing est ensuite appliqué aux pistes activées pour le scrubbing audio. Pour activer ces pistes, maintenez la touche SHIFT enfoncée et cliquez sur l'icône du *haut-parleur* de la(des) piste(s) concernée(s), celle(s) contenant les clips audio sur lesquels vous souhaitez effectuer un scrubbing. Pour cela, vous pouvez activer jusqu'à deux pistes. Ces pistes sont identifiées par l'aspect de l'icône de *haut-parleur* correspondante, qui apparaît en contour (non remplie).
- 3 Nota : le scrubbing numérique est activé par défaut.  
(Utilisez le menu contextuel (clic bouton droit) à côté de l'icône de l'*Outil Audio* sur la *barre des tâches*) pour passer d'un mode de scrubbing à l'autre lors du montage sur la *Time-Line*. L'*Éditeur Trim* ne dispose que du scrubbing numérique.)



*D = Scrubbing audio activé*

- ♦ La valeur entrée définit la longueur (durée) de la lecture en boucle. Une valeur de 0 signifie qu'aucune image n'est lue et une valeur de 4, par exemple, que l'audio est lue sur quatre images.
- ♦ Le champ de gauche s'applique à l'audio du *clip sortant* et celui de droite au *clip entrant*.

Pour plus d'informations, voir "*Scrubbing audio - Numérique ou Analogique*" en page 13-12 et "*Paramètres Audio*" en page 13-68.

## Sélection de plusieurs points d'ajustement

Vous pouvez ajuster simultanément plusieurs points de montage sur différentes pistes de la *Time-Line*. Ceci est utile, par exemple, pour effectuer un ajustement audio sur plusieurs *pistes* à la fois.

Sélectionnez plusieurs points de montage de la manière suivante :

- ♦ Si les points de montage sont sur des *pistes* différentes mais exactement à la même position sur la *Time-Line*, l'Éditeur Trim sélectionnera automatiquement tous les points de montage à cette position sur toutes les *pistes* actives.  
Le même résultat sera obtenu si vous utilisez les boutons *Aller au suivant/Aller au précédent* pour rejoindre un certain point de montage.
- ♦ Si les points de montage sont à des positions différentes sur la *Time-Line*, faites SHIFT+Clic sur les points d'entrée et de sortie de la *Time-Line*. Vous pouvez également sélectionner des points d'entrée et de sortie sur différentes *pistes*. Les *pistes* inactives pour le montage sont activées temporairement pour cette opération d'ajustement. Après quoi, elles sont de nouveau désactivées.

Lorsque vous sélectionnez plusieurs points de montage pour réaliser un ajustement, celui qui se trouve sur une *piste* de la *Time-Line* avec la plus haute priorité apparaîtra dans les incrustations vidéo de l'Éditeur Trim.

## Ajustement (exemples)

Lorsque un ou plusieurs points de montage ont été sélectionnés pour un ajustement, vous pouvez ajuster le (ou les) points d'entrée et de sortie à l'aide des boutons d'outils ou en opérant un scrubbing sur la *Time-Line* ou dans les incrustations vidéo. Pendant l'ajustement, les incrustations vidéo de la fenêtre *Éditeur Trim* sont rafraîchies pour afficher les points d'entrée et de sortie courants.

Déplacez le pointeur de la souris dans l'incrustation de gauche pour ajuster la (ou les) images sortantes. Déplacez le pointeur de la souris dans l'incrustation de droite pour ajuster la (ou les) images entrantes.

## Ajustement unique

Lorsque vous opérez un ajustement uniquement sur des clips sortants ou des clips entrants, la durée des clips et la position des clips suivants changent. Ainsi, si vous rallongez un clip de 15 images, le clip suivant se trouvera décalé de 15 images et la durée de la *séquence* augmentera de 15 images.



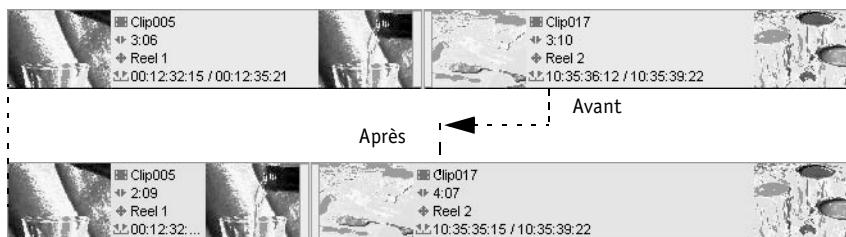
*Ajustement unique*



Lorsque l'*Éditeur Trim* est ouvert, le déplacement de la *règle de lecture* ajuste automatiquement les clips sélectionnés.

## Ajuster les deux

Lorsque l'ajustement s'applique au clip sortant et au clip entrant, leur durée change puisque le point de montage se déplace sur la *Time-Line*. Par contre, les clips suivants restent à la même position et la durée de la *séquence* demeure inchangée.



Ajustement des deux

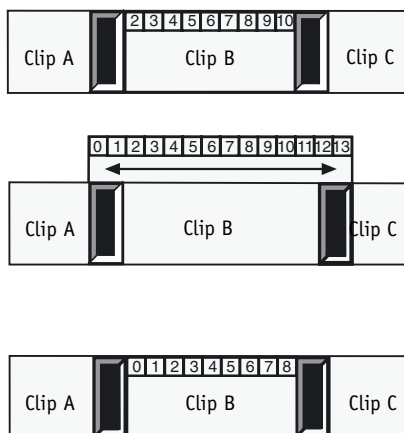
## Glissement de clip



Cliquez sur le bouton *Glissement de clip* pour choisir le point d'entrée et le point de sortie d'un clip sélectionné.

Lorsque *Glissement de clip* est activé, le point d'entrée et le point de sortie d'un clip sont ajustés et décalés du même nombre d'images dans le même sens. Autrement dit, les positions du point d'entrée et du point de sortie du clip sont conservées sur la *Time-Line* et les positions du point d'entrée et du point de sortie sur le clip sont décalées sans que la durée n'en soit modifiée.

Comme la durée ne change pas, le mode *Glissement de clip* n'a aucune incidence sur les clips suivants de la *Time-Line*.



Le mode *Glissement de clip* décale le contenu du clip B sans modifier le point d'entrée et le point de sortie sur la *Time-Line*

## Sélection du point de montage précédent ou suivant



Pour modifier des points de montage, cliquez sur *Aller au suivant* ou *Aller au précédent*. Par cette action, la règle de lecture rejoint le point de montage le plus proche après ou avant le point de montage courant; les poignées sélectionnées apparaissent sur le nouveau point de montage sélectionné. De nouvelles images sortantes et entrantes apparaissent dans les incrustations vidéo de l'Éditeur Trim.

- ◆ Lorsque vous sélectionnez un point de montage différent, le système désactive automatiquement le mode *Glissement de clip* et retourne au mode *Ajuster les deux*.
- ◆ Les points de montage des *pistes* protégées ou inactives sont ignorés.

## Boutons d'outils de l'Éditeur Trim

L'Éditeur Trim possède les boutons d'outils suivants :

### Boutons d'ajustement

Ces outils déplacent les points d'entrée/sortie actuellement sélectionnés vers l'arrière ou l'avant de la *Time-Line*. Vous pouvez sélectionner le point de sortie du clip sortant, le point d'entrée du clip entrant ou les deux pour l'ajustement.



*Ajuster 1 image en arrière* - déplace le point de montage sélectionné d'une image en arrière.



*Ajuster 1 image en avant* - déplace le point de montage sélectionné d'une image en avant.



*Ajuster 10 images en arrière* - déplace le point de montage sélectionné de 10 images en arrière.



*Ajuster 10 images en avant* - déplace le point de montage sélectionné de 10 images en avant.

## Restaurer le montage



Vous pouvez utiliser les boutons *Undo/Redo* dans l'*Éditeur Trim* pour annuler/rétablir les opérations exécutées depuis l'ouverture de l'*Éditeur Trim*. Pour restaurer un point de montage à l'état précédant l'ouverture d'*Éditeur Trim*, cliquez sur le bouton *Restaurer le montage*.

## Options



### Afficher seulement le résultat complet

En activant cette option, les deux visionneurs de l' *Éditeur Trim* affichent toujours l'image composée complète, c'est-à-dire intégrant tous les effets et les images en couches, au-dessus et au-dessous du point de montage courant.

Si elle est désactivée, au tout début et pendant une seconde environ, seul le contenu vidéo source à gauche et à droite du point de montage s'affiche, puis la composition complète. Dans le cas de compositions très complexes autour d'un point d'ajustement, il peut s'avérer judicieux de désactiver cette option. L'ajustement précis devient ainsi un peu plus facile.


### Plage prévisualisation

Entrez une valeur pour la longueur (durée) du cycle de prévisualisation.

## Fonctions spéciales

Cette section décrit les fonctions dont l'usage n'est qu'occasionnel mais qui peuvent s'avérer très utiles pour certaines tâches.

### Verrouillage synchro



*Verrouillage synchro* associe des objets situés sur des *pistes* différentes (tous les objets de ces *pistes*) afin d'empêcher leur déplacement les uns par rapport aux autres et d'éviter ainsi la désynchronisation indésirable du son. Ceci toutefois n'a de réelle importance qu'en mode *Insert* et a des effets correspondants. Un point blanc dans la colonne indique que la fonction *Verrouillage synchro* a été activée pour une *piste*.

#### Activation du verrouillage synchro

Cliquez sur cette colonne (située dans la zone *En-tête de piste* au début de la *Time-Line*) pour activer cette fonction pour la *piste* correspondante. Cliquez à nouveau sur *Verrouillage synchro* pour la désactiver : le point blanc disparaît. *Verrouillage synchro* peut être également activée/désactivée dans le menu contextuel correspondant. Activez/désactivez cette fonction pour toutes les *pistes* dans l'en-tête de la colonne *Verrouillage synchro* au moyen de son menu contextuel.



La fonction *Verrouillage synchro* a une incidence directe sur votre travail sur la *Time-Line* et dans l'Éditeur *Trim*.

### Verrouillage synchro en mode Insert

En mode *Insert*, il est impossible de déplacer un objet sur une *piste* synchronisée (avec une autre). Une case *Info rapides* apparaît : *Cet objet ne peut pas être déplacé*.

A ce stade, vous pouvez vérifier le déroulement de la procédure, désactiver la fonction *Verrouillage synchro*, le cas échéant, ou passer en mode *Assemble* pour exécuter le déplacement.



Lorsque cet ajustement est effectué en mode *Insert*, des parties d'objets risquent d'être supprimées ou des espaces vides créés si la fonction *Verrouillage synchro* est activée dans le but de garantir la synchronisation avec les objets suivants. Ceci est destiné à garantir la synchronisation des objets suivants.

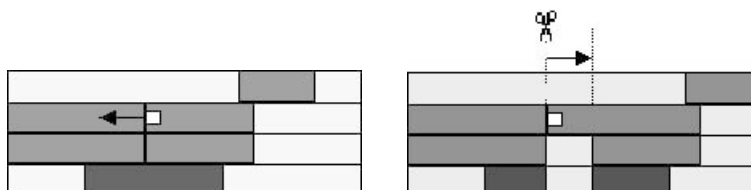
### Verrouillage synchro en mode Assemble

La fonction *Verrouillage synchro* est inactive en mode *Assemble*, puisque l'ajustement des objets ne provoque aucun déplacement des autres objets ni perte de synchronisation.

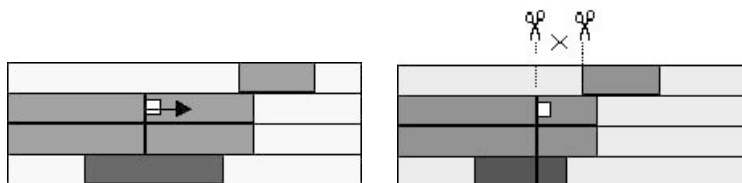
## Verrouillage synchro/Exemples

Toutes les *pistes* affichées sont concernées par la fonction *Verrouillage synchro* dans les exemples suivants :

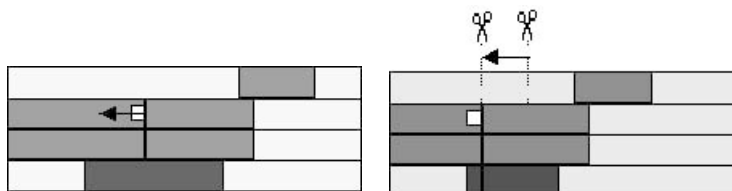
### Ajuster le point d'entrée vers la gauche (allongement)



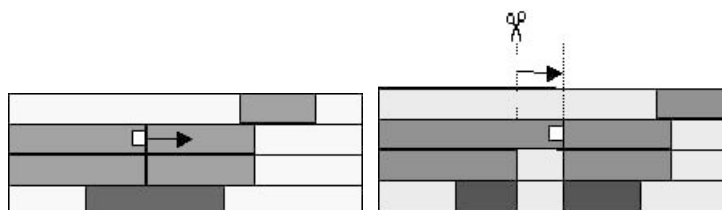
### Ajuster le point d'entrée vers la droite (raccourcissement)



### Ajuster le point de sortie vers la gauche (raccourcissement)



### Ajuster le point de sortie vers la droite (allongement)





## Liaison d'élément

Vous pouvez accéder à cette fonction au moyen du menu contextuel d'un objet. Elle vous permet de lier (grouper) plusieurs objets (des clips à des clips, des transitions à des transitions) pour former un groupe. Ces éléments restent liés jusqu'à ce que vous désactiviez la fonction *Liaison d'éléments*.

Tant qu'ils sont liés, les composants du groupe réagissent exactement comme un objet : le fait de cliquer sur l'un d'eux entraîne la sélection simultanée de tous les autres objets du groupe. Si vous en déplacez un, les autres se déplacent également. Ceci s'applique aussi bien à la suppression des éléments.

Les options d'Ajustement peuvent être également exécutées avec des éléments liés.



La fonction *ClipSync* vous permet de synchroniser des objets en fonction de divers points synchrones tels que le Time Code, un point d'entrée ou un *marqueur* (page 8-94).

## Liaison d'éléments fonctionne verticalement

*Liaison d'éléments* fonctionne verticalement : vous pouvez lier un objet d'une *piste* à n'importe quel nombre d'objets des autres *pistes*. Ces objets doivent être cependant positionnés sur des *pistes* de priorité inférieure, c'est-à-dire qu'ils doivent se trouver sur des *pistes* situées au-dessous de l'objet unique.

Par contre, il est impossible de lier de façon permanente des objets uniquement avec ceux d'une même *piste*.

## Lier les éléments

- 1 Maintenez la touche CTRL enfoncée tout en cliquant sur les objets que vous voulez lier.
- 2 Ouvrez le menu contextuel de l'un des objets concernés et sélectionnez l'option *Liaison d'éléments* > *Lier les éléments* pour effectuer ce lien entre les objets. Si l'option apparaît en grisé dans le menu (elle ne peut pas être sélectionnée), il est probable que les objets sont déjà groupés (tout au moins en partie), ou vous essayez de lier des objets sur la même *piste*.

## Délier les éléments

- 1 Cliquez sur n'importe quel objet du groupe lié.
- 2 Sélectionnez *Liaison d'éléments* > *Délier les éléments* à partir du menu contextuel afin de délier le groupe; tous les objets sont à nouveau indépendants. Tous les objets sont maintenant de nouveau indépendants.

## Sélection automatique d'éléments liés



L'application de la fonction *Liaison d'éléments* peut être activée/désactivée sur toute la *Time-Line*. Vous pouvez par exemple modifier un objet indépendant sans avoir à délier et réactiver les éléments. Cette fonction est principalement utilisée pour délier temporairement des objets.

Il suffit de cliquer sur l'icône qui indique également si l'état de la fonction *Liaison d'éléments* est actif (icône en surbrillance) ou non (icône grisée).

## Désélectionner des éléments liés

Pour supprimer provisoirement un objet d'un groupe, sélectionnez tout le groupe puis l'objet concerné tout en maintenant la touche CTRL enfoncée.

Cette option ne se substitue pas à la fonction *Sélection automatique d'éléments liés*, car le groupe subsiste.

## Ajouter un élément à des éléments liés

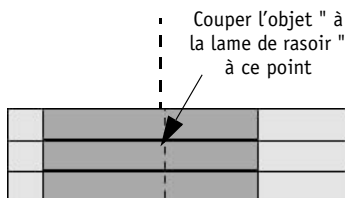
Cliquez sur l'objet du groupe puis, en maintenant la touche Shift enfoncée, sur l'objet (ou les objets) suivant(s). Sélectionnez l'option *Liaison d'éléments > Lier les éléments* dans le menu contextuel d'un des objets concernés. Remarquez que les objets que vous souhaitez ajouter à partir de ces *pistes* doivent être de priorité inférieure.

## Modification d'éléments liés

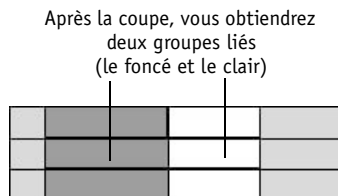
Voici quelques exemples illustrant l'incidence de certaines opérations sur des objets liés :

### Objets liés coupés " à la lame de rasoir " (Ajouter un point de montage)

AVANT :

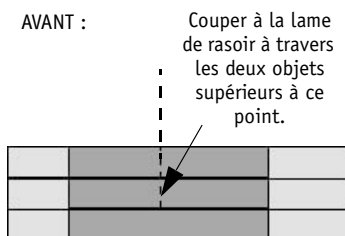


APRES :

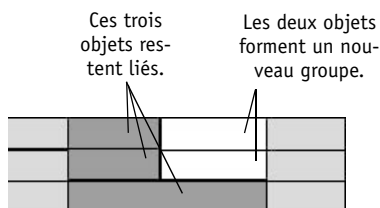


### Objets liés coupés " à la lame de rasoir " (piste protégée)

AVANT :



APRES :

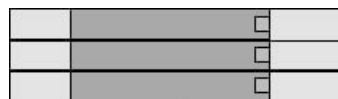
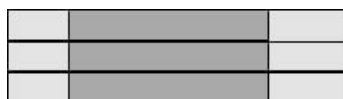


## Sélectionnez une poignée d'objet lié

AVANT :

APRES :

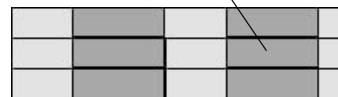
Si dans ce groupe le Point de sortie d'un objet est sélectionné, tous les points de sortie des objets du groupe seront également sélectionnés automatiquement.



## Conséquences de Couper/Copier/Coller

AVANT : Copie de ces objets liés

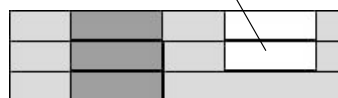
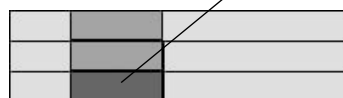
APRES : Après Collage, ces objets restent liés.



## Copier/Coller les objets désélectionnés

AVANT : L'objet le plus bas est désélectionné en faisant clic + Ctrl

APRES : Les deux objets copiés forment un nouveau groupe lié.



## Couper/Coller les objets désélectionnés

AVANT : L'objet le plus bas est désélectionné en faisant clic + Ctrl

APRES : Les deux objets copiés forment un nouveau groupe lié avec les objets désélectionnés.



## Montage - Exemples et illustrations

Cette section résume à nouveau les diverses options de montage possibles dans Pinnacle Liquid. Certaines procédures de montage sont illustrées par des exemples.

**Création d'une séquence** *page 9-88*

**Illustration des modes Assemble et Insert** *page 9-89*

**Ajustement sur la Time-Line** *page 9-94*

**Ajustement avec l'Éditeur Trim** *page 9-99*

### Création d'une séquence

Pour créer une *séquence*, vous devriez avoir déjà une bonne idée sur la marche à suivre pour réaliser un montage. Une procédure qui a fait ses preuves en montage virtuel est de commencer à rassembler grossièrement les *séquences* en fonction du contenu et de l'aspect, en utilisant par exemple un *storyboard* ou en disposant les clips dans un *chutier*.

Vous pouvez ensuite choisir l'une de ces trois méthodes pour insérer des clips sur la *Time-Line* :

- ♦ par *Flèche Insertion* à l'aide de l'*Éditeur de séquences* *page 9-41*
- ♦ par la méthode du *Glisser-déposer* (Montage sur la *Time-Line*) *page 9-57*
- ♦ par la fonction *Envoyer A* (création d'un storyboard) *page 8-79*

## Illustration des modes Assemble et Insert

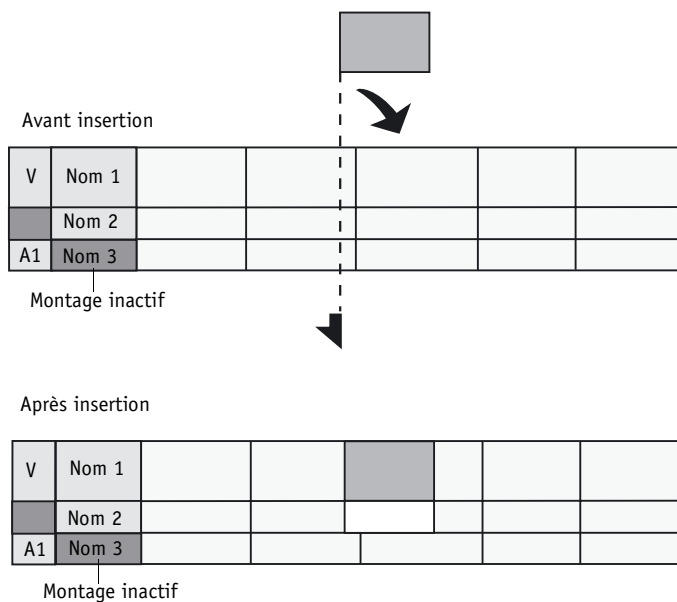
Les deux *Modes de montage* ( page 9-28) définissent comment l'insertion ou la suppression d'un clip ou d'un espace vide vont affecter les autres objets de la *Time-Line* :

### Insertion d'un clip en mode Assemble

Lorsque vous travaillez en mode *Assemble*, le clip inséré remplace tous les objets de la zone d'insertion sur les *pistes source* spécifiées dans le *mappage de ces pistes*.

#### Montage par Flèche Insertion

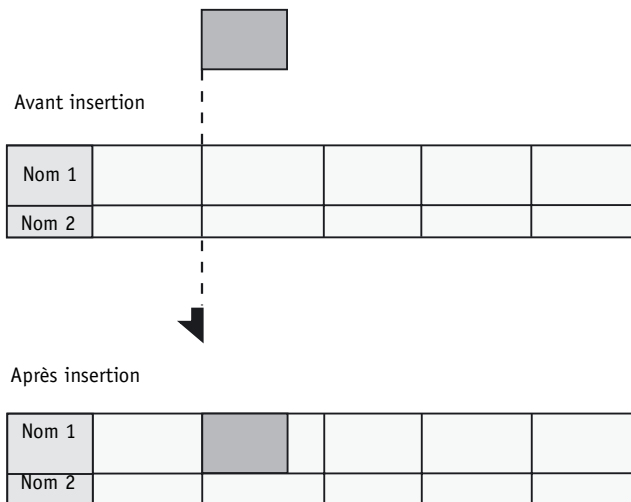
Lorsque vous utilisez le bouton *Flèche Insertion* le clip du *visionneur source* est inséré dans les *pistes source* concernées. Pour plus d'informations, voir "*Adressage des pistes source*" en page 9-25.



*Exemple d'insertion de clip vidéo (pistes source V et A1)*

## Montage par la méthode du Glisser-déposer

Lorsque vous insérez un clip par la méthode du Glisser-déposer, vous pouvez insérer des objets sur la *Time-Line* à partir, par exemple, de la fenêtre *Projet* ou du bureau.

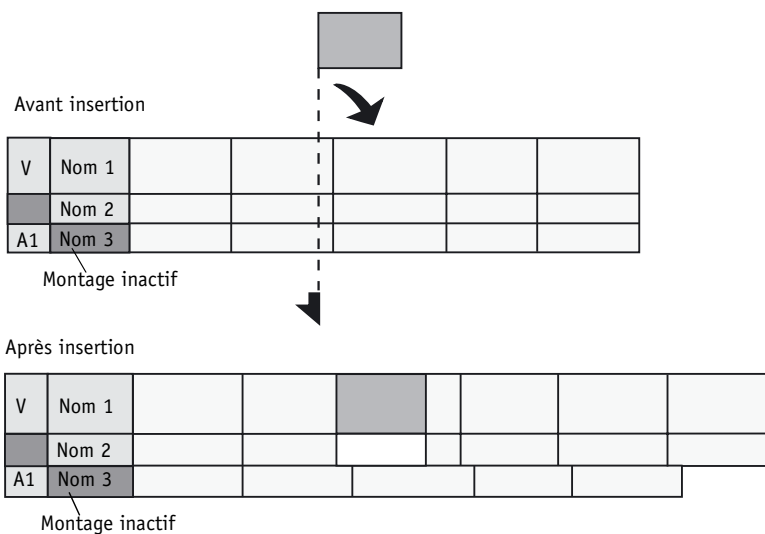


## Insertion d'un clip en mode Insert

Lorsque vous insérez un clip dans ce mode, les parties existantes d'une *séquence* ne sont pas supprimées par le clip inséré. A la place, un cut est effectué au point d'insertion et le deuxième "bout de film" est rattaché au point de sortie du clip inséré.

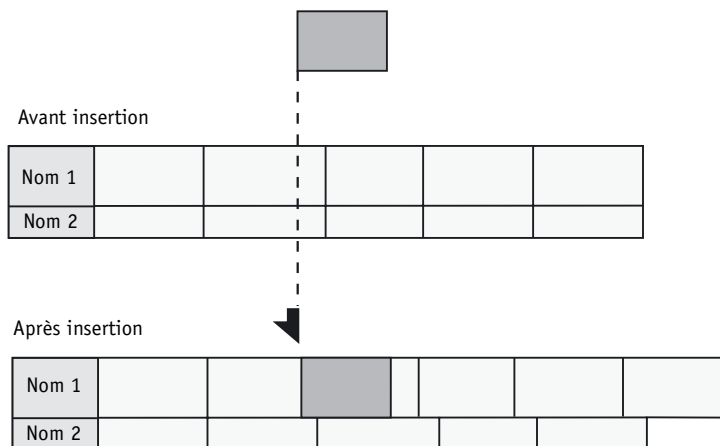
### Montage par Flèche Insertion

Lorsque vous utilisez le bouton *Flèche Insertion* le clip du *visionneur source* est inséré aux *pistes source* adressées. Pour plus d'informations, voir "*Adressage des pistes source*" en page 9-25.



## Montage par la méthode du Drag & Drop

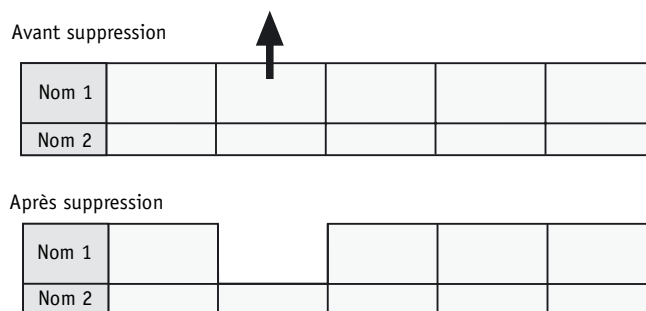
Lorsque vous insérez un clip par cette méthode, vous pouvez insérer des objets sur la *Time-Line* à partir de la fenêtre *Projet* ou du bureau.



## Suppression d'un clip

### Suppression d'un clip en mode Assembler

Lorsque vous supprimez un clip dans ce mode, les objets qui suivent le clip supprimé ne sont pas "reconditionnés" : un espace vide correspondant en longueur à la durée du clip supprimé est créé.






## Suppression d'un clip en mode Insert

Lorsque vous supprimez un clip dans ce mode, les objets qui suivent le clip supprimé sont reconditionnés pour combler l'espace libéré (aucun espace vide n'est créé).

Avant suppression



Nom 1					
Nom 2					

Après suppression

Nom 1					
Nom 2					

## Suppression des espaces vides

Il existe deux moyens de supprimer un espace vide :

- ♦ Ajuster l'espace vide sur la *Time-Line* jusqu'à ce qu'il disparaisse.
- ♦ Poser un point d'entrée et un point de sortie sur la *Time-Line* au début et à la fin de l'espace vide. Cliquez sur le bouton *Corbeille* pour supprimer l'espace vide. Vérifiez que vous êtes en mode *Insert*, de sorte que les objets suivants soient reconditionnés pour combler l'espace vide créé.

## Ajustement sur la Time-Line

Vous pouvez effectuer les opérations d'ajustement suivantes à l'aide de la souris ou du clavier.

**Ajustement de clips** *page 9-94*

**Ajustement de transitions** *page 9-98*

**Ajustement simultané de plusieurs objets** *page 9-98*

## Ajustement de clips

Les effets de l'ajustement sur les autres objets de la *Time-Line* dépendent du mode de montage que vous avez choisi.

Le type d'ajustement le plus simple est l'ajustement unique. Pour l'exécuter, il suffit de cliquer sur la zone d'ajustement au début ou à la fin d'un clip, puis de la faire glisser dans le sens voulu. Ceci peut aussi se faire via l'Éditeur Trim.



CTRL + FLÈCHE DROITE/GAUCHE permet d'effectuer un ajustement image par image; SHIFT + CTRL + FLÈCHE DROITE/GAUCHE réalise cet ajustement 10 images par 10 images.

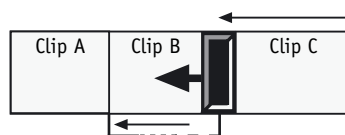
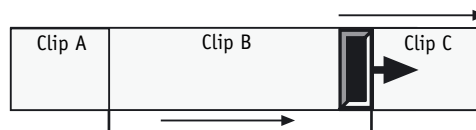
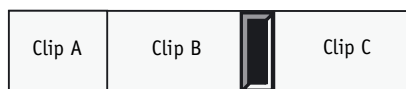
**Ajustement unique en mode Insert** *page 9-95*

**Ajustement unique en mode Assemble** *page 9-96*

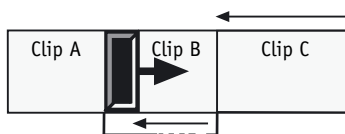
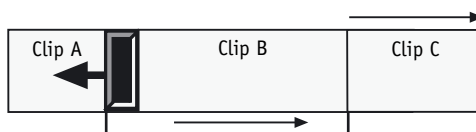
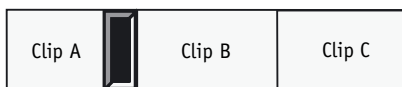
**Ajuster les deux** *page 9-97*

**Glissement de clip** *page 9-97*

## Ajustement unique en mode Insert :

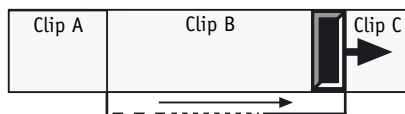


Ajustement du point de sortie

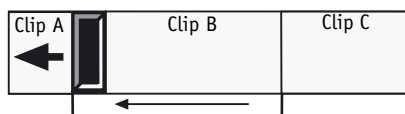
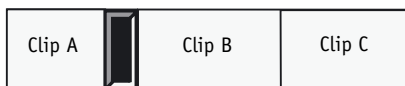


Ajustement du point d'entrée

## Ajustement unique en mode Assemble :



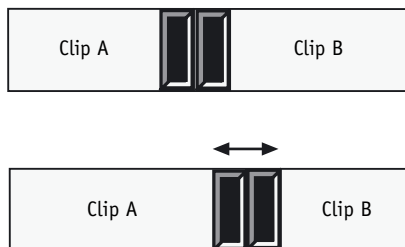
Ajustement du point de sortie



Ajustement du point d'entrée

## Ajustement des deux

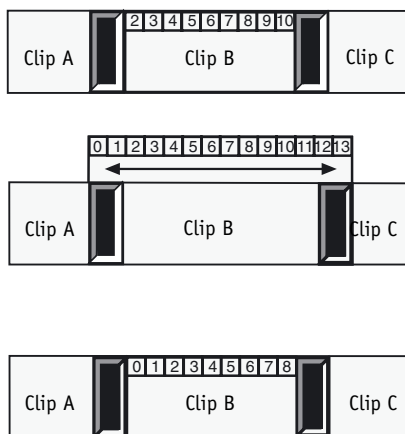
L'option *Ajuster les deux* permet d'ajuster deux clips - le point de sortie du clip sortant et le point d'entrée du clip entrant. La durée totale des deux clips reste inchangée.



Lorsque vous utilisez l'option *Ajuster les deux*, le mode de montage activé n'a aucune importance.

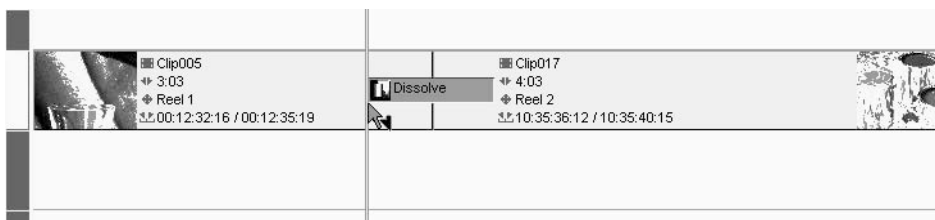
## Glissement de clip

Cette option permet de modifier le contenu d'un clip sur la *Time-Line* en déplaçant le point d'entrée et le point de sortie d'une distance égale dans le même sens. La durée comme la position sur la *Time-Line* restent inchangées.



## Ajustement précis de transitions

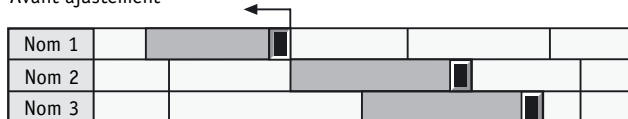
Faites glisser le début ou la fin d'une *transition* pour déplacer son point d'entrée ou son point de sortie.



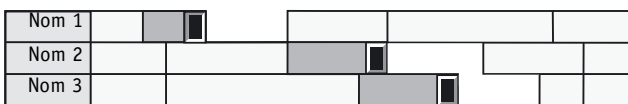
## Ajustement simultané de plusieurs objets

Pour ajuster avec précision plusieurs clips sur la *Time-Line* en une seule fois, marquez les différents points d'ajustement en appuyant sur la touche CTRL et en cliquant sur ces clips. (Les clips sélectionnés peuvent être à des positions différentes sur la *Time-Line*.) Faites glisser l'une des poignées pour ajuster les clips.

Avant ajustement

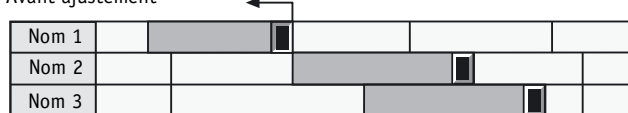


Après ajustement

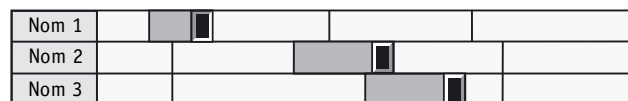


Mode Assemble

Avant ajustement



Après ajustement



Mode Insert

## Ajustement précis via l'Éditeur Trim

**Principes de base** *page 9-99*

**Ouverture de l'Éditeur Trim dans différentes situations de la Time-Line** *page 9-100*

**Aller au point de montage précédent/suivant** *page 9-102*

**Ajustement unique avec l'Éditeur Trim** *page 9-103*

**Ajout d'ajustements en activant des pistes supplémentaires** *page 9-105*

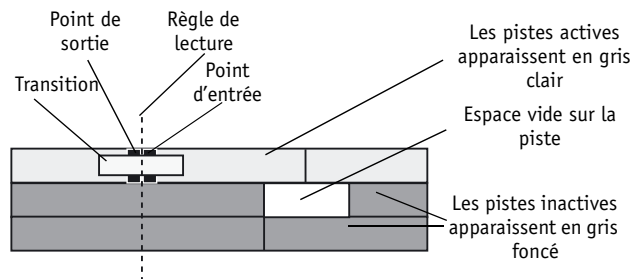
**Modification manuelle des ajustements sélectionnés** *page 9-106*

**Mode Glissement de clip** *page 9-107*

**Ajustement avec transition** *page 9-108*

### Notions de base

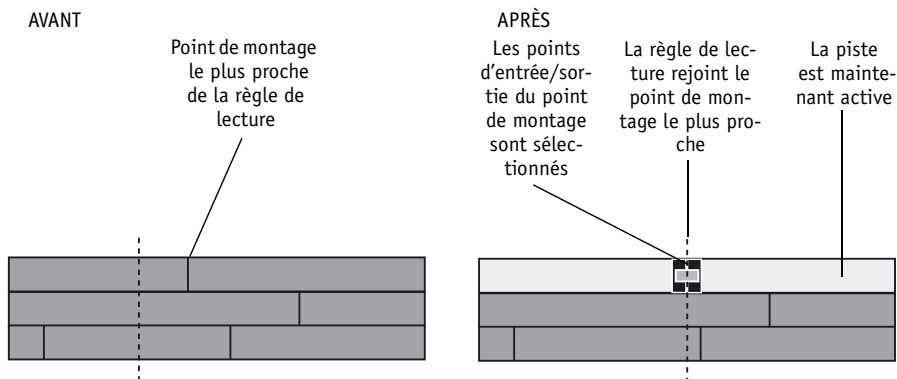
- ♦ Le mode d'ajustement par défaut est *Ajuster les deux*. Pour sélectionner un mode différent, cliquez sur le clip sortant ou le clip entrant dans l'Éditeur Trim. Pour réactiver *Ajuster les deux*, cliquez sur la zone comprise entre les deux visionneurs. Le mode Ajustement est appliqué à toutes les pistes de montage concernées.
- ♦ L'ajustement est toujours effectué en mode Insert.
- ♦ Cliquez sur le visionneur sortant pour ajuster le point de sortie du clip sortant.
- ♦ Cliquez sur le visionneur entrant pour ajuster le point d'entrée du clip entrant.



## Ouverture de l'Éditeur Trim dans différentes situations de la Time-Line

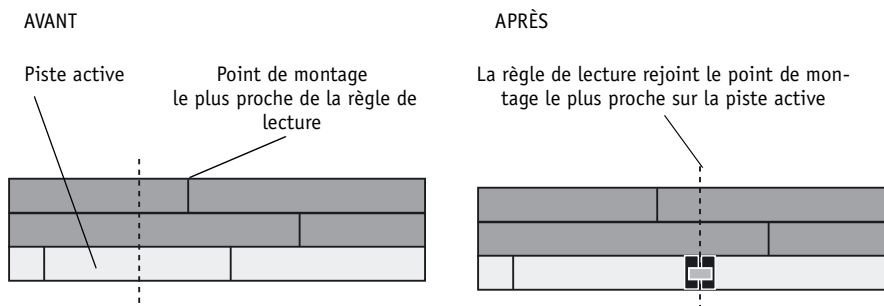
Cette section décrit les conséquences de l'activation/désactivation des *pistes* et de la superposition de plusieurs *points de montage*.

### Aucune piste active



- ♦ La *règle de lecture* rejoint automatiquement le point de montage précédent/suivant le plus proche.
- ♦ La *piste* avec le point de montage est activée.
- ♦ Le mode *Ajuster les deux* est activé.

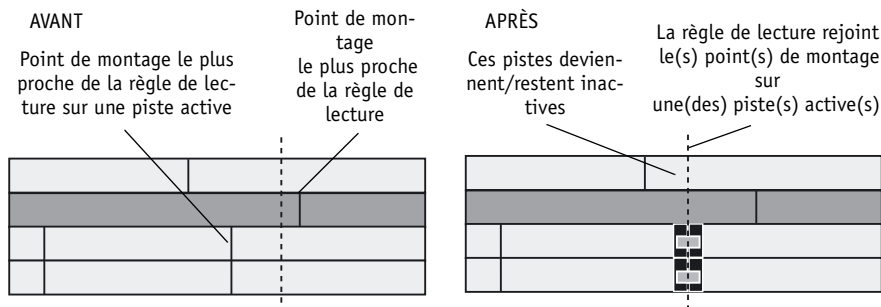
### Une piste active



- ♦ La *règle de lecture* rejoint le point de montage précédent/suivant le plus proche sur la *piste* active.
- ♦ Le mode *Ajustement des deux* est activé.

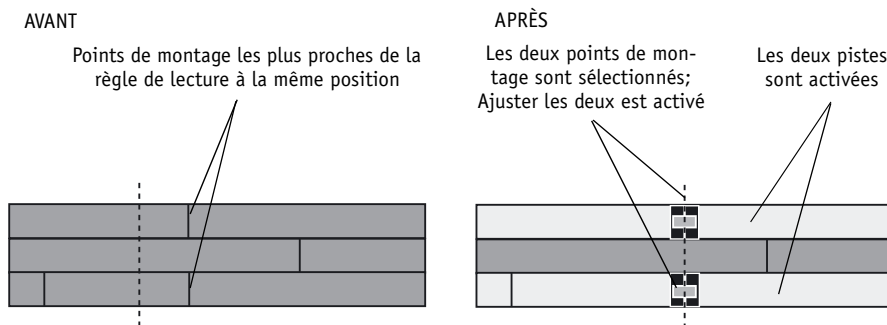


## Plusieurs pistes actives



- ♦ La *règle de lecture* rejoint le point de montage précédent/suivant le plus proche sur une (plusieurs) *piste(s)* active(s).
- ♦ Toutes les *pistes* actives qui ne possèdent pas de point de montage sur cette position sont désactivées.
- ♦ Tous les points de montage à la même position sont sélectionnés et le mode *Ajuster les deux* est activé.
- ♦ Toutes les *pistes* concernées sont actives.

## Plusieurs points de montage à la même position

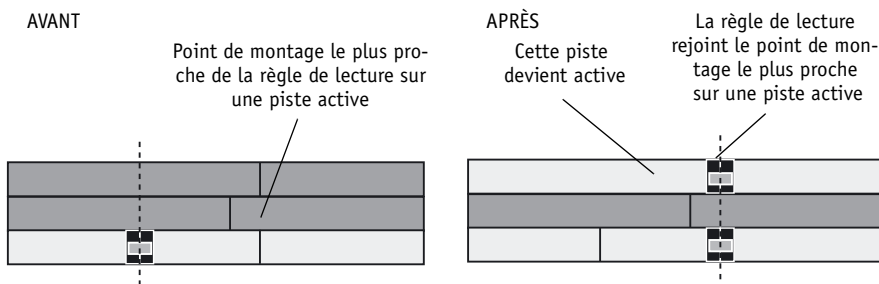


- ♦ Tous les points de montage sont sélectionnés; *Ajuster les deux* est activé.
- ♦ Toutes les *pistes* concernées sont activées pour le montage.
- ♦ Les *pistes* précédemment activées pour le montage mais n'ayant pas de point de montage à cette position sont désactivées.

## Aller au point de montage précédent/suivant dans différentes situations de montage

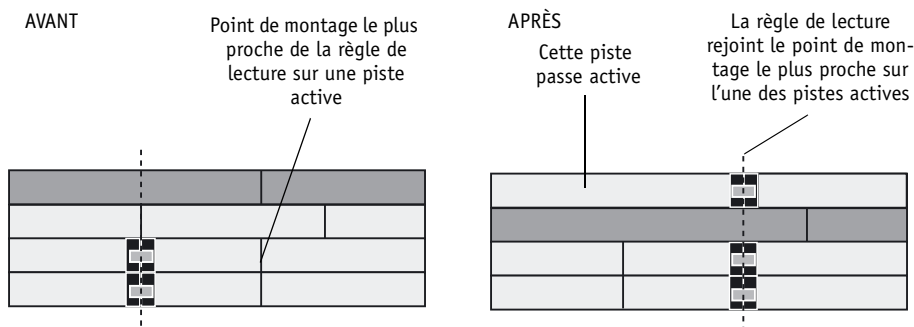
Ces situations se produisent lorsque l'Éditeur Trim est déjà ouvert alors que vous utilisez la fonction *Aller au point de montage précédent/suivant*.

### Une piste active



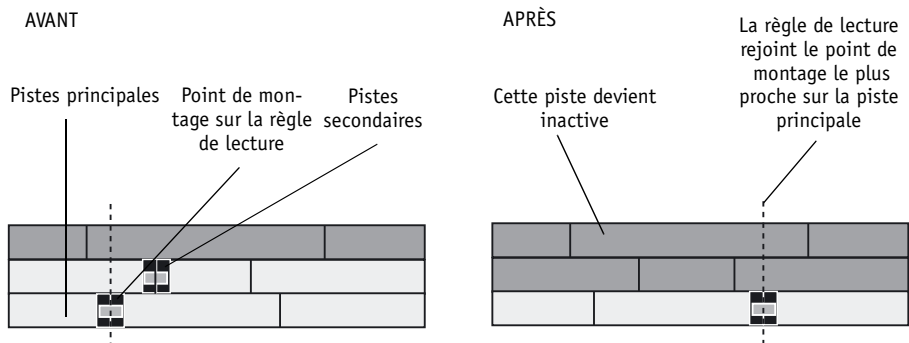
- ♦ La *règle de lecture* rejoint le point de montage le plus proche sur une *piste* active.
- ♦ Si un autre point de montage se trouve sur une autre *piste* à cette position, il est également sélectionné et la *piste* en question est activée.

### Plusieurs pistes actives



- ♦ La *règle de lecture* rejoint le point de montage le plus proche sur une *piste* active.
- ♦ Toutes les *pistes* actives qui n'ont pas de point de montage à cette position sont désactivées.
- ♦ Toutes les *pistes* qui ont un point de montage à cette position sont activées et le mode *Ajuster les deux* est activé.

## Sélection manuelle des ajustements

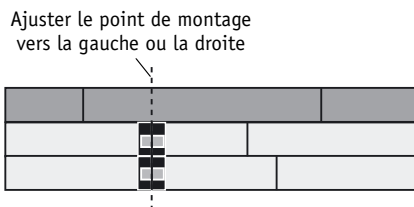


- ◆ Dans cet ajustement, la (ou les) *pistes* actives sur lesquelles la *règle de lecture* coïncide avec le point de montage sont dénommées "*pistes principales*". Les *pistes* actives dont les points de montage sont sélectionnés manuellement sont dénommées "*pistes secondaires*".
- ◆ Cliquez sur *Aller au point de montage précédent/suivant* pour déplacer la *règle de lecture* jusqu'au nouveau point de montage sur l'une des *pistes principales*.
- ◆ Toutes les *pistes* actives qui n'ont pas de point de montage à cette position sont désactivées.
- ◆ Toutes les *pistes* qui ont un point de montage à cette position sont activées et le mode *Ajuster les deux* est activé.

## Ajustement unique via l'Éditeur Trim

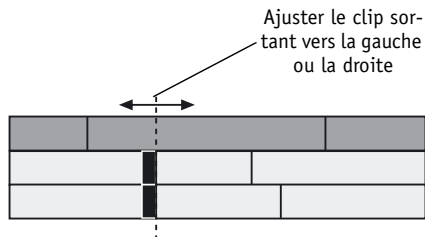
Situations se présentant fréquemment :

### Ajustement des deux



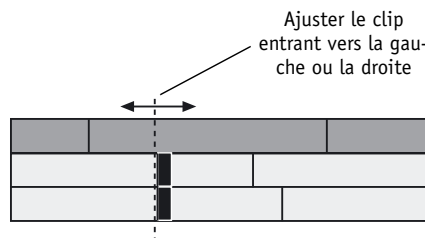
- ◆ *Ajuster les deux* est le mode par défaut de l'Éditeur Trim.
- ◆ L'ajustement du point de montage vers la gauche raccourcit le clip sortant et rallonge le clip entrant d'un nombre égal d'images. Cela signifie que la longueur de la *piste* ajustée reste inchangée : seul le point de montage se déplace. Si vous déplacez ce point vers la droite, l'inverse se produit.

## Ajuster le sortant



- ♦ L'ajustement vers la gauche ou vers la droite raccourcit ou rallonge le clip sortant.
- ♦ Tous les objets à droite du (ou des) points de montage ajustés sur la (ou les) *pistes* ajustées sont reconditionnés. De ce fait, la (ou les) *pistes* deviennent plus courtes ou plus longues.

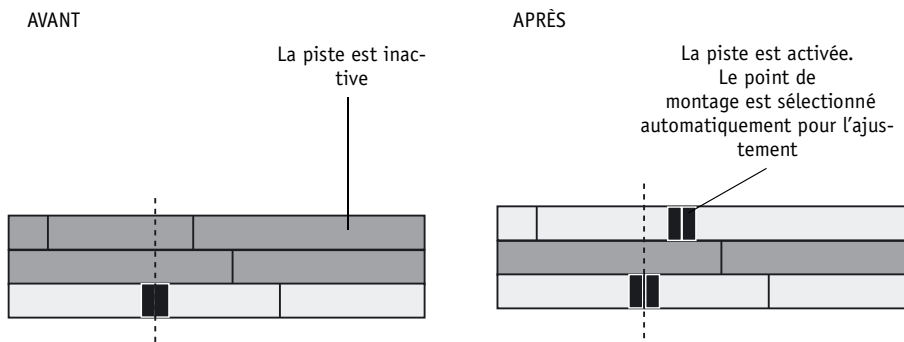
## Ajuster l'entrant



- ♦ L'ajustement vers la gauche ou vers la droite raccourcit ou rallonge le clip entrant.
- ♦ Tous les objets à droite du (ou des) points de montage ajustés sur la (ou les) *pistes* ajustées sont reconditionnés. De ce fait, la (ou les) *pistes* deviennent plus courtes ou plus longues.

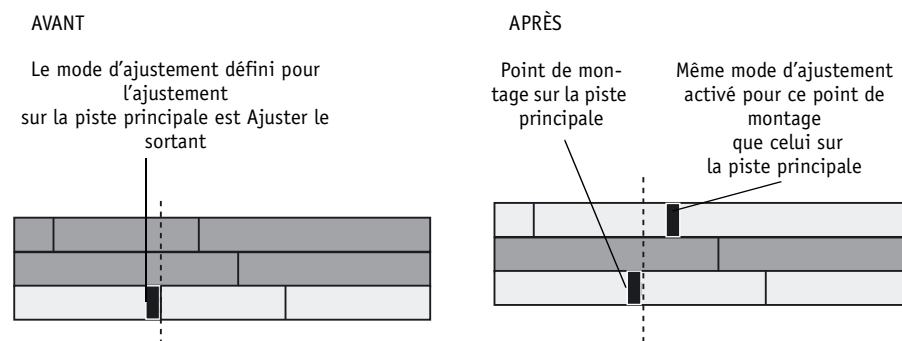
## Ajout d'ajustements par activation de pistes supplémentaires

En activant manuellement une piste (en cliquant sur le nom de la *piste* dans la zone des en-têtes de *pistes*), le point de montage de la *piste* la plus proche de la *règle de lecture* sur la *piste* principale est sélectionné pour l'ajustement.



## Etat de l'ajustement

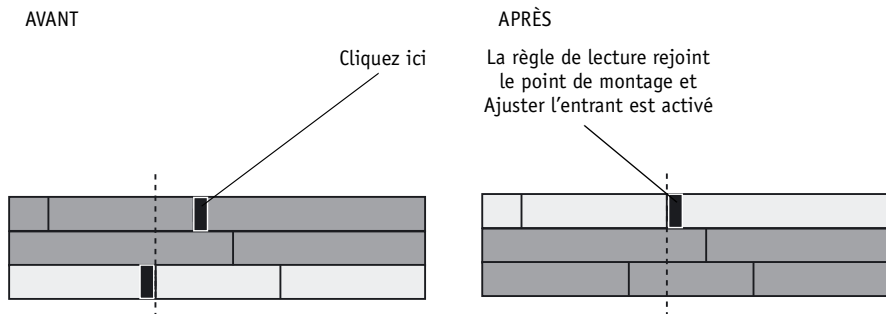
Le mode d'ajustement activé est affecté au point de montage sur la *piste* supplémentaire sélectionnée.



## Modification manuelle des ajustements sélectionnés

Cliquez directement sur un point d'entrée ou un point de sortie pour changer les ajustements sélectionnés. La forme du pointeur de la souris renseigne sur le mode activé : *Ajuster le sortant* ou *Ajuster l'entrant*.

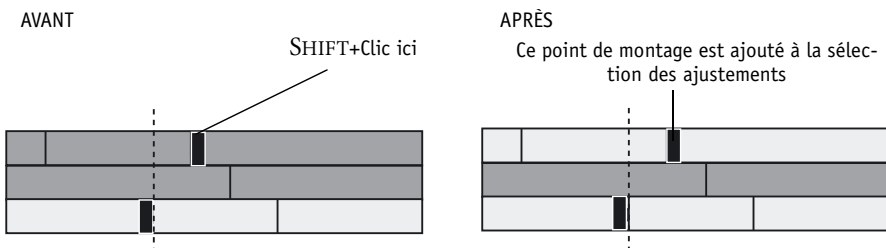
### Sélection d'un point d'entrée sur une piste inactive



- ♦ La piste devient active.
- ♦ Les pistes qui ne possèdent pas de point de montage à cette position sont désactivées.
- ♦ La règle de lecture rejoint le point de montage sélectionné.

La partie du point de montage sur laquelle vous cliquez (côté gauche - centre - côté droit) détermine l'activation du mode correspondant : *Ajuster le sortant*, *Ajuster les deux* ou *Ajuster l'entrant*. Vous pouvez changer le mode d'ajustement d'un point de montage déjà sélectionné de la même manière.

### Sélection de points de montage supplémentaires



Appuyez sur SHIFT et cliquez sur un point d'entrée et/ou un point de sortie pour ajouter un point de montage à ceux déjà sélectionnés. Dans ce cas, la règle de lecture reste à sa position courante. Vous pouvez sélectionner plusieurs points de montage sur la même piste.

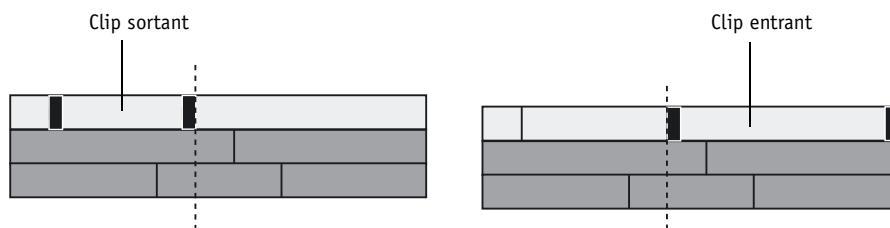
## Ajustement simultané du point d'entrée et du point de sortie

Il est possible d'activer différents modes d'ajustement pour un même groupe de points de montage sélectionnés (par exemple, *Ajuster le sortant* et *Ajuster l'entrant* simultanément).

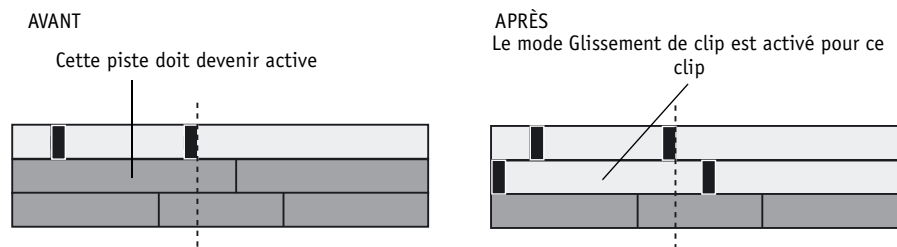
Dans l'exemple précédant, lorsque le clip sortant est ajusté vers la gauche, il devient plus court; lorsque le clip entrant est ajusté vers la droite, il devient également plus court.

## Mode Glissement de clip

Activez le mode *Glissement de clip* dans l'Éditeur Trim pour faire glisser des clips. Cliquez sur le visionneur sortant pour faire glisser le clip sortant; cliquez sur le visionneur entrant pour faire glisser le clip entrant.



## Activation de pistes supplémentaires



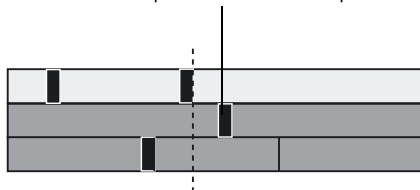
Il est possible de faire glisser des clips sur des *pistes* différentes en activant une autre *piste* ou en sélectionnant d'autres points de montage directement sur la *Time-Line*.

Le clip qui chevauche la plus grande partie du clip principal (celui qui est déjà chargé dans l'Éditeur Trim) et qui est le plus proche de la *règle de lecture* sera sélectionné pour faire glisser les clips.

Si le clip principal est déplacé par glissement, tous les autres clips concernés gliseront également. Le glissement et l'ajustement ne peuvent pas être exécutés simultanément.

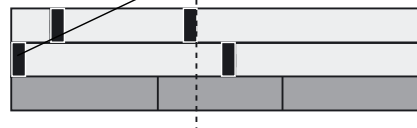
AVANT

Sélectionnez ce point de sortie en cliquant dessus



APRÈS

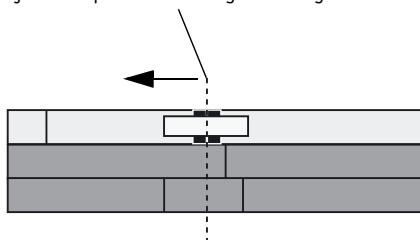
Ce point d'entrée est aussi sélectionné et le mode Glissement de clip est activé pour ce clip



## Ajustement avec transition

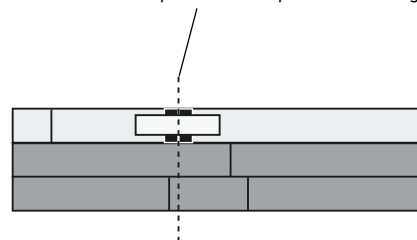
AVANT

Ajuster le point de montage vers la gauche



APRÈS

La transition se déplace avec le point de montage



La *transition* se déplace avec le point de montage et reste à la même position par rapport au point de montage lui-même.

Vous ne pouvez effectuer cet ajustement que lorsque la *transition* des points de montage ajustés a rejoint le point de montage suivant/précédent ou une autre *transition*. Sinon, il vous faudra réduire la durée de cette *transition*.



## Audio sur la Time-Line

Cette section fournit des informations relatives au montage audio sur la *Time-Line* de Pinnacle Liquid. Les clips audio se comportent fondamentalement comme n'importe quel objet, qu'ils soient dans le *visionneur de clip*, le *visionneur source*, le *visionneur final* ou sur la *Time-Line*. Il convient néanmoins de souligner quelques points particuliers. (Pour plus d'informations au sujet de l'audio, reportez-vous au chapitre intitulé "*Post-production audio et effets audio*" en page 13-2.)

## Pistes "Audio"

Etant donné que Pinnacle Liquid ne dispose pas de *pistes* sur la *Time-Line* réservées à l'audio, il est important de réfléchir sur la méthode que vous allez employer pour positionner l'audio avant de commencer le montage. Une *Time-Line* correctement configurée contient des affectations rationnelles vous permettant de conserver une vue d'ensemble. Au moment de la post-production, vous serez plutôt satisfait d'avoir pris le temps de vous organiser. Voir "*Configuration des pistes*" en page 9-16 et "*Lecture Audio*" en page 9-15.

## Synchronisation

Dans Pinnacle Liquid, plusieurs clips sont dits "synchrone" s'ils ont été numérisés ensemble. S'ils se déplacent ensuite l'un par rapport à l'autre, ces clips deviennent alors asynchrones. Ceci se produit par exemple si vous insérez un clip sur la *Time-Line* en mode *Insert* alors que toutes les *pistes* ne sont pas actives. Pour éviter cela, vérifiez les points suivants lorsque vous insérez des clips :

- ♦ *Mode de montage - Mode Insert* (les objets sont déplacés) ou *Mode Assemble* ? page 9-28
- ♦ *Pistes actives* - Lorsque vous insérez des objets en mode *Insert*, seuls les objets situés sur des *pistes* actives sont déplacés. page 9-20

Les clips vidéo et audio groupés (c'est-à-dire des *pistes source* vidéo et audio dans un clip) risquent moins de se désynchroniser puisque l'audio et la vidéo sont liés. Deux méthodes sont possibles :

- ♦ Glisser-déposer : si vous insérez tous les clips sur la *Time-Line* à l'aide de la souris, l'audio et la vidéo restent liés à l'intérieur de ces clips, ce qui signifie qu'ils demeurent synchrones. Pour plus d'informations, voir la section intitulée "*Montage sur la Time-Line*" en page 9-57.
- ♦ Commuter *Mappage des pistes source* sur *Groupé* : les clips audio et vidéo resteront là aussi groupés lorsque vous les insérez sur la *Time-Line* par *Flèche Insertion*.

Voir "*Le bouton Flèche Insertion*" en page 9-45 et "*Adressage des pistes source*" en page 9-25.



Vous aurez toujours la possibilité de dissocier les clips par la suite, par exemple au moment de la post-production audio. page 9-71

Autres fonctions dans Pinnacle Liquid relatives à la synchronisation :

- ♦ *Perte de synchro* - Signale une perte de synchronisation de façon visuelle et numérique. *page 9-17*
- ♦ *Liaison d'éléments* - Des objets individuels sur des *pistes* différentes peuvent être associés en groupes de manière à les protéger contre tout risque de déplacement des uns par rapport aux autres. *page 9-85*
- ♦ *Verrouillage synchro* - Tous les objets sur certaines pistes ou toutes les *pistes de la Time-Line* peuvent être liés ensemble. *page 9-83*
- ♦ *ClipSync* - Cette fonction vous permet de synchroniser des objets en fonction de divers points synchrones tels que le Time Code, un point d'entrée ou un *marqueur* (*page 8-94*).



Dans le cas de *séquences* complexes, une perte de synchronisation peut dans un premier temps ne pas se remarquer. Il est ensuite difficile de remonter à la cause. Naturellement, vous pouvez appliquer de manière répétitive la fonction *Undo* sur la *Time-Line*, mais ceci annule également tout le travail que vous avez effectué depuis cette perte de synchronisation. Souvent, la solution la plus rapide consiste à recréer les clips audio ou vidéo. Vous utilisez ensuite la fonction *Adapter l'image* pour retrouver rapidement le point de synchronisation. *page 9-69*

## Volume et Panoramique

Les clips audio possèdent une volume (niveau) spécifique et une balance (gauche/droite) spécifique (appelée panoramique). Ces informations sont définies lorsque les clips sont numérisés ou importés avec leurs caractéristiques stéréo ou mono ("*Stéréo et Mono, Panoramique et Balance*" en page 13-9). Vous pouvez néanmoins modifier par la suite ces paramètres.



Remarquez que le volume et le panoramique ne sont pas réglés globalement pour une *piste de la Time-Line*; ces propriétés appartiennent au clip plutôt qu'à la *piste*. Il est pour cette raison logique, par exemple, de positionner tous les clips de son ambiant élevé sur la même *piste*. La piste peut ensuite être désactivé d'un seul coup ( ) *Vous pouvez également sélectionner ces clips rapidement* ( ) et régler les niveaux en bloc (Voir aussi "*Lecture Audio*" en page 9-15.).

## Fondu à l'ouverture et fondu à la fermeture

Afin de réaliser des *transitions* audio un peu plus douces avant le mixage final, vous pouvez utiliser des fondus audio provisoires qui peuvent être modifiés par la suite. Les options suivantes sont disponibles :

- ♦ *Fondu enchaîné audio* - Vous pouvez insérer un *fondu enchaîné audio* manuellement ("*L'ABC des effets*" en page 9-37) ou automatiquement ("*Fondu automatique*" en page 13-60).
- ♦ *Fondu à l'ouverture/Fondu à la fermeture* - Pour utiliser cette option, l'*Éditeur Audio* doit être ouvert. ( page 13-17)

## Sortie et Moniteur

Ce que vous entendez lorsque vous faites une écoute de l'audio sur la *Time-Line* dépend d'un certain nombre de facteurs.

- ♦ Le panoramique (gauche/droite/centre) est essentiellement une propriété de clip ( page 13-6) mais il peut aussi être affecté par le l'*Éditeur Audio* ( page 13-17). Il peut même être affecté par la suite par les tables de mixage et les tableaux de connexion.
- ♦ Le volume (et le panoramique) peuvent être modifiés par l'*Outil Audio* (sortie; page 13-15) et par les clips qui ont été réglés individuellement. Les effets de clips audio peut également agir sur le niveau du volume.
- ♦ **Liquid blue**: Une sortie moniteur audio séparée et réglable est disponible. page 13-17

---

## Fonctions spéciales

---

### **Piste de cache et Cache de piste**

Effets de cache créés sur une *piste de Time-Line* page 9-113

### **Consolidate et Condense (Création d'un chutier à partir d'une séquence)**

Le fonction *Condense* (Condenser) combine l'ensemble des clips d'une *séquence* pour constituer un nouveau *chutier* ( page 8-92); *Consolidate* (Consolider) crée des copies des fichiers médias requis ( page 8-88)

### **Imbrication de séquences (création d'un conteneur)**

Des *séquences* peuvent être imbriquées jusqu'à 10 niveaux. page 9-117

### **Visionneur Final; Moniteur pleine taille**

Changement de résolution maximum/quart page 9-122

### **Menu Qualité de l'incrustation**

Paramétrage de l'affichage page 9-124

### **Instantané**

Gel d'une image de séquence et sauvegarde de cette image sous forme de fichier BMP page 9-126

### **Montage multi-caméra** page 9-127

Coupe commode entre deux sources synchrones différentes page 9-127

## Piste de cache et Cache de piste (Matte Track)

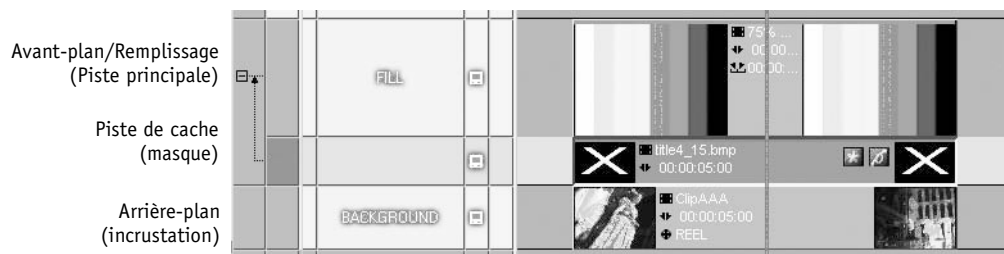
La fonction *Piste de cache* vous permet de créer très facilement un effet de cache de piste. Il s'agit d'effets d'incrustation ou de masque pouvant être également animés.

**Etape 1 : Créer une Piste de cache** *page 9-115*

**Etape 2 : Créer un Cache de piste (masque)** *page 9-116*

**Etape 3 : Créer un effet Cache de piste** *page 9-116*

Une *Piste de cache* est une *Piste de la Time-Line* particulière qui fonctionne comme une sous-piste. Observez l'exemple:



Et voici l'image créée par cette composition :



*Image obtenue par l'effet Piste de cache*

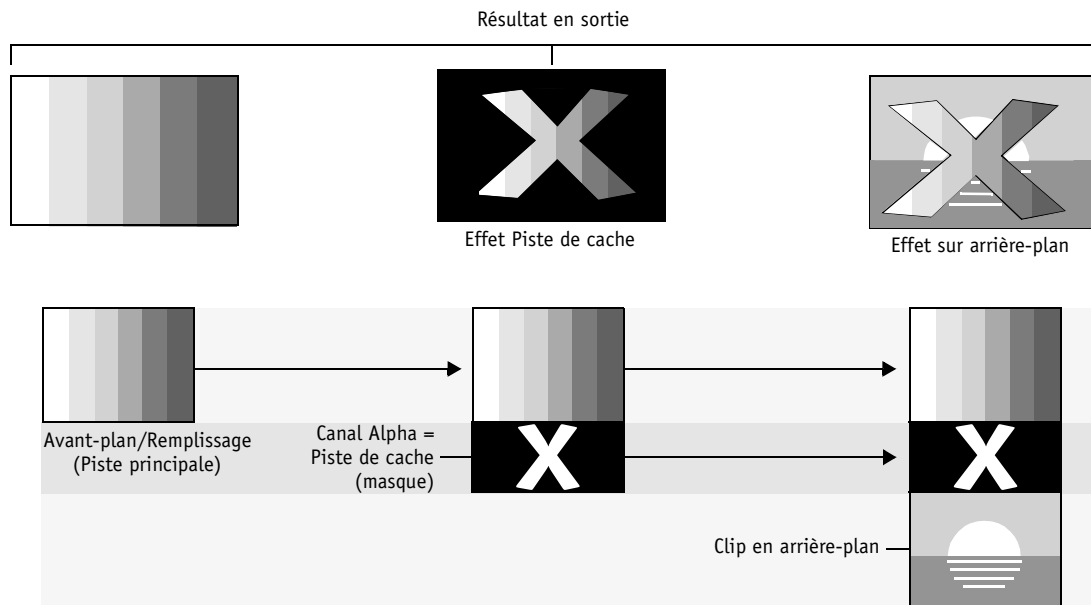
Comment peut-on expliquer ce résultat ?

Le X blanc est rempli au moyen du motif de la barre de couleur : c'est la raison pour laquelle le clip au-dessus de la *Piste de cache* est appelé "Remplissage" ou "Avant-plan".

La zone noire autour du X est remplacée par l'image d'arrière-plan fournie par le clip sous la *Piste de cache*. Ceci est un effet d'incrustation standard.

Le X lui-même est un clip Titres créé dans TitleDeko. Il s'agit simplement de la lettre X, de couleur blanche, étirée horizontalement, sur un fond noir = arrière-plan transparent. Ce clip fournit le plan alpha. La *Piste de cache* détecte le plan alpha automatiquement.

Voici une autre façon d'expliquer l'effet Piste de cache :

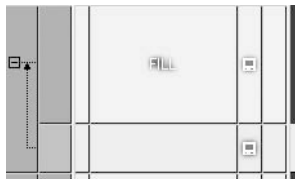


*Piste de cache : comment fonctionne-t-il*

## Etape 1 : Créer une Piste de cache

Une *Piste de cache* peut être créée sur n'importe quelle *Piste de Time-Line*.

- 1 Cliquez (bouton droit) sur la zone du *Nom* d'une *Piste de Time-Line* et sélectionnez *Ajouter Piste de Cache*.



- 2 La *Piste de cache*, de teinte verdâtre, est ajoutée juste au-dessous de la *piste*. Une nouvelle colonne apparaît. En cliquant sur le signe *Moins* à l'intérieur de la petite case, vous pouvez faire disparaître la *piste de cache*.

Pour supprimer une *piste de cache*, cliquez sur la zone du *Nom* et sélectionnez *Supprimer la piste*.

Notez que :

- ♦ Le système détecte automatiquement la présence d'un plan alpha dans le clip placé sur la *piste de cache*. Si c'est le cas, vous n'avez pas besoin d'ajouter d'autre effet *Cache de piste*. Une incrustation et un remplissage seront aussi affectés automatiquement.  
En l'absence de tout plan alpha, l'effet *Cache de piste CPU* est appliqué à son état par défaut. Ceci ne devient toutefois pas visible au niveau de l'utilisateur car aucun trait coloré d'effet ou icône d'effet n'apparaît. Si vous voulez modifier l'effet, vous devrez faire glisser l'éditeur du *chutier* pour le déposer sur le clip.
- ♦ Les *pistes de cache* suivent leurs *pistes principales* - si elles sont déplacées verticalement et lorsque la *piste principale* est supprimée.
- ♦ Les clips sur la piste principale, la *piste de cache* et la *piste d'arrière-plan* ne sont pas automatiquement liés ou groupés. Nous recommandons de lier les clips concernés pour éviter toute modification accidentelle de vos effets soigneusement construits (voir "*Liaison d'élément*" en page 9-85).
- ♦ La *piste de cache* ne peut pas être nommée, sinon c'est une *piste* comme toutes les autres *pistes de la Time-Line*.
- ♦ Vous pouvez définir autant de *pistes de cache* que vous souhaitez.
- ♦ Les clips sur les *pistes de cache* ne peuvent pas être intégrés en *Conteneurs*.

## Etape 2 : Créer un cache de piste (masque)

Pour un premier essai, nous vous recommandons de créer un motif géométrique simple ou même une simple lettre, comme dans notre exemple. Vous pouvez utiliser TitleDeko pour produire ce clip, mais n'importe quelle autre image ou vidéo, avec ou sans plan alpha, convient parfaitement.

## Etape 3 : Créer l'effet Cache de piste

L'ordre des événements n'est pas vraiment important. Nous opérerons de haut en bas. Assurez-vous que *Lecture Vidéo* (symbole du moniteur) est active sur les trois *pistes*.

- 1 Placez le clip de remplissage au-dessus de la *piste de cache* que vous avez créée à l'Etape 1. Il s'agit de l'image qui va remplir la zone définie par le masque.
- 2 Placez le clip *Cache de piste* (masque) de l'Etape 2 sur la *piste de cache*, juste au-dessous du clip de remplissage.
- 3 Placez le clip d'arrière-plan sur la *piste* au-dessous de la *piste de cache*.

Dans de nombreux cas, cela devrait suffire. Mais si votre clip *Cache de piste* ne possède pas de plan alpha, ou si vous souhaitez animer le masque, le processus continue :

- 4 Faites glisser l'effet *Cache de piste CPU* de son *chutier Realtime Clip FX > Editeurs* vers le clip sur la *piste de cache*.
- 5 Ouvrez l'éditeur d'effets, sélectionnez un *Type d'incrusteur*.  
*Luma linéaire* convient pour les clips sans plan alpha mais avec un contraste distinct entre les parties plus sombres et plus claires de l'image.  
*Alpha linéaire* crée l'effet d'incrustation basé sur les informations de plan alpha déjà contenues dans le clip (si c'est le cas).  
*Inverser* permute entre ce qui est considéré en arrière-plan et en avant-plan. Tous les autres paramètres sont décrits à *page 11-37*.
- 6 Pour ce qui concerne l'animation du masque (nous la ferons bouger) :  
 Appliquez, par exemple, l'*Editeur 2D GPU* au clip de cache. En prenant notre exemple, nous pourrions déplacer le X de gauche à droite sur l'image.
- 7 Si vous voulez que l'image de remplissage (avant-plan) se déplace avec le masque, vous devez aussi appliquer l'effet de mouvement identique à ce clip (copiez d'abord l'effet, puis utilisez le menu contextuel > *Coller > Effets de clip*).
- 8 Ajouter d'autres effets.

A la place de *Cache de piste CPU*, vous pouvez utiliser d'autres effets d'incrustation, une *Incrustation sur fond bleu*, par exemple.



## Imbrication de séquences (Création d'un conteneur)

Si vous voulez insérer des *séquences* comme des objets sur la *Time-Line*, faites-les glisser de la fenêtre *Projet* vers la *Time-Line* ou le *visionneur source* (ou utilisez l'option *Envoyer A...* du menu contextuel). Vous pouvez ensuite éditer chaque *séquence* comme un clip : vous avez la possibilité, par exemple, de l'intégrer à une autre *séquence* (création de *conteneurs*), d'ajouter des effets ou de l'ajuster.



Lorsque vous insérez des *séquences*, veillez à poser éventuellement des points d'entrée et de sortie : ils définissent en effet la longueur du clip de *conteneur* résultant.

**Qu'est-ce qu'un conteneur ?** *page 9-118*

**Créer un conteneur** *page 9-119*

**Placement en conteneur** *page 9-119*

→ Insertion d'autres conteneurs *page 9-120*

**Modification de conteneurs** *page 9-120*

**Désassemblage de conteneur** *page 9-121*

→ Désassembler ou placer en conteneurs ? *page 9-121*

**Les conteneurs sont des copies de séquences** *page 9-121*

## Qu'est-ce qu'un conteneur ?

Dans Pinnacle Liquid, les *conteneurs* sont des *séquences* intégrées à une autre *séquence* (séquences imbriquées entre elles). Des *séquences* complètes contenant un nombre illimité de points de montage peuvent être intégrées comme des objets (clips) à une autre *séquence*. Pinnacle Liquid vous permet de modifier ces *séquences* sur la *Time-Line* à l'intérieur des *séquences* principales et de vous déplacer en avant ou en arrière, du (ou des) conteneur(s) vers la *séquence* principale d'un seul clic de souris. Ces *séquences* principales constituent le niveau principal : vous pouvez créer ainsi jusqu'à dix niveaux (couches) par cette méthode du *conteneur*.



Le *Routage audio* s'applique au niveau le plus élevé ( page 13-37).

## Créer un conteneur



Vous pouvez utiliser la fonction *Créer un conteneur* pour associer un segment particulier d'une *séquence* (ou une *séquence* complète) à un conteneur au sein de la *Time-Line*. Le menu contextuel de la barre d'outils et l'icône de cette fonction sont en mesure de l'activer; il peut être nécessaire de la copier sur la barre d'outils à partir de la bibliothèque des fonctions.

Définissez la zone à insérer dans le *conteneur* :

- ♦ horizontalement en utilisant les points d'entrée et de sortie
- ♦ verticalement en activant ou désactivant les pistes de la *Time-Line*. Seuls les objets des *pistes* actives sont insérés dans le *conteneur*.



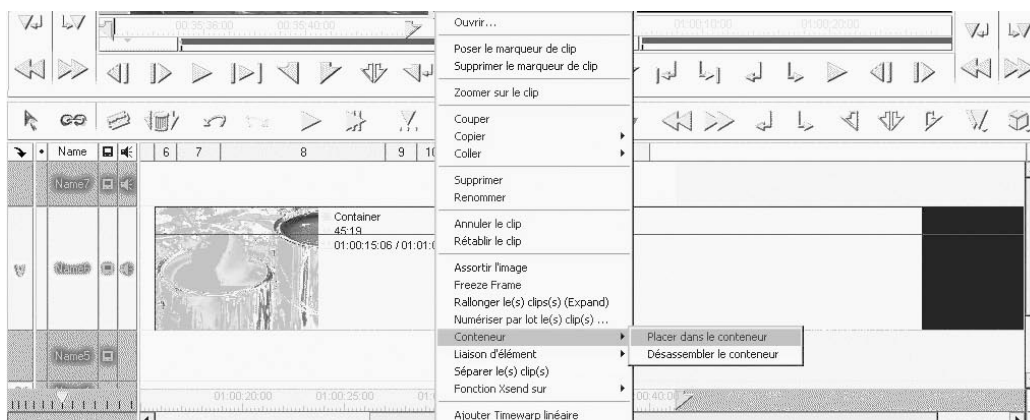
Assurez-vous qu'il n'existe pas de *pistes* inactives entre les *pistes* actives : si des *pistes* inactives devaient être présentes, aucun *conteneur* ne serait créé.

La raison en est la suivante : la création d'un *conteneur* peut modifier la priorité des *pistes* de la *Time-Line* : le *conteneur* est en effet toujours stocké au-dessus des *pistes* qu'il sert à combiner. Si vous excluez une ou plusieurs *pistes* (parce qu'elles sont désactivées), le *conteneur* qui a été créé peut dès lors contenir des clips situés au-dessus de la *piste* exclue. Cela signifie que les clips situés précédemment sous les clips de la *piste* exclue (c'est-à-dire de priorité inférieure) seraient situés au-dessus d'eux, ce qui pourrait aboutir à des effets inattendus dans une structure multicouche. (Voir aussi "*Priorité d'une piste vidéo*" en page 9-24.)

Par la suite, cliquez sur *Créer un conteneur*. Cette fonction permet d'insérer un clip de longueur correspondante sur la piste disponible immédiatement supérieure de la *Time-Line*.

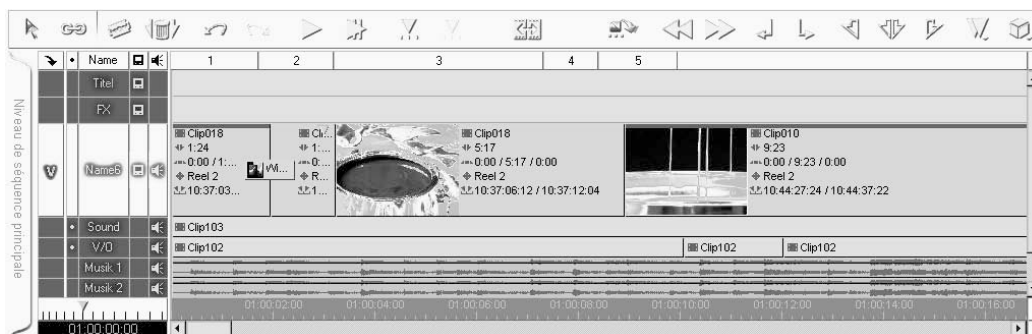
## Placer en conteneur

Commencez par insérer une *séquence* (ou *conteneur*) dans la *séquence en cours de modification* ( *séquence supérieure*). Ouvrez le menu contextuel du *conteneur* et sélectionnez *Conteneur > Placer en conteneur* :



*Ouverture du conteneur*

Le *conteneur* ouvert est maintenant situé sur la *Time-Line* et contient tous les objets individuels. Une page à onglet indiquant que le *conteneur* courant est " ouvert " apparaît à gauche des *en-têtes de pistes*. En cliquant sur cet onglet, vous accédez à la *séquence* supérieure, autrement dit vous fermez le *conteneur*.



*Conteneur couche 1 ouvert*

Une zone apparaît en couleur (en surbrillance) sur la barre de *Time Code* et est délimitée par les points d'entrée et de sortie. Cette zone correspond à la longueur du *Conteneur* dans la *Séquence* supérieure (qui dans ce cas est la *séquence* principale). Le Time code affiché se rapporte au *conteneur* actuellement ouvert. De plus, la configuration de la *Time-Line* correspond aux *conteneurs* courants.

Voir : "Désassembler le conteneur" en page 9-121.

## Insérer d'autres conteneurs

L'insertion d'autres *conteneurs* augmente le nombre de pages à onglet.



*Conteneurs imbriqués multiples*

Vous accédez aux niveaux inférieurs à l'intérieur d'une *séquence* principale en répétant *Placer en conteneur* (ce qui a pour effet d'ajouter chaque fois une page à onglet). Ceci correspond à l'option *Sortir du conteneur*. L'Éditeur de séquences affiche toujours le nom de la *séquence* principale.

## Modifier des conteneurs

Vous pouvez modifier un *conteneur* ouvert simplement comme toute autre *séquence*. Lorsque vous modifiez la longueur des clips dans les *conteneurs*, ce qui entraîne aussi la modification de la longueur totale, notez ceci : l'augmentation ou la réduction de la longueur n'affecte pas automatiquement le(s) niveau(x) immédiatement supérieur(s). Autrement dit, la longueur utilisée par le *conteneur* placé comme un clip sur la *Time-Line* demeure inchangée.

- ◆ Les conséquences sont les suivantes : si vous réduisez la longueur d'un *conteneur* ouvert, la partie raccourcie apparaîtra en noir dans le niveau immédiatement supérieur pendant la lecture. Vous devrez donc ajuster ou supprimer cette zone du clip *Conteneur*.
- ◆ Si vous augmentez la longueur d'un *conteneur* ouvert, vous devrez prolonger le clip *Conteneur* en l'ajustant dans le niveau immédiatement supérieur après avoir fermé le *conteneur*, ceci pour garantir la lecture du clip sur toute sa (nouvelle) longueur.

## Désassembler le conteneur

Semblable à la fonction *Dissocier le(s) clip(s)*, cette fonction du menu contextuel d'un *conteneur* le décompose en éléments le constituant.

Contrairement à *Placer en conteneur*, une sous-séquence séparée n'est pas ouverte sur la *Time-Line* et les onglets *Couche* n'apparaissent pas sur la gauche de la *Time-Line*. Si elles n'existent pas encore, les *pistes* nécessaires sont créées sous le *conteneur*. Les clips situés immédiatement sous le *conteneur* à désassembler sont déplacés vers le bas en conséquence.



Un *conteneur* avec un ou plusieurs effets de clip qui lui sont appliqués ne peuvent pas être désassemblés.

Utilisez à la place la fonction *Placer en conteneur*.

## Désassemblage ou Ouverture d'un conteneur ?

- ♦ Vous pouvez cliquer sur un *conteneur ouvert* pour le refermer. Dans le cas de conteneurs imbriqués, vous obtiendrez une meilleure vue d'ensemble si vous séparez rigoureusement les niveaux.
- ♦ Un *conteneur désassemblé* peut modifier la configuration de la *Time-Line* si l'on ajoute des *pistes*. Il peut être également nécessaire de reconstruire un fichier désassemblé par la fonction *Créer un conteneur*.

## Les conteneurs sont des copies de séquences

Les *conteneurs* sont des copies des *séquences* et fonctionnent sur la *Time-Line* exactement comme tous les autres clips. Autrement dit, les modifications effectuées dans un *conteneur* n'affectent pas les *séquences* d'origine du *chutier* et inversement.

Vous devrez en tenir compte lorsque vous utiliserez plusieurs fois la même *séquence*, notamment chaque fois qu'une modification s'avèrera nécessaire. Au lieu de modifier dix *conteneurs* individuellement, il est de loin plus judicieux de modifier la *séquence* d'origine et de remplacer ensuite le *conteneur*.

## Moniteur pleine taille



Ce bouton à bascule vous permet de faire passer le *visionneur final* en pleine résolution et de l'afficher au format maximum, c.-à-d. 640x480 pixels pour le NTSC et 768x576 pixels pour le PAL (en pixels carrés). Cette méthode réduit néanmoins en même temps la taille du *visionneur source*.

Cette fonction est disponible uniquement avec une résolution de bureau (écran d'ordinateur) d'au moins 1280\*X; en effet, si la résolution du bureau devait être trop basse, le *visionneur* agrandi ne laisserait pas assez d'espace à la *Time-Line*.



Les formats HD comme le 1920x1080 ou le 1280x720 ne peuvent pas (encore) s'afficher en mode plein écran. L'affichage plein écran est limité aux formats NTSC, PAL et aux formats HD plus petits.

Lorsque ce mode est désactivé, l'incrustation du *visionneur final* s'affiche avec une résolution d'un quart (demi-hauteur, demi-largeur). Il est toutefois mis à l'échelle (c.-à-d. adapté à l'espace disponible) en fonction de la résolution du bureau utilisé, comme le démontre la figure suivante :



Mode Pleine taille : Quelle est la relation entre résolution et taille de l'incrustation...

Dans cet exemple, le bureau est réglé à 1280 x 1024 (largeur par hauteur) et les caches d'incrustation vidéo sont affichés au format PAL.

- ♦ Le *visionneur de clip* affiche son image suivant la taille et la résolution par défaut, qui est le quart de la résolution du format PAL ou NTSC.  
Le bouton *Pleine taille* n'a aucun effet sur le *visionneur de clip*.
- ♦ Le *visionneur final* est réglé à Pleine résolution et Pleine taille :  
PAL = 768 x 576 (pixels carrés)  
NTSC = 640 x 480 (pixels carrés)  
Comme vous pouvez le voir, l'incrustation du *visionneur de clip* s'adapte quatre fois dans le plein écran.
- ♦ Le *visionneur source* (également à une résolution d'un quart) est mis à l'échelle pour s'adapter à la largeur restante, la hauteur étant réglée sur le rapport d'aspect correspondant.

Le tableau suivant décrit les variantes (NTSC/PAL):

Résolution (horizontale)	Mode Pleine taille	Possible pour
1024	Non	-
1280	Oui	Le <i>visionneur final</i> , certains <i>Éditeur d'effets</i> (surtout les éditeurs temps réel)
1600	Oui (automatique)	Tous les <i>visionneurs</i> (à l'exception de certains <i>Éditeurs d'effets</i> )

Le *Visionneur de clip* et le *visionneur du rendu* ne peuvent pas actuellement passer en mode Pleine taille.

Si vous changez la résolution d'écran du bureau pour votre système d'exploitation (pour une résolution supérieure, 1280 x 1024, par exemple), vous pouvez être amené à réinstaller Pinnacle Liquid pour adapter l'interface.

## Menu Qualité de l'incrustation / Taille de l'incrustation



Cette fonction vous permet de changer la taille d'affichage des incrustations vidéo dans Pinnacle Liquid.

Important : Ces options ne s'appliquent qu'à l'affichage de l'incrustation (prévisualisation), et non au rendu ou à la sortie des images (par bande).

Cliquez sur le bouton pour ouvrir le menu de sélection.

### Plein écran: Pixels CCIR/Pixels carrés

- En mode *Incrustation plein écran* et PAL ou NTSC uniquement -

Les écrans d'ordinateur, qu'ils soient à cristaux liquides (LCD) ou à tube cathodique (CRT), ne peuvent afficher que des pixels carrés. Cette remarque ne s'applique pas à la vidéo. La norme CCIR (ITU) stipule des pixels rectangulaires pour les systèmes NTSC et PAL. Normalement, toutes les incrustations dans Pinnacle Liquid s'affichent sur la base de pixels carrés. A cet effet, le signal de l'affichage du moniteur est obtenu par interpolation.

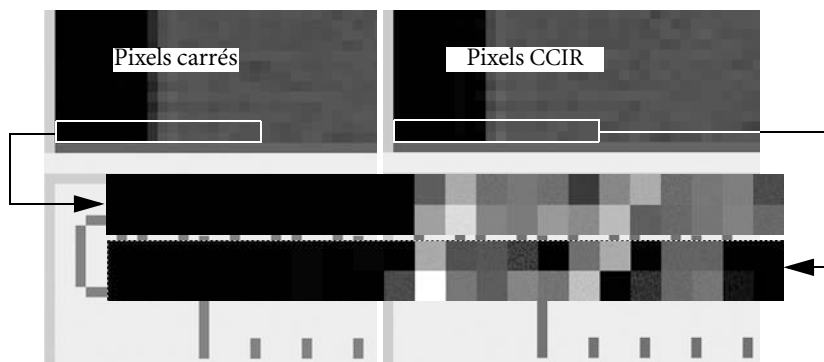
Lorsque vous passez en CCIR, l'image se rétrécit légèrement et son contenu est légèrement écrasé au niveau horizontal, comme l'exemple ci-dessous le montre. (En NTSC, c'est exactement le contraire qui se produit. Les pixels PAL sont plus larges que les pixels carrés d'un écran d'ordinateur tandis que les pixels NTSC sont plus hauts.)



A gauche : Pixels carrés (section circulaire); Centre : CCIR PAL (ovale vertical);  
à droite : CCIR NTSC (ovale horizontal)



La résolution TV est convertie pour l'affichage sur un écran d'ordinateur (voir tableau ci-dessous). L'avantage est que la lecture est latéralement correcte et non déformée; l'inconvénient est que les pixels ne sont plus identiques, ce qui est particulièrement important dans le cas d'un montage précis d'effet pixel par pixel. Par exemple :



*Même section pour la même image vidéo, différents motifs de pixels*

Des zones identiques ont été coupées du coin inférieur gauche de la même image vidéo, une fois avec le paramètre *carré* et une fois avec les *pixels CCIR*. Comme vous pouvez le constater dans l'agrandissement, les pixels aux mêmes emplacements ne sont pas identiques.

Quelle en est la raison ? Dans un cas les lignes (c.-à-d. les rangées horizontales de pixels) dans l'image ont une largeur de 720 pixels (CCIR) alors que dans l'autre cas, cette largeur est de 768 pixels (carrés) (conformément aux spécifications du PAL). Le contenu de l'image dans l'affichage de pixels carrés est réparti sur des pixels différents de ceux d'un enregistrement CCIR :

Standard TV	CCIR (moniteur TV)	Carré (ordinateur)
NTSC	720 * 486 (DV: 480)	640 * 480
PAL	720 * 576	768 * 576

Comme la figure le montre, les pixels eux-mêmes sont toujours carrés, y compris les pixels CCIR. Les pixels CCIR doivent normalement être réellement rectangulaires. Comme ils ne peuvent pas l'être sur un écran d'ordinateur, l'image apparaît plus étroite en PAL et plus plate en NTSC.

## Taille d'incrustation maximale/défaut/au quart

Cette option adapte l'échelle de l'incrustation en fonction de la plus grande (défaut/réduite au quart) taille courante possible. La suppression ou la réorganisation des barres d'outils peut en découler.

## Instantané



Cette appellation “Instantané” identifie parfaitement le fonctionnement de cette option. Pointez et prenez : placez la *Règle de lecture* sur l’image puis cliquez sur le bouton représenté ci-contre.

L’image est ensuite placée dans le *chutier* actif et porte le nom temporaire de “Instantané”. Le fichier média correspondant (\*.bmp) est sauvegardé dans le répertoire *ImportedStills* (Fixes Importés) [N°Projet] du répertoire de médias courant. Si vous souhaitez connaître le chemin exact, ouvrez la boîte *Propriétés* du clip instantané.

*Instantané* est idéal pour créer rapidement un gel d’image.

Si le symbole de l’outil ne figure sur la barre d’outils de la *Time-Line* : cliquez (bouton droit) sur la barre d’outils, *Personnaliser* > *Spécial*, puis faites glisser le symbole pour le déposer sur une position de la barre d’outils.

## Montage multicaméra

Lorsque vous enregistrez des événements simultanément sur plusieurs caméras (dont les Time Codes sont généralement synchronisés), il est également souhaitable de pouvoir visualiser les images enregistrées simultanément et de les couper directement d'une source à l'autre. La fonction multicaméra de Pinnacle Liquid le permet. La procédure implique en général trois étapes :

- 1 Synchroniser jusqu'à 16 clips vidéo en fonction des points de synchronisation définis individuellement (des *marqueurs*) ou des Time Codes identiques( *page 9-128*, par exemple) à l'aide de la commande *Synchro Multicam* dans le *chutier du projet*

ou:

- 1 *Outil de dérushage* : Capturer les sources, c.-à-d. les bandes (de préférence déjà dotées de Time Codes identiques). ( *page 9-135*)
- 2 *Visionneur source* : Charger les clips multicaméra (jusqu'à 16) pour un affichage simultané de la vidéo synchrone, la lecture groupée de tous les clips, sélection des caméras (en montage bout à bout), l'insertion sur la *Time-Line*. ( *page 9-131*)
- 3 *Time-Line* : Cliquer (bouton droit) pour passer en cut de la *Caméra X* à la *Caméra Y*. Une seule *piste* est utilisée. ( *page 9-133*)

Contenu de cette section :

**Détermination des points de synchronisation dans les clips** *page 9-128*

**Synchronisation à l'aide de Synchro Multicam** *page 9-129*

**Clips multicaméra dans le visionneur source** *page 9-131*

**Montage multicaméra sur la Time-Line** *page 9-133*

→ Synchronisation du visionneur source et de la Time-Line *page 9-134*

**Capture multicaméra dans l'Outil de dérushage** *page 9-135*

## Détermination des points de synchronisation dans les clips

Si vous ne disposez pas de bandes synchrones, deux méthodes sont possibles pour synchroniser des clips ou leur affecter des Time Codes identiques :

- Synchroniser les clips capturés à l'aide de la commande *Synchro Multicam* (méthode recommandée) ;
- Synchroniser les clips à l'aide de la commande *Décalage du TC* (dans l'*Outil de dérushage*) ; pour plus d'informations, voir *page 8-94*.

Si vous disposez de clips déjà capturés, vous devez d'abord déterminer les points de synchronisation dans les clips concernés, c'est-à-dire le moment précis auquel tous les clips (doivent) correspondre. Par exemple, vous pouvez avoir filmé avec un clap, ou vous être repéré par un flash ou un événement audio significatif visible ou audible dans tous les clips.

- 1 Combinez tous les clips que vous souhaitez synchroniser dans un *chutier*.
- 2 Marquez le point de synchronisation que vous avez défini de la même manière dans tous les clips en utilisant :
  - ♦ Le point d'entrée ou le point de sortie des clips, ou
  - ♦ Les points de début ou de fin des clips, ou
  - ♦ Le premier marqueur des clips.

Pour plus de facilité, faites-le dans le *visionneur de clip*. Nous vous conseillons de poser le point d'entrée au point de synchronisation de chaque clip de sorte qu'ils démarrent tous au moment défini.



Si les clips ont des Time Codes identiques (c'est-à-dire déjà enregistrés de manière synchrone), synchronisez-les par le *Time Code* (comme indiqué ci-après) à l'aide de la commande *Synchro Multicam*.

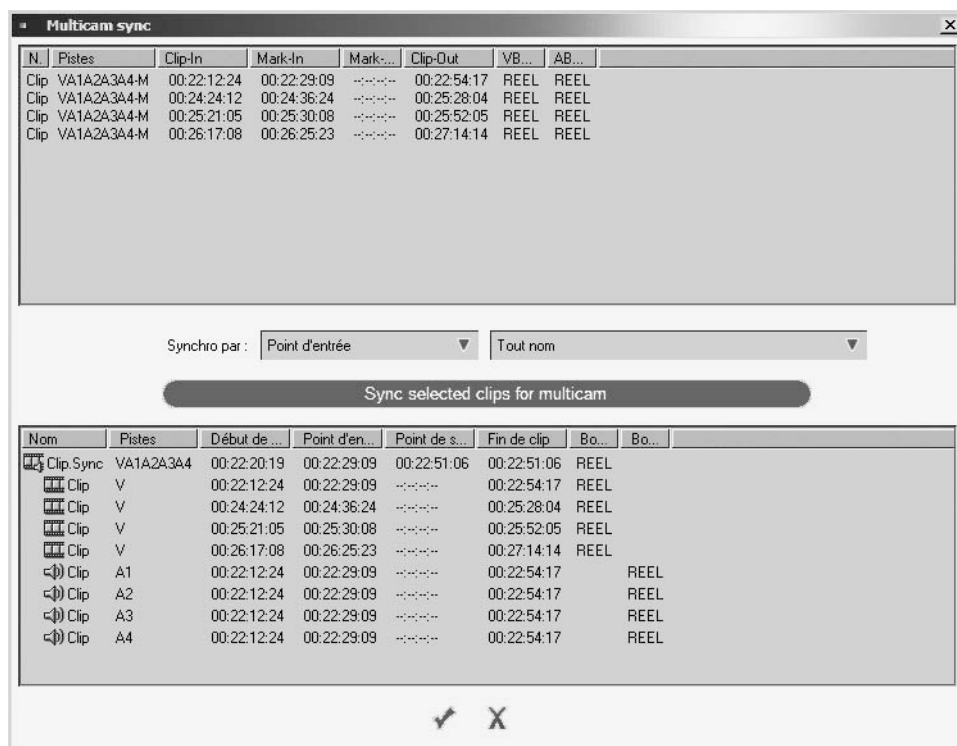
- 3 Disposez les clips dans le *chutier* dans l'ordre qui vous convient. Le premier clip de la liste devient ainsi *Caméra 1*, le suivant devient *Caméra 2*, et ainsi de suite. Sélectionnez les clips que vous souhaitez synchroniser.



Le clip *Multicam* adopte l'audio du clip *Caméra 1*. Pensez-y lors de votre sélection. En d'autres termes, *Caméra 1* doit normalement contenir l'audio final.

## Synchronisation de clips à l'aide de la commande Synchro Multicam

- 4 Appelez la commande *Synchro Multicam* à partir du menu contextuel du *chutier* ou en sélectionnant Barre de menu > *Projet* > *Synchro Multicam*.
- 5 La section du haut affiche la liste des clips (16 au maximum) qui formeront le clip *Multicam*. Dans la section du milieu, sélectionnez le point de synchronisation défini précédemment (vous pouvez ignorer la deuxième boîte à liste).



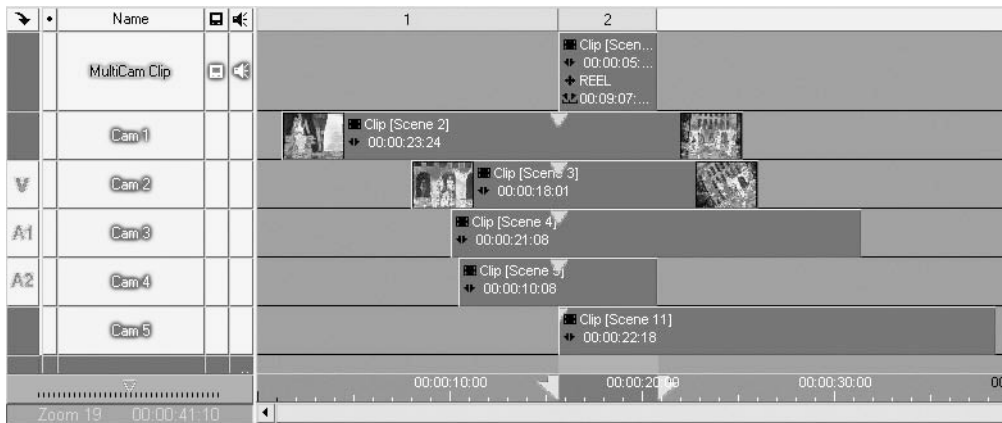
*Synchro Multicam : cinq clips vidéo forment un clip Multicam à cinq caméras.*

- 6 Cliquez sur *Synchroniser les clips sélectionnés pour le Multicam*.
- 7 La section du bas contient maintenant une liste.  
L'entrée du haut est le clip *Multicam* ainsi généré, suivi de ses composants. Assurez-vous qu'il réponde bien à vos attentes, puis cliquez sur OK (coche).  
L'absence d'un ou de plusieurs clips dans le clip *Multicam* traduit une anomalie au niveau des points de synchronisation.

- 8 Le *chutier* contient maintenant le clip *Multicam*, identifié par l'extension de fichier \*.Sync.  
Vous pouvez évidemment renommer ce clip.
- 9 Chargez ce clip dans le *visionneur source* ou placez-le directement sur la *Time-Line* (ou faites les deux).
- 10 Poursuivez la lecture à partir de “*Clips multicaméra dans le visionneur source*” en page 9-131 ou de “*Montage Multicaméra sur la Time-Line*” en page 9-133.

### Si vous vous posez des questions sur la longueur du clip Multicam ....

.. Observez la figure suivante :



*Clip Multicam (en haut) formé à partir de cinq clips*

Les cinq clips ont été synchronisés par un *marqueur* et positionnés sur la *Time-Line* avec tous les *marqueurs* parfaitement alignés, l'un au-dessus de l'autre. Le clip *Multicam*, situé en haut de la *piste* est juste aussi long que la zone dans laquelle tous les autres clips se chevauchent (délimitée par un *point d'entrée* et un *point de sortie*).

Ainsi, vous devez également définir le point de synchronisation pour que les clips forment un clip *Multicam* le plus long possible. Idéalement, tous les clips utilisés doivent être de longueur pratiquement égale et les points de synchronisation doivent être définis au démarrage de chaque clip.

Voir aussi “*ClipSync*” en page 8-94.

### Propriétés du clip Multicam

Un clip *Multicam* est réellement constitué d'un grand nombre de clips. La boîte de dialogue *Propriétés* d'un clip contient un onglet *Général* et une boîte à liste *Caméra* dans laquelle vous pouvez commuter le clip *Multicam* sur l'un quelconque de ses clips *Caméra*.



Vous pouvez également créer des copies du clip *Multicam* et affecter chaque copie à une caméra spécifique, ce qui donne un clip par caméra.

### Colonnes " Caméra " et " Compte caméras " dans le chutier

Dans la Vue (ou Liste) de *détail*, le *chutier* possède des colonnes répertoriant le nombre de *caméras* actives pour les clips *Multicam* et le nombre de *caméras* appartenant au clip *Multicam*.

(Ces colonnes n'apparaissent pas dans la configuration standard. Pour les afficher, ouvrez le menu contextuel du *chutier* et sélectionnez *Vue de détail*. Dans la boîte de dialogue affichée, cliquez sur *Editer la vue*. En bas de cette boîte se trouvent les deux entrées que vous devez activer et que vous pouvez faire monter dans la colonne si vous le souhaitez (sélectionnez et utilisez la flèche Haut).

### Clips multicaméra dans le visionneur source

Dans le *visionneur source*, un clip *Multicam* est affiché avec toutes ses images de caméras. Tous les clips restent synchrones. Si vous parcourez un clip (par scrubbing), tous les autres suivent.



- 1 En préparation : Faites glisser les deux boutons d'outils symbolisés de la bibliothèque des fonctions du *visionneur source* jusqu'à la barre d'outils. Activez l'affichage *Multicam*. Nous parlerons de l'autre commande ultérieurement.
- 2 Transférez le clip *Multicam* vers le *visionneur source* (en utilisant par exemple la méthode du glisser-déposer). Il peut alors apparaître sous cette forme :




*Un clip Multicam à cinq clips dans le visionneur source, vue 3 x 3 ;  
la barre d'outils contient des boutons de caméra pour remplacer une caméra par une autre*

- 3 Les numéros des clips de caméra apparaissent en surbrillance jaune. La caméra active possède une bordure jaune (la caméra 3 sur la figure).
  - 4 Cliquez sur une image pour activer le clip ou la caméra.
  - 5 Chaque fois que vous cliquez sur une image, un *marqueur Multicam* est posé sur la barre de position. Le numéro inscrit dans le *marqueur* se rapporte à la caméra sur laquelle le cut est effectué. (Vous pouvez désactiver cette option : Cliquez (bouton droit) dans la zone de l'image et désactivez les *marqueurs* à votre guise.)
- Vous pouvez également utiliser les boutons de caméra de la bibliothèque.

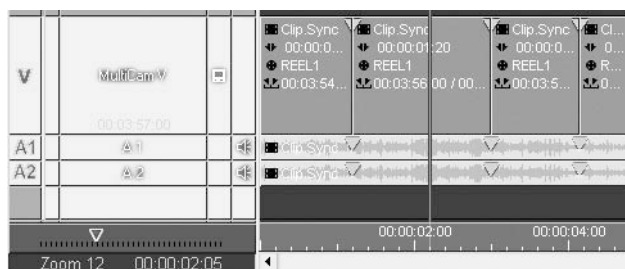


*Les marqueurs Multicam indiquent les cuts d'une caméra à une autre*

- 6 Démarrez la lecture et cliquez sur les images ou les icônes de caméra pour effectuer un cut en arrière ou en avant entre les images existantes.  
Faites une recherche (scrubbing) dans l'incrustation ou sur la barre de position.  
Les autres clips suivent (plus ou moins facilement, selon leur nombre et la capacité de votre système).
-  Vous pouvez également affecter les icônes de *caméra* au clavier (*Edition > Panneau de configuration > Utilisateur > Propriétés du clavier*). Sélectionnez le *visionneur source* en tant que module).



- 7 Lorsque vous en avez terminé avec le clip, cliquez sur la *flèche Insertion* pour l'insérer sur la *Time-Line*. Faites attention au *Mappage des pistes sources* et aux *Pistes actives/inactives de la Time-Line*.  
Au niveau des points identifiés par les *marqueurs Multicam*, l'image passe en cut sur la caméra spécifiée. L'audio est toujours inséré à partir de *Caméra1* (en continu, sans points de montage - voir figure ci-dessous) :



*Points de montage du clip vidéo sur lesquels les marqueurs sont posés.  
Dans le clip audio, seuls les marqueurs sont posés.*



Vous pouvez évidemment travailler comme d'habitude avec des points d'entrée et de sortie. Dans ce cas toutefois, vous devez grouper les *visionneurs source* et *final* pour que les cuts restent synchrones. Il est également préférable de désactiver les *marqueurs Multicam*.

Pour plus d'informations, voir "*Montage Multicaméra sur la Time-Line*" en page 9-133.



### Conseils et fonctions supplémentaires



- ♦ Sélectionnez les boutons d'outils représentés à gauche de la bibliothèque des fonctions et placez-les sur la barre d'outils du *visionneur source* :

La *liste des marqueurs* donne un aperçu global des *marqueurs Multicam*. Cliquez (bouton droit) sur la liste des marqueurs pour ouvrir un menu contextuel contenant également une option de suppression des *marqueurs*.

L'option *Aller au marqueur précédent/suivant* peut être utilisée pour une navigation simple et précise.

- ♦ Pour déplacer les *marqueurs Multicam* sur la *barre de position*, faites-les glisser à l'aide de la souris tout en maintenant la touche ALT enfoncée.
- ♦ Pour écraser des *marqueurs Multicam*, positionnez le pointeur de la souris sur une caméra donnée (c.-à-d. sur l'image) tout en lisant et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé.
- ♦ Un clip *Multicam* est automatiquement reconnu dans le *visionneur source*. Cliquez sur l'icône *Multicam* pour passer alternativement d'un écran plein à un écran partagé.
- ♦ Si une ou plusieurs images du *visionneur source* deviennent subitement noires (pas de vidéo), une perte de synchronisation peut en être la cause. Voir "*Synchronisation de la Time-Line et du visionneur source*" en page 9-134.
- ♦ Cliquez (bouton droit) dans l'incrustation du *visionneur source* pour ouvrir le menu contextuel et sélectionnez la grille de la vue *Multicam* (1x1, 2x2, 3x3 ou 4x4). La grille est plus ou moins remplie, selon le nombre de caméras. 1x1 désigne le format plein écran.  
A partir de ce menu, vous pouvez également déterminer les emplacements de caméras. Cliquez sur une image et sélectionnez la caméra que vous aimeriez voir à cet emplacement.  
Vous pouvez également désactiver (décocher) une caméra pour l'éliminer entièrement.

## Montage Multicaméra sur la Time-Line

La méthode décrite ici est particulièrement recommandée pour les clips *Multicam* qui n'ont pas encore été édités dans le *visionneur source* au moyen des *marqueurs Multicam* ("*Clips multicaméra dans le visionneur source*" en page 9-131).

- 1 Positionnez le clip *Multicam* (\*.Sync) ou le clip *Caméra 1* généré dans l'*Outil de dérushage* sur la *Time-Line*.



- 2 Transférez le clip *Multicam* (\*.Sync) ou le clip *Caméra 1* généré dans l'*Outil de dérushage* vers le *visionneur source*. Sélectionnez la *vue Multicam* appropriée (par ex. 3x3 ; voir page 9-133), si nécessaire.

- 3 Dissociez le clip de la *Time-Line* de sorte que les clips audio soient placés sur des pistes distinctes (*Menu contextuel > Dissocier le(s) clip(s)*). Cela évitera la modification du contenu audio lors des montages suivants.

## Synchronisation de la Time-Line et du visionneur source

- 4 Positionnez la *règle de lecture* à un endroit quelconque du clip *Multicam* sur la *Time-Line*, cliquez (bouton droit) sur le menu contextuel puis sélectionnez *Assortir l'image*.

Vous devez maintenant voir la même image dans le *visionneur final* et dans le *visionneur source* (Caméra X).



- 5 Cliquez sur le bouton *Groupement Multicaméra de visionneurs source et final* (il doit être en surbrillance jaune).

(Si vous ne trouvez pas ce bouton sur la barre d'outils du *visionneur source*, cliquez (bouton droit) sur cette barre et faites glisser le bouton d'outil de l'onglet *Spécial* jusqu'à la barre d'outils.)

Cette opération lie la *règle de lecture* de la *Time-Line* à la *règle de lecture du visionneur source*.

- 6 Lancez la lecture du clip de la *Time-Line*. Arrêtez au point où vous souhaitez passer en cut sur une autre caméra.

- 7 Les images de caméra du *visionneur source* sautent directement au point de synchronisation à la position précise de la *règle de lecture* sur le clip de la *Time-Line*.

Lorsque vous effectuez un scrubbing, les images de la caméra suivent. La fréquence image dépend du nombre de caméras et de la capacité de votre système.

- 8 Cliquez (bouton droit) sur le clip de la *Time-Line* pour ouvrir le menu contextuel et sélectionnez *Cut sur caméra* : > *Caméra X* (selon le cas).

Un point de montage est inséré à la position de la *règle de lecture*. Les clips audio ne sont pas affectés.

- 9 Cherchez la position du nouveau cut vers une autre caméra et ainsi de suite.

## Conseils et variantes

- ♦ Chaque fois que vous déplacez le clip *Multicam* sur la *Time-Line* ou insérez un autre clip, vous devez synchroniser à nouveau le *visionneur source* et la *Time-Line*.

Sélectionnez d'abord *Assortir l'image* puis réactivez le groupement. Le bouton doit être en surbrillance jaune.

Un bon moyen de contrôler la synchronisation consiste à comparer le *Time Code source* et le *Time code du visionneur source* : Si la synchronisation est correcte, ils seront identiques (voir *Time Code source*, page 5-10).

- ♦ Lorsque la *Time-Line* et le *visionneur source* sont liés,

- La lecture de la *Time-Line* permet de lire l'audio de la *Time-Line* (l'audio du *visionneur source* est muet) ;

- La lecture du *visionneur source* permet de lire à la fois l'audio du *visionneur source* et celui de la Time-Line. Naturellement, vous pouvez aussi désactiver l'audio du *visionneur source* si la lecture combinée vous dérange.

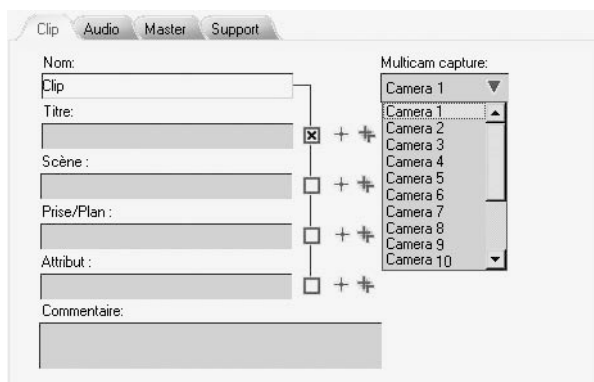
- ♦ L'Éditeur Trim est idéal pour ajuster avec précision une *séquence Multicam*. Avec lui, vous pouvez aisément sauter d'un point de montage à l'autre et optimiser les transitions.  
Faites attention au synchronisme avec l'audio : La relation entre image et son change dans les modes d'ajustement précis *Glisser le clip*, *Ajuster le sortant* et *Ajuster l'entrant*. *Ajuster les deux* n'a aucune incidence sur le synchronisme.
- ♦ Si vous souhaitez remplacer complètement un clip caméra sur la *Time-Line*, cliquez (bouton droit) sur ce clip pour ouvrir le menu contextuel et sélectionnez *Commuter sur caméra: Caméra X*.

## Capture Multicaméra dans l'Outil de dérushage

Vous avez besoin d'au moins deux bandes possédant un Time Code identique.

- 1 Chargez la première bande, ouvrez l'Outil de dérushage, affectez un nom de *bobine* et sélectionnez un *chutier* pour les clips ainsi que le format média (Codec). Jusqu'à présent, c'est la procédure standard dans l'Outil de dérushage.

L'audio doit être pris sur l'une des bandes synchrones. Cette bande deviendra ainsi la bande *Caméra 1* et les clips *Multicam* seront formés à partir d'elle. Les autres bandes, de la *Caméra 2* à la *Caméra 16*, seront enregistrées sans pistes audio. En cas de doute, utilisez la bande contenant le meilleur son original comme étant la *Caméra 1*. Dans l'exemple, nous supposons que la bande 1 sera également la *Caméra 1*.



*Multicaméra : Caméras 1 à 16*

- 2 La *Caméra 1* est la caméra par défaut. V, A1 et A2 doivent normalement être déjà activées. Définissez et capturez le(s) clip(s) de cette bande.
- 3 Dès que vous en avez terminé avec la bande, chargez la bande suivante dans le lecteur. Faites glisser le premier clip du *chutier* jusqu'au cache d'incrustation de l'Outil de dérushage ou posez à nouveau un point d'entrée et un point de sortie. Ne modifiez pas le nom de la *bobine* transféré de la bande précédente (le système insère automatiquement un numéro d'identification de caméra).

- 4 Sélectionnez maintenant la *Caméra 2*. Les *pistes sources audio* ne peuvent plus être activées.
- 5 Capturez ce clip avec les mêmes valeurs de TC pour les points d'entrée et de sortie (si possible ; tout au moins, veillez à ce que la zone de TC soit suffisamment longue pour se superposer, c'est-à-dire qu'elle soit synchrone).  
Cette opération crée un clip vidéo seul avec les mêmes données de TC que le clip *Caméra 1*.
- 6 Répétez les étapes 3 à 5 jusqu'à ce que vous ayez traité l'ensemble des bandes et des clips.

Poursuivez à partir de "*Clips multicaméra dans le visionneur source*" en page 9-131.

### Conseils :

- ♦ Renommez soigneusement les *bobines* et les clips de manière à en conserver la trace.
- ♦ Vous pouvez également tout simplement enregistrer les clips puis les transférer vers le système par la fonction *Numérisation par lot*.
- ♦ Toutes les bandes utilisées doivent posséder un Time Code continu (sans interruptions ni ruptures). Il est impossible de synchroniser des clips à travers des sauts de Time Code.

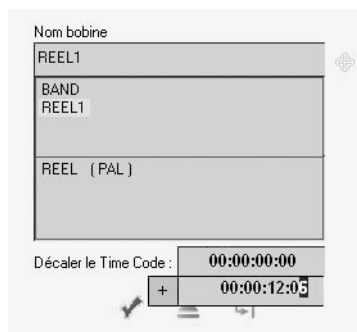
## Synchronisation avec la commande de Décalage du TC (dans l'Outil de dérushage)

La commande *Décalage du TC* vous permet d'ajouter ou de soustraire une valeur du TC réel de la bande pour que vous puissiez enregistrer des clips avec le Time Code souhaité.

Si elle est activée (par [Edition > Panneau de configuration > Utilisateur >] Outil de dérushage > Propriétés > Général > Activer le mode Décalage du TC), la fonction *Décalage du TC* apparaît comme un champ d'entrée de TC dans la boîte de dialogue *Changer la bobine*.

La boîte de dialogue *Changer la bobine* s'ouvre chaque fois que vous changez de bande.

- 1 Choisissez une bande comme bande de référence ; les autres bandes seront adaptées à son Time Code.
- 2 En vous basant sur un point de synchronisation (clap, flash, son, etc.), déterminez la valeur de l'écart des autres bandes par rapport à la bande de référence. Relevez les valeurs à l'image près (ex : 00:00:06:12) et notez si elles sont en avance ou en retard.
- 3 Capturez la bande de référence sans décalage de Time Code en tant que *Caméra 1* comme indiqué ci-dessus ("Capture Multicaméra dans l'Outil de dérushage" en page 9-135).
- 4 Capturez les bandes restantes à l'aide du décalage du TC calculé pour chacune d'elles et en tant que *Caméra 2*, *Caméra 3*, etc. Entrez la valeur de décalage avec le signe plus ou moins, selon le cas.



*Synchronisation par l'entrée d'un TC décalé*

- 5 Tous vos clips devraient maintenant avoir un Time Code synchrone. Vous pouvez le vérifier facilement au point de synchronisation.



# Montage final



Volume

II

Chapitre

10

Ce chapitre fournit des informations de base sur les effets vidéo. Notez que ces descriptions s'appliquent aux *Editeurs et effets Classic* (Effets de clip et *Transitions*).

Si vous travaillez avec des effets Pinnacle Liquid pour la première fois, lisez attentivement les sections suivantes de ce chapitre.

**Effets : Notions de base** *page 10-3*

Vue d'ensemble des familles d'effets dans Pinnacle Liquid

**Description détaillée des Editeurs d'effets Classic** *page 10-42*

Liens directs aux chapitres traitant des sujets suivants :

- Effets en temps réel à base de logiciel (CPU/GPU) *page 11-1*
- Effets spéciaux (Editeur Correction de couleur, Editeur Timewarp, Timewarp linéaire) *page 12-1*
- Effets audio *page 13-70*

Pour plus d'informations, reportez-vous à votre manuel produit.



## Effets dans Pinnacle Liquid : Notions de base

Au sens le plus large, les effets sont utilisés pour modifier, déformer et optimiser des matériaux vidéo et audio numérisés. Pinnacle Liquid fournit des effets pour les clips vidéo comme pour les clips audio.

Parmi ces derniers, vous trouverez des effets prêts à l'emploi et des Editeurs d'effets pouvant être utilisés immédiatement. Certains d'entre eux peuvent être lus en temps réel (selon le matériel combiné à Pinnacle Liquid ou la version du produit). Les Editeurs d'effets vous permettent de créer vos propres effets, complexes et personnalisés.

## Guide des effets : Qu'est-ce qui est disponible ?

Voici un aperçu rapide de tous les types d'effets disponibles dans Pinnacle Liquid.

- ♦ Effets *Classic* -  
Editeurs pour Effets de Clip et de Transition;  
Rendu d'effets;  
*Dossier de chutiers* : *Classic Clip FX* et *Classic Transition FX*;  
Fonctionnalités spéciales : appropriées aux graphiques surdimensionnés (effets "pan&scan" (panoramique & scannage); *Canevas* zoomable; excellente qualité;  
Manuel de référence : dans ce chapitre ("Montage final")
- ♦ Effets en temps réel basés sur logiciel (*CPU* et *GPU*) -  
Effets de Clip et de Transition, réalisés par logiciel utilisant le CPU ou le GPU de la carte graphique, en temps réel;  
*Dossier de chutiers* : *Realtime Clip FX* et *Realtime Transition FX*;  
Fonctionnalités spéciales : *Courbe Image de référence* (montage basé sur des paramètres);  
Manuel de référence : chapitre "Effets en temps réel".
- ♦ *Hollywood FX* (temps réel) -  
Effets de Clip et de Transition; *Editeur Hollywood FX*;  
Temps réel (GPU);  
*Dossier de chutiers* : *PlugIn Clip FX* et *PlugIn Transition FX* (> Editeurs); présélection *HFX* sous *Realtime Transition FX* > *Spéciaux*;  
un grand nombre d'effets spectaculaires et imaginatifs;  
Manuel : voir l'aide en ligne *Hollywood FX*.
- ♦ *Volets Alpha Magic* -  
Collection de motifs de volets alpha; fonctionnalité de *Volet de gradient* et *Volet de gradient avec bordure*;  
Temps réel (GPU);  
*Dossier de chutiers* : *Realtime Transition FX* > *Editeurs*.

## Principes de base

Cette section fournit des informations de base sur les effets offerts par Pinnacle Liquid. Il faut absolument lire cette section si vous n'avez pas encore utilisé les effets de Pinnacle Liquid.

**Que sont les effets de clip ?** *page 10-5*

**Priorité à une structure multicouche** *page 10-5*

**Que sont les transitions ?** *page 10-5*

**Où sont les effets Pinnacle Liquid ?** *page 10-6*

**Registre des effets créés personnellement** *page 10-7*

**Application des effets aux clips** *page 10-8*

**Activation/désactivation des paramètres d'effets** *page 10-9*

**Suppression et déplacement des effets** *page 10-9*

**Icône d'effet sur un clip de la Time-Line** *page 10-10*

**Symbole d'effet dans une vue d'icônes-images** *page 10-11*

**Propriétés des effets** *page 10-11*

## Que sont les effets de clip (Filtre)?



Exemple d'effet  
de clip

Les effets de clip s'appliquent uniquement à un clip isolé. Une autre expression couramment utilisée pour désigner l'effet de clip est " filtre ". En appliquant un ou plusieurs effets aux clips, vous pouvez les manipuler de différentes manières.

Certains effets de clip, tels que les effets de couleur ou d'incrustation, agissent simplement sur l'aspect d'un clip vidéo sans en modifier la position. A l'opposé, les effets (2D par exemple) modifient la taille, la position, la rotation, etc. (Voir aussi "Éditeur d'effets de clip (Effets de clip ou filtres Classic)" en page 10-11.)

## Priorité à une structure multicouche

Beaucoup d'effets de clip (les effets d'incrustation, par exemple) utilisent le chevauchement d'images sur plusieurs couches d'effet (structure multicouche). Le principe général suivant s'applique : un clip situé sur une piste supérieure de la *Time-Line* (supérieure=plus proche du haut) recouvre généralement tous les clips qu'il surmonte; autrement dit, sa priorité est supérieure.

La priorité joue également un rôle dans les effets de transition (voir ( voir aussi "Arrière-plan/Avant-plan" en page 10-44)).

## Que sont les transitions ?



Exemple d'effet  
de transition

Les effets de *transition* servent à définir des transitions entre clips, ou entre le " noir " et un clip (comme dans un fondu à la fermeture). Ils apparaissent sous forme d'objets séparés sur la *Time-Line* et impliquent toujours deux clips consécutifs (ou un clip et le " noir ") sur une piste. Parmi les exemples d'effets de transition, citons les fondus enchaînés, les volets, les zooms, les diapositives, etc.

A l'instar des effets de clip, vous pouvez également ajuster et déplacer les effets de transition afin de contrôler leur durée et leur emplacement (voir ( voir aussi "L'ABC des effets" en page 9-37)).

## Où sont les effets Pinnacle Liquid ?

L'onglet **Bibliothèque** dans la fenêtre *Projet* contient les effets Pinnacle Liquid suivants (notez que la structure de base a été modifiée depuis la version 5.0; la sélection et l'affichage réels dépendent de votre logiciel de montage Pinnacle) :



*Chutier Realtime Clip FX dans Pinnacle Liquid (sample)*

- ◆ *DVD Menus* - modèles pour menus DVD
- ◆ *Realtime Clip FX* - (Effets de clip en temps réel) Ce dossier contient des effets de clip (filtre) en temps réel avec des Editeurs distincts.  
Le chutier *Presets* (Présélections) contient des effets prêts à l'emploi.  
Les effets audio sont également placés ici.
- ◆ *Realtime Transition FX* - Effets de *transition* applicables en temps réel avec des Editeurs distincts.  
Le chutier *Presets* (Présélections) contient des effets prêts à l'emploi.
- ◆ *Classic Clip FX* - (Effets de clip *Classic*) Ce dossier contient des effets de clip et des Editeurs d'effets de Pinnacle Liquid que vous pouvez utiliser pour créer et modifier vos propres effets de clip (notions de base et page 10-60).  
Le chutier *Presets* (Présélections) contient des effets prêts à l'emploi.  
Tous les effets *classiques* sont calculés.

- ♦ *Classic Transition FX* - (Effets de transition *Classic*) Ce dossier contient des effets de *transition* et des Editeurs d'effets de Pinnacle Liquid que vous pouvez utiliser pour créer et modifier vos propres effets de transition.  
Le chutier *Presets* contient des *transitions* prêtes à l'emploi.
- ♦ *Plug In Clip FX* - (Effets de clip plug in) Ces dossiers et chutiers contiennent des effets d'autres fournisseurs inclus dans la fourniture Pinnacle Liquid, e.g. Hollywood FX.  
Pour ajouter d'autres effets plug-in, sélectionnez *Editer > Panneau de configuration > Site > Paramètres plug-in*.
- ♦ *Plug In Transition FX* - (Effets de transition plug-in) Identique à ce qui précède.

## Onglet Effets (FX)

En plus de l'onglet *Bibliothèque*, l'onglet *Effets* est destiné à sauvegarder les effets que vous avez créés personnellement (et tous les autres objets).

- ♦ La fonction *Importer > Clip Médias* ou *Clip Titres* n'est pas présente sur cet onglet. Pour sauvegarder vos travaux dans *Effets*, utilisez la fonction *Copier/Coller* ou *Glisser-déposer*.
- ♦ Si vous souhaitez créer ou modifier un effet, puis le sauvegarder pour pouvoir le réutiliser plus tard dans d'autres montages, faites une copie de cet effet (ou de l'*Éditeur d'effets*) dans un *chutier*, donnez lui un nom, modifiez-le et utilisez-le comme n'importe quel autre effet.

## Trop d'effets pour en suivre l'évolution ? Quelques conseils :

Comme Pinnacle Liquid permet des effets aussi nombreux, il n'est pas facile de suivre l'évolution de tous. Une possibilité est de travailler sur une sélection réduite de vos effets favoris et de disposer toujours de vos propres effets dans vos projets.

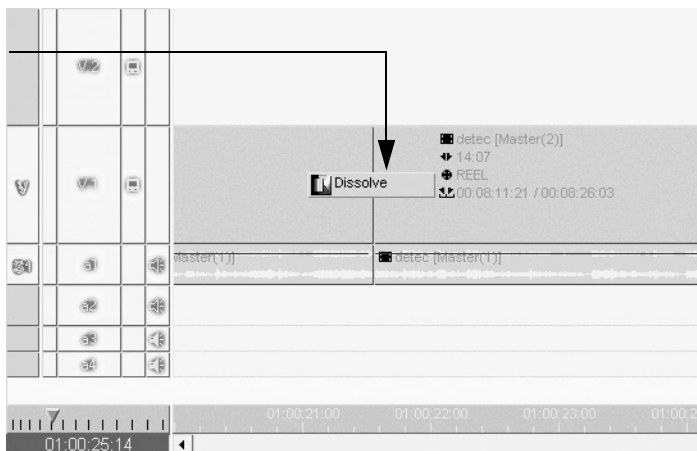
- ♦ Vous pouvez copier n'importe quel effet à partir de l'onglet *Bibliothèque* dans un *chutier* sur l'onglet *Effets* et de le conserver dans une structure personnalisée des *Dossiers de chutiers* et de *Chutiers* - il suffit d'appuyer sur CTRL-C et CTRL-V autant de fois qu'il le faut.
- ♦ Vous pouvez alors y renommer les effets comme bon vous semble.
- ♦ Vous pouvez enregistrer cette structure avec un *Modèle de projet* et la recharger pour chaque nouveau *Projet* (voir "*Modèle de projet*" en page 8-5).

## Application des effets aux clips

Lorsque vous exploitez des effets, vous devrez garder présent à l'esprit que les effets de clip peuvent être utilisés pour des clips isolés tandis que les *effets de transition* impliquent toujours deux clips et sont des objets indépendants.

### Effets de transition

Pour appliquer des effets de *transition*, faites-les glisser de la fenêtre *Projet* jusqu'au point de montage entre deux clips sur la *Time-Line* ou, dans le cas d'un fondu à l'ouverture ou à la fermeture, jusqu'au début ou à la fin.



*Suivez cette procédure pour appliquer une transition correctement : à travers le point de montage, sans espace vide entre les deux clips*

Pour une description plus détaillée sur la manière de procéder : *page 10-14*.



Utilisez la fonction *Aligner* pour sélectionner le point d'insertion d'une *transition*. En rapprochant la *transition* d'un point de montage, appuyez de manière répétitive sur la touche ALT pour basculer entre le début (point d'entrée), le milieu et la fin (point de sortie).

### Effets de clip

Pour appliquer des effets de clip prêts à l'emploi, faites-les glisser de la fenêtre *Projet* jusqu'aux clips de la *Time-Line*. Après avoir appliqué un ou plusieurs effets à un clip, ce dernier apparaît surmonté d'un trait violet et accompagné d'une (ou de plusieurs) icône(s) d'effet. Pour une description plus détaillée sur la manière de procéder : *page 10-14*.

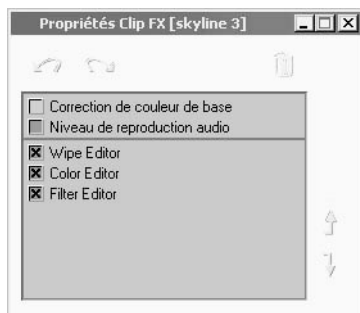


La *piste du clip sur la Time-Line* auquel un effet est appliqué doit être activée pour une lecture vidéo. (Voir aussi "*Lecture Vidéo*" en page 9-14.)



Une *partie sur la Time-Line* surmontant un segment contenant des effets non calculés s'affiche en rouge. De gauche à droite, cette zone disparaît progressivement de la *partie* au fur et à mesure du déroulement du rendu.

## Activation/désactivation des paramètres d'effets



*Propriétés des effets : Activation et désactivation*

Vous pouvez activer ou désactiver les paramètres d'effets et les attributs de clip. La boîte de dialogue *Propriétés des effets* fournit des informations sur les effets appliqués à un objet et leur accès. Ouvrez la boîte de dialogue *Propriétés des effets* à partir du menu contextuel du clip. Les *Éditeurs d'effets* sont répertoriés sous la ligne horizontale et les *attributs au-dessus* de cette ligne. Cliquez (bouton droit) sur un effet pour ouvrir son menu contextuel et sélectionnez *Edition* pour accéder aux *Éditeurs d'effets*.

- ♦ Pour activer ou désactiver les paramètres et les *attributs*, cochez les cases appropriées. Les effets ne sont pas supprimés; ils sont simplement non appliqués. Ceci vous permet, par exemple, d'éviter le calcul (rendu).  
Double-cliquez sur une entrée pour ouvrir l'*Éditeur d'effets* ou le *visionneur de clip*.
- ♦ Vous pouvez changer l'ordre dans lequel les effets sont calculés. Pour cela, cliquez sur l'effet puis sur les boutons de *flèche* pour le placer à l'endroit voulu.
- ♦ Pour supprimer un effet de la liste, cliquez sur cet effet puis sur le bouton *Corbeille*.

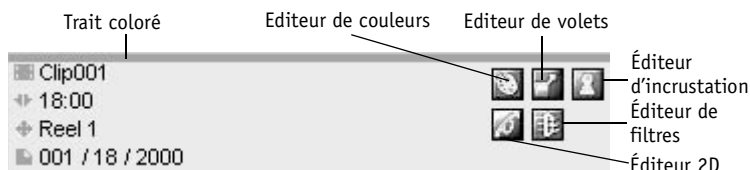
## Suppression des effets

- ♦ *Transitions* - Cliquez sur la *transition* et appuyez sur SUPPR ou cliquez (bouton droit) sur la *transition* puis sélectionnez dans le menu contextuel la fonction *Supprimer*.
- ♦ Effets de clip - Si vous voulez supprimer un effet d'un clip, ouvrez le menu contextuel en cliquant (bouton droit) sur le trait coloré ou l'icône d'effet (( voir aussi "*Icône d'effet sur un clip de la Time-Line*" en page 10-10)) ou par la fonction *Propriétés des effets* du clip.  
(Voir aussi "*Propriétés des effets*" en page 9-72.)

## Icône d'effet sur un clip de la Time-Line

Si un ou plusieurs effets ont été appliqués à un clip, ce dernier apparaît surmonté d'un trait coloré et accompagné d'une ou de plusieurs icônes d'effet. Par contre, l'*Éditeur Timewarp* s'affiche sous forme d'une ligne brisée placée sur le bord inférieur du clip

Si la couleur du trait du haut de perd de son intensité et apparaît plus pâle, cela signifie que l'effet (les effets) ou les *attributs* sont désactivés. Voir aussi "*Propriétés FX*" en page 8-74.



*Clip avec plusieurs icônes d'effet et surmontés d'un trait coloré*



Suivant la hauteur de *piste* et l'échelle de la *Time-Line* sélectionnées, l'icône d'effet peut ne pas apparaître. Par contre, les traits colorés sont toujours visibles.



Si vous dissociez un clip VA groupé possédant des effets vidéo, (*fonction Dissocier Clip(s)*), les clips audio portent également la ligne d'effet. En principe, il s'agit toujours de clips à part entière, car tout ce que vous avez à faire est de réactiver la *Piste source vidéo* dans les *Propriétés du clip* pour restaurer le clip d'origine (voir *page 9-71*).

## Accès aux effets à l'aide d'un trait ou d'une icône

Cliquez (bouton droit) sur un trait ou une icône pour afficher un menu contextuel comportant deux niveaux. Le niveau du haut donne la liste des effets appliqués au clip et celui du bas la liste des options concernant un effet particulier.

- ♦ *Edition* - cette option ouvre l'Éditeur de l'effet concerné (*page 10-11*).
- ♦ *Copier/Supprimer* - Voir aussi "*Sauvegarde des effets créés personnellement*" en page 10-41.
- ♦ *Annuler/Rétablir des effets* - ces options concernent les modifications apportées aux effets.
- ♦ *Active* - cette option est activée dans la configuration par défaut; cochez la case pour la supprimer et empêcher l'application de l'effet  
(voir aussi "*Activation/désactivation des paramètres d'effets*" en page 10-9).
- ♦ *Monter/Descendre* - si vous utilisez plusieurs effets, ces options permettent de modifier l'ordre de leur application. Elles font monter ou descendre l'effet d'une position.
- ♦ *Renommer* - cette option vous permet d'identifier des effets spécialement configurés en leur donnant un nom.



## Symbole d'effet dans la vue d'icônes-images



*Icône-image avec symbole d'effet et symbole d'attribut dans le coin supérieur droit*

Si vous appliquez un ou plusieurs effets à un clip, un étoile blanche à cinq branches apparaît dans le coin supérieur droit de l'*icône-image* affichée dans la *vue d'icônes-images* de la fenêtre *Projet* ou sur le bureau. L'étoile bleue représente les *attributs* d'un clip actif.

### Propriétés FX

L'option *Propriétés des effets* fournit des informations sur les effets qui ont été appliqués à un objet et permet leur accès. Voir aussi "*Propriétés des effets*" en page 9-72.

## Éditeurs d'effets (Notions de base)

En plus des effets prêts à l'emploi, des *Éditeurs d'effets* sont à votre disposition pour créer et adapter individuellement des effets de clips et des *transitions*. Cette section vous donne les informations de base ainsi qu'un aperçu des *Éditeurs d'effets* dans Pinnacle Liquid:

### Qu'est-ce qu'un Éditeur d'effet?

Un *Éditeur d'effets* est un " atelier " de création d'effets dont vous pouvez modifier vous-même les paramètres. Un effet créé de cette façon est un objet similaire à un grand nombre d'autres objets de Pinnacle Liquid; il est appliqué comme un effet prêt à l'emploi, il peut être copié, supprimé, déplacé, raccourci, rallongé, etc., et même modifié.

Il existe plusieurs types d'*Éditeurs d'effets* :

### Éditeur d'effets de clip (Effets de clip ou filtres Classic)

Un certain nombre d'*Éditeurs d'effets* sont destinés à générer des effets de clip (vidéo). Certains d'entre eux sont des effets logiciels ou matériels en temps réel. Ce type d'*Éditeur d'effets* est souvent désigné sous le terme de "filtre". Vous trouverez ci-dessous une brève description des éditeurs standard fournis avec Pinnacle Liquid. Les figures montrent les boutons d'outils que vous pouvez utiliser pour appeler ces éditeurs ou les icônes sous lesquelles vous trouverez la fenêtre *Projet*.

Des informations sur les effets en temps réel à base de logiciel peuvent être trouvées dans un chapitre particulier commençant *page 11-1*.

## Éditeur d'incrustation



Vous pouvez utiliser cet Éditeur pour supprimer les zones d'une image qui présentent une couleur ou une luminosité donnée et les remplacer par une autre image.

Pour des informations plus détaillées, reportez-vous à “*Éditeur d'incrustation*” en page 10-80.

## Éditeur de Filtres



Utilisez cet Éditeur pour créer des effets d'aliénation avec des clips sans modifier leur taille, leur emplacement, etc. Pour des informations plus détaillées, reportez-vous au paragraphe “*Éditeur de Filtres*” en page 10-92.

## Editeur de couleurs



Cet Éditeur permet de procéder aux réglages de couleur, de contraste, de luminosité, de gamma, etc. des clips. Vous pouvez ainsi corriger les couleurs et créer des effets d'aliénation. Exemple : correction de la balance des blancs, équilibre des couleurs. Pour des informations plus détaillées, reportez-vous au paragraphe “*Editeur de couleurs*” en page 10-76.

## Éditeur des Volets



Cet Éditeur permet de créer des volets. L'*Éditeur de volets* est doté d'un canal alpha permettant de définir des parties transparentes dans un clip afin d'y présenter un autre clip par transparence. L'aspect de ce masque est contrôlable avec de nombreux paramètres différents tels que *motif*, *position* et *taille*. Pour des informations plus détaillées, reportez-vous au paragraphe “*Éditeurs des Volets d'effets de clip*” en page 10-75.

## Éditeur 2D



Cet Éditeur permet de contrôler, par exemple, la taille, la position, la rotation et la bordure afin de créer des effets tels que image dans l'image. Pour des informations plus détaillées, reportez-vous au paragraphe “*Éditeur 2D d'effets de clip*” en page 10-60.

## Éditeur 3D



Cet *Éditeur d'effets* vous permet de créer des effets en 3D. Il contient également une fonction complexe dénommée *Tourné de page*.

## Editeur correction de couleur



Les fonctions de correction de couleur *Primaire*, *Six vecteurs* et *Sélective* auxquelles s'ajoute une grande diversité de fonctions (*Équilibrage des teintes*, *Concordance d'histogrammes* et *Balance des blancs* ultérieure) et de vues de diagnostic (Vecteur, Forme d'onde, Histogramme, etc.) font de cet Éditeur un outil puissant (page 12-3).

## Éditeur Timewarp

L'Éditeur *Timewarp* vous permet de créer des effets de mouvement dynamiques (DME), allant du simple mouvement de ralenti à des effets complexes intégrant des modifications de vitesse et de sens de lecture du clip vidéo contrôlées par *images de référence* ( page 12-53).

## Éditeur d'effet de transition (Classic Transition FX)

Utilisez ces éditeurs pour créer des transitions entre des clips. Comme ces effets impliquent toujours deux clips (un clip entrant et un clip sortant), ils peuvent être plutôt complexes. Leur fonctionnalité est fondamentalement la même que celle des *Editeurs d'effets de clips*.



- ♦ Éditeur 2D d'effets de transition page 10-45

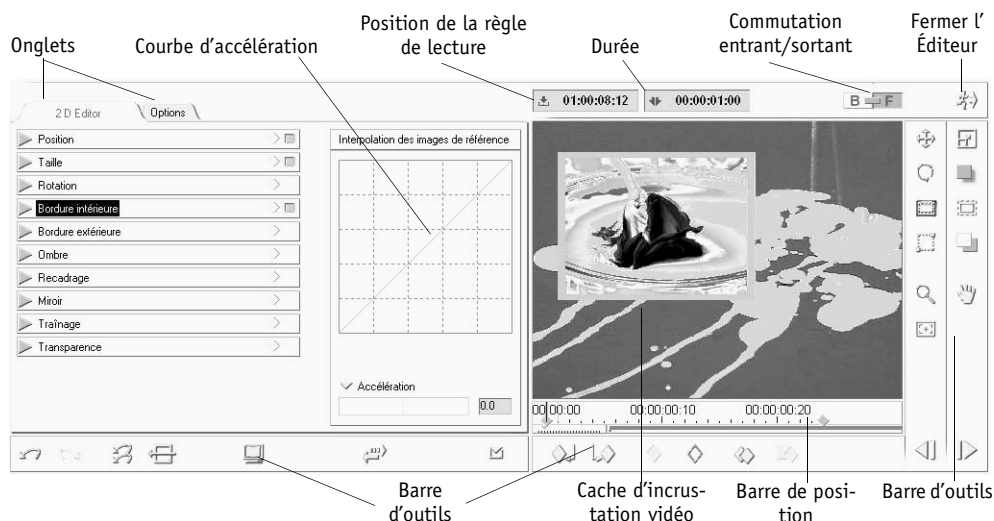


- ♦ Éditeur 3D d'effets de transition page 10-54



- ♦ Éditeur de volets de transition page 10-55





Exemple d'un Éditeur d'effets (vue normale) : Éditeur 2D d'effets de transition

## Ouverture des Éditeurs d'effets et Edition de clips (= Application des Éditeurs d'effets)

Dans la configuration par défaut, un *Editeur d'effets* ouvert prend la place de l'*Éditeur de séquences* (Sequence Editor). Vous pouvez ouvrir un *Editeur d'effets* de la manière suivante :

### Boutons de l'Éditeur d'effets (Visionneur final)

(applicable aux effets de clip) :

- 1 Cliquez sur l'un des boutons d'*Editeurs d'effets* répertoriés précédemment, situés à droite du *visionneur final* dans la configuration du bureau par défaut.
- 2 Cliquez ensuite sur le clip que vous voulez modifier.



Ceci fonctionne également dans l'autre sens : marquez le clip, cliquez sur le symbole de l'Éditeur. Le clip marqué est instantanément chargé dans l'Éditeur.

## Sélection d'un Éditeur à partir d'une liste



(applicable aux effets de clip):

- 1 Cliquez sur le bouton représenté ici et sélectionnez l'*Éditeur d'effets* souhaité dans le menu affiché.
- 2 Cliquez ensuite sur le clip que vous voulez éditer.

## Récupération d'un Editeur d'effets à partir du chutier

- 1 Dans la fenêtre *Projet*, cliquez sur l'onglet *Bibliothèque* et faites glisser l'*Éditeur d'effets* souhaité de l'un des *dossiers/chutiers* jusqu'à un clip de la *Time-Line*.
- 2 Poursuivez en procédant à l'"Ouverture par une icône d'effet ou le trait coloré":

## Ouverture par une icône d'effet ou le trait coloré

- ♦ Icône d'effet - Cliquez (bouton droit) sur l'icône d'effet pour ouvrir le menu contextuel, sélectionnez l'Editeur puis *Edition*.
- ♦ Trait coloré - Cliquez (bouton droit) sur le trait coloré pour ouvrir le menu contextuel, sélectionnez l'Editeur puis *Edition*.

## Ouverture d'un Éditeur d'effets par Propriétés des effets

- 1 Ouvrez le menu contextuel du clip sur lequel le ou les effets sont placés.
- 2 Sélectionnez *Propriétés des effets*.
- 3 Cliquez (bouton droit) ou double-cliquez sur le nom de l'effet pour ouvrir le menu contextuel, puis sélectionnez *Edition* pour ouvrir l'Éditeur avec le clip.

## Ouverture d'un Éditeur d'effets dans le chutier

(applicable uniquement aux *Éditeurs d'effets* qui ont été copiés dans l'onglet *Effets* :)

- 1 Double-cliquez sur l'icône de l'*Éditeur d'effets* correspondante.
- 2 Cliquez ensuite sur le clip que vous voulez éditer.

## Ouverture des Éditeurs d'effets de transition

Les *Éditeurs d'effets de transition* apparaissent comme des objets séparés sur la *Time-Line* puisqu'ils sont positionnés sur le point de montage entre deux clips ou au début (ou à la fin) d'un clip.

- 1 Faites glisser l'*Éditeur d'effets* souhaité du *chutier* jusqu'au point de montage entre les deux clips de la *Time-Line* ou au début (ou à la fin) d'un clip.
  - 2 Cliquez (bouton droit) sur la *transition* pour ouvrir son menu contextuel et sélectionnez *Edition*.
- ou
- 3 Double-cliquez simplement sur la *transition*.

## Application d'un Éditeur d'effets à un clip du projet

Il n'est pas nécessaire qu'un clip soit situé sur la *Time-Line* pour qu'un effet (de clip) lui soit appliqué :

- 1 ouvrez l'*Éditeur d'effets* de clip souhaité en utilisant l'une des méthodes décrites.
- 2 Cliquez sur le clip situé dans le *chutier* de la fenêtre *Projet* ou sur le bureau.

Le clip est chargé dans l'*Éditeur d'effets* et l'icône du clip apparaît sous forme d'une étoile à cinq branches.



La procédure de rendu ne commence pas tant que le clip n'est pas placé sur la *Time-Line*.

## Utilisation de l'image en prévisualisation

Au lieu de charger un clip dans l'*Éditeur d'effets*, vous pouvez travailler avec les images en prévisualisation (les panneaux gris ou bleus apparaissant dans le *Cache d'incrustation de l'Éditeur* lorsque aucun clip n'a été chargé à cet instant précis). Ceci peut s'avérer utile pour préparer et tester les effets puisque le volume de données à calculer est bien moindre, ce qui accélère la prévisualisation. (Voir aussi "*Visionneur d'effets*" en page 10-18.)

## Mode Plein écran de l'Éditeur d'effets



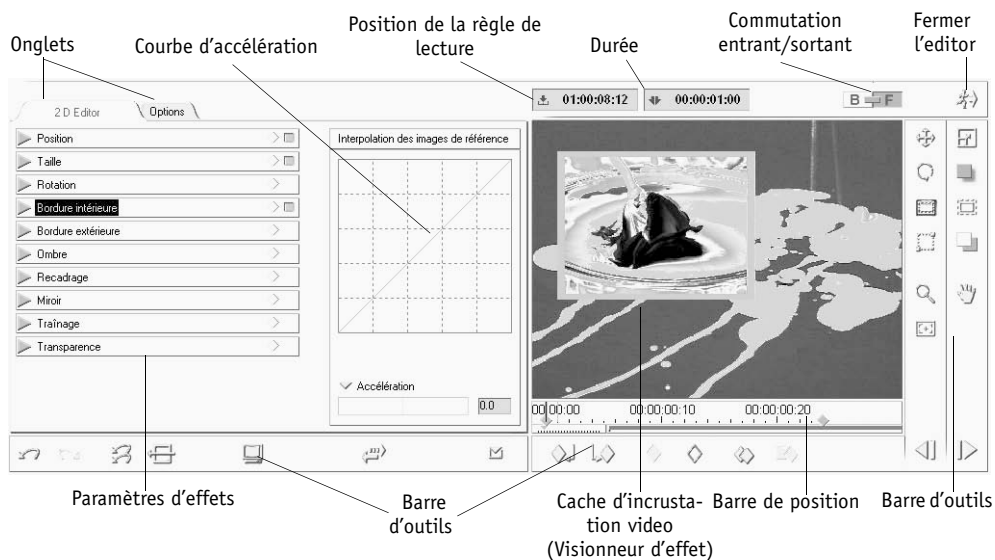
Si vous travaillez sur une configuration à deux moniteurs, vous pouvez régler les *moniteurs d'effets* en *mode Plein écran*. Le moniteur de gauche affiche dès lors l'incrustation vidéo pratiquement au format plein écran et les boutons d'outils sont disposés dans des fenêtres que vous pouvez déplacer librement dans le moniteur de droite.

Pour passer en *mode Plein écran*, cliquez sur le symbole d'outil indiqué dans la barre d'outils de l'*Éditeur d'effets* actif. Pour sortir du *mode Plein écran*, cliquez à nouveau sur le symbole.



Le mode Plein écran n'est généralement pas prévu sur les éditeurs d'effets en temps réel.

## Éléments et fonctions des Éditeurs d'effets



### Exemple d'un Éditeur d'effet (vue normale) : Éditeur 2D d'effets de transition

Cette section décrit les divers éléments des *Éditeurs d'effets* et explique comment ils sont utilisés. Tous les *Éditeurs d'effets* sont organisés de la même manière et certains de leurs paramètres sont identiques. Pour une description plus détaillée de ces paramètres d'effets, reportez-vous aux paragraphes décrivant chaque *Éditeur d'effets*. Cette section traite les sujets suivants :

**Visionneur d'effet** *page 10-18*

**Barre de position** *page 10-19*

**Affichage du Time Code** *page 10-19*

**Vue des canaux RVB et du canal Alpha** *page 10-20*

**images de référence** *page 10-20*

**Fonctions d'images de référence supplémentaires** *page 10-23*

**Courbe d'accélération (interpolation des images de référence)** *page 10-24*

**Paramètres d'effets et options** *page 10-30*

**Menu contextuel de l'Éditeur d'effets** *page 10-33*

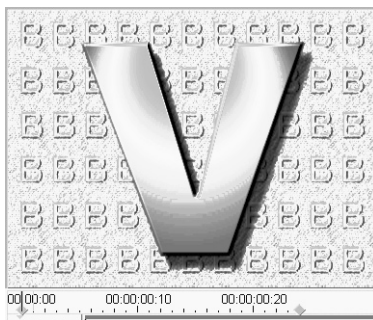
**Désactivation des paramètres modifiés** *page 10-36*

**Copie des paramètres dans les images de référence** *page 10-36*

**Fermeture des Éditeurs d'effets** *page 10-36*

## Visionneur d'effets

Le *visionneur d'effet* de l'Éditeur d'effets vous permet de prévisualiser les effets. Lorsque vous ouvrez un *Éditeur d'effets*, une mire par défaut apparaît.



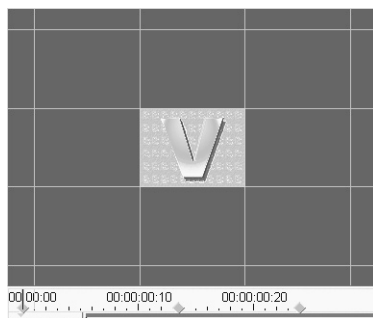
*Visionneur d'effet avec mire par défaut*



Cliquez sur le bouton *Zoom* pour soumettre l'incrustation vidéo du *visionneur d'effet* à un zoom avant ou à un zoom arrière. De plus, le choix de n'importe quel outil d'effet vous permettra d'activer momentanément l'outil *Zoom* en appuyant sur le bouton droit de la souris.

Glissez vers le haut pour un zoom avant sur l'incrustation, et vers le bas pour un zoom arrière. Un zoom arrière sur l'incrustation vous permet de voir la zone qui entoure la surface de base de l'écran tandis qu'un motif de grille apparaît.

La vue de "canevas" est présentée ci-dessous. Chaque rectangle du canevas correspond à un plein écran. Pour basculer de la vue plein écran à la vue à motif de grille standard de 325%, cliquez deux fois sur l'incrustation vidéo avec le bouton droit de la souris.



*Visionneur d'effet avec canevas et motif de grille*

Le *canevas* est utile lorsqu'il s'agit de maintenir une vue d'ensemble des effets de mouvement (effets 2D et 3D par exemple). Il vous permet de visualiser les clips et les parties d'une image sortant du cadre de l'écran, en cas de zoom et autres effets 2D/3D, par exemple.



La *vue de canevas* n'est qu'un mode de visualisation sans aucune influence sur l'effet lui-même. Il s'agit d'une fonction spécifique aux Éditeurs d'effets *Classic*.



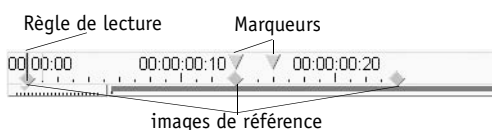
## Barre de position

La barre de position, située sous l'incrustation vidéo, est utilisable pour le scrubbing. Au fur et à mesure du déplacement de la *règle de lecture*, la valeur du Time Code change et reflète la position et la durée courantes. Pour plus d'informations sur le mode de fonctionnement de cette barre : “*Navigation avec la barre de position*” en page 8-54.



Appuyez sur la touche de FLÈCHE GAUCHE ou DROITE pour déplacer la *règle de lecture* d'une image.

Les *images de référence* et les *marqueurs* de clip apparaissent également sur la barre de position.



*Barre de position avec images de référence, marqueurs et règle de lecture*



Lorsque vous ouvrez un *Éditeur d'effets*, la *règle de lecture* peut se trouver à différents endroits de la *barre de position*. Tout dépend de la position de la *règle de lecture* sur la *Time-Line* au moment de l'ouverture. Si elle est située dans le clip ou la *transition*, elle conserve sa position. Si elle est située avant ou après le clip ou la *transition*, elle saute au début ou à la fin de la barre de position dans l'*Éditeur d'effets*, c'est-à-dire, sur la première ou la dernière image du clip ou de la *transition*.

## Affichage du Time Code

Deux champs de Time Code sont situés au-dessus de l'incrustation vidéo.

### Position de la règle de lecture

Le champ de gauche affiche le Time Code de la position courante de la *règle de lecture* sur la barre de Time Code.

### Durée du clip

Le champ de droite affiche la durée de l'effet. Dans le cas des effets de transition, la durée de la *transition* apparaît; dans le cas des effets de clip, la durée entre le point d'entrée et le point de sortie du clip apparaît.

## Vue des canaux RVB et du canal Alpha



Dans certains cas, il est très utile de visualiser les canaux de couleurs d'un clip (rouge, vert, bleu), son canal de luminance ou son canal alpha, s'il existe.

Cliquez sur le bouton représenté ici et sélectionnez dans le menu :

- ♦ *Normal* - tous les canaux sont affichés, y compris un canal alpha existant.
- ♦ *Superposition Alpha* - visualise le canal alpha par une superposition rouge. Dans cette dernière, un rouge plein indique une transparence totale qui bloque l'arrière-plan du canal RVB. Utile, par exemple, pour contrôler les effets d'une incrustation, surtout au niveau des bords de l'image en arrière-plan.
- ♦ *Couleur uniquement* - rouge, vert, bleu ensemble, sans canal alpha.
- ♦ *Rouge-vert-bleu* - soit-ou-ou. Utile pour les modifications de *Gain de couleur* ou de *Gamma (fonctions existant dans l'Éditeur de couleur)*.
- ♦ *Luminance* - Luminosité (échelle des gris; Y) uniquement.
- ♦ *Alpha* - affiche un canal alpha sous forme de motif en noir & blanc. Le blanc indique que l'image est opaque (aucune transparence), le noir signale des zones totalement transparentes et les niveaux de gris les divers degrés de transparence.
- ♦ *Alpha inversé* - identique à ce qui précède, mais inversé.



Tous les *Éditeurs d'effets* ne présentent pas ces options. Notez également : Il n'y a pas de paramètres à régler, mais une vue de modes à la place.

## images de référence

Pinnacle Liquid utilise des *images de référence* (ou images de référence) pour définir avec précision les différentes phases chronologiques d'un effet. Les *images de référence* repèrent des images particulières d'un effet dans lesquelles les réglages des paramètres d'effets ont été modifiés. Les *images de référence* permettent de définir des effets dans tous les *Éditeurs d'effets*.

### Pourquoi utiliser des images de référence ?

Chaque *image de référence* contient des informations sur les réglages de tous les paramètres d'effets traités à l'emplacement donné (taille et rotation de l'image, paramètres d'incrustation, motif de volet, etc.).

Lorsque vous lancez un effet avec image de référence, Pinnacle Liquid effectue une interpolation entre les divers réglages effectués dans les *images de référence* successives. Vous pouvez considérer les *images de référence* comme des "étapes" dans un effet et les utiliser pour définir les mouvements des images, de nouveaux réglages de volets, etc. Chaque fois que vous modifiez un réglage dans un *Éditeur d'effets*, Pinnacle Liquid insère automatiquement une nouvelle *image de référence* (si l'exploitation de cette fonctionnalité n'a pas été désactivée).

- ♦ Ainsi, une image qui passe sur une autre image est définissable avec seulement deux *images de référence*. La première *image de référence* place l'image dans le coin supérieur gauche de l'écran; la taille est mise à 0. La deuxième *image de référence* porte la taille de l'image à 100% et la place au centre. Lorsque vous lancez l'effet, Pinnacle Liquid effectue une interpolation entre les différents réglages des deux *images de référence*.



Aspect d'un effet 2D avec deux images de référence

- ♦ Si vous utilisez la fonction Courbe, vous pouvez définir une fonction spline d'accélération pour chaque *image de référence*. page 10-24
- ♦ Les effets Pinnacle Liquid comportent deux *images de référence* par défaut : une au début et une à la fin. Les deux *images de référence* sont réglées par défaut sur " aucun traitement d'image ". Vous pouvez modifier les *images de référence* par défaut et insérer de nouvelles *images de référence* sur la barre de position autant de fois qu'il sera nécessaire.



Vous pouvez également désactiver l'emploi des *images de référence* en cliquant sur l'onglet Options > Ne pas utiliser les images de référence (par défaut dans Éditeur de Couleur et Éditeur d'incrustation). Dans ce cas, l'effet ne comporte qu'un réglage de paramètre et, de ce fait, il ne varie pas dans le temps. page 10-31

## Définir une image de référence



Chaque fois que vous modifiez un paramètre dans un Éditeur d'effets, Pinnacle Liquid insère automatiquement une nouvelle *image de référence* au point indiqué sur la barre de position (située sous l'incrustation vidéo du visionneur d'effet). Cliquez sur ce bouton pour ajouter manuellement une *image de référence* comportant les paramètres courants à l'emplacement courant de l'effet.

## Copie d'images de référence



Utilisez ce bouton pour copier une *image de référence* dans le presse-papiers sans la supprimer de l'effet.



CTRL + C pour copier des *images de référence*.

## Coller une image de référence



Utilisez ce bouton pour coller une *image de référence* copiée à un autre point d'un effet.



CTRL + V pour coller des *images de référence*.

Les onglets situés à gauche du *visionneur d'effet* appellent des menus déroulants contenant des commandes regroupées par type. Pour appliquer les réglages à une *image de référence* donnée, faites glisser le losange contenu dans les barres des rubriques de l'onglet sur l'*image de référence* située sur la barre de position. Ceci est utile, par exemple, si vous désirez appliquer les mêmes réglages de bordures à certaines *images de référence* dans un effet sans déplacer la *règle de lecture* vers chacune d'elles.



Vous pouvez également appliquer les réglages à l'ensemble d'un effet en faisant glisser le losange jusqu'à l'incrustation vidéo.

## Supprimer une image de référence



Pour supprimer une *image de référence*, cliquez sur le bouton *Aller à l'image de référence précédente/suivante* pour déplacer la *règle de lecture* vers l'*image de référence* que vous voulez supprimer. Cliquez sur le bouton *Supprimer image de référence* pour supprimer l'*image de référence*.



SUPPRIMER



CTRL + X pour supprimer et copier dans le presse-papiers.

## Déplacer des images de référence

Maintenez la touche ALT enfoncée tout en faisant glisser l'*image de référence* à l'aide de la souris (bouton gauche enfoncé) jusqu'à la position désirée.

## Commentaires sur les images de référence

Les *images de référence*, tout comme les *marqueurs*, peuvent être commentées. Double-cliquez sur une *image de référence* pour ouvrir un champ de saisie. Vous pouvez entrer jusqu'à 25 caractères. Confirmez votre entrée par OK. Le commentaire de l'*image de référence* devient visible si le pointeur de la souris reste sur l'*image de référence* pendant plus d'une seconde.

## Outils supplémentaires des images de référence

Vous pouvez utiliser la barre d'outils située sous le cache d'incrustation vidéo pour contrôler le déroulement d'un effet. En plus des fonctions par défaut, l'onglet de la bibliothèque des fonctions du *Visionneur d'effet* contient des fonctions spéciales destinées au montage des effets. Pour plus d'informations, voir: "*Personnalisation des barres d'outils*" en page 17-9.

### **image de référence précédente**



Reculer la *règle de lecture* jusqu'à l'*image de référence* précédente.

### **image de référence suivante**



Avancer la *règle de lecture* jusqu'à l'*image de référence* suivante.

### **Aller au marqueur précédent**



Reculer la *règle de lecture* jusqu'au *marqueur* précédent.

### **Aller au marqueur suivant**



Avancer la *règle de lecture* jusqu'au *marqueur* suivant.

### **Déplacer le canevas**



Cliquez sur ce bouton pour déplacer une image sur le *canevas*. Cette fonction n'est active que si vous avez soumis le *canevas* à un zoom avant ( *page 10-18*). Vous pouvez maintenant faire glisser l'image dans l'incrustation vidéo. Cliquez (bouton droit) deux fois sur le bouton droit de la souris dans l'incrustation vidéo pour restaurer la taille par défaut du *canevas*.

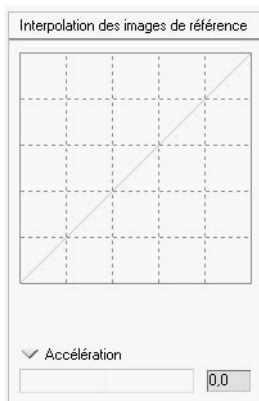
### **Marques de Zone de sécurité action/Titrage**



Cliquez sur ce bouton pour superposer les marques de la *surface d'image utile* et du *titre* à l'image visible dans le *visionneur d'effet* (ceci n'a aucune incidence sur la sortie de l'image).

## Courbe d'accélération

La courbe d'accélération située sur la gauche du *visionneur d'effet* permet de définir la cadence de changement entre deux *images de référence*. Les images du clip sont interpolées sur la base de la courbe définie. L'axe X de la grille représente le temps; l'axe Y représente le changement.



*Courbe d'accélération  
par défaut*

**Par exemple...** *page 10-24*

**Accélération linéaire** *page 10-25*

**Accélération à fonction spline** *page 10-25*

**Courbe d'accélération par défaut** *page 10-26*

**Accélération - Décélération** *page 10-28*

**Plage d'accélération** *page 10-29*

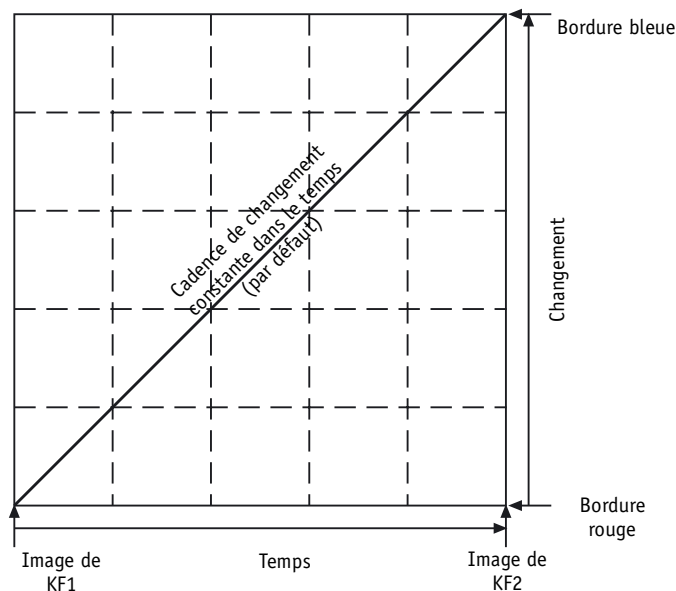
## Par exemple...

Soit par exemple un effet avec deux *images de référence*. La première *image de référence* est appelée KF1; la deuxième, KF2. Pour simplifier, la seule différence entre KF1 et KF2 est la couleur des bordures des clips : avec KF1, la bordure de l'image est rouge et, avec KF2, elle est bleue.

Le début de l'effet est représenté par KF1 (bordure rouge). Les valeurs de KF1 sont placées dans le coin inférieur gauche de la grille. Les valeurs de KF2 sont placées dans le coin supérieur droit de la grille (bordure bleue). L'axe horizontal entre KF1 et KF2 est l'axe des temps; l'axe vertical représente le changement d'effet, dans ce cas la couleur de la bordure.

## Accélération linéaire

La diagonale de la grille montre qu'il existe un cadence de changement régulière pendant la durée de KF1; la couleur de la bordure passe progressivement du rouge au magenta puis au violet et au bleu au fur et à mesure que vous exécutez l'effet. Ceci est une accélération linéaire dont la cadence de changement est constante du début à la fin.



*Accélération linéaire*

## Accélération à fonction spline

Vous pouvez également définir une accélération à fonction spline pour laquelle la cadence de changement varie avec le temps. L'accélération spline est affichée sous forme de courbe. Deux types de fonctions spline d'accélération sont applicables à un effet : "Courbe d'accélération par défaut" ou "Accélération - Décélération". Ces options sont présentes dans le menu contextuel.

✓ Courbe d'accélération par défaut  
Accélérer - Décélérer

Vous pouvez définir une courbe d'accélération selon trois méthodes :

- ♦ Faire glisser la ligne d'accélération avec la souris.
- ♦ Faire glisser le curseur situé sous le champ *Accélération* au bas de la boîte.
- ♦ Saisir une valeur dans le champ voisin du curseur.

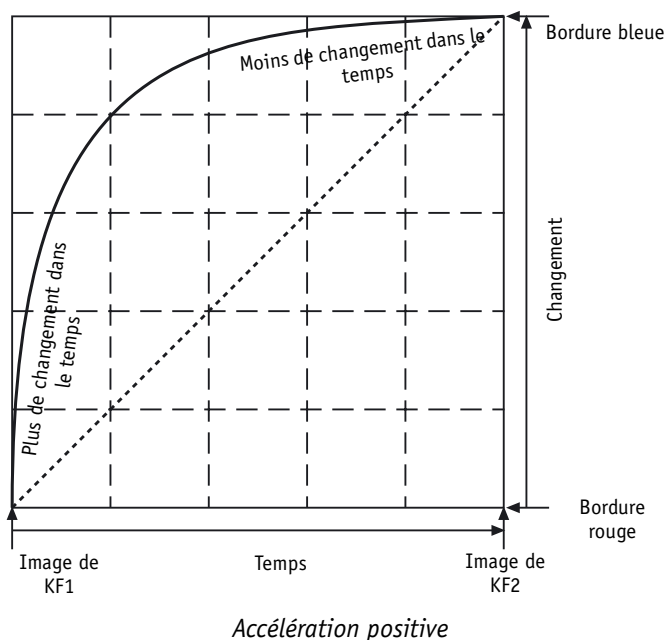
Les trois vues reflètent la courbe d'accélération ainsi définie.



Vous pouvez définir une courbe d'accélération différente pour chaque *image de référence* dans un effet, mais vous ne pouvez affecter qu'une seule courbe à chaque *image de référence*. Cela signifie que la même courbe d'accélération s'applique à tous les changements qui se produisent entre deux *images de référence* données. En d'autres termes, si les *images de référence* changent de taille et de couleur de bordure, la même courbe d'accélération s'applique à l'interpolation de la taille et de la couleur.

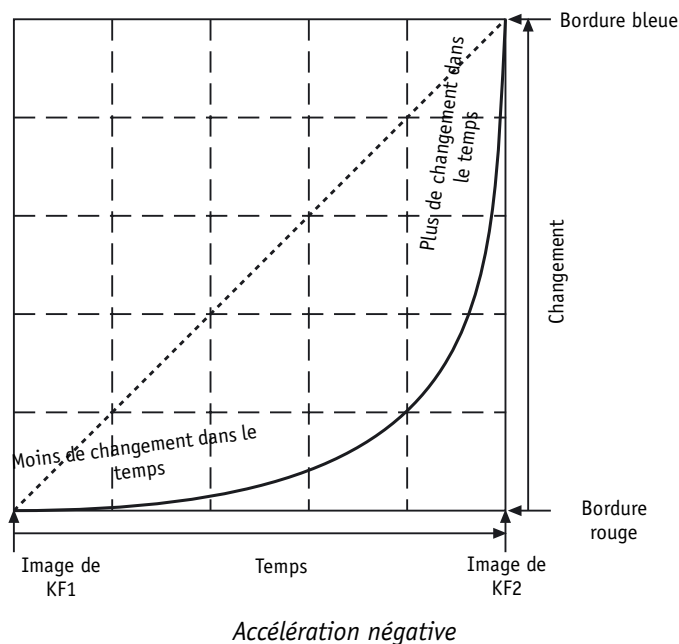
## Courbe d'accélération par défaut

La figure ci-dessous illustre une valeur d'accélération positive en mode par défaut. Dans le cas de courbes de fonctions positives, la cadence de changement est élevée immédiatement après la première *image de référence* au début de l'effet (KF1) et diminue vers la fin de l'effet (KF2). Avec une valeur d'accélération de 85 par exemple, la couleur de bordure peut passer du rouge au magenta et au violet pendant la première moitié de l'effet. Le passage du violet au bleu serait alors beaucoup plus lent et se produirait pendant la deuxième moitié de l'effet.



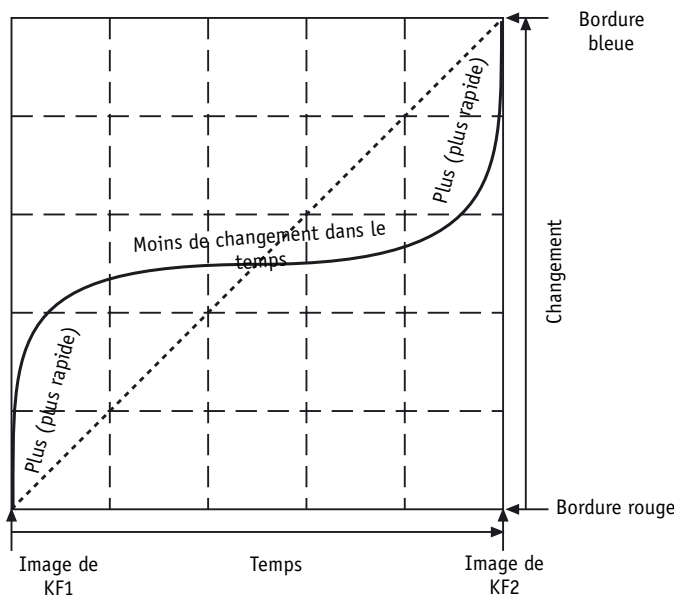


La figure ci-dessous illustre une courbe de fonction négative en mode par défaut. Dans le cas de courbes de fonctions négatives, la cadence de changement est faible immédiatement après la première *image de référence* au début de l'effet (KF1) et augmente vers la fin de l'effet (KF2). Avec une valeur d'accélération de -85 par exemple, la couleur de bordure peut passer du rouge au magenta pendant la première moitié de l'effet. Le passage du magenta au violet et au bleu serait alors beaucoup plus rapide et se produirait pendant la deuxième moitié de l'effet.



## Accélération - Décélération

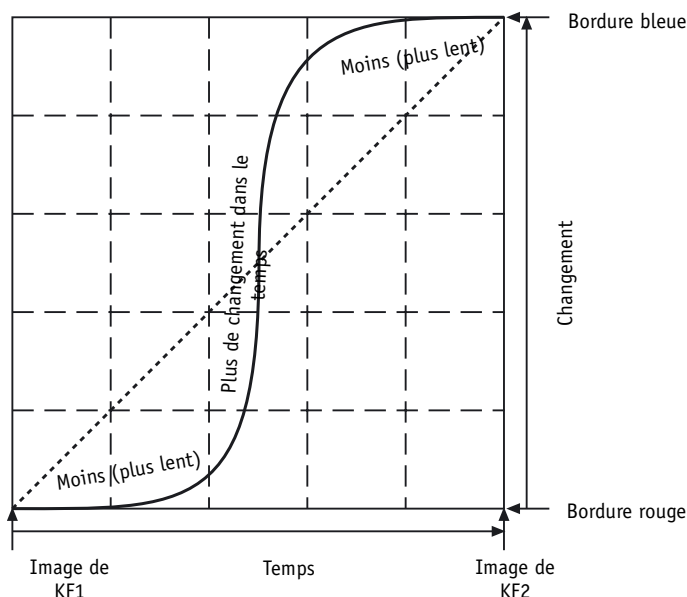
L'autre mode d'accélération à fonction spline est *Accélération - Décélération*. Dans ce mode, la cadence de changement varie deux fois. La figure ci-dessous illustre un exemple de réglage positif dans ce mode.



*Courbe d'accélération - décélération positive*

La cadence de changement est plus grande au début et à la fin de l'effet, et diminue dans la partie intermédiaire.

Avec des valeurs d'accélération - décélération négatives, la cadence de changement est plus faible au début et à la fin de l'effet, et augmente dans la partie intermédiaire, comme le montre la figure suivante.



*Courbe d'accélération - décélération négative*

## Plage d'accélération

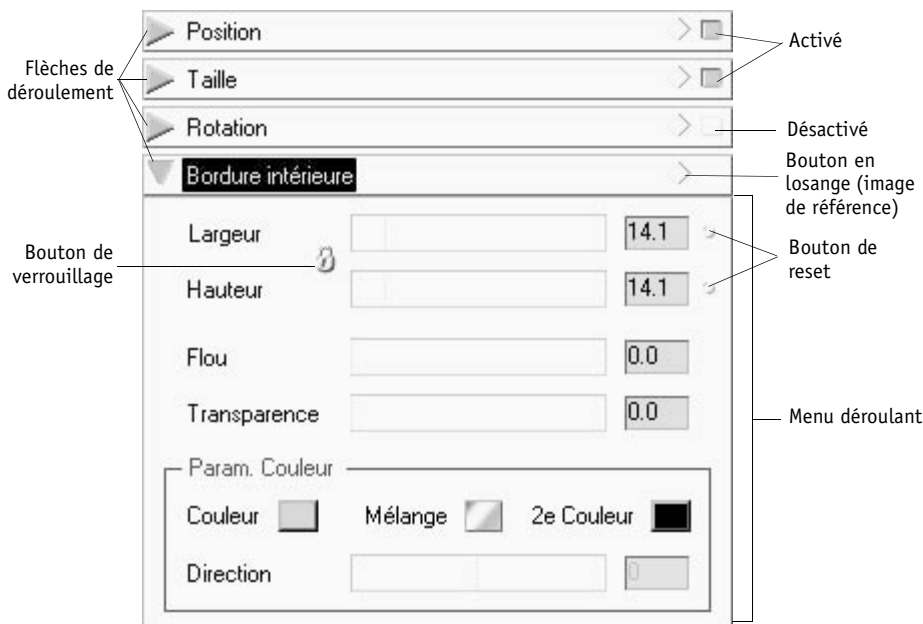
Dans les deux modes de fonction spline, la plage d'accélération est égale à  $\pm 100$ ; 0 est le réglage par défaut et correspond à une accélération linéaire. A 100, le trajet d'accélération est un angle droit; tous les changements entre les *images de référence* se produisent en KF1. Dans notre exemple, la couleur de bordure passerait immédiatement du rouge au bleu, puis se stabiliserait au bleu pendant le reste de l'effet. Avec un réglage de -100, aucun changement ne se produirait jusqu'à KF2; la bordure resterait rouge pendant toute la durée de KF1, puis passerait instantanément au bleu à KF2. Dans les deux cas, il n'existe aucune étape intermédiaire; la couleur change instantanément sans passer par les étapes de transition du magenta et du violet. Ceci est comparable à un cut, par opposition à un fondu; les réglages d'*image de référence* "sautent" sans interpolation.

## Paramètres d'effets et Options

A l'aide des deux onglets à gauche de l'*Éditeur d'effets*, vous pouvez personnaliser les paramètres d'effets et les autres options.

### Onglet Paramètres d'effets

Les menus déroulants de l'onglet gauche contiennent tous les paramètres de l'effet considéré.



#### Onglet Paramètres d'effets et menu déroulant Bordure intérieure (Editeur 2D)

Pour générer des effets, vous disposez de plusieurs méthodes de réglage des paramètres de l'*Éditeur d'effets* :

- ♦ en sélectionnant une rubrique dans une liste déroulante,
- ♦ à l'aide d'un curseur ou d'un bouton,
- ♦ en entrant une valeur numérique,
- ♦ en activant un bouton d'outil et en déplaçant la souris dans l'incrustation vidéo,
- ♦ en sélectionnant des couleurs dans la palette.

Certaines fonctions connexes définies à l'aide d'un curseur (largeur et hauteur par exemple) peuvent être liées en cliquant sur le bouton *Verrouiller* (l'icône *Verrouiller se ferme*). Dans ce cas, chaque changement éventuel apporté à un paramètre affecte directement l'autre paramètre. Si l'icône *Verrouiller* est ouverte, les paramètres sont configurables séparément.



Pour affiner les réglages des paramètres d'effets, nous vous conseillons d'utiliser la molette de votre souris.

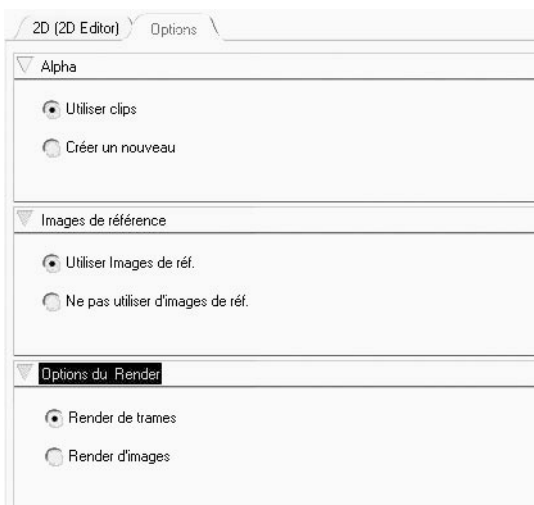
## Options

L'onglet *Options* présente trois menus déroulants :

- ♦ *Alpha* - vous permet de désactiver un canal alpha existant et d'en créer un nouveau, par exemple pour des titres graphiques.
- ♦ *images de référence* - vous permet de déterminer si des *images de référence* doivent être utilisées dans l'effet.  
Il est recommandé de ne pas utiliser d'*images de référence* si l'effet maintient les paramètres constant pendant toute sa durée.
- ♦ *Options du rendu* - vous permet de déterminer si l'effet doit être calculé en trames ou en images.



Normalement, l'option *Rendu Images* doit être sélectionnée. L'option *Rendu Images* n'est utile que pour certains effets (par exemple, pour certains effets d'incrustation, elle aide à obtenir de meilleurs résultats d'incrustation). Toutefois, si le produit final est un "film" -- qui comporte également des séquences AVI et Quicktime -- le réglage au niveau des images est utile car les Éditeurs d'effets effectuent alors un rendu en mode image.



*Onglet Options*

## Barre d'outils

La barre d'outils située sous les onglets et les courbes d'accélération contiennent des boutons d'édition d'effets spéciaux. Pour personnaliser les boutons de cette barre d'outils, faites-les glisser de l'onglet *Général* de la fenêtre *Personnaliser*. (Voir aussi "Personnalisation des barres d'outils" en page 17-9.)



### Restaurer l'état initial



Rétablit l'état initial (l'état prévalant lors de la première ouverture de l'Éditeur d'effets).

### Restaurer par défaut



Rétablit tous les paramètres aux réglages par défaut d'usine.

### Permuter les sources



Utilisez ce bouton pour basculer des clips entrants aux clips sortants d'un effet de *transition* afin d'appliquer l'effet donné à l'autre clip.

### Inverser le sens de l'effet



Cliquez sur ce bouton pour inverser le sens de l'effet.

## Menu contextuel de l'Éditeur d'effets



Le menu contextuel d'un Éditeur d'effets contient les options de paramétrage des effets.

Impossible d'annuler	
Impossible de rétablir	
Couper	Ctrl+X
Copier	Ctrl+C
Coller	Ctrl+V
Couper les propriétés	▶
Copier les propriétés	▶
Coller les propriétés	▶
Coller sur toutes les images-clé	▶
Afficher	▶
Propriétés...	

Menu contextuel de l'Éditeur d'effets

### Annuler

Cliquez sur *Undo* (Annuler) pour annuler la dernière action exécutée et replacer l'effet dans l'état qui était le sien avant que vous n'exécutiez cette action. Pinnacle Liquid mémorise les 64 changements effectués par vous pendant une session de montage d'effets donnée, ce qui vous permet de rappeler pratiquement chaque état précédent.



### Rétablir

Cliquez sur *Redo* (Rétablir) pour annuler la dernière annulation effectuée et replacer l'effet dans l'état qui était le sien avant que vous n'utilisiez la fonction *Undo* (jusqu'à 64 étapes).



Les boutons *Undo* et *Redo* sont présents sur la barre d'outils située sous les onglets et menus flash.

### Couper

Cliquez sur *Couper* pour supprimer de l'effet l'*image de référence* de la *règle de lecture* et la copier dans le presse-papiers. Vous pouvez ensuite utiliser *Coller* pour insérer l'*image de référence* coupée en un autre point de l'effet.



### Copier

Cliquez sur *Copier* pour copier l'*image de référence* située sur la *règle de lecture* dans le presse-papiers sans la supprimer de l'effet. Vous pouvez ensuite utiliser *Coller* pour insérer l'*image de référence* copiée en un autre point de l'effet.



### Coller

Cliquez sur *Coller* pour insérer une *image de référence* coupée ou copiée du presse-papiers dans l'effet à l'emplacement de la *règle de lecture*.



## Couper > (avec sous-menu)

Cliquez sur *Couper* > pour ouvrir un sous-menu et y spécifier les caractéristiques que vous désirez supprimer d'une *image de référence* donnée. Par exemple, vous pouvez effacer les valeurs de rotation de l'*image de référence* tout en maintenant sa taille courante. Les propriétés coupées sont placées dans le presse-papiers au cas où vous désireriez les coller dans d'autres *images de référence*.

## Copier > (sans sous-menu)

Cliquez sur *Copier* > pour ouvrir un sous-menu et y spécifier les caractéristiques que vous désirez copier dans le presse-papiers à partir d'un point donné dans un effet. Ceci vous permet, par exemple, de copier un réglage que vous pourrez coller dans plusieurs *images de référence*.

## Coller > (avec sous-menu)

Cliquez sur *Coller* > pour ouvrir un sous-menu et y spécifier les caractéristiques contenues dans le presse-papiers que vous désirez appliquer à un point donné dans un effet. Si par exemple, vous avez coupé ou copié l'intégralité d'une *image de référence* dans le presse-papiers, vous pouvez appliquer uniquement ses réglages de taille à une *image de référence* et ses réglages de rotation à une autre.



Si vous collez une propriété que vous n'avez pas copiée ou coupée auparavant, Pinnacle Liquid utilise les réglages par défaut de la propriété. Si par exemple, vous collez une taille sans réglage de taille dans le presse-papiers, Pinnacle Liquid attribuera la taille de 100% à l'*image de référence*.

## Coller sur toutes les images de référence

Cliquez sur *Coller* dans toutes les *images de référence* pour appliquer le contenu du presse-papiers à toutes les *images de référence* de l'effet.



Vous pouvez également utiliser les icônes en forme de losange des barres des rubriques d'onglets pour copier et coller les *images de référence*. Pour cela, faites glisser l'icône losange du paramètre concerné sur une *image de référence* de la barre de position pour copier ces réglages ou faites-la glisser sur l'incrustation vidéo pour copier les réglages sur toutes les *images de référence*.



## Afficher

Cliquez sur *Afficher* pour ouvrir un menu et commander l’affichage du *visionneur d’effet*. Ces réglages n’affectent pas l’effet lui-même; ils ne constituent que des options d’affichage en vue de la personnalisation de l’aspect du clip en prévisualisation. Vous pouvez activer et désactiver les fonctions suivantes (une coche placée près d’une rubrique signifie qu’elle est activée) :

- ◆ *Arrière-plan*
  - lorsque cette option est activée, la vidéo de plus faible priorité sur la *Time-Line* (image d’arrière-plan) est visible lorsque vous déplacez, saisissez ou redimensionnez l’image d’arrière-plan. Lorsqu’elle est désactivée, ou en l’absence de couches de plus faible priorité sur la *Time-Line*, l’arrière-plan est noir.
- ◆ *Avant-plan 100%*
  - opacifie complètement l’image d’avant-plan. Aucun arrière-plan n’est visible dans les zones où l’avant-plan et l’arrière-plan se recouvrent.
- ◆ *Avant-plan 75%*
  - rend l’image d’avant-plan en partie transparente. L’arrière-plan apparaît à travers l’image d’avant-plan.
- ◆ *Avant-plan 50%*
  - rend l’image d’avant-plan à moitié transparente.
- ◆ *Avant-plan 25%*
  - rend l’image d’avant-plan très transparente. Utilisez ce réglage lorsque les réglages de 75% ou 50% ne sont pas suffisamment transparents pour que vous puissiez distinguer les détails de l’arrière-plan.



Si vous créez un effet de transition dans lequel vous modifiez également l’arrière-plan, utilisez cette fonction pour pouvoir modifier l’image d’arrière-plan si elle est entièrement recouverte par l’image d’avant-plan.

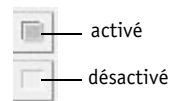
## Propriétés

Cliquez sur *Propriétés* pour ouvrir la boîte de dialogue *Propriétés* qui contient trois onglets de réglage de la qualité de l’effet et de la prévisualisation. Pour plus d’informations à ce sujet, reportez-vous à “*Qualité du rendu et de la prévisualisation (applicable uniquement aux effets Classic)*” en page 10-40.

## Désactivation des paramètres modifiés

Un carré concave (enfoncé) sur la barre des rubriques de l'onglet signale que les réglages de ce menu déroulant ont été modifiés (ils ne sont plus les réglages par défaut) et sont activés.

Pour désactiver toutes les valeurs d'un menu déroulant, cliquez sur le carré pour qu'il prenne un aspect normal (non enfoncé). Il convient de remarquer que ceci ne réactive pas les réglages par défaut, mais empêche simplement l'application des réglages à l'effet.



## Copie des réglages dans les images de référence



Faites glisser le losange de la barre des rubriques de l'onglet sur une *image de référence* de la barre de position afin d'appliquer les réglages du menu déroulant à cette *image de référence*. Vous pouvez également appliquer les réglages à l'ensemble d'un effet en faisant glisser le losange sur l'incrustation vidéo.

## Fermeture des Éditeurs d'effets (Démarrage du calcul)



Cliquez sur ce bouton pour fermer l'*Éditeur d'effets*.

Si nécessaire, Pinnacle Liquid commence le calcul des modifications effectuées sans demander d'autre confirmation.

Si aucune modification n'a été effectuée, rien n'est à calculer.



Vous pouvez déterminer le temps écoulé entre le moment où vous fermez l'Éditeur et celui où le calcul commence. (Voir aussi "*Qualité du rendu et de la prévisualisation (applicable uniquement aux effets Classic)*" en page 10-40.)

## Calcul (ou rendu) final des effets



Des programmes résidents (autrement dit des logiciels exécutés en tâche de fond, comme les antivirus) peuvent bloquer ou simplement gêner le rendu. Les firewalls Internet peuvent également poser certains problèmes. Pensez à désactiver ces programmes pendant que vous travaillez avec Pinnacle Liquid.

## Visionneur du rendu



Le rendu s'effectue automatiquement en arrière-plan. Pendant cette opération, un symbole Sigma clignotant apparaît sur la barre des tâches. Pour contrôler le déroulement du rendu, cliquez sur le bouton *Sigma* pour ouvrir le *visionneur du rendu*.



Pinnacle Liquid effectue également la lecture partielle des transitions ou effets de clip calculés sur la *Time-Line*. Si aucune donnée calculée n'est disponible, un point d'exclamation gris sur fond blanc apparaît dans l'incrustation pendant que la *règle de lecture* parcourt une section qui n'est pas encore calculée.



*Visionneur du rendu*

Le *visionneur du rendu* affiche l'image vidéo en cours de calcul. Sous le cache d'incrustation vidéo apparaît une vue d'état du rendu :

- ◆ Cliquez sur *Arrêter le rendu* pour arrêter le processus de calcul.
- ◆ Cliquez sur *Démarrer le rendu* pour lancer ou reprendre le processus de calcul.
- ◆ Cochez la case pour activer ou désactiver le rendu des parties jaunes (ceci active/désactive le rendu en tâche de fond des effets en temps réel).

Pour plus d'informations, voir "*Gestion du rendu d'effets logiciels en temps réel*" en page 11-7.



Tout processus de rendu interrompu manuellement doit également être relancé. Si ceci n'est pas fait, aucun autre rendu ne pourra avoir lieu.

- ◆ Cliquez sur *Fermer* pour sortir du *visionneur du rendu* (la modulation du signal Sigma indique que le rendu se poursuit en arrière-plan).
- ◆ "*Inactif*" signale qu'il n'y a rien à calculer.
- ◆ Pendant le rendu, une vue apparaît et présente des informations sur son état (temps restant, nombre d'images calculées, etc.).



Une *partie sur la Time-Line* surmontant un segment contenant des effets non calculés s'affiche en rouge. De gauche à droite, cette zone disparaît progressivement de la *partie* au fur et à mesure du déroulement du rendu.

## Suppression des fichiers de rendu

Les fichiers de rendu, c'est-à-dire les fichiers créés lorsque des effets ou des clips du Éditeur Timewarp sont calculés, peuvent être supprimés de manière sélective.

Il peut s'avérer nécessaire de supprimer des fichiers de rendu lorsque, par exemple, après une *Numérisation par lot*, vous souhaitez recalculer manuellement des effets sur la base du matériau nouvellement numérisé. Vous pouvez également désirer supprimer des fichiers dont vous n'avez plus besoin (pour faire de la place sur le support de stockage). Les options suivantes sont disponibles :

### Supprimer des fonctions dans l'icône Corbeille du bureau

Le menu contextuel de l'icône *Corbeille* sur le bureau contient un certain nombre d'options de suppression des fichiers de rendu s'appliquant au *projet* en cours. Sélectionnez :

*Supprimer les fichiers de rendu du projet :...*

- ♦ *Non utilisés par une séquence* -  
Cette option supprime les fichiers de rendu qui ne font référence à aucune *séquence* existante dans le *projet*.
- ♦ *Non utilisés par la séquence en cours* -  
Cette option supprime tous les fichiers de rendu à l'exception de ceux utilisés dans la *séquence* située actuellement sur la *Time-Line*.
- ♦ *Non utilisés par la(les) séquence(s) sélectionnée(s) dans la fenêtre Projet* -  
Cette option supprime tous les fichiers de rendu à l'exception de ceux qui appartiennent aux *séquences* sélectionnées dans la fenêtre *Projet*.

### Supprimer des fonctions dans le menu contextuel de la Time-Line

Ces fonctions de suppression sont appliquées aux fichiers de rendu qui appartiennent à la *séquence* située actuellement sur la *Time-Line*. Sélectionnez :

*Supprimer les fichiers de rendu...*

- ♦ *entre les points d'Entrée/Sortie* -  
pour supprimer des fichiers de manière sélective ou
- ♦ *de la séquence en cours (tous)* -  
pour supprimer tous les fichiers de rendu de la *séquence*.

## Qualité du rendu et de la prévisualisation (applicable uniquement aux effets Classic)

Utilisez la fenêtre *Propriétés des effets* pour contrôler la qualité du rendu et de la prévisualisation. Cette fenêtre peut être ouverte de deux manières :



- ♦ Sur la barre d'outils de l'Éditeur d'effets, cliquez sur le bouton de Menu contextuel de l'Éditeur d'effets > *Propriétés*.
- ♦ Cliquez sur le menu *Editer > Panneau de configuration > Onglet Site > Propriétés de l'Éditeur d'effets*.

### Qualité du rendu

Utilisez l'onglet *Qualité du rendu* pour en régler la qualité. Vous pouvez choisir entre *Meilleure qualité*, *Qualité supérieure* et *Prévisualisation rapide*. Utilisez l'option *Meilleure qualité pour la création des masters*.



Pinnacle Liquid calcule les effets dans l'espace des couleurs YUV, en qualité YUV non compressé et au niveau du sous-pixel.

### Qualité de la prévisualisation

Utilisez l'onglet *Qualité de la prévisualisation* pour contrôler cette dernière. Vous pouvez choisir entre *Meilleure qualité*, *Qualité supérieure* et *Prévisualisation rapide*. Pour accélérer l'affichage des résultats pendant la prévisualisation, utilisez les fonctions *Meilleure qualité en dernier* et *Prévisualisation rapide en premier*. Par exemple, utilisez *Meilleure qualité* et *Prévisualisation rapide* en premier de telle sorte que pendant le montage, une prévisualisation rapide soit visionnée suivie de la meilleure qualité. Utilisez la *Qualité supérieure* avec *Meilleure qualité en dernier* et *Prévisualisation rapide en premier* comme nouvelle étape d'augmentation de la qualité.

### Système

L'onglet *Système* vous permet d'optimiser votre équipement informatique pour réaliser vos effets Pinnacle Liquid.

### Sauvegarde des effets créés personnellement

Après avoir créé un effet au moyen de l'un des *Éditeurs d'effets*, vous pouvez le sauvegarder et lui donner un nom. Procédez comme suit :

- 1 Créez l'effet et positionnez-le sur la *Time-Line* ou utilisez-le comme un effet de clip ou une *transition*.
- 2 Cliquez (bouton droit) sur le trait coloré/l'icône d'effet (pour l'effet de clip) ou sur la *transition* pour ouvrir le menu contextuel de la *transition*.
- 3 Sélectionnez *Copier*.
- 4 Choisissez dans le *projet* n'importe quel *chutier* autre que **Bibliothèque** et ajoutez l'effet en sélectionnant le menu contextuel du *chutier* > *Coller*.  
Ce même menu contient aussi la fonction *Renommer*.

---

## Description détaillée des Pinnacle Liquid Classic Éditeurs d'effets

---

Cette section décrit en détail les *Éditeurs d'effets* disponibles dans Pinnacle Liquid et fournit des exemples à suivre pas à pas pour créer des effets de transition et des effets de clip. Elle traite des sujets suivants :

**Éditeurs d'effets de transition : Principes de base** *page 10-43*

**Éditeur 2D d'effets de transition** *page 10-45*

**Éditeur 3D d'effets de transition** *page 10-54*

**Pas à pas : Création d'un effet de transition en 2D** *page 10-50*

**Éditeur de volets de transition** *page 10-55* **(Wipe Editor)**

**Pas à pas : Création d'un effet de volet de transition** *page 10-58*

**Éditeur 2D d'effets de clip** *page 10-60*

**Éditeur 3D d'effets de clip** *page 10-61*

**Éditeurs de volets d'effets de clip** *page 10-75*

**Éditeur de couleurs** *page 10-76*

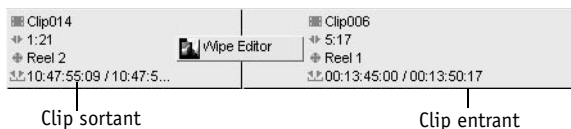
**Éditeur d'incrustation** *page 10-80*

**Éditeur de Filtres** *page 10-92*



## Éditeurs d'effets de transition : Principes de base

Les *transitions* exigent toujours deux signaux vidéo. Le type d'effet de transition le plus simple est le *fondue enchaîné* dans lequel le clip situé à gauche de la *transition* sur la *Time-Line* (le clip sortant) est mélangé au deuxième clip (le clip entrant). Cet effet nécessite deux signaux vidéo. Les paramètres de ces signaux sont contrôlables dans les *Éditeurs d'effets*.



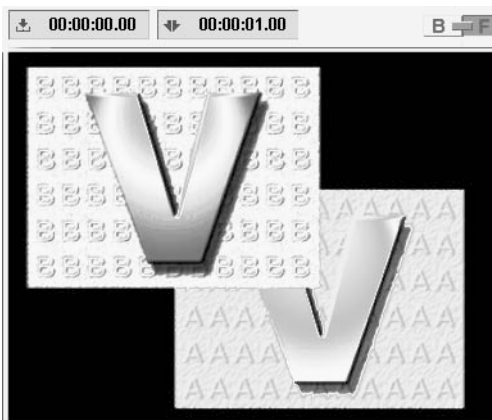
*Éditeur de volets de transition*



L'un des signaux intervenant peut aussi être "noir". C'est le cas si la *transition* est positionnée au début ou à la fin d'un clip et touche ainsi une position vide (= "noire") sur la *Time-Line*. Exemples : fondu à l'ouverture, fondu à la fermeture. Voir aussi "*Time-Line 'vide'*" en page 9-5.

### Clip sortant/entrant

Les effets de *transition* sont souvent beaucoup plus complexes que les effets de clip car ils impliquent deux clips dans un Éditeur d'effets. En un point de la *transition*, les clips se trouvent soit en avant-plan soit en arrière-plan, comme dans le cas d'un volet ou d'une diapositive.



*Clip entrant en avant-plan*

Lorsque vous ouvrez un *Éditeur 2D d'effets de transition*, le bouton suivant apparaît sur le côté droit au-dessus de l'incrustation. Les deux clips impliqués dans l'effet de *transition* sont représentés sur le bouton :



Lorsque vous modifiez un effet de *transition*, vous devez distinguer le clip entrant du clip sortant. Cliquez dans la zone gauche ou droite de ce bouton pour sélectionner le clip actif à modifier. Sur la capture d'écran ci-dessus, le clip entrant peut être modifié. Quel que soit l'outil que vous utilisez à cet instant, les modifications effectuées sont appliquées au clip entrant. Pour modifier le clip sortant, il est nécessaire de cliquer sur l'autre côté du bouton.

Le bouton indique également quel clip est en avant-plan et lequel est en arrière-plan.

## Arrière-plan/Avant-plan

La présence d'un clip en avant-plan ou en arrière-plan définit quand et comment ce clip recouvre partiellement ou totalement l'autre clip pendant la transition. La fonction Avant-plan/Arrière-plan définit la "priorité".

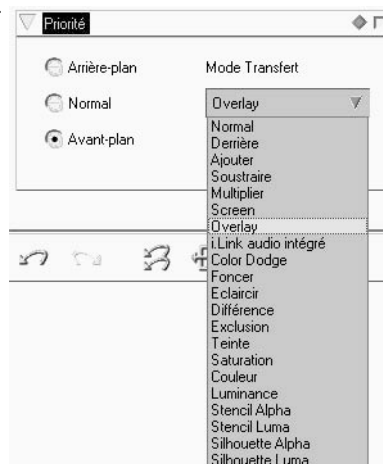
Il existe deux méthodes de définition de l'avant-plan et de l'arrière-plan pour le clip sélectionné :

- ◆ Cliquez sur le bouton *Envoyer ce clip en Avant-plan/Arrière-plan* sur le côté droit de la barre d'outils de l'Éditeur d'effets.
- ◆ Cliquez sur le menu déroulant *Priorité > Avant-plan* ou *Arrière-plan*:

Cliquez sur *Arrière-plan* si vous désirez que le clip demeure en arrière-plan et soit partiellement ou totalement recouvert par le clip d'avant-plan, selon l'effet recherché.

## Mode Transfert (Opération de compositing)

Dans le cas d'un clip d'avant-plan, diverses fonctions (modes de transfert, jadis opérations de compositing) sont disponibles pour définir le mode de recouvrement du clip d'arrière-plan.



Les options disponibles sont plus ou moins identiques à celles présentes dans le logiciel graphique évolué.



Utilisez le bouton *Envoyer le clip en Avant-plan/Arrière-plan* pour basculer de l'option d'arrière-plan à l'option d'avant-plan spécifiée dans la boîte de dialogue *Priorité*. Rappelez-vous que cette fonction influe sur l'effet. Pour traiter un clip d'arrière-plan invisible, vous devrez soit diminuer les dimensions du canevas (avec le bouton *Zoom* ou en faisant glisser la zone avec le bouton droit de la souris) soit régler la transparence de la vue du clip d'avant-plan (*menu contextuel de l'Effet > Afficher > % Avant-plan*).

## Éditeur 2D d'effets de transition

L'Éditeur 2D d'effets de *transition* permet de générer des effets en 2D. Ces effets étant composés de deux clips, ils peuvent présenter une certaine complexité. Les *images de référence* permettent de définir l'animation de ces effets.

### Ouverture de l' Éditeur d'effets

Le système propose plusieurs méthodes d'ouverture de l'Éditeur 2D d'effets de *transition* :

- ◆ Dans la fenêtre *Projet*, cliquez sur **Bibliothèque** > *Classic Transition FX* > *Editors*. Faites glisser l'Éditeur 2D de la zone de contenu jusqu'à un cut sur la *Time-Line*. Cliquez (bouton droit) sur l'effet puis, dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur *Édition* pour ouvrir l'Éditeur avec les clips correspondants.



Si vous avez déjà créé une copie de l'Éditeur dans un *chutier* autre que **Bibliothèque** > *Classic Transition FX* > *Editors*, cliquez sur *Ouvrir* dans le menu contextuel ou cliquez simplement deux fois sur l'effet.

Dans le *visionneur d'effet*, une mire apparaît par défaut. En général, une prévisualisation de l'effet fonctionne plus rapidement et plus harmonieusement avec ces mires de réglage qu'avec des clips vidéo. C'est pourquoi nous vous conseillons d'appliquer cette méthode pour ouvrir l'Éditeur 2D si vous souhaitez tester vos effets.

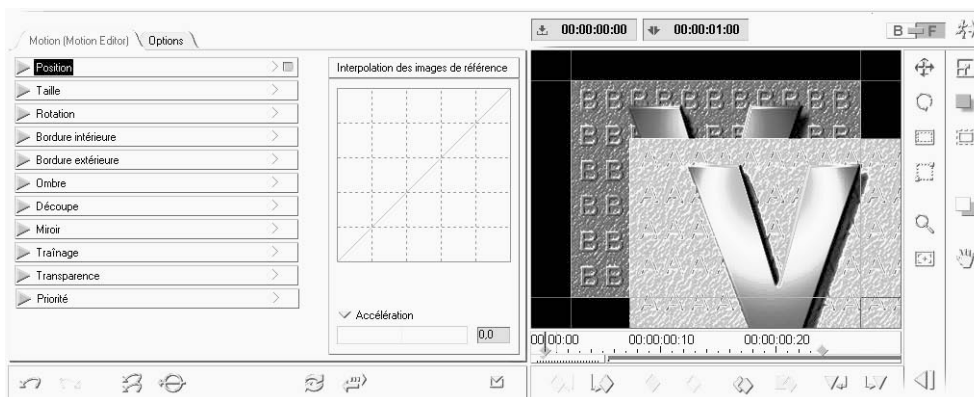


- ◆ Le bouton *Éditeur 2D* de la barre d'outils du *visionneur final* permet d'ouvrir l'Éditeur 2D. Si à ce stade vous cliquez sur une *transition* déjà présente sur la *Time-Line*, elle sera chargée dans l'Éditeur qui à présent assume également les fonctionnalités de l'Éditeur 2D d'effets de *transition*.

La plupart des fonctions de l'Éditeur 2D d'effets de *transition* sont contrôlables à la fois à partir de la souris, d'un bouton, du curseur et/ou d'un champ de saisie. L'utilisation des menus déroulants vous apporte souvent une précision accrue car vous pouvez saisir les valeurs numériques exactes et les champs peuvent être contrôlés manuellement (voir le paragraphe ( voir aussi "*Paramètres d'effets et Options*" en page 10-30)).



Cliquez deux fois sur l'incrustation vidéo pour rétablir les réglages par défaut du bouton activé.



Éditeur 2D d'effets de transition

## Position



Utilisez cette fonction pour contrôler le positionnement horizontal et vertical du clip entrant et/ou du clip sortant.

- ◆ Réglage des paramètres dans le menu :  
Placez les curseurs sur une position ou valeur donnée entre  $\pm 400\%$  (quatre fois la largeur ou la hauteur de l'image). Cliquez sur *Centrer l'image* pour positionner un clip au centre de l'incrustation vidéo.
- ◆ Réglage des paramètres directement dans l'incrustation vidéo :  
cliquez sur le bouton *Position*. Faites glisser les clips directement dans le *visionneur d'effet* pour un positionnement approximatif.



Si vous maintenez la touche CTRL enfoncée pendant le déplacement de la souris, l'axe vertical varie par rapport à un axe horizontal fixe. Si vous maintenez la touche SHIFT enfoncée, c'est l'axe horizontal qui varie pendant que l'axe vertical reste fixe.

## Taille



Utilisez cette fonction pour régler la taille de l'image.

- ◆ Configuration des réglages dans le menu :  
Placez les curseurs *Largeur* et *Hauteur* sur une position ou valeur donnée entre 0 et 400 %. Si vous désirez contrôler la largeur et la hauteur simultanément (rapport d'aspect), cliquez sur le bouton *Verrouiller*. Cliquez sur *Taille d'origine* pour redonner sa taille d'origine à l'objet contenu dans le *visionneur d'effet*. Cliquez sur *Régler taille totale* pour ajuster une image plus petite ou plus grande à la taille du *visionneur d'effet*.

- ◆ Configuration des réglages directement dans l'incrustation vidéo:  
Cliquez sur le bouton *Taille*. Faites glisser les clips directement dans le *visionneur d'effet* pour un dimensionnement approximatif.



Faites SHIFT + clic pour désactiver la fonction *Verrouiller* et modifier la largeur et la hauteur en faisant glisser un clip vers le haut/bas ou vers la gauche/droite.

## Rotation



Utilisez cette fonction pour régler la rotation.

- ◆ Configuration des réglages dans le menu :  
Placez le curseur *Angle* sur une valeur comprise entre 0° et 360° pour régler l'angle de rotation. Avec *Révolutions*, indiquez le nombre de rotations nécessaires pendant le déroulement de l'effet (0 à 100).  
Activez *Sens horaire* ou *Sens anti-horaire* pour le sens de rotation.
- ◆ Configuration des réglages directement dans l'incrustation vidéo:  
Cliquez sur le bouton *Rotation*. Faites glisser les clips directement dans le *visionneur d'effet* pour définir la rotation.



Maintenez CTRL ou SHIFT enfoncée lorsque vous déplacez la souris pour faire tourner une image par incréments de 90 ou 45 degrés.



Avec une *Révolution* nulle (0°), un clip pivote jusqu'à ce qu'il atteigne la position indiquée par la fonction *Angle*. Pour faire pivoter un clip entre une rotation complète et une deuxième rotation, fixez la valeur angulaire supplémentaire requise sous la fonction *Angle*. Si par exemple vous réglez à partir d'un angle de 0° la fonction *Angle* à 180° et la fonction *Révolutions* à 3, le clip accomplira 3,5 rotations ( $3 \times 360^\circ + 1 \times 180^\circ$ ).

## Bordure intérieure



Utilisez cette fonction pour créer une bordure à l'intérieur d'une zone de clip et en régler les dimensions. Une bordure intérieure réduit les dimensions d'un clip.

- ◆ Configuration des réglages dans le menu :  
Placez les curseurs *Hauteur* et *Largeur* sur des valeurs comprises entre 0 et 100% (par rapport aux dimensions du clip).  
Cliquez sur *Flou* pour créer une bordure floue le long de l'arête interne de la bordure.  
Réglez *Transparence* entre 0 et 100 pour définir la transparence de la bordure.  
Sous l'option *Couleur*, indiquez la couleur de la bordure; spécifiez une autre couleur sous 2ème Couleur pour créer un dégradé de couleur dans la bordure.

Si vous sélectionnez un gradient sous *Mélange*, déplacez le curseur *Direction* pour indiquer l'angle du gradient (0° à 180°).

- ◆ Configuration des réglages directement dans l'incrustation vidéo:  
Cliquez sur le bouton *Régler une bordure intérieure*. Faites glisser le pointeur de la souris sur l'incrustation vidéo pour définir la taille de la bordure.

## Bordure extérieure



Utilisez cette fonction pour créer une bordure le long du bord extérieur d'un clip. L'ajout d'une bordure augmente les dimensions d'un clip.

- ◆ Configuration des réglages dans le menu :  
Toutes les fonctions agissent de manière analogue aux fonctions décrites sous *Bordure intérieure*. La seule différence réside dans le petit carré qui apparaît en avant du curseur *Flou*, qui permet de définir des arêtes de bordure arrondies ou à angle droit.
- ◆ Configuration des réglages directement dans l'incrustation vidéo:  
Cliquez sur le bouton *Régler la bordure extérieure*. Faites glisser le pointeur de la souris sur l'incrustation vidéo pour définir la taille de la bordure.



Lorsque vous modifiez la taille d'un clip, la largeur de la bordure augmente ou diminue automatiquement afin de maintenir le rapport largeur de bordure/taille de clip d'origine.

## Ombre



Utilisez cette fonction pour créer une ombre.

- ◆ Configuration des réglages dans le menu :  
Réglez *Décalage X* et *Y* pour indiquer une distance entre le clip et l'ombre (décalage) de  $\pm 50\%$  (par rapport à la largeur et à la hauteur du clip).  
Indiquez une valeur sous *Flou* pour définir le flou des contours de l'ombre;  
indiquez une valeur sous *Transparence* pour définir la transparence de l'ombre. Pour créer une ombre colorée, indiquez une couleur sous *Couleur*.
- ◆ Configuration des réglages directement dans l'incrustation vidéo:  
Cliquez sur le bouton *Ombre*. Faites glisser le pointeur de la souris sur l'incrustation vidéo pour définir une ombre.

## Recadrage



Utilisez cette fonction pour recadrer un clip.

- Configuration des réglages dans le menu :  
Placez les curseurs *Haut*, *Bas*, *Gauche* et/ou *Droit* pour recadrer les différents côtés d'un clip entre 0 et 100% (par rapport aux dimensions du clip).
- Configuration des réglages directement dans l'incrustation vidéo:  
Cliquez sur le bouton *Recadrage*. Faites glisser le pointeur de la souris sur l'incrustation vidéo pour recadrer l'image.  
Sur les bords de l'image, le pointeur de la souris change d'aspect pour indiquer le sens du recadrage (du haut, du bas, de la gauche, de la droite).

## Miroir

Utilisez ce menu pour réfléchir des clips horizontalement et/ou verticalement.

## Trainage

Utilisez cette fonction pour créer une trainée. Un "trainage" est un effet dans lequel un clip est suivi d'une série de plusieurs copies de lui-même.

Cliquez sur ce bouton pour créer une trainée. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, déplacez le curseur *Image* pour indiquer le nombre d'images qui doivent suivre (20 au maximum). Déplacez le curseur *Décalage* pour définir la distance entre les copies séparées. Avec le réglage maximum de 100, une seule image de trainage apparaît dans le visionneur d'effet. Plus la valeur est petite, plus le trainage est serré et dense. Sous *Transparence*, indiquez la transparence du trainage (la dernière image présente la transparence indiquée). Cliquez sur *Avant-plan* ou *Arrière-plan* pour ordonner au système de présenter le trainage en avant (au-dessus) ou en arrière (au-dessous) du clip.

## Transparence

Utilisez cette fonction pour définir la transparence d'un clip en avant d'un arrière-plan.

Vous pouvez saisir une valeur comprise entre 0 (opaque) et 100 (entièrement transparent). La fonction *Flou des contours* vous permet de créer un gradient de transparence dans lequel la transparence augmente vers le bord du clip. Avec un flou des contours de 100 (valeur maximale), les contours du clip disparaissent quasiment. Le *flou des contours* affecte également la bordure extérieure du clip.



Les valeurs de *transparence* des zones de recouvrement d'un clip sont traitées de manière cumulative. Par exemple, si vous indiquez une transparence sur la bordure intérieure, cette transparence s'ajoute à la transparence de l'ensemble du clip ou d'un *flou des contours*.

## Pas à pas : Création d'un effet de transition en 2D

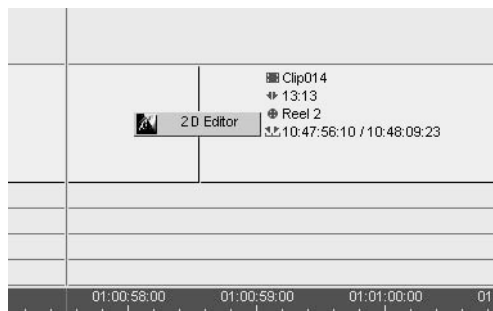
- 1 Placez sur la *Time-Line* les deux clips entre lesquels vous désirez créer une *transition*. Dans cet exemple, le clip sortant représente des tâches de peinture tandis que le clip entrant représente une rose plongée dans de la peinture. Dans l'effet de *transition*, le clip de la rose doit démarrer sous forme d'une petite image dans le coin supérieur droit et après quelques rotations autour de son axe, emplir intégralement le cache d'incrustation vidéo. De plus, le clip des tâches de peinture doit comporter une bordure transparente.



*Clip sortant (gauche) et clip entrant (droite) encore sans transition*

- 2 Dans la fenêtre *Projet*, cliquez sur l'onglet **Bibliothèque** > *Classic Transition FX* > *Editors* dans la zone de l'arborescence. Faites glisser l'Éditeur 2D d'effets de transition entre les deux clips.

Si la transition n'est pas entièrement grise (c'est-à-dire entièrement ou partiellement rouge), une marge insuffisante a été appliquée au début, à la fin ou de part et d'autre de la *transition*. Dans ce cas, ajustez le point d'entrée et/ou le point de sortie du(des) clip(s) jusqu'à disparition de la couleur rouge (Voir aussi "Marge" en page 9-39.).

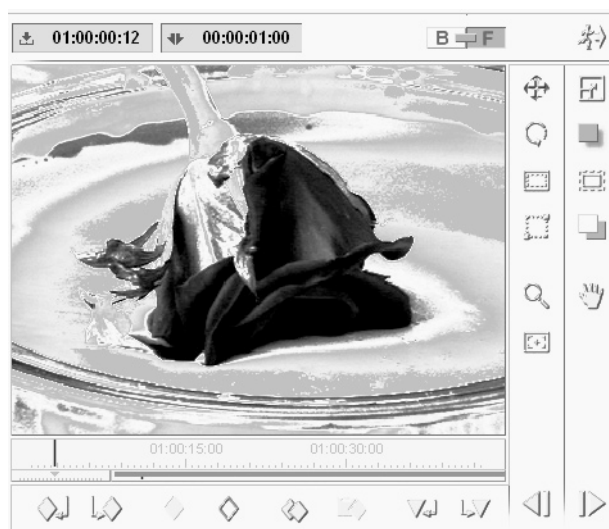
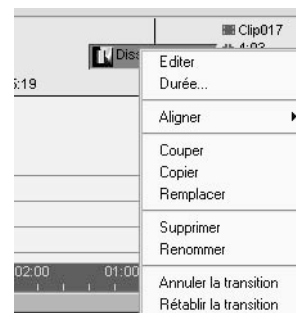




- 3 Avec le bouton droit de la souris, cliquez sur la *transition* pour ouvrir le menu contextuel de l'Éditeur d'effets. Cliquez sur *Edition* pour ouvrir l'Éditeur d'effets 2D.

- 4 L'Éditeur 2D apparaît au-dessus de la *Time-Line* (si la vue indiquée est activée). Le clip entrant apparaît dans le *visionneur d'effet*. Le bouton *Editer le clip sortant/entrant* situé sur le côté droit et au-dessus du *visionneur d'effet* montre que le clip entrant est défini comme clip d'avant-plan (donc, en tant que clip prioritaire, il peut être édité) et le clip sortant (tâches de peinture) comme clip d'arrière-plan. Ceci est le réglage par défaut : clip entrant = avant-plan.

L'effet dure une seconde comme le montre le Time Code sur le côté droit (la durée est également modifiable ici). Deux *images de référence* au début et à la fin de l'effet apparaissent sur la barre de position. La *règle de lecture* est placée au début de la barre de position à la première *image de référence*.



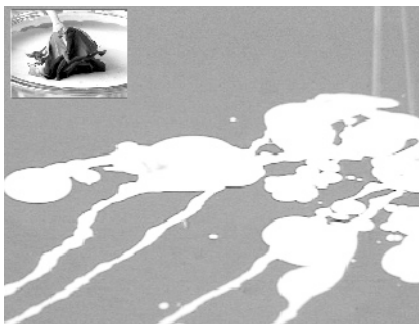
*Clip entrant (avant-plan) dans le visionneur d'effet*



- 5 A présent, vous pouvez éditer l'effet. Définissez tout d'abord son état initial à la première *image de référence*. Pour ce faire, cliquez sur le bouton *Taille* pour réduire la taille du clip de la rose plongée dans la peinture (vous pouvez réduire la taille du clip autant que vous le désirez, jusqu'à ne plus pouvoir identifier l'image qu'il contient).



Cliquez sur le bouton *Position* pour placer le clip dans le coin supérieur gauche (voir ci-dessous). Vérifiez que la *règle de lecture* est placée sur la première *image de référence*.



- 6 Définissez maintenant l'état final de l'effet. Pour cela, cliquez sur le bouton *Aller à l'image de référence suivante* pour placer la règle de lecture sur l'*image de référence* à l'extrémité de la barre de position. Réglez *Taille* et *Position* aux valeurs par défaut pour régler le clip de telle sorte qu'il remplisse intégralement l'incrustation comme image d'avant-plan.



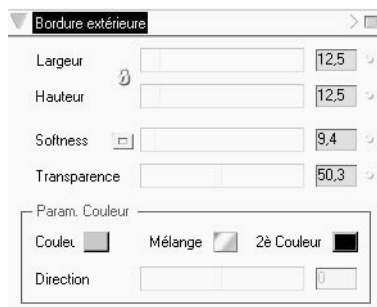
*Sauter à la deuxième image de référence*

- 7 Dans le menu déroulant situé à gauche de l'Éditeur, cliquez sur *Rotation*. Réglez le curseur *Révolutions* à 3 rotations complètes. Activez l'option *Sens anti-horaire*.



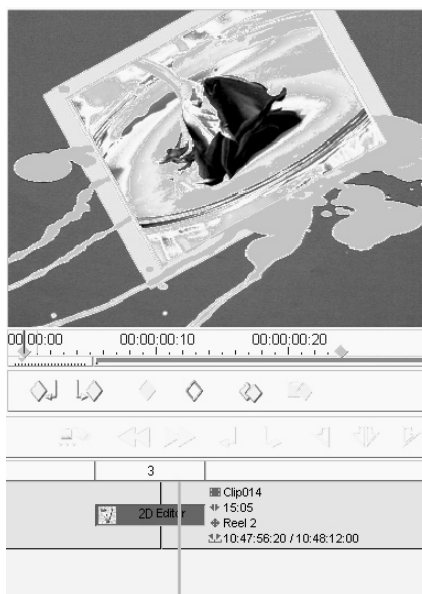
*Réglez le curseur Révolutions à 3*

- 8 Pour définir une bordure extérieure étroite, transparente et de couleur bleue pour le clip entrant, ouvrez le menu déroulant *Bordure extérieure*.



Affectez une largeur de bordure adéquate à la petite image sous *Largeur*; réglez *Flou* et *Transparence*. Pour définir une couleur, cliquez dans la case *Couleur* pour ouvrir la palette et sélectionner une couleur ou cliquez en n'importe point du bureau. Toutes les modifications apportées aux réglages apparaissent automatiquement sur l'objet.

- 9 Lancez une prévisualisation de l'effet en déplaçant la *règle de lecture* de gauche à droite. Au fur et à mesure que la petite image s'éloigne de l'angle, elle pivote trois fois et simultanément apparaissent la bordure bleue et les autres attributs jusqu'au remplissage intégral du *visionneur d'effet*. Un stade intermédiaire apparaît; il est représenté par la capture d'écran ci-dessous.



- 10 Fermez l'Éditeur en cliquant sur le bouton *Fermer l'Éditeur* dans le coin supérieur droit. Le rendu en arrière-plan de l'effet commence immédiatement. Vous pouvez surveiller ce processus dans le visionneur du *rendu*. A cette fin, cliquez sur le bouton *Sigma*. Voir aussi "*Visionneur du rendu*" en page 10-37.

### Éditeur 3D d'effets de transition

L'Éditeur 3D d'effets de *transition* est utilisé pour générer des effets en 3D entre deux clips.

L'Éditeur 3D dispose de quatre commandes de menu déroulant en plus de celles de l'Éditeur 2D. Ce sont :

- ♦ *Rotation* - Définit les rotations de l'image dans l'espace ("*Rotation*" en page 10-63).
- ♦ *Caméra* - Définit la position de la caméra virtuelle dans l'espace ("*Caméra*" en page 10-68).
- ♦ *Cisaillement* - Déforme l'image le long des bords ( *page 10-70*).
- ♦ *Tourné de page* - Contient les paramètres de cet effet de *page qui tourne* ("*Page tournante*" en page 10-72).

Pour que la description de toutes les fonctions en 3D soit plus compréhensive, reportez-vous à "*Éditeur 3D d'effets de clip*" en page 10-61.

## Editeur des Volets de transition

L'Éditeur de volets crée un canal alpha. Ce canal fonctionne comme un masque placé au-dessus d'un clip qui provoque une apparition partielle du clip. Dans le cas d'un effet de volet de transition, les données d'image de l'autre clip (entrant ou sortant) sont réglables simultanément.

### Ouverture de l'Éditeur de volets d'effets de transition :



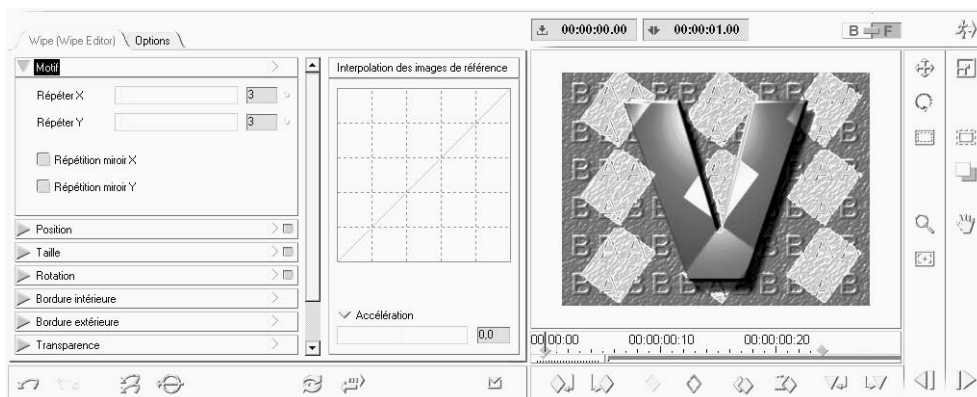
Il existe trois méthodes d'ouverture de l'Éditeur de volets d'effets de transition :

- ♦ Dans la fenêtre *Projet*, cliquez sur l'onglet **Bibliothèque** > *Classic Transition FX* > *Editors*. Faites glisser l'Éditeur de volets de la zone de contenu jusqu'à un cut sur la *Time-Line*. Cliquez (bouton droit) sur l'effet puis, dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur *Edition* pour ouvrir l'Éditeur avec les clips existants.
- ♦ Si vous avez déjà créé une copie de l'Éditeur dans un chutier autre que **Bibliothèque** > *Classic Transition FX*, cliquez sur *Ouvrir* dans le menu contextuel ou cliquez simplement deux fois sur l'effet. Dans le *visionneur d'effets*, une mire apparaît par défaut. En général, une prévisualisation de l'effet fonctionne plus rapidement et plus harmonieusement avec ces mires de réglage qu'avec des clips vidéo. C'est pourquoi nous vous conseillons d'appliquer cette méthode pour ouvrir l'Éditeur de volets dans différents buts : simplement tester vos effets et les visualiser dans l'Éditeur ou créer vos propres effets standard qui ne sont pas conçus pour des clips particuliers.
- ♦ Le bouton *Éditeur de volets* de la barre d'outils du *visionneur final* permet d'ouvrir l'Éditeur de volets. Si à ce stade vous cliquez sur une transition déjà présente sur la *Time-Line*, cette transition sera chargée dans l'Éditeur qui à présent assume également les fonctionnalités de l'Éditeur de volets d'effets de transition.



Les fonctions de l'Éditeur de volets sont essentiellement identiques à celles de l'Éditeur 2D; elles diffèrent simplement par la présence de menus supplémentaires *Motif* et *Flou de Gauss* ( page 10-95).

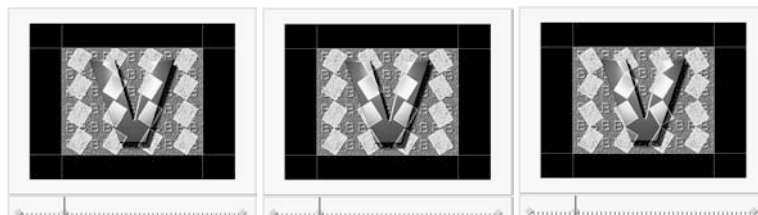
Pour des informations plus détaillées sur toutes les autres fonctions de l'Éditeur de volets, reportez-vous à "Éditeur 2D d'effets de transition" en page 10-45.



*Editeur des Volets de transition*

## Motif

- ♦ Sélectionnez d'abord la forme des zones de volets : *Rectangle* ou *Cercle*. Vous pouvez sélectionner un gradient (voir *Transparence > Flou*).
- ♦ Utilisez les curseurs *Répéter X* et *Répéter Y* pour définir le nombre de zones de volets à créer (le terme "zones de volets" fait référence à chaque élément d'un motif).
- ♦ La fonction *Répéter X* divise une image en un certain nombre de zones le long de l'axe X; la fonction *Répéter Y* effectue la même opération sur l'axe Y. Sur la capture d'écran précédente, les deux fonctions *Répéter X* et *Répéter Y* sont réglées à 3, générant ainsi 9 zones de volets. Ces zones ont été ensuite commandées en rotation à partir du bouton *Rotation*.
- ♦ Utilisez les fonctions *Répétition reflet sur X* et *Répétition reflet sur Y* pour refléter des rangées ou colonnes de zone de volets le long de l'axe central. Examinez les exemples ci-dessous :



*Pas d'effet miroir (gauche), répétition reflétée sur Y (centre)  
et répétition reflétée sur X (droite)*



Il est impossible d'apporter des modifications à chaque zone d'un volet; les zones ne peuvent être modifiées que collectivement. En d'autres termes, toute modification apportée à une bordure, à la rotation, à la transparence, etc. est appliquée de manière identique à toutes les zones de volets.

## Pas à pas : Création d'un effet de volet de transition



- 1 Positionnez sur la *Time-Line* les deux clips entre lesquels vous prévoyez d'insérer une transition avec effet de volet. Dans la fenêtre *Projet*, cliquez sur l'onglet *Bibliothèque* > *Classic Transition FX* > *Editors* dans la zone de l'arborescence. Faites glisser l'*Éditeur de volets d'effets de transition* sur le point de montage entre les deux clips.



Si la transition n'est pas entièrement grise (c'est-à-dire entièrement ou partiellement rouge), une marge insuffisante a été appliquée au début, à la fin ou de part et d'autre de la transition. Dans ce cas, ajustez le *point d'entrée* et /ou le *point de sortie* du(des) clip(s) jusqu'à disparition de la couleur rouge ( Voir : "*Ajustement des objets*" en page 9-63.)



*Menu contextuel de l'Éditeur d'effets*

- 2 Avec le bouton droit de la souris, cliquez sur la transition pour ouvrir le menu contextuel de l'Éditeur d'effets. Cliquez sur *Edition* pour ouvrir le *Éditeur de volets d'effets de transition*.

Dans cet exemple, le clip entrant représentant un verre d'eau est en avant-plan. Le clip sortant représentant un pot de peinture est caché au-dessous. L'effet recherché est le suivant : le verre d'eau est situé dans une grille de neuf champs tournants (zones de volets) qui deviennent de plus en plus grands pour recouvrir progressivement le pot de peinture.



- 3 Vérifiez que le clip entrant est en avant-plan et que la règle de lecture est sur la première *image de référence* (côté gauche). En premier lieu, vous devez définir l'état initial du clip entrant.
- 4 A cette fin, ouvrez le menu déroulant *Motif* et réglez les deux options *Répéter X* et *Répéter Y* à 4.





- 5 Ouvrez le menu déroulant *Taille* et réglez les deux options *Largeur* et *Hauteur* à 0% pour réduire la taille du clip au néant. Ceci peut être également exécuté à partir du bouton *Taille*.



- 6 Ouvrez le menu *Rotation* et réglez *Rotation* à 90°. Ceci peut être également exécuté à partir du bouton *Rotation*.



*Exemple de volet de transition*



- 7 Fermez l'Éditeur en cliquant sur le bouton *Fermer l'Éditeur* dans le coin supérieur droit. Le rendu de l'effet en arrière-plan commence automatiquement. Vous pouvez surveiller ce processus dans le *visionneur du rendu*. A cette fin, cliquez sur le bouton *Visionneur du rendu* (Sigma).

## Éditeur 2D d'effets de clip

Contrairement à l'Éditeur 2D d'effets de transition, l'Éditeur 2D d'effets de clip ne fonctionne qu'avec des clips individuels.

### Ouverture de l'Éditeur 2D d'effets de clip

Plusieurs méthodes existent pour ouvrir l'Éditeur 2D d'effets de clip et charger un clip pour le montage (voir aussi ( voir aussi "Ouverture des Éditeurs d'effets et Edition de clips (= Application des Éditeurs d'effets)" en page 10-14)) :

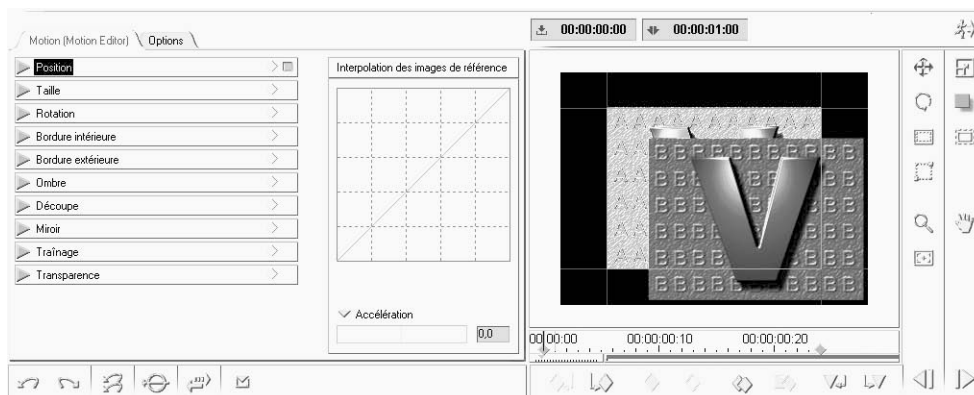


- ◆ Cliquez sur le bouton *Ouvrir l'Éditeur 2D* sur la barre d'outils à droite du visionneur final.

Cliquez sur le clip à charger dans l'Éditeur.



- ◆ Si vous avez déjà créé une copie de l'Éditeur dans un *chutier* autre que **Bibliothèque > Classic Clip FX**, cliquez sur *Ouvrir* dans le menu contextuel ou cliquez simplement deux fois sur l'effet.  
Cliquez sur le clip à charger dans l'Éditeur.
- ◆ Dans la fenêtre *Projet*, cliquez sur l'onglet **Bibliothèque > Classic Clip FX > Editors** dans la zone de l'arborescence. Faites glisser le Éditeur 2D d'effets de clip de la zone du contenu jusqu'à un clip sur la *Time-Line*. Cliquez (bouton droit) sur l'effet. Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur *Edition*.



Éditeur 2D d'effets de clip

A l'opposé de l'Éditeur 2D d'effets de transition, l'Éditeur 2D d'effets de clip ne comporte pas les fonctions *Avant-plan/Arrière-plan* et de fonctions *Clip Entrant/Clip Sortant* car les effets de clip impliquent toujours sur un seul clip. L'arrière-plan est toujours rempli par le clip se trouvant sur la *piste* située au-dessous de lui sur la *Time-Line* (le cas échéant).

Sinon, les fonctions de l'Éditeur 2D pour les clips sont identiques à celles de l'Éditeur 2D pour les transitions et sont décrites dans le paragraphe intitulé : "Éditeur 2D d'effets de transition" en page 10-45).



Si vous voulez que l'effet de l'image de référence ait un fond de couleur, il suffit de positionner sur la Time-Line un clip de couleur sous le clip d'effet. ( Voir : "Priorité d'une piste vidéo" en page 9-24.).

## Éditeur 3D d'effets de clip

L'Éditeur 3D vous offre une dimension d'effet supplémentaire. En plus des axes x (horizontal) et y (vertical), vous pouvez maintenant travailler avec l'axe z. Cet axe crée une impression d'espace en ajoutant de la "profondeur" à la direction de l'effet.



Cette section décrit les fonctions 3D appliquées aux effets de clips et aux effets de transition. Pour plus d'informations sur le fonctionnement général des Éditeurs d'effet (images de référence, interpolation d'images de référence, mode image, etc.), reportez-vous aux sections "Éditeurs d'effets (Notions de base)" en page 10-11 et "Éditeur 2D d'effets de clip" en page 10-60.

## Ouverture de l'Éditeur 3D/Aperçu



Plusieurs méthodes existent pour ouvrir l'Éditeur 3D et charger un clip pour le montage ( voir aussi "Ouverture des Éditeurs d'effets et Edition de clips (= Application des Éditeurs d'effets)" en page 10-14):

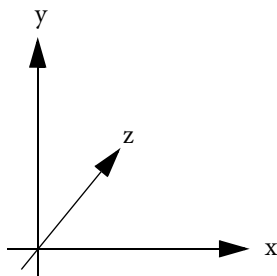
- ♦ Sur la vue standard de l'interface utilisateur Pinnacle Liquid, cliquez sur le bouton de l'Éditeur 3D situé à côté des boutons des autres Éditeurs d'effets, à droite du visio-*onheur final*. Cliquez (une fois) sur le clip que vous souhaitez monter dans l'Éditeur.
- ♦ Faites glisser un Éditeur 3D de l'onglet Bibliothèque > Classic Clip FX > Editors jusqu'à un clip ou une transition entre deux clips. Dans la configuration par défaut, l'Éditeur 3D d'effet de transition est situé dans le chutier Effets de transition. Ouvrez le menu déroulant de l'Éditeur en cliquant (bouton droit) sur le bouton d'effet du clip ou sur le trait coloré apparaissant sur le bord supérieur du clip. Sélectionnez Edition pour ouvrir l'Éditeur 3D.



Si vous utilisez l'Éditeur 3D pour réaliser un effet de transition, ouvrez le menu déroulant Transition puis cliquez sur Edition.

## Fonction spéciale de l'Éditeur 3D : L'axe Z

Dans la configuration par défaut, l'axe z est perpendiculaire à la surface de l'écran et se prolonge en profondeur dans un espace imaginaire. Les trois axes se recoupent en angle droit.



3 Axes: x, y, z

Pour obtenir une meilleure orientation et plus de maniabilité, les trois axes sont superposés sur l'image dans le visionneur. Ces axes deviennent visibles dès que vous lancez l'édition des paramètres.

Vous pouvez continuer à appliquer les paramètres d'effets comme la *taille*, les *bordures*, la *transparence* et le *traînage* avec l'Éditeur 3D car ce dernier contient également les fonctions standard de l'Éditeur 2D pour les clips et les transitions.

## Différences avec l'Éditeur 2D

Le Éditeur 3D dispose de quatre commandes de menu déroulant en plus de celles de l'Éditeur 2D.

- ◆ *Rotation* - Définit les rotations de l'image dans l'espace.
- ◆ *Caméra* - Définit la position de la caméra virtuelle dans l'espace.
- ◆ *Cisaillement* - Déforme l'objet suivant deux dimensions.
- ◆ *Tourné de page* - Contient les paramètres de cet effet de tourné de page.

Vous pouvez déplacer le curseur à l'aide de la souris, entrer des valeurs dans les boîtes de saisie ou utiliser les boutons de fonction.

## Position

Cette option vous permet de définir le mouvement de l'image le long des deux axes spatiaux :

- ♦ Position X - Mouvement horizontal (gauche/droite; déplacement du curseur de +/- 400 pour cent).
- ♦ Position Y - Mouvement vertical (haut/bas; déplacement du curseur de +/- 400 pour cent).
- ♦ Position Z - Mouvement dans l'espace dans le sens de la profondeur ("vers l'arrière"/"vers l'avant", déplacement du curseur de +/- 400 pour cent).

Un déplacement de 100 pour cent correspond à la largeur d'une image entière ou une hauteur d'image (NTSC : 720/576 pixels; PAL : 720/576 pixels).

### Réglage des paramètres dans le cache d'incrustation vidéo :



Cliquez sur le bouton *position* et faites glisser l'image pour la placer à l'endroit choisi .:

- ♦ Maintenez la touche CTRL enfoncée pendant cette opération pour déplacer l'image verticalement de manière parfaite.
- ♦ Maintenez la touche SHIFT enfoncée pendant cette opération pour déplacer l'image horizontalement de manière parfaite.
- ♦ Maintenez la touche ALT enfoncée pendant cette opération pour déplacer l'image selon l'axe z de manière parfaite.

## Rotation

Cette option vous permet de régler la rotation de l'image autour de l'axe central horizontal (x), l'axe central vertical (y) et l'axe perpendiculaire au centre de la section de l'image (z). Vous pouvez également déplacer le centre de pivotement.

**Axes de rotation** *page 10-68*

**Centre de pivotement** *page 10-69*

**Réglage des paramètres dans le cache d'incrustation** *page 10-69*

**Arrière de l'image** *page 10-73*



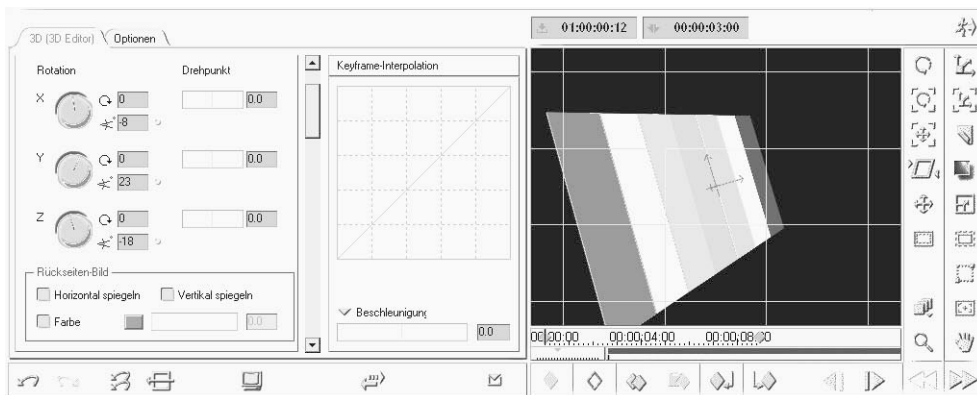
"Centre" et "axe central" se réfèrent au centre géométrique d'un objet image existant (taille réelle du clip en pixels) dont le centre de pivotement (voir ci-dessous) n'a pas bougé.

Lorsqu'un clip est recadré, le centre géométrique se déplace en conséquence.

## Axes de rotation



Chaque *axe de rotation* dispose d'une commande de révolution avec deux boîtes de saisie modifiables. Le principe général suivant s'applique : Si vous modifiez une seule des valeurs, l'image pivote autour d'un axe. Si vous modifiez deux ou trois paramètres, cette image pivote autour d'un point.



Menu Rotation

## Commande de révolution de 359°

Maintenez le bouton de la souris enfoncé et tournez le bouton en faisant glisser l'indicateur. Une rotation complète correspond à 360°. A chaque rotation complète, la valeur figurant dans la boîte de saisie modifiable *Révolutions* augmente ou diminue (voir ci-dessous). Autrement dit, le compteur de rotations varie chaque fois que vous passez devant le repère 359°.

## Boîtes de saisie Révolutions et Angle

Si vous souhaitez programmer plusieurs révolutions complètes sur la durée de l'effet, entrez la valeur choisie dans la boîte de saisie du haut. Utilisez la boîte de saisie du bas *Angle* pour définir un angle de départ et/ou définir une position d'arrivée précise. Par exemple :

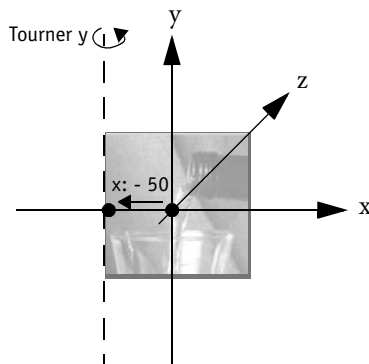
Pour exécuter trois rotations de trois-quarts de tour à partir d'une position de départ de haut vers le bas :

- 1 Début de l'effet (*image de référence 1*) - Entrez : *Révolutions* "0", *Angle* "180" (ou utilisez la commande Révolution)
- 2 Fin de l'effet (*image de référence 2*) - Entrez : *Révolutions* "3", *Angle* "90".

## Centre de pivotement

Le *centre de pivotement* est le point à partir duquel les rotations commencent. Dans la configuration par défaut, le *centre de pivotement* est situé au centre géométrique de l'image ou au centre nodal de la caméra (voir ci-dessous). Autrement dit, les axes de rotation concourent en ce point.

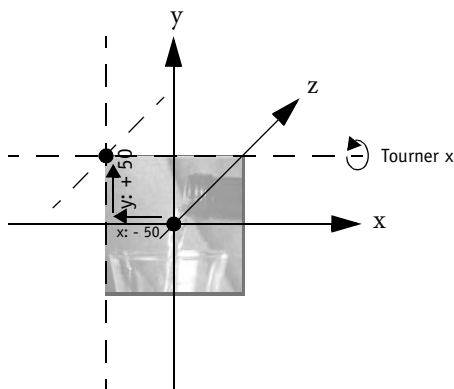
Vous pouvez déplacer ce *centre de pivotement* le long de chaque axe et déplacer ainsi le centre de rotation, comme l'illustre l'exemple suivant :



*Déplacement du centre de pivotement x vers la gauche*

Si vous voulez faire tourner l'image autour du bord vertical gauche, réglez le *centre de pivotement* x à -50 pour cent (demi-largeur d'image). Le *centre de pivotement* se déplace du centre vers le bord gauche. Réglez maintenant la commande *Révolution y* : l'image s'ouvre comme un battant de fenêtre.

Déplacez maintenant le *centre de pivotement* y de +50 pour cent : ce point est décalé sur le haut d'une demi-hauteur d'image vers le coin supérieur gauche de l'image.



*Centre de pivotement dans le coin supérieur gauche de l'image*

Le fait de continuer à agir sur la commande *Révolution* y n'a pas d'autre effet que celui décrit plus haut : le *centre de pivotement* est en effet simplement décalé vers le haut le long de l'axe y. Par contre, si vous modifiez la commande *Révolution* x, une différence sera visible. Lorsque x et y sont tous les deux modifiés, l'image tourne visiblement autour d'un point - le coin supérieur gauche. En fait, dans la réalité, l'intersection des axes x-y-z n'est qu'une diagonale dans l'espace.



Le quadrillage sur le *canevas* (l'espace de travail de l'Éditeur 3D) constitue une aide d'orientation excellente pour la programmation d'effets dans un espace à trois dimensions, surtout lorsque le *centre de pivotement* n'est pas situé au centre de l'image.



La fonction *Zoom* vous permet de visualiser un espace de travail plus étendu. Le plan couvert par le quadrillage décrit l'emplacement par défaut du *centre de pivotement* z. S'il a été déplacé, son emplacement se trouve derrière ou devant le plan; sinon, il est exactement dans ce plan.

## Réglage des paramètres dans le cache d'incrustation vidéo :

Activez la fonction *Rotation* ou *Centre de pivotement* et, à l'intérieur du cache d'incrustation vidéo, faites glisser le pointeur de la souris :



- ♦ en maintenant la touche SHIFT enfoncée pour faire tourner l'image autour de l'axe x/pour déplacer le *centre de pivotement* vers la gauche/droite;
- ♦ en maintenant la touche CTRL enfoncée pour faire tourner l'image autour de l'axe y/pour déplacer le *centre de pivotement* vers le haut/bas;



- ♦ en maintenant la touche ALT enfoncée pour faire tourner l'image autour de l'axe z/pour déplacer le *centre de pivotement* vers l'avant/arrière.
- CTRL et ALT servent à faire tourner l'image par incréments de 45 degrés.
- ♦ en ne maintenant aucune touche enfoncée pour modifier les axes x et y simultanément.



## Arrière de l'image

Si vous faites tourner une image de manière à rendre sa partie arrière visible, la même image apparaît mais de manière inversée de gauche à droite (réglage par défaut). La zone située sous la commande *Révolution* contient plusieurs fonctions destinées à modifier l'aspect de l'arrière de l'image.

### Flip horizontal/vertical

Activez les cases à cocher appropriées pour faire tourner l'arrière de l'image horizontalement et/ou verticalement.

### Couleur

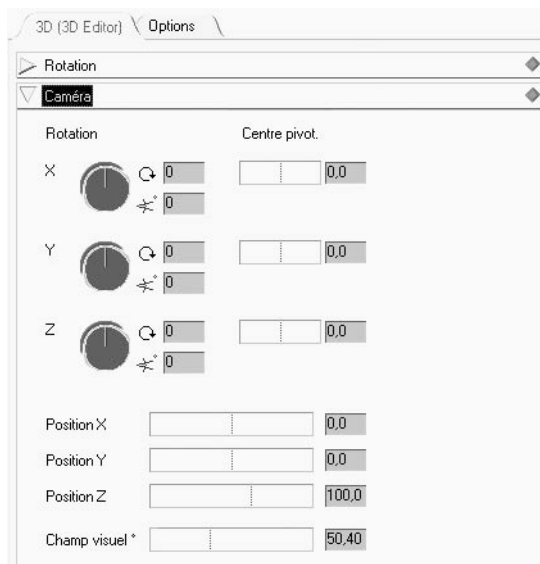
Pour créer un arrière d'image monochrome, activez *Couleur*, cliquez sur le cadre mis en évidence, sélectionnez une teinte et, si vous le désirez, définissez un degré d'opacité. Si vous réglez l'opacité de la couleur à "100", la couleur va recouvrir totalement l'arrière de l'image. Pour ajuster cette valeur, vous pouvez utiliser le curseur ou entrer une valeur dans la boîte.

Vous pouvez également utiliser la fonction *Pipette* dans la boîte de dialogue *Prélever une couleur* pour sélectionner une teinte à partir de n'importe quel endroit du bureau et l'appliquer à l'arrière de l'image.

## Caméra

Les curseurs du menu déroulant *Caméra* s'appliquent à une caméra virtuelle dont le "viseur" est représenté par les dimensions fixes du *visionneur d'effet*. Comme avec les images, vous pouvez faire tourner la caméra suivant les trois axes et modifier son *centre de pivotement*. Vous avez également la possibilité de déplacer cette caméra dans l'espace, cette dernière étant dotée d'une fonction vous permettant de modifier la section de l'image. Vous pouvez ainsi modifier la perspective de l'observateur.

Le menu a la même disposition que le menu *Rotation* :



*Menu déroulant Caméra*

## Rotation

Si vous ne déplacez pas le *centre de pivotement* dans l'une ou l'autre des trois directions, le centre de pivotement de la caméra virtuelle est situé exactement à son centre nodal.

- ♦ *X* et *Y* correspondent aux mouvements d'inclinaison et de rotation qu'il est possible de réaliser avec une caméra montée sur un pied.
- ♦ *Z* autorise une rotation sur l'axe de l'image, c'est-à-dire qu'il a pratiquement le même effet que la rotation de l'image elle-même autour de l'axe *z*.

### Commande de révolution de 359°

Maintenez le bouton de la souris enfoncé et tournez le bouton en faisant glisser l'indicateur. Une rotation complète correspond à 360°. A chaque rotation complète, la valeur figurant dans la boîte de saisie modifiable *Révolutions* augmente ou diminue (voir ci-dessous). Autrement dit, le compteur de révolutions varie chaque fois que vous passez devant le repère 359°.

### Boîtes de saisie Révolutions et Angle

Si vous souhaitez programmer plusieurs révolutions complètes sur la durée de l'effet, entrez la valeur choisie dans la boîte de saisie du haut. Utilisez la boîte de saisie du bas *Angle* pour définir un angle de départ et/ou pour définir une position d'arrivée précise.

### Réglage des paramètres dans le cache d'incrustation vidéo :



Activez la fonction *Rotation* pour la caméra (indiquée par les quatre "bords du viseur") et, à l'intérieur du cache d'incrustation vidéo, faites glisser le pointeur de la souris :

- ♦ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée pour faire tourner l'image autour de l'axe x,
- ♦ tout en maintenant la touche CTRL enfoncée pour faire tourner l'image autour de l'axe y,
- ♦ tout en maintenant la touche ALT enfoncée pour faire tourner l'image autour de l'axe z.  
CTRL et ALT servent à faire tourner l'image par incréments de 45 degrés.
- ♦ en ne maintenant aucune touche enfoncée pour modifier les axes x et y simultanément.

## Centre de pivotement

Le *centre de pivotement* est le point autour duquel la caméra tourne. Dans la configuration par défaut, le *centre de pivotement* est situé au centre nodal de la caméra. Autrement dit, les axes de rotation concourent en ce point. Si vous déplacez le *centre de pivotement* du centre, la caméra décrit un mouvement circulaire autour du centre réel à chaque rotation, ce qui permet par exemple d'encercler l'image avec la caméra. Dans la réalité, le décalage du *centre de pivotement* représente une révolution autour d'un centre, lui-même situé à l'intérieur de l'objet.

### Position X, Y, Z

Ces curseurs vous permettent de modifier la position de la caméra par rapport au plan de l'image.

- ♦ X - déplace la caméra horizontalement (déplacement du curseur de +/-400 pour cent).
- ♦ Y - déplace la caméra verticalement (déplacement du curseur de +/-400 pour cent).
- ♦ Z - déplace la caméra d'avant en arrière le long d'un axe. Cette procédure est pratiquement identique à celle consistant à agrandir ou réduire l'image; parallèlement, la position de l'image reste toutefois fixe sur son plan. Des valeurs inférieures à 100 rapprochent la caméra de l'image (0 correspond à "l'intérieur de l'image") alors que des valeurs supérieures à 100 éloignent la caméra (1 000 maxi.).



## Champ visuel

Ce paramètre vous permet d'agrandir ou de réduire la section de l'image (plage : 1,0 à 135,0°)

La valeur par défaut est 50,4°. Elle est pratiquement identique à celle de l'angle de champ obtenu en photographie lorsqu'on utilise un objectif ayant une focale de 50 mm. Cet objectif crée une perspective correspondant au champ visuel de l'oeil humain.

## Réglage des paramètres dans le cache d'incrustation vidéo :



Activez la fonction *Centre de pivotement* pour la caméra (indiquée par les quatre "bords du viseur") et, à l'intérieur du cache d'incrustation vidéo, faites glisser le pointeur de la souris :

- ♦ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée pour déplacer le *centre de pivotement* vers la gauche/droite,
- ♦ tout en maintenant la touche CTRL enfoncée pour déplacer le centre de pivotement vers le haut/bas,
- ♦ tout en maintenant la touche ALT enfoncée pour déplacer le *centre de pivotement* vers l'avant/arrière.
- ♦ en ne maintenant aucune touche enfoncée pour modifier les axes x et y simultanément.
- ♦ CTRL et ALT servent à faire tourner l'image par incréments de 45 degrés.

## Fonction Cisaillement

*Cisaillement* déforme l'image le long des axes x, y et z.

- ♦ X et Y - Déforme l'image autour de l'axe x ou y sur le plan z, c'est-à-dire suivant deux dimensions. Une image rectangulaire se transforme donc en parallélogramme.
- ♦ Zx et Zy - Combine la fonction *Cisaillement X* ou *Cisaillement Y* avec une rotation autour de l'axe Z.

Le fonctionnement est identique à celui des autres fonctions en 3D.

## Effets de transition 3D et effets de clips 3D multicouches

A l'instar de l'Éditeur 2D, l'Éditeur 3D fait la distinction entre *clip entrant/sortant* et *avant-plan/arrière-plan* lorsque vous appliquez l'effet à deux clips, c'est-à-dire que vous utilisez l'effet en tant que *transition*. Le bouton de la fonction correspondante permettant la commutation entre les clips destinés au montage peut être trouvé au même emplacement que celui de l'Éditeur 2D, au-dessus de l'incrustation.

### Position Z

La position Z doit être appliquée séparément aux deux clips faisant partie d'une *transition* (raccord). Comme les deux clips existent dans le même "environnement z", une superposition est toutefois théoriquement possible si les plans des clips sont modifiés en conséquence.

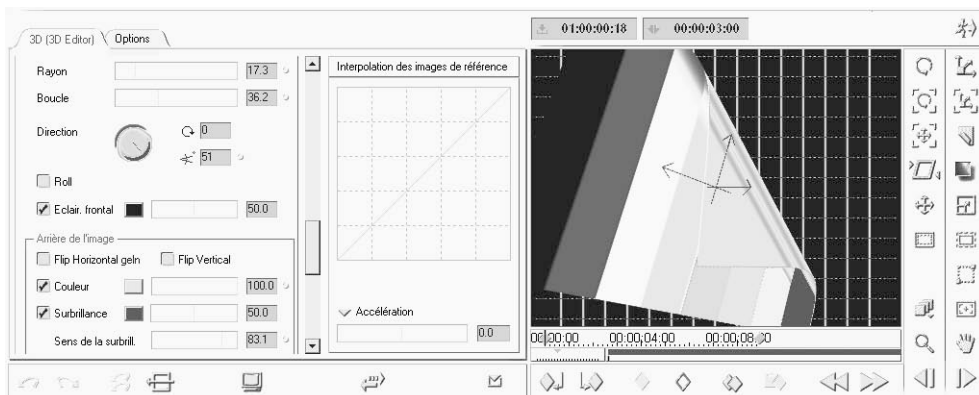
Lorsque plusieurs clips sont placés en couches superposées (composite multicouches), la priorité des *pistes* continue à s'appliquer, c'est-à-dire qu'un clip sur une *piste* supérieure se superpose aux images des *pistes* inférieures quelles que soient les positions z particulières. Il n'y a pas d'intersections, ni de variations graduelles dans la structure en couches.

### Perspective de la caméra

Une transition 3D implique deux *caméras*, une pour chacun des deux clips. Les composites multicouches conservent les réglages de *caméra* lorsque l'Éditeur 3D est utilisé.

## Page tournante

L'effet *Tourné de page* génère un effet similaire à celui d'une page de livre que l'on tourne. Vous pouvez définir le sens du tourné de page, l'affichage de l'arrière de l'image, des accents de lumière et d'autres paramètres présentés individuellement ci-dessous :



*Tourné de page (certains paramètres ne sont pas visibles)*

### Rayon



Définit le rayon de courbure suivant lequel l'image est déroulée. Plus la valeur est élevée, plus la courbe est accentuée.

### Boucle

Définit la valeur de la boucle de l'image ou l'état de démarrage de l'effet. Ainsi, une image peut déjà être partiellement bouclée au démarrage de l'effet.

### Direction

Définit le sens de déroulement du tourné de page, par exemple du coin inférieur gauche au coin supérieur droit de l'image. Avec un réglage par défaut de 0°, le bord gauche de l'image tourne exactement en sens horizontal et sur la droite : ceci signifie que l'axe de la *boucle* autour duquel l'image s'enroule est parallèle au bord gauche de l'image.

Lorsque vous modifiez l'angle pendant l'effet ou si vous entrez plusieurs révolutions (au clavier ou en faisant tourner la commande *Révolution* plusieurs fois), l'image se déroule plusieurs fois sur les quatre coins, c'est-à-dire que l'axe de la *boucle* tourne autour du centre de l'image.

## Roll

Lorsque la fonction *Roll* est activée, l'image est enroulée en spirale, plus serrée ou plus déroulée suivant le rayon choisi. Si vous n'activez pas la fonction *Roll*, le coin de l'image restera toujours visible lorsqu'elle sera bouclée.

## Eclairage frontal

Place un accent lumineux à l'intérieur de la courbe (c'est-à-dire sur l'avant de l'image). Pour définir une couleur, cliquez sur la boîte *Couleur* puis choisissez une couleur. Utilisez le curseur pour régler l'intensité de l'accent lumineux. Vous pouvez également entrer une valeur dans la boîte de saisie ou utiliser la *pipette* dans la boîte de dialogue *Prélever une couleur* pour choisir une couleur à partir de n'importe quel endroit du bureau, y compris dans l'incrustation.

## Réglage des paramètres dans le cache d'incrustation vidéo :



Vous pouvez appliquer les fonctions *Boucle*, *Rayon* et *Sens* directement sur le cache d'incrustation vidéo. Pour cela, cliquez sur chaque bouton d'outil et faites glisser le pointeur de la souris à l'intérieur du cache tout en maintenant enfoncées (aucune touche) ou les touches suivantes :

- ♦ aucune touche : *Boucle* (déplacez-vous vers le bas pour diminuer la valeur ou vers le haut pour l'augmenter).
- ♦ la touche CTRL : *Rayon* (déplacez-vous vers le bas pour diminuer la valeur ou vers le haut pour l'augmenter).
- ♦ la touche ALT : modifie le *Sens* lorsque vous faites glisser le pointeur de la souris à l'intérieur d'un cercle autour du centre du cache d'incrustation vidéo. Déplacez-vous en sens anti-horaire pour diminuer la valeur ou en sens horaire pour l'augmenter (de 0 à 360°).

## Paramètres pour l'arrière de l'image

Les paramètres de ce groupe définissent le mode d'affichage de la partie arrière de la page qui a tourné. Dans la configuration par défaut, l'arrière de l'image est identique à l'avant de cette image mais inversé de gauche à droite.

## Flip horizontal/vertical

Activez ces fonctions pour faire tourner l'arrière de l'image horizontalement et/ou verticalement.

## Couleur

Vous pouvez également appliquer une couleur à l'arrière de l'image. Cliquez sur le cadre mis en évidence à côté du curseur pour ouvrir la boîte de dialogue *Prélever une couleur*. Le curseur agit sur l'opacité de la couche de couleur : 0% est transparent, 100% est opaque. Ici, vous pouvez également choisir une couleur à l'aide d'une *pipette* (voir la description dans *Eclairage frontal*).

### **Mise en évidence**

Sélectionnez cette option pour activer un accent lumineux sur l'extérieur (arrière) de la courbe et utilisez le curseur pour régler l'intensité de cet accent. Vous pouvez là aussi déterminer la couleur de la lumière (voir la description dans *Eclairage frontal*).

### **Sens de la mise en évidence**

Modifie la position de la mise en évidence à l'extérieur de la courbe. Déplacez le curseur pour rapprocher ou éloigner la mise en évidence du coin de l'image (par défaut = 50).

### **Dégradé de la mise en évidence**

Modifie l'adoucissement des bords de la mise en évidence. Une valeur de 0 crée une transition très étendue et douce (par défaut = 50).

### **Transparence**

Activez la case à cocher puis utilisez le curseur ou entrez une valeur pour définir la transparence du coin de la page qui a tourné en relation avec l'image située au-dessous (face avant de l'image).



## Éditeurs des Volets d'effets de clip

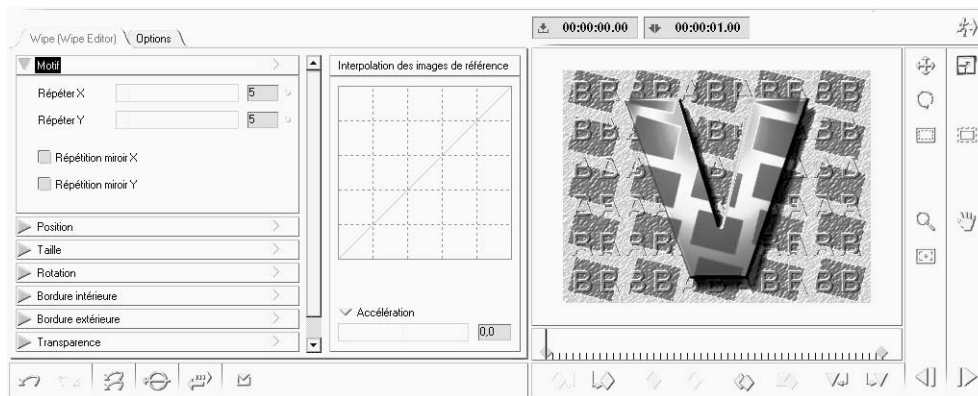
Lorsque vous créez un effet de volet, un canal alpha est ajouté au clip. Ce canal fonctionne comme un masque placé au-dessus d'un clip qui provoque une apparition partielle du clip. Le masque peut prendre de nombreuses formes, et il peut être animé.

### Ouverture de l'Éditeur de volets d'effets de clip :

Plusieurs méthodes existent pour ouvrir l'Éditeur de volets d'effets de clip et charger un clip pour le montage (( voir aussi "Ouverture des Éditeurs d'effets et Edition de clips (= Application des Éditeurs d'effets)" en page 10-14)):



- ◆ Cliquez sur le bouton *Ouvrir l'Éditeur de volets* de la barre d'outils à droite du visionneur final.  
Cliquez sur le clip à charger dans l'Éditeur.
- ◆ Si vous avez déjà créé une copie de l'Éditeur dans un *chutier* autre que **Bibliothèque > Classic Clip FX**, cliquez sur *Ouvrir* dans le menu contextuel ou cliquez simplement deux fois sur l'effet.  
Cliquez sur le clip à charger dans l'Éditeur.
- ◆ Dans la fenêtre *Projet*, cliquez sur l'onglet **Bibliothèque > Classic Transition FX > Editors**. Faites glisser l'Éditeur de volets d'effets de clip de la zone de contenu jusqu'à un début de clip sur la *Time-Line*. Cliquez (bouton droit) sur l'effet. Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur *Edition*.



Éditeur de volets d'effets de clip

En outre, contrairement à l'Éditeur de volets d'effets de transition, l'Éditeur de volets d'effets de clip ne possède pas les fonctions *Avant-plan/Arrière-plan* et les fonctions *Clip entrant/Clip sortant* car les effets de clip portent toujours sur un seul clip. Dans ce cas, la priorité est importante, car l'effet de volet découvre la partie de l'image placée sous le clip par ce même effet.

Sinon, les fonctions de l'Éditeur de volets pour les clips sont identiques à celles de l'Éditeur de volets pour les transitions et sont décrites dans le paragraphe intitulé : "Éditeur des Volets de transition" en page 10-55).

## Editeur de couleurs

L'Éditeur de couleur permet de contrôler la coloration d'un clip. Les images de référence autorisent la création d'effets dynamiques.

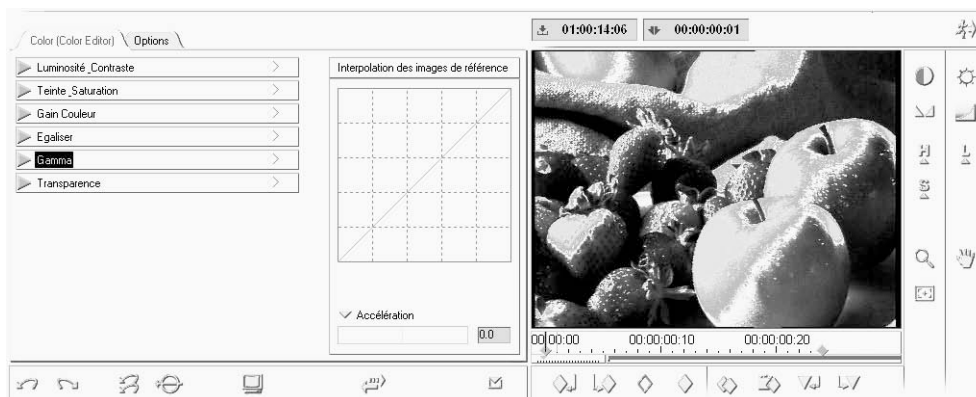
### Ouverture de l'Éditeur de couleur

Plusieurs méthodes existent pour ouvrir l'Éditeur de couleur d'effets de clip et charger un clip pour le montage (voir aussi ( voir aussi "Ouverture des Éditeurs d'effets et Edition de clips (= Application des Éditeurs d'effets)" en page 10-14)):



- ◆ Cliquez sur le bouton *Ouvrir l'Éditeur de couleur* dans la barre d'outils à droite du visionneur final.  
Cliquez sur le clip à charger dans l'Éditeur.
- ◆ Si vous avez déjà créé une copie de l'Éditeur dans un *chutier* autre que **Bibliothèque > Classic Clip FX > Editors**, cliquez sur *Ouvrir* dans le menu contextuel ou cliquez simplement deux fois sur l'effet.  
Cliquez sur le clip à charger dans l'Éditeur.
- ◆ Dans la fenêtre *Projet*, cliquez sur l'onglet **Bibliothèque > Classic Clip FX > Editors**. Faites glisser l'Éditeur de couleur d'effets de clip de la zone de contenu jusqu'à un clip de la *Time-Line*. Cliquez (bouton droit) sur l'effet. Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur *Edition*.





Editeur de couleurs

Lorsque vous ouvrez l'Éditeur de couleur pour la première fois, une mire Pinnacle Liquid apparaît par défaut dans le visionneur d'effet. Lorsque vous sélectionnez un clip, ce graphique est remplacé par le clip. A l'instar des autres Éditeurs, les fonctions peuvent être activées soit en cliquant sur le bouton correspondant soit en sélectionnant une option dans les menus déroulants.

## Luminosité et contraste



Utilisez cette fonction pour contrôler la luminosité, le contraste et la chrominance.

- ◆ Configuration des réglages dans le menu :  
Réglez les curseurs *Luminosité*, *Contraste* et *Chrominance* sur les positions requises.
- ◆ Configuration des réglages directement dans l'incrustation vidéo:  
Cliquez sur le bouton *Luminosité* ou *Contraste* et déplacez le pointeur de la souris vers le haut et le bas du cache d'incrustation.

## Teinte et saturation



Utilisez cette fonction pour contrôler la teinte, la saturation et la luminance.

- ◆ Avec le menu :  
déplacez les curseurs sur chaque paramètre.  
*Teinte* (T) modifie la couleur dans les limites de -180 à 180° dans le spectre du rouge au vert et du bleu au magenta.  
*Saturation* (S) permet de contrôler l'intensité d'une couleur donnée (valeur maximale = 100%).  
*Luminosité* (L) est destiné à contrôler les valeurs de l'échelle des gris. Le noir a une luminance de -100 tandis que le blanc a une luminance de +100.

- ♦ Utilisation des boutons :  
cliquez sur le bouton désiré. Lorsque les réglages sont commandés directement à partir de l'incrustation vidéo, le pointeur de la souris est accompagné d'un *T*, d'un *S* ou d'un *L* selon la fonction activée.

### Gain de couleur



Utilisez cette fonction pour contrôler le gain de couleur de chacune des trois couleurs de base rouge, vert et bleu.

- ♦ Utilisation du menu :  
déplacez les curseurs de contrôle du gain de couleur.
- ♦ Utilisation des boutons :  
cliquez sur le bouton *Gain de couleur*. Dorénavant, lorsque vous placerez le pointeur de la souris dans le *visionneur d'effet*, le pointeur couleur de la souris apparaîtra. Faites glisser le pointeur vers le haut et vers le bas dans le tiers gauche de l'incrustation vidéo pour commander le canal rouge, au centre de l'incrustation vidéo pour commander le canal vert et dans le tiers droit de l'incrustation vidéo pour commander le canal bleu. Faites CTRL + glisser le pointeur de la souris pour régler les trois canaux simultanément.

### Egalisation

Utilisez cette fonction pour équilibrer les canaux de couleur et de luminance.

- ♦ Configuration des réglages dans le menu :  
Sélectionnez le canal que vous désirez contrôler dans la boîte à liste *Canal*. Vous pouvez contrôler les canaux rouge, vert et bleu séparément ou simultanément. Déplacez le curseur *Quantité* pour choisir une valeur comprise entre 0 et 100. Pour la valeur 100, la couleur ou la luminance concernée est répartie uniformément sur toute l'image. Pour la valeur 0, l'image d'origine apparaît. Pour des valeurs entre 0 et 100, une valeur intermédiaire comprise entre ces deux extrêmes est interpolée. Dans le cas d'effets dynamiques, cette fonction permet de créer un volet entre l'image d'origine et l'image manipulée par le truchement de la fonction *Egalisation*.

## Gamma



Utilisez cette fonction pour contrôler la courbe gamma d'une image. Les différences de luminosité sont moins remarquables dans la plage de luminosité intermédiaire. Les zones brillantes d'une image peuvent être rendues plus plates ou plus profondes.

- ◆ Configuration des réglages dans le menu :  
Déplacez les curseurs *Gamma rouge*, *Gamma vert* et *Gamma bleu* pour contrôler le gamma. Utilisez la fonction *Etalement des noirs* (Black Stretch) pour régler la courbe gamma du noir sans tenir compte des canaux de couleurs. Cette fonction vous permet d'étirer (ou de comprimer) la plage inférieure de la courbe gamma de manière à intensifier (ou atténuer) les détails dans les zones ombrées sans affecter la valeur noire réelle.
- ◆ Configuration des réglages directement dans l'incrustation vidéo:  
cliquez sur le bouton *Gamma*. Dorénavant, lorsque vous placerez le pointeur de la souris dans l'incrustation vidéo, le pointeur couleur de la souris apparaîtra. Faites glisser le pointeur vers le haut et vers le bas dans le tiers gauche de l'incrustation vidéo pour commander le canal rouge, au centre de l'incrustation vidéo pour commander le canal vert et dans le tiers droit de l'incrustation vidéo pour commander le canal bleu. Faites CTRL+ glisser le pointeur de la souris pour régler les trois canaux simultanément.

## Transparence

Utilisez cette fonction pour contrôler la transparence.

A cette fin, déplacez le curseur *Transparence* pour contrôler la transparence du clip (entièrement transparent = 100, valeur maximale). Cliquez sur le bouton ou faites glisser le curseur *Flou des contours* pour contrôler la transparence des contours d'un clip. Plus la valeur est élevée, plus la zone transparente est grande.

## Éditeur d'incrustation

On utilise un effet d'incrustation pour rendre une zone donnée d'une image transparente (par exemple des zones de luminosité ou de couleur identique) afin de remplacer ensuite cette zone par une autre image.

**Ouverture de l'Éditeur** *page 10-80*

**Types d'incrustations (aperçu)** *page 10-81*

**Masque d'incrustation** *page 10-82*

→ Inversion *page 10-82*

→ Flou *page 10-82*

→ Afficher le masque *page 10-82*

**Transparence** *page 10-82*

**Incrustation en luminance/Paramètres** *page 10-83*

**Incrustation en chrominance/Paramètres** *page 10-86*

**Incrustation sur fond bleu/Paramètres** *page 10-88*

**Incrustation sur fond vert/Paramètres** *page 10-88*

**Incrustation différence RVB/Paramètres** *page 10-90*

### Ouverture de l'Éditeur d'incrustation

Plusieurs méthodes existent pour ouvrir l'Éditeur d'incrustation d'effets de clip et charger un clip pour le montage (voir aussi ( voir aussi "Ouverture des Éditeurs d'effets et Edition de clips (= Application des Éditeurs d'effets)" en page 10-14)):



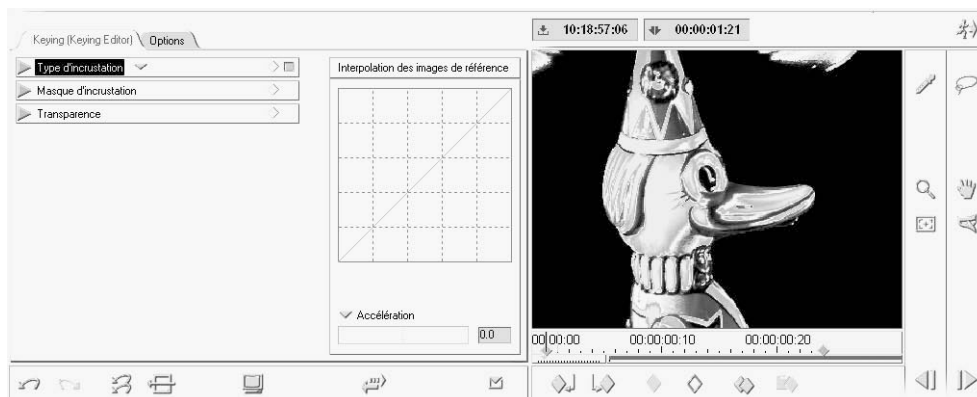
- ◆ Cliquez sur le bouton *Ouvrir l'Éditeur d'incrustation* sur la barre d'outils à droite du visionneur final.

Cliquez sur le clip à charger dans l'Éditeur.

- ◆ Si vous avez déjà créé une copie de l'Éditeur dans un *chutier* autre que **Bibliothèque > Classic Clip FX > Editors**, cliquez sur *Ouvrir* dans le menu contextuel ou cliquez simplement deux fois sur l'effet. Cliquez sur le clip à charger dans l'Éditeur.

- ◆ Dans la fenêtre *Projet*, cliquez sur l'onglet **Bibliothèque > Classic Clip FX**. Faites glisser l'Éditeur d'incrustation de la zone du contenu vers un clip sur la *Time-Line*. Cliquez (bouton droit) sur l'effet. Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur *Edition*.



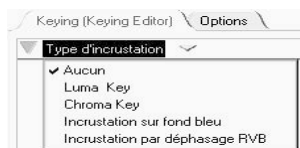


Éditeur d'incrustation

Lorsque vous ouvrez l'Éditeur d'incrustation pour la première fois, un graphique Pinnacle Liquid apparaît par défaut dans le visionneur d'effet. Lorsque vous sélectionnez un clip, ce graphique est remplacé par le clip. A l'instar des autres Éditeurs, les fonctions peuvent être activées en cliquant sur le bouton correspondant ou en sélectionnant une option dans les menus déroulants.

## Types d'incrustations

Pinnacle Liquid propose cinq types d'incrustations différents :



- ♦ *Incrustation en luminance (Luma Key)* : permet d'incruster des zones présentant une certaine luminosité (affecte le signal de luminance).
- ♦ *Incrustation en chrominance (Chroma Key)* permet l'incrustation de certaines couleurs et plages de couleurs.
- ♦ *Incrustation sur fond bleu* : permet d'incruster un bleu prédéfini pour créer l'effet d'écran bleu.
- ♦ *Incrustation sur fond vert* - permet d'incruster un vert prédéfini. *page 10-88*
- ♦ *Incrustation différence RVB* : permet d'incruster des zones monochromes spécifiquement définies. Cette fonction s'applique principalement aux graphiques.
- ♦ *Aucune* : Désactive toutes les incrustations. Toutefois, cette fonction autorise la définition de la transparence du clip.

## Masque d'incrustation



Pour tous les types d'incrustation, le *Masque d'incrustation* vous permet de choisir les parties de l'image qui doivent être incrustées ou exclues de la fonction d'incrustation. Si aucun *masque* n'est défini, la fonction d'incrustation est appliquée à la totalité de l'image. Options :

- ♦ Forme du *masque* -  
*Lasso (Forme libre)*.
- ♦ Si vous voulez sélectionner plusieurs zones, appuyez sur la touche SHIFT et maintenez-la enfoncée. Un signe plus (+) apparaît à proximité du pointeur de la souris.
- ♦ Si vous appuyez sur la touche ALT et la maintenez enfoncée, un signe moins (-) apparaîtra à proximité du pointeur de la souris. Dans ce cas, vous pourrez subdiviser une ou plusieurs zones supplémentaires à l'intérieur d'une même zone.
- ♦ Si vous appuyez et maintenez enfoncées les touches ALT et SHIFT, vous pourrez sélectionner la zone de recouvrement des parties du *masque* en intersection.

### Inversion

Activez ce champ pour inverser la fonction *Masque d'incrustation*. Dès lors, la zone sélectionnée est exclue de la fonction d'incrustation et tout ce qui l'entoure est ajouté à l'incrustation.

### Flou

Vous réglez ici une transition douce sur les bords du *masque d'incrustation*.

### Afficher le masque



Cette fonction rend le(s) *masque(s) d'incrustation* dans l'image plus visible(s) en présentant une zone grise uniforme.

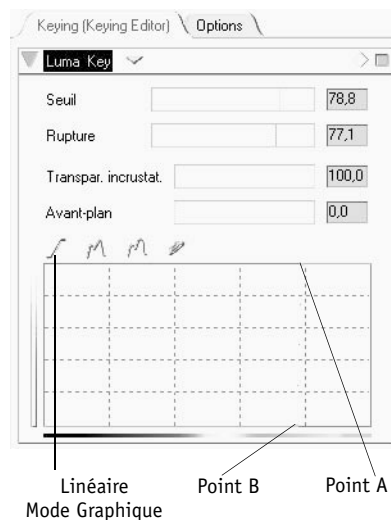
### Transparence

Vous réglez ici la transparence de la zone d'incrustation.



## Incrustation en luminance (Luma Key)

L'*incrustation en luminance* fonctionne avec un signal de luminance de l'image, c'est-à-dire avec les diverses échelles de gris d'une image. L'incrustation en luminance est utile non seulement pour les graphiques et les images grisées et en noir et blanc, mais aussi pour les images présentant de grands contrastes de luminosité.



*Incrustation en luminance*



Les curseurs *Seuil*, *Coupure*, *Transparence d'incrustation* et *Avant-plan* décrits ci-dessous sont actifs uniquement si l'option *Linéaire* a été sélectionnée sous *Mode graphique* (voir ci dessous).

Les contrôleurs suivants permettent de définir les deux points de la courbe en mode graphique linéaire. Lorsque vous déplacez l'un des curseurs, la courbe s'ajuste automatiquement.

### Seuil

Les fonctions *Seuil* et *Transparence d'incrustation* se complètent mutuellement. La valeur définie sous la fonction *Seuil* définit la plage de luminance pour la fonction *Transparence d'incrustation* et inversement, la *Transparence d'incrustation* définit le niveau de transparence des niveaux de luminance spécifiés sous la fonction *Seuil*. Pour fixer le seuil, vous pouvez soit saisir une valeur numérique dans le champ *Seuil* soit faire glisser le *Point B* vers la droite ou la gauche du graphique. Les limites du *seuil* sont comprises entre 0 (noir) et 100 (blanc).

## Coupure

Les fonctions *Coupure* et *Avant-plan* se complètent mutuellement. La valeur définie sous la fonction *Coupure* définit la plage de luminance pour la fonction *Avant-plan* et inversement, *Avant-plan* la définit le niveau de transparence des niveaux de luminance spécifiés sous la fonction *Coupure*. Pour fixer la coupure, vous pouvez soit saisir une valeur numérique dans le champ *Coupure* soit faire glisser le *point A* vers la droite ou la gauche du graphique. Les limites de la *coupure* sont comprises entre 0 (noir) et 100 (blanc).

## Transparence d'incrustation

Les fonctions *Transparence d'incrustation* et *Seuil* se complètent mutuellement. La valeur définie sous la fonction *Transparence d'incrustation* définit la plage de luminance pour la fonction *Seuil*. Pour fixer la *Transparence d'incrustation*, vous pouvez soit saisir une valeur numérique dans le champ *Transparence d'incrustation* soit faire glisser le *point A* vers le haut ou vers le bas du graphique. Les limites de la *Transparence d'incrustation* sont comprises entre 0 (opaque) et 100 (transparent).

## Avant-plan

Les fonctions *Avant-plan* et *Coupure* se complètent mutuellement. La valeur définie sous la fonction *Avant-plan* définit la transparence pour la plage de luminance spécifiée sous la fonction *Coupure*. Pour fixer l'*avant-plan*, vous pouvez soit saisir une valeur numérique dans le champ *Avant-plan* soit faire glisser le *point A* vers le haut ou vers le bas du graphique. Les limites de l'*avant-plan* sont comprises entre 0 (opaque) et 100 (transparent).

## Création d'une incrustation en luminance

L'axe de luminance représente les valeurs de luminance d'une image du noir au blanc. L'axe de transparence représente la transparence de l'opaque au transparent total.

A l'origine, une image est totalement opaque (la courbe est parfaitement plate). Pour créer une incrustation, désignez la partie de l'image qui doit être transparente (définissez une valeur de luminance). Indiquez quelle doit être la douceur de transition entre l'opaque et le transparent (c'est-à-dire l'inclinaison de la courbe entre les *Points A* et *B*). Deux points définissent la courbe : le *Point B* est défini par la coupure et l'avant-plan, le *Point A* est défini par le seuil et la transparence d'incrustation.

Les réglages d'une simple incrustation en luminance pourraient être :

- ♦ *Seuil* = 80 (tout ce qui est "plus clair" que la valeur "80" est incrusté)
- ♦ *Coupure* = 78 (tout ce qui est "plus sombre" que la valeur "78" demeure opaque)

La *Transparence d'incrustation* définit quel doit être le niveau de transparence de la zone incrustée. L'avant-plan définit la transparence de la zone "non incrustée".

La différence de luminance entre les deux points de la courbe définit la dureté ou la douceur de la transition entre eux.

Par exemple, une valeur de 2 créerait une transition dure. Pour l'adoucir, il faudrait soit relever le *Seuil* (déplacer le *point A* vers la droite) soit réduire la *Coupure* (déplacer le *point B* vers la gauche).

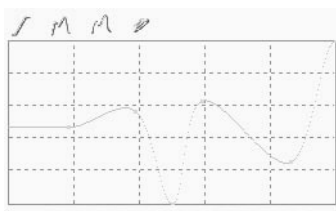
Pour augmenter ou diminuer l'incrustation avec les deux points simultanément, faites glisser la droite qui les relie. Ceci préserve le flou de la transition et facilite la définition de la partie de l'image à incruster.



*Incrustation en luminance : un signal d'image différent est superposé aux zones présentant la même luminance*

## Autres modes graphiques

Les incrustations en luminance peuvent être créées en adaptant spécialement le graphique de luminance.



Sur le graphique précédent, l'axe horizontal représente la luminance, le noir étant à gauche et le blanc à droite. L'axe vertical représente la transparence, l'opaque étant en bas et la transparence totale en haut. Faites glisser les points du graphique pour régler la luminance du clip à un certain niveau de transparence. Quatre modes de dessin des graphiques sont disponibles :



- ♦ **Linéaire** : Le graphique d'incrustation en luminance linéaire (par défaut) vous permet de définir deux points (voir ci-dessus).



- ♦ **Multilignes** : Ce graphique vous permet d'ajouter autant de points que nécessaire pour affecter différents réglages de transparence aux diverses valeurs de luminance. Les points sont reliés par des droites. Pour ajouter un point, cliquez sur la droite ou faites-la glisser.



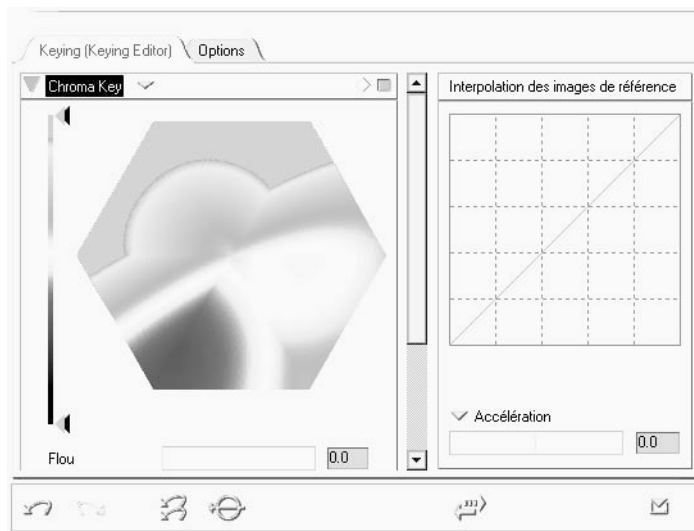
- ♦ **Courbe** : Identique à *Multilignes*, mais la trace s'incurve à chaque point. La forme de la courbe dépend de l'emplacement et de la distance relatifs du point actif par rapport aux points situés de l'autre côté.



- ♦ **Mode libre** : Vous permet de tracer des lignes "à main levée" en faisant glisser la souris sur le graphique.

## Chroma Key (Incrustation en chrominance)

Le *Chroma Key* vous permet d'incruster une couleur ou une palette de couleurs dans une certaine plage de luminance. La couleur à incruster dans une image peut ainsi être définie avec beaucoup de précision.



*Chroma Key (Incrustation en chrominance)*

### Sélection d'une zone de couleur à l'aide de la pipette



La méthode la plus directe pour définir une palette de couleurs consiste à utiliser le pointeur de souris en forme de pipette. Pour cela, cliquez sur le bouton *Pipette* puis dans la zone de l'image que vous voulez incruster. La couleur sélectionnée est identifiée par un petit point apparaissant dans la roue chromatique.

Cliquez plusieurs fois ou faites glisser la souris pour sélectionner plusieurs zones.

Appuyez sur la touche SHIFT et maintenez-la enfoncée pour sélectionner une zone de couleur plus grande. Des plages concentriques plus grandes de la palette de couleur sélectionnée apparaissent sur la roue chromatique.

### Sélection d'une zone de couleur sur la roue chromatique

Le pointeur de souris prend la forme d'une croix lorsque il est placé sur la roue chromatique. Faites glisser le pointeur sur cette roue pour y créer un cadre de forme quelconque. Après avoir relâché le bouton, la zone délimitée par ce tracé devient alors la zone de la couleur sélectionnée. Les options suivantes sont également disponibles :

- ♦ **Agrandir/Ajouter une zone :** Pour définir plusieurs zones ou augmenter la taille d'une zone existante, faites SHIFT+Clic en déplaçant le pointeur. Un signe plus apparaît à proximité du pointeur. Il suffit d'entourer la zone à insérer en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- ♦ **Réduire la zone :**  
Si vous appuyez sur ALT, un signe moins apparaîtra à proximité du pointeur de la souris. Pour subdiviser une ou plusieurs parties dans une sélection de couleur, il suffit d'entourer la zone à supprimer en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- ♦ **Sélectionner le sous-ensemble :**  
Les touches ALT et SHIFT étant enfoncées, vous pouvez spécifier le recouvrement de deux zones en intersection.
- ♦ **Supprimer la sélection :**  
Pour supprimer une sélection de couleur, double-cliquez sur la roue chromatique ou définissez simplement une nouvelle zone.



La couleur courante (sélectionnée par le pointeur de la souris) apparaît en numérique sous la roue chromatique pour prendre une valeur RVB (rouge-vert-bleu, RGB en anglais) et TSL (Teinte-Saturation-Luminance, HSL en anglais).

## Plage de luminance

Le trait vertical sur la gauche du spectre des couleurs est utilisé pour régler l'incrustation en luminance. Les valeurs dans la plage des curseurs blancs sont à l'intérieur de la plage de l'incrustation et celles en dehors de la plage des curseurs noirs sont extérieures à la plage de l'incrustation. Les zones comprises entre les curseurs blancs et noirs représentent les zones de transition. Plus les curseurs sont rapprochés, plus la zone de luminance qui doit être incrustée est étroite.

Un double clic sur ou près du trait vertical restaure les positions d'origine des curseurs.

## Flou

Utilisez la fonction *Flou* pour créer une transition douce entre l'incrustation et l'avant-plan.

## Suppression de bavures

Utilisez la fonction *Suppression de bavures* pour désaturer et rendre ainsi moins visibles les "dépôts" de couleur existants de la couleur d'incrustation, surtout sur les bords de l'image en avant-plan.

## Incrustation sur fond bleu/Incrustation sur fond vert

L'incrustation sur fond bleu est utilisée dans les enregistrements à l'avant d'un arrière-plan bleu. Les meilleurs résultats seront obtenus avec un arrière-plan de la couleur de fond bleu de base recevant un éclairage uniforme (correspondant approximativement au Pantone 2735).

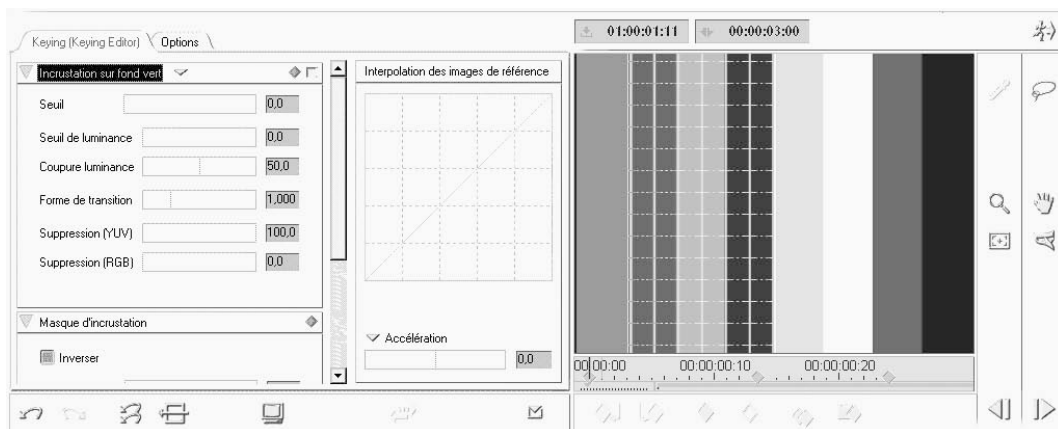
Les paramètres décrits ici opèrent de la même façon pour l'*Éditeur d'incrustation sur fond vert*.



Lorsque vous travaillez avec un matériau créé à l'origine en DV, vous devez utiliser un arrière-plan vert et l'*Éditeur d'incrustation sur fond vert*. En raison de l'échantillonnage du chroma de 4:2:2, de 4:2:0 ou de 4:1:1 (suivant le format), le canal vert pour le DV possède une luminance beaucoup plus élevée que celle des autres couleurs. C'est pourquoi l'incrustation sur fond vert est la mieux adaptée au format DV.



*Incrustation sur fond bleu*



*Éditeur d'incrustation sur fond bleu/vert*

## Seuil

La valeur que vous définissez ici détermine l'étendue de la plage d'incrustation au niveau UV (c'est-à-dire les deux signaux de différence de couleurs R-Y et B-Y). Le centre de l'incrustation est déterminé à partir de l'ensemble des valeurs UV pour l'image. Le curseur vous permet de définir l'environnement à incruster en fonction de la valeur moyenne calculée.

## Seuil de Luminance et Coupure de luminance

Ces paramètres affectent la plage de luminance (luminosité ou brillance) à laquelle l'incrustation doit normalement s'appliquer. Le centre de l'incrustation dans l'image est là aussi le point de référence, hormis qu'il soit ici au niveau y (signal de luminance). *Seuil de luminance* définit le point (valeur y) de départ de la plage d'incrustation et *Coupure de luminance* l'autre extrémité de la plage à incruster.

La valeur est exprimée sous forme d'un pourcentage de la dynamique possible. Si la distance de luminance d'un pixel définie à partir du centre de la luminance est inférieure à la valeur de seuil, cette luminance n'a aucun effet sur l'incrustation. Si cette distance est supérieure à la valeur de la coupure, le pixel devient opaque. La zone comprise entre les deux valeurs est la plage définie par ces deux paramètres.

## Transition

Généralement, la transition entre plages incrustées et plages non incrustées dans l'image est linéaire. *Transition* présente la transition sous forme d'une courbe d'accélération/décélération comme celle utilisée pour l'interpolation des *images de référence* par les Éditeurs d'effets de Pinnacle Liquid, bien que dans ce cas elle ait une dimension chronologique. Ici, vous pouvez utiliser cette fonction par exemple pour améliorer au maximum l'incrustation sur le contour des objets figurant en avant-plan.

## Suppression des parasites YUV

Cette fonction supprime des impuretés plus petites sur l'avant-plan de l'image par désaturation des valeurs de couleur parasites. Ce type de *suppression de parasites* fonctionne dans l'espace des couleurs YUV. Elle précède la *suppression de parasites RVB* dans la séquence de calculs.

## Suppression des parasites RVB

Cette fonction supprime des impuretés plus petites sur l'avant-plan de l'image par désaturation des valeurs de couleur parasites. Ce type de *suppression de parasites* fonctionne dans l'espace des couleurs RVB. Elle suit la *suppression de parasites YUV* dans la séquence de calculs.



Image d'avant-plan sur fond  
bleu en arrière-plan



Arrière-plan



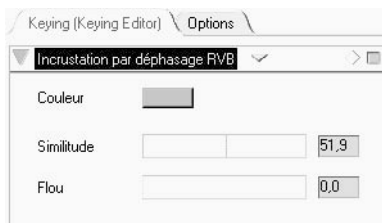
Résultat de l'incrustation

*Incrustation sur fond bleu*

## Incrustation différence RVB

Utilisez le menu *Incrustation différence RVB* pour indiquer la couleur du clip que vous désirez rendre transparente.

La différence entre une incrustation en chrominance et une incrustation différence RVB est qu'une incrustation en chrominance vous permet de régler séparément les valeurs de chrominance et de gris, tandis que l'Incrustation différence RVB permet de régler ces composantes simultanément.



*Incrustation différentielle RVB*

## Couleur

Cliquez dans ce champ pour ouvrir la palette de couleurs. Pour indiquer la couleur que vous désirez utiliser, cliquez dessus dans ce spectre des couleurs.



### Prélèvement de couleur



Vous pouvez également utiliser le bouton *Prélever une couleur (pipette)* pour spécifier la couleur de l'incrustation. Cliquez simplement sur ce bouton tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, puis relâchez-le à l'endroit choisi dans l'interface du logiciel. Cette action sélectionne la valeur de la couleur à l'emplacement précis du pointeur de la souris; la couleur apparaît automatiquement dans le champ Couleur.

### Similitude

La fonction *Similitude* vous permet de spécifier une palette de couleurs similaires que vous désirez rendre transparentes. Pour sélectionner une palette, faites glisser le curseur *Similitude* entre les valeurs 0 et 100. Plus la valeur est élevée, plus la palette de couleurs similaires sélectionnées est étendue.

### Flou

La fonction *Flou* vous permet de créer des transitions de couleurs plus douces.

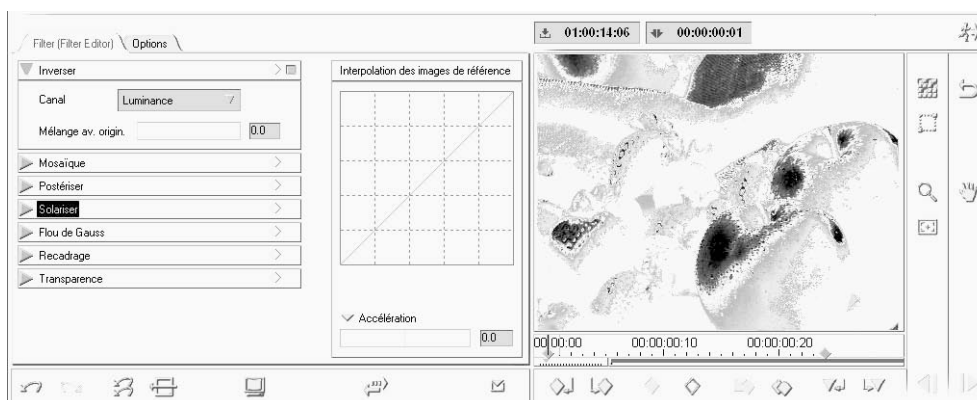
## Éditeur de Filtres

L'Éditeur de filtres propose un large éventail d'effets permettant de modifier le contenu vidéo.

### Ouverture de l'Éditeur de filtres

Plusieurs méthodes existent pour ouvrir l'Éditeur de filtres d'effets de clip et charger un clip pour le montage (( voir aussi "Ouverture des Éditeurs d'effets et Edition de clips (= Application des Éditeurs d'effets)" en page 10-14)):

- ◆ Cliquez sur le bouton *Ouvrir l'Éditeur de filtres* sur la barre d'outils à droite du *visionneur final*. Cliquez sur le clip à charger dans l'Éditeur.
- ◆ Si vous avez déjà créé une copie de l'Éditeur dans un *chutier* autre que **Bibliothèque > Classic Clip FX**, cliquez sur *Ouvrir* dans le menu contextuel ou cliquez simplement deux fois sur l'effet.  
Cliquez sur le clip à charger dans l'Éditeur.
- ◆ Dans la fenêtre *Projet*, cliquez sur l'**Bibliothèque > Classic Clip FX > Editors**. Faites glisser l'Éditeur de filtres de la zone du contenu vers un clip sur la *Time-Line*. Cliquez (bouton droit) sur l'effet. Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur *Edition*.



Éditeur de Filtres

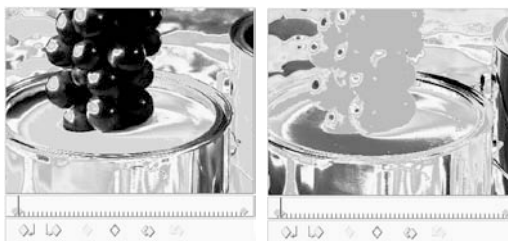
Lorsque vous ouvrez l'Éditeur de filtres pour la première fois, un graphique Pinnacle Liquid apparaît par défaut dans le *visionneur d'effet*. Lorsque vous sélectionnez un clip, ce graphique est remplacé par le clip. A l'instar des autres Éditeurs, les fonctions peuvent être activées soit en cliquant sur le bouton correspondant soit en sélectionnant une option dans les menus déroulants.

## Inversion



La fonction *Inversion* vous permet d'utiliser la couleur ou la luminosité qui est complémentaire à celle que vous avez spécifiée à l'origine.

- ♦ *Canal* - Utilisez la boîte à liste *Canal* pour sélectionner la couleur, la luminance ou le canal alpha auquel vous désirez appliquer une fonction. Les canaux suivants sont disponibles : *Aucune*, *RVB*, *Rouge*, *Vert*, *Bleu*, *Luminance*, *Alpha*.
- ♦ *Mélange avec l'original* - Utilisez ce curseur de transparence pour créer une transition entre l'inverse d'une image d'origine et l'image d'origine elle-même. Déplacez le curseur vers 0 pour une image opaque inversée; déplacez-le vers 100 pour une image opaque d'origine.



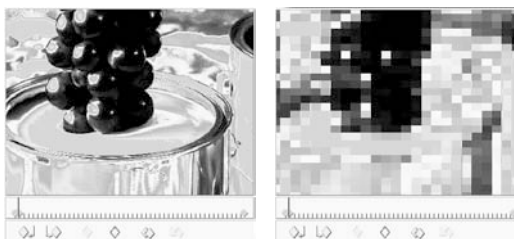
*Clip d'origine et clip avec effet négatif*

## Mosaïque



Utilisez la fonction *Mosaïque* pour créer un effet de mosaïque.

- ♦ déplacez ces deux curseurs pour définir le nombre de divisions horizontales et verticales formant une image (pour créer des blocs).
- ♦ Cochez la case *Couleurs piquées* si vous désirez que le système base les couleurs sur celle qui occupe le centre de chaque bloc. Laissez cette case à cocher désactivée si vous désirez que le système base les couleurs sur leur valeur moyenne.



*Clip d'origine et clip avec effet mosaïque*

## Postérisation

Utilisez le filtre *Postérisation* pour limiter le nombre de couleurs d'une image. Le système configure les pixels de l'image sur la base des couleurs les plus assorties. Utilisez ce filtre pour créer de grandes zones plates dans une image.

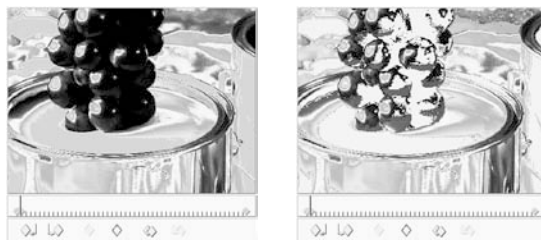
- ♦ *Canal* - Utilisez la boîte à liste *Canal* pour sélectionner la couleur, la luminance ou le canal alpha auquel vous désirez appliquer une fonction. Les canaux suivants sont disponibles : *RVB, Rouge, Bleu, Vert*.
- ♦ *Quantité* - L'option *Quantité* permet de limiter le nombre de couleurs utilisées par la fonction *Postérisation*.

## Solarisation

La fonction *Solarisation* se comporte comme un filtre entre une image positive et une image négative.

Utilisez le curseur *Seuil* pour indiquer la valeur de luminosité à laquelle l'inversion doit commencer. Une valeur de 0 correspond à l'image d'origine; la valeur de 100 permet d'inverser tous les niveaux de luminosité.

- ♦ Cliquez sur *Négatif* pour soustraire les valeurs de couleurs et de luminosité.
- ♦ Cliquez sur *Positif* pour ajouter les valeurs de couleurs et de luminosité.

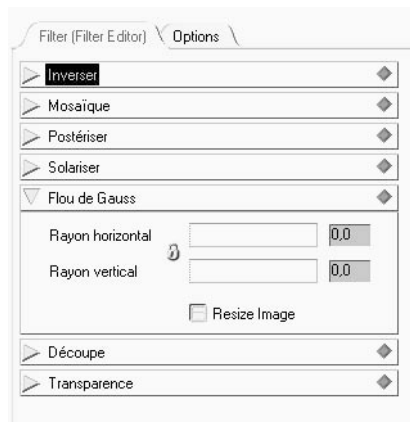


*Clip d'origine et clip avec effet de solarisation*

## Flou de Gauss

Ce filtre vous permet d'ajouter un flou réglable sur l'image.

*Rayon* définit le degré du flou. *Deux directions*, *Vertical* ou *Horizontal* détermine l'impression visuelle du filtre.



*Flou de Gauss*

## Recadrage

Voir aussi "Recadrage" en page 10-49.

## Transparence

Voir aussi "Transparence" en page 10-49.



# Effets en temps réel



Volume

II

Chapitre

11

Ce chapitre fournit des informations sur les effets en temps réel dans **Liquid Edition**. Avec les effets en temps réel, vous n'avez pas à attendre le calcul final des effets (le " rendering "). Mieux : vous pouvez les prévisualiser immédiatement. Pour découvrir quelques principes de base sur les effets, reportez-vous à la section intitulée "Éditeurs d'effets (Notions de base)" en page 10-11 du chapitre " Montage final ".

Ce chapitre décrit les Editeurs d'effets qui ont été modifiés à partir de la Version 6 (par opposition aux Editeurs *Classic*).

**Effets en temps réel : des performances toujours maximales** *page 11-3*

**Calcul final et temps réel** *page 11-4*

**Temps réel et prévisualisation** *page 11-5*

**Fonctions et paramètres des Editeurs d'effets** *page 11-10*

... pour effets CPU et GPU (effets non Classic)

**Effets et Editeurs d'effets** *page 11-26*

Présentation de tous les effets CPU et GPU

**Capacités supplémentaires en temps réel** *page 11-42*

- Correction de couleur (primaire) temps réel
- Titres et graphiques avec canal alpha
- Effets audio



---

## Des performances toujours maximales

---

Les effets en temps réel de Pinnacle Liquid ne nécessitent pas d'équipement particulier. Les effets exploitent toutes les capacités existantes de votre ordinateur. C'est la raison pour laquelle ils sont dénommés effets «basés sur l'hôte», cet hôte étant votre ordinateur doté de la puissance combinée de tous ses composants, essentiellement le microprocesseur et la carte graphique. Si vous actualisez votre système vers par exemple un processeur plus rapide, le gain de performances se traduit immédiatement par un temps réel supérieur : plus de couches vidéo, plus d'effets simultanés, plus de créativité personnelle. Si vous dépassez les limites de votre système, les performances se dégraderont légèrement tout en vous permettant encore de prévisualiser et d'agir avec un degré d'interactivité élevé. Ce n'est pas une question de «choix entre le calcul et le temps réel».

Certains effets en temps réel de Pinnacle Liquid ont été optimisés pour le(s) processeur(s) principal(aux) (unité de traitement centrale ou CPU) de l'ordinateur tandis que d'autres l'ont été pour le processeur graphique de la carte (unité de traitement graphique ou GPU). Chaque processeur est spécialisé dans des tâches bien définies. C'est pourquoi tous les effets en temps réel sont affectés au CPU ou au GPU et repérés en conséquence, Magnify GPU par exemple. Pinnacle Liquid est la première solution de montage à permettre l'utilisation conséquente de cartes graphiques modernes, disponibles en stock et aux performances élevées. Les capacités en temps réel associées au calcul final en tâche de fond qui est une exclusivité de Pinnacle Liquid vous offrent une créativité et une efficacité inégalées : prévisualisation instantanée et lecture immédiate dès la fin du montage.

Les capacités de performances de votre ordinateur dépendent d'un grand nombre de facteurs. Autrement dit, il est pratiquement impossible de prévoir quels effets seront prévisualisés sans problème (avec une pleine fréquence image) et dans quelles combinaisons. L'unité centrale, la mémoire principale, la carte graphique, le(s) disque(s) dur(s), le niveau de fragmentation du(des) disque(s), le logiciel fonctionnant en tâche de fond, les paramètres du BIOS et les pilotes utilisés jouent tous un rôle. De toute façon, Pinnacle Liquid tente toujours d'assurer une lecture optimale. Pinnacle Liquid constitue en outre un investissement sûr car les performances de ses effets et du flux vidéo s'adaptent parfaitement à la puissance de son système informatique, en exploitant pleinement les courbes de croissance des performances que l'industrie du high-tech doit offrir.

---

## Rendu final et Temps réel

---

Cette section permet de répondre aux points suivants : quand les effets sont-ils applicables en temps réel, quand doivent-ils être calculés et qu'est-ce que cela signifie au niveau de la lecture sur la Time-Line (prévisualisation).

**Quand doit-on calculer, quand doit-on traiter en temps réel ?** *page 11-4*

**Temps réel et prévisualisation des effets** *page 11-5*

**Gestion du rendu des effets logiciels** *page 11-7*

**Optimisation de la prévisualisation temps réel** *page 11-8*

**Le visionneur du rendu** *page 11-9*

**Utilisation des fichiers de rendu** *page 11-9*


## Quand doit-on calculer, quand doit-on traiter en temps réel ?

Pinnacle Liquid fait la distinction entre trois types d'effets :

- ◆ Effets en temps réel (basés sur le matériel) -  
Ces effets nécessitent un matériel spécial. Par exemple, la carte DV500 de Pinnacle. Un nombre limité d'effets peut ainsi devenir applicables en temps réel.
- ◆ Effets en temps réel ("basés sur l'hôte" - c'est "host based" en anglais - ou basés sur le logiciel) -  
Ces effets ne nécessitent pas de matériel spécial. Tous les effets sont calculés par le processeur de l'ordinateur hôte ou le processeur graphique.  
Pour des informations détaillées sur ces effets, voir : "*Effets et Editeurs d'effets*" en page 11-26.
- ◆ Rendu des effets -  
Il s'agit d'effets qui sont toujours calculés.  
Ce type d'effets inclut les *Editeurs d'effets (Classic)* de Pinnacle Liquid et les effets plug-in d'autres fournisseurs.

## Temps réel et prévisualisation des effets

Sur la *Time-Line*, les types d'effets mentionnés plus haut sont identifiés dans les *parties* (les segments numérotés au-dessus de la *Time-Line*) au moyen de couleurs définies. De cette façon, le système fournit des informations sur la prévisualisation des effets ou leur comportement en lecture dans le cache d'incrustation vidéo :

1	2	3	4	5
	Clip [S... 9:00 REEL3 00:23:...	Clip [S... 3:06 REEL3 00:24:...	Clip [S... 3:05 REEL3 00:24:...	Clip [S... 2:05 RE... 00:...

*Parties au-dessus de la Time-Line*

- ♦ Vert -

Ces segments seront certainement lus à pleine fréquence image (par exemple, PAL : 25 ips/NTSC : 30 ips) car les effets matériels sont appliqués ou les *parties* ont déjà été calculées (ips signifie images par seconde).

Une *partie* verte signale qu'un fichier de rendu a été créé pour ce segment. Ce fichier est utilisé pour lire la partie.

La sortie de ces *parties* est possible via la sortie IEEE/DV, la sortie moniteur analogique (optionnelle) et évidemment l'incrustation du *visionneur final* (pas de prévisualisation IEEE avec Pinnacle Liquid Pro.)

- ♦ Jaune -

Ces segments peuvent scintiller pendant leur lecture (c'-à-d. lus à un débit inférieur au débit ips standard), ce qui signifie que des images sont sautées. Les effets logiciels en temps réel sont toujours " jaunes " car le système ne peut pas fournir d'informations exactes avant la lecture réelle.

Une *partie* jaune signale toujours que le système essaiera de lire le segment en temps réel, même s'il doit réduire la fréquence image (images sautées). L'audio reste synchrone.

La prévisualisation est possible dans le cache d'incrustation vidéo du *visionneur final* et via une sortie moniteur analogique (optionnelle), mais non via la sortie IEEE/DV.

- ♦ Rouge -

Ces segments doivent toujours être calculés.

Lorsque des données ne sont pas encore calculées, un point d'exclamation gris sur fond noir apparaît dans le cache d'incrustation dès que la *règle de lecture* touche la section qui n'est pas encore calculée.

Un rouge intense et profond signale un problème de rendu. Supprimez l'effet (les effets) qui est(sont) à l'origine du problème.

- ♦ Gris -

Tout ce qui n'est pas vert, jaune ou rouge, c'est-à-dire la vidéo normale et les graphiques, est lu à pleine fréquence image.

Il arrive cependant que des effets en temps réel soient à calculer avant qu'une prévisualisation ou une vue utilisable des effets ne devienne possible. Ces situations comprennent, par exemple :

- ♦ Un effet en temps réel basé sur le matériel combiné avec des effets calculés ou combiné avec d'autres effets en temps réel basés sur le matériel - bien que ce soit aussi une question de positionnement vertical. Un effet en temps réel positionné au-dessus d'un effet calculé peut être lu en temps réel, mais l'inverse n'est pas vrai.
- ♦ Un effet en temps réel basé sur le logiciel combiné à des effets calculés.
- ♦ Un effet en temps réel basé sur le logiciel combiné à d'autres effets en temps réel basés sur le logiciel. Dans ce cas, les performances du PC hôte jouent un rôle décisif.



Pinnacle Liquid commence déjà à lire les passages calculés d'un clip avant que la totalité du clip ne soit calculée. Le point d'exclamation, qui signale toujours un manque de données sur le support, n'apparaît pas dans le cache d'incrustation tant que la *règle de lecture* n'entre pas dans la section rouge de la *partie*.

## Prévisualisation générale : Familiarisez-vous avec les effets

Vous pouvez tester n'importe quel effet (d'éditeur) sur un clip avant de l'appliquer réellement.

Dans un *chutier*, vous pouvez ouvrir n'importe quel éditeur en double-cliquant dessus. Un graphique standard s'affiche alors dans l'incrustation sur laquelle vous pouvez tester l'effet. Vous pouvez copier certains ou la totalité des Editeurs d'effets dans les divers chutiers de l'onglet FX (Effets) puis les démarrer à partir de cet emplacement.

- ♦ Effets *Classic* -  
Prévisualisation par scrubbing de la *règle de lecture*.
- ♦ Effets *CPU/GPU* en temps réel -  
Prévisualisation par scrubbing ou utilisation de la fonction *Lecture*.
- ♦ *Hollywood FX* -  
Prévisualisez (et sélectionnez d'autres effets) dans l'*Editeur Hollywood FX*.
- ♦ *Autres PlugIns* -  
Les options de prévisualisation dépendent du type de PlugIn.

## Gestion du rendu d'effets logiciels en temps réel

Le marquage jaune de la *partie* située au-dessus d'une *transition* en temps réel ou d'un clip modifié au moyen d'un filtre temps réel indique que :

- ♦ Ce segment peut être lu immédiatement sans attendre le calcul final.  
Toutefois : Lorsque ce segment est lu, certaines images peuvent être sautées, suivant la complexité de l'effet (ou des effets) et les performances de l'ordinateur. Si des images doivent être sautées, un message d'erreur apparaîtra en bas et à droite de la barre des tâches ( *page 3-11* ).



Voir aussi “Optimisation de la prévisualisation temps réel” en page 11-8

### Validation du rendu en arrière-plan/Rendu des parties jaunes



Le rendu des parties jaunes peut être validé et invalidé, ce qui se traduit finalement par l'activation ou la désactivation du rendu en arrière-plan. Pour sélectionner cette option, cliquez (bouton droit) sur le bouton du rendu (Sigma) dans la barre des tâches pour afficher le menu contextuel ou décochez la case dans le *visionneur du rendu*. En d'autres termes, le système utilise toutes les ressources disponibles pour calculer les passages en temps réel. Ceci présente certains avantages :

- ♦ Vous ne perdez pas de temps puisque vous n'avez pas à attendre la fin du rendu.
- ♦ Les *parties* calculées peuvent être visualisées via i.Link DV; la prévisualisation est possible uniquement dans l'incrustation vidéo du *visionneur final* ou via les sorties analogiques (optionnelles).
- ♦ Des effets supplémentaires peuvent être appliqués sans avoir à effectuer un rendu complet des segments. Ceci est particulièrement avantageux dans le cas d'effets multicouches complexes.



Tant *que la ou les parties* situées au-dessus de la section calculée (rendue) sont jaunes, le système tente de lire en temps réel. Ce n'est qu'après le passage au vert de la ou des *parties* que le fichier de rendu est lu..

## Optimisation de la prévisualisation temps réel

Voici quelques conseils pour améliorer les performances en temps réel de votre système.

### Ordre des effets : GPU en dernier

Vous pouvez appliquer à un clip tous les effets en temps réel dans toutes les combinaisons possibles et imaginables. Mais les meilleures performances sont obtenues lorsque les effets CPU sont appliqués en premier et les effets GPU en dernier. L'ordre de traitement des effets appliqués à un clip peut être visualisé et modifié dans les *Propriétés des effets* du clip : La liste reflète l'ordre dans lequel les effets ont été appliqués à l'origine. Le premier effet de la liste est traité en premier, le dernier effet est l'effet final. (Cliquez, bouton droit, sur un clip et sélectionnez *Propriétés des effets* dans le menu contextuel.)



L'explication se trouve dans la manière de coopérer du CPU et du GPU. Le CPU exécute le traitement vidéo de base : il décode par exemple une image et travaille sur certains effets. Puis il transmet les données au GPU, qui prend soin des effets supplémentaires et assure l'affichage des images, entre autres tâches. Mais si le GPU doit retourner les données au CPU, un «goulot d'étranglement» se produit puisque la largeur de bande dans le sens GPU vers CPU est beaucoup plus étroite que dans le sens inverse. Il est par conséquent recommandé de traiter tous les effets CPU avant leur transfert au GPU. Et, en règle générale, si des performances maximales sont recherchées, utilisez des effets GPU, le CPU étant occupé par une multitude d'autres tâches.

### Désactiver la lecture audio temporairement

Dans certains cas limites, la désactivation de l'audio de la *Time-Line* (Lecture inactive) peut permettre d'éviter la "perte d'images", c'est-à-dire les images omises lors de la lecture. Ceci est toujours le cas lorsque votre système est utilisé à la limite extrême de ses capacités de fonctionnement. La désactivation de l'audio permet de le libérer légèrement de cette contrainte.

## Le visionneur du rendu



Le *Visionneur du rendu* est un cache d'incrustation dans lequel vous pouvez contrôler le processus de rendu en cours. Dans la barre des tâches, cliquez sur le symbole représenté pour ouvrir cette vue.

Bien que la séquence d'images dans le *Visionneur du rendu* puisse apparaître mélangée (surtout si vous combinez effets temps réel et effets calculés), elle ne l'est pas en réalité; La Gestion du rendu, qui fonctionne en tâche de fond, distribue les ressources spécifiques aux différents effets.

Le *Visionneur du rendu* comporte une case à cocher qui vous permet de valider ou d'invalider le rendu des "parties jaunes".



*Visionneur du rendu*

## Utilisation des fichiers de rendu

Si vous utilisez des effets en temps réel, vous n'aurez normalement pas à vous occuper des fichiers de rendu, mais il arrive parfois qu'ils interviennent réellement. Si cela devait arriver, lisez les sections appropriées dans le chapitre "Montage final" sur "*Suppression des fichiers de rendu*" en page 10-39 et "*Qualité du rendu et de la prévisualisation (applicable uniquement aux effets Classic)*" en page 10-40.

## Fonctions et Paramètres des Editeurs d'effets (non Classic)

Les nouveaux Editeurs d'effets de Pinnacle Liquid (à partir de la Version 6) possèdent une interface différente de celle des éditeurs Classic, ainsi que des fonctions étendues, tel que *Images de référence* pour chaque paramètre. Tous les effets GPU, les effets CPU utilisent l'Editeur d'effets étendu.

Cette section décrit les paramètres et les fonctions de ces Editeurs d'effets.

**Présentation rapide** *page 11-10*

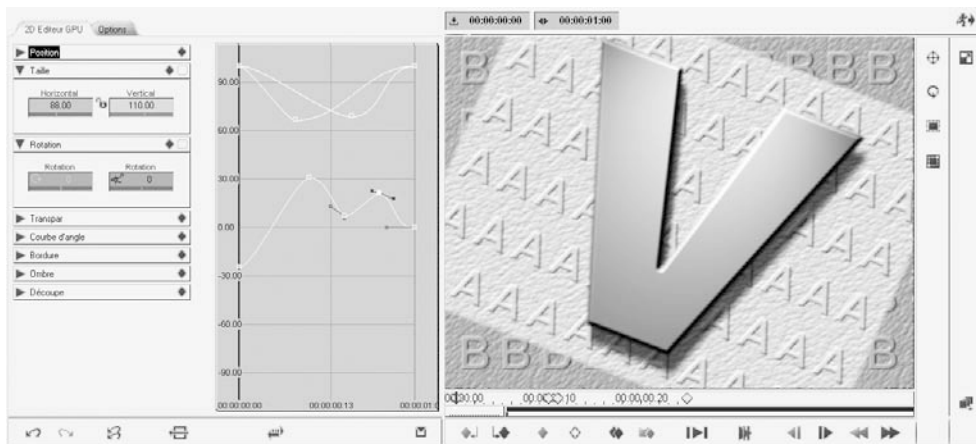
**Définition des paramètres** *page 11-14*

**Courbes d'Images de référence** *page 11-17*

**Options supplémentaires** *page 11-25*

## Présentation rapide

Faites glisser un Editeur d'effets du *chutier Realtime Clip FX* et déposez-le sur un clip vidéo de la *Time-Line*, ou double-cliquez sur le nom de l'Editeur d'effets dans le *chutier*. L'éditeur est ensuite ouvert à la place des *Visionneurs Source et Final* :



*Editeur d'effets - vue plein écran*

Ce qui suit est la description des zones fonctionnelles, de gauche à droite.



## A : Menus Paramètres

Ces menus répertorient les paramètres des Editeurs d'effets. La plupart de ces paramètres sont combinés en groupes, tels que *Position*, *Taille*, etc., comme nous le voyons ici :



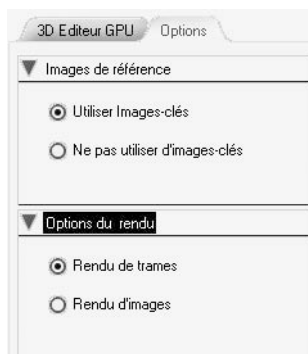
### Groupes de paramètres des Editeurs d'effets

Les paramètres sont les variables d'un effet qui peuvent être modifiés (ex : *Position*, *Transparence*, *Bordure*, etc.). Un grand nombre de ces paramètres sont subdivisés en catégories supplémentaires. Par exemple, *Taille* est scindée en *Horizontal* et *Vertical*.

Pour avoir des informations plus détaillées sur la définition et la modification des paramètres, reportez-vous à la section "*Réglage des paramètres d'effets*" en page 11-14.

## B : Options - avec ou sans Images de référence ?

C'est une option importante. Elle détermine si vous allez utiliser ou non des *Images de référence*.



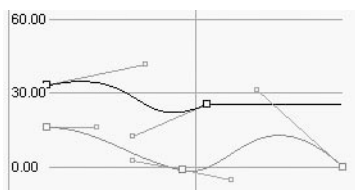
Vous avez deux possibilités :

- ♦ Sans *Images de référence*, vous ne pouvez pas apporter de changements dynamiques aux clips. Exemple : Si vous avez décidé de réduire simplement la taille du clip et de le déplacer, et si vous souhaitez le faire pour toute la longueur (durée) du clip, vous trouverez plus rapide et facile de désactiver *Images de référence* ici. Autrement dit, les effets statiques ne nécessitent pas d'*Images de référence*.
- ♦ Avec des *Images de référence*, tous les types de changements sont possibles. Si vous voulez qu'une image démarre en couleur et se termine en noir et blanc, vous devez utiliser des *Images de référence*. Vous en aurez besoin d'au moins deux, une au début du clip et une à la fin, mais vous êtes libre d'en utiliser autant que vous le voulez. On dit que les *Images de référence* " animent " un effet, autrement dit qu'elles lui " donnent de la vie ".

Cette option est appliquée à tous les paramètres d'un Editeur d'effets. Pour plus d'informations sur les *images de référence*, voir la section intitulée "Courbes de paramètres" en page 11-17.

## C : Courbes de paramètres

Vous pouvez apporter à chaque paramètre ses propres *Images de référence*, affectant ainsi la *Taille* indépendamment de la *Rotation* et indépendamment de la *Découpe*, etc. Ceci est illustré dans la zone *Courbes de paramètres* :



*Chaque paramètre possède sa propre courbe*

Pour plus d'informations, voir la section intitulée "Courbes de paramètres" en page 11-17.

## D : Visionneur d'effets et son environnement

Le visionneur d'effets contient l'image du clip en cours de montage ou un graphique prévisualisé (si vous avez chargé l'éditeur sans un clip).

La *barre de position*, les boutons de lecture et les boutons d'*Image de référence* sont situés sous l'incrustation vidéo.

Les champs de Time Code au-dessus de l'incrustation vidéo donnent la position courante de la *règle de lecture* et la durée de l'effet (transition ou clip).

Sur la droite de l'incrustation, des boutons d'outils sont disposés en rangées verticales pour éditer l'image directement. Grâce à ces boutons, vous pouvez par exemple positionner avec précision un clip miniaturisé "à vue".

## E : Gestion des effets - Undo (Annuler), etc.

Sur la gauche de la barre d'outils et au-dessous de l'incrustation vidéo, vous trouverez les mêmes fonctions que dans tous les éditeurs, par exemple un bouton Undo pour annuler la dernière action exécutée et un bouton Redo pour rétablir l'état d'origine. (Voir aussi "*Barre d'outils*" en page 10-32.)

## F : Sortie d'un Editeur d'effets



Cliquez sur l'*homme courant* pour le suivre jusqu'à la sortie. Si un clip est chargé dans l'Editeur d'effets, il est désormais disponible en lecture sur la *Time-Line*. Si un rendu est nécessaire, il est lancé maintenant.

Si vous avez ouvert l'éditeur directement de son répertoire racine en double-cliquant dessus, une requête apparaît lorsque vous quittez, vous demandant si vous souhaitez enregistrer une copie de l'effet que vous avez édité. Si vous cliquez sur *Oui*, une copie est créée sur l'onglet *FX* (Effets) dans un *chutier* nommé *New FX* (Nouveaux effets). Il est placé ici car les effets de la *bibliothèque* ne peuvent plus être modifiés.

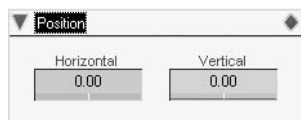
## Réglage des paramètres d'effets

Pour modifier les paramètres, vous avez quatre possibilités :

- À l'aide d'un curseur ou d'un bouton.
- Entrée d'une valeur au clavier.
- Directement dans l'incrustation à l'aide des boutons d'outils.
- Utilisation de la *courbe de paramètre* d'un paramètre particulier.

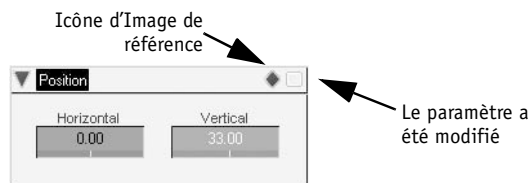
Sélectionnez d'abord un paramètre spécifique, *Position* par exemple :

Cliquez ensuite sur le triangle ou la barre de titre pour ouvrir le menu déroulant :



### Modification des paramètres à l'aide de curseurs et de boutons

A l'aide de la souris, faites glisser l'un des curseurs jusqu'à la position désirée, y compris à l'extérieur du champ, puis déposez-le lorsque vous avez atteint la destination choisie. Vous pouvez également utiliser la souris pour affiner votre réglage. La valeur numérique change lorsque vous déplacez le curseur, dans certains cas uniquement jusqu'à une valeur maximale.



*Cliquez dans le champ et déplacez-vous à gauche ou à droite*

### Paramètres modifiés

Dès que vous modifiez un paramètre, une case jaune apparaît à l'extrémité droite de sa barre de titre. Ceci vous permet de savoir qu'au moins un paramètre a été modifié, même lorsque le menu est réduit.

## Désactivation de paramètres

Cliquez sur la case jaune. Elle passe ensuite en bleu, indiquant que des paramètres ont été modifiés mais qu'ils sont actuellement désactivés. Cliquez à nouveau sur la case pour activer les paramètres. C'est un moyen commode pour activer et désactiver les paramètres, ce qui facilite souvent l'accès à la trajectoire d'un effet.

## Icônes d'Image de référence

Les réglages de paramètres à partir des menus sont stockés dans les icônes d'Images de référence. Pour le menu *Taille*, par exemple, l'Image de référence contient les valeurs de *Horizontal* et *Vertical*. Lorsque vous déplacez l'icône d'*Image de référence* et la déposez sur une *Image de référence* sur la *barre de position* et au-dessous du *visionneur d'effet*, cette *Image de référence* prend les valeurs mémorisées (en plus de ses propres valeurs déclarées jusqu'à ce point).

## Pour réinitialiser :

Cliquez droit dans le champ du paramètre pour remettre sa valeur à zéro. Lorsque le dernier paramètre a été remis à zéro, la case jaune disparaît.

## Entrée de valeurs de paramètres au clavier

- 1 Double-cliquez dans le champ approprié.
- 2 Entrez une valeur.
- 3 Confirmez votre entrée en appuyant sur la touche ENTRÉE ou TABULATION (pour passer au champ suivant). Si la valeur que vous avez entrée dépasse la valeur maximale permise pour le paramètre, votre entrée prend la valeur maximale autorisée.



Certaines valeurs doivent être saisies dans tous les cas, y compris tous les valeurs entières, tel que le nombre de rotations pour le paramètre *Rotation* ou le nombre de *répétitions* pour l'effet de recopie à l'identique (*Copies GPU*). Dans ces différents cas, il est plus rapide et plus facile de saisir la valeur.

## Pour réinitialiser :

Cliquez droit dans le champ du paramètre.

## Modification de paramètres dans l'incrustation à l'aide de boutons d'outils

Un bouton d'outil est affecté à certains paramètres. Par exemple, vous pouvez changer la *Position* d'un clip directement dans l'incrustation à l'aide de la souris. (Si vous ne reconnaissez pas un bouton, maintenez le pointeur de la souris quelques instants sur ce dernier pour faire apparaître l'info-bulle renseignant sur sa fonction.)

Les boutons d'outils figurent à droite de l'incrustation.



- 1 Par exemple, cliquez sur le bouton *Position* (représenté ici).
- 2 Déplacez le pointeur de souris sur l'image tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.
- 3 Déposez l'image à l'emplacement désiré.

Les valeurs et les curseurs dans le menu du paramètre associé suivent vos mouvements. Vous pouvez ainsi utiliser également cette méthode pour modifier les valeurs numériques.

(Voir aussi "*Personnalisation des barres d'outils*" en page 17-9.)

### Pour réinitialiser :

Double-cliquez dans l'incrustation vidéo pour en rétablir l'état d'origine.

## Courbes de paramètres

Vous pouvez utiliser autant d'*Images de référence* que vous souhaitez pour éditer tous les paramètres d'un Editeur d'effets. Toutes ces *Images de référence* sont ensuite liées au moyen d'une *Courbe de paramètre*. Cette courbe illustre comment la valeur d'un paramètre particulier varie sur toute la trajectoire de l'effet (par exemple, comment une image devient plus grande ou plus petite). Vous pouvez modifier les *Images de référence* directement sur la courbe et modifier la courbe elle-même. Le terme de " courbe " ne doit cependant pas être pris au sens littéral : Dans le cas d'un changement linéaire, la " courbe " peut aussi être une ligne droite.

**Présentation** *page 11-17*

**Utilisation de courbes**

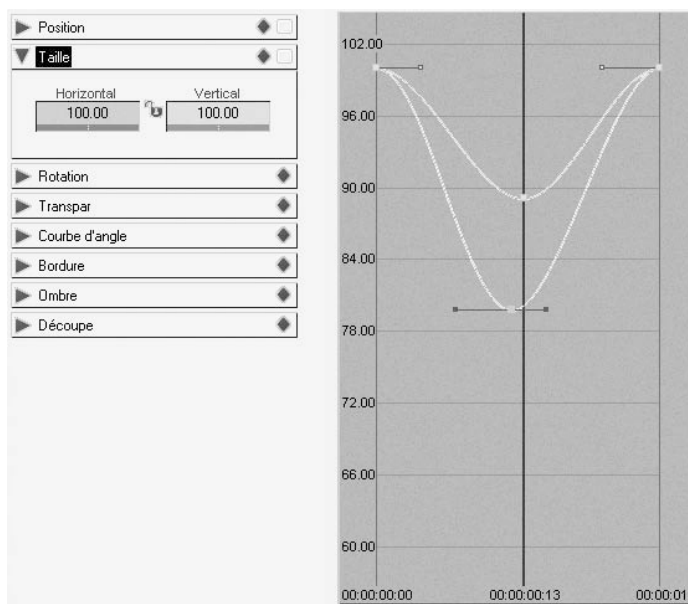
→ Linéaire et constant *page 11-21*

→ Courbes de Bézier *page 11-22*

**Fonctions d'Images de référence supplémentaires** *page 11-24*

## Présentation

Lorsque vous avez ouvert un Editeur d'effets pour la première fois, le champ Courbe était vide. La (les) première(s) courbe(s) n'apparaît(n'apparaissent) pas tant que vous n'avez ouvert de menu de paramètre. La capture d'écran contient deux courbes, une représentant la *Taille horizontale* (= largeur) et l'autre représentant la *Taille verticale* (= hauteur). Si ces paramètres étaient liés, vous ne pourriez apercevoir qu'une seule courbe.



*Courbe d'Image de référence pour le paramètre Taille*

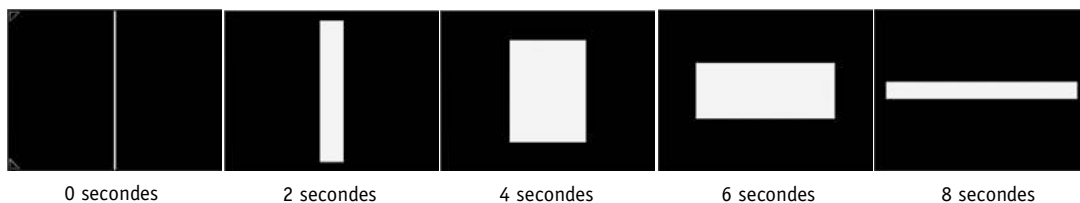
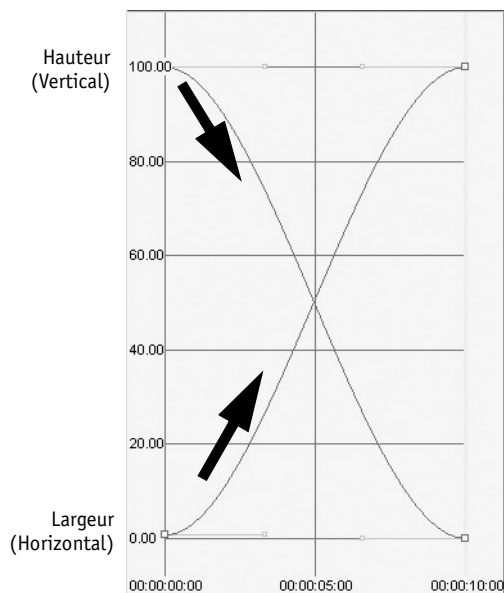
Notez également : Si des *Images de référence* sont globalement désactivées pour un effet (*Options > Images de référence > Ne pas utiliser d'Images de référence*), vous apercevrez des lignes droites horizontales au lieu de courbes. Vous ne pouvez que déplacer ces lignes vers le haut et vers le bas.

Voici les points les plus importants concernant les *Courbes de paramètres* :

- ◆ Codage des couleurs -  
Les lignes sont de la même couleur que les champs de leurs paramètres, ce qui facilite l'affectation de courbes multiples.
- ◆ *Barre de position* -  
Une *barre de position* se déplace horizontalement sur le bas de la vue de courbe, c'est-à-dire la même que la *barre de position* au-dessous de l'incrustation vidéo. Elle représente la durée de l'effet. L'effet commence à gauche et se termine à droite.
- ◆ Echelle de valeurs -  
Cette échelle verticale représente une mesure purement quantitative. Elle n'a rien à voir avec les unités de la taille : elle indique uniquement " plus " ou " moins ". Cette échelle doit conserver son rapport même lorsque des paramètres différents, tels que *Taille* et *Rotation*, sont affichés simultanément. Comme *Taille* est exprimé en pourcentage (+/-400) et *Rotation* en degrés (0-360), ces deux paramètres ne peuvent pas être mesurés en fonction de la même règle. Ainsi, l'*Image de référence* de *Rotation* pourrait être située à la position 300 (pour 300°), *Taille* à 25 (pour le pourcentage) et un autre paramètre à 231 (pixels, par exemple). (Voir aussi "*Fonctions de l'Echelle du paramètre et de la Barre de position*" en page 11-23.)
- ◆ Position de la *règle de lecture* -  
La position de la *règle de lecture* est signalée par trait vertical rouge. Lorsque vous modifiez un paramètre, l'*Image de référence* est définie au point d'intersection de la *règle de lecture* avec la *courbe de paramètre* de ce paramètre. Une *Image de référence* est également insérée sur la *barre de position* au-dessous de l'incrustation vidéo.



Voici un autre exemple. Vous travaillez avec un clip couleur de dix secondes avec des paramètres dissociés *Horizontal* et *Vertical*. Le trait vertical mince du clip est remplacé par un trait horizontal mince (il a fait disparaître complètement la dernière image, et c'est pourquoi cette image n'est pas représentée ici).



*Paramètres dissociés : La hauteur diminue jusqu'à zéro pour cent et la largeur augmente jusqu'à 100 pour cent (la dernière image à 10 secondes n'est pas représentée)*

## Utilisation des courbes

A son état d'origine (paramètres pas encore modifiés, *Images de référence* activé), la courbe apparaît sous forme de ligne droite horizontale au niveau zéro. Une *Image de référence* (petite case) est visible à chaque extrémité. Les poignées pour la fonction de Bézier sont parallèles et horizontales (voir “*Courbure des courbes de Bézier*” en page 11-22).

- ◆ Lorsque vous rapprochez le pointeur de la souris de la courbe, il change de forme (doigt d'index pointé) et la courbe est mise en surbrillance, indiquant ainsi qu'elle est maintenant sélectionnée.
- ◆ Lorsque deux lignes se superposent au début (par exemple, les lignes *horizontale* et *verticale* pour le paramètre Taille), vous pouvez sélectionner l'une des deux lignes en cliquant dans le champ du paramètre puis en le modifiant à l'aide de la souris.
- ◆ Définition et déplacement d'une *Image de référence* sur la courbe -  
Quel que soit l'endroit où vous cliquez, une *Image de référence* est définie sur la courbe. Vous pouvez ensuite déplacer l'*Image de référence* partout où vous le souhaitez (à cette restriction près : certains paramètres ont des valeurs maximales). Une case d'informations donne la valeur de TC et la valeur du paramètre.



aucune touche : l'*Image de référence* peut être déplacée verticalement (modifie la valeur) ;  
maintenez enfoncée la touche ALT : l'*Image de référence* peut être déplacée horizontalement (modifie la position) ;  
maintenez enfoncée la touche CTRL : l'*Image de référence* peut être déplacée verticalement et horizontalement.

- ◆ Déplacement de plusieurs *Images de référence* simultanément -  
Placez un lasso autour des *Images de référence* que vous souhaitez déplacer simultanément, puis faites glisser l'une des *Images de référence* sélectionnées. Vous savez quelles *Images de références* sont sélectionnées en identifiant immédiatement les petites cases remplies.
- ◆ Déplacement du segment de courbe entre deux *Images de référence* -  
Ceci provoque le déplacement de la courbe (ligne), incluant les deux *Images de référence*. Le fait de cliquer sur une *Image de référence* affecte le segment de courbe sur sa droite, jusqu'à l'*Image de référence* suivante.



maintenez enfoncée la touche SHIFT : le segment peut être déplacé verticalement (modifie les valeurs) ;  
Maintenez enfoncée la touche ALT : le segment peut être déplacé horizontalement (modifie les positions) ;  
Maintenez enfoncée la touche CTRL : le segment peut être déplacé verticalement et horizontalement.

Le menu contextuel pour les *Images de référence* sur une courbe présente les options suivantes :

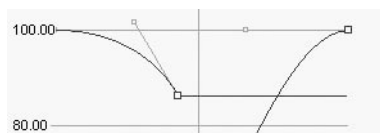
- ♦ *Copier image(s) de référence* -  
Copie la ou les *Images de référence* (utilisez un lasso pour sélectionner plusieurs *Images de référence*).
- ♦ *Couper image(s) de référence* -  
Elimine la ou les *Images de référence* de leurs positions d'origine.
- ♦ *Coller image(s) de référence* -  
Insère l'*Image de référence* coupée ou copiée précédemment à la position de la *règle de lecture* ou, dans le cas de plusieurs *Images de référence*, à la position de la *règle de lecture* et sur sa droite.
- ♦ *Supprimer l'Image de référence* de la courbe -  
Cliquez bouton droit sur *Image de référence* > *Menu contextuel* > *Supprimer l'Image de référence*.

## Interpolation

Chaque *Image de référence* sur une courbe présente une option d'*Interpolation* dans son menu contextuel. Interpolation décrit la façon selon laquelle les paramètres varient entre deux *Images de référence*. Cliquez (bouton droit) sur une *Image de référence* d'une courbe pour afficher un menu contextuel contenant les options *Maintenir*, *Linéaire* et *Bézier*.

### Maintenir

Cette option règle la valeur des paramètres à droite de l'*Image de référence* sur la valeur constante de l'*Image de référence*. En d'autres termes, il n'y a pas d'autre changement.



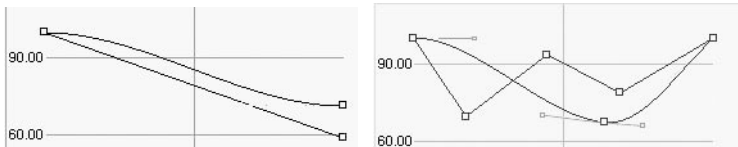
" *Maintenir* " maintient la valeur du paramètre jusqu'à l'*Image de référence* suivante

Dans la figure ci-dessus, par exemple, la *Taille* est d'abord réduite mais demeure ensuite constante : Après une courbure prononcée, la courbe devient une ligne droite horizontale.

## Linéaire

Cette option provoque la variation régulière d'une *Image de référence* à la suivante. *Linéaire* transforme une courbe en ligne droite qui monte ou descend de manière régulière. Plus l'angle est accentué, plus le changement est important; plus l'angle est plat, moins le changement est brutal.

*Interpolation linéaire* permet des transitions brusques, comme un mouvement qui se transforme instantanément en mouvement opposé.



*A gauche : Le paramètre chute régulièrement (ligne du bas avec la courbe de Bézier au-dessus d'elle)  
A droite : Des courbures prononcées indiquent des changements brusques*

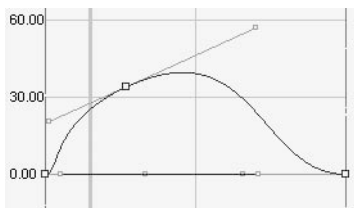
## Bézier

Voici les courbes réelles. Une courbe de *Bézier* est en premier lieu définie pour chaque *Image de référence* par défaut. Elle permet des changements dynamiques, comme les transitions floues entre états ou les variations accélérées et décélérées. La même règle s'applique comme vu précédemment : la courbe de *Bézier* démarre à droite de l'*Image de référence*. Vous trouverez plus d'informations dans la section suivante.

## Courbure des courbes de Bézier

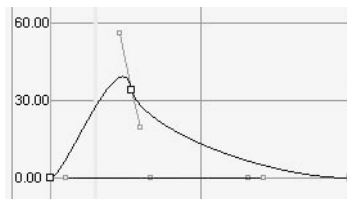
Ce type de courbe peut vous être familier si vous avez déjà utilisé des logiciels graphiques vectorisés. Chaque courbe de Bézier possède des petites poignées reliées à chacune de ses *Images de référence*, avec des *points de contrôle* aux extrémités des poignées. Lorsque vous faites glisser ces points, la courbure de la courbe change. En principe, la même chose s'applique aussi aux lignes droites, linéaires : Plus l'angle de la courbe est prononcé, vers le haut ou vers le bas, plus la valeur du paramètre augmente ou diminue rapidement; inversement, plus le rayon de courbure est serré, plus le changement est brutal.

Les *points de contrôle* sont toujours reliés par une ligne. La pente de cette ligne indique l'angle suivant lequel la courbe passe à travers l'*Image de référence* entre les *points de contrôle*. Dans la figure ci-dessous, cette ligne est relativement horizontale :



*Courbe de Bézier avec ses " poignées " et ses points de contrôle*

Sur la figure suivante, la courbe passe à travers l'*Image de référence* selon un angle plutôt important, de sorte que la ligne reliant les *points de contrôle* est également très pentue :



*Une courbure prononcée de la courbe correspond à un changement brutal*

Les *points de contrôle* agissent également comme des aimants : Ils attirent les sommets des courbes, mais plus ils sont éloignés d'une courbe, plus leur effet magnétique est important.

Il vous prendra peu de temps pour vous familiariser avec les principes de base des courbes de Bézier. Vous vous rendrez compte rapidement que vous obtenez intuitivement les résultats escomptés.

## Fonctions de l'Échelle du paramètre et de la Barre de position

Pour avoir plus de clarté, l'échelle du paramètre et la barre de position (l'échelle de temps) peuvent être :

- ♦ Déplacées verticalement ou horizontalement -  
Déplacez l'échelle du paramètre vers le haut ou le bas, ou vers la gauche ou la droite. La *barre de position* au-dessous de la vue de courbe est liée à la commande de *Zoom* du *Visionneur d'effet*.
- ♦ Zoom avant/arrière -  
Faites glisser l'échelle tout en maintenant la touche CTRL enfoncée.

Vous pouvez annuler ces changements en ouvrant le menu contextuel de la vue de courbe et en sélectionnant les options appropriées. L'affichage sera réglé de sorte que les *Images de référence* soient de nouveau visibles. Cliquez n'importe où (sauf sur une courbe ou une *Image de référence*) puis sélectionnez l'une des options suivantes :

- ♦ *Réinitialiser les échelles* -  
Réinitialise l'échelle du paramètre et la barre de position.
- ♦ *Réinitialiser l'échelle du paramètre* -  
Réinitialiser l'échelle seule.
- ♦ *Réinitialiser l'échelle de temps* -  
Réinitialiser la barre de position seule.

## Montrer/Cacher courbes de paramètres

Cette option permet également d'améliorer la clarté. Vous pouvez masquer des *courbes de paramètres* spécifiques, ou même toutes les *courbes de paramètres*. Vous trouverez ces fonctions dans le menu contextuel de la vue de courbe.

## Fonctions d'Images de référence supplémentaires

### Sélectionnez toutes les Images de référence sur une courbe

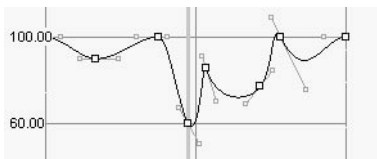
Cliquez (bouton droit) sur n'importe point de la courbe pour ouvrir le menu contextuel et choisissez *Sélectionner toutes les Images de référence du paramètre*.

### Affectez des valeurs identiques à des Images de référence multiples

Il est souvent nécessaire que toutes ou une partie des *Images de référence* partagent des valeurs de paramètres identiques. Pour éviter la tâche fastidieuse de régler les valeurs de chaque *Image de référence* individuellement, appliquez la procédure suivante :



- 1 Réglez l'une des *Images de référence* sur la valeur désirée et positionnez la *règle de lecture* exactement sur cette *Image de référence* (utilisez par exemple les touches Q et Z pour passer d'une *Image de référence* à une autre *Image de référence*).



Réglage d'une *Image de référence* sur la valeur désirée

- 2 Faites glisser l'*icône d'Image de référence* (◆) de la barre de titre du paramètre et déposez-la dans l'incrustation de l'effet. La valeur sélectionnée sera automatiquement affectée à toutes les *Images de référence* pour ce paramètre et la courbe sera aplatie jusqu'à devenir une ligne horizontale.

### **Images de référence de courbe et Images de référence de barre de position**

Chaque fois que vous insérez une *Image de référence* sur une *courbe de paramètre*, une *Image de référence* correspondante apparaît sur la *barre de position* (bien que cela ne soit pas visible lorsque les *Images de référence* de la courbe se superposent). Les deux *images de référence* ainsi créées sont liées; lorsque vous en supprimez une, l'autre l'est également.

Pour plus d'informations sur les fonctions de la barre d'outils de l'Image de référence, reportez-vous à : “*Barre d'outils*” en page 10-32.

## Options supplémentaires

**Traitement de canaux** page 11-25

### **Traitement de canaux**

Dans les Editeurs d'effets auxquels il correspond, l'onglet *Options* contient une zone intitulée *Canaux*. Vous pouvez sélectionner ici les canaux auxquels la modification de l'effet doit être appliquée (*Rouge*, *Vert*, *Bleu* et/ou *Alpha*). Dans la configuration par défaut, l'effet est appliqué à tous les canaux (même si aucun n'a été activé ici). Les Editeurs d'effets présentant cette option incluent, par exemple, *Postérisation* et *Correction de couleur de base*.

## Effets et Editeurs d'effets

Cette section présente une liste complète de tous les Editeurs d'effets en temps réel basés sur le logiciel dans Pinnacle Liquid. Nous n'avons pas essayé de répertorier tous les paramètres d'effets standard, tels que *Taille* et *Position*, ou d'autres paramètres qui s'expliquent d'eux-mêmes.

- ♦ Les effets en temps réel se trouvent dans l'onglet *Bibliothèque*, dans les chutiers nommés *Realtime Clip FX* (Effets de clip en temps réel) et *Realtime Transition FX* (Effets de transition en temps réel). Ces dossiers contiennent les *chutiers Editeurs* (tous les éditeurs d'effets), *Présélections* (éditeurs d'effets avec certains paramètres présélectionnés) et *Audio* (effets audio en temps réel).
- ♦ Les effets Hollywood FX de Pinnacle applicables en temps réel sont stockés dans les dossiers *PlugIn*; Les présélections HFX peuvent être trouvées dans le dossier *Spéciaux*.

Pour avoir une description détaillée des principes de base sur l'application des effets et la définition des paramètres, reportez-vous au chapitre " Montage final " ( *page 10-1*). Cette section en donne un bref aperçu.

**Remarques préliminaires** *page 11-27*

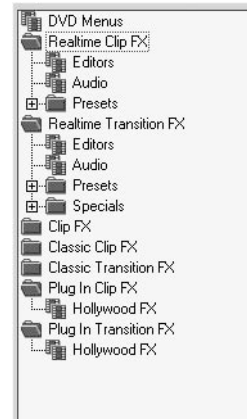
**Realtime Clip FX / Effets de clip en temps réel** *page 11-32*

- *Editors* *page 11-32*
- *Presets* *page 11-38*
- *Audio* *page 11-38*

**Realtime Transition FX / Effets de transition en temps réel** *page 11-39*

- *Editors* *page 11-39*
- *Presets* *page 11-41*
- *Audio* *page 11-41*

**Plug In Effects/Effets Plug In** *page 11-42*





## Remarques préliminaires

Cette section fournit des informations sur les effets en temps réel et une présentation rapide de leur application.

### CPU et GPU

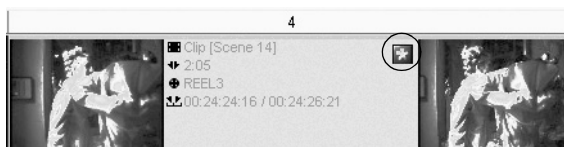
Les effets en temps réel basés sur le logiciel Pinnacle Liquid ont été optimisés pour le processeur de la carte graphique (GPU) ou le(s) processeur(s) (CPU) des ordinateurs. Pour faciliter l'identification de ces effets, tous les éditeurs d'effets en temps réel portent la marque "GPU" ou "CPU", tel que "2D GPU". Les effets en temps réel se trouvent dans l'onglet *Bibliothèque*, dans les chutiers nommés *Realtime Clip FX* (Effets de clip en temps réel) et *Realtime Transition FX* (Effets de transition en temps réel).



Appliquez toujours les effets CPU avant les effets GPU. Cochez l'option *Propriétés des effets* d'un clip : les effets CPU doivent être en début de liste et les effets GPU en fin de liste. (Cliquez, bouton droit, sur un clip pour appeler la boîte *Propriétés des effets*.) Voir aussi "*Optimisation de la prévisualisation temps réel*" en page 11-8.

### Icône d'effet

La petite icône indiquant qu'un effet de clip a été appliqué sur le clip de la *Time-Line* apparaît en vert lorsqu'il désigne un effet en temps réel. Ceci vous permet de le distinguer des effets calculés.



### Prévisualisation des effets dans l'Editeur



Vous pouvez déjà tester les effets en temps réel dans l'Editeur d'effets correspondant. Cliquez sur le bouton *Lire du point d'entrée au point de sortie* représenté ici pour lire l'effet du début à la fin. Dans le cas d'effets de clip longs (filtres), il est préférable de définir la *règle de lecture* manuellement chaque fois que cela est possible et de visualiser les sous-sections de l'effet.

## Paramètre d'effet " Progression "

Certains Editeurs d'effets en temps réel comportent le paramètre *Progression* : il vous permet de visualiser l'état de développement de l'effet à un instant donné. Vous pouvez décider par exemple qu'un *Volet Horloge* soit déjà développé à 25 pourcent au moment où la *transition* commence.

Dans la configuration par défaut, *Progression* est à 0% au début d'une transition et à 100% à la fin.

## Paramètres discrets

Certains paramètres d'effet (le nombre de côtés d'un *Découpage multiforme*) par exemple, peuvent être définis en nombres entiers d'incrément (d'où leur qualificatif de " discrets "). Si vous souhaitez changer de paramètres discrets entre le début et la fin d'un effet, le changement s'effectuera de manière brutale. Ainsi, toutes les deux ou trois images nouvelles, un côté supplémentaire apparaîtra soudainement dans l'image de l'effet. Des étapes intermédiaires ne sont pas possibles.

## Présentation rapide des effets

Si vous pouvez ou préférez pour l'instant sauter tous les détails sur le traitement des effets, lisez la présentation rapide suivante qui en est faite. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section sur les effets intitulée "*Éditeurs d'effets (Notions de base)*" en page 10-11 ff.

### 1 Où sont les effets ?

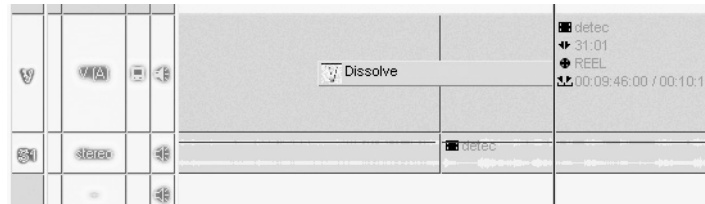
Les effets et Editeurs d'effets sont situés dans la fenêtre *Projet* ou le *Navigateur du projet* sur l'onglet *Bibliothèque*. Les effets en temps réel peuvent être recherchés dans les dossiers appelés *Realtime...FX*; les effets Hollywood FX de Pinnacle sont également applicables en temps réel et peuvent être recherchés dans *Plug In FX*.

### 2 Qu'est-ce qu'un Editeur d'effets ?

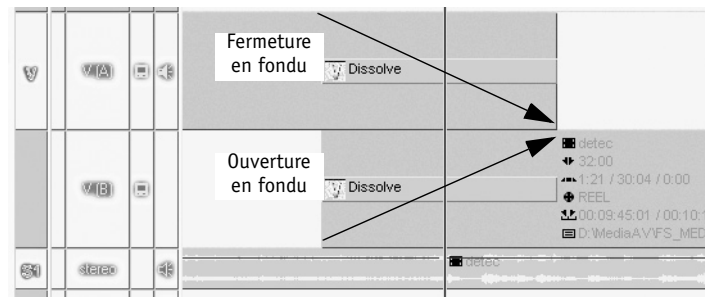
En réalité, un Editeur d'effets est également un effet, mais celui dont vous pouvez peaufiner le réglage. Certains effets sont immédiatement visibles lorsque vous les appliquez à un clip; *L'Effet Noir & Blanc*, par exemple, supprime instantanément toutes les couleurs de l'image (mais attention, cet effet ne peut pas être modifié). Par contre, un *Editeur 2D* nécessite quelques réglages avant qu'il ne soit appliqué (un changement de *Position*), par exemple). Chaque *Editeur* possède un certain nombre de paramètres, par exemple *Taille* ou *Rotation*, destinés à modifier l'apparence de l'image.

### 3 Quelle est la différence entre un effet de clip (ou filtre) et une transition ?

Une *transition* nécessite deux clips consécutifs sur la *Time-Line* :



Positionnez la *transition* sur le point de montage entre les deux clips. Une *transition* nécessite toujours deux images (même si l'une d'elles est "noire", ou une *Time-Line* vide) et par conséquent, une "marge", c'est-à-dire quelques images se prolongeant au-delà de la longueur du clip affiché. Dans un montage A/B, le même clip ressemblerait à ceci :

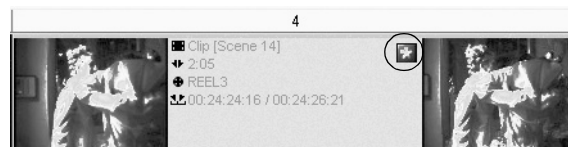


Les deux flèches rouges symbolisent cette "marge" supplémentaire.

Si la marge n'est pas suffisante, la *transition* passe entièrement ou partiellement en rouge.

Un effet de clip (souvent appelé "filtre") est généralement appliqué à toute la longueur d'un clip. L'effet peut se modifier pendant le traitement du clip mais il n'a pas à le faire. Dans le premier cas, l'effet serait statique (ex : une saturation cohérente et uniforme) et, dans l'autre, dynamique (ex : effet de mouvement 2D).

Un effet de clip est signalé par une icône d'effet et un trait coloré sur le haut du clip :



Effet de clip avec icône et trait coloré

Vous pouvez appliquer un effet de clip sur toute la *piste de la Time-Line* (c'est-à-dire à tous les clips de la *piste*). Pour cela, faites glisser l'effet jusqu'à la barre de titre de la *piste*. Ceci provoque l'apparition d'un trait coloré ici. En appliquant cette procédure vous pouvez, par exemple, faire passer tous les clips vidéo d'une *piste* en monochrome ou réduire leur taille, ou les deux, puisque vous pouvez appliquer des effets multiples. Faites attention à l'ordre de effets CPU et GPU.

#### **4 Comment puis-je appliquer un effet de clip ?**

La méthode la plus simple est de faire glisser l'effet choisi du *chutier* et de le déposer sur un clip. Notez que pour obtenir les meilleurs résultats, il faut appliquer les effets CPU avant d'appliquer les effets GPU. Mais il existe aussi d'autres solutions : voir "*Application des effets et ouverture des Éditeurs d'effets*" en page 13-71.

#### **5 Comment puis-je appliquer une transition ?**

Faites glisser la *transition* choisie jusqu'au point de montage entre les deux clips. Important : Une seule image séparant les clips ne suffit pas pour pouvoir déposer la *transition*. Assurez-vous que vous avez suffisamment de "marge" ( page 11-29).

#### **6 Comment puis-je modifier mes paramètres d'effets ?**

Vous devez d'abord ouvrir l'Editeur d'effets. Dans le cas d'effets de clip, cliquez (bouton droit) sur le trait d'effet coloré visible sur le haut du clip ou sur l'icône d'effet pour afficher le menu abrégé. Sélectionnez ensuite l'éditeur (si plusieurs effets ont été appliqués), puis *Edition*.

Pour les *transitions*, il suffit de double-cliquer sur la *transition*.

Modifiez maintenant les paramètres à l'aide des curseurs situés à gauche (ex : pour *Taille* et *Position* dans l'*Editeur 2D*). Vous pouvez utiliser également les boutons d'outils situés à droite : ils vous permettent de modifier directement les paramètres dans le cache d'incrustation (cliquez et déposez).

## 7 Qu'appelle t-on images de référence (ou images de référence) et à quoi servent-elles ?

Vous n'avez pas toujours besoin d'images de référence. Les effets de clip statiques ne nécessitent pas d'*images de référence*. Si vous ne souhaitez pas de changements continus ou dynamiques sur toute la durée du clip, ouvrez l'éditeur, allez directement à l'onglet *Options* puis cliquez sur *Ne pas utiliser d'images de référence*. Toute modification est ensuite appliquée de manière égale et individuelle à chaque image du clip.

Par contre, les effets de mouvement, de changement et les effets dynamiques nécessitent au moins deux *images de référence*. La première *image de référence* contient l'état initial tandis que la deuxième contient l'état final. Le changement intervient entre ces deux états, tous les états intermédiaires étant définis par interpolation.

Ne désactivez pas les *images de référence* d'une *transition*.

Voir aussi "*images de référence*" en page 10-20 et la rubrique du présent chapitre intitulée "*Courbes de paramètres*" en page 11-17.

## 8 Puis-je sauvegarder des effets que j'ai moi-même créés ?

Oui, sur l'onglet *Effets* de la fenêtre *Projet*. La *Bibliothèque* est réservée aux effets intégrés au produit.

Cliquez (bouton droit) sur l'effet (que ce soit un effet de *transition* ou un effet de clip sur la *Time-Line*) pour afficher le menu abrégé et sélectionnez *Copier*. Dans le *Projet*, allez à l'onglet *Effets*, créez un nouveau *chutier* et insérez-y votre effet. Vous devez également nommer l'effet pour l'identifier par la suite plus facilement.

Lorsque vous appelez un effet en double-cliquant dessus et lorsque vous le modifiez puis le fermez, le système vous demande si vous souhaitez enregistrer cet effet de manière permanente. Si vous cliquez sur *Oui*, l'effet est stocké sur l'onglet *FX* (Effets) dans un *chutier* nommé *New FX* (Nouveaux effets), où vous pouvez ensuite lui attribuer un nom unique.



Vous pouvez copier des effets, *chutiers* et *Dossiers de chutier* de l'onglet *Bibliothèque* vers l'onglet *Effets*, ce qui crée votre propre sélection d'effets favoris, nommés et édités individuellement.

## 9 Comment puis-je supprimer des effets ?

*Transitions* : Cliquez sur la transition pour la sélectionner et appuyez sur **SUPPR**.

*Effets de clip* : Cliquez (bouton droit) sur l'icône d'effet ou le trait coloré sur le haut du clip et sélectionnez *Supprimer*.

## Realtime Clip FX/Effets de clip en temps réel

### Editors

#### Diffraction

(Lens Flare) Cet effet génère une réflexion optique qui rayonne vers l'extérieur sous forme d'anneaux colorés utilisant tout le spectre. Il est semblable à l'effet causé par le reflet d'une lumière vive frappant l'objectif d'un appareil photo.

#### Loupe

(Magnify) Cet effet génère une loupe que vous pouvez déplacer sur l'image.



#### 2D (CPU et GPU)

Editeur destiné aux effets bidimensionnels (XY) comportant des paramètres de bordure et d'ombre. Pour effets de diapositive individuels, agrandissement/réduction de format d'image.

#### 3D (CPU et GPU)

Editeur pour effets tridimensionnels (XYZ); par exemple, effets de retournement horizontal individuels. Vous pouvez également ouvrir les Editeurs 2D et 3D à l'aide des icônes de l'Editeur d'effets situés à côté du *visionneur final*.

#### Découpe multiforme (MultiShape Crop)

Cet Editeur vous permet de découper une image suivant plusieurs côtés et sous tous les angles possibles. Dans la configuration initiale, l'image s'affiche sous la forme d'un octogone. A l'aide des paramètres définissant le *rayon* et le nombre de *côtés*, vous pouvez par exemple créer une étoile composée d'une multitude de branches.

Nota : Naturellement, lorsque des paramètres discrets comme le nombre de côtés sont utilisés avec des effets dynamiques (avec des images de référence), on ne peut sauter que d'un état à l'état suivant - de deux côtés à trois côtés à quatre côtés, etc. Ceci s'applique à tous les éditeurs possédant des paramètres discrets.

#### Incrustation d'images multiforme (MultiShape PiP)

Cet effet est utilisé pour faire chevaucher des images formées individuellement (multicouches).

#### Spot lumineux multiforme (MultiShape SpotLight)

Cet effet génère une zone dans l'image qui ressemble au champ éclairé d'un spot lumineux; vous pouvez en définir la taille, la position, la couleur et la forme.

### **Réplication (Replicate)**

Cet effet multiplie l'image en la dupliquant et en la miniaturisant, et même en changeant l'échelle si vous avez entré des valeurs différentes pour la réplication horizontale et verticale.

### **Chute d'eau (Water Drop)**

Cet effet simule l'impact d'une gouttelette qui tombe à la surface de l'eau, produisant des ondes concentriques qui vont en s'élargissant.

### **Onde d'eau (Water Wave)**

Cet effet est similaire à l'effet Goutte d'eau, excepté qu'une onde rectiligne provenant de plusieurs directions s'approche et s'enroule sur l'image.

### **Luminosité et Contraste (Color Adjust)**

Cet effet présente un simple curseur de luminosité et de contraste. Dans la configuration par défaut, les canaux de couleurs RVB sont liés mais ils peuvent aussi être réglés individuellement.

### **Découpe (Crop)**

Cet effet est utilisé pour recadrer (rogner) l'image sur les quatre côtés - haut, bas, droite et gauche.

### **Page bouclée (Page Curl)**

Cet effet provoque l'enroulement de l'image comme le ferait une feuille de papier dans un rouleau plus serré ou plus desserré. Le verso de la feuille représente l'image miroir ou une couleur définie par l'utilisateur.

### **Page pelée (Page Peel)**

Identique à l'effet *Page bouclée*, excepté que l'image n'est pas enroulée, le bord restant toujours visible.

### **Accordéon (Accordion)**

Cet effet plie l'image suivant une série de plis parallèles semblables à ceux d'un soufflet d'accordéon.

### **Cristal biseauté (Bevel Crystal)**

Cet effet crée une image donnant l'impression qu'elle est observée à travers un cristal poli. Vous pouvez modifier le motif, le nombre et l'alignement des bords ainsi que la réfraction.

## Dalle fissurée (Cracked Slab)

Cet effet produit une fissure irrégulière à travers l'image et divise cette dernière en deux parties. Vous pouvez modifier la couleur, la direction et la forme de la fissure.

## Chute de cristaux (Falling Crystals)

Cet effet brise l'image en mille morceaux qui tombent lentement vers le sol.

## Rideau (Curtain)

Cet effet projette l'image sur un rideau que l'on peut tirer et ouvrir vers la gauche ou vers la droite. Le paramètre *Vent* provoque l'ondoiement du rideau sous l'effet d'un vent plus ou moins fort.

## Cylindre (Cylinder)

Cet effet projette l'image sur une surface cylindrique.

## Explosion

Cet effet casse l'image en mille morceaux exactement comme le ferait une explosion.

## Réflexion (Reflection)

Cet effet revient à visualiser un motif à travers une pièce d'eau et observer sa réflexion dans l'eau, en ajoutant des vagues si on le souhaite.

## Vitrail (Stained Glass)

Cet effet revient à visualiser l'image au travers d'un verre de surface irrégulière, provoquant des effets de distorsion et de grossissement.



## Correction colorimétrique de base (Base Color Correction)

Cet effet vous permet de régler la luminance (*Correction Y* dans les plages de *Noir*, de *Gain* et de *Gamma*), les canaux de couleurs individuels (rouge, vert, bleu), la *saturation* (chroma) et la *teinte*. Des curseurs de *luminosité* et de *contraste* sont également disponibles.

Les *Paramètres de l'espace couleurs* vous permettent d'éviter les couleurs instables ou de rester dans la norme CCIR. Pour plus d'informations, voir *page 8-64*.



## Flou

*Flou* dans une défocalisation réglable. La zone floue peut être entourée.

Ce *Flou* est beaucoup plus proche de ce qu'un objectif d'appareil photo «real-world» réaliserait et à cet égard supérieur au *Flou de Gauss* (Editeur d'effets de filtre *Classic*). Dans une configuration à deux CPU, les deux processeurs seront utilisés. Vous pouvez désactiver cette option dans le menu *Performance élevée*. Dans les systèmes monoprocesseur, cette option est inactive.

## Incrustateur en chrominance YUV (Chroma Key)

L'incrustation en chrominance (Chroma Key) vous permet de rendre transparentes certaines zones définies de l'image pour faire apparaître l'image de dessous. Les zones de transparence de l'image sont définies par leur couleur, d'où l'appellation d'incrustation en chrominance.

### Définition d'une couleur

Vous pouvez sélectionner l'angle de *Teinte* (défini par le centre de la "part de gâteau", que vous pouvez également faire tourner à l'aide de la souris), une certaine zone autour du centre de la teinte sélectionnée (modifiez *Discrimination* pour grossir ou réduire la *partie*). Vous pouvez également limiter votre sélection en définissant la *Saturation* (les régions les plus saturées sont situées aux bords du champ de couleur).

### Gain incrustation et Décalage incrustation

*Décalage incrustation* spécifie la quantité à ajouter ou à soustraire de l'image en incrustation. *Gain* spécifie le facteur de multiplication de l'image incrustée. Un gain plus élevé donne des incrustations plus contrastées et des bords plus nets.

### Inverser l'incrustation

Inverse la région dans laquelle l'incrustation s'applique.

### Suppression de parasites (spill)

*Suppression de parasites* est le mécanisme destiné à supprimer une dominante de couleur de l'image d'avant-plan. L'élimination est généralement provoquée par un léger rebondissement d'un arrière-plan monochrome (un fond d'écran bleu par exemple). Généralement, le réglage de la valeur de l'*Angle de suppression* est identique (ou pratiquement identique) à celui de l'*Angle de teinte*. Cette valeur est donc réglée comme un décalage. Exemple : *Angle Teinte* = 340, *Angle Décalage* = 10, l'*Angle de suppression de parasites* résultant est de 350. *Gain* définit la quantité de teinte parasite à supprimer. Avec un réglage à 1, une *Suppression de parasites* complète est réalisée.

## Aides

*Partager l'écran* définit la surface d'image résultante qui affichera l'image incrustée. Vous pouvez afficher l'incrustation dans la moitié inférieure ou supérieure de l'image.

## Inverser (Invert)

Cet effet d'inversion applique aux composantes du signal leurs valeurs opposées - toutes les trois simultanément ou une par une : le signal de luminosité/luminance *Y* et les signaux de différence de couleur *Cb* et *Cr*. Il est préférable d'observer les résultats sur une mire de barre (couleurs). *Inverser Y* remplace les barres noires et blanches. Inversion de composantes *Cb* et *Cr* applique une couleur sur celle qui la traverse plus ou moins directement sur la roue chromatique (le jaune sur le bleu par exemple). S'il existe un canal alpha, il peut également être inversé.

## Incrustateur en luminance (Luma key)

Avec une incrustation en luminance, seules les zones d'une image qui ont une luminosité spécifique (*Y*) deviennent transparentes. La plage de luminosité autour d'une valeur moyenne peut également être affichée avec une transition jusqu'à une zone non incrustée. Paramètres :

- ♦ *Centre* -  
règle la valeur de luminance du centre générant une incrustation complète.
- ♦ *Rayon* -  
règle le rayon autour de la valeur du centre générant une incrustation complète.
- ♦ *Adoucissement* -  
adoucit les transitions entre les régions incrustées et les régions non incrustées.
- ♦ *Gain* -  
multiplie la valeur de l'incrustation par la constante de *Gain*
- ♦ *Décalage* -  
ajoute ou soustraie une valeur constante à un (ou d'un) décalage de l'incrustation.
- ♦ *Inverser l'incrustation* -  
les pixels qui ont été incrustés ne le deviendront plus, et inversement.

### **Roll / Crawl**

Cet éditeur ne possède que deux paramètres : position horizontale et position verticale. Il a été spécialement optimisé pour animer des titres roll et crawl; il est de plus automatiquement appliqué lorsque vous créez un titre animé dans TitleDeko.

### **Postérisation (Posterize)**

L'effet Postérisation réduit artificiellement le nombre de couleurs dans l'image. Cela permet d'obtenir de vastes zones de couleur uniforme, comme sur un poster.

### **Noir et Blanc**

Supprime toutes les informations de couleur du clip. Non modifiable.

### **Track Matte CPU**

Avec *Track Matte CPU* (Matte de piste CPU), il est possible de créer un plan alpha personnalisé et même animé. Un exemple de masque *track matte* (connu aussi sous le nom de *Travelling matte* ou Matte de mouvement) est la vue que l'on peut découvrir à travers le canon d'un fusil dans les génériques de début des films de James Bond : vous regardez à l'intérieur de la gueule du canon et vous suivez les mouvements des acteurs en arrière-plan - jusqu'à ce que le coup de feu parte et le sang se répande comme de la neige fondante du haut de l'écran. Vous pouvez maintenant le réaliser chez vous.

Créez cet effet à l'aide de la fonction *Piste de cache* de la *Time-Line* (reportez-vous à la description détaillée commençant à la page page 9-113).

### **Paramètres**

- ♦ *Type d'incrustateur*-  
Vous définissez ici l'emplacement dans lequel les informations d'incrustation doivent être prises : *Luma* signifie que les informations d'incrustation (ou canal alpha) vont être générées à partir du signal de luminance du clip d'incrustation; *Linear* signifie que le canal alpha existant du clip d'incrustation sera utilisé. Les synthétiseurs d'écriture créent généralement des clips avec un canal alpha.
- ♦ *Valeur centrale* -  
définit la valeur de luminance exacte au-delà de laquelle le clip d'avant-plan deviendra visible.
- ♦ *Rayon* -  
définit une plage de valeurs autour de la valeur définie comme étant la *Valeur centrale*.
- ♦ *Flou* -  
crée une transition douce entre la *Valeur centrale* et la Valeur zéro.

- ♦ *Gain* - multiplie le canal alpha créé par l'effet *Track Matte* par cette valeur.
- ♦ *Inverser incrustation* - inverse la canal alpha que l'effet *Track Matte* génère.
- ♦ *Transparence* - règle la transparence de l'image d'avant-plan ou de l'image d'arrière-plan (suivant le réglage de l'option *Inverser incrustation*).

## **Tourbillon (Swirl)**

Superpose un tourbillon d'eau à l'image (effet familier visible dans votre baignoire). Peut être édité en plusieurs catégories (*Taille, Position, Angle*, etc.)

## **Section de sphère (Sphere Section)**

Projette l'image sur un corps en trois dimensions de forme conique ou rhomboïque, dont l'apparence peut être modifiée par plusieurs commandes.

## **Tessons (Shards)**

L'image se désintègre en un grand nombre de pièces triangulaires (évoquant grossièrement des tessons). Les tessons peuvent par exemple tourner et, de manière similaire à l'effet d'une explosion), sortir du cadre de l'image.

## **Tuiles (Tiles)**

L'image se désintègre en un nombre définissable de rectangles. Vous pouvez agir sur leur répartition ainsi que sur quelques autres paramètres.

## **Presets**

Dans ces *chutiers*, vous trouverez des effets prédéfinis, organisés par GPU et CPU. Il est judicieux de passer à la vue des icônes-images pour avoir une idée de ce que ces effets réalisent.

## **Effets audio**

*Egaliseur, Echo* et *Maximiseur*. Voir "Effets audio" en page 13-70.

## Realtime Transition FX Effets de transition en temps réel

### Editors

#### **Dissolve CPU (Fondu enchaîné CPU)**

Transition standard

#### **Cross Dissolve GPU (Fondu enchaîné GPU)**

Transition standard

#### **Fondu Couleur (DissolveThroughColor)**

Permet de passer en fondu d'une image à une couleur sélectionnable puis de cette couleur à l'image suivante :  
Le fondu peut également être réglé de manière à devenir de plus en plus transparent (alpha) pour faire apparaître en final le clip de dessous.

#### **Volet Gradient**

(Gradient Wipe) Cette transition offre plus de 400 motifs de dégradés de couleur pour la créer.  
Remarque : les Volets *Alpha Magic* font partie des effets de transition *Classic* de l'Editeur de Volet Gradient (*Gradient Wipe Editor*).

#### **Volet Gradient avec bordure (Gradient Wipe with Border)**

Cette transition fournit des paramètres supplémentaires pour créer une bordure.

#### **Page bouclée et Page pelée**

Identique à la description des filtres, mais s'appliquant aux transitions.

#### **Volet bande (Band Wipe)**

La nouvelle image recouvre progressivement l'ancienne des deux côtés au moyen d'un nombre défini de bandes, comme les dents d'un peigne.

#### **Portes de grange (Barn Doors)**

La nouvelle image recouvre l'ancienne des deux côtés comme les deux battants d'une porte de grange. Des paramètres comme le sens et la bordure colorée permettent des variations sur ce thème.

## **Volet Horloge (Clock Wipe)**

La nouvelle image recouvre l'ancienne par un segment circulaire croissant, comme le mouvement circulaire d'une aiguille d'horloge.

## **Volet Gradient**

Il s'agit d'un effet de volet composé de 400 *motifs* de volets.

## **Insert (Inset)**

Il s'agit d'un effet de volet dans lequel la nouvelle image démarre d'un des quatre coins et recouvre progressivement l'ancienne image jusqu'à la masquer entièrement.

## **Croix irisée (Iris Cross)**

Cet effet de volet crée une image se divisant horizontalement et verticalement en quatre segments carrés; ces segments deviennent progressivement plus petits pour découvrir ou masquer (suivant le sens de l'effet) la nouvelle image.

## **Losange irisé (Iris Diamond)**

Cet effet de volet crée un recouvrement sous forme d'un losange (carré reposant sur un coin).

## **Cercle irisé (Iris Round)**

Cet effet de volet crée un recouvrement circulaire.

## **Carré irisé (Iris Square)**

Cet effet de volet crée un recouvrement carré (bords parallèles à l'image).

## **Pousser (Push)**

Une image pousse l'autre vers l'un des côtés ou vers le haut ou le bas.

## **Volet radial (Radial Wipe)**

L'image précédente est soustraite de la zone visible par l'un des quatre coins, découvrant la nouvelle image.

## **Diapositive (Slide)**

Fait glisser la nouvelle image sur celle qui la précède.

### **Volet de part (Wedge Wipe)**

Identique au Volet Horloge, excepté que le segment progresse dans les deux sens (avec le *Volet Horloge*, une des deux "aiguilles de l'horloge" reste fixe).

### **Volet (Wipe)**

Identique à l'effet *Diapositive* mais avec deux paramètres supplémentaires (*Bord flou* et *Bordure*).

## **Presets**

Dans ces *chutiers*, vous trouverez des effets prédéfinis, organisés par GPU et CPU. Il est judicieux de passer à la vue des icônes-images pour avoir une idée de ce que ces effets réalisent.

## **Effets Audio**

### **(Cross Fade) Fondu enchaîné audio**

Fondu enchaîné audio standard.

## Effets Plug In / Hollywood FX

Les effets Hollywood FX de Pinnacle intégrés à Pinnacle Liquid sont également applicables en temps réel. Les effets Hollywood FX comptent parmi les effets GPU.

Les Editeurs *Hollywood FX* sont situés sur l'onglet *Bibliothèque* des chutiers *Plug In FX*. Vous trouverez également une sélection de présélections Hollywood. Dans les dossiers *Specials*, vous trouverez également une sélection de présélections Hollywood.

## Capacités supplémentaires en temps réel

En plus des effets, les capacités en temps réel de Pinnacle Liquid interviennent aussi dans d'autres domaines.

### Correction de couleur en temps réel dans le visionneur de clip

La boîte de dialogue étendue du *visionneur de clip* contient des fonctions destinées à la correction de couleur primaire. Il s'agit de la luminance, du rouge-vert-bleu dans les plages de noir, de gamma et de gain et des réglages effectués sur la teinte et la saturation.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section intitulée "*Correction couleurs primaires, Niveau de reproduction et Détection de scène*" en page 8-64.

### Titres et Graphiques avec canal alpha

Les titres fixes, roll et crawl sont lus sur une vidéo en temps réel. Le nombre de couches (ou plans) possibles (c'est-à-dire le nombre de titres que vous pouvez placer les uns au-dessus des autres) dépend des performances de votre système.

### Effets audio

Les effets audio standard de Pinnacle Liquid continuent à être applicables en temps réel. Voir "*Effets audio*" en page 13-70.



# Special FX



Volume

II

Chapitre

12

---

### Color Correction and Timewarps

---

**Éditeur Correction de Couleur** *page 12-3*

**Timewarp Linéaire** *page 12-46*

**Éditeur Timewarp** *page 12-53*

---

## Editeur correction de couleur

---

L'*Editeur Correction de couleur* de Pinnacle Liquid assure des fonctions de correction de couleurs primaires et secondaires, complétées des outils de diagnostic et d'étalonnage nécessaires tels que le Waveform Monitor et le Vectorscope.

La première section ci-après vous donne un aperçu des éléments et des fonctions de cet Éditeur. La deuxième section donne une brève description de la théorie des couleurs, que vous pouvez "sauter" si vous êtes déjà familiarisé avec la correction des couleurs. La troisième section donne une description détaillée de l'ensemble des paramètres des modules de correction primaires et secondaires illustrée par plusieurs exemples.

**Editeur correction de couleur (Aperçu)** *page 12-4*

**Qu'est-ce que la couleur ?** *page 12-9*

**Utilisation des vues Vecteur, Cube et Forme d'onde** *page 12-11*

Introduction à l'interprétation des vues de diagnostic les plus importantes

**Vues de diagnostic** *page 12-19*

**Outils** *page 12-26*

Egaliseur, sélection du canal et réglages sauvegardés

**Correction de couleurs primaires** *page 12-27*

**Correction de couleur six vecteurs** *page 12-38*

**Correction de couleur sélective** *page 12-39*

## Editeur correction de couleur (Aperçu)

### Ouverture et fonctionnement

Le fonctionnement de l'*Éditeur correction de couleur* est identique à celui de l'*Éditeur d'effets de clip* (reportez-vous aux instructions générales sur son utilisation dans la section intitulée "*Éditeur d'effets de clip (Effets de clip ou filtres Classic)*" en page 10-11). Ouvrez l'*Éditeur correction de couleur* comme suit :



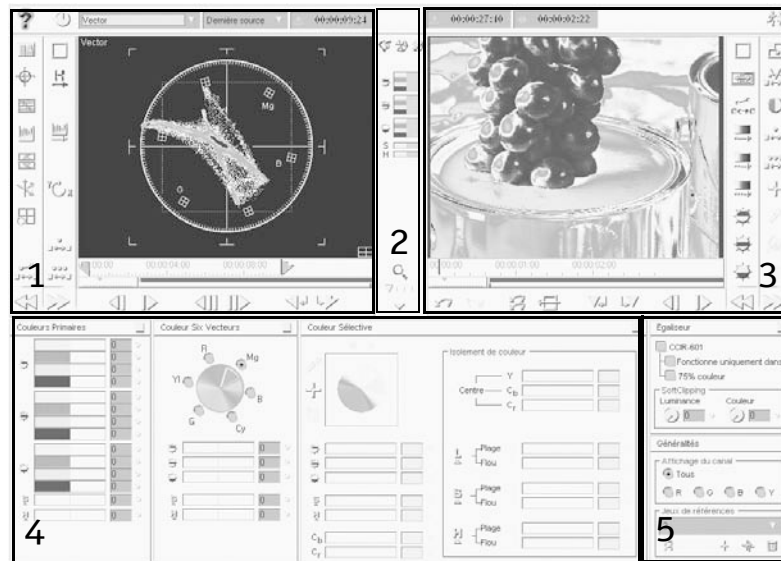
- ◆ Cliquez sur le bouton affiché (dans la vue standard, il est situé à droite du visionneur final) suivi du clip que vous souhaitez monter ou
- ◆ Faites glisser l'icône de l'Éditeur de l'onglet **Bibliothèque** > *Classic Clip FX* > *Editors* dans la *fenêtre Projet* pour la placer sur le clip concerné. Puis ouvrez l'Éditeur en cliquant (bouton droit) sur le bouton d'effet pour le clip ou sur le trait coloré situé sur le bord supérieur du clip.



L'Editeur correction de couleur prend la place de l'Éditeur de séquences. Cliquez sur la flèche triangulaire située en bas, entre les caches d'incrustation, pour ouvrir la moitié inférieure de cet Editeur.

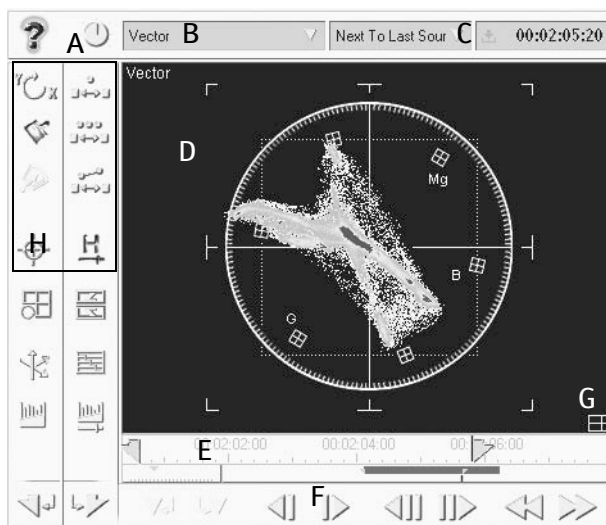
L'Editeur correction de couleur est divisé en cinq zones :

- ♦ (1) Vues de diagnostic, clips de référence de cache d'incrustation et boutons;
- ♦ (2) Vue compacte des correcteurs et Loupe;
- ♦ (3) Cache d'incrustation du matériau image à corriger, boutons de *correction de couleur primaire*;
- ♦ (4) Boutons pour la *correction de couleur primaire* et les deux types de corrections secondaires;
- ♦ (5) Outils de montage, tel que le *Legalizer*.



Editeur correction de couleur

## Zone de diagnostic (1)

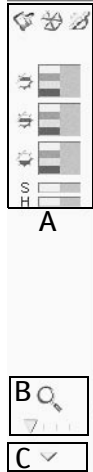


Zone de diagnostic de l'Editeur Correction de couleur

Cette zone contient des fonctions assurant l'analyse et l'évaluation du matériau image à monter.

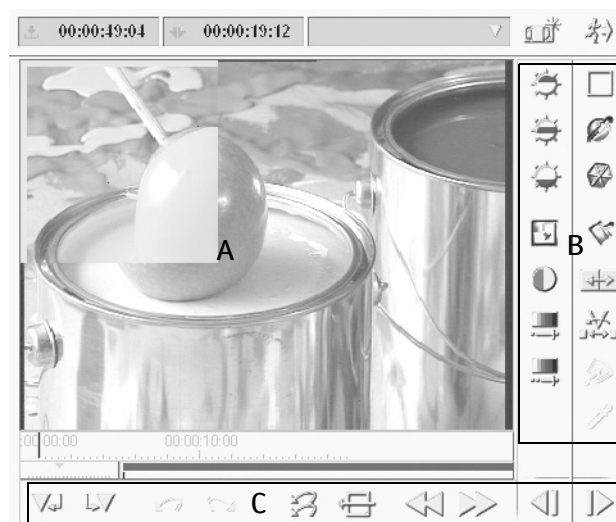
- ♦ A - Ce bouton vous permet de régler l'intensité d'affichage.
- ♦ B - Boîte à liste destinée à la sélection du type de *vue* (*Vecteur*, *Forme d'onde*, *Histogramme*, *Eclair*, *Cube*, *Vectorlight*) ou de la *source de référence*.  
Pour avoir une description de chacune de ces *vues*, reportez-vous à : *page 12-19*.
- ♦ C - Boîte à liste permettant de commuter rapidement entre différentes *sources de référence* (*page 12-28*).
- ♦ D - Cache d'incrustation vidéo (ici, la *vue Vecteur*)
- ♦ E et F - Barre de position et boutons permettant de naviguer dans une *source de référence*.
- ♦ G - Cliquez sur ce bouton pour passer à la *vue Vectorlight*.
- ♦ H - Outils de correction, sélecteurs de *Vue*.

## Vue compacte et Loupe (2)



- ♦ A - *Vue compacte* des trois correcteurs (*Primaire, Six vecteurs, Sélective*); vous pouvez modifier les boutons d'outil et les curseurs.
- ♦ B - *Zoom* et échelle  
Lorsque vous activez le *Zoom*, une vue agrandie apparaît chaque fois que vous placez le pointeur de la souris dans le cache d'incrustation vidéo. Le déplacement du curseur modifie l'échelle suivant quatre niveaux différents.
- ♦ C - Ouvre/ferme l'*Editeur Correction de couleur* agrandi.

## Zone de correction (3)



*Zone de correction*

Le matériau original est édité dans cette zone. Les modifications sont immédiatement visibles dans le cache d'incrustation vidéo et en sortie de moniteur.

- ♦ A - Une *source de référence* apparaît (dans un cadre orange). Sélectionnez la source de référence dans le menu contextuel du clip de la *Time-Line* correspondant. Voir aussi "*Source de référence*" en page 12-28.
- ♦ B - Boutons (*Couleur et Balance des gris, Concordance d'histogrammes, Equilibrage des teintes*, etc.)
- ♦ C - Boutons de navigation dans le clip de correction; *Undo/Redo*, retour à la position d'origine, etc.



Une légère modification du contraste et/ou de la luminosité peut être observée. Cela n'est toutefois pas un défaut, mais la conséquence de l'exploitation de plusieurs espaces de couleurs pour la représentation du même clip dans les visionneurs d'une part et l'incrustation de la *Correction de couleur* d'autre part. L'*Editeur Correction de couleur* travaille sur toute la gamme disponible (puisque'il utilise une image calculée pour la prévisualisation) tandis que les autres incrustations présentent l'espace de couleur CCIR (RVB 16 à 235). Il est donc possible de modifier le niveau vidéo, au-delà même des limites de 100 % et de 0 %.

Nous aimerions insister sur le fait qu'une correction de couleur est impossible en jugeant la qualité de l'image sur un simple écran d'ordinateur. Le RVB n'affiche pas la gamme complète des couleurs, ce qui devient particulièrement évident avec des couleurs très vives ou très sombres. Raccordez donc un moniteur vidéo correctement étalonné pour bénéficier d'un contrôle optimum des performances et de la qualité de la vidéo au format natif YUV.

## Correcteurs primaires et secondaires (4)

Vous pouvez appliquer les trois correcteurs individuellement ou les combiner et les appliquer l'un après l'autre (de gauche à droite).

- ♦ *Correction de couleur primaire* (à gauche) - Permet une modification de base des couleurs; vous pouvez par exemple corriger rapidement une dominante de couleur ou modifier le contraste ( page 12-27).
- ♦ *Correction de couleur sur six vecteurs* (au centre) - Permet le réglage sélectif des zones de couleurs définies en permanence (rouge, magenta, bleu, cyan, vert, jaune; page 12-38).
- ♦ *Correction de couleur sélective* - Permet la sélection d'un maximum de 15 zones de couleurs spécifiques pour effectuer une correction de couleur précise dont le "*Badigeon*" et la "*Poubelle*" ( page 12-39).

## Outils (5)

La zone à droite des correcteurs contient :

- ♦ Un *Legalizer* pouvant être activé ou désactivé. Activé, il indique l'instant où le seuil admissible lié au signal a été dépassé dans les vues de diagnostic (*Vecteur, Forme d'onde*, etc.) ( page 12-26).
- ♦ Un *Sélecteur de canal* permettant la sélection individuelle des canaux Y/RVB ( page 12-26).
- ♦ Une liste de sélection contenant les *réglages* pouvant être appliqués de manière répétitive ( page 12-26).



## Qu'est-ce que la couleur ?

Selon votre interlocuteur, cette question peut avoir un grand nombre de réponses différentes.

Un physicien pourrait dire que la couleur est un rayon électromagnétique d'une certaine longueur d'onde. Un médecin vous affirmerait que la couleur est née de la stimulation de récepteurs sensibles à la lumière de la rétine. Pour un artiste, elle serait une impression subjective. Et pour un philosophe, la réponse pourrait être que la couleur n'est simplement qu'une idée.

Quoi qu'il en soit, la couleur a quelque chose à voir avec la lumière. Lorsque Sir Isaac Newton éclairait un prisme avec un rayon de soleil, trois rayons émergeaient de l'autre côté - le rouge, le vert et le bleu - qui se transformaient ensuite de nouveau en un rayon de soleil incolore "blanc" lorsqu'ils traversaient le prisme suivant.

Une autre observation que vous pouvez vérifier avec n'importe quelle boîte de peinture est la suivante : lorsque vous combinez certaines couleurs, une couleur hybride qui n'est pas "contenue dans" les couleurs originales est créée. Le bleu et le jaune créent le vert. Est-ce que cela signifie que le bleu ou le jaune contient déjà le vert ? La luminosité joue aussi un rôle. Dans l'obscurité, même le rouge le plus vif passe en noir et si vous mélangez n'importe quelle couleur avec des quantités de plus en plus importantes de blanc, elle passera finalement en blanc.

Lorsque vous réfléchissez aux couleurs, il est utile de mettre au point des modèles comportant quelques hypothèses fondamentales et qui, en pratique, donneront des résultats raisonnables et apporteront des explications satisfaisantes, même s'ils ne mettent pas un terme définitif à la définition de la "Couleur".

## Modèles possibles

Les modèles utilisés dans la *correction des couleurs* de Pinnacle Liquid sont issus des technologies de l'informatique et de la télévision. Ces deux dernières sont principalement basées sur l'hypothèse qu'il existe trois couleurs fondamentales (le rouge, le vert et le bleu) et une luminosité ("zone grise") entre les extrêmes du blanc et du noir. Trois dimensions sont suffisantes pour définir un espace, qui est ce que l'on appelle un "espace des couleurs". Nous pouvons ainsi imaginer des couleurs (ou plus précisément des nuances) comme des points définis avec précision dans un espace défini avec précision.

## Espace des couleurs RVB

Sur un écran d'ordinateur, les couleurs sont générées au moyen de points rouges, verts et bleus éclairés sous des intensités différentes. Si vous observez votre écran avec suffisamment d'attention, vous pouvez apercevoir ces points. Les variables du rouge, du vert et du bleu (le RVB) peuvent être enregistrées de manière numérique sous forme d'octets avec des valeurs de 0 à 255. La notation (255,255,255) identifie le "blanc", (0,0,0) identifie le "noir" et (0,255,0) identifie un "vert" totalement saturé. Non seulement définie par les couleurs résultantes, la luminosité est décrite également par les jeux de valeurs RVB : (25,25,25) serait un gris foncé, (200,200,200) un gris clair.

Un grand nombre de logiciels graphiques utilisent le modèle RVB pour définir les couleurs.

## Espace des couleurs YUV (espace $YC_bC_r$ )

Les télévisions étaient à l'origine en noir et blanc. Toutes les informations étaient transmises au moyen d'un seul signal, le signal de luminance (Y), lequel permettait l'affichage de l'ensemble des nuances de gris nécessaires.

Lorsque la télévision couleur a été mise au point, elle devait encore pouvoir fonctionner sur le parc encore important de téléviseurs en "noir et blanc". Pour cette raison, deux "signaux de différence des couleurs" étaient ajoutés au signal Y :  $C_b$  (analogique : B-Y; U) et  $C_r$  (analogique : R-Y; V).

Ces trois composantes constituent ce que l'on appelle souvent le signal "YUV". A partir de ce signal, les valeurs de rouge, de vert et de bleu peuvent être calculées pour garantir la reproduction correcte de la couleur sur l'écran couleur.

Enregistrée numériquement sous forme d'octets, la valeur de chaque composante peut théoriquement être comprise dans la plage de 0 à 255. Les plages réelles des valeurs sont toutefois limitées par la norme CCIR 601 :  
Y (16 à 235)

$C_b$ ,  $C_r$  (16 à 240)

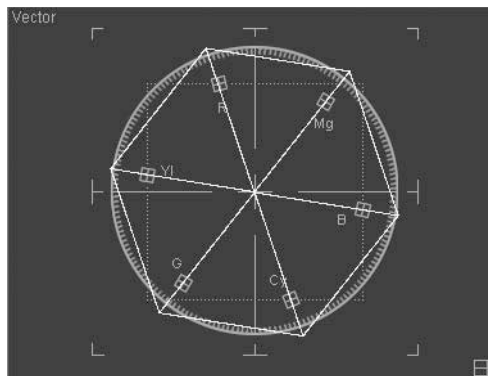
Mathématiquement parlant, les deux espaces de couleurs (YUV et RVB) décrivent le même espace. Toutefois, ces plages de valeurs différentes se traduisent par une résolution spatiale très différente. De plus, des couleurs spécifiques ne sont "pas possibles" dans l'espace RVB alors qu'elles peuvent être produites dans l'espace YUV. Voir aussi "Legalizer" en page 12-26.

## Utilisation des vues de diagnostic Vecteur et Forme d'onde

Cette section décrit le mode d'utilisation d'un vectorscope, d'une forme d'onde, etc. La lecture de cette section vous aidera à clarifier la plupart des informations sur la couleur et les modèles de couleur présentées dans la section précédente et la compléter par des informations de base sur la réalité. Si vous êtes déjà familiarisé avec ce sujet, passez à la description de chaque correcteur de couleur ("*Correction de couleur primaire*" en page 12-27 ff.).



- 1 Commencez par importer la mire d'essai de l'espace RVB du répertoire Pinnacle Liquid (> Média > Images fixes > PAL ou NTSC) dans un *chutier du projet*. Puis ouvrez l'Editeur Correction de couleur et cliquez sur la mire d'essai pour la charger dans l'Editeur à la place de l'image par défaut. A partir de la boîte à liste déroulante de la Vue Diagnostic, sélectionnez *Vecteur*. Si tout fonctionne normalement, un motif de bandes de couleurs vives doit apparaître sur le côté droit et l'image suivante doit s'afficher dans la vue *Vecteur* :



*Mire d'essai RGBspace.bmp de la vue Vecteur*

Interprétation de cette image :

RGBspace contient les six teintes, rouge (R), magenta (Mg), bleu (B), cyan (Cy), vert (V (G)) et jaune (J (Yl)), chacune se classant entre le non-saturé et le saturé. Il s'agit des trois lignes rayonnant à partir du point central. Les bords représentent les différentes transitions graduées des teintes adjacentes, tel que le gradient de couleur du rouge (255,0,0) au magenta (255,0,255).

Pour ce qui concerne l'échelle,  $C_b$  est l'axe horizontal,  $C_r$  est l'axe vertical, les six repérages indiquant les lieux géométriques des couleurs correspondants pour une saturation de 75%.

La saturation maximale des couleurs de la mire d'essai est de 100%; c'est la raison pour laquelle les coins de l'hexagone sont situés en dehors du cercle.

Le carré contient la plage des couleurs de 75%.



Contrairement à un vectorscope analogique, la vue numérique *Vecteur* de la *correction de couleur* Pinnacle Liquid affiche des points déconnectés. Cela signifie par exemple que les motifs de lignes types sont exclus de l'interprétation des barres de couleur standard. Autre remarque au sujet des barres de couleur : les points de couleur supplémentaires visibles dans la vue numérique sont le résultat d'"images défectueuses" minimales dans la transition vers les couleurs adjacentes produites par le lissage.



- 2 Entrez dans la zone de *Correction de couleur primaire* (en bas à gauche) et faites glisser le curseur de *saturation* ( *S* ). L'hexagone se dilate ou se contracte et les couleurs de la mire d'essai s'intensifient, s'atténuent ou disparaissent entièrement. Dans la *vue Vecteur*, une image noir & blanc se présente sous forme d'un point minuscule situé au point d'intersection des coordonnées.



Nota : en cliquant sur le bouton affiché, vous pouvez restaurer rapidement les valeurs d'origine.



- 3 Essayez maintenant le curseur des *teintes* ( *T* ). L'hexagone tourne comme les ailes d'un moulin à vent. Toutes les teintes ( *T* ) de la mire d'essai prennent la teinte voisine.



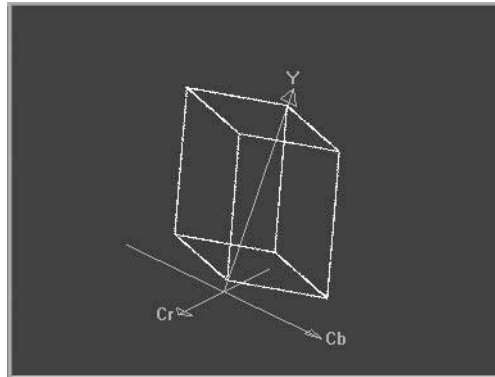
La Correction de couleur primaire de la teinte est particulièrement utile dans un système NTSC où le spectre complet est souvent décalé au cours de la transmission; la *teinte* peut le ramener sur la piste.

- 4 Faites glisser l'une des trois barres de *Correction de couleur primaire* grises. Il s'agit des curseurs de *luminance* (*luminosité*). Notez que si la luminosité de la mire d'essai varie, la *vue Vecteur* reste la même. Pourquoi ?



- 5 La *luminance* agit sur un plan différent. Vous le constaterez en sélectionnant la *vue Cube* dans la boîte à liste ou en cliquant sur le bouton *Rotation* (qui doit éventuellement être récupéré dans la bibliothèque des fonctions).

- 6 Dans un premier temps, une image apparaît similaire à l'hexagone de la *vue Vecteur* mais sans échelle circulaire. Les axes sont identifiés par  $C_b$  et  $C_r$ .  
 Vous pouvez observer ici un cube dont le coin le plus haut est positionné exactement au-dessus de son coin le plus bas. Cliquez (bouton gauche) dans la vue au-dessus de l'axe  $C_r$  et faites-le glisser vers le bas dans un arc. Le cube a pivoté pour rejoindre une position similaire à celle de l'image ci-dessous :



*La mire d'essai RGBspace.bmp dans la vue Cube*

Le troisième axe (axe de *luminance*  $Y$ ) apparaît maintenant.

Ce qui apparaît être un cube est en fait l'espace des couleurs RVB. Dans cet espace, imaginez les couleurs RVB possibles. Comme nous l'avons dit plus haut, nous travaillons avec des modèles et des modèles demandent un peu d'imagination.

Une fois cet espace RVB affiché à l'intérieur des coordonnées de l'espace YUV, remarquez trois choses :

- ♦ La valeur RVB pour le noir (0,0,0) n'est pas positionnée à  $Y = 0$  mais à  $Y = 16$ . Ceci est évident à partir du coin du cube situé juste au-dessus du point d'intersection des axes. De même, la valeur RVB pour le blanc (255,255,255) est positionnée à  $Y = 235$ . Ceci est dû à la norme CCIR mentionnée plus haut (page 12-10).
- ♦ Le cube est plus petit que l'espace délimité par les axes  $YC_bC_r$ . Ceci est également dû à la norme CCIR qui spécifie les valeurs de 16 à 240 pour  $C_b$  et  $C_r$ .
- ♦ Le cube RVB se tient par l'un de ses coins. Sa diagonale dans l'espace entre le noir et le blanc correspond à l'axe  $Y$  de l'espace YUV.

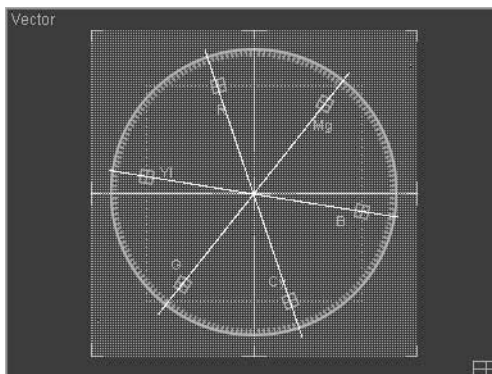


Appuyez sur SHIFT et faites glisser le cube pour le faire tourner autour de l'axe  $Y$ .



Faites des essais en agissant sur le curseur de *saturation* pour voir comment le cube se dilate et se contracte. Après s'être dilaté au-delà d'un certain point, un blocage se produit; cela signifie que vous avez atteint la limite de l'espace YUV admissible. Voir aussi "Legalizer" en page 12-26.

- 7 Fermez l'*Editeur Correction de couleur* et ouvrez-le immédiatement à nouveau pour appeler la mire d'essai standard (Remarque : assurez-vous qu'aucun clip ne soit sélectionné sur la *Time-Line*!). La vue *Vecteur* contient l'image suivante :



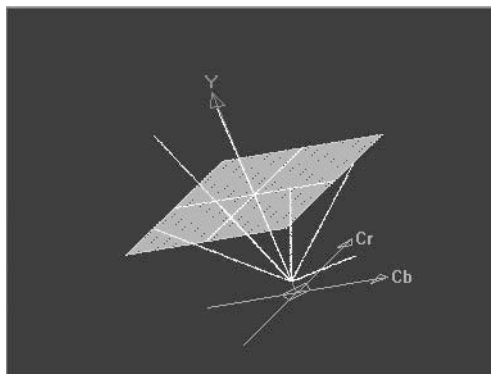
*Mire d'essai standard dans la vue Vecteur*

Comment ceci peut s'expliquer ?

Les six lignes rayonnantes caractérisant l'espace des couleurs RVB sont créées par les six bandes de couleur en haut de la mire d'essai.

Le prisme des nuances de gris en bas de cette mire représente la plage de luminance admissible (0 à 255) et, comme nous l'avons expliqué plus haut, il n'apparaît pas dans cette vue puisque la courbe de luminance est tracée le long de l'axe Y.

La caractéristique la plus importante ici est le plan du carré représentant les couleurs possibles de l'espace des couleurs YUV. Revenez sur la vue *Cube* :



*Mire d'essai standard dans la vue Cube*

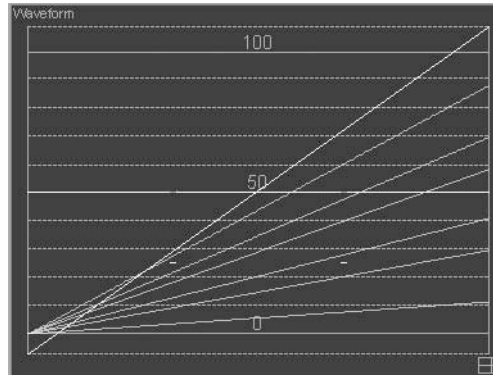
Avec une luminance de  $Y = 128$ , vous apercevez le plan des couleurs possibles pour l'espace YUV (un point apparaît ici à chaque quatrième valeur de couleur). Ces valeurs viennent du carré des couleurs au centre de la mire d'essai.

Des gradients de couleur ( $C_b$ ,  $C_r$ ) sont disposés sur la gauche et sur la droite (demi résolution). Ces deux lignes forment l'intersection des axes à  $Y = 128$ .

Le prisme des nuances de gris (luminance de 0 à 255) apparaît sous forme d'un axe  $Y$  vert conforme à l'espace YUV.

Faites de nouveaux essais avec les curseurs pour vous familiariser avec l'interprétation des vues *Vecteur* et *Cube*.

Commutez maintenant sur la vue *Forme d'onde* :



*Mire d'essai standard dans la vue Forme d'onde (non verrouillée)*

La *Vue Forme d'onde* permet de mesurer la luminance (luminosité et niveau vidéo) d'un signal d'image. Contrairement au *Vectorscope*, la *vue Forme d'onde* a une relation spatiale avec l'image, comme l'indique clairement la ligne traversant en diagonal l'écran de bas en haut et de gauche à droite. Cette ligne indique la croissances de la luminance du prisme des nuances de gris de gauche à droite.

Les autres six lignes diagonales représentent les six bandes de couleur dans le gradient de luminance.

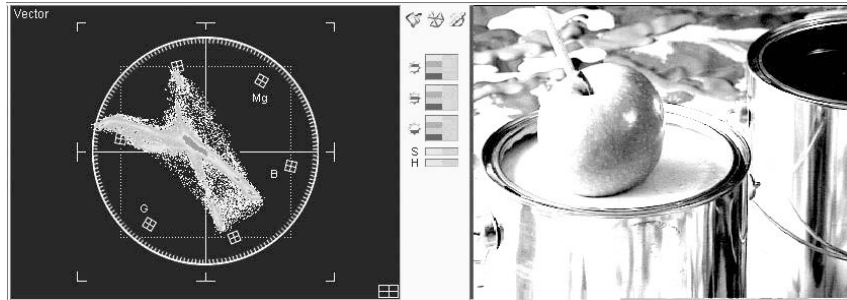
La ligne des champs de couleur YUV avec deux intervalles est positionnée à 50% ( $Y = 128$ ); les lignes courtes sous les intervalles représentent les barres grises sous les champs de couleur.

Le repère d'échelle rouge à 0 (pour cent) représente le noir selon la norme CCIR ( $Y = 16$ ) et le repère à 100 représente le blanc selon la norme CCIR ( $Y = 235$ ). Si vous activez le *Legalizer* (page 12-26), les lignes/valeurs sortant de cette plage sont verrouillées.

Un autre nom courant désignant la plage de 0 à 100% est l'"amplitude de l'image".



- 8 Naturellement, les mires d'essai fournissent toujours des *vues Vecteur* et *Forme d'onde* minuscules. L'interprétation des signaux vidéo "réels" peut apparaître confuse mais simplement au premier abord. Voici trois exemples :



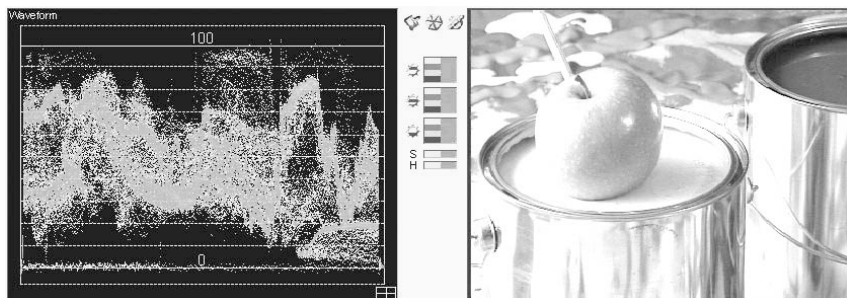
*Image vidéo et vue Vecteur associée*

Dans cette image, une pomme verte (Granny Smith...) est plongée dans une boîte de peinture jaune. Sur la droite se trouve une boîte de peinture bleue et en arrière-plan quelques éclaboussures de peinture rouge, jaune, bleue et turquoise.

Chaque point vert lumineux dans la *vue Vecteur* représente une teinte définie avec précision avec une saturation spécifique. Des masses compactes d'un rayonnement intense apparaissent chaque fois qu'un grand nombre de teintes très proches sont regroupées.

La *vue Vecteur* fait ressortir clairement les composantes de couleurs jaune et rouge ainsi que les éclats de peinture turquoise. Ce qui surprend au premier abord est l'absence de vert clair pour la pomme. Là où l'oeil humain fait une distinction sans équivoque, les analyses du *vectorscope* ne "voient" que des nuances de jaune.

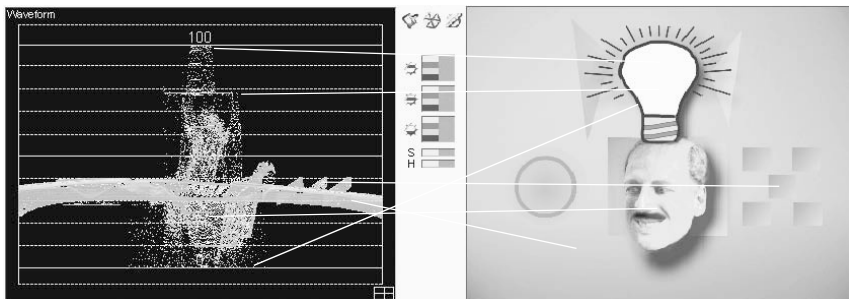
Le même motif tel qu'il apparaît dans la *vue Forme d'onde* :



*Image vidéo et vue Forme d'onde associée*

Cette vue représente une répartition relativement uniforme de la luminosité, une bande large chutant principalement entre 20 et 80 pour cent. La bande noire courte sur le bord inférieur gauche de l'image est tracée sur la ligne du zéro en bas et à gauche. Aux points où les mises en évidence sur la pomme et les pots de peinture se prolongent au-delà de la ligne des 100 pour cent.

Ce motif illustre encore plus nettement la relation spatiale s'établissant entre la *vue Forme d'onde* et l'image vidéo qui lui est associée :



*Image et vue Forme d'onde associée*

Le fond bleu uniforme s'étend à l'intérieur d'une bande traversant toute la vue; les carrés plus foncés sur le côté droit se détachent sous forme de trois pointes. Le reflet plus clair sur l'ampoule est représenté par le repère horizontal sur la ligne des 100 pour cent; le gris uniforme sur l'ampoule est représenté par le repère légèrement plus long sur la ligne des 80 pour cent. Les différentes valeurs de luminance du visage sont responsables du spectre au centre de la forme d'onde.

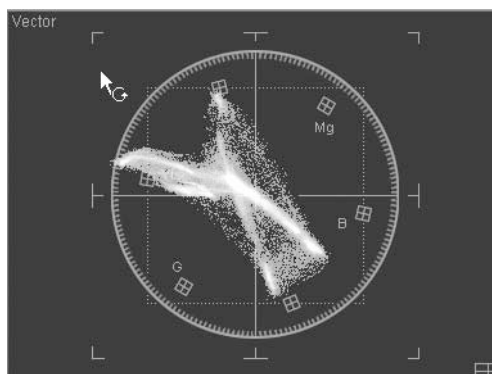
## Vues de diagnostic (Aperçu)

La *Correction de couleur* de Pinnacle Liquid fournit des vues de diagnostic variées permettant d'évaluer et d'analyser des signaux vidéo. Vous pouvez les sélectionner dans la boîte à liste en haut et à gauche de l'écran (au-dessus de la zone Vue Diagnostic).

### Vue Vecteur



La *vue Vecteur* permet d'analyser, de contrôler et de régler les composantes couleur d'un signal vidéo. Elle est appelée automatiquement lorsque vous activez le bouton de liaison *Teinte-Saturation* (voir figure).



*Vue Vecteur avec le pointeur de la souris*

- ◆ Les abréviations *R* (rouge), *Mg* (magenta), *B* (bleu), *Cy* (cyan), *V (G)* (vert) et *J (Yl)* (jaune) désignent les lieux géométriques du signal de couleur. L'échelle circulaire en degrés (0 à 359° avec 0° à "trois heures") clarifie l'angle des couleurs.
- ◆ L'axe  $C_b$  tourne horizontalement et l'axe  $C_r$  tourne verticalement.
- ◆ Le carré formé par la ligne en pointillé englobe la plage des composantes de couleur à 75 pour cent (voir aussi "*Legalizer*" en page 12-26).
- ◆ La plage admissible telle qu'elle est définie par la norme CCIR 601 est déterminée par les dimensions des axes (voir aussi "*Legalizer*" en page 12-26).
- ◆ Le fait de cliquer une fois sur le rectangle segmenté dans le coin inférieur droit vous place instantanément dans la vue *Vectorlight*.



Vous pouvez régler la *saturation* (*S*) et la *teinte* (*T*) directement dans la *vue Vecteur*.

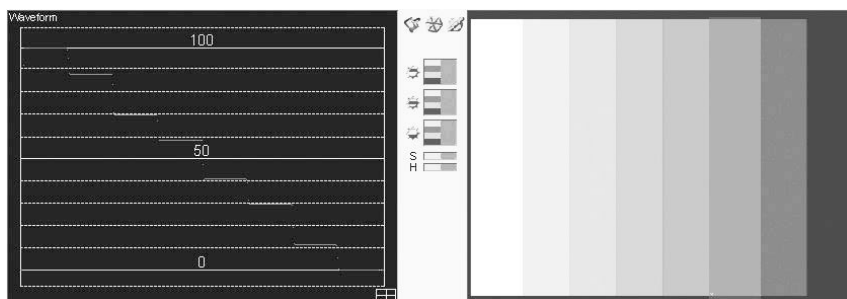
- ♦ *Saturation* -  
Déplacez le pointeur de la souris sur la vue, en le rapprochant ou en l'éloignant du point d'intersection des axes.  
Un double clic rétablit les valeurs à leur état initial.
- ♦ *Teinte* -  
Déplacez le pointeur de la souris à l'intérieur d'un cercle entourant le point d'intersection des axes.

## Vue Forme d'onde (Waveform)



La *vue Forme d'onde* de Pinnacle Liquid représente la composante de luminance d'un signal vidéo (niveau vidéo). Elle analyse les lignes des trames du signal de gauche à droite, mettant en évidence la relation spatiale entre l'image de la forme d'onde et l'image vidéo.

Ceci est illustré par la barre de couleur standard (100/100) avec son gradient de luminosité gradué du blanc (100 %) au noir (0 %) :



*Vue Forme d'onde de la barre de couleur 100/100*

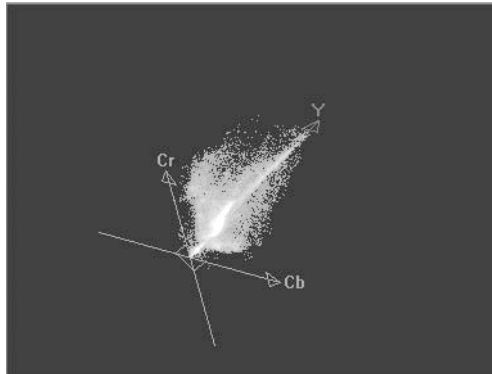
L'échelle de 0 à 100 (pour cent) se rapporte à l'amplitude de l'image (BA). Au-delà de 100 pour cent, des points brillants sur l'image ne sont plus indiqués. A l'aide du *Legalizer*, vous pouvez verrouiller le signal ( *page 12-26* ).

- ♦ Le fait de cliquer une fois sur le rectangle segmenté dans le coin inférieur droit vous place instantanément dans la vue *Vectorlight*.

## Vue Cube



La *vue Cube* est une vue du signal vidéo en trois dimensions le long des axes  $Y$ ,  $C_b$  et  $C_r$ .



*Rotation de la vue Cube suivant une perspective individuelle*



En cliquant sur le bouton *Rotation*, vous vous retrouvez automatiquement dans la *vue Cube*. Vous pouvez déplacer le pointeur de la souris sur la vue pour créer la perspective recherchée.



Maintenez simultanément la touche SHIFT enfoncée pour faire tourner la vue autour de l'axe  $Y$ .

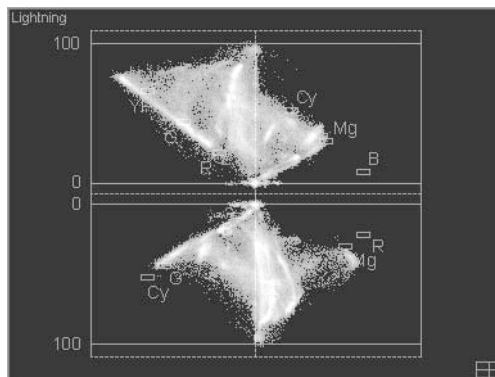


Cette vue est particulièrement utile lorsque vous vous servez de la *Correction de couleur sélective*. Vous pouvez alors observer comment les plages de la *teinte*, de la *luminosité* et de la *saturation* réglables par l'utilisateur arrivent progressivement à englober les lieux géométriques de la couleur le long également de l'axe de luminance.

## Vue Eclair



Cette vue montre les valeurs de couleur des trois composantes du signal ( $Y C_b C_r$ ). Toutes les autres vues peuvent indiquer soit la composante couleur soit la composante de luminance. La *vue Eclair* est particulièrement utilisée dans les techniques de mesure en vidéo.



*Vue Eclair*

Fondamentalement, vous pouvez apercevoir deux côtés de la *vue Cube*, l'une d'entre elles se trouvant à l'envers (dans la partie du bas). La composante Y est tracée le long de l'axe vertical central. La composante  $C_b$  apparaît sur la gauche de la partie supérieure et la composante  $C_r$  sur la gauche de la partie inférieure, chacune se situant dans la plage positive des coordonnées.

Pour que tout ceci soit plus clair, chargez le graphique *RGBspace*. Faites ensuite quelques essais avec le curseur de *teinte* et comparez les résultats obtenus avec la *vue Cube* (page 12-11).

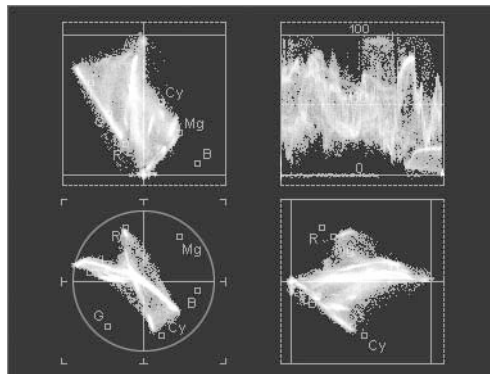
- ♦ Le fait de cliquer une fois sur le rectangle segmenté dans le coin inférieur droit vous place instantanément dans la *vue Vectorlight*.

## Vue Vectorlight



La *vue Vectorlight* combine plusieurs vues différentes :

- ♦ *Vue Vecteur* (en bas à gauche)
- ♦ *Vue Forme d'onde* (en haut à droite)
- ♦ Les deux autres sont des variations de la *vue Cube* (analogue à la *vue Eclair*). L'axe Y est l'axe vertical central dans la vue en haut et à gauche et l'axe horizontal central dans la vue en bas et à droite. La modification de la valeur de la *teinte* entraîne la rotation de l'image autour de l'axe Y et vous facilite la compréhension des vues.



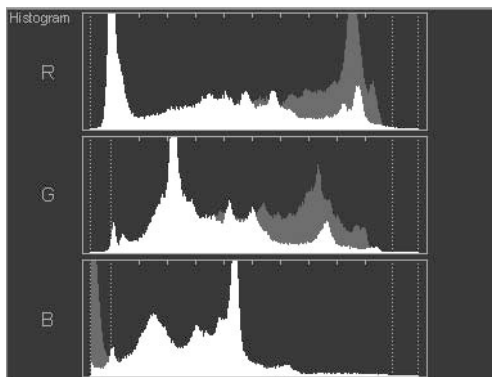
*Vue Vectorlight*

Cliquez sur l'une des *vues* pour l'agrandir à l'écran.

## Histogramme



L'*histogramme* montre la répartition et la fréquence des valeurs RVB contenues dans une image. Il n'a pas de relation spatiale avec l'image qui lui est associée. La *correction de couleur* utilisant l'histogramme (*Concordance d'histogrammes*) est décrite plus loin : page 12-36.



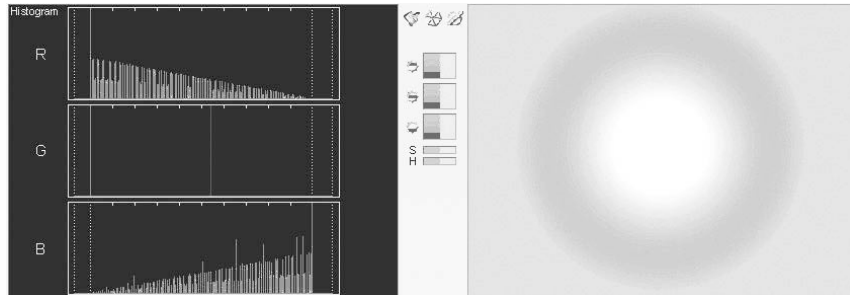
*Vue Histogramme*

- ◆ Un champ apparaît pour chaque canal (rouge, vert, bleu).
- ◆ Les valeurs sont représentées de gauche à droite (0 à 255, axe X), l'échelle est divisée par 10 repères le long des lignes horizontales supérieures.
- ◆ Les deux lignes rouges pointillées intérieures indiquent les limites de la plage admissible (approximativement selon la norme CCIR 601) et les lignes pointillées extérieures représentent 0 et 255. Voir : “*Légaler*” en page 12-26.
- ◆ L'axe Y axis représente le nombre de pixels pour chaque point le long de l'axe X. L'échelle de l'axe Y est telle que la hauteur totale sur l'échelle représente la valeur maximale détectée.
- ◆ L'histogramme d'une source de référence est bleu foncé; chaque fois que les valeurs se chevauchent, l'histogramme vert de l'image en cours est un peu plus brillante.

Par exemple, l'histogramme d'un clip de couleur rouge complètement saturée (255,0,0) contient une ligne verticale verte à la position 255 dans le champ *R* et deux lignes à la position 0 dans les champs *V* (*G*) et *B*. Autrement dit, tous les pixels contenus dans l'image sont rouges à 255 et cette image ne contient aucune valeur pour les deux autres composantes. L'histogramme d'un clip de couleur vert foncé (25,25,25) affiche les trois lignes (hauteur complète) aux mêmes positions X.



Autre exemple :



*Image et histogramme*

Le motif est un gradient circulaire allant du bleu au rouge. Un grand nombre de pixels bleus présents se traduit par une vue distincte pour R, V (G) et B : trois lignes sur toute la hauteur. Le rouge est toujours présent dans la spécification requise. Toutefois, il n'y a théoriquement qu'un seul pixel (selon la définition du gradient) qui n'apparaît pas dans la vue de l'histogramme.

Le gradient s'affiche sous forme de rampe dans les champs R et B.

Si la saturation est supprimée de l'image, la vue dans les trois champs sera identique : elle ne représentera alors que les valeurs de gris du gradient.

Faites quelques essais avec les curseurs pour vous familiariser avec l'histogramme.

En principe, le constat suivant se vérifie : les chances d'obtenir une correction de couleur différenciée sont plus grandes si les valeurs sont réparties de manière uniforme sur chaque canal de couleur.

## Outils

### Legalizer

Quatre options vous aident à rester dans certaines limites par rapport au signal.

#### CCIR - 601

Limite le signal de sortie de l'image aux valeurs admises par la norme CCIR-601 en verrouillant les composantes qui les dépassent. Utilisez la fonction *Verrouillage logiciel* pour configurer le verrouillage des signaux ( page 12-26).

#### Travail en CCIR seulement

Cette option confine les valeurs dans les limites définies par la norme CCIR 601, ce qui signifie que des couleurs illégales ne peuvent même pas être créées pendant la correction (au lieu d'être simplement verrouillées en sortie).

#### Couleur à 75 %

Limite les composantes de couleur  $C_b$ ,  $C_r$  à 75 pourcent de la valeur maximum admise.

#### Verrouillage logiciel

Normalement, les crêtes du signal dépassant la plage admissible du signal sont simplement verrouillées, ce qui se traduit par une perte d'informations d'image.

Ces deux fonctions (une pour la *luminance* et une pour la *chrominance*) permettent un verrouillage progressif, c'est-à-dire que le signal n'est pas simplement tronqué à la limite du verrouillage mais qu'il est également compressé. Vous pouvez déterminer le degré auquel il doit être compressé en agissant sur les curseurs.

Le *Verrouillage logiciel* permet une délinéation un peu meilleure dans les zones de l'image trop brillantes et trop sombres.

### Affichage du canal

Avec cette fonction, vous pouvez activer les canaux de couleur R, V (G) et B ou le canal de luminance Y séparément ou tous les trois canaux de couleur à la fois. Ceci vous aide à détecter le bruit dans le signal image sur chaque canal.

### Jeux de références

Grâce à cette fonction, vous pouvez sauvegarder jusqu'à 16 groupes différents de paramètres et les restaurer si nécessaire. Les paramètres de l'ensemble des trois correcteurs et des outils sont sauvegardés.

Cliquez sur le symbole *Plus* pour ajouter un jeu. Un jeu modifié peut être sauvegardé en utilisant le symbole du double-*Plus*. *Corbeille* supprime le jeu courant, que vous pouvez choisir dans la liste.

## Correction de couleur primaire

Une caractéristique fondamentale de la *correction de couleur primaire* réside dans le fait qu'elle agit sur la balance complète des couleurs d'une image. En d'autres termes : Ainsi, si l'on augmente la composante rouge dans *Gamma*, toute l'image prend une " dominante de couleur " rougeâtre plus ou moins prononcée. Ou c'est une dominante de couleur qui est supprimée en augmentant cette composante.

Les curseurs de la *Correction de couleur primaire* sont situés dans la partie inférieure gauche de l'*Editeur Correction de couleur* et entre les caches vidéo (*Vue compacte*).

Les fonctions de *Correction de couleur primaire* sont généralement appropriées à vos besoins "quotidiens" de correction des couleurs.

La *correction de couleur primaire* peut être utilisée seule ou combinée avec les autres types de correction.

Vous pouvez activer ou désactiver les paramètres au moyen du carré situé à droite dans la barre de titres de *Correction de couleur primaire*.

### **Variantes fonctionnelles** *page 12-28*

- Réglage individuel à l'aide des curseurs et des champs de saisie *page 12-28*
- Réglage simultané à l'aide de la souris dans le cache d'incrustation *page 12-28*
- Réglage utilisant la source de référence *page 12-28*

### **Paramètres**

- Gain *page 12-30*
- Gamma *page 12-30*
- Noir *page 12-30*
- Teinte *page 12-30*
- Saturation *page 12-30*

### **Adaptation du contraste**

- Contraste BGG *page 12-31*
- Adaptation du contraste *page 12-31*

### **Correction de la dominante (avec la souris)** *page 12-32*

### **Balance des gris (balance des blancs ultérieure)** *page 12-32*

### **Equilibrage des teintes** *page 12-35*

### **Balance des couleurs** *page 12-35*

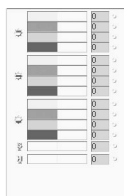
### **Concordance d'histogrammes** *page 12-36*

### **Equilibrage des teintes** *page 12-37*

## Variantes fonctionnelles

Lorsque vous travaillez avec la *correction de couleur primaire*, vous pouvez choisir entre plusieurs variantes fonctionnelles. A des fins de comparaison, vous pouvez également afficher une *source de référence*.

### Réglage individuel des canaux



A l'aide de la souris, vous pouvez régler les barres des canaux de couleur (rouge, vert, bleu) et de luminance (gris) individuellement.

Vous pouvez également modifier les champs de la vue en cliquant sur l'un d'eux et en saisissant une autre valeur ou utiliser la touche FLÈCHE HAUT ou FLÈCHE BAS pour augmenter ou diminuer ces valeurs.

Appuyez sur la touche TAB deux fois pour confirmer votre saisie : le curseur passe aussitôt au champ suivant.

### Réglage simultané des canaux

Lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur le cache d'incrustation vidéo, les canaux R, V (G) et B se modifient simultanément tandis que la luminance reste la même. Ceci facilite par exemple la correction d'une dominante de couleur.

Imaginez la roue chromatique superposée à l'image. Pendant que vous déplacez le pointeur de la souris en direction de "3h30", la composante bleue augmente alors que les composantes verte et rouge diminuent simultanément. Les barres RVB (RGB) indiquent les changements de manière quantitative.

Déplacez le pointeur de la souris (de haut en bas) tout en maintenant le bouton droit enfoncé pour modifier la *luminance*.

Activez le réglage simultané au moyen du bouton du *gain*, du *gamma* ou du *noir* ( page 12-29).



### Source de référence

Une *Source de référence* facilite la correction ou l'adaptation de la couleur des motifs de l'image. Certaines fonctions de *correction de couleur primaire* (telle que l'*Equilibrage des teintes*) imposent la sélection d'une *source de référence*.

Pour sélectionner une source de référence :

- 1 Ouvrez le menu contextuel d'un clip de la *Time-Line* (cela peut exiger la fermeture provisoire de la section du bas de l'*Editeur Correction de couleur*) puis cliquez sur *Définir comme source de référence* (cette fonction apparaît dans le menu seulement si l'*Editeur Correction de couleur* est ouvert).  
Ce clip continue à être défini comme *source de référence* tant que vous n'en définissez pas un autre.

- 2 Sélectionnez la *source de référence* dans la boîte à liste centrale située au-dessus du cache d'incrustation des diagnostics.



- 3 Activez la fonction *Réduction de format* pour permettre de changer la taille de la *source de référence* affichée dans le cache d'incrustation de correction. Le cadre orange indique ses dimensions. Faites glisser le pointeur de la souris depuis le coin ou le côté à partir duquel ce clip doit s'afficher.
- 4 Vous pouvez afficher d'autres *clips de référence* comme indiqué à l'étape 1. Vous pouvez également sélectionner la *Dernière source* ou la *Avant-dernière Source* dans la boîte à liste centrale située au-dessus du cache d'incrustation des diagnostics. Ces options se rapportent aux clips édités.



Pour afficher la *source de référence* comme une image à côté de l'image de correction, sélectionnez *Référence* dans la boîte à liste sur la gauche et au-dessus du cache d'incrustation des diagnostics au lieu d'une Vue Diagnostique.

La barre de position sous cette incrustation se réfère à la *source de référence* actuellement activée, ce qui vous permet de naviguer dans ce clip.

## Paramètres

Cette section décrit les plages et paramètres standard individuels de la *correction de couleur primaire*.

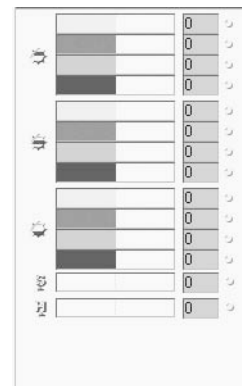
Vous pouvez modifier le RVB (RGB) et la luminance dans les trois zones se recouvrant (*gain, gamma, noir*) séparément ou en liant les paramètres R, V (G) ou B (voir aussi "*Réglage simultané des canaux*" en page 12-28). La *teinte* T (H) et la *saturation* (S) peuvent également être configurées séparément ou simultanément.

Les effets de ces curseurs sont mieux illustrés dans les *vues Forme d'onde* et *Cube* (de préférence avec la mire d'essai de l'*espace de couleurs RVB*; voir "*Utilisation des vues de diagnostic Vecteur et Forme d'onde*" en page 12-11).

Vous pouvez activer ou désactiver les paramètres au moyen du carré situé à droite dans la barre de titres de *Correction de couleur primaire*.



Notez bien les niveaux maximum et minimum admissibles (vérifiez-le dans la vue *Forme d'onde* ou *Vecteur*) si, par exemple, vous travaillez pour une station TV.



*Correction de couleur primaire (de haut en bas: Gain, gamma, noir, saturation, teinte)*

## Gain



Le *Gain* affecte principalement les points lumineux d'une image telles que les mises en évidence et les réflexions.

Vous pouvez augmenter ou diminuer le *gain* pour corriger les surexpositions ou les sous-expositions de la taille du point.

Le *Gain* est la variable généralement concernée dans un réglage de contraste classique sur un téléviseur ou un moniteur vidéo. Néanmoins, une adaptation du contraste beaucoup plus efficace est obtenue en combinant les réglages du *Gain* et du *Noir* (voir "*Contraste*" en page 12-31).

La *vue Forme d'onde* (avec la mire d'essai) illustre comment la valeur est augmentée ou diminuée lorsque  $Y=255$ . La pente des lignes change.

## Gamma (Teintes moyennes)



Le *Gamma* affecte principalement les zones moyennement éclairées d'une image.

Le *Gamma* est la variable que vous pouvez ajuster en réglant le bouton de luminosité habituel de votre poste de télévision.

La *vue Forme d'onde* (avec la mire d'essai) illustre comment les lignes entre  $Y=0$  et  $Y=255$  se transforment en courbes.

## Noir (Valeur du noir, Niveau de référence du noir)



Le *Noir* affecte principalement les points noirs d'une image. Notez bien la valeur de noir admissible !

La *vue Onde* (avec la mire d'essai) illustre comment la valeur est augmentée ou diminuée lorsque  $Y=0$ . La pente de la ligne change.

## Teinte



Ce curseur provoque une transition progressive de couleur sur les couleurs voisines.

Dans la *vue Vecteur*, une modification de *Teinte* apparaît sous forme de rotation des lieux géométriques de la couleur autour de l'axe  $Y$  (ce qui explique son appellation d'"angle de couleur"). Elle n'a aucun effet sur la *vue Forme d'onde*.

## Saturation



La *saturation* détermine la variété de couleurs d'une teinte. "Saturation égale zéro" est l'absence de composantes de couleur; seul le signal  $Y$  (noir et blanc) subsiste.

Dans la *vue Vecteur*, la saturation est définie par la distance du point d'intersection des axes  $C_b/C_r$ . Une modification de *Saturation* n'a aucun effet sur la *vue Forme d'onde*.

Ce curseur correspond au réglage de couleur standard sur un poste de télévision.

## Liaison entre teinte et saturation



Cette fonction vous permet de modifier la *Teinte* et la *Saturation* simultanément mais seulement dans la *vue Vecteur* (page 12-19). La *vue Vecteur* est appelée automatiquement lorsque vous cliquez sur ce bouton.

Le pointeur de la souris se modifie dans la *vue Vecteur*. Si vous le déplacez :

- ♦ en mouvement circulaire, les lieux géométriques de la couleur tournent autour du point d'intersection des axes, autrement dit les *teintes* changent;
- ♦ de haut en bas, la *Saturation* augmente ou diminue.



Maintenez simultanément la touche SHIFT enfoncée pour ne modifier que la *Saturation*; maintenez la touche CTRL enfoncée pour ne modifier que la *Teinte*.

## Contraste

Le "Contraste" est la différence entre les points les plus lumineux et les plus sombres d'une image. Lorsque cette différence est minimale, l'image est dite "plate"; lorsqu'elle est maximale, le contraste est dit "dur". Une silhouette noire par rapport à un cyclo blanc brillant est pour ainsi dire le contraste le plus dur que l'on puisse imaginer. Une fois que le contraste est utilisé comme moyen de concevoir des images, la perception subjective des différences entre le lumineux et le sombre est ce qui importe néanmoins le plus.

Le contraste peut être modifié de deux façons : par le réglage du *noir-gamma-gain* et l'*adaptation du contraste*.

### Réglage du noir-gamma-gain

Il est possible d'augmenter encore plus le contraste en rendant les points les plus brillants d'une image un peu plus clairs et les points les plus sombres de cette image encore plus foncés (et inversement pour diminuer le contraste).

Ceci est obtenu en augmentant légèrement le *gain* tout en réduisant simultanément et légèrement le *noir*. En principe, ceci s'applique à la fois à la composante de luminance et aux composantes RVB.



La saturation contribue également à la perception subjective du contraste.

### Adaptation du contraste



Cette fonction permet d'adapter automatiquement le contraste en fonction des points les plus brillants et les plus sombres d'une image :

Activez cette fonction et faites glisser une ligne du "point noir" au "point blanc" (c'est-à-dire du point le plus foncé au point le plus clair de l'image). Comme tout ceci peut être une question de pixels individuels, l'utilisation du *Zoom* peut s'avérer utile (page 12-7).



Le *gain Y* et le *noir Y* sont modifiés de telle sorte que la valeur de luminance du "point noir" soit réglée sur un vrai noir ( $Y=0$  ou  $Y=16$ ) et la valeur de luminance du "point blanc" soit réglée sur un vrai blanc ( $Y=255$  ou  $Y=235$ ).

## Correction de la dominante de couleur (avec la souris)

Vous pouvez corriger rapidement et aisément une prédominance (ou un manque) dans une teinte particulière perçu(e) subjectivement en effectuant une *Correction de couleur primaire* simultanée :

1 Ouvrez l'*Editeur Correction de couleur*.



2 Cliquez sur le clip que vous voulez éditer. Il peut être situé dans un *chutier* sur la *Time-Line*.

Si nécessaire, déplacez-vous vers un point lumineux particulier dans le clip à l'aide de la barre de position ou des boutons de navigation.

3 Jugez de la répartition de la brillance puis cliquez sur le bouton du *gain* (mises en évidence), du *gamma* (teintes moyennes) ou du *noir* (points noirs).



4 Effectuez un réglage encore meilleur : sélectionnez la *vue Vecteur* ( page 12-19) et, si nécessaire, activez le *Legalizer* ( page 12-26).

5 Déplacez le pointeur de la souris à travers le cache d'incrustation dans la direction de la teinte que vous souhaitez intensifier ou adoucir.

La luminance reste la même. Vous pouvez voir comment les valeurs liées changent en observant les barres RVB (RGB).

## Balance des gris (balance des blancs ultérieure)

Dans une large mesure, l'œil humain est capable de s'accommoder aux températures de couleur prédominantes de la lumière. C'est la raison pour laquelle un objet blanc sous différentes conditions d'éclairage est encore perçu comme étant " blanc ".

Une caméra vidéo doit être réglée sur le " blanc " environnant avant tout enregistrement et à chaque changement de la couleur de la lumière (ou de température couleur). Si la balance des blancs n'était pas faite ou effectuée incorrectement, elle pourrait encore être corrigée par la suite sous certaines conditions.

En fait, ce qui est réellement réalisé est la *Balance des gris* puisqu'un vrai blanc (255,255,255) n'existe que rarement. A la place, il s'agit de prendre une dominante de couleur indésirable dans un endroit réellement "blanc" et de la rendre "achromatique", c'est-à-dire d'une luminosité de gris spécifique.

Dans le modèle RVB (RGB), le "gris" est toujours produit lorsque les valeurs RVB sont identiques - par exemple (25,25,25) ou (111,111,111). Dans le modèle YUV, le "gris" est obtenu lorsque  $C_b, C_r = 0$ .

Par conséquent, la *Balance des gris* de Pinnacle Liquid nécessite la présence de gris dans le motif de l'image.

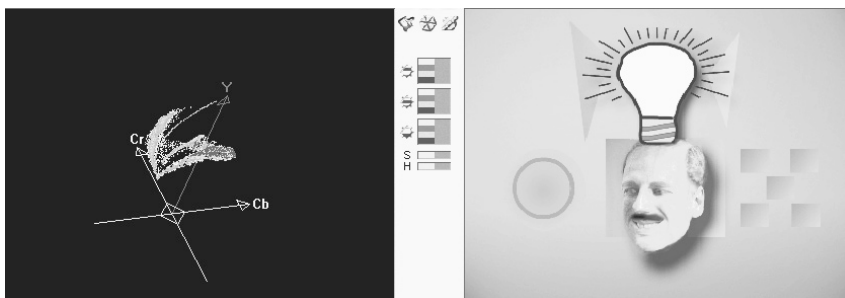
Dans le cas contraire, il est préférable d'utiliser l'*Equilibrage des teintes* ( page 12-35).



## Balance des gris sur 1 point (Exemple)

Le fonctionnement de base de la *balance des gris* deviendra rapidement clair avec un exemple.

La première figure représente un spectre tirant nettement sur le rouge. La réflexion de l'ampoule électrique devrait être normalement blanche selon la norme CCIR (soit  $Y=235$ ,  $C_b$ ,  $C_r = 0$ ). Il s'agirait du point lumineux (s'il y avait une image de caméra) sur lequel vous pourriez effectuer votre balance des blancs.



*Balance des gris : le motif présente une dominante rougeâtre.*

Dans la réalité, cependant, ce point lumineux a pour coordonnées  $Y = 234$ ,  $C_b = -7$ ,  $C_r = 7$ .

Dans la *vue Cube*, la ligne mince, finement incurvée de points verts serait particulièrement évidente.



Pour corriger ceci, vous devriez cliquer sur le bouton *Balance des gris sur 1 point* (et utiliser également le *Zoom*) puis rechercher dans l'image un point qui serait aussi achromatique que possible. Dans ce cas, c'est simple : il suffirait de choisir la réflexion, le corps de l'ampoule électrique ou le contour noir.

Le fait de cliquer sur le point achromatique signifie déplacer précisément ce point par rapport à l'axe  $Y$  ( $C_b$ ,  $C_r = 0$ ). En d'autres termes, ce point est défini comme étant "gris".

La figure suivante représente à nouveau les couleurs de manière correcte alors que la ligne mince verte dans la *vue Cube* est sur l'axe  $Y$  :



*Le gris est de nouveau gris et le bleu de nouveau bleu.*



En cliquant sur le fond bleu, vous obtenez une dominante rouge jaunâtre crue. Cet effet comme tous les effets analogues sont facilement compréhensibles lorsque vous observez la *vue Vecteur* et constatez la dérive des lieux géométriques de la couleur en direction de ou s'éloignant de l'axe  $Y$  (achromatique).

## Options

La *balance des gris sur 1 point* sans modifications supplémentaires agit sur les valeurs gamma du RVB.



Appuyez sur la touche SHIFT et cliquez-déposez pour adapter les valeurs de *gain* du RVB.

Appuyez sur la touche CTRL et cliquez-déposez pour adapter les valeurs de *noir* du RVB.

## Balance des gris sur 2 points



Déplacez une ligne entre un point gris clair et un point gris foncé à l'intérieur de l'image pour adapter les valeurs de *noir du RVB* et les valeurs de *gain du RVB*.

Cette option peut être appliquée si une dominante de couleur provoquée par une balance des blancs incorrecte ne traverse pas de manière linéaire les zones lumineuses.

## Balance des gris sur 3 points



La *Balance des gris sur 3 points* agit sur le *Noir*, le *Gamma* (la couleur) et le *Gain*. Lorsque vous cliquez sur le bouton, trois carrés de réglage reliés par une ligne apparaissent dans l'image.

Le carré noir représente le *Noir*, le gris le *Gamma*, et le blanc le *Gain*.

- 1 Déplacez les carrés de réglage vers les points dans l'image qui correspondent à leurs plages de luminosité respectives. Le carré noir se place sur les points les plus sombres, le carré blanc sur les points les plus clairs et le carré gris quelque part entre les deux.
- 2 Cliquez (bouton droit) pour appliquer la *Balance des gris*.
- 3 Si nécessaire, répétez les étapes 1 et 2 pour optimiser vos résultats.



Les carrés de réglage contrôlent les valeurs de luminance des points sur lesquels vous les avez placés et changent de rôle en conséquence. Par exemple : Si vous déplacez le carré gris représentant le *Gamma* vers un point qui est même plus sombre (en termes de luminance) que l'emplacement du carré noir courant, les carrés s'adaptent : le carré gris devient noir et le carré noir devient gris.

## Équilibrage des teintes



Un motif d'image ne contient pas toujours du gris pour effectuer une balance des blancs ultérieure. Dans ce cas, vous pouvez utiliser l'*Équilibrage des teintes* pour corriger les couleurs en partant d'une teinte de référence.

La correction est possible en *noir*, en *gamma* et en *gain*; lorsque vous cliquez sur ce bouton, le paramètre par défaut est le *gamma*.

La luminance reste la même, une caractéristique qui différencie l'*équilibrage des teintes* de la *balance des couleurs*.

- 1 Vous avez besoin d'une *Source de référence* ( page 12-28) contenant des teintes similaires "correctes" au niveau de l'ambiance de la couleur. Il s'agit d'un jugement parfaitement subjectif et cette méthode nécessite une bonne vue et un peu d'expérience.

Appelez la *source de référence* dans la vue Diagnostic.

- 2 Cliquez sur le bouton *Équilibrage des teintes* et déplacez une ligne d'un point de la *source de référence* vers un point similaire du clip et dont la balance des couleurs est incorrecte (autrement dit, pas du vert au rouge - ceci ne fonctionnerait certainement pas).



Appuyez sur la touche SHIFT et cliquez-déposez pour adapter les valeurs de *gain* du RVB.

Appuyez sur la touche CTRL et cliquez-déposez pour adapter les valeurs de *noir* du RVB.



Si cette fonction est activée, la vue Diagnostic passe automatiquement à la *source de référence* courante.

Voir aussi "*Source de référence*" en page 12-28.

## Balance des couleurs

La *Balance des couleurs sur 1 point* et la *Balance des couleurs sur 3 points* correspondent à une *source de référence* et au clip que vous souhaitez modifier. Contrairement à la fonction similaire de l'*équilibrage des teintes*, la luminance est concernée dans la fonction de *balance des couleurs*.

### Balance des couleurs sur 1 point

La *balance des couleurs sur 1 point* agit simultanément sur le *Noir*, le *Gamma* (la couleur) et le *Gain*.

- 1 Vous avez besoin d'une *source de référence* ( page 12-28) contenant des teintes "correctes" similaires en ce qui concerne l'ambiance de la couleur. Il s'agit d'un jugement parfaitement subjectif et cette méthode nécessite une bonne vue et un peu d'expérience.

Appelez la *source de référence* dans la vue Diagnostic.



- 2 Cliquez sur le bouton *Balance des couleurs* et déplacez une ligne d'un point de la *source de référence* vers un point similaire du clip et dont la balance des couleurs est incorrecte.



Si cette fonction est activée, la vue Diagnostic passe automatiquement à la *source de référence* courante.

Voir aussi "*Source de référence*" en page 12-28.

## Balance des couleurs sur 3 point



La *balance des couleurs sur 3 points* vous permet de régler séparément le *Noir*, le *Gamma* (la couleur) et le *Gain*.

Lorsque vous cliquez sur le bouton, trois carrés de réglage reliés par une ligne apparaissent dans la *source de référence* ainsi que dans l'image que vous souhaitez modifier.

Le carré noir représente le *Noir*, le gris le *Gamma*, et le blanc le *Gain*.

- 1 Dans l'image de la *source de référence*, déplacez les carrés de réglage vers les points dans l'image qui correspondent à leurs plages de luminance respectives. Le carré noir se place sur les points les plus sombres, le carré blanc sur les points les plus clairs et le carré gris quelque part entre les deux.
- 2 Disposez les carrés de réglage dans les zones de l'image qui doivent être modifiées au en ce qui concerne leur similitude en luminosité et en teinte.
- 3 Cliquez (bouton droit) pour appliquer la *balance des couleurs*.
- 4 Si nécessaire, répétez les étapes 1, 2 et 3 pour optimiser vos résultats.



Les carrés de réglage contrôlent les valeurs de luminance des points sur lesquels vous les avez placés et changent de rôle en conséquence. Par exemple : si vous déplacez le carré gris représentant le *Gamma* vers un point qui est même plus sombre (en termes de luminance) que l'emplacement du carré noir courant, les carrés s'adaptent : le carré gris devient noir et le carré noir devient gris.

## Concordance d'histogrammes

La balance des couleurs de deux images peut également être "accordée" en associant deux histogrammes. Ceci peut se faire manuellement ou automatiquement. Vous devez disposer d'une *source de référence*.

Les deux histogrammes doivent être quelque peu similaires depuis le début pour obtenir un résultat satisfaisant. Voir aussi "*Histogramme*" en page 12-24.


### Concordance d'histogrammes (automatique)

- 1 Chargez le clip que vous voulez corriger dans l'*Éditeur correction de couleur*.
- 2 Définissez une *source de référence* ( page 12-28) et appelez-la depuis la vue Diagnostic.
- 3 Définissez un rectangle de travail à la fois dans la *source de référence* et dans l'image de travail à l'aide du bouton correspondant.  
La concordance est réalisée sur la base des rectangles de travail sélectionnés.  
Si vous ne définissez pas de rectangles distincts, c'est toute l'image qui sera utilisée.
- 4 Cliquez sur le bouton Concordance d'histogrammes. Le changement devient instantanément visible dans le cache d'incrustation.



## Concordance d'histogrammes (manuelle)


Lorsque vous effectuez une *concordance manuelle d'histogrammes*, vous utilisez la vue Diagnostic de l'*histogramme* ( page 12-24).

- 1 Chargez le clip que vous voulez corriger dans l'*éditeur correction de couleur*.
- 2 Définissez une *source de référence* ( page 12-28).
- 3 Sélectionnez la vue Diagnostic de l'*histogramme*. Les histogrammes des deux clips sont tous les deux visibles et superposés l'un par rapport à l'autre (vert pour le clip à corriger et bleu pour la *source de référence*).
- 4  Activez la fonction *Ajuster l'histogramme* et déplacez la souris sur la vue pour faire coïncider les deux histogrammes le plus possible :
  - déplacez la souris sur l'extrémité gauche pour régler le *noir*,
  - déplacez la souris vers le centre pour régler le *gamma*,
  - déplacez la souris sur l'extrémité droite pour régler le *gain*.Vous pouvez appliquer cette méthode aux trois composantes (R, V (G) et B).  
Les changements sont visibles simultanément dans le clip à corriger.

## Equilibrage des teintes



Cette fonction est utilisée pour faire coïncider le plus possible le clip à corriger avec la *source de référence* et agir sur la saturation et la teinte.

- 1 Définissez un *clip de référence* ( page 12-28) et appelez-le depuis la vue Diagnostic.
- 2  Définissez un rectangle de travail à la fois dans le *clip de référence* et dans l'image de travail à l'aide du bouton correspondant.  
La concordance est réalisée sur la base des rectangles de travail sélectionnés.  
Si vous ne définissez pas de rectangles distincts, c'est toute l'image qui sera utilisée.
- 3 Cliquez sur le bouton d'*équilibrage des teintes*. Le changement devient instantanément visible dans le cache d'incrustation.

## Correction couleur six vecteurs

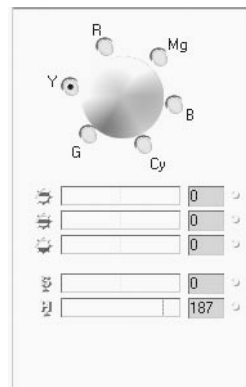
La *correction de couleur sur six vecteurs* est déjà considérée comme étant une correction secondaire, les teintes R, Mg, B, Cy, V (G) et J (Yl) pouvant être modifiées indépendamment les unes des autres. Par exemple, vous pouvez facilement utiliser cette fonction pour "repeindre" une voiture en rouge.



La *correction de couleur sur six vecteurs* apparaît comme une *vue compacte* entre les caches d'incrustation et dans la moitié inférieure de l'*Editeur Correction de couleur* lorsqu'il est ouvert jusqu'au bout.

La *correction de couleur sur six vecteurs* peut être utilisée séparément ou combinée aux autres fonctions de correction.

Vous pouvez activer ou désactiver les paramètres au moyen du carré situé sur la droite dans la barre de titres de *Correction de couleur sur six vecteurs*.



## Sélection et modification d'un vecteur de couleur

- 1 Sélectionnez d'abord le *vecteur de couleur* que vous voulez modifier en cliquant sur la couleur ou le bouton radio associé.

Les transitions entre les six vecteurs sont fluides; si vous voulez définir la teinte exactement, vous pouvez être amené à commuter sur la fonction *Correction de couleur sélective*.

- 2 Modifiez le *vecteur de couleur* :

- ♦ soit au moyen des paramètres habituels (*Gain, Gamma, Noir, Teinte, Saturation*; voir "Paramètres" en page 12-29),
- ♦ ou en entrant directement dans la *vue Vecteur* dans laquelle vous pouvez déplacer le *vecteur de couleur* choisi pour le placer à l'endroit choisi. La *saturation* peut également être réglée à l'aide de la souris. Voir aussi "Vue Vecteur" en page 12-19.

- 3 Le cas échéant, sélectionnez d'autres *vecteurs*. Vous pouvez modifier les six *vecteurs*. Si vous revenez en arrière pour modifier à nouveau un *vecteur* donné, les valeurs précédentes sont automatiquement rem- placées.

*Correction couleur six vecteurs*

## Correction de couleur sélective

Une *correction de couleur sélective* permet une définition très précise des teintes que vous souhaitez modifier. Vous pouvez prélever jusqu'à 15 teintes ou plages de couleurs distinctes. Vous pouvez même modifier la plage pour laquelle aucune sélection n'a été faite.



La *correction de couleur sélective* apparaît comme une *vue compacte* entre les caches d'incrustation et dans la moitié inférieure de l'*Editeur Correction de couleur* lorsqu'il est ouvert jusqu'au bout. La *correction de couleur sélective* peut être utilisée séparément ou combinée aux autres fonctions de correction.

Vous pouvez activer ou désactiver les paramètres au moyen du carré situé sur la droite dans la barre de titres de *Correction de couleur sélective*.

La modification est généralement exécutée dans l'ordre suivant :

**Définition des vecteurs (A)** page 12-40

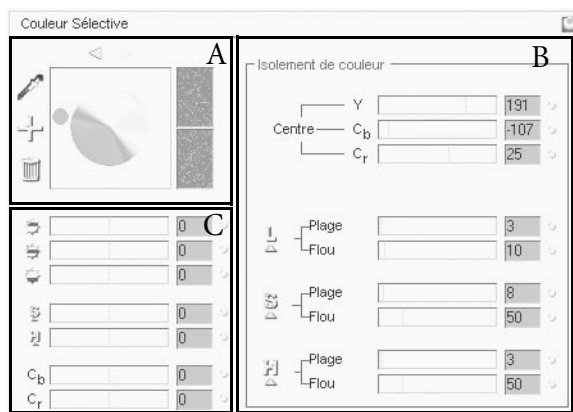
**Isolement des couleurs (B)** page 12-41

**Modification des couleurs (C)** page 12-43

→ Badigeon page 12-43

→ Zone non sélectionnée (Poubelle) page 12-43

**Variantes fonctionnelles** page 12-44



*Correction de couleur sélective*

## Définition des vecteurs - Couleur sélective (A)

Au départ, aucun *vecteur* n'est défini.



1 Chargez le clip que vous voulez éditer dans l'*Editeur Correction de couleur*.

2 Cliquez sur le bouton *Ajouter une couleur sélective* dans la zone intitulée *Couleur sélective* pour activer la *pipette*.



3 Déterminez la zone de couleur dans le clip de correction avec le plus de précision possible en utilisant également le *Zoom* ( *page 12-7*).

- ♦ - Cliquez une fois pour définir une zone de pixels de 3x3 autour de la position de la *pipette*.
- ♦ - Déplacez le pointeur de la souris pour définir une zone d'une dimension choisie (rectangulaire).
- ♦ - Maintenez la touche CTRL enfoncée pendant l'une des deux procédures précédentes pour ajouter d'autres zones.

4 La couleur sélectionnée (c'est-à-dire le *Vecteur*) apparaît dans les deux champs de couleur à droite de la roue chromatique. Le champ inférieur affichera plus tard la couleur modifiée.

Dans la roue chromatique elle-même, un petit cercle indique le centre de la couleur qui vient d'être choisie.

5 Si nécessaire, répétez les étapes 2 et 3.

Vous pouvez définir jusqu'à 15 *vecteurs*.

6 Pour passer d'un *vecteur* choisi à l'autre, cliquez sur les boutons de flèche au-dessus de la roue chromatique ou sur les petits cercles situés à l'intérieur de cette roue.

7 Pour supprimer des *vecteurs* choisis, sélectionnez-les comme décrit à l'étape 6 puis cliquez sur l'icône de la *corbeille*.



Vous pouvez également vous servir de la *pipette* pour déterminer la couleur cible (*Vecteur* cible). Pour cela, utilisez une *source de référence* ( *page 12-28*).



## Isolement de couleurs (B)

Pour qu'il soit possible de modifier une couleur avec le plus de précision possible, cette couleur doit être isolée du spectre des couleurs de l'image. Sinon, vous risqueriez d'avoir des corrections de couleurs indésirables dans les zones analogues.

Pinnacle Liquid spécifie chaque *vecteur* de couleur sélectionné comme étant un "centre" numérique dans les valeurs  $Y C_b C_r$  :

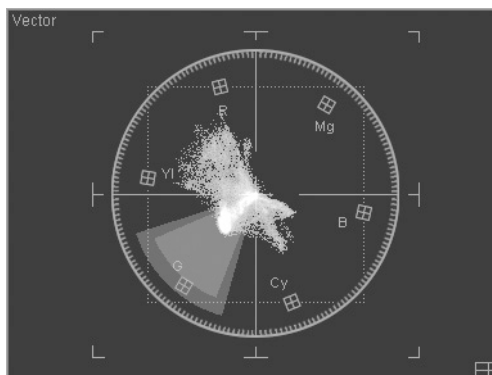
Centre	Y	<input type="text" value="191"/>	<input type="button" value="OK"/>
	$C_b$	<input type="text" value="-107"/>	<input type="button" value="OK"/>
	$C_r$	<input type="text" value="25"/>	<input type="button" value="OK"/>

Ce centre est déterminé sur la base de plusieurs valeurs en utilisant la *pipette*.

Une plage de sélection dynamique existe autour du centre qui est décrite par une plage de luminance ( $L$ ), de saturation ( $S$ ) et de teinte ( $H$ ). Moins les couleurs sélectionnées avec la *pipette* sont uniformes, plus la plage est grande :

-11	Plage	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="OK"/>
	Flou	<input type="text" value="10"/>	<input type="button" value="OK"/>
301	Plage	<input type="text" value="8"/>	<input type="button" value="OK"/>
	Flou	<input type="text" value="50"/>	<input type="button" value="OK"/>
214	Plage	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="OK"/>
	Flou	<input type="text" value="50"/>	<input type="button" value="OK"/>

- 1 Commutez sur la *vue Vecteur*. Le *vecteur* sélectionné est identifié par un repère bleu dans la vue :



Plage de sélection (en bleu clair) et plage de transition (en bleu foncé)

- ♦ La teinte (*T*) (ou *H*) est représentée par la valeur de l'angle du segment (la "largeur de la part de gâteau").
  - ♦ La saturation (*S*) est représentée par l'extension radiale du segment.
  - ♦ La troisième dimension, la luminance (*L*), n'est visible que dans la *vue Cube* (page 12-21).
  - ♦ La plage de transition (*Flou*, repérée en bleu foncé) définit la transition de la plage sélectionnée (en bleu clair) aux alentours non sélectionnés. Plus cette plage de transition est grande, plus la transition est douce.
- 2 Dans les quelques étapes qui suivent, vous essaierez d'optimiser la sélection.  
Par exemple, si vous souhaitez isoler puis modifier une teinte rouge particulière, les lieux géométriques de la couleur correspondants (les points verts dans la *vue Vecteur*) doivent le plus parfaitement possible être couverts par la plage de sélection dans les trois composantes (*T (H)*, *S* et *L*).
- 3 Si plusieurs *vecteurs* existent, sélectionnez-en un (voir ci-dessus, étape 6).
- 4 Pour affiner le réglage de la sélection, optimisez la luminance (*L*), la saturation (*S*) et la teinte (*T ou H*). (Suivant le motif de l'image, vous n'aurez pas obligatoirement à optimiser les trois composantes et pas nécessairement dans cet ordre.)



- ♦ Luminance (*L*) -  
Commutez sur la *vue Cube* et cliquez sur l'icône *L*.  
Image de travail : seules les plages répondant au critère *Centre Y* plus /moins *Plage de luminance Y* s'affichent. Le reste de l'image apparaît en gris standard (*Y=128*).  
*Vue Cube* : la plage de luminance actuellement valide (le long de l'axe *Y*) apparaît en bleu.  
Déplacez le curseur *Plage* de sorte que le gris standard disparaisse des zones que vous souhaitez modifier ou jusqu'à ce que la plage de luminance entourée en bleu dans la *vue Vecteur* englobe les lieux géométriques de la couleur correspondants.  
Finalement, cliquez une nouvelle fois sur l'icône *L*.



- ♦ Saturation (*S*)-  
Commutez sur la *vue Vecteur* et cliquez sur l'icône *S*.  
Image de travail : seules les plages répondant au critère *Centre Cb*, *Centre Cr* plus/moins *Plage de saturation* s'affichent. Le reste de l'image apparaît en gris standard (*Y=128*).  
*Vue Vecteur* : la plage de saturation actuellement valide apparaît sous forme d'un anneau tournant.  
Déplacez le curseur *Plage* de sorte que le gris standard disparaisse des zones que vous souhaitez modifier ou jusqu'à ce que la plage de saturation bleue englobe les lieux géométriques de la couleur correspondants.  
Finalement, cliquez une nouvelle fois sur l'icône *S*.



- ♦ Teinte ( $T$ ) ou ( $H$ ) -

Commutez sur la vue *Vecteur* et cliquez sur l'icône  $T$  ( $H$ ).

Image de travail : seules les plages répondant au critère *Centre C<sub>b</sub>*, Centre *C<sub>r</sub>* plus/moins *Plage de teinte* s'affichent. Le reste de l'image apparaît en gris standard ( $Y=128$ ).

*Vue Vecteur* : La plage de teinte actuellement valide apparaît sous forme d'un segment de cercle.

Déplacez le curseur *Plage* de sorte que le gris standard disparaisse des zones que vous souhaitez modifier ou jusqu'à ce que le segment bleu englobe les lieux géométriques de la couleur correspondants.

Finalement, cliquez une nouvelle fois sur l'icône  $T$  ( $H$ ).

- 5 Si le *vecteur* est suffisamment isolé, vous pouvez maintenant modifier la couleur comme vous le désirez. Si vous souhaitez définir les plages de sélection avec encore plus de précision (par exemple en définissant les limites inférieures et supérieures des plages), reportez-vous au paragraphe intitulé "*Isolement des couleurs à l'aide de la souris*" en page 12-44.

## Modification des couleurs

Une fois votre (ou vos) sélection(s) effectuée(s) et configurée(s) de manière optimale, vous pouvez procéder aux corrections souhaitées.

Pour cela, utilisez les outils standard (*Noir*, *Gamma*, *Gain*, *Teinte*, *Saturation*; voir "*Correction de couleur primaire*" en page 12-27) et déplacez les curseurs  $C_b$  et  $C_r$  (*Badigeon*; page 12-43).

Si vous observez les deux champs rectangulaires des couleurs, celui du bas situé à proximité de la roue chromatique affiche la couleur modifiée et celui du haut la couleur d'origine.

### Badigeon

Le terme de *Badigeon* désigne habituellement le décalage horizontal et/ou vertical des sélections. Pour cela, utilisez les curseurs  $C_r$  et  $C_b$ . Cet effet est particulièrement visible dans la *vue Vecteur*.

### Plage non sélectionnée (Poubelle)

Le terme de "Poubelle" désigne la plage non sélectionnée d'un *vecteur*. Cette option vous permet, par exemple, d'isoler trois couleurs et, au moyen de cette "poubelle", de désaturer toutes les autres ou de les faire passer en noir et blanc.

Vous pouvez modifier la plage non sélectionnée en ne sélectionnant pas de vecteur (cliquez à proximité des cercles situés dans la roue chromatique ou cliquez sur la zone grise entourant cette roue). Naturellement, les paramètres d'isolement des couleurs ne sont plus appropriés; sinon, la correction est simple.

## Variantes fonctionnelles

### Isolement des couleurs à l'aide de la souris

Vous pouvez également isoler des couleurs directement dans le cache d'incrustation ou dans la *vue Vecteur* à l'aide de la souris. Vous devez avoir au préalable sélectionné au moins un *vecteur* (voir “*Définition des vecteurs - Couleur sélective (A)*” en page 12-40).



Activez ensuite l'*isolement des couleurs* en cliquant sur le bouton affiché et positionnez le pointeur de la souris sur le cache d'incrustation ou sur la *vue Vecteur*. Cette vue contient la plage de sélection, qui apparaît sous forme de point lumineux plus grand ou plus petit. Vous pouvez modifier la forme, la position et la taille de cette plage :

Déplacez le pointeur de la souris sur le cache d'incrustation ou sur la vue en maintenant le bouton gauche, droite ou central de la souris enfoncé et en appuyant simultanément sur les touches suivantes :



- ◆ *Plage de luminance -*

En maintenant la touche CTRL enfoncée :

appuyez sur le bouton gauche de la souris pour déplacer la limite inférieure;

appuyez sur le bouton droite de la souris pour déplacer la limite supérieure;

appuyez sur le bouton central de la souris (ou sa molette) pour déplacer le centre de la plage de luminance.

Vue Diagnostic appropriée : la *vue Cube*.



- ◆ *Plage de saturation -*

En maintenant la touche SHIFT enfoncée :

appuyez sur le bouton gauche de la souris pour déplacer la limite inférieure;

appuyez sur le bouton droite de la souris pour déplacer la limite supérieure;

appuyez sur le bouton central de la souris (ou sa molette) pour déplacer le centre de la plage de saturation dans le sens radial.

Vue Diagnostic appropriée : *Vecteur*.



- ◆ *Plage de teinte -*

En maintenant la touche ALT enfoncée :

appuyez sur le bouton gauche ou droite de la souris pour agrandir/réduire la plage de la teinte (segment);

appuyez sur le bouton central de la souris (ou sa molette) pour faire tourner l'angle de couleur.

Vue Diagnostic appropriée : la *vue Vecteur*.



- ◆ *Déplacez le centre -*

Vous pouvez déplacer le centre de la couleur sélectionnée le long des axes  $C_r$  et  $C_b$ . La plage de sélection dans la *vue Vecteur* se déplace en conséquence.

## Sélection d'un vecteur cible

A l'aide de la *pipette*, vous pouvez sélectionner une couleur à partir d'une *source de référence* ( *page 12-28*). Nota : Ceci a pour effet de sélectionner le *vecteur* cible, c'est-à-dire la couleur à réaliser suite à la correction. Le champ de couleur le plus bas des deux affiche ensuite la couleur définie dans la *source de référence*.

Suivez la procédure décrite dans le paragraphe intitulé  
“*Définition des vecteurs - Couleur sélective (A)*” en page 12-40.

---

## Timewarp linéaire

---

Utilisez la fonction *Timewarp linéaire* (Distorsion temporelle linéaire) pour créer rapidement et simplement des effets de vitesse linéaires dans vos clips vidéo et vos animations : ralentis, accélérés, Adapter à la surface, Inverser le sens de lecture, gels d'image, effets stroboscopiques, etc. *Ajouter un Timewarp linéaire* est une fonction que vous pouvez sélectionner dans le menu contextuel d'un clip sur la *Time-Line*.

" Linéaire " signifie : la vitesse de lecture ne varie pas pendant la lecture, c'est-à-dire qu'elle reste constante.

Des modifications dynamiques de vitesse et de sens de lecture au moyen d'images-clés donnent les meilleurs résultats avec l'Éditeur Timewarp ( *page 12-53*). Toutefois, pour une opération rapide de Adapter à la surface, par exemple, la fonction *Timewarp linéaire* est fortement conseillée, même si elle pourrait être parfaitement exécutée avec l'Éditeur Timewarp.



Tous les effets vidéo *Timewarp* seront calculés.

L'audio est également affecté, le pitch restant le même (fonction de compression temporelle) et la lecture se faisant en temps réel.

**Ajouter un Timewarp linéaire** *page 12-47*

**Paramètres** *page 12-48*

Calcul vidéo et audio *page 12-50*

**Génération d'un gel d'image (image fixe)** *page 12-52*

## Ajouter un Timewarp linéaire /Modifier un Timewarp linéaire

L'option *Ajouter un Timewarp linéaire* peut être sélectionnée dans le menu contextuel de toute séquence vidéo ou de tout clip vidéo ou d'animation sur la *Time-Line*.

Si un clip a déjà été édité avec *Timewarp linéaire*, ouvrez le menu contextuel en cliquant (bouton droit) sur la ligne pointillée en couleur en bas du clip, puis appelez la fonction (*Timewarp linéaire* ou Éditeur *Timewarp* dynamique).



Si la rubrique du menu apparaît en grisé (non sélectionnable), vérifiez si le clip vidéo est encore lié à son(ses) clip(s) audio. Dans ce cas, déliez le groupe en cliquant sur le symbole de la fonction représenté ici ( voir aussi "Sélection automatique d'éléments liés" en page 9-85).



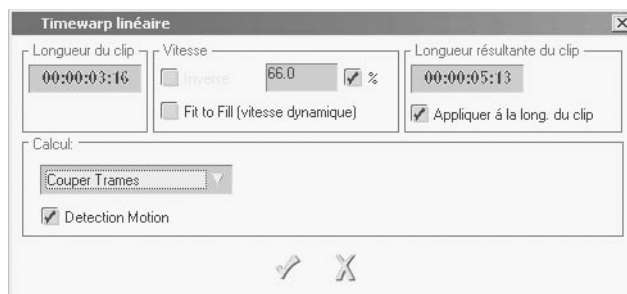
**CONSEIL :** Appliquez d'abord l'effet *Timewarp*, puis tous les autres effets. Autrement dit, le clip du *Timewarp* doit être complètement calculé avant que vous ne puissiez lui appliquer d'autres effets. *Timewarp* rejette un plan alpha de clip de sorte que des effets d'incrustation déjà appliqués, par exemple, risquent d'être perdus.

Lorsqu'un effet *Timewarp* dynamique ou linéaire est appliqué à un clip déjà soumis à un ou plusieurs autres effets, les événements suivants se produisent :

La ligne d'effet du haut du clip ainsi que l'icône d'effet disparaissent du clip. Elles sont remplacées par la ligne noire et rouge de l'effet *Timewarp* qui apparaît en bas du clip.

Ce comportement s'impose pour des raisons techniques. Il ne signifie pas pour autant que le ou les effets appliqués précédemment ont été effacés ou supprimés du clip. Ils apparaissent de nouveau lorsque l'effet *Timewarp* est pris du clip.

## Paramètres (Aperçu)



Ajouter Timewarp linéaire

## Longueur du clip

Ce qui s'affiche est la longueur (ou durée) exacte du clip original une fois mis en place sur la *Time-Line*, avant l'exécution de la fonction *Timewarp*.

## Vitesse

Dans ce champ, vous pouvez définir la vitesse et le sens de lecture.

- ♦ *Inverser*  
Cochez la case pour sélectionner la lecture en sens inverse.
- ♦ *Pourcentage ou facteur*  
Cochez la case % si vous préférez entrer des valeurs de pourcentage de vitesse de lecture en marche arrière (soit 100 %). Sinon, un facteur sera utilisé par défaut (1.0 = 100 %).
- ♦ *Vitesse*  
Entrez une valeur, confirmez en appuyant sur ENTRÉE pour sortir de la boîte de dialogue, ou appuyez sur la touche TAB pour confirmer et passer à la sélection suivante.  
Exemples :  
100 % = facteur 1.0 = lecture (standard) en temps réel  
50 % = facteur 0.5 = moitié du temps réel (ralenti)  
0 % = facteur 0.0 = gel d'image  
- 100 % = facteur -1.0 = lecture inverse en temps réel  
Valeurs maximum : facteur d'accélééré 100 (10 000 %); facteur de ralenti 0.0000001 (0.00001 %).





Gel d'image : le clip qui en résulte possède une durée par défaut de 5 secondes si l'option *Appliquer à la longueur du clip* est cochée (voir ci-dessous). Dans le cas contraire, il conserve sa durée d'origine.

L'image gelée est celle qui correspond au point d'entrée du clip.

- ♦ *Adapter à la surface (vitesse dynamique)*

Lorsque cette case est cochée, une *Vitesse* saisie manuellement devient redondante. Utilisez la fonction *Adapter à la surface* pour "boucher" l'espace vide existant entre le point de sortie du clip *Timewarp* et le point d'entrée du clip suivant sur la même piste.

L'ajustement ultérieur du clip *Timewarp* entraîne l'adaptation de la valeur de la *Vitesse* en fonction de cette action de retouche du clip.

## Longueur résultante du clip

Ici, vous pouvez sélectionner la longueur résultante du clip sur lequel la fonction *Timewarp* a été appliquée, ce qui suppose que vous avez saisi une valeur de *Vitesse* ou sélectionné l'option *Adapter à la surface*, ou, dans un autre sens,

vous entrez la durée souhaitée dans le champ TC, ce qui modifie en conséquence la valeur dans le champ *Vitesse*.

- ♦ *Appliquer à la longueur du clip*

Si vous cochez cette case, la longueur du clip est portée à sa longueur réelle, c'est-à-dire celle résultant de l'effet *Timewarp*. Attention : un clip rallongé risque d'écraser le(s) clip(s) suivant(s) sur la même *piste*.

Si cette option reste non cochée, vous aurez à ajuster le clip manuellement.

## Calcul vidéo et audio

Pour des vitesses de lecture inférieures à un facteur de 1.0 (quelle que soit la valeur, positive ou négative), vous disposez de quatre options de calcul du matériau décéléré. Si le matériau source a été enregistré sur :

- ♦ Vidéo (60/50 trames/seconde avec NTSC/PAL), sélectionnez l'option *Couper les trames* ou *Mixer les trames*.
- ♦ Film (24/25 images/seconde), sélectionnez l'option *Mixer les images* ou *Couper les images*.

Pour obtenir les meilleurs résultats, nous vous recommandons de calculer des clips tests courts en utilisant les différentes options. Les options suivantes s'appliquent :

- ♦ *Mixer les trames* (pour la vidéo) :  
Le mouvement en lecture est plus doux mais n'est pas d'une aussi grande netteté. Dans la plupart des cas, c'est le meilleur choix.
- ♦ *Couper les trames* (pour la vidéo) :  
Offre une meilleure netteté mais le mouvement peut être légèrement saccadé.
- ♦ *Mixer les images* (pour un film) :  
Offre un mouvement doux mais la netteté est inférieure.
- ♦ *Couper les images* (pour un film) :  
Offre une bonne netteté mais le mouvement est souvent saccadé.

## Détection de mouvement

Dans la configuration par défaut, cette fonction est activée. Pour des motifs comportant un grand nombre de mouvements ou des irrégularités dans la prise de vues caméra, il est préférable de désactiver *Détection de mouvement*.

## Effet stroboscopique

L'effet *stroboscopique* trouve sa meilleure application dans les motifs comportant un grand nombre de mouvements. *Stroboscopique* permet de lire un nombre configurable d'images identiques qui se suivent avant de répéter le même nombre pour l'image suivante (tout en sautant des images entre les deux). Par exemple : au lieu de lire la séquence d'images standard 1-2-3-4-5-6-7 etc., *Stroboscopique* à 2 images permet de lire la séquence d'images 1-1-3-3-5-5-7-7 etc.

Cliquez sur le bouton situé à gauche de la boîte à liste pour entrer le facteur stroboscopique.

## Traînage

L'effet de *traînage* rend les mouvements et les changements de motif visibles par les "traînées" dans l'image. Cliquez sur le bouton situé à gauche de la boîte à liste pour définir la longueur, le type et l'aspect des traînées.

## Progressif

L'option *Progressif* permet de convertir un matériau entrelacé en matériau non entrelacé.

## Calcul audio

Selon votre équipement audio, sélectionnez *Dialogue* ou *Musique*. Le pitch n'est pas modifié (compression temporelle). Les effets *Timewarp* audio seul sont lus en temps réel.

Les valeurs maximum permises pour le *Timewarp* audio sont de 50 % et de 200 %.



Les valeurs de vitesse négatives (c.-à-d. lecture en arrière) ne pas acceptées pour l'audio. Dans le cas de clips A-V combinés, la vidéo est lue en arrière tandis que l'audio est lu à la vitesse désirée mais en marche avant.

## Génération d'un gel d'image (Image fixe)

Lorsque vous appliquez un *Timewarp linéaire* (ou l'*Editeur Timewarp* ) à un clip d'une image, Pinnacle Liquid suppose que vous voulez juste geler cette image, c'est-à-dire la transformer en image fixe. La procédure est la suivante (en prenant l'exemple d'un clip gelé à la fin) :



- 1 A l'aide du bouton *Ajouter un cut* (voir figure), ajustez la dernière image du clip. Cela facilite la sélection d'une échelle de *Time-Line* de la même dimension.
- 2 Ouvrez le menu contextuel du clip d'une image et sélectionnez *Ajouter un Timewarp linéaire*.
- 3 Entrez la longueur désirée de l'image fixe. Important : Si l'option *Appliquer la longueur du clip* est activée, le clip ainsi créé écrase le clip suivant sur la *Time-Line*. Dans tous les cas, vous pouvez ajuster le clip de l'image fixe sur la *Time-Line* sur n'importe quelle longueur.
- 4 Cliquez sur OK pour quitter *Timewarp linéaire*.



Un moyen plus rapide pour obtenir le même résultat est d'utiliser la fonction *Gel facile d'image* (menu contextuel de clip de la *Time-Line*); voir page 9-70

Variante : Faites glisser l'*Editeur Timewarp* jusqu'au clip, ouvrez le menu de l'effet, sélectionnez *Modifier un TimeWarp linéaire* et appliquez la procédure décrite précédemment.

## Éditeur Timewarp

L'Éditeur *Timewarp* vous permet de modifier la vitesse et le sens de lecture des clips vidéo.

Vous pouvez régler les paramètres de vitesse et de sens de manière dynamique au moyen d'*images-clés*.

L'Éditeur *Timewarp* est un effet de clip. Les effets vidéo *Timewarp* sont calculés tandis que les effets *timewarp* audio sont en temps réel. Les effets *timewarp* audio linéaires sont possibles, bien qu'ils ne soient pas dynamiques.

Pour plus d'informations d'ordre général sur les effets vidéo, voir "Éditeurs d'effets (Notions de base)" en page 10-11 et "*images de référence*" en page 10-20.



Bien que nous puissions parler parfois de lecture "ralentie" et "accélérée" pour clarifier le concept, la vitesse de lecture des clips vidéo numériques est constante, suivant le système utilisé (NTSC : 30 ou 29,97 images/s, PAL : 25 images/s). L'illusion de la lecture "ralentie" ou "accélérée" est créée par l'interpolation (le calcul) d'images supplémentaires ou l'omission d'images.

**Ouverture et utilisation de l'Éditeur Timewarp** page 12-54

**Fonctions de l'Éditeur Timewarp (Aperçu)** page 12-55

**Interprétation des diagrammes** page 12-58

**Applications standard** page 12-65

- Ralenti/Accéléré (linéaire) page 12-65
- Inverser le sens de lecture (linéaire) page 12-66
- Gel d'image (image fixe) page 12-66
- Régler à la longueur (Adapter à la surface) page 12-67
- Effet stroboscopique page 12-50
- Effet de traînage page 12-51

**Effets Timewarp individuels** page 12-69

### Effets dynamiques et audio

Comme avec le *Timewarp linéaire*, l'audio est également affecté dans l'*Editeur Timewarp*. Les observations suivantes s'appliquent :

- ♦ Dans le cas d'un effet linéaire, l'audio est ajusté en conséquence (plus lent/plus rapide selon un pitch constant).
- ♦ Dans le cas d'effets dynamiques avec plusieurs *images de référence*, une vitesse moyenne est définie et appliquée à la composante audio du clip.
- ♦ L'audio ne peut pas être lu en arrière.

Les valeurs maximum permises pour le *Timewarp* audio sont de 50 % et de 200 %.

## Ouverture et utilisation de l'Éditeur Timewarp



L'Éditeur *Timewarp* est utilisé de la même manière qu'un Éditeur d'effets de clip (pour plus d'informations d'ordre général, voir "Éditeur d'effets de clip (Effets de clip ou filtres Classic)" en page 10-11). Pour ouvrir l'Éditeur *Timewarp* :

- ◆ Déplacer l'icône-image de l'Éditeur *Timewarp* de l'onglet **Bibliothèque > Classic Clip FX > Editors** de la fenêtre *projet* pour la placer dans le clip approprié.  
Ouvrez l'Éditeur *Timewarp* en cliquant (bouton droit) sur le trait coloré en continu du bord inférieur du clip ou dans la boîte de dialogue *Propriétés des effets* du clip ( page 8-74).

L'Éditeur *Timewarp* prend d'abord la place de l'Éditeur de séquences. Cliquez sur la flèche triangulaire située en haut et entre les affichages du Time Code pour ouvrir la moitié inférieure de l'Éditeur.



Si vous utilisez la fonction *Adapter à la surface*, vous n'avez pas à ouvrir l'Éditeur *Timewarp* ( page 12-67).



**CONSEIL :** Appliquez d'abord l'effet *Timewarp*, puis tous les autres effets. Autrement dit, le clip du *Timewarp* doit être complètement calculé avant que vous ne puissiez lui appliquer d'autres effets. *Timewarp* rejette un plan alpha de clip de sorte que des effets d'incrustation déjà appliqués, par exemple, risquent d'être perdus.

Lorsqu'un effet *Timewarp* dynamique ou linéaire est appliqué à un clip déjà soumis à un ou plusieurs autres effets, les événements suivants se produisent :

La ligne d'effet du haut du clip ainsi que l'icône d'effet disparaissent du clip. Elles sont remplacées par la ligne noire et rouge de l'effet *Timewarp* qui apparaît en bas du clip.

Ce comportement s'impose pour des raisons techniques. Il ne signifie pas pour autant que le ou les effets appliqués précédemment ont été effacés ou supprimés du clip. Ils apparaissent de nouveau lorsque l'effet *Timewarp* est pris du clip.



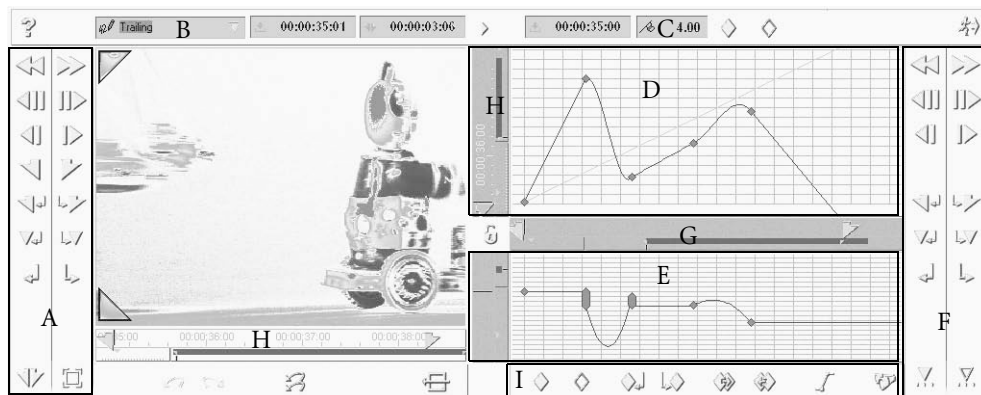
Il vous arrivera parfois d'ouvrir l'Éditeur *Timewarp* et de constater que la *vitesse* a déjà été sélectionnée (avec généralement un chiffre impair et un grand nombre de décimales). Mais ceci est vrai seulement lorsque les points de début de clip et de fin de clip coïncident avec les points d'entrée et de sortie.

L'Éditeur *Timewarp* nécessite un clip supplémentaire avant le point d'entrée et un clip supplémentaire après le point de sortie, c'est-à-dire dans la section sur laquelle l'effet *Timewarp* est appliqué. Si le début de clip et le point d'entrée ou la fin de clip et le point de sortie coïncident sur le clip d'origine, le point d'entrée pour le départ de l'effet est automatiquement décalé d'une image (la même chose s'appliquant au point de sortie); par conséquent, les informations sur la vitesse changent.

## Fonctions de l'Éditeur Timewarp (Aperçu)

L'Éditeur *Timewarp* génère un clip destination (calculé) à partir d'un clip source.

Dans le plus simple des cas, ce n'est qu'une question d'inversion de sens de lecture ou d'augmentation/diminution de vitesse de lecture. En utilisant plusieurs *images-clés*, vous pouvez combiner ces deux paramètres dans un clip aussi souvent que vous le souhaitez.



*Éditeur Timewarp (aperçu, affectation par défaut)*

A - Fonctions d'édition et de contrôle (clip source)

B - Options de rendu (ex : effet *stroboscopique*); *page 12-67*

C - Indication de vitesse à la position de la *règle de lecture* (des valeurs négatives indiquent une inversion de lecture)

D - Plage Source/destination : affiche le comportement en lecture du clip destination résultant; *page 12-58*

E - Diagramme de vitesse affichant les modifications de la vitesse et du sens de lecture du clip destination

F - Fonctions d'édition et de contrôle (clip destination)

G - Barre de position (clip destination, *page 12-57*)

H - Barres de position (clip source)

I - Fonctions des images-clés *page 12-56* ( )

## Définition et modification des images-clés

L'Éditeur Timewarp contient la série de boutons habituelle permettant de définir, supprimer et copier des *images-clés* (pour plus d'informations d'ordre général, voir "*images de référence*" en page 10-20).

Mais cet Éditeur vous permet aussi d'effectuer les opérations suivantes :

- ◆ Définir une *image-clé* -

Appuyez sur la touche CTRL et cliquez sur la position désirée sur le quadrillage. Le pointeur de la souris prend l'aspect d'une main avec l'index pointé et un signe plus. Ceci s'applique aux diagrammes supérieur et inférieur. La courbe change en conséquence.

- ◆ Déplacer une *image-clé* -

Le pointeur de la souris avec son index pointé se positionne à côté des *images-clés* et peut être utilisé pour les replacer à des endroits différents.



Les *images-clés* de l'Éditeur Timewarp sont absolues. Autrement dit, lorsque le clip Timewarp est par la suite retouché, la répartition des *image-clés* sur la longueur du clip ne varie pas, pendant que les paramètres applicables à cet instant sont extrapolés avant la première *image-clé* et après la dernière *image-clé*.

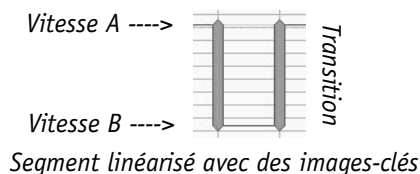
## Linéarisation/Délinéarisation de segment



Premièrement, cette fonction permet de créer des transitions directes, comme par exemple un changement de sens radical d'"avant" (vitesse de 1.0) en "arrière" (vitesse de -1.0).

Deuxièmement, les résultats de la *linéarisation* se traduisent par une progression régulière du mouvement entre deux *images-clés*, c'est-à-dire sans accélération ni retard. Pour plus d'informations, voir l'exemple du paragraphe intitulé "*Linéaire et non linéaire (courbes)*" en page 12-63.

Cette fonction est toujours appliquée à l'*image-clé* côté gauche et à l'*image-clé* suivante côté droit : sélectionnez une *image-clé* (la couleur devient orange), cliquez sur le bouton (en maintenant la touche SHIFT enfoncée pour délinéariser). Les *images-clés* apparaissent sous forme de barres verticales de hauteur différente, en fonction de leur position d'origine :



Les résultats de la fonction sont visibles dans le diagramme supérieur pendant que la transition entre deux *images-clés* est linéarisée ou délinéarisée. Les courbes se transforment en lignes droites et inversement.



## Modifier les images-clés (Linéariser)

Vous pouvez rallonger/raccourcir des *images-clés* vers le haut ou le bas pour modifier les différences de vitesse et/ou de sens.

Lorsque le pointeur de la souris est positionné à côté d'une *image-clé*, il prend l'aspect d'une flèche. Une flèche pointée sur la gauche signifie que vous modifiez actuellement le segment situé à gauche de l'*image-clé* alors qu'une flèche pointée sur la droite signale que c'est sur la droite de l'*image-clé* que vous intervenez. Cliquez (bouton gauche) et faites glisser l'extrémité supérieure ou inférieure de l'*image-clé* pour la placer à l'endroit désiré.

## Navigation dans les diagrammes, Maintien de l'aperçu

Les cinq fonctions suivantes facilitent l'utilisation et la compréhension des diagrammes :

### Déplacer un segment

Selon l'échelle définie à un instant donné, une partie plus ou moins importante de la surface du diagramme sort du cadre de la vue.

En maintenant la touche SHIFT enfoncée (le pointeur de la souris prend l'aspect d'une main), déplacez le pointeur sur le diagramme jusqu'à ce que la section appropriée apparaisse.

### Localiser l'image-clé choisie



Cliquez sur ce bouton pour placer l'*image-clé* actuellement sélectionnée au centre du diagramme. Ceci est utile au cas où vous auriez perdu la trace du segment déplacé précédemment.

### Vue agrandie

Cliquez une fois sur le triangle situé en haut et entre les affichages de Time Code pour ouvrir ou fermer une vue agrandie du diagramme.

### Barres de position

Dans la fonction Éditeur Timewarp, les barres de position fonctionnent de la même manière que toutes les autres barres de position (voir "Navigation avec la barre de position" en page 8-54). La seule différence est que la règle de lecture du diagramme inférieur sert à sélectionner des facteurs de vitesse entre +/- 100. La barre de position horizontale s'applique aux deux diagrammes.

### Régler l'échelle



Cliquez sur ce bouton pour lier les échelles des barres de position des clips source et destination.

## Interprétation des diagrammes et exemples

Le diagramme supérieur représente la chronologie du clip source (axe et barre de position verticaux à gauche) par rapport à celle du clip destination (axe et barre de position horizontaux). A l'état initial, lorsque vous appelez un clip qui n'a pas encore été modifié, les observations suivantes s'appliquent :

Chronologie du clip source = Chronologie du clip destination.

La ligne droite rouge de la vue représente cet état : les points d'entrée et de sortie des clips source et destination sont identiques quant à leurs Time Codes. Chaque image distincte du clip source est représentée sur le clip destination correspondant.

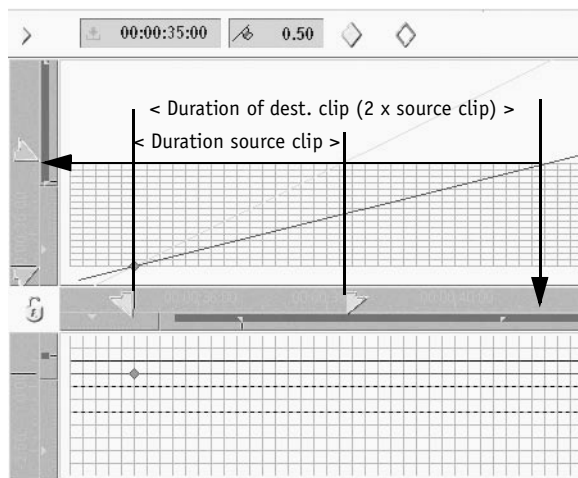
Pour bien comprendre toutes les fonctions *Timewarp*, il est important de savoir qu'une "position" au niveau spatial (comme cela s'applique à une bande vidéo) n'a rien à voir avec des barres de position. Ces barres sont liées au temps.

Le diagramme inférieur donne la vitesse (verticale) sur l'axe des temps du clip destination (horizontal). A l'état initial, la ligne droite rouge se déplace horizontalement à une hauteur de 1,0 (100 percent), c'est-à-dire suivant un sens de lecture positif constant.

Quelques exemples :

### Ralenti linéaire à moitié de vitesse standard

Dans le cas d'un ralenti linéaire à 50%, le clip destination devient deux fois plus long que le clip source. La vitesse reste constante, ce qui le qualifie de "ralenti linéaire".



*Ralenti linéaire à une vitesse de lecture réduite à 50% (facteur de 0,5)*

Une *image-clé* est définie au niveau de la première image du clip source à qui un paramètre de vitesse de 0,5 a été affecté. La ligne bleue qui en résulte monte moins brutalement que la ligne rouge standard.

## Quand un clip timewarp se termine ?

Par définition, le clip destination se termine là où la ligne droite bleue sort du quadrillage du diagramme. Autrement dit, il peut logiquement être lu uniquement jusqu'au point où la dernière image (interpolée du clip source) a été lue. Au-delà de ce point, la dernière image du clip source est lue comme une image fixe et reste dans cette condition aussi longtemps que vous le souhaitez.

Toutefois, le clip destination se termine en principe chaque fois que vous le souhaitez. Il vous suffit d'affiner la position appropriée du clip sur la *Time-Line* (voir aussi "*Applications standard*" en page 12-65).

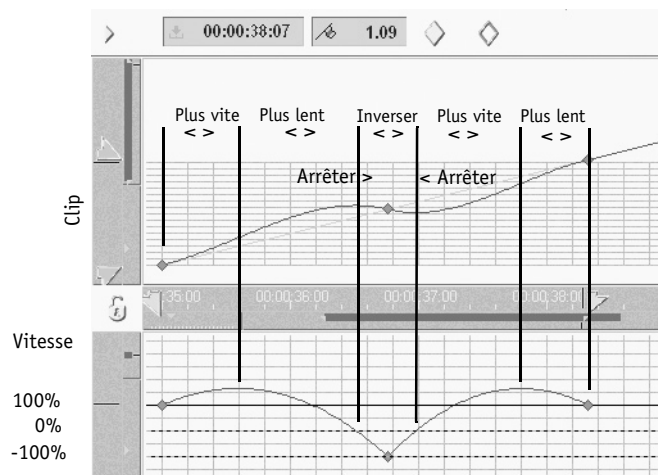
Le prolongement vertical du quadrillage dans le diagramme supérieur indique la longueur réelle du *fichier média* du clip source. Vous ne pouvez pas définir d'*images-clés* en dehors de ce quadrillage.

Il n'existe aucune limite au prolongement horizontal vers la droite et vers la gauche : le clip destination peut être sans fin, du moins en théorie.

## Accélération/décélération dynamiques

Si vous utilisez plusieurs *images-clés*, vous pouvez générer des effets *Timewarp* dynamiques.

Exemple :



*Accélérer-Décélérer-Arrêter-Inverser-Accélérer-Décélérer*

Ce clip *Timewarp* possède trois *images-clés* reliées par des courbes. Les paramètres de la première et de la dernière *image-clé* sont les mêmes : un facteur de 1,0 (vitesse de lecture de 100%), c'est-à-dire une vitesse standard.

L'*image-clé* du centre est définie dans le diagramme de vitesse par -100% (-1,0), c'est-à-dire qu'à ce point, le clip destination doit être lu à vitesse normale, mais en sens inverse.

La figure illustre les phases qui en découlent :

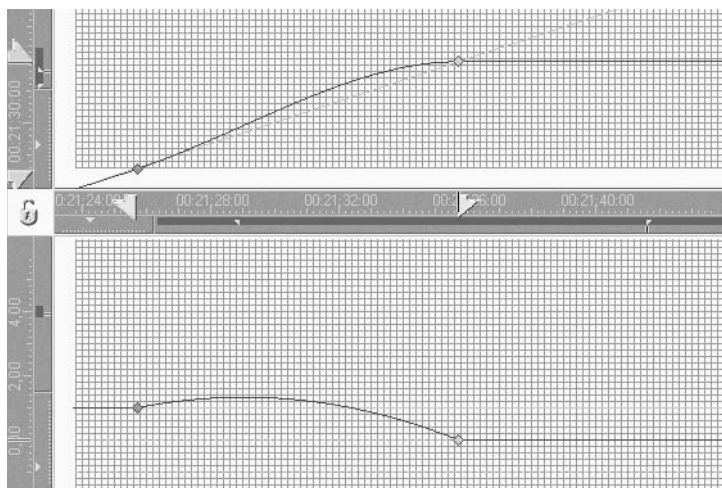
- ◆ Dans un premier temps, le clip accélère jusqu'à ce qu'il atteigne environ les 160% de sa vitesse initiale.
- ◆ Dans la seconde phase, il décélère à 0% (Arrêt).
- ◆ Dans la troisième phase, le clip fonctionne en sens inverse, en accélérant dans un premier temps jusqu'à (-100%) puis en décélérant jusqu'à ce qu'il s'arrête de nouveau.
- ◆ Dans la phase suivante, le clip est lu en avant et accélère.
- ◆ Dans la phase finale, il décélère pour atteindre la vitesse standard.

Fondamentalement, le clip destination n'est pas plus long que le clip source. Les segments d'accélération et de décélération s'équilibrent.

## Pourquoi une courbe ?

Supposons que vous souhaitiez ralentir la vitesse d'un clip, de la vitesse normale à zéro, par exemple décélérer un mouvement jusqu'à son arrêt complet. Par conséquent, vous réglez le paramètre *Vitesse* = 1,0 à la première *image-clé* (ou point d'entrée) et à la fin du clip, à la deuxième *image-clé* (ou point de sortie), à zéro.

La ligne de la vitesse devient maintenant une courbe d'abord légèrement ascendante puis descendante pour atteindre finalement la position zéro, à partir de laquelle elle redevient une ligne droite horizontale. Vous avez peut-être pensé que la ligne aurait dû chuter dès le début. Un raisonnement bien curieux ? Pas tant que ça.

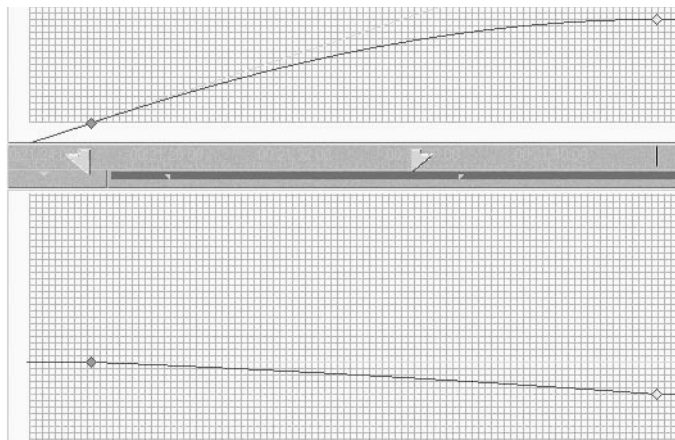


*Plus rapide, plus lente, puis arrêt - même durée*

Imaginons que vous envisagiez de traverser une pièce d'un mur au mur opposé, les murs représentant dans cet exemple respectivement le point d'entrée et première image-clé et le point de sortie et dernière image-clé. Vous démarrez brusquement puis marchez de plus en plus lentement jusqu'à ce que vous stoppiez exactement en face du mur. Si vous ralentissez constamment, aurez-vous besoin de plus de temps pour traverser la pièce, plus que si vous la parcouriez à une vitesse normale constante ? Oui, c'est évident.

Mais vous n'avez pas laissé plus de temps au clip destination pour accomplir la tâche, les murs étant placés au même endroit qu'avant. Voilà pourquoi vous devrez rattraper le temps supplémentaire, d'où l'accélération initiale que vous observez sur la courbe. Ceci a pour ut de garantir la fin de l'effet au niveau de l'image-clé du clip source (le clip source et le clip destination ayant la même longueur = durée).

Il est évidemment possible d'obtenir une décélération plus ou moins linéaire, mais cela prend du temps. Et plus de temps signifie déplacer le point de sortie (ou la deuxième *image-clé*) vers la droite.

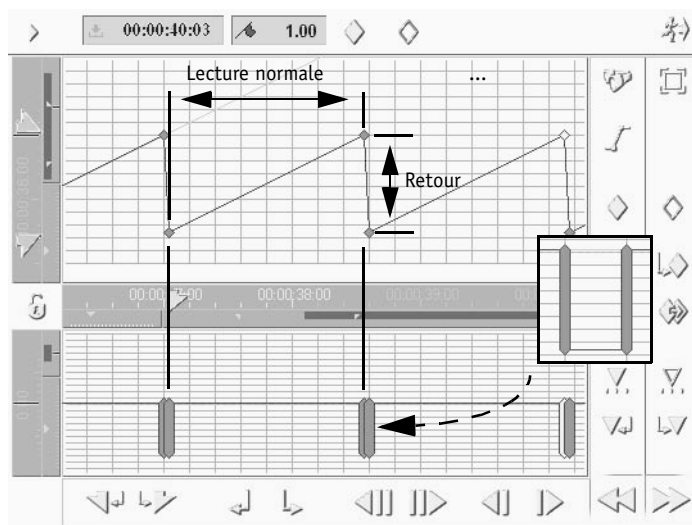


*Décélération pratiquement constante mais de durée plus longue*

## Lecture en boucle

Naturellement, il est également possible de former une "boucle", c'est-à-dire qu'un clip soit lu jusqu'à la fin, revienne au début puis soit relu, et ainsi de suite : ceci peut se répéter indéfiniment :

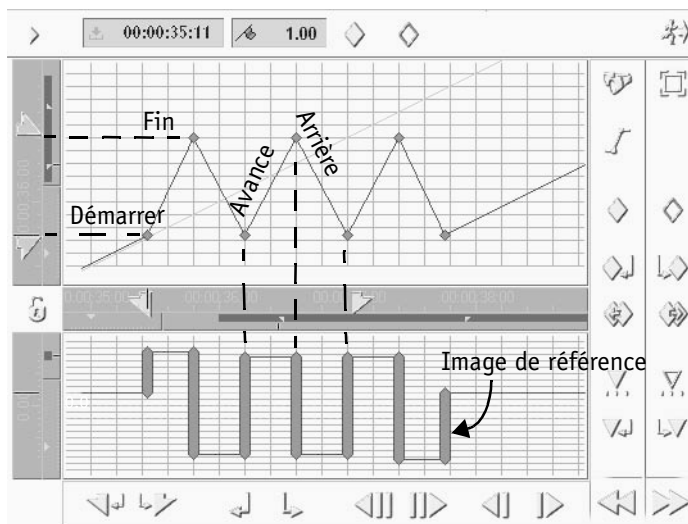
Dans les segments où la vitesse reste constante à 1,0, les lignes ascendantes dans le diagramme supérieur ont un parcours parallèle à la ligne standard. Chaque ligne descendant pratiquement à la verticale désigne la position à laquelle le clip retourne à sa position de départ (par un "ré-enroulement") extrêmement rapide. Au point de retour, les *images-clés* sont espacées d'une image; la transition a été linéarisée (voir la vue agrandie sur la figure et "*Linéaire et non linéaire (courbes)*" en page 12-63).



*Lecture en boucle linéaire, vers l'avant*

## Linéaire et non linéaire (courbes)

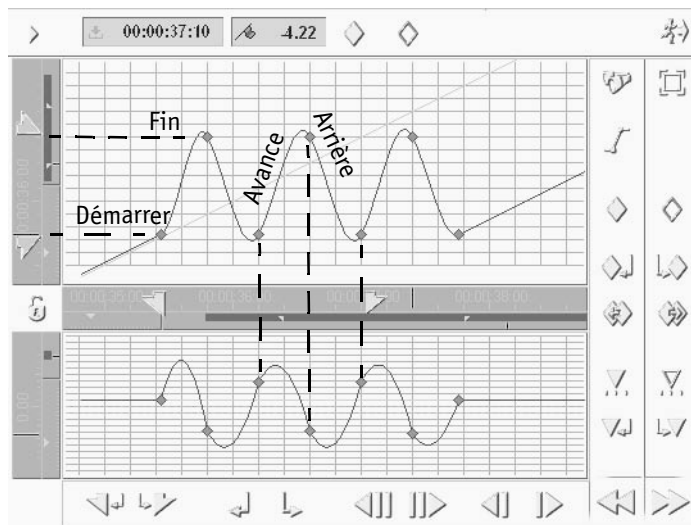
Les transitions entre les sens de lecture (avant et arrière) et les vitesses peuvent être configurées de différentes façons, comme l'illustre l'exemple suivant. Le diagramme ci-dessous décrit un clip qui est lu de manière répétitive du début à la fin et de la fin au début :



*Clip lu alternativement d'avant en arrière*

Le diagramme de vitesse inférieur ne reconnaît que deux régimes de vitesse constante : sur cet exemple, ils sont approximativement de +4 et -4. Les transitions ont été linéarisées. Cela signifie que le sens de lecture change directement (les lignes droites s'incurvent) et que la vitesse définie est immédiatement adoptée. Il n'y a pas de transition progressive. Le changement se fait "à l'intérieur" de l'*image-clé* qui, pour cette raison, présente une forme allongée sur la hauteur correspondante.

La figure ci-dessous montre la même répartition d'images-clés que la figure ci-dessus, si ce n'est que les transitions n'ont pas été linéarisées :



*Variante non linéarisée de l'exemple précédent*

Ce clip destination illustre des transitions douces entre les passages vers l'avant et vers l'arrière.

## Quelques règles de base

En connaissant quelques règles fondamentales, l'interprétation du diagramme devient plus facile:

- ♦ Une ligne courbe/rectiligne ascendante de la gauche vers la droite signifie :  
 Dans le diagramme supérieur : Sens de lecture = avant;  
 Dans le diagramme inférieur : Accélération
- ♦ Une ligne courbe/rectiligne descendante de la gauche vers la droite signifie :  
 Dans le diagramme supérieur : Sens de lecture = arrière  
 Dans le diagramme inférieur : Décélération
- ♦ Une ligne droite horizontale signifie :  
 Dans le diagramme supérieur : Lecture d'image fixe  
 Dans le diagramme inférieur : Vitesse constante
- ♦ Une ligne droite/courbe à forte pente:  
 Dans le diagramme supérieur : Vitesse élevée  
 Dans le diagramme inférieur : Accélération/décélération rapides
- ♦ Une ligne droite/courbe à faible pente :  
 Dans le diagramme supérieur : Vitesse faible  
 Dans le diagramme inférieur : Accélération/décélération progressives



## Applications standard

Cette section vous donne quelques instructions à suivre pas à pas pour des applications fréquemment utilisées comme les ralentis ou les images fixes (Gel d'images).

Lorsque vous créez ce type d'applications standard, nous vous recommandons d'utiliser la fonction *Ajouter un Timewarp linéaire* ( page 12-46).

Lorsque vous quittez l'Éditeur Timewarp, le calcul des effets commence. Si l'effet a modifié la longueur du clip source, vous devez modifier manuellement la longueur du clip sur la *Time-Line* pour l'adapter à sa nouvelle valeur : si vous ne le faites pas, le calcul ne s'arrête qu'à la fin du clip d'origine, c'est-à-dire plus loin qu'il n'est nécessaire, au cas où le clip destination deviendrait plus court.

- ♦ Appliquez cette méthode pour retoucher un clip *Timewarp* avec précision :  
Après modification des effets, posez un *marqueur* au niveau de la dernière image significative de votre clip destination *Timewarp*, sur la dernière *image-clé*, par exemple. Lorsque vous retouchez la position du clip sur la *Time-Line*, faites-le glisser jusqu'à ce que le symbole du *marqueur* apparaisse dans le coin supérieur droit. Cela vous indique que vous avez trouvé le bon point de sortie et la réelle longueur.

## Ralenti/Accéléré (Linéaire)

La vitesse d'un clip ralenti est située approximativement entre 1,0 (standard) et 0,0 (gel). Les valeurs supérieures à 1 servent à multiplier la vitesse standard.

- 1 Posez un point d'entrée et un point de sortie sur le clip de la *Time-Line* que vous souhaitez modifier. Veillez à ne pas poser de point d'entrée et de sortie sur la première ou la dernière image du clip (c'est-à-dire le Début de clip et la Fin de clip du *fichier média*).
- 2 Placez l'Éditeur Timewarp sur le clip et ouvrez l'Éditeur comme indiqué ( page 12-54).
- 3 Positionnez la *règle de lecture* sur le point d'entrée des clips source et destination.
- 4 Entrez le facteur de vitesse approprié dans le champ portant l'indicateur bleu.  
Voir aussi "*Options du Rendu*" en page 12-67.
- 5 Définissez une *image-clé*. Une ligne droite bleue avec la pente correspondante apparaît dans le diagramme.
- 6 Quittez l'Éditeur Timewarp et retouchez le clip pour lui donner sa réelle longueur sur la *Time-Line*.

## Inverser le sens de lecture (linéaire)

Les facteurs de vitesse des clips lus en sens inverse sont affectés du signe moins : -1,0 signifie que le clip source est lue à la vitesse standard mais du point d'entrée au point de sortie. Inverser le sens du ralenti est également possible (ex : "- 0,45").

- 1 Posez un point d'entrée et un point de sortie sur le clip de la *Time-Line* que vous souhaitez modifier. Veillez à ne pas poser de point d'entrée et de sortie sur la première ou la dernière image du clip (c'est-à-dire le Début de clip et la Fin de clip du *fichier média*).
- 2 Placez l'Éditeur *Timewarp* sur le clip et ouvrez l'Éditeur comme indiqué ( *page 12-54*).
- 3 Positionnez la *règle de lecture* sur le point d'entrée des clips source et destination.
- 4 Entrez le facteur de vitesse approprié (avec son signe moins) dans le champ portant l'indicateur bleu. Voir aussi "*Options du Rendu*" en page 12-67.



Variante possible : posez le point d'entrée après le point de sortie sur la barre de position du clip source. Ceci provoque également l'inversion du clip source.

- 5 Définissez une *image de référence*. Une ligne bleue avec la pente correspondante apparaît dans le diagramme.
- 6 Quittez l'Éditeur *Timewarp* et retouchez le clip pour lui donner sa réelle longueur sur la *Time-Line*.

## Gel d'image (Image fixe)

Créez une image fixe (gel d'image) de la manière suivante :

- 1 Placez l'Éditeur *Timewarp* sur le clip et ouvrez l'Éditeur comme indiqué ( *page 12-54*).
- 2 Dans le clip source, effectuez une localisation rapide (scrubbing) de l'image que vous souhaitez geler.
- 3 Entrez un facteur de vitesse de 0,0 dans le champ portant l'indicateur bleu. Voir aussi "*Options du Rendu*" en page 12-67.
- 4 Définissez une *image de référence*. Une ligne horizontale bleue apparaît dans le diagramme.
- 5 Quittez l'Éditeur *Timewarp* et retouchez le clip pour lui donner sa réelle longueur sur la *Time-Line*.



Vous pouvez également générer un *gel d'image* (plus rapidement et facilement) en utilisant un *Time-warp linéaire* ( *page 12-52*).

## Régler à la longueur (Adapter à la surface)

Au lieu de spécifier un facteur de vitesse dans l'Éditeur, vous pouvez définir une longueur pour le clip destination, si vous voulez par exemple remplir un vide d'une durée déterminée sur la *Time-Line*.

- 1 Faites glisser l'Éditeur *Timewarp* jusqu'au clip approprié.
- 2 Ajustez le clip à la longueur appropriée. Le raccourcir signifie accélérer le clip et le rallonger signifie le ralentir. Une longueur double équivaut à une moitié de vitesse (0,5).
- 3 Si vous souhaitez par la suite modifier ce clip, ouvrez l'Éditeur *Timewarp*.

## Options du Rendu

Vous pouvez activer un certain nombre d'options lors du calcul (rendu) des effets *Timewarp*. Vous trouverez ces options dans la boîte à liste au-dessus de l'incrustation du clip source.

### Options du rendu pour le ralenti

Pour des vitesses de lecture inférieures à un facteur de 1.0 (quelle que soit la valeur, positive ou négative), vous disposez de quatre options de calcul du matériau décéléré. Si le matériau source a été enregistré sur :

- ♦ Vidéo (60/50 trames/seconde avec NTSC/PAL), sélectionnez l'option *Couper les trames* ou *Mixer les trames*.
- ♦ Film (24/25 images/seconde), sélectionnez l'option *Mixer les images* ou *Couper les images*.

Pour obtenir les meilleurs résultats, vous vous recommandons de calculer des clips tests courts en utilisant les différentes options. Les options suivantes s'appliquent :

- ♦ *Mixer les trames* (pour la vidéo) :  
Le mouvement en lecture est plus doux mais n'est pas d'une aussi grande netteté. Dans la plupart des cas, c'est le meilleur choix.
- ♦ *Couper les trames* (pour la vidéo) :  
Offre une meilleure netteté mais le mouvement peut être légèrement saccadé.
- ♦ *Mixer les images* (pour un film) :  
Offre un mouvement doux mais la netteté est inférieure.
- ♦ *Couper les images* (pour un film) :  
Offre une bonne netteté mais le mouvement est souvent saccadé.

## Détection de mouvement



Dans la configuration par défaut, cette fonction est activée. Pour des motifs comportant un grand nombre de mouvements ou des irrégularités dans la prise de vues caméra, il est préférable de désactiver *Détection de mouvement*.

## Effet stroboscopique

L'effet *Stroboscopique* trouve sa meilleure application dans les motifs comportant un grand nombre de mouvements. Cet effet lit un nombre configurable d'images identiques qui se suivent avant de répéter le même nombre pour l'image suivante (en sautant des images entre les deux). Par exemple : au lieu de lire la séquence d'images standard 1-2-3-4-5-6-7 etc., un effet *stroboscopique* à 2 images lit la séquence d'images 1-1-3-3-5-5-7-7 etc.)

Cliquez sur le bouton situé à gauche de la boîte à liste pour entrer le facteur stroboscopique.

## Traînage

L'effet de *traînage* rend les mouvements et les changements de motif visibles par les "traînées" dans l'image. Cliquez sur le bouton situé à gauche de la boîte à liste pour définir la longueur, le type et l'aspect des traînées.

## Progressif

L'option *Progressif* permet de convertir un matériau entrelacé en matériau non entrelacé.

## Applications particulières

Vous pouvez créer rapidement et facilement des effets *Timewarp* à l'aide des outils de l'Éditeur *Timewarp*.

Le principe de base est présenté ici pas à pas.

Pour votre premier essai, sélectionnez un clip comportant un grand nombre de mouvements au niveau du motif (ou dans la prise de vues caméra) puis chargez-le dans l'Éditeur *Timewarp*.

Au départ, les clips source et destination sont identiques.

- 1 Placez les *règles de lecture* des barres de position du clip source et du clip destination sur le point d'entrée, au cas où elles n'y seraient pas déjà).  
(A ce point, vous pouvez immédiatement définir votre première *image-clé*, par exemple si le clip devait être lu, à une vitesse fixée, au tout début du clip.)
- 2 Placez la barre de position du clip destination à l'endroit précis où vous avez fixé la première modification.
- 3 Quelle image du clip source souhaitez-vous voir à cet endroit précis du clip destination ? Placez la barre de position du clip source à l'endroit désiré.
- 4 Définissez une *image de référence*.
- 5 Si nécessaire, entrez un facteur de vitesse. Vous pouvez également sélectionner une option de rendu, un effet *stroboscopique* par exemple.  
Cliquez de nouveau sur *Définir une image-clé* pour appliquer les valeurs à l'*image-clé*.
- 6 Répétez les étapes 2 à 5 jusqu'à ce que vous définissiez la séquence de mouvements pour le clip destination. Le cas échéant, linéarisez certains segments ou l'ensemble des segments.  
Le scrubbing du clip destination vous permettra une prévisualisation.
- 7 Pour affiner votre travail, agrandissez les diagrammes à une taille qui vous soit plus pratique (ou commutez sur *Vue agrandie*, page 12-57) puis faites glisser les *images-clés* à l'aide de la souris.
- 8 Quittez l'Éditeur *Timewarp*, calculez les effets et retouchez le clip pour lui donner sa réelle longueur sur la *Time-Line*.



Après modification des effets, posez un *marqueur* au niveau de la dernière image significative de votre clip destination *Timewarp*, sur la dernière *image-clé*, par exemple. Lorsque vous affinez la position du clip sur la *Time-Line*, faites-le glisser jusqu'à ce que le symbole du marqueur apparaisse dans le coin supérieur droit. Cela vous indique que vous avez trouvé le bon point de sortie et la réelle longueur.



# Audio



Volume

II

Chapitre

13

---

## Post-production audio et effets audio

---

Ce chapitre décrit les fonctions audio d Pinnacle Liquid

### Principes de base

Tout ce que vous devriez savoir sur le montage audio dans Pinnacle Liquid *page 13-3*

### Outil Audio

Contrôle des niveaux de sortie *page 13-15*

#### Liquidblue

##### Moniteur Audio

Liquid blue: Ecoute séparée de l'audio *page 13-17*

### Editeur Audio

- Mélangeur multicanaux *page 13-19*
- Rubberbanding (réglage de niveau, panoramique et balance, directement sur la Time-Line) *page 13-26*
- Mappage des sorties : Affectation de signaux *page 13-31*
- Routage audio (Classic) pour affecter des signaux audio à des sorties spécifiques *page 13-37*
- Effets d'insert et effets d'envoi *page 13-41*
- Son surround 5.1 *page 13-46*

### Fonctions spéciales

Insertion rapide de fondus; mixage en direct; voix-off et autres *page 13-55*

### Effets audio

- Effets audio standard et principes de base *page 13-71*
- Effets audio plugin (interface VST) *page 13-78*



### Principes de base

Cette section décrit les points essentiels d'un montage audio dans Pinnacle Liquid:

**Pilote ASIO standard** *page 13-4*

**Caractéristiques spéciales des clips audio** *page 13-6*

**Insertion des clips audio sur la Time-Line** *page 13-8*

**Affectation des pistes** *page 13-9*

**Stéréo et Mono, Panoramique et Balance** *page 13-9*

**Blanc sonore sur les pistes de la Time-Line** *page 13-12*

**Scrubbing et monitoring audio** *page 13-12*

**Montage avec plus de 16 pistes sources audio (lecture en temps réel)** *page 13-14*

## Pilote ASIO standard

A partir de la version 6.x, Pinnacle Liquid utilise le pilote professionnel ASIO (Audio Stream In/Out) standard pour intégrer les équipements audio d'ordinateur, comme les cartes son.

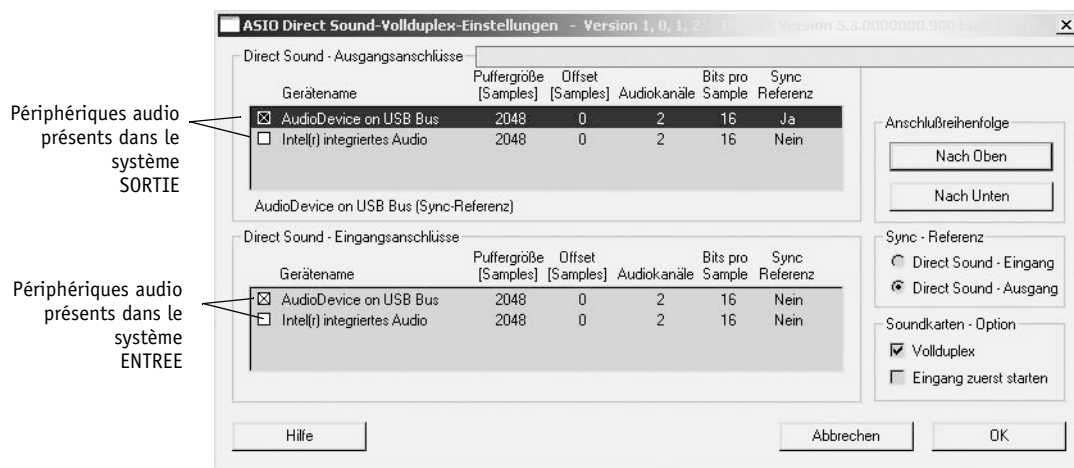
Cela ne signifie pas forcément que vous avez maintenant besoin d'une carte son compatible ASIO, puisque Pinnacle Liquid fournit en standard le pilote Full Duplex ASIO Direct X, un convertisseur à deux canaux (stéréo). Vous devez néanmoins disposer d'un pilote ASIO approprié pour exploiter les cartes son multicanaux (pour produire le son surround 5.1 par exemple).

Le pilote ASIO courant et l'équipement audio courant sont spécifiés dans le *Mappage des sorties* de l'Editeur Audio de (page 13-31).

## Cartes son multiples

Même si votre système est équipé de plusieurs cartes son, vous ne pouvez pas les utiliser simultanément avec Pinnacle Liquid. Que ces périphériques soient installés en interne (PCI) ou en externe (USB) n'a aucune importance.

- 1 Sélectionnez *Edition > Panneau de configuration > Site > Système > Entrées/Sorties > Sorties Audio*. Dans le sous-menu qui apparaît, sélectionnez *ASIO*.
- 2 Le paramètre par défaut pour *Périphérique sélectionné* est *Pilote ASIO Direct X Full Duplex*. Si vous souhaitez savoir quelle carte son ou quel équipement audio le pilote utilise actuellement, double-cliquez sur *Edition* sur la ligne de dessous pour ouvrir la boîte de dialogue suivante :



Panneau de configuration ASIO Direct X Full Duplex

- 3 Dans cet exemple, il existe deux périphériques audio : Le processeur son intégré à la carte mère (Intel) et un boîtier audio USB externe.

Cochez la case à proximité d'un périphérique pour le sélectionner en tant qu'entrée ou sortie.

(Cette boîte de dialogue est disponible uniquement en anglais et en allemand.)



Le pilote ASIO/Direct X est limité à deux canaux. Autrement dit, même si le matériel connecté possède plus de deux sorties physiques, seules deux peuvent être adressées.

### **Pilotes ASIO multiples**

Si plusieurs pilotes ASIO sont installés dans le système, l'un d'eux doit être sélectionné pour fonctionner avec Pinnacle Liquid.

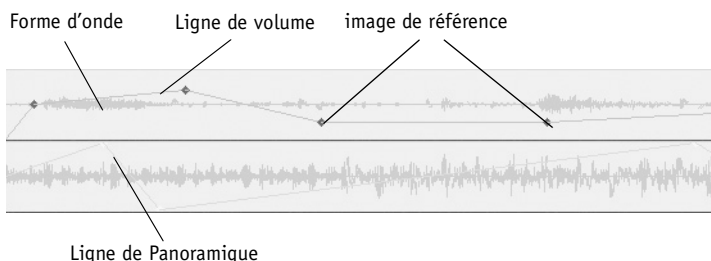
- 1 Sélectionnez *Edition > Panneau de configuration > Site > Système > Entrées/Sorties > Sorties Audio*. Dans le sous-menu qui apparaît, sélectionnez *ASIO*.
- 2 Double-cliquez sur *Périphérique sélectionné* et choisissez le pilote compatible avec l'équipement audio à utiliser.
- 3 Pour entrer des paramètres spécifiques au pilote ASIO sélectionné, cliquez sur *Modifier périphérique sélectionné* sur la ligne de dessous.
- 4 Reportez-vous à la documentation fournie par le fabricant avec le pilote.

## Caractéristiques spéciales des clips audio

En tant qu'objets, les clips audio sont très similaires aux clips vidéo (ils peuvent être déplacés, ajustés, etc.) mais ils possèdent réellement quelques caractéristiques particulières.

Vous pouvez accéder à ces fonctions par le menu contextuel de la *colonne Lecture audio*, située au début de la *Time-Line* et identifiée par l'icône du haut-parleur. Voir aussi "Lecture Audio" en page 9-15.

Les options de ce menu contextuel sont appliquées soit à toutes les *pistes de la Time-Line* (si vous avez appelé le menu à partir de l'*en-tête* de colonne *Lecture audio*), soit à certaines *pistes de la Time-Line* (si vous avez appelé le menu au niveau de la *piste* correspondante).



*Clips audio avec lignes de volume, lignes de panoramique, indicateur de signal et images de référence*

### Afficher le volume

Activez cette option pour afficher graphiquement le niveau d'un clip entier (qui apparaît sous forme d'une ligne bleue). Cette ligne représente les ouvertures et fermetures en fondu et, si l'*Editeur Audio* est ouvert, peut être placée sur n'importe quelle position pour modifier les éléments audio (procédure désignée par le vocable de "rubberbanding").

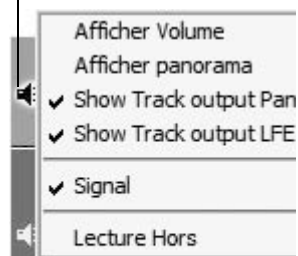
Il n'est pas nécessaire d'afficher les lignes de volume pour le régler, mais cela facilite le mixage. Vous pouvez soit activer les *lignes de panoramique* (voir ci-dessous) soit les *lignes de volume*, jamais les deux ensemble.



Les clips dont le *niveau de lecture* de clip ( page 6-29) a été modifié pendant le dérushing et la numérisation sont affichés avec les *lignes de volume* réglées sur la position 0 dB. Le niveau d'écoute de l'audio correspond néanmoins à celui qui a été modifié.

La vue de la forme d'onde (waveform) reflète exactement le réglage du *Niveau de lecture*. Un clip audio avec un niveau très faible, par exemple, apparaît sous la forme d'une courbe de signal "aplatie".

Colonne Lecture audio



## Afficher Panoramique/Balance

### Panoramique/Balance spécifique au clip

Les lignes de Panoramique (Pan) (en jaune) représentent la balance droite et gauche du signal de sortie d'un clip audio.

- ♦ La ligne de panoramique en haut du clip représente la balance à gauche,
- ♦ celle du bas la balance à droite.

Vous pouvez activer les *lignes de panoramique* ou les *lignes de volume*, jamais les deux à la fois.

Voir aussi "*Panoramique de clip*" en page 13-23.

### Panoramique/Balance spécifique à la piste

Vous pouvez également définir le son surround et l'orientation gauche/droite pour toute une *piste de Time-Line*. Pour afficher ces lignes de panoramique, ouvrez le menu contextuel de la *Colonne Lecture Audio* et sélectionnez *Afficher Panoramique de sortie de piste*.

(Voir aussi "*Panoramique/Balance et Routage audio*" en page 13-11.)

*Panoramique LFE* se rapporte au canal LFE (caisson de graves ou subwoofer) d'un mixage surround (page 13-46).

## Signal

Choisissez cette option pour afficher graphiquement le signal audio d'un clip. Ceci est utile, par exemple, lorsque le travail de montage que vous réalisez tourne autour d'un certain événement audio (comme un roulement de tambour en continu); dans ce cas, vous pouvez utiliser les crêtes du signal comme points de référence.



Le signal ne peut être affiché que pour des *pistes source* audio distinctes. Les clips groupés V-A ne peuvent pas être affichés en mode Forme d'onde.

### Indicateur de signal stéréo

Dans le cas des clips audio stéréo, les deux courbes du signal apparaissent en superposition, A1/3 au-dessus, A2/4 au-dessous.

## Dissocier les clips

Un clip audio peut contenir jusqu'à quatre *pistes source* audio. Quatre clips distincts peuvent être générés à partir de ce type de clip groupé. Ouvrez le menu contextuel du clip.

Utilisez cette fonction pour répartir les *pistes source* d'un clip groupé entre les *pistes* de la *Time-Line* sous le clip original (si elles sont libres). Si aucune *piste* n'est libre immédiatement au-dessous, une *piste supplémentaire* (ou plusieurs pistes si nécessaire) seront insérées automatiquement.



Les clips stéréo sont divisés en deux clips mono. Notez que le niveau du volume augmente d'environ 6 dB; par défaut, le panoramique sur les clips s'applique au centre.

## Insertion de clips audio sur la Time-Line

Des clips audio peuvent être insérés sur la *Time-Line* selon trois méthodes. Chacune d'elles est décrite en détail à la page indiquée :

- ♦ Glisser-déposer - Insère des clips (groupés) sur les *pistes de la Time-Line*. page 9-59
- ♦ Envoyer A... - Insère des clips au niveau de la *règle de lecture* en fonction du *mappage des pistes source*. page 9-25
- ♦ Visionneur source et Flèche Insertion - Insère des clips au point d'entrée ou au niveau de la *règle de lecture* en fonction du *mappage des pistes source*. Voir aussi "Adressage des pistes source" en page 9-25.

Ouvrir...
Poser le marqueur de clip
Supprimer le marqueur de clip
Détection de scène ...
Zoomer sur le clip
Couper
Copier ▶
Coller ▶
Supprimer
Renommer
Annuler le clip
Rétablir le clip
Assortir l'image
Arrêt sur image
Rallonger le(s) clip(s) (Expand)
Numériser par lot le(s) clip(s) ...
Liaison d'élément ▶
Séparer le(s) clip(s)
Fonction Xsend vers ▶
Ajouter Timewarp linéaire
Propriétés FX ...
Propriétés...

Menu contextuel de clip

## Affectation des pistes

Selon la taille de votre *projet*, il peut s'avérer très utile d'étudier attentivement un principe de montage audio clair, et surtout de savoir comment vous envisagez de répartir les différents clips audio. En termes de mixage, il faut savoir quels clips audio doivent être groupés et lesquels vous souhaitez maintenir séparés.



Vous pouvez nommer séparément les *pistes* de la *Time-Line* de sorte qu'il vous soit facile de reconnaître quel type d'élément audio est présent et sur quelle *piste*. Vous pouvez par exemple placer tous les enregistrements de sons ambiants (mono) sur une *piste* de la *Time-Line* appelée "Ambiance", le son direct (mono) sur "Direct" et les pistes son (stéréo) sur "Musique". *page 9-16*

## Stéréo et Mono, Panoramique et Balance

Le "monde audio" traditionnel (qui n'intègre pas le son surround ou autre) est bidimensionnel : un espace acoustique imaginaire est créé entre la "gauche" et la "droite" déterminées par les sorties audio existant réellement dans un système.

Il ne faut pas les confondre avec les *pistes source audio*. Ces dernières sont des signaux audio déjà numérisés que l'on désigne par A1, A2, A3 et A4 dans Pinnacle Liquid. La section qui suit décrit le principe de base du routage audio.

### Dénominations

Pour respecter les étapes de montage usuelles, la convention suivante a été adoptée comme standard pour la sortie :

- ♦ Sortie (canal) audio CH-1 (A1), CH-3 (A3) ou *Piste source* A1, A3 = impaire = "gauche"
- ♦ Sortie (canal) audio CH-2 (A2), CH-4 (A4) ou *Piste source* A2, A4 = paire = "droite"

D'autres affectations sont toujours possibles à l'aide du *Mappage* ou du *Panoramique* approprié.

### Stéréo et Mono

Un signal stéréo dans sa signification première traduit une source sonore spatiale. Pour créer une impression spatiale entre la "gauche" et la "droite", il faut combiner deux signaux. Pour cette raison, le terme "stéréo" se rapporte à une paire de signaux audio. Un signal stéréo compris dans ce sens est composé de deux signaux qui subjectivement reproduisent le même son, créant ainsi un espace acoustique centré entre la "gauche" et la "droite".

Un signal mono n'est jamais accompagné d'autre signal et ne crée ainsi aucune impression acoustique spatiale. Le format final détermine à quelle sortie audio le signal s'applique, par exemple si votre utilisateur souhaite avoir du son ambiant et des bruits d'activité quotidienne sur la piste 1 ou 2 de sa bande master. Si le signal mono fait partie d'une sortie stéréo, il peut être affecté à une sortie gauche ou droite au moyen d'un panoramique.

## Qui appartient à quoi ?

- ◆ Dans Pinnacle Liquid, " stéréo " signifie généralement ceci : *piste source* paire=sortie droite, *piste source* impaire=sortie gauche.
- ◆ " Mono " signifie généralement ceci : le signal est généré au centre, entre la gauche et la droite. Dans le cas du signal mono, il n'y a pas de différence en ce qui concerne la parité ou l'imparité des numéros de *pistes source*.

Lorsque vous travaillez sur la *Time-Line*, Pinnacle Liquid suppose en premier lieu qu'un signal stéréo (un morceau de musique numérisé à partir d'un CD, par exemple) conserve son affectation gauche/droite et doit être affecté à la sortie indifféremment qualifiée de " gauche " et " droite " pour créer une impression acoustique spatiale. En d'autres termes : ce qui est lu en stéréo est également reproduit en stéréo sans que vous ayez à effectuer de réglage. Ceci s'applique également aux signaux mono. Le mode mono est mono sans modification du panoramique. Les deux canaux génèrent le même volume.



L'orientation primaire gauche/droite des clips stéréo et l'orientation centrale des clips mono sont des paramètres par défaut.

## Stéréo/Mono est une propriété de clip

Dans Pinnacle Liquid, un clip audio peut être " stéréo " ou " mono ". Cette propriété lui est affectée et ne peut pas être modifiée. Trois possibilités existent pour modifier cette propriété :

- ◆ de préférence pendant la numérisation ou le dérushage ( *page 6-3*),
- ◆ par la fonction *Mode Audio* dans la boîte de dialogue *Propriétés* du clip ( "Onglet : Généralités" en page 8-71)
- ◆ ou sur la *Time-Line* au moyen du bouton *Régler l'audio* ( "Modification globale du volume et du panoramique (Fonction Régler l'audio)" en page 13-58).

Le réglage du mode stéréo ou mono peut également être observé à partir de la *Vue* (liste) de *détaillée* dans le *chutier* et dans la colonne *Pistes*, et signalé par une lettre qui lui est associée -S ou -M (ex : "VA1A2-S").



Dans le cas de fichiers audio importés, Pinnacle Liquid reconnaît automatiquement les fichiers stéréo ou mono et les identifie en conséquence.



## Stéréo ou Mono ou Pseudo-stéréo ?

Si vous vous demandez avec quel type de clips vous devez travailler, stéréo ou mono, déterminez-vous en fonction du produit final :

- ♦ *Master stéréo* : si toutes les sources sont stéréo (selon la définition qui en est faite plus haut), travaillez avec des clips audio stéréo sur toute la ligne sans avoir à vous soucier de l'affectation gauche/droite.
- ♦ *Master mono* : des signaux identiques sont appliqués à plusieurs *pistes* audio d'une bande master.
- ♦ *Stéréo-Mono* : le son ambiant et les bruits d'activité quotidienne sont des clips mono, la musique de fond d'un CD stéréo. Ceci permet de conserver un effet musical spatial, les sons étant parfaitement placés au milieu. De plus, le panoramique des clips mono peut créer un effet spatial.
- ♦ *Sortie Multichutier/Directe* : Numérisez les clips audio en mode " stéréo " même si les signaux sont totalement différents afin de créer une séparation " franche " des *pistes*. Vous pouvez toutefois numériser également des *pistes* individuelles monocanal sous forme de clips stéréo gauche ou droite. *Sortie directe* signifie que les signaux traversent le système sans altération.

## Panoramique et Balance

*Panoramique (Pan)* et *Balance* sont deux moyens d'agir sur l'orientation du signal à l'intérieur du spectre gauche/droite :

- ♦ La balance est utilisée dans les clips stéréo exactement comme sur votre chaîne stéréo : l'amplitude du signal d'un des canaux est réduite pendant que l'autre reste inchangée. L'affectation du signal gauche/droite demeure inchangée.
- ♦ Le panoramique est utilisé pour les clips mono : le signal d'un canal "migre", c'est-à-dire de gauche à droite. Ceci ne modifie pas l'amplitude du signal, mais simplement l'affectation gauche/droite. Cette procédure est dénommée "panoramique".



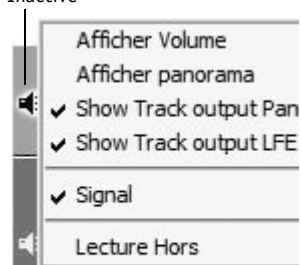
Le *visionneur de clip* et le *visionneur source* affichent les clips mono de manière centrale, les clips stéréo à gauche et à droite. Si vous souhaitez contrôler certaines *pistes source*, utilisez la fonction *Mode Audio* dans la boîte *Propriétés* du clip. Vous pouvez aussi appeler la fonction *Sélectionner la sortie audio*.

## Panoramique/Balance et Routage audio

" Droite ", " Centre " et " Gauche " sont les conséquences des propriétés des clips " Stéréo " et " Mono ". Pensez-y lorsque vous travaillez avec l'*Éditeur Audio*.

## Blanc sonore sur les pistes de la Time-Line (Lecture audio)

Lecture audio Active/  
Inactive



Menu contextuel de  
la colonne Lecture  
audio

Sélectionnez cette fonction à partir du menu contextuel de la colonne *Lecture audio* pour commuter la lecture d'une piste ou de l'ensemble des pistes de la *Time-Line*. Cela équivaut à *activer* ou *désactiver* la lecture directement dans la colonne *Lecture audio* d'une piste de la *Time-Line* (en cliquant sur l'icône du haut-parleur).

## Scrubbing audio - Numérique ou Analogique

Dans les systèmes de montage non linéaire, la fonction scrubbing audio (Audio Scrubbing) correspond à ce que vous pouvez réaliser avec un magnétophone professionnel, par exemple lire ou réenrouler la bande au ralenti ou en accéléré afin d'atteindre une position audio précise. Dans Pinnacle Liquid vous déplacez la *règle de lecture* à travers les clips que vous souhaitez lire (sur la *Time-Line*) ou vous déplacez le pointeur de la souris du *cache d'incrustation vidéo* du *visionneur de clip*, du *visionneur source* ou du *visionneur final*.

Appuyez sur la touche de DÉFILEMENT de votre clavier pour activer le scrubbing audio analogique. A côté de l'icône de l'*Outil audio* sur la barre des tâches, un A ou un D identifie le mode de scrubbing sélectionné.

Appuyez de nouveau sur la touche de DÉFILEMENT pour désactiver ce mode.

Pinnacle Liquid vous offre deux types de scrubbing audio selon le matériel audio et vos préférences personnelles :

- ◆ Scrubbing analogique -

Le scrubbing analogique semble similaire à ce que vous faites sur un magnétophone.

- ◆ Scrubbing numérique -

Dans le cas d'un scrubbing numérique, des images individuelles sont lues en boucle.

Accédez à *Paramètres audio* pour modifier les paramètres du scrubbing numérique ( *page 13-68*).

Pour basculer d'un mode de scrubbing à l'autre, utilisez le menu contextuel de l'icône *Outil Audio* de la barre des tâches (clic bouton droit). Sélectionnez vos préférences et n'oubliez pas de choisir les *pistes* que vous devez contrôler (voir la section suivante).



Basculez entre le scrubbing analogique et numérique; "D" indique que le scrubbing numérique est activé

Les trois étapes pour réussir le scrubbing :

- 1 Validez le scrubbing (en appuyant sur la touche **VERROUILLAGE DU DÉFILEMENT**)
- 2 Sélectionnez le mode de scrubbing (analogique ou numérique) au moyen du menu contextuel de l'icône *Outil Audio* de la barre des tâches.
- 3 Sélectionnez les *pistes de la Time-Line* pour le scrubbing (deux au maximum, en faisant **SHIFT**+ clic sur l'icône du *Haut-parleur* dans la colonne)

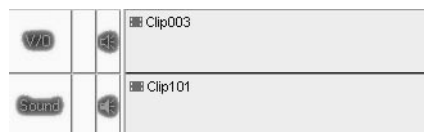


Pour effectuer un scrubbing image par image, utilisez les touches **FLÈCHE DROITE/FLÈCHE GAUCHE**. Appuyez sur les touches **FLÈCHE** et la touche **SHIFT** simultanément pour déplacer la *règle de lecture* de 10 images à chaque action.



Si le boîtier de connexion **Liquid Control** est connecté : activez/désactivez le mode *scrubbing* à l'aide de la touche de **DÉFILEMENT** et actionnez comme d'habitude le bouton de recherche image par image (jog) ou la bague de recherche rapide (shuttle). Cette option est prise en charge sur tous les modules.

## Sélection de pistes audio pour le scrubbing (Time-Line)



*Haut-parleur en contour :*  
la piste "V/O" est activée pour le scrubbing audio.

Vous pouvez effectuer un scrubbing simultané sur deux *pistes audio (pistes source)* au maximum. Pour sélectionner ces *pistes*, cliquez sur l'icône du haut-parleur dans la colonne *Lecture audio* de la *piste* correspondante tout en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée. L'icône apparaît en contour. Il est impossible de lire par scrubbing une *piste* pour laquelle la lecture est généralement désactivée (absence d'icône de haut-parleur).

Voir aussi "Moniteur Audio" en page 13-17.

## Sélection de pistes audio pour le scrubbing et le monitoring (Clip/Visionneur Source)



Si vous travaillez avec des clips comportant trois ou quatre *pistes source* (A1 à A4), vous devez sélectionner la(les) *piste(s) source* que vous souhaitez écouter pendant le scrubbing audio. Remarquez : Notez que ceci n'a aucune incidence sur le *Mappage des sorties de l'Éditeur Audio*.

Pour cela, faites glisser la fonction *Sélectionner les pistes audio* de la boîte à outils du *clip* ou du *visionneur source* jusqu'à la barre d'outils. Choisissez une combinaison de *pistes* dans le menu flash. Les *pistes source* sélectionnées seront dirigées vers les sorties audio physiques disponibles.

L'option suivante est également disponible :

Faites glisser les boutons A1 à A4 de la bibliothèque des fonctions (clic droit > *Personnaliser* > *Spécial*) et déposez-les sur la *barre d'outils du visionneur final*. Ces boutons vous permettent de sélectionner les *pistes sources* du clip actuellement chargé que vous désirez contrôler.

## Montage avec plus de 16 pistes sources audio (lecture en temps réel)

Pinnacle Liquid peut lire simultanément 16 *pistes sources audio* au maximum (48 kHz, 16-bit). Ceci étant garanti par le processeur du système, des effets audio impliquant des calculs intensifs risquent de réduire le niveau des performances.

Si le nombre maximum de *pistes sources* en direct est dépassé, Pinnacle Liquid commence automatiquement le rendu en tâche de fond (signalé par le symbole  $\Sigma$  clignotant sur la barre des tâches de Pinnacle Liquid). Pendant le rendu, les pistes "excédentaires" sont fusionnées pour créer un fichier média unique. Les effets audio peuvent déclencher un rendu.

Les résultats de ce traitement ne sont pas visibles sur la *Time-Line*. Pinnacle Liquid crée un fichier temporaire utilisé exclusivement en lecture. Cliquez sur le symbole  $\Sigma$  sur la barre des tâches pour ouvrir la fenêtre *Vue du rendu* afin de savoir combien de temps le calcul prendra pour être exécuté et/ou s'arrêter.

## Outil Audio

L'*Outil Audio* règle et contrôle les signaux de sortie audio. Dans l'ordre des chemins de signaux, il suit les bus de sortie logiques, ce qui lui offre le contrôle ultime des niveaux audio avant les sorties physiques.

Cette section traite les sujets suivants :

### Ouverture de l'Outil Audio



L'*Outil Audio* est utilisé pour contrôler les niveaux de sortie. Pour ouvrir la fenêtre *Outil Audio*, cliquez sur l'icône correspondante sur la barre des tâches. Vous pouvez également accéder à ce module en sélectionnant l'option *Outils > Outil Audio* dans la barre de menus.

### Indicateur de niveau de sortie

- L'*Outil Audio* affiche le niveau des signaux de sortie audio sous forme de quatre barres verticales (au maximum) qui passent du jaune au rouge lorsque le niveau dépasse -9 dB (par défaut) : ceci indique que le niveau est proche du seuil de surcharge.

**Liquid blue et Liquid Edition :** le seuil de surcharge peut être réglé par pas de 1 dB (-9 à -20 dB) (*Editer > Panneau de configuration > Site > Paramètres système > Général > Général > Niveau de référence audio*).



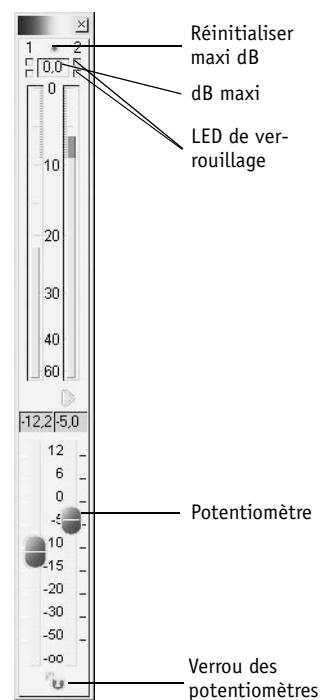
Chaque sortie peut être réglée au moyen d'un *potentiomètre*. Utilisez l'icône de la flèche pour afficher ou masquer la section du contrôleur. Pour verrouiller une paire de *potentiomètres* de manière à ce qu'ils se déplacent à l'unisson lorsque vous les montez ou les descendez, cliquez sur leurs boutons *Verrou*.

Double-cliquez sur le *potentiomètre* ou sur l'échelle pour réinitialiser le champ à 0dB.



Si vous utilisez une souris à molette, il vous suffit de la tourner pour régler le *potentiomètre* par incréments de 0,3 dB.

- Les indicateurs à barre continuent à signaler les valeurs crêtes du signal pendant quelques instants après la chute du niveau. L'affichage d'une valeur maximale donnée se poursuit dans le champ dB Maxi jusqu'à ce que le niveau soit dépassé ou que vous le supprimiez en cliquant sur le bouton de l'icône (petit bouton rond).



*Outil Audio*

## Verrouillage

Le voyant "LED" rouge au-dessus de chacune des échelles signale le dépassement du seuil de surcharge, auquel cas le système bloque le signal. En outre, dans le champ *dB Maxi*, la valeur 0.0 s'affiche en rouge une croix rouge apparaît et stationne pour signaler que le système a bloqué le signal. Réinitialisez ce champ à l'aide du bouton correspondant.

Un deuxième voyant "LED" jaune clignote en sortie si le signal est déjà verrouillé avec l'un des effets audio.

Dans ce cas, nous vous conseillons d'atténuer légèrement le signal dans l'effet audio correspondant. (Voir aussi "Effets audio" en page 13-70.)

## Niveau auxiliaire dans la barre des tâches



Un niveau auxiliaire est situé à proximité de l'icône *Outil Audio* dans la barre des tâches. Les deux segments supérieurs de l'échelle en quatre parties passent en rouge lorsque le niveau sortant atteint le seuil de saturation.

## L'échelle numérique et l'audio numérique

L'audio-numérique requiert des indicateurs de niveau différents de ceux de l'audio-analogique. Pinnacle Liquid fonctionne avec une échelle numérique, conçue pour une plage de 0dB à moins l'infini dB. Lorsque vous travaillez avec des indicateurs d'amplitude de crête analogiques généralement réservés à une plage de +5dB à -40dB, vous êtes souvent amené à forcer le seuil de 0dB. Cela est impossible avec l'audio-numérique; le seuil de -9dB ne doit pas être franchi.

## Réserve dynamique

Avec l'audio-numérique, la tolérance sur les surcharges est dénommée "Réserve dynamique". La Réserve dynamique n'est pas normalisée : on admet généralement une réserve dynamique de 9 à 12 dB. La plage "rouge" des indicateurs d'amplitude de crête de Pinnacle Liquid commence à -9dB.



L'audio-numérique offre moins de tolérance à la surcharge que l'audio-analogique. Si vous dépassez un certain niveau, des distorsions notables pourront être perçues ou des informations de signaux seront perdues à cause du verrouillage. Ceci est particulièrement important lors de la conversion de signaux audio, par exemple d'analogique à numérique ou entre formats numériques différents.

## Temps de réponse de l'indicateur d'amplitude de crête

Les instruments de contrôle de l'amplitude de crête de Pinnacle Liquid sont conçus avec des temps de réponse extrêmement rapides, capables d'enregistrer des crêtes de signaux de l'ordre de la milliseconde. Veillez à ne pas atteindre le niveau de surcharge même avec des crêtes très brèves, au risque d'aboutir à des distorsions ou des pertes d'informations audio dues au verrouillage.

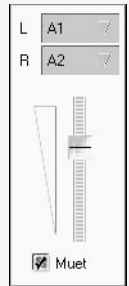
## Liquidblue

### Moniteur Audio



Pour ouvrir le *Moniteur audio*, cliquez sur l'icône du *haut-parleur* dans la barre des tâches. Vous pouvez également régler le signal appliqué au *Moniteur audio*.

- ◆ Sélectionnez les sorties (*Pistes source*) pour les haut-parleurs gauche et droit à partir des menus déroulants.
- ◆ Utilisez le *potentiomètre* pour régler le volume.
- ◆ Activez *Blanc sonore* pour supprimer le son du moniteur.



### Editeur Audio

Dans l'*Éditeur Audio*, les signaux audio sont mixés et délivrés aux sorties appropriées de l'équipement.



L'*Éditeur Audio* doit toujours être ouvert pendant le montage audio sur la *Time-Line*.

Cette section traite les sujets suivants :

**Ouverture de l'Éditeur Audio** *page 13-18*

**Mélangeur audio** *page 13-19*

→ **Rubberbanding** *page 13-26*

→ **Barre d'outils des Images de référence** *page 13-29*

**Mappage des sorties : Affectation de signaux** *page 13-31*

**ROUTAGE audio A1 à A4 (Classic)** *page 13-37*

**Paramètres de l'Éditeur Audio** *page 13-41*

**Utilisation des effets d'insert et du bus d'envoi** *page 13-41*

**Son surround 5.1** *page 13-46*



Pinnacle Liquid utilise des *images de référence* pour le montage audio.

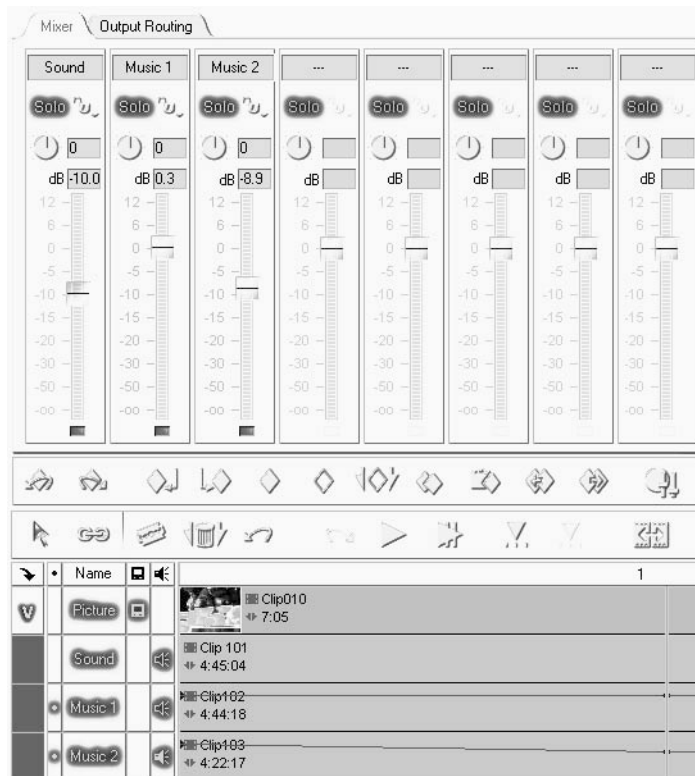
Lorsque l'*Éditeur Audio* est ouvert, les clips audio peuvent être totalement modifiés, c'est-à-dire ajustés (retouchés), déplacés et supprimés.

## Ouverture de l'Éditeur Audio



Pour ouvrir l'Éditeur Audio, cliquez sur son bouton dans la barre d'outils du *visionneur final* (ou appuyez sur F4 dans l'affectation de clavier standard). Dans la vue standard, l'Éditeur Audio remplace le *visionneur source* au-dessus de la *Time-Line*.

Vous pouvez démarrer l'éditeur à partir de l'interface utilisateur sous forme de fenêtre mobile que vous positionnez à votre guise sur le bureau.



*L'Éditeur Audio avec le mélangeur en avant-plan, représenté ici avec cinq potentiomètres, un bus de sortie logique (stéréo) et un bus d'envoi*



## Mélangeur audio

Constituant une console de mixage virtuelle, le *mélangeur* est le cœur de l'*Éditeur Audio*. Vous pouvez l'utiliser pour commander n'importe quel nombre de potentiomètres (atténuateurs), chacun d'eux étant chargé d'une *piste de Time-Line*. Vous pouvez également l'utiliser comme mélangeur huit ou douze pistes, selon le cas : Dans ce cas, chaque potentiomètre et sa *piste de Time-Line* associée représente un " canal audio ".

Des effets audio plugin (jusqu'à 16 par potentiomètre) sont intégrés ici. Le *mélangeur* vous permet de définir avec précision le volume et le panoramique/balance de *pistes* entières ou de clips individuels. Les *Bus d'envoi* (dans la figure ci-dessus, Send FX1) pour le contrôle d'effets audio séparés sont situés à droite des potentiomètres standard, qui sont mis en évidence dans le logiciel par des couleurs différentes.

Chaque potentiomètre standard possède les fonctions suivantes décrites ci-dessous.



Dans la configuration par défaut (suivant l'installation initiale du logiciel, par exemple), seules les sections de potentiomètre les plus importantes sont visibles. Vous pouvez activer toutes les autres sections décrites au-dessous de l'onglet *Paramètres* de l'*Editeur Audio*.

**Fonctions de potentiomètre standard** page 13-21

**Potentiomètres du bus d'envoi** page 13-26

Potentiomètres spéciaux pour l'édition des effets

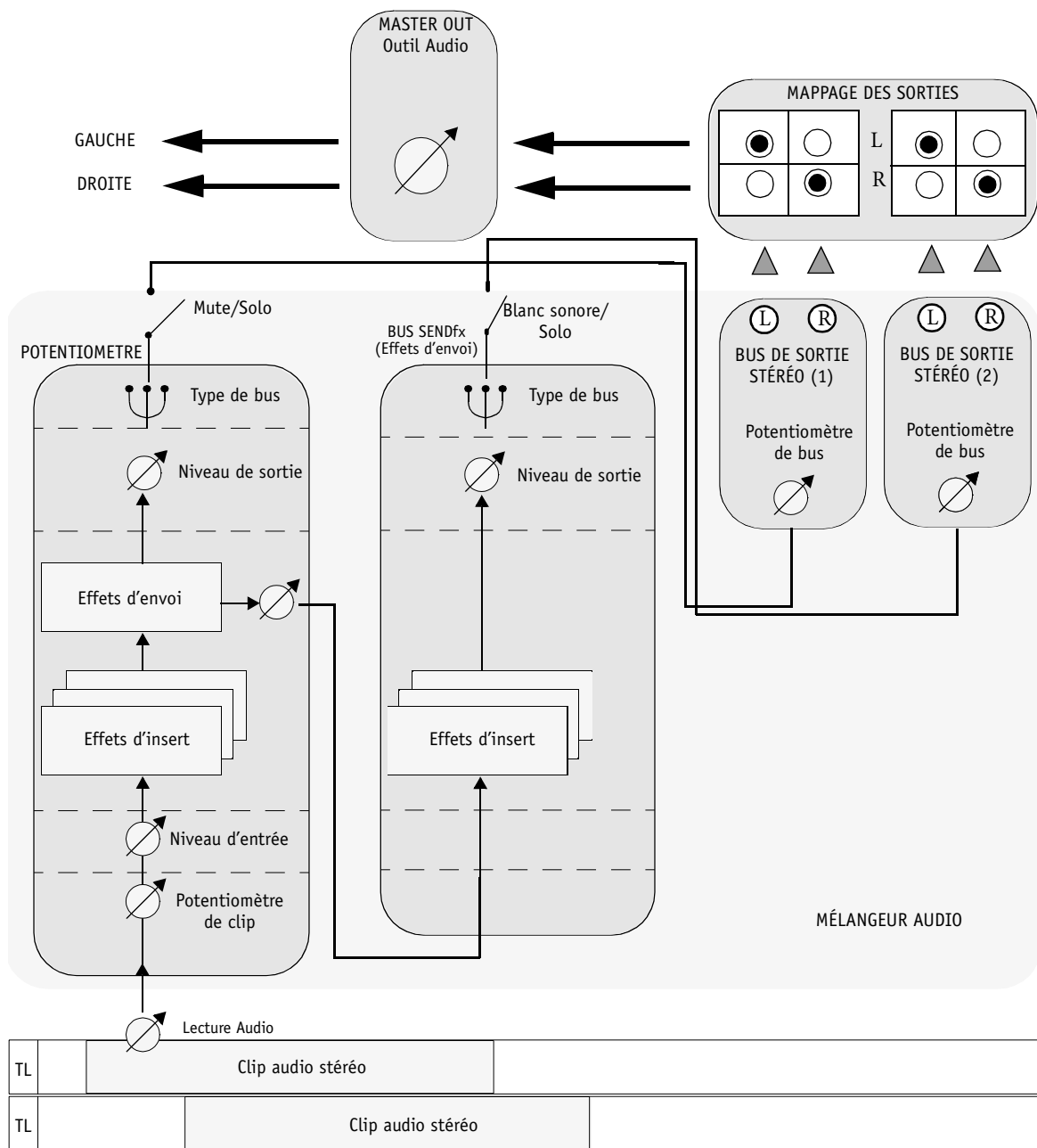
**Potentiomètres pour bus de sortie logique** page 13-26



A partir de la Version 6.0, l'*Editeur Audio* n'est plus soumis aux limitations des clips. Ainsi, vous pouviez auparavant augmenter ou abaisser le volume des clips mais pas celui des *pistes de Time-Line* entières. Un paramètre spécifique est maintenant prévu à cet effet.

## Présentation du chemin du signal

La figure ci-dessous donne un exemple du chemin du signal audio d'un clip audio stéréo de la *Time-Line* via l'*Editeur Audio* jusqu'à la sortie. Un *Bus d'envoi* est affiché en plus du *potentiomètre*. Les indicateurs de crête du *mélangeur audio* suivent leurs potentiomètres respectifs sur le chemin du signal.



Le chemin du signal audio via l'Editeur Audio

## Sélection de pistes de Time-Line et de potentiomètres

Lorsque vous ouvrez l'*Editeur Audio*, le nombre de potentiomètres visibles dans le *mélangeur* est toujours le même que le nombre activé pour la *Lecture Audio* sur les *pistes* de la *Time-Line*. Dans la configuration par défaut, cinq potentiomètres sont affichés (*Nom 5 à Nom 1*). Les potentiomètres ont les mêmes noms que leurs *pistes* actives associées.

Vous pouvez ajouter (ou supprimer) n'importe quel nombre de potentiomètres en cliquant sur la colonne *Lecture Audio* appropriée. L'icône du haut-parleur de la *piste* doit être visible pour que le potentiomètre apparaisse dans le *mélangeur* (voir figure à droite).

Chaque *piste* ne peut être affectée qu'une seule fois. Notez qu'une *piste de Time-Line* peut contenir jusqu'à quatre *pistes sources audio* (A1 à A4) mixées.



## Fonctions de potentiomètres standard

Cette section décrit les fonctions les plus importantes des *potentiomètres*. Vous pouvez montrer ou cacher les groupes de fonctions individuels en cliquant sur les signes *Plus* et *Moins* dans la colonne de gauche.

Si vous ne voyez pas toutes les sections affichées ci-dessous dans votre logiciel, activez toutes les options sur l'onglet *Paramètres* de l'*Editeur Audio*.

Le chemin du signal traverse le potentiomètre de bas en haut; nous commencerons donc avec le *Type de piste*.

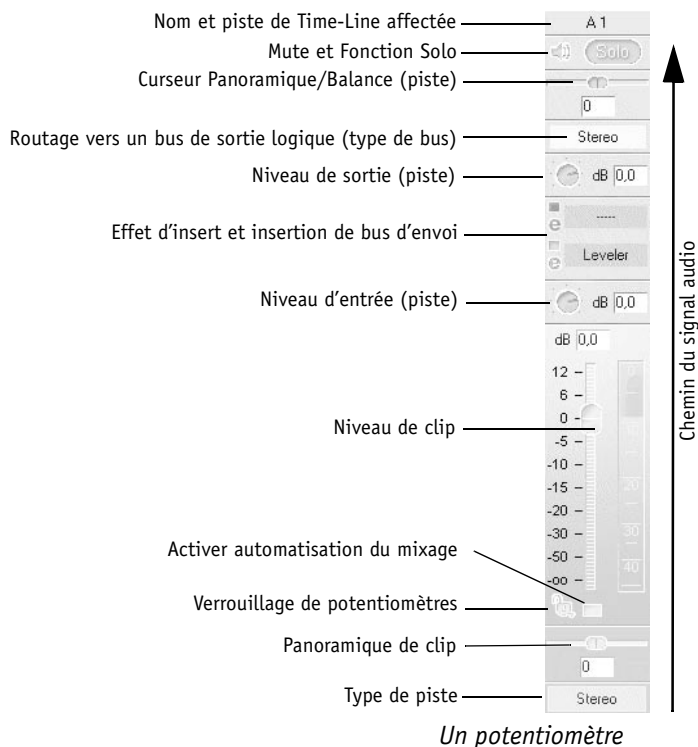


Chaque fois que vous voyez un champ de saisie, vous pouvez également entrer une valeur directement au clavier; appuyez ensuite sur la touche TABULATION ou ENTRÉE pour confirmer votre entrée.



Cliquez bouton droit sur le champ Plus/Moins à gauche de la section concernée pour basculer entre les boutons et les curseurs (ou potentiomètres linéaires).

Notez toutefois que des indicateurs de crête sont visibles uniquement lorsqu'un curseur est sélectionné.



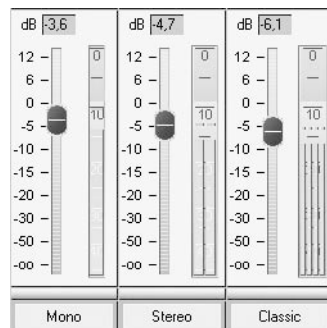
## Type de piste

Cliquez sur ce champ pour sélectionner le type de piste approprié aux clips audio sur la piste de Time-Line associée. Pinnacle Liquid reconnaît trois types de clips audio :

- ♦ **Mono** -  
Un canal audio (*Piste source*) par clip
- ♦ **Stéréo** -  
Deux canaux audio (stéréo) par clip (par défaut).
- ♦ **Classic** -  
Jusqu'à quatre canaux audio mono ou 2x2 canaux stéréo par clip

La figure de droite illustre comment ceci affecte les indicateurs de crête du potentiomètre.

(Voir aussi "Types de bus et Types de piste" en page 13-33.)



## Panoramique de clip

Cette section est visible uniquement si vous avez activé *Routage Classic* (onglet *Paramètres*); elle permet le panoramique de chaque clip.



Vous devez également activer *Lignes de panoramiques/Balance*. Ouvrez le menu contextuel de la colonne *Lecture Audio* (celle avec l'icône du haut-parleur) et sélectionnez l'option appropriée. Les lignes jaunes (rubber-bands) sont alors visibles dans le clip et peuvent être réglées au moyen des potentiomètres ou de la souris (voir aussi "*Afficher Panoramique/Balance*" en page 13-7).

Reportez-vous également au panoramique spécifique à la piste plus en avant dans le chemin du signal.

## Potentiomètres de clip (pour le clip courant)

Ces potentiomètres vous permettent de régler le niveau de volume du clip courant à l'emplacement précis de la *règle de lecture*. Une *Image de référence audio* est réglée de telle sorte qu'elle se déplace lorsque vous agissez sur le potentiomètre.

Utilisez le *potentiomètre* pour régler le niveau de sortie audio des *pistes*. Dans la plage principale de fonctionnement de +12dB à -20dB, la plage de pilotage est linéaire et possède une échelle à intervalles importants; en dessous de -20dB, les intervalles de cette échelle sont plus étroits. Double-cliquez sur le *potentiomètre* pour réinitialiser la position 0dB.



Les touches FLÈCHE HAUT/FLÈCHE BAS font varier le niveau par incréments de 0,3 dB.



Si vous utilisez une souris à molette, faites-la tourner pour faire varier le niveau par incréments de 0,3 dB.



Les niveaux sont relatifs. Les *projets* contiennent souvent des clips audio à différents niveaux de volume. Le Pinnacle Liquid suppose que chaque clip audio sur la *Time-Line* est à "0 dB". Cette valeur est celle par défaut de la *ligne de volume* et du *potentiomètre* (( voir aussi "*Afficher le volume*" en page 13-6)).

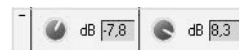
Chaque modification de volume que vous effectuez se réfère à ce 0 dB.

Les clips dont le *niveau de lecture* de clip a été modifié pendant le dérushage et la numérisation ou dans le *visionneur de clip* sont affichés sur la *ligne de volume* réglée sur la position 0 dB. Le niveau d'écoute de l'audio correspond néanmoins à celui qui a été modifié.

La vue de la forme d'onde reflète exactement le réglage du *Niveau de lecture*. Un clip audio de très faible volume, par exemple, apparaît sous la forme d'une courbe "aplatie".

## Volume d'entrée (Piste)

Cet potentiomètre agit sur le niveau auquel le signal est alimenté dans la section *Effets d'insert/envoi* et s'applique à tous les clips audio sur la *piste* affectée.

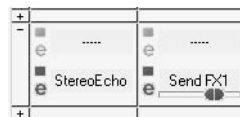


Ce réglage est statique pour toute la *piste* (aucune *Image de référence*).

Cliquez (bouton droit) sur le champ avec le signe Plus/Moins à gauche du potentiomètre pour basculer entre un bouton et un curseur (avec indicateur de crête).

## Effets d'insert et Effets d'envoi

Dans cette section, vous pouvez sélectionner des plugins d'effets ou des bus d'envoi pour les effets d'envoi. Une nouvelle fois, la règle " du bas en haut " s'applique (chemin du signal), ce qui signifie que l'effet d'insert ou le bus d'envoi du bas est édité en premier.

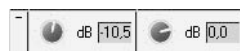


Lorsque vous sélectionnez (ou supprimez) ici un effet d'envoi, le potentiomètre du Bus d'envoi est automatiquement inséré (ou supprimé).

Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section intitulée "Utilisation des Effets d'insert, des Effets d'envoi et des Bus d'envoi" en page 13-41.

## Volume de sortie (Piste)

Cette section vous permet d'augmenter ou de diminuer le volume de manière égale pour tous les clips de la piste affectée.



Comme ce potentiomètre est situé après la section d'effet, vous pouvez l'utiliser par exemple, pour réatténuer les augmentations de volume liées à l'effet.

Ce réglage est statique pour toute la piste (aucune Image de référence).

## Routage vers un bus de sortie logique (Type de bus)

Dans cette section, vous pouvez sélectionner le Bus de sortie logique ou le sous-mixage (sum) vers lequel le signal du potentiomètre doit être acheminé. Cliquez sur le nom du bus pour ouvrir un menu. Ces sorties " numériques " sont affectées aux sorties réelles et physiques sur l'onglet Mappage des sorties.



Trois bus sont disponibles : Stéréo, Classic et Surround 5.1. Il est possible de configurer plusieurs bus du même type (par exemple, Stéréo (2), Stéréo (3), etc.).

( Voir : "Mappage des sorties : Affectation de signaux" en page 13-31.)

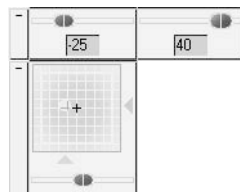
## Panoramique, Balance et Surround Panner (Piste)

Pour les pistes stéréo, cette section contrôle la Balance; pour les pistes mono, elle contrôle le Panoramique. Ces informations s'appliquent toujours à gauche (-50) ou à droite (50).

Dans le cas d'un mixage surround, cette section est destinée à positionner la source sonore virtuelle dans l'espace d'écoute. Le curseur affecte l'émetteur basses fréquences (LFE), c'est-à-dire le caisson de graves (subwoofer en anglais). Le champ avec le point mobile est désigné par le terme anglais Surround Panner

(voir page 13-46).

Ce Panoramique Surround spécifique aux pistes peut être représenté par deux lignes. Ouvrez le menu contextuel de la colonne Lecture Audio (celle avec l'icône du haut-parleur) et sélectionnez l'option Afficher Panoramique de sortie de piste.



### Mute et solo (piste)

- ♦ *Blanc sonore* -  
Cliquez sur cette option si vous souhaitez mettre en sourdine cette *piste* uniquement. L'icône du haut-parleur n'affiche plus d'ondes sonores.
- ♦ *Solo* -  
Sélectionnez cette option si vous lisez la *séquence* et souhaitez activer la lecture audio pour une seule piste de *Time-Line*. Ce signal seul est envoyé sur le bus de sortie.

### Fonctions supplémentaires

#### Fonction de verrouillage pour la synchronisation des potentiomètres

Pour verrouiller des *potentiomètres* de manière à les utiliser à l'unisson en les déplaçant vers le haut ou le bas, cliquez sur leurs boutons *Verrou*. Une boîte de sélection comportant huit champs de couleur différente s'ouvre. Vous pouvez dès lors former des sous-groupes de *potentiomètres verrouillés* : Les curseurs de même code couleur (identifiés par un verrou) se déplacent à l'unisson.

Ceci s'applique à tous les potentiomètres, qu'ils utilisent un curseur ou un bouton.

Pour déverrouiller des *potentiomètres*, cochez la case grise dans la boîte de sélection.

#### Activation/Désactivation de l'automatisation du mixage audio

L'*Automatisation du mixage audio* permet le mixage en direct de plusieurs clips audio ( *page 13-61* ).

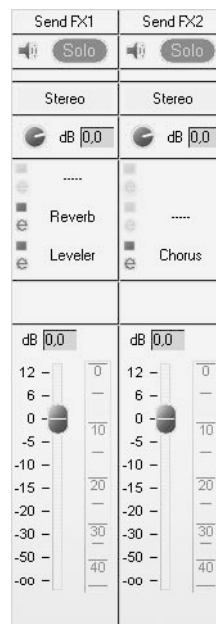
## Potentiomètres de Bus d'envoi

*Send Busses* are a special type of standard fader specifically used for effect editing.

In the software user interface, *Send Bus Faders* can be identified by their greenish color and their (non-editable) name (*Send FX1*, *Send FX2*, etc.).

*Send Bus Faders* are not assigned to *Timeline Tracks* but instead get their signals from one or more fader unit(s) or mixer channel(s).

The effect signal is then routed to an output bus and thus inserted in the master signal. For a full description, see the section on "*Utilisation des Effets d'insert, des Effets d'envoi et des Bus d'envoi*" en page 13-41.



## Potentiomètres pour bus de sortie logiques

Un potentiomètre est inséré pour chaque *bus de sortie logique* que vous définissez. Ces potentiomètres sont destinés à déterminer le niveau auquel les signaux audio sont routés vers le bus de sortie particulier. L'indicateur de crête du potentiomètre donne le nombre et le niveau des signaux audio : Deux pour *Stéréo*, quatre pour *Classic* et six pour *Surround*. Les potentiomètres de bus de sortie sont rouges.

Voir aussi "*Mappage des sorties : Affectation de signaux*" en page 13-31.

## Rubberbanding

Le terme "rubberbanding" est utilisé pour désigner l'opération de déplacement et de réglage des *lignes de volume* et de *panoramique* ainsi que le paramétrage des *images de référence* sur ces lignes directement sur le clip.

Vous pouvez l'exécuter à l'aide de la souris ou des potentiomètres.

## Définir une image de référence

En montage audio sur la *Time-Line*, les *images de référence* désignent les petits losanges bleus situés sur la *ligne de panoramique/volume* et qui permettent de régler le niveau sonore d'un clip audio ou la balance du panoramique. Pour "courber" une ligne de volume normalement droite, il est nécessaire de définir des *images de référence* (ou "images de référence").

- 1 Activez les *lignes de volume* ou de *panoramique* pour la *piste de Time-Line* correspondante. page 13-6.
- 2 Ouvrez l'Éditeur Audio. page 13-18
- 3 Positionnez la *règle de lecture* à un certain endroit du clip et réglez le volume à cette position en appliquant l'une des méthodes suivantes :



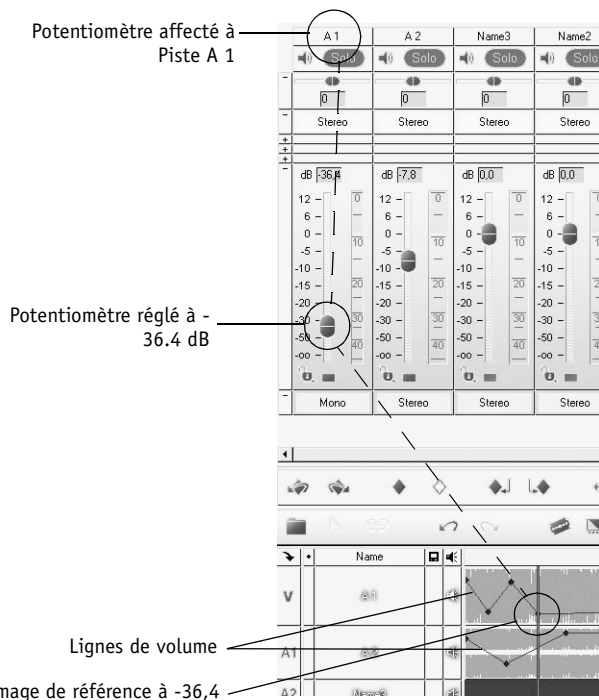
- ♦ Avec le mélangeur - en déplaçant le *potentiomètre* approprié. (Si vous avez verrouillé des *potentiomètres*, le réglage peut se faire sur plusieurs *pistes* simultanément.)
- ♦ Avec la souris - en passant en *mode Edition* (le pointeur de la souris se transforme en main avec l'index pointé sur l'image; s'il est placé près de la *ligne de volume* ou du *panoramique*, le symbole + apparaît à proximité). Il suffit ensuite de faire glisser le pointeur sur la position choisie de la ligne de volume et de cliquer pour insérer une *image de référence* sur la ligne.

Après avoir inséré une *image de référence*, déplacez-la horizontalement ou verticalement pour modifier sa position. Le *potentiomètre* correspondant se déplace au fur et à mesure du positionnement vertical de l'*image de référence*; vous pouvez relever la variation de niveau sur l'échelle dB.



Les clips dont le *niveau de lecture* de clip a été modifié pendant le dérushage et la numérisation ou dans le *Visionneur de clip* sont affichés sur la *ligne de volume* réglée sur la position 0 dB. Le niveau d'écoute de l'audio correspond néanmoins à celui qui a été modifié.

La vue de la forme d'onde reflète exactement le réglage du *Niveau de lecture*. Un clip audio de très faible volume, par exemple, apparaît sous la forme d'une courbe "aplatie".



*La position du potentiomètre correspond à la position des lignes de volume et des images de référence*

## Déplacer des images de référence

Lorsque vous déplacez le pointeur de la souris (vérifiez que vous êtes bien en *Mode Edition*; page 9-58) à proximité de la *ligne de volume* ou de la *ligne de panoramique*, il prend la forme d'une main avec l'index pointé sur l'image. Cliquez sur *image de référence* et faites-la glisser jusqu'à la position désirée.

## Info-bulle d'image de référence audio

Lorsque vous déplacez des *images de référence*, une petite case apparaît au voisinage du pointeur de la souris. Il indique :

- ♦ le déplacement horizontal de la position de l'*image de référence* (en +/- mm:ss:ii)
- ♦ le changement quantitatif (dans le cas des lignes de volume +/- dB, dans le cas du panoramique +/- 50%, c'est-à-dire gauche/droite).

Vous pouvez vous déplacer horizontalement (uniquement au voisinage de l'*image de référence*) et verticalement (à l'intérieur des limites).

## Déplacement des sections entre deux images de référence

### Avec la souris

Pour déplacer une section entre deux *images de référence*, positionnez le pointeur de la souris sur la *ligne de volume* entre ces deux *images*, puis appuyez sur la touche SHIFT. Le pointeur de la souris se transforme en trait horizontal court. Vous pouvez dès lors faire glisser la section entre les deux *images de référence*. Ceci est utile, par exemple, si vous avez réalisé sur un clip un fondu audio à l'ouverture ou la fermeture et si vous souhaitez ajuster le segment entier entre deux *images de référence*.

### Avec le potentiomètre

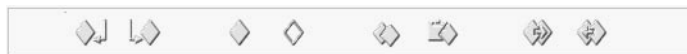
Le déplacement de sections peut être effectué de manière analogue en utilisant le *potentiomètre* correspondant : placez la *règle de lecture* entre les *images de référence* qui doivent être augmentées de la même valeur, maintenez la touche SHIFT enfoncée et déplacez le *potentiomètre* vers le haut et vers le bas. Dès que la *règle de lecture* se place sur une *image de référence*, la ligne située à sa droite est modifiée.

## Suppression d'images de référence

Des *images de référence* peuvent être supprimées dans le clip à l'aide de la souris. Cliquez sur l'*image de référence* en question et sortez-la du clip. Le pointeur de la souris se transforme en icône de corbeille. En relâchant le bouton de la souris, vous supprimez cette *image de référence*.

## Barre d'outils des images de référence

Une barre d'outils contenant divers boutons destinés à la commande des fonctions des *images de référence* est située sous le *Mélangeur*.



Barre d'outils des images de référence

Ces boutons peuvent être utilisés pour régler, copier et supprimer des *images de référence*. Les informations suivantes s'appliquent à l'exploitation des lignes de *volume* et de *panoramique*.



Chaque clip audio possède toujours deux *images de référence*, une au début et une autre à la fin. Une nouvelle *image de référence* est définie chaque fois que le volume ou le panoramique est modifié.

## Définir une image de référence



Pour insérer une *image de référence*, amenez la *règle de lecture* sur la position d'insertion souhaitée et cliquez sur le bouton *Définir une image de référence*.

## Saut d'image de référence à image de référence



Cliquez sur ce bouton pour amener la *règle de lecture* sur l'*image de référence* précédente.



Cliquez sur ce bouton pour amener la *règle de lecture* sur l'*image de référence* suivante.

## Supprimer une image de référence



Amenez la *règle de lecture* sur l'*image de référence* que vous souhaitez supprimer et cliquez sur le bouton *Supprimer l'image de référence*.

## Suppression de plusieurs images de référence



Le bouton *Supprimer des images de référence audio* est situé sur la barre d'outils de l'*Éditeur Audio*. Ce bouton peut être utilisé pour les *images de référence* de la ligne de volume et de la ligne de panoramique. Activez *Afficher le volume* ou *Afficher le panoramique* et définissez une section sur la *Time-Line* en posant un point d'entrée et un point de sortie. Toutes les *images de référence* des *pistes* actives de cette section (y compris celles situées exactement sur les points d'entrée et de sortie) sont supprimées par cette fonction. Toutes les *pistes* qui sont ni actives ni protégées demeurent inchangées.

Le parcours de la ligne est déterminé par l'*image de référence* située avant ou après la section délimitée par les points d'entrée et de sortie. Si aucun clip n'est placé à l'extérieur de ces points, les lignes correspondent aux valeurs d'origine.



Pour supprimer toutes les *images de référence audio* et ramener la ligne de volume à son état d'origine, vous pouvez aussi sélectionner *Propriétés des effets* dans le menu contextuel du clip, puis cliquer sur *Potentiomètre Audio* et sur le bouton *Corbeille*.

## Annuler/Rétablir des images de référence



Les *images de référence* définies dans les *lignes du volume* et du *panoramique* peuvent être supprimées individuellement en activant *Annuler image de référence*. Ceci peut se faire sur un ou plusieurs clips audio simultanément. Ces clips audio doivent être mis en évidence (sélectionnés). *Rétablir l'image de référence* restaure l'*image de référence* annulée par la fonction *Undo* (Annuler).

## Copier/Coller une image de référence



Cliquez sur ce bouton pour copier des *images de référence* avec leurs paramètres audio ou panoramiques.



Cliquez sur ce bouton pour insérer les *images de référence* copiées à un autre endroit de la *ligne de volume* ou de *panoramique* (ou même sur d'autres clips).



Les *images de référence* ne peuvent être copiées que dans des clips audio sur la même piste.

## Copier la valeur sur l'image de référence suivante/précédente



Cliquez sur ce bouton pour transférer certains paramètres sur l'*image de référence* suivante.



Cliquez sur ce bouton pour transférer certains paramètres sur l'*image de référence* précédente.

## images de référence audio dans la barre d'outils de la Time-Line

Vous pouvez également ajouter la fonction *images de référence audio* ainsi que d'autres fonctions de l'*Éditeur Audio* dans les barres d'outils du *visionneur final/sur la Time-Line*, mais elles ne seront actives que si l'*Éditeur Audio* est ouvert.

## Mappage des sorties : Affectation de signaux

Les signaux provenant des canaux du *mélangeur* et des *bus d'envoi* sont réunis dans les bus de sortie avant d'être distribués vers les sorties de l'équipement. Nous appelons ces bus de sortie bus " numériques ", par opposition aux bus physiques réels auxquels vous connectez vos haut-parleurs ou VCR.

**Pourquoi des bus ?** *page 13-31*

**Types de bus et types de pistes** *page 13-31*

**Les sorties physiques du système** *page 13-34*

**Routage fusion/exportation** *page 13-35*

**Présentation du mappage des sorties** *page 13-35*

		ASIO DirectX Full Duplex Driver		Editon Pro		1394	
		USB Bus - 1   (2) AudioDevice on USB Bus - 2		Left	Right	Left	Right
Stereo	Left			•		•	
	Right		•		•		•
Surround 5.1	Left			•		•	
	Right				•		•
	Center			•	•	•	•
	LFE (Subwoofer)			•	•	•	•
	RearLeft			•		•	
	RearRight				•		•

*Mappage des sorties : Les bus numériques apparaissent sur la gauche, les sorties existantes du système sur le haut (mais partiellement visibles) et le mappage sélectionné aux points d'intersection des deux.*

### Pourquoi des bus ?

Les bus de sortie logique et les options de connexion réelles forment une grille sur l'onglet *Mappage des sorties*. Des petits points permettent de définir et d'afficher les relations entre les bus numériques et les sorties physiques.

Les signaux audio destinés aux différents bus sont combinés dans ces bus en fonction de leurs propriétés :

- Un *bus Stéréo* reçoit tous les signaux audio avec la propriété " gauche " sur son canal gauche et tous les signaux " droites " sur son canal droite.
- Le *bus surround 5.1* achemine tous les signaux qu'il reçoit avec la propriété " arrière gauche " vers son canal *Arrière gauche*, tous les signaux portant le label " gauche " sur son canal *Gauche*, etc.
- Le *bus Classic* trie toutes les *pistes sources audio* (A1 à A4) qu'il reçoit. Il est utilisé avec le *Routage Classic*, que vous devez d'abord activer sur l'onglet *Paramètres*, le cas échéant.

Ces propriétés telles que " Gauche " ou " Centre " étaient définies au moyen de panoramique (clips mono), balance (clips stéréo) ou panoramique surround. Chaque *potentiomètre* possède une section distincte pour ce réglage :



### *Indicateurs de panoramique pour le bus surround (gauche) et les bus stéréo/classic (droites)*










Les potentiomètres de panoramique et de balance déterminent le mode de distribution du signal vers les canaux du bus de sortie. Il ne s'agit pas d'une condition " soit/soit " : A l'aide du potentiomètre de panoramique, vous pouvez par exemple appliquer 25 pour cent d'un signal mono au canal gauche du bus stéréo et appliquer les 75 pour cent restants au canal droite. Les indicateurs de crête signalent ensuite la distribution. Ceci est particulièrement évident lorsque vous routez un signal vers le bus surround. Lorsque le point représentant l'emplacement du signal est positionné à proximité du centre, plusieurs pourcentages sont distribués aux cinq canaux de bus (voir *page 13-49*).

Mais même sans réglage au moyen de ces potentiomètres, chaque clip audio conserve toujours la propriété mono ou stéréo définie auparavant (au moment de la capture par exemple). Un clip audio stéréo conserve sa distribution gauche-droite pour créer une impression sonore spatiale, tandis qu'un clip mono (sur le bus stéréo) est acheminé de manière égale vers la gauche et vers la droite.

Dans un bus, tous les signaux du même type (par exemple, tous les signaux " gauche ") sont combinés en fonction de leurs pourcentages. Dans *Mappage*, les points définis servent à acheminer ce mixage (appelé aussi parfois sous-mixage ou " suml ") vers une sortie, que ce soit une connexion audio sur le boîtier ou un signal audio imbriqué comme dans le cas du DV ou du SDI.

## Types de bus et Types de piste

Dans la configuration par défaut, les bus de sortie logiques disponibles sont *Classic* (A1 - A4), *Stéréo* et *Surround*. Chaque canal individuel (potentiomètre) du *mélangeur audio* doit être affecté à l'un de ces bus, à moins que vous souhaitiez qu'il conserve la paramètre par défaut (*Stéréo*). Basez votre affectation sur les clips audio actuellement situés sur la *piste de Time-Line* (A1 - A4 groupées, clips stéréo ou mono). La figure ci-dessous donne un aperçu des *Types de bus* et des *Types de piste* appropriés à chaque :

	Name4	Name3	Name2
	 Solo	 Solo	 Solo
Type de bus	Surround 5.1	Stereo	Classic
	 dB 0.0	 dB 0.0	 dB 0.0
			
Type de piste	Mono	Stereo	Classic

Sélectionnez le type de bus approprié au type de piste



Dans la mesure du possible, positionnez les seuls clips audio du même type sur la même *piste* de *Time-Line*. Par exemple, placez tous les clips de musique stéréo sur une *piste* nommée " Musique " et tous les clips mono de sons naturels sur une série de *pistes* dénommées " Nat 1, Nat 2, Nat 3 ", etc. Ceci rendra l'affectation dans *Mappage des sorties* plus claire et moins ambiguë.

**Stéréo**

Ce bus est un bus de sortie à deux canaux avec une distribution gauche-droite utilisée pour les mélanges stéréo typiques. Il est généralement utilisé avec des clips audio stéréo (par défaut).

L'indicateur de crête pour le bus stéréo présente deux barres verticales représentant les canaux gauche et droite.

## Surround 5.1

Ce bus est utilisé pour le son surround 5.1 et possède six canaux : Trois pour le son frontal, deux pour le son arrière et un pour le caisson de graves (basses fréquences).

Type de piste recommandé : Mono (l'audio stéréo est mixé au mono).

L'indicateur de crête présente six barres verticales représentant (de gauche à droite) les canaux gauche, droite, centre, LFE, arrière gauche et arrière droite.

### Classic (A1 - A4)

Quatre *pistes sources audio* (canaux) maximum peuvent être groupées dans un seul clip audio : Quatre canaux mono ou deux jeux de deux canaux stéréo. Le bus de sortie *Classic* est destiné à ce type de clip audio. Lorsqu'il est utilisé avec des *pistes sources* mono, ce paramètre est également approprié à la sortie 1:1 d'un enregistrement à quatre pistes.

Réglez le *type de piste* sur *Classic*. L'indicateur de crête est affiché avec de l'espace pour quatre barres verticales.



Le bus *Classic* est visible seulement si vous avez activé l'option correspondante dans les *Paramètres de l'Editeur Audio*. La section du *Panoramique de clip* n'est pas visible tant que vous n'avez pas activé le routage *Classic*.

Dans *Routage Classic*, assurez-vous que les lignes soient tracées à partir des sous-mixages (subsums) jusqu'aux quatre sorties numériques A1 à A4. Ce n'est qu'à cette condition que vous apercevrez quatre barres de niveau dans le potentiomètre de clip et le potentiomètre de bus *Classic*.

## Bus multiples du même type

Vous pouvez configurer plusieurs bus du même type et aussi combiner différents bus et les acheminer vers les mêmes sorties au moyen du mappage. Ceci est un moyen rapide, par exemple, pour activer ou désactiver des mixages alternatifs.

## Affichage de bus automatique

La présence des bus de sortie sur cet onglet dépend de la configuration du *mélangeur audio*.

Dans la configuration par défaut (avec chaque nouvelle *séquence*), un bus de sortie *stéréo* est seul disponible. Si vous avez besoin de plus de bus stéréo ou d'autres bus, cliquez sur l'onglet *Paramètres*, activez l'option *Bus de sortie logique* et, si nécessaire, activez *Routage Classic* (A1 à A4). Dans la section du *mélangeur* pour les *bus de sortie logiques* (page 13-24), vous pouvez ainsi configurer de nouveaux bus et router les *pistes* jusqu'aux bus existants.

## Les sorties physiques du système

Les sorties physiques disponibles et activées sur le système informatique sont affichées dans *Mappage des sorties* à droite et au-dessus des bus de sortie logiques. En termes physiques, cela signifie que ces sorties possèdent des connecteurs réels pour le raccordement des câbles.

- ♦ Carte son -  
C'est le périphérique principal destiné à contrôler le signal audio. Si plusieurs cartes sont installées dans votre système, vous devez sélectionner une carte ou son pilote ASIO (voir la section sur le "*Pilote ASIO standard*" en page 13-4). Pinnacle Liquid ne permet pas d'exploiter plusieurs cartes son en parallèle.
- ♦ Sorties sur le boîtier de connexion -  
*Edition Pro* (analogique), par exemple, pourrait figurer dans cette liste. Toutes les sorties analogiques (s'il y en a plusieurs) reçoivent le même signal.
- ♦ Sortie imbriquée DV (IEEE 1394) -  
Un seul périphérique DV peut être activé à la fois. Si plusieurs de ces périphériques sont raccordés à votre système, vous devez en sélectionner un de la manière suivante : *Edition > Panneau de configuration > Site > Système > Entrées/Sorties > Sorties Vidéo > 1394*.  
Le *Mappage des sorties* courant s'applique au périphérique sélectionné, quel que soit le port physique de l'ordinateur auquel ce périphérique est connecté.



## Routage Fusion/Exportation

*Mappage des sorties* joue un rôle dans le processus de *fusion* et dans l'exportation de *séquences*.

Les fichiers audio individuels créés par le processus de *fusion* peuvent également être considérés comme une " sortie " : La sortie *Fusion/Exportation* d'un bus de sortie logique présente jusqu'à huit canaux, ce qui se traduit par huit fichiers audio mono maximum lorsque les points sont définis dans la matrice du mappage.



Assurez-vous que l'option *Créer flux audio séparés* est activée dans la boîte de dialogue *Fusion*.

Plusieurs bus sont possibles (par exemple, *Stéréo*, *Stéréo (2)*, *Stéréo (3)*, etc.), ce qui augmente aussi le nombre de sorties *Fusion* possibles - par exemple, si vous routez le signal stéréo vers *Gauche* et *Droite*, *Stéréo (2)* vers *Avant Gauche* et *Avant Droite*, etc.

		Fuse/Export Routing							
		Left	Right	FrontL	FrontR	Center	LFE	RearL	RearR
Stereo	Left	•							
	Right		•						
Stereo (2)	Left			•					
	Right				•				

*Cette configuration se traduit par quatre fichiers audio pour une fusion*

En utilisant le *bus 5.1*, vous pouvez générer jusqu'à cinq fichiers audio mono distincts, même si ne prévoyez pas de créer un mixage surround ou des effets surround. Vous devez toutefois assurer aux *pistes* une affectation unique de sorte que les signaux ne soient pas mixés sur le bus. Cela signifie que le *Panoramique Surround* ne se modifie pas à travers la sortie et que le *Surround Panner* est réglé sur une position différente pour chaque *piste* (le coin supérieur gauche pour le *canal* gauche, par exemple). Sinon, il est impossible d'obtenir une séparation nette des canaux.

Le caisson de graves (LFE) n'est généralement pas pris en compte.



La seule exception concerne l'exportation via le codeur 5.1 : Ce codeur mélange cinq canaux surround dans un signal stéréo spécial. L'effet surround ne fonctionnera pas à moins d'avoir correctement affecté le mappage surround 5.1. Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section intitulée "*Sortie*" en page 13-54.

Les fichiers qui en résultent sont numérotés de gauche à droite : Aux canaux *Gauche* et *Droite* sont affectées les extensions [nom\_fichier]\_1.wav et [nom\_fichier] 2.wav, jusqu'à *Arrière Droite* avec l'extension [nom\_fichier]\_8.wav.

## Présentation du Mappage des sorties

Le tableau ci-dessous récapitule les informations les plus importantes sur le mappage et le mode mono/stéréo. Ces informations ne s'appliquent pas au routage Classic (pour le *Routage Classic*, voir section suivante).

#	Propriétés du clip	Type de piste <i>Mono</i>	Type de piste <i>Stéréo</i>	Bus de sortie logique <i>Stéréo</i>	Bus de sortie logique <i>Surround 5.1</i>
1	Mono (A1 seulement)	x		Panoramique au centre. Niveau de signal d'origine aux sorties L/R (gauche/droite). Pour la sortie mono (un canal),	utilisez le panoramique de piste
2	Idem ci-dessus		x	Conversion en stéréo; signal identique aux sorties L/R	Les deux signaux au panoramique surround par défaut (centre)
3	Mono (A1 - A4) Montage d'effet séparé*	x		Idem #1	Signal mono au panoramique surround par défaut (centre)
4	Idem ci-dessus		x	Idem #2	Les deux signaux au panoramique surround par défaut (centre)
5	C	x		Idem #1; signal aux sorties L/R	Signal mono au panoramique surround par défaut (centre)
6	Idem ci-dessus		x	Sortie sur L (gauche) seulement Réglage de balance	Les deux signaux au panoramique surround par défaut (centre)
7	Stéréo (A1/2)		x	Sortie L/R	Idem ci-dessus
8	Stéréo (A1/2, A3/4) Montage d'effet séparé*		x	Montage séparé ; 1/3 à gauche et 2/4 à droite en sortie	Idem ci-dessus
9	Stéréo (A1/2) ou (A1/2, A3/4) Pistes traitées séparément dans le mélangeur	x		A1 et A2 mixées en mono, ce qui se traduit par une augmentation de niveau ; panoramique au centre (même procédure avec A1/2 A3/4)	Signal mono au panoramique surround par défaut (centre)

\* Les signaux sont routés individuellement jusqu'aux Editeurs d'effets (Insert) et Effets d'envoi (Send FX).

Le mixage de deux canaux mono ou plus peut se traduire par une augmentation de niveau.

## Routage audio A1 à A4 (Routage Classic)



REMARQUE: Le *Routage audio* sous la forme décrite ici a été conservé dans la Version 6.0 (et ultérieure), essentiellement pour maintenir la compatibilité avec des *séquences* plus anciennes (créées sous la Version 5.6x ou antérieure). Lorsque vous éditez de nouvelles *séquences*, utilisez *Mappage des sorties* ( page 13-31; voir section précédente).

Utilisez le *Routage Audio* de l'*Editeur Audio* lors de l'affectation de *pistes sources* sur les *pistes de Time-Line* jusqu'aux *sorties audio numériques* au moyen de sous-mixages (subsums). Vous pouvez ensuite réaliser les affectations aux sorties (*Fusion*) physiques ou virtuelles dans *Mappage des sorties*.

Cliquez sur l'onglet *Routage Classic* dans l'*Editeur Audio*. Si cet onglet n'apparaît pas, activez-le au moyen de l'option appropriée de l'onglet *Paramètres*.

### Pourquoi utiliser le routage audio ?

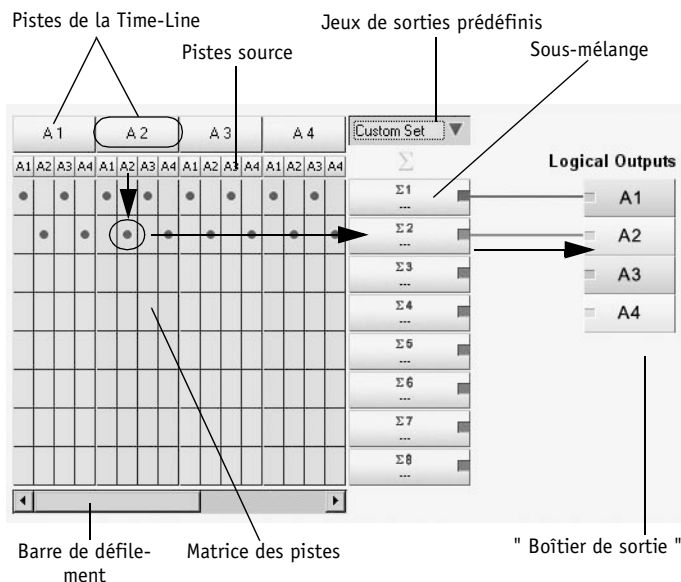
Comme décrit précédemment, Pinnacle Liquid affecte des pistes source stéréo impaires (A1/A3) aux sorties gauches (A1/A3 dans *Routage audio*) et des pistes sources vidéo paires aux sorties droites (A2/A4). Le panoramique sur les pistes mono s'effectue de manière centrale, c'est-à-dire de manière uniforme sur A1/A3 et A2/A4 (voir aussi "*Stéréo et Mono, Panoramique et Balance*" en page 13-9).

Ceci ne peut pas être modifié dans le *Routage audio* : le panoramique d'un clip mono effectué sur la *Time-Line* et sur la droite ne peut pas être appliqué à la sortie gauche au moyen de la fonction *Routage audio*. Le panoramique réel des clips mono se produit dans le "boîtier de sortie" ((A1/2 and/or A3/4). Pour les clips mono, la balance gauche/droite ne peut pas être modifiée dans le routage. Ceci ne s'applique pas aux clips stéréo : vous pouvez les commuter en routage (commutation gauche et droite) car ils n'ont pas d'informations de panoramique, à condition que la *balance* ne leur soit pas appliquée.



Les sorties A1 à A4 sont des sorties numériques. Elles ne sont pas affectées aux sorties physiques réelles tant que ceci n'a pas été effectué dans *Mappage des sorties* (voir section précédente).

## Interprétation du Routeur audio



*Routeur audio (Classic) de l'Éditeur Audio*

- ◆ Les *pistes* de la *Time-Line* sont disposées verticalement les unes à côté des autres (comme dans le *Mélangeur*). Elles représentent la *Time-Line* pivotée de 90 degrés.
- ◆ Quatre *pistes* apparaissent simultanément.
- ◆ Utilisez la barre de défilement pour voir d'autres *pistes*.
- ◆ Chaque piste de la *Time-Line* possède quatre colonnes de piste source (A1 à A4).

La capture d'écran ci-dessus représente la fenêtre de *Routeur audio* d'un routage stéréo classique. La *piste source* A2 (droite) des clips sur la piste de la *Time-Line* "A2" est affectée au sous-mélange Σ2 qui, à son tour, est affecté à la *sortie* A2 (droite). La *piste source* A1 (gauche) est acheminée à la *sortie* A1 (gauche) via le sous-mélange Σ1.



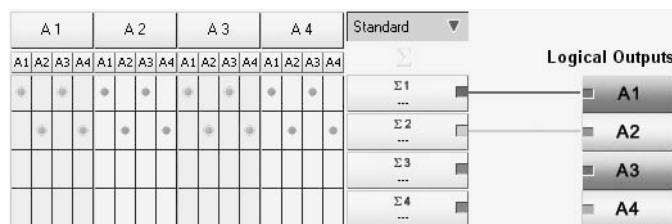
Rappelez-vous que le routage s'applique à tous les clips d'une *piste*. C'est pourquoi il est recommandé de réserver certaines pistes à différents types de clips audio (son ambiant, musique, etc.).

## Jeux de routages prédéfinis

Vous pouvez utiliser un des jeux de routages prédéfinis ou en créer un personnalisé. Les routages prédéfinis sont adaptés à la plupart des applications.

- ♦ *Standard* -

Dans l'exemple ci-dessous, toutes les *pistes source* impaires sont acheminées au canal A1 via le *sous-mélange* 1. Les *pistes source* paires sont acheminées en correspondance (application pour stéréo gauche/droite; les clips mono non panoramiques restent centrés) :



*Routage audio : Jeu standard*

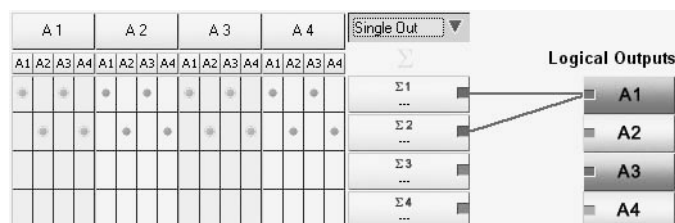
*Sortie directe* : Numérisez les clips audio en mode “stéréo” même si les signaux sont totalement différents afin de créer une séparation “franche” des *pistes*. Vous pouvez toutefois numériser également des *pistes* individuelles monocanal sous forme de clips stéréo gauche ou droite. *Sortie directe* signifie que les signaux traversent le système sans altération.

- ♦ *Sortie unique* -

La fonction *Sortie unique* suivante unifie toutes les *pistes source* sur A1, ce qui transforme le mode stéréo en mode mono monocanal.



Ce réglage entraîne une augmentation du niveau de sortie de 6dB maximum.



*Routage des sorties : Sortie unique*

- ♦ *Jeu Stéréo-Mono* -

Avec le jeu *Stéréo-Mono*, les deux pistes stéréo sont affectées aux deux sorties, ce qui se traduit par un son mono.



Ce réglage entraîne une augmentation du niveau de sortie de 6dB maximum.



*Routage des sorties : Stéréo-Mono*

- ♦ *Multicanaux* - Ce réglage permet une "Sortie directe" à quatre canaux. Les *pistes source audio* 1 à 4 sont acheminées aux sorties logiques A1 à A4, c'est-à-dire entrées = sorties.

## Jeux de routages personnalisés

Pour créer un jeu de routage personnalisé, à partir du menu déroulant, cliquez sur *Personnaliser le jeu*. La différence entre cette fenêtre et celles des jeux définis est que les points dans la matrice peuvent être modifiés (ils apparaissent en plus foncé) différence

Chacun de ces points représente une *piste source*. Pour affecter une *piste source* à l'un des huit *sous-mélanges*, amenez son point sur une autre position de la colonne. Pour cela, cliquez sur la matrice à l'endroit désiré (le point d'intersection entre la rangée *Sous-mélanges* et la colonne *Pistes source*).

Pour supprimer définitivement une *piste source* du *Routage audio*, cliquez directement sur le point, ce qui la fait disparaître.

## Sous-mélanges

Les *sous-mélanges* sont utilisés pour regrouper les *pistes* audio avant la sortie réelle et aider l'utilisateur à conserver une vision claire de l'ensemble. Les *sous-mélanges* peuvent être nommés individuellement.

- ♦ Pour cela, double-cliquez dans la case sous le symbole  $\Sigma$ . Dans le champ qui apparaît, entrez un nom et confirmez par ENTRÉE.

## Routage de sous-mélanges vers les sorties

Vous pouvez des *sous-mélanges* à une ou plusieurs sorties.

- ♦ Pour cela, cliquez sur l'une des petites cases sur le côté droit de la boîte *Sous-mélanges* et amenez le pointeur de la souris sur la sortie requise. La couleur de la ligne qui apparaît correspond à la sortie sélectionnée.
- ♦ Pour supprimer une liaison, cliquez sur la ligne correspondante.

## Paramètres de l'Editeur Audio

Sur cet onglet, vous pouvez déterminer la fonctionnalité du *mélangeur audio*. Pour l'essentiel, ceci est obtenu en activant ou en désactivant les sections du *mélangeur*, tels que *Bus de sortie logiques* ou potentiomètres. Dans son état par défaut, le mélangeur ne possède que les sections *Mute/Solo*, *Track Panner* et *Potentiomètre de clip*. Dans un but de clarté, n'activez les autres sections que si vous en avez réellement besoin.

## Utilisation des Effets d'insert, des Effets d'envoi et des Bus d'envoi

Vous pouvez également éditer des effets audio à l'aide de l'*Editeur Audio*.

**Le concept** *page 13-42*

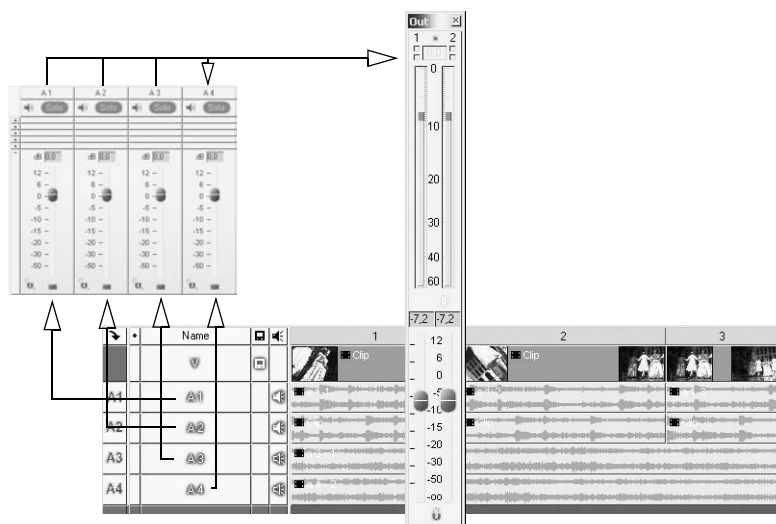
**Effets d'insert** *page 13-43*

**Effets d'envoi** *page 13-44*

## Le concept

Le concept des mélangeurs audio physiques vous est probablement familier : Tous possèdent au moins un égaliseur trois bandes avec des connexions d'effets d'envoi et d'effets retour et les potentiomètres associés. Les modèles haut de gamme offrent quant à eux beaucoup plus d'options. Au-delà de régler le niveau de volume de panoramique/balance, le Pinnacle Liquid *mélangeur audio* peut également intégrer des effets audio. Dans ce contexte, nous faisons une distinction entre les *Effets d'insert* et les *Effets d'envoi*. La seule différence est dans leur application; il s'agit réellement des mêmes effets plugin compatibles VST ("Pinnacle Liquid *Effets audio plugin (VST)*" en page 13-78).

Chaque potentiomètre (que vous pouvez également appeler "canal") représente un pourcentage de toute la *Time-Line* audio pour votre *séquence*. Tous les clips audio d'une *piste de Time-Line* donnée sont routés via les potentiomètres concernés, comme illustré ici de manière très simplifiée :



*Un potentiomètre par piste : Tous les clips audio stéréo sur A2 sont édités via le potentiomètre A2*

Dans cette configuration simplifiée, le *mélangeur audio* est configuré uniquement pour le réglage du volume. Des effets d'insert seront ajoutés dans la section suivante.



## Effets d'insert

Les effets d'insert sont directement insérés dans le chemin du signal d'un potentiomètre ou canal. Tous les signaux de ce canal traversent l'Editeur d'effets (ou les Editeurs d'effets) mais chacun d'eux est traité séparément dans l'effet.

L'insertion de ces effets exige que la section *Effets d'insert/envoi* du potentiomètre soit développée (voir à gauche). Deux emplacements d'effets sont présents dans la configuration par défaut. Le nombre d'emplacements augmente automatiquement lorsque vous insérez des effets supplémentaires.

Si aucune section *Effets d'insert/envoi* n'est encore visible, ouvrez l'onglet *Paramètres de l'Editeur Audio* et sélectionnez l'option appropriée.

- 1 Cliquez sur la ligne pointillée pour ouvrir le menu et sélectionnez l'un des effets audio disponibles. Les effets fournis avec Pinnacle Liquid sont décrits à partir de la *page 13-78*.
- 2 *Montage* -  
Cliquez sur l'icône "e" pour ouvrir l'Editeur d'effets.
- 3 *Dérivation* -  
Cochez la case pour supprimer temporairement l'effet du chemin de signal. Ceci est utile pour comparer les états "édité" et "non édité".
- 4 Le trait coloré de l'effet apparaît au-dessus du nom de la *piste de Time-Line* affectée au potentiomètre. Cliquez bouton droit pour lancer les Editeurs d'effets d'ici.
- 5 Si nécessaire, insérez des effets supplémentaires.

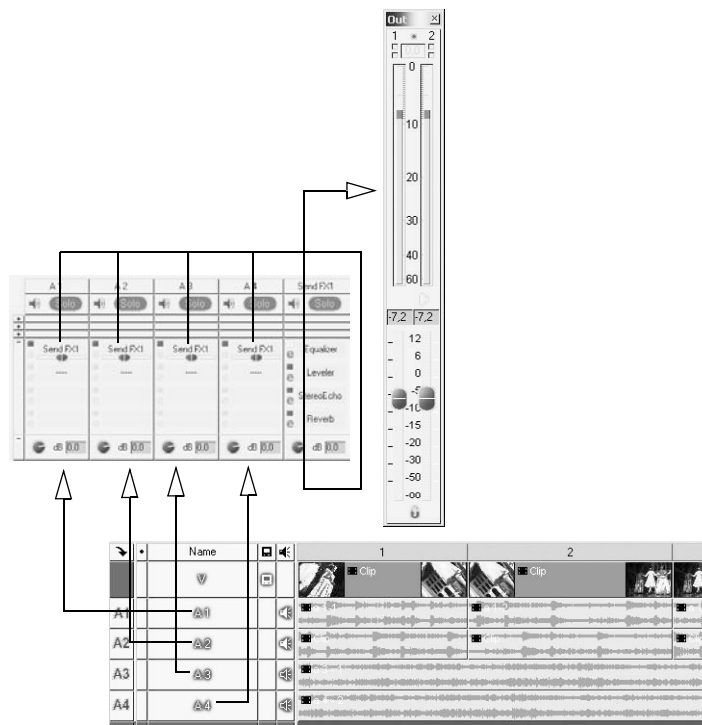
Notez ce qui suit :

- ♦ L'ordre dans lequel les effets sont traités est de bas en haut.
- ♦ A partir du menu Emplacement d'insertion, vous pouvez modifier l'ordre des effets, renommer et copier des effets individuellement et les placer à un autre endroit (clip, chutier).
- ♦ Les effets stéréo tel que *StereoSpread* (Stéréo étendu) exigent une entrée stéréo. En d'autres termes, le signal audio édité dans le *potentiomètre* particulier doit provenir d'un clip stéréo (*Type de piste Stéréo*). Ou, en le considérant d'une autre façon, les canaux stéréo exigent des plugins d'effets stéréo. Par ailleurs, vous pouvez insérer des effets stéréo dans des canaux mono, mais la sortie sera mono.
- ♦ Le nombre maximum d'effets par canal est de 16.



## Effets d'envoi

Vous pouvez utiliser des effets d'envoi pour regrouper des canaux multiples et les router vers les mêmes effets. Le signal édité est envoyé du bus d'envoi vers un bus de sortie où il peut être mixé avec le signal de sortie.



*Les canaux A1 à A4 sont dirigés sur le bus d'envoi Send FX1, édité ici avec des effets et mixé avec le signal de sortie via un bus de sortie (non représenté).*

L'avantage de cette méthode est que le même effet (ou la même combinaison d'effets) n'a pas à être configuré(e) individuellement pour chaque canal. De plus, et à la différence des effets d'insert, le signal édité (en terminologie audio "wet" ou traité) est mixé avec le signal original ("dry" ou brut). Voici son principe de fonctionnement :

- 1 Le bus d'envoi est automatiquement inséré dans le *mélangeur* dès qu'au moins un *effet d'envoi* est activé sur l'un des *potentiomètres* standard (option *Nouveau bus d'envoi* sur page 13-24).

- 2 Cliquez sur la section Effets d'insert/envoi. Dans la liste des effets disponibles, sélectionnez ceux qui conviennent (comme la combinaison connue *Egaliseur* et *Réverbération* représentée sur cette figure).

De même, dans le bus d'envoi, les effets d'insert sont traités de bas en haut.

Si les deux emplacements fournis avec la configuration par défaut ne vous suffisent pas, vous pouvez en configurer d'autres sur l'onglet *Paramètres de l'Editeur Audio*.



- 3 Redirigez maintenant les signaux à partir des canaux correspondants sur le bus d'envoi *Send FX1* que vous venez de configurer. Dans la section Effets d'insert/envoi, sélectionner la branche aboutissant au bus *Send FX1* au lieu d'un effet d'insert.

Ce bus apparaît alors de cette manière.



Le commutateur de *dérivation* pour la branche du signal est activé mais l'icône "e" pour "édition" ne l'est pas. Ceci s'explique par le fait que les effets sont dirigés sur le potentiomètre du bus d'envoi.

- 4 Le petit curseur détermine le pourcentage du signal qui est détourné vers le bus d'envoi. Déplacez ce curseur tout à fait à droite pour 100 pour cent et tout à fait à gauche pour 0 pour cent. Le signal restant, plus ou moins statique, peut être dirigé sur d'autres bus d'envoi ou édité avec d'autres effets d'insert.
- 5 Si nécessaire, réglez le *Niveau de sortie* du bus d'envoi à l'aide du potentiomètre situé au-dessus de la section d'effet.
- 6 Comme tout autre canal, le bus d'envoi doit être affecté à un bus de sortie logique (voir "*Mappage des sorties : Affectation de signaux*" en page 13-31).

## Options supplémentaires

- ♦ Bus d'envoi multiples par canal -  
Les canaux du mélangeur ne se limitent pas à un bus d'envoi.
- ♦ Combinaison d'effets d'envoi et d'effets d'insert -  
Il n'est pas nécessaire ici de respecter un ordre particulier.

## Son surround 5.1

Un système de son surround vous place directement au centre de l'action car, à la différence des systèmes stéréo dotés de deux haut-parleurs, vous profitez d'un son diffusé par six haut-parleurs : Trois à l'avant, deux à l'arrière et un pour les basses fréquences, lequel peut même être placé sous le canapé, puisque l'oreille humaine est incapable de situer les tonalités graves. Le terme de " Surround 5.1 " désigne l'ensemble constitué de cinq haut-parleurs et d'un caisson de graves (le subwoofer).

Pinnacle Liquid vous permet de produire vos propres mixages de son surround 5.1. La section qui suit vous explique comment.

**Prescriptions techniques** *page 13-46*

**Le concept du surround 5.1** *page 13-47*

**Clips stéréo ou mono ?** *page 13-48*

**Préparation de la Time-Line** *page 13-48*

**Configuration du mélangeur** *page 13-49*

**Lignes Surround sur la Time-Line** *page 13-52*

**Sortie** *page 13-54*

→ **Codeur Surround 5.1** *page 13-54*

## Prescriptions techniques

Pour pouvoir apprécier parfaitement la qualité de reproduction d'un son surround 5.1, vous devez être équipé des matériels suivants

- ♦ Une carte son compatible avec la technologie du surround et au moins deux mais de préférence six sorties audio ou plus.
- ♦ Des haut-parleurs appropriés et, le cas échéant, un amplificateur capable de traiter les signaux.

Cet équipement minimum vous permettra de bénéficier d'un son surround sur votre poste de travail informatique.

- ♦ Un lecteur DVD et/ou un amplificateur surround (compatible ProLogic2) et des haut-parleurs si vous créez des DVD ou d'autres médias avec le son surround 5.1.



L'équipement audio de votre ordinateur doit être compatible avec le pilote ASIO standard ! Si vous achetez une nouvelle carte son pour vos projets de son surround, qu'elle soit interne ou externe (USB), vérifiez au moins qu'elle est compatible ASIO 2.0. ASIO est un pilote professionnel standard. Voir aussi "Pilote ASIO standard" en page 13-4.

Et, évidemment, vous devez disposer d'un équipement de son adéquat. Si vous avez déjà dans l'idée de créer un mixage surround pendant que vous filmez, vous devez penser à enregistrer un grand nombre de sons ambiants supplémentaires. Il est également utile de disposer d'une bibliothèque de bruits de fond, comme ceux que proposent un grand nombre de fournisseurs.

### Le concept du Surround 5.1

Des systèmes surround existants, le 5.1 est le plus répandu. On le trouve sous différentes marques, notamment AC-3, Dolby Digital, DTS et MPEG2 Multicanaux.

Les six canaux 5.1 sont généralement paramétrés comme suit :

- ♦ Centre -  
Ce canal est principalement utilisé pour l'écoute de dialogues de personnages visiblement actifs ou pour des sons qui définissent ou explicitent l'image.
- ♦ Canaux Stéréo et Surround :  
Gauche (L), Droite (R), Arrière Gauche ou Surround Gauche (LS) et Arrière Droite ou Surround Droite (RS) -  
Pour les sons, les effets sonores et la musique.
- ♦ LFE (subwoofer) -  
Le LFE (*Emetteur basses Fréquences* ou *Enrichissement* ou *Effets*) est responsable des tonalités graves. Etant donné que l'oreille humaine est incapable de localiser les basses fréquences, le haut-parleur correspondant est facile à positionner.

L'idéal pour l'auditeur est de s'asseoir au centre de cette configuration :



*Installation des haut-parleurs pour le son surround*

L'effet surround est créé en distribuant intelligemment les événements sonores sur les cinq canaux surround. Exemple : Vos images vidéo sont celles vues par un personnage conduisant une voiture décapotable sur l'autoroute. Le conducteur est soudainement dépassé par un motard costumé en Hell's Angel pilotant une Harley Davidson sans silencieux. Le bruit de moteur tonitruant doit d'abord être entendu complètement à partir des canaux arrières pour se décaler progressivement vers les canaux avant gauche et droite en parfaite harmonie avec les événements vidéo. Lorsque la moto est à la hauteur du véhicule, le summum du son doit être clairement perçu sur la gauche (à condition que le motard passe réellement sur la gauche).

## Clips mono ou stéréo ?

Dans la configuration par défaut, le *Surround Panner* de Pinnacle Liquid est réglé pour des signaux mono. C'est pourquoi vous devez toujours utiliser des clips audio mono dans le cas d'un mixage surround. Les clips stéréo sont réduits à un signal mono avant d'être dirigés vers le *Surround Panner*.

Pour cette raison, assurez-vous que vous avez déjà numérisé (capturé) des clips mono dans l'*Outil de dérushing*. Sinon, ouvrez le menu contextuel du clip (*Time-Line*) et sélectionnez *Séparer le(s) clip(s)* pour scinder les clips stéréo en clips mono. L'autre possibilité consiste à ouvrir la boîte *Propriétés* du clip, où vous pouvez changer le *Mode Audio* de stéréo à mono et inversement (vous pouvez aussi appliquer cette méthode à plusieurs clips simultanément).

## Préparation de la Time-Line

Pour obtenir le meilleur mixage surround possible, réservez les *pistes* de la *Time-Line* à vos clips audio :

- ◆ Réservez une de chaque pour L, R, RS, LS et Centre, soit au total cinq *pistes*.
- ◆ LFE -

Il n'est pas nécessaire de configurer une *piste* distincte pour le LFE. Généralement, la partie des graves des autres signaux est acheminée au canal LFE qui n'a pas à être affecté à un emplacement réel dans l'espace.

Attribuez des noms appropriés aux *pistes*, de préférence conformément à la convention du 5.1 (*Gauche, Droite*, etc.). Cette méthode facilite leur affectation dans le *mélangeur audio*. Activez *Lecture Audio* (icône du haut-parleur dans l'*En-tête des pistes*) pour chacune de ces *pistes*; sinon, elles n'auraient pas de *potentiomètre* dans le *mélangeur*.



Le panoramique surround est spécifique à la *piste*; autrement dit, il n'est pas défini pour chaque clip pris individuellement. Par conséquent, notez que lorsque vous déplacez un clip, le panoramique surround ne se déplace pas avec lui ! C'est pourquoi nous vous conseillons vivement d'exécuter la post-production audio à l'issue de toutes les autres opérations.



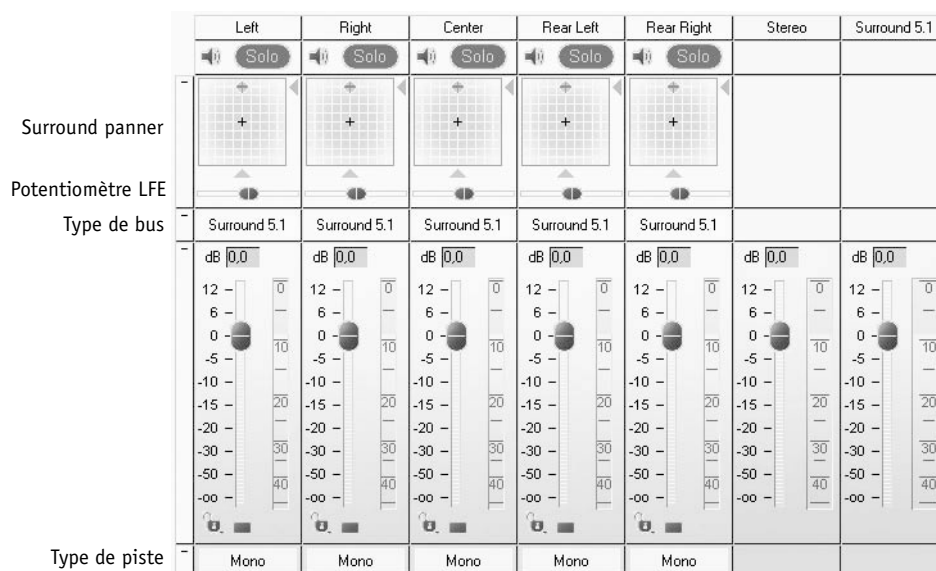
La préparation de la *Time-Line* décrite ici n'est qu'une configuration de base. Vous pouvez naturellement réserver aussi davantage de *pistes* au mixage et incorporer des bus d'envoi au niveau du mixage surround.

Vous pourriez également organiser vos *pistes* par caractéristiques sonores : Musique, voix, sons naturels et sons ambiants, effets de sons spéciaux, etc.

## Configuration du mélangeur pour un mixage surround

Ouvrez l'Éditeur Audio. Si vous avez déjà configuré les *pistes de Time-Line* comme indiqué précédemment et activé *Lecture Audio* pour chacune d'elles, vous devriez voir au moins cinq *potentiomètre*.

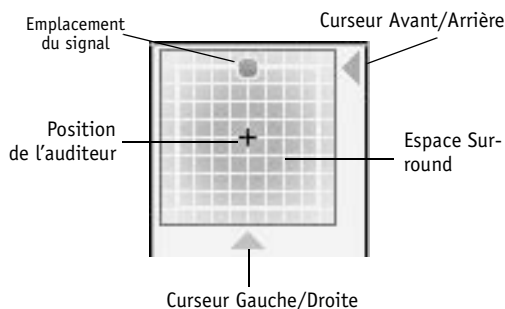
Ouvrez la section *Routage de piste*. Pour chaque potentiomètre, sélectionnez *Surround 5.1* sur la ligne du haut comme type de bus puis sélectionnez *Mono* sur la ligne du bas comme type de piste. Votre *mélangeur* devrait maintenant ressembler à ceci :



Mélangeur audio préparé pour un mixage surround

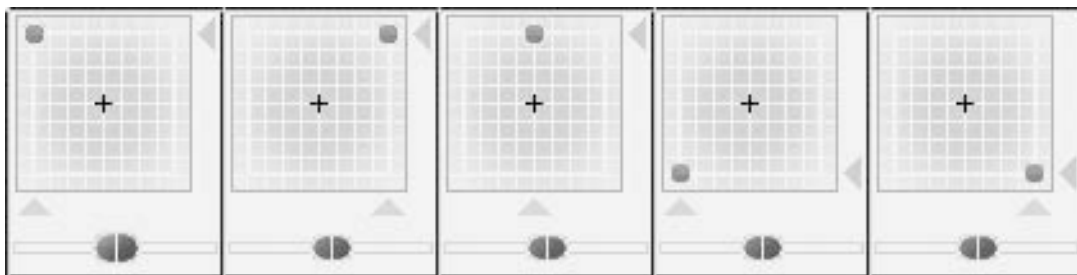
Le potentiomètre du bus surround 5.1 avec son indicateur de niveau pour les six canaux surround apparaît à droite

Examinons de plus près le *Surround Panner* :



- ◆ L'auditeur est assis au centre de l'espace surround.
- ◆ Le point gris indique l'endroit précis dans l'espace vers lequel le son semble converger. Dans la configuration par défaut, il s'agit de la position centrale située exactement en face de l'auditeur, ce qui est évident puisque c'est l'emplacement du haut-parleur central.  
Vous pouvez positionner ce point dans l'espace surround à l'aide de la souris.
- ◆ Les deux curseurs triangulaires servent à déplacer la position du signal sur une ligne droite, de gauche à droite et de haut en bas.

Les figures ci-dessous représentent le point gris respectivement sur les positions gauche, droite, centre, arrière gauche et arrière droite :



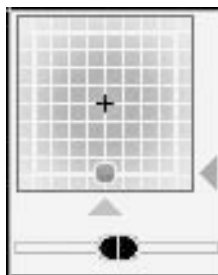
*Gauche, droite, centre, arrière gauche et arrière droite*

La signification est la suivante :

Le bus surround achemine l'intégralité du signal audio vers le canal du mélangeur particulier jusqu'au canal de bus surround spécifique. Pour l'auditeur, tous les sons semblent provenir d'un haut-parleur (à condition que les autres canaux soient mis en sourdine).



Lorsque le point gris n'est pas situé sur l'une de ces positions extrêmes, le signal est distribué sur deux canaux surround ou plus. Dans la figure ci-dessous, l'emplacement du signal est centré précisément derrière l'auditeur. Autrement dit, des pourcentages égaux du signal proviennent des canaux arrière gauche et arrière droite et des deux haut-parleurs surround correspondants.



*Le son est situé précisément derrière l'auditeur*

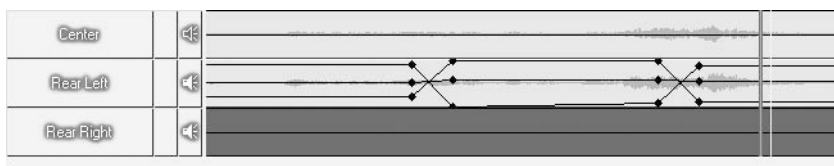
Le principe jusqu'à présent : Pour chaque canal, vous déterminez sur quels haut-parleurs le signal sera envoyé, que ce soit entièrement ou selon un pourcentage défini. L'impression surround est produite par le mixage de tous les canaux au niveau de l'oreille de l'auditeur.

### **Potentiomètre LFE**

Le canal LFE commande le caisson de graves, qui est le haut-parleur des graves de l'équipement surround. Dans la configuration par défaut, ce potentiomètre est centré à 50 pour cent. La position la plus à gauche représente 0 pour cent et celle la plus à droite 100 pour cent. Le potentiomètre vous permet de déterminer le pourcentage du signal qui sera envoyé sur le canal LFE.

## Lignes Surround sur la Time-Line

Lorsque vous modifiez la position surround d'un canal ou signal, des changements s'opèrent également sur la *Time-Line*. Trois rubberbands surround apparaissent sur la *piste* - notez que ceci se passe sur toute la *piste*, car le panoramique surround est spécifique à la piste et non au clip.



*Rubberbands surround*

La position surround est déterminée par deux lignes :

- ◆ Une ligne représente le déplacement le long de l'axe des X (gauche/droite) et l'autre le long de l'axe des Y (avant/arrière).
- ◆ La troisième ligne n'apparaît pas tant vous n'ouvrez pas le menu contextuel de la *Colonne Lecture Audio* (sur la figure ci-dessus, la colonne avec l'icône du *haut-parleur*) et que vous n'activez pas l'affichage de la *Ligne LFE*. Cette ligne représente l'enrichissement des graves du signal, c'est-à-dire la composante acheminée au subwoofer.

Lorsque vous modifiez la position surround ou le *potentiomètre LFE*, des *Images de référence* sont insérées à la position de la *règle de lecture*.

Exception : Il n'y a jusqu'à présent pas d'*Images de référence* et la *règle de lecture* est placée au tout début de la *Time-Line*. Dans ce cas, les lignes sont simplement déplacées horizontalement vers le haut et vers le bas.

## Conseils sur le mixage Surround

### Son surround statique

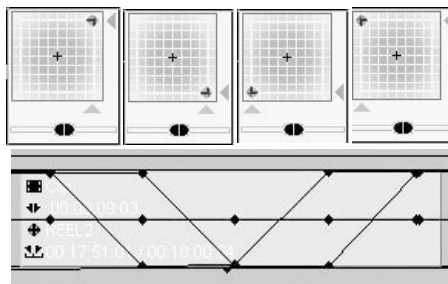
Si vous souhaitez maintenir une composition surround spécifique sur toute la durée d'une *séquence*, commencez par la créer au début de la *Time-Line*. Puis répétez les réglages à la fin de la *séquence piste* par *piste*. Les rubberbands surround doivent se dérouler horizontalement sur toute la longueur de la séquence.

### Son surround dynamique

La réelle fascination offerte par un son surround provient de toute évidence de la dynamique des changements des événements sonores. Toutefois, c'est là aussi que tout se complique, surtout si vous souhaitez synchroniser le son et l'image. Voici un exemple simple pour expliquer comment il fonctionne :

- 1 Sélectionnez un clip d'environ dix secondes avec un événement sonore distinct et placez-le sur une *piste* configurée pour le panoramique surround.

- 2 Nous voulons que le signal tourne autour de l'auditeur. Placez la *règle de lecture* au début du clip.
- 3 Commencez par déplacer le point gris (la position surround) dans le *Surround Panner* de la *piste* jusqu'au coin *Gauche* (L).
- 4 Déplacez chaque fois la *règle de lecture* sur le clip et sur une même distance puis placez à son tour le point dans chaque coin, comme l'illustre la figure ci-dessous :



L'effet de ces actions sur la *Time-Line* est illustré en bas.

- 5 Lancez la lecture du clip. Vous devez normalement voir le point se déplacer dans le *Surround Panner* mais aussi entendre l'effet ainsi créé.

## Distribution des sons aux canaux

- ♦ **Commentaire et dialogue -**  
Les mots prononcés par les acteurs face à la caméra ainsi que le commentaire hors caméra (voix de commentaire) doivent être dirigés sur le canal central. Cette disposition garantit à tous les auditeurs, même ceux qui ne sont pas assis au centre optimum, de pouvoir localiser ces événements sonores avec précision. La distribution du son vers la gauche et la droite déplace cette impression vers la droite ou la gauche en fonction de la position de l'auditeur.
- ♦ **Son et musique stéréo -**  
Le haut-parleur central, qui assume une grande partie de la composante centrale d'un mixage stéréo normal, peut rendre l'impression stéréo quelque peu " étroite ". Vous pouvez " étendre " légèrement le signal stéréo en appliquant des effets tel que l'*StereoSpreader*.
- ♦ **Bruit naturel et bruit ambiant -**  
Ces sons doivent généralement atteindre l'auditeur de tous les côtés et sont par conséquent produits en stéréo de la gauche et de l'arrière gauche, et de la droite et arrière droite. La sortie d'un pourcentage plus important du signal sur les haut-parleurs arrières augmente la " distance de perception " de l'auditeur des événements sonores des canaux avants.
- ♦ **Effets sonores -**  
Les effets sonores mono sont distribués de manière égale au canal du centre et aux canaux arrières de sorte que l'auditeur les entende de tous les côtés. L'exception à cette règle est spécifique à l'image et pour les effets dynamiques qui doivent être spécialement localisés.

## Configurations de la Time-Line et du mélangeur pour son surround

D'autres méthodes sont disponibles en plus de celles décrites précédemment dans lesquelles une *piste de Time-Line* est réservée à chaque canal 5.1 :

- ◆ Pistes pour événements sonores -  
Par cette méthode, vous concevez une configuration de la *Time-Line* basée sur des catégories de sons tels que voix, dialogue à l'écran, musique 1, musique 2, bruit, effets, etc. Ces catégories sont ensuite "panoramiques" (c'est-à-dire distribuées aux canaux 5.1) suivant un schéma plus ou moins défini.
- ◆ Utilisation des bus d'envoi 5.1 -  
Par cette méthode, vous configurez jusqu'à cinq ou six bus d'envoi, un par canal 5.1. Dans le cas de mixages complexes, elle vous évite d'avoir à effectuer des affectations importantes de canaux surround et, éventuellement, d'effets sonores.

## Sortie

Le bus de sortie logique 5.1 avec ses six canaux peut être trouvé sur l'onglet *Mappage des sorties*. En supposant que vous disposez de l'équipement nécessaire, chacun de ces canaux est affecté à une sortie physique. Cochez ici pour déterminer si l'affectation par défaut correspond aux caractéristiques de port de votre équipement, c'est-à-dire si les canaux numériques sont également envoyés sur les haut-parleurs appropriés.

Vous pouvez supprimer et définir des points dans la matrice en cliquant simplement sur les champs appropriés.

## Codeur surround 5.1 (Matrix Surround)

Pinnacle Liquid prend en charge le codage 5.1 du son surround. C'est un système qui intègre le son surround à un signal stéréo à deux canaux. Il vous permet également de reproduire le son sur un équipement stéréo traditionnel (ou TV stéréo) avec seulement deux haut-parleurs.

Vous devez disposer d'un décodeur approprié pour donner l'impression d'un son spatial issu du signal stéréo. La plupart des lecteurs DVD et amplificateurs surround récents sont capables de le réaliser.

Deux méthodes existent pour générer des fichiers stéréo codé 5.1 :

- ◆ Boîte de dialogue *Exporter la séquence* -  
Sélectionnez *Codeur 5.1 PCM 16 Bit 48 000 Hz* comme format d'exportation audio.
- ◆ *Export DVD/SVCD* -  
L'onglet *Destination* présente une option *Matrix Surround* qui active le remixage 5-à-2. Vous devez de préférence combiner cette option avec audio AC3.



Néanmoins, le son surround optimum requiert un mixage qui utilise le *Bus surround 5.1*. La raison est que, sur le plan technique, le codeur 5.1 suit le bus 5.1 sur le chemin du signal audio mais présente une affectation de canaux fixe.

Un mixage stéréo simple peut également être codé comme un signal 5.1. Bien que le décodeur distribue ensuite le signal à cinq haut-parleurs (plus le subwoofer), ceci ne produit qu'une sorte de "pseudo surround".

### Fonctions spéciales

Cette section décrit un certain nombre de fonctions audio spéciales :

**Fondu enchaîné audio** *page 13-56*

**Fondu à l'ouverture/fermeture avec la souris** *page 13-57*

**Modification globale du volume et du panoramique** *page 13-58*

**Ajouter un fondu enchaîné** *page 13-60*

**Automatisation du mixage audio (mixage audio direct)** *page 13-61*

**Potentiomètre audio (matériel) externe** *page 13-63*

**Voix-off** *page 13-65*

**Propriétés Audio** *page 13-68*

**Niveau de référence (Créer un clip Signaux)** *page 6-64*

## Fondu enchaîné (Cross Fade)

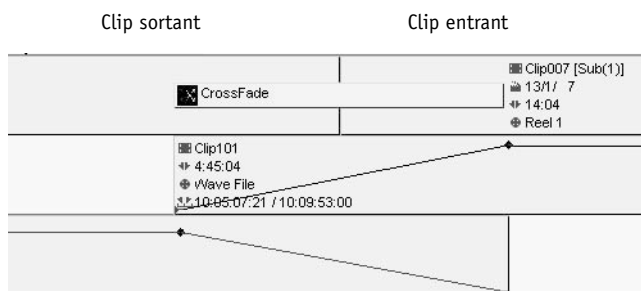


Le *fondu enchaîné audio* (Cross Fade) provoque simultanément le fondu à la fermeture du clip sortant et le fondu à l'ouverture du clip entrant. Les ouvertures/fermetures en fondu sont toujours linéaires.

- ♦ *Fondu enchaîné* peut être trouvé dans la fenêtre *Projet* sur l'onglet *Bibliothèque* > *Realtime Transition FX* > *Audio*. Insérez le fondu sur une transition ou au début (ou à la fin) d'un clip audio.

La capture d'écran ci-dessous illustre comment les points d'entrée et de sortie de deux clips audio liés par un *fondu enchaîné* sont légèrement décalés au début et à la fin de cet effet de fondu enchaîné. N'oubliez pas de laisser un peu de marge ( *page 9-39*) pour les fondus enchaînés audio et vidéo.

Un *fondu enchaîné audio* peut également être inséré au début ou à la fin d'un clip (c'est-à-dire pas comme une transition) et comme un fondu à l'ouverture/fermeture.



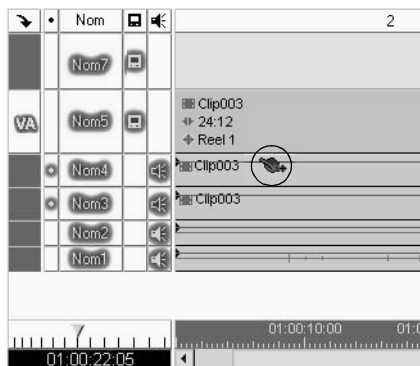
*Fondu enchaîné audio avec lignes d'effet et de volume*



Le niveau audio au début et à la fin du *fondu enchaîné audio* correspond au niveau du clip concerné.

## Fondu à l'ouverture/fermeture avec la souris

Cette fonction facilite la création de fondus audio à l'ouverture/fermeture. L'Éditeur Audio doit être ouvert et les *lignes de volume* doivent être visibles. Assurez-vous que vous êtes en *mode Edition* ( page 9-58).



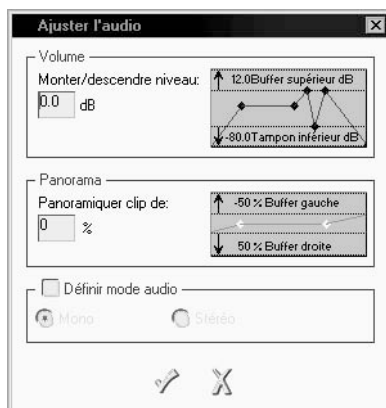
*Fondu à l'ouverture/fermeture avec la souris*

- ♦ Création d'un fondu à l'ouverture : déplacez le pointeur de la souris au début d'un clip audio à proximité de la ligne de volume et maintenez la touche CTRL enfoncée. Le symbole d'une ligne de volume ascendante apparaît au voisinage du pointeur de la souris. Le fondu à l'ouverture s'étire du début du clip jusqu'à l'endroit où vous cliquez.
- ♦ Création d'un fondu à la fermeture : le pointeur de la souris est positionné à la fin d'un clip. Dans le cas contraire, créez ce fondu à la fermeture de manière analogue au fondu à l'ouverture.

## Modification globale du volume et du panoramique (Fonction Régler l'audio)

L'option *Régler l'audio* vous permet d'augmenter ou de diminuer le volume d'un ou de plusieurs clips audio. Chaque *image de référence* prise individuellement est modifiée selon la valeur indiquée. En outre, le *Panoramique* peut être globalement modifié.

- 1 Ouvrez l'*Éditeur Audio*.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs clips.
- 3 Cliquez (bouton droit) sur l'un des objets sélectionnés et activez la fonction *Régler l'audio* à partir du menu contextuel. (L'*Éditeur Audio* doit être ouvert pour que cette rubrique de menu soit visible.)
- 4 La boîte de dialogue suivante apparaît :



*Régler l'audio*

### Volume global

L'exemple (dans la boîte de dialogue) de droite illustre l'effet d'une augmentation ou d'une diminution du niveau sans écrasement de la *ligne du volume* ou du *panoramique*. "Tampon supérieur 15 dB" signifie par exemple que vous pouvez entrer 15 dB dans le champ de saisie de gauche. Si vous entrez une valeur supérieure, les crêtes des lignes du volume/panoramique ne seront néanmoins qu'augmentées (ou diminuées) de la valeur maximale techniquement admissible; les courbes sont "aplaties" à ces positions.

Pour diminuer la valeur, entrez un moins en face de cette valeur.



Quelques remarques à prendre en compte :

- ♦ La valeur maximale/minimale est définie par les *images de référence* avec la valeur la plus haute/basse dans un clip sélectionné.
- ♦ Des niveaux de moins l'infini demeurent inchangés même si leur valeur descend au-delà du maximum (sinon, les ouvertures et fermetures en fondu risquent d'être perdues).
- ♦ Dans le cas de modifications globales, les valeurs maximales/minimales des lignes de volume peuvent atteindre les valeurs extrêmes indiquées plus rapidement que les valeurs des autres *images de référence*. Ceci peut entraîner l'aplatissement des courbes de volume en raison de l'augmentation ou de la diminution globale.

### **Panoramique global**

Indique de nouveau un niveau maximum pour un panoramique complètement à droite (50%), complètement à gauche (-50%) ou quelque part entre les deux. 0% indique une position centrale.

### **Définir mode audio**

Vous avez encore la possibilité ici de marquer le mode d'un ou de plusieurs clips comme étant "mono" ou "stéréo". Attention : ce n'est pas une indication d'état, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas affirmer que ces clips sont stéréo ou mono. Si vous n'avez aucune certitude, ouvrez la fenêtre *Propriétés du clip* à partir du menu contextuel correspondant.

## Fondu automatique

Cette fonction automatise l'insertion de *fondus enchaînés audio* et de *fondus enchaînés vidéo*. Pour cela, procédez comme suit :

- 1 Positionnez la *règle de lecture* près du point de montage. Assurez-vous que la *piste de la Time-Line* correspondante est activée. Si plusieurs points de montage se superposent à cet endroit, vous pouvez insérer plusieurs *fondus* simultanément (si les *pistes* sont actives).



- 2 Vous avez maintenant deux possibilités : *Ajouter un fondu enchaîné* avec ou sans option ( *page 13-61*). Cliquez sur l'icône dans la barre d'outils de la *Time-Line* et sélectionnez *Ajouter un fondu enchaîné* avec option, c'est-à-dire que la position et la durée du fondu peuvent être définies dans une boîte de dialogue. La boîte suivante apparaît à l'écran :



*Ajouter un fondu enchaîné/fondu enchaîné automatique*

- 3 Modifiez si nécessaire la durée de fondu enchaîné spécifiée. Celle par défaut est de une seconde. Continuez avec la sélection de la position au point de montage :
  - ♦ commençant au point de montage (fondu à l'ouverture)
  - ♦ centré sur le point de montage (fondu enchaîné vidéo)
  - ♦ se terminant au point de montage (fondu à la fermeture)
- 4 Vous pouvez également valider une fonction automatiquement en adaptant le fondu enchaîné à la marge de fondu disponible.
  - ♦ *Ajouter à toutes les pistes actives dans la plage marquée* - Cette option facilite la répartition des *fondus enchaînés audio* et *vidéo* sur une zone étendue, même sur la séquence entière. Il suffit de poser un point d'entrée et un point de sortie pour définir la plage horizontale, puis d'activer ou de désactiver les pistes pour la sélection verticale. Remarque : les *fondus enchaînés audio* et *vidéo* ne peuvent être placés que sur des pistes actives. Le point d'entrée et le point de sortie doivent être placés une image avant et après le premier et le dernier clip de la plage si vous souhaitez effectuer une ouverture en fondu ou une fermeture en fondu.
- 5 Cliquez sur OK (présence de coche) pour insérer le fondu enchaîné au point de montage.

## Sans option



Si vous voulez poursuivre votre montage en utilisant les réglages effectués, cliquez sur *Fondu un fondu enchaîné automatique* sans option pour insérer un fondu avec les derniers paramètres définis au point de montage sans autre indication par le système.



Si un point de montage vidéo est placé sur le point de montage d'une *piste* active, un *fondu enchaîné vidéo* est inséré; si un point de montage audio est placé sur le point de montage d'une piste active, un fondu enchaîné audio est inséré. Les combinaisons sont possibles.

## Automatisation du mixage audio

Dans l'*Editeur Audio*, Pinnacle Liquid vous permet de mixer un ou plusieurs canaux en direct et, en plus du volume, le panoramique, y compris le panoramique surround. En associant des potentiomètres, vous pouvez éditer plusieurs *pistes* ou canaux simultanément.

Commencez par activer la fonction *Automatisation du mixage audio* des *pistes* à mixer en cliquant sur la case située sous le *potentiomètre*. Voir aussi "Mélangeur audio" en page 13-19.

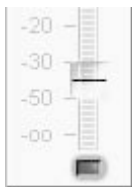
La case en bas de chaque *potentiomètre* s'illumine en rouge pour indiquer que la *piste* a été activée. Cette sélection est prioritaire sur l'activation ou la désactivation des *pistes* sur la *Time-Line*. Les *pistes* protégées ne peuvent pas être activées pour l'enregistrement du mixage audio.

Les instructions suivantes peuvent également s'appliquer au réglage du panoramique. Dans ce cas, appliquez la vue rubberband appropriée sur la *piste* ( voir aussi "Rubberbanding" en page 13-26).



Vous pouvez utiliser un port MIDI pour raccorder des consoles d'atténuation; ceci est décrit plus en détail à la fin du chapitre Audio ( page 13-63).

## Démarrage de l'automatisation du mixage audio



*Automatisation  
du mixage audio  
active*

Posez un point d'entrée sur la *Time-Line* là où le mixage en direct doit démarrer. Vous pouvez limiter cette zone en posant un point de sortie; vous pouvez sinon arrêter l'*Automatisation du mixage audio* à tout moment.



Dès lors, si vous lancez la lecture (avec un pre-roll court) en cliquant sur le bouton *Automatisation du mixage audio*, vous verrez apparaître une ligne rouge sur les *pistes* sélectionnées. Agissez sur le *potentiomètre* d'une *piste* pour monter ou descendre le niveau du volume. La ligne rouge change de forme en conséquence. Si plusieurs *potentiomètres* ont été verrouillés ensemble, vous pouvez commander plusieurs canaux simultanément. La ligne rouge n'apparaît que sur les *pistes* dont la *lecture audio* a été activée. *page 9-15*.

## Arrêt de l'automatisation du mixage audio

Vous disposez de trois moyens pour arrêter l'*Automatisation du mixage audio* :

- ♦ Cliquer sur cette fonction de nouveau
- ♦ Cliquer sur *Arrêt ou Lecture*,
- ♦ Aller jusqu'au point de sortie.

## Spécification de la résolution des images de référence

Après que l'*Automatisation du mixage audio* soit stoppée, une boîte de dialogue apparaît : elle concerne la conversion de la ligne rouge (temporaire) en une ligne de *volume*, de *panoramique* ou de LFE accompagnée d'*Images de référence* :

Dans la section du haut, vous avez la possibilité de définir les *Images de référence* :

- ♦ - Soit pour les *pistes* spécifiques (panoramique surround, LFE),
- ♦ - Ou pour les clips individuellement (volume, panoramique de clip).

Ouvrez le menu contextuel de la colonne *Lecture Audio* et activez la ligne correspondante.

Utilisez le menu déroulant *Résolution d'images de référence audio* pour préciser la résolution de la *ligne du volume* ou du *panoramique*, c'est-à-dire le nombre d'*images de référence* qui doivent être définies.

- ♦ *Minimum* - seules les *images de référence* absolument nécessaires sont définies.
- ♦ *Basse* - résolution légèrement inférieure à la *Normale*.
- ♦ *Normale* - bonne résolution pour la plupart des applications.
- ♦ *Maximum* - la résolution la plus élevée possible.

Les "rubberbands" créés pendant l'*Automatisation du mixage* (dans le clip affiché avec ses *lignes de volume* ou de *panoramique*) peuvent aussi être modifiés à l'aide des fonctions *image de référence*.

### Procédures répétées

Vous pouvez répéter cette procédure jusqu'à ce que la section sélectionnée soit mixée parfaitement. Les réglages précédents sont écrasés chaque fois que vous confirmez l'*Automatisation du mixage audio*. Vous pouvez affiner vos mixages en activant et désactivant les *pistes* (*Lecture Active/Inactive*, ou par activation/désactivation de l'*Automatisation du mixage audio*).

## Potentiomètre audio externe

Si vous avez raccordé un potentiomètre audio externe via une interface MIDI, les *potentiomètres du mélangeur audio* (pour l'*Automatisation du mixage audio*, par exemple) peuvent être également contrôlés par le logiciel. Le fonctionnement reste fondamentalement le même; votre seule intervention avant de procéder au mixage consiste à équilibrer les potentiomètres du matériel au moyen des potentiomètres du logiciel dans l'*Éditeur Audio* pour assurer des fondus à l'ouverture et à la fermeture harmonieux.

**Potentiomètres pris en charge** *page 13-63*

**Installation** *page 13-64*

**Équilibrer les potentiomètres** *page 13-64*



L'*Outil Audio* peut également être piloté par un potentiomètre externe.

### Potentiomètres pris en charge

A l'heure actuelle, Pinnacle Liquid supporte le "Fader Master Pro" de JLCoooper Electronics. Pour avoir les informations les plus récentes sur les autres appareils pris en charge, contactez votre revendeur spécialisé.

## Installation

Pour raccorder le potentiomètre externe, votre système doit être équipé d'une interface midi (gameport) au moyen d'un connecteur D-sub 15 points.

Cette interface peut être déjà montée sur votre carte mère ou être accessible par l'intermédiaire d'une carte son installée. Vous pouvez utiliser un adaptateur midiLink d'un appareil Danka Data se raccordant au port COM de votre ordinateur ([www.dankadata.com](http://www.dankadata.com)). Dans les deux cas, le pilote (midi) requis doit être correctement installé sous Panneau de configuration > Multimédia (voir aussi la notice d'installation de la carte son).

Fader Master Pro est raccordé au système via un adaptateur supplémentaire à partir d'un connecteur D-sub 15 points (avec photocoupleur) à un connecteur DIN 2x 5 points.

Pour commander les potentiomètres extérieurement, vous devez définir le mode de la commande de volume (F01) ou de panoramique (F03) sur le Fader Master (tous les autres modes étant ignorés).

## Propriétés Midi

Vous trouverez une rubrique intitulée *Propriétés Midi* dans la boîte de dialogue des *paramètres Utilisateur*. Utilisez ces options pour configurer les appareils Midi et les ports Midi.

Ouvrez le menu *Éditer > Panneau de configuration > Utilisateur > Propriétés Midi* (une icône de mélangeur), puis sélectionnez les options appropriées.

- ♦ *Ports Midi* -  
Affectez des ports aux entrées et aux sorties.
- ♦ *Périphérique Midi Fader* -  
Sélectionnez l'appareil dans la liste.

## Équilibrage des potentiomètres

Placez la *règle de lecture* à l'endroit choisi pour lancer le mixage.

Si vous ouvrez l'*Éditeur Audio* lorsqu'un potentiomètre externe est raccordé et sous tension, deux flèches, l'une pointant vers le haut et l'autre vers le bas, apparaissent sur la gauche du bouton de commande de la fonction *Automatisation du mixage audio*. Ces flèches indiquent le sens vers lequel vous devez faire tourner le potentiomètre du matériel pour assurer la couverture du potentiomètre logiciel. Lorsque vous avez fait coïncider ces deux potentiomètres, les deux flèches sont mises en évidence et vous pouvez commencer votre mixage.

## Voix-off

Associée à un matériel adapté, la fonction *Voix-off* (ou voix de commentaire) transforme Pinnacle Liquid en enregistreur audio en direct, par exemple pour les commentaires pouvant être enregistrés directement "à l'image". Les clips sont ensuite insérés sur la *Time-Line* synchronisés à l'image.



Le clip généré à l'aide de la fonction *Voix-off* est sauvegardé dans le répertoire Capture du volume destination pour ce *projet* (par exemple, "R:Start-PAL..."). Ce répertoire est généré uniquement lorsque les clips sont numérisés (*Numérisation par lot* ou *Outil de dérushage*), ce qui signifie que la matériau doit avoir été préalablement numérisé dans le *projet*.



Indépendamment du fait que vous ayez généré ou non des fichiers Mono ou Stéréo pour la *Voix-off*, un seul clip est inséré sur la *Time-Line* (naturellement, pour Stéréo, un clip stéréo est sauvegardé). Le *mode de montage* n'est pas pris en compte pour la *Voix-off*: le clip est toujours inséré en *mode Assemble*.

## Exigences

Cette fonction impose à votre PC de posséder une carte son opérationnelle. Le microphone est raccordé à la carte son et le niveau d'entrée (volume) est contrôlé au moyen des paramètres de cette carte. Vous pouvez définir le format du fichier (48 ou 44,1 kHz, Stéréo ou Mono) dans Pinnacle Liquid sous *Panneau de configuration* > *Utilisateur* > *Paramètres Audio*. (page 13-68). Toutefois, ces réglages dépendent des options disponibles sur votre carte son.

Voir aussi "*Voix-Off à l'aide de blue.Box*" en page 13-67.



Comme le bouton *Voix-off* ne fait normalement pas partie de la barre d'outils, vous devez le transférer sur cette barre à partir de la bibliothèque des fonctions (page 17-9). Vous trouverez l'icône (un microphone) sur l'onglet *Mélangeur*.

## Déroulement d'une session d'enregistrement voix-off

- 1 Ouvrez l'Éditeur Audio et posez un point d'entrée au point de départ de l'enregistrement. Vous pouvez également poser un point de sortie. Si vous ne posez pas de point de sortie, la fonction *Voix-off* continue à être activée tant que vous ne l'invalidez pas.

Le clip *Voix-off* sera inséré sur la première *piste* (en partant de la gauche) marquée active pour l'*Automatisation du mixage audio*. Il s'agit du petit rectangle rouge en bas du *potentiomètre*. Les *potentiomètres* et les *pistes de la Time-Line* correspondent entre eux.



- 2 Pour démarrer l'enregistrement, cliquez sur le bouton *Voix-off*. Enregistrez le commentaire ou l'entrée audio que vous avez choisie.

- 3 Pour arrêter l'enregistrement, cliquez de nouveau sur le bouton *Voix-off* ou cliquez sur le bouton *Lecture/Arrêt*.
- 4 La boîte de dialogue *Voix-off* s'affiche aussitôt. Option :
  - *Nom de clip* vous permet de définir le nom sous lequel le clip doit être sauvegardé dans le *chutier*. Le clip de *Voix-off* est toujours sauvegardé dans le *chutier* actuellement actif et l'extension est automatiquement incrémentée en fonction du nombre de clips de *Voix-off* déjà présents dans le *chutier* actif.
 Nota : Le clip est toujours inséré en *mode Assemble*, c'est-à-dire qu'il prend la place de (il écrase) tous les autres clips
- 5 Si vous confirmez maintenant vos réglages en cliquant sur *OK*, le clip généré du point d'entrée au point de sortie ou du point d'entrée aux arrêts de l'enregistrement est inséré de manière synchrone sur la *Time-Line*.

## Réglage de l'entrée Voix-off

Pour accéder à un potentiomètre de réglage du signal *Voix-off*, sélectionnez le menu *Editer > Panneau de configuration > Utilisateur > Paramètres audio*. Utilisez le bouton de flèche situé en bas et à droite pour ajouter un indicateur de niveau et un potentiomètre. Important : les indicateurs de niveau et les potentiomètres ne sont activés et utilisables que s'ils sont gérés par la carte son sélectionnée.

Vous pouvez également définir un pre-roll et un post-roll pour l'enregistrement de la *Voix-off* dans la boîte de dialogue *Propriétés audio*. Dans

*Périphérique préféré*, vous pouvez sélectionner une carte son particulière (si plusieurs sont installées) et *Qualité préférée* vous permet de configurer un niveau de qualité spécifique (fréquence d'échantillonnage, profondeur binaire, etc.) supporté par la carte son.



## ▼ Liquidblue

### **Voix-Off à l'aide de blue.Box**

Les entrées analogiques et AES/EBU du boîtier **Liquid blue.Box** peuvent désormais être utilisées conjointement à la fonction Voix-Off. Les matériels audio professionnels peuvent maintenant être facilement raccordés au blue.Box. Vous trouverez par conséquent plusieurs nouvelles options dans *Panneau de configuration > Utilisateur > Paramètres Audio*.

Sélectionnez d'abord le boîtier de connexion *Blue Breakout Box* dans *Périphérique préféré*. Un deuxième onglet, *Voix -Off*, apparaît maintenant dans la section de la boîte de dialogue étendue.

- ◆ *Rendre muette Piste VO au Point d'entrée (Mute VO Track at MarkIn)* – cette option détermine la lecture de la *Piste de la time-line* sélectionnée pour *Voix Off*. Si elle est cochée (par défaut), cette piste sera muette lorsque le point d'entrée sera atteint.

Sur le deuxième onglet:

- ◆ *Sélection de l'entrée (Input selection)* – choisissez l'entrée sur laquelle le signal à enregistrer est connecté.
- ◆ *Sortie bouclée (Looped through output)* – vous pouvez sélectionner ici la sortie sur laquelle le signal entrant doit être acheminé (bouclée pour le contrôle). *Aucune* signifie aucune sortie en boucle sélectionnée. La sortie est toujours mappée sur deux canaux et un enregistrement mono bouclera comme deux canaux mono. Le son stéréo sera par contre mappé en stéréo.
- ◆ *Commutation contrôle active (Active monitor switch)* – si cette option est cochée, la piste audio sur la *Time-line* sera muette pendant l'enregistrement de la *V/O*, commençant au point d'entrée. Vous pourrez uniquement contrôler l'entrée du signal via la sortie sélectionnée. Si elle est décochée, le son *V/O* sera mixé sur la piste audio de la *time-line*.

## Paramètres Audio



Sélectionnez le menu *Editer > Panneau de configuration > Utilisateur > Paramètres audio* pour configurer les paramètres spécifiques aux fonctions *Automatisation du mixage* audio et *Voix-off*.

### Paramètres pour l'automatisation du mixage audio

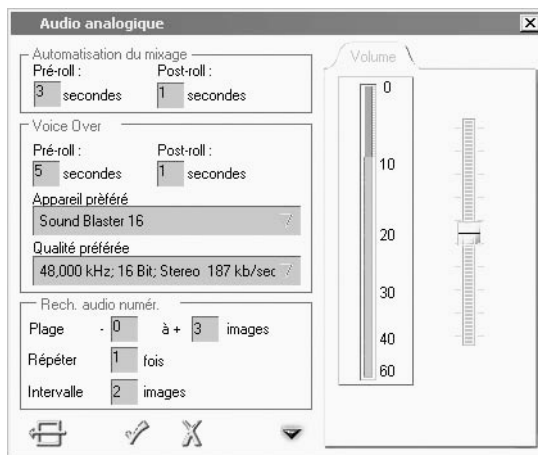
Entrez les valeurs de *pre-roll* et de *post-roll* désirées dans les deux champs.

Voir aussi “*Automatisation du mixage audio*” en page 13-61.

### Paramètres pour la Voix-off

Vous pouvez sélectionner ici les paramètres garantissant la réussite d'un enregistrement *Voix-off*. Important : Ces paramètres dépendent en partie de la carte son installée.

Voir aussi “*Voix-off*” en page 13-65.



Paramètres Audio

- ♦ *Pre-roll/Post-roll* -  
Ces entrées définissent les valeurs des paramètres de pre-roll et de post-roll pour la session *Voix-off*.
- ♦ *Périphérique préféré* -  
Cette option vous permet de sélectionner différentes cartes son (si elles sont installées).
- ♦ *Qualité préférée* -  
Cette option vous permet de sélectionner la qualité audio (Stéréo, Mono, Echantillonnage, etc.).
- ♦ *Niveau d'entrée* -  
Cliquez une fois sur le petit triangle en bas et à droite de l'écran pour ajouter un indicateur audio et un potentiomètre dans la boîte de dialogue, lequel va vous permettre de régler le signal d'entrée.

### Paramètres pour le scrubbing

Le scrubbing audio numérique (voir aussi "*Scrubbing audio - Numérique ou Analogique*" en page 13-12) opère comme une boucle de lecture très courte centrée autour de la position de la *règle de lecture* : Chaque fois que vous déplacez la *règle de lecture*, la boucle de lecture est également décalée. Vous pouvez modifier les caractéristiques de lecture de cette boucle au moyen de trois paramètres :

*Plage* -

Spécifie le nombre d'images qui doivent être lues avant et après la *règle de lecture*.

*Répéter* -

Spécifie le nombre de répétitions par boucle.

*Espace vide* -

Spécifie l'espace vide (en images) entre les boucles, c'est-à-dire la pause avant que la boucle ne redémarre.

### Niveau de référence (Créer un clip Signaux)

Avec la fonction *Créer un clip Signaux*, vous pouvez créer des tonalités de niveau de référence. Voir aussi "*Génération d'un clip Signaux (Tonalités de niveau de référence)*" en page 6-64.

## Effets audio

Cette section fournit des informations sur l'utilisation des effets audio :

### Principes de base

- Où puis-je trouver des effets audio ? *page 13-71*
- Application des effets et ouverture des Éditeurs d'effets *page 13-71*
- Les effets audio sont des effets en temps réel *page 13-71*
- Modification des paramètres d'effets en temps réel *page 13-72*
- Propriétés FX *page 8-74*
- Sauvegarde des paramètres d'effets *page 13-72*
- Effets et niveau de sortie *page 13-73*

### Effets audio Pinnacle Liquid (standard)

- Egaliseur *page 13-74*
- Maximiseur *page 13-76*
- Echo *page 13-77*
- Fondu enchaîné *page 13-56*
- Fondu automatique *page 13-60*

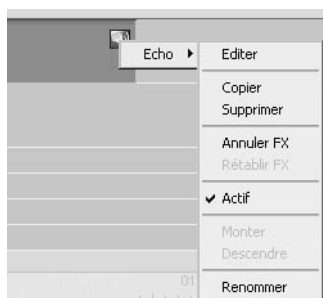
### Effets audio plugin Pinnacle Liquid (compatibles VST) *page 13-78*

## Où puis-je trouver des effets audio ?

Dans la fenêtre *Projet*, cliquez sur l'onglet **Bibliothèque** > *Realtime Clip FX* > *Audio* pour les effets VST ou *Classic Clip FX* > *Audio*. Vous y trouverez les effets standard *Egaliseur*, *Echo* et *Maximiseur*.

## Application des effets et ouverture des Éditeurs d'effets

- 1 Placez l'effet désiré sur le clip correspondant.
- 2 Cliquez (bouton droit) sur l'icône d'effet (ou le trait coloré) du clip pour ouvrir le menu contextuel.



*Icône d'effet dans le clip, trait coloré et menu contextuel des Effets de clip*



Suivant la hauteur de *piste* et l'échelle de la *Time-Line* sélectionnées, l'icône d'effet peut ne pas apparaître. Par contre, le trait coloré est toujours visible.

- 3 Sélectionnez l'effet, cliquez sur *Edition* pour ouvrir l'*Editeur d'effets*.



Vous pouvez également ouvrir les *Éditeurs d'effets* en sélectionnant *Propriétés des effets* dans le menu contextuel du clip. (Voir aussi "*Propriétés FX*" en page 13-72.)

## Les effets audio sont des effets en temps réel

Les effets audio sont des effets en temps réel. Autrement dit, vous pouvez apporter des modifications à un clip pendant son exécution à l'aide des boîtes d'édition des effets audio. Toutefois, si vous appliquez, par exemple, l'effet *Egaliseur* plusieurs fois à un clip, vous pouvez dépasser la capacité de traitement de votre système (ce qui peut certainement être dû également aux autres opérations requises). Dans ce cas, le système calcule les effets. Cliquez sur le symbole  $\Sigma$  sur la barre des tâches pour ouvrir la fenêtre *Visionneur du rendu* et rechercher combien de temps le calcul prendra pour être exécuté et/ou s'arrêter.

Voir aussi "*Visionneur du rendu*" en page 10-37.

## Changement des paramètres d'un effet en temps réel

Vous pouvez contrôler l'effet de l'*Egaliseur*, du *Maximiseur* et de l'*Echo* directement à partir du matériau audio. Pour cela, procédez comme suit :

- 1 Délimitez la section du clip audio correspondant sur la *Time-Line* au moyen d'un point d'entrée et d'un point de sortie (ou mettez en évidence la section désirée à l'aide du menu contextuel de la *Piste de la partie*).
- 2 Faites glisser l'effet audio désiré sur le clip.
- 3 Lancez une lecture en boucle en cliquant sur le bouton *Lecture du point d'entrée au point de sortie*.
- 4 Ouvrez l'*Éditeur d'effets* en cliquant (bouton droit) sur le bouton d'effet dans le clip ou à partir du menu contextuel du clip en cliquant sur *Propriétés des effets* (voir paragraphe suivant).
- 5 Si vous changez dès maintenant la paramètre de l'effet (pour ajouter de l'écho, par exemple), vous pouvez en contrôler l'effet en temps réel (immédiatement).



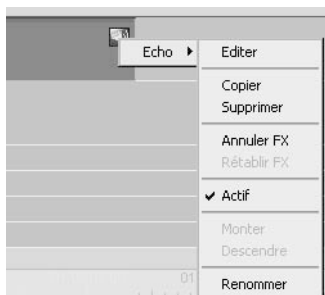
## Propriétés FX

Voir : “*Propriétés FX*” en page 8-74.

## Sauvegarde des paramètres d'effets

Pour sauvegarder les effets, par exemple un effet *Egaliseur* avec des paramètres spécifiques que vous prévoyez d'appliquer de nouveau sur d'autres clips, procédez comme suit :

- ♦ Cliquez (bouton droit) sur l'icône *Effets* du clip pour ouvrir le menu contextuel et sélectionnez *Copier* pour créer une copie de l'effet en question.



- ♦ Accédez au *chutier* et utilisez l'option *Coller* à partir du menu contextuel du *chutier*. L'effet est alors placé dans le *chutier* et il peut être renommé à l'aide de l'option *Renommer*.



Vous pouvez également utiliser les touches du clavier CTRL+C (*Copier*) et CTRL+V (*Coller*) pour cette opération.



Vous devez coller la copie dans un *onglet* différent du **Bibliothèque** *chutier* des effets étant donné que ce dernier est réservé aux effets accompagnant le logiciel.

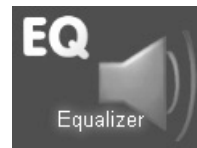
## Effets et Niveau de sortie

Les modifications apportées aux paramètres de *Egaliseur*, *Maximiseur* et *Echo* ont une incidence sur le niveau du signal de sortie. Si ce niveau augmente de manière sensible, le verrouillage pourra être activé à l'intérieur de l'effet. Dans *Outil Audio* (sortie), le voyant LED du haut (jaune) clignote pendant le verrouillage. Dans ce cas, réduisez le *Gain* (voir aussi "Verrouillage" en page 13-16).

## Egaliseur

L'*Egaliseur* de Pinnacle Liquid est un compensateur paramétrique triple-bande vous assurant le choix de trois bandes de fréquences qui se recouvrent :

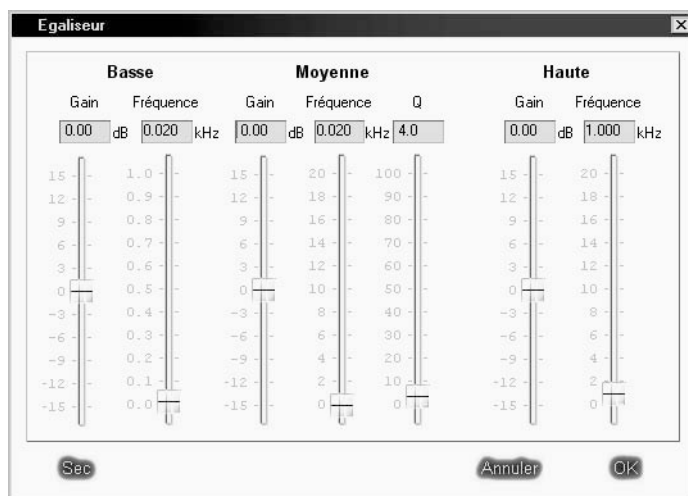
- ♦ Basse : 20 Hz à 1000 Hz
- ♦ Moyenne : 20 Hz à 20 kHz (avec pente réglable)
- ♦ Haute : 1000 Hz à 20 kHz



"Paramétrique" signifie que vous pouvez définir avec précision une fréquence centrale pour chaque bande. Déplacez le curseur *Gain* pour amplifier et atténuer (augmenter et réduire) le niveau de bandes de fréquence spécifiques (+/- 15dB). Cliquez sur *Sec* pour éliminer provisoirement l'effet d'égalisation du signal (par exemple pour comparer les signaux traités avec les signaux d'origine).



Pour agir directement sur ces paramètres, cliquez sur leur champ respectif et entrez une valeur.



*Egaliseur*

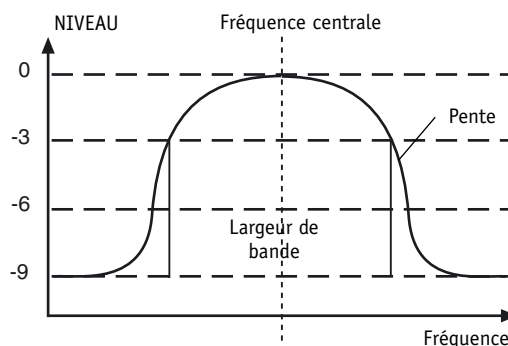


## Egaliseur de Bell et Pente

Dans la bande de fréquences "Moyenne", utilisez le curseur Q (Pente) pour définir la bande de fréquence (largeur de bande) utilisée pour l'amplification ou l'atténuation. En fonction des réglages, l'amplification ou l'atténuation tombe à droite ou à gauche de la fréquence centrale d'un facteur défini. La fréquence centrale étant spécifiée, la pente Q détermine la largeur de bande pour l'amplification ou l'atténuation. La largeur de bande de l'égalisateur peut être contrôlée par le curseur Q (Pente), selon la formule suivante :

$$\text{Largeur de bande} = \frac{\text{Fréquence centrale}}{\text{Valeur de pente (Q)}}$$

Le facteur de pente maximum est de 100, sa valeur minimum est de 4. Plus la pente est forte, plus la largeur de bande est étroite.



Largeur de bande de l'égaliseur de Bell

Le schéma ci-contre montre que plus la valeur de la pente augmente, plus la pente de la courbe de Bell devient raide.

Prenez une valeur de pente élevée pour une largeur de bande étroite. Avec une atténuation élevée, vous pouvez créer un effet de "filtre coupe-bande à bande étroite" pour filtrer des fréquences parasites, la ronflette secteur par exemple.

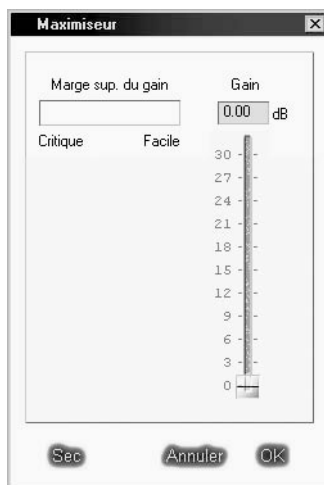
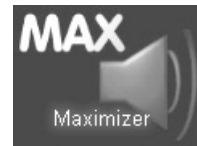


La largeur de bande est définie comme la valeur résultante à  $\pm 3$  dB de la fréquence centrale (voir courbe).

L'Egaliseur peut être utilisé plusieurs fois sur le même clip, en ajoutant chaque fois trois bandes de fréquence supplémentaires (3,6,9...).

## Maximiseur

Le *Maximiseur* est un effet destiné à optimiser le niveau d'intensité sonore. Par cette fonction, tout équipement audio "normalisé" avec des crêtes de niveau situées dans la plage de la Réserve dynamique (( voir aussi "*L'échelle numérique et l'audio numérique*" en page 13-16)) délivre un son plus fort et plus dense sans pour autant franchir le seuil de saturation maximum. La qualité du son n'est que très légèrement affectée.



*Maximiseur*

A l'instar de l'*Egaliseur*, le *Maximiseur* est aussi un effet en temps réel. Le *Maximiseur* analyse en permanence les gains admissibles et affiche les valeurs calculées dans le champ *Réserve dynamique de gain*. Si vous augmentez le niveau à l'aide du curseur, la *Réserve dynamique du gain* disponible devient plus étroite (ce qui est signalé par les termes *Facile* et *Critique* à côté de l'échelle). Ceci vous permet de jouer sur le niveau maximal d'intensité sonore. Assurez-vous cependant de laisser suffisamment de réserve pour absorber les crêtes du signal.

Cliquez sur *Sec* pour désactiver provisoirement l'effet de maximisation (par exemple pour comparer les signaux traités avec les signaux d'origine).



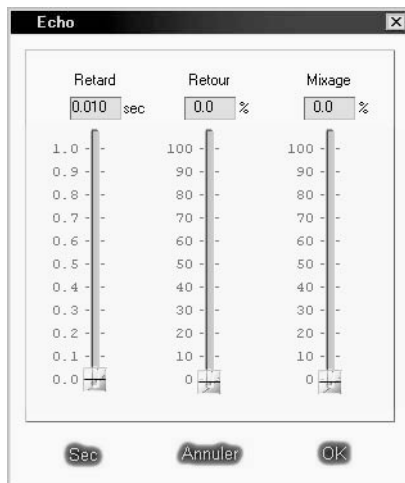
Le matériau audio qui était déjà enregistré avec "emphasis" contient des composantes de signal haute fréquence amplifiées. Comme ceci peut altérer l'analyse audio du *Maximiseur*, nous vous conseillons de ne pas utiliser d'emphasis si le *Maximiseur* doit être exploité.



Le *Maximiseur* de Pinnacle Liquid est la combinaison d'un compresseur dynamique et d'un limiteur - deux composants utilisés dans tout traitement professionnel du son.

## Echo

Trois paramètres sont destinés à influencer sur le résultat d'un effet d'écho : *Retard*, *Accrochage* et *Mixage*. Cliquez sur *Sec* pour éliminer provisoirement l'écho du signal (par exemple pour comparer les signaux traités avec les signaux d'origine).



*Effet Echo*

### Retard

Utilisez ce champ pour spécifier combien de temps le signal de sortie sera maintenu en mémoire tampon avant d'être réfléchi vers sa source. Pour créer un effet de réverbération, choisissez une valeur de retard relativement faible.

### Accrochage

Utilisez ce champ pour spécifier la fréquence de l'écho (c'est-à-dire combien de fois le signal retardé est réfléchi vers sa source).

### Mixage

Utilisez ce champ pour spécifier le niveau de l'écho par rapport au signal de sortie. 100 pour cent correspond à un rapport de 1:1, c'est-à-dire à une intensité sonore équilibrée.

## Pinnacle LiquidEffets audio plugin (VST)

Les effets audio décrits ci-après ont été mis au point par Steinberg, le groupe audio de Pinnacle Systems. Ces plugins sont compatibles VST, qui est devenu le standard de facto des plugins dans le domaine du son. Essentially, cela signifie que tous les plugins VST peuvent être intégrés à Pinnacle Liquid (voir “*Intégration d’effets VST*” en page 13-79).

Certains de ces plugins sont accompagnés de leurs propres interfaces utilisateur graphiques, tandis que d’autres conservent l’aspect et l’atmosphère des Pinnacle Liquid Editeurs d’effets.

Pour retrouver ces effets, sélectionnez l’onglet *Bibliothèque Realtime Clip FX > Audio*.



Les plugins VST ne vous permettent pas de définir d’*Images de référence*.

Les champs de paramètres sont éditables uniquement à l’aide de la souris, jamais par le clavier.

### Intégration d’effets VST

→ Banques et programmes VST *page 13-79*

### Application d’effets VST

→ Comme des effets de clip et de " piste " *page 13-80*

→ Comme des effets d’insert/envoi dans le mélangeur audio *page 13-41*

**Fonction de dérivation** *page 13-80*

**Régulateur de niveau** *page 13-80*

**Grungelizer** *page 13-81*

**Karaoké** *page 13-81*

**Réverbération** *page 13-82*

**Liquid EQ (Egaliseur)** *page 13-82*

**Echo Stéréo** *page 13-83*

**Choeur** *page 13-83*

**Stéréo étendu** *page 13-84*

## Intégration d'effets VST

Si vous disposez de plugins VST supplémentaires, copiez-les dans le répertoire suivant :... \Pinnacle Liquid *répertoire de programmes* \PlugIns\VST. Vous pouvez également créer ici un sous-répertoire.

Pour rechercher les effets ajoutés dans Pinnacle Liquid, sélectionnez l'onglet *Bibliothèque > Realtime Clip FX > Audio*. (Vous devez toutefois redémarrer l'application. Après avoir supprimé les plugins du répertoire, un redémarrage prendra plus de temps que d'habitude.)

## Banques et Programmes VST

Une *Banque VST* est une collection de *Programmes VST*. Un *Programme VST* est un effet dont les paramètres sont définis de façon particulière. Avec la plupart des effets fournis, vous pouvez sélectionner ces programmes à partir d'une liste de présélections. Pour l'*Egaliseur*, par exemple, vous pouvez choisir " Téléphone " ou " Vocal ". La liste déroulante est elle-même une *Banque VST*.

Vous pouvez remplacer des *Programmes* et des *Banques VST* par d'autres produits audio Steinberg.

### Création et Enregistrement d'un programme VST

- 1 Réglez tous les paramètres en fonction de vos préférences.
- 2 Cliquez sur la boîte de sélection du programme (liste de présélections) et entrez le nom du nouveau programme.
- 3 Ouvrez le menu contextuel des commandes VST.
- 4 Sélectionnez *Enregistrer le programme VST*.
- 5 Nommez le fichier du programme (ce nom doit être identique à celui attribué précédemment au programme). Le fichier obtenu possède l'extension \*.fxp.



### Chargement d'un programme VST

- 1 Ouvrez le menu contextuel des commandes VST.
- 2 Sélectionnez *Charger programme VST* et choisissez l'emplacement de stockage du programme.
- 3 Le *programme* apparaît maintenant dans la liste.

Si vous souhaitez conserver ce programme dans la liste de manière permanente (=Banque VST), enregistrez-le en tant que partie d'une banque VST (reportez-vous à la section suivante).

### Changement, Enregistrement et Chargement d'une Banque VST

Cette procédure est identique à celle pour les programmes VST, excepté que dans ce cas, des banques (ou listes) entières sont concernées. Les fichiers ont pour extension \*.fxb.

## Application d'effets VST

Les effets VST sont appliqués exactement comme n'importe quel autre effet de clip. Il suffit de faire glisser l'effet du *chutier* et de le déposer sur un ou plusieurs clips de votre choix. Puis cliquez sur le trait rouge ou l'icône d'effet sur le clip pour ouvrir l'Editeur d'effets.

Vous pouvez également appliquer un ou plusieurs effets audio VST sur toute une *piste de Time-Line*. Dans ce cas, déposez l'effet ou les effets sur le nom de *piste*. Puis double-cliquez sur le trait coloré pour ouvrir l'éditeur.

Pour utiliser les plug-ins VST comme effets d'insert ou d'envoi dans le mélangeur audio, reportez-vous à la section intitulée "*Utilisation des Effets d'insert, des Effets d'envoi et des Bus d'envoi*" en page 13-41.

## Fonction de dérivation

Avec des effets audio, il est souvent nécessaire de faire des comparaisons avec le son original afin d'évaluer les résultats de l'effet.



Ceci est réalisé à l'aide de la fonction *Dérivation*. Lorsque cette fonction est activée, l'effet est supprimé de l'audio et vous pouvez ensuite écouter le son original sous sa forme pure.

Si vous ne trouvez pas ce bouton sur la *barre d'outils* au-dessous des champs de paramètres, cliquez bouton droit sur la barre d'outils, faites glisser le bouton de la *Bibliothèque* et déposez-le sur la barre d'outils.

## Régulateur de niveau

Le plugin vous aide à résoudre un problème typique à l'enregistrement vidéo, c'est-à-dire le volume inégal du son naturel, autrement dit la différence entre des passages forts et faibles. Le *régulateur de niveau* trouve un volume cible quelque part entre les plages faibles et fortes du son original. Le *régulateur de niveau* agit comme amplificateur pour les sons inférieurs à ce volume cible et comme atténuateur (compresseur) pour les sons supérieurs à ce volume. Ce dispositif rapproche les volumes moyens du volume cible et égalise toute variation éventuelle.

- ◆ *Volume cible* -  
Détermine le volume cible.
- ◆ *Compression* -  
Atténue les tonalités fortes; plus la tonalité est forte, plus la valeur de ce paramètre est élevée.
- ◆ *Seuil* -  
Cette valeur détermine le volume minimum à partir duquel l'amplification est appliquée, ce qui évite aux légers bruits de fond de devenir trop audibles.
- ◆ *Expansion* -  
Rend les sons doux plus forts; plus vous le déplacez vers la droite, plus le son est fort.

## Grungelizer

Le *Grungelizer* vous permet d'ajouter du bruit (grésillements, craquements) sur la piste son pour recréer l'atmosphère de nos vieux disques vinyles ou enregistrements radio d'antan.

Les paramètres sont :

- ♦ *Craquement* -  
Ce bouton permet de créer le craquement connu des vieux disques vinyles. Ce paramètre est réglable; plus vous le déplacez vers la droite, plus vous obtenez de craquements.
- ♦ *RPM* -  
Vitesse de la platine-disques : 33, 45, 78
- ♦ *Bruit* -  
Produit une base de bruit uniforme; le volume est réglable.
- ♦ *Distorsion* -  
Ajoute des distorsions sonores.
- ♦ *EQ (Egaliseur)* -  
Tournez le bouton sur la droite pour filtrer de plus en plus les fréquences basses, afin de produire un son " Lo-fi " plus fin, plus doux (par opposition au son Hi-Fi).
- ♦ *CA (ronflement)* -  
Ajoute à l'audio un bruit de ronflement (ou " ronflette ") associé à nos vieux postes de radio à tube.
- ♦ *Fréquence secteur* -  
Bascule la fréquence secteur entre 50 Hertz et 60 Hertz. Change la hauteur de son du ronflement.
- ♦ *Time-Line* -  
Détermine l'extension de l'effet *Grungelizer* global; il est plus brutal à " 1 900 ".

## Karaoké

Cet effet filtre la voix du chanteur principal d'une chanson pour qu'elle puisse être utilisée, par exemple, lors de soirées de karaoké. Suivant l'efficacité du filtrage, une pièce vocale peut également être utilisée comme musique de fond instrumentale dans des vidéos. Le principe sous-tendant cet effet est le suivant : dans les chansons, la voix du chanteur principal est généralement présente sur les canaux droite et gauche de manière égale. Ce plugin compare les deux canaux et supprime les composantes identiques. Il n'y a pas moyen de savoir à l'avance si un enregistrement particulier sera opportun (optimal ou d'un degré moindre).

- ♦ *Volume* -  
Vous permet de corriger la variation de volume qui est un effet dérivé de l'effet *Karaoké* lorsqu'il filtre les voix. Si le volume est trop bas, déplacez le curseur vers la droite.

## Réverbération

Cet effet détermine le caractère du son en simulant les espaces dans lesquels des tonalités/sons/bruits sont créés et perçus. La réflexion des ondes sonores (auquel on donne communément le nom d'écho) joue un rôle important. Les dimensions de l'espace et la nature des surfaces réfléchissantes créent des différences dans la perception immédiate de la source sonore et dans la perception différée modifiée par la réflexion.

Un certain nombre de simulations d'espaces sont disponibles.

Les paramètres suivants vous permettent de configurer des espaces acoustiques distincts (Conseil : Commencez par une présélection similaire) :

- ◆ *Retard initial* -  
Ce paramètre détermine l'instant de départ de la toute " première réflexion ", c'est-à-dire comment le son est réfléchi sur les murs de l'espace simulé. Les valeurs sont comprises entre 0 et 500 millisecondes. Plus cette valeur est faible, plus cette réflexion initiale est audible rapidement.
- ◆ *Dimensions de l'espace* -  
Ce paramètre détermine la " taille " de l'espace simulé et par conséquent la profondeur de la réverbération. Les valeurs sont comprises entre 1 et 30. Plus la valeur spécifiée est élevée, plus l'espace de réverbération simulé est grand.
- ◆ *Amortissement* -  
Ce paramètre est destiné à atténuer les hautes fréquences dans la réverbération de manière à générer un son plus doux et plus chaud. Plus la valeur est élevée, plus les hautes fréquences sont atténuées.
- ◆ *Durée* -  
Ce paramètre détermine la durée de l'effet de réverbération.
- ◆ *Mixage* -  
Ce paramètre définit le rapport entre le signal d'effet et le signal audio original non modifié. Lorsque le curseur est positionné au centre (par défaut), ce rapport est équilibré. Lorsqu'il est placé tout à fait à gauche, seul le signal original est audible.

## Egaliseur

Il s'agit d'un égaliseur dix bandes permettant de déterminer les caractéristiques du son. Il vous permet de renforcer ou de supprimer des bandes de fréquences spécifiques. Les valeurs sont comprises entre -24 et +24 dB. Un certain nombre de scénarios standard figurent dans une liste. La sélection de *Plat* règle toutes les bandes à zéro.



## Echo Stéréo

L'*Echo stéréo* est un effet de retard présentant des paramètres distincts pour les canaux gauche et droite. Il peut également être configuré comme un retard mono simple, auquel cas le temps de retard maximum est doublé.

- ♦ *Retard 1 (2) -*  
Le temps de retard du canal gauche. Le temps de retard maximum est de 1 486 ms, à moins de relier les deux canaux et d'appliquer l'effet au canal mono. Dans ce cas, le temps de retard maximum est de 2 972 ms (1 000 ms = 1 seconde).
- ♦ *Accrochage 1 (2) -*  
Ce paramètre détermine la quantité de signal retardé à retourner au bloc Retard 1 afin d'y générer des répétitions. Plus cette valeur est élevée, plus la fréquence de l'écho est grande.
- ♦ *Lien 1,2 (off, lié) -*  
Sélectionnez " off " si vous souhaitez que Retard 1 et Retard 2 soient traités comme des unités indépendantes. Sélectionnez " lié " pour relier la sortie Retard 1 à l'entrée Retard 2.
- ♦ *Del2 Bal -*  
Ce paramètre détermine la quantité de sortie du canal gauche qui est acheminée à l'entrée du canal droite. Lorsqu'il est réglé sur " 0.0 " (à l'extrême gauche), aucun signal n'est envoyé de la sortie du canal gauche à l'entrée du canal droite. Lorsqu'il est réglé sur " 0.0 " (à l'extrême droite), l'entrée du canal droite reçoit à la fois sa source normale et la sortie complète du canal gauche.
- ♦ *Volume L/R -*  
Détermine le niveau de sortie pour le retard du canal gauche/droite.

## Choeur

L'effet de *Choeur* (Chorus en anglais) est utilisé pour générer un son " plus chaud ". Les paramètres suivants sont disponibles :

- ♦ *Temps -*  
Ce paramètre vous permet de définir le retard de base du signal du *choeur* par rapport au signal d'origine. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est important. Des paramètres inférieurs génèrent des effets de modulation de fréquence du signal sonore, des paramètres moyens sont utilisés pour un effet de chœur Classic et des paramètres supérieurs sont principalement utilisés pour des effets spéciaux.
- ♦ *Largeur -*  
Ce paramètre détermine le degré selon lequel le temps de retard peut varier avec la modulation. C'est simplement cette variation du temps de retard qui produit l'effet de modulation. Evitez de régler ce paramètre à 0% car le résultat donne parfois l'idée qu'un déphasage a été exécuté.

- ♦ *Lfo Freq* -  
Ce paramètre détermine la vitesse de modulation. Plus cette valeur est élevée, plus la modulation est rapide. En dehors des effets spéciaux, il est improbable que vous soyez amené à utiliser des valeurs supérieures à 7 Hz.
- ♦ *Accrochage* -  
Ce paramètre détermine la valeur de sortie de l'effet à renvoyer sur l'entrée. (De plus, la phase du signal retourné est inversée.) Plus la valeur est élevée, plus l'effet est important. Avec des temps de retard plus courts, un effet de modulation de fréquence du signal sonore est créé. Avec des temps de retard plus longs, l'effet ressemble davantage à des répétitions sonores multiples.
- ♦ *Feed Bal* -  
Ce paramètre détermine le volume de signal réinjecté (voir description ci-dessous) pour le mixage. Si sa valeur est de 100 % et la valeur d'accrochage est de 65 % à 100 %, cet effet génère une oscillation/vibration/résonance naturelle.
- ♦ *Glimmer 1/2* -  
Les deux paramètres du *Glimmer* déterminent de quelle quantité le signal du chœur doit être décalé dans l'image vidéo. *Glimmer 1* traite le signal du canal droite et *Glimmer 2* traite une combinaison des canaux droite et gauche. (Dans ce cas, le canal gauche est toujours réglé à 0.)
- ♦ *Out Lvl* -  
Le niveau de sortie stéréo de l'effet.

## Stéréo étendu

Cet effet augmente ou réduit l'impression spatiale d'un signal stéréo. Les sources sonores distribuées à gauche et à droite se rapprochent ou s'éloignent de manière perceptible.

Déplacez le curseur vers la gauche ou la droite jusqu'à ce que le son spatial produit vous donne entière satisfaction.

- ♦ *Inversion* -  
Ce bouton sert à inverser les canaux (L>R, R>L).
- ♦ *Centre* -  
Doit normalement être *Allumé* (bouton éclairé). Lorsque le curseur est positionné sur la moitié droite de sa plage, la désactivation de *Centre* supprime le centre " virtuel " du signal. Ceci peut servir à simuler un " effet Karaoké " en ce sens qu'il supprime la voix du chanteur principal, qui est généralement mixée en plein centre. Tant que le curseur est positionné sur la moitié gauche de sa plage, le bouton n'a aucun effet.

# Synthétiseur d'écriture



Volume

II

Chapitre

14

Membre de la famille des synthétiseurs d'écriture TitleDeko de Pinnacle Systems, il fait partie de la série de logiciels livrés avec Pinnacle Liquid.

Notez que :

- ♦ TitleDekoRT est le synthétiseur intégré par défaut.  
Si TitleDekoPro est livré avec le logiciel de montage, il doit être installé séparément à partir de son CD.
- ♦ Si TitleDekoPro est déjà installé, il sera lancé dès que vous aurez cliqué sur le symbole CG. S'il n'est pas installé, c'est le TitleDekoRT standard qui le sera.
- ♦ La fonction *Révéler* (Reveal) de TitleDekoPro n'est pas prise en charge dans Pinnacle Liquid.

### Lancement de TitleDeko



Si vous souhaitez créer un titre sur l'arrière-plan *approprié (recommandé)*, commencez par positionner la *règle de lecture* au-dessus du clip sur la *Time-Line*. Ce clip sera ainsi visible dans TitleDeko, ce qui vous aidera à évaluer l'effet de titre (couleurs, taille de la police).

Cliquez sur le bouton d'outil "CG" représenté sur la gauche pour appeler le titler directement, ou cliquez sur l'icône du "Cube" et sélectionnez-le à partir du menu.

La fenêtre TitleDeko est située au-dessus de la fenêtre de Pinnacle Liquid : Comme pour tout logiciel sous Windows, vous pouvez redimensionner cette fenêtre à votre guise.

Pour utiliser TitleDeko, reportez-vous aux instructions accompagnant le titler (l'aide en ligne ou le fichier PDF situé dans le sous-répertoire "TitleDeko" du répertoire d'installation de Pinnacle Liquid).

### Enregistrement de graphiques de titres

La fonction *Enregistrer sous...* vous permet d'enregistrer un titre nouvellement créé dans le répertoire par défaut *Titres*, dans le Pinnacle Liquid répertoire d'installation, et dans un fichier avec l'extension \*.tdk. Ces fichiers sont des graphiques de titres éditables à partir desquels vous pouvez créer les bitmaps (\*.bmp) qui sont ensuite utilisés sur la *Time-Line* dans Pinnacle Liquid. Vous pouvez également enregistrer les fichiers \*.tdk dans un répertoire différent et sous un nom différent.

### Importation de graphiques de titres vers Pinnacle Liquid

Pour importer des graphiques de titres, vous pouvez maintenant utiliser la fonction *Enregistrer comme nouveau dans Liquid* (CTRL+E). Notez que le titre est enregistré en tant que clip dans le *chutier* actuellement sélectionné dans la fenêtre *Projet* ou, si le *navigateur du projet* est ouvert, il est enregistré dans le *chutier* sélectionné ici.

La procédure utilisant les touches F12 et F11 qui était la procédure normale avant la Version 6 n'est plus valide.

## Titre sous forme de métadonnées de projet / Chemin de sauvegarde de titre

A partir de la version 5.6 de Pinnacle Liquid, les fichiers de métadonnées de tous les titres (\*.tdk) font partie du *projet* Pinnacle Liquid. Tous les titres peuvent ainsi être partagés par plusieurs utilisateurs sur le réseau. Au niveau local, on utilisera des copies des métadonnées.

Si vous souhaitez conserver un fichier de titre, vous devrez l'enregistrer dans TitleDeko (à l'aide de la fonction *Sauvegarder sous...*) dans le répertoire de votre choix. La sélection du chemin-répertoire dans *Paramètres du Titler* n'existe plus.

## Sélection du Titler

- Cette fonction n'est pas actuellement prise en charge -

Si plusieurs synthétiseurs d'écriture sont installés sur votre système, vous pouvez en sélectionner un comme synthétiseur par défaut. Pour le mettre en service, cliquez sur le bouton "CG" ou sélectionnez-le à partir du menu contextuel des éditeurs d'effets.

Pour cela, sélectionnez le menu *Editer > Panneau de configuration > Utilisateur > Propriétés du Titler* et choisissez un synthétiseur dans la liste. (Remarque : les synthétiseurs d'écriture actuellement sur le marché ne sont pas tous pris en charge; veuillez consulter votre revendeur Pinnacle Liquid.)



Un titre roll ou crawl en version 2.55 créé au moyen de paramètres de vitesse logiques peut être reproduit à une vitesse supérieure sur la *Time-Line* (autrement dit, avec une durée plus courte). Pour éviter cet effet, modifiez la longueur du titre d'une image. Ceci permet de rétablir la valeur d'origine de la vitesse.



# Création de DVD



Volume	II
Chapitre	15

## **Qu'est qu'un DVD ?**

Un DVD (ou digital versatile disc) est un support de stockage d'une utilisation pratiquement universelle. Les DVD fournissent une qualité audio/vidéo supérieure, sont faciles à manipuler et, par dessus tout, ils sont interactifs. Avec les DVD, des visionneuses peuvent aider à déterminer le programme - en recherchant par exemple différents segments sur le DVD à l'aide d'un ou de plusieurs menus, tout ceci sans rembobinage et défilement rapide ou sans attente.

## **Qu'est-ce que la création/gestion d'un DVD (en anglais authoring) ?**

La création/gestion permet de concevoir un DVD interactif constitué de menus de sélection, d'images, de sons et de graphismes.

## **Qu'est-ce que Pinnacle Liquid offre en matière de création DVD ?**

Pinnacle Liquid vous guide depuis l'importation du matériau jusqu'à son montage et sa création et sur toute la procédure de gravure de ce matériau sur DVD. L'ensemble du processus de production est coordonné de manière très progressive. Vous pouvez même concevoir les menus de DVD dans Pinnacle Liquid.

Les sections ci-dessous fournissent les informations suivantes :

### **La création de DVD pas à pas** *page 15-3*

Votre premier projet : Pas simplement pour les débutants !

### **Assistant de menus DVD** *page 15-6*

Vous aide à créer des menus DVD

### **Comment la création de DVD fonctionne** *page 15-7*

Notions de base, structure et définition des termes

### **Création de DVD : Référence** *page 15-12*

Présentation et description détaillée de toutes les fonctions et caractéristiques de l'Outil de création Pinnacle Liquid

### **Conception de menus DVD** *page 15-44*

Textes, boutons et arrière-plans

### **Gravure d'un DVD** *page 15-57*

Comment transférer le produit fini sur un disque



## Création de DVD pas à pas

Cette section décrit le mode de création d'un DVD ("DVD authoring" en anglais) en vous donnant un exemple à suivre pas à pas. Vous pouvez l'utiliser pour avoir un premier aperçu des fonctions ou pour démarrer votre premier projet DVD en prenant vos propres matériaux. Nous ne décrivons néanmoins que les fonctions les plus importantes.

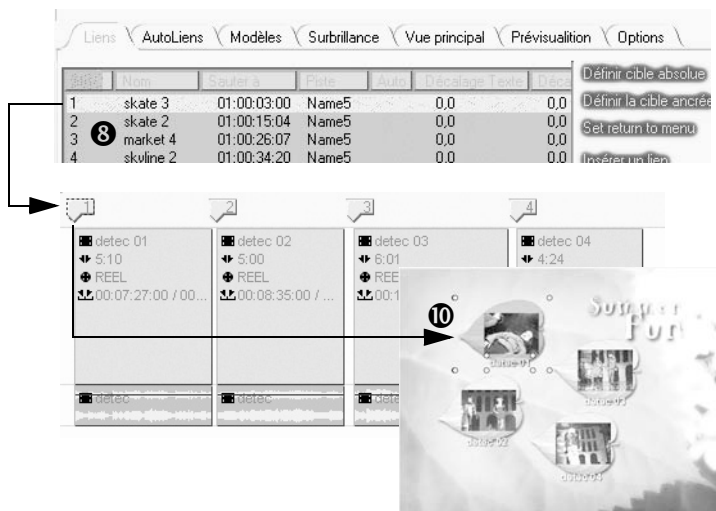
- 1 Créez une *séquence* ou reprenez une séquence *terminée* sur la *Time-Line*.
- 2 Prenez le temps d'examiner les différents segments (chapitres) de cette *séquence* : Que souhaitez-vous présenter dans le premier menu ? Puis créez un espace de quelques secondes avant le premier clip de la *séquence*.
- 3 Si nécessaire, effectuez un rendu des effets.
- 4 Ouvrez le *Navigateur du Projet* (valable pour les systèmes à un seul moniteur); dans la *bibliothèque*, ouvrez le chutier des *Menus DVD*.
- 5 Sélectionnez un menu DVD, faites-le glisser vers une *piste* puis déposez-le devant le premier clip de la *séquence*. Dès que vous le déposez, le menu saute sur une nouvelle *piste du DVD* ajoutée sur le haut. Le clip du menu a une durée (longueur) de trois secondes.



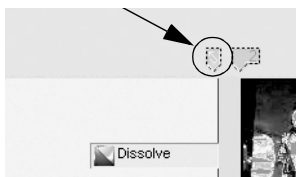
- 6 Ouvrez l'*Editeur de DVD* (double-cliquez sur le menu DVD ou cliquez sur le bouton *Editeur DVD* sur la barre d'outils de la *Time-Line*).
- 7 Procédez maintenant à l'affectation des chapitres. Ceci est facilement obtenu en reliant chaque bouton de menu (c'-à-d. en réalisant un *Lien*) avec un segment de la *séquence* par la fonction Glisser & Déposer :


- 8 Faites ainsi glisser le *lien* numéro 1 de la *Liste des liens* jusqu'au début de votre premier chapitre sur la *Time-Line*. L'image à la position de la *règle de lecture* s'affiche dans le *visionneur final*. Il sera plus facile de positionner le lien au début du clip si vous appuyez aussi sur la touche SHIFT pour activer le mode aimant (accrocher à).

Déposez le lien sur la piste du DVD. Cette opération définit une *cible absolue*. Le marqueur reste dans cette position même si vous déplacez le clip que vous visualisez actuellement.



- 9 Faites maintenant glisser le *lien* numéro 2 jusqu'au début du chapitre 2 mais, cette fois-ci, déposez le lien sur le clip vidéo. Cette opération définit une *cible ancrée*. Si vous déplacez le clip, le *marqueur* se déplace avec lui.
- 10 Disposez les *liens* restants. Une miniature de l'image à la position du *lien* est chaque fois affectée au bouton de menu (en supposant que vous ayez sélectionné un menu DVD présentant ces boutons).
- 11 Que voulez-vous qu'il arrive à la fin d'un chapitre ? Voulez-vous poser un *saut* jusqu'au menu courant ou simplement poursuivre la lecture ?
- 12 Pour poser un *saut*, positionnez la *règle de lecture* à la fin d'un chapitre et cliquez sur le bouton représenté à gauche. Un marqueur de saut apparaît sur le clip.



- 13 Posez des *marqueurs de saut* supplémentaires si vous le souhaitez.
  - 14 Procédez maintenant à la prévisualisation, qui vous permet de tester le menu et de vérifier la navigation. Sélectionnez l'onglet *Prévisualiser*. Au bout d'un bref instant, le menu apparaît dans le cache d'incrustation.
  - 15 Utilisez les *boutons fléchés* et cliquez sur *OK* pour activer et sélectionner les boutons. Vous pouvez également sauter du début d'un chapitre au début d'un autre.
  - 16 Si le contenu et la navigation sont corrects, vous êtes prêt à exporter ! Appelez le module *Exporter vers le DVD* (en sélectionnant *Fichier > Exporter > DVD, (S)VCD ...*).
  - 17 Dans la liste des paramètres prédéfinis, sélectionnez par exemple *Image 1 DVD* pour générer un fichier que vous pouvez lire au moyen d'un lecteur DVD logiciel. Il est préférable d'effectuer un test avant de graver le DVD. Si vous voulez lancer la gravure immédiatement, sautez cette étape.
  - 18 Assurez-vous que l'option *Séquence courante* est sélectionnée sur l'onglet *Source*, qu'un répertoire cible approprié pour les fichiers est spécifié sur l'onglet *Destination* et que l'opération de gravure est désactivée sur l'onglet *Graver*. Puis cliquez sur *OK*.
  - 19 Chargez maintenant l'image DVD dans le lecteur logiciel. Si vous êtes satisfait, retournez à *Exporter vers le DVD*. Sélectionnez l'image *Source* et votre graveur DVD *Destination* ainsi que la vitesse du graveur et le nombre de disques désirés. Il ne vous reste plus qu'à insérer un support DVD approprié.
-  Des outils logiciels sont destinés à simuler un lecteur DVD virtuel sur lequel vous pouvez lire un fichier au lieu d'un disque. Ceci vous permet de lire une image DVD (le fichier \*.iso généré) sur un lecteur logiciel tel que WinDVD et de la vérifier avant la gravure. Ces outils sont disponibles sur Internet sous forme de gratuiciel ou de partagiciel.

---

## Assistant de menus DVD

---

Pinnacle Liquid vous aide à générer des menus DVD rapidement et facilement grâce à l'*Assistant de menu DVD*, lequel combine la sélection de modèles à la fonction *Lien Automatique*, c'-à-d. qu'il lie automatiquement des boutons de menu à l'audio/vidéo.

Si nécessaire, vous pouvez ensuite peaufiner votre travail dans l'*Editeur DVD*.

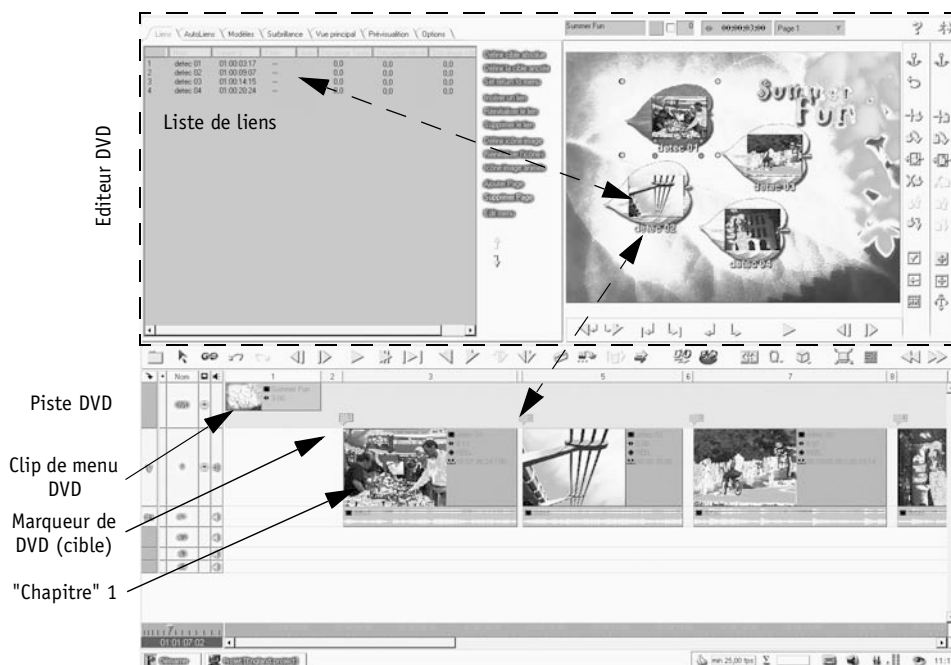


- 1 Appelez l'*Assistant de menu DVD*.  
Si la barre d'outils au-dessus de la *Time-Line* ne contient pas encore ce bouton, cliquez (bouton droit) sur la barre d'outils et sélectionnez *Personnaliser*. Recherchez le bouton dans l'onglet *Spécial* et faites-le glisser jusqu'à la barre d'outils.
- 2 Suivez les instructions de l'écran.

## Comment la création de DVD fonctionne ?

Cette section présente la terminologie de base et les principes de base de la création/gestion (authoring en anglais) à l'aide de Pinnacle Liquid. L'interactivité d'un DVD est le résultat de cette création. Si vous souhaitez uniquement exporter un film sur DVD au lieu d'une bande DV ou VHS, utilisez *Exporter vers le DVD* dans Pinnacle Liquid.

Suivez la procédure habituelle pour assembler vos matériaux sur la *Time-Line*. Insérez un menu DVD avant le début de la *séquence*. Le menu principal est le premier menu qui s'affiche lorsque vous insérez le DVD dans le lecteur. Une *piste séparée (Piste DVD)* est réservée sur la *Time-Line* à cet effet ainsi que pour d'autres menus DVD :



*Tout ce dont vous avez besoin pour créer des DVD : la Time-Line avec clips et menu DVD, l'Editeur DVD (représenté ici avec quatre liens)*

La procédure réelle de création se déroule dans l'*Editeur DVD*, que vous pouvez ouvrir aussitôt qu'un menu DVD au moins apparaît sur la *Time-Line*.

Le terme Création désigne généralement la conception de la structure de navigation d'un DVD et, plus particulièrement :

- ♦ La liaison des boutons de sélection d'un menu aux séquences audio/vidéo sur la *Time-Line*;
- ♦ La conception de menus et parfois même la liaison entre ces menus;
- ♦ La pose de marqueurs de saut permettant de retourner aux menus.

## Termes essentiels :

- ♦ **Menu DVD** -  
Présente les options d'un DVD et est commandé à partir de la télécommande du lecteur DVD (ou testé dans l' *Editeur DVD* en mode prévisualisation).
  - Avec Pinnacle Liquid, vous pouvez utiliser des modèles de menus et les modifier ou même concevoir des menus totalement nouveaux.
  - les menu DVD sont toujours lus en boucle.
  - les arrière-plans de menu et les boutons de menu peuvent être animés (menus en mouvement).
  - Le premier menu sur la *Time-Line* est le menu principal (menu de niveau supérieur). La plupart des télécommandes de DVD possèdent des boutons spéciaux qui vous ramènent à partir de n'importe quel endroit au menu principal ou au menu précédent.
  - Un menu DVD est un clip normal sur la *Time-Line* que vous pouvez, par exemple, retoucher et déplacer.
  - Les menus DVD sont toujours stockés sur la *Piste DVD*.
- ♦ **Chapitre** -  
Les chapitres sont des séquences AV pouvant être activées à partir des menus. Les chapitres se terminent généralement par un marqueur de saut de retour au menu d'origine (dans lequel ils ont été activés). Mais le marqueur de saut peut aussi être connecté à un autre menu ou chapitre.  
Les chapitres sont parfois dénommés aussi " titres ".  
La zone située entre le début du chapitre et le marqueur de saut ou le nouveau chapitre est également connue sous le terme de " flux de titre " ou " flux de chapitre ".
- ♦ **Lien** -  
Un *lien* établit la relation entre un bouton de menu et un chapitre. Dans Pinnacle Liquid, chaque *lien* possède un numéro unique, un nom (personnalisable) et une " adresse cible " qui est un Time Code TC se référant à la *Time-Line*.
- ♦ **Cible** -  
Chaque *lien* possède une cible, qu'elle soit une *cible absolue* (se référant au TC principal sur la *Time-Line*) ou une *cible ancrée* (se référant à un clip). Lorsque le clip se déplace, les *cibles ancrées* se déplacent avec lui alors que les *cibles absolues* conservent leurs positions.
- ♦ **Marqueur de DVD** -  
Les marqueurs de DVD identifient le début des chapitres sur la *Time-Line* et, par conséquent, représentent aussi les *liens* et leurs *cibles*.

## Disposition de la Time-Line de DVD

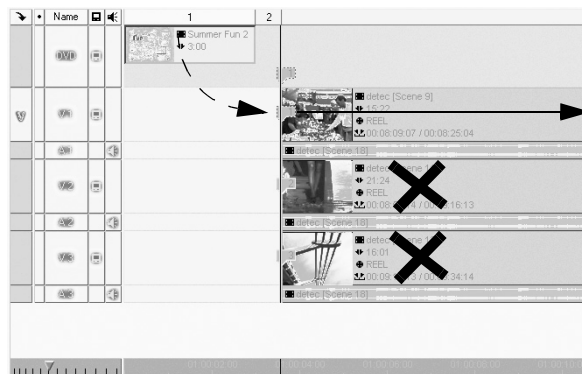
Vous créez une *séquence* de DVD sur la *Time-Line* exactement comme vous le feriez pour n'importe quelle autre *séquence* (se traduisant par une progression linéaire de gauche à droite). Des sauts, des branches et des marqueurs de saut, c'-à-d. des liens entre les menus et les chapitres, sont créés ultérieurement par la navigation dans le DVD.



*Time-Line avec deux menus DVD (piste la plus haute) A gauche : le menu n'a que des liens aux chapitres, pas de marqueurs de saut; lecture jusqu'au menu suivant  
A droite : Avec des marqueurs de saut au menu*

Remarquez ce qui suit :

- ♦ Généralement, les *liens* fonctionnent uniquement dans une séquence horizontale. Cela signifie qu'il vous est impossible de sélectionner des *pistes* distinctes à une position particulière de la *Time-Line*. Lorsque les clips sont disposés les uns au-dessus des autres (selon le principe habituel de *Priorité de la Time-Line*), le clip le plus élevé est toujours lu. Comme l'exemple ci-dessous le démontre, sauter du menu au chapitre 3 ne présente aucun intérêt dans la mesure où seul le chapitre le plus élevé (chapitre 1) est gravé sur le DVD (bien qu'il comporte un mixage de trois pistes audio. Il est donc généralement impossible, par exemple, de créer une sélection de langues en intégrant à un clip vidéo deux ou trois autres clips audio.



*La priorité de la Time-Line continue à s'appliquer : même si vous sautez au lien 3 (la piste la plus basse), c'est la piste la plus haute qui sera lue*



Si vous avez intégré des effets basés sur le multicouche (une incrustation ou l'image dans l'image par exemple), la disposition en couches des clips conserve naturellement toute sa signification.

- ♦ La *séquence* demeure totalement modifiable; le *mode de montage* reste même activé. Ainsi, lorsque vous insérez des clips, assurez-vous que rien n'est écrasé ou déplacé par les clips en *mode insert*. Dans ce cas, les marqueurs de DVD peuvent en effet ne plus convenir.
- ♦ Notez la capacité du DVD. Et surtout dans le cas de séquences plus longues, veillez à utiliser le module *Exporter vers le DVD...* à un moment donné pour vérifier le volume de données en cours. Ce module affiche un "indicateur de capacité" vous renseignant sur la quantité d'espace disponible sur le DVD (page 16-27).



Si vous souhaitez sécuriser sa lecture, protégez les *pistes* (cliquez bouton droit sur le champ du nom de la *piste* et sélectionnez *Protégée*). Vous pouvez définir des *Liens* à tout moment mais faites attention de ne pas modifier la *séquence* accidentellement.



- ♦ Comment la *séquence* du DVD est-elle transférée sur le DVD ?

Le transfert se déroule pratiquement de la manière suivante : Le DVD démarre de la même façon que la *Time-Line*; autrement dit, si vous positionnez le matériau avant le premier menu DVD (comme une bande-annonce), la personne visionnant le DVD devra aussi lire ce matériau jusqu'à ce qu'elle atteigne le premier menu ou menu principal (également appelé menu supérieur). A partir de ce point, la séquence est déterminée par la structure de la navigation que vous avez créée. Bien que l'exportation s'effectue en séquence, ceci n'a aucune incidence sur l'utilisation interactive du DVD. Pour transférer sur DVD, utilisez le module *Exporter vers le DVD*.

### La procédure en un coup d'œil :

En règle générale, le processus de production complet d'un DVD se déroule de la manière suivante :


- 1 Editez la *séquence*, calculez tous les effets (si nécessaire).
- 2 Effectuez la création du DVD en utilisant l'*Editeur DVD* (avec l'édition de menus, le cas échéant) comme décrit dans ce chapitre.
- 3 Exportez la *séquence* en utilisant le module *Exporter vers le DVD* en deux étapes :
  - Testez l'image DVD au moyen d'un lecteur logiciel approprié (optionnel).
  - Gravez et copiez.

## Création de DVD : Référence

Cette section décrit toutes les fonctions de création de DVD Pinnacle Liquid, organisée par les onglets de l'*Editeur DVD*. Mais voici d'abord un bref résumé de tous les éléments dont vous aurez besoin pour créer un DVD :

## Création de DVD : Eléments

Les composants de base sont les suivants :

- ♦ *Time-Line avec Séquence*  
C'est là que vous organisez le contenu du DVD, notamment la vidéo, l'audio, les graphiques et les...
- ♦ *Menus DVD* -  
La piste DVD de la *Time-Line* doit contenir au moins un menu DVD (modèle de menu ou menu vierge). Vous trouverez des menus DVD dans la fenêtre *Projet* > onglet *Bibliothèque* > *Menus DVD* (menus pré-définis que vous pouvez modifier).  
Variante : Menu contextuel de *Chutier* > *Créer* > *Menu DVD* (ceci crée un menu vierge sans présélections).  
Puis faites glisser le menu jusqu'à la piste la plus élevée sur la *Time-Line*, qui devient automatiquement la piste DVD.
- ♦ *Editeur DVD* -  
 Cliquez sur le bouton représenté à gauche ou double-cliquez sur un menu DVD pour ouvrir l'*Editeur DVD*.  
Si vous l'ouvrez par le bouton, le premier menu sur la *Time-Line* (le menu principal) est chargé dans l'*Editeur*; si vous double-cliquez sur un menu, ce dernier s'ouvre.  
Les onglets suivants contiennent les fonctions destinées à l'*Editeur DVD*.

**Onglet Liens** page 15-13

**Onglet AutoLien (lien automatique)** page 15-28

**Onglet Mise en évidence** page 15-31

**Onglet Modèles** page 15-40

**Onglet Visionneur final** page 15-41

**Onglet Prévisualiser** page 15-42

**Onglet Options** page 15-43

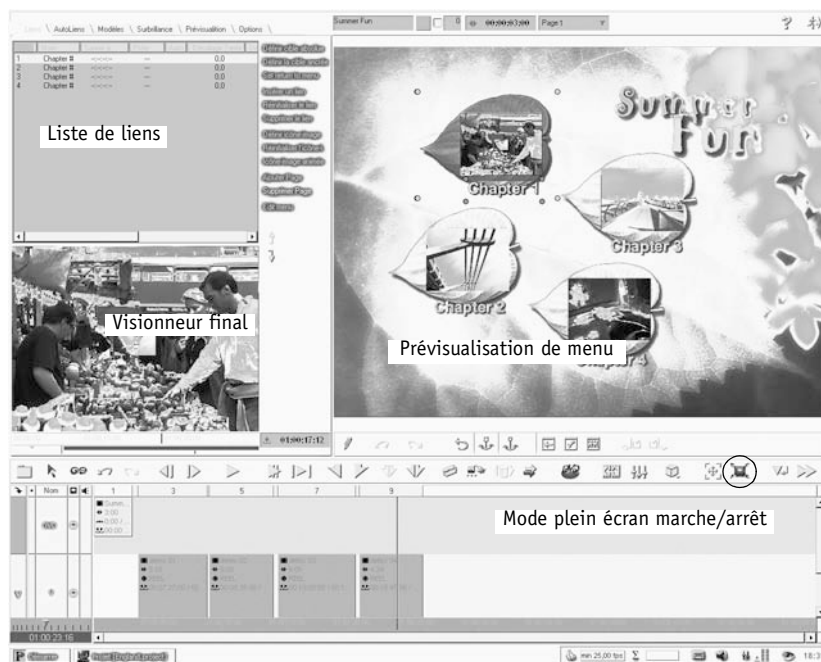
## Onglet Liens

Cet onglet contient les outils de base destinés au rendu opérationnel d'un menu DVD. Vous pouvez affecter ici des boutons de menu individuels aux séquences d'images sélectionnées.

Chaque menu, qui peut aussi être composé de plusieurs pages, possède une *Liste de liens* (ou chapitres).



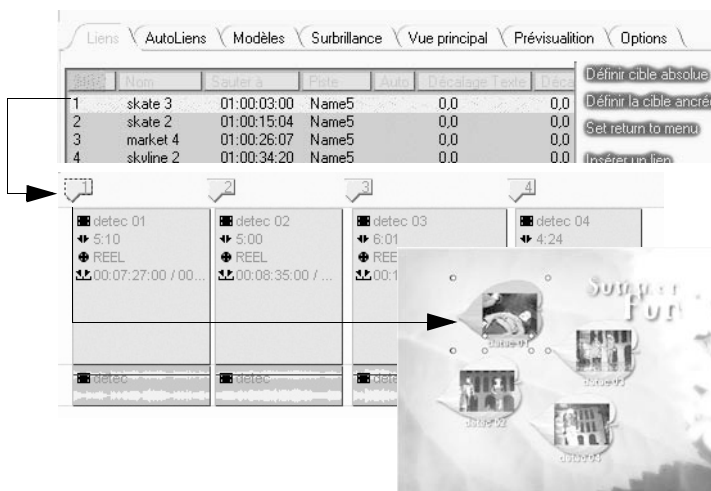
Suivant la résolution du bureau de votre ordinateur, vous pouvez passer *en mode plein écran*, ce qui vous permettra de maintenir le *visionneur final* de l'*Editeur DVD* affiché en permanence (voir figure ci-dessous).



*Editeur DVD en mode plein écran avec visionneur final séparé*

## Liste de liens

Cette liste donne un aperçu de tous les chapitres et *liens* entre les boutons de menu et le contenu vidéo/audio de la *séquence* courante sur la *Time-Line*. La liste renvoie au menu actuellement affiché à droite du *visionneur*.



Liste de tous les liens d'un menu DVD et des marqueurs de DVD associés sur la piste DVD de la *Time-Line* ainsi que les boutons de menu

### ◆ N° (numéro)-

Il s'agit des numéros de tous les chapitres/*liens* d'un menu DVD. Cela correspond à la numérotation des marqueurs de DVD sur la *Time-Line* (à condition d'activer les labels numériques; voir "Onglet Options" en page 15-43).

Chaque numéro représente un bouton de sélection dans le menu DVD.

### ◆ Nom -

Le paramètre par défaut est "Chapitre N° "; pour le modifier, double-cliquez lentement sur le nom et entrez une description (puis confirmez par ENTRÉE).

ou : double-cliquez sur le bouton de menu associé au *lien*, modifiez le champ de saisie et confirmez par *Entrée*.

Si vous placez un *lien* à la position d'une *séquence* à l'aide de la souris (" glisser & déposer "), vous pouvez modifier le nom automatiquement (voir "Onglet Options" en page 15-43).

Lorsque vous utilisez les fonctions de *Lien automatique*, les noms des chapitres sont attribués automatiquement (par exemple, "Edit03" ou "Clip08") mais vous pouvez toujours les modifier par la suite.

- ♦ *Sauter à -*  
Le Time Code de la *Time-Line* pour le *lien*, l'" adresse cible ".  
Pour éviter des " problèmes de VOB ", assurez-vous que les *liens* ne sont pas posés trop près les uns des autres ( *page 15-30*).
- ♦ *Piste -*  
Désigne la *piste* à laquelle un *lien* se réfère. Dans le cas d'une *cible ancrée* (en relation avec un clip de la *Time-Line*), ce champ désigne le nom de la *piste* sur laquelle le clip est situé.  
En l'absence d'entrée ou si ce champ contient "---", il désigne une *cible absolue*, c'-à-d. un *lien* avec une relation permanente avec la *Time-Line*. De cette façon, vous pouvez facilement distinguer les types de cibles dans la liste.
- ♦ *Lecture auto* (Autoplay) -  
cette colonne affiche un astérisque (\*) si la fonction *Lecture auto* a été validée pour un bouton de menu. *Lecture auto* provoque, après une période de temps définie par l'utilisateur, un saut jusqu'à un chapitre prédéfini (la *cible*) si aucun bouton n'a été enfoncé pendant ce laps de temps ( *page 15-26*).
- ♦ Tous les autres en-têtes de colonne -  
se réfèrent aux mises en évidence de boutons de menu (voir "*Onglet Mise en évidence (Highlights)*" en *page 15-31*).

Cliquez bouton droit sur un *lien* de la liste pour afficher son menu contextuel et accéder aux commandes et options décrites à la section suivante.

## Commandes et Boutons d'outils

A droite de la *Liste des liens* se trouve une série de commandes en clair qui vous permettent, entre autres, d'affecter, de supprimer et de déplacer des *liens*. Vous pouvez également appeler ces commandes au moyen des boutons d'outils représentés par des pictogrammes.

### Définir une cible absolue



Une *cible absolue* se réfère à la *Time-Line*. Elle conserve sa position même si vous déplacez les clips et d'autres composants de la *séquence*. Le *marqueur de DVD* pour un *lien* posé avec une *cible absolue* est positionné sur la *piste de DVD*. L'oeil de l'ancre est carré (pour une *cible ancrée*, il est rond).

Voici ce que vous devez faire :

- 1 Sélectionnez un *lien* (cliquez sur ce lien de la liste).
- 2 Placez la *règle de lecture* à la position désirée.
- 3 Cliquez sur *Définir une cible absolue*.

ou

- 1 Sélectionnez un *lien* (liste), maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé...
- 2 ... faites glisser le *lien* jusqu'à la *piste de DVD* située au-dessus de la position désirée (la *règle de lecture* se déplace avec lui et l'image courante de la séquence apparaît dans le *visionneur final*) puis déposez-le.

Les colonnes *Sauter à* et *Piste* sont rafraîchies, comme l'est l'*icône-image* associée au *lien* dans le menu DVD - elle affiche maintenant l'image à la position de la *règle de lecture/cible*. Si cette image n'est pas suffisamment informative, reportez-vous à *Définir une icône-image* ( page 15-19) pour définir une image donnée.



- ♦ Déplacer la *cible* -

Cliquez sur la *cible* pour la sélectionner et utilisez l'un des boutons représentés ici pour la repositionner (avancer ou reculer d'une ou de 10 images).



Marqueur de DVD et info-bulle pour une cible absolue



Ne placez pas les *cibles* trop près les unes des autres. Maintenez une distance d'au moins dix images entre elles pour éviter des *problèmes de VOB* ( page 15-30).

## Définir une cible ancrée



Une *cible ancrée* se réfère à un clip et se déplace lorsque ce dernier se déplace. Ceci est un avantage lorsque vous devez par la suite modifier la *séquence*. L'oeil de l'ancre est rond (pour une *cible absolue*, il est carré).

Le *marqueur* d'un *lien* avec une *cible ancrée* est inséré dans le clip; un symbole d'ancre au début du clip indique qu'une *cible ancrée* est liée à ce clip (elle est "ancrée" ici en relation avec le clip).

Un marqueur de DVD est également posé sur la *piste de DVD*. Si vous déplacez le clip possédant une *cible ancrée*, le *marqueur* sur la *piste de DVD* se déplace avec lui.

- 1 Sélectionnez un *lien* (cliquez sur ce lien de la liste).
- 2 Placez la *règle de lecture* à la position désirée.
- 3 Cliquez sur *Définir une cible ancrée*.

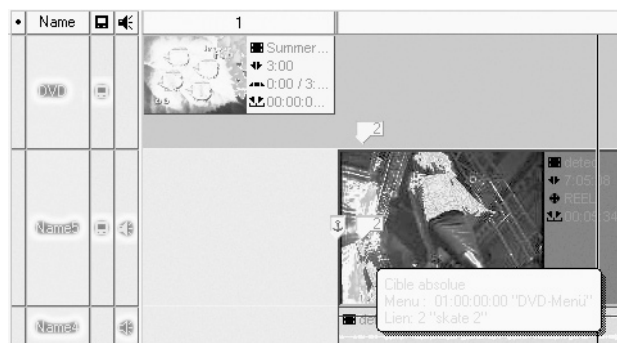
ou

- 1 Sélectionnez un *lien* (liste), maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé...
- 2 ...faites glisser le *lien jusqu'au clip désiré* et à la position choisie (la *règle de lecture* se déplace avec lui) puis déposez-le.

Les colonnes *Sauter à* et *Piste* sont rafraîchies, comme l'est l'*icône-image* associée au *lien* dans le menu DVD - elle affiche maintenant l'image à la position de la *règle de lecture/cible*. Si cette image n'est pas suffisamment informative, reportez-vous à *Définir une icône-image* (page 15-19) pour définir une image donnée.



- ♦ Déplacer la *cible* -  
Cliquez sur la *cible* pour la sélectionner et utilisez l'un des boutons représentés ici pour la repositionner (avancer ou reculer d'une ou de 10 images).



*Cible ancrée avec symbole d'ancre et info-bulle*



Ne placez pas les *cibles* trop près les unes des autres. Maintenez une distance d'au moins dix images entre elles pour éviter des *problèmes de VOB* ( page 15-30).



Dans de rares cas, les *cibles ancrées* dans les *conteneurs* et les *séquences* copiées doivent être manuellement réaffectées; il peut arriver également que des *cibles ancrées* soient transformées en *cibles absolues*. Généralement, nous recommandons de modifier avec soin une séquence avant de commencer la création de DVD.

## Créer/Supprimer/Déplacer un Marqueur de saut

Un *marqueur de saut* est un marqueur qui déclenche un saut jusqu'au menu activé au moment de la création du *marqueur de saut*.

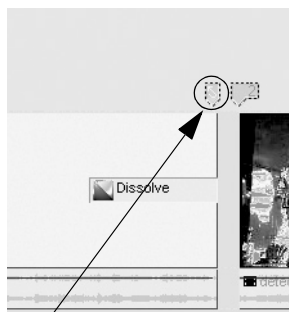
Autrement dit, dès que la *règle de lecture* atteint le *marqueur de saut* dans la *fenêtre de prévisualisation*, ou lorsque le DVD finalisé est lu à cet endroit, le menu est activé (sans invite) et lu de manière à permettre la sélection d'une autre rubrique.

Ceci vous permet d'incorporer des " boucles ". Généralement, un *marqueur de saut* est créé à la fin d'un chapitre si aucun menu ne le suit.



- ♦ Créer un *marqueur de saut* -  
Sélectionnez un menu, positionnez la *règle de lecture* à l'endroit désiré et cliquez sur *Créer un marqueur de saut*.
- ♦ Supprimer un *marqueur de saut* -  
Cliquez sur le marqueur pour le sélectionner puis appuyez sur SUPPR ou sélectionnez *Supprimer* dans le menu contextuel
- ♦ Déplacez le *marqueur de saut* -  
En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites glisser le marqueur jusqu'à l'endroit désiré.

Remarque : La fonction *Undo* n'affecte pas les *marqueurs de saut*.



Marqueur de saut à la fin d'un chapitre



## Insérer un lien supplémentaire/Restaurer un lien/ Supprimer un lien

Plus vous définissez de *liens* dans un menu, plus les choix offerts à l'utilisateur du DVD sont nombreux. L'ajout et la suppression de *liens* servent à structurer le contenu d'un DVD.



### ♦ Insérer un lien supplémentaire -

Cliquez sur ce bouton pour ajouter un *lien* vierge dans la liste; une *cible* doit ensuite être affectée à ce lien.

Le *lien* est toujours inséré au-dessus de la position de la liste courante (= sélectionnée).

Les *liens* existants sont décalés vers le bas et, si nécessaire, une autre page de menu est ajoutée (chacune avec le nombre complet de *liens* par défaut. Autrement dit, le nombre de liens est identique au nombre de boutons de menu).



### ♦ Restaurer un lien -

Ce bouton supprime une *cible* affectée (il supprime le Time Code de la liste et les *marqueurs* de la *Time-Line*). Toutefois, le *lien* reste dans la liste et peut être réaffecté (*Définir une cible*).



### ♦ Supprimer un lien -

Supprime le *lien* de la liste et le marqueur de DVD de la *Time-Line*. Les *liens* suivants sont décalés vers le haut.

Vous pouvez utiliser la fonction *Supprimer une Page* pour supprimer des *liens* non affectés sur d'autres pages de menu, page par page.



### ♦ Monter/descendre un lien -

Pour repositionner des *liens* dans la liste, cliquez sur le *lien* à replacer dans la liste, puis cliquez sur l'un des deux boutons représentés (en répétant si nécessaire) jusqu'à ce que le *lien* soit au bon endroit.

Naturellement, les *icônes-images* de boutons de menu se déplacent avec les liens (à moins d'utiliser les boutons sans leurs *icônes-images*).

Les marqueurs de DVD sur la *Time-Line* sont renumérotés au cours de l'opération.

## Définir/Restaurer une icône-image

Sauf stipulation contraire, l'*icône-image* d'un bouton de menu contient l'image du point *cible* (évidemment, ceci ne s'applique qu'aux boutons pouvant afficher une *icône-image*, également appelée "miniature"). Mais cette image peut ne pas être le meilleur choix. Pour définir une autre image en tant qu'*icône-image* dans une option de menu :

- 1 Faites défiler la *règle de lecture* pour atteindre la position désirée (observez l'image de la *Time-Line* dans le *visionneur final*).



- 2 Cliquez sur *Définir une icône-image*.  
Le Time Code *cible* reste le même.



- ♦ *Restaurer une icône-image* -  
Ce bouton supprime l'*icône-image* sélectionnée mais ne modifie pas le *lien*.

## Icônes-images animées

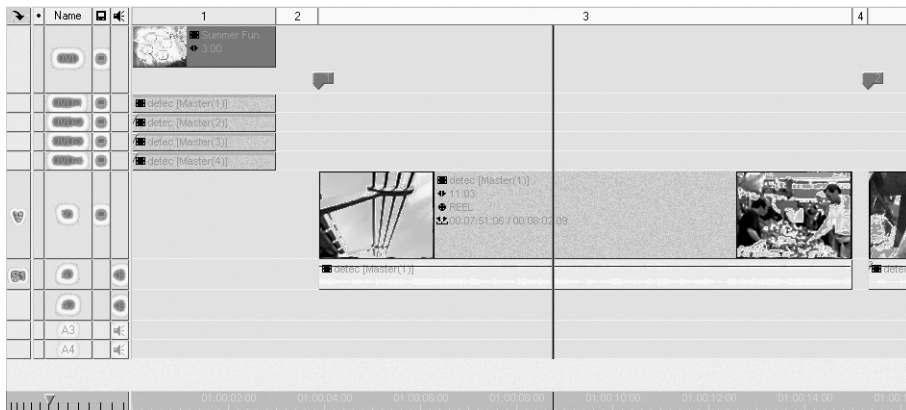
Le menu *Icône-image* n'a pas à être statique. Vous pouvez placer en dessous tous les boutons de menu appropriés sans déplacer les images. Mais notez bien : Ceci n'est possible que pour les menus d'une page et les boutons disposant d'un plan alpha (" boutons miniatures ").

Sur le plan technique, la zone d'image de chaque *icône-image* est incrustée (par un plan alpha) et transparente pour faire apparaître l'image située sous le menu DVD. Exactement comme si l'on regardait à travers un carreau.

Le processus de définition d'icônes-images animées peut être le plus souvent automatique ou manuel.

### Définition automatique d'icônes-images animées

- 1 Faites glisser le premier clip (du *chutier* ou du *navigateur de projet*) directement jusqu'au bouton de menu choisi dans le cache d'incrustation (par exemple, le bouton pour le *lien 1*).
- 2 Ce clip est inséré sur la *Time-Line* directement sous le menu DVD et a exactement la même longueur que le menu DVD. Une *piste* appelée *DVD-1* est créée.

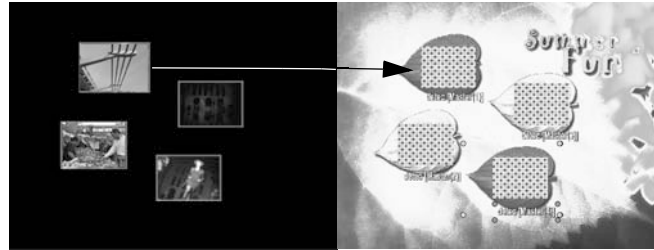


*Icônes-images animées : Clips vidéo de la même longueur que le menu et situés sous ce menu*

- 3 Répétez cette procédure jusqu'à ce que tous les boutons de menu prévus soient affectés.

Remarquez :

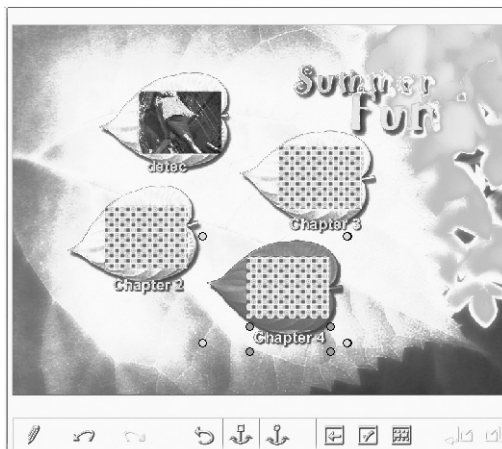
- ♦ La *taille* et la *position* des clips sont automatiquement adaptées dans l'Editeur 2D (*temps réel*) pour remplir les découpes des boutons de menu :



- ♦ Au point de sortie, les clips sont adaptés à la longueur du menu DVD, ce qui signifie qu'ils sont retouchés (ajustés avec précision). Le point d'entrée reste le même. C'est le meilleur moyen de définir la découpe et la longueur du clip à l'avance (*Visionneur de clip*, *Visionneur source*).
- ♦ Notez que les *icônes-images* animées, comme les menus DVD, sont lues en boucle. Pour cette raison, il est préférable de coordonner la première et la dernière images; sinon, l'image " sautera " comme elle le fait, par exemple, dans un faux raccord.
- ♦ Vous pouvez rallonger ou raccourcir le menu DVD. Dans ce cas, vous devez également retoucher les clips des *icônes-images* animées.
- ♦ De la même façon, si vous utilisez le " glisser & déposer ", vous pouvez insérer un arrière-plan de menu. L'arrière-plan de menu doit néanmoins contenir un plan alpha (au moins dans certaines parties du plan); sinon, vous pouvez supprimer l'arrière-plan de menu réel et le remplacer par une image en mouvement sur laquelle les boutons seront ensuite disposés ( *page 15-44* ).

## Définition manuelle d'icônes-images animées

- 1 Sélectionnez un *lien* ou sélectionnez un bouton de menu à partir du menu DVD, ce qui revient au même.
- 2 Cliquez sur l'*icône-image animée*. La plage des images est maintenant remplacée par un champ de damiers en noir et blanc, qui est la méthode d'affichage habituelle d'un plan alpha. Si vous le souhaitez, appliquez la même procédure pour les autres *icônes-images*.



*Menu prêt pour des icônes-images animées (damiers en noir et blanc)*

- 3 Quittez l'*Editeur DVD*.
- 4 Si nécessaire, libérez les *pistes* sur la *Time-Line* sous le menu DVD pour qu'elles puissent contenir les *icônes-images* animées. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez assez de place pour loger toutes les *icônes-images* animées que vous pensez utiliser.
- 5 Insérez les clips qui fourniront le matériau image aux *icônes-images* animées sous le menu DVD. Ces clips doivent être (au moins) aussi longs que le menu.
- 6 Utilisez maintenant l'*Editeur 2D ou 3D* pour réduire ou allonger les images pour qu'elles puissent être visualisées dans les champs d'*icône-image* appropriés.
- 7 Vérifiez les résultats sur la *Time-Line* ou dans le fenêtre de prévisualisation de l'*Editeur DVD*.

## Ajouter/Supprimer une page

Un menu DVD n'est pas limité à une seule page. Lorsqu'il comporte plusieurs pages, chaque page appartenant au même menu contient un ou deux boutons vous permettant de passer à la page précédente et suivante.

Une boîte à liste située au-dessus du cache d'incrustation vous permet de sélectionner et d'accéder à des pages spécifiques.



- ♦ *Ajouter une page -*

Ce bouton annexe une page du même type que le menu actuellement sélectionné à la dernière page du menu.



- ♦ *Supprimer une page -*

Ce bouton supprime la " page courante ", c'est-à-dire la page dont le numéro apparaît dans la liste au-dessus du cache d'incrustation ou la page qui devient la page courante lorsqu'un *lien* est sélectionné. Important : Cette commande supprime la page et ses *liens*, que des *cibles* aient été définies ou non.



- ♦ *Déplacer une page -*

Ces boutons vous permettent de modifier l'ordre des pages d'un menu à plusieurs pages.

## Plusieurs menus DVD différents

Il est tout à fait possible d'insérer plusieurs menus différents (modèles de menus) dans un projet DVD. Positionnez chaque menu sur la *piste du DVD* de la *Time-Line*.

Lorsque vous travaillez avec plusieurs menus, observez les points suivants :

- ♦ Menus différents, même *cible* -  
Ceci est possible; le *marqueur* de DVD change son affectation en fonction du menu qui est activé.
- ♦ Un menu spécifique se rapporte à une liste de *liens* spécifique.

## Remplacement de menus

Vous pouvez remplacer un menu DVD par un autre (en le chargeant dans l'*Editeur DVD*) comme suit :



- ♦ Utilisez les boutons représentés à gauche

ou

- ♦ double-cliquez sur le clip de menu désiré sur la *piste du DVD*.

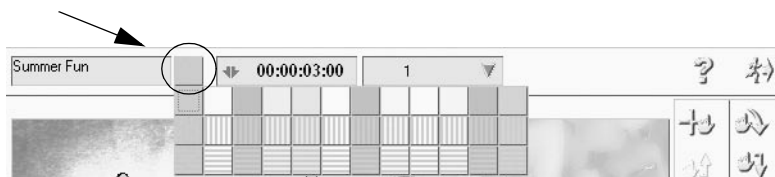
## Liaison de menus

Pour lier ensemble des menus différents sur le DVD finalisé, il vous suffit de définir un *lien* entre un menu et un autre (*Définir une cible*) et, si vous le voulez, revenir de nouveau en arrière. Ceci vous permet, par exemple, d'élaborer une structure arborescente de menus.

## Identification de marqueurs et de menus de DVD

Lorsque vous travaillez avec plusieurs menus de DVD, il est utile d'identifier ces menus et leurs *marqueurs* de manière unique. Vous pouvez le faire de la façon suivante :

- ♦ *Sélectionnez les motifs et les couleurs* - Cliquez sur un carré coloré au-dessus de l'incrustation pour ouvrir une palette de couleurs et des motifs à rayures et choisissez un style pour chaque menu. Le menu et les *marqueurs* de DVD et *marqueurs de saut* associés prennent le même style.



*Sélectionnez un menu et un style de marqueur; renommez le menu*



Si vous n'observez pas de résultats immédiats, activez l'option *Utiliser les couleurs pour les menus DVD et les marqueurs correspondants dans la Time-Line* sur l'onglet *Options*.

- ♦ *(Re)nommez le menu* - Vous pouvez renommer le menu actif dans la boîte de saisie au-dessus de l'incrustation ou affecter un nom à un modèle vierge. Les *info-bulles du marqueur* affichent ce nom comme étant leur " menu d'origine ".

## Allongement/Réduction de menus

Les menus DVD sont insérés sur la *Time-Line* avec une longueur par défaut de trois secondes. Vous pouvez les rallonger ou les raccourcir en les retouchant exactement comme n'importe quel autre objet sur la *Time-Line* ou en spécifiant une valeur dans le *Champ du Time Code* au-dessus de l'incrustation. N'oubliez pas de tenir compte du *Mode de montage* (*assemble* ou *insert*).

Lorsqu'un menu de DVD est lu en boucle, la longueur ne devrait pas avoir d'importance, à moins d'utiliser des *icônes-images animées* ( page 15-20) nécessitant une durée de lecture spécifique.

## Bureau/Incrustation

En plus de visualiser le menu courant, vous pouvez aussi modifier ou commuter sur des vues afin, par exemple, de visualiser et de modifier les relations de navigation des boutons de menu.

### Sélection d'un arrière-plan de menu (Menu en mouvement)

Vous pouvez utiliser une image en mouvement ou fixe comme arrière-plan mais l'arrière-plan du menu doit être complètement ou partiellement transparent, ou inexistant (voir aussi "*Conception de menus avec l'Editeur de menus DVD*" en page 15-48).

- ♦ Faites glisser un clip vidéo ou une image fixe jusqu'au bureau (incrustation). Un clip de longueur égale au menu est inséré sur la *Time-Line* sur une *piste* nommée *DVD-B* (arrière-plan).

Sinon, à l'instar des *icônes-images* animées( page 15-20), la même chose s'applique à un arrière-plan en mouvement.



Vous pouvez également utiliser ce bouton pour calculer un arrière-plan de menu (totalement) transparent. Si nécessaire, faites glisser le bouton de la bibliothèque d'outils de l'Editeur DVD.

### Vue de navigation



Cliquez sur ce bouton pour visualiser les relations entre les boutons de menu. Faites glisser les lignes de connexion colorées pour modifier la structure de la navigation( voir aussi "*Boutons de navigation*" en page 15-53).

### Interférences entre mises en évidence



Les mises en évidence des boutons ne doivent pas interférer entre elles. Si elles interfèrent, ce symbole clignote et vous devez modifier le menu du DVD, en modifiant notamment la distance entre les boutons ( voir aussi "*Evitement d'une interférence entre mises en évidence*" en page 15-37).

### Rafraîchissement de la vidéo



(Avec sortie IEEE-1394 uniquement :) Si vous voulez sortir l'image sur un écran de téléviseur connecté, activez la fonction *Rafraîchir la vidéo*. Généralement, le signal doit être bouclé à travers un périphérique DV (sortie analogique, comme la caméra). Cette fonction réduit légèrement les performances du processeur, ce qui signifie que le montage peut se faire moins facilement.

## Lecture auto (Autoplay)

Cette fonction déclenche le saut d'un menu à un chapitre particulier (ou *cible*) après une période de temps pré-définie. Elle ne nécessite aucune activation de bouton. Voici comme procéder :

- 1 Liez menus et *cibles* de manière habituelle.
- 2 Vous pouvez définir un seul bouton pour *Lecture auto* par page de menu. Après la période de temps définie, le menu se connecte automatiquement au *lien* du bouton (chapitre).
- 3 Cliquez (bouton droit) sur le bouton dans l'incrustation ou la ligne appartenant au bouton dans la *liste de liens*.
- 4 Dans le menu contextuel, sélectionnez *Lecture auto*. La rubrique de menu affiche maintenant une coche et un astérisque (\*) apparaît dans la colonne *Auto* de la *Liste de liens*.
- 5 Validez *Lecture auto* en cochant la case située au-dessus de l'incrustation et entrez la valeur d'attente désirée (en secondes) avant que le saut automatique ne soit exécuté :



- 6 Utilisez *Prévisualiser* pour tester la fonction.

Il ne peut y avoir qu'un seul *Lien de Lecture auto* par page de menu. Des menus comportant plusieurs pages peuvent comporter plusieurs *Liens Lecture auto*.

## Effets avec menus DVD (Menu de transition)

Vous pouvez également appliquer des effets aux menus DVD. Ainsi, après avoir sélectionné un bouton de menu, le menu entier tourne comme une page de livre avant même que la commande réelle de saut ne soit exécutée. Ces effets sont souvent vus sur les DVD commerciaux. Dans ce cas toutefois, il faut que le menu soit un clip graphique " normal " que vous pouvez modifier sur la *Time-Line*. Procédez comme suit :

- 1 Créez d'abord le menu DVD avec tous les *liens*, les *icônes-images*, éventuellement un arrière-plan, des labels et des boutons.
- 2 Dans l'*Editeur DVD*, accédez à l'onglet *Options* et, dans la zone destinée aux *paramètres de l'instantané*, sélectionnez :
  - *Utiliser la vidéo en arrière-plan* (si l'arrière-plan du menu contient une vidéo animée). Lorsque vous utilisez de la vidéo en arrière-plan dans un menu DVD, vous devez activer *Désentrelacer*. Pour un instantané, cette fonction interpole l'image fixe à partir de l'une des deux trames vidéo, ce qui donne une image de qualité supérieure, spécialement dans le cas de motifs se déplaçant rapidement.
  - Une des options de *mise en évidence* pour définir l'état de *mise en évidence* dans lequel l'*instantané* sera enregistré. Par exemple, *Active* signifie que l'*instantané* affiche le bouton de menu avec une bordure rouge épaisse, pour donner l'impression que ce bouton a été enfoncé.



- 3 Cliquez sur un *chutier du projet* pour le sélectionner. Le graphique *instantané* sera stocké à cet endroit.
- 4 Cliquez sur le bouton de menu auquel l'effet prévu sera appliqué.



- 5 Cliquez sur le bouton *Instantané*.  
Si ce bouton n'est pas dans la barre d'outils, cliquez (bouton droit) sur la barre d'outils pour afficher le menu contextuel, sélectionnez *Personnaliser* et faites glisser le bouton de l'*onglet Spécial* dans la *bibliothèque* jusqu'à l'emplacement désiré.  
Lors de la prise d'un instantané de menu comportant une vidéo en arrière-plan, la position courante de la *règle de lecture* détermine l'image.

- 6 Positionnez l'*instantané* produit avant le clip cible (vidéo ou audio) ou le menu mais pas sur la *piste du DVD*. (Si vous avez l'intention de créer un effet plus complexe, quittez l'Editeur DVD.)

- 7 Créez l'effet.  
Ainsi, les graphiques de menu tournent comme une page de livre et disparaissent avant que la vidéo, un effet de *volet* ne soit appliqué ou que le graphique ne se cale et ne chute vers le bas. Tous les outils d'effets de Pinnacle Liquid sont à votre disposition.



- 8 Lorsque l'effet est terminé, placez la *cible* d'origine du bouton de menu au début de l'effet (si nécessaire - tout dépend de la structure de votre effet) en cliquant sur la *cible* et en utilisant les boutons d'outils représentés ici.
- 9 Testez les résultats dans la fenêtre de prévisualisation du DVD. Répétez cette procédure le cas échéant pour les autres boutons de menu.

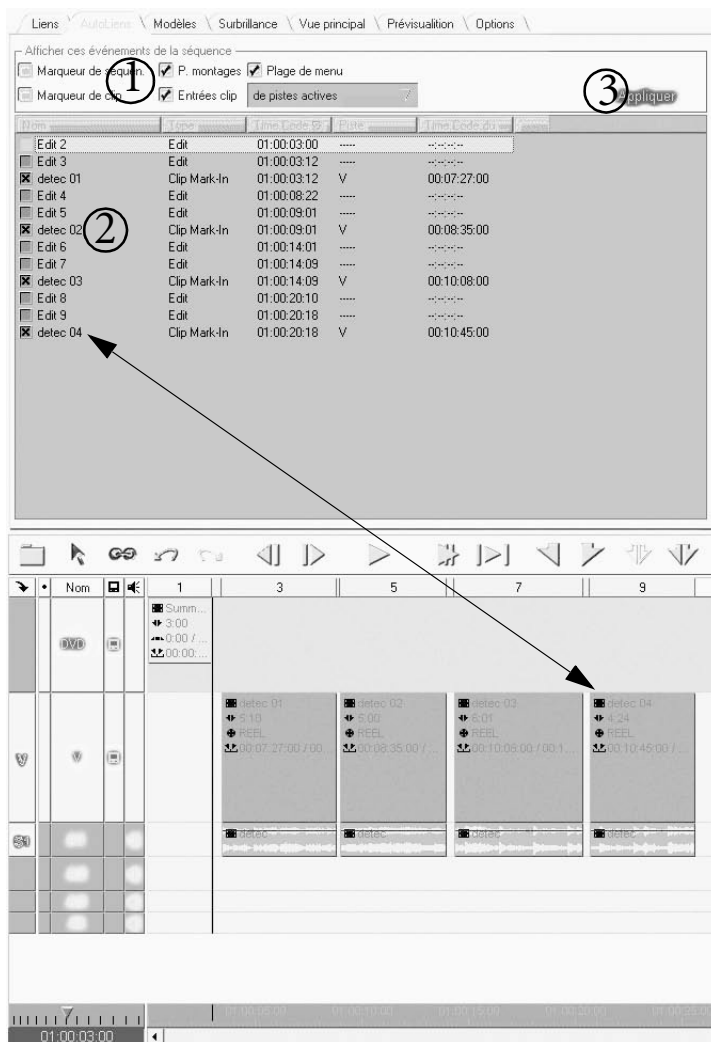
Si vous travaillez avec des boutons animés ou un arrière-plan de menu animé, vous devez combiner l'*instantané* sur la *Time-Line* avec les clips vidéo associés (structure de couche identique à celle du menu DVD lui-même). Un *instantané* de menu composé de boutons animés contient une couche alpha avec des zones perforées pour l'animation vidéo. Conseil : Copiez simplement les clips figurant sous le menu DVD et placez-les sous les graphiques.

Pour obtenir un arrière-plan totalement ou partiellement animé, vous devez disposer la vidéo d'arrière-plan sous le clip *instantané*.

## Onglet AutoLien (lien automatique)

Ces fonctions vous évitent d'avoir à positionner chaque *lien* manuellement. Si vous les utilisez, cela vous aide à obtenir une *séquence* structurée d'une manière claire. Par exemple, supposons que vous avez combiné les chapitres de votre film en six *conteneurs*. Ces six *liens* peuvent être créés en quelques secondes.

Lorsque vous réutilisez l' *AutoLien*, les *liens* que vous avez générés sont écrasés.



Lien automatique aux débuts de clip dans les quatre clips de la Time-Line  
(la numérotation se rapporte au sommaire ci-dessous)

## Principes de base

- 1 Positionnez le menu sur la *Time-Line*, ouvrez l'*Editeur DVD* et sélectionnez l'onglet *Lien automatique*.
- 1 Affichez les *Evénements de séquence* et les *Pistes*.
- 2 Sélectionnez/supprimez des *liens* en cochant la case.
- 3 Cliquez sur *Appliquer*.
- 4 Sélectionnez un style de marqueur (voir "*Identification de marqueurs et de menus de DVD*" en page 15-24).
- 5 Si nécessaire, sélectionnez l'onglet *Liens* et cliquez sur l'option *Définir une icône-image* pour rafraîchir le menu avec les *icônes-images* appropriées.
- 6 Le cas échéant, poursuivez l'édition des *liens* sur l'onglet *Liens*.



## Détails

### Affichage des Evénements de séquence

Cochez les cases pour inclure ou exclure tous les *liens* possibles. Pour améliorer la présentation, vous pouvez également trier la liste en cliquant sur les en-têtes de colonne; Vous pouvez par exemple combiner tous les *Marqueurs de séquence*.

- ♦ *Marqueur de séquence* et *Marqueur de clip* -  
Ces options affichent les *marqueurs de séquence* (posés sur la *Time-Line*) et les *marqueurs de clip*. Des *liens* aux *marqueurs de séquence* sont toutefois générés si un clip au moins est situé à la position du *marqueur de séquence*.
- ♦ *Points de montage* -  
Cette option affiche tous les *points de montage* suivant la barre *Partie* située au-dessus de la *Time-Line*.
- ♦ *Débuts de clips* -  
Cette option donne la liste de tous les *liens* possibles à la première image de chaque clip sur la *Time-Line*.  
Nota : Si vous appliquez des fondus enchaînés au début du clip, le *Lien automatique* assimile aussi le début du fondu à un " début de clip " puisque, techniquement parlant, le clip démarre avec la première image du fondu.
- ♦ *Pistes et clips* -  
Les options de cette boîte à liste vous permettent de parfaire la sélection du *lien* :  
...des clips sélectionnés : La liste ne contient que le(s) clip(s) sélectionné(s) sur la *Time-Line*.

... *des pistes actives* : La liste ne contient que les *pistes* activées pour le montage. Cliquez sur le nom de la *piste* pour activer/désactiver une piste.

... *de toutes les pistes* : Toutes les pistes sont listées

#### ◆ *Plage de menus* -

Cette option limite la plage des *liens* listés à ceux de la *Time-Line* allant jusqu'au menu de DVD suivant (s'il existe) ou jusqu'à la fin de la *séquence*.

Si cette option n'est pas activée, toutes les *pistes* possibles pour la *séquence* sont listées (c'-à-d. y compris celles situées avant le menu courant).

## Vérification des liens

Cliquez sur un *lien* de la liste : la *règle de lecture* saute alors sur la position associée sur la *Time-Line* (voir la colonne *Sauter à*).



Suivant la résolution de l'écran, le *visionneur final* peut être visible en permanence sous la liste (à condition que le *mode plein écran* soit activé; voir figure); sinon, vous pouvez cliquer sur l'onglet *Visionneur final* pour visualiser l'image pour le *lien*.

## Problème de VOB (Objet vidéo)

Les spécifications du DVD préconisent une distance minimale d'environ dix images entre deux objets relatifs au DVD sur la *Time-Line*.

La fonction *Lien automatique* n'exécute pas de vérification préliminaire pour déterminer si les positions des *liens* sont trop proches les unes des autres (c'-à-d. inférieures au délai minimum) et susceptibles de générer des "problèmes de VOB".



Un problème de VOB sera toutefois signalé par le symbole clignotant représenté à gauche. La zone du problème sur la *piste du DVD* est identifiée par une marque verticale en couleur (rose). Cliquez sur le symbole clignotant afin de placer la *règle de lecture* sur la position en cause et, si nécessaire, continuez à cliquer pour accéder à tous les autres problèmes de VOB.

## Résolution d'un problème de VOB

Vous devez créer un intervalle minimum d'au moins dix images. Pour cela, modifiez les deux liens en cause au moyen de

1 *Restaurer un lien* et/ou

2 *Définir une cible* (absolue ou ancrée) -

Définir la cible en appliquant l'une des méthodes décrites précédemment ( *page 15-16*). Vous pouvez aussi être amené à déplacer un clip.

## Onglet Mise en évidence (Highlights)

Les mises en évidence (highlights) contournent ou recouvrent les boutons de menu pour représenter l'état du bouton (enfoncé ou relâché). La méthode est similaire à celle qui modifie l'aspect des boutons d'outils dans Pinnacle Liquid lorsque vous stationnez quelques secondes le pointeur de la souris sur eux ou lorsque vous cliquez sur la commande. Dans le lecteur de DVD, les mises en évidence facilitent la sélection des options de menu et la navigation dans les menus.

Notez que l'effet de mise en évidence n'apparaît pas tant que vous ne le visualisez pas dans le lecteur de DVD ou une simulation de DVD puisqu'ils utilisent les caractéristiques de sous-image du standard DV.

Pour éditer des mises en évidence rapides et simples, nous vous recommandons d'utiliser l'*Editeur de modèles de menus DVD* ( page 15-44).

Les paramètres de cet onglet correspondent aux spécifications du DVD et sont principalement destinés à des utilisateurs expérimentés.



Les options sélectionnées et les modifications effectuées dans l'onglet *Mise en évidence* sont réinitialisées à leur paramètre par défaut lorsqu'un modèle de menu DVD est modifié dans l'*Editeur de menus DVD*. Nous vous recommandons de modifier les options de *Mise en évidence* comme dernière étape de la procédure.

**Etats de mise en évidence** page 15-32

### Sous-images

→ Théorie... page 15-33

→ ... et un exemple pratique page 15-34

### Présentation des fonctions de mise en évidence

→ Déplacement d'un texte/Icône-image/mise en évidence page 15-36

→ Définition d'une palette et de la transparence page 15-38

→ Options du texte page 15-39

## Etats de mise en évidence

Les boutons de mise en évidence dans les menus de DVD indiquent trois états, et une mise en évidence visuelle spéciale est affectée à chacun de ces états. On utilise à cet effet des *sous-images* d'une couleur et d'une transparence particulières que l'on superpose au bouton réel (voir ci-dessous). Ceci vous permet de créer des boutons et une interactivité complexes au niveau graphique; en effet, si vous n'utilisiez que les *sous-images* autorisées par les spécifications du DVD, les résultats ne seraient pas très satisfaisants sur le plan visuel.

Comme il a été dit, un bouton de mise en évidence comporte jusqu'à quatre " couches visuelles " :

1 Le bouton (graphique en arrière-plan)

2 Couche de *mise en évidence* normale

Généralement, rien n'est défini ici car à l'état non sélectionné et désactivé, le bouton de menu créé graphiquement devrait généralement rester visible sans que rien ne vienne s'y superposer. Pour cette raison, toutes les valeurs de transparence pour les *types de pixels* sont réglées à 100% (= totalement transparent).

3 Couche de mise en évidence *sélectionnée*

Cette couche apparaît sous forme d'ombrage coloré et/ou en changeant de transparence chaque fois que le pointeur de la souris stationne sur le bouton ou lorsque vous avez accédé à ce bouton en parcourant le menu du DVD.

4 Couche de mise en évidence *activée*

Cette couche confirme brièvement sa sélection en apparaissant sous forme d'ombrage coloré et/ou en changeant de transparence. Elle s'apparente à un clic sonore, mais elle est visuelle.

## Pourquoi des sous-images ?

Les *sous-images* sont superposées à la vidéo et peuvent être utilisées sur un DVD pour réaliser par exemple des sous-titres et des incrustations à l'écran ainsi que pour des mises en évidence de boutons de menu. Même créée au moyen d'un logiciel graphique, une *sous-image* ne possède pas réellement ses " propres " couleurs; les couleurs sont affectées de manière dynamique dès que la *sous-image* est lue dans le lecteur DVD. Cette affectation (mappage) de couleur et de transparence est réalisée dans l'onglet *Mise en évidence*.

Selon les spécifications du DVD, il existe quatre *types de pixels*. Seuls ces quatre types sont utilisés pour créer ces *sous-images*. Voici les noms de ces types suivant la spécification ainsi que la désignation employée par Pinnacle Liquid :

- ♦ Arrière-plan / Couleur 1
- ♦ Accentuation 1 / Couleur 2
- ♦ Accentuation 2 / Couleur 3
- ♦ Avant-plan / Couleur 4

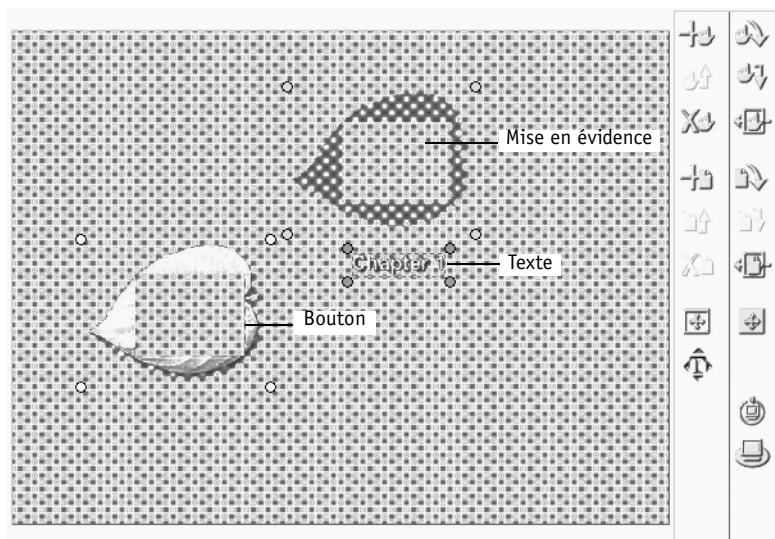
Ces désignations ne doivent pas être prises à la lettre : dans d'autres logiciels de création de DVD, des noms différents y font référence comme " Rouge/Vert/Bleu ", " Table des couleurs N°1 ", etc. Les désignations ne font pas forcément référence à "arrière-plan" ou à " accentuation ".

Chaque *type de pixel* possède une couleur figurant sur une palette de 16 couleurs et un degré de transparence qui est l'un des 16 degrés s'échelonnant entre la transparence totale et l'opacité. Chaque menu est vérifié afin de déterminer quelles couleurs et quels degrés de transparence sont affectés à quel *type de pixel*. Ainsi, la même *sous-image* peut apparaître différemment d'un menu à l'autre, du moins pour ce qui est de sa couleur.

## Exemple

Comme ce sujet n'est pas simple, nous vous recommandons de commencer par examiner la *sous-image* et la structure de mise en évidence en prenant un exemple :

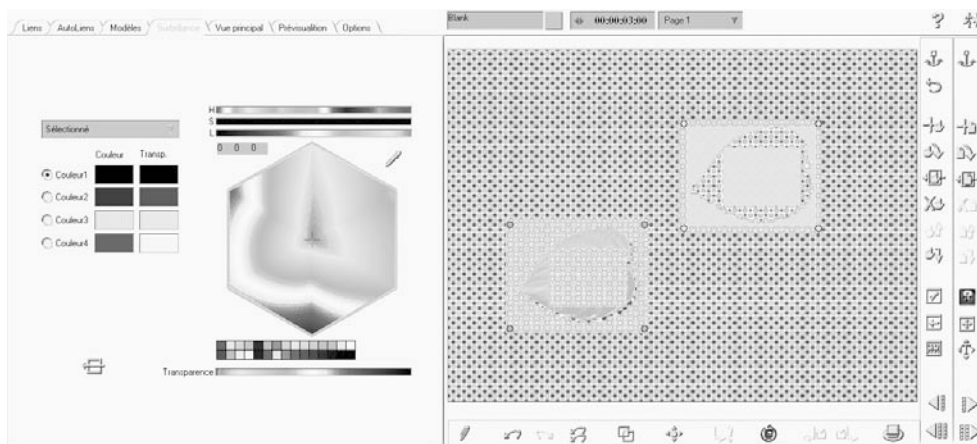
- 1 Ouvrez l'*Editeur DVD* et sélectionnez n'importe quel modèle de menu de DVD.
- 2 Ouvrez l'*Editeur de menus DVD* et, pour simplifier, supprimez tous les boutons de menu à l'exception d'un seul (cliquez pour sélectionner puis supprimez).  
(Voir aussi "Conception de menus avec l'Editeur de menus DVD" en page 15-48).
- 3 Cliquez sur OK pour quitter l'*Editeur de menus DVD*.
- 4 Cliquez sur le bouton représenté à gauche. Cette opération vous permet de déplacer la mise en évidence sur le bouton restant. Eloignez-la du bouton.
- 5 Faites la même chose avec le texte. Pour cela, désactivez le bouton de Mise en évidence et activez le bouton de Texte représenté sur la gauche.  
(Si tous les trois boutons sont activés, y compris le bouton d'icône-image, vous pouvez déplacer le bouton de menu entier.)
- 6 Il devrait maintenant ressembler à peu près à ceci :



*Bouton de menu (gauche, graphique) et mise en évidence (droite, sous-image) séparés*



- 7 Dans la boîte à liste, cliquez sur l'état *Sélectionnée*.
- 8 Sélectionnez maintenant les *types de pixels Couleur 1* à *4* l'un après l'autre et affectez la couleur que vous voulez dans le champ Couleur.
- 9 Déplacez le pointeur de la souris sur la mise en évidence et observez quelles zones de cette dernière se transforment.
- 10 Pour chaque *type de pixel*, jouez également avec la *transparence*.  
(Si le curseur se trouve dans la zone blanche, le *type de pixel* est opaque; dans la zone noire, il est totalement transparent). Le contraire de la transparence est l'opacité. Certaines applications utilisent ce terme.
- 11 Remplacez de nouveau la mise en évidence sur le bouton (en le recouvrant complètement ou partiellement) et observez l'effet des couleurs de transparence sur l'arrière-plan en couleur du bouton.



*Mise en évidence et types de pixels personnalisés*

Ceci devrait vous donner une idée sur la manière par laquelle les *types de pixels* peuvent modifier l'apparence d'un bouton en jouant sur la palette de couleurs et la transparence.

## Aperçu du bouton et Fonctions de mise en évidence

Cette section donne un aperçu des fonctions de mise en évidence.

### Déplacement d'un texte ou d'une icône-image et Mise en évidence

Vous pouvez déplacer

- ♦ le texte d'un bouton,
- ♦ la mise en évidence d'un bouton et
- ♦ l'icône-image d'un bouton (graphique de bouton de menu)

individuellement ou en groupe.

Pour cela, activez un, deux ou les trois boutons d'outils représentés, simultanément ou l'un après l'autre. Puis cliquez sur un bouton et placez l'élément sur la position choisie.

Ce mouvement est documenté dans des colonnes distinctes de la *Liste des liens* sur l'onglet (*Liens*) :



	Sauter à	Piste	Auto	Décalage Texte	Décalage elev.	Décalage icône-image
tr(4)]	01:00:05:21	Name4		11,45 0,0	23,44 0,0	-53,15 0,0

Les coordonnées (ex : -35,334) ont la signification suivante :

Le premier nombre indique la position horizontale tandis que le deuxième donne la position verticale. Les valeurs négatives ou positives indiquent le sens.

$-h, v$  = déplacé horizontalement à gauche

$+h, v$  = déplacé horizontalement à droite

$h, -v$  = déplacé verticalement vers le haut

$h, +v$  = déplacé verticalement vers le bas

Evidemment, des combinaisons sont également possibles. 0,0 est l'état d'origine. Les valeurs numériques se rapportent aux pixels (pixels vidéo).

Pour restaurer l'état d'origine d'un bouton, cliquez bouton droit sur le *lien* associé dans la liste pour afficher un menu contextuel puis sélectionnez *Restaurer les décalages de position*.

### Evitement d'une interférence entre mises en évidence



Les spécifications du DVD interdisent le chevauchement des mises en évidence. L'Editeur DVD de Pinnacle Liquid dispose d'un " signal d'alarme " pour de telles situations. Il doit être situé sur la barre d'outils lorsque vous commencez à déplacer les mises en évidence.

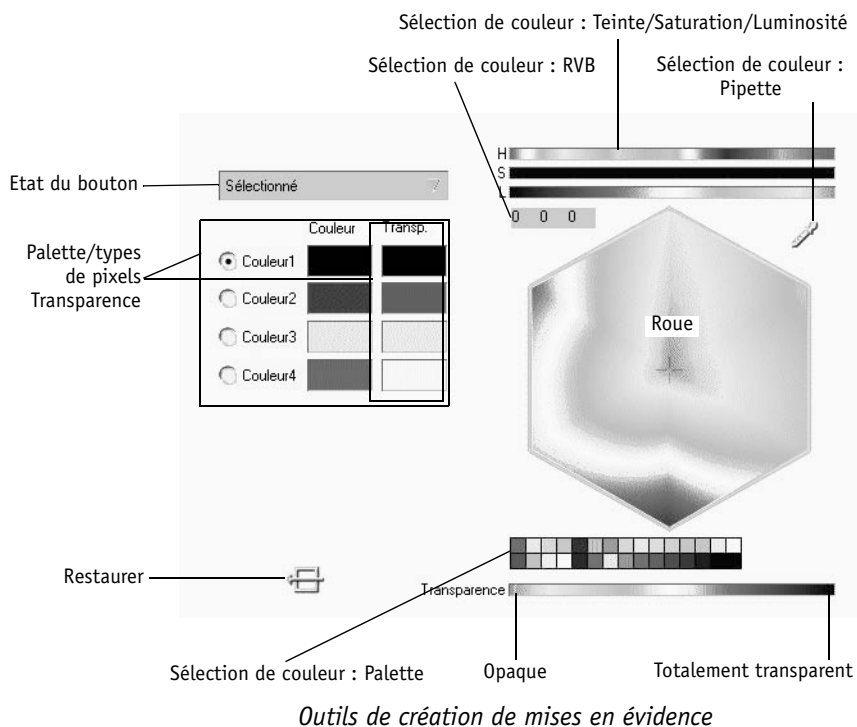
S'il ne figure pas sur la barre d'outils, recherchez-le dans la Bibliothèque des fonctions (cliquez bouton droit sur la barre d'outils et sélectionnez *Personnaliser*).

- ♦ Si les mises en évidence se chevauchent, le bouton clignote.
- ♦ Cliquez sur le bouton pour afficher les zones d'interférence en rouge vif.
- ♦ Le bouton ne s'arrête pas de clignoter tant que vous n'avez pas corrigé l'interférence (ou les interférences) entre plusieurs mises en évidence.

Les interférences sont faciles à corriger; il suffit de créer un peu plus d'espace entre les boutons ( voir aussi "*Conception de menus avec l'Editeur de menus DVD*" en page 15-48).

## Définition d'une palette et de la transparence

Tous les boutons dont vous avez besoin pour modifier les états de la palette et des boutons sont situés à gauche.



### Boîte à liste Etat du bouton

Commencez ici par sélectionner entre les trois états de bouton possibles celui que vous souhaitez modifier.

### Palette et Types de pixels

Vous pouvez définir une couleur et un degré de transparence pour chacun des quatre *types de pixels*. Cliquez sur le bouton radio pour sélectionner le *type de pixel* que vous souhaitez modifier.

### Sélection de couleur

Vous reconnaîtrez probablement ces variations par rapport aux autres zones de Pinnacle Liquid. Pour définir une couleur, il existe cinq moyens :

- ♦ *Modèle TSL* (teinte, saturation, luminosité) : Déplacez le curseur à travers les barres de couleurs.
- ♦ *RVB* (rouge, vert, bleu) : Entrez les valeurs directement.
- ♦ *Pipette* : Cliquez sur le bouton gauche de la souris et, en le maintenant enfoncé, placez-vous sur la position désirée et relâchez le bouton. Cette méthode s'applique à l'ensemble du bureau.
- ♦ *Roue chromatique* : Déplacez le réticule de la souris dans la roue chromatique.
- ♦ *Palette de couleurs* : Sélectionnez une couleur.

### Transparence

Utilisez ce curseur pour affecter une transparence spécifique au *type de pixel* sélectionné.

### Restaurer

Restaure l'état d'origine.

### Options du texte

*Texte accentué* et *Texte en évidence* - ces options améliorent la lisibilité du texte dans les menus DVD.

## Onglet Modèles

Pinnacle Liquid est livré avec un ensemble de menus de DVD standard. Vous pouvez en sélectionner un dans l'onglet *Modèles* puis le personnaliser à l'aide de l' *Editeur de menus DVD* ( voir aussi "*Création et Conception de menus DVD*" en page 15-44).

### Sélection d'un modèle de menu

Si vous avez déjà ouvert l' *Editeur DVD* avec un *modèle*, vous pouvez le remplacer par un autre. Les *liens* déjà définis sont transférés au nouveau *modèle* avec leurs *icônes-images* et des pages de menu supplémentaires sont ajoutées, le cas échéant.

Cliquez sur un *modèle* pour le sélectionner puis cliquez sur *Appliquer* ou appuyez sur ENTRÉE. Ou double-cliquez simplement sur le *modèle*.

### Recherche d'autres modèles de menus

Le chemin spécifié au-dessous de la liste des *modèles* indique le répertoire de stockage actuel des *modèles*. Si d'autres *modèles* se trouvent dans un autre répertoire, cliquez sur *Parcourir*, accédez à ce répertoire puis effectuez la sélection comme décrit précédemment.



Veillez à sélectionner un répertoire contenant des modèles ici et non des fichiers de menu individuels.

Vous pouvez utiliser des modèles de menus à partir de Pinnacle Impression. Les fichiers Photoshop (\*.psd) sont également admis en tant que modèles. Voir "*Conception de menus avec Adobe Photoshop*" en page 15-55.

### Modification de modèles de menu et Création de nouveaux menus

Voir "*Création et Conception de menus DVD*" en page 15-44.

## Onglet Visionneur final

Le *visionneur final* vous montre l'image présente sur la *Time-Line*, ce qui vous permet de définir des *cibles* " de visu ". Lorsque vous définissez des *cibles* en utilisant la méthode du " glisser & déposer ", cet onglet est automatiquement ouvert dès que le pointeur de la souris stationne sur la *Time-Line*; il en est de même lorsque vous faites défiler la *barre de position de la Time-Line*.

Si vous travaillez avec une résolution d'écran informatique supérieure à 768 pixels en vertical, vous pouvez activer le *visionneur final* en permanence :



Cliquez sur ce bouton pour activer le *mode plein écran*. Si le bouton n'est pas encore sur la barre d'outils, récupérez-le dans la Bibliothèque des fonctions de la *Time-Line*.

Notez toutefois qu'en activant ce mode, vous réduisez légèrement la taille de la boîte à liste.



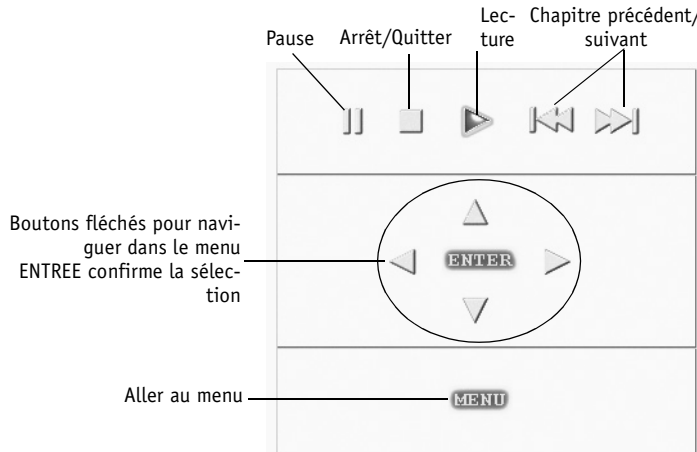
(Avec sortie IEEE-1394 uniquement :) Si vous voulez sortir l'image sur un écran de téléviseur connecté, activez la fonction *Rafraîchir la vidéo*. Généralement, le signal doit être bouclé à travers un périphérique DV (sortie analogique, comme la caméra). Cette fonction réduit sensiblement les performances du processeur, ce qui peut se traduire, suivant les capacités spécifiques à votre système, par un peu plus de difficultés au moment du montage.

## Onglet Prévisualisation

Une prévisualisation ou une simulation vous permet de tester la *séquence* du DVD avant de l'exporter et/ou de la graver. Mais, plus important, vous pouvez tester la navigation dans le menu. Un menu sans *liens* qui ne lui soient affectés ne peut pas être prévisualisé.



Sélectionnez l'onglet *Modèles* ou cliquez sur le bouton représenté à gauche. A droite, vous pourrez voir le menu DVD, d'abord lu en boucle, et sur la gauche une télécommande de DVD réduite aux fonctions de base :



Prévisualisation de DVD

## Navigation avec les boutons fléchés

A l'aide de ces boutons, commencez à sélectionner les boutons de menu puis cliquez sur *OK* pour confirmer votre sélection et exécutez la commande (pour sauter au chapitre sélectionné).

## Boutons du lecteur

*Chapitre Précédent/Suivant* : Ces boutons vous permettent de sauter d'un chapitre à l'autre dans les deux sens sans sélectionner au préalable de bouton dans le menu DVD. L'ordre des chapitres dépend de la *Time-Line*.

Le bouton *Stop* permet d'arrêter la lecture et de quitter la prévisualisation.

*Lecture* et *Pause* s'appliquent tous les deux au menu DVD et au chapitre.

*Aller au menu* affiche le menu précédent.

## Cliquer sur une icône-image ou un bouton

- ◆ Simple clic: sur un lien (bouton de menu) n'active que la mise en évidence.
- ◆ Double clic: exécute le saut direct à la cible.



## Onglet Options

Les options :

- ♦ *Afficher les labels numériques aux marqueurs de la Time-Line* -  
Cette option facilite l'affectation de liens et de marqueurs de DVD sur la Time-Line.
- ♦ *Utiliser des couleurs pour les menus DVD et les marqueurs correspondants sur la Time-Line* -  
L'activation de cette option est surtout utile si vous travaillez avec plusieurs menus de DVD. Les liens sont alors affectés à leurs menus de manière plus évidente (Voir aussi "Plusieurs menus DVD différents" en page 15-23.).
- ♦ *Modifier le label si le lien est déposé sur la cible* -  
Sélectionnez cette option uniquement si vous affectez des liens à l'aide du " glisser & déposer ". Dès que vous déposez le lien, une boîte de saisie dans laquelle vous pouvez spécifier un nom s'ouvre aussitôt. Puis appuyez sur ENTRÉE.
- ♦ *Séquence de recherche automatique du lien sélectionné* -  
Cette option synchronise la règle de lecture. En d'autres termes, cliquez sur un lien de la liste ou cliquez sur une option de menu pour que la règle de lecture se positionne exactement à l'endroit prévu sur la Time-Line.
- ♦ *Définir des icônes-images cibles avec la fonction AutoLien* -  
Saisit l'image à la position de la cible à utiliser dans un bouton d'image miniature; si elle n'est pas sélectionnée, l'icône-image peut par la suite être définie individuellement. AutoLien uniquement.
- ♦ *Définir le texte cible avec la fonction AutoLien* -  
identique à ce qui précède; à la différence que l'on utilisera ici le nom à la position de la cible, le nom du clip par exemple. AutoLien uniquement.
- ♦ *Poser le marqueur de retour avec la fonction Lien automatique* -  
Définit un marqueur de saut de retour de menu pour chaque lien défini par AutoLink.

### Paramètres de l'instantané du menu

(Voir "Effets avec menus DVD (Menu de transition)" en page 15-26.)

- ♦ *Utiliser la vidéo en arrière-plan* -  
Si l'arrière-plan du menu présente une vidéo animée. L'option Désentrelacer est recommandée spécialement pour toute vidéo en arrière-plan comportant un grand nombre de mouvements.
- ♦ *Options de mise en évidence* -  
Ces options définissent l'état de mise en évidence dans lequel l'instantané sera enregistré. Par exemple, Active signifie que l'instantané affiche le bouton de menu avec une bordure rouge épaisse, pour donner l'impression que ce bouton a été enfoncé.

---

## Création et Conception de menus DVD

---

Les menus sont les composants interactifs de base d'un DVD; ils présentent le contenu et les options du DVD qu'il est possible de sélectionner.

Techniquement parlant, un menu DVD est un fichier graphique avec une structure de navigation intégrée. Le fichier peut avoir un canal alpha pour des zones totalement ou partiellement transparentes, ce qui signifie qu'il peut également être animé (avec un arrière-plan vidéo par exemple).

Sur la Pinnacle Liquid *Time-Line*, un menu DVD est un clip placé sur une *piste* spéciale (*Piste du DVD*).

Lorsque vous visionnez un DVD, le lecteur DVD s'arrête lorsqu'il a atteint une position dans le menu et attend une commande.

Cette section vous explique comment créer et modifier les menus DVD à l'aide de l' *Editeur de menus DVD* intégré. D'autres sections décrivent la création de *liens* ( *page 15-13*) manuels et de *liens* automatiques (*Lien automatique*, *page 15-28*).

**Création de menus DVD** *page 15-45*

**Menus DVD sur la Time-Line** *page 15-47*

**Conception de menus DVD** *page 15-48*

**Conception de menus avec Adobe Photoshop** *page 15-55*

## Création de menus DVD

Fondamentalement, vous disposez de trois options :

- ♦ Créez un modèle vierge et, petit à petit, insérez les contenus (arrière-plans, texte, boutons, etc.).
- ♦ Modifiez l'un des modèles de menus prédéfinis en fonction de vos besoins. Vous pouvez également le faire à l'aide de l'*Assistant de menu DVD* ( page 15-6).
- ♦ Importez un menu créé au moyen d'une autre application (Adobe Photoshop, par exemple) ou un menu d'un autre produit Pinnacle DVD (comme Impression).

Cette section vous fournira des informations détaillées, surtout sur les deux premières options pour lesquelles vous pouvez utiliser l'*Editeur de menus DVD* Pinnacle Liquid.

### Modèle vierge

Un modèle vierge est un menu DVD vide sans boutons, arrière-plan, textes, etc. Dans ce cas, vous démarrez depuis le tout début et disposez de deux options :

#### **Rechercher un modèle vierge dans le chutier Bibliothèque**

- 1 Dans la fenêtre *Projet* ou le *Navigateur du projet*, ouvrez l'onglet *Bibliothèque*.
- 2 Allez au *chutier* nommé *Menus DVD*.
- 3 Faites glisser le menu *vierge* sur la *Time-Line* et déposez-le à l'endroit désiré. Le choix de la *piste* importe peu puisque le menu DVD saute automatiquement sur la *piste du DVD*. Si cette *piste* n'existe pas encore, elle est automatiquement créée.
- 4 Double-cliquez sur le menu DVD et continuez à partir de la section intitulée "*Menus DVD sur la Time-Line*" en page 15-47.

#### **Créer un modèle vierge dans le Projet**

- 1 Dans la fenêtre *Projet* *Navigateur du projet*, cliquez bouton droit sur n'importe quel *chutier* et, à partir du menu contextuel affiché, sélectionnez *Créer > Menu DVD*.
- 2 Un menu DVD vierge est placé dans le *chutier*.
- 3 Faites glisser le menu *vierge* sur la *Time-Line* et déposez-le à l'endroit désiré. Le choix de la *piste* importe peu puisque le menu DVD saute automatiquement sur la *piste du DVD*. Si cette *piste* n'existe pas encore, elle est automatiquement créée.
- 4 Double-cliquez sur le menu DVD et continuez à partir de la section intitulée "*Conception de menus avec l'Editeur de menus DVD*" en page 15-48.

## Modification d'un modèle de menu

- 1 Dans la fenêtre *Projet* ou le *Navigateur du projet*, ouvrez l'onglet *Bibliothèque*.
- 2 Allez au *chutier* nommé *Menus DVD*.
- 3 Sélectionnez l'un des menus prédéfinis.
- 4 Faites glisser le menu sélectionné jusqu'à la *Time-Line* et déposez-le à l'endroit choisi. Le choix de la *piste* importe peu puisque le menu DVD saute automatiquement sur la *piste du DVD*. Si cette piste n'existe pas encore, elle est automatiquement créée.
- 5 Double-cliquez sur le menu DVD et continuez à partir de la section intitulée "*Conception de menus avec l'Editeur de menus DVD*" en page 15-48.



Vous pouvez par la suite remplacer n'importe quel menu par un autre sans perdre les boutons, les textes ou la navigation, simplement en sélectionnant un nouveau modèle. Si nécessaire, une ou plusieurs pages sont ajoutées pour loger tous les *liens*.

## Importation d'un menu DVD

- 1 Dans la fenêtre *Projet* ou le *Navigateur du projet*, ouvrez l'onglet *Bibliothèque*.
- 2 Allez au *chutier* nommé *Menus DVD*.
- 3 Faites glisser le menu *vierge* sur la *Time-Line* et déposez-le à l'endroit désiré. Le choix de la *piste* importe peu puisque le menu DVD saute automatiquement sur la *piste du DVD*. Si cette piste n'existe pas encore, elle est automatiquement créée.
- 4 Double-cliquez sur le menu DVD pour ouvrir l'*Editeur DVD*.
- 5 Sur l'onglet *Modèles*, utilisez la fonction *Parcourir* pour ouvrir une boîte de dialogue Windows.
- 6 Recherchez le répertoire contenant le(s) menu(s) DVD et cliquez sur *OK*.
- 7 La liste des menus disponibles s'affiche. Pour sélectionner un menu, cliquez ou double-cliquez sur ce dernier pour le sélectionner puis cliquez sur *Appliquer*.
- 8 Continuez maintenant à partir de la section intitulée "*Conception de menus avec l'Editeur de menus DVD*" en page 15-48 (ou commencez immédiatement par affecter des *liens*).

## Menus DVD sur la Time-Line

Comme d'autres clips, les menus DVD peuvent être

- ♦ retouchés,
- ♦ déplacés,
- ♦ supprimés,
- ♦ insérés,
- ♦ groupés avec d'autres clips (ce qui est utile avec des *icônes-images*) animées,
- ♦ intégrés à un *conteneur*.

Notez bien toutefois le *Mode de montage* : En *mode insert*, vous modifiez la position des autres menus sur la *piste du DVD* lorsque vous déplacez ou retouchez un menu.

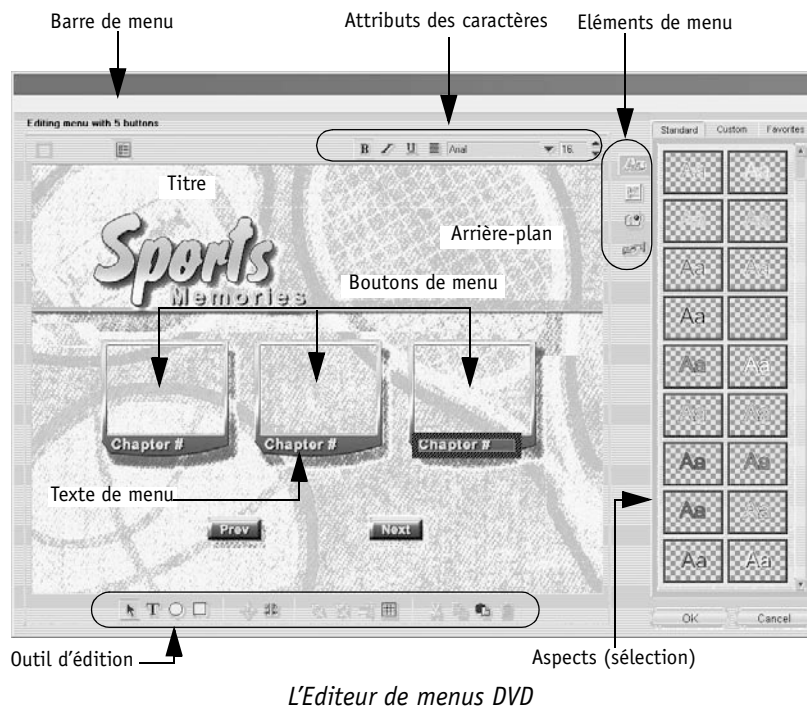
Gardez également en mémoire que le premier menu sur la *Time-Line* est le menu principal.

Comme le menu DVD est lu en boucle, sa longueur sur la *Time-Line* n'a pas d'importance - à moins que vous n'utilisiez des *icônes-images* animées ou un arrière-plan en mouvement. Dans ce cas, il peut s'avérer utile de retoucher le menu à la longueur dictée par les images en mouvement ( *page 15-20* ).

## Conception de menus avec l'Editeur de menus DVD

Vous pouvez vous rappeler de l'*Editeur de menus DVD* intégré à Pinnacle Liquid à partir de *TitleDeko*; les deux applications sont également liées.

Les éléments d'un menu sont les boutons, les textes, les arrière-plans et les images. L'*Editeur de menus DVD* ajoute les mises en évidence pour la navigation interactive des boutons dans le menu.



## Ouverture de l'Editeur de menus DVD



Ouvrez d'abord l'*Editeur DVD* (en double-cliquant par exemple sur un menu DVD sur la *Time-Line*).

Puis cliquez sur ce bouton dans la barre des tâches de l'Editeur ou cliquez sur *Modifier le modèle*. Terminez en cliquant sur *OK* pour revenir à l'*Editeur DVD*, dans lequel vous trouverez le menu modifié ou nouveau.

Les fonctions sont les suivantes :

**Outils de dessin et de texte** page 15-50

**Attributs des caractères** page 15-50

**Aspects** page 15-51

**Arrière-plans** page 15-51

**Insertion d'images** page 15-52

**Boutons DVD** page 15-52

## Outils de dessin et de texte



- ♦ Avec la *Flèche*, vous pouvez commencer par sélectionner les objets (en cliquant) puis en changeant leur l'échelle et en les déplaçant. Lorsque vous stationnez le pointeur de la souris sur un objet, il se transforme en fonction du contexte. Ainsi, si le pointeur de la souris affiche un symbole de rotation au-dessus de la poignée (verte) la plus haute, vous pouvez faire tourner l'objet.
- ♦ Le *T* vous permet de générer un nouvel objet texte. Cliquez sur l'endroit choisi et commencez à taper le texte.
- ♦ Le *Cercle* et le *Rectangle* génèrent des objets ronds et rectangulaires. Vous pouvez modifier des surfaces, des bords et des ombres comme s'ils étaient des caractères (voir "*Aspects des caractères et des objets*" en page 15-51). Observez les couches - des objets peuvent se superposer partiellement ou totalement. Vous pouvez contrôler la couche Séquence en sélectionnant sur la *barre de menu > Titres > Couches*.



- ♦ Le *réticule* représente le mode Mise à l'échelle et Déplacement et est automatiquement activé lorsqu'un objet est sélectionné.
- ♦ Le *crénage* et l'*interligne* commandent l'outil "a-b" mais uniquement dans le cas d'objets texte. Sélectionnez un objet texte et utilisez le pointeur de la souris pour faire glisser l'image du texte vers la gauche

ou vers la droite et modifier l'espacement des caractères (= le crénage).

Pour des objets texte comportant plusieurs lignes, vous pouvez modifier l'espacement entre les lignes en déplaçant le pointeur de la souris verticalement (= l'interligne).

Faites glisser l'une des poignées d'angle pour déformer l'objet.

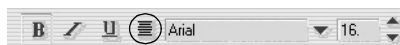


- ♦ La *Chaîne* et la *Chaîne brisée* sont des outils servant à grouper et dissocier des objets. Utilisez CTRL + clic pour sélectionner les objets que vous désirez grouper. Puis cliquez sur le bouton Chaîne. Inversement, vous pouvez dissocier des objets en cliquant sur l'un des éléments du groupe puis en cliquant sur le bouton Chaîne brisée.
- ♦ Pour aligner des objets, cliquez sur le bouton présentant deux flèches horizontales. Sélectionnez les objets correspondants (CTRL + clic) et choisissez l'option désirée dans le menu (cliquez sur les boutons !).
- ♦ Pour positionner des objets, cliquez sur ce bouton pour ouvrir un petit menu. Lorsque vous avez choisi une option, un objet sélectionné est positionné à un endroit défini du bureau, le coin supérieur droit par exemple. L'échelle est la " plage utile " délimitée par la ligne pointillée rouge.



Il s'agit des boutons standard tels que copier, couper et coller ainsi que le bouton corbeille pour supprimer des objets.

## Attributs des caractères



Ces boutons doivent également vous être familiers : **B** pour gras, *I* pour italique et U pour souligné, plus la liste des polices et les tailles de polices spécifiées en points (fournies par le système d'exploitation Windows). Le bouton Ligne (cerclé en rouge) présente un menu comportant des commandes de formatage supplémentaires, comme l'alignement à Gauche/Droite/Centré des lignes du texte.

Sélectionnez le texte exactement comme vous le feriez avec un logiciel de traitement de texte (en déplaçant le curseur sur le texte) de manière à exécuter les modifications désirées.



## Aspects des caractères et des objets



Le premier onglet contient la palette des aspects prédéfinis. Cliquez sur l'objet texte pour le sélectionner puis cliquez sur un aspect. Ou sélectionnez d'abord un aspect puis tapez le texte à l'aide de l'outil Texte. Ces paramètres s'appliquent également aux objets rectangulaires et ronds à qui, comme les caractères, vous pouvez affecter une couleur, un bord ou un ombrage.

Le deuxième onglet, qui est l'onglet *Personnaliser*, présente un curseur avec lequel vous pouvez commodément régler des attributs tels que *Face* (surface des lettres), *Contour* et *Ombre*.

Dans chaque cas, vous pouvez sélectionner une couleur (multicouleur ou monocouleur) ou la *transparence*. Cliquez sur la boîte de couleur pour ouvrir la boîte de dialogue Couleur.

Le troisième onglet (*Préférences*) est destiné aux aspects personnalisés. Cliquez sur le bouton Valise pour ajouter un aspect actuellement créé et sélectionné par *Personnaliser*.

## Arrière-plans



Les arrière-plans remplissent totalement la fenêtre d'édition (format plein écran). Vous pouvez sélectionner un arrière-plan à partir de la palette (simple clic) ou créer un arrière-plan en couleur (teinte complète ou dégradé de couleurs). Si vous ne souhaitez pas utiliser d'arrière-plan (si vous voulez par exemple superposer des boutons de menu à une vidéo), cliquez sur l'option *Transparence*.

Cliquez sur le bouton *Dossier* pour ouvrir une boîte de dialogue Windows et ouvrir un fichier. Ceci vous permet également de choisir un fichier graphique quelconque pour servir d'arrière-plan. Sélectionnez le répertoire contenant les graphiques. Les graphiques sont alors chargés dans la palette sous forme d'images miniatures (accompagnées d'autres images trouvées dans le répertoire). Tous les formats de fichiers graphiques usuels sont acceptés, y compris les formats TIFF, BMP et JPEG.

Assurez-vous le cas échéant que l'échelle des graphiques en arrière-plan soit appropriée à la taille tout en respectant également le format de l'image. Si vous créez les graphiques vous-même, sélectionnez un format de pixel carré de 640x480 (NTSC) ou de 720x576 (PAL) pour éviter l'effet d'escalier.

Les fichiers d'arrière-plans accompagnant le produit livré sont stockés dans le répertoire.../Média/DVD/Arrière-plans de votre CD d'installation de Pinnacle Liquid.



Pour insérer un arrière-plan (animé) dans l'*Editeur DVD*, faites glisser un clip (vidéo) jusqu'au bureau et déposez-le.

## Insertion d'images



Contrairement aux arrière-plans, les images ne sont pas mises à l'échelle automatiquement. Utilisez les poignées de l'objet image pour le redimensionner en fonction de vos spécifications et positionner l'image où bon vous semble.

Cliquez sur le bouton *Dossier* pour ouvrir une boîte de dialogue Windows et sélectionner le dossier contenant l'image (ou les images). Les images sont chargées dans la palette sous forme d'images miniatures. Faites glisser une image jusqu'au bureau.

## Boutons de menu DVD



Ces boutons vous permettent de transformer un titre normal en menu DVD. Ils contrôlent la navigation pendant que d'autres utilisent des mises en évidence visuelles, le cas échéant.

### Types de bouton

A l'exception de l'arrière-plan de menu, n'importe quel objet du bureau peut être assimilé à un bouton de menu. Cliquez sur l'objet et affectez-lui un type de bouton de la liste :

#### *Bouton normal -*

Le bouton standard, un objet rond ou rectangulaire, un bouton texte.

#### *Bouton miniature -*

Un bouton avec une trame miniature où figure, par exemple, la première image d'un chapitre vidéo ( *Icône-image*). Ces boutons apparaissent généralement sous forme d'images, ce qui signifie qu'ils possèdent une zone de transparence (plan alpha).

#### *Bouton Précédent -*

Dans les menus composés de plusieurs pages, bouton qui vous amène à la page précédente.

#### *Bouton Suivant -*

Dans les menus composés de plusieurs pages, bouton qui vous amène à la page suivante.

#### *Pas de bouton -*

Vous permet d'annuler une affectation de bouton.

## Boutons prédéfinis

Il vous suffit de faire glisser ces boutons de la palette au bureau dans lequel vous pouvez les positionner et les mettre à l'échelle comme bon vous semble. Pour changer de type de bouton, cliquez sur le bouton pour le sélectionner, puis choisissez le type désiré dans la liste.



Selon les spécifications du DVD, il est possible d'affecter jusqu'à 36 boutons à un seul menu DVD.

Pour remplacer un bouton, sélectionnez-le, puis double-cliquez sur un autre style de bouton dans la palette. Les boutons figurant sur le produit livré sont placés dans le répertoire.../Média/DVD/Boutons de votre CD d'installation de Pinnacle Liquid.

## Organisation des boutons : Faites attention aux mises en évidence

Veillez à espacer les boutons, surtout si ces derniers possèdent des mises en évidence. Les mises en évidence ne doivent pas se chevaucher.



Dans l'Éditeur DVD, un problème de mise en évidence de bouton (= " interférence ") est signalé par ce symbole clignotant. Vous devez dans ce cas modifier la distance entre les boutons dans l'Éditeur de menus DVD (Voir aussi "Évitement d'une interférence entre mises en évidence" en page 15-37.).

## Mises en évidence de bouton

Les mises en évidence créent une accentuation visuelle et facilitent ainsi la navigation dans un menu DVD. Vous pouvez par exemple voir quel bouton de menu vous venez d'actionner avec votre télécommande de DVD (Etat Sélectionné).

*Style de mise en évidence -*

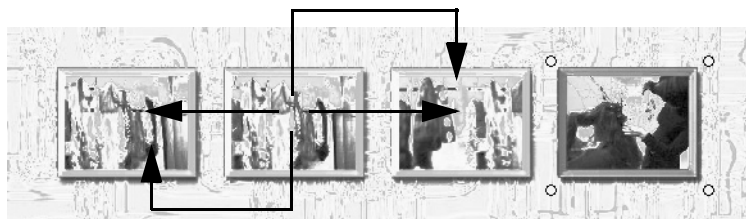
Trois styles sont disponibles : Une boîte entourant le bord extérieur du bouton, une mise en évidence de toute la surface du bouton (quelle que soit sa forme) ou le soulignement. Cochez la case et l'une des variantes suivantes.

*Etat du bouton -*

Sélectionnez une couleur et une transparence (ou opacité) pour chaque état, en utilisant de préférence les mêmes valeurs pour tous les boutons d'un menu.

## Boutons de navigation

Vous devez toujours essayer d'organiser les boutons d'un menu de manière à ce que la navigation avec la télécommande du DVD soit intuitive. Vous disposez généralement de quatre boutons fléchés - Haut, Bas, Gauche et Droite. Lorsque quatre boutons de menu sont disposés côte à côte, par exemple, ceci doit signifier les relations suivantes :



*Navigation avec les boutons fléchés*



Dans l'*Editeur DVD*, vous pouvez afficher les relations qui étaient automatiquement affectées au début mais aussi les modifier en faisant simplement glisser les lignes de couleur.

Cliquez sur le bouton de gauche pour modifier la vue du menu le long des lignes suivantes :



*Vue de navigation (Editeur DVD)*

Ainsi, lorsque vous appuyez sur la flèche droite sur la télécommande du DVD, dans cet exemple, vous serez renvoyé au premier bouton (en partant de la gauche).

Les lignes jaune et verte correspondent respectivement à un déplacement " vers le haut " et " vers le bas " du bouton de navigation, les couleurs orange et bleue aux relations de déplacement à droite et à gauche, respectivement. Pour réaffecter ces connexions

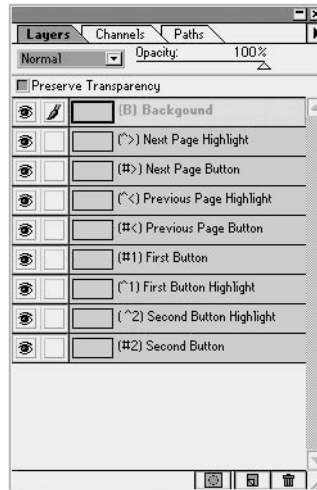
- 1 sélectionnez un bouton
- 2 déplacez le curseur sur le bouton à proximité de la ligne que vous souhaitez modifier. Le curseur prend alors l'aspect d'une flèche en gras
- 3 faites glisser la ligne jusqu'au bouton choisi puis déposez-la dès que la petite case orange apparaît.

Exemple : pour modifier la relation " déplacer à droite " d'un bouton, modifiez la ligne orange.

Les boutons Suivant et Précédent possèdent toutefois une relation définie avec la page de menu suivante ou précédente.

## Conception de menus avec Adobe Photoshop

Vous pouvez également utiliser Adobe Photoshop pour créer des menus DVD avec des boutons de mise en évidence pour Pinnacle Liquid. Pour importer ces menus sans problème, observez les conventions suivantes. En particulier, vous devez veiller à ce que les couches de tous les éléments graphiques utilisés possèdent des désignations spécifiques dans Photoshop.



*Structure au niveau échantillon d'un menu DVD dans Photoshop*

### Couche d'arrière-plan

L'arrière-plan de menu doit être créé sous un format approprié (NTSC 720x480 pixels; PAL 720x576 pixels) avec une profondeur d'échantillonnage de 24 ou 32 bits et des zones de transparence définies par canal alpha. Les noms de couches doivent commencer par un "(B)".

Par exemple : (B) Arrière-plan.

Une deuxième désignation descriptive, tel que " Arrière-plan " dans cet exemple, est facultative.

### Couches d'un bouton

Les deux types de bouton sont les boutons de liens et les boutons de page précédente/suivante. Chaque bouton comporte deux couches (ou plans) :

- ♦ Arrière-plan/masque de bouton (nom commençant par "(#)")
- ♦ Couche de mise en évidence : "(^)"

Les couches de l'arrière-plan d'un bouton sont liées en permanence à l'arrière-plan du menu et doivent avoir une profondeur d'échantillonnage de 32 bits. Le masque est utilisé à travers un canal alpha, par exemple, pour admettre des boutons comportant des *icônes-images animées*.

Selon les spécifications du DVD, la couche de mise en évidence ne peut pas avoir plus de quatre couleurs.

## Page précédente/Page suivante

Pour pouvoir passer d'une page à l'autre dans les menus constitués de plusieurs pages, vous devez prévoir des boutons qui vous ramènent aux pages suivantes et précédentes. Ces boutons présentent la structure suivante :

- ♦ (#<) arrière-plan de bouton de page précédente / (^<) couche de mise en évidence de page précédente
- ♦ (#>) arrière-plan de bouton de page suivante / (^>) couche de mise en évidence de page suivante

Important : Les boutons de pages précédentes/suivantes doivent être créés par paires; le fichier Photoshop ne peut dans le cas contraire être reconnu comme un menu DVD.

## Boutons de lien (Menu)

Le nom d'un bouton de lien commence par "(#..." suivi d'un chiffre. Un chiffre donné ne peut apparaître qu'une seule fois pour chaque menu : il sert en effet à définir le lien avec une couche de mise en évidence. Par exemple : (#3) *Bouton 3*.

Deux variantes de bouton de lien existent : statique et dynamique.

- ♦ Un bouton statique ne possède pas de plan alpha et il apparaît dans le menu exactement comme il a été créé dans Photoshop, par exemple un texte sur arrière-plan en couleur (" Lecture vidéo 1 ").
- ♦ Un bouton dynamique (miniature) possède un plan alpha (masque) défini par l'utilisateur, qui peut être utilisé dans l'*Editeur DVD* comme une surface pour une *icône-image* normale ou une zone d'incrustation pour une *icône-image animée*.

Voir aussi "Onglet Liens" en page 15-13.

## Mises en évidence

Le nom d'une couche de mise en évidence de bouton commence par "(^..." suivi du chiffre de la couche de l'arrière-plan associé. Par exemple : (^3) *Mise en évidence*.

Les spécifications du DVD admettent une palette de quatre couleurs maximum pour les couches de mise en évidence. Comme ces quatre couleurs peuvent être modifiées à l'aide de l'outil de Mise en évidence dans l'*Pinnacle Liquid Editeur DVD*, il importe peu de décider lesquelles des quatre couleurs vous utiliserez pour créer des mises en évidence dans Photoshop. Si vous utilisez plus de quatre couleurs, leur nombre sera de toute façon réduit à quatre couleurs harmonisées. Il est généralement recommandé, dans la mesure du possible, de pouvoir distinguer facilement les quatre couleurs utilisées les unes des autres.

---

## Gravure d'un DVD

---

Pour gagner de la place et du temps avant l'exportation et la gravure sur DVD, nous vous conseillons d'effectuer un test :

- ♦ dans la fenêtre de prévisualisation de l'*Editeur DVD* et
- ♦ éventuellement sur un lecteur DVD logiciel (voir remarques ci-dessous).

Pour les projets importants, vous devez également vérifier le volume de données de temps à autre au cours de la création de manière à vous assurer que la longueur du programme, les critères de qualité et la capacité du support sont compatibles entre eux. Le module *Exporter vers le DVD...* contient un indicateur de capacité de données qui vous signale avec précision la capacité du DVD que vous allez utiliser ( *page 16-27*). Si l'espace se restreint de plus en plus, vous pouvez...

- ♦ ...réduire la longueur du programme (autrement dit réduire la *séquence*),
- ♦ ...réduire le débit pour l'encodage IPB ( *page 16-41*),
- ♦ ...ou laisser cette décision se prendre automatiquement ( *page 16-52*).

Si vous ne souhaitez pas vous occuper des détails de l'exportation sur DVD, utilisez l'une des procédures par défaut. En voici un bref aperçu :

- 1 Insérez un disque vierge dans l'enregistreur DVD.
- 2 Ouvrez le menu *Fichier > Exporter > DVD, (S)VSCD ...*
- 3 Sélectionnez l'*Image DVD 1* (débit constant, MP2 audio) ou l'*Image DVD 2* (débit variable, PCM audio) *Jeu de référence*.
- 4 Vérifiez l'*indicateur de capacité*.
- 5 Si tout vous convient, cliquez sur *OK*.
- 6 Pendant la conversion IPB, l'ordinateur est bloqué. Vous pouvez poursuivre votre montage dès que la compilation a démarré et pendant l'opération de gravure.



Des outils logiciels sont destinés à simuler un lecteur DVD virtuel sur lequel vous pouvez lire un fichier au lieu d'un disque. Ceci vous permet de lire une image (le fichier \*.iso généré) sur un lecteur logiciel tel que WinDVD et de la vérifier avant de la graver. Ces outils sont disponibles sur Internet sous forme de gratuiticiel ou de partagiciel.





# Les sorties



Volume

II

Chapitre

16

Pinnacle Liquid vous offre plusieurs méthodes de transfert d'une *séquence* vers un autre support et sa préparation avant un montage ultérieur ou des retouches finales sur un équipement extérieur :

### **Enregistrement sur bande**

- Transfert de signaux audio/vidéo vers un enregistreur via les interfaces numériques et/ou analogiques ( *page 16-3*).
- Précodage (" tracking ") des bandes et enregistrement d'amorces ( *page 16-7*).

### **Export de séquences**

... sous forme de séquences vidéo AVI ou QuickTime, MPEG2-IPB (DVD/SVCD), MXF (MPEG2-I-Frame seulement, MPEG-IPB), Windows Media, fichiers audio WAV ou séquences d'images seules ( *page 16-10* ).

### **Fusion de séquences**

Enregistrement de séquences sous forme de fichiers MPEG/YUV/DIF etc ( *page 16-18* ).

### **Exporter sur VCD, SVCD, DVD**

Créer et graver des DVD, VCD et SVCD, des flux élémentaires et des flux de programme ainsi que des VOB (Objets Vidéo) pour la création de DVD ( *page 16-22* ).

## Enregistrer sur bande

Dans le menu *Fichier* sélectionnez *Enregistrer sur bande* pour ouvrir la fenêtre correspondante. Cette fenêtre possède deux onglets dénommés :

→ Enregistrer *page 16-4*

→ Précoder la bande

ainsi qu'une barre d'outils d'enregistreur, un menu déroulant pour la sélection des enregistreurs et le cache d'incrustation vidéo.



Le Time Code de la *Time-Line* courante est le TC du master, puisque dans un montage non linéaire, la *Time-Line* représente le master.

Par conséquent, la bande d'enregistrement (ou bande master) a besoin d'un Time Code compatible.

Exemple : votre séquence commence à 10:00:00.00 heures, mais la bande a été précodée (" trackée ") à partir de 02:00:00.00 heures - l'enregistrement sur bande en mode insert échouera inévitablement.

Solution : modifier le TC de la *Time-Line* ( *page 9-53*) ou précoder la bande en fonction du TC courant de la *Time-Line*.

En outre, lorsque vous utilisez une bande trackée pour effectuer un montage en mode insert, le TC de la *Time-Line* et le TC de la bande doivent être compatibles, et le ou les clips correspondants doivent être positionnés correctement sur la *Time-Line*.



*Enregistrer sur bande*

## Enregistrer

Pour transférer une *séquence* vers l'enregistreur connecté, cliquez sur l'onglet *Enregistrer* puis choisissez l'une des options suivantes.

- ♦ L'outil *Enregistrer sur bande* nécessite la présence d'un périphérique d'enregistrement qui peut être commandé à distance via l'interface IEEE 1394 (i.Link DV) ou l'interface RS 422.

### Liquid Edition

NOTA : Si vous utilisez Pinnacle Liquid avec un équipement E/S analogique, prenez connaissance des points suivants :

- ♦ Si vous souhaitez conserver tous les effets temps réel en temps réel ou si vous voulez utiliser les sorties analogiques, démarrez la lecture de la *Time-Line* et votre périphérique d'enregistrement manuellement (à la volée).

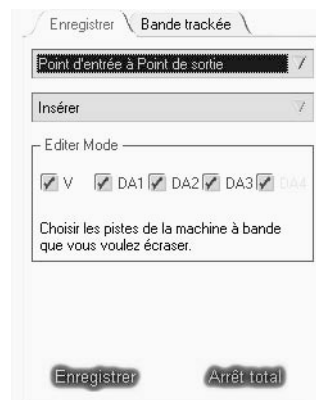
## 1 : Sélectionner la plage et le périphérique

- 1 *Séquence entière* ou *Du Point d'Entrée au Point de Sortie* - suivant votre décision de transférer la *séquence* entière ou uniquement la partie repérée sur la *Time-Line* par les *points d'entrée* et de *sortie*.
- 2 Vérifiez si le périphérique spécifié dans le menu déroulant en bas et à gauche de la fenêtre est celui sur lequel vous souhaitez effectuer l'enregistrement. Sinon, sélectionnez-en un autre.
- 3 *Rendu des parties jaunes* -  
Cochez cette option pour lancer le rendu de tous les effets en temps réel (parties repérées en jaune) sur la *Time-Line* avant l'enregistrement final. La raison est la suivante : seuls les effets en temps réel calculés peuvent être envoyés en sortie via l'IEEE 1394 (DV) ( *page 10-37*).

## 2 : Sélectionner le mode d'enregistrement

REMARQUE : la sélection des modes d'enregistrement disponibles dépend de l'interface distante utilisée par le périphérique d'enregistrement (protocole IEEE 1394 ou Betacam RS 422) ainsi que de votre solution de montage Pinnacle Systems.

- ♦ Sélectionnez *Transférer sur bande* (Dump to Tape) : l'enregistreur démarre aussitôt que vous cliquez sur *Démarrer*. Le transfert est effectué sur toutes les pistes disponibles de l'enregistreur (V, A1...D4), c'est-à-dire que toutes les pistes sont écrasées.
- ♦ Sélectionner *Insérer* (Insert) : vous aurez alors à activer manuellement les pistes requises.  
Ces pistes sont celles offertes réellement par le format vidéo et l'enregistreur et non les *pistes source audio* ou les *pistes* de la *Time-Line*. Le choix dépend ici des options techniques proposées par l'enregistreur sélectionné sous *Paramètres lecteur*.
- ♦ *Assemble* vous permet d'enregistrer sur une bande qui n'a pas été complètement précodée (trackée). Le magnétoscope poursuit l'enregistrement du Time Code de la *Time-Line*. Aucun segment ne peut être inséré en mode *Assemble* puisque l'enregistrement au niveau du point de sortie comporte très probablement des coupures sur la piste de contrôle. En règle générale, codez le début de la bande sur quelques minutes pour obtenir un plan de coupe correct. En cas d'interruption de l'enregistrement, vous devez le poursuivre à l'intérieur de la plage codée.  
Comme pour la fonction *Transférer sur bande*, cette option n'offre aucune sélection de pistes. Autrement dit, toutes les pistes disponibles sur la machine sont écrasées.



Sélection des pistes  
(Insérer)



Comme pour toutes les barres d'outils, vous pouvez également personnaliser les commandes de l'enregistreur sous l'incrustation. Cliquez (bouton droit) sur la barre d'outils pour ouvrir la boîte *Personnaliser* ("Personnalisation des barres d'outils" en page 17-9).

### 3 : Démarrer l'enregistrement

Si tout est configuré correctement, cliquez sur *Démarrer*.

- ♦ En mode *Insert* et *Assemble*, l'enregistreur réenroule maintenant la bande jusqu'au Time Code du début de la *séquence* (ou jusqu'au point d'entrée spécifié) puis démarre l'enregistrement.
- ♦ En mode *Transférer sur bande*, l'enregistreur commence immédiatement l'enregistrement sur la position courante de la bande.
- ♦ L'enregistrement s'arrête lorsque la fin de la *séquence* ou le point de sortie est atteint.



Pour monter en mode *Insert*, vous devez disposer d'une bande précodée (trackée) (c'est-à-dire contenant des informations de Time Code - voir ci-après). Ceci n'est pas nécessaire avec l'option *Transférer sur bande*.

Vous pouvez observer le déroulement de la procédure dans l'incrustation vidéo. Cliquez sur *Abandonner* pour arrêter la procédure.

## Précoder la bande

Pour pouvoir effectuer un montage en mode *Insert*, la bande master doit posséder un Time Code et, en mode *Assemble*, au moins quelques secondes pour un premier plan de coupe, respectivement). Vous pouvez vous dispenser d'une bande précodée ("trackée") si vous choisissez l'option *Transférer sur bande* et si vous êtes sûr que le transfert sur bande de la séquence peut se faire en une seule fois. En cas d'interruptions, l'enregistreur risquerait en effet de ne plus repartir avec une coupe nette (cut).

Pendant le codage, un signal noir est présent sur la sortie vidéo de l'appareil (ou encore une *séquence* sélectionnée en tant qu'amorce).



Dans le cas de périphériques DV pilotés via i.Link (IEEE 1394), le précodage n'est généralement ni nécessaire ni utile, car les limitations du protocole 1394 rendent le montage en mode *Insert* impossible. Néanmoins, cette fonction est idéale si vous avez besoin d'une bande dotée d'un Time Code continu pour l'enregistrement de la caméra. Vous pouvez toutefois obtenir exactement le même effet en réglant simplement la caméra sur "Enregistrement" avec le capuchon d'objectif en place et en laissant la bande tourner.



Les bandes utilisées sur les périphériques pilotés par i.Link n'ont pas à être précodées ("trackées").

## Appeler la fonction Précoder la bande

Cliquez sur l'onglet *Précoder la bande* pour appeler l'option de précodage.



## Sélectionner Précoder la séquence

Décidez si vous voulez démarrer ou non le codage avec une amorce particulière. Cliquez sur *Sélectionner Précoder la séquence* et, à partir du menu correspondant, choisissez la *séquence* requise (vous pouvez créer vos propres *séquences* et les stocker dans les modèles de *projet* pour qu'ils soient toujours disponibles chaque fois que vous créez un *projet*. La liste des *séquences* disponibles concerne toujours le *projet* en cours).

L'*Image de début* et l'*Image de fin* de la séquence apparaissent dans la fenêtre de l'image.

Activez cette fonction si vous souhaitez utiliser une amorce ou une mire de barres spéciale, ou tout autre signal de synchronisation particulier avant la *séquence réelle*.



En alternative à l'option *Transférer sur bande*, cette méthode vous permet d'enregistrer rapidement et directement une *séquence* sur une bande non codée en cliquant sur *Sélectionner Précoder la séquence*. Il n'est pas nécessaire que cette séquence soit sur la *Time-Line*. Le Time Code est celui du champ *Time Code* de départ et le Time Code d'origine de la *Séquence* est ignoré (seulement RS 422).

De plus, contrairement à l'option *Transférer sur bande*, la bande est réenroulée au début pour l'enregistrement.

## Régler le Time Code de départ (seulement RS 422)

Entrez une valeur de Time Code de départ (seulement avec machines contrôlées par l'interface RS 422).

## Démarrer le précodage

Cliquez sur *Démarrer*. Une boîte de dialogue s'ouvre.



Vérifiez sur votre enregistreur que le générateur de Time Code est bien configuré sur *Préréglage* (Preset; le cas échéant).

- ♦ Cliquez sur *OK* ou sur le bouton *Ejecter* pour changer la bande puis confirmez par *OK*. L'enregistreur réenroule la bande jusqu'au début et lance le codage au temps indiqué dans le champ *Time Code de départ*.
- ♦ Cliquez sur *Abandonner* pour arrêter le codage.



Un pre-roll de 15 secondes est enregistré sous forme de fond noir avant le départ réel de la séquence de codage. Ce pre-roll débute toujours 15 secondes avant le départ indiqué de la *séquence* dans le cas de machines contrôlées par l'interface RS 422. Cela signifie que le codage démarre au Time Code entré diminué de 15 secondes. (Sur certains appareils contrôlés par i.Link, vous pouvez modifier le pre-roll dans les paramètres de l'appareil.)





## TC de bande master et TC de Time-Line

Le *Time Code de départ* pour le précodage et le *Time Code de départ* de la *Time-Line* (( voir aussi "Régler le *Time Code de départ*" en page 9-53)) sont en relation directe. Pour déterminer le *Time Code de départ* du précodage, prendre le *Time Code de départ* de la *Time-Line* et soustraire la durée de l'amorce.

Une amorce standard est généralement constituée de 60 secondes de mire de barres couleur, d'une fréquence de référence et d'environ 30 secondes de fond noir.

Ainsi, si votre *séquence* commence à 00:02:00,00, entrez une valeur d'environ 00:00:30,00 (ou, par exemple, 09:58:30,00 pour qu'une *séquence* commence à 10:00:00,00).

---

## Exportation de séquences

---

La fonction *Exporter la séquence sous...* vous permet d'exporter et de sauvegarder une *séquence* sur la *Time-Line* de Pinnacle Liquid sous divers formats de données.

### Aperçu des formats pouvant être exportés *page 16-12*

- Format de données AVI
- Séquences vidéo Quicktime
- Windows Media Vidéo/Audio
- Images seules à un format graphique
- Fichier WAV (48 kHz ou 44,1 kHz)
- MPEG-IPB pour applications DVD/SVCD (Flux élémentaire)
- MXF (Format d'Echange Matériel, MPEG2-I Frame seulement, 5 - 50 MBit/s et MPEG IPB)

### Fonctions dans la boîte de dialogue **Exporter la séquence** *page 16-11*

#### **Export...**

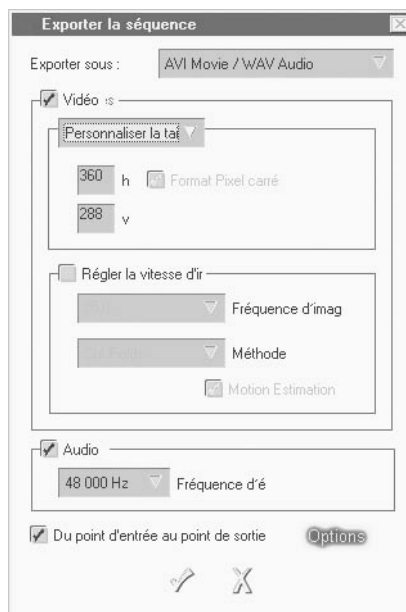
- ... Images seules *page 16-15*
- ... Séquences vidéo AVI/Quicktime et/ou Audio *page 16-17*



Nota : La sélection de la fonction *Exporter la séquence* vous permet de définir le mode d'envoi des données par Pinnacle Liquid au module d'export réel (un codec QuickTime par exemple). Ainsi, si vous n'obtenez pas les résultats escomptés, le contrôle des paramètres du codec peut s'avérer très utile.  
Windows Media : veuillez à utiliser la version la plus récente (7.1 ou supérieure) de Windows Media Player pour lire des fichiers de médias sous Windows.

## Fonctions de la boîte de dialogue Exporter la séquence

Pour exporter une *séquence*, cliquez *Fichier > Exporter > Séquence ...* (il faut au moins un clip sur la *Time-Line*).  
La boîte de dialogue est divisée en cinq zones (de haut en bas) :



*Boîte de dialogue Exporter la séquence*

## Exporter sous...

Sélectionnez d'abord le format d'export :

- ♦ Séquences vidéo AVI et/ou audio WAV
- ♦ Audio WAV (48 KHz, stéréo)
- ♦ Quicktime Movie
- ♦ MPEG2-IPB pour des applications de *flux élémentaire* (Elementary Stream) DVD/SVCD; voir également Paramètres IPB, *page 16-41*
- ♦ MPEG MXF (MPEG2-I Frame seulement, 5 à 50 MBit/s); voir *page 7-16*.
- ♦ MPEG IPB MXF (génère un flux IPB au format d'échange de fichiers MXF; voir aussi "Paramètres IPB" en page 16-41.)
- ♦ Windows Media vidéo et audio
- ♦ Séquence TIFF (image par image au format \*.tif)
- ♦ Séquence TARGA (image par image au format \*.tga)
- ♦ Séquence Bitmap (image par image au format \*.bmp)

Les options et les fonctions ci-dessous varient fortement en fonction du format d'export choisi.

## Créer des fichiers pour la création de DVD avec Pinnacle Impression

Pour générer un jeu de fichiers pour la création de DVD avec Pinnacle Impression, utilisez le *Jeu de références* (*page 16-50*) IMPRESSION DVD de l'outil *Exporter sur DVD....*

## Vidéo

Vous pouvez désactiver totalement l'export des données vidéo.

Exemple : lorsque vous exportez aux formats *Séquences vidéo AVI/Audio WAV*, et si *Vidéo* est désactivé (non coché), l'export se fait au format WAV pur (44,1 kHz).

Options supplémentaires :

- ♦ *Taille* -  
Vous pouvez sélectionner *Plein format (Entrelacé/Interpolé)* ou *Quart de format (1./2. Trame)* ou simplement entrer le format désiré ( $h \times v$  = horizontal \* vertical).
- ♦ *Format pixel carré* -  
Cliquez sur cette option si vous voulez que les pixels générés soient carrés. Le format par défaut est rectangulaire (CCIR).

## Régler la vitesse d'image

Si cette case n'est pas cochée, l'export sera exécuté avec la vitesse d'image du système :

- ♦ 29,97 ou 30 images/seconde (NTSC)
- ♦ 25 images/seconde (PAL)

Si vous voulez modifier cette vitesse, cochez la case et sélectionnez une valeur dans la liste (15, 24, 25, 29.97, 30 ips; ips = images par seconde).

*Méthode* vous permet d'optimiser le réglage pour divers matériaux source. Sélectionnez :

- ♦ *Couper les trames* ou *Mixer les trames* -  
si le matériau source est de la vidéo (50/60 trames/seconde pour le PAL/NTSC) et
- ♦ *Mixer les images* ou *Couper les images* -  
si le matériau source est un film (24/25 images/seconde).
- ♦ *Progressif* -  
pour générer un matériau vidéo non entrelacé.
- ♦ *Evaluation de mouvement*  
conseillée avec des matériaux contenant beaucoup de mouvements (ou des mouvements saccadés de la caméra à la prise de vues).

## Audio

Dans la configuration par défaut, cette case est cochée. Décochez la case si vous ne souhaitez pas inclure d'audio dans l'export.

Sélectionnez la cadence d'échantillonnage appropriée (44,1 kHz ou 48 kHz).

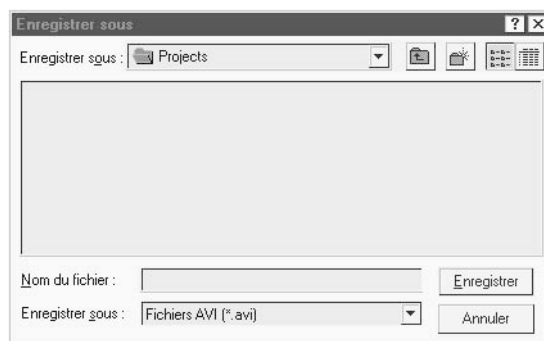
## Options

- ♦ *Du point d'entrée au point de sortie seulement -*  
Cette option vous permet de limiter l'export à une zone déterminée de la *séquence*.
- ♦ *Options -*  
Affiche des paramètres codec supplémentaires en fonction du format d'export sélectionné.  
Options d'export MPEG-IPB : *page 16-41*.  
Options d'export MPEG-MXF : *page 7-16*.

## Export d'images seules

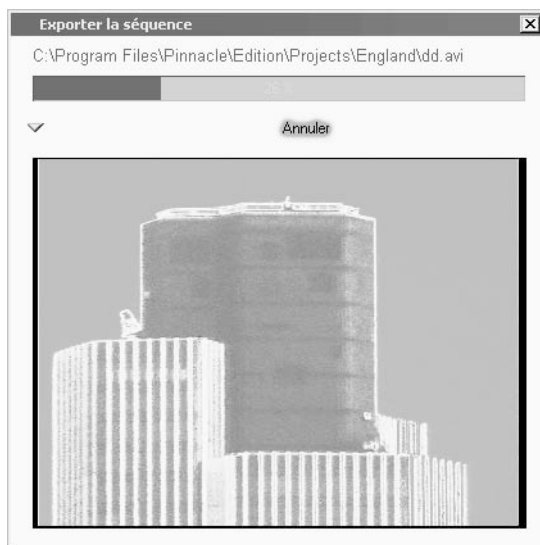
Si vous souhaitez diviser une *séquence* en images seules :

- 1 Chargez cette *séquence* sur la *Time-Line*, sélectionnez le cas échéant une partie en posant des points d'entrée et de sortie puis cliquez *Fichier > Exporter > Séquence ...* et
- 2 Dans la liste *Exporter sous*, sélectionnez l'un des trois formats de fichiers graphiques disponibles : *Séquence Bitmap* génère des fichiers \*.bmp, *Séquence TARGA* génère des fichiers \*.tga et *Séquence TIFF* génère des fichiers \*.tif.
- 3 Cliquez sur *OK* pour ouvrir une autre boîte de dialogue et, si nécessaire, passer au dossier dans lequel vous souhaitez sauvegarder le(s) fichier(s).  
Entrez un nom principal pour le(s) fichier(s). A la suite de quoi le système numérote ces fichiers en ordre croissant.  
Exemple : "NomPrincipal0001, NomPrincipal0002, NomPrincipal0003..."



*Boîte de dialogue Sauvegarder une copie*

- 4 Cliquez sur *Sauvegarder* ou *OK* pour démarrer le processus d'export. Vous pouvez en contrôler le déroulement dans le cache d'incrustation (cliquez sur le bouton Flèche) ou l'interrompre le cas échéant.



*Export d'une séquence*



## Export de séquences vidéo ou d'audio WAV

Pour exporter des séquences vidéo AVI ou QuickTime ou pour exporter des fichiers audio WAV, procédez comme suit :

- 1 Chargez la séquence choisie sur la *Time-Line*, sélectionnez le cas échéant une partie de cette séquence en posant des points d'entrée et de sortie puis cliquez *Fichier > Exporter > Séquence ...* et
- 2 Sélectionnez le format souhaité dans la liste *Exporter sous...*
- 3 Sélectionnez ensuite les options décrites, si nécessaire (*"Fonctions de la boîte de dialogue Exporter la séquence"* en page 16-11).
- 4 Cliquez sur *OK* pour ouvrir une autre boîte de dialogue, modifiez le cas échéant le dossier dans lequel vous voulez sauvegarder le(s) fichier(s), entrez un nom puis sauvegardez ce(s) fichier(s).
- 5 Dans le champ suivant (et à l'aide d'un cache d'incrustation vidéo si vous cliquez sur le petit triangle dans le coin inférieur gauche), vous pouvez visualiser la progression du processus d'export et l'interrompre le cas échéant.

### Lors de l'export de fichiers WAV. MOV ou AVI, notez ceci :

- ♦ Si l'option *Du point d'entrée au point de sortie* est sélectionnée lorsque vous exportez des fichiers audio WAV, le point de sortie ne doit pas être posé sur un emplacement "vide" de la *Time-Line*; il faut au contraire le poser sur (ou avant) la dernière image du clip à exporter.
- ♦ Les fichiers AVI ne doivent pas dépasser 4 gigaoctet. Cette restriction est définie par Microsoft. Une exception à cela : les fichiers AVI OpenDML générés par l'opération de *fusion* peuvent excéder cette limite.
- ♦ (Cette remarque se rapporte à l'enregistrement des graphiques.) Pour obtenir la meilleure qualité d'image, utilisez chaque fois que cela est possible des matériaux de sortie "non entrelacés" (pleine image) tels que animations, graphiques, séquences MOV et séquences AVI. Dans les Éditeurs d'effets de Pinnacle Liquid sous *Options > Options du rendu*, vous devez sélectionner *Rendu d'images*. Pour l'export, sélectionnez le mode *image entrelacée/pleine*.

---

## Fusion de séquences

---

La fonction *Fusion de séquences* vous permet d'enregistrer une *séquence* sous forme d'un fichier de média individuel, suivant la configuration matérielle du système et les paramètres réels du *Format de médias*, respectivement. *Fusion de séquences* "fusionne" tous les types de *fichiers de médias* identiques d'une *séquence* en un seul fichier (vidéo et audio séparément), ce qui vous permet par exemple de commander un serveur de lecture à travers le réseau. Autre application possible : un mixage vidéo et/ou audio.

Au niveau technique, *Fusion de séquences* est une simple opération de copie et est par conséquent relativement rapide.

Des *séquences* comportant des formats mélangés, c'est-à-dire des *séquences* contenant des clips vidéo de *formats médias* différents, peuvent également être fusionnées grâce à la fonction *Fusion*. Par conséquent, l'opération de *fusion de séquences* comportant des formats différents peut prendre plus de temps qu'une opération s'appliquant à des *séquences* de format unique. Elle peut en outre exiger une plus grande capacité de stockage.

**Préparer une séquence** *page 16-19*

**Cochez et Sélectionnez Format de fusion** *page 16-19*

**Appeler la fusion de séquences** *page 16-20*

**Démarrer la fusion de séquences** *page 16-20*

## Préparation d'une séquence

*Fusion de séquences* traite la *séquence* actuellement présente sur la *Time-Line*. Avant d'appeler et de démarrer la fonction, vérifiez les points suivants :

- ♦ Est-ce que les points d'entrée et de sortie sont posés pour un enregistrement de *fusion* partielle (si cela est souhaité) ?
- ♦ Est-ce que toutes les *pistes* de lecture audio/vidéo correspondantes sont activées ?  
Audio : Cochez les paramètres de *Mappage des sorties* (*Editeur Audio*) pour la sortie *Fusion/Exportation*. Ces paramètres déterminent le nombre de fichiers audio générés pendant le processus de *fusion*.
- ♦ Est-ce que les effets de rendu intégrés sont déjà calculés ? Il est recommandé d'attendre qu'une *séquence* soit complètement calculée avant de démarrer une *Fusion de séquences*.



La forme des clips de la *Time-Line* de niveaux de compression différents demeure inchangée lors de leur transfert dans le fichier généré par la fonction *Fusion de séquences*. Par conséquent, dans les Propriétés des clips fusionnés, "NDQ33" est indiqué par défaut, quelle que soit la composition réelle de la séquence fusionnée.

## Cochez et Sélectionnez Format de fusion

Cliquez droit sur la *Time-Line* pour ouvrir la boîte de dialogue *Propriétés de la Time-Line*. La liste des *Présélections du Codec Rendu/Fusion* affiche le format de fichier et de Codec *Fusion* actuellement activé. Généralement, cette présélection convient à la présélection de la *séquence* sélectionnée : si *HDV 720/50p* est sélectionnée, le Codec *Rendu/Fusion* est réglé par défaut à MPEG-IPG. Cela signifie que le processus de *Fusion* ne nécessite aucun transcodage.

Si vous avez une raison de sélectionner un format *Fusion* différent, choisissez-en un dans la liste. Vérifiez si votre sélection est prise en charge par la version de votre produit; voir *page 8-110*).

### Fusionner en IPB-MPEG (Flux élémentaire)

Dans ce cas particulier, la sélection courante des *Propriétés de la Time-Line* ne compte pas. Utilisez à la place l'option du *Module Post-traitement* dans la boîte de dialogue *Fusion*. Sélectionnez *Flux élémentaire MPEG* et réglez les *Paramètres IPB* (*page 16-41*).

## Appeler la fusion de séquences

Cette fonction est accessible par le menu *Fichier > Fuse Sequence (Fusion de séquences)*. Une boîte de dialogue *Sauvegarder sous...* contenant plusieurs options s'affiche. Il faut d'abord désigner un emplacement de stockage et le nom du fichier. Assurez-vous que vous disposez d'un espace suffisant. Options :

- ♦ *Du point d'entrée au point de sortie seulement* - Activez cette option si vous voulez n'enregistrer qu'une partie définie de la séquence.
- ♦ *Créer le clip dans le chutier actif* - Cette option permet de créer un clip dans le *chutier* actif sous forme d'une image de la *séquence* à enregistrer. Ce clip peut ensuite être édité comme n'importe quel clip et être par exemple positionné sur la *Time-Line* pour un mixage.
- ♦ *Créer flux audio séparés* -  
génère un fichier distinct pour chaque flux audio individuel; lorsque le mappage *Rendu/Fusion* est totalement affecté, jusqu'à huit. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous au chapitre Audio, section Mappage des sorties.

*Audio imbriqué si possible* -

valable seulement avec des formats "wrapper" (conteneur) tels que \*.avi ou \*.mxf: tous les flux audio seront intégrés dans le même fichier que celui du flux vidéo.

- ♦ *Module post-traitement avec Options* -  
A utiliser lorsque le MPEG-IPB est le format destination *Fusion*.
- ♦ Démarrage de Fusion de séquences

Dès que vous avez entré un nom de fichier et l'emplacement de stockage puis sélectionné l'option choisie, cliquez sur *OK* pour démarrer le processus de fusion. Un indicateur vous permet d'en observer la progression.

---

## Format d'exportation ALE

---

Pour plus d'informations sur l'échange de données d'un projet ALE, voir le Chapitre Les entrées : *page 7-3*.

---

## Exporter sur VCD, SVCD, DVD

---

Ce chapitre décrit l'enregistrement du matériau " DVD ". Plusieurs options vous sont offertes grâce à Pinnacle Liquid, du flux élémentaire en tant que base de création du DVD jusqu'au DVD prêt à lire, à condition de disposer d'un graveur de DVD. Dans le cas contraire, vous pouvez graver un Super CD Vidéo (SVCD) ou utiliser un lecteur logiciel pour lire les fichiers ainsi créés.

Pour utiliser les fonctions du DVD, sélectionnez dans le menu *Fichiers > Exporter > Exporter sur (S)VCD, DVD*.

Remarque : *Liquid blue* peut coder les signaux vidéo au format MPEG2 IPB dans l'*Outil de dérushage* et dans l'*outil Ingestion de fichiers*.

### **Aperçu / Le DVD pas à pas**

Exportation de données *page 16-23*

La piste rapide au DVD *page 16-24*

### **Source**

→ Sélection du matériau source *page 16-25*

→ Indicateur de capacité *page 16-27*

### **Destination**

Sélection des formats d'enregistrement *page 16-29*

### **Gravure**

Gravure du CD ou du DVD *page 16-38*

### **Paramètres IPB**

Paramètres pour utilisateurs avancés *page 16-41*

### **Options**

Affinage du réglage *page 16-52*

## Exportation de données

Vous disposez fondamentalement de deux options :

*Jeux standard* ou *Jeux personnalisés* sont des sous-groupes de *Jeux de référence*, qui sont généralement utilisés pour grouper et enregistrer certaines valeurs de paramètres.

### Utiliser un jeu standard

Sélectionnez un des *jeux de références* livrés avec le produit, tel que *DVD VOB1*. Notez que le format *destination* ne peut alors plus être modifié. Il devrait néanmoins être judicieux d'utiliser les paramètres par défaut.

Pour avoir un aperçu des jeux de références standard,

voir "*Jeux de références (Généraux/Standard)*" en page 16-50

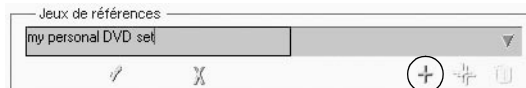


### Personnaliser le jeu

Pour des utilisateurs avertis ou des exigences particulières : Réunir un jeu personnalisé.

Pour cela, vous devez **d'abord** créer un nouveau *jeu de références* :

- 1 - Cliquez sur le signe *Plus*.
- 2 - Entrez un nom.



- 3 - Appuyez sur ENTRÉE ou cochez la case.
- 4 - Entrez tous les paramètres souhaités (*Source, Destination, Options, etc.*)



- 5 - Confirmez ces modifications chaque fois que nécessaire en cliquant sur le signe *Double Plus* pour les sauvegarder dans le *Jeu de références*.

Par cette méthode, vous pouvez concevoir vos propres jeux personnalisés.

Voir aussi "*Jeux de références (Capture IPB)*" en page 16-50.

## Séquence de la Time-Line sur VCD/SVCD/DVD : Pas à pas

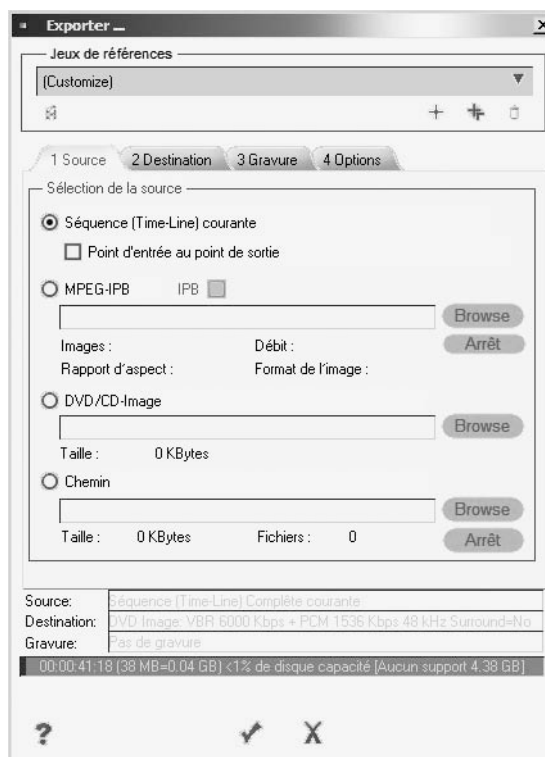
- 1 Sélectionnez *Fichier > Exporter > DVD, (S)VCD* pour ouvrir une boîte de dialogue contenant les quatre onglets *Source, Destination, Gravure* et *Options*.
- 2 Créez un *jeu de références* personnalisé comme indiqué dans la section précédente.
- 3 Sur l'onglet *Source*, assurez-vous que l'option *Séquence courante* est bien sélectionnée.
- 4 Cliquez sur l'onglet *Destination*. Choisissez le format désiré : *(S)VCD* si vous souhaitez écrire sur un graveur de CD standard ou *Image DVD* si vous possédez un graveur de DVD (certains graveurs de DVD peuvent aussi produire des *(S)VCD*).  
Accepter les *Paramètres IPB*.  
Si vous le souhaitez, sélectionnez *Dossiers Destination* et *Temporaires*. Si vous ne sélectionnez pas ces derniers, les données seront enregistrées sur l'unité ou le dossier AV courant (défini à l'installation de Pinnacle Liquid).
- 5 Vous pouvez laisser les *paramètres audio* en l'état.
- 6 Insérez le support "enregistrable" dans le graveur.
- 7 Cliquez sur l'onglet *Gravure*. Votre graveur de CD et/ou de DVD doit normalement apparaître dans la liste.  
Une vitesse de gravure modérée (dépendante du type et du modèle du graveur)) est préréglée; si vous rencontrez des problèmes, commencez par réduire la *Vitesse*.  
Cliquez sur *Rechercher* pour actualiser la liste des graveurs. Si vous insérez puis sortez le support plusieurs fois, il se peut que le graveur ne soit pas détecté immédiatement.
- 8 Sélectionnez l'une des trois options, de *Simuler* ou *Simuler et Graver*, ou *Graver* puis cliquez sur *OK* (coche).  
Selon le support utilisé, le programme lance une opération d'effacement avant la gravure.
- 9 Des boîtes de dialogue de progression vous informent du déroulement de l'opération. Vous pouvez l'interrompre complètement à tout moment.
- 10 Une fois l'opération terminée avec succès, le graveur éjecte le disque; quelle qu'en soit l'issue, une boîte de dialogue apparaît à la fin de cette procédure.



## Source

Sur cet onglet, commencez par définir la matériau source que vous souhaitez exporter.

- ♦ Le champ d'informations en bas de la boîte de dialogue résume vos sélections (*Source*, *Destination* et *Gravure*).
- ♦ Vous pouvez stocker des configurations éprouvées ou fréquemment utilisées dans la liste de *Jeux de référence* et les récupérer d'ici (voir *Options*, page 16-50).
- ♦ L'*indicateur de capacité* fournit une estimation de l'espace de stockage requis sur le support destination sélectionné (page 16-27).



DVD : Onglet Source

## Séquence courante (Time-Line)

Si cette option est activée, la *séquence* actuellement placée sur la *Time-Line* est utilisée; si la case située sous cette option est cochée, seule la zone délimitée par le point d'entrée et le point de sortie sur la *Time-Line* sera utilisée.

- ♦ Les formats destination possibles incluent les suivants : *Flux élémentaire*, *Flux de programme*, *CD Vidéo*, *Super CD Vidéo*, *Fichier VOB DVD*, *Image DVD* (voir l'onglet *Destination*).

## Fichier MPEG-2 IPB

Si cette option est activée, le fichier IPB que vous avez sélectionné (extension de fichier \*.m2v) est utilisé comme matériau source.

Cliquez sur *Parcourir* pour ouvrir une boîte de dialogue de sélection de fichiers.

Dans ce contexte, "IPB" représente les flux élémentaires MPEG. La case *IPB* est cochée si le fichier sélectionné est par définition un fichier IPB; le débit et le nombre d'images sont spécifiés. Ces valeurs sont déterminées pendant l'opération de chargement, qui peut prendre plusieurs minutes selon la taille. Utilisez *Arrêt*, ou chargez un autre fichier pour annuler le comptage des images.

La résolution (h par v) et le rapport d'aspect s'affichent.

Si le fichier n'est pas conforme au format d'échantillonnage chroma 4:2:0 au standard DVD, un message d'avertissement apparaît.

- ♦ Les formats destination possibles incluent les suivants : *Flux élémentaire*, *Flux de programme*, *Fichier VOB DVD*, *Image DVD* (voir l'onglet *Destination*).

## Image DVD

Si cette option est activée, un fichier image de DVD (avec extension de fichier \*.iso, \*.img, \*.pid) est utilisé comme matériau source. La taille du fichier est cochée (4,37 Go maxi).

- ♦ Le seul format destination possible est Gravure DVD (voir l'onglet *Gravure*).

## Chemin

Cette option n'est pas utilisée pour graver un DVD ou un (S)VCD. Elle vous permet à la place d'utiliser un support de CD ou de DVD pour le stockage des données (par exemple, pour sauvegarder les données de *projet* ou de média; voir aussi "*Sauvegarde et Restauration de projets*" en page 8-17).

Cherchez le répertoire de sauvegarde de votre choix.

La liste sur l'onglet *Destination* contient uniquement les options *Chemin au DVD* et *Chemin au CD*. Sélectionnez celle qui correspond à votre volume et type de support.

- ♦ Format destination : Gravure de CD ou DVD uniquement (voir l'onglet *Gravure*).

## Indicateur de capacité

La zone bleue de la barre indique l'espace requis sur le support destination par la matériau source sélectionné actuellement et la zone verte signale l'espace disponible restant.

Si la barre est complètement bleue et comporte un petit trait rouge à l'extrémité droite, ceci indique :

- ♦ Ligne clignotante : La capacité du support destination a été dépassée; tout matériau en excédent risque de ne pas être gravé, sur le SVCD par exemple.
- ♦ Ligne non clignotante : La taille a été réduite en modifiant le débit ou en omettant des images (voir l'onglet *Options*, "*Correction de taille en réduisant...*" en page 16-54).

## Capacité et Qualité

Selon le format destination, vous disposez d'un certain nombre de solutions pour résoudre les problèmes de capacité. Si vous utilisez un (S)VCD avec un débit fixe, vos choix se limitent essentiellement à raccourcir la *séquence* ou à scinder cette *séquence* en plusieurs segments (du point d'entrée au point de sortie) sur plusieurs (S)VCD. Avec une image DVD, vous pouvez modifier le *débit* (flux élémentaire) et la taille du *GOP* (voir "*Paramètres IPB*" en page 16-41); ceci affectera néanmoins la qualité de l'image. Même votre sélection d'un format audio affecte le débit.

## Informations sur la compilation des données

Les données source traversent diverses stations, en fonction des formats destination.

Pour protéger les données, la *Time-Line* est bloquée pendant la conversion du *flux élémentaire* (fenêtre d'export avec vidéo); après quoi, vous aurez de nouveau l'accès total à votre ordinateur. Compilation et gravure de données exécutées en tâches de fond.

## Source: Time-Line courante

- 1 Conversion (codage) en flux élémentaire (ES)  
Détection automatique du système TV (PAL ou NTSC), rapport d'aspect de 4:3 ou 16:9 (selon les *Paramètres système*) courants et le format vidéo (résolution). Génère un fichier index m2v.
- 2 Conversion audio  
Format destination : VOB DVD et Image DVD :  
PCM Mono à PCM Stéréo (débit de 1 536 kbps; cadence d'échantillonnage de 48 kHz).  
Format destination: Flux de programme, VOB DVD, Image DVD:  
PCM Stéréo à MPEG-1 Couche 2 (=MP2; débit de 192-384 kbps; 44,1 kHz (PS); 48 kHz (VOB DVD, Image)).  
Destination: VCD, SVCD:  
Multiplexage de la vidéo et de l'audio (MP2, 44,1 kHz) en flux de programme compatibles VCD ou SVCD.
- 3 Compilation des fichiers destination dans le répertoire sélectionné ou standard.

**Source: Fichier MPEG2 IPB**

- 1 Analyse du fichier MPEG; vérification de la compatibilité IPB  
Si le fichier n'est pas conforme au format d'échantillonnage chroma 4:2:0 au standard DVD, un message d'avertissement apparaît.
- 2 Conversion audio  
Format destination : VOB DVD et Image DVD :  
PCM Mono à PCM Stéréo (débit de 1 536 kbps; cadence d'échantillonnage de 48 kHz).  
Format destination : Flux de programme, VOB DVD, Image DVD :  
PCM Stéréo à MPEG-1 Couche 2 (=MP2; débit de 192-384 kbps; 44,1 kHz (PS); 48 kHz (VOB DVD, Image)).
- 3 Compilation des fichiers destination dans le répertoire sélectionné ou standard.

**Source: Image DVD**

Aucune conversion (codage) requise.

## Destination

Sur cet onglet, vous pouvez définir un format destination et un dossier destination pour le matériau source sélectionné.

Lorsque vous sélectionnez un format destination, la *boîte de dialogue Paramètres IPB* s'affiche automatiquement. Vous pouvez généralement utiliser les paramètres par défaut. Pour plus d'informations, voir "*Paramètres IPB*" en page 16-41.

Il n'est pas nécessaire de sélectionner des dossiers destination et temporaires; si vous ne renseignez pas ces champs, le répertoire ou le dossier du rendu standard courant sera utilisé.

La liste des formats destination spécifie le chemin et le nom de fichier ou le répertoire contenant le(s) fichier(s) à générer.

**Flux élémentaire** *page 16-31*

**Flux de programme** *page 16-31*

**CD Vidéo (VCD)** *page 16-32*

**Super CD Vidéo (SVCD)** *page 16-33*

**VOB DVD (Objet Vidéo, Vidéo\_TS)** *page 16-34*

**Image DVD** *page 16-35*

**Mini-DVD Image** *page 16-36*

**Dossier Destination, Dossier Temporaire** *page 16-36*

**Son Surround (Matrix Surround, codeur 5.1)** *page 16-37*



Pour l'instant, le DLT n'est pas pris en charge. Pour les fichiers jusqu'à 4,37 Go, des DVD-R peuvent être utilisés comme pré-masters.

**Exporter**

Jeux de références  
[Customize]

1 Source 2 Destination 3 Gravure 4 Options

Vidéo  
DVD Image (.iso) Paramètres IPB  
\\RENDER/START-PAL C27C0018\\DVD\\1. Sequenz [2]\\1. Sequenz [2].is

Audio  
PCM (non compressé) Bits/s : 639100 Hz : 48000  
☐ Surround (ProLogic II)

Dossier destination NTFS  
\\RENDER/START-PAL C27C0018\\DVD\\1. Sequenz [2] Browse

Dossier temporaire NTFS  
\\RENDER/START-PAL C27C0018\\DVD\\1. Sequenz [2]Temp Browse

Source: Sequence (Time-Line) Complète courante  
Destination: DVD Image: VBR 6000 Kbps + PCM 1536 Kbps 48 kHz Surround=No  
Gravure: Pas de gravure  
00:00:41:18 [38 MB=0.04 GB] <1% de disque capacité [Aucun support 4.38 GB]

? ✓ X

*DVD : Onlet Destination*

## Flux élémentaire (ES)

Cette option génère des flux élémentaires uniquement (pour tous les autres formats destination, des flux élémentaires sont nécessaires et générés sous forme de fichiers temporaires).

- ♦ Vidéo :  
MPEG-2 IPB, extension de fichier \*.m2v
- ♦ Audio :  
PCM (WAV non compressé, 44,1 kHz ou 48 kHz; extension de fichier \*.wav), ou  
MP2 (MPEG-1, Couche 2, compressé, 44,1 kHz ou 48 kHz avec différents débits possibles pour la sélection; extension de fichier \*.mpa).

Sélectionnez un répertoire destination et des répertoires temporaires (en option).

- ♦ Fichiers générés :  
Flux élémentaire Vidéo [nom\_séquence.m2v]  
PCM Audio mono [nom\_séquence\_1.wav] et [name\_sequence\_2.wav]  
PCM Audio stéréo [nom\_séquence\_s.wav]  
Pour MP2 Audio uniquement : MPEG 1 Couche 2 Audio (Stéréo) [nom\_séquence.mpa]  
Fichier index [nom\_séquence.m2v.index2]
- ♦ CRC -  
(Contrôle de redondance cyclique) Les données CRC sont écrites dans les données de médias et permettent une correction d'erreur lorsqu'elles sont lues à partir de ce support.

## Flux de programme (PS)

Si cette option est activée, elle génère un flux de programme MPEG (extension de fichier \*. mpg), dans lequel figurent vidéo et audio, par multiplexage de flux élémentaires.

(Voir aussi "Paramètres IPB" en page 16-41.)

- ♦ Le format audio disponible est le MPEG-1, Audio Couche 2 (compressé, MP2 mode stéréo 44,1 kHz, débit réglable de 192 à 384 kbit/seconde.)
- ♦ Les matériaux à ce format ne peuvent pas être gravés sur DVD/CD pour une lecture directe.
- ♦ Vous pouvez lire des fichiers de flux de programme et des fichiers m2v (flux élémentaire IPB) sur un lecteur logiciel.

Sélectionnez un répertoire destination et un répertoire temporaire (en option).

- ◆ Fichiers générés :
  - Flux de programme Audio/Vidéo MPEG [nom\_séquence.mpg]
  - MPEG 1 Couche 2 Audio (Stéréo) [nom\_séquence.mpa]
  - Temporaire : Flux élémentaire Vidéo [nom\_séquence.m2v]
  - Temporaire : PCM Audio mono [nom\_séquence\_1.wav] et [nom\_séquence\_2.wav]
  - Temporaire : PCM Audio stéréo [nom\_séquence\_s.wav]
  - Temporaire : Fichier index [nom\_séquence.m2v.index2]

Les fichiers temporaires sont automatiquement supprimés si cette option est activée ( *page 16-52*).

Pour l'étape suivante, voir "*Compiler/Lancer la gravure*" en page 16-40.

## CD Vidéo (VCD)

Cette option génère des données prêtes à lire pour un disque CD Vidéo. La qualité du résultat est inférieure à celle d'un SVCD. La lecture d'un VCD nécessite un minimum de ressources matérielles.

- ◆ La vidéo est compressée jusqu'à une résolution réduite au moyen de la procédure MPEG-1 (PAL : 352x288; NTSC : 352x240). Le débit vidéo dans les *Paramètres IPB* ( *page 16-41*) est également réglé en permanence à 1,15 Mb/s. L'extension de fichier est \*.mpg.
- ◆ L'audio est définie avec un débit de 224 kbit/s (kbps) et 44,1 kHz. Génère un canal audio stéréo.
- ◆ La gravure directe sur CD est possible.

Sélectionnez un répertoire destination et un répertoire temporaire.

- ◆ Fichiers et dossiers générés :
  - Flux de programme Audio/Vidéo MPEG [nom\_séquence.mpg]
  - Dossier " VCD " avec divers fichiers \*.vcd)

Pour l'étape suivante, voir "*Gravure*" en page 16-38.



## SVCD

Vous pouvez enregistrer environ 35 à 60 minutes de vidéo sur un Super CD Vidéo. Bien que la qualité obtenue avec un SVCD n'est pas aussi élevée que celle d'un DVD, ce qui est également dû à une résolution plus faible des images (PAL : 480 x 576; NTSC : 480 x 480), il vous suffit d'utiliser un graveur CD standard pour graver des données vidéo.

- ♦ Le débit variable vidéo dans les *Paramètres IPB* est préréglé à une valeur moyenne de 2,4 mégabit/seconde (maximum = 2,5 Mbps). Vous pouvez également choisir un débit constant; voir "*Paramètres IPB*" en page 16-41.
- ♦ La résolution des images de SVCD est automatiquement adaptée.
- ♦ Audio : MP2 en mode stéréo 44,1 kHz, débit réglable de 192 à 384 kbit/seconde.
- ♦ Tous les fichiers nécessaires à la gravure des CD sont créés dans le dossier destination spécifié.
- ♦ Vous pouvez lire des fichiers Super CD Vidéo (extension de fichier \*. mpg), dans le MS Media Player par exemple.
- ♦ Vous pouvez choisir un graveur et lancer une opération complète, y compris la gravure, à partir de l'onglet *Gravure* .

Sélectionnez un répertoire destination et un répertoire temporaire (en option).

- ♦ Fichiers et dossiers générés :  
Flux de programme Audio/Vidéo MPEG [nom\_séquence.mpg]  
Dossier " SVCD " avec divers fichiers \*.svd et \*.dat
- ♦ CRC -  
Voir *page 16-31*.

Pour l'étape suivante, voir "*Compiler/Lancer la gravure*" en page 16-40.

## Fichiers VOB DVD (Video\_TS)

Les Objets Vidéo (VOB) sont les principaux composants d'un DVD. Ces fichiers contiennent de la vidéo, de l'audio et des sous-titres; ils peuvent atteindre une taille maximum d'un gigaoctet chacun. Les VOB sont idéaux pour le traitement ultérieur d'un système de création. Vous pouvez également les graver directement (sans images).

Voir aussi "*Paramètres IPB*" en page 16-41.

- ♦ Audio: MP2 en mode stéréo 48 kHz, débit réglable de 192 à 384 kbit/seconde, ou PCM.
- ♦ L'extension de fichier est \*.vob. Les données et les sous-dossiers (Video\_TS ) sont stockés dans le dossier destination sélectionné.
- ♦ Vous pouvez lire des fichiers VOB au moyen d'un lecteur logiciel (tel que WinDVD, DVD Express ou MS Media Player).

Sélectionnez un répertoire destination et un répertoire temporaire (en option).

- ♦ Dossiers et fichiers générés :
  - MPEG 1 Couche 2 Audio (Stéréo) [nom\_séquence.mpa]
  - Temporaire : Flux élémentaire Vidéo [nom\_séquence.m2v]
  - Temporaire : PCM Audio mono [nom\_séquence\_1.wav] et [nom\_séquence\_2.wav]
  - Temporaire : PCM Audio stéréo [nom\_séquence\_s.wav]
  - Temporaire : Fichier index [nom\_séquence.m2v.index2]
  - Dossier Video\_TS (contient entre autres des fichiers VOB)
  - Dossier DVD (contient des sous-dossiers supplémentaires avec des fichiers relatifs au DVD)
  - Les fichiers temporaires sont automatiquement supprimés si cette option est activée ( page 16-52).
- ♦ CRC -  
Voir page 16-31.

Pour l'étape suivante, voir "*Compiler/Lancer la gravure*" en page 16-40.

## Image DVD

Vous pouvez graver une image DVD sur un DVD immédiatement (*onglet* Gravure) ou ultérieurement.

Une *Image DVD* (image de disque) portant l'extension de fichier \*.iso est créée à l'aide de "UDF Bridge" (ou Format disque universel), qui contient toutes les informations et données nécessaires à la gravure et à la lecture.

Voir aussi "*Paramètres IPB*" en page 16-41.

- ♦ Codage audio : MP2 (\*.mpa) avec 48 kHz stéréo, débit sélectionnable de 192 à 384 kbit/seconde, PCM (\*.wav) ou AC-3 (\*.ac3, Dolby Digital).
- ♦ Les VOB créés pendant ce processus peuvent être conservés (l'option *Supprimer les fichiers temporaires* sur l'onglet *Options* doit être désactivée).

Sélectionnez un répertoire destination et un répertoire temporaire.

- ♦ Fichiers et dossiers générés :  
 Image DVD [nom\_séquence.iso]  
 MPEG 1 Couche 2 Audio (Stéréo) [nom\_séquence.mpa]  
 Temporaire : Flux élémentaire Vidéo [nom\_séquence.m2v]  
 Temporaire : PCM Audio mono [nom\_séquence\_1.wav] et [nom\_séquence\_2.wav]  
 Temporaire : PCM Audio stéréo [nom\_séquence\_s.wav]  
 Temporaire : Fichier index [nom\_séquence.m2v.index2]  
 Temporaire : Dossier DVD (contient des sous-dossiers supplémentaires avec des fichiers relatifs au DVD, y compris le dossier Vidéo\_TS avec les fichiers VOB)
- ♦ CRC -  
 Voir page 16-31.

Vous pouvez ensuite lancer l'opération de gravure à partir de l'*onglet* Gravure .



Des outils logiciels sont destinés à simuler un lecteur DVD virtuel (c.-à-d. un disque DVD) sur lequel vous pouvez lire un fichier au lieu d'un disque. Ceci vous permet de lire une image DVD (le fichier \*.iso généré) sur un lecteur logiciel tel que WinDVD et de la vérifier avant la gravure. Ces outils sont disponibles sur Internet sous forme de gratuiticiel ou de partagiciel.

## Mini-DVD Image

Un mini-DVD a un diamètre de 8 cm et une capacité de stockage de données de 1,46 ou de 2,92 Gigaoctets (double-face). Sa structure de données est celle d'un DVD à part entière.

Un *Mini-DVD Image* peut également être gravé sur un CD-R/RW. Toutefois, seule la capacité habituelle de 703 Mo est disponible.

Attention : Tous les lecteurs de DVD ne peuvent pas travailler avec des formats mini-DVD sur CD ou DVD.

Sinon, tout est identique à ce qui est décrit ci-dessus pour les DVD images.

## Export DVD à flux unique et Menu Amorce

Dans le cas d'un " export sur DVD à flux unique ", c.-à-d. l'export d'une *séquence* sous forme de DVD (et non sous forme d'une *séquence* de création de DVD avec menus et flux de chapitres multiples, *single stream export*), le DVD est gravé, un menu standard en constituant l'amorce.

Dans la configuration par défaut, il s'agit d'un bouton de lecture plein format avec un masque en évidence.

Vous pouvez remplacer ce menu par un module personnalisé (votre logo de société par exemple).

Les fichiers bitmap peuvent être récupérés dans le répertoire d'installation de Pinnacle Liquid... \Programme\ comme *Menu\_001.bmp* (PAL) ou *Menu\_001\_Ntsc.bmp* et *menuMask\_001.bmp* (PAL) et *menuMask\_001\_Ntsc.bmp*.

Si vous souhaitez remplacer les fichiers, veillez à utiliser exactement le même nom, format et type de fichier : \*.bmp, 24-bit, avec la résolution en pixels appropriée à votre standard TV (720x480 pour le NTSC ou 720x576 pour le PAL).

Au cas où vous ne souhaiteriez pas voir apparaître ce menu au démarrage de votre *séquence*, activez l'option *Lecture auto* (sur l'onglet *Option*), cochez *Une fois* ou *En boucle*, puis réglez la durée de temporisation à 0 seconde. De cette manière, le menu ne s'affichera pas (pour plus de détails, voir *page 16-52*).

## Dossier Destination et Dossier Temporaire

Désignez les dossiers dans lesquels vous souhaitez stocker les fichiers ainsi créés.

Suivant le format choisi, des sous-dossiers sont également créés. Des fichiers temporaires, c'est-à-dire créés pendant la compilation, peuvent être stockés dans des fichiers spécifiques et, le cas échéant, supprimés automatiquement (voir "Options" en page 16-52).

Si vous ne spécifiez aucun dossier, tous les fichiers seront sauvegardés dans l'unité ou le dossier de rendu courant (*Editer > Panneau de configuration > Site > Paramètres Système > Général > Rendu > Volume destination.*)



Dans cette application, toutes les procédures d'export peuvent produire de grandes quantités de données, notamment les fichiers temporaires utilisés comme étape intermédiaire. Contrôlez de temps à autre la capacité de tous les supports de stockage impliqués.

## Son Surround (Matrix Surround, codeur 5.1)

Cette option code le signal sonore surround en un signal stéréo. En s'appuyant sur des technologies intelligentes, ce codeur simule la présence de cinq signaux virtuels codés dans un signal stéréo réel; cinq signaux distincts mixés en deux. Vous pouvez ainsi graver du son surround sur un DVD et en apprécier la reproduction. La plupart des lecteurs de DVD peuvent décoder les signaux (recherchez dans votre lecteur la fonctionnalité " ProLogic2 ") et diriger les cinq canaux surround vers leurs haut-parleurs respectifs - Avant, Gauche, Centre, Arrière gauche et Arrière droit. En l'absence de système surround ou de décodeur approprié, le signal est lu comme un signal stéréo normal.

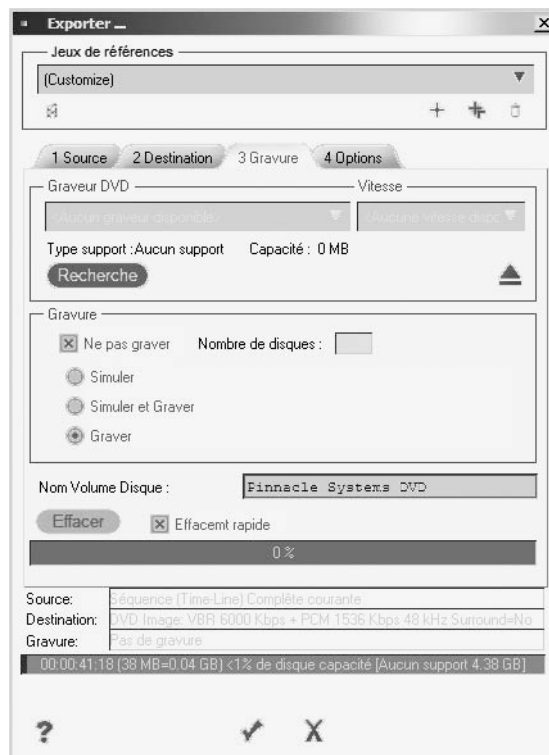
Dans le cadre du DVD, vous devriez associer cette option au son AC-3.



Il faut alors utiliser le *Bus de sortie logique Surround 5.1* de l'*Editeur Audio*. Lisez les sections correspondantes dans le chapitre " Audio " de ce manuel.

## Gravure

Sur cet onglet, vous pouvez sélectionner et commander les graveurs de CD et/ou de DVD installés sur le système.



*DVD : Onglet Gravure*

## Sélection du graveur

Recherchez le modèle dans la liste de tous les graveurs de CD et/ou de DVD prenant en charge le format destination choisi.

Si un périphérique intégré et opérationnel ne figure pas dans la liste, vous pouvez essayer de le localiser de nouveau au moyen de la fonction *Rechercher*. Ceci peut être nécessaire si vous avez supprimé des CD ou des DVD du périphérique et les avez réinstallés pendant que la boîte de dialogue DVD était ouverte.

- ♦ Un vitesse de gravure modérée est prééglée pour le périphérique sélectionné : 4x ou inférieure, ou la plus petite vitesse possible du périphérique.  
Si vous rencontrez des problèmes, commencez par réduire la vitesse de gravure. Si l'opération a réussi, augmentez progressivement la vitesse de gravure.
- ♦ Le type de support inséré et la capacité disponible (Mo ou Go) s'affichent.

Pinnacle Liquid prend en charge la gravure sur les supports suivants :

- ♦ CD-R, CD-RW (658 Mo et 703 Mo)
- ♦ DVD-R, DVD-RW, DVD+RW, DVD-RAM, DVD+R (4,37 Go = 4,7 milliards d'octets)

## Simuler et/ou Graver

- ♦ Si vous sélectionnez *Ne pas graver*, tous les fichiers et répertoires temporaires et finaux sont créés mais la procédure de gravure ou de simulation n'est pas exécutée (option par défaut).

Si non, sélectionnez l'une des trois options suivantes :

- ♦ *Simuler* - et rien d'autre (pas pour les DVD+RW)
- ♦ *Simuler et Graver* - le support est gravé après une simulation réussie (pas pour les DVD+RW).
- ♦ *Graver* - immédiatement et sans simulation.

Et générer des disques supplémentaires :

- ♦ *Nombre de disques* [1 - ...] - Entrez le nombre de disques identiques que vous souhaitez générer. Le paramètre par défaut est 1; Aussitôt qu'un disque est terminé, vous êtes invité à introduire un nouveau disque dans le graveur.

## Effacer/Formater le disque

Les supports réinscriptibles peuvent (pour les CD-RW) ou doivent (pour les DVD-RW, DVD+RW) être effacés avant d'être gravés pour la première fois. Dans le cas d'un DVD-RW, l'opération d'effacement est automatiquement lancée avant la gravure.

*Effacement rapide* ne permet qu'une opération d'effacement minimum. Si *Effacement rapide* n'est pas sélectionné, le support est effacé dans sa totalité selon une procédure qui prend environ 30 minutes.

Un indicateur vous tient informé du déroulement du processus de formatage.

## Compiler/Lancer la gravure

Après avoir saisi tous les paramètres, cliquez sur OK (coche). Selon la procédure choisie, vous serez informé de la situation en cours au moyen des diverses fenêtres d'état :

- 1 Codage IPB (avec image)
- 2 Compilation et multiplexage
- 3 Gravure ou simulation (VCD, SVCD, VOB-DVD et Image DVD uniquement)

Ces procédures peuvent être annulées à tout moment. Vous pouvez continuer à travailler avec Pinnacle Liquid pendant que ces opérations s'exécutent partiellement en tâches de fond. La capacité disponible du support de stockage est actualisée et affichée en permanence. Si la capacité restante chute au-dessous de 600 Mo, un message d'avertissement s'affichera.



## Paramètres IPB

*Paramètres IPB* détermine les paramètres du flux élémentaire (le débit par exemple) et, par conséquent, la qualité du résultat. En règle générale, vous n'aurez pas à modifier ces paramètres, à moins d'approcher du seuil de capacité du DVD ou du CD utilisé ou d'avoir des exigences particulières quant à la création de DVD suivante.

Les *Paramètres IPB* sont les commutateurs partagés et centraux de *Exporter la séquence > MPEG IPB, Exporter sur DVD* Les *Paramètres IPB* pour la *Capture MPEG IPB* dans l'*Outil de dérushage* diffèrent légèrement. (Toutes ces fonctions ne figurent pas dans tous les produits.)

Ces paramètres déterminent essentiellement la qualité et l'ensemble des données du résultat à enregistrer.

"IPB" désigne le format MPEG utilisé ici; plus particulièrement, il se rapporte à la séquence d'images I, P et B. Les séquences IPB forment une groupe d'images ou "GOP" ( page 16-44).

MPEG IPB est un flux élémentaire (vidéo) et, en tant que tel, il constitue la base de la production de DVD. Ce qui suit donne un aperçu des paramètres disponibles :

**Paramètres IPB**

Débit binaire

Mode: VBR Statistique (StatVBR)

Moyen: 6,000 Mbits/s

Maximum: 8,000 Mbits/s

GOP

Taille: 12 (Valeur N)

Fréquence GOP fermé: 0

Période d'image de référence: 3 (Valeur M)

Fréquence En-tête de Séquence: 1

Quantification base minimale (Minimum base quantification)

Image I: 2

Image B: 2

Image P: 2

☒ Détecer le changement de scène

Qualité <-> Vitesse

Mode: Meilleure (Rapide)

✓ X

**Débit** *page 16-42*

**GOP** *page 16-44*

**Quantification de base minimale** *page 16-47*

**Options supplémentaires** *page 16-47*

**Qualité et vitesse** *page 16-48*

**Jeux de référence (capture IPB)** *page 16-50*

**Conseils pour réussir ces réglages** *page 16-49*

## Débit

Suivant les spécifications, un DVD ou plus précisément un lecteur de DVD peut prendre en charge un flux de données maximum de 10,08 Mbits, tout compris, c'est-à-dire vidéo plus audio plus sous-titres + marge. Vous devez augmenter ou diminuer le débit maximum en fonction du travail que vous comptez faire avec les fichiers ainsi créés.

Pour un SVCD, le maximum est de 2,6 Mbps plus le débit audio; pour un VCD, le maximum est de 1 150.

Naturellement, le débit dépend aussi de la quantité de programme que vous souhaitez logger sur un disque.

Ainsi, en utilisant l'*Indicateur de capacité*, vous pouvez facilement déterminer le "budget binaire" et exploiter le support de manière optimale.

Un débit qui va au-delà de 15 Mbit/s (possible uniquement dans le cas d'une exportation ES -flux élémentaire - ou PS - flux programme) est automatiquement identifié comme un "Niveau élevé" au niveau de la norme MPEG.

Pinnacle Liquid propose trois modes de débit dans la sélection du *Mode* :

### Débit Constant (CBR)

Un débit constant (DC) garantit que chaque image sera traitée avec (pratiquement) le même taux de compression. L'avantage évident est de vous permettre d'effectuer un calcul plus précis. Par contre, avec cette méthode, on "oublie" que le codage de certaines séquences d'images simples pourrait se faire à un débit inférieur. Autrement dit, vous "gaspillez" de la largeur de bande. Ceci n'a toutefois pas beaucoup d'importance si votre CD ou votre DVD dispose d'un espace largement suffisant.

CBR est recommandé pour les formats destination qui exigent un taux fixe, un VCD par exemple.

La sélection de *Constant* active le curseur *Maximum*. Utilisez ce curseur pour régler le débit vidéo à la valeur désirée. Valeur maximale : 15 Mbps (ES); 9,8 (Image DVD, VOB). Le tableau ci-dessous donne la liste des temps de lecture approximatifs pour un DVD de 4,37 Go :

3,0 Mbps > env. 120 minutes  
 4,0 Mbps > env. 100 minutes  
 6,0 Mbps > env. 75 minutes  
 7,0 Mbps > env. 65 minutes  
 7,5 Mbps > env. 60 minutes  
 (avec audio PCM)

## Débit variable (VBR)

Un débit variable (DV) est la réponse apportée au problème des séquences d'images présentant des degrés de complexité différents, où le débit, et par conséquent la compression, oscille autour d'une valeur *moyenne*. Lorsque vous spécifiez une valeur *Maximum*, vous pouvez coder des scènes particulièrement rapides (comportant beaucoup de mouvements) ou complexes (comportant beaucoup de détails) à un débit supérieur et par conséquent augmenter ainsi la qualité de l'impression visuelle.

La *Moyenne* ne peut pas être supérieure à la valeur maximale spécifiée courante. Notez que la valeur moyenne a une plus grande influence sur le débit des données que la valeur maximale.

- ♦ *VBR Stockage (StorVBR)* -  
 Ce mode maintient essentiellement le débit à un niveau légèrement inférieur à la valeur moyenne sélectionnée, qu'il ne dépasse pas. Recommandé pour la plupart des applications. Contrairement au CBR, les deux modes VBR ne codent pas les bits "vides" (ce que l'on appelle le remplissage par des bits zéro).
- ♦ *VBR Statistique (StatVBR)* -  
 Sélectionne une valeur moyenne et une valeur maximale. Généralement recommandé pour les DVD et tout enregistrement supérieur à 15 minutes. Ce mode ne prend en charge que l'échantillonnage Chroma 4:2:0 et les GOP de grande longueur.



Toutefois, l'inconvénient du VBR est que la moyenne fluctuante rend impossible un calcul préalable précis de la taille. Cela signifie que l'*Indicateur de capacité* n'est pas tout à fait fiable. Voir aussi "*Correction de taille en réduisant...*" en page 16-54.

## GOP

Le GOP (ou Group of Pictures, Groupe d'images) désigne la séquence d'images I, P et B utilisées dans une compression MPEG. Les images I (images intra-codec) emmagasinent le contenu d'une image en pleine résolution; les images P et B stockent chacune les changements de l'image survenant entre deux images I. P désigne les images Prédictives et B les images Bidirectionnelles. Les GOP sont les éléments très basiques d'un flux MPEG. Un GOP peut présenter la structure suivante :

I-B-B-P-B-B-P-B-B-P-B-B-I

### Images I uniquement

Dans le cas des formats destination du *Flux élémentaire* et du *Flux programme* : Cliquez sur cette option pour exporter un flux constitué entièrement d'images I.

### Taille du GOP

La longueur du GOP (alias valeur N) est mesurée entre une image I et une autre image I. Plus le GOP est court, plus le nombre d'images I en relation avec la séquence MPEG globale est important. Inversement, plus le GOP est long, plus le nombre d'images I est faible dans un flux MPEG. Des GOP courts exigent un débit plus élevé, étant donné qu'un nombre d'images I plus important signifie également plus de données.

Si vous souhaitez modifier le GOP, pensez à ce détail.

- ♦ Tailles GOP :  
 Codage logiciel (pour export) :  
 - NTSC 16 (4..16); GOP fermé  
 - PAL 13 (4..13); GOP fermé  
 (Un GOP fermé se termine sur une image P, un GOP ouvert sur une image B.)  
 - NTSC 18 (4..18); GOP ouvert  
 - PAL 15 (3..15); GOP ouvert  
 Recommandé pour DVD : GOP ouvert (standard), PAL 12, NTSC 15.
- ♦ Capture IPB (*Outil de dérushage*):  
 NTSC 15 (4..16); GOP fermé; recommandé pour DVD : 15  
 PAL 12 (3..15); GOP fermé; recommandé pour DVD : 12

## Fréquence de GOP fermé

Un GOP fermé se termine sur une image P et un GOP ouvert sur une image B. Vous pouvez sélectionner ici deux valeurs et ainsi commuter entre un GOP fermé et un GOP ouvert :

- ♦ 0 -  
seul le premier GOP est fermé : tous les autres seront ouverts.
- ♦ 1 -  
tous les GOP sont fermés. Si un GOP ouvert est fermé, la taille du GOP courant est augmenté d'une unité. Exception : NTSC @ GOP = 18 → 16; PAL @ GOP = 15 → 13
- ♦ 0 à 10 -  
capture IPB uniquement : chaque nième GOP est fermé.

(Ces remarques s'appliquent à un flux MPEG unique et homogène.)

## Période d'image de référence

La *Période d'image de référence* (alias "valeur M" ou "Distance d'image P") définit la distance entre des images dites de référence (images I et P). Cette distance est spécifiée par le nombre d'images B qu'elle contient plus 1. Si vous prenez l'exemple du GOP suivant :

I-B-B-P-B-B-P-B-B-P-B-B-P-B-B-I

vous pouvez remarquer que la *Période d'image de référence* a été réglée à 3 : 2 images B + 1 = 3.



La *valeur N* (taille de GOP) doit être un multiple entier de la *valeur M* pour obtenir une qualité optimale. Exemple : M = 3, N = 12. Même N+1 peut être acceptable (GOP fermé).

La *valeur P* optimale dépend du contenu des images. Des *valeurs M* élevées conviennent aux images comportant peu de mouvements et peu de changements de scènes.

*Valeurs M* valides :

- ♦ Chroma 4:2:0 -  
1, 2, 3
- ♦ Chroma 4:2:2 -  
1, 2 (4:2:2 uniquement sur export ES/PS)

2 et 3 uniquement avec un GOP ouvert. Pour plus d'informations sur le *Format Chroma*, voir page 16-47.

Avec la capture IPB dans *Liquid blue* (*Outil de dérushage*), les *valeurs M* possibles diffèrent :

1 ou 3 (CBR et StorVBR); 3 (StatVBR).

### Période d'image de référence et tailles de GOP ouverts/fermés (Aperçu)

- ♦ Pour un GOP ouvert, une *Période d'image de référence* de 1 n'est pas possible.
- ♦ Pour un GOP fermé GOP, une *Période d'image de référence* de 1 et une taille de GOP de 1 image I seulement seront activées.

Les séries de tailles de GOP suivantes sont disponibles (entre parenthèses les valeurs disponibles en capture IPB)...

- ♦ ...pour une *Période d'image de référence* de 1
  - 2-16 [1-15], PAL, GOP ouvert
  - 2-18 [1-15], NTSC, GOP ouvert
  - 1-16 [1-15], PAL, GOP fermé
  - 1-18 [1-15], NTSC, GOP fermé
- ♦ ...pour une *Période d'image de référence* de 2
  - 2-16 [2-14], PAL, GOP ouvert
  - 2-18 [2-14], NTSC, GOP ouvert
  - 3-15 [2-14], PAL, GOP fermé
  - 3-17 [2-14], NTSC, GOP fermé
- ♦ ...pour une *Période d'image de référence* de 3
  - 3-15 [3-15], PAL, GOP ouvert
  - 3-18 [3-15], NTSC, GOP ouvert
  - 4-13 [3-15], PAL, GOP fermé
  - 4-16 [3-15], NTSC, GOP fermé

### Fréquence d'en-tête de séquence

L'*En-tête de séquence* transporte les informations tels que débit ou taille de l'image dont le codeur a besoin et qui lui appartiennent en fonction des spécifications du DVD au démarrage de chaque flux MPEG. Si le décodeur ne reçoit pas ces informations, le flux ne peut pas être décodé. Généralement, le décodeur essaie de commencer son traitement au début de la séquence. Si ceci n'est visiblement pas possible, des *En-têtes de séquences* supplémentaires peuvent être insérées dans le flux. Cette valeur est par défaut = 1. Ceci signifie que chaque GOP unique d'un flux obtient sa propre *En-tête de séquence*. 0 signifie qu'une seule *En-tête de séquence* est insérée, avant le premier GOP du flux.

Pour la capture IPB dans Liquid blue (*Outil de dérushage*), la valeur est réglée à 1.

## Exemples de structures de GOP

Avec différents paramètres de types de GOP et différentes *valeurs N* et *M*, une grande diversité de structures de GOP est possible :

Taille de GOP	Type de GOP (N)	Période d'image de référence (M)	Structure IPB
13	Fermé	3	<u>I</u> PBBPBBPBBPBB <u>I</u> PBB...
12	Fermé	3	<u>I</u> PBBPBBPBBPBB <u>I</u> PBB...
12	Ouvert	3	<u>I</u> BBPBBPBBPBB <u>I</u> BB...
1	Fermé	1	<u>I</u> <u>I</u> <u>I</u> <u>I</u> ...
2	Fermé	1	<u>I</u> P <u>I</u> P...
4	Fermé	1	<u>I</u> PPP <u>I</u> P...
2	Ouvert	2	<u>I</u> B <u>I</u> B <u>I</u> B...

## Quantification de base minimale

Ce paramètre influe sur la qualité du codage et est compris entre 1 et 20 (il peut théoriquement atteindre jusqu'à 112, mais les résultats obtenus risquent d'être inacceptables). Le déplacement des curseurs I, B et F est synchronisé. 1 indique que la qualité optimale 20 n'est pas forcément bonne, mais elle reste correcte.

Par défaut = 2 (Capture IPB = 1).

Une exception : lorsque vous accédez aux *Paramètres IPB* via l'*Outil de dérushage* (pas sur tous les produits), vous pouvez déplacer les trois curseurs individuellement.

## Options supplémentaires

- ♦ *Détecter changement de scène* -  
C'est une fonction de l'*Outil de dérushage*. En détectant des images vidéo successives présentant des différences importantes, Pinnacle Liquid reconnaît la nouvelle scène en insérant une image I au début de cette scène.
- ♦ 4:2:2 -  
Procédure d'échantillonnage couleur (Echantillonnage Chroma; voir aussi le Glossaire pour plus d'informations sur les diverses méthodes d'échantillonnage). DV ainsi que DVD conforme à MP@ML emploient un échantillonnage 4:2:0, qui est le paramètre par défaut pour l'exportation de toutes les

données liées au format MPEG. Lorsque (S)VCD ou DVD est le format *Destination* choisi, l'option 4:2:2 demeure inaccessible. 4:2:2 n'est pas conforme aux spécifications des DVD.

4:2:2 génère une sortie de qualité supérieure qui la destine aux studios de post-production professionnels. Les *Destinations* sont *Flux élémentaire* et *Flux programme* exclusivement, à des débits allant jusqu'à 50 Mbit/s.

- ◆ *Résolution étendue* -  
Génère des images plus grandes (hauteur étendue). NTSC : 512; PAL : 608. Attention : une résolution étendue n'est pas conforme aux spécifications des DVD.
- ◆ Télécinéma inversé (NTSC; avec Capture IPB dans **Liquid blue** seulement) -  
*Télécinéma inversé* n'a de sens qu'avec le système NTSC puisqu'il inverse un "truquage" utilisé au moment de la conversion des films (24 images par seconde) en vidéo NTSC (29,97 ou 30 images par seconde). Dans le procédé connu sous le nom de "Télécinéma", des images de film distinctes sont dupliquées à intervalles réguliers, de sorte que la durée de lecture du film d'origine et celui de la vidéo ne divergent pas trop. *Télécinéma inversé* élimine les doublons, donc les images redondantes lors de la compression et, par conséquent, fait gagner de la place.

## Qualité et Vitesse

Cette fonction vous permet de choisir l'optimisation de la procédure de codage que vous préférez : vitesse, espace de stockage sur le support ou qualité visuelle (**Liquid blue** ne prend pas en charge la sélection *Qualité* <-> *Vitesse* en Capture IPB).

Le débit joue également un rôle. Vous pouvez sélectionner :

- ◆ *Meilleure (rapide)*
- ◆ *Bonne (très rapide)*
- ◆ *Standard (la plus rapide)*

Cette sélection agit sur plusieurs paramètres de codage. D'un niveau à l'autre, la vitesse de codage augmente d'un facteur approximatif de 2 (ou diminue d'autant, en sens inverse).



Pour illustrer l'interdépendance des trois critères - vitesse, stockage, qualité - il est possible de dresser ce petit tableau. Notez que le temps de l'utilisateur (ou sa patience...) et l'espace disponible sur le support sont les critères de définition et la qualité le résultat :

Le support de stockage est de → L'utilisateur a... ↓	... petite capacité (débit $\leq 4$ Mbit/s)	... capacité moyenne (débit $\sim 6$ Mbit/s)	... grande capacité (débit $\geq 8$ Mbit/s)
... peu de temps sélection = <i>Standard</i>	qualité brouillon	qualité décente	bonne qualité
... un temps suffisant sélection = <i>Bonne</i>	qualité presque décente	qualité décente	bonne qualité
... beaucoup de temps sélection = <i>Meilleure</i>	qualité descente	bonne qualité	très bonne qualité

## Conseils pour réussir ces réglages

En plus de tout ce qui a été dit sur les paramètres de qualité et de vitesse, nous vous recommandons de garder ces conseils présents à l'esprit :

- ♦ Utilisez un GOP ouvert chaque fois que possible car la qualité de l'image d'une image à l'autre reste à un niveau similaire.
- ♦ Utilisez un débit variable (VBR). CBR est un plus pour les VCD et les autres applications à débit fixe, mais à contrario, en raison du "remplissage par des bits zéro", un gaspillage de la largeur de bande.
- ♦ L'efficacité la plus élevée peut être atteinte en réglant la *taille du GOP* et la *Période d'image de référence* (valeurs M et N) en fonction de la relation de "multiple entier" précitée (page 16-45). Exemple : M = 3, N = 12. N+1 peut également être acceptable (GOP fermé).

## Jeux de références (Capture IPB)

Remarque : dans *Exporter sur DVD*, la section *Jeux de références* de la boîte de dialogue *Paramètres IPB* n'est pas accessible pour toutes les sélections. Utilisez les *Jeux de références* généraux à la place. Les *Jeux de références* IPB ne sont disponibles que par l'intermédiaire de l'*Outil de dérushage* Capture IPB.

Pour sauvegarder des paramètres particuliers que vous pourrez ensuite réutiliser, cliquez d'abord sur le signe plus seul, puis entrez le nom dans la case du texte.

Pour sauvegarder les modifications apportées aux paramètres courants, cliquez sur le double signe plus.

Les *Jeux de références* généraux qui sont toujours visibles dans la section supérieure de la boîte de dialogue enregistrent les paramètres du module entier *Exporter sur DVD*. 99 jeux maximum peuvent être ainsi administrés.

Un certain nombre de jeux standard (voir ci-dessous) contiennent des paramètres que vous ne pouvez pas modifier (c'est le cas du *format destination*, qui est fixé). Si vous voulez avoir la possibilité de modifier tous les paramètres de la boîte de dialogue, vous devrez créer un nouveau jeu.

## Jeux de références (Généraux/Standard)

Si vous ne voulez pas perdre de temps à définir chaque paramètre de manière individuelle, sélectionnez un des jeux standard disponibles. Naturellement, vous pouvez également sélectionner un jeu, définir chaque paramètre individuellement et stocker des jeux de références supplémentaires (nombre maximum de jeux = 99). Tant que vous utilisez un jeu de références standard non modifié, la couleur de la police de caractères de " Jeux de références " reste le bleu foncé.

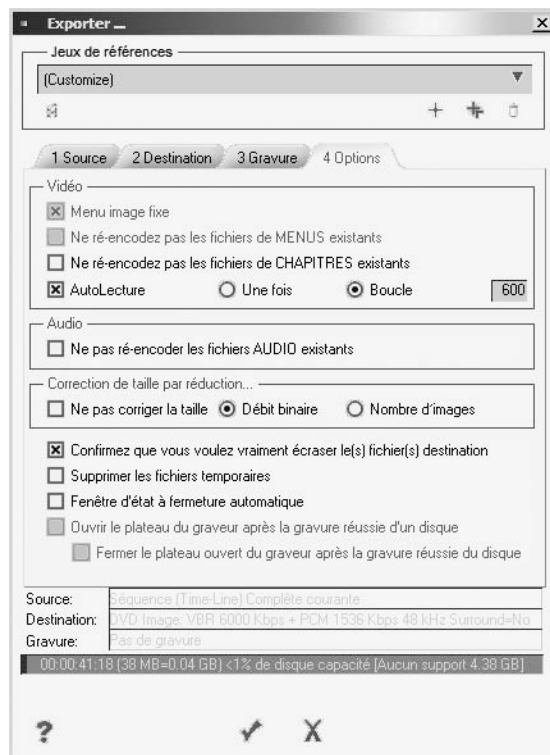
En voici un aperçu :

- ◆ (Personnaliser) -  
Image DVD; StatVBR. : 6 Mbps (maxi. 8); Audio = PCM 1536 Kbps, 48 kHz.  
Ce jeu peut être enregistré sous un nom spécifique.
- ◆ DVD IMAGE 2 -  
Image DVD; StatVBR.: 6 Mbps (maxi. 8); Audio = PCM 1 536 Kbps, 48 kHz
- ◆ DVD IMAGE 1 -  
Image DVD; CBR : 9 Mbps; Audio = MP2 224 Kbps, 48 kHz
- ◆ VOB DVD 2 -  
VOB DVD; StatVBR. : 6 Mbps (maxi. 8); Audio = PCM 1 536 Kbps, 48 kHz
- ◆ VOB DVD 1 -  
VOB DVD; CBR : 9 Mbps; Audio = MP2 224 Kbps, 48 kHz

- ♦ *SUPER CD VIDÉO 2-*  
SCDV; VBR : 2,4 Mbps (max. 2.486); Audio = MP2 224 Kbps, 44,1 kHz
- ♦ *SUPER CD VIDÉO 1-*  
SCDV; CBR : 2,486 Mbps; Audio = MP2 224 Kbps, 44,1 kHz
- ♦ *CD VIDÉO -*  
VCD; CBR : 1,15 Mbps; Audio = MP2 224 Kbps, 44,1 kHz
- ♦ *FLUX DE PROGRAMME 2 -*  
Flux de programme; StatVBR.: 6 Mbps (maxi. 8); Audio = MP2 224 Kbps, 44,1 kHz
- ♦ *FLUX DE PROGRAMME 1 -*  
Flux de programme; CBR: 9 Mbps; Audio = MP2 224 Kbps, 44,1 kHz
- ♦ *FLUX ÉLÉMENTAIRE -*  
Flux élémentaire; StatVBR. : 6 Mbps (maxi. 8); Audio = PCM 1 536 Kbps, 48 kHz
- ♦ *IMPRESSION DVD -*  
Flux élémentaire; StatVBR. : 4 Mbps (maxi. 6); Audio = MP2 192 Kbps, 48 kHz.  
Ce mode est spécialement défini pour la création de DVD avec Pinnacle Impression.

## Options

Cet onglet contient les options qui sont moins fréquemment utilisées.



*Onglet Options*

## Vidéo

Les trois premières options s'appliquent à l'export de Création de DVD à partir de la *Time-Line* uniquement.

- ♦ *Image fixe de menu* -  
Exporte un menu animé (en mouvement) sous forme d'image fixe individuelle (la première image du menu est gelée).
- ♦ *Ne pas recoder les fichiers de MENU existants* -  
Vérifie quels fichiers des opérations d'export précédentes peuvent être réutilisés sans modification avant de coder les fichiers modifiés uniquement, ce qui fait gagner du temps.
- ♦ *Ne pas recoder les fichiers de CHAPITRE existants* -  
Identique à ce qui précède.
- ♦ *Lecture auto* -  
Si l'opération d'exportation actuelle est la conséquence de la Création de DVD terminée, ce que vous retrouvez ici sont les paramètres *Lecture auto* de l'éditeur DVD (*DVD Editor*).
- ♦ *Lecture auto> Une fois*-  
Il s'agit d'une option exclusive de l'exportation de flux unique (non disponible suite à la Création DVD). Après l'entrée de la période de *Temporisation*, la lecture du flux de titre démarre. Pendant la période de temporisation, le menu par défaut s'affiche (voir *page 16-36*). A la fin du flux, la lecture s'arrête.
- ♦ *Lecture auto> En boucle*-  
Comme précédemment, avec la différence que le processus complet passe en boucle (y compris le menu) et recommence encore et encore...
- ♦ *Lecture auto> Temporisation* -  
Définit la durée de la lecture du menu par défaut. Entrez zéro seconde pour que le menu ne s'affiche pas.

## Audio

Identique à ce qui précède mais appliqué à l'audio.

## Correction de taille en réduisant...

Dans le cas où la destination est (S)VCD ou Image DVD et le matériau source venant de la *Time-Line* courante excède le seuil de capacité du support du graveur sélectionné, une réduction automatique de données se déclenche. Le seuil de capacité courant (pour un DVD) est de 4,37 Go.

Choisissez :

- ♦ *Débit* - adapte automatiquement le débit du codage pour loger toutes les données sur le support (mais pas au-dessous de 2 Mbps). Si une image fixe est nécessaire, phase 2 est activée :
- ♦ *Nombre d'images* - Cette fonction a pour effet de juguler le débordement restant. Si vous choisissez cette option depuis le début, le débit prééglé est maintenu au niveau présélectionné.



Les informations sur la capacité utilisées ici et dans le logiciel prennent pour base le kilo-octets (Ko), soit environ 1 024 bytes. Ainsi, un giga-octet est égal à 1024 x 1024 x 1024 soit 1 073 741 824 octets. La spécification de capacité d'un DVD indique parfois " 4,7 giga-octets (Go)"; elle est réellement égale à 4,7 milliards d'octets puisqu'elle est à pour base le kilo-octets, soit environ 1 000 bytes. En fait, ces 4,7 milliards d'octets correspondent à 4,37 Go de " données réelles ".

## Confirmez votre intention d'écraser le(s) fichier(s) destination

Cette option provoque l'affichage d'une invite de confirmation avant qu'un fichier existant ne soit écrasé.

## Supprimer les fichiers temporaires

Selon les formats source et destination, plusieurs fichiers temporaires sont générés; ils peuvent être supprimés aussitôt que la procédure d'export est terminée. Si vous sélectionnez cette option, ces fichiers seront supprimés automatiquement.

## Fenêtre d'état à fermeture automatique

Cette option provoque, au bout d'un certain temps, la disparition automatique du message d'état à l'issue de la procédure d'export de DVD; il reste sinon affiché jusqu'à ce que l'utilisateur l'efface.

## Fermer le plateau du graveur à l'issue de la gravure réussie d'un disque

Cette option vous évite d'avoir à fermer le plateau du graveur manuellement.

# Personnaliser



Volume

II

Chapitre

17

Pinnacle Liquid s'adapte de lui-même à votre propre mode de travail -- et non l'inverse ! Vous pouvez ainsi personnaliser l'interface utilisateur et affecter des fonctions aux périphériques tel que le clavier ou le boîtier de connexion Liquid Control, selon vos besoins. Vous pouvez personnellement optimiser votre environnement de travail, l'enregistrer sur disquette pour le retrouver sur d'autres systèmes Pinnacle Liquid.

Par ailleurs, certains paramètres dépendent de la configuration particulière du système ou de l'environnement du studio. C'est pourquoi Pinnacle Liquid fait une distinction entre *paramètres utilisateurs* et *paramètres du site*:

### **Paramètres utilisateurs** *page 17-3*

Ils comprennent tous les paramètres pouvant être liés à un nom d'utilisateur donné.

- Notions de base et définition des termes *page 17-3*
- Sauvegarde d'un profil utilisateur *page 17-5*
- Gestion des jeux de propriétés *page 17-6*
- Personnalisation des barres d'outils *page 17-9*
- Personnalisation du clavier *page 17-12*
- Raccourcis clavier *page 17-16*
- Affectation de touches pour Liquid Control
- Paramètres du réseau *page 7-28*

### **Paramètres du site**

Il s'agit des paramètres s'appliquant spécifiquement à un système et à son environnement, et ce quel que soit l'utilisateur.

Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel produit spécifique fourni avec votre logiciel de montage.



### Notions de base et définition des termes



Pinnacle Liquid est livré avec quatre affectations de barres d'outils standard ainsi que des réglages par défaut spécifiques sur les autres modules. *page 4-1*



Vous pouvez rétablir les paramètres par défaut, en ouvrant par exemple une session sur le système sous le nom *Utilisateur par défaut* ( *page 4-4*) ou en réinitialisant les valeurs dans des modules spécifiques (observez le bouton d'Outil représenté ci-contre).

### Qu'est-ce qui est sauvegardé ?

Pinnacle Liquid enregistre en permanence les modifications apportées à l'interface logicielle et aux boîtes de dialogue. En d'autres termes, si vous avez ouvert une session sous un nom d'utilisateur donné, votre configuration (paramètres valides à la fermeture du logiciel) sera immédiatement activée lors de la prochaine ouverture de session sous le même nom. Votre configuration contient des informations sur le dernier projet ouvert, l'emplacement de la fenêtre sur le bureau, les vues, la taille des pistes de la *Time-Line*, le paramétrage des barres d'outils, etc.

En complément aux données de configuration enregistrées dans un profil utilisateur, les jeux de propriétés sont également proposés au choix des utilisateurs connectés.

### Que sont les profils utilisateur ?

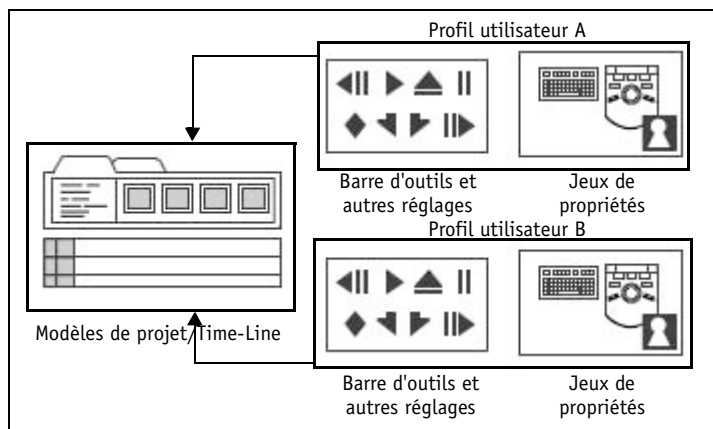
Lorsque vous ouvrez une session, vous pouvez vous identifier vous-même en tant qu'utilisateur spécifique. Si vous ne disposez d'aucun profil utilisateur, un nouveau profil sera créé. Si vous désirez modifier la configuration du logiciel Pinnacle Liquid au profit d'un autre utilisateur, vous devrez fermer Pinnacle Liquid puis rouvrir une session sous l'autre nom (pour activer un autre profil). A la fermeture de Pinnacle Liquid (*Fichier > Sortir Pinnacle Liquid*), le système vous demandera si vous désirez ouvrir la session sous un autre nom. ( Voir le paragraphe "*Ouverture de session*" en page 4-1.)

## Jeux de propriétés

Les *Jeux de propriétés* sont destinés à adapter les modules Pinnacle Liquid à vos besoins particuliers. Par exemple, vous pouvez personnaliser les affectations des touches du boîtier de connexion Liquid Control et le clavier de votre ordinateur. Vous pouvez également commuter entre les *jeux de propriétés* au cours d'une session donnée afin de concilier les exigences de tâches différentes. Chaque utilisateur peut créer un nombre illimité de *jeux de propriétés*.

## Modèles

Pinnacle Liquid propose deux autres types de *modèles* : les *Modèles de projet* et les *Modèles de Time-Line*. Ces modèles sont à la disposition de tous les utilisateurs. Par exemple, les modèles de projet peuvent être chargés quand vous créez un nouveau projet. Les modèles de *Time-Line* sont disponibles après l'ouverture d'un projet (voir le paragraphe “Sauvegarder le projet comme modèle” en page 8-5 et le paragraphe “Sauvegarder la *Time-Line* comme modèle par défaut” en page 9-53 du chapitre *Time-Line*).



### Sauvegarde d'un profil utilisateur

Voir aussi “*Que sont les profils utilisateur ?*” en page 17-3.



- 1 Sélectionner le menu *Editer > Panneau de configuration* pour ouvrir la boîte de dialogue Panneau de configuration.
- 2 Cliquez sur ce bouton pour enregistrer un *profil utilisateur*.
- 3 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, indiquez à quel emplacement vous désirez enregistrer les données (par exemple, vous pouvez enregistrer les paramètres sur une disquette afin de les utiliser sur un autre système; voir “*Ouverture de session*” en page 4-1).

Les configurations suivantes sont enregistrées :

- ♦ Barres d'outils
- ♦ Paramètres de la boîte *Propriétés de l'objet*
- ♦ Jeux de propriétés enregistrés sous *Panneau de configuration > Onglet Utilisateur*
- ♦ Agencement de l'interface logicielle (bureau)



Les *Modèles du projet* et les *Modèles de la Time-Line* ne peuvent pas être enregistrés ensemble dans un même profil utilisateur. Toutefois, par le truchement d'un support de stockage adéquat, vous pouvez transférer les modèles de la *Time-Line* et/ou du projet dans le dossier Pinnacle Liquid d'un système à un autre.

## Gestion des jeux de propriétés

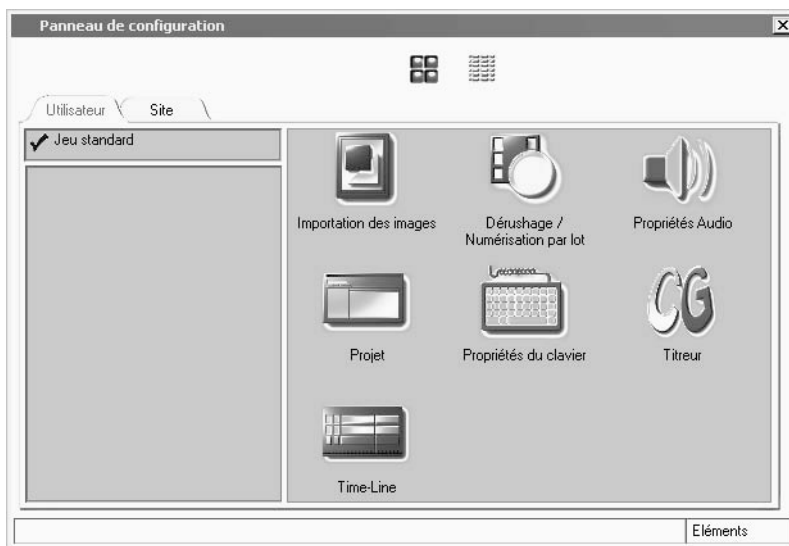
En utilisant des jeux de propriétés, vous pouvez modifier rapidement les paramètres utilisateur.

### Appel des jeux de propriétés

Sélectionnez le menu *Editer > Panneau de configuration*.

Le *Panneau de configuration* permet de configurer les différents paramètres du matériel et du logiciel. Ces réglages sont appelés *Jeux de propriétés*. Vous pouvez aisément et rapidement optimiser votre poste de travail à partir du *Panneau de configuration*.

Pinnacle Liquid gère deux types de jeux de propriétés : *Site* (Paramètres système) et *Utilisateur* (paramètres définis par l'utilisateur). Ces catégories sont réparties entre les deux onglets situés du côté gauche du *Panneau de configuration*. La zone située à droite de la fenêtre *Panneau de configuration* contient les icônes des modules matériels et logiciels configurables (dénommés *éléments* ou *modules de propriétés*). "Gérer" des profils signifie créer, charger et supprimer ces profils.



*Panneau de configuration avec onglets et modules configurables (sur la droite).*

## Jeux de propriétés disponibles

L'onglet *Utilisateur* est utilisé pour gérer les jeux de propriétés créés par les utilisateurs qui ont ouvert une session. Dans cet onglet, vous pouvez sauvegarder et charger les paramètres concernant des tâches distinctes, tels que le dérushage, le montage sur maquette, le montage final et le montage audio. L'onglet *Utilisateur* contient généralement les modules suivants :

- ♦ Clavier (voir "*Affecter des fonctions au clavier*" en page 17-12)
- ♦ Boîtier de connexion **Liquid Control** page 17-20
- ♦ Propriétés du projet page 8-16
- ♦ Outil de dérushage page 6-3
- ♦ Propriétés de la Time-line page 9-7
- ♦ Importation de graphiques page 6-56
- ♦ Audio page 13-68
- ♦ Sélection des Titreurs page 14-1
- ♦ Paramètres du réseau page 7-28

## A quel emplacement les modèles et les jeux de propriétés sont-ils enregistrés ?

Pinnacle Liquid enregistre les *Jeux*, les *Modèles de la Time-Line* et les *Modèles du projet* dans certains répertoires du disque dur du système. Utilisez Explorateur Windows ou tout autre utilitaire de gestion de fichiers pour accéder à ces fichiers.

- ♦ Les noms utilisés pour l'enregistrement des modèles de la *Time-Line* portent l'extension "vmf". Les modèles de la *Time-Line* sont enregistrés sous :...\Templates\.
- ♦ Les *Modèles du projet* sont enregistrés sous :...\Templates\"Nom du modèle\". Extension de nom de fichier : \*.template.
- ♦ Les *Jeux de propriétés* sont enregistrés sous :...\User\"Nom du modèle utilisateur\"Settings\"Nom(s) du(des) Jeu(x) de propriétés\".



Il convient de remarquer que vous pouvez être amené à copier des dossiers entiers avec tous les sous-répertoires afin de disposer de toutes les informations nécessaires. Par exemple, ceci prend de l'importance avec les *Modèles de projet* dont la structure est plus complexe que les *Modèles de la Time-Line* qui sont composés d'un seul fichier.

## Création de nouveaux jeux de propriétés

Selon la catégorie dans laquelle vous désirez créer le nouveau jeu de propriétés, sélectionnez tout d'abord l'onglet adéquat (*Site* ou *Utilisateur*). Cliquez dans la boîte à liste avec le bouton droit de la souris. Dans le menu contextuel qui apparaît, sélectionnez *Nouveau Jeu de propriétés*. Pinnacle Liquid insère un jeu portant le nom provisoire *Nouveau Jeu* dans la boîte à liste.

## Activation des jeux

Les jeux activés portent une coche en regard de leur nom. Cliquez devant le nom du jeu de propriétés à activer afin de modifier la coche en conséquence.

Fermer le *Panneau de configuration* pour activer ce jeu.

## Suppression de jeux de propriétés

Cliquez sur le nom du jeu avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Supprimer* pour supprimer un jeu de propriétés.

## Changement de nom d'un jeu

Pour changer le nom d'un jeu de propriétés, cliquez (bouton droit) sur le nom de ce jeu, sélectionnez *Renommer*, tapez le nom désiré puis appuyez sur *Entrée*.

## Personnalisation des barres d'outils

Un grand nombre de modules de Pinnacle Liquid sont dotés de fonctions et de barres d'outils auxquelles vous pouvez accéder avec la souris.

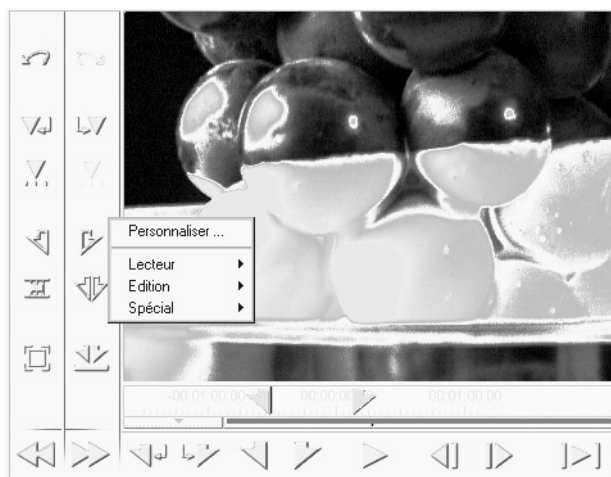
### Personnalisation des barres d'outils

Vous pouvez définir les fonctions qui doivent être intégrées aux barres d'outils et l'ordre dans lequel chacune d'entre elles doit apparaître *page 17-9*

### Appel occasionnel d'outils

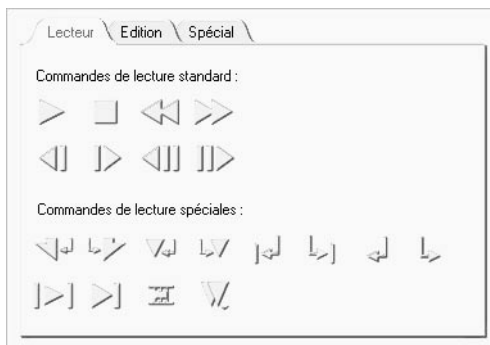
Vous pouvez appeler des fonctions qui sont rarement utilisées à partir du menu *Personnaliser* pour les exécuter au coup par coup *page 17-11*

## Personnalisation des barres d'outils



*Barres d'outils personnalisables dans le visionneur source*

- 1 Cliquez (bouton droit) sur une barre d'outils pour savoir si elle est personnalisable.
- 2 Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur *Personnaliser* pour ouvrir une boîte de dialogue comportant un des trois onglets : *Lecteur*, *Edition* et *Spécial*. Le type d'onglet qui apparaît dépend du module logiciel. Les boutons qui sont intégrables dans la barre d'outils que vous utilisez sont disponibles sur les onglets.



*Onglet Lecteur avec les boutons d'outils*

Pour modifier une barre d'outils de l'onglet choisi vers la barre d'outils. Les boutons qui s'y trouvent déjà sont décalés afin de laisser la place aux nouveaux boutons.

- ◆ **Suppression** : Faites glisser les boutons inutiles hors de la barre d'outils vers la boîte à outils ou le bureau pour les éliminer ; le pointeur de la souris se transforme en Corbeille dès que vous entrez dans une zone où l'objet peut être éliminé. Les boutons ne sont jamais vraiment détruits et demeurent disponibles dans la boîte de dialogue *Personnaliser*.

De plus, vous pouvez placer plusieurs exemplaires d'un même bouton sur la barre d'outils. Chaque bouton conserve sa fonction, quel que soit son emplacement sur la barre d'outils.

- ◆ **Déplacement** : Vous pouvez déplacer les boutons sur la barre d'outils aussi longtemps que la boîte de dialogue *Personnaliser* est ouverte. Quand vous cliquez sur un bouton, une case grise apparaît sur son pourtour pour indiquer sa taille réelle. Cette particularité montre l'espace invisible qui sépare les boutons.
- ◆ **Groupeage** : Pour regrouper les boutons, poussez légèrement un bouton contre un autre. Ceci crée une étroite ligne de séparation sur la(les) bordure(s) du groupe de boutons. Quand vous supprimez un bouton d'une barre d'outils, les boutons restants se déplacent ensemble pour remplir l'intervalle. L'onglet *Spécial* contient des intervalles de différentes tailles destinés à créer des espaces entre les boutons.

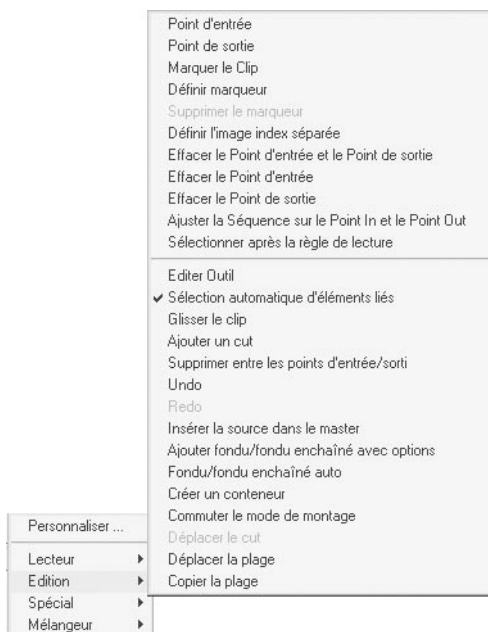
- 3 Quand vous avez terminé l'agencement des boutons, cliquez sur *Fermer*. Ceci enregistre les modifications apportées à votre profil utilisateur. (Voir aussi "Que sont les profils utilisateur ?" en page 17-3.)



Vous ne pouvez pas accéder aux boutons qui sont forcés hors de la zone de la barre d'outils quand vous ajoutez de nouveaux boutons. Pour faire de la place aux boutons existants et aux nouveaux boutons, vous devrez peut-être supprimer d'autres boutons ou intervalles.



## Appel occasionnel d'outils



Il n'est pas nécessaire de placer sur la barre d'outils les outils dont vous avez rarement besoin pour les appeler au coup par coup. Cliquez sur la partie droite de la barre d'outils pour ouvrir un menu contextuel :

Sélectionnez l'outil désiré dans la liste. Cet outil est exécuté immédiatement et une seule fois. Une icône d'outil n'est pas placée sur la barre d'outils. Le premier niveau de menu traduit l'organisation de la barre d'outils dans l'onglet (*Lecteur, Edition, Spécial*).

## Affecter des fonctions au clavier



Dans Pinnacle Liquid, vous pouvez affecter certaines fonctions à certaines touches du clavier. Vous pouvez choisir entre rendre ces fonctions effectives seulement dans certains modules ou les rendre applicables à l'ensemble des modules (couche générale). Vous pouvez par exemple spécifier que l'appui sur la barre d'espace exécute systématiquement une commande Marche/Arrêt Lecture pour la *Time-Line*, même lorsque vous êtes en train de travailler dans l'*Éditeur Audio*. Vous pouvez en outre affecter des commandes de menu aux touches.

Cette section traite des sujets suivants :

**Affectation de couches** *page 17-12*

**Sélection de modules** *page 17-13*

**Suppression d'une fonction** *page 17-14*

**Personnalisation de la couche générale** *page 17-14*

**Cache de touches** *page 17-15*

## Affectation de couches

Il existe deux types de couches :

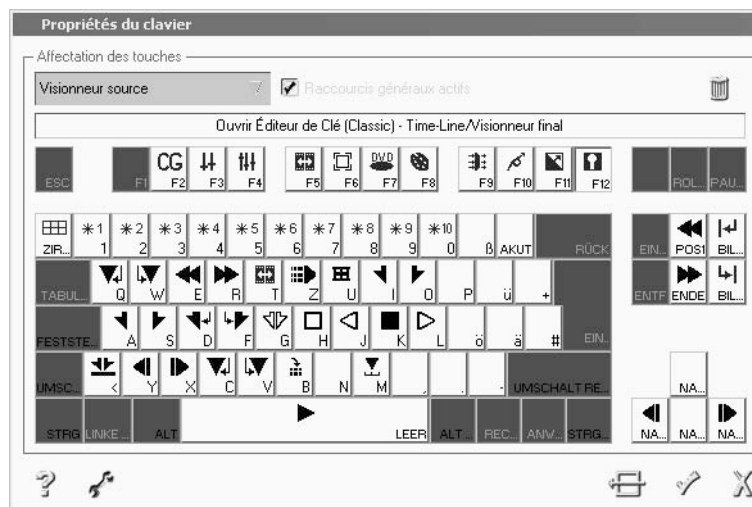
- ♦ les raccourcis clavier pour les modules (Visionneur final, *Éditeur Audio*, Outil de dérushage, etc.);
- ♦ les raccourcis clavier généraux qui ont une fonction identique quel que soit le module en cours d'utilisation. Toutefois, si vous affectez une fonction différente à la même touche dans un même module, cette fonction a la priorité (Couche générale).



Si deux fonctions différentes sont affectées à une même touche, la fonction spécifique au module a la priorité sur la fonction de la *Couche générale*.

## Sélection de modules

- 1 Sélectionnez *Editor > Panneau de configuration > Utilisateur > Paramètres clavier* pour ouvrir une boîte de dialogue.
- 2 Il est facile d'affecter des fonctions à des touches : pour cela, sélectionnez d'abord dans le menu le module logiciel que vous souhaitez personnaliser, puis placez avec la souris les fonctions désirées de la boîte à outils sur les touches choisies (pour ouvrir la boîte à outils, cliquez sur l'icône de la clé en bas et à gauche). Les touches programmables prennent l'aspect de touches "enfoncées" lorsque vous placez le curseur dessus. Vous ne pouvez pas affecter de fonctions à certaines touches réservées.  
Pour affecter les touches SHIFT, ALT et CTRL, maintenez la touche désirée enfoncée pendant que vous placez la fonction. Les modules logiciels suivants peuvent être personnalisés :
  - ♦ Éditeur Audio, Visionneur source, Visionneur final, Visionneur de clips, Outil de dérushage, Éditeur Trim, Enregistrer sur bande, tous les Éditeurs d'effet.
  - ♦ Les icônes de fonction se trouvent dans les onglets qui varient d'un module à l'autre.
  - ♦ Les fonctions exécutées à partir d'un menu au lieu des icônes sont répertoriées dans la partie la plus à droite de l'onglet. Quand vous faites glisser ce type de fonction sur une touche, un "T" apparaît. Le nom de cette fonction s'affiche quand vous placez le curseur sur la touche.
 Voir aussi "Cache de touches" en page 17-15.



Affectation des touches à des modules

## Suppression d'une fonction d'une touche

Pour supprimer une fonction d'une touche, cliquez sur cette touche puis appuyez sur SUPPR (ou cliquez sur l'icône de la corbeille). Les fonctions ne sont jamais définitivement effacées puisqu'elles demeurent toujours disponibles dans la boîte à outils.

## Personnalisation de la couche générale

Les raccourcis clavier généraux possèdent toujours la même fonction, quel que soit le module actif en cours. Important : Si deux fonctions différentes sont affectées à une même touche, la fonction spécifique au module a la priorité sur la fonction de la *Couche générale*.

Vous pouvez valider ou invalider la couche générale dans son intégralité. Pour affecter des fonctions générales à des touches, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez l'option Raccourcis généraux dans le menu déroulant de gauche.
- 2 Cliquez sur la case à cocher active de Raccourcis généraux.
- 3 Cliquez sur l'icône de la clé pour ouvrir la boîte à outils.
- 4 Dans le menu déroulant de droite, sélectionnez les modules disponibles pour les fonctions de la couche générale.
- 5 Placez les fonctions désirées sur les touches choisies.

Les fonctions des divers modules comportent un code de couleur, ce qui vous facilite l'identification de leurs affectations.



Affectations du clavier à la couche générale

## Cache de touches

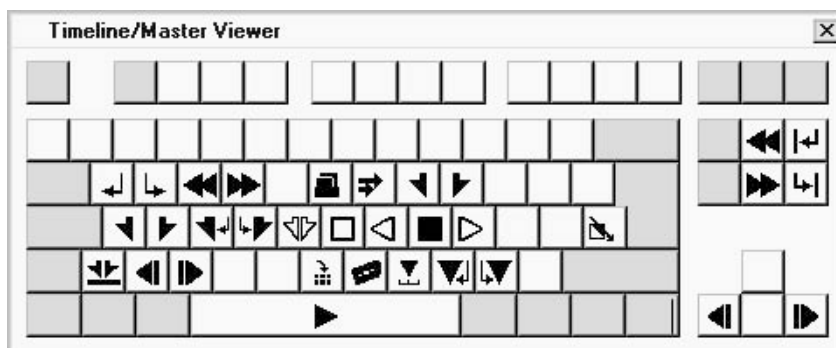


Pour ouvrir la fenêtre *Cache de touches*, cliquez sur cette icône qui s'affiche dans le coin droit de la barre des tâches. Cette fenêtre affiche les affectations de clavier en cours. Elle contient une image du clavier avec les affectations du module en cours.

Vous pouvez exécuter les fonctions en cliquant sur les icônes de touches correspondantes.

Les fonctions de la couche générale sont identifiées par des codes de couleur.

Affectations particulières : voir "Affecter des fonctions au clavier" en page 17-12.

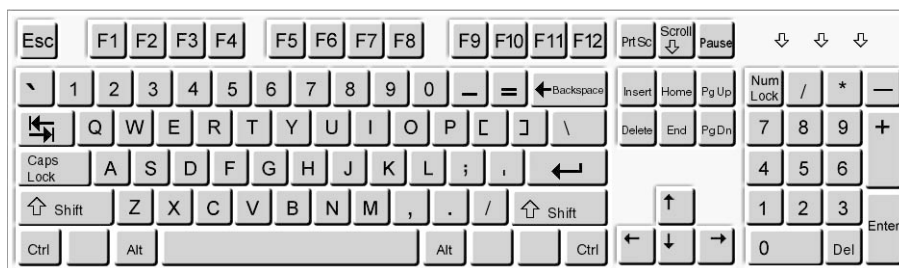


*Fenêtre Cache de touches (Affectation du visionneur final)*

## Modificateurs et raccourcis clavier (par défaut)

Les raccourcis clavier par défaut vous permettent d'activer les fonctions les plus fréquemment utilisées. Vous pouvez par exemple démarrer et arrêter la lecture de clips vidéo et/ou audio dans n'importe quel cache d'incrustation en appuyant sur la BARRE D'ESPACE.

Il convient de noter que les raccourcis clavier listés ci-dessous sont des paramètres par défaut accompagnant le logiciel. Les fonctions réelles peuvent être différentes car il est possible d'affecter des fonctions à certaines touches comme la section précédente le décrit (*"Affecter des fonctions au clavier"* en page 17-12).



*La configuration du clavier américain constitue le clavier de référence pour les affectations de touches par défaut*



Toutes les touches auxquelles ce manuel fait référence se basent sur le clavier représenté ci-dessus (configuration du clavier américain).

Si vous utilisez un autre type de clavier, les touches peuvent être sérigraphiées différemment mais leur fonction reste la même.

En d'autres termes, les affectations des raccourcis clavier reposent sur les touches physiques et non sur leur sérigraphie.

## Commandes de modificateur

Les commandes de modificateur permettent de basculer entre différents modes d'utilisation de la souris. Maintenez enfoncées les touches indiquées et faites glisser le pointeur, cliquez sur la souris, etc.

REMARQUE : Dans Windows, la séquence de touches ALT + SHIFT est utilisée par défaut pour basculer sur "Entrer les paramètres locaux", c'est-à-dire entre autres pour commuter entre les différentes configurations du clavier. Certains raccourcis clavier dans Pinnacle Liquid utilisant exactement la même séquence de touches, nous vous recommandons de désactiver cette séquence.

Pour cela, cliquez (bouton droit) sur le symbole de la langue à côté de l'horloge de la barre des tâches. Dans la boîte de dialogue Paramètres régionaux, cliquez sur l'onglet *Entrer les paramètres locaux* et, dans les touches d'accès direct de la zone de saisie des paramètres locaux, cliquez sur *Changer la séquence de touches*. Ensuite, désactivez ou modifiez la séquence.

Autre procédure : *Editer > Panneau de configuration > Paramètres régionaux > Entrer les paramètres locaux*.

## Time - Line

Actions	Touche ou combinaison de touches
Placer l'objet/la règle de lecture sur le point de montage le plus proche (mode Aimant)	SHIFT
Faire glisser vers le haut/bas pour zoomer avant/arrière	], FLECHE BAS/ HAUT
Activer/désactiver le scrubbing audio	DEFILEMENT
Faire glisser vers le haut/bas pour copier la piste	CTRL
Activer le mode Edition du curseur (momentanément)	ALT
Actions (mode Edition uniquement)	
Cliquer sur les objets pour sélectionner plusieurs éléments	SHIFT
Passer en mode Scrubbing (momentanément)	ALT

## Éditeur des Séquences

Action	Touche ou combinaison de touches
Faire glisser le clip depuis le visionneur source	CTRL
Exécuter un scrubbing de l'audio	DEFILEMENT
Faire glisser le point d'entrée/point de sortie	ALT

## Éditeurs d'effet

Action	Touche ou combinaison de touches
Double-cliquer pour replacer l'image dans son état d'origine	
Bouton Position sélectionné	
Mouvement horizontal uniquement	SHIFT
Mouvement vertical uniquement	CTRL
Bouton Taille sélectionné	
Faire glisser vers le haut/bas pour régler la taille de l'image	SHIFT
Bouton Rotation sélectionné	
Incréments de 90° uniquement	SHIFT
Incréments de 45° uniquement	CTRL
Outil Bordure intérieure sélectionné	
Faire glisser vers le haut/bas pour régler la taille de la bordure	SHIFT
Prélever la couleur de la bordure dans l'image	ALT
Outil Bordure extérieure sélectionné	
Faire glisser vers le haut/bas pour régler la taille de la bordure	SHIFT
Prélever la couleur de la bordure dans l'image	ALT
Bouton Ombre sélectionné	



## Éditeurs d'effet

Action	Touche ou combinaison de touches
Faire glisser vers le haut/bas pour régler la transparence	SHIFT
Prélever la couleur de l'ombre dans l'image	ALT
Bouton quelconque sélectionné	
Bascule provisoirement sur outil Position	SHIFT + CTRL

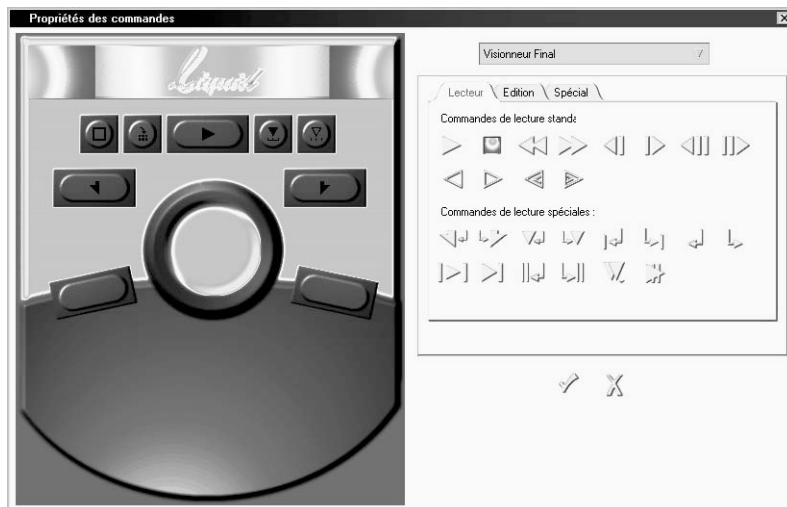
## Raccourcis clavier

Utilisez la fonction *Cache de touches* de Pinnacle Liquid ( *page 17-15*) pour avoir un aperçu des affectations courantes des touches du clavier.

## Liquid Control: Affectation des touches



Ces réglages, auxquels vous pouvez accéder par le menu *Editer > Panneau de configuration > Paramètres Utilisateurs > Panneau de commande*.



*Boîte de dialogue Personnalisation : Panneau de commande*

Liquid Control est un panneau de commande destiné à télécommander le lecteur/enregistreur raccordé. Vous pouvez affecter des outils personnalisables à ses touches.

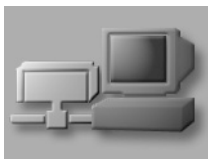
Une Couche générale peut également être définie (pour le clavier, par exemple). Voir aussi “*Personnalisation de la couche générale*” en page 17-14.

## Affectation des touches

- 1 Sélectionnez *Editer > Panneau de configuration > Utilisateur > Panneau de commande* pour ouvrir une boîte de dialogue.
- 2 Pour affecter des fonctions aux touches, il faut d'abord sélectionner un module.
- 3 A cette fin, utilisez la procédure appliquée à la personnalisation des barres d'outils : il suffit de faire glisser une fonction donnée sur la touche choisie.  
Il est également possible d'affecter aux touches des fonctions de menu contextuel. Elles sont représentées par un "T".
- 4 Les deux touches inférieures fonctionnent comme la touche SHIFT- (droite) ou CTRL- (gauche). Les fonctions peuvent maintenant être affectées aux sept touches supérieures sur deux autres niveaux.  
Maintenez la touche SHFT/CTRL enfoncée pendant que vous affectez ces fonctions aux touches.

Si vous tentez d'opérer une affectation non autorisée, la fonction que vous faites glisser se transformera en icône *Corbeille* et il sera impossible de la déposer sur la touche.

## Paramètres du réseau



Reportez-vous à “*Mise en réseau avec Pinnacle Liquid*” en page 7-25.



# *Annexes*



# Glossaire



Volume

II

## AES / EBU (norme)

Interface/norme relative au transfert série des données audionumériques, établie par l'Association professionnelle des techniques de l'audio (Audio Engineering Society ou AES) et l'EBU (European Broadcasting Union ou UER en français). Cette norme a été adoptée par l'Institut de normalisation américain (American National Standards Institute ou ANSI). Les fréquences d'échantillonnage sont de 32, 44,1 et 48 kHz. La résolution peut atteindre 24 bits. Dans les studios, vous utilisez généralement une résolution de 16 bits (et 20 bits dans des cas particuliers) et une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz (le DAT par exemple). On obtient ainsi un débit binaire de 768 kbits/s.

## Ajustement précis

La fonction Trim ou Ajustement précis permet d'ajuster avec précision le *cut* entre deux clips.

## Aliasing

Désigne un effet indésirable provoqué par une fréquence d'échantillonnage trop faible. Une distinction est faite entre aliasing "temporel" et aliasing "par balayage horizontal". Le phénomène visuel des roues d'un véhicule donnant l'illusion à l'écran qu'elles tournent en arrière en raison d'une fréquence de balayage de l'image insuffisante est un exemple d'aliasing "temporel". L'effet d'escalier indésirable des lignes angulaires et courbes

dans les graphiques informatiques (auquel on peut remédier en utilisant un algorithme d'anti-aliasing) est un exemple d'aliasing "par balayage horizontal". → Anti-aliasing.

## Analogique

Qualifie un signal électronique d'un niveau de tension spécifique utilisé pour le traitement et la transmission des données. La précision (→ Résolution) dépend du type physique du support de stockage. Les données analogiques peuvent être modifiées progressivement (par exemple un niveau audio/vidéo).

## Anti-aliasing

Interpolation entre des valeurs intermédiaires relevées le long des bords pointus des lettres et des graphiques. La structure des pixels des bords angulaires et courbes est mélangée aux contours adjacents, ce qui a pour effet d'adoucir ces bords pour les rendre visuellement plus acceptables.

## Artefact

En technologie vidéo, ce terme sert désigne des défauts visibles dans les images qui résultent directement des limites techniques. Un artefact type est l'→ Aliasing. Les artefacts se manifestent également après une réduction importante de données, ce qui provoque l'apparition de bruit ou de contours indésirables dans des zones d'image au lieu des progressions régu-

lières attendues, par exemple l'"effet de bloc" d'une vidéo fortement compressée.

## Audio intégré

Signal audio transporté dans un signal vidéo, ce qui permet de transmettre des signaux audio et vidéo sur un même câble. Cette simplification dans le transfert des données fait partie intégrante du SDI ou de i.Link, où il est possible d'intégrer jusqu'à quatre canaux audionumériques à la vidéo.

## AUX

Piste auxiliaire. Dans un système de montage vidéo, canal réservé au raccordement d'un appareil audio et/ou vidéo externe.

## AVI

Initiales de Audio Video Interleaved (ou audio/vidéo imbriqués). Solution logicielle mise au point par Microsoft pour la vidéo numérique qui permet à la vidéo d'être lue sans matériel particulier (c'est-à-dire une carte vidéo). Les données images et sons compressées sont imbriquées de telle sorte qu'elles sont lues de manière synchrone.

## Bande passante

1. Distance entre les limites supérieure et inférieure des bandes de fréquence du spectre d'un signal ou d'un canal de transmission.



2. Quantité d'informations pouvant circuler pendant un temps donné. La Large bande s'impose dans la représentation de détails d'image pointus et joue un rôle important dans la qualité des images enregistrées ou transmises. Les normes ITU-R 601 et SMPTE RP 125 adoptent une bande passante de luminance analogique de 5,5 MHz et une bande passante de chrominance de 2,75 MHz, la plus haute qualité jamais atteinte dans n'importe quel format de diffusion standard.

Ainsi, la bande passante de la vidéo dans les systèmes PAL et SECAM est située entre 5,0 et 5,5 MHz; elle est de 4,2 MHz pour le NTSC.

Les systèmes d'images numériques nécessitent généralement des bandes passantes élevées; c'est la raison pour laquelle un grand nombre de systèmes de stockage et de transmission ont recouru aux techniques de compression pour conditionner le signal.

## Betacam

Système d'enregistrement utilisant des cassettes de 1/2 pouce et basé sur une format composantes analogiques (Y, R-Y et B-Y), mis au point par Sony. Les temps de transmission et d'enregistrement des signaux de luminance et de chrominance sont décalés (méthode du multiplexage temporel), ce qui donne une qualité d'image bien supérieure à celle du S-Vidéo et de la vidéo composite. Le développement de ce système s'est poursuivi pendant des

années pour aboutir au Betacam SP. Les composantes sont enregistrées en modulation de fréquence (FM), Y dans la bande passante des fréquences supérieures de 5,5 MHz comparée avec les composantes  $C_R$  et  $C_B$  de 2 MHz chacune sur une piste diagonale séparée. Pour préserver une bonne qualité d'enregistrement en post-production après plusieurs copies, les signaux composantes doivent être traités directement. Ceci nécessite aussi, par exemple, une image composante et une régie d'effets spéciaux en composantes.

## Betacam numérique

Version avancée du format → Betacam pour composantes numériques avec une résolution de 10 bits. Le format Betacam numérique fonctionne avec une compression intra-trames de (2:1) pratiquement sans perte. Certaines versions sont même dotées de boutons de lecture permettant de piloter les équipements Betacam SP analogiques.

## Betacam SX

Système d'enregistrement utilisant des cassettes numériques de 1/2 pouce mis au point par Sony et, dans une certaine mesure, compatible avec le Betacam analogique. Utilise la compression MPEG-2 (422P@ML).

## BIOS

Initiales de *Basic Input/Output System*. Utilisé pour désigner un "programme de lancement" court et automatique d'un système informatique chargé dans une mémoire ROM sur une puce séparée. En principe, ce programme contrôle l'accès au microprocesseur et le prépare à accepter des commandes, donc lui permet de fonctionner à l'issue de cette procédure.

## Bit

Contraction des mots anglais Binary digIT (chiffre binaire). Un bit peut représenter mathématiquement deux valeurs (niveaux) ou états distincts, activé/ désactivé, blanc/noir, etc. Deux bits peuvent définir quatre niveaux, 3 bits huit niveaux et ainsi de suite. Les deux états de l'ordinateur suffisent largement pour définir un nombre, un caractère ou un motif complexe. Ils sont simplement combinés pour former des unités plus grandes.

## BNC

Initiales de Bayonet Neil-Concelman. Type de connecteur couramment employé en technologie vidéo analogique et numérique, avec une impédance de 75  $\Omega$

## Boîte bleue (Blue Box)

Type d'incrustation en chrominance fréquemment employé et dans lequel l'avant-plan est positionné comme un

modèle devant un fond bleu. Le fond noir est défini comme transparent et est remplacé par un deuxième signal vidéo. Le bleu est souvent utilisé comme couleur d'incrustation étant donné qu'on le retrouve relativement rarement dans la nature.

## Bruit

Perturbation se traduisant par des fluctuations irrégulières du niveau à faible amplitude. Tous les signaux vidéo comportent un bruit aléatoire. En théorie, le niveau du bruit ne devrait pas occuper plus d'un bit LSB (bit le moins significatif) de la gamme dynamique numérique. Des signaux générés de manière purement numérique ne présentent néanmoins aucun bruit.

## Bus

Système de lignes de données internes destiné au transfert d'arrangements binaires. L'"accès" à un bus est généralement contrôlé par un microprocesseur.

## Canal alpha

Désigne les informations de transparence dans un fichier image (ex. : les titres créés avec un CG contiennent toujours un canal alpha ou canal de transparence définissant la zone de transparence sous le titre). Le canal alpha utilise les "derniers" 8 bits d'un système de transfert de 32 bits pour composantes numériques. Les "premiers" 3x8 bits sont nécessaires au

transfert des composantes numériques elles-mêmes. Avec les 8 bits restants, vous pouvez donc générer  $2^8 = 256$  pas différents pour créer des transparences disposées en couches de manière appropriée entre les parties d'image d'arrière-plan et d'avant-plan dans des zones spécifiques de l'image d'origine.  
→ Incrustation

## Capacité mémoire

→ Système RAID

→ Disque dur

→ Compression

## Capture

Opération consistant à enregistrer sur le disque dur Pinnacle Liquid du son et de la vidéo provenant d'une source externe. Les formats analogiques et numériques sont convertis au format MPEG-2 422P@ML.

## CCIR 601

→ ITU

## Clip

Les données vidéo et audio sur le disque dur sont dénommées "clips" dans Pinnacle Liquid. Comme les clips ne sont que des liens aux données réelles (fichiers support sur les disques durs A/V), ils peuvent être modifiés sans que les données réelles sur le disque dur ne le soient.

## Composantes analogiques

YUV → Composantes.

## Composantes (vidéo)

Les systèmes en composantes traitent les signaux de luminance et de chrominance sur des canaux séparés. Cela s'applique notamment aux composantes analogiques des magnétoscopes MII et Betacam et à tous les systèmes numériques. Les signaux vidéo composantes retiennent une bande passante maximale pour la luminance et la chrominance. → YUV

## Composite (vidéo)

La luminance et la chrominance sont combinées en utilisant l'un des standards de codage (NTSC, PAL ou SECAM) pour produire un signal vidéo composite. Ce procédé, qui est une forme analogique de compression vidéo, limite la bande passante (→ Résolution) des composantes. Le signal mélangé en chrominance et en luminance est un compromis acceptable entre la qualité de l'image et le volume des données. Les chaînes de télévision utilisent encore ces signaux composites pour transmettre les images ; la plupart des systèmes vidéo grand public ne peuvent eux aussi utiliser que ces signaux. Cette méthode s'applique, par exemple, aux systèmes au format VHS. Les problèmes de qualité liés à ce format (effets d'interférences de couleur

ou Cross Color) ne le prédestinent pas au montage vidéo. Ces signaux composites fournissent même un moyen extrêmement efficace et économique de transmission et d'enregistrement des programmes.

## Compression (vidéo)

Procédé de réduction du volume des données au moyen d'algorithmes spécifiques. Lors de cette compression, la valeur d'origine de la bande passante ou du débit binaire pour les signaux audio ou vidéo est réduite. Les systèmes numériques filtrent les données redondantes. A l'origine, ces techniques avaient été mises au point pour les transmissions numériques; elles ont par la suite été adoptées pour permettre le traitement de la vidéo par ordinateur. Les méthodes de compression les plus connues sont ➔MPEG et ➔MJPEG. Les standards de diffusion utilisés aujourd'hui, le PAL, le NTSC et le SECAM, sont des systèmes de compression vidéo analogiques.

## Compression DCT

Initiales de Discrete Cosinus Transformation. Méthode de compression de données largement employée dans les systèmes vidéo numériques. Toutefois, le DCT ne réduit pas le débit binaire et prépare plutôt les données vidéo à la compression. Ceci est obtenu par la résolution de blocs d'image (généralement de 8 x 8 pixels) en fréquences, amplitudes et couleurs.

Le ➔JPEG et le ➔MPEG sont liés au DCT.

## Compression des données

➔DV, ➔MPEG, ➔MJPEG.

➔Compression.

## Compression inter-image

Méthode de compression faisant intervenir plusieurs images. Le contenu des images adjacentes est comparé de manière à éliminer les éléments communs et ne conserver que les différences. Des images particulièrement significatives (les inter-images) dans la chaîne des images servent d'orientation pour d'autres calculs. Le MPEG-2 opère avec deux types d'inter-images : les images P (prédictives) et les images B (bidirectionnelles). Ces images elles-mêmes ne contiennent que des informations d'images relatives concernant les images adjacentes, c'est-à-dire des informations d'image incomplètes. Les images P sont liées aux images I et les images B sont liées aux images I et P. Autrement dit, ces images ne peuvent pas être traitées séparément.

## Compression intra-image

La compression intra-image ne concerne que des images distinctes. Les informations superflues dans les images individuelles sont supprimées. Les calculs n'utilisent pas d'autres images.

Cette méthode est utilisée pour le codage JPEG et les images I dans la norme MPEG-2.

## Conversion Analogique/Numérique (CAN)

Conversion Analogique/ Numérique de données, dénommée souvent numérisation, imposée pour leur traitement ultérieur par l'ordinateur.

## Convertisseur N/A

Les signaux numériques doivent être convertis au format analogique pour pouvoir être lus sur un moniteur vidéo et/ou audio.

## CPU

Initiales de Central Programming Unit ou Unité centrale de traitement. Il s'agit du microprocesseur, c'est-à-dire du noyau du système ou encore du "centre de commutation" d'un ordinateur. Le CPU convertit les commandes d'un programme, déclenchant ainsi certaines actions. Pour le CPU, les images vidéo sont simplement des séquences calculables de données (➔render). Le CPU regroupe ces données en provenance de la ➔RAM et lui retourne après les avoir traitées.

## Cross Color

Désigne le "scintillement" ou "miroitement" de toutes les couleurs possibles dans les images vidéo aux points où existent des structures fines en noir

et blanc (des vêtements avec des motifs à carreaux par exemple). Ces structures fines, qui représentent des fréquences à bande passante élevée, varient légèrement en amplitude et en phase de ligne en ligne et pourraient être interprétées de manière erronée comme des signaux de chrominance par le récepteur en raison du pouvoir séparateur insuffisant de la chrominance et de la luminance du spectre.

## CTL

Initiales de Capstan Tracking Logic. Impulsions de synchronisation enregistrées image par image sur une piste séparée d'une bande vidéo. Ces impulsions asservissent la vitesse de rotation de la bande. Le CTL ou piste d'asservissement, désigne le code généré par ces impulsions. Le code CTL ne contient aucune donnée temporelle et, de ce fait, ne peut pas être considéré comme un Time Code comme le ➔LTC ou le ➔VITC. En comptant le nombre d'impulsions distinctes (à l'aide d'un compteur de bande), le CTL peut déterminer une durée donnée. C'est le principe de fonctionnement des compteurs sur la plupart des appareils vidéo grand-public.

## DAT

Initiales de Digital Audio Tape, ou cassette pour l'enregistrement de son numérique. 48 kHz/16 (20) bits ➔AES/EBU.

## dB

Unité de mesure du rapport logarithmique entre deux grandeurs physiques (tension, puissance, volume).

## Dérushage

Le dérushage désigne l'opération consistant à identifier quelles données vidéo et/ou audio d'un lecteur doivent être saisies sur le disque dur. Les Times Codes des points d'entrée et de sortie sont enregistrés (dérushés). La saisie (capture) peut se faire immédiatement ou lors d'une numérisation par lot. Dans ce cas, l'acquisition est effectuée plus tard sur la base des données de dérushage.

## Disque dur

Support de stockage de de masse magnétique destiné à capturer de grands volumes de données sur un ordinateur. ➔RAID, ➔SCSI

## Disques durs A/V

La plupart des disques durs sont conçus pour des applications de données pures alors que les disques durs A/V sont spécialement destinés à l'audio/vidéo. Les très hautes capacités de stockage atteintes sur les lecteurs modernes compacts entraînent un resserrement extrême des pistes sur les disques - un grand nombre de pistes sont enregistrées sur une distance de l'"épaisseur d'une feuille de papier". Ces distances sont si infimes qu'un étalonnage thermique est nécessaire pour

garantir un positionnement précis des têtes de lecture/écriture sur ces pistes. Sur les disques A/V, l'étalonnage thermique fait partie intégrante de leur fonctionnement continu alors que les disques destinés aux "données" pures devront être régulièrement déposés pour un réétalonnage - ce qui ne les prédestinent pas à la vidéo où les images et le son doivent circuler d'une manière continue.

## Dossier

Comme dans Explorateur Windows, les projets sont organisés selon une hiérarchie de dossiers et de chutiers.

## DV

Système d'enregistrement sur vidéo cassette numérique 1/4 de pouce avec une compression intra-trame basée sur la méthode ➔DCT (5:1). La fréquence d'échantillonnage des signaux DV est de 4:2:0 (PAL) ou 4:1:1 (NTSC). Le format DV comporte deux canaux audio de 44,1/48 kHz, 16 bits, ou quatre canaux audio de 32 kHz, 12 bits. Le DV possède une vitesse de transfert de données de 3,6 Mo/s. ➔DVCAM ➔DVCPRO

## DVCAM

Format DV (semi) professionnel mis au point par Sony. Il se caractérise par une vitesse de bande (28,2 mm/s) et une largeur de piste (15 µ) différentes par rapport à celles des cassettes DV grand-public, mais les signaux sont compatibles.

## DVCPRO

Format DV mis au point par Panasonic. Il fonctionne avec une vitesse de défilement de bande supérieure (33,8 mm/s) et une largeur de piste plus grande (18  $\mu$ ). De plus, DVCPRO 50 possède une fréquence d'échantillonnage (4:2:2) supérieure à celle du format DV.

## DVE

Initiales de Digital Video Effect ou effet vidéo numérique. Ce terme s'applique aux équipements chargés de générer ces effets que sont les aliénations et les transitions d'image (calculées) ainsi que les transformations géométriques d'image dans l'image.

## EBU

Initiales de European Broadcasting Union (Union européenne de radiodiffusion ou UER). Organisme européen regroupant les diffuseurs européens et chargé de coordonner la production et les intérêts techniques de ces diffuseurs. Sa structure comporte un certain nombre de comités qui élaborent des recommandations soumises à l'acceptation des instances de l'ITU-R.

## Echantillon

La plus petite partie d'un fichier audio. La fréquence d'échantillonnage représente le nombre d'échantillons par seconde (ex : 48 kHz = 48 000 échan-

tillons / seconde). La norme d'échantillonnage pour la télévision est l'ITU-R 601.

## ENG

Initiales de Electronic News Gathering. Terme appliqué à un petit équipement portable, généralement utilisé pour les vidéo-reportages. Il était destiné à l'origine à distinguer les actualités collectées sur un film et les bandes vidéo (électroniques).

## EQ (Egaliseur)

Effet audio utilisé pour modifier séparément le gain des différentes fréquences d'un fichier audio. Pinnacle Liquid dispose d'un égaliseur paramétrique triple bande permettant à l'utilisateur de définir avec précision la fréquence centrale de chaque bande.

## Fichier support

Tout fichier contenant des informations relatives au support : vidéo, audio, titres, graphiques, etc.

## FireWire

→ i.Link

## FX

Abréviation pour effets. Pinnacle Liquid dispose de plusieurs générateurs destinés à créer des effets vidéo et audio.

## Gel (d'image)

Signal vidéo enregistré sous forme d'image fixe (vitesse nulle).

## Go

Gigaoctet = 1024 Mo.

## GOP

Un Groupe d'images désigne une séquence constituée d'images I, B et P d'un signal MPEG. Généralement, un GOP est constitué de 12 images (PAL) ou de 15 images (NTSC). Toutefois, le nombre réel d'images dépend du matériel du film. Plus les changements sont nombreux dans une séquence de film, plus il est probable que l'on définira une image I (exemple, un *cut*). Pour un montage avec une précision à l'image, le GOP doit être constitué uniquement d'images I (images avec plus d'informations), ce qui entraîne des calculs complexes. → MPEG

## GUI

Interface utilisateur graphique. Moyen d'exploiter un système basé sur la représentation graphique d'objets manipulés à l'écran. Dans le domaine informatique, les exemples sont Apple Macintosh OS et Microsoft Windows. L'interface ergonomique Pinnacle Liquid peut être personnalisée pour répondre aux besoins et aux modes de travail particuliers de l'utilisateur.

## Hi 8

Système d'enregistrement 8 mm évolué. Les signaux pour l'audio, la chrominance et la luminance sont traités séparément à des résolutions plus élevées. ➔ Vidéo composantes.

## Hôte

Ordinateur "principal" d'un système qui est l'ordinateur central ou possède des fonctions spéciales de commande et de surveillance.

## Hz (Hertz)

Unité utilisée pour mesurer la fréquence. Un hertz égale une période ou cycle par seconde.

## Intra-image

Ou Image I. Les images à codage interne contiennent des données de film codées complètes à l'intérieur (similaire au JPEG). Dans le cas du codage MPEG-2, les intra-images sont indispensables pour créer des images complètes, basées sur les images bidirectionnelles (Images B) et les images prédictives (Images P).

Pinnacle Liquid fonctionne exclusivement avec des intra-images selon la norme MPEG-2 422P@ML (Images-I).

## i.LINK

i.LINK (FireWire) désigne les normes IEEE1394-1995 et leurs révisions. Avec i.LINK, les signaux DV peuvent être transmis jusqu'à 100 Mbits/s.

## IEEE 1394

Norme de transmission rapide de données série pouvant atteindre 400 Mbits/s. La version modifiée destinée à la transmission de signaux DV est ➔ i.Link

## Image

L'image TV est composée de deux trames. Le PAL fonctionne à 25 images par seconde et le NTSC à 30. Chaque image est constituée de deux trames entrelacées. Cette disposition fournit l'équivalence d'un taux de rafraîchissement de 50 Hz et génère ainsi une image captée par l'oeil humain pratiquement sans aucun scintillement.

## Image bidirectionnelle

Ou Image B. Les images bidirectionnelles font partie de la compression vidéo (➔ MPEG). Elles ne contiennent pas d'informations complètes sur l'image, mais simplement des informations sur les différences entre deux images adjacentes. Pour générer l'image d'origine, un ➔ GOP doit être décodé.

## Image de référence

Les images de référence (ou images clé) sont utilisées pour contrôler les effets. Elles contiennent des paramètres comme la taille de l'image et les valeurs gamma, ou le volume dans le cas des effets audio. Chaque effet est basé sur au moins deux images de réfé-

rence : les paramètres de début et de fin de l'effet. Les images de référence sont positionnées à l'intérieur de cet effet. Le système interpole toutes les images du clip entre les images de référence, ce qui entraîne un changement continu des paramètres. Les générateurs de Pinnacle Liquid fonctionnent sur le principe des images de référence.

## Image prédictive

Ou Image P. Les images prédictives ne contiennent pas d'informations complètes sur l'image, mais simplement des informations sur les différences entre deux images adjacentes. Similaires aux images bidirectionnelles, elles contiennent beaucoup moins de données que les images I. Pour que les images P soient visibles, le ➔ GOP complet doit être décodé. ➔ MPEG.

## Incrustation électronique (Inlay)

Partie d'une fenêtre de montage dans laquelle vous pouvez prévisualiser et modifier des matériaux vidéo sur l'écran informatique.

## Incrustation

Procédé consistant à superposer de manière sélective une partie d'image (ou clip) à une autre. Certaines parties incrustées d'un clip permettent de voir le clip du dessous. Des zones de couleur ou de luminance définies servent d'incrustations.

➔ Incrustation en chrominance, Incrustation en luminance

## **Incrustation en chrominance (chroma key)**

Technique d'effets vidéo dans laquelle les zones d'une image vidéo apparaissant sous une teinte saturée spécifique (ombre couleur) sont remplacées par une image provenant d'une autre source. On utilise généralement le bleu comme couleur d'incrustation, d'où le terme de ➔ "boîte bleue". L'incrustation en chrominance est le procédé consistant à recouvrir un signal vidéo par un autre, les zones de recouvrement étant définies par une plage particulière de couleurs ou de chrominance de l'un des signaux. Pour que cet effet s'applique correctement, la chrominance doit avoir une résolution ou une bande passante suffisante. Les systèmes vidéo ➔ composite ont une bande passante en chrominance restreinte et sont donc inadaptés à une incrustation en chrominance de grande qualité.

## **Incrustation en luminance (luma key)**

Ce type de signal d'incrustation est généré en utilisant des zones d'une image d'une certaine luminance comme signal modèle.

Cette technique est généralement employée pour incruster des polices de caractères sur une image vidéo.

## **ITU**

Initiales de International Telecommunications Union. Organisme de réglementation des Nations unies couvrant tous les aspects des communications. L'ITU établit des normes strictes et réglemente le spectre des radiofréquences. L'ITU-R (le CCIR à l'origine) traite des problèmes de gestion et de la réglementation du spectre radio alors que l'ITU-T (CCITT à l'origine) est chargé de la normalisation des télécommunications.

## **ITU-R 601**

Norme internationale pour le codage numérique des signaux vidéo composantes. L'ITU-R 601 définit les spécifications techniques des composantes Y, R-Y et B-Y. Les signaux des composantes numériques sont balayés avec une fréquence d'échantillonnage de 4:2:2; la vitesse de balayage en luminance est de 13,5 MHz (composante Y) et la vitesse de balayage en chrominance est de 6,75 MHz (composantes Cr/Cb). Le débit binaire des données est de 22 Mo/s = 168 Mbps.

## **Jog/Shuttle**

Littéralement Recherche Image par image/Recherche rapide. Manette de commande destinée aux fonctions de pilotage et de montage d'une suite de montage linéaire. Le panneau de commande optionnel Liquid silver/Liquid purple/Liquid blue.Control combine l'avantage

de cette technologie avec le montage virtuel. Il permet à l'utilisateur de commander toutes les fonctions principales d'un montage linéaire et virtuel. Il est également doté d'un certain nombre d'éléments de commande programmables par l'utilisateur pour adapter le panneau de commande à ses besoins.

## **JPEG**

Le JPEG ou Joint Photographic Experts Group est une norme de compression de données. Les travaux du groupe ont porté notamment sur les images codées selon la norme ➔ITU-R 601. Le JPEG utilise le ➔DCT et permet des compressions de l'ordre de 2:1 à 100:1.

## **Limitation d'amplitude de signal (clipping)**

1. Seuil de commutation ou réglage d'un seuil de commutation approprié lors de l'incrustation.
2. Distorsion audionumérique. L'audionumérique offre moins de tolérance à la surcharge que l'audio-analogique. En cas de dépassement d'un certain niveau, des distorsions importantes peuvent être perçues. Il est important de s'en souvenir au moment de la conversion de signaux audio, par exemple d'analogique à numérique, ou entre formats numériques différents. Les convertisseurs assurent un fonctionnement exempt de distorsions

jusqu'à un niveau défini avec précision. Le niveau autorisé par le matériel du Pinnacle Liquid est de 15 dBu (= 0 dB pleine échelle; 0 dBu = 0,775 V).

## Liste des décisions de montage (EDL)

L'EDL (Edit Decision List) est un protocole se présentant sous forme de tableau et renfermant toutes les informations relatives aux procédures de montage d'un projet particulier. Un grand nombre de régies génèrent automatiquement une liste EDL pendant le montage, qui peut être copiée sur disquette et utilisée pour reproduire une séquence vidéo intégralement.

Lorsque le prémontage (ou montage maquette) est réalisé sur un matériel bon marché, une liste de montage est générée. L'EDL est ensuite lue sur un matériel haut de gamme pour le montage définitif.

## LTC

Initiales de Longitudinal Timecode ou Time Code longitudinal. Dans les systèmes vidéo professionnels, Time Code enregistré sur une piste audio ou une piste longitudinale séparée de la bande. Le LTC peut également être enregistré sur bande ultérieurement étant donnée qu'il ne fait pas partie des données vidéo contrairement au →VITC. Ce code peut être parfaitement lisible lorsque la bande avance ou recule, mais non sur un arrêt sur image

lorsque le Time Code enregistré avec l'image peut être utilisé.

## Maximiseur

Compresseur audio intelligent. En compressant le matériau audio, on obtient une élévation subjective de l'intensité sonore qui, en réalité, n'est pas augmentée.

## MHz

Mégahertz. Fréquence d'un million de cycles (ou échantillons) par seconde.

## MIDI

Initiales de Musical Instruments Data Interface : norme de communication utilisée pour les instruments de musique (les synthétiseurs par exemple). Pour piloter ces instruments avec un PC, vous devez vous équiper d'une carte d'interface MIDI.

## MJPEG

Initiales de Motion JPEG. Algorithmes de compression vidéo basés sur le →JPEG (Joint Photographic Experts Group), norme de compression destinée à la compression des données d'images fixes. Le MJPEG est une méthode de compression agissant uniquement sur des images intra. Les débits binaires élevés imposent l'utilisation d'un matériel spécial pour lire la vidéo avec les standards TV (PAL/NTSC). →Compression Inter-images.

## MPEG

Initiales de Moving Picture Experts Group. Désigne une norme de compression d'images animées. Les systèmes de montage utilisant le →MPEG-2 assurent un choix étendu de niveaux de qualité, du VHS au HDTV. La méthode MPEG est une version évoluée de la méthode →JPEG et opère en →Compression inter-images.

## MPEG-2

La norme MPEG-2 contient des niveaux de résolution et des algorithmes de compression (ou profils) évolutifs, qui assurent un choix étendu de niveaux de qualité, du VHS au HDTV. Le MPEG-2 permet d'obtenir de meilleurs résultats qu'avec le →MJPEG avec le même taux de compression.

Pinnacle Liquid fonctionne avec une compression conforme au MPEG-2 422P@ML et un débit binaire variable pouvant atteindre 50 Mbps par canal.

## Mo

Mégaoctet, exactement  $2^{10} \times 2^{10}$  octets = 1024 x 1024 octets.

## Montage définitif (Conformation) (Online Editing)

Désigne l'opération de montage final du film (que l'on oppose au montage maquette ou prémontage). Ce montage peut se faire également à l'aide d'une →EDL.



### **Montage linéaire (Linear Editing)**

S'applique au montage dans lequel les matériaux vidéo ne sont accessibles que dans l'ordre de leur emplacement physique sur le support. Le montage linéaire avec des cassettes vidéo augmente considérablement le temps réel de montage en raisons des prérolls, des recherches d'images et des enroulements de bande. Un autre désavantage réside dans le fait que le matériau ne peut pas être corrigé une fois monté.

### **Montage maquette (prémontage) (Offline Editing)**

Montage sur copie (ou bout à bout). Technique de prémontage vidéo qui utilise, par exemple, des copies de travail. Les données prémontées sont enregistrées sur une liste de décisions de montage (EDL), puis transférées ultérieurement vers un matériel haut de gamme pour réaliser le montage définitif sur original. → Montage définitif (Conformation).

### **Montage natif**

Un montage natif préserve la qualité des matériaux originaux en effectuant le montage dans le format d'origine (natif) des matériaux d'origine. Il n'y a pas de recompression. La conversion est faite lorsqu'elle ne peut être évitée, la numérisation des matériaux analogiques, par exemple.

### **Montage non linéaire (virtuel) (Non-Linear Editing)**

Type de montage où les matériaux vidéo sont montés sans structure chronologique prédéfinie. Contrairement au montage vidéo linéaire, dans lequel toutes les données qui se suivent doivent être ré-éditées, le montage virtuel permet d'insérer des clips à n'importe quel endroit et à tout moment. En raison des temps d'enroulements de la bande et des prérolls, le support d'enregistrement n'est pas une bande. On utilise à la place des disques durs normaux, sur lesquels chaque fichier de support est "équidistant," ce qui permet d'accéder à un clip à tout moment.

### **Multimédia**

Présentation de plusieurs supports, généralement des images (animées et fixes), son et texte souvent dans un environnement interactif. Le multimédia implique souvent l'emploi d'ordinateurs avec la quantité importante de données qu'il nécessite. Ces données sont généralement fournies sur DVD, CD-ROM ou par transfert. Des taux de compression élevés sont utilisés pour permettre l'emploi des images.

### **Niveau NDQ**

Native Digital Quality ou Qualité numérique d'origine. Débits binaires réglables grâce à la compression des

données → MPEG-2 422P@ML. La qualité d'image du signal vidéo compressé est définie par les différents niveaux NDQ. Plus vous cherchez à augmenter la qualité de l'image, plus vous avez besoin de capacité mémoire. Selon le matériau du film, le → MPEG effectue une compression à des débits binaires différents, variant autour du niveau NDQ défini. Ces légères variations du niveau NDQ ne peuvent pas être évitées, puisque Pinnacle Liquid analyse le matériau vidéo pendant la numérisation et adapte la compression en fonction du contenu de l'image.

### **Noir codé (Black Burst)**

1. Terme utilisé pour décrire le signal de synchronisation émis au début de chaque ligne d'une image vidéo couleur (s'applique uniquement au PAL), utilisé comme référence pour les informations couleur d'un signal TV couleur.

2. Signal vidéo n'ayant ni luminance ni chrominance (à l'exception de la salve) mais contenant tous les autres éléments d'un signal vidéo. Le noir codé est le signal de référence communément employé pour la concordance temporelle des échantillons audio et vidéo.

### **NTSC (Standard)**

Initiales de National Television Systems Committee. Mis au point aux Etats-Unis, ce standard est le système de télévision couleur le plus ancien. Le

NTSC traite un signal à 60 Hertz avec 525 lignes, 60 trames et 30 images par seconde. La bande passante du système NTSC est de 4,2 MHz pour le signal de luminance, le taux de rafraîchissement est de 15,75 kHz et la fréquence de la sous-porteuse couleur est de 3,58 MHz. Il constitue toujours le standard TV couleur prédominant aux Etats-Unis, au Japon et en Australie.

## N um é r i q u e

En technologie numérique, les données sont traitées et transférées sous forme de paquets d'informations. Contrairement aux données analogiques, les données numériques peuvent être affichées et stockées sur une grande variété de supports et de manière identique (lumière, courant, caractères, particules magnétiques). La précision d'affichage (résolution) ne dépend pas du support utilisé. Le traitement haute qualité du signal exige de grands volumes de données. Néanmoins, comme la technologie numérique fonctionne exclusivement avec des valeurs numériques, la quantité de données peut être réduite en utilisant des algorithmes mathématiques.

➔Compression

## N um é r i s a t i o n p a r l o t

Désigne le processus d'enregistrement automatique sur disque dur de plusieurs fichiers vidéo ou audio provenant de la même bande. Les données à saisir doivent d'abord être spécifiées

lors du ➔dérushage. La suite de montage pilote le lecteur et gère automatiquement le lot.

## O c t e t ( b y t e )

1 octet = 8 ➔bits = 256 valeurs discrètes (luminosité, couleur, etc.).

## O r g a n i s a t i o n e n c o u c h e s

Désigne le compactage de plusieurs signaux vidéo. Ceci s'applique, par exemple, à un signal d'avant-plan incrusté et à une vidéo en arrière-plan ou à une transition.

## P A L

Phase Alternating Line. Système de codage TV de la couleur en vigueur dans de nombreux pays européens et dans le monde entier qui, en inversant la phase de la salve de la couleur de référence sur les lignes alternées (Phase Alternating Line), est en mesure de compenser les décalages de la teinte causés par les déphasages sur le circuit de transmission. Le PAL fonctionne à 50 Hertz avec 625 lignes, 50 trames et 25 images par seconde. La bande passante du système PAL est généralement de 5,5 MHz pour la luminance (Y) et de 1,3 MHz pour chacun des signaux de chrominance, U et V.

## P A L p l u s

Système de codage sur écran large compatible avec les récepteurs PAL existants 4:3 ainsi que les nouveaux récepteurs PAL 16:9.

PALplus utilise la structure normale du 625/50 lignes/ trames ainsi qu'un codage couleur PAL ; de ce fait, les récepteurs classiques 4:3 peuvent afficher des images couleur sur écran large 16:9 dans un format de boîte à lettre étalé sur 432 lignes TV (au lieu des 576 classiques). Les récepteurs PALplus 16:9 affichent les 576 lignes intégralement avec le détail des hautes fréquences supplémentaires qui s'ajoute aux images à partir du signal Helper transmis au-dessus et au-dessous de la bande centrale des 432 lignes.

## P e r t e p a r g é n é r a t i o n

Chaque enregistrement ou ré-enregistrement constitue une nouvelle génération des matériaux (vidéo et/ou audio). La perte par génération désigne la déperdition qualitative du signal causée par des enregistrements successifs. La première génération désigne généralement la copie des rushes, la deuxième génération le ré-enregistrement qui suit, et ainsi de suite. Ceci pose un réel problème pour des travaux utilisant une suite de montage analogique, beaucoup moins avec une suite entièrement numérique. Toutefois, la bande magnétique des magnétoscopes numériques est sujette à des détériorations, augmentant avec l'usage intensif qui en est fait.

## P i x e l

Contraction de "picture cell" ou "élément d'image". Nom donné à un échantillon d'informations d'image.

## **Précodage (Pre-coding)**

Désigne le procédé d'enregistrement du CTL et, dans certains cas, d'un Time Code sur une bande. Une bande d'enregistrement doit être précodée pour assurer des *cut* précis en mode insertion.

## **Préröll (Pre-roll)**

Désigne le retour arrière automatique de la bande d'un magnétoscope à partir du point de montage pour permettre la stabilisation de la bande (et produire un signal stable).

## **QSDI**

→ SDTI.

## **Quicktime**

Extension de système pour Apple macintosh à l'origine, Quicktime est une solution logicielle pour le montage vidéo sur ordinateur.

## **Raccourcis**

Les raccourcis clavier désignent les combinaisons de touches prédéfinies destinées à commander des fonctions particulières.

## **RAM**

Initiales de Random Access Memory ou mémoire à accès aléatoire. Mémoire de travail temporaire des données traitées à tout moment par le processeur.

Lorsque l'ordinateur est hors tension, les données de cette mémoire sont perdues.

## **Rapport d'aspect (format d'image standard)**

C'est le rapport entre la largeur et la hauteur des images TV (généralement le format 4:3). Toutefois, la tendance va vers les écrans dont le rapport d'aspect est de 16:9, qui est supposé offrir des qualités visuelles bien supérieures.

## **Rapport d'aspect (Aspect Ratio)**

1. Des images. C'est le rapport entre la largeur et la hauteur des images. Pratiquement tous les écrans TV ont un format de 4:3, mais la tendance va vers les écrans de 16:9. Les images présentées sous ce format sont supposées captiver encore plus notre attention.

2. Des pixels. La norme sur le codage numérique ITU-R 601 définit des pixels de luminance qui ne soient pas carrés. Les ordinateurs utilisent presque toujours des pixels carrés et, de ce fait, leur rapport d'aspect doit être réglé pour s'adapter au format TV. Ceci est important lorsque les images passent des plates-formes informatiques (standard) aux systèmes TV.

## **Réglage de vitesse**

Fonction destinée à modifier la vitesse de lecture d'un clip.

## **Rendering**

Désigne le processus de calcul des effets non disponibles en temps réel.

## **Résolution**

Mesure des détails les plus fins d'une image reproduite susceptibles d'être vus ou résolus. Cette valeur est calculée en multipliant le nombre de pixels pouvant être affichés par ligne par le nombre de pixels pouvant s'afficher par colonne. En fait, bien que la résolution ne soit pas influencée par le nombre de pixels d'une image (ex : environ 2 000 x 1 000, pour la haute définition, 720 x 576 pour le PAL et 720 x 487 pour le NTSC), le nombre de pixels ne définit pas la résolution définitive mais simplement la résolution de cette partie de l'équipement technique. La qualité des objectifs et des tubes d'affichage utilisés pour reproduire une image à l'écran sont des exemples de facteurs affectant la résolution.

La résolution des images TV et vidéo est généralement définie par le nombre de lignes horizontales et verticales d'une image. Une image NTSC possède 525 lignes verticales alors qu'une image PAL et SECAM en possède 625. La résolution horizontale est déterminée par la bande passante du signal vidéo (en MHz ou en lignes) et est variable.

## **ROM**

Initiales de Read Only Memory. Mémoire morte contenant des données permanentes. → RAM

## RS 232

Standard de transmission de données série à courte distance.

## RS 422

Standard de transmission de données série sur moyenne distance (généralement sur 300 m ou plus). Le RS 422 est le plus souvent utilisé pour les liaisons de commande de matériels vidéo professionnels.

## RVB

Signaux vidéo avec canaux séparés pour le rouge, le vert et le bleu. Les caméras vidéo convertissent un signal optique en composantes RVB. Les convertisseurs d'image codifient ce signal RVB en un format vidéo. Un signal TV est ensuite transformé à nouveau en composantes RVB dans le tube cathodique.

## S Vidéo

Méthode de transmission d'images vidéo dans laquelle deux signaux distincts sont utilisés pour l'envoi des données de luminosité et de couleur (luminance/ chrominance = Y/C). Cette méthode assure aux images vidéo une plus grande qualité que celles transmises à l'aide des signaux composites ou CVBS (S-VHS, Hi8).

## Saturation

Mesure de chrominance. La saturation est le niveau d'intensité de la couleur dans le signal vidéo.

## SCSI

Initiales de Small Computer Systems Interface. Interface informatique parallèle très connue destinée à la gestion de vitesses de transfert de données élevées. Le SCSI permet de raccorder entre eux jusqu'à 8 périphériques. Le bus Wide Ultra SCSI 2 permet d'atteindre des vitesses de transfert de 80 Mo/s.

## SDI

Initiales de Serial Digital Interface ou Interface numérique série, définie comme étant le SMPTE 259M. Une chaîne de composantes numériques non compressées est transmise sur cette interface. Il s'agit d'une interface basée sur une vitesse de transfert de 270 Mbits/sec. Elle utilise le connecteur BNC et le câble coaxial 75Ω standard (couramment employés en vidéo analogique) et peut transmettre le signal jusqu'à 200 mètres.

## SDTI

Initiales de Serial Digital Transport Interface (Interface de transport numérique série). Basée sur le SDI, l'interface SDTI ne définit pas le format sous lequel les données sont transmises mais plutôt leur mode de transmission. Le SDTI autorise des vitesses de transfert élevées par "compacting" des données support. Les chaînes de données MPEG-2, DVCAM-(QSDI) et DVCPRO (CSDI) peuvent être transmises par le SDTI.

## SECAM

Le SECAM, ou Séquentiel Couleur à Mémoire, est un standard mis au point en France pour l'enregistrement et la visualisation des images TV couleur. Aujourd'hui, il est utilisé en France, dans les anciennes colonies d'Afrique et les pays de l'Est. Le signal est similaire à celui du standard PAL. Par conséquent, il est généralement très facile de convertir ces formats de l'un vers l'autre. Le SECAM traite 625 lignes avec un maximum de 833 pixels par ligne et possède un taux de rafraîchissement de 50 Hz.

## Séquence de trames

Une image TV ou toute image vidéo est formée de deux trames. Chaque image successive de la composante TV de 525 lignes et de 625 lignes reproduit un motif et, de cette façon, peut être modifiée jusqu'aux limites de l'image - comme le montage d'un film.

La vidéo composite, codée PAL, NTSC ou SECAM, transporte des informations couleur au moyen d'une sous-porteuse dont le motif cyclique se répète sur une plus longue période - 4 images en PAL et 2 images en NTSC ou en SECAM - dénommée respectivement séquence à 8 trames et séquence à 4 trames. Un montage ne devrait pas rompre la séquence, imposant ainsi une opération moins précise que celle utilisant la vidéo composantes.

Les mêmes limitations s'appliquent lorsque les signaux sont analogiques ou numériques - l'incrustation étant composante ou composite. Les signaux numériques composantes ITU-R 601 peuvent être montés sur n'importe quelle limite d'image alors que les systèmes numériques composites sont réduits à des limites de 4 ou 8 trames ; dans le cas contraire, des sauts d'image ou des variations dans la qualité de l'image (à chaque nouveau traitement) risquent de se produire.

## Shuttle

→ Jog/Shuttle.

## Signal CVBS

Initiales de *Color Video Blanking Synchronous* désignant le signal vidéo couleur analogique "composite".

## Signal de chrominance

Partie couleur d'un signal vidéo correspondant à la teinte et à la saturation mais non à la luminosité ou luminance du signal. Ainsi, le noir, le gris et le blanc n'ont aucune chrominance alors qu'un signal de couleur possède chrominance et luminance. Les signaux vidéo peuvent être codés de plusieurs façons : la chrominance et la luminance peuvent être traitées séparément ou conjointement. → Composite → Composantes → Y/C

## Signal de luminance

Une des composantes de l'image, la luminance en vidéo désigne l'élément noir et blanc ou l'élément de luminosité d'une image. Son symbole est Y ; ainsi, Y dans YUV, YIQ, Y/ Cr/Cb est une information de luminance du signal.

Dans un système TV couleur, le signal de luminance dérive généralement des signaux RVB générés par une caméra ou le télécinéma, d'après une matrice ou l'addition approximative de :

$$Y = 0,3R + 0,6V + 0,1B.$$

## SMPT E

Initiales de Society of Motion Picture and Television Engineers. Organisme américain doté d'agences internationales regroupant les représentants des diffuseurs, les fabricants et les techniciens du cinéma et de la télévision. On trouve dans sa structure un certain nombre de comités qui élaborent des recommandations soumises à l'acceptation des instances de l'ITU-R et de l'ANSI aux Etats-Unis.

## Synchronisation

1. Coordination de la concordance temporelle des séquences d'images et de son.
2. Adaptation de la concordance temporelle de plusieurs appareils au même signal de synchronisation.

## Système RAID

Initiales de Redundant Array of Independent Disks. Groupement de lecteurs de disques standard par l'intermédiaire d'un contrôleur RAID destiné à créer un stockage et agissant comme un disque unique. Son avantage est de dépasser les performances des disques fonctionnant individuellement et d'augmenter la sécurité des données. Cette dernière est obtenue grâce à la redondance des disques, les erreurs ou pannes de disques pouvant être détectées et corrigées.

Une série de configurations RAID est définie par les niveaux à partir desquels ils commencent à compter de zéro. Plusieurs niveaux correspondent à des applications différentes.

Niveau 0 : pas de redondance - bénéficie seulement de la vitesse et de la capacité, résultant de la combinaison d'un certain nombre de disques.

Niveau 1 : système miroir complet - deux jeux de disques lisant et écrivant les mêmes données. Ce niveau bénéficie de l'avantage du niveau 0 auquel s'ajoute la sécurité d'une redondance complète.

Niveau 2 : matrice de neuf disques. Chaque octet est enregistré avec un bit sur chacun des huit disques et un bit de parité enregistré sur le neuvième. Ce niveau est rarement utilisé, tant est qu'il le soit.

Niveau 3 : matrice de n + 1 disques enregistrant 512 secteurs d'octets sur

chacun des  $n$  disques pour créer  $n \times 512$  grands secteurs +  $1 \times 512$  secteurs de parité sur le disque supplémentaire utilisé pour contrôler les données. L'unité minimale de transfert est un grand bloc complet. Ce niveau est particulièrement destiné aux systèmes dans lesquels de grandes quantités de données séquentielles sont transférées - comme pour les données audio et vidéo.

Niveau 4 : identique au niveau 3 mais avec la possibilité de transférer des blocs individuels. Lorsque les données sont écrites, il est nécessaire de lire les anciennes données et les anciens blocs de parité avant d'écrire les nouvelles données ainsi que les blocs de parité rafraîchis, ce qui réduit les performances.

Niveau 5 : identique au niveau 4 mais le rôle du bloc de parité tourne pour chaque bloc. Au niveau 4, le disque de parité reçoit une charge excessive pour les opérations d'écriture et aucune charge pour les celles de lecture. Au niveau 5, la charge est répartie de manière uniforme entre les disques.

## Taux de compression

Rapport entre les données d'un signal vidéo numérique non compressé et la version compressée. Les techniques de compression modernes ont commencé avec le signal TV numérique en composantes → ITU-R 601. En général, plus le taux de compression est élevé, moins la qualité de l'image est bonne.

Le taux de compression ne devrait cependant pas être utilisé comme méthode unique d'évaluation de la qualité d'un signal compressé. Pour une technique donnée, on pourrait s'attendre à ce qu'une compression plus importante conduise à une qualité plus médiocre. Néanmoins, diverses techniques donnent des résultats dont la qualité varie fortement pour un même taux de compression. Le moyen le plus sûr d'en juger est d'effectuer un examen approfondi des images qui en résultent.

## Taux de rafraîchissement

Valeur représentant le nombre de répétitions par seconde (mesuré en Hz) d'une image par elle-même permettant de maintenir sa visibilité à l'écran. Pour offrir à l'utilisateur une image sans scintillement, les informations doivent être transmises à l'écran au moins 50 fois par seconde (50 Hz). Cette valeur devrait être supérieure (environ 75 à 100 hertz) pour les écrans d'ordinateurs, étant donné que l'opérateur s'assoie généralement plus près de l'écran et lui fait face plus longtemps que devant son poste de télévision.

## TBC

Tous les standards TV spécifient le temps exact mis par un magnétoscope lecteur pour générer une image à l'écran et l'impulsion d'horloge précise suivant laquelle les lignes d'une

image se suivent. Le PAL construit une image complète toutes les 40 millisecondes, une trame toutes les 20 millisecondes et les lignes de l'image sont balayées toutes les 64 microsecondes. En raison des variations de la vitesse de rotation et du glissement de la bande, les magnétoscopes ne peuvent maintenir cette vitesse en permanence. Fréquemment, une image est émise trop tard ou trop tôt. Une télévision peut compenser ces erreurs de temps.

Par contre, les appareils comme les régies vidéo ou les capteurs d'images fonctionnant en numérique ou mélangeant des signaux exigent que ces signaux soient transmis selon une impulsion d'horloge précise. Ceci est la fonction d'un TBC (Time Base Corrector). Un TBC est doté d'une mémoire maintenant les signaux pendant un temps donné (mesuré en millisecondes) puis les libérant à un moment précis basé sur des impulsions d'horloge du signal de synchronisation. Un TBC séparé est nécessaire pour chaque signal traité. Les TBC sont alors synchronisés par rapport à un signal de référence (le genlock). Étant donné que le TBC détient les données complètes d'une image pendant une seconde partagée, il peut également être utilisé pour corriger certaines valeurs comme la luminosité, la couleur, etc. Les TBC sont également exploités en tant qu'appareils externes. Ils sont néanmoins souvent intégrés aux magnétoscopes enregistreurs, aux caméras et aux régies vidéo.

## Time Code (TC)

Informations temporelles contenues sur une bande vidéo définissant la concordance temporelle de chaque image. Le compteur du magnétoscope enregistreur affiche ces informations. Le Time Code est généralement affiché en heures, minutes, secondes et images (00:00:00:00). Il existe différents types de Time Codes inscrits sur différentes pistes d'une bande vidéo : VITC, LTC, RTC. Le Time Code assure un montage précis des images et facilite le repositionnement précis d'un même point sur la bande (le point d'entrée ou le point de sortie par exemple).

## Time Code avec perte d'image

Type de Time Code SMPTE destiné à adapter le temps d'horloge au standard NTSC de manière précise. Deux images de code sont perdues chaque minute à l'exception de la dixième minute. Ceci a pour but de compenser le fait que les images couleur sont produites à une vitesse de 29,97 images par seconde au lieu du chiffre exact de 30 images par seconde. ➔ Time Code sans perte d'image.

## Time Code sans perte d'image

Type de Time Code SMPTE destiné à adapter le temps d'horloge au standard NTSC de manière précise. Le NTSC transfère les images à la vitesse de 29,97 images par seconde au lieu du chiffre exact de 30 images par seconde. En

mode sans perte d'image, les 30 images sont toutes visualisées, ce qui entraîne un décalage de 18 images toutes les 10 minutes. ➔ Time Code avec perte d'image.

## Time Code SMPTE/EBU

Norme de Time Code (format VITC et LTC) introduite par la SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) dans laquelle un nombre indiquant le temps écoulé est affecté à chaque image d'un élément vidéo.

## Transition

Une transition (ou raccord) représente l'élément qui doit être placé juste après le segment qui se termine et juste avant celui qui commence. La transition la plus simple est la coupe (le *cut*) qui, en vidéo, est obtenue lorsque la première image du nouveau segment suit immédiatement la dernière image du segment qui se termine. Dans la terminologie Pinnacle Liquid, un *cut* n'est pas considéré comme une transition.

## VCR

Initiales de Video Cassette Recorder ou Magnétoscope à cassettes.

## Vecteurs de mouvement

Informations de direction et de distance utilisées dans le codage ➔ MPEG pour décrire le mouvement d'un macrobloc (d'image) d'une image à l'autre.

## Vidéo entrelacée

Technique communément employée dans le traitement vidéo basée sur deux trames, l'une contenant les lignes de numéro pair (2,4,6,8...) et l'autre les lignes de numéro impair (1,3,5,7...). Avec le standard PAL, les trames changent 50 fois par seconde. Deux trames forment une image complète. Cette méthode réduit le scintillement de l'image en doublant en apparence le taux de rafraîchissement.

## VITC

Initiales de Vertical Interval Timecode. Informations de Time Code se présentant sous forme numérique, ajoutées à la suppression verticale d'un signal TV. Ce Time Code peut être lu par les têtes vidéo sur la bande chaque fois que des images sont affichées, même pendant une recherche image par image et un gel d'image, jamais pendant le déroulement de bande. Il complète efficacement le LTC en garantissant la lecture du Time Code à tout moment. ➔ LTC

## WAV

Désigne l'extension (\*.wav) des fichiers audio Waveform. C'est le format de fichier standard utilisé pour les fichiers audio sous Windows.

## Y, (R-Y), (B-Y)

Désignent le signal de luminance analogique Y et les signaux des chrominance (R-Y) et (B-Y) en vidéo

composantes. Y est une information de luminance pure alors que les deux signaux de chrominance fournissent ensemble les informations de couleur. Ces dernières définissent la différence entre une couleur et la luminance : luminance rouge et luminance bleue. Les signaux dérivent de la source RVB d'origine (ex: une caméra ou le télécinéma).

Les signaux Y, (R-Y), (B-Y) sont fondamentaux pour une grande part en télévision. Ainsi, dans l'ITU-R 601, ce sont ces signaux qui sont numérisés pour créer la vidéo numérique composantes 4:2:2 ainsi que dans les systèmes TV PAL et NTSC pour générer les signaux codés composites finaux.

### **Y, Cr, Cb**

Désignent les signaux de luminance et de chrominance numériques suivant la norme de codage ITU-R 601. Le signal de luminance Y est cadencé à 13,5 MHz et les deux signaux de chrominance sont cadencés à 6,75 MHz, coexistant avec l'un des échantillons de luminance.

Cr est la version numérisée de la composante analogique (R-Y), comme Cb est la version numérisée de la composante analogique (B-Y).

### **Y/C**

→ S Video

### **YUV**

Signal en composantes pour la transmission d'images vidéo couleur au format PAL. Les données de luminosité et de couleur sont transmises au moyen de trois signaux séparés. Le signal YUV est composé d'un signal de luminance et de deux signaux de chrominance. La qualité des images YUV est ainsi très sensiblement supérieure à celle des images composites ou S Vidéo.

### **4 : 2 : 2**

Indique le rapport entre la fréquence d'échantillonnage du signal de luminance (Y) et les deux signaux de chrominance (R-Y, B-Y). Le terme 4:2:2 signifie que pour les quatre valeurs Y échantillonnées, deux échantillons sont créés pour R-Y et B-Y. De ce fait, la bande passante de la chrominance est de loin supérieure à celle des systèmes utilisant le format d'échantillonnage 4:2:0 ou 4:1:1.



# Index



Volume

II

## Symboles

(Fondu enchaîné) Fondu enchaîné image (effet en temps réel) 11 – 39

## Numero

0 dB (Editeur Audio) 13 – 23  
2D (effets en temps réel) 11 – 32  
3D (CPU et GPU) 11 – 32  
3D (effets en temps réel) 11 – 32  
4:2:2 Glossaire G – 18  
75% couleur 8 – 67

## A

Accélération à fonction spline (Effets) 10 – 25  
Accélération linéaire (Effets) 10 – 25  
Accélération positive/négative 10 – 26  
Accentuation 1 (type de pixel DVD) 15 – 33  
Accentuation 2 (type de pixel DVD) 15 – 33  
Accordéon (effet en temps réel) 11 – 33  
Accrochage (Effet audio Echo) 13 – 77  
Active pour le montage (Pistes de la Time-Line) 9 – 20  
Activée (mises en évidence de bouton DVD) 15 – 32  
Adapter à la surface (Éditeur Timewarp) 12 – 67  
Adapter à la surface (Timewarp linéaire) 12 – 48  
Adapter l'image 9 – 69  
Adobe AfterEffects 7 – 13  
Adobe Premiere Importation AVI 6 – 51  
AES / EBU (norme) Glossaire G – 2

Affichage du canal (Editeur Correction de couleur) 12 – 26  
Afficher seulement le résultat complet (Éditeur Trim) 9 – 82  
Afficheur dB Outil Audio 13 – 15  
AIFF (Export au format OMFI audio) 7 – 37  
Aimant par défaut pour le scrubbing et le montage 9 – 9  
Ajouter Piste de Cache 9 – 21  
Ajouter un fondu enchaîné (Fondu enchaîné automatique) 13 – 60  
Ajustement avec l'Éditeur Trim (Exemples) 9 – 99  
Ajustement précis Glossaire G – 2  
Ajustement précis via l'Éditeur Trim (Exemples) 9 – 99  
Ajustement sur la Time-Line voir aussi Montage sur la Time-Line  
Ajustement unique en mode Insert 9 – 95  
Exemples 9 – 94  
Plusieurs objets simultanément 9 – 98  
Ajustement sur la Time-Line (Exemples)  
Ajustement de plusieurs objets simultanément 9 – 98  
Ajustement de transitions 9 – 98  
Ajustement unique en mode Assemble 9 – 96  
Ajuster les deux 9 – 97  
Glissement de clip 9 – 97  
Ajustement unique (Editeur Trim) 9 – 79  
Aliasing Glossaire G – 2  
Aligner (Effets de transition) 9 – 38  
Aller à une position de TC spécifique (Outil de dérushage) 6 – 9  
Aller au Marqueur (Visionneur de clips) 8 – 61  
Alpha 10 – 20

Amplification/Atténuation Egaliseur 13 – 75  
Analogique Glossaire G – 2  
Animation  
Changer l'ordre des trames 8 – 128  
Détection automatique 6 – 57  
Importation 6 – 56  
Annuler (Fonctions, Boîtes de dialogue) 3 – 8  
Anti-aliasing Glossaire G – 2  
Appliquer et Fermer (boîtes de dialogue) 3 – 8  
Appliquer un gel d'image (Time-Line) 9 – 70  
Arêtes de bordure arrondies ou à angle droit (Editeurs d'effets, Outil Bordure) 10 – 48  
Arrière-plan (type de pixel DVD) 15 – 33  
Arrière-plan/Avant-plan (Effets de transition) 10 – 44  
Artefact Glossaire G – 2  
ASIO  
Cartes son multiples 13 – 4  
Pilotes audio 13 – 4  
Pilotes multiples 13 – 5  
aspects (Editeur de menus DVD) 15 – 51  
Assemble (Mode de montage) 9 – 28  
Attributs activés 8 – 73  
Attributs de recherche (Outil de recherche) 8 – 43  
Audio 13 – 3  
Affectation des pistes de la Time-Line 13 – 9  
Balance 13 – 11  
Barre d'outils des images-clés 13 – 29  
Blanc sonore sur les pistes 13 – 12  
Caractéristiques spéciales des clips audio 13 – 6  
Destructive/Non destructive 6 – 28  
Dissociation de clips 13 – 8

Effets 13 – 70  
 Incrustation du signal dans le clip/  
 Visionneur source 8 – 62  
 Lecture Active/Inactive 13 – 12  
 Lignes de Panoramique/Balance  
 (Afficher) 13 – 7  
 Lignes de volume (Afficher) 13 – 6  
 Mélangeur 13 – 19  
 Modification globale de (Régler  
 l'audio) 13 – 58  
 Niveau auxiliaire 13 – 16  
 Niveau de lecture 6 – 29  
 Niveau trop élevé 6 – 29  
 Onglet dans l'Outil de  
 dérushage 6 – 28  
 Panoramique 13 – 11  
 Paramètres 13 – 68  
 PlugIns VST 13 – 78  
 Régler l'audio 13 – 58  
 Rubberbanding 13 – 26  
 Scrubbing (Time-Line) 13 – 12  
 Scrubbing (Visionneur de clips) 8 – 58  
 Sélection de la sortie Audio 6 – 21  
 Sélectionner Moniteur Audio 6 – 21  
 Stéréo/Mono 13 – 9  
 Time-Line  
 (Remarques générales) 9 – 109  
 Vidéo et audio groupés 9 – 26  
 Vue du signal 13 – 7  
 Audio intégré Glossaire G – 2  
 Audio MP3 (Importation) 6 – 52  
 Audio normalisé (Maximiseur) 13 – 76  
 Audio numérique  
 AES/EBU 6 – 29  
 SDI/DV intégré 6 – 29  
 Verrouillage 13 – 16  
 Audio-numérique  
 Réserve dynamique 13 – 16  
 Audionumérique  
 AIFF 7 – 37  
 Auto 3pt (Outil de dérushage,  
 options) 6 – 34

Automatisation du  
 mixage audio 13 – 61  
 Arrêter 13 – 62  
 Démarrer 13 – 62  
 Pre-roll 13 – 62  
 Résolution des images-clés 13 – 62  
 AUX Glossaire G – 2  
 Avant-plan  
 Effets de transition 10 – 44  
 Incrustation en luminance 10 – 84  
 Priorité (Multicouche) 10 – 5  
 Avant-plan  
 (type de pixel DVD) 15 – 33  
 AVI Glossaire G – 2  
 AVI (Exporter la séquence au format  
 de fichier AVI) 16 – 12  
 Avid Media Log 7 – 23  
 Axe central (3D) 10 – 63  
 Axes de rotation 10 – 64

## B

Badigeon (Correction de couleur  
 sélective) 12 – 43  
 Balance des blancs  
 (Ultérieure) 12 – 32  
 Balance des gris  
 12 – 32  
 Balance et Panoramique  
 voir Panoramique et Balance  
 Balayage multi-image 8 – 99  
 Balayage multi-image (Visionneur de  
 clips Détection de scène) 8 – 99  
 Bande  
 numéro incrémenté  
 automatiquement 6 – 12  
 Sélection/Création  
 (Outil de dérushage) 6 – 12  
 Bande passante Glossaire G – 2  
 Bande, Précodage 16 – 7  
 Bandes de fréquence 13 – 74  
 Barre d'outils (Time-Line) 9 – 58  
 Barre de position (aperçu) 8 – 54

Barre de Time Code 9 – 5  
 Barre des tâches (bureau) 3 – 11  
 Barres d'outils,  
 personnalisation 17 – 9  
 Barres de défilement  
 (Time-Line) 9 – 6  
 Batch list 7 – 6  
 Betacam Glossaire G – 3  
 Betacam numérique Glossaire G – 3  
 Betacam SX Glossaire G – 3  
 BIOS Glossaire G – 3  
 Bit Glossaire G – 3  
 Bitmap  
 Export 16 – 12  
 Blanc sonore  
 Moniteur audio 13 – 17  
 Pistes Audio sur la Time-Line 13 – 12  
 BNC Glossaire G – 3  
 Boîte bleue (Blue Box) Glossaire G – 3  
 Boîtes de dialogue  
 (Principes de base) 3 – 6  
 Bordure intérieure/extérieure (Outil,  
 Editeur d'effets) 10 – 47  
 Boucle 10 – 72  
 boutons de menu  
 (Editeur de menus DVD) 15 – 52  
 boutons de mise en évidence 15 – 32  
 Boutons Edition  
 Point d'entrée/sortie, etc. 6 – 15  
 Bravo ! (voir Indicateur d'erreur)  
 Point d'exclamation (Barre des  
 tâches, Indicateur d'erreur) 3 – 11  
 Bruit Glossaire G – 4  
 Bus Glossaire G – 4  
 Bus Classic  
 (Mappage des sorties) 13 – 33  
 Bus de sortie logique  
 (Mappage des sorties) 13 – 31  
 Bus de sortie logique  
 (Mélangeur audio) 13 – 24  
 Bus stéréo  
 (Mappage des sorties) 13 – 33  
 Bus Surround 5.1  
 (Mappage des sorties) 13 – 33

# C

## Cache de piste

utilisation du Piste de cache et du  
Cache de Piste 9 – 113

## Caméra (3D) 10 – 68

Perspective 3D 10 – 71

## Caméra (Propriétés du clip) 8 – 72

## Canal (Éditeur de filtres) 10 – 93

## Canal Alpha

Effet de volets 10 – 55

Importation d'images 8 – 128

## Canal alpha Glossaire G – 4

## Canal Alpha (vue de mode) 10 – 20

## Canal Bleu

Gain de couleur 10 – 78

## Canal Rouge

Gain de couleur 10 – 78

## Canal Vert

Gain de couleur 10 – 78

## Canaux RVB 10 – 20

## Canevas

Déplacer le canevas 10 – 23

Editeur d'effets 10 – 18

## Capacité (Disques) 6 – 20

## Capacité mémoire Glossaire G – 4

## Capture Glossaire G – 4

## Capture (Numérisation avec l'Outil de dérushage) 6 – 3

## Capture (Numérisation par lot) 8 – 80

## Capture en arrière-plan 6 – 48

## Capture par lot 8 – 80

## Capture rapide 6 – 33

## Carré irisé

(effet en temps réel) 11 – 40

## Cases à cocher

(Principes de base) 3 – 7

## CBR (Débit constant) 16 – 42

## CCIR 601 Glossaire G – 4

## CD Vidéo 16 – 32

## CD-R 16 – 39

## CD-RW 16 – 39

## Centre de pivotement 10 – 65, 10 – 69

## Centrer l'image (Editeurs d'effets, Position) 10 – 46

## Cercle

(Forme, Editeur de volets) 10 – 57

## Cercle irisé

(effet en temps réel) 11 – 40

## Champ visuel 10 – 70

## Changement Mode Edition (Scrubbing/Edition) 9 – 31

## chapitres (DVD) 15 – 8

## Chevauchement

(Objets sur le bureau) 8 – 78

## Choeur (Plugin VST) 13 – 83

## Chroma

Éditeur de couleur 10 – 77

## Chute d'eau

(effet en temps réel) 11 – 33

## Chute de cristaux

(effet en temps réel) 11 – 34

## Chutier

Couper/Copier/Coller 8 – 10, 8 – 28

courant (actif) 8 – 8

Créer 8 – 9

Ouverture simultanée de plusieurs  
chutiers 8 – 12

Raccourcis du bureau 8 – 12

Sélection/Création  
(Outil de dérushage) 6 – 12

Supprimer 8 – 13

Trier les objets 8 – 38

## Chutier actif 8 – 8

## Chutier courant 8 – 8

## cibles

voir Création de DVD (cibles) 15 – 8

## cibles (DVD) 15 – 8

## cibles absolues

(création de DVD) 15 – 16

## cibles ancrées

(Création de DVD) 15 – 17

## Classes (qualité) 5 – 16

## Classes de qualité 5 – 16

## Clavier

Raccourcis 17 – 11

## Clic bouton droit de la souris 3 – 4

## Clip 9 – 67, Glossaire G – 4

voir aussi Objet

Annuler/Rétablir (Undo/Redo) 9 – 69

Couper/Copier/Coller 8 – 28

Désignation/Numérotation  
(Outil de dérushage) 6 – 22

Dissocier 9 – 71

Dissocier (Audio) 13 – 8

Dissocier (Plusieurs) 9 – 71

Envoyer en Arrière-plan 10 – 44

Envoyer en Avant-plan 10 – 44

Envoyer sur la Time-Line  
(Outil de dérushage) 6 – 31

Lier des clips 9 – 85

Menu contextuel (Projet) 8 – 28

Menu contextuel (Time-Line) 9 – 66

Numérisation/Re-numérisation 6 – 42

Propriétés 8 – 69

Renommer/Numéroter  
(Projet/Time-Line) 8 – 29

Sélectionner 9 – 59

Vitesse d'affichage 9 – 17

## Clip Couleurs 6 – 62

Arrière-plan 6 – 62

Créer 6 – 62

Gradient concentrique 6 – 62

Gradient de couleurs 6 – 62

Gradient linéaire 6 – 62

Prélèvement de couleur 6 – 62

## Clip de titre

Zone de sécurité action 10 – 23

## Clip entrant/sortant Clip sortant/entrant 10 – 43

## Clip Signaux 6 – 64

Onde 6 – 64

Options 6 – 64

Silence 6 – 64

Sinus 6 – 64

- ClipLink 6 – 39
- ClipLink Sony 6 – 39
- Clips
  - Adapter l'image 9 – 69
  - Afficher l'usage récurrent (Time-Line) 9 – 17
  - Modifier les propriétés (plusieurs) 8 – 73
  - Prévisualisation 8 – 29
  - Propriétés des effets 9 – 72
  - Recherche 8 – 42
  - Sélectionner (Plusieurs) 9 – 59
  - utilisés dans la séquence courante 8 – 16
- Clips Médias
  - Importation 6 – 53
- Clips stéréo séparés 9 – 25
- Clips utilisés 8 – 16
- ClipSync 8 – 94
- CMX 3600 (Format EDL) 7 – 20
- Code de couleur TSL
  - Editeur de couleur 10 – 77
- Codec
  - Format de fichier média, Format de média 8 – 127
- Codecs 8 – 106
- Coder la bande
  - voir Précoder la bande 16 – 7
- Codeur 5.1
  - Editeur Audio 13 – 54
- Coller
  - Clips au niveau de la règle de lecture 9 – 62
  - Effets de clip (Coller les paramètres d'effets) 9 – 68
  - Volume/Panoramique 9 – 68
- Commande de zoom (Time-Line) 9 – 6
- Commandes (Lecteur, Visionneur de clip, etc.) 6 – 14
- Commandes Lecteur (Outil de dérushing) 6 – 14
- Commutateur de vues
  - (Barre des tâches) 3 – 13
- Compensateur paramétrique 13 – 74
- Compilation (DVD) 16 – 27
- Composantes (vidéo) Glossaire G – 4
- Composantes analogiques
  - Glossaire G – 4
- Composite (vidéo) Glossaire G – 4
- Composition
  - Fonction XSend vers... 7 – 12
  - OMFI 7 – 36
- Compresseur (Maximiseur) 13 – 76
- Compression (vidéo) Glossaire G – 5
- Compression DCT Glossaire G – 5
- Compression des données Glossaire G – 5
- Compression
  - inter- image Glossaire G – 5
  - intra-image Glossaire G – 5
- Concordance amont 8 – 103
- Concordance d'histogrammes (Correction de couleur primaire) 12 – 36
- Condense 8 – 92
  - Appel de la fonction 8 – 93
- Configuration (barres d'outils) 17 – 9
- Conserver le mode
  - Audio stéréo... 9 – 8
- Consolidate 8 – 88
  - Appel de la fonction 8 – 89
  - Nouveau chutier 8 – 89, 8 – 93
  - Supprimer des fichiers médias 8 – 90
- Consolider le média (Export au format OMFI) 7 – 37
- Conteneur 9 – 117
  - Copie d'une séquence 9 – 121
  - Créer 9 – 118
  - Désassembler 9 – 121
  - Insérer d'autres conteneurs 9 – 120
  - Modifier 9 – 120
  - Placer en (Ouvert) 9 – 119
  - Séquences imbriquées 9 – 118
- Contenu vidéo
  - (Détection de scène) 8 – 98
- Contraste
  - Adaptation du contraste (Correction de couleur primaire) 12 – 31
  - Correction de couleur primaire 12 – 31
  - Éditeur de couleur 10 – 77
- Contrôle
  - Lecture Audio sur la Time-Line 9 – 15
- Conversion Analogique/Numérique (CAN) Glossaire G – 5
- Conversion de systèmes de TC 5 – 15
- Convertisseur N/A Glossaire G – 5
- Copier la plage (Time-Line) 9 – 63
- Copies (d'un objet) 8 – 26
- Corbeille (Bureau) 3 – 19
  - Coller 3 – 20
  - Ouvrir 3 – 19
  - Supprimer les fichiers de rendu 3 – 20
  - Vider la corbeille 3 – 19
  - Vider un projet 3 – 20
- Correction couleur six vecteurs 12 – 38
- Correction de couleur
  - Editeur de couleur 10 – 76
  - Primaire (Outil de dérushing) 6 – 23
  - voir aussi Editeur Correction de couleur 12 – 3
- Correction de couleur
  - (Visionneur de clips)
  - 75% Couleur 8 – 67
  - Fonctionne uniquement dans le CCIR-601 8 – 67
  - Noir, Gamma, Gain 8 – 65
  - Sauvegarder les paramètres 8 – 67
- Correction de couleur primaire 12 – 27, 12 – 30
  - Adaptation du contraste 12 – 31
  - Balance des blancs (Ultérieure) 12 – 32
  - Balance des gris 12 – 32
  - Concordance d'histogrammes 12 – 36
  - Contraste 12 – 31

- Correction de la dominante de couleur 12 – 32
- Équilibrage des teintes 12 – 35, 12 – 37
- Gain 12 – 30
- Gamma (Teintes moyennes) 12 – 30
- Mises en évidence 12 – 30
- Noir 12 – 30
- Noir-Gamma-Gain (Contraste) 12 – 31
- Paramètres 12 – 29
- Réglage individuel 12 – 28
- Réglage simultané des canaux (Souris) 12 – 28
- Saturation 12 – 30
- Source de référence 12 – 28
- Teinte 12 – 30
- Correction de couleur sélective 12 – 39
  - Badigeon 12 – 43
  - Définition des vecteurs 12 – 40
  - Isolement de couleurs 12 – 41
  - Modification des couleurs 12 – 43
  - Poubelle (Plage non sélectionnée) 12 – 43
  - Sélection d'un vecteur cible 12 – 45
- correction de couleur sélective
  - Isolement des couleur (Souris) 12 – 44
- Couleur (arrière de l'image) 10 – 67, 10 – 73
- Couleur 1 (type de pixel DVD) 15 – 33
- Couleur 2 (type de pixel DVD) 15 – 33
- Couleur 3 (type de pixel DVD) 15 – 33
- Couleur 4 (type de pixel DVD) 15 – 33
- Couleur à 75 % 12 – 26
- Coupe au rasoir (= Fonction Ajouter un cut) 9 – 58
- Couper
  - Trames/Images 16 – 13
- Couper/Mixer les trames/images
  - Exporter la séquence 16 – 13
- Couper/Mixer Trames/Images
  - Éditeur Timewarp 12 – 67
- Coupure (Incrustation en luminance) 10 – 84
- Courbe d'accélération (Effets) 10 – 24
  - Accélération à fonction spline 10 – 25
  - Accélération linéaire 10 – 25
  - Par défaut 10 – 26
  - Positive-Négative 10 – 28
- CPU Glossaire G – 5
- Création
  - voir Création de DVD 15 – 2
- Création d'un storyboard
  - Dans un chutier 8 – 79
  - Envoyer à la Time-Line 8 – 79
  - Sur le bureau 8 – 76
- Création de DVD
  - Accentuation 1 (type de pixel) 15 – 33
  - Accentuation 2 (type de pixel) 15 – 33
  - Activée (mises en évidence de bouton) 15 – 32
  - Arrière-plan (type de pixel) 15 – 33
  - arrière-plan de menu
    - animation 15 – 25
    - sélection 15 – 25
  - Assistant 15 – 6
  - Assistant de menu DVD 15 – 6
  - Avant-plan (type de pixel) 15 – 33
  - bouton de navigation 15 – 25
  - boutons de mise en évidence 15 – 32
  - boutons miniatures 15 – 19
  - bureau (incrustation) 15 – 25
  - chapitres 15 – 8
  - cibles
    - principes de base 15 – 8
  - cibles (absolues)
    - définition 15 – 16
  - cibles (ancrées)
    - définition 15 – 17
  - cibles absolues 15 – 16
  - cibles ancrées 15 – 17
  - commandes et boutons d'outils 15 – 16
- Couleur 1 (type de pixel) 15 – 33
- Couleur 2 (type de pixel) 15 – 33
- Couleur 3 (type de pixel) 15 – 33
- Couleur 4 (type de pixel) 15 – 33
- création
  - éléments importants 15 – 12
  - pas à pas 15 – 3
  - principes de base et terminologie 15 – 8
- DVD-B (piste d'arrière-plan) 15 – 25
- Éditeur de menus DVD (voir entrée principale) 15 – 48
- Éditeur DVD
  - ouverture 15 – 12
  - présentation 15 – 13
- état du bouton (mise en évidence) 15 – 38
- événements de séquence (Lien automatique) 15 – 29
- icônes-images
  - définition 15 – 19
- icônes-images animées 15 – 20
  - définition 15 – 20
- incrustation (bureau) 15 – 25
- interférence entre mises en évidence 15 – 37
- introduction/présentation 15 – 2
- labels numériques 15 – 43
- Lecture auto 15 – 26
- Lien automatique 15 – 28
- liens
  - déplacement 15 – 19
  - principes de base 15 – 8
- Liens (onglet) 15 – 13
- liste de liens 15 – 14
- marqueurs de DVD
  - identification 15 – 24
- marqueurs de saut
  - pose 15 – 18
- menu de modèle vierge 15 – 45
- menus
  - allongement/réduction/retouche 15 – 24
  - attribution de nom 15 – 24
  - changement de nom 15 – 24

- conception 15 – 48
- création et conception 15 – 44
- identification 15 – 24
- liaison 15 – 24
- principes de base 15 – 8
- remplacement 15 – 23
- utilisation de menus
  - différents 15 – 23
- Menus DVD (principes de base) 15 – 8
- menus en mouvement 15 – 25
- menus et marqueurs colorés 15 – 24
  - option 15 – 43
- menus multipages 15 – 23
- menus sur la Time-Line 15 – 47
- mise en évidence
  - exemple 15 – 34
  - palette et transparence 15 – 38
  - toutes fonctions 15 – 36
- Mise en évidence (onglet) 15 – 31
- modèles
  - importation (Menus DVD) 15 – 46
  - modification (Menus DVD) 15 – 46
- Modèles (onglet) 15 – 40
- modèles de menus 15 – 40
- navigation (prévisualisation) 15 – 42
- navigation avec les boutons
  - fléchés 15 – 42
- noms de liens
  - (noms de chapitres) 15 – 14
- Normale (mises en évidence de bouton) 15 – 32
- numéros de liens
  - (numéros de chapitres) 15 – 14
- onglets
  - Mise en évidence 15 – 31
  - Modèles 15 – 40
  - Options 15 – 43
  - Prévisualisation 15 – 42
  - Visionneur final 15 – 41
- Options (onglet) 15 – 43
- pages de menu
  - ajout/suppression 15 – 23
- plage de menus
  - (Lien automatique) 15 – 30
- Prévisualisation (onglet) 15 – 42
- principes de base et terminologie 15 – 7
- problème de VOB 15 – 30
- rafraîchissement vidéo 15 – 41
- référence (toutes fonctions) 15 – 12
- Sélectionnée (mises en évidence de bouton) 15 – 32
- sous-images 15 – 33
- style de menu, style de marqueur 15 – 24
- Time-Line de DVD 15 – 9
- types de pixel 15 – 33
- Visionneur final (onglet) 15 – 41
- vue de navigation 15 – 25
- Création du master (Enregistrer sur bande) 16 – 3
- Créer un conteneur 9 – 118
- Crêtes du signal
  - Maximiseur 13 – 76
- Cristal biseauté
  - (effet en temps réel) 11 – 33
- Croix irisée
  - (effet en temps réel) 11 – 40
- Cross Color Glossaire G – 5
- CTL Glossaire G – 6
- Curseur Q (Egaliseur) 13 – 75
- Cylindre (effet en temps réel) 11 – 34

## D

- Décalage du TC
  - Time Code (Outil de dérushage) 6 – 13
- Décalage du Time Code 6 – 13
- Découpage technique 7 – 6
- Découpe (effet en temps réel) 11 – 33
- Découpe multiforme
  - (effet en temps réel) 11 – 32
- Définir le mode Audio
  - (Stéréo/Mono) 13 – 59
- Dégradé de couleur
  - Editeur d'effets, Outil Bordure 10 – 48
- Dents de scie (Génération de clip Signaux) 6 – 64
- Déplacer la plage (Time-Line) 9 – 63
- Dérivation (Fonction Audio) 13 – 80
- Dérushage 6 – 38, Glossaire G – 6
  - Avec le bouton Dérusher 6 – 38
  - Avec un point d'entrée/point de sortie 6 – 38
  - Définition 6 – 4
  - Méthodes (Aperçu) 6 – 40
  - Off-Line 6 – 39
- Dérushage et Numérisation 6 – 3
  - Principes de base 6 – 4
- Dérushage et numérisation
  - Liste de contrôle 6 – 37
  - Méthodes de dérushage 6 – 38, 6 – 40
- Désignation/Numérotation des clips
  - dans Outil de dérushage 6 – 22
- Destructive/Non destructive
  - (Réglage Audio) 6 – 28
- Désynchronisation
  - (Remarques générales) 9 – 109
- Détection de mouvement
  - (Éditeur Timewarp) 12 – 68
- Détection de mouvement
  - (Timewarp linéaire) 12 – 50
- Détection de scène 6 – 43
- Détection de scène (Automatique, Outil de dérushage) 6 – 43

## Détection de scène (Visionneur de clips)

- Balayage multi-image 8 – 99
- basée sur le contenu vidéo 8 – 98
- basée sur les métadonnées 8 – 100
- Pas à pas 8 – 98
- Sensibilité 8 – 99

## Détection de scène automatique (Outil de dérushing) 6 – 43

## Détection de scène automatique (Visionneur de clips)

- Balayage multi-image 8 – 99
- basée sur le contenu vidéo 8 – 98
- basée sur les métadonnées 8 – 100
- Pas à pas 8 – 98
- Sensibilité 8 – 99

## Détection de scène basée sur les métadonnées (Visionneur de clips) 8 – 100

## Diagnostiquer le projet 8 – 17

## Diapositive

(effet en temps réel) 11 – 40

## Diffraction (Lens Flare) 11 – 32

## Direct

- Mixage (Automatisation du mixage audio) 13 – 61

## Disque

- Changement de disque 6 – 35

## Disque dur Glossaire G – 6

## Disque principal

(Gestion des médias) 8 – 122

## Disques durs A/V Glossaire G – 6

## Dissocier

- clip 9 – 71
- Clip (Audio) 13 – 8
- Plusieurs clips sélectionnés 9 – 71

## DLT 16 – 30

## Dominante de couleur (Correction de couleur primaire) 12 – 32

## Données vidéo

- Export 16 – 13

## Dossier Glossaire G – 6

## Dossier (Projet) 8 – 8

- Couper/Copier/Coller 8 – 10
- Couper/Copier/Coller Copier
- Tous types d'objets 8 – 28
- Créer
- Supprimer 8 – 13

## Dossier de chutier

- voir Chutier

## Double-cliquer

(clip de la Time-Line) 9 – 58

## Droits d'accès

(Gestion des médias) 8 – 123

## DV Glossaire G – 6

## DVCAM Glossaire G – 6

## DVCPRO Glossaire G – 7

## DVD

- création (authoring)
- voir Création de DVD 15 – 2
- Format destination du flux élémentaire 16 – 31
- Format destination Mini-DVD Image 16 – 36
- Format destination VCD 16 – 32
- Format destination VOB 16 – 34
- Graver 16 – 38
- Gravure pas à pas 16 – 24
- Surround 16 – 37
- voir Exporter sur DVD 16 – 22

## DVD+R 16 – 39

## DVD+RW 16 – 39

## DVD-R 16 – 39

## DVD-RAM 16 – 39

## DVD-RW 16 – 39

## DVE Glossaire G – 7

# E

## EBU Glossaire G – 7

## Echange de données MXF 7 – 16

## Echantillon Glossaire G – 7

## Echantillonnage réduit

(WAV 48 > 44,1 kHz) 16 – 14

## Echelle numérique

(Outil Audio) 13 – 16

## Echo (Effet Audio) 13 – 77

- Mixage 13 – 77
- Retard 13 – 77

## Echo (Effet audio)

Accrochage 13 – 77

## Echo stéréo (Plugin VST) 13 – 83

## Eclairage frontal 10 – 73

## Editeur 2D

- Clips 10 – 60
- Transitions 10 – 45

## Editeur 3D

- Effets de clip 10 – 61
- Transitions 10 – 61

## Editeur Audio 13 – 17

- 0 dB 13 – 23
- Barre d'outils des images-clés 13 – 29
- chemin du signal (le chemin du signal audio) 13 – 19
- Effets d'insert, Effets d'envoi 13 – 41
- Mappage des sorties 13 – 31
- Niveaux audio 13 – 23
- Ouvrir 13 – 18
- Paramètres 13 – 41
- Potentiomètres 13 – 23
- Routage Fusion/Exportation 13 – 35
- Solo 13 – 25

## Editeur Chroma Key 10 – 86

- Plage de luminance 10 – 87
- Sélection de couleur 10 – 86

## Editeur Correction de couleur 12 – 3

- Affichage du canal 12 – 26
- Balance des blancs (Ultérieure) 12 – 32
- Concordance d'histogrammes 12 – 36
- Correction de couleur primaire (voir Correction de couleur primaire) 12 – 27
- Correction de couleur sélective 12 – 39
- Correction de couleur six vecteurs 12 – 38



- Couleur à 75 % 12 – 26
- Couleurs (Théorie) 12 – 9
- Équilibrage des teintes 12 – 35, 12 – 37
- Espace des couleurs RVB 12 – 9
- Espace des couleurs YUV 12 – 10
- Fonctionne uniquement dans le CCIR-601 12 – 26
- Histogramme 12 – 24
- Introduction 12 – 11
- Legalizer 12 – 26
- Modèles 12 – 9
- Outils 12 – 8
- Ouvrir 12 – 4
- Sauvegarder les paramètres 12 – 26
- Verrouillage logiciel Verrouillage logiciel (Éditeur Correction de couleur) 12 – 26
- Vue compacte et Loupe 12 – 7
- Vue Cube 12 – 21
- Vue Eclair 12 – 22
- Vue Forme d'onde 12 – 20
- Vue Vecteur 12 – 19
- Vue Vectorlight 12 – 23
- Vues de diagnostic 12 – 19
- Zone de correction 12 – 7
- Zone de diagnostic 12 – 6
- Éditeur d'effets de clip 10 – 11
- Éditeur de couleur 10 – 76
  - Egalisation 10 – 78
  - Gain de couleur 10 – 78
  - Gamma 10 – 79
  - Luminosité, Contraste 10 – 77
  - Teinte, Saturation 10 – 77
  - Transparence 10 – 79
- Éditeur de filtres (Clips) 10 – 92
- Éditeur de menus DVD 15 – 48
  - arrière-plans 15 – 51
  - aspects 15 – 51
  - attributs des caractères 15 – 50
  - boutons de menu 15 – 52
  - boutons de navigation 15 – 53
  - boutons miniatures 15 – 52
  - insertion d'images 15 – 52
  - menus Photoshop 15 – 55
  - mise en évidence de bouton 15 – 53
  - outils de caractères et de texte 15 – 49
  - ouverture 15 – 49
  - styles de mise en évidence 15 – 53
- Éditeur de séquences 9 – 41, 9 – 47
  - Flèche Insertion 9 – 45
  - Menu Séquence 9 – 52
  - Montage par Flèche Insertion 9 – 45
  - Nouvelle séquence à partir du modèle 9 – 52
  - Sauvegarder la Time-Line comme modèle 9 – 53
  - Sauvegarder une copie de séquence 9 – 52
  - Séquence 9 – 49
  - Visionneur final 9 – 46
  - Visionneur source 9 – 42
- Editeur de volets
  - Création d'un effet de volet de transition 10 – 58
  - Motif 10 – 57
- Éditeur de volets
  - Cercle 10 – 57
  - Clips 10 – 75
  - Rectangle 10 – 57
  - Transitions 10 – 55
- Editeur DVD
  - Lecture auto 15 – 26
  - voir aussi Création de DVD 15 – 13
- Éditeur Timewarp
  - Adapter à la surface (Régler à la longueur) 12 – 67
  - Applications particulières 12 – 69
  - Applications standard 12 – 65
  - Barres de position 12 – 57
  - Couper/Mixer Trames/Images 12 – 67
  - Définition et modification des images-clés 12 – 56
  - Déplacer un segment 12 – 57
  - Détection de mouvement 12 – 68
- Effet stroboscopique 12 – 68
- Gel d'image (Image fixe) 12 – 66
- Introduction, Exemples 12 – 58
- Inverser le sens de lecture 12 – 66
- Linéarisation/Délinéarisation de segment 12 – 56
- Localiser l'image-clé 12 – 57
- Options du rendu 12 – 67
- Ouverture et utilisation 12 – 54
- Progressif 12 – 68
- Ralenti 12 – 65
- Régler l'échelle 12 – 57
- Trainage 12 – 68
- Vue agrandie 12 – 57
- Éditeur Timewarp Effets de clip
  - Éditeur Timewarp 12 – 53
- Editeur Trim
  - Ajustement unique 9 – 79
  - Plage de prévisualisation 9 – 82
  - Prévisualisation 9 – 75
  - Scrubbing audio numérique 9 – 77
- Éditeur Trim
  - afficher seulement le résultat complet 9 – 82
  - Ajustement (Exemples) 9 – 79
  - Ajuster le clip entrant 9 – 77
  - Ajuster le clip sortant 9 – 77
  - Ajuster les deux 9 – 76
  - Ajuster les deux Ajuster les deux (Editeur Trim) 9 – 80
  - Boutons d'outils 9 – 81
  - Glissement de clip 9 – 80
  - Mode d'ajustement 9 – 76
  - Plusieurs points d'ajustement 9 – 78
  - Sauter d'un point de montage à l'autre 9 – 81
  - Sélection d'un mode d'ajustement 9 – 76
- Editeurs d'effets 10 – 11
  - voir aussi Paramètres d'effets
  - Barre d'outils 10 – 32
  - Barre de position 10 – 19
  - Courbe d'accélération 10 – 24

- Désactiver les paramètres modifiés 10 – 36
- Editeur 2D (Clips) 10 – 60
- Editeur 2D (Transitions) 10 – 45
- Éditeur d'effets de clip 10 – 11
- Editeur d'incrustation (Clips) 10 – 80
- Éditeur de couleur (Clips) 10 – 76
- Éditeur de filtres (Clips) 10 – 92
- Éditeur de volets (Clips) 10 – 75
- Éditeur de volets (Transitions) 10 – 55
- Éditeurs d'effet de transition 10 – 13
- Effets de clip 3D 10 – 61
- Fermer 10 – 36
- Fonctions et Eléments 10 – 17
- Image en prévisualisation 10 – 16
- Images-clés 10 – 20
- Marques de Zone de sécurité action/ Titrage 10 – 23
- Menu contextuel 10 – 33
- Ouvrir 10 – 14
- Paramètres et Options 10 – 30
- Transition 3D 10 – 61
- Visionneur d'effet 10 – 18
- Editeurs d'incrustation 10 – 80
- Éditeurs d'Incrustation Transparence 10 – 82
- Éditeurs d'incrustation Masque d'incrustation 10 – 82
- Éditeurs d'incrustation (Fonctions générales) Lasso 10 – 82
- Editeurs d'incrustation (Types) 10 – 81
  - Chroma Key 10 – 86
  - Incrustation sur fond vert 10 – 81
- Éditeurs d'incrustation (types)
  - Incrustation différence RVB 10 – 90
  - Incrustation en luminance 10 – 83
  - Incrustation sur fond bleu 10 – 88
- EDL 7 – 18, 7 – 21
  - Evénements contenus 7 – 18
  - Exporter 7 – 20
- Formats disponibles 7 – 20
- Importer 7 – 22
- Imprimer 7 – 21
- Numérisation par lot 7 – 22
- Sans informations audio 7 – 21
- Sauvegarder 7 – 21
- Effacer des champs de TC 6 – 9
- Effacer les champs de TC (Outil de dérushage) 6 – 42
- Effacer les Points d'entrée/sortie sur la Time-Line après insertion 9 – 8
- Effet 10 – 4, 10 – 11
  - voir aussi Editeurs d'effets
  - Appliquer aux Clips 10 – 8
  - Audio (Aperçu) 13 – 70
  - Copie des paramètres à l'aide du Glisser-déposer 10 – 34
  - Éditeurs d'effets de transition 10 – 13
  - Effets de clip 10 – 5
  - Icône (Clip de la Time-Line) 10 – 10
  - Icône (Vue d'icônes-images) 10 – 11
  - Images-clés 10 – 20
  - Où les trouve t-on ? 10 – 6
  - Prévisualisation 10 – 18, 11 – 6
  - Priorités (des couches) 10 – 5
  - Qualité de la prévisualisation 10 – 40
  - Qualité du rendu 10 – 40
  - sauvegarde d'effet créé personnellement 10 – 41
  - Structure multicouche 10 – 5
  - Superposition de clips 10 – 5
  - Supprimer 10 – 9
  - Types 10 – 6
- Effet audio
  - Niveau de sortie 13 – 73
- Effet de tourné de page 10 – 72
- Effet stroboscopique (Éditeur Timewarp) 12 – 68
- Effets
  - Effets de transition 10 – 5
  - HD 5 – 20
- Effets audio 13 – 70
- Appliquer en temps réel 13 – 72
- Echo 13 – 77
- Fondu enchaîné 13 – 56
- Maximiseur 13 – 76
- Propriétés des effets 13 – 72
- Sauvegarder les paramètres d'effets 13 – 72
- Sec 13 – 74
- Effets d'envoi 13 – 41
- Effets d'envoi (Mélangeur audio) 13 – 24
- Effets d'insert 13 – 41
- Effets d'insert (Mélangeur audio) 13 – 24
- Effets de clip 10 – 5
  - Chroma Key 10 – 86
  - Echo (Audio) 13 – 77
  - Éditeur 2D 10 – 60
  - Éditeur 3D 10 – 61
  - Editeur Correction de couleur 12 – 3
  - Éditeur de couleur 10 – 76
  - Éditeur de filtres 10 – 92
  - Éditeur de volets 10 – 75
  - Éditeur des Volets 10 – 75
  - Éditeurs 10 – 11
  - Egaliseur (Audio) 13 – 74
  - Incrustation différence RVB 10 – 90
  - Incrustation en luminance 10 – 83
  - Incrustation sur fond bleu 10 – 88
  - Incrustation sur fond vert
  - Maximiseur (Audio) 13 – 76
  - Prévisualisation 11 – 6
- Effets de clip 3D multicouches 10 – 71
- Effets de mouvement
  - voir Editeur 2 D
- Effets de transition 10 – 5, 10 – 43
  - Arrière-plan/Avant-plan 10 – 44
  - Clip sortant/entrant Effet
    - Clip sortant/entrant 10 – 43
  - Création d'un effet de mouvement de transition 10 – 50
  - Création d'un effet de volet de transition 10 – 58

- Editeur 2D 10 – 45
- Editeur 3D 10 – 61
- Editeur de volets 10 – 55
- Éditeurs 10 – 13
- Marge 9 – 39
- Motif (Editeur de volets) 10 – 57
- Permuter les sources 10 – 32
- Traînage 10 – 49
- Effets de transition 3D 10 – 71
- Effets en temps réel
  - Audio 13 – 71
  - Gestion du rendu 11 – 7
  - informations générales 11 – 4
  - optimiser la prévisualisation 11 – 8
  - Prévisualisation 11 – 5
  - quand doit-on calculer 11 – 4
  - tous les éditeurs 11 – 26
  - Visionneur du rendu 11 – 9
- Effets vidéo 10 – 4
- Egalisation  
(Éditeur de couleur 10 – 78)
- Egaliseur
  - Amplification/Atténuation 13 – 75
  - Courbe de Bell 13 – 75
  - Curseur Q 13 – 75
  - Fréquence centrale 13 – 74
  - Largeur de bande 13 – 75
  - Pente 13 – 75
- Egaliseur (Plugin VST) 13 – 82
- Egaliseur de Bell 13 – 75
- Egaliseur Effets audio
  - Egaliseur 13 – 74
- Emphase 13 – 76
- En direct
  - Enregistrement de commentaire  
(Voix-off) 13 – 65
  - Entrée (Outil de dérushing) 6 – 11
- Encoding (DVD, source to Elementary Stream) 16 – 27
- ENG Glossaire G – 7
- Enregistrer sur bande 16 – 3
  - Commande de l'enregistreur 16 – 5
- Démarrer l'enregistrement 16 – 6
- Montage Assemble 16 – 5
- Montage Insert 16 – 5
- Précoder la bande 16 – 7
- Transférer sur bande 16 – 5
- En-tête de piste
  - Piste de cache 9 – 13
  - Sous-piste 9 – 13
- En-têtes de pistes 9 – 13
  - Lecture Audio 9 – 15
  - Lecture Vidéo 9 – 14
  - Mappage des pistes source 9 – 13
  - Nom de Piste 9 – 14
  - Verrouillage synchro 9 – 14
- Entrée A/V
  - Sélection (Outil de dérushing) 6 – 17
- Envoyer A
  - Time-Line 8 – 79
  - voir aussi Fonction XSend to...
- Envoyer le clip en
  - Arrière-plan 10 – 44
  - Avant-plan 10 – 44
- Envoyer les clips capturés sur la Time-Line (Outil de dérushing) 6 – 31
- EQ (Egaliseur) Glossaire G – 7
- Equilibrage des potentiomètres (Potentiomètre audio externe) 13 – 64
- Equilibrage des teintes (Correction de couleur primaire) 12 – 35, 12 – 37
- Espace vide
  - Insérer sur la Time-Line 9 – 25
  - Supprimer sur la Time-Line 9 – 93
- Etalement des noirs (Gamma, Éditeur de couleur) 10 – 79
- Etat de disque saturé 6 – 35
- Etendre (fonction d'ajustement des clips) Fonction Etendre sur la Time-Line
  - Outil Etendre 9 – 64
- Etoile  
(Symbole sur l'icône-image) 8 – 37
- événements de séquence  
(DVD) 15 – 29
- Explosion  
(effet en temps réel) 11 – 34
- Export
  - au format OMFI 7 – 34
  - AVI 16 – 17
  - Bitmap 16 – 12
  - DVD 16 – 22
  - Fichiers de médias  
(Fusion de séquences) 16 – 18
  - Flux de programme 16 – 22
  - Flux élémentaire (m2v) 16 – 31
  - Fusion de séquences 16 – 18
  - Images seules (Graphiques) 16 – 15
  - Mini-DVD Image 16 – 36
  - MPEG-IPB 16 – 12
  - MXF 7 – 16
  - MXF MPEG IPB 7 – 16
  - QuickTime 16 – 17
  - SVCD 16 – 22
  - TARGA 16 – 12
  - TIFF 16 – 12
  - VCD 16 – 32
  - VOB 16 – 22, 16 – 34
  - WAV (48 kHz ou 44,1 kHz) 16 – 12
- Export au format OMFI 7 – 34
  - Composition 7 – 36
  - Consolider le média 7 – 37
  - Médias 7 – 37
  - Options 7 – 38
  - Ouvrir 7 – 35
- Export sur DVD 16 – 31
  - Débit Vidéo 16 – 42
  - Flux de programme 16 – 31
  - Paramètres IPB 16 – 41
  - SVCD 16 – 33
- Export TARGA 16 – 12
- Export TIFF 16 – 12
- Exportation
  - Projet ALE 7 – 5
  - Projet XML 7 – 5

## Exporter

\*.tga, \*.bmp, \*.tif  
(Images seules) 16 – 15  
EDL 7 – 20  
Export au format OMFI  
Séquences 16 – 10

## Exporter la séquence

MPEG-IPB 16 – 12

## Exporter sur DVD 16 – 22

Compiler et/ou graver 16 – 40  
Dossier destination et dossier temporaire 16 – 36  
formats pris en charge (CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD+RW, DVD-RAM, DVD+R) 16 – 39  
Graver sur CD/DVD 16 – 38  
Image DVD 16 – 35  
Réduire le débit 16 – 54  
Sélection de la source 16 – 25  
Sélection du format destination 16 – 29

## F

FAT32 8 – 121

## Fenêtre Projet

(Principes de base) 3 – 21

Fermer les Editeurs d'effets 10 – 36

Fichier IPB (Exporter sur DVD) 16 – 26

## Fichier média

Identification 8 – 103  
Recherche 8 – 42

Fichier support Glossaire G – 7

indisponible

(Symbole sur Icône-image) 8 – 37

Fichiers Crête (réseau) 7 – 28

## Fichiers graphiques

Importation 6 – 53

Fichiers index AVI (réseau) 7 – 28

## Fichier média

Voir aussi Gestion des médias

## Fichiers médias

Créer un clip 8 – 118

Désignation 8 – 104

Fichiers médias identiques 8 – 111

Fonctions diverses 8 – 118

Informations dans Propriétés de l'objet 8 – 127

Ouvrir 8 – 118

Recherche et importation 8 – 130

Repérer les médias utilisés 8 – 118

Supprimer (Onglet Médias) 8 – 118

Supprimer (Options) 8 – 132

Fichiers médias perdus 8 – 40

Fichiers support importés 8 – 8

## Filtre

voir Effets de clip 10 – 5

## Filtre coupe-bande

(Effet audio de l'égaliseur) 13 – 75

FireWire Glossaire G – 7

Flash Macromedia 7 – 11

## Flèche Insertion

(Éditeur de séquences) 9 – 45

## Flip horizontal/vertical

Arrière de l'image  
(Éditeur 3D) 10 – 73  
Image (Éditeur 3D) 10 – 67

## Flou

Chroma, Incrustation différence  
RVB 10 – 87

Editeur d'effets, Outil Bordure 10 – 48

Editeur d'effets, Outil Ombre 10 – 48

Editeurs d'effets (Général) 10 – 49

Incrustation différence RVB 10 – 91

## Flou

(de Gauss, Editeur de filtres) 10 – 95

## Flou de Gauss

(Éditeur de filtres) 10 – 95

## Flou des contours

(Transparence) 10 – 49

Flux de programme 16 – 31

## Flux élémentaire

(Export sur DVD) 16 – 31

## Flux élémentaire

(Exporter sur DVD) 16 – 26

Flux élémentaire MPEG-IPB (Exporter la séquence) 16 – 12

## Fonction XSend vers ... Export

Fonction XSend vers... 7 – 9

## Fonction XSend vers...

Emplacement 7 – 10

Emplacement (MPEG2-IPB) 7 – 11

## Fondu à l'ouverture

(Fondu à l'ouverture/fermeture avec la souris) 13 – 57

Fondu à l'ouverture/fermeture avec la souris 13 – 57

## Fondu à la fermeture

(Fondu à l'ouverture/fermeture avec la souris) 13 – 57

## Fondu enchaîné

Ajouter un fondu enchaîné  
(Automatiquement) 13 – 60

Fondu enchaîné (Audio) 13 – 56

Fondu enchaîné vidéo 10 – 5

Format d'échange de matériel  
(MXF) 7 – 16

Format des pixels (Paramètres graphiques généraux) 6 – 57

## Format média

Sélection (Outil de dérushage) 6 – 18

## Format Pixel

Export 16 – 13

Format Pixel carré 16 – 13

## Formats de fichiers

Gestion des médias 8 – 106  
Importation de clips Médias 6 – 51

Formats DVD 16 – 39

Formats graphiques \*.tga, \*.bmp, \*.tif (Séquence

Exporter sous...) 16 – 15

## Formats médias

Gestion des médias 8 – 106

Formats système 8 – 106

Contexte 8 – 106

## Forme d'onde

Affichage dans le clip audio 13 – 7  
Indicateur stéréo 13 – 7

Formes prises par le pointeur de la souris 9 – 12  
 Fréquence centrale (Egaliseur) 13 – 74  
 Fusion de séquences 16 – 18  
     Appel 16 – 20  
     Démarrer 16 – 20  
     Préparations 16 – 19  
 Fusionner  
   (Numérisation par lot) 8 – 82  
 FX Glossaire G – 7  
   voir Effets et Editeurs d'effets

## G

Gain  
     Correction de couleur 12 – 30  
     Éditeur de couleur 10 – 78  
     Réserve dynamique  
       (Maximiseur) 13 – 76  
 Gain de couleur  
   (Éditeur de couleur 10 – 78  
 Gamma  
     Correction de couleur 12 – 30  
     Éditeur de couleur 10 – 79  
 Gel (d'image) 12 – 52, Glossaire G – 7  
 Gel d'image 12 – 52  
     Éditeur Timewarp 12 – 66  
     Image fixe 12 – 52  
     Timewarp linéaire 12 – 48  
 Gel d'image (Time-Line) 9 – 70  
 Geler (Image sur la Time-Line) 9 – 70  
 Gestion des médias 8 – 101  
     "Concordance amont" 8 – 103  
     Concordance 8 – 114  
     Désignation des fichiers  
       médias 8 – 104  
     Disque principal 8 – 122  
     Droits d'accès 8 – 123  
     Enregistrer l'audio et la vidéo  
       séparément 8 – 121  
     Fichiers médias identiques 8 – 111  
     Fonctions des fichiers médias 8 – 118  
     Formats de fichiers 8 – 106

Formats de rendu 8 – 108  
 Formats médias 8 – 106  
 Formats système 8 – 106  
 Identification d'un fichier  
   média 8 – 103  
 Médias à flux continu 8 – 102  
 Métadonnées 8 – 102  
 Modification des répertoires des  
   médias 8 – 122  
 Onglet Médias 8 – 115  
 Paramètres 8 – 120  
 Présentation 8 – 101  
 Principes de base 8 – 102  
 Pseudonyme 8 – 122  
 Rafraîchir la vue 8 – 115, 8 – 119  
 Rebalayer les répertoires 8 – 119  
 Repères 8 – 116  
 Répertoires des médias 8 – 112  
 Répertoires des médias, Volumes des  
   médias 8 – 121  
 Types de médias 8 – 102  
 Vue au niveau du clip 8 – 116  
 Vue au niveau du fichier 8 – 116  
 Vue mélangée 8 – 116  
 Vues et Listes 8 – 116

Gestion multiformat dans  
 Liquid 5 – 12  
 Glissement de clip  
   (Éditeur Trim) 9 – 80  
 Glissement de clips (fonction d'ajus-  
   tement sur la Time-Line) Ajustement  
   sur la Time-Line  
     Outil Glisser 9 – 65  
 Glisser-déposer (Ajout d'objet sur la  
   Time-Line) 9 – 59  
 Go Glossaire G – 7  
 GOP Glossaire G – 7  
 GPI 9 – 36  
 Gradient  
     Clip Couleurs 6 – 62  
     Dégradé de couleur/  
       Outil Bordure 10 – 48  
 Graver sur DVD/SCVD 16 – 38

Groupé/séparé (Affectation des pistes  
 source) 9 – 25  
 Grungelizer (Plugin VST) 13 – 81  
 GUI Glossaire G – 7  
 GVG (Format EDL) 7 – 20

## H

Haute Définition 5 – 1  
     Capture HDV 5 – 18  
     capture HDV 5 – 18  
     Classes de qualité 5 – 16  
     conversion de systèmes de TC 5 – 15  
     effets 5 – 20  
     entrée 5 – 18  
     filmer en HD 5 – 5  
     gestion multiformat 5 – 12  
     importation de matériel HD 5 – 18  
     mise en œuvre dans Liquid  
       (présentation) 5 – 10  
     mixage de clips SD et HD sur la  
       Time-Line 5 – 20  
     monitoring 5 – 20  
     montage de clips HD (MPEG2) 5 – 19  
     montage HD (présentation) 5 – 6  
     normes  
       (production et transmission) 5 – 6  
     normes HDV 5 – 9  
     principes de base et  
       présentation 5 – 3  
     Sortie (présentation) 5 – 21  
     sortie DV (HDV) 5 – 21  
     sortie MPEG2 5 – 21  
     Systèmes de Time Code dans  
       Liquid 5 – 10  
     Time-Line (présentation) 5 – 19  
 HD, TVHD, voir Haute Définition 5 – 1  
 HDV  
     capture 5 – 18  
     normes 5 – 9  
     sortie 5 – 21  
 Hi 8 Glossaire G – 8

Histogramme (Editeur Correction de couleur) 12 – 24

Historique des Undo 9 – 37

Historique Undo 9 – 37

Hôte Glossaire G – 8

Hz (Hertz) Glossaire G – 8

## I

i.LINK Glossaire G – 8

Icône d'effet

Clip de la Time-Line 10 – 10

Vue d'icônes-images 10 – 11

Icône Sigma (visionneur du rendu)  
Rendu

Icône Sigma (Barre des tâches) 3 – 12

Icône-image

Création du storyboard sur le bureau 8 – 76

Lecture des icônes-images 8 – 77

mise à jour manuelle (Projet) 8 – 28

Taille 8 – 34

Tête/Queue  
(Clip de la Time-Line) 9 – 7

Visualiser 8 – 34

Icônes

pour les objets de la

Vue d'icônes-images 8 – 37

pour les objets de la

Vue de détail 8 – 36

Icônes-images

mise à jour automatique  
(Projet) 8 – 16

mise à jour automatique  
(Time-Line) 9 – 7

Mise à jour aux nouveaux points de montage 9 – 58

Saisie d'icônes-images 8 – 34

icônes-images

définition (DVD) 15 – 19

définition d'icônes-images animées  
(DVD) 15 – 20

Icônes-images de saisie 8 – 34

Icônes-images en Tête/Queue

Mettre à jour 9 – 7

Icônes-images Tête/Queue

Afficher/Masquer 9 – 17

IEEE 1394 Glossaire G – 8

Image Glossaire G – 8

Centrer

(Editeurs d'effets, Position) 10 – 46

Image bidirectionnelle Glossaire G – 8

Image de référence Glossaire G – 8

Image DVD (comme source dans  
l'export sur DVD) 16 – 26

Image DVD (Exporter sur DVD) 16 – 35

Image fixe

Éditeur Timewarp 12 – 66

Timewarp linéaire 12 – 48

Image fixe (Gel d'image) 12 – 52

Image fixe (Time-Line) 9 – 70

Image Index

Afficher (Propriétés de l'objet) 8 – 73

Sur le clip de la Time-Line 9 – 17

Image index

Définir une image Index (Outil de dérushage) 6 – 16

Image prédictive Glossaire G – 8

Images fixes

Export d'images seules 16 – 12

Images seules (Images)

Export 16 – 15

Images-clés 10 – 20

voir aussi Images-clés audio

Barre d'outils 10 – 23

Commentaires 10 – 22

Copie des réglages 10 – 36

Copier/Collier/Supprimer 10 – 21

Courbe d'accélération 10 – 24

Définir 10 – 21

Déplacement 10 – 22

Exemple 10 – 24

Interpolation 10 – 20

Images-clés audio 13 – 26

Barre d'outils 13 – 29

Définir 13 – 26

Déplacer 13 – 28

Déplacer des sections entre les images-clés 13 – 28

Info-bulle 13 – 28

Rubberbanding avec images-clés 13 – 26

Sauter

d'image-clé à image-clé 13 – 29

Supprimer plusieurs

Images-clés 13 – 29

Supprimer une seule

image-clé 13 – 28

Undo/Redo 13 – 30

Imbrication de séquences 9 – 117

Impaires/Paires (lignes TV) 8 – 128

Importation

Animations 6 – 56

Clips Médias (Images, Animations, etc.) 6 – 53

Copie/Déplacement/Lien 6 – 55

Formats de fichiers possibles 6 – 51

Images au format 16/9 6 – 53

Paramètres généraux Importation d'images 6 – 56

Photo CD 6 – 58

Projet ALE 7 – 4

Projet XML 7 – 4

Sources et Destinations 6 – 50

Importation AVI de

Adobe Premiere 6 – 51

Importation d'images

(Paramètres généraux) 6 – 56

Importation/Exportation ALE/XML de projets 7 – 3

Importation/Exportation XML/ALE de projets 7 – 3

Importer 6 – 50

Avid MediaLog 7 – 23

EDL 7 – 22

Métadonnées Trust Media 6 – 56

Impression (Création de DVD) 16 – 12

- Imprimer les EDL 7 – 21
  - Inactif (Visionneur du rendu) 10 – 38
  - Inclut des fichiers identiques (changer de répertoire) 8 – 90
  - Incrustateur en chrominance YUV (effet en temps réel) 11 – 35
  - Incrustation Glossaire G – 8
  - Incrustation d'images multiforme (effet en temps réel) 11 – 32
  - Incrustation différence RVB 10 – 90
    - Flou 10 – 87, 10 – 91
    - Prélever une couleur 10 – 91
    - Similitude 10 – 91
  - Incrustation différentielle RVB 10 – 90
  - Incrustation du signal (Clip/Visionneur source) 8 – 62
  - Incrustation électronique (Inlay) Glossaire G – 8
  - Incrustation en chrominance (chroma key) Glossaire G – 9
  - Incrustation en luminance
    - Avant-plan 10 – 84
    - Coupure 10 – 84
    - Création d'une incrustation en luminance 10 – 84
    - Modes graphiques 10 – 85
    - Seuil 10 – 83
    - Transparence d'incrustation 10 – 84
  - Incrustation en luminance (Luma Key) 10 – 83
  - Incrustation en luminance (luma key) Glossaire G – 9
  - Incrustation sur fond bleu 10 – 88
    - Coupure de luminance 10 – 89
    - Seuil 10 – 89
    - seuil de luminance 10 – 89
    - Suppression des parasites RVB 10 – 90
    - Suppression des parasites YUV 10 – 89
    - Transition 10 – 89
  - Incrustation sur fond vert
    - voir Incrustation sur fond bleu
  - Indicateur d'amplitude de crête (Outil Audio) 13 – 16
  - Indicateur d'erreur 3 – 11
  - Indicateur de capacité (Export sur DVD) 16 – 27
  - Indicateur de forme d'onde stéréo 13 – 7
  - Info de clip (Time-Line) 9 – 67
  - Informations textuelles sur les clips (Time-Line) 9 – 18
  - Ingestion de fichiers 6 – 45
  - Insérer
    - Clip (A l'aide du Glisser-déposer) 9 – 59
    - Clip sur la Time-Line (Envoyer A...) 9 – 59
    - Espace vide sur la Time-Line 9 – 25
    - Noir (Vidéo) sur la Time-Line 9 – 25
    - Utilisation du mode Assemble 9 – 28
    - Utilisation du mode Insert 9 – 29
  - Insert (effet en temps réel) 11 – 40
  - InterCom (messagerie pour les membres d'un groupe de travail)
    - Projet
      - InterCom 7 – 31
  - interférence (mise en évidence DVD) 15 – 37
  - interférence entre mises en évidence (DVD) 15 – 37
  - Interpolation (Images-clés) 10 – 20
  - Intra-image Glossaire G – 8
  - Inverser
    - Objets sélectionnés 8 – 38
  - Inverser le sens de lecture
    - Éditeur Timewarp 12 – 66
  - Inversion
    - Éditeur de Filtres 10 – 93
    - Éditeur de filtres 10 – 93
  - ips
    - images par seconde, voir Vitesse d'image 16 – 13
  - ips (images par seconde) 3 – 11
  - Isolement de couleurs (correction de couleur sélective) 12 – 41
  - ITU Glossaire G – 9
  - ITU-R 601 Glossaire G – 9
- ## J
- Jeux de propriétés 17 – 4, 17 – 8
    - Créer 17 – 6
  - Jog/Shuttle Glossaire G – 9
  - JPEG Glossaire G – 9
- ## K
- Karaoké (Plugin VST) 13 – 81
- ## L
- labels (numériques DVD) 15 – 43
  - Largeur de bande (Egaliseur) 13 – 75
  - Lasso
    - Éditeur d'incrustation 10 – 82
    - Sélectionner des objets 9 – 60
  - Lecture Active/Inactive (Audio sur la Time-Line) 13 – 12
  - Lecture auto (Création de DVD) 15 – 26
  - Lecture Avid Media Log 7 – 23
  - Lecture en mode recherche 8 – 63
  - Lecture en recherche rapide (JKL) 9 – 32
  - Lecture inverse
    - Time-Line (Lecture en mode recherche) 8 – 63
  - Legalizer (Editeur Correction de couleur) 12 – 26
  - Les sorties 16 – 2
    - Amorce 16 – 8
    - Enregistrer sur bande 16 – 3
    - Exporter la séquence sous... 16 – 10
    - Fonction XSend vers... 7 – 9
    - Fusion de séquences 16 – 18
    - Précoder la bande 16 – 7
    - Précoder la séquence 16 – 8
    - voir aussi Les Sorties

voir aussi Entrées/Sorties  
 Liaison (d'objets) 9 – 85  
 Liaison  
 (Teinte et Saturation) 12 – 31, 9 – 86  
 Liaison d'éléments 9 – 85  
 Ajouter un élément 9 – 86  
 Délier les éléments 9 – 85  
 Lier les éléments 9 – 85  
 Lier verticalement 9 – 85  
 Sélection automatique  
 (Activer/Désactiver) 9 – 85  
 Lien automatique (DVD) 15 – 28  
 liens (DVD) 15 – 8  
 Lignes de Panoramique/Balance  
 Afficher 13 – 7  
 Lignes de volume  
 Afficher 13 – 6  
 Modifier (Rubberbanding) 13 – 26  
 Lignes Pan/Balance  
 Modifier (Rubberbanding) 13 – 26  
 Limitation d'amplitude de signal  
 (clipping) Glossaire G – 9  
 Limiter les transitions déplacées aux  
 marges disponibles 9 – 8  
 Linéarisation/Délinéarisation de seg-  
 ment (Éditeur Timewarp) 12 – 56  
 Liste  
 des noms de clips  
 (Visionneur source) 9 – 43  
 Présentation d'objets sous forme de  
 Liste Vue de détail 8 – 30  
 Séquences (Visionneur final) 9 – 47  
 Liste de dérushage 7 – 6  
 liste de liens (Editeur DVD) 15 – 14  
 Liste des décisions de montage (EDL)  
 Glossaire G – 10  
 Liste des séquences 9 – 47  
 Listes déroulantes  
 (listes et menus) 3 – 7  
 Losange irisé  
 (effet en temps réel) 11 – 40  
 Loupe (Effet en temps réel) 11 – 32

Loupe (Magnify) 11 – 32  
 LTC Glossaire G – 10  
 Luminance  
 Prélèvement de couleur 6 – 62  
 Luminosité  
 Effets de clip 10 – 77  
 Gamma 12 – 30  
 Luminosité (L)  
 Éditeur de couleur 10 – 77

## M

m2v (Flux élémentaire) 16 – 31  
 Magnétisme (Mode Aimant pour  
 aligner des objets) 9 – 62  
 Mappage  
 voir Mappage des pistes source 9 – 25  
 Mappage de pistes source  
 Mappage activé/désactivé 9 – 25  
 Mappage des pistes source 9 – 25  
 Clips stéréo séparés 9 – 25  
 Insérer des clips groupés/  
 dissociés 9 – 25  
 Labels de pistes 9 – 26  
 Menu 9 – 25  
 Pistes individuelles 9 – 27  
 Mappage des sorties 13 – 31  
 Bus Classic 13 – 33  
 Bus stéréo 13 – 33  
 Bus Surround 5.1 13 – 33  
 Pourquoi des bus ? 13 – 31  
 Présentation (tableau) 13 – 35  
 Routage Fusion/Exportation 13 – 35  
 sorties physiques 13 – 34  
 Type de bus 13 – 33  
 Mappages activés (Time-Line) 9 – 25  
 Marge (avec Transitions) 9 – 39  
 Marge de sécurité  
 Condense 8 – 93  
 Consolidate 8 – 89  
 Export au format OMF 7 – 37  
 Numérisation par lot 8 – 82

Marge supérieure 13 – 16  
 Marquer et Sélectionner le clip sous la  
 règle de lecture 9 – 60  
 Marquer le clip sous la règle de  
 lecture 9 – 60  
 Marquer le(s) clip(s) sous la la règle  
 de lecture 9 – 60  
 Marquer les clips utilisés dans la sé-  
 quence courante  
 (Propriétés de l'objet) 8 – 16  
 Marques de Zone de sécurité action/  
 Titrage 10 – 23  
 Marqueur  
 Afficher les commentaires 8 – 60  
 Attacher des commentaires 8 – 60  
 Marqueur rouge  
 (Signalant un saut de TC) 6 – 35  
 Marqueurs  
 Liste des marqueurs 8 – 61  
 Pose et suppression 8 – 59  
 Supprimer le marqueur de  
 saut de TC 6 – 35  
 Marqueurs de la Time-Line  
 voir Marqueurs 9 – 35  
 marqueurs de saut (DVD) 15 – 18  
 Marqueurs repères 9 – 36  
 Masque  
 (Éditeurs d'incrustation) 10 – 82  
 Afficher 10 – 82  
 Flou 10 – 82  
 Inversion 10 – 82  
 Lasso 10 – 82  
 Transparence 10 – 82  
 Master (Enregistrer dans l'Outil de  
 dérushage) 6 – 30  
 Matrice (Routage audio) 13 – 40  
 Matrix Surround 13 – 54, 16 – 37  
 Maximiseur Glossaire G – 10  
 Maximiseur (Audio Effet audio)  
 Emphase 13 – 76  
 Maximiseur (Effet Audio) 13 – 76



- Maximiseur (Effet audio)
  - Audio normalisé 13 – 76
  - Crêtes du signal 13 – 76
  - Niveau sonore 13 – 76
  - Réserve dynamique de gain 13 – 76
- Médias (Export au format OMFI) 7 – 37
- Médias
  - (Onglet de la fenêtre Projet) 8 – 115
- Médias à flux continu 8 – 102
  - Emplacement de stockage 8 – 113
- Médias fixes 8 – 102
  - Emplacement de stockage 8 – 113
- Mélange avec l'original
  - (Éditeur de filtres) 10 – 93
- Mélangeur audio
  - Affectation de pistes et de potentiomètres 13 – 21
  - Blanc sonore 13 – 25
  - Bus de sortie logique
    - (Type de bus) 13 – 24
  - Effets d'insert et
    - Effets d'envoi 13 – 24
  - Panoramique de clip 13 – 23
  - Panoramique, Balance, Surround Panner 13 – 24
  - Potentiomètre de Bus d'envoi 13 – 26
  - Potentiomètre de clip 13 – 23
  - Solo 13 – 25
  - Type de piste 13 – 22
  - Volume d'entrée (Piste) 13 – 23
  - Volume de sortie (Piste) 13 – 24
- Mélangeur audio Editeur Audio
  - Mélangeur 13 – 19, 9 – 38
- Menu contextuel
  - Clip de la Time-Line 9 – 66
  - Éditeurs d'effets 10 – 33
  - Objet sur le bureau 8 – 78
  - Pistes 9 – 9
  - Principes de base 3 – 4
  - Time-Line 9 – 7
- Menu contextuel Projet (Objet) 8 – 28
- menu de niveau supérieur
  - (DVD) 15 – 8
- Menu de transition (DVD) 15 – 26
- Menu de transition de DVD 15 – 26
- menu principal (DVD) 15 – 8
- menus (Création de DVD) 15 – 8
- menus (DVD)
  - création 15 – 45
- Menus (Menus contextuels) 3 – 4
- Menus DVD
  - conception avec Photoshop 15 – 55
  - création 15 – 45
  - modèles
    - importation 15 – 46
    - modification 15 – 46
    - modèles vierges 15 – 45
- menus en mouvement (arrière-plan de menu DVD animé) 15 – 25
- menus vierges (DVD) 15 – 45
- Métadonnées 6 – 54, 8 – 102
- Métadonnées Trust Media 6 – 56
- MHz Glossaire G – 10
- MIDI Glossaire G – 10
- Midi (Potentiomètre audio externe) 13 – 63
- Mini DVD Image 16 – 36
- miniatures (boutons DVD) 15 – 52
- Mise à jour automatique des icônes-images (Time-Line) 9 – 7
- Mise à jour automatique des icônes-images du projet 8 – 16
- Mise en évidence
  - Arrière de l'image 10 – 74
  - Dégradé 10 – 74
  - Sens 10 – 74
- Mises en évidence (Correction de couleur primaire) 12 – 30
- Mixage
  - Conteneur 9 – 117
  - Export au format OMFI 7 – 36
  - Fusion de séquences 16 – 18
- Mixage (Echo) 13 – 77
- Mixage Vidéo (OMFI) 7 – 36
- Mixer
  - Trames/Images
    - (Réglage de vitesse) 16 – 13
- MJPEG Glossaire G – 10
- Mo Glossaire G – 10
- Mode
  - Changement
    - (Scrubbing/Édition) 9 – 31
- Mode Aimant
  - (Alignement d'objets) 9 – 62
- Mode audio 13 – 59
- Mode Édition 9 – 58
  - Changement
    - (Scrubbing/Édition) 9 – 31
  - Mode Scrubbing 9 – 31
  - Passer temporairement en mode Scrubbing 9 – 58
- Mode indéterminé
  - (Outil de dérushage) 6 – 40
- Mode Insert
  - (Mode de montage) 9 – 29
- Mode Plein écran (Éditeur d'effets)
  - Éditeurs d'effets
    - Mode Plein écran 10 – 16
- Mode scrubbing 9 – 31
- Mode Transfert
  - Avant-plan/arrière-plan
    - (Éditeurs d'effets) 10 – 44
- Modèle 8 – 5
  - Sauvegarder (Projet) 8 – 5
  - Supprimer (Projet) 8 – 5
  - Time-Line (Modèle par défaut) 9 – 53
  - Time-Line (Sauvegarder) 9 – 53
- Modèle de couleur HLS
  - Prélèvement de couleur 6 – 62
- Modèle de couleur RVB
  - Correction de couleur 12 – 9
  - Outil de dérushage 6 – 25
  - Prélèvement de couleur 6 – 62
- Modèle de couleur RVB (Correction de couleur Visionneur de clips) 8 – 68
- Modèles 17 – 4

## modèles

- importation (menus DVD) 15 – 46

- modification (Menus DVD) 15 – 46

## modèles de menus (DVD) 15 – 40

## Modes de montage 9 – 28

- Mode Assemble 9 – 28

- Mode Insert 9 – 29

## Modification globale de l'audio (Réglage l'audio) 13 – 58

## Modifier l'audio 9 – 72

## Moniteur Audio 13 – 17

## Moniteur pleine taille 9 – 122

## Monitoring

- Fonction Solo dans l'Éditeur Audio 13 – 25

- Moniteur audio 13 – 17

## Mono/Stéréo 13 – 9

- voir Stéréo/Mono 13 – 59

## Montage

- Direct sur la Time-Line 9 – 57

- Exemples et illustrations 9 – 88

- Montage trois points 9 – 55

- Utilisation de l'Éditeur de séquences 9 – 41

## Montage Assemble

(Enregistrer sur bande) 16 – 5

## Montage audio

- plus de 8/16 pistes sources 13 – 14

## Montage définitif (Conformation)

(Online Editing) Glossaire G – 10

## Montage Insert

(Enregistrer sur bande) 16 – 5

## Montage linéaire

(Linear Editing) Glossaire G – 11

## Montage maquette (prémontage) (Offline Editing) Glossaire G – 11

## Montage Multicaméra

- Capture dans l'Outil de dérushage 9 – 135

- Commande Synchro Multicam 9 – 129

- Détermination des points de synchronisation 9 – 128

- Montage de clips Multicam sur la Time-Line 9 – 133

- Synchronisation avec le Décalage du TC 9 – 137

- Synchronisation de clips multiples 9 – 129

- Visionneur source 9 – 131

## Montage multicaméra 9 – 127

- Présentation 9 – 127

## Montage natif Glossaire G – 11

## Montage non linéaire (virtuel) (Non-Linear Editing) Glossaire G – 11

## Montage trois points 9 – 55

## Mosaïque (Éditeur de filtres) 10 – 93

## Mot de passe (Ouverture de session) 4 – 7

## MP2 Audio 16 – 31

## MPEG Glossaire G – 10

## MPEG-1 (CD Vidéo) 16 – 32

## MPEG-1 Couche 2 Audio 16 – 31

## MPEG-2 Glossaire G – 10

## MPEG-IMX (Outil de dérushage) 6 – 10

## Multicouche 7 – 21

## Multicouche EDL 7 – 21

## Multimédia Glossaire G – 11

# N

## Navigateur du projet 8 – 14

## Navigation (Time-Line) 9 – 31

- Commande de zoom et barres de défilement 9 – 31

- Mode Scrubbing 9 – 31

- Navigation à l'aide de la Clavier 9 – 32

- Scrubbing (Vidéo) 9 – 32

- Utilisation des boutons d'outils 9 – 33

## Navigation à l'aide de la souris (Time-Line)

- Navigation à l'aide de la souris 9 – 31

## Niveau auxiliaire (Audio) 13 – 16

## Niveau de lecture (audio) 6 – 29

## Niveau de référence du noir (Correction de couleur primaire) Noir (Correction de couleur primaire) 12 – 30

## Niveau NDQ Glossaire G – 11

## Niveau sonore (Maximiseur) 13 – 76

## Niveau trop élevé 6 – 29

## Niveaux de Sortie

(Outil Audio) 13 – 15

## Noir (Insérer sur la Time-Line) 9 – 25

## Noir codé (Black Burst) Glossaire G – 11

## Noir et Blanc (effet en temps réel) 11 – 37

## Noir, Gamma, Gain

- Correction de couleur Visionneur de clips 8 – 65

- Outil de dérushage 6 – 25

## Noir-Gamma-Gain

- Contraste 12 – 31

## Normale (mises en évidence de bouton DVD) 15 – 32

## NTFS 8 – 121

## NTSC

- Format des pixels 8 – 129

## NTSC (Standard) Glossaire G – 11

## Numérique Glossaire G – 12

## Numérisation 6 – 40

- Annuler 6 – 42

- Clips individuels 6 – 42

- Création de sous-clips 6 – 41

- Définition 6 – 4

- Lecteurs destination 6 – 20

- Mode indéterminé 6 – 40

- Numérisation en contrôle intégral 6 – 40

- Numérisation par lot 8 – 80

- Options 6 – 32

## Numérisation en contrôle intégral 6 – 40

## Numérisation par lot 8 – 80, Glossaire G – 12

- Appel 8 – 80

Clip(s) de la Time-Line 9 – 69  
 Défauts/Liste de contrôle 8 – 85  
 Démarrer 8 – 85  
 EDL 7 – 22  
 Fonctions 8 – 81  
 Fusionner les clips se chevauchant 8 – 82  
 Fusionner les intervalles sous (Clips) 8 – 82  
 Marge de sécurité 8 – 82  
 Numériser une séquence 8 – 80  
 Options 6 – 32  
 Ralenti des clips 8 – 87  
 Sélection d'un format média 6 – 18  
 Numéro de scène et de prise (Propriétés du projet) 8 – 16  
 Numéros de bande à incrément automatique 6 – 12  
 Numéros de parties 9 – 10  
 Numérotation des clips (Automatique/Manuelle) 6 – 22

## 0

### Objet

Ajouter sur la Time-Line 9 – 59  
 Ajustement (Time-Line)  
 Chercher dans la sélection 8 – 78  
 Copie vers un autre projet 6 – 59  
 Couper/Copier/Coller 8 – 28  
 Création d'un storyboard 8 – 76  
 Déplacer horizontalement sur la Time-Line 9 – 62  
 Déplacer verticalement sur la Time-Line 9 – 62  
 Déplacer/Copier la plage 9 – 63  
 Icônes de la Vue de détail 8 – 36  
 Insérer sur la Time-Line (Envoyer A...) 9 – 59  
 Inverser la sélection 8 – 38  
 Lecture des icônes-images 8 – 77  
 Lier des objets 9 – 85  
 Menu contextuel (Projet) 8 – 28  
 Menu contextuel (Time-Line) 9 – 66

Modifier les propriétés (plusieurs) 8 – 73  
 Objets sélectionnés en cascade 8 – 78  
 Positionnement (Time-Line) 9 – 61  
 Principes de base 8 – 26  
 Propriétés (Général) 8 – 69  
 Renommer/Numéroter (Projet/Time-Line) 8 – 29  
 Sélectionner 9 – 59  
 Sélectionner Tous 8 – 38  
 Supprimer 8 – 132  
 Supprimer (Time-Line) 9 – 65  
 Trier les objets 8 – 38  
 Visionner l'objet (Visionneur de clips) 8 – 52  
 Objet Vidéo (VOB) 16 – 34  
 Objets  
 Création (Aperçu) 6 – 61  
 Icônes (Vue d'icônes-images) 8 – 37  
 Icônes (Vue de détail) 8 – 36  
 Importation (Aperçu) 6 – 50  
 Personnaliser les propriétés 8 – 71  
 Recherche 8 – 42  
 Objets en cascade sur le bureau 8 – 78  
 Octet (byte) Glossaire G – 12  
 Off-Line(Dérushage) 6 – 39  
 OK/Non OK  
 Propriétés de l'objet 8 – 73  
 Ombre portée 10 – 48  
 Onde d'eau (effet en temps réel) 11 – 33  
 Onglet 10 – 7  
 Onglet Média 6 – 30  
 Onglet Médias 8 – 115  
 Onglets (Principes de base) 3 – 7  
 Open Media Framework Interchange  
 voir Export au format OMFI  
 Optimiser la prévisualisation temps réel 11 – 8  
 Ordre (Rendu des effets) 10 – 9  
 Organisation en couches Glossaire G – 12

Outil Audio 13 – 15  
 dB maxi 13 – 15  
 Echelle numérique 13 – 16  
 Niveaux de Sortie 13 – 15  
 Ouvrir Outil Audio 13 – 15  
 Potentiomètre 13 – 15  
 Réserve dynamique 13 – 16  
 Seuils de surcharge 13 – 15  
 Valeurs crêtes du signal 13 – 15  
 Verrou des potentiomètres 13 – 15  
 Verrouillage 13 – 16  
 Outil de Dérushage  
 Bouton Annuler 6 – 42  
 Outil de dérushage 6 – 7  
 (Re-)numérisation de clips individuels 6 – 42  
 Aller à une position de TC spécifique 6 – 9  
 Boutons Edition (Point d'entrée/sortie, etc.) 6 – 15  
 Capture rapide 6 – 33  
 Champs TC, Champ d'Etat 6 – 8  
 Commandes Lecteur (A distance) 6 – 14  
 Correction de couleur primaire 6 – 23  
 Création de sous-clips 6 – 41  
 Décalage du Time Code 6 – 13  
 Définition Stéréo/Mono 6 – 18  
 Désignation/Numérotation des clips 6 – 22  
 Disque saturé 6 – 35  
 Effacer les champs de TC 6 – 42  
 Envoyer sur la Time-Line (Clips) 6 – 31  
 Image index 6 – 16  
 Lecture en recherche rapide 6 – 15  
 Master (Enregistrer) 6 – 30  
 Multicam 9 – 135  
 Onglet Média 6 – 30  
 Options (Aperçu) 6 – 32  
 Présélections textuelles de clips 6 – 36  
 Sélection d'un format média 6 – 18

Sélection de la source de lecture 6 – 10

Sélection de lecteurs destination pour la numérisation 6 – 20

Sélection de pistes source 6 – 17

Sélection des entrées A/V 6 – 17

Sélection/Création d'un chutier 6 – 12

Sélection/Création de bande 6 – 12

Sélectionner la sortie audio 6 – 21

Sélectionner Moniteur Audio 6 – 21

Transfert MPEG-IMX  
IMX (Outil de dérushage) 6 – 10

Outil de position  
(Editeurs d'effets) 10 – 46

Outil de Recadrage  
(Editeurs d'effets) 10 – 49

Outil de recherche  
Attributs de recherche 8 – 43  
Barre de commande 8 – 50  
Chaîne de recherche 8 – 46  
Résultats de la recherche 8 – 48  
Sélectionner les types de médias 8 – 47

Outil Miroir (Editeurs d'effets) 10 – 49

Outil Ombre (Editeur d'effets) 10 – 48

Outil Recherche 8 – 42

Outil Taille (Editeur d'effets) 10 – 46

Outils 17 – 11

Outils DV (Importation AVI) 6 – 51

Outils, Boutons d'outils et barres d'outils (Principes de base) 3 – 5

Ouverture de session  
Utilisateur existant 4 – 3

Ouvrir une session  
Nom utilisateur 4 – 3

Overscan  
Visionneur de clips  
(Visionneur source) 8 – 58

## P

Page bouclée  
(effet en temps réel) 11 – 33

Page pelée  
(effet en temps réel) 11 – 33

pages  
ajout/suppression (DVD) 15 – 23

PAL Glossaire G – 12  
Format des pixels 8 – 129

PALplus Glossaire G – 12

Panoramique de clip (Mélangeur audio) 13 – 23

Panoramique et Balance  
Afficher Panoramique/Balance  
(Time-Line) 13 – 7

Paramètres audio 13 – 68

Paramètres d'effets  
Arêtes 10 – 48  
Bordure intérieure/extérieure 10 – 47  
Centrer l'image 10 – 46  
Copie des paramètres à l'aide du Glisser-déposer 10 – 34  
Décalage 10 – 48  
Décalage (Traînage) 10 – 49  
Dégradé de couleur 10 – 48  
Flou 10 – 48  
Miroir 10 – 49  
Ombre 10 – 48  
Position 10 – 46  
Rapport d'aspect 10 – 46  
Recadrage 10 – 49  
Révolutions (Rotation) 10 – 47  
Rotation 10 – 47  
Sens anti-horaire 10 – 47  
Taille 10 – 46  
Traînage 10 – 49  
Transparence 10 – 49  
Transparence (Traînage) 10 – 49

Paramètres et Options  
Editeurs d'effets 10 – 30

Paramètres IPB 16 – 41  
Détecter changement de scène  
Détecter changement de scène  
(Paramètres IPB) 16 – 47  
Taille du GOP 16 – 44  
Télécinéma inversé 16 – 48

Paramètres réseau (Vortex) 17 – 22

Paramètres utilisateur (Ouverture de session) 4 – 6

Partie (Farbkennung) 9 – 10

Partie (indication de segments non calculés) 9 – 10

Partie  
(les couleurs identifient les passages non calculés) 10 – 8, 10 – 38

Pente (Egaliseur) 13 – 75

Permuter les sources  
(Effets de transition) 10 – 32

Personnalisation  
Jeux de propriétés 17 – 4  
Modèles 17 – 4  
Profil utilisateur 17 – 3  
Raccourcis clavier et modificateurs 17 – 16

Personnalisation des barres d'outils 17 – 9

Personnaliser  
Jeux de propriétés 17 – 8  
Propriétés de l'objet 8 – 71

Perte de synchro 6 – 34

Perte par génération Glossaire G – 12

Photo CD  
(Importation de clips Médias) 6 – 58

Pinnacle Impression 16 – 12

Pipette  
Editeur Chroma Key 10 – 86  
Utilisation de la sélection des couleurs 6 – 62

Piste de cache  
Composition de l'effet 9 – 113

- Pistes 9 – 9
  - Active pour le montage 9 – 20
  - Affecter (Audio) 13 – 9
  - Affichage de clip 9 – 17
  - Ajouter Piste de Cache 9 – 21
  - Blanc sonore (Lecture audio Inactive) 13 – 12
  - Configurer 9 – 16
  - Dupliquer 9 – 21
  - En-têtes 9 – 13
  - Hauteur 9 – 19
  - Lecture vidéo/audio 9 – 14
  - Mappage des pistes source 9 – 25
  - Mappages activés/désactivés 9 – 26
  - Menu contextuel 9 – 9
  - Numéros des parties 9 – 10
  - Priorité des pistes 9 – 24
  - Protégées 9 – 20
  - Sélection des objets 9 – 59
  - Supprimer 9 – 21
  - Vidéo et audio groupés 9 – 26
- Pistes de la Time-Line 9 – 9
- Pistes source 13 – 9
  - Affecter aux pistes de la Time-Line 9 – 25
  - Sélection (Outil de dérushage) 6 – 17
- Pistes sources
  - Plus de 8/16 pistes sources 13 – 14
- Pixel Glossaire G – 12
- Pixels (CCIR et carrés) 9 – 124
- Pixels CCIR et Pixels carrés 9 – 124
- Plage de luminance (Editeur Chroma Key) 10 – 87
- PlugIns (Audio, VST) 13 – 78
- PlugIns VST 13 – 78
- Point d'entrée/Point de sortie
  - Déplacer 9 – 44
  - Poser 9 – 44
  - sont inclusifs 9 – 44
- Pointeur de la souris
  - Modes et formes différents 9 – 12
- Points d'entrée/sortie
  - Priorité 9 – 44
- Portes de grange (effet en temps réel) 11 – 39
- Position 10 – 63
- Position X, Y, Z (caméra) 10 – 69
- Position Z 10 – 71
- Postérisation (Éditeur de filtres) 10 – 94
- Postérisation (effet en temps réel) 11 – 37
- Post-roll
  - Paramètres Audio (Voix-off, Automatisation de Mixage) 13 – 68
- Potentiomètre
  - Equilibrage des potentiomètres (Potentiomètre audio externe) 13 – 64
  - Outil Audio 13 – 15
  - Verrou 13 – 15
- Potentiomètre audio (externe) 13 – 63
- Potentiomètre audio externe 13 – 63
- Potentiomètre de Bus d'envoi (mélangeur audio) 13 – 26
- Potentiomètre de clip (Mélangeur audio) 13 – 23
- Potentiomètres
  - Editeur Audio 13 – 23
- Poubelle (Correction de couleur sélective) 12 – 43
- Pousser (effet en temps réel) 11 – 40
- Précodage (Pre-coding) Glossaire G – 13
- Précoder la bande 16 – 7
  - Amorce 16 – 8
  - Précoder la séquence 16 – 8
  - Time Code de départ 16 – 9
- Prélèvement de couleur 6 – 62
  - Modèle de couleur HLS 6 – 62
  - Modèle de couleur RVB 6 – 62
  - Pipette 6 – 62
  - Sélection de couleur(s) 6 – 62
- Préréglage (Réglage de l'enregistreur pendant le précodage) 16 – 8
- Pre-roll
  - Automatisation du mixage audio active 13 – 62
  - Voix-off 13 – 66
- Préröll (Pre-roll) Glossaire G – 13
- Présélections textuelles de clips 6 – 36
- Prévisualisation
  - Clips dans le Chutier 8 – 29
  - Editeur Trim 9 – 75
  - Éditeur Trim 9 – 75, 9 – 82
  - Effet 10 – 18
  - Image en prévisualisation (Éditeurs d'effets) 10 – 16
  - Qualité (rendu) Rendu
    - Qualité (Prévisualisation) 10 – 40
- Prévisualisation (DVD) Prévisualisation de DVD 15 – 42
- Prévisualisation (effets) 11 – 5
- Prévisualisation des effets 11 – 5, 11 – 6
- Prévisualiser les effets en temps réel (optimisation) 11 – 8
- Priorité
  - Arrière-plan/Avant-plan (Effets de transition) 10 – 44
  - des pistes de la Time-Line 9 – 24
  - Effets de clip (Time-Line) 10 – 5
  - Point d'entrée/Point de sortie (Montage trois points) 9 – 55
  - Points d'entrée/sortie 9 – 44
  - Rendu des effets 8 – 74
  - Structure multicouche 10 – 5
- Problème de VOB (DVD) 15 – 30
- Profil utilisateur 17 – 3
  - Sauvegarder 17 – 5
- Projet 8 – 4
  - Barre d'outils 8 – 29
  - Création d'un storyboard (Bureau) 8 – 76

Créer un chutier

Créer un Dossier de chutier

deux projets simultanément 8 – 4

Diagnostiquer le projet 8 – 17

Dossier de chutier Projet

Chutiers 8 – 8

Fenêtre(redimensionner, déplacer, etc.) 8 – 8

Importation d'objets (voir Importation)

Lecture des icônes-images 8 – 77

Navigateur du projet 8 – 14

Niveaux multiples de dossier 8 – 9

Objets dans le projet  
(Présentation) 8 – 30

Objets, Raccourcis, Copies et Fichiers support 8 – 26

Ouverture simultanée de plusieurs chutiers 8 – 12

Ouvrir/Créer un projet Ouvrir/Créer (projet) 8 – 4

Propriétés 8 – 16

Recherche rapide 8 – 41

Répertoires des médias 8 – 112

Sauvegarder comme modèle 8 – 5

Sauvegarder le projet 8 – 6

Structure (Présentation) 8 – 7

Supprimer 8 – 6

Supprimer le chutier 8 – 13

Supprimer le dossier de chutier 8 – 13

Supprimer le modèle 8 – 5

Supprimer les fichiers de rendu 3 – 20

Trier les objets 8 – 38

Vérifier les médias importés 8 – 40

Vider 3 – 20, 8 – 6, 8 – 137

Vue d'icônes-images 8 – 34

Vue de détail (Liste) 8 – 30

Zone de l'arborescence 8 – 7

Projet Parent

(Propriétés de l'objet) 8 – 73

Projets

Projets partagés sur le réseau 7 – 30

Projets partagés 7 – 30

Propriétés

Attributs 8 – 73

Effets (Clip Audio) 13 – 72

Effets (Clip Vidéo) 8 – 74

Objet (Général) 8 – 69

Objet (modifier plusieurs clips simultanément) 8 – 73

Projet 8 – 16

Time-Line 9 – 7

Propriétés de la Time-Line 9 – 7

Propriétés des effets  
(Menu abrégé Objet) 8 – 74

Protection des pistes 9 – 20

Proxy (réseau) 7 – 33

PSD (menus DVD Photoshop) 15 – 55

Pseudo 16:9 5 – 14

Pseudonyme

(Gestion des médias) 8 – 122

Pseudo-Stéreo 13 – 11

## Q

QSDI Glossaire G – 13

Qualité  
(Incrustation, affichage) 9 – 124

Qualité de l'incrustation 9 – 124

Quicktime Glossaire G – 13

QuickTime  
(Exporter la séquence) 16 – 12

## R

Raccourci

Chutier 8 – 11

Icône-image 8 – 11

Principes de base 8 – 26

Raccourcis Glossaire G – 13

Raccourcis clavier et  
modificateurs 17 – 16

Rafraîchir la vue  
(Gestion des médias) 8 – 119

Rafraîchir la vue  
(Onglet Médias) 8 – 115

Ralenti

Éditeur Timewarp 12 – 65

Numérisation de  
clips au ralenti 8 – 87

Timewarp linéaire 12 – 46

Rallonger le clip

Time-Line 8 – 64, 9 – 68

RAM Glossaire G – 13

Rapport d'aspect

Verrouiller Largeur/Hauteur  
(Editeurs d'effets) 10 – 46

Rapport d'aspect  
(Aspect Ratio) Glossaire G – 13

Rapport d'aspect (format d'image  
standard) Glossaire G – 13

Rapport d'aspect 16/9  
Importation d'images 6 – 53

Rayon 10 – 72

Rebalayer les répertoires  
(Gestion des médias) 8 – 119

Recherche de médias (et importation  
de fichiers) 8 – 130

Recherche rapide (Projet) 8 – 41

Rechercher

Recherche rapide (Projet) 8 – 41

Rectangle

Motif (Editeur de volets) 10 – 57

Rectangle (Génération de clip  
Signaux) 6 – 64

Rééditer le lien média 8 – 40

Réflexion (effet en temps réel) 11 – 34

Réglage de couleur  
(effet en temps réel) 11 – 33

Réglage de vitesse Glossaire G – 13

Règle de lecture 9 – 5

Déplacement 9 – 31

voir aussi Navigation (Time-Line)

Régler l'audio (Modification globale  
de l'audio) 13 – 58

Régler le Time Code de départ 9 – 53

Régulateur de niveau  
(Plugin VST) 13 – 80

## Rendering Glossaire G – 13

## Rendu

- Arrière-plan 10 – 37
- Démarrer/Arrêter 10 – 38
- Etat Inactif 10 – 38
- Formats 8 – 108
- Images/Trames 10 – 31
- Inactif 10 – 38
- Options (Editeurs d'effets) 10 – 31
- Ordre de Rendu des effets 8 – 74
- Problèmes 10 – 37
- Qualité (final) 10 – 40
- Supprimer les fichiers de rendu 8 – 135
- Visionneur 10 – 37
- Visionneur du rendu 10 – 37

## Rendu en arrière-plan 10 – 37

## Rendu Images/Trames 10 – 31

## Rendu Trames/Images 10 – 31

## Renommer/Numéroter

- Clip/Objet dans la Time-Line/Projet 8 – 29

## Repérer les médias utilisés (Gestion des médias) 8 – 118

## Repères (Gestion des médias) 8 – 116

## Répertoire des médias 8 – 112

## Réplication

## (effet en temps réel) 11 – 33

## Réseau 7 – 25, 7 – 28

- affecter un disque ou répertoire 7 – 26
- et Pinnacle Liquid 7 – 25
- Fichiers Crête 7 – 28
- Fichiers index AVI 7 – 28
- paramètres 7 – 28
- Paramètres Windows XP 7 – 29
- Projets partagés 7 – 30
- sauvegarder les données du réseau localement 7 – 26

## Réserve dynamique

- Maximiseur 13 – 76
- Outil Audio 13 – 16

## Résolution Glossaire G – 13

## Rétablir

- Etat initial (fonction) 3 – 8
- Les valeurs par défaut (fonction) 3 – 8

## Rétablir/Annuler 8 – 29

## Retard, Effet audio Echo 13 – 77

## Réverbération

## (Effet audio Echo) 13 – 77

## Réverbération (Plugin VST) 13 – 82

## Révolutions (Editeurs d'effets/Outil de rotation) 10 – 47

## Rideau (effet en temps réel) 11 – 34

## Roll 10 – 73

## ROM Glossaire G – 13

## Rotation

- Caméra 3D 10 – 68
- Effet 3D 10 – 63
- Outil (Editeur d'effets) 10 – 47

## Roue chromatique

- Chroma Key 10 – 86
- Principes de base 6 – 24, 8 – 67

## Rouge-Jaune-Vert (Partie de la Time-Line) 9 – 10

## Routage Audio

- Jeu de routage standard 13 – 39

## Routage audio

- Interprétation 13 – 38
- Jeu de sortie directe 13 – 39
- Jeu multicanaux (bleu) 13 – 40
- Jeu Stéréo-Mono 13 – 39
- Jeux personnalisés 13 – 40
- Matrice des pistes 13 – 40
- Routage des pistes source stéréo 13 – 37
- Sorties 13 – 40
- Sous-mélange 13 – 40

## Routage audio (Classic) 13 – 37

## Routage Fusion Exportation 13 – 35

## RS 232 Glossaire G – 14

## RS 422 Glossaire G – 14

## Rubberbanding

- Montage audio avec images-clés 13 – 26

## Rupture synchro 9 – 17

## RVB Glossaire G – 14

## RVB

## (Gamma, Éditeur de couleur) 10 – 79

## RVBA (vue des canaux) 10 – 20

## S

## S Vidéo Glossaire G – 14

## Saisie d'icônes-images 8 – 28

## Saturation Glossaire G – 14

- Correction de couleur primaire 12 – 30

## Saturation (S)

- Éditeur de couleur 10 – 77

## Sauvegarder comme modèle

- Time-Line 9 – 53

## Sauvegarder un modèle

- Projet 8 – 5

## Sauvegarder une copie

- Projet 8 – 6
- Séquence 9 – 52

## Scrubbing 13 – 12

- Audio 8 – 58, 13 – 12
- Éditeur Trim 9 – 77

- Sélection de pistes (Clip/Visionneur source) 13 – 13

- Sélection de pistes (Time-Line) 13 – 13

- Vidéo 9 – 32

## Scrubbing audio

- Sélection de pistes (Clip/Visionneur source) 13 – 13
- Sélection de pistes (Time-Line) 13 – 13

## Scrubbing audio

## (Éditeur Trim, Numérique) 9 – 77

## Scrubbing audio analogique

- Activation 13 – 12

## Scrubbing audio numérique

Activation 13 – 12

Paramètre 13 – 69

## Scrubbing audio numérique

(Éditeur Trim) 9 – 77

## Scrubbing audio Scrubbing audio numérique

SCSI Glossaire G – 14

SDI Glossaire G – 14

SDTI Glossaire G – 14

Sec (Effets audio) 13 – 74

SECAM Glossaire G – 14

## Sélection de la sortie Audio

Outil de dérushage 6 – 21

Sélectionnée (mises en évidence de bouton DVD) 15 – 32

## Sélectionner (Objets de la Time-Line)

Après la règle de lecture 9 – 60

Cliquer 9 – 59

Déplacer un lasso 9 – 60

Sélectionner le(s) clip(s) sous la règle de lecture 9 – 60

Sélectionner les pistes audio (Scrubbing) 8 – 59

## Sélectionner Moniteur Audio

Outil de dérushage 6 – 21

Sélectionner Tous (Objets) 8 – 38

Sélectionner tous les objets se chevauchant (Bureau) 8 – 78

Sens 10 – 72

Sens horaire/Sens anti-horaire (Rotation) 10 – 47

Sensibilité (Visionneur de clips Détection de scène) 8 – 99

Sensibilité inter-image 8 – 99

Séparateur de scène (voir Détection de scène automatique) 8 – 97

## Séquence 9 – 49

Ajuster la Séquence sur le Point In et le Point Out 9 – 47

Boucle Lecture 9 – 54

comme un clip 9 – 55

Exporter la séquence sous ... 16 – 10

Fusion de séquences 16 – 18

Lecture 9 – 54

Menu 9 – 52

Nouvelle séquence à partir du modèle 9 – 52

Numérisation par lot 8 – 80

Précoder la séquence 16 – 8

Régler le Time Code de départ 9 – 53

Sauvegarder une copie 9 – 52

Séquence de trames Glossaire G – 14

## Séquences

Création de séquences (Exemple pas à pas) 9 – 88

Créer un conteneur 9 – 117

Liste 9 – 47

Nouvelle séquence 9 – 50

## Séquences vidéo (AVI, QuickTime)

Export 16 – 17

## Seuil

Incrustation en luminance 10 – 83

Solarisation 10 – 94

Seuils de surcharge (Outil Audio) 13 – 15

Shot List 7 – 6

Shuttle Glossaire G – 15

Signal CVBS Glossaire G – 15

Signal de chrominance Glossaire G – 15

Signal de luminance Glossaire G – 15

Silence (Génération de clip Signaux) 6 – 64

Similitude (Incrustation différence RVB) 10 – 91

Simuler le processus de gravure (DVD) 16 – 39

Sinusoïde (Génération de clip Signaux) 6 – 64

SMPTÉ Glossaire G – 15

Solarisation (Éditeur de filtres) 10 – 94

Solo (Editeur Audio) 13 – 25

## Son Surround 5.1

Configuration requise 13 – 46

le concept 13 – 47

## Son surround 5.1 13 – 46

codage 5.1 13 – 54

configuration du mélangeur 13 – 49

conseils sur le mixage surround 13 – 52

Lignes Surround sur la Time-Line 13 – 52

Préparation de la Time-Line 13 – 48 sortie 13 – 54

## Sony BVE 9100 (Format EDL) 7 – 20

## Sorties physiques

(Mappage des sorties) 13 – 34

## Source (Lecteur)

Sélection 6 – 10

Source de référence (Correction de couleur primaire) 12 – 28

## Souris

Fonctions spéciales 17 – 11

Sous-clip 8 – 64

Sous-clips 6 – 41

Création (Outil de dérushage) 6 – 41

sous-images (DVD) 15 – 33

## Sous-mélange

(Routage audio) 13 – 40

Spot lumineux multiforme (effet en temps réel) 11 – 32

## Stéréo

mappage séparé 9 – 25

Stéréo étendu (Plugin VST) 13 – 84

Stéréo/Mono 13 – 9

Définir le mode Audio 13 – 59

pour le Dérushage/la Numérisation 6 – 18

Propriété de clip 13 – 10

Pseudo-Stéréo 13 – 11

Routage audio 13 – 37

## Stop

(Bouton, Outil de dérushage) 6 – 42



- Stroboscopique**  
 (Timewarp linéaire) 12 – 50  
**Super CD Vidéo (SVCD)** 16 – 33  
**Supprimer**  
     Dossier/Chutiers 8 – 13  
     Fichiers médias, fichiers de rendu, Clips, etc. 8 – 132  
     Images-clés audio 13 – 29  
     projet 8 – 6  
     Restaurer, Contrôle des dommages 8 – 136  
**Supprimer le support d'origine** 8 – 90  
**Surround (Codeur 5.1)** 13 – 54  
**Surround (Option Export DVD)** 16 – 37  
**SVCD**  
     Graver 16 – 38  
     Gravure pas à pas 16 – 24  
**SVCD (Export sur DVD)** 16 – 33  
**Synchro multicam** 9 – 127  
**Synchronisation** Glossaire G – 15  
     Fonction Rupture synchro 9 – 17  
     Fonction Verrouillage synchro 9 – 83  
     Remarques générales 9 – 109  
**Synchronisation de clips**  
 (Fonction ClipSync) 8 – 94  
**Système RAID** Glossaire G – 15  
**Systèmes de Time Code** 5 – 10, 6 – 9  
     conversion de systèmes de TC 5 – 15
- T**
- Taille d'incrustation maximum** 9 – 125  
**Taille de bloc**  
     Taille de bloc (réseau) 7 – 28  
**Taille du GOP (Paramètres IPB)** 16 – 44  
**Taux de compression** Glossaire G – 16  
**Taux de rafraîchissement** Glossaire G – 16  
**TBC** Glossaire G – 16  
**Teinte**  
     Correction de couleur 12 – 30  
     Correction de couleur primaire 12 – 30  
     Prélèvement de couleur 6 – 62  
**Teinte (T)**  
     Éditeur de couleur 10 – 77  
**Télécinéma inversé**  
 (Paramètres IPB) 16 – 48  
**Temps de réponse (Indicateur d'amplitude de crête dans l'Outil Audio)**  
     Outil Audio  
         Temps de réponse 13 – 16  
**Time Code**  
     Activer le décalage de TC 6 – 32  
     Amorce 16 – 8  
     Décalage du TC 6 – 13  
     effacer des champs de TC 6 – 9  
     Formats (PAL, NTSC) 6 – 9  
     Modifier/Calculer des champs de Time Code 6 – 9  
     Précoder la bande 16 – 7  
     Précoder la séquence 16 – 8  
     Time Code de départ 9 – 53  
**Time Code (TC)** Glossaire G – 17  
**Time Code avec perte d'image** Glossaire G – 17  
**Time Code de départ**  
     Précoder la bande 16 – 9  
     Time-Line (Séquence) 9 – 53  
**Time Code du master** 9 – 53, 16 – 3  
**Time Code sans perte d'image** Glossaire G – 17  
**Time Code SMPTE/EBU** Glossaire G – 17  
**Time Code Source** 9 – 18  
**Timecode**  
     Formats 6 – 9  
**Time-Line** 9 – 3  
     ABC des effets 9 – 37  
     Active/Inactive pour le montage 9 – 20  
     Adapter l'image 9 – 69  
     Affichage de clip 9 – 17  
     Ajout d'objets 9 – 59  
     Aligner des objets Objets  
         Aligner (Time-Line) 9 – 61  
     Annuler/Rétablir le clip (Undo/Redo) 9 – 69  
     Barre d'outils 9 – 58  
     Barre de Time Code 9 – 5  
     Barres de défilement 9 – 6  
     Commande de zoom 9 – 6  
     Configuration (notions de base) 9 – 4  
     Créer un conteneur (Imbrication) 9 – 117  
     Déplacement des objets à l'aide du clavier 9 – 62  
     Déplacer/Copier la plage 9 – 63  
     En-têtes de pistes 9 – 13  
     Info de clip 9 – 67  
     Informations textuelles sur les clips 9 – 18  
     Insertion d'objets avec la Flèche Insertion 9 – 45  
     Lecture vidéo/audio 9 – 14  
     Mappage des pistes source 9 – 25  
     Marqueurs 9 – 35  
     Menu contextuel de l'en-tête Nom de piste 9 – 16  
     Menu contextuel de piste 9 – 9  
     Mode Edition 9 – 58  
     Modes de montage 9 – 28  
     Montage direct sur la Time-Line 9 – 57  
     montage HD 5 – 19  
     Montage trois points 9 – 55  
     Multicam 9 – 133  
     Navigation sur la Time-Line 9 – 31  
     Nouvelle séquence à partir du modèle 9 – 52  
     Numéros des parties 9 – 10  
     Objets (Présentation) 9 – 66  
     Pistes protégées 9 – 20  
     Positionnement d'objets 9 – 61  
     pour la création de DVD 15 – 9  
     Priorité des pistes 9 – 24  
     Propriétés 9 – 7  
     Propriétés des effets de clip 9 – 72

Règle de lecture 9 – 5  
 Régler le Time Code de départ 9 – 53  
 Rupture Synchro 9 – 17  
 Sauvegarder comme modèle 9 – 53  
 Sauvegarder comme modèle par défaut 9 – 53  
 Sauvegarder une copie de séquence 9 – 52  
 Sélection d'objets 9 – 59  
 Supprimer des objets 9 – 65  
 Supprimer la plage 9 – 65  
 Time-Line vide 9 – 5  
 Undo/Redo 9 – 37  
 Usage récurrent (de clips) 9 – 17  
 Vidéo et audio groupés 9 – 26  
 Visionneur final 9 – 46  
 Visionneur source 9 – 42  
 Vitesse d'affichage de clip 9 – 17  
 Time-Line vide 9 – 5  
 Timewarp (linéaire) 12 – 46  
 Timewarp linéaire 12 – 46  
   Détection de mouvement 12 – 50  
   Effet stroboscopique 12 – 50  
   Progressif 12 – 51  
   Traînage 12 – 51  
 titres (DVD) 15 – 8  
 Tonalité de niveau 6 – 64  
 Tonalité de niveau de référence 6 – 64  
 Traînage (Éditeur Timewarp) 12 – 68  
 Traînage (Timewarp linéaire) 12 – 51  
 Transférer sur bande (Enregistrer) 16 – 5  
 Transition Glossaire G – 17  
   Prévisualisation 11 – 6  
 Transparence 10 – 49  
   Arrière de l'image 10 – 74  
   Editeur d'effets, Outil Bordure 10 – 48  
   Editeur d'effets, Outil Ombre 10 – 48  
   Editeurs d'effets, Outil Traînage 10 – 49  
   Flou 10 – 49  
   Masque d'incrustation 10 – 82

Transparence d'incrustation (Incrustation en luminance) 10 – 84  
 Triangle (Génération de clip Signaux) 6 – 64  
 Trier  
   Objets (Projet) 8 – 38  
 Type de bus (Mappage des sorties) 13 – 33  
 Type de piste (Mappage des sorties) 13 – 33  
 Type de piste (Mélangeur audio) 13 – 22  
 Types de fichiers  
   Animations/Images seules (Images) 16 – 10  
   Importer/Exporter l'EDL 7 – 20  
 types de pixel (DVD) 15 – 33

## U

Underscan  
   Visionneur de clips (Visionneur source) 8 – 58  
 Undo/Redo 8 – 29  
 Usage récurrent de clips 9 – 17

## V

Valeurs crêtes du signal  
   Outil Audio 13 – 15  
 VBR (Débit variable) 16 – 43  
 VCD (Export sur DVD) 16 – 32  
 VCR Glossaire G – 17  
 VCR (option outil Vidéo) 6 – 21  
 Vecteurs de mouvement Glossaire G – 17  
 Veille désactivée (Outil de dérushage, options) 6 – 32  
 Vérifier les médias (importés) 8 – 40  
 Vérifier les médias importés (Projet) 8 – 40  
 Verrou des potentiomètres  
   Outil Audio 13 – 15

Verrouillage Audio  
   Verrouillage 13 – 16  
 Verrouillage synchro 9 – 83  
 Vidéo entrelacée Glossaire G – 17  
 Visionneur d'effet 10 – 18  
   Barre d'outils 10 – 23  
   Barre de position 10 – 19  
   Mire par défaut 10 – 18  
   Vue de canevas 10 – 18  
   Zoom 10 – 18  
 Visionneur de clips 8 – 52  
   Aller à la liste des marqueurs 8 – 61  
   Barre de position 8 – 54  
   Champs de Time Code 8 – 57  
   Correction de couleur 8 – 64  
   Correction de couleur primaire 8 – 64  
   Créer un sous-clip Sous-clip  
     Créer (Source/Visionneur de clips) 8 – 64  
   Détection de scène automatique 8 – 97  
   Fonctions (de base) 8 – 54  
   Lecture en mode recherche 8 – 63  
   Pose de marqueurs et ajout de commentaires Marqueurs 8 – 59  
   Poser les Points d'Entrée/Sortie 8 – 56  
   Scrubbing (Audio) 8 – 58  
   Scrubbing (Vidéo) 8 – 56  
   Sélectionner les pistes audio 8 – 59  
   Underscan/Overscan 8 – 58  
 Visionneur du rendu 11 – 9  
 Visionneur Final  
   Sauvegarder une copie de séquence 9 – 52  
 Visionneur final 9 – 46  
   Charger des séquences 9 – 46  
   Liste des séquences 9 – 47  
   Menu Séquence 9 – 52  
   Nouvelle séquence 9 – 50  
   Nouvelle séquence à partir du modèle 9 – 52

Sauvegarder la Time-Line comme modèle 9 – 53  
 Séquence 9 – 49  
 Visionneur final (DVD) 15 – 41  
 Visionneur source 9 – 42  
   Chargement des clips dans 9 – 42  
   Création d'un sous-clip 8 – 64  
   Flèche Insertion 9 – 45  
   Glissement des clips du 9 – 43  
   Lecture en mode recherche 8 – 63  
   Liste des noms de clips 9 – 43  
   Montage Multicaméra 9 – 131  
 Visualisation  
   voir Dérushage 6 – 4  
 Visualiser  
   Vue d'icônes-images 8 – 34  
   Vue de détail 8 – 30  
 VITC Glossaire G – 17  
 Vitesse  
   changement (Timewarp linéaire) 12 – 48  
   Lecture en mode recherche 8 – 63  
   Vitesse d'affichage de clip sur la Time-Line 9 – 17  
   voir Editeur Timewarp 9 – 17  
 Vitesse d'image  
   Régler 16 – 13  
 Vitrail (effet en temps réel) 11 – 34  
 VOB, export 16 – 34  
 voir Pistes 9 – 9  
 Voix-off 13 – 65  
   Déroulement d'une session 13 – 65  
   Exigences 13 – 65  
   Régler l'entrée 13 – 66  
 Volet (effet en temps réel) 11 – 41  
 Volet bande  
   (effet en temps réel) 11 – 39  
 Volet de part  
   (effet en temps réel) 11 – 41  
 Volet Gradient  
   (effet en temps réel) 11 – 39, 11 – 40

Volet Horloge  
   (effet en temps réel) 11 – 40  
 Volet radial  
   (effet en temps réel) 11 – 40  
 Voltmètre de crête audio  
   (Outil Audio) 13 – 15  
 Volume d'entrée  
   (Mélangeur audio) 13 – 23  
 Volume de sortie  
   (Mélangeur audio) 13 – 24  
 Volume destination  
   Outil de dérushage, Numérisation par lot 6 – 20  
 Volumes des médias 8 – 121  
 Vortex (Paramètres réseau) 17 – 22  
 Vous pouvez changer l'ordre dans lequel les effets sont calculés. Priorité  
   Ordre des effets (Propriétés des effets) 10 – 9  
 Vue Cube (Editeur Correction de couleur) 12 – 21  
 Vue d'icônes-images  
   Fichier support indisponible (Symbole sur Icône-image) 8 – 37  
   Icônes 8 – 37  
   Point d'entrée/sortie 8 – 35  
 Vue de canal alpha 10 – 20  
 Vue de détail  
   Icônes d'objet 8 – 36  
   Propriétés 8 – 32  
   Sauvegarder le jeu 8 – 33  
   Vue d'édition 8 – 32  
   Vue Standard 8 – 31  
 Vue Eclair (Editeur Correction de couleur) 12 – 22  
 Vue Forme d'onde (Editeur Correction de couleur) 12 – 20  
 Vue Vecteur 12 – 19  
 Vue Vectorlight (Editeur Correction de couleur) 12 – 23  
 Vues de diagnostic (Editeur Correction de couleur) 12 – 19

## W

WAV Glossaire G – 17  
   48 à 44,1 kHz, Convertir 16 – 14  
   Echantillonnage réduit 48 > 44,1 kHz 16 – 14  
   Export (48 ou 44,1 kHz) 16 – 12  
 Windows Media vidéo et audio 16 – 12

## X

XReceive 7 – 14  
 XSend vers  
   Flash (Macromedia) 7 – 11  
   Vortex (liste de lecture, fichier unique) 7 – 11  
 XSend vers ...  
   Appel 7 – 10  
 XSend vers...  
   Logiciels compatibles (Autres) 7 – 11  
   Objets pour XSend 7 – 9  
   Options 7 – 12  
   Utilisation d'Adobe AfterEffects 7 – 13

## Y

Y, (R-Y), (B-Y) Glossaire G – 17  
 Y, Cr, Cb Glossaire G – 18  
 Y/C Glossaire G – 18  
 YUV Glossaire G – 18  
   Espace des couleurs 12 – 10

## Z

Zone de couleur (Chroma Key) 10 – 86  
 Zone de l'arborescence (Projet) 8 – 7  
 Zoom (Visionneur d'effet) 10 – 18

