

VIDÉO DELUXE MX



Manuel en français



Copyright

La présente documentation est protégée par la loi des droits d'auteurs.

Tous droits, en particulier les droits de reproduction, diffusion et traduction sont réservés.

Aucune partie de cette publication ne doit être recopiée, que ce soit sous forme de copies, microfilms ou autre, ou ne doit être traduite sous un autre langage machine, en particulier traitement de données, sans l'autorisation préalable écrite de son auteur.

Tous les autres noms de produits mentionnés sont des marques déposées des propriétaires respectifs.

Sous réserve de modifications du contenu ou du programme

Copyright © MAGIX AG, 2001 - 2011. All rights reserved.

MAGIX est une marque déposée de MAGIX AG.

Créé sous licence par Dolby Laboratories

Dolby ainsi que le symbole du double D sont la propriété de Dolby Laboratories.

© 1992 - 2011 Dolby Laboratories. All rights reserved.

Il se peut que les autres noms de produits cités soient des marques déposées par leurs fabricants respectifs.

This product uses MAGIX patented technology (USP 6,518,492) and MAGIX patent pending technology.

Avant-propos

Félicitations ! Vous venez de faire l'acquisition d'un studio de montage vidéo complet et simple d'utilisation.

Les possibilités du programme sont quasiment illimitées : de l'édition rapide de vos vidéos de vacances au montage dans les moindres détails de véritables films. MAGIX Vidéo deluxe MX vous propose entre autres les fonctions suivantes :

- Enregistrement et importation de tous les formats vidéo courants
- Optimisation de fichiers vidéo et audio
- Insertion de transitions, de titres et d'effets
- Création d'un menu de disque pour DVD, Blu-ray, etc.
- Chargement des films sur Internet (sur YouTube ou Facebook par exemple)

Le manuel imprimé explique les fonctions de base des versions du programme MAGIX Vidéo deluxe MX et MAGIX Vidéo deluxe MX Plus/Premium. Les fonctions supplémentaires propres à la version Plus/Premium sont signalées comme telles.

En plus du manuel imprimé, vous disposez d'une documentation complète qui sera copiée sur votre disque dur, dans le dossier du programme, au moment de l'installation du logiciel. Ce manuel électronique au format PDF décrit toutes les fonctions du programme de manière détaillée.

Pour un démarrage rapide, nous vous recommandons de lire les chapitres d'introduction. Les chapitres suivants ainsi que l'index peuvent être utilisés comme manuel de référence.

Amusez-vous bien !

L'équipe MAGIX

Sommaire

Copyright	2
Avant-propos	3
Assistance technique	10
Désinstallation du programme	11
Numéro de série	12
Introduction	13
Qu'est-ce que MAGIX Vidéo deluxe MX ?	13
Quelles sont les nouveautés dans MAGIX Vidéo deluxe MX ?	13
Nouveautés supplémentaires dans la version Plus/Premium	14
Caractéristiques principales	14
Prise en main rapide	18
Démarrage du programme	18
Importer une vidéo	19
Insertion de vidéo au format AVCHD	19
Visionner le film	21
Media Pool	21
Modes d'affichage	22
Supprimer des scènes inutiles	26
Dégrouper des scènes	31
Graver des DVD avec menus interactifs	31
Interfaces de travail	34
Interface « Éditer »	34
Interface « Graver »	35
Barres d'outils	36
Media Pool	45
Module de navigation	54
Arrangeur	55
Personnaliser l'interface de travail	57
Paramètres	58
Boîte de dialogue de démarrage	58
Paramètres du projet et du film	59
Paramètres du programme	64
Rendu de l'aperçu	75

Enregistrement	76
Sélectionner une méthode d'enregistrement	76
Enregistrement AVCHD	77
Caméra HDV	80
Caméra DV	80
Enregistrement vidéo analogique	87
Audio	91
Photo	95
Enregistrement de l'écran	96
Édition après l'enregistrement	99
Importation d'un DVD non protégé contre la copie	100
Objets	101
Ajouter des objets dans le projet	101
Sélectionner et grouper des objets	104
Déplacer des objets	104
Couper des objets	104
Dupliquer des objets	105
Poignées de l'objet	106
Recouper des objets (trimmer)	106
Séparer le son et l'image	109
Transitions (fondus)	109
Mode Vue d'ensemble	113
Grille	114
Magnétisme	114
Zoom	115
Marqueurs	116
Marqueur de lecture	116
Marqueur de projet	117
Marqueur de plage (points d'entrée et de sortie)	117
Marqueur de chapitre	118
Marqueur de scène	120
Marqueur de publicité	121
Édition multicam (version Plus/Premium)	122
Préparation	122
Pistes sources et images d'aperçu	123
Fonctions de montage multicam	124
Titre	126
Créer un titre à partir d'un modèle	126
Créer un titre sans modèle	126
Éditer un titre ultérieurement	127

Positionner le titre	127
Paramètres avancés	128
Texte 3D	129
Insérer la date en tant que titre	129
Effets	130
Appliquer des effets sur les objets	130
Effets vidéo dans le Media Pool	132
Effets de mouvement dans le Media Pool	140
Stereo3D dans le Media Pool	146
Effets audio du Media Pool	146
Éléments de design dans le Media Pool	147
Modèles personnalisés dans le Media Pool	148
Masques d'effets (version Plus/Premium)	148
Effets supplémentaires	150
Animer des objets	153
Accrocher à la position de l'image dans la vidéo	159
Stabilisation de l'image	160
Optimisation de l'image dans tout le film	162
Améliorations de l'image pour chaque objet	165
Édition audio	166
Charger et éditer des fichiers audio	166
Éditer la courbe de volume	166
Importation d'un CD audio	168
Effets audio	171
Ajout d'une piste son utilisant des morceaux MIDI	189
Console de mixage	192
Surround 5.1	195
Scrubbing	201
MAGIX Soundtrack Maker	202
Mixage d'objets audio	204
Stereo3D (version Plus/Premium)	205
Principes du 3D	205
Enregistrement 3D	206
Préparation d'enregistrements en 3D	208
Configurer le mode de lecture 3D	209
Positionner les images et vidéos pour la 3D	210
Transformer des travellings en vidéos 3D	211
Créer un titre pour les vidéos 3D	212
Exporter et graver des vidéos 3D	212

Assistants et fonctions spéciales	214
Utiliser des modèles de films (version Plus/Premium)	214
Rendu de l'aperçu	215
Reconnaissance des scènes	218
Création d'itinéraires animés (version Plus/Premium)	219
Créer une image panoramique	227
Slideshow Maker	229
Ajustement du montage musical (version Plus/Premium)	233
Conversion par lot	238
Rechercher et supprimer les plages de publicité	240
Magnétoscope	242
Raccorder un téléviseur ou d'autres appareils d'affichage	242
Aperçu des icônes	243
Paramètres du magnétoscope	244
Configuration pour cartes DVB	246
Configurer la chaîne pour une réception analogue.	247
Liste de stations pour les programmes analogiques	249
Liste des chaînes pour les cartes DVB	251
Programme TV	252
Programmation du Timer	255
Programmation manuelle du Timer	257
Mode changement d'heure	258
Lire les émissions enregistrées	259
Graver	259
Aperçu et édition	259
Menu	261
Modèles de conception	261
Éditer le menu du disque	263
Assistant de gravure	271
Exporter	279
Exporter un film 3D	279
Exporter en tant que fichier vidéo	280
Mettre en ligne	281
Charger sur Album en ligne MAGIX	282
Exportation vers périphérique	283
Exporter en tant que lecteur de médias	283
Gestion de projets vidéo	284
Copie de sauvegarde	284
Charger projet de sauvegarde	285
Assistant de suppression	286

Menus	287
Menu Fichier	287
Menu Édition	305
Menu Effets	315
Menu Fenêtre	321
Menu « Partage »	323
Menu Tâches	324
Menu Aide	325
Menu contextuel	328
Raccourcis clavier	346
Fonctions de lecture	346
Écran	346
Affichage de l'arrangeur	347
Déplacer l'affichage	347
Module de navigation dans le Media Pool	348
Modes souris	348
Menu Fichier	348
Menu Éditer	350
Menu Effets	351
Menu Fenêtre	353
Menu Aide	353
Édition des raccourcis clavier	353
Navigateur intégré	355
Ouverture du navigateur	355
Navigation	355
Chargement de médias Internet	356
Définir un lieu d'enregistrement pour les médias Internet.	356
Activation de codecs	357
Activation gratuite (MPEG-2, MPEG-4, Dolby Digital 2.0 & 5.1)	357
Activation payante du codec MVC	358
Annexe : vidéo numérique	360
Édition de vidéos sur PC	360
Compression MPEG	360
Remarques générales sur les vidéos AVI	361
Aperçu des différents types de disques	362
Paramètres de l'encodeur MPEG-4	370
MPEG-4	371
MPEG-4 H.264	377
AMR	384

AAC	384
Annexe Paramètres de l'encodeur MPEG-1/2	386
Paramètres généraux	386
Paramètres vidéo	387
Paramètres vidéo avancés	389
Paramètres audio	390
Glossaire	392
Si vous avez encore des questions...	410
Assistant de tâches	410
Conseils pour l'aide du programme	410
En savoir plus sur MAGIX	411
Monde en ligne de MAGIX	411
magix.info	411
MAGIX News Center	411
Magazine MAGIX	412
Index	413

Assistance technique

Cher client MAGIX,

notre objectif est de fournir constamment une aide pratique, rapide et adaptée. Pour cela, nous vous proposons une gamme complète de services :

- **Assistance Web illimitée :**

En tant que client enregistré de MAGIX, vous bénéficiez de l'assistance Web illimitée depuis le portail de services MAGIX au design accueillant <http://support.magix.net/>. Depuis ce portail, vous avez accès à un assistant d'aide intelligent, à une rubrique haute qualité de questions les plus fréquemment posées, à des correctifs et à des rapports d'utilisation sans cesse mis à jour. La seule condition préalable est l'enregistrement de votre produit sur www.magix.com.

- **La Communauté en ligne en tant qu'aide rapide et plate-forme d'échange :**

La Communauté en ligne www.magix.info est à la disposition des clients MAGIX gratuitement et sans limitation. Elle rassemble plus de 120 000 membres et permet de poser des questions concernant les produits MAGIX ou de rechercher certains thèmes ou d'obtenir des réponses par le biais de la fonction de recherche. La base de données de connaissances contient, outre les questions et réponses, un lexique, des vidéos tutorielles et un forum de discussion. Les nombreux experts présents quotidiennement sur www.magix.info garantissent des temps de réponse très courts, quelques minutes seulement parfois.

- **Assistance par e-mail pour les produits MAGIX :**

Pour chaque nouveau produit MAGIX, vous bénéficiez automatiquement d'un service clients gratuit par e-mail pendant 12 mois à compter de la date d'achat.

Assistance par e-mail Premium :

Pour bénéficier d'un traitement prioritaire de la part de l'assistance ou si vous souhaitez que l'équipe d'assistance vous aide pour des problèmes informatiques non liés à MAGIX, vous pouvez acheter un ticket pour l'assistance par e-mail Premium. Pour le faire, veuillez vous rendre sur le site d'assistance MAGIX <http://support.magix.net> et une fois connecté, cliquez sur « Acheter code d'accès » dans la barre de navigation. Le ticket est lié à un problème précis jusqu'à son utilisation et il ne se limite pas à un e-mail.

Attention : si vous souhaitez profiter de l'assistance Premium par e-mail et de l'assistance produits gratuite par e-mail sur Internet, vous devez enregistrer votre programme MAGIX à l'aide du numéro de série. Ce numéro de série se trouve sur la pochette du CD d'installation ou à l'intérieur de la jaquette du DVD.

• Service clientèle supplémentaire par téléphone :

Outre les nombreux services clients gratuits, vous avez également la possibilité de joindre le service clientèle par téléphone (payant).

Les numéros de téléphone du service clientèle et des autres rubriques de notre assistance technique sont disponibles à l'adresse suivante :

<http://support.magix.net/>.

Courrier : MAGIX Development Support, Postfach 20 09 14, 01194 Dresde, Allemagne

Veillez vous munir des informations suivantes :

- Quel programme MAGIX et quelle version utilisez-vous ?
- Quel système d'exploitation utilisez-vous ?
- Quelle carte graphique et quelle résolution d'écran utilisez-vous ?
- Quelle carte son utilisez-vous ?
- Utilisez-vous le périphérique audio par défaut de votre ordinateur ?
- Pour les programmes vidéo : quelle carte vidéo ou quelle carte FireWire utilisez-vous ?
- De combien de mémoire vive (RAM) dispose votre ordinateur ?
- Quelle version de DirectX est installée sur votre PC ?

Service commercial

Paris : (+33) 1 82 88 93 03

Depuis le Canada (Montréal): 1-514-907-3163

Notre service commercial MAGIX est à votre disposition les jours ouvrés et peut vous aider pour les requêtes ou problèmes suivants :

- Commandes
- Conseil produit (avant l'achat)
- Demandes de mises à niveau
- Retours de commandes

Désinstallation du programme

Si vous souhaitez désinstaller MAGIX Vidéo deluxe MX, vous pouvez le faire dans le panneau de configuration sous « Ajouter ou supprimer des programmes », ou alors sous « Programmes > MAGIX > MAGIX Vidéo deluxe MX > Services et Support > Désinstaller MAGIX Vidéo deluxe MX ».

Numéro de série

Chaque produit est livré avec un numéro de série. Ce numéro de série est nécessaire pour installer le logiciel et vous permet d'utiliser des services additionnels. Il est donc recommandé de conserver ce numéro.

Utilité du numéro de série

À l'aide du numéro de série, MAGIX Vidéo deluxe MX peut vous être directement associé. Cela nous permet d'assurer un service clientèle plus rapide et efficace. Ce numéro de série contribue également à limiter les abus éventuels et nous permet ainsi de continuer à proposer un rapport qualité/prix optimal.

Où trouver le numéro de série ?

Le numéro de série se trouve au dos de la jaquette du CD/DVD. Si votre produit est livré dans un emballage DVD Box par exemple, le numéro de série se trouve à l'intérieur de la boîte.

Pour les versions optimisées pour Internet (versions à télécharger), le numéro de série pour activer le logiciel vous sera envoyé par e-mail après l'achat.

Quand avez-vous besoin du numéro de série ?

Le numéro de série est requis lors de la première activation ou pour l'enregistrement de MAGIX Vidéo deluxe MX.

Remarque : nous vous recommandons expressément d'enregistrer gratuitement votre produit car c'est à cette condition que vous pourrez ensuite télécharger les mises à jour du programme, utiliser les sites Web du service clients de MAGIX (voir page 9) ou activer des codecs.

Introduction

Qu'est-ce que MAGIX Vidéo deluxe MX ?

MAGIX Vidéo deluxe MX est une solution complète de montage vidéo pour votre PC. MAGIX Vidéo deluxe MX vous propose tout ce dont vous avez besoin pour importer vos vidéos sur votre ordinateur et les optimiser, les graver sur DVD, disque AVCHD ou Blu-ray pour enfin en profiter sur grand écran dans votre salon ou sur votre PC, dans une qualité digne du cinéma.

Vous pouvez retravailler vos vidéos, vos photos et votre musique à partir des sources les plus diverses sur votre PC. Il est possible de découper automatiquement de longs films en différents chapitres et scènes. Ou inversement : vous pouvez combiner automatiquement de courts enregistrements pour en faire un long film.

Ajoutez à vos films en un clin d'œil une musique d'accompagnement adaptée, des transitions dignes du cinéma, des titres et d'autres effets élaborés avec soin. L'interface intuitive du programme, les technologies dernier cri en matière de montage vidéo ainsi que de nombreuses automatisations, sans oublier les assistants de réalisation efficaces, vous garantissent des résultats épatants en un temps record !

Une fois votre montage terminé, vous pouvez l'utiliser de différentes manières : vous pouvez le réexporter sur cassette vidéo ou caméscope. Vous pouvez aussi le graver sur un disque pour par exemple le regarder sur un téléviseur. Ou alors, mettez vos vidéos en ligne : sur YouTube, Facebook ou dans votre propre Album en ligne MAGIX.

Quelles sont les nouveautés dans MAGIX Vidéo deluxe MX ?

- **Vitesse plus élevée** : lors du chargement de projets, du démarrage du programme et de l'utilisation de nombreuses autres fonctions. Grâce au moteur vidéo hybride MAGIX optimisé, la vitesse de lecture de vidéos AVCHD avec cartes graphiques[#] OpenCL et CUDA est nettement plus rapide qu'avec la version précédente. Cela représente des avantages incontestables lors de la gravure (voir page 275) et de l'exportation (voir page 293) de vidéos au format MPEG-4/H.264.
- **Effets de ralenti dynamique** : en cas d'effet de ralenti important, les images intermédiaires manquantes provoquent la plupart du temps une lecture

saccadée : le programme est désormais capable de calculer et de compléter ces images manquantes.

- **Images d'aperçu à agrandir** : configurez la taille des images d'aperçu dans le Media Pool.
- **Navigateur de projet** : parcourez vos projets existants et chargez-en les éléments de votre choix dans votre projet actuel.
- **Assistant d'exportation** : procédure d'exportation vers des cartes SD désormais simplifiée
- **Nouveaux modèles de menu** : les modèles de menus inédits pour DVD et disques Blu-ray garantissent un arrière-plan adapté.
- **Fonction Media-X-change** : dans ce nom, « MX » réfère à la nouvelle fonction de partage pour fichiers multimédias. Le menu « Partage » contient différentes options permettant de transférer les fichiers multimédias du projet actuel vers d'autres applications.

#NVIDIA® (avec prise en charge CUDA) : à partir de GeForce® séries 8000
Cartes graphiques AMD® à partir de Radeon™ séries 5000

Nouveautés supplémentaires dans la version Plus/Premium

- **Module de création d'itinéraires animés retravaillé** : montrez à vos proches où vous ont mené vos derniers voyages avec du matériel cartographique du monde entier ! Pour cela, une connexion Internet est requise.
- **Modèles de films professionnels** : créez des bandes-annonces dignes du 7^e art grâce aux modèles de films fournis avec le programme.
- **Aperçu des effets accéléré** : avec le nouveau rendu de portions d'images, les effets complexes utilisés dans votre projet sont entièrement calculés à l'avance et sont donc lus de manière plus fluide - également sur les ordinateurs assez lents.
- **Transitions musicales** : créez des transitions automatiquement à l'aide de clips qui « collent » au contenu de vos vidéos.

Caractéristiques principales

Enregistrement

MAGIX Vidéo deluxe MX propose les possibilités d'enregistrement suivantes :

- **Caméra AVCHD**
- **Caméra HDV** : caméscopes HDV1 et HDV2
- **Caméra DV** : caméscopes mini-DV et magnétoscopes DV

- **Vidéo** : TV analogique, entrée vidéo, magnétoscope VHS, webcam
- **Audio** : microphone, magnétophone, lecteur mini-disc, tourne-disque
- **Écran** (version Plus/Premium uniquement) : écran du PC
- **Image** : image seule ou série d'images en provenance de webcams, de magnétoscopes, de caméscopes ou de la carte TV

Pour les enregistrements analogiques, vous pouvez utiliser toutes les cartes de capture compatibles DirectShow. Les enregistrements DV se font par FireWire. Vous pouvez également utiliser des cartes TV pour enregistrer depuis votre magnétoscope ou directement depuis le programme TV en cours.

Formats d'importation et d'exportation

Formats d'importation pris en charge

Vidéo : AVI, DV-AVI, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, MTS, M2TS, MXV, MJPEG, QuickTime, WMV(HD), VOB, MKV

Audio : WAV, MP3, OGG, WMA, MIDI, Dolby®Digital Stereo/5.1 (version classic : downmix en stéréo)

Photo : JPEG, BMP, GIF, TIF, TGA, prise en charge de scanners et d'appareils photo numériques

Formats d'exportation pris en charge

Vidéo : AVI, DV-AVI, MJPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, QuickTime, WMV(HD)

Audio : WAV, MP3, Dolby®Digital Stereo/5.1 (version Plus/Premium uniquement)

Photo : JPEG, BMP

Remarque : les formats MPEG-4, MPEG-2 et Dolby®Digital Stereo requièrent une première activation gratuite pour des raisons de protection contre la copie. L'exportation MP3 requiert l'installation de Windows Media Player à partir de la version 10. Les services en ligne du programme ainsi que la mise à jour en ligne requièrent une connexion Internet.

Édition

- **Optimisation de l'image** : correction des couleurs (saturation, RVB), netteté (augmentation ou réduction), réglage de la luminosité (luminosité, contraste) et filtre anti-scintillement
- **Optimisation audio** : l'égaliseur vous permet d'accéder au spectre de fréquence, pour procéder à des augmentations des aigus par exemple. Le compresseur permet de régler le volume de manière dynamique. Le processeur Stereo FX permet d'ajuster la position du son dans le panorama stéréo. Le DeNoiser et le DeHisser permettent de réduire les bruits parasites de manière professionnelle.
- **Effets vidéo** : par exemple filtre artistique, distorsion, mix vidéo (incrustation en chrominance), effets de mouvements (travelling, zoom ou rotation, etc.), coupes, collages image dans l'image, prise en charge de plug-in d'effets vidéo
- **Reconnaissance automatique des scènes**
- **Slideshow Maker** fait automatiquement de vos collages de photos mal en point de véritables spectacles multimédias.
- **MAGIX Soundtrack Maker** propose un large choix de sonorités pour la musique de fond.

Formats de gravure compatibles

- DVD
- WMV HD (CD/DVD haute résolution au format WMV, lisible sur PC)
- Disque Blu-ray
- AVCHD (sur DVD ou Blu-ray vierges)
- MultiDisc (DVD + WMV HD)
- Mini-DVD (DVD sur CD vierge)
- Sauvegardes de projet, copies de sécurité et copies 1:1 de DVD

Édition de menus DVD multimédias

Le programme contient de nombreux modèles de conception de menus DVD, également au format écran large 16:9, qui serviront ultérieurement à sélectionner les films ou les chapitres d'un disque lors du visionnage à la télévision. Ils sont inclus lors de la gravure et confèrent un aspect professionnel à vos DVD.

Vous pouvez en outre personnaliser chaque modèle de menu, par exemple avec vos propres photos, des animations thématiques, des titres d'images en 3D, des accompagnements musicaux, des vidéos d'introduction, etc.

En supplément dans la version Plus/Premium

Montage vidéo professionnel

- 99 pistes, automation des effets et du montage
- Aperçu en temps réel, édition Multicam

Création d'effets personnalisés

- Incrustation en chrominance avec canal alpha
- Modèles de films, transitions sonorisées, éditeur de titres

Post-sonorisation optimale

- Création de bande son Dolby® Digital 5.1, restauration audio
- Audio Mastering Suite, Soundtrack Maker

Création de DVD/Blu-ray

- Création de menus de qualité professionnelle, exportation ISO

Prise en charge totale pour Stereo3D

- Prise en charge d'enregistrements stéréoscopiques
- Fonctions d'importation pour de nombreux modèles de caméras 3D
- Édition de vos vidéos 3D enregistrées à l'aide de 2 caméras
- Véritables transitions et titres en 3D pour vos projets vidéo 3D
- Aperçu et lecture sur tous les périphériques d'affichage 3D courants
- Exportation dans tous les formats (DVD, Blu-ray, fichier, Youtube, etc.)

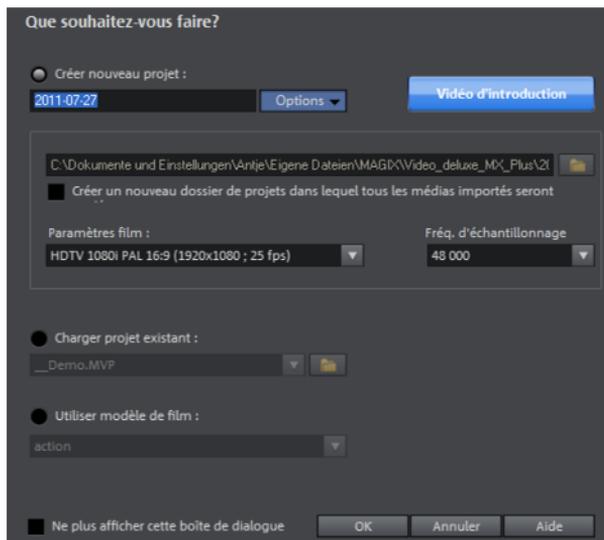
Prise en main rapide

Ce chapitre explique les fonctions de base de MAGIX Vidéo deluxe MX à l'aide d'instructions étape par étape. Vous trouverez une description systématique des fonctions du programme dans les chapitres suivants ainsi que dans le manuel détaillé au format PDF.

Astuce : utilisez aussi la vidéo d'introduction et les vidéos tutorielles que vous pouvez ouvrir depuis l'assistant de tâches.

Démarrage du programme

Lorsque vous avez installé MAGIX Vidéo deluxe MX, démarrez le programme depuis le menu Démarrer de Windows. La boîte de dialogue suivante s'ouvre :



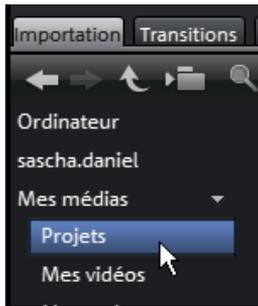
Vous devez décider ici soit de « charger un projet existant » pour poursuivre son édition et le graver, soit de « créer un nouveau projet ». Dans les « Options », vous pouvez « Créer un nouveau dossier de projet ». Tous les fichiers appartenant à ce futur film seront enregistrés dans ce dossier.

Vous avez de plus la possibilité d'utiliser un modèle de film (voir page 214). Le modèles de films comprennent des histoires complètes dont le contenu est finalisé, ainsi que de nombreux objets de substitution que vous pouvez

remplacer par vos photos et vos vidéos afin de faire du modèle une histoire bien à vous.

Importer une vidéo

Supposons que vous souhaitiez charger dans le programme une vidéo AVCHD. Si vous ne disposez pas d'un tel enregistrement, vous avez également la possibilité de charger une vidéo depuis le disque dur afin d'apprendre à vous servir de MAGIX Vidéo deluxe MX. Dans ce but, nous vous recommandons d'utiliser le projet démo fourni.



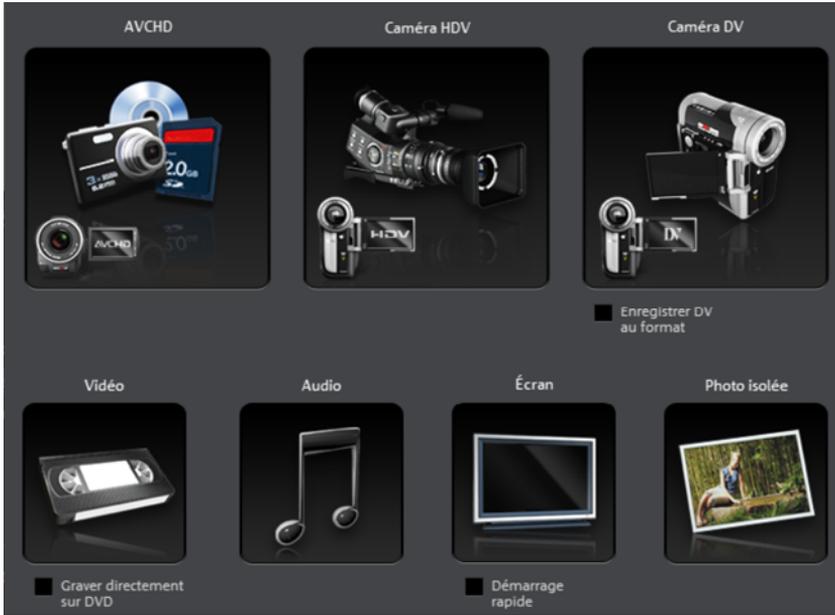
- Cliquez sur le bouton « Mes médias > Projets » dans le Media Pool.
- Ouvrez ensuite le dossier « _Demo » par double-clic et chargez le fichier vidéo MVP (« _Demo.MVP ») également par double-clic.

Insertion de vidéo au format AVCHD

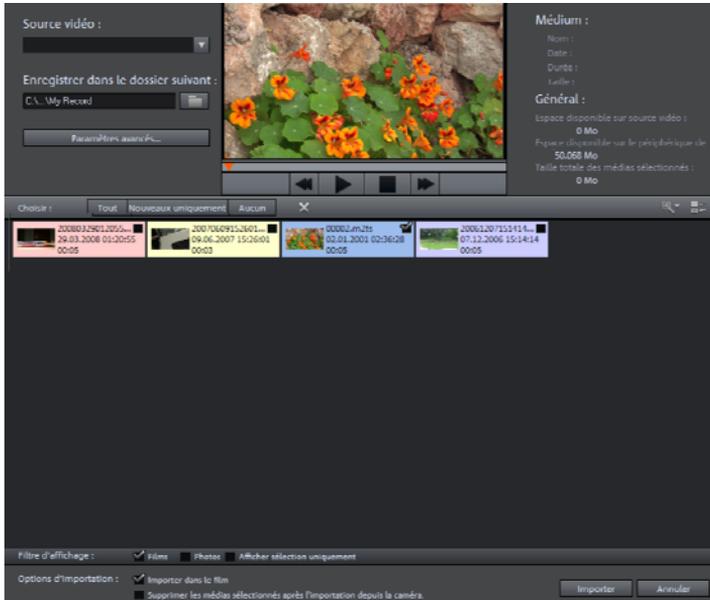
- Connectez votre support de données AVCHD (caméra, clé USB, carte SD, etc.) à votre PC. Si vous connectez une caméra, vous devez la mettre sous tension au préalable.
- Cliquez sur le bouton rouge situé sous l'écran vidéo pour ouvrir la boîte de dialogue de sélection d'enregistrement.



- Dans la boîte de dialogue de sélection d'enregistrement, cliquez sur AVCHD.



- Un assistant d'importation AVCHD va alors s'ouvrir. Sous « Source vidéo », sélectionnez le support de données que vous avez connecté. La liste de fichiers apparaît.



- Sélectionnez toutes les vidéos de la liste de fichiers que vous souhaitez importer depuis le support de données.
- L'écran d'aperçu situé au milieu de la boîte de dialogue permet de visualiser vos vidéos et de décider si vous souhaitez les utiliser dans votre projet.
- Une fois que vous avez sélectionné toutes les vidéos, indiquez sous « Options d'importation » si les enregistrements doivent être intégrés directement dans le film ou seulement copiés sur le disque dur de votre ordinateur (à définir sous « Enregistrer dans le dossier suivant »). Vous pouvez également les supprimer automatiquement du lecteur après l'importation.

Visionner le film

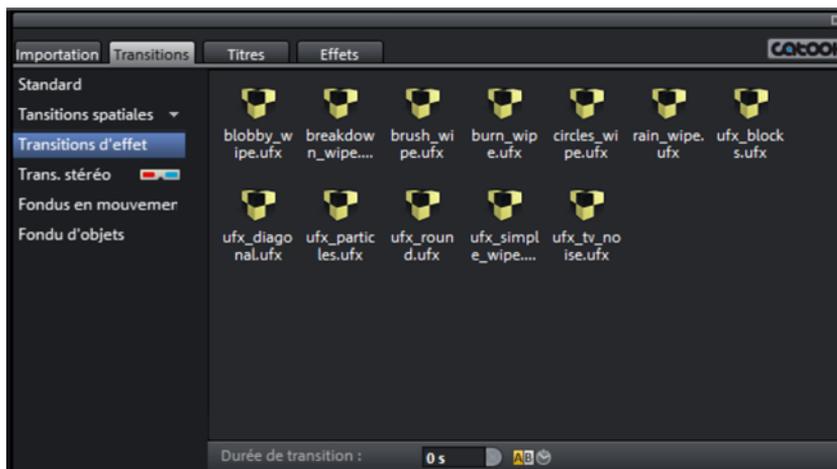
- Pour visionner l'enregistrement (ou le projet démo), cliquez sur la commande de lecture dans le module de navigation situé sous l'écran d'aperçu.



Astuce : il est plus pratique d'utiliser la barre d'espacement du clavier pour démarrer et stopper la lecture.

Lors de la lecture, une ligne verticale se déplace dans l'arrangeur : il s'agit du marqueur de lecture, qui indique la position de lecture actuelle. Vous pouvez le déplacer à l'aide de la souris pour accéder à des emplacements précis.

Media Pool



Le Media Pool permet le contrôle et le chargement de fichiers médias de toutes sortes : vidéos, photos, morceaux MP3, pistes de CD audio, fichiers *.rtf, transitions, effets, médias Internet et plus encore.

- Une fonction d'aperçu est disponible pour tous les éléments du Media Pool. Pour l'utiliser, vous devez d'abord stopper la lecture du film démo chargé (avec le module de navigation situé sous l'écran d'aperçu ou à l'aide de la barre d'espacement de votre clavier).
- Vous pouvez maintenant parcourir les dossiers de votre ordinateur à la recherche de médias susceptibles d'être utilisés dans vos projets. Les boutons de navigation au sein des lecteurs et des dossiers se trouvent en haut à gauche. Cliquez sur l'une des entrées du Media Pool. Les fichiers vidéo et audio sont alors immédiatement affichés à l'écran vidéo, les fichiers audio sont lus via la carte son. Vous pouvez également visualiser un aperçu des modèles et des effets fournis vous permettant de voir comment ils fonctionnent.
- Tous les médias sont chargés dans le film depuis les lecteurs locaux ou directement depuis Internet, soit par double-clic, soit par glisser-déposer (en maintenant le bouton de la souris enfoncé). Testez-les tout simplement.

Modes d'affichage

À l'aide des trois boutons situés sur la barre d'outils centrale, vous pouvez basculer entre les trois modes « Timeline », « Storyboard » ou « Vue d'ensemble des scènes » (dans la version Plus/Premium, vous disposez de 4 boutons et donc de 4 modes différents).



Le **mode Storyboard** (premier bouton) est l'affichage sélectionné par défaut. Ses principaux avantages sont un bon aperçu sur votre projet et un maniement simple. En mode Storyboard, toutes les scènes de votre film sont listées l'une après l'autre. Chaque scène est représentée par une image d'aperçu sur le Storyboard.

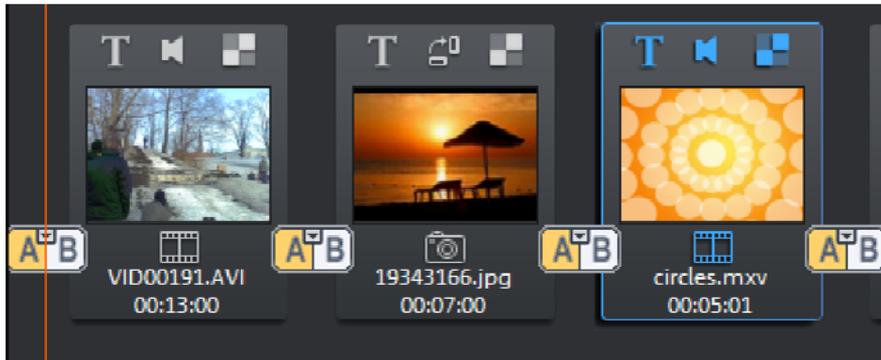
Dans la **vue d'ensemble des scènes** (deuxième bouton), toutes les scènes de la vidéo sont visibles et la taille de l'affichage peut être modifiée selon vos besoins. Vous pouvez les visionner entièrement, les classer et supprimer les scènes inutiles.

En **Mode Timeline** (troisième bouton), les films sont représentés en tant qu'objets sur la Timeline (ligne temporelle). Plus l'objet représenté est long dans la piste, plus le film correspondant est long lui aussi.

Tous les modes peuvent être affichés en plein écran en cliquant sur le bouton en haut à droite de l'arrangeur.

Le **mode Multicam** (si disponible : quatrième bouton) est une fonction de la version Plus/Premium de MAGIX Vidéo deluxe MX. L'édition Multicam permet de monter facilement différents enregistrements d'une même scène ayant été filmée avec plusieurs caméras.

Mode Storyboard



En mode Storyboard, toutes les scènes d'un film sont répertoriées dans l'ordre. Chaque scène peut être éditée à l'aide des options suivantes :



Ajouter des titres et des textes : vous pouvez ajouter des titres et des textes très facilement à chacun de vos films. Pour cela, cliquez sur le bouton T, saisissez votre texte directement à l'écran du programme et sélectionnez l'une des animations, par exemple un mouvement du bas vers le haut comme pour un générique classique.



Régler le volume : vous pouvez régler le volume de la piste sonore de chaque scène à l'aide du bouton en forme de haut-parleur.



Menu des effets : ce bouton permet d'accéder à un menu contenant diverses fonctions d'édition comme la reconnaissance des scènes, la stabilisation de l'image ou la boîte de dialogue Trimmer. Réduisez les bruits parasites audibles sur la piste sonore à l'aide de l'option « Nettoyage audio ».

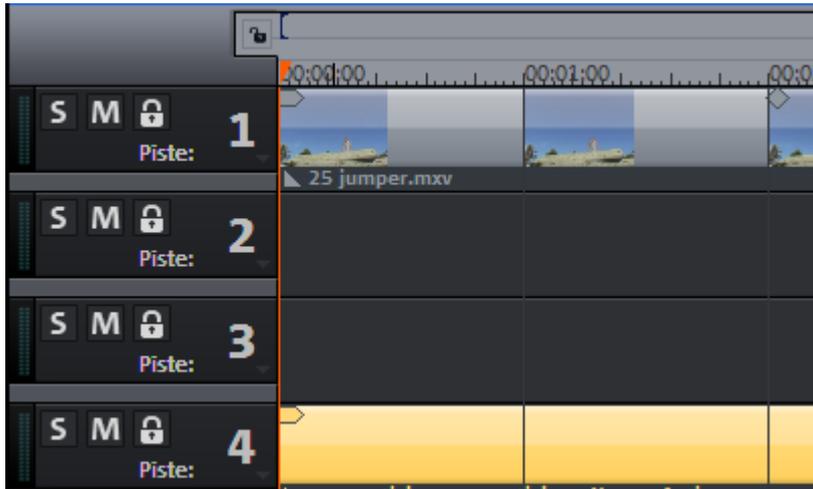


Transitions/Fondus : cliquez sur le gros bouton entre les scènes pour sélectionner une transition (un fondu).



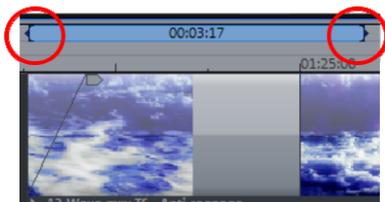
Faire pivoter les photos (uniquement pour les fichiers photo) : lorsqu'une image ou une photo est de côté ou à l'envers, cliquez sur ce bouton. La photo va pivoter de 90 degrés.

Mode Timeline



Il est conseillé de réaliser toutes les éditions plus avancées en mode Timeline. Les films et les scènes y sont représentés de manière conforme à leurs durées : plus l'objet est long dans la piste, plus le film de cet objet dure longtemps.

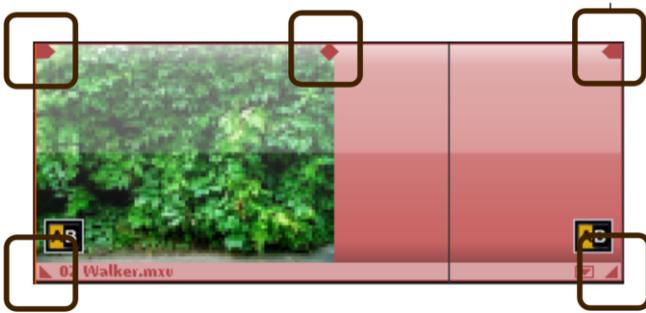
Plage de lecture : un clic dans la barre de la plage au-dessus de la première piste permet de définir le marqueur de lecture : celui-ci représente le début de la plage de lecture. Si vous effectuez un clic droit plus à droite, vous verrez apparaître le marqueur de fin qui symbolise la fin de la plage de lecture. La durée de la plage de lecture est affichée au milieu de la plage.



- Lorsque le marqueur de fin est atteint, le marqueur de lecture saute de nouveau au début et la lecture recommence (« Boucle »).
- Il est possible de déplacer la plage de lecture entière à l'aide de la souris en cliquant au milieu de la barre et en la déplaçant. Déplacez ou placez directement les marqueurs de début et de fin avec la souris : un clic gauche place le marqueur de début, un clic droit place le marqueur de fin. La plage de lecture de l'arrangeur au-dessus de la première piste est associée à la plage de lecture de l'écran d'aperçu : vous ne pouvez modifier les deux qu'en commun.

- Pour replacer rapidement les marqueurs de début et de fin au début ou à la fin du film, sélectionnez dans le menu « Fenêtre » l'option « Optimiser l'affichage du film ».

Poignées : vous pouvez raccourcir tous les objets en plaçant le curseur de la souris sur l'un des coins inférieurs de l'objet jusqu'à ce qu'il se transforme en un symbole d'étirement. Modifiez alors l'objet jusqu'à ce que la durée souhaitée soit atteinte. À chaque coin supérieur des objets se trouvent deux poignées de fondu qui peuvent être déplacées vers l'intérieur pour doter un objet d'un fondu d'entrée ou de sortie. La poignée supérieure centrale permet de modifier le volume des objets audio et la transparence des objets vidéo.



Sélection d'objet : il est nécessaire de sélectionner les objets avant de procéder à des éditions supplémentaires, avec des effets par exemple. Chaque objet peut être sélectionné d'un simple clic. Une fois sélectionnés, les objets changent de couleur. Vous pouvez sélectionner plusieurs objets en cliquant et en maintenant simultanément la touche Maj enfoncée. Si vous cliquez avec la souris à côté d'un objet, vous pouvez tracer un rectangle de sélection en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Tous les objets qui s'y trouvent sont alors sélectionnés.

Supprimer des scènes inutiles

L'une des étapes les plus importantes lors de l'importation de vos propres films consiste à supprimer les scènes inutiles. Pour cela, plusieurs possibilités sont disponibles :

- **Variante 1 :** chargez d'abord la vidéo entière dans votre projet et coupez ensuite les scènes inutiles.
- **Variante 2 :** coupez les scènes dans le Media Pool, c'est-à-dire avant l'importation puis importez ensuite uniquement les scènes que vous souhaitez conserver. Cette procédure est recommandée pour de longs films contenant de nombreuses coupes.

Couper des vidéos dans le projet

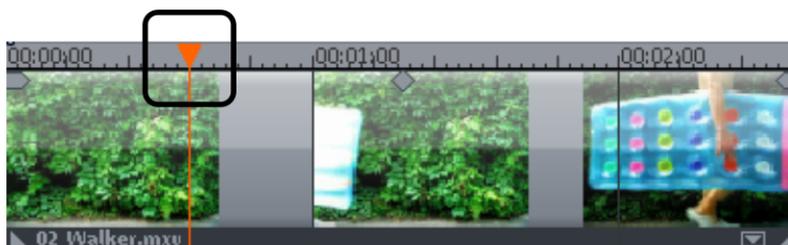
Supposons que vous avez déjà importé votre vidéo dans un projet et que vous souhaitez maintenant procéder au montage.

- Visionnez la vidéo en appuyant sur la touche « flèche du haut ».
- Faites une pause à l'endroit de la lecture où se trouve une scène en appuyant sur la touche fléchée dirigée vers le bas. Le marqueur de lecture s'arrête à proximité du début de la scène inutile.

Remarque : vous pouvez également utiliser la barre d'espacement ou la touche de lecture du module de navigation pour lancer la lecture. Pour déplacer le marqueur de lecture à la position où vous souhaitez arrêter la lecture, vous devez d'abord sélectionner l'option « La barre espace stoppe à la position actuelle de lecture » dans les paramètres du programme (Fichier > Paramètres > Programme), dans l'onglet « Lecture », sous « Mode Barre espace ».

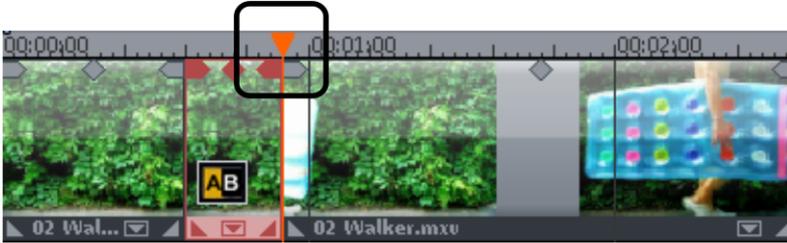
Astuce : dans les films longs ou pour une recherche plus rapide, vous pouvez également visionner le film en accéléré et contrôler le déroulement sur l'écran d'aperçu. Pour cela, faites glisser le marqueur de lecture sur la Timeline à l'aide de la souris en maintenant le bouton enfoncé (pas trop rapidement).

- Placez maintenant le marqueur de lecture au début du matériel inutile. Pour obtenir un meilleur affichage, il est recommandé pour les films longs d'utiliser la fonction de zoom (commandes +/- dans le coin inférieur droit de l'arrangeur).



- Appuyez sur la touche « T » de votre clavier. La scène actuelle est alors coupée en deux à l'emplacement du marqueur de lecture.

- Répétez ces étapes également pour la fin de la scène inutile. Recherchez la fin de la scène, placez le marqueur de lecture à la fin et appuyez à nouveau sur la touche « T » de votre clavier.



- Vous avez maintenant « isolé » la scène non souhaitée et pouvez la supprimer simplement en cliquant sur la touche « Suppr ». Vous devez auparavant sélectionner la scène par simple clic.

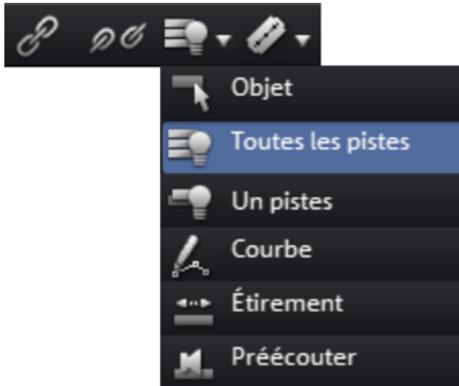


- Si vous n'avez pas été très précis lors de la coupe, ce n'est pas grave : les poignées d'objet inférieures permettent de rallonger ou de raccourcir les objets restants afin de récupérer des parties du matériel supprimé ou d'en « jeter » des éventuels restes inutiles.



- Après la suppression, il y a bien sûr un espace vide dans votre film, car le matériel inutile qui s'y trouvait vient d'être supprimé. Comment faire pour supprimer ce blanc ? C'est très simple : il suffit de tirer les scènes suivantes vers l'avant jusqu'à ce que la fin de la scène précédente soit « raccrochée » directement au début de la scène suivante. Veillez cependant à bien déplacer tous les objets qui suivent car, dans le cas contraire, le vide serait uniquement déplacé plus en arrière dans le film. Lorsque vous déplacez les objets qui

suivent vers l'avant, utilisez de préférence le mode souris « Toutes les pistes » qui « capture » et déplace automatiquement tous les objets suivants sur toutes les pistes.



Remarque : lorsque votre projet comporte non seulement une piste image mais également une piste audio, il est souvent nécessaire de couper le son et l'image de façon synchronisée. Après l'importation depuis la caméra, les pistes image et audio sont automatiquement groupées, c'est-à-dire que toutes les opérations de coupe ou de déplacement auront automatiquement une incidence aussi bien sur l'image que sur le son. Néanmoins, si vous avez créé une piste sonore distincte qui n'est pas encore groupée avec la vidéo, créez un groupe avant d'effectuer les procédures de coupe.



Pour cela, sélectionnez l'objet vidéo ainsi que l'objet audio avec la combinaison de touches Ctrl+Clic et sélectionnez l'option « Grouper » dans le menu « Éditer » (ou cliquez sur l'outil Grouper).

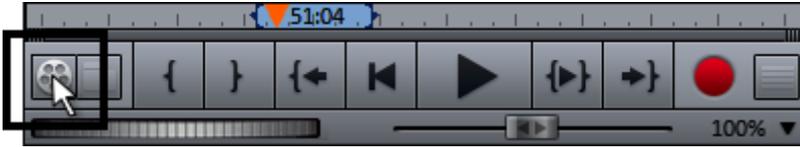
N'hésitez pas à faire des essais à l'aide des fonctions de coupe. Rien n'est irréparable, car les procédures de coupe (comme toutes les autres procédures d'édition de MAGIX Vidéo deluxe MX) sont non destructives. Cela signifie que le matériel d'origine n'est pas modifié sur votre disque dur.

Importer des scènes depuis des vidéos de longue durée

Si vous avez enregistré une vidéo de longue durée en tant que fichier sur votre disque dur et que vous souhaitez en utiliser seulement une partie dans votre projet, procédez comme suit.

- Sélectionnez le fichier dans le Media Pool.

- Placez le module de navigation en mode « Media Pool » à l'aide du bouton se trouvant tout à gauche.



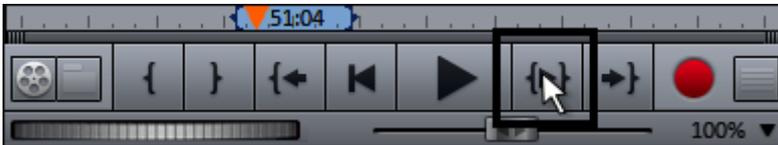
- Vous pouvez maintenant lire le fichier sélectionné depuis le Media Pool à l'aide du module de navigation. Recherchez le passage que vous souhaitez importer. Positionnez le marqueur de lecture au-dessus du module de navigation au début de la page et cliquez sur le bouton « Définir un point d'entrée ».



- Placez ensuite le marqueur de lecture à la fin du passage et cliquez sur « Définir un point de sortie ».



- Vous voyez maintenant la plage sélectionnée sous forme de barres bleues dans l'affichage. Vous pouvez la visionner séparément à l'aide du bouton « Lecture de la page ».



- Modifiez le début et la fin de la page par simple clic en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Une fois que la plage correspond à l'extrait que vous souhaitez importer, cliquez sur l'image d'aperçu affichée à l'écran et déplacez-la sur la piste, toujours en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Un objet correspondant au passage sélectionné apparaît alors dans la piste.

Dégrouper des scènes

Bien souvent, vous allez devoir déplacer des scènes précises ou des groupes entiers de scènes à une autre position dans le film. Cela fonctionne de manière très intuitive : vous pouvez sélectionner chaque scène dans chaque mode (mode Timeline, mode Storyboard ou mode Vue d'ensemble des scènes) d'un simple clic et la déplacer à la position souhaitée en maintenant le bouton de la souris enfoncé (glisser-déposer). Dans les modes Timeline et Vue d'ensemble des scènes, vous pouvez également grouper des scènes et les déplacer simultanément : le raccourci Ctrl + clic permet de sélectionner plusieurs scènes, MAJ + clic permet de sélectionner toutes les scènes comprises entre celles sélectionnées au préalable.

Pour terminer, voici trois astuces pour des arrangements plus complexes :

- Les modes souris « Toutes les pistes » ou « Une piste » (voir page 43) ne permettent pas uniquement de déplacer la scène sélectionnée, mais aussi tous les objets qui suivent l'objet dans la même piste (une piste) ou dans toutes les pistes (toutes les pistes).
- En mode Timeline, les commandes Grouper (voir page 309) et Dégrouper (voir page 309) permettent de former des groupes à partir de plusieurs scènes au choix qui peuvent ensuite être déplacées en bloc.
- Si votre projet a subi de nombreuses coupes et de nombreux déplacements et que vous craignez de perdre le fil, vous pouvez travailler différemment et déplacer les scènes que vous voulez utiliser dans le dossier « Prises » du Media Pool afin de les stocker. Vous rassemblez en quelque sorte les scènes à utiliser, vous les déplacez dans le dossier des prises, vous créez ensuite un second projet et placez les scènes depuis le dossier des prises dans le nouveau projet dans le bon ordre. Le dossier des prises est accessible dans le Media Pool en passant par le bouton Importation > Mes médias.

Graver des DVD avec menus interactifs

Une fois vous êtes satisfait de vos films, basculez dans l'interface « Graver » pour les graver avec menu DVD interactif sur un disque.



- Si vous souhaitez graver un DVD rapidement et simplement, cliquez sur le bouton de gravure de DVD.

Le menu de chapitrage gagne en importance si vous souhaitez graver plusieurs films, eux-mêmes subdivisés en plusieurs scènes ou chapitres. En effet, dans ce cas, vous avez besoin d'une navigation claire pour passer d'un film à un autre et trouver la scène souhaitée dans chaque film.



Deux affichages sont disponibles dans l'interface Graver : « Aperçu » et « Éditer ». Les boutons en haut à gauche permettent de basculer entre les affichages.

Ces deux affichages comportent au centre un aperçu du menu DVD. Tous les films s'affichent comme entrées principales et les scènes comme sous-entrées.

La télécommande située à gauche vous permet de tester le fonctionnement du menu comme avec un véritable lecteur DVD.

Dans l'interface « Éditer », le bouton « Navigation » vous permet d'accéder à la structure du menu de sélection. Il est possible d'y désactiver les chapitres superflus en décochant les cases correspondantes. Bien entendu, seule l'entrée du menu sera effacée, mais pas la scène correspondante dans le film.

Pour obtenir une répartition sensée du film en chapitres, chaque film doit être doté de marqueurs de chapitres dans l'interface Éditer. Si vous souhaitez modifier la répartition actuelle des scènes, retournez dans l'interface Éditer et choisissez tout d'abord le film dont vous souhaitez modifier les chapitres. Ensuite, placez le marqueur de lecture à la position à laquelle un nouveau chapitre doit commencer, puis choisissez l'option Placer un marqueur de chapitre (raccourci clavier : Maj + Entrée) dans le menu Éditer. L'option « Placer automatiquement un marqueur de chapitre » place comme son nom l'indique des marqueurs de chapitres automatiquement à chaque scène coupée dans le film. Sélectionnez d'un simple clic les marqueurs de chapitres superflus et supprimez-les.

Une fois que vous êtes satisfait de la division en films et en chapitres, vous pouvez vous occuper de la mise en forme du menu de sélection.

Vous voyez dans la partie inférieure de l'écran toute une série de modèles de menus prédéfinis. Utilisez la barre de défilement pour jeter un œil à tous les modèles. Vous avez plusieurs possibilités :

- si vous souhaitez utiliser un modèle complet, double-cliquez sur celui qui vous convient. Le modèle intégral sera alors appliqué.
- Dans l'interface Éditer, vous pouvez également combiner différents éléments de chacun des menus. Si vous souhaitez par exemple utiliser la mise en forme du texte d'un modèle avec la disposition des éléments d'un autre modèle, sélectionnez tout d'abord « Police » puis double-cliquez sur le modèle contenant la mise en forme de texte souhaitée. Ensuite, sélectionnez « Disposition » et double-cliquez sur votre disposition préférée. L'aperçu au milieu de la fenêtre présente immédiatement les résultats de vos choix.
- Un double-clic sur une image d'aperçu ou sur une entrée de menu permet d'ouvrir un éditeur dans lequel vous pouvez modifier le nom du film ou du chapitre et choisir une autre image d'aperçu.

Lorsque tous les films et chapitres sont organisés de façon cohérente et que le menu a bonne allure, il ne reste plus qu'à graver !

Interfaces de travail

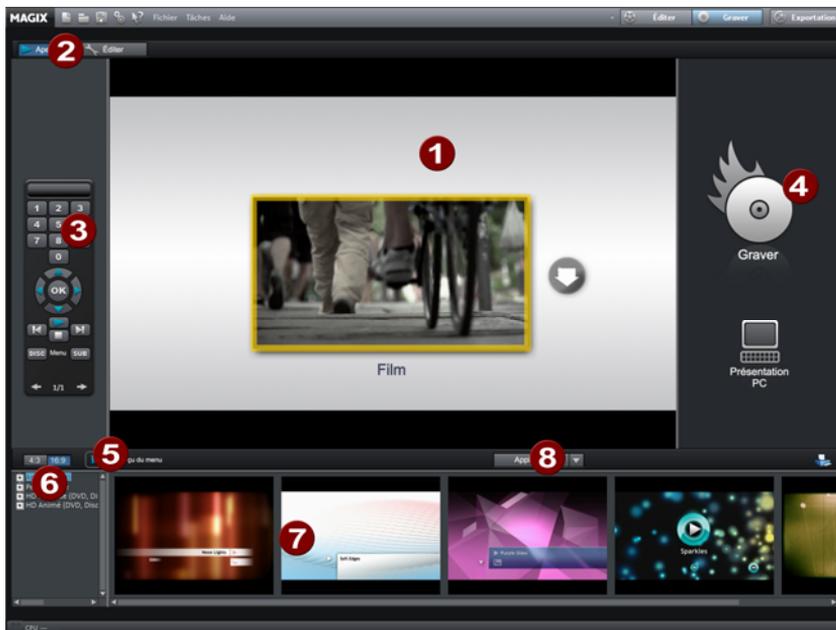
Interface « Éditer »



- 1 **Barre d'outils supérieure** : boutons d'accès rapide aux principales commandes du programme
- 2 **Barre des menus** : les menus vous permettent d'accéder à la plupart des fonctions de MAGIX Vidéo deluxe MX.
- 3 **Écran du programme** : les objets vidéo et image sont affichés ici, ainsi qu'un aperçu des fichiers dans le Media Pool.
- 4 **Modèles de conception** : vous accédez ici aux dossiers des fonds, titres, effets et mouvements. Cliquez sur un modèle pour le prévisualiser. Le service Catooh permet une connexion directe avec Internet afin d'ouvrir le catalogue de médias en ligne Catooh.
- 5 **Media Pool** : chargez ici vos films et autres médias. Les boutons de navigation en haut à gauche permettent d'accéder à tous les dossiers de votre PC.
- 6 **Modes** :
 - Le **mode Storyboard** affiche toutes les scènes de la vidéo actuelle sous forme de petites images d'aperçu sur une ligne et permet de les arranger rapidement.

- Le **mode Timeline** est recommandé pour les travaux d'arrangements complexes et l'attribution d'effets.
 - Le **mode Vue d'ensemble des scènes** affiche tous les objets contenus dans la première piste et permet de classer les scènes rapidement.
 - Le bouton de droite active le **mode multicam** dans la version Plus/Premium.
- Barre d'outils inférieure** : en mode Timeline, cette barre d'outils fournit diverses fonctions d'édition et des modes souris supplémentaires.
 - Timeline - avec marqueur de plage** : définissez ici la plage de lecture. Elle est accompagnée d'une Timeline.
 - Arrangeur** : tous les fichiers peuvent être transférés par glisser-déposer depuis le Media Pool vers les pistes, puis positionnés et édités.
 - Barres de défilement** : la barre de défilement inférieure peut être étirée ou rétrécie à l'aide de la souris pour zoomer. La barre de défilement à droite permet de zoomer verticalement dans les pistes. Cliquez au bord des barres de défilement pour modifier les extraits visibles dans la fenêtre d'arrangement (en maintenant le bouton de la souris enfoncé).

Interface « Graver »



- Aperçu du menu** : vous voyez ici un aperçu du menu de sélection. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au chapitre « Menu » (voir page 261).

- 2 **Modifier l'affichage** : vous pouvez passer ici de l'affichage « Aperçu » à l'interface « Éditer ».
- 3 **Télécommande** : vous pouvez vérifier comment réagit votre futur disque en actionnant les touches de la télécommande de votre lecteur (voir page 260).
- 4 **Exportation** : sélectionnez ici le format souhaité (voir page 271) avant la gravure du projet.
- 5 **Lecture de l'aperçu** : vous pouvez afficher ici l'aperçu du menu et le tester à l'aide de la télécommande.
- 6 **Catégories de modèles** : choisissez la section souhaitée parmi les différentes catégories contenant différents menus.
- 7 **Modèles de menu** : sélectionnez ici un modèle pour la création de votre menu de chapitrage.
- 8 **Utiliser les modèles de conception** : choisissez d'appliquer un modèle à la page, au menu ou à tous les menus du disque.

Pour en savoir plus sur ce thème, consultez la section « Graver » (voir page 259).

Barres d'outils

Barre d'outils supérieure



La barre d'outils supérieure se trouve en haut à gauche de l'écran. Elle propose les options suivantes :

Nouveau projet



Un nouveau projet MAGIX Vidéo deluxe MX est créé. Pour cela, la boîte de dialogue contenant les paramètres pour un nouveau projet ou un nouveau film (voir page 58) s'ouvre.

Raccourci clavier : Ctrl + N

Charger le projet



Cette option permet de charger un projet ou un fichier média. Lors du chargement d'un projet, veillez à ce que tous les fichiers médias lui appartenant soient disponibles.

MAGIX Vidéo deluxe MX cherche les fichiers audio et vidéo dans les dossiers dans lesquels ils se trouvaient au moment de la sauvegarde.

Raccourci clavier : Ctrl + O

Enregistrer le projet



Le projet actuel va être sauvegardé sous le nom actuel. Si aucun nom n'a encore été choisi, une boîte de dialogue s'ouvre dans laquelle vous pouvez déterminer le chemin d'accès du projet (c'est-à-dire l'endroit où il doit être enregistré) ainsi que son nom.

Remarque : seules les informations concernant les fichiers médias, les coupes, les effets et les titres utilisés sont enregistrées dans le fichier projet (*.), mais pas la vidéo et le son eux-mêmes. Ceux-ci se trouvent toujours dans les fichiers médias enregistrés ou importés, qui restent inchangés pendant tout le traitement dans MAGIX Vidéo deluxe MX. Pour enregistrer un film entier dans un dossier précis, afin de poursuivre son édition sur un autre PC par exemple, utilisez la fonction « Copier le film et les médias dans le dossier ».

Raccourci clavier : Ctrl + S

Paramètres du programme



Ouverture des paramètres du programme (voir page 64)

Raccourci clavier : Y

Aide contextuelle



Le curseur de la souris se transforme ici en une flèche avec un point d'interrogation.

Cliquez sur une commande au choix de l'interface principale : l'aide du programme pour l'élément de contrôle correspondant s'ouvre.

Raccourci clavier : Alt + F1

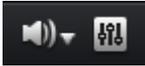
MAGIX News Center

Par le biais du MAGIX News Center, vous avez accès à des informations actuelles comme des liens vers les ateliers en ligne ou des astuces et conseils concernant des applications précises. Les nouveautés sont colorées différemment selon leurs thèmes :

- Le vert indique des astuces et conseils pratiques pour votre logiciel ;
- Le jaune indique la disponibilité de nouveaux patches et mises à jour ;
- Le rouge est associé aux actions spéciales, jeux concours et sondages.

Si aucune nouveauté n'est disponible, le bouton est grisé. Dès que vous cliquez sur MAGIX News Center, toutes les informations déjà présentes sont affichées. Cliquez sur l'une d'entre elles pour accéder à la page Web correspondante.

Barre d'outils inférieure



Les commandes suivantes y sont proposées :

Sélectionner le film à éditer



Le menu déroulant vous permet d'accéder aux différents films de votre projet.

Annuler



Cette commande permet d'annuler les dernières éditions effectuées. Ainsi, vous n'avez rien à craindre lors de manipulations « risquées ». Si le résultat n'est pas celui que vous attendiez, vous pouvez revenir à l'état initial en cliquant sur Annuler.

En cliquant sur la flèche située près de la commande, vous ouvrez une liste contenant les modifications effectuées jusqu'à présent, ce qui permet également d'annuler en même temps plusieurs modifications réalisées l'une à la suite de l'autre.

Remarque : vous pouvez définir la longueur de la liste dans les paramètres du programme (voir page 64). D'une manière générale, plus la liste est longue et plus la mémoire vive sera sollicitée.

Raccourci clavier : Ctrl + Z

Rétablir



Cette commande rétablit l'action annulée juste avant.

En cliquant sur la flèche située près de la commande, vous ouvrez une liste contenant toutes les modifications annulées jusqu'à présent, ce qui permet de rétablir en même temps plusieurs actions précédemment annulées.

Raccourci clavier : Ctrl + Y

Supprimer des objets



Supprime la scène sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode Timeline).

Raccourci clavier : Suppr.

Éditeur de titres



Cette commande ouvre l'éditeur de titres pour l'objet-titre, l'objet-photo ou l'objet-vidéo sélectionné.

Raccourci clavier : Ctrl + T

Bouton de découpe

Le bouton de découpe vous permet de segmenter des objets, de supprimer le début ou la fin d'un objet, ou de diviser le film en plusieurs clips. Sélectionnez l'objet de votre choix et placez le marqueur de lecture à la position désirée. Cliquez sur le bouton de découpe pour segmenter l'objet. Le menu déroulant vous donne accès à davantage d'options.

Segmenter



Cette commande coupe un objet sélectionné à la position du marqueur de lecture. Deux objets indépendants sont créés.

Raccourci clavier : T

Supprimer le début



Cette commande permet de découper un objet sélectionné à la position du marqueur de lecture et de supprimer en même temps l'ensemble du matériel situé avant ce marqueur.

Raccourci clavier : Z

Supprimer la fin de la scène



Cette commande permet de couper un objet sélectionné à la position du marqueur de lecture et de supprimer en même temps l'ensemble du matériel situé après ce marqueur.

Raccourci clavier : U

Remarque : si vous utilisez les commandes « Segmenter » et « Supprimer début/fin » sans sélectionner quoi que ce soit, tous les objets vont être coupés à la position du marqueur de lecture.

Supprimer la scène



Cette commande permet de supprimer les objets sélectionnés. Les parties suivantes sont alors automatiquement déplacées à la fin de l'objet situé avant le ou les objet(s) supprimé(s).

Raccourci clavier : Ctrl + Suppr

Segmenter le film



Cette commande permet de couper le film à la position du marqueur de lecture et d'obtenir ainsi deux films indépendants. À ce moment-là, dans l'arrangeur, seule la partie se trouvant avant le marqueur de lecture reste.

La partie suivante est supprimée de l'arrangeur et considérée comme un nouveau film auquel vous pouvez à présent accéder par le menu Fenêtre.

Raccourci clavier : Alt + Y

Fonctions spéciales pour l'ajout de nouveaux objets

MAGIX Vidéo deluxe MX propose différentes possibilités pour insérer dans le projet un objet sélectionné dans le Media Pool.

Application automatique



Cette commande insère dans l'arrangeur le fichier sélectionné dans le Media Pool. Les objets vidéo et image sont toujours insérés derrière le dernier objet de la première piste et les objets audio et texte sont placés sur d'autres pistes.

Insertion sur une piste



Cette commande permet d'insérer un objet du Media Pool à la position du marqueur de lecture et déplace en même temps les objets suivants sur la piste.

- L'insertion sur une piste fonctionne de la même manière que l'insertion intelligente avec la différence suivante : seuls les objets situés sur la piste cible sont déplacés. Les pistes attenantes ne sont pas modifiées.
- À la différence de l'application automatique, tous les objets sont insérés à la position du marqueur de lecture.
- Les vidéos et les images sont toujours placées sur la première piste. Si un autre objet se trouve à la position du marqueur de lecture, celui-ci est coupé et continué après la fin de l'objet qui a été inséré, de sorte que le début du nouvel objet se trouve à la même position que le marqueur de lecture.
- Tous les objets suivants sur la piste sont déplacés vers l'arrière.

Insertion multipiste



L'objet sélectionné dans le Media Pool est inséré sur la piste cible à la position du marqueur de lecture. Tous les objets situés à la hauteur du marqueur de lecture sont coupés et décalés de la durée de l'objet inséré. Tous les objets suivants sur la piste sont également décalés.

- L'insertion multipiste fonctionne de la même manière que l'insertion intelligente avec la différence suivante : tous les objets présents sur toutes les pistes sont déplacés à partir de la position du marqueur de lecture.
- À la différence de l'application automatique, tous les objets sont insérés à la position du marqueur de lecture.
- Les vidéos et les images sont toujours placées sur la première piste. Si un autre objet se trouve à la position du marqueur de lecture, celui-ci est coupé et continué après la fin de l'objet qui a été inséré, de sorte que le début du nouvel objet se trouve à la même position que le marqueur de lecture.
- Si d'autres objets se trouvent à la même position que le marqueur de lecture sur d'autres pistes, ils sont également coupés et déplacés vers l'arrière.
- Tous les objets suivants sur toutes les pistes sont déplacés vers l'arrière.

Échanger



Cette commande permet d'échanger l'objet sélectionné avec celui qui est sélectionné dans le Media Pool. Si sa durée est ajustée, les objets qui suivent sont déplacés automatiquement.

Écraser



Cette commande écrase dans la piste cible les objets situés à la position du marqueur de départ avec l'objet sélectionné dans le Media Pool.

Remarque : à la différence de la procédure d'échange, aucun ajustement de la durée n'a lieu. Tandis que la commande « Échanger » déplace les objets qui suivent, « Écraser » les remplace (éventuellement partiellement), selon la durée de l'objet inséré par rapport à l'objet à écraser.

Rendu de l'aperçu



Ce bouton vous permet d'accéder aux fonctions de rendu de l'aperçu.

Bouton silence (Mute)



Ce bouton désactive le son.

Table de mixage



Cette option ouvre ou ferme la table de mixage en temps réel. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Table de mixage » (voir page 192).

Raccourci clavier : M

Fonctions supplémentaires en mode Timeline

Les commandes suivantes sont uniquement proposées en mode Timeline :

Placer un marqueur de chapitre



Cette commande crée un marqueur de chapitre à la position du marqueur de lecture. Une entrée de chapitre est alors créée dans le menu du disque si vous gravez le film sur disque.

Vous pouvez renommer votre marqueur de chapitre en ouvrant son menu contextuel d'un clic droit puis en sélectionnant « Renommer ». Ce nouveau nom apparaît alors également dans le menu des chapitres (voir page 261).

Raccourci clavier : Maj + Entrée

Grille d'objets



Ce bouton active et désactive la grille d'objets (voir page 114). Lorsque la grille d'objets est affichée, les objets sont placés les uns à la suite des autres, de sorte que tout se met en place de manière fluide.

Grouper



Tous les objets sélectionnés sont attribués à un groupe que l'on peut ensuite sélectionner en un clic et éditer simultanément.

Raccourci clavier : Ctrl + L

Dégrouper



Cette commande divise un groupe d'objets en objets indépendants.

Raccourci clavier : Ctrl + M

Modes souris



MAGIX Vidéo deluxe MX propose différents modes souris pour des applications spécifiques. Vous pouvez y accéder à l'aide de la petite flèche située à côté des commandes.

Tout déplacer



Ce mode souris fonctionne en principe comme le « mode souris pour objets individuels ». Cependant, tous les objets ayant le même point de départ ou un point de départ ultérieur à celui de l'objet sélectionné sont déplacés en même temps.

Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez insérer quelque chose au milieu de l'arrangement mais qu'il n'y a pas suffisamment de place et que tous les objets à partir d'un emplacement précis doivent être déplacés vers l'arrière.

Raccourci clavier : 7

Tout déplacer sur la piste



Ce mode souris fonctionne en principe comme le « mode souris pour objets individuels », mais lorsque vous déplacez un objet, tous les objets suivants se trouvant sur la même piste sont également déplacés.

Cela est très pratique lorsque vous avez besoin de place dans la première partie d'une piste mais que vous ne souhaitez pas modifier la suite d'objets située derrière.

Raccourci clavier : 8

Objet



Le mode souris pour chaque objet est le mode configuré par défaut avec lequel vous pouvez procéder à la plupart des tâches.

Un clic gauche permet de sélectionner les objets. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, il est possible de déplacer un objet sélectionné. Un clic droit ouvre le menu contextuel.

Raccourci clavier : Alt + 1

Courbe



Ce mode souris a été spécialement conçu pour le dessin des courbes d'effet.

Les courbes d'effet contrôlent l'intensité de celui-ci : plus le point de la courbe est élevé, plus le paramètre d'effet correspondant est intensif à cet emplacement. Elles peuvent être utilisées autant pour les objets vidéo et image des pistes d'images que pour les objets audio des pistes son.

Pour en savoir plus, veuillez consulter le paragraphe « Travailler en mode souris Courbes » du chapitre « Animer des objets ».

Raccourci clavier : Alt + 3

Étirement



Ce mode spécifique sert à ajuster la durée des objets. L'objet est lu sur toute sa durée et la vitesse de lecture est adaptée à la durée étirée de l'objet.

Les objets vidéo sont donc accélérés ou ralentis. Les objets audio peuvent être étirés ou raccourcis à l'aide du Timestretching sans que la tonalité ne soit modifiée.

Attention : si les objets sont animés à l'aide de courbes d'effet, l'option « Coupler la longueur de la courbe à la durée de l'objet » (voir page 157) doit être activée pour les courbes d'effet.

Raccourci clavier : Alt + 4

Préécouter



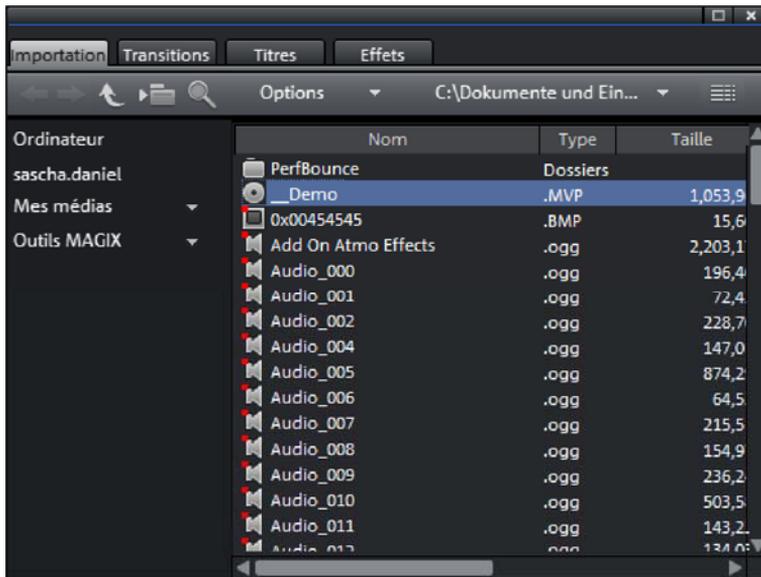
Lorsque ce mode est activé, les objets audio peuvent être pré-écoutés du début à la fin tant que le bouton de la souris reste enfoncé.

Dans ce mode, les objets ne peuvent être ni déplacés ni modifiés.

Raccourci clavier : Alt + 6

Media Pool

La structure et les procédures d'utilisation du Media Pool sont similaires à celles de l'explorateur Windows, à la différence que seuls les fichiers pouvant être utilisés sont affichés. Il permet d'accéder et de charger toutes sortes de fichiers multimédias : fichiers vidéo, fichiers audio, transitions, effets ou projets entiers.



Importation

Touches de navigation

Les commandes de navigation servent à naviguer parmi les dossiers et les lecteurs de votre ordinateur.

Suivant/Précédent



Ces boutons vous permettent d'accéder au dossier dans lequel vous vous trouviez précédemment.

Vers le haut



Ce bouton vous permet de remonter d'un niveau dans l'arborescence des dossiers.

Arborescence



Vous pouvez activer ici l'arborescence des dossiers afin de naviguer dans votre ordinateur.

Rechercher



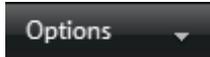
La fonction « Rechercher » vous permet de trouver rapidement des fichiers précis. Vous pouvez définir le type de fichier, la date de création et des dossiers spécifiques dans lesquels la recherche doit être effectuée.

Parcourir l'historique et les spécifications de chemins



Vous pouvez voir en haut au centre le chemin d'accès du dossier actuel. Le bouton fléché permet d'ouvrir un menu dans lequel vous pouvez retrouver les derniers dossiers que vous avez parcourus.

Options



Vous pouvez également accéder à toutes les fonctions du menu contextuel (renommer ou supprimer des fichiers, etc.) à l'aide du bouton « Options ».

Options d'affichage



Définissez ici la manière dont les entrées doivent être listées.

Zoom



En affichage « Grands symboles », vous pouvez activer un curseur de zoom qui vous permet de régler la taille et le nombre de symboles visibles.

Recherche

Le Media Pool contient une fonction de recherche très pratique qui permet de trouver tous les fichiers souhaités sur l'ordinateur. Elle peut être activée et désactivée à l'aide du bouton affiché ici.



Nom de fichier : saisissez ici le nom ou une partie du nom du fichier recherché. Le symbole X permet de supprimer votre saisie. Un « ? » peut être utilisé pour remplacer un caractère, une « * » pour autant de caractères que vous voulez.

Type de fichier : indiquez ici l'extension du nom du fichier. Plusieurs entrées doivent être séparées par des points virgules. Vous pouvez également sélectionner sous le champ de saisie différentes pré-configurations pour des extensions de noms de fichiers fréquemment utilisées.

Date : limitez ici la recherche de fichiers à une période donnée. Sélectionnez une entrée dans la liste.

Dossier : si vous ne souhaitez pas rechercher de fichiers dans tout l'ordinateur mais seulement sur un support de données précis ou dans un dossier, définissez ici le chemin d'accès souhaité.

Portée de la recherche : les différentes options disponibles ici vous permettent de définir si des emplacements supplémentaires à ceux indiqués doivent également être parcourus lors de la recherche.

- Parcourir les emplacements indexés et le dossier sélectionné
- Parcourir les emplacements indexés, le dossier sélectionné et « Mes documents »
- Parcourir les emplacements indexés, le dossier sélectionné, « Mes documents » et le dossier de projet

Les « emplacements indexés » sont des dossiers parcourus et catalogués par le service d'index de Windows. Si le service d'index est activé, les fichiers se trouvant dans les dossiers configurés seront indexés pendant que l'ordinateur est en pause, de sorte à ce que la procédure de recherche lancée par l'utilisateur soit réalisée plus rapidement.

Remarque : le service d'index est désactivé par défaut sous Microsoft Windows XP™. Les fonctions de recherche qui existent uniquement depuis Windows Vista™ peuvent être installées à l'aide de la version actuelle de « Windows Search ». Il est ainsi très facile d'ajouter des dossiers au service d'index. Référez-vous pour cela aux instructions d'installation de Microsoft.

Ordinateur

Le bouton de raccourci « Ordinateur » permet d'afficher tous les lecteurs de l'ordinateur. Tous les lecteurs sont représentés par leur lettre et peuvent être ouverts par double-clic.

Dossier utilisateur

Avec le deuxième raccourci - qui porte le nom de l'utilisateur - le dossier personnel de l'utilisateur s'affiche dans le Media Pool.

Mes médias

Le lien « Mes médias » permet de choisir entre les raccourcis « Projets », « Mes vidéos », « Ma musique », « Mes images » et « Enregistrements ».

Projets : accédez ici au dossier dans lequel vos films et vos projets sont enregistrés par défaut.

Vous trouverez dans le menu contextuel d'un projet la fonction « Afficher le contenu du projet ». Elle vous permet d'afficher tous les objets d'un projet et de les copier dans le projet actuel, procédure qui conserve l'état d'édition et les effets des objets. Cela signifie que vous n'avez pas besoin d'éditer les objets une nouvelle fois pour obtenir l'état dans lequel ils sont dans le « vieux » projet. Mais évidemment, vous pouvez toujours modifier les objets transférés. Ces modifications sont alors enregistrées dans le projet actuel.

Mes vidéos : affiche tous les fichiers se trouvant sous « Mes documents\Mes vidéos ».

Ma musique : affiche le contenu du dossier « Mes documents\Ma musique ». MAGIX Music Manager propose également ce dossier pour la saisie de votre collection de musique dans la base de données.

Mes photos : dossier « Mes documents/Mes photos ». Ce dossier est souvent utilisé par les appareils photo numériques et les scanners pour y enregistrer les photos par défaut. Le programme MAGIX Photo Manager utilise également ce dossier pour, par exemple, importer des photos.

Enregistrements : MAGIX Vidéo deluxe MX dépose par défaut tous les enregistrements ici.

Outils MAGIX

Le raccourci « Outils MAGIX » permet de sélectionner les liens « Téléchargements », « Banque de données », « Album en ligne » et « Médias Internet ».

Téléchargements : cette icône vous permet d'accéder aux fichiers médias que vous avez téléchargés avec Catooh.

Banque de données : ce bouton vous permet d'accéder à un aperçu général de la banque de données. Un clic droit sur ce bouton ouvre la recherche dans la banque de données. La banque de données doit tout d'abord être créée à l'aide d'un autre programme MAGIX ou avec un des programmes livrés avec ce logiciel : MAGIX Photo Manager ou MAGIX Music Manager.

Album en ligne : ce bouton permet d'accéder directement à votre Album en ligne MAGIX. Vous pourrez alors charger et supprimer directement des fichiers. Pour cela, vous devez d'abord vous inscrire auprès de Album en ligne MAGIX.

Il existe différentes façons de charger des fichiers :

1. sélectionnez les fichiers à charger dans le Media Pool (en maintenant la touche Ctrl enfoncée), choisissez la fonction « Copier » (clic droit) dans le menu contextuel. Connectez-vous ensuite à Album en ligne MAGIX, naviguez jusqu'au dossier souhaité et choisissez l'entrée « Coller » dans le menu contextuel, toujours via un clic droit.
2. cliquez sur « Album en ligne » dans le Media Pool et naviguez jusqu'à l'endroit désiré. Ouvrez maintenant l'explorateur Windows, choisissez-y les fichiers souhaités en maintenant la touche Ctrl enfoncée et faites-les glisser dans le Media Pool.

Dans les deux cas, les fichiers correspondants sont chargés dans votre Album en ligne MAGIX personnel.

Remarque : cette fonction nécessite une connexion Internet. Gardez à portée de main vos informations de connexion (adresse e-mail et mot de passe).

Médias Internet : vous ouvrez ici le navigateur intégré (voir page 355) de MAGIX Vidéo deluxe MX. Celui-ci vous offre la possibilité de collecter des médias directement depuis Internet et de les utiliser pour le film en cours d'édition par exemple.

Modèles de film

Accédez ici aux différents modèles de films que vous pouvez personnaliser (voir page 214).

Transitions

Vous trouverez ici toutes les transitions de MAGIX Vidéo deluxe MX classées en différentes catégories. Un clic sur une catégorie permet d'afficher toutes les transitions qu'elle contient.

Pour charger une transition, utilisez le glisser-déposer (en maintenant le bouton de la souris enfoncé) pour placer la transition de votre choix sur l'objet auquel vous voulez l'ajouter.

Vous trouverez davantage d'informations à ce sujet dans la section « Transitions (fondus) » du chapitre « Objets » (voir page 109).

Titre

Vous trouverez ici les préréglages des titres et l'éditeur de titres. Ils sont classés en plusieurs catégories et peuvent être chargés par double-clic ou glisser-déposer. Les modèles de titres 3D sont également disponibles à cet emplacement.

Le texte d'objets titres peut être modifié dans l'écran du programme par un simple double-clic sur l'objet.

Effets

Vous avez accès ici aux effets, qui sont triés en fonction de différents raccourcis dans différentes sections. Pour en savoir plus, veuillez vous référer au chapitre « Effets » (voir page 130).

Modèles d'effets vidéo

Vous trouvez ici des modèles d'effet préconfigurés que vous pouvez placer sur un objet vidéo ou image par glisser-déposer. Ces modèles d'effets sont composés d'une combinaison de différents paramètres d'effets que vous pouvez ajuster dans les boîtes de dialogue d'effets correspondantes.

Des modèles de mixage de deux objets vidéo ou image sont disponibles dans le sous-dossier « Effets de mix vidéo ». Pour cela, deux objets vidéo ou image doivent se trouver sur deux pistes l'un au-dessus de l'autre. Afin d'utiliser un modèle d'effet mix, placez-le par glisser-déposer sur l'objet inférieur.

Effets vidéo

Vous trouvez ici les effets pour objets vidéo et photo à configurer librement. Les effets peuvent être configurés uniquement après qu'un objet a été sélectionné dans la boîte de dialogue de l'effet correspondant. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Effets » sous « Effets vidéo dans le Media Pool ». (voir page 132)

Effets de mouvement

Vous trouverez à cet endroit les effets de mouvement dont vous pouvez vous servir pour animer vos images avec des zooms ou des travellings. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Effets » > section « Effets de mouvement dans le Media Pool » (voir page 140).

Stereo3D

Vous accédez ici à la fonction Stereo3D. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Stereo3D » (voir page 204).

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Effets audio

Vous trouvez ici de nombreux modèles d'effets audio pour écho, reverb, égaliseur, compresseur, etc. Lisez également le chapitre « Piste audio » (voir page 165).

Éléments de design

Incrustation d'images multiples : vous trouverez ici différents pré-réglages pour l'incrustation des images.

Collages : les collages fonctionnent selon le même principe que les effets image dans l'image, mais plusieurs objets sont utilisés ici. Selon le résultat désiré, vous pouvez assembler les objets à votre guise puis placer le collage sur le premier objet.

Surfaces de couleurs : servez-vous des différentes surfaces de couleurs en guise de motifs d'arrière-plan. D'une part, des images-tests professionnelles sont disponibles pour calibrer votre système. D'autre part, il est possible d'utiliser des arrière-plans colorés par exemple pour mettre au point vos propres transitions de couleurs ou en tant que fonds pour vos textes. Le modèle de conception « Personnalisé » permet d'accéder à une boîte de

dialogue de sélection de couleur, dans laquelle vous pouvez configurer librement la couleur souhaitée.

Arrière-plans : arrière-plans photo et vidéo statiques ou animés. Les arrière-plans vidéos peuvent être lus en boucle, ce qui signifie que vous pouvez les prolonger à volonté en les dupliquant.

Objets images : vous trouverez ici différents objets images tels que des barres noires, des bulles de BD, etc.

Intros/Outros : vous trouverez ici différents modèles de génériques de début et de fin pour toutes les occasions.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Éléments de design dans le Media Pool » du chapitre « Effets » (voir page 147).

Modèles de conception personnalisés

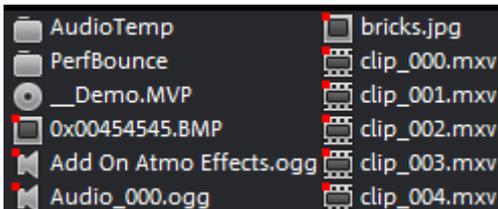
Vous trouvez ici le dossier contenant vos propres modèles d'effets. Pour en savoir plus, consultez la rubrique « Modèles de conception personnalisés dans le Media Pool » dans le chapitre « Effets » (voir page 148).

Effets supplémentaires

Les plug-in d'effets sont à votre disposition ici. Pour en savoir plus, consultez la rubrique « Effets supplémentaires dans le Media Pool » dans le chapitre « Effets » (voir page 150).

Modes d'affichage de la liste des fichiers

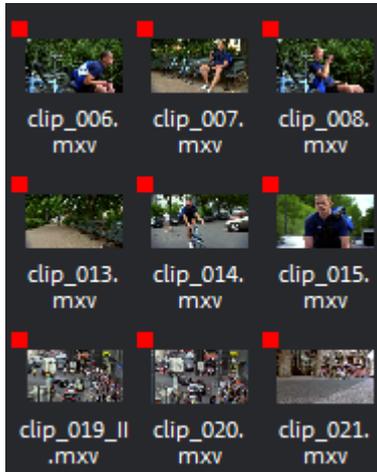
Dans la **liste des fichiers** s'affichent tous les fichiers multimédias pris en charge et les dossiers du répertoire actuellement sélectionné. Effectuez un clic droit dans le Media Pool pour afficher le menu contextuel et sélectionner un des trois modes d'affichage à votre disposition (Liste, Détails, Grandes icônes).



Liste : seuls les noms de fichiers sont affichés. Ce mode de présentation présente le plus de fichiers simultanément.

	Nom	Type	Taille
	documentation	.ogg	740,970
	documentation_1	.m2v	8,570,712
	documentation_2	.m2v	5,514,957
	documentation_3	.m2v	3,093,795
	documentation_4	.m2v	9,266,211
	documentation_Vdl	.MVD	255,044

Détails : le type, la taille et la date de la dernière modification sont affichés pour chaque fichier média, à la suite du nom du fichier. La liste peut être triée en cliquant sur l'un de ces détails.



Grandes icônes : ce mode d'affichage a l'avantage de présenter la liste des fichiers un aperçu pour chaque fichier image ou vidéo. Vous savez donc instantanément de quel matériel il s'agit. En revanche, la lecture de la liste des fichiers nécessite plus de temps.

Aperçu

Il existe une fonction d'aperçu pour toutes les entrées du Media Pool qui peut s'ouvrir par glisser-déposer sur l'écran vidéo ou avec la touche Entrée.

Les effets disposent également d'une fonction d'aperçu, permettant de mieux comprendre leur mode de fonctionnement.

Les fonctions de la console de transport permettent de sélectionner un fichier vidéo dans le Media Pool et de le charger. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre « Ajouter des objets dans le projet ».

Module de navigation

Le module de navigation dans l'écran du programme permet la lecture du matériel vidéo et des images dans l'arrangeur ou l'aperçu dans le Media Pool.



Commandes du module de navigation



Plage : au-dessus des fonctions de lecture, vous pouvez définir la longueur de la plage entre les points d'entrée et de sortie à l'aide de la souris.



Marqueur de lecture : ce marqueur indique l'avancement de la lecture à l'écran.



Media Pool / Arrangeur : ce bouton permet d'alternier entre l'utilisation du module de navigation pour l'arrangeur ou pour des fichiers sélectionnés dans le Media Pool (fonction d'aperçu).



Définir un point d'entrée et de sortie : ce bouton vous permet de définir le début et la fin d'une plage.



Accéder au début de la plage : ce bouton place le marqueur de lecture directement au début de la plage actuelle.



Accéder au début du film : ce bouton place le marqueur de lecture au début du film.



Lecture/Stop (pause) : le bouton de lecture au milieu du module de navigation permet de lancer la lecture. Un deuxième clic la stoppe.

Conseil : dans le menu Fichier > Paramètres > Programme > Lecture, vous pouvez définir l'action engendrée par un deuxième clic ou par le raccourci du marqueur de lecture (barre espace) : soit retour du marqueur de lecture au début (arrêt), soit pause (le marqueur reste à sa position actuelle).



Lecture de la plage : ce bouton permet de lire la plage actuelle.



Accéder à la fin de la plage : ce bouton place le marqueur de lecture directement à la fin de la plage actuelle.



Enregistrement audio ou vidéo : cette commande vous permet d'accéder rapidement à la boîte de dialogue de sélection d'enregistrement.



Activation du mode « Vue d'ensemble du film » pour l'écran vidéo

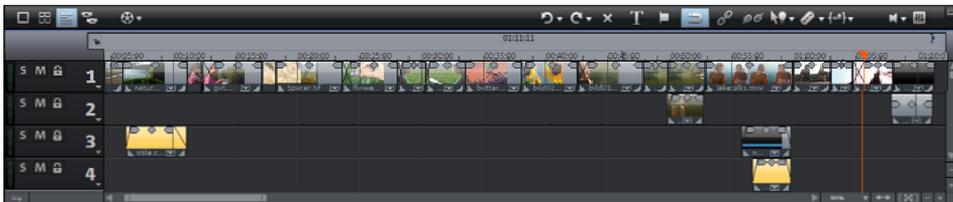


Jog Wheel : cette molette vous permet de vous déplacer dans la vidéo image par image et de positionner le marqueur de lecture de façon très précise à l'aide d'un zoom important.



Commande Shuttle : plus le curseur se trouve sur le côté, plus la vitesse de lecture de l'arrangement sera élevée. Ainsi, il est possible d'accéder rapidement à un endroit précis.

Arrangeur



MAGIX Vidéo deluxe MX propose une interface de travail pour des procédures d'édérations supplémentaires : classement, post-sonorisation, montage professionnel, transitions parfaitement configurées et effets exceptionnels.



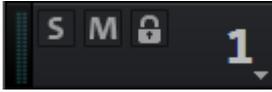
Des modes d'affichage correspondants à chaque application sont disponibles : mode Vue d'ensemble des scènes, mode Storyboard et mode Timeline.

Pistes

L'arrangeur est structuré en pistes sur lesquelles les fichiers multimédias peuvent être positionnés et édités. Le nombre de pistes affichées peut être défini dans le menu « Fichier > Paramètres du film ».

En principe, tous les types d'objets peuvent être placés sur les pistes. À l'intérieur d'une même piste, vous pouvez donc combiner par exemple des

objets vidéo, des images et des objets audio et MIDI. La longueur maximale d'un film est de 6 heures.



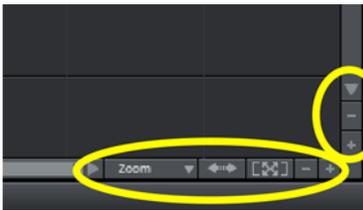
Au début de chaque piste, vous avez un en-tête de piste dans lequel vous pouvez activer et désactiver les options « muet » (**M**ute) ou **S**olo.

Cliquez sur le symbole de cadenas pour verrouiller tous les objets d'une piste et ainsi les protéger contre l'édition. Double-cliquez sur le texte au-dessus des boutons pour modifier le nom d'une piste.

Effectuez un clic droit sur l'en-tête de la piste pour afficher le menu contextuel :

- Multicam > Piste source : activez/désactivez une piste en tant que piste source (voir page 123).
- Multicam > Piste master audio : définissez la piste master audio pour le montage Multicam (voir page 124).
- Hauteur de piste : définissez si la piste sélectionnée ou toutes les pistes doit/doivent être affichée(s) en grand, en petit, dans la taille standard. Vous pouvez également modifier la taille à l'aide de la souris. Pour cela, utilisez la souris pour tirer le bord inférieur d'un en-tête de piste vers le bas.

Zoomer



Les fonctions de zoom vertical permettent de paramétrer le nombre de pistes visibles. Si l'arrangement contient un grand nombre de pistes, il est conseillé d'agrandir l'affichage (de zoomer) afin de pouvoir éditer une piste ou un objet en affichage grand format dans les moindres détails.

Les fonctions de zoom horizontal, quant à elles, permettent de régler la portion visible de l'arrangement sur la Timeline.



Zoom d'objet : les niveaux de zooms horizontaux et verticaux sont agrandis de telle sorte que tous les objets sélectionnés soient affichés dans leur taille maximale.



Optimiser l'affichage : cette fonction permet d'afficher l'intégralité de l'arrangement dans la largeur. Le niveau de zoom est réglé sur 100 %.

Désactiver cette fonction restaure le niveau de zoom précédent.

Personnaliser l'interface de travail

L'écran vidéo, l'arrangeur ainsi que le Media Pool peuvent être positionnés librement à l'écran ou masqués. Vos paramètres sont sauvegardés automatiquement lors de la fermeture de MAGIX Vidéo deluxe MX et sont conservés pour la prochaine utilisation du programme.

Dans le menu Fichier > Paramètres > Programme > Modèles d'affichage, vous trouverez des préréglages utiles pour la configuration de l'aspect de l'écran. Sur des systèmes équipés d'un écran seulement, seuls les deux premiers modèles sont utiles. Les modèles sont expliqués sur le côté droit de la boîte de dialogue. Toutes les propriétés des fenêtres de l'arrangeur, de l'écran vidéo, etc. peuvent être modifiées après l'utilisation d'un modèle.

L'écran du programme peut être utilisé pour des arrangements plus volumineux, afin d'afficher une vue d'ensemble correcte de l'arrangeur (menu Fenêtre > Vue d'ensemble du film (voir page 323)).

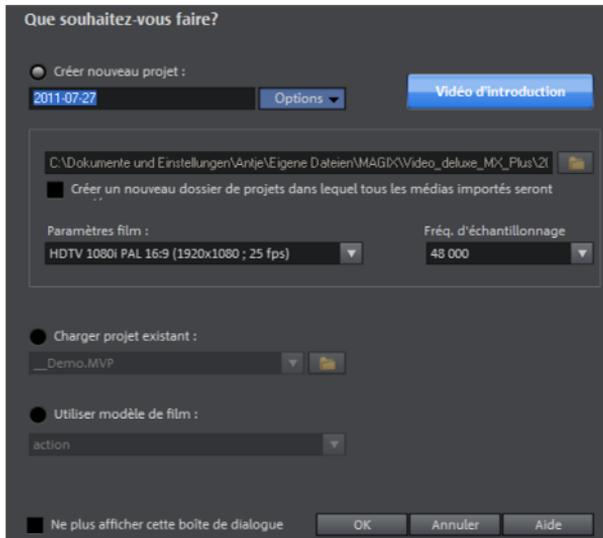
Remarque : si vous perdez le fil, vous pouvez rétablir l'affichage par défaut de l'interface du programme en passant par le menu « Fenêtre » > « Rétablir la disposition des fenêtres » ou via le raccourci clavier F9.

Paramètres

Vous pouvez accéder à toutes les boîtes de dialogue de configuration via le menu « Fichier > Paramètres ».

Boîte de dialogue de démarrage

Une boîte de dialogue de démarrage s'ouvre lors du démarrage du programme et du chargement d'un nouveau projet. Vous pouvez procéder ici à des configurations importantes pour votre projet. Vous pouvez accéder à ces paramètres et les modifier ultérieurement à tout moment en passant par le menu Fichier > Paramètres.



Créer un nouveau projet : entrez ici le nom du nouveau projet.

Options : ce bouton permet d'ouvrir et de fermer la section des options de la boîte de dialogue de démarrage.

Vidéo d'introduction : démarrez ici la vidéo d'introduction ; elle contient des informations utiles sur le fonctionnement de MAGIX Vidéo deluxe MX.

Dossier de projet : configurez ici le chemin d'accès au dossier de projet dans lequel les fichiers du projet seront enregistrés.

Paramètres film : configurez ici le format cible du film que vous souhaitez créer (norme d'écran, résolution, fréquence d'image). Cette configuration n'influe pas sur la qualité de l'édition interne et peut être modifiée à tout moment en passant par le menu Fichier > Paramètres > Film (voir page 60).

Taux d'échantillonnage audio : configurez ici le taux d'échantillonnage des pistes sonores.

Charger un projet existant : sélectionnez et chargez ici un projet enregistré au préalable.

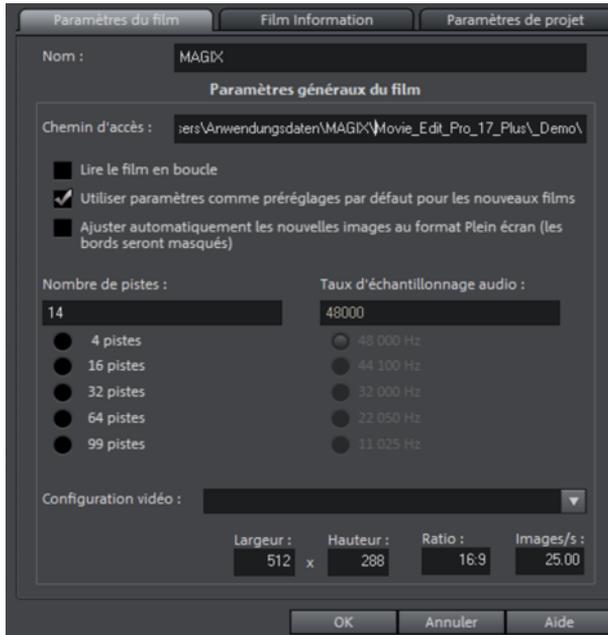
Utiliser un modèle de film : sélectionnez ici un modèle de film (fourni avec le programme) en tant que base pour un nouveau projet. Pour en savoir plus, lisez également la section « Utiliser un modèle de film » (voir page 214).

Paramètres du projet et du film

Cette boîte de dialogue comporte trois sections dans lesquelles vous pouvez définir les paramètres de chaque film ou projet individuellement.

Remarque : un projet peut contenir plusieurs films.

Paramètres



Nom : vous pouvez attribuer ici un nom au film actuel.

Chemin d'accès : définissez ici le chemin vers le dossier du disque dur dans lequel sera enregistré le film.

Lire le film en boucle : le film est lu à l'infini. La lecture se répète à partir du marqueur de début dès que le curseur atteint le marqueur de fin.

Utiliser paramètres comme préférences par défaut pour les nouveaux films : les paramètres définis dans la boîte de dialogue valent comme paramètres standard pour les nouveaux projets.

Ajuster automatiquement les nouvelles images au format Plein écran (les bords seront masqués) : cette option est particulièrement utile pour les photos incluses dans l'arrangement mais qui ont des formats différents. Lorsque cette option est activée, aucune barre noire n'est affichée ; des bouts d'images sont toutefois masqués sur les bords.

Nombre de pistes : vous pouvez changer ici le nombre de pistes.

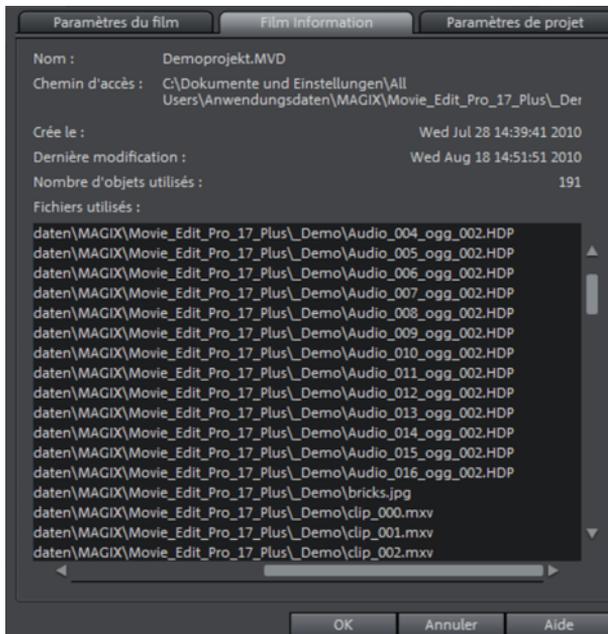
Taux d'échantillonnage audio : le taux d'échantillonnage par défaut est 48 kHz. Ce taux d'échantillonnage est utilisé pour tous les enregistrements et

est également prérequis pour les pistes audio des DVD. Cette configuration garantit une qualité sonore optimale. Le matériel audio ayant un taux d'échantillonnage différent (les CD audio à 44 kHz par exemple) est automatiquement modifié lors du chargement (rééchantillonnage). Ne modifiez cette valeur que si vous souhaitez utiliser impérativement du matériel sonore avec un taux d'échantillonnage différent ou si votre carte son ne prend pas en charge ce taux d'échantillonnage.

Configuration vidéo : vous pouvez sélectionner les paramètres par défaut du format et de la fréquence d'image pour les images télévisées PAL ou NTSC, ou bien définir votre propre format.

Film information

Cette option ouvre une fenêtre d'informations.



Nom : nom du film actuel

Chemin : chemin du dossier sur le disque dur dans lequel le film est sauvegardé

Créé le : date et heure auxquelles le film a été créé

Dernière modification : date de la dernière sauvegarde

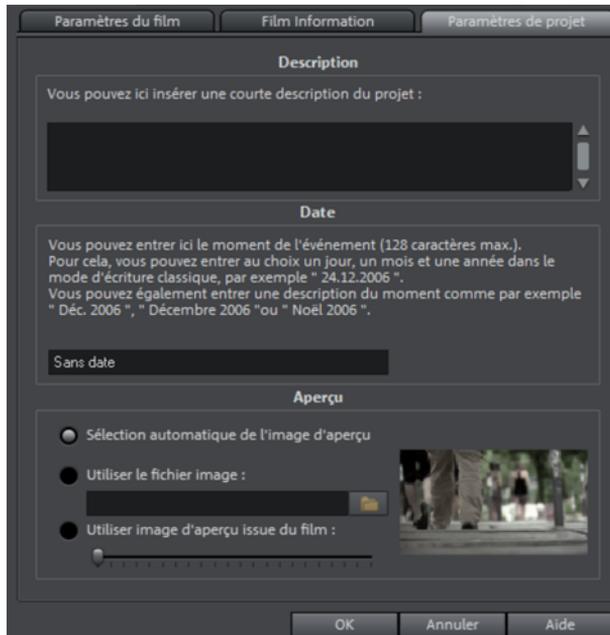
Nombre d'objets utilisés : quantité d'objets utilisés dans le film

Fichiers utilisés : liste de tous les fichiers utilisés dans le film

Raccourci clavier : E

Paramètres de projet

Vous pouvez définir ici les paramètres du projet. Un projet peut être constitué à partir de plusieurs films et est sauvegardé au format de fichier MVP.



Description : décrivez ici votre projet, avec par exemple quelques mots-clés sur la progression de l'édition. Il s'agit d'une fonction pense-bête.

Informations temporelles : dotez ici votre projet d'une date précise. Vous pouvez indiquer une date, 24.12.2009 par exemple, ou bien un terme précis écrit, Noël 2009 par exemple.

Aperçu : cette fonction concerne uniquement l'aperçu dans un gestionnaire de fichiers comme l'explorateur Windows, il s'agit donc d'une configuration peu importante. Vous pouvez désactiver la sélection automatique au profit d'un fichier image précis ou d'une image d'aperçu en provenance d'un film du projet.

Sélection automatique de l'image d'aperçu

MAGIX Vidéo deluxe MX utilise une image d'aperçu automatique.

Utiliser le fichier image

En cliquant sur le bouton du dossier, vous ouvrez une boîte de dialogue pour charger les fichiers image. Naviguez dans ce cette boîte de dialogue jusqu'au dossier dans lequel se trouve le fichier image puis sélectionnez-le avec un double-clic.

Utiliser image d'aperçu issue du diaporama

La réglette vous permet de sélectionner une image du film actuel.

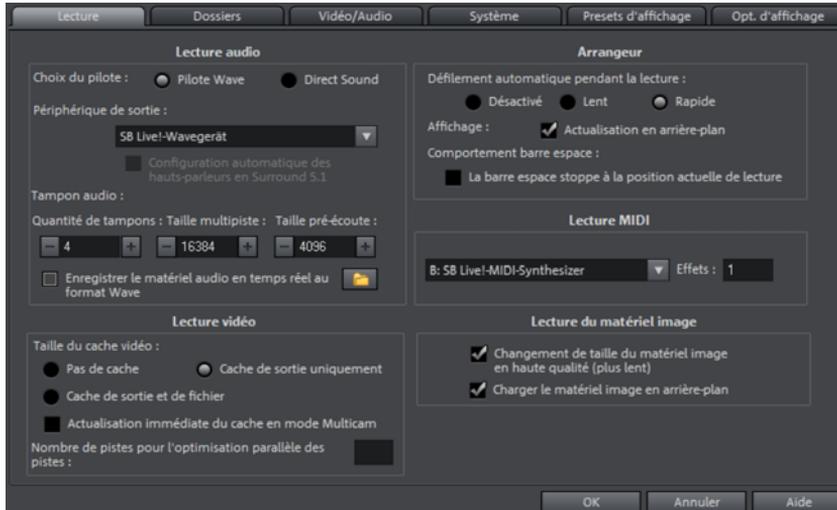
Paramètres du programme



Tous les paramètres basiques de MAGIX Vidéo deluxe MX sont déterminés dans cette fenêtre. Ainsi, vous pouvez influencer le travail avec MAGIX Vidéo deluxe MX dans les moindres détails.

Raccourci clavier : P

Lecture



Lecture audio

Sélection du pilote : Wave / DirectSound : vous pouvez choisir ici d'utiliser le pilote Wave Windows ou le pilote DirectSound pour le transfert sonore. DirectSound est un composant de DirectX et si cela est nécessaire, il est installé en même temps que MAGIX Vidéo deluxe MX. DirectSound présente un avantage considérable : l'exportation audio (pour toutes les cartes son modernes ou les puces de son Onboard) peut également être utilisée par plusieurs programmes ouverts simultanément. Les pilotes WAV sont recommandés en cas de surcharge de l'ordinateur, car grâce à de gros tampons, les pics de surcharge (qui dans le cas contraire génèrent des cliquetis) sont mieux supportés.

Périphérique d'exportation : cette option permet de spécifier quelle carte son doit reproduire les objets audio Wave. Ceci est particulièrement important si plusieurs cartes son sont installées sur votre ordinateur, par exemple, son « Onboard » + une carte son additionnelle.

Tampon audio : pour permettre la lecture fluide d'un arrangement complexe, MAGIX Vidéo deluxe MX crée dans la mémoire RAM un tampon de données dans lequel sont chargées les plages de données actuelles. C'est-à-dire que l'intégralité de l'arrangement, avec tous les paramètres des pistes et des effets, n'est pas calculée en avance, mais que ce calcul s'effectue pas à pas.

Nombre de tampons : vous pouvez spécifier ici le nombre de tampons que vous souhaitez utiliser. Une grande quantité de tampons augmente la garantie d'une reproduction sans crépitements, mais augmente également le besoin en espace mémoire. Si la reproduction est réalisée avec DirectSound (voir les paramètres dans la boîte de dialogue « Paramètres de lecture »), un seul tampon est automatiquement utilisé.

Vaut en tant que règle générale : si les temps de réponse et de chargement sont trop longs, le nombre et la taille des tampons doivent être réduits ; au contraire, si le calcul des effets en temps réel présente des instabilités et des erreurs, le tampon doit être augmenté. Si un dropout se produit, la taille du tampon doit être augmentée de 16 384 à 32 768, car une lecture sans faute est généralement plus importante que des temps de réaction rapides. La quantité possible de mises à jour du tampon utilisé s'élève entre 2 et 10.

Taille multipiste/pré-écoute : vous pouvez spécifier ici la taille du tampon qui doit être utilisée pour la lecture de l'arrangement dans son intégralité ou bien pour la pré-écoute de Waves dans le gestionnaire de fichiers.

Enregistrer audio en temps réel dans fichier Wave : si cette option est activée, la piste son peut être simultanément mixée dans son intégralité et enregistrée en temps réel. Lors de la lecture, vous pouvez également régler en direct les curseurs et effets du mixeur : toutes les actions en direct sont enregistrées dans un fichier Wave séparé.

Lecture vidéo

Taille du cache vidéo : le cache vidéo assure une lecture fluide à l'écran, en préchargeant les données depuis le disque dur et en précalculant l'édition des effets. La configuration optimale dépend de votre système, expérimentez pour trouver les meilleures performances de lecture.

Nombre de pistes pour l'optimisation des pistes parallèles : cette option est disponible uniquement dans les projets contenant de nombreuses pistes lorsque des problèmes de sauvegarde surviennent (« Échec de la sauvegarde »). Si le message d'erreur s'affiche, définissez la valeur comme étant égale à « 2 ». Si l'erreur persiste, définissez la valeur comme égale à « 1 ».

Cette option influe sur le fonctionnement du programme uniquement lorsque vous travaillez avec des fichiers au format MPEG et AVCHD. Lors de la configuration des valeurs, les performances diminuent cependant au profit de l'économie d'espace mémoire.

Arrangeur

Défilement automatique pendant la lecture : si cette option est activée, l'affichage à l'écran se déplace automatiquement quand le curseur atteint le bord droit de l'écran pendant la lecture, ce qui est particulièrement utile lors de l'édition d'arrangements longs. Pour la taille des sauts de défilement, vous pouvez choisir entre « Rapide » (pages entières) et « Lent » (demi-pages).

Attention : le défilement nécessite un certain temps à cause du calcul requis pour l'affichage à l'écran, cela peut perturber ou interrompre la lecture selon les performances de votre ordinateur. Si c'est le cas, il faut désactiver le défilement automatique.

Affichage : l'affichage des objets en mode Timeline peut simplifier l'augmentation des performances. Vous pouvez déterminer si les images de la prévisualisation des objets vidéo doivent être reproduites pendant toute la durée d'affichage de l'objet ou seulement dans les premières et dernières frames. Dans le cas d'objets audio, vous pouvez masquer l'affichage sinusoïdal. Ceci est particulièrement recommandé dans le cas de flux de données MPEG.

Actualiser en arrière-plan : l'actualisation de l'affichage des objets après les opérations de déplacement et de zoom est réalisée en arrière-plan afin de garantir un travail fluide.

Comportement barre d'espace : ici vous déterminez si, pendant la lecture, une pression sur la barre d'espace réinitialise le curseur de lecture (le désactive) ou si ce dernier reste à sa position actuelle (l'active).

Lecture MIDI

Définissez ici quelle carte son ou interface MIDI doit lire les objets MIDI.

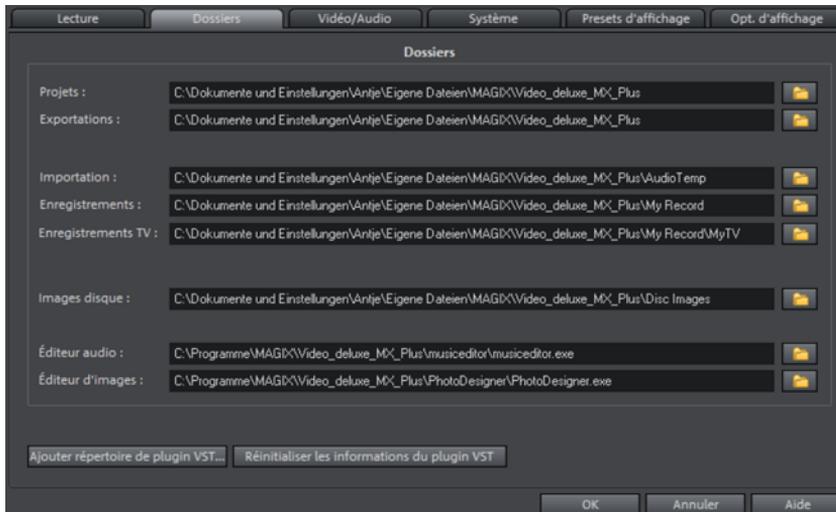
Lecture des fichiers images

Modification des dimensions des images en haute qualité : vous pouvez améliorer la qualité résultant de modifications de la dimension des images, en particulier en cas de réduction de plus de la moitié de la taille d'origine, comme

c'est souvent le cas pour des effets d'incrustation image dans l'image. Ceci requiert des performances élevées de calcul pour votre PC.

Charger les fichiers image en arrière-plan : activez cette option si vous souhaitez charger les fichiers images ajoutés en arrière-plan et ce avant la lecture.

Répertoires

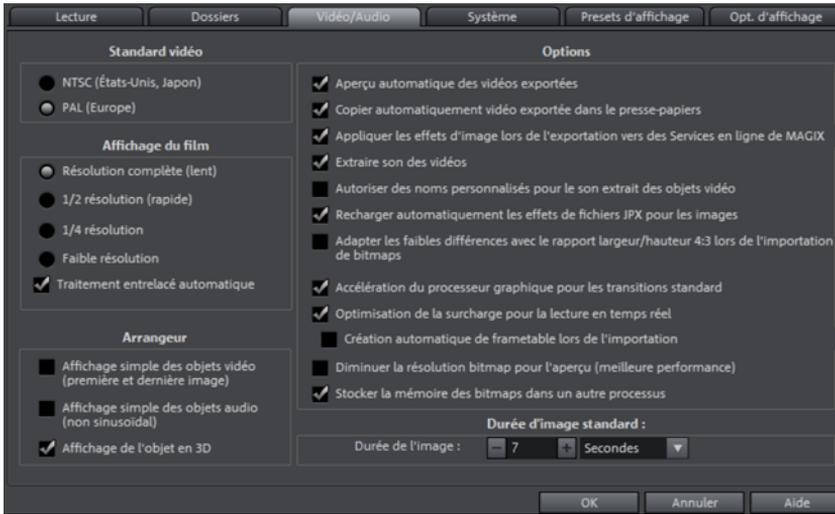


Vous avez ici la possibilité de définir des chemins d'accès vers des dossiers dans lesquels :

- les projets sont sauvegardés (**Projets**) ;
- les fichiers exportés (**Exportation**), importés (**Importation**) ainsi que les enregistrements (**Enregistrements**) et enregistrements via magnétoscope (**Enregistrements TV**) sont stockés ;
- les **images de disque** sont enregistrées ;
- se trouvent les fichiers EXE pour l'**éditeur audio** et l'**éditeur d'images** externes, qui peuvent être démarrés au moyen du menu contextuel ou du menu des effets (version Plus/Premium uniquement).

Remarque : les dossiers définis ici le sont de manière fondamentale, c'est-à-dire pour le programme entier. Les nouveaux projets créés seront eux-mêmes enregistrés dans un sous-dossier à part, que vous pouvez définir dans l'écran « démarrage du programme (voir page 18) ».

Vidéo/Audio



Dans cet onglet, vous trouvez toutes les options de configuration concernant les fichiers vidéo et audio.

Standard vidéo

PAL est utilisé en Europe, NTSC, aux États-Unis et au Japon.

Affichage du film

La résolution, que vous pouvez configurer ici, s'applique uniquement à l'affichage d'images dans l'arrangeur. Lorsque des soubresauts apparaissent lors de la lecture, il est conseillé d'utiliser une valeur inférieure. La qualité des vidéos exportées ne sera pas affectée.

Traitement d'entrelacement automatique : MAGIX Vidéo deluxe MX dispose d'une fonction permettant de reconnaître automatiquement si les fichiers vidéo chargés ont été enregistrés utilisant un balayage par entrelacement ou un balayage progressif. Pour les vidéos utilisant un balayage par entrelacement, la séquence de trames est également reconnue. Si la reconnaissance automatique échoue, vous avez la possibilité de désactiver la fonction ici et de procéder à la configuration correcte dans les propriétés d'objet (voir page 331) des objets vidéo.

Options

Aperçu automatique des vidéos exportées : cette option lance la vidéo directement après l'exportation afin de la vérifier.

Copier automatiquement le matériel exporté dans le presse-papiers : cette option est utile en association avec d'autres programmes, tel que Microsoft Powerpoint par exemple. Si elle est activée, le fichier multimédia que vous venez de créer est immédiatement copié dans le presse-papiers Windows et peut être utilisé dans d'autres applications. Dès cet instant, vous pouvez, par exemple, le coller dans une diapositive de MS Powerpoint avec Ctrl+V.

Utiliser des effets d'images lors de l'exportation dans les Services en ligne de MAGIX : si cette option est activée, tous les effets d'images sont inclus dans le fichier envoyé.

Extraire le son d'une vidéo : si un fichier vidéo contient des données vidéo et audio, la piste audio de la vidéo sera également importée si cette option est activée. Elle s'affiche comme un objet audio dans l'arrangement, sous l'objet vidéo. Les deux sont automatiquement regroupés. Si la piste audio doit être éditée ou remplacée ultérieurement, vous devez d'abord les dégroupier (avec le bouton « Dégroupier » de la barre d'outils ou en passant par le menu « Éditer »).

Autoriser des noms personnalisés pour le son extrait de fichiers VOB : spécifiez si, au cours d'une importation de fichier VOB (VTS_01_1.vob), une boîte de dialogue s'affiche pour chaque fichier importé, dans laquelle vous pouvez entrer un nom pour votre film (case cochée), ou si vous souhaitez qu'un nom soit automatiquement généré et attribué (case décochée).

Charger/enregistrer automatiquement les effets d'images de fichiers JPX : si vous avez édité des images à l'aide d'autres programmes MAGIX (par exemple MAGIX Digital Photo Maker), alors, en plus des fichiers d'images .jpx, des fichiers descriptifs ont été créés. Ces fichiers contiennent certaines éditions d'effets et légendes. Ces options permettent d'ajouter ces effets au processus d'édition.

Ajuster les légères variations de rapport de page 4:3 lors de l'importation de bitmaps : cette option ajuste automatiquement les photos qui ont un rapport de page approximatif de 4:3 au format 4:3 d'écran télé. Les images sont donc légèrement agrandies ou réduites. Dans ce cas, les images peuvent présenter une distorsion. Si cette option est désactivée, des bandes noires sont ajoutées aux bords de l'image.

Accélération du matériel active : activez/désactivez l'accélération du matériel de votre carte graphique pour les effets 3D. Vous trouverez plus d'informations sur ce sujet dans le chapitre « Transitions 3D » (voir page 111).

Réduction de surcharge pour la lecture en temps réel : vous pouvez décider ici si la fonction de réduction de surcharge doit être activée lors de la lecture

de l'arrangement en temps réel. L'utilisation de cette fonction est recommandée notamment pour les ordinateurs aux performances restreintes.

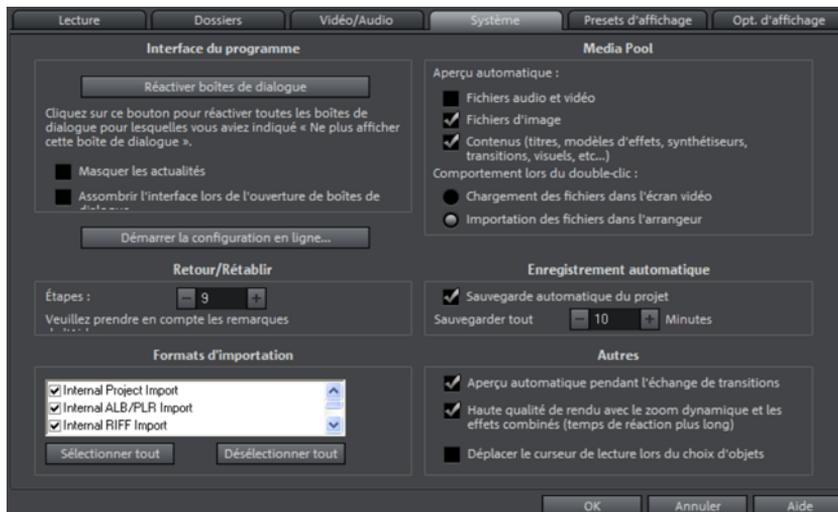
Création automatique de frametable lors de l'importation : Parfois, la création du frametable dans certains fichiers MPEG permet même la résolution de problèmes. Par exemple, ils sont utiles lorsque la navigation (positionnement du marqueur de lecture, rembobinage) ne fonctionne pas correctement. En temps normal, le chargement d'une vidéo MPEG annule la création de frametable, afin d'accélérer le processus de chargement. Vous pouvez quand même les créer : les fichiers MPEG seront alors plus rapidement et plus facilement modifiables.

Réduire résolution Bitmap pour aperçu : lors de la lecture de fichiers images, leur résolution est réduite afin de solliciter moins d'espace mémoire. Cela surcharge moins l'ordinateur qu'une lecture en résolution complète et la résolution utilisée lors de l'exportation est toujours la plus haute.

Exploiter de l'espace mémoire pour bitmaps dans d'autres processus : si cette option est activée, le maniement de bitmaps est plus facile étant donné que ceux-ci sont édités dans d'autres processus.

Durée d'affichage des images : vous pouvez ici définir la durée de l'affichage standard de l'image fixe lors de l'importation de fichier BMP ou JPEG. Pour importer des séquences d'images individuelles, sélectionnez ici la durée 1 image.

Système



Réactiver les boîtes de dialogue d'avertissement : nouvellement installé, MAGIX Vidéo deluxe MX affiche un certain nombre de messages de sécurité en différents endroits du programme. Chacun d'entre eux peut être désactivé en cochant l'option en bas de la boîte de dialogue « Ne plus afficher ce message ». Pour afficher de nouveau ces messages, choisissez l'option « Réactiver les boîtes de dialogue d'avertissement ».

Lancer la configuration en ligne : si vous disposez d'une connexion Internet et que vous utilisez les Services en ligne MAGIX, vous pouvez ici configurer vos services.

Annuler/Restaurer : définissez ici le nombre maximum de commandes qui peuvent être annulées. Plus cette valeur est élevée, plus grande sera la mémoire vive utilisée.

Formats d'importation : les formats de fichiers que vous n'utilisez jamais peuvent être désélectionnés. Ils ne seront plus importés à l'avenir. Veuillez également noter qu'il existe différents modules d'importation pour certains types de fichiers (AVI, WMA). MAGIX Vidéo deluxe MX utilise toujours le plus rapide. Si vous rencontrez des problèmes lors de l'importation d'un certain type de fichiers, vous pouvez désactiver certains modules d'importation et ainsi obliger le programme à utiliser des solutions moins rapides, mais compatibles.

Aperçu automatique : vous pouvez ici désactiver le lancement immédiat de l'aperçu pour certains types de fichiers du Media Pool.

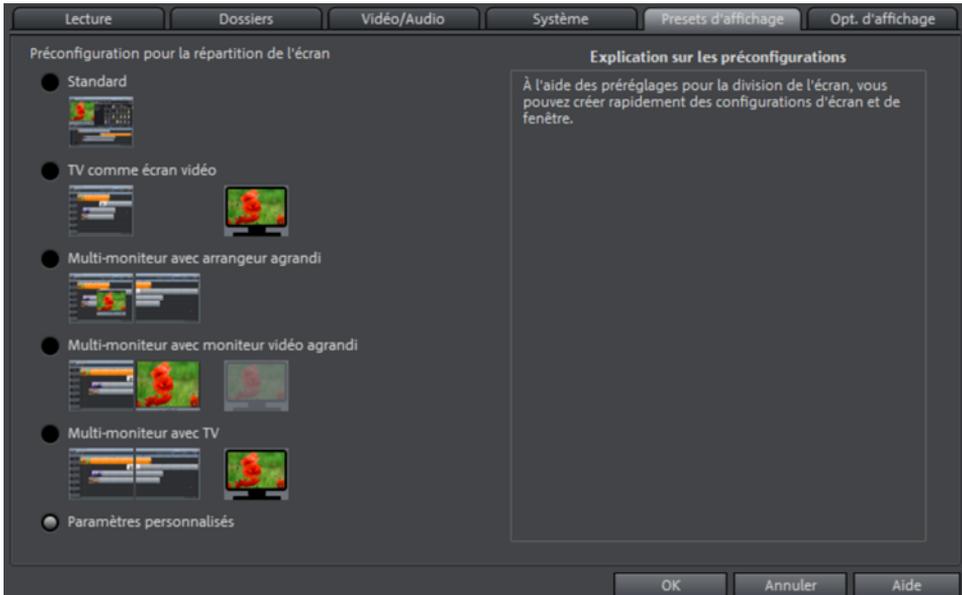
Sauvegarde automatique : les projets à sauvegarde automatique sont enregistrés à intervalles définis automatiquement.

Aperçu automatique pendant l'échange de fondus : si cette option est activée, un aperçu du fondu entre deux objets est brièvement exécuté après sa sélection.

Haute qualité de rendu avec le zoom dynamique et les effets combinés : l'éditeur de titres sera utilisé de manière standard en haute résolution. Ainsi, la qualité d'affichage des titres est meilleure, mais le temps de chargement des films comportant des titres est nettement plus long.

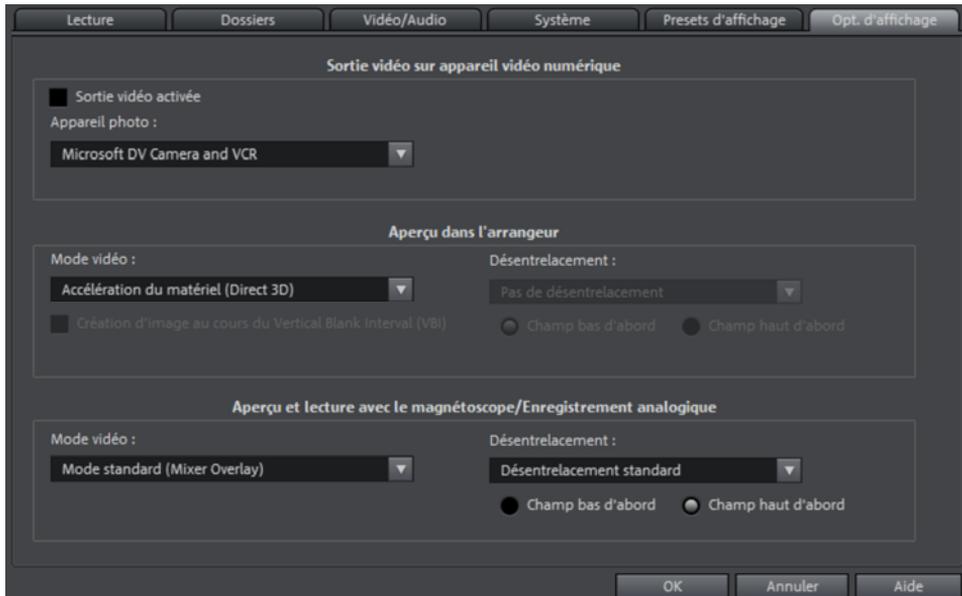
Déplacer simultanément le marqueur de lecture lors de la sélection d'un objet : si cette option est activée, le marqueur de lecture est toujours placé au début de l'objet sélectionné.

Modèles d'affichage



Des modèles de pré-configurations pour la représentation à l'écran sont disponibles. Seuls les deux premiers modèles sont utiles pour des systèmes avec seulement un écran à disposition. Ces modèles sont expliqués dans la boîte de dialogue à droite. Toutes les propriétés de la fenêtre de l'arrangeur, de l'écran du programme etc. peuvent être modifiées après l'utilisation d'un modèle.

Options d'affichage

**Sortie vidéo sur appareil vidéo numérique**

Grâce à cette option, vous avez la possibilité de visionner le film de l'arrangeur sur votre caméra DV et de la sur un écran connecté. Cette option est très utile lorsque votre carte graphique ne dispose pas d'une sortie TV. Comme le PC, en plus du calcul des effets en temps réel, doit compresser le signal vidéo en temps réel au format DV AVI, il est recommandé de disposer d'un PC très puissant pour obtenir une lecture parfaite. Même lorsque votre PC n'est pas assez puissant, cette fonction est très utile pour évaluer l'effet de votre vidéo sur la TV, car la sortie de signal vidéo analogique d'une bonne caméra DV est toujours de meilleure qualité que celle de la sortie TV d'une carte graphique normale.

Aperçu dans l'arrangeur/Aperçu et lecture dans le magnétoscope/Enregistrement analogique

Vous pouvez définir séparément le mode de lecture d'une part pour l'arrangeur (y compris toutes les fenêtres d'aperçu dans les boîtes de dialogue d'effets) et, d'autre part, pour les écrans d'aperçu lors de l'enregistrement et dans le magnétoscope.

Mode vidéo

Mode de compatibilité (Vidéo pour Windows) : ce mode standard (qui a fait ses preuves) fonctionne sur tous les systèmes.

Accélérateur matériel (Direct 3D) : ce mode permet également un gain de vitesse certain, car le mixage, les nombreux effets et diverses transitions sont directement calculés sur la carte graphique. Selon la carte que vous utilisez, la performance peut connaître une augmentation de 300 %. La carte graphique n'est pas utilisée pour l'exportation.

Attention ! Pour utiliser ce mode, votre carte graphique doit avoir une capacité d'au moins 128 Mo. Direct 3D 9 ou versions suivantes doit être installé, et le pilote de carte graphique doit prendre en charge „High Level Pixel Shader Language 2.0“. MAGIX Vidéo deluxe MX vérifie les propriétés correspondantes, lorsque ce mode est défini et le restaure si besoin est.

Mode standard (Mixeur Overlay) : dans ce mode, vous pouvez utiliser un désentrelacement adapté au matériel pour la sortie de l'écran d'ordinateur, ou pour un Beamer capable de scanner progressivement, afin d'améliorer considérablement la qualité de lecture de la vidéo analogue enregistrée avec l'interface.

Mode alternatif (Video Mixing Renderer9) : ce mode utilise le désentrelacement du matériel des cartes graphiques modernes, en connexion avec DirectX9. Vérifiez que vous avez installé le plus récent pilote pour votre carte graphique ; il doit être compatible avec DirectX9. Dans ce mode vous pouvez utiliser le désentrelacement du matériel pour la sortie sur l'écran PC ou pour un projecteur. Ce mode est meilleur que le mode Overlay Mixer uniquement pour certains modèles de cartes graphiques.

Création d'images dans l'intervalle de trame

La création d'image se fait dans l'intervalle de trame du signal de l'écran (ou du téléviseur connecté). Cela permet d'éviter des coupures de l'image. Attention : cette opération requiert un temps de calcul supplémentaire.

Vous pouvez désactiver cette fonction pour les écran numériques TFT. Dans le mode Overlay, la création d'image se fait principalement dans l'intervalle de trame.

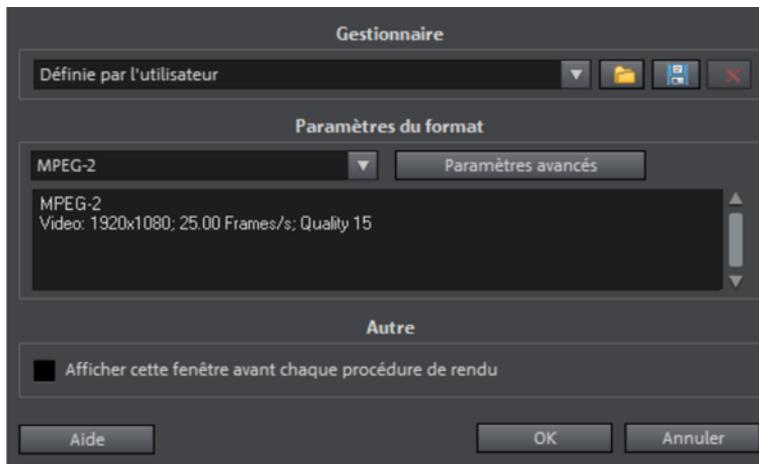
Désentrelacement

Dans les modes Direct Show « Mixer Overlay » et « Video Mixing Renderer 9 », vous pouvez activer un désentrelacement du matériel par la carte graphique. Pour en savoir plus sur le désentrelacement en général et sur les options « Champ haut/bas en premier », veuillez vous référer à l'article sur le Désentrelacement disponible dans le manuel PDF.

Rendu de l'aperçu

Spécifiez dans cette boîte de dialogue la manière dont MAGIX Vidéo deluxe MX doit réaliser le rendu de pages définies dans l'arrangeur. Cette boîte de dialogue est accessible depuis le menu « Fichier > Paramètres > Rendu de l'aperçu ».

Remarque : la fonction de rendu de l'aperçu permet d'optimiser et de fluidifier l'aperçu vidéo de passages complexes de votre projet. Vous pouvez y accéder en utilisant le menu contextuel de la barre des marqueurs. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans le chapitre Rendu de l'aperçu.



Préconfigurations : vous avez ici la possibilité de choisir diverses préconfigurations ou de sauvegarder vos propres paramètres pour les réutiliser ultérieurement.

Paramètres de format : définissez ici tout d'abord dans quel format le rendu des pages doit avoir lieu. Les « Paramètres avancés » permettent d'ajuster le format sélectionné à vos besoins.

Autres : vous pouvez afficher cette boîte de dialogue avant chaque procédure de rendu si vous le souhaitez (elle n'apparaît pas par défaut).

Attention : selon le format choisi et la taille de la page, la durée du rendu peut varier.

Enregistrement

Sélectionner une méthode d'enregistrement



Pour démarrer un enregistrement, cliquez sur le bouton rouge « Enregistrer » situé sous l'écran d'aperçu.

Une boîte de dialogue s'ouvre avec les options suivantes :



- **AVCHD** pour les caméras AVCHD
- **Caméra HDV** pour caméras HDV
- **Caméra DV** pour caméras mini-DV et magnétoscopes DV
- **Vidéo** pour caméras analogiques, TV analogiques, magnétoscopes VHS, webcams, etc.
- **Audio** pour microphones, magnétophones, lecteurs mini-disc, tourne-disques, etc.
- **Écran** : enregistrement direct de tout ce qui apparaît à l'écran de l'ordinateur
- **Photo isolée** : pour des clichés instantanés ou des séries d'images issues de caméras analogiques, de TV analogiques, de magnétoscopes VHS, de webcams, etc.

Enregistrement AVCHD

Brancher la caméra

Il existe trois types principaux de caméras :

- **Caméras utilisant une carte mémoire comme support de données amovible** : la caméra dispose d'un port de connexion pour la carte mémoire. Votre ordinateur doit être équipé d'un lecteur de carte compatible avec le format de carte mémoire correspondant que vous pouvez retirer de la caméra et insérer dans le lecteur. Plusieurs modèles de caméras peuvent également être connectés à l'aide d'un câble USB.
- **Caméras qui permettent de graver directement des DVD**, souvent en petit format (80 mm de diamètre au lieu de 120 mm) : il suffit de retirer le DVD de la caméra et l'insérer directement dans le lecteur DVD de votre ordinateur. Si vous disposez d'un lecteur DVD « Slot-in », vous devez absolument d'abord vérifier dans sa notice d'utilisation s'il est compatible avec les DVD 80 mm (également appelés DVD 3 pouces ou mini-DVD).
- **Caméras avec disque dur intégré** : la caméra est détectée comme lecteur dès qu'elle est connectée au PC par câble USB. Ce lecteur supplémentaire est alors visible dans le Media Pool.

Remarque : les variantes et procédés répertoriés ici reflètent notre expérience. Néanmoins, nous vous recommandons de consulter le manuel d'utilisation de votre caméra avec attention et de contacter le fabricant en cas de besoin.

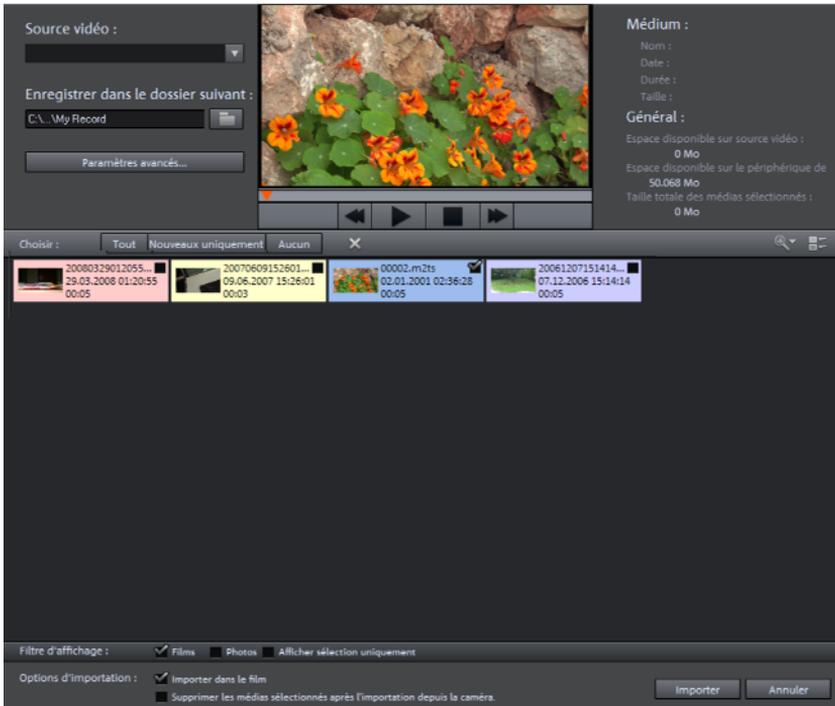
Importation AVCHD

L'enregistrement AVCHD n'est pas un enregistrement à proprement parler mais consiste uniquement en le transfert du fichier vidéo déjà créé et son importation dans le projet actuel.

Si vous travaillez avec un ancien système, il est recommandé de convertir les fichiers AVCHD au format MPEG-2 lors de l'importation. Une requête apparaît lors de l'importation de ces fichiers.

Remarque : lors de l'importation au format AVCHD, il est nécessaire d'activer (voir page 356) le codec MPEG-4 ainsi que le codec Dolby® Digital Stereo. MAGIX Vidéo deluxe MX vous avertit automatiquement dès que le codec est requis.

Après avoir sélectionné l'enregistrement AVCHD, la boîte de dialogue suivante s'ouvre.



Source vidéo : accédez ici au lecteur auquel votre caméra AVCHD est connectée.

Enregistrer dans le dossier suivant : définissez ici un dossier cible pour stocker les fichiers à importer.

Paramètres avancés : vous pouvez procéder ici à divers réglages concernant le nom et la date des fichiers à créer.

Écran d'aperçu & module de navigation : vous pouvez visionner les clips de la liste de fichiers et avancer/reculer pendant la lecture pour obtenir un aperçu du résultat.

Médium/Général : sur la droite de l'écran d'aperçu, vous disposez d'un espace d'informations à propos des fichiers.

Liste de fichiers : tout ce qui se trouve sur le lecteur sélectionné est affiché ici. Les filtres d'affichage permettent de limiter les types de fichiers présents dans la liste. Les cases de sélection permettent de sélectionner séparément chaque

fichier pour les importer ultérieurement. En haut à droite de la liste, vous trouvez les options d'affichage des fichiers.

Remarque : les fichiers sont mis en avant par leur couleur. Chaque couleur symbolise une date d'enregistrement permettant de reconnaître rapidement quels enregistrements ont été réalisés au même moment.

Choisir : cette commande propose des options simples à utiliser pour la sélection de fichiers (« Tous », « Nouveaux fichiers uniquement » ou « Aucun »).

Filtre d'affichage : sélectionnez ici si vous préférez afficher les « Films » ou les « Photos ». L'option « Afficher sélection uniquement » permet de masquer tous les éléments non sélectionnés. Pour cette raison, n'utilisez cette option que si des éléments ont déjà été sélectionnés.

Importer dans le film : si cette option est activée, les médias sont insérés directement en tant qu'objets dans l'arrangeur de MAGIX Vidéo deluxe MX. Lorsque l'option est désactivée, ils sont simplement copiés dans le dossier cible et sont accessibles à tout moment dans le Media Pool.

Supprimer les médias sélectionnés après l'importation depuis la caméra : cette option permet de supprimer les médias sélectionnés de la caméra une fois ceux-ci importés.

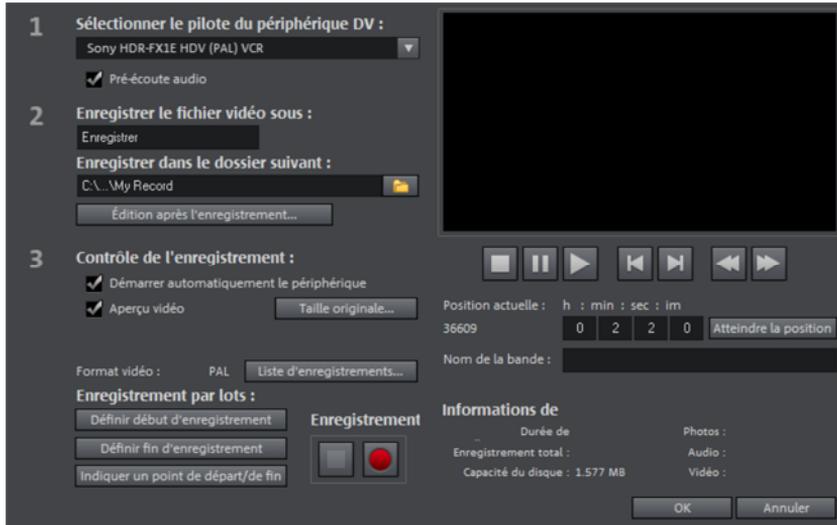
Importer : cette commande lance la procédure d'importation des fichiers sélectionnés dans le dossier cible.

Annuler : cette commande ferme la boîte de dialogue et annule l'importation.

Astuce : la boîte de dialogue d'importation AVCHD est en principe une boîte de dialogue d'importation universelle adaptée pour les disques durs externes, les appareils photo ou caméscopes sur lesquels se trouvent des fichiers utilisables. Si par conséquent vous souhaitez utiliser les filtres d'affichage également pour votre appareil photo, vous pouvez connecter l'appareil photo à l'ordinateur puis activer dans MAGIX Vidéo deluxe MX l'enregistrement AVCHD.

Caméra HDV

Cette fonction ouvre la boîte de dialogue d'enregistrement pour caméscope HDV. Connectez pour cela votre caméscope HDV au PC.



Les options disponibles dans cette boîte de dialogue sont expliquées au-dessous dans la rubrique consacrée à l'enregistrement DV.

Caméra DV

Appareils DV

MAGIX Vidéo deluxe MX prend en charge l'édition complète de données DV (Digital Video). Pour cela, vous avez besoin d'un magnétoscope ou d'un caméscope DV et d'un ordinateur doté d'une interface FireWire.

Pour un enregistrement vidéo numérique, la sortie numérique du caméscope mini-DV ou du magnétoscope DV doit être connectée à l'interface DV hors tension (également nommée iLink ou FireWire) du PC. En outre, le plug-in « DirectX8a » (ou version supérieure) de Microsoft doit être installé sur votre ordinateur. Vous pouvez alors mettre votre caméscope en mode « Magnétoscope » ou « Lecture » et ouvrir la boîte de dialogue d'enregistrement DV.

Connecter une caméra DV ou HDV

- Connectez la sortie numérique de la caméra éteinte avec le port DV de votre ordinateur (aussi appelé FireWire ou iLink).
- Insérez la cassette DV ou le support de données dans la caméra.
- Mettez votre caméra sous tension en mode « Magnétoscope » ou « Lecture ».

Vous pouvez à présent transférer la vidéo depuis votre caméra sur votre ordinateur.

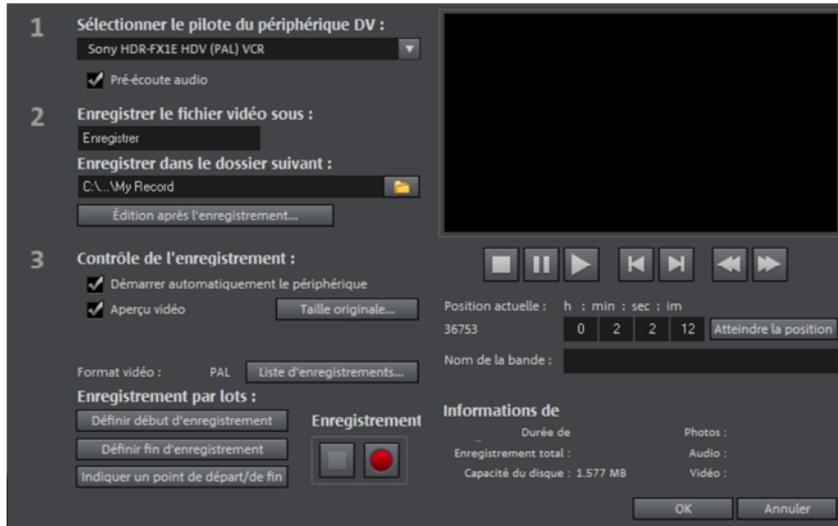
Remarque : il se peut que vous utilisiez une caméra HDV en mode DV pour transférer des enregistrements au format DV. Des problèmes ont été constatés avec ce mode pour de nombreuses caméras ; pour cette raison, il est recommandé de configurer également le **mode d'enregistrement** de la caméra sur « DV » puis d'éteindre et de rallumer la caméra.

Enregistrement de magnétoscope DV ou de caméra DV

- Cliquez sur « Caméra DV » dans la boîte de dialogue de sélection d'enregistrement. Les enregistrements DV non comprimés requièrent environ 220 Mo par minute de film. Si vous souhaitez plutôt enregistrer votre vidéo au format MPEG afin d'économiser de l'espace mémoire, cochez au préalable la case « Enregistrer DV au format MPEG ».
- La boîte de dialogue proprement dite va alors s'ouvrir. Vérifiez qu'un pilote de caméra DV soit bien sélectionné.
- Nommez votre enregistrement. Nous vous recommandons d'attribuer un nom significatif à vos vidéos, afin de les retrouver ultérieurement plus facilement sur le disque dur.
- Les boutons de la télécommande vous permettent de naviguer vers des emplacements précis de la vidéo issue du caméscope : ces différents boutons (rembobinage, avance rapide, retour rapide, lecture) vous permettent de contrôler votre vidéo et de la parcourir. Surveillez l'espace mémoire restant sur le disque dur.
- Mettez fin à l'enregistrement à l'aide du bouton Stop et fermez la boîte de dialogue d'enregistrement. Vous verrez alors la vidéo apparaître dans l'arrangeur dans le tiers inférieur de l'écran.

Astuce : dans la boîte de dialogue d'enregistrement DV, il est possible de définir des extraits de la vidéo DV qui doivent être enregistrés l'un après l'autre (enregistrement par lot). Pour en savoir plus, consultez le thème « Enregistrement par lot » (voir page 85).

Boîte de dialogue d'enregistrement « Enregistrement DV »



Remarque : veillez à ce que suffisamment d'espace mémoire soit disponible sur le disque dur avant chaque enregistrement. Les enregistrements DV requièrent environ 220 Mo par minute de film.

Sélectionner pilote de périphérique DV : le pilote de votre périphérique DV doit être activé ici. Si l'option « Enregistrer audio » est désactivée, seule la vidéo (sans le son) est enregistrée. « Pré-écoute audio » active la sortie audio de l'enregistrement.

Remarque : la pré-écoute audio est dans un premier temps toujours désactivée, car les caméras DV disposent en général de haut-parleurs intégrés.

Enregistrer le fichier vidéo sous/Enregistrer dans le dossier suivant : entrez ici le titre du film à enregistrer. En outre, vous pouvez sélectionner le dossier dans lequel vous souhaitez sauvegarder le fichier vidéo. Vous pouvez modifier le dossier d'enregistrement standard dans les paramètres du chemin (voir page 67), sous « Fichier » > « Paramètres du programme » > « Dossiers ».

Édition après enregistrement : vous accédez ici aux diverses fonctions d'édition automatiques.

Démarrer automatiquement le périphérique : cette option démarre le périphérique de lecture (caméra DV ou enregistreur) au moment même où vous cliquez sur le bouton d'enregistrement. Cela ne fonctionne pas avec toutes les cartes/tous les périphériques vidéo numériques.

Aperçu vidéo : vous pouvez prévisualiser votre vidéo sur l'écran d'aperçu.

Taille d'origine : il est possible d'afficher l'aperçu dans sa taille d'origine (éventuellement en plein écran). Pour revenir à la boîte de dialogue, pressez la touche Echap.

Enregistrement par lot : placez ici les points de départ et de fin de l'enregistrement. Vous pouvez tout d'abord rechercher dans la bande vidéo tous les enregistrements à utiliser et les compiler dans une liste d'enregistrements planifiés. Celle-ci sera traitée dans l'ordre une fois que l'enregistrement est lancé (bouton rouge), c'est-à-dire que les films sont enregistrés automatiquement. Vous ne devez donc pas enregistrer chaque scène séparément. Vous n'avez qu'à définir les points de départ et de fin de l'enregistrement. Pour configurer précisément ces points, cliquez sur la commande « Définir point de départ/de fin » (voir page 84).

Liste d'enregistrement : ce bouton sert à afficher la liste de toutes les vidéos déjà enregistrées et des enregistrements planifiés. Toutes les entrées de cette liste peuvent être sélectionnées et supprimées.

Enregistrement : cette commande lance la procédure d'enregistrement. Elle prend en compte la liste des enregistrements planifiés. Ceux-ci sont alors traités l'un après l'autre (« Enregistrement par lot »).

Stop : l'enregistrement est interrompu.

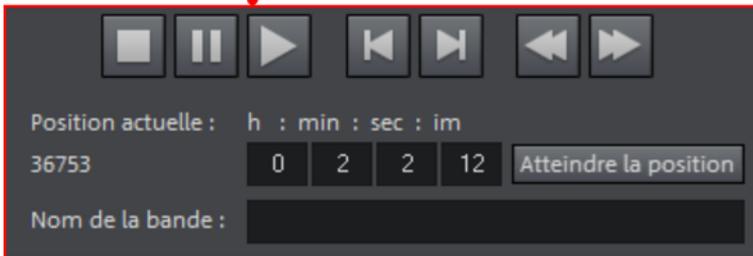
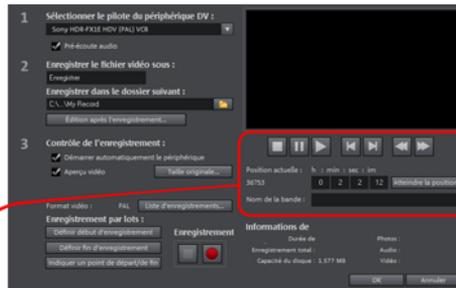
Image instantanée : cette fonction permet de créer une image fixe directement depuis l'écran d'aperçu. Pour cela, démarrez le caméscope et observez la fenêtre d'aperçu. Lorsque l'image souhaitée apparaît, cliquez sur « Image instantanée ». Vous pouvez également naviguer à l'aide de la télécommande jusqu'à la position souhaitée dans la vidéo et stopper la lecture en **mode Pause**. (Lorsque le mode Pause est activé, la caméra DV ne transmet aucune image.) Les images sont alors sauvegardées dans le dossier d'enregistrement en tant que fichiers graphiques dans la résolution indiquée.

Télécommande

Il est possible de contrôler facilement les caméscopes numériques depuis MAGIX Vidéo deluxe MX. Cependant, cela ne fonctionne pas avec tous les

périphériques/toutes les cartes numériques. Si votre matériel ne prend pas en charge la fonction de commande à distance, vous ne pourrez pas utiliser les commandes.

Les touches de navigation nécessaires pour cela se trouvent dans la boîte de dialogue d'enregistrement DV ou HDV.



Désignation de la vidéo : donnez un nom à votre film. MAGIX Vidéo deluxe MX utilise ce nom pour la fonction DV Logging.

Statistiques de l'enregistrement : cette fonction affiche les diverses informations concernant vos enregistrements.

Définir point de départ/de fin : vous pouvez définir ici le point de départ et de fin ou encore la durée d'enregistrement d'une scène.

Il est possible d'entrer ces deux valeurs au format ATN (Absolute Track Number) ou encore comme Timecode en Heures:Minutes:Secondes:Frames.

DV au format MPEG

Cette option de la boîte de dialogue de sélection d'enregistrement permet de transférer les enregistrements DV directement au format MPEG sur le disque dur ; ce format permet d'économiser de l'espace mémoire.

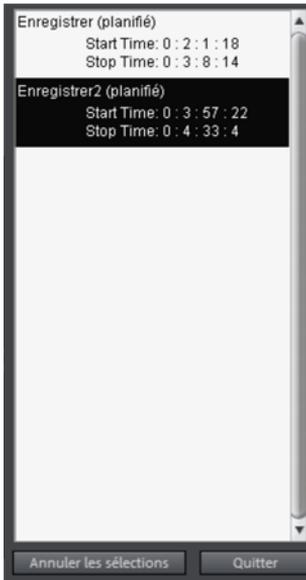


Dans la boîte de dialogue « DV au format MPEG », vous pouvez accéder aux options de configuration de l'encodeur MPEG en passant par le bouton « Plus ».

Vous avez en outre la possibilité de graver immédiatement sur disque votre vidéo DV, sans étape intermédiaire.

Liste d'enregistrements

Placez ici les points de départ et de fin de l'enregistrement. Vous pouvez tout d'abord rechercher dans la bande vidéo tous les enregistrements à utiliser et les compiler dans une liste d'enregistrements planifiés. Celle-ci sera traitée dans l'ordre une fois que l'enregistrement est lancé (bouton rouge), c'est-à-dire que les films sont enregistrés automatiquement. Vous ne devez donc pas enregistrer chaque scène séparément. Vous n'avez qu'à définir les points de départ et de fin de l'enregistrement. Pour configurer précisément ces points, cliquez sur la commande « Définir point de départ/de fin » (voir page 84).



Liste des enregistrements : cette commande affiche une liste de toutes les vidéos déjà enregistrées et des enregistrements planifiés. Toutes les entrées de la liste peuvent être sélectionnées et supprimées.

Chaque enregistrement par lot est automatiquement mémorisé. Au contraire, tous les enregistrements DV et HDV « manuels » sont classés dans la liste des enregistrements, afin de pouvoir les restaurer facilement en cas de perte.

Logging

Ce terme signifie que MAGIX Vidéo deluxe MX enregistre l'emplacement de sauvegarde d'origine, la position ainsi que d'autres informations annexes (des métadonnées comme une scène, une prise, une évaluation, un commentaire, etc.) des vidéos DV et fichiers audio.

Toutes les données copiées par enregistrement DV, enregistrement DV vers MPEG et enregistrement HDV sont placées automatiquement dans la liste d'enregistrements de la boîte de dialogue d'enregistrement correspondante. Les enregistrements sont alors affichés comme « planifiés » lorsque le matériel vidéo correspondant ne se trouve pas sur le disque dur.

Si Vidéo deluxe ne trouve pas les fichiers DV ou Wave appartenant au film lors du chargement, il vous demande automatiquement de charger la vidéo DV correspondante dans le caméscope et importe de nouveau les scènes concernées directement depuis la vidéo DV.

Vous pouvez ainsi renoncer à sécuriser les fichiers DV-AVI et audio (parfois très volumineux). Si vous souhaitez poursuivre l'édition d'un film ultérieurement, mais que vous avez besoin d'espace sur votre disque dur entre-temps, vous n'avez qu'à supprimer les fichiers DV-AVI et audio volumineux.

Enregistrement vidéo analogique

Connecter une source vidéo analogique

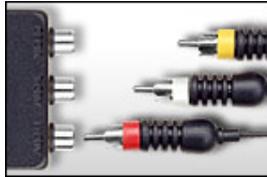
Reliez la sortie vidéo de la caméra ou du magnétoscope avec l'entrée vidéo (carte TV, vidéo ou graphique Video In) de votre PC et la sortie audio avec l'entrée Line de votre carte son.

Les configurations des appareils existants étant très diverses, nous pouvons difficilement vous indiquer le câble que vous devez utiliser pour votre appareil spécifique. En cas de doute, référez-vous à la documentation de votre magnétoscope, de votre carte graphique, carte TV ou carte vidéo.

Exemple : de nombreux magnétoscopes sont équipés d'une prise Péritel, mais aussi parfois de trois sorties RCA (deux pour la piste sonore stéréo, une pour l'image). Dans un tel cas, vous aurez besoin d'un adaptateur Péritel/RCA ou d'un câble avec trois connecteurs RCA à chaque extrémité.



**Adaptateur
Péritel/RCA**



**Adaptateur Péritel/RCA
avec 3 câbles RCA**

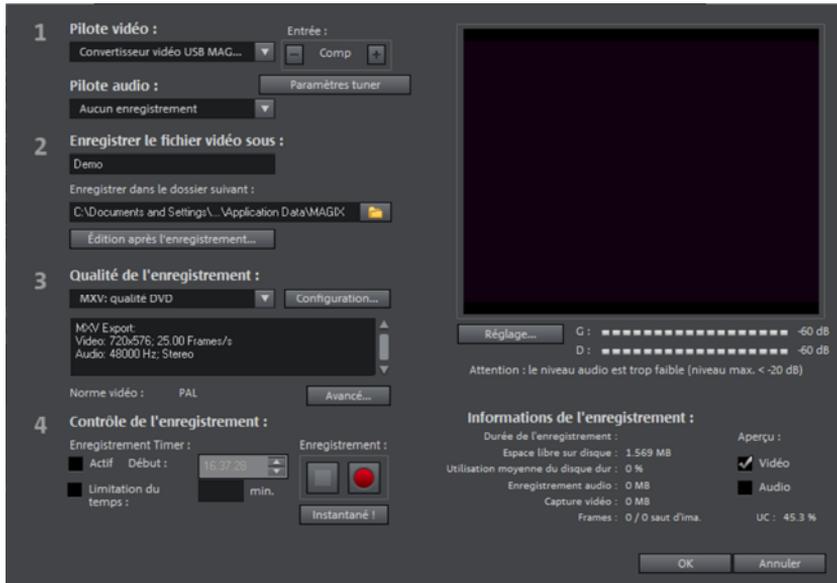


**Adaptateur RCA
stéréo/mini-jack**

La plupart des entrées de cartes son sont équipées de prises mini-jack stéréo. Pour raccorder la sortie audio du magnétoscope VHS à l'entrée audio de la carte son, vous avez besoin d'un adaptateur RCA stéréo vers mini-jack.

Vous devez donc vous procurer un câble RCA à trois fiches et un connecteur RCA stéréo vers mini-jack (disponible dans le commerce).

Enregistrement vidéo analogique



Pilote vidéo/audio : vous pouvez configurer ici la carte vidéo ou la carte son pour l'enregistrement. Dans pratiquement tous les cas, le logiciel pilote fourni avec le matériel doit être installé.

Remarque : vous pouvez sélectionner dans la version Plus/Premium sous « Pilote vidéo » la fonction « Enregistrement de l'écran ». Découvrez les caractéristiques de cette fonction dans le paragraphe « Enregistrer le(s) contenu(s) de l'écran » de la version Plus/Premium (voir page 96).

Entrée/Paramètres Tuner : si votre carte d'enregistrement vidéo prend en charge plusieurs sources, par exemple, si un tuner TV est encore disponible sur la carte (ATI All-IN-Wonder, Terratec TV Value...), ou plusieurs entrées (S-VHS, Composite...), vous pouvez sélectionner ici la bonne source d'enregistrement et le canal télé à enregistrer.

Enregistrer fichier vidéo sous/Enregistrer dans le dossier suivant : donnez un titre au film que vous souhaitez enregistrer. En outre, vous pouvez définir le dossier dans lequel vous souhaitez sauvegarder votre fichier vidéo. Le dossier d'enregistrement standard est sélectionné par défaut. Vous pouvez modifier le répertoire d'enregistrement standard dans les paramètres des chemins d'accès (voir page 67), sous « Fichier » > « Paramètres du programme » > « Répertoires ».

Édition après enregistrement : vous accédez ici aux diverses fonctions d'édition automatiques.

Qualité de l'enregistrement : la liste de cette boîte de dialogue vous permet de sélectionner différentes qualités d'enregistrement prédéfinies, selon ce que vous voulez faire avec vos vidéos et en fonction des performances de l'ordinateur. Elles sont répertoriées par ordre de qualité. **Configuration** permet de paramétrer plus en détail le modèle prédéfini sélectionné.

Les modèles préconfigurés dotés de la mention MPEG enregistrent directement au format MPEG.

Astuce : optez de préférence pour les modèles de préconfiguration JPEG si vous souhaitez graver immédiatement vos images, car la fonction « Smart Encoding » (encodage rapide) permet d'éviter un encodage complexe après l'enregistrement.

Avancé : ouvre la boîte de dialogue des paramètres du pilote vidéo (voir page 90).

Contrôle d'enregistrement : vous trouverez ici le bouton Enregistrer et le bouton Stop. Ils permettent de démarrer et d'interrompre l'enregistrement.

Enregistrement programmé/limitation du temps : vous pouvez définir le début de l'enregistrement et sa durée, de sorte que votre ordinateur fonctionne comme un magnétoscope.

Instantané : le bouton Instantané crée une image fixe directement à partir du moniteur d'aperçu. Les images sont enregistrées comme fichiers graphiques, dans la résolution indiquée, sous le répertoire d'enregistrement.

Statistiques d'enregistrement : vous avez accès ici aux données statistiques de votre enregistrement, tels que la durée de l'enregistrement, la capacité du disque, les images individuelles enregistrées et les « Dropped Frames » (images sautées). Les « Dropped Frames » sont des images qui n'ont pu être acquises parce que le dispositif de capture n'a pu assurer un débit binaire constant.

Aperçu : avec la plupart des cartes graphiques, vous pouvez réduire la charge du système en désactivant l'aperçu vidéo. Si vous entendez un « écho », désactivez l'aperçu audio.

Paramètres avancés de la boîte de dialogue d'enregistrement vidéo

Ces boîtes de dialogue, également appelées « Property Sheets », sont mises à disposition par les pilotes de cartes vidéo. Les caractéristiques spécifiques des pilotes peuvent différer selon la carte utilisée. De plus, notre influence sur le fonctionnement de ces pilotes est limitée. Si jamais vous rencontrez un problème, veuillez contacter le fabricant de votre carte vidéo pour une demande de mise à jour de votre pilote.

Entrée : configurez ici ce que l'on appelle le « Crossbar » (la matrice de commutation) de la carte vidéo.

Cela permet de définir le signal d'entrée vidéo et audio utilisé pour l'enregistrement. La matrice de commutation est placée en amont de la puce d'enregistrement vidéo. La sortie vidéo (la matrice de commutation), donc l'entrée de la puce d'enregistrement (décodeur audio/vidéo In) de la carte vidéo, doit être configurée dans le champ « Sortie ». Dans le champ « Entrée », sélectionnez la source du signal que la carte vidéo doit utiliser pour enregistrer l'entrée. Certaines cartes vidéo disposent de matrices de commutation séparées pour l'audio et la vidéo. Si vous rencontrez des problèmes, essayez différents paramètres jusqu'à l'obtention d'un son et d'une image corrects.

Composite In = entrée vidéo normale (prise RCA/connecteur Cinch)

S-Vidéo = entrée S-Vidéo (prise Mini-Din)

S-VHS In = entrée S-VHS (câble spécifique)

Tuner In = signal TV du tuner intégré

Configuration de l'image

Décodeur vidéo : si l'image de votre vidéo est tremblotante ou bien uniquement en noir et blanc, il est possible que la norme vidéo standard ne soit pas configurée correctement. En France, en règle générale, c'est le standard **SECAM** qui est utilisé. La plupart des prises SECAM sont compatibles PAL.

VideoProcAmp : il s'agit là de la configuration avancée pour les couleurs, la luminosité, le contraste, etc. Il est recommandé de ne pas modifier les paramètres définis par le fabricant.

Format : veuillez **ne rien modifier** ici. Les paramètres de formats d'enregistrement peuvent être définis dans la boîte de dialogue d'enregistrement vidéo, sous « Qualité d'enregistrement ».

Sélection de chaîne TV

Option uniquement disponible lorsqu'un tuner TV est intégré à la carte vidéo

Audio

La fonction d'enregistrement audio de MAGIX Vidéo deluxe MX vous permet d'enregistrer vos propres sons, des voix, des bruits ou des instruments. Les sources d'enregistrement peuvent être un microphone ou d'autres périphériques audio, en particulier des chaînes stéréo.

Branchement des sources d'enregistrement

Il faut tout d'abord brancher la source d'enregistrement à la carte son. Pour cela, vous avez plusieurs possibilités qui dépendent de votre matériel :

- si vous souhaitez enregistrer de la musique depuis une chaîne stéréo, utilisez l'entrée Line-In de votre carte son. Si l'ampli de votre chaîne stéréo dispose de ports Line-out ou Aux-out, utilisez-les. Pour cela, branchez-les à l'entrée Line-In (bleue le plus souvent) de la carte son. La plupart du temps, l'ampli hi-fi dispose de ports Cinch et la carte son de ports mini-jack stéréo. Vous devez donc vous procurer un câble adapté avec deux prises Cinch et un mini-jack stéréo.
- Si l'ampli ne dispose pas de sorties séparées (à part les branchements pour haut-parleurs), vous pouvez utiliser le branchement des écouteurs pour l'enregistrement. Pour cela, en règle générale, vous avez besoin d'un câble muni de prises stéréo ou stéréo mini-jack. Ce branchement a l'avantage de permettre un réglage du niveau du signal de l'entrée écouteurs à l'aide d'un bouton de réglage du volume séparé. Cela dit, les ports pour écouteurs ne sont pas de très bonne qualité. C'est pourquoi il est préférable d'utiliser les sorties Line-Out si vous en avez la possibilité.
- Si vous enregistrez des cassettes depuis des magnétophones, il est possible de relier le port Line-Out du magnétophone directement à l'entrée Line de la carte son.
- Pour les enregistrements de vinyles, ne branchez pas les sorties du tourne-disque directement à la carte son : le signal phono doit d'abord être pré-amplifié. Souvent, il ne reste plus qu'à passer par le port pour écouteurs ou par un pré-amplificateur externe.
- Si vous souhaitez enregistrer à l'aide d'un micro, branchez le micro avec l'entrée micro de la carte son (prise rouge le plus souvent).

Ajustement du signal et enregistrement

L'enregistrement numérique par la carte son requiert lui aussi un réglage correct du volume pour obtenir une qualité sonore optimale.

Une fois que la source d'enregistrement est branchée à la carte son, ouvrez la boîte de dialogue d'enregistrement en cliquant sur le bouton rouge puis lancez la source de l'enregistrement.

Vous pouvez vérifier le volume à l'aide des LED de la boîte de dialogue d'enregistrement. Pour cela, il faut cocher la case « Afficher contrôle ».

S'il est trop élevé au point que des distorsions sonores surviennent, le signal entrant doit être réduit. Si vous avez raccordé la source audio via des branchements Line-out depuis l'amplificateur ou le magnétophone avec la carte son, cela peut avoir lieu uniquement en utilisant la fenêtre de mixage de votre carte son. La console de mixage est accessible directement depuis la boîte de dialogue d'enregistrement en cliquant sur le bouton « Contrôle ».

Si vous réduisez ici la sensibilité d'entrée à l'aide du curseur, vous réduisez simultanément la précision de la résolution avec laquelle le signal analogique est numérisé. Pour cette raison, il est préférable de régler ce curseur le plus haut possible.

Le passage présentant le volume le plus élevé est optimal pour l'ajustement. Il est recommandé de régler ce dernier au maximum. L'enregistrement proprement dit débute lorsque vous cliquez sur le bouton « Enregistrement » dans la fenêtre « Enregistrement audio ». À la fin de l'enregistrement, un message apparaît et vous demande si l'enregistrement doit être utilisé. Le matériel que vous venez d'enregistrer est alors placé dans la prochaine piste libre à la position actuelle du marqueur de lecture dans l'arrangement.

Boîte de dialogue « Enregistrement audio »



Normaliser après l'enregistrement : cette option augmente le son de la vidéo au maximum une fois l'enregistrement terminé. Pour obtenir la meilleure qualité de son disponible, nous vous conseillons d'essayer d'augmenter le plus possible le volume de la source audio sans provoquer de surmodulations. Le crête-mètre disponible dans la boîte de dialogue d'enregistrement vous sera d'une grande aide lors de la procédure.

Pilote audio : sélectionnez ici la carte son qui doit être utilisée pour l'enregistrement.

Enregistrer le fichier audio sous/dans le dossier suivant : entrez ici un nom pour le fichier audio à enregistrer. Vous pouvez en outre sélectionner le dossier dans lequel votre fichier doit être sauvegardé.

Qualité de l'enregistrement : configurez ici la qualité du son. Dans le menu des préséglages, choisissez entre les qualités AM Tuner, FM radio, CD audio et DAT (Digital Audio Tape).

Afficher contrôle (écran) : grâce à l'affichage du contrôle (crête-mètre), vous pouvez surveiller l'intensité du signal d'entrée. Pour plus d'informations, consultez le paragraphe consacré au thème Ajuster le signal (voir page 92).

Enregistrement : ce bouton permet de démarrer l'enregistrement.

Stop : ce bouton met fin à l'enregistrement.

Lire pendant l'enregistrement : cette option est particulièrement importante entre autres pour des commentaires parlés. Lorsqu'elle est activée, le film sélectionné (ou la scène sélectionnée lorsque l'enregistrement a lieu dans l'interface Éditer) est joué pendant l'enregistrement. Ainsi, vous pouvez vous orienter sur les événements visibles dans le film.

Plus : ce bouton vous permet d'accéder à une fenêtre dans laquelle vous pouvez choisir entre trois fonctions spécifiques.

Paramètres avancés

- **« Enregistrement mono »** doit être activé pour un enregistrement en mono. L'espace mémoire nécessaire en sera réduit de moitié. Les enregistrements mono sont surtout recommandés pour les enregistrements de voix pour lesquels seul un micro mono (standard) est utilisé.
- **Ajustement en temps réel du taux d'échantillonnage :** cette option ajuste le taux d'échantillonnage du nouveau fichier à enregistrer automatiquement à celui de la piste sonore du film actuel (que vous configurez pendant l'enregistrement vidéo).
- **Réduction du volume (« Ducking ») :** si vous souhaitez ajouter d'autres commentaires vocaux ou du matériel sonore à une vidéo déjà dotée d'une piste audio à la limite de la surmodulation, activez l'option « Réduction automatique du volume des autres pistes audio » dans la boîte de dialogue d'enregistrement. Ainsi, le volume sera automatiquement réduit lors de l'enregistrement aux emplacements de l'arrangement où se trouvent des objets audio. Cette procédure est basée sur une courbe de volume configurée automatiquement : le volume est réduit/augmenté avant/après l'enregistrement de telle façon que le volume général reste homogène. (La réduction du volume pendant le commentaire est également appelé « Ducking ».)

Photo

La fonction d'enregistrement photo permet d'enregistrer des images fixes directement depuis une source vidéo connectée. Pour cela, il est nécessaire d'utiliser une carte d'enregistrement vidéo compatible DirectShow, une carte TV ou un périphérique USB adéquat (par exemple une webcam).

La programmation permet d'automatiser la prise de photos instantanées. Exemples d'utilisations :

- création de diaporamas à partir de vidéos
- films d'animation (animation image par image :« stop motion »)
- surveillance vidéo
- enregistrement accéléré

Toutes les images enregistrées sont ajoutées à l'arrangement ouvert.

Programmation

Intervalle d'enregistrement : lorsque cette option est activée, une série d'images est enregistrée dès que l'enregistrement débute. Des images instantanées sont enregistrées dans l'intervalle temporel que vous avez sélectionné et elles sont numérotées dans un ordre croissant. Par exemple, si vous prenez une photo toutes les deux secondes et si vous les insérez pour une durée de cinq frames dans le diaporama, vous obtiendrez un enregistrement accéléré de 10 %.

Durée d'affichage de la photo en frames : cette valeur indique pendant combien de temps la photo doit apparaître dans le diaporama.

Paramètres avancés

Vous pouvez procéder ici à divers paramétrages du pilote d'enregistrement vidéo. Ces boîtes de dialogue, également appelées « Property Sheets », sont mises à disposition par les pilotes de cartes vidéo. Les caractéristiques spécifiques des pilotes peuvent différer. Notre influence sur le fonctionnement de ces pilotes est limitée. Si jamais vous rencontrez un problème, veuillez contacter le fabricant de votre carte vidéo pour une demande de mise à jour de votre pilote.

Entrée : configurez ici ce que l'on appelle le « Crossbar » (la matrice de commutation) de la carte vidéo. Il permet de définir depuis quel signal d'entrée vidéo et audio l'enregistrement a lieu. La matrice de commutation est placée en amont de la puce d'enregistrement vidéo. La sortie vidéo (la matrice de

commutation), donc l'entrée de la puce d'enregistrement (décodeur audio/vidéo In) de la carte vidéo, doit être configurée dans le champ « Sortie ». Dans le champ « Entrée », sélectionnez la source du signal que la carte vidéo doit utiliser pour enregistrer l'entrée.

Composite In = entrée vidéo normale (prise RCA/connecteur Cinch)

S-VHS In = entrée S-VHS (câble spécifique)

Tuner In = signal TV du tuner intégré

Décodeur vidéo : si l'image de votre vidéo est tremblotante ou bien uniquement en noir et blanc, il est possible que la norme vidéo standard ne soit pas configurée correctement. En France, en règle générale, c'est le standard SECAM qui est utilisé. La plupart des prises SECAM sont compatibles PAL.

VideoProcAmp : il s'agit là de la configuration avancée pour les couleurs, la luminosité, le contraste, etc. Il est recommandé de ne pas modifier les paramètres définis par le fabricant.

Format : veuillez ne rien modifier ici. Les paramètres des formats d'enregistrement peuvent être définis dans la boîte de dialogue d'enregistrement, sous « Résolution ».

Enregistrement de l'écran

La fonction d'enregistrement d'écran permet d'enregistrer tout ce qui bouge sur votre écran. Cette procédure est également appelée « Capture d'écran ».

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Instructions étape par étape « Enregistrement de l'écran »

La fonction d'enregistrement d'écran permet d'enregistrer tout ce qui bouge sur votre écran. Cette procédure est également appelée « Capture d'écran ».



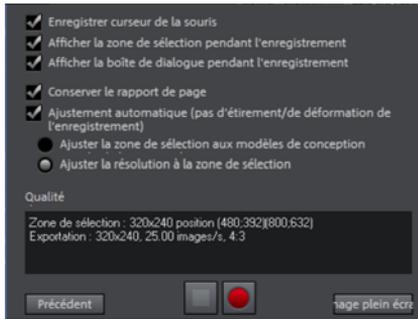
- Sous « **Qualité d'enregistrement** », vous trouvez différents préreglages correspondant à divers buts. Vous pouvez soit filmer la totalité de l'écran, soit sélectionner un cadre de la taille de votre choix, par exemple pour filmer l'écran de Windows Media Player ou d'un autre lecteur vidéo. Cliquez sur « Configuration » pour paramétrer la taille comme vous le souhaitez.

Remarque : étant donné que de nombreux lecteurs vidéo fonctionnent en superposition (overlay), il est recommandé d'ouvrir le lecteur concerné **avant** de lancer l'enregistrement. C'est la seule solution pour éviter de passer en mode superposition.

- Sélectionnez l'option « Écran » dans la boîte de dialogue de sélection d'enregistrement.

Une seconde boîte de dialogue contenant un bouton d'enregistrement (rouge) et un bouton d'arrêt (noir) s'ouvre alors et un cadre en pointillés apparaît à l'écran.

- Activez l'option « Enregistrer curseur de la souris » afin d'enregistrer les mouvements de ce dernier.

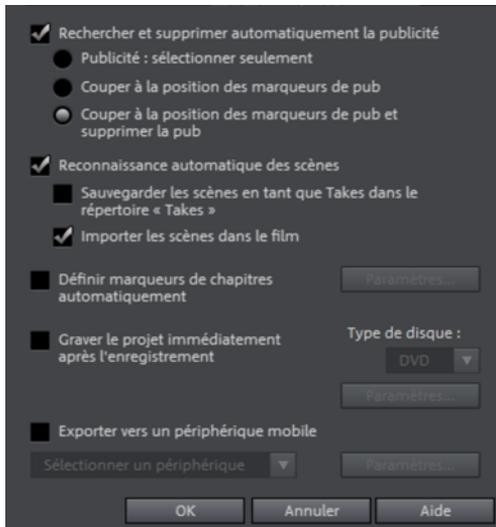


- Définissez maintenant la zone à enregistrer, par exemple l'écran du lecteur vidéo dans lequel vous visionnez la vidéo. Placez le cadre sur la zone à capturer et, au besoin, ajustez-en la taille en vous servant des poignées situées sur les coins du cadre.

Remarque : si vous avez sélectionné auparavant un préréglage « Plein écran » ou cliqué sur le bouton « Plein écran » dans la boîte de dialogue, le cadre se trouve au-delà de la plage visible.

- Lancez l'enregistrement en cliquant sur le bouton rouge. L'enregistrement démarre ; le symbole de l'enregistrement s'affiche dans la zone d'infos de la barre des tâches.
- Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur le symbole d'enregistrement ou sur le bouton d'arrêt pour arrêter l'enregistrement. L'enregistrement est alors terminé et la boîte de dialogue d'enregistrement s'affiche à nouveau.

Édition après l'enregistrement



La boîte de dialogue « Édition après l'enregistrement » est accessible depuis n'importe quelle boîte de dialogue d'enregistrement.

Vous pouvez procéder à toutes les étapes d'édition, de l'enregistrement à l'encodage en passant par la gravure automatique sans autre étape intermédiaire requise de votre part.

À partir de la boîte de dialogue « Édition après l'enregistrement », vous pouvez accéder aux options de :

- **Recherche et suppression automatique de la publicité** : pour en savoir plus, consultez la rubrique « Rechercher et supprimer la publicité » (voir page 240).
- **Reconnaissance automatique des scènes** : cette option permet de découper la vidéo en plusieurs scènes. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Reconnaissance automatique des scènes » (voir page 218).
- **Placement automatique des marqueurs de chapitres** : pour cela, veuillez consulter la rubrique « Placer automatiquement les marqueurs de chapitres » (voir page 313) du chapitre « Menu Éditer » du manuel PDF ou dans l'aide du programme (touche F1).

Graver le projet immédiatement après l'enregistrement : cette option permet d'enregistrer et de graver en une seule étape. Choisissez simplement le format dans lequel vous souhaitez graver, insérez un disque vierge adapté dans le lecteur enregistreur et démarrez l'enregistrement.

Remarque : veuillez vous assurer que la préconfiguration de la qualité d'enregistrement corresponde au type de disque choisi (par exemple, pour les DVD, la préconfiguration adéquate est MPEG:DVD).

Si vous utilisez des paramètres personnalisés pour l'encodage MPEG (par exemple demi-résolution pour les DVD longue durée), assurez-vous que ces paramètres soient similaires pour l'enregistrement et la gravure afin d'éviter un nouvel encodage (Smart Encoding).

Après l'enregistrement, vous basculez automatiquement dans l'interface « Graver » où vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue et graver. La mise en page du menu DVD sélectionnée par défaut est la dernière que vous avez utilisée.

Astuce : cette fonction est particulièrement adaptée pour finaliser des projets de longue durée, durant la nuit par exemple : vous lancez l'enregistrement le soir et le DVD est prêt le lendemain matin.

Exportation pour périphérique portable : le film enregistré est converti immédiatement dans le format du périphérique portable sélectionné et est transféré vers celui-ci. Dans le champ Liste, le périphérique configuré est celui qui a été sélectionné dans la boîte de dialogue Lire vidéo/audio (voir page 297).

Paramètres : cette commande ouvre la boîte de dialogue des paramètres d'exportation (voir page 289) pour le périphérique cible sélectionné.

Remarque : lorsque vous indiquez un nom de fichier et un chemin vers un emplacement de sauvegarde dans la boîte de dialogue d'exportation, le chemin est utilisé mais votre nom de fichier sera ignoré : en cas d'enregistrements TV planifiés à l'aide d'un guide électronique de programmes, c'est le nom de l'émission qui est utilisé.

Importation d'un DVD non protégé contre la copie

Dans le Media Pool, sous « Importation », cliquez sur « Ordinateur » et choisissez par double-clic le lecteur DVD dans lequel se trouve le DVD à lire.

Maintenant, chargez les fichiers VOB répertoriés dans le projet comme cela est décrit dans le chapitre « Ajouter des objets dans le projet ». MAGIX Vidéo deluxe MX reconnaît quels fichiers sont dépendants les uns des autres pour ne charger qu'un seul des fichiers.

Objets

Le mode Timeline de MAGIX Vidéo deluxe MX s'occupe des « objets ». Ce terme générique regroupe tous les types de médias qui peuvent se trouver sur les pistes de l'arrangeur. On trouve ainsi des objets vidéo pour les fichiers vidéo, des objets audio pour les fichiers audio, des objets images pour les images ou les photos et des objets titres pour les sous-titres.

Le chapitre suivant présente toutes les possibilités de travail avec ces objets. Les procédures sont en effet identiques pour tous les types d'objets.

Astuce : de nombreuses fonctions sont accessibles dans le menu contextuel des objets que vous pouvez ouvrir d'un clic droit sur l'objet concerné. Vous y trouverez également la boîte de dialogue « Propriétés de l'objet », dans laquelle vous pouvez procéder à différents paramétrages d'entrelacement pour l'objet et où se trouvent des informations à propos de la configuration actuelle. Pour en savoir plus sur ce sujet, consultez le chapitre « Menu contextuel » du manuel PDF ou l'aide du programme (accessible en pressant la touche F1).

Ajouter des objets dans le projet

Sélection de fichier dans l'écran d'aperçu

Toutes les opérations de sélection sont effectuées sur l'écran d'aperçu. Vous pouvez examiner et couper précisément votre vidéo avant de l'importer. Une fonction d'aperçu est également disponible pour tous les éléments du Media Pool.

- Vous pouvez démarrer la fonction d'aperçu dans le Media Pool pour les objets vidéo et image avec le bouton de lecture. Un aperçu est également disponible pour les objets spécifiques tels que des textes ou des transitions.
- De même, les fichiers audio du Media Pool peuvent être pré-écoutés à l'aide du bouton de lecture.

Astuce : des pré-réglages utiles pour l'arrangeur et l'écran vidéo sont disponibles dans l'onglet Modèles d'affichage (voir page 72) des paramètres du programme.

Affichage plein écran

- L'option « Plein écran » du menu contextuel de l'écran permet de maximiser ce dernier. Vous pouvez également double-cliquer sur l'écran afin de le faire passer en affichage plein écran (ou bien utilisez le raccourci clavier Alt + Entrée). L'affichage plein écran est recommandé notamment si vous travaillez avec deux écrans : un écran sert pour l'aperçu du film, l'autre affiche l'arrangeur.
- Même en mode maximisé, vous pouvez déplacer les écrans et accéder au menu contextuel (bouton droit de la souris). À cet endroit, en plus des entrées habituelles, vous pouvez masquer ou afficher le module de navigation.
- La touche Echap permet de retourner à l'affichage normal (ou alors cliquez sur le bouton « Réduire » en haut à droite en mode plein écran).

Vue d'ensemble du film

L'option « Vue d'ensemble du film » du menu Fenêtre permet d'afficher l'arrangement dans son intégralité. Tous les objets présents dans l'arrangeur sont affichés à l'écran vidéo. L'affichage de la vue d'ensemble est recommandée notamment en cas de films de longue durée (l'affichage complet réduit dans l'écran vidéo et l'affichage détaillé zoomé dans l'arrangeur fonctionnent très bien de manière combinée).

La vue d'ensemble du film peut être utilisée pour accéder à des parties spécifiques de la vidéo et pour les éditer :

- lorsque vous cliquez sur un objet en particulier dans l'écran vidéo, un zoom est effectué sur l'objet dans l'arrangeur ;
- lorsque vous tracez un cadre avec la souris dans l'écran vidéo, un zoom est effectué sur cette zone dans l'arrangeur ;
- lorsque vous déplacez le marqueur de lecture de l'écran vidéo, le marqueur de lecture de l'arrangeur sera déplacé de la même façon.

Astuce : si vous utilisez souvent cette fonction, nous vous recommandons d'utiliser le raccourci Maj+A pour un changement rapide.

Charger des fichiers

Il y a plusieurs méthodes pour charger des fichiers médias depuis le Media Pool dans l'arrangeur.

- **La plus rapide :** faites glisser le fichier souhaité directement depuis le Media Pool sur la piste souhaitée en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Si un objet se trouve déjà à cette position, le fichier sera ajouté à la position temporelle souhaitée sur la piste vierge suivante.

- **Charger plusieurs fichiers** : si vous souhaitez charger plusieurs fichiers depuis un dossier, sélectionnez-les en cliquant dessus tout en maintenant la touche Ctrl de votre clavier enfoncée. Lorsque vous voulez charger des fichiers qui se suivent tous dans la liste, cliquez sur le premier nom puis sur le dernier nom de fichier en maintenant la touche Majuscule enfoncée. Toutes les entrées entre le premier et le dernier nom de fichier seront sélectionnées. Vous pouvez ensuite faire glisser tous les fichiers sélectionnés dans l'arrangeur.
- **Insérer par commande** : vous pouvez également utiliser les commandes du bouton « Mode insertion » (voir page 40).

Fichiers avec plusieurs pistes audio

MAGIX Vidéo deluxe MX charge également des fichiers VOB qui contiennent plusieurs pistes sonores, appelées pistes multi-audio. Après le chargement du fichier VOB, cliquez simplement avec le bouton droit de la souris sur l'objet audio créé et sélectionnez la piste audio dont vous avez besoin.

Remarque : afin de visualiser et de sélectionner des objets audio dans l'arrangement, le mode Timeline doit être activé.

Charger des passages de fichiers vidéo



En cas de longues vidéos, il est recommandé de définir avant l'importation les plages qui doivent être importées dans le projet. Pour cela, veuillez placer des points d'entrée et de sortie qui délimitent la plage à importer.

Voilà comment procéder :

- Sélectionnez le fichier concerné dans le Media Pool par double-clic. Visionnez-le à l'aide des fonctions de lecture dans l'écran vidéo et recherchez ainsi la plage que vous souhaitez utiliser dans le projet.
- Vous pouvez soit directement déplacer les limites de la plage avec le bouton de la souris enfoncé, soit les définir avec les boutons ou les raccourcis clavier **I** et **O**. Les raccourcis clavier sont très utiles, spécialement pour positionner un démarrage de façon précise au moyen de des boutons Shuttle et Jog.
- Cliquez sur l'image de l'écran et faites-la glisser vers l'arrangeur en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Un objet correspondant à la plage sélectionnée apparaît alors dans la piste.

Sélectionner et grouper des objets

Les objets que vous souhaitez éditer ou supprimer en passant par le menu doivent tout d'abord être sélectionnés. Pour cela, il vous suffit de cliquer sur l'objet. Les objets sélectionnés sont affichés dans une couleur différente.

Vous pouvez sélectionner plusieurs objets en maintenant la touche MAJ enfoncée. Il existe une méthode encore plus rapide : cliquez dans un espace vide à l'aide de la souris puis, en maintenant le bouton de la souris enfoncé, tracez un rectangle. Tous les objets inclus dans ce rectangle sont sélectionnés.

Tous les objets peuvent être groupés, par exemple pour empêcher le déplacement malencontreux d'un objet ou pour les éditer simultanément. La fonction de regroupement permet par la suite de n'avoir à cliquer que sur un seul objet du groupe pour sélectionner le groupe entier. Pour créer un groupe ou pour le dissocier, utilisez les boutons dans la barre d'outils ou les commandes correspondantes situées dans le menu « Éditer ».

Déplacer des objets

Tous les objets sélectionnés peuvent être déplacés par glisser-déposer (en maintenant le bouton de la souris enfoncé) sur les pistes et aux positions souhaitées. Nous vous recommandons cependant de placer des objets qui doivent aller ensemble sur des pistes voisines et de créer des pistes séparées pour les objets audio et vidéo. Les vidéos devant être dotées d'une transition doivent en règle générale se trouver sur une seule piste.

En maintenant la touche MAJ enfoncée, vous pouvez déplacer avec la souris les objets d'une piste dans une autre piste sans perturber leur position temporelle horizontale.

Couper des objets

Chaque objet peut être segmenté en plusieurs objets. Chacun de ces segments devient alors un nouvel objet indépendant :



- sélectionnez l'objet à segmenter ;
- placez le marqueur de lecture à l'endroit où l'objet doit être coupé ;
- cliquez sur le bouton « Couper » (voir page 39) ou bien utilisez l'option « Couper > Segmenter la scène » disponible dans le menu « Éditer ».

Remarque : si vous utilisez la commande « Segmenter la scène » sans avoir sélectionné un objet au préalable, tous les objets seront coupés à la position du marqueur de lecture.

Astuce : le chapitre « Prise en main rapide » contient des instructions pas à pas détaillées vous expliquant comment couper (voir page 26) des scènes inutiles de la vidéo.

Vous disposez de trois options afin de « recoller » des objets dont vous avez supprimé certaines parties :

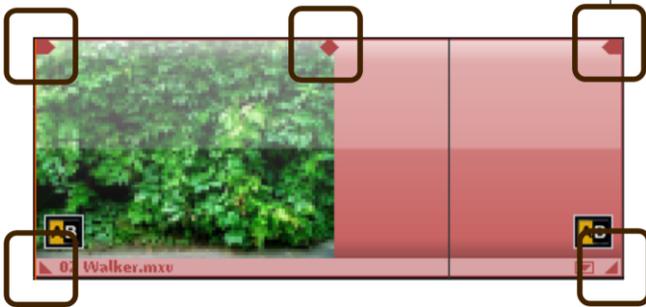
- Cliquez sur le bouton d'annulation dans la barre d'outils inférieure (voir page 38). Vous pouvez utiliser celui-ci uniquement directement après l'opération de coupe.
- Sélectionnez les différentes parties et utilisez la commande « Grouper » qui permet de rassembler les objets sélectionnés en un groupe.
- Supprimez le dernier objet et étirez le premier objet sur la durée totale de la partie à l'aide de la poignée droite inférieure.

Dupliquer des objets

Il est très simple de dupliquer des objets. Cliquez simplement sur l'objet à copier tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Vous créez ainsi une copie que vous pouvez placer immédiatement à la position désirée dans l'arrangeur ou monter séparément.

Poignées de l'objet

Tous les objets peuvent être raccourcis grâce à leurs « poignées » inférieures, en plaçant la souris sur l'un des coins inférieurs de l'objet jusqu'à ce que le curseur se transforme en symbole de double-flèches. Vous pouvez alors comprimer l'objet jusqu'à obtention de la durée désirée.



5 « poignées » : durée, fondu, transparence (volume)

Les poignées en haut à gauche ou à droite permettent de doter un objet d'un fondu d'entrée et de sortie. Grâce aux fondus d'entrée et de sortie d'objets qui se superposent (fondus croisés), vous pouvez créer des transitions entre différents objets. Réglez la durée du fondu à l'aide des poignées.

La poignée de transparence/volume située au milieu en haut de l'objet permet de modifier le volume des objets audio ou la transparence des objets bitmap et vidéo.

Si vous tirez la poignée du milieu d'un objet vidéo vers le bas, l'objet va devenir transparent. Si aucun objet ne se trouve sur la piste au-dessus, la couleur noire va s'imposer, de sorte que la luminosité soit réduite.

Recouper des objets (trimmer)

Cette procédure désigne la configuration précise des extrémités d'un objet : fondu d'entrée, de sortie ou transition entre deux objets. De ce fait, il existe deux sortes de marqueurs de coupe dans MAGIX Vidéo deluxe MX, que vous pouvez trouver dans le menu contextuel des objets vidéo ou des images.

Instructions générales d'utilisation pour les deux éditeurs Trim

Fonctions de lecture : la fenêtre Trim dispose de ses propres fonctions de lecture, avec lesquelles l'objet peut être lu seul ou en rapport avec l'arrangement.

Le **bouton droit de lecture** permet de lire l'arrangement tout à fait normalement. Il se peut que la lecture saute si le processeur est surchargé. Les frames que le processeur ne peut pas rendre assez rapidement sont alors exclues.

Le **bouton de lecture du milieu** lit la plage de lecture image par image, c'est-à-dire qu'aucune frame n'est laissée de côté : la lecture est ralentie en fonction de la surcharge du processeur mais reste fluide.

Le **bouton de lecture gauche** effectue le rendu de la vidéo avant la lecture : cela signifie que les paramètres sont calculés avant d'être lus. Cette procédure garantit une lecture fluide sans soubresaut.

Les **fonctions avance et retour** permettent de déplacer le début de la plage sur la Timeline. Ainsi, il est possible de contrôler les transitions entre deux vidéos avec précision.

Intervalle : un clic sur les boutons fléchés dans les deux éditeurs Trim permet de décaler d'une frame la poignée concernée ou le matériel de l'objet. La touche Ctrl permet de prolonger l'intervalle de 5 frames par clic de souris.

Découpe d'objets individuels (Trimmer)

Au centre de la fenêtre de découpe se trouve une représentation schématique de l'objet sélectionné et de ses poignées.



Fondu d'entrée/de sortie (4, 5) : ces boutons ajustent les poignées de fondus supérieures de l'objet.

Contenu de l'objet (3) : ici, vous pouvez déplacer la vidéo en cours de lecture sans modifier la durée de l'objet.

Position (2) : ces boutons permettent de déplacer l'objet sur la piste.

Première frame/fin du fondu d'entrée (7) : vous pouvez passer de la première frame de l'objet à la fin du fondu d'entrée dans l'écran gauche.

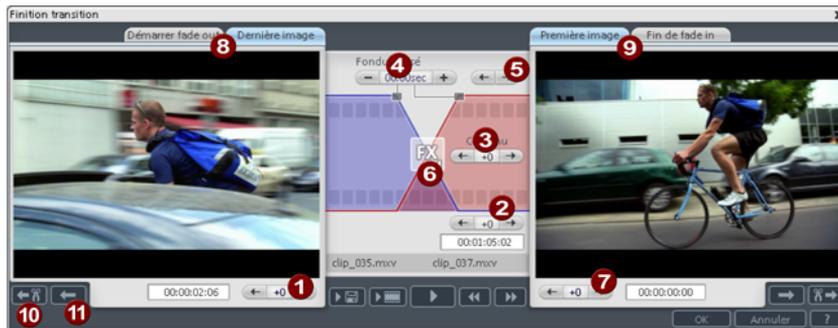
Début du fondu de sortie/dernière frame (8) : vous pouvez passer du début du fondu de sortie à la dernière frame de l'objet dans l'écran droit.

Boutons fléchés gauche/droite (1, 6) : ces boutons permettent d'ajuster les poignées inférieures de l'objet.

Objet suivant/Coupe (9, 10) : les boutons en bas à droite permettent d'accéder directement à l'objet ou la coupe suivant(e)/précédent(e) dans l'arrangeur. Ainsi, vous pouvez vous déplacer dans l'arrangeur et couper des objets sans devoir quitter l'outil Trimmer.

Raccourci clavier : Q

Trimmer-recoupe



Au centre de la fenêtre de découpe se trouve une représentation schématique de la transition sélectionnée et de ses poignées.

Boutons fléchés gauche (1) : ces boutons décalent la dernière frame du premier objet et le second objet suit. La durée de la transition est conservée. Vous pouvez visualiser la modification par rapport à l'objet d'origine lors de l'ouverture de l'outil Trimmer.

Position (2) : le second objet est décalé. La durée de la transition en est modifiée, et ce en fonction du décalage de l'objet dans l'arrangeur.

Contenu de l'objet (3) : le film est décalé sous le second objet. La durée de la transition et les objets ne sont pas modifiés.

Fondu croisé (4) : cet outil modifie la durée de la transition de manière symétrique par rapport aux deux objets. Les objets proprement dit conservent la même longueur. La durée peut être saisie numériquement.

Boutons fléchés médians (5) : ils déplacent la transition actuelle. La position des deux objets ne change pas, uniquement le point de coupe est déplacé.

Fondus (6) : ce bouton affiche le type de transition. Un clic ouvre un menu pop-up dans lequel vous pouvez sélectionner un fondu.

Boutons fléchés à droite (7) : ils déplacent la frame de début du second objet. Le premier objet et la transition ne sont pas modifiés. Seule la durée du second objet change.

Début du fondu de sortie/dernière frame (8) : vous pouvez passer du début du fondu à la dernière frame de l'objet dans l'écran droit.

Première frame/fin du fondu d'entrée (9) : vous pouvez passer de la première frame du second objet à la fin du fondu dans l'écran gauche.

Coupe suivante (10)/Objet suivant (11) : ces boutons permettent d'accéder à la coupe suivante/à l'objet suivant dans l'arrangeur. Ainsi, vous pouvez vous déplacer dans l'arrangement et procéder à des coupes sans devoir quitter l'outil Trimmer.

Raccourci clavier : N

Séparer le son et l'image

Les vidéos qui contiennent du son apparaissent sur deux pistes dans l'arrangeur en tant que deux objets indépendants (objet vidéo et objet audio). Ces deux objets sont automatiquement regroupés.

Pour pouvoir les éditer séparément, utilisez la fonction Dégroupier (voir page 309) du menu Éditer ou le bouton prévu à cet effet dans l'arrangeur.

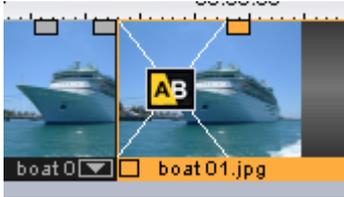
Maintenant, vous pouvez échanger et éditer séparément la piste son la piste image. Ensuite, vous pouvez réunir à nouveau les deux pistes en cliquant sur « Grouper ».

Transitions (fondus)

Si vous placez des fichiers vidéo dans l'arrangeur par glisser-déposer, les objets sont placés normalement directement les uns à la suite des autres. Entre chaque fichier, on constate alors ce qu'on appelle une « coupure nette ». Vous pouvez cependant permettre aux scènes du film de se fondre les unes aux autres.

Cela signifie que deux objets sont lus simultanément pour toute la durée de la transition et peuvent être mélangés de différentes manières, « fondus » l'un dans l'autre. De nombreux modèles de fondus sont disponibles dans le dossier des fondus du Media Pool.

Fondu enchaîné simple



Afin de créer des transitions dans l'arrangeur, il suffit de tirer le second objet sur le premier. Un **fondu enchaîné** (ou fondu croisé) est alors créé automatiquement. Ce type de fondu standard consiste uniquement en une superposition des valeurs de luminosité des deux objets, la première vidéo est soumise à un fondu de sortie et la seconde à un fondu d'entrée. La durée du fondu est représentée dans l'arrangeur par deux lignes blanches qui se croisent. En tirant sur la poignée d'objet supérieure du second objet, vous réglez en même temps la durée du fondu d'entrée du second objet et celle du fondu de sortie du premier objet, c'est-à-dire la durée du fondu enchaîné.



Pour sélectionner un autre fondu, cliquez sur l'icône Transition qui apparaît lorsqu'un objet est sélectionné.

Le menu des transitions va alors s'ouvrir. L'icône de transition prend l'aspect du fondu sélectionné.

Fondus du Media Pool

- Cliquez sur le bouton « Transitions » du Media Pool pour ouvrir le dossier des transitions.
- Un clic sur une entrée vous permet de visualiser un aperçu de cette transition.
- Placez le fondu de votre choix par glisser-déposer entre les deux objets entre lesquels doit se faire la transition. Le curseur de la souris se transforme en un symbole d'objet uniquement lorsqu'il se trouve sur un changement de scène : c'est à ce moment-là et à cet endroit-là que vous pouvez placer le fondu. L'objet qui suit sera repoussé vers l'avant d'une durée égale à celle de la transition.

Configurez comme vous le souhaitez la durée des fondus : lorsque la transition est raccourcie, l'effet correspondant se joue plus rapidement.

Certains fondus peuvent être paramétrés encore plus précisément. Pour cela, cliquez à nouveau sur le symbole de transitions et sélectionnez l'option « Paramètres... ». L'icône de transitions dans le Media Pool peut parfois représenter tout un groupe d'effets différents.

Les fondus Alpha (dans les sous-répertoires suivants : Iris, Objets, Aléatoire, etc.) sont essentiellement des vidéos en noir et blanc préproduites utilisées dans le fondu enchaîné en relation avec l'effet de gestion de la couche alpha.

D'autres fondus utilisent des effets sonores. Prenez le temps de les passer en revue afin d'avoir en tête toutes les possibilités lors de la création de votre prochain projet.

Astuce : n'utilisez pas trop de fondus dans vos projets. Si vous regardez attentivement un film au cinéma ou à la télé, vous remarquerez que les « coupures nettes » constituent la règle et que les transitions particulières et les fondus font exception. L'utilisation de trop de fondus dans vos vidéos risquent d'en diminuer l'aspect professionnel et de les faire paraître surchargées, si un fondu est visible entre chaque scène.

Exporter des fondus personnalisés

Vous pouvez ajouter des effets de transitions supplémentaires dans MAGIX Vidéo deluxe MX très simplement en créant des vidéos qui contiennent une transition du noir vers le blanc. Vous pouvez obtenir un tel film à partir de n'importe quelle vidéo (en couleur également) en l'exportant en tant que transition (menu Fichier > Exporter le film > Exporter en tant que transition).

Lors d'une telle procédure, le film chargé ou bien un extrait de celui-ci est exporté en tant que vidéo en noir et blanc au format MXV puis déposé dans le dossier des transitions. Il sera ensuite disponible dans le Media Pool et dans le menu des transitions.

Transitions 3D

Généralités

Les effets 3D vous permettent de créer de nombreuses transitions en 3D diversifiées à insérer entre deux vidéos. Vous pouvez accéder aux effets 3D dans la rubrique « Fondus » du Media Pool.

Utilisez les fonctions d'accélération de la carte graphique pour un affichage le plus fluide possible des transitions 3D. Les fonctions 3D des cartes graphiques peuvent être utilisées à l'aide des deux programmes standard dans le domaine : Direct3D et OpenGL. Ces standards sont tous deux pris en charge par les pilotes des cartes graphiques, mais la qualité diffère. C'est pourquoi vous pouvez passer d'un standard à l'autre dans les paramètres des transitions.

Paramètres

Dans les paramètres des transitions, vous pouvez modifier le fonctionnement et l'apparence des transitions 3D. Pour ce faire, cliquez sur le symbole de la transition correspondante sur l'objet et sélectionnez « Paramètres ».

Les options suivantes sont alors à votre disposition :

Anti-aliasing : il est fréquent qu'un effet de crénelage peu esthétique apparaisse sur les bordures d'objets en trois dimensions. Le filtre anti-aliasing (lissage des bordures) réduit cet effet mais nécessite davantage de ressources système. Cette configuration vaut pour toutes les transitions 3D ; si vous modifiez l'effet anti-aliasing pour une transition 3D, toutes les autres transitions 3D se verront nécessairement appliquer cette configuration.

Miroir X/Y : ces options vous permettent de modifier le mouvement des objets 3D dans les transitions. L'option « Miroir axe X » renvoie horizontalement le mouvement de l'objet (le long de l'axe X). L'option « Miroir axe Y » renvoie le mouvement de l'objet verticalement (le long de l'axe Y).

Séquences 3D

Les séquences 3D constituent une amélioration des transitions 3D (voir page 111) dans lesquelles elles sont classées par thème. Vous pouvez par exemple faire apparaître (ou disparaître) vos photos sur un panneau d'affichage ou faire comme si elles se trouvaient sur les murs d'une galerie.

Vous avez plusieurs possibilités pour ouvrir les séquences 3D pour vos photos ou vos changements de scènes :

- Cliquez sur « Fondus » dans le Media Pool, puis sur « 3D » et enfin sur « Séquences 3D ». Sélectionnez la séquence 3D de votre choix et amenez-la sur le premier changement de scène ou d'image à partir duquel la séquence 3D doit débiter.
- Dans le menu des fondus, sélectionnez l'option « Séquences 3D » entre deux scènes. Sélectionnez d'un simple clic la séquence 3D désirée.

Dans la boîte de dialogue, vous pouvez sélectionner le nombre de transitions qui doivent être remplacées par des séquences 3D.

Mode Vue d'ensemble



Le mode « Vue d'ensemble des scènes » est un affichage particulier qui sert à conserver un bon aperçu des scènes et à les ordonner. Toutes les scènes sont répertoriées l'une à la suite de l'autre et peuvent être copiées, coupées, déplacées, supprimées ou insérées.

Dans le mode « Vue d'ensemble des scènes », il n'y a pas de marqueur de début, de lecture ou de fin. La scène en cours de lecture est affichée dans un cadre.



Le curseur de zoom permet d'agrandir ou de réduire l'affichage.

Il permet également de définir le nombre de scènes à afficher. En effet, plus les images d'aperçu des scènes sont petites, plus il est possible d'en afficher simultanément dans la vue d'ensemble

 **Maximiser** : ce bouton permet d'afficher la vue d'ensemble des scènes de manière à remplir l'écran.

Grille

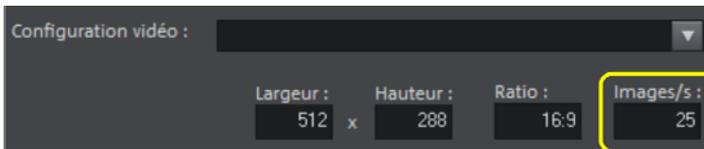
La durée de l'arrangement est représentée par le déroulement horizontal des pistes. Pour structurer ce déroulement, vous disposez au-dessus de la première piste d'un axe temporel (appelé Timeline) et d'une « grille ». Cette timeline contient un affichage du temps sous la forme (heures:) minutes: secondes: frames.



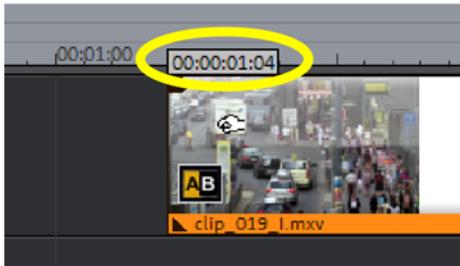
Magnétisme

L'interface de l'arrangeur comporte un magnétisme précis à la frame près. Il garantit que les objets vidéo et les images soient placés exactement sur les limites des frames.

L'intervalle de ce magnétisme dépend de la fréquence d'image configurée dans les paramètres du film (menu Fichier > Paramètres > Film). Vous avez le choix entre la fréquence d'image courante en Europe, PAL (25 images par seconde), et celle utilisée aux États-Unis et au Japon : NTSC (29,97 images par seconde). Vous pouvez également paramétrer manuellement la fréquence d'image que vous voulez.



Lors du déplacement d'un objet, vous pouvez suivre dans l'affichage de la position sous quelle frame est affichée la première image.



L'affichage de la position a lieu sous forme d'une bulle d'information qui apparaît lors du déplacement d'un objet.

Elle vous informe à propos de « heures:minutes:secondes:frames ».

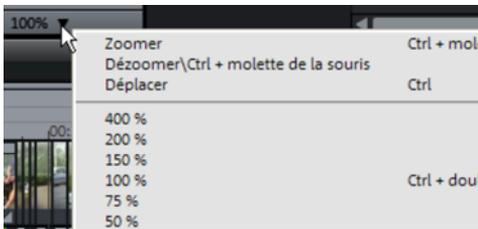
En plus du magnétisme des frames, toujours actif, vous pouvez activer le magnétisme d'objet. Il garantit que deux objets qui se suivent s'accrochent automatiquement parfaitement, même s'ils se trouvent sur deux pistes différentes. Ainsi, vous pouvez éviter des espaces vides ou des superpositions.



Vous pouvez activer et désactiver le magnétisme d'objet à l'aide de l'icône en forme d'aimant située dans la barre d'outils inférieure.

Zoom

- Vous pouvez modifier la taille de l'**écran vidéo** en passant par le menu contextuel (clic droit) pour un affichage en miniature ou en plein écran.

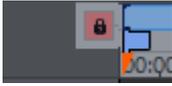


- De même, vous pouvez agrandir ou réduire la taille de l'**image vidéo** dans l'écran vidéo à l'aide des boutons de zoom. Cela est particulièrement utile (voir page 158) pour les animations d'effets.

Remarque : ce zoom concerne uniquement l'affichage actuel dans l'écran d'aperçu et n'est pas appliqué comme un effet vidéo.

Marqueurs

Vous pouvez placer ou faire placer plusieurs types de marqueurs dans votre projet dans MAGIX Vidéo deluxe MX.



Le **bouton cadenas** (tout devant près de la Timeline) permet de protéger tous les marqueurs (marqueurs de saut, marqueurs de chapitre, etc.) contre tout déplacement ou toute suppression involontaires.

Marqueur de lecture



Le marqueur de lecture symbolise la position à partir de laquelle le matériel à lire, qu'il s'agisse de l'arrangement ou d'un fichier sélectionné dans le Media Pool, est lu. Un marqueur de lecture est situé sous chaque écran d'aperçu et un au-dessus de la Timeline dans l'arrangeur.

Sous les écrans et dans la Timeline, le marqueur de lecture a la forme d'un triangle rouge. Dans l'arrangeur, la position de lecture est affichée de plus par une barre verticale.

Afin de déplacer le marqueur de lecture, il suffit de cliquer sur l'emplacement souhaité sous l'écran. Vous pouvez également le déplacer en cliquant dessus et en maintenant le bouton de la souris enfoncé jusqu'à la position désirée. Pendant le déplacement, l'image actuelle est affichée à l'écran afin que vous sachiez où vous vous trouvez dans le film.

De plus, il est possible de déplacer le marqueur de lecture de l'écran du programme dans la partie inférieure de la Timeline de l'arrangeur. Lors d'une telle procédure, le marqueur de lecture de l'écran du programme est également déplacé : les deux marqueurs sont liés.

La position exacte du marqueur de lecture est visible dans l'affichage temporel en haut à gauche au-dessus de l'écran correspondant. Vous pouvez également y modifier la valeur indiquée (heures:minutes:secondes:frames) directement par simple clic afin d'accéder à un moment précis de la vidéo. Saisissez alors simplement la valeur numérique souhaitée et le marqueur de lecture saute directement à cette position.

Astuce : dans l'onglet « Lecture », sous « Fichier > Paramètres > Programme... » vous pouvez définir si le fait d'appuyer une nouvelle fois sur la

barre d'espacement pendant la lecture déplace le marqueur de lecture à la position actuelle ou s'il le fait retourner à sa position de départ.

Marqueur de projet

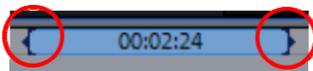
Le menu « Éditer » ou le raccourci Maj + pavé numérique 1 - 0 (0 pour le dixième marqueur) vous permettent de placer un marqueur de projet (voir page 312) à la position actuelle du marqueur de lecture. Un tel marqueur sert par exemple à mémoriser ou marquer des positions précises ou des événements dans le projet.

Une fois l'entrée du menu sélectionnée, une boîte de dialogue s'ouvre, dans laquelle vous pouvez taper un nom pour le marqueur à créer. Les dix premiers marqueurs de projet peuvent être ouverts grâce au raccourci Ctrl + pavé numérique 1 - 0. Cela permet d'atteindre rapidement les positions souhaitées dans un film très long sans avoir besoin de faire défiler toute la vidéo ou de faire des recherches.

Les marqueurs de projet peuvent être supprimés ou renommés à tout moment en passant par le menu contextuel (clic droit sur le marqueur). Ils n'influencent aucunement le résultat final du projet, mais facilitent énormément votre travail.

Marqueur de plage (points d'entrée et de sortie)

Les marqueurs de plage sont constitués d'un marqueur de début (point d'entrée) et d'un marqueur de fin (point de sortie). Ils servent à délimiter une plage précise dans l'écran vidéo qui pourra être lue grâce au bouton « Lecture de la plage » situé sous l'écran correspondant.



Dans l'arrangement, les marqueurs de plage servent à indiquer la position d'insertion du nouveau matériel vidéo ou audio.

Remarque : le chiffre situé entre les deux marqueurs indique la longueur de la plage sélectionnée au format (heures:)minutes:secondes:frames.

Il existe plusieurs possibilités pour modifier la plage de lecture ainsi que les points d'entrée et de sortie dans le projet :

- Placez le marqueur de lecture à l'emplacement de votre choix et pressez le bouton « Début de la plage (point d'entrée) » ou « Fin de la plage (point de sortie) » situé sous l'écran afin de définir le début ou la fin de votre plage de lecture.
- Cliquez sur l'un des deux marqueurs situés sous l'image de l'écran et déplacez-le à l'emplacement de votre choix en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Dans la barre supérieure de l'arrangement, cliquez sur l'un des deux marqueurs et déplacez-le en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Un clic droit sur la barre déplace la fin de la plage (point de sortie) à la position du curseur de la souris. La plage est réduite/augmentée en conséquence. Un clic gauche déplace le début de la plage (point d'entrée), mais, dans ce cas, la taille de la plage ne change pas (le marqueur de fin est déplacé simultanément).
- Vous pouvez modifier la position de l'intégralité de la plage en cliquant sur la barre bleue située entre les deux marqueurs et en la déplaçant, le tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Raccourcis clavier :

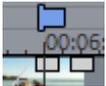
Placer le marqueur de début/In-Point à l'emplacement

du marqueur de lecture :

Placer le marqueur de fin/Out-Point à l'emplacement

du marqueur de lecture :

Marqueur de chapitre



Le marqueur de chapitre définit le début d'un nouveau chapitre.

Les chapitres facilitent la navigation lorsque vous gravez votre projet sur disque.

Vous trouverez les options suivantes dans le menu « Éditer > Marqueurs » ou à l'aide d'un clic droit sur le marqueur de lecture.

Placer un marqueur de chapitre



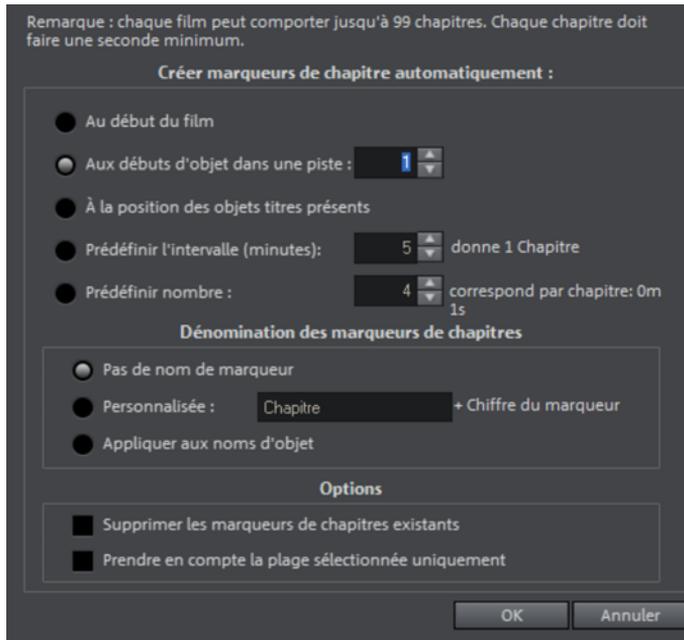
Cette commande crée un marqueur de chapitre à la position du marqueur de lecture. Une entrée de chapitre est alors créée dans le menu du disque si vous gravez le film sur disque.

Vous pouvez renommer votre marqueur de chapitre en ouvrant son menu contextuel d'un clic droit puis en sélectionnant « Renommer ». Ce nouveau nom apparaît alors également dans le menu des chapitres (voir page 261).

Raccourci clavier :

Placer automatiquement les marqueurs de chapitres

Cette option permet de positionner automatiquement des marqueurs de chapitres dans l'arrangement en fonction de certaines règles, ce qui formera la structure des chapitres dans le menu d'un film gravé sur disque. C'est très utile lorsqu'un disque doit être gravé immédiatement après un enregistrement.



Vous disposez de différentes options pour générer automatiquement des chapitres :

Au début du film : le film ne contient alors qu'un chapitre.

Aux débuts des objets de la piste... : chaque objet d'une piste représente un chapitre, la piste 1 est préconfigurée.

À la position des objets titres existants : les sous-titres insérés par exemple en tant que titres de transition définissent la position des marqueurs de chapitres.

Prédéfinir un intervalle (minutes)/prédéfinir un nombre : si les divisions des chapitres n'ont pas de rapport avec leur contenu et ne servent qu'à naviguer plus rapidement, vous pouvez en insérer à des intervalles prédéfinis ou définir un nombre de marqueurs de chapitres au choix.

Pour la **dénomination des marqueurs de chapitres**, vous pouvez leur attribuer des noms personnalisés numérotés en continu ou utiliser le nom ou le texte des objets textes.

En option : les marqueurs de chapitres existants peuvent être supprimés et le placement automatique de nouveaux marqueurs peut être limité à la plage située entre les marqueurs de début et de fin.

Raccourci clavier : Alt + Maj + Entrée

Supprimer marqueur de chapitres / Supprimer tous les marqueurs de chapitres

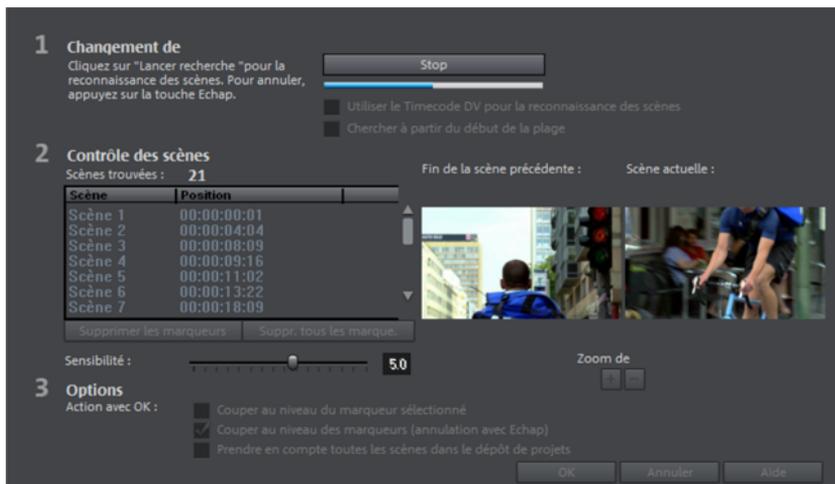
Cette commande permet de supprimer un/tous les marqueur(s) de chapitres. Les entrées des chapitres sont également supprimées du menu du disque lorsque vous gravez le film sur un disque.

Raccourci clavier : Ctrl + Entrée / Alt + Ctrl + Entrée

Marqueur de scène

Les marqueurs de scène servent à diviser une vidéo en plusieurs scènes. Chargez la vidéo de votre choix dans MAGIX Vidéo deluxe MX puis effectuez un découpage en scènes.

Pour cela, commencez par charger la vidéo souhaitée dans l'arrangeur. Ensuite, cliquez à droite sur la vidéo puis sur l'option « Reconnaissance des scènes ». La boîte de dialogue suivante apparaît :



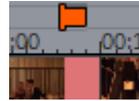
Après avoir cliqué sur « Démarrer la recherche », un aperçu des différentes scènes détectées s'affiche sous le contrôle des scènes.

Supprimer marqueur de scène : vous pouvez ici supprimer de la liste les marqueurs de scène sélectionnés.

Supprimer tous les marqueurs : supprimez ici tous les marqueurs.

Action avec OK : vous avez trois possibilités. Soit MAGIX Vidéo deluxe MX segmente votre vidéo en scènes distinctes (« Couper à tous les marqueurs »), soit vous sélectionnez une scène et vous effectuez une coupe uniquement à cet endroit (« Couper à la position du marqueur sélectionné ») ou vous enregistrez toutes les scènes en tant que « prises ».

Une fois que vous vous serez décidé pour une des possibilités, des marqueurs de scène rouges apparaissent sur la Timeline de l'arrangeur. Vous pouvez alors déplacer et éditer les scènes en fonction de l'option choisie.



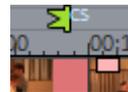
Attention : il existe une différence importante entre les marqueurs de scènes et les marqueurs de chapitres : les marqueurs de scène ne peuvent être placés qu'à l'intérieur d'une même vidéo, tandis que les marqueurs de chapitres peuvent être placés dans plusieurs vidéos qui se succèdent.

Plus d'informations sur la reconnaissance des scènes dans le chapitre « Ajouter des objets dans le projet » (voir page 218).

Raccourci clavier pour la reconnaissance des scènes : Maj + Z

Marqueur de publicité

Les marqueurs de publicité indiquent les passages publicitaires détectés par MAGIX Vidéo deluxe MX. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter le chapitre « Recherche et suppression automatique de la publicité » (voir page 240).



Édition multicam (version Plus/Premium)

L'édition multicam permet de monter facilement différents enregistrements d'une même scène ayant été filmée avec plusieurs caméras. L'écran du programme affiche deux sources d'images différentes l'une à côté de l'autre, à partir desquelles vous pouvez réaliser des montages vidéo par simple clic et en temps réel, comme dans une régie de studio de télévision.

Préparation

Le montage multicam est un mode particulier de l'arrangeur. Les deux pistes supérieures sont les pistes cibles sur lesquelles le matériel vidéo et audio peut être copié à partir de deux pistes sources différentes. Les deux pistes du haut doivent donc être libres lorsque vous basculez en mode multicam, et si ce n'est pas le cas, les objets se trouvant sur ces pistes seront déplacés sur une autre piste.

Chargez tout d'abord vos différents enregistrements d'une même scène les uns sous les autres dans l'arrangeur, à partir de la piste 3.

Il est important que toutes les sources soient synchronisées avec précision. L'idéal est de chercher un mouvement facile à repérer dans chacune des sources ou, encore mieux, un bruit marquant si le son d'origine a été enregistré avec la vidéo.

Remarque : pour repérer précisément un bruit dans une piste audio, il est préférable d'utiliser l'affichage sinusoïdal de cette piste. Pour cela, effectuez un clic droit sur la piste audio et sélectionnez « Créer affichage sinusoïdal ».

Utilisez un clap lors de l'enregistrement : il vous fournira le signal visuel et audio. Ou demandez à un acteur de frapper dans ses mains au début de chaque scène. Placez dans chaque objet source un point d'accrochage à cette position précise (raccourci clavier Alt + Maj + P). Placez alors les objets source les uns au-dessus des autres de sorte que tous les points d'accrochage correspondent.

La meilleure manière de synchroniser deux sources vidéo comportant une piste son est d'utiliser leur matériel audio. Pour cela, faites glisser les objets vidéo et audio avec la souris jusqu'à la position adéquate à laquelle le son des deux vidéos est parfaitement synchronisé.

En outre, il est important que toutes les modifications d'effets de la vidéo terminée (par exemple nettoyage audio ou vidéo) soient entreprises **avant** le montage multicam sur les objets des pistes sources et de la piste audio master (voir page 125). Ces effets d'objets sont transférés sur les objets de la piste cible lors du montage. Autrement, vous devez appliquer les effets sur chaque objet de la piste cible l'un après l'autre.



Vous pouvez activer le mode Multicam avec ce bouton ou avec la commande « Multicam » présente dans le menu Éditer.

Pistes sources et images d'aperçu

Les pistes sources pour le montage multicam sont définies automatiquement. Lorsque le mode de montage multicam est activé, les pistes sources sont attribuées à toutes les pistes occupées par des objets vidéo à partir de la piste 3.

Cette attribution peut être également réalisée ou modifiée manuellement. Pour cela, effectuez un clic droit sur la boîte de piste de la piste concernée afin d'activer ou de désactiver dans le menu contextuel une piste en tant que piste source. Ainsi, vous pouvez utiliser également plus de deux pistes pour le montage Multicam, mais pas simultanément (en décalé dans le temps). Les pistes sources sont colorées.

Pour chaque piste attribuée, une image d'aperçu apparaît dans l'écran du programme ; les images d'aperçu sont dotées d'un cadre de la couleur des pistes sources pour que vous puissiez reconnaître facilement quelle image appartient à quelle piste.



Si des objets créés par montage multcam se trouvent dans la piste cible, l'image d'aperçu de la piste source concernée est mise en avant par un cadre jaune le temps de la lecture.

Fonctions de montage multcam

Vous pouvez réaliser le montage des différentes sources en temps réel soit pendant la lecture, soit à l'arrêt dans la piste cible.

Montage multcam en temps réel

Voilà comment réaliser le montage des différentes sources pendant la lecture et en temps réel :

- Démarrez la lecture.
- Cliquez sur la source de votre choix dans l'écran d'aperçu. À partir de là, la vidéo correspondante est ajoutée dans la piste cible.
- Pour changer de source, cliquez sur une autre dans l'écran source. À partir de ce moment-là, un nouvel objet est créé à partir de l'autre source dans la piste cible.

Répétez la manipulation autant de fois que nécessaire.

Pour un montage précis dans la piste cible, utilisez les fonctions de montage habituelles ou l'outil de découpe (voir page 106). Cependant, lorsque vous vous trouvez en mode de montage multcam, faites attention à ne déplacer que les extrémités des objets et non les objets eux-mêmes. Sinon, des vides ou des sauts d'image peuvent se former si vous utilisez de nouveau la fonction de montage multcam.

Remplacer la source d'un objet

Remplacez ainsi le matériel vidéo d'un objet dans la piste cible par une autre source :

- sélectionnez dans la piste cible l'objet dans lequel la source doit être remplacée ;
- cliquez dans l'écran source sur la source qui doit remplacer le matériel vidéo dans l'objet.

Le matériel vidéo est alors remplacé par la nouvelle source. La durée de l'objet reste inchangée.

Insérer une coupe

Insérez ainsi le matériel de l'une des sources entre un emplacement de votre choix sur la piste cible et l'objet qui suit.

- Placez le marqueur de lecture à l'emplacement de votre choix.
- Cliquez sur la source de votre choix dans l'écran d'aperçu.

La vidéo de cette source est alors insérée dans la piste cible. Le nouvel objet se termine là où le suivant commence. La partie située au-dessous d'un objet existant est écrasée lors de cette procédure.

Écraser une plage

Vous pouvez écraser une plage sélectionnée de la piste cible avec l'une des vidéos sources.

- Sur la bordure supérieure de l'arrangeur, sélectionnez une plage pour le montage en définissant le début de la plage avec le bouton gauche de la souris et la fin de la plage avec le bouton droit. Vous pouvez également utiliser les boutons correspondants du module de navigation.
- Cliquez sur la source de votre choix dans l'écran du programme.

Le contenu de la piste cible est écrasé dans la plage déterminée par le matériel vidéo de la source sélectionnée.

Piste audio master

En règle générale, le montage des vidéos des pistes sources inclut leurs pistes audio correspondantes. Cependant, étant donné que les sons d'origine, dépendants des différentes positions des caméras, se différencient nettement d'une source à l'autre, vous préférerez certainement soit utiliser le son d'origine d'une caméra uniquement, soit le remplacer immédiatement dans son intégralité. (En cas de clips vidéo de musique, utilisez par exemple la version studio du morceau).

Effectuez un clic droit sur la boîte de piste d'une des pistes audio des sources ou d'une autre piste audio puis sélectionnez « Multicam : piste audio master » dans le menu contextuel afin de définir la piste audio master pour le montage multicam. Cette piste sera ensuite colorée en bleu foncé dans l'arrangeur.

Lors de chaque montage multicam, le matériel de la piste audio master est ajouté sur la piste 2, indépendamment de la piste source utilisée.

Titre

Vous pouvez utiliser des titres dans de nombreuses situations : en tant que titres, sous-titres, dans des bulles de BD, pour afficher l'heure et la date, etc.

Créer un titre à partir d'un modèle

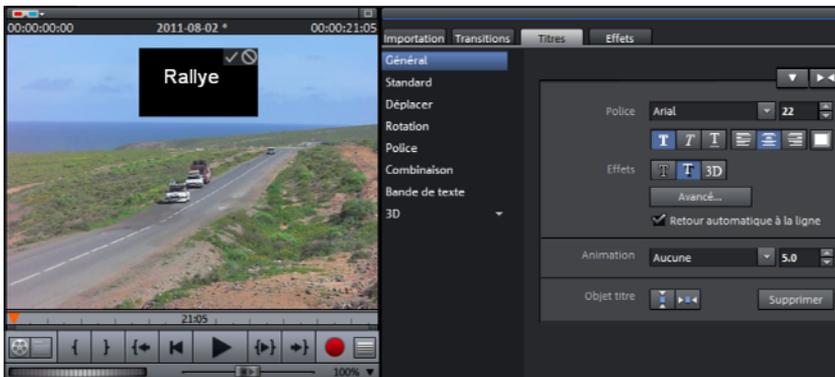
Dans l'onglet « Titre » du Media Pool, vous trouverez de nombreux dossiers contenant des modèles de titres.

- Ouvrez un de ces dossiers et choisissez un modèle de titre qui vous plaît. Un clic simple affiche un aperçu, un double-clic crée un objet de titre à partir de ce modèle.

Remarque : les modèles peuvent être également utilisés sur un objet de titre déjà existant. Seul le texte est conservé, les paramètres de mise en forme sont perdus.

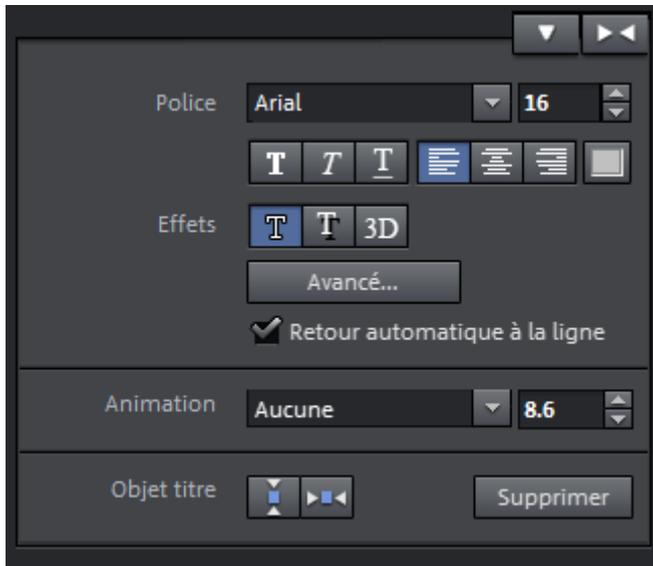
Créer un titre sans modèle

- Cliquez sur l'entrée « Général » dans l'onglet « Titre » du Media Pool.
- Cliquez dans l'écran vidéo sur la position à laquelle le titre doit être placé.



- Entrez alors le texte tout simplement en utilisant votre clavier.
- Une fois le texte saisi, cochez la case dans l'écran d'aperçu afin de le confirmer.

- Vous pourrez ensuite mettre le titre en forme à votre guise à l'aide de l'éditeur de titres dans le Media Pool.



Les textes peuvent être affichés dans toutes les polices d'écriture et couleurs possibles.

Si vous souhaitez mettre en forme des mots ou des lettres séparément, sélectionnez-les avec la souris et choisissez un autre format ou une autre couleur.

Sans sélection, c'est le texte entier qui sera mis en forme.



Vous pouvez aussi ouvrir l'éditeur de titres avec le bouton « T ».

Éditer un titre ultérieurement

- Double-cliquez sur le titre dans l'écran vidéo (ou sur l'objet de titre en mode Timeline).
- Il est alors possible de modifier et de personnaliser le texte à volonté.
- Confirmez ensuite votre saisie en cliquant sur la case cochée située à côté du cadre de position.

Positionner le titre

- Cliquez une fois dans l'écran vidéo sur le titre pour accéder au cadre de position. Déplacez ensuite ce cadre de position tout simplement par glisser-déposer.

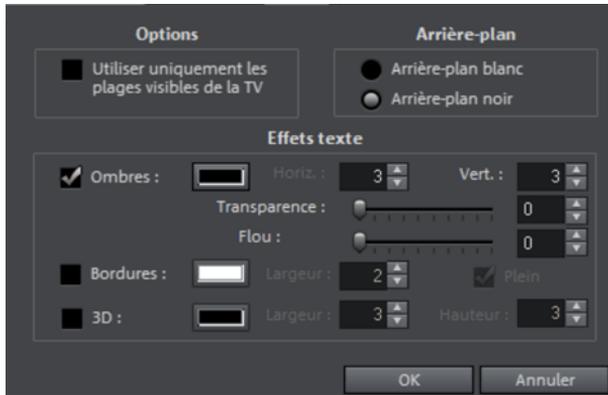


- Utilisez les coins du cadre de position pour définir ses dimensions : la taille du texte va être modifiée simultanément.



Cliquez sur ce bouton du Media Pool sous « Titre » > « Général » pour centrer le titre.

Paramètres avancés



Utiliser uniquement les plages visibles de la TV : un zoom sera effectué sur le texte de sorte que celui-ci soit visible dans tous les cas dans la section TV qui a été définie dans les paramètres d'effets du film entier (voir page 163).

Arrière-plan : définissez ici si l'arrière-plan du texte doit être noir ou blanc. Cela n'est important que si vous n'utilisez aucun objet vidéo ou aucune image en tant qu'arrière-plan.

Effets de texte : éditez ici les effets de texte en détail. Vous pouvez configurer une couleur pour chaque effet.

Ombres : la position de l'ombre peut être configurée en points sur les axes horizontal et vertical.

Transparence : définissez l'intensité de la transparence de l'arrière-plan.

Flou : les bords des ombres sont floutés.

Bordures : un cadre entoure les lettres du texte.

Largeur : vous pouvez définir ici la largeur du cadre en points.

Couleur : ce bouton ouvre une boîte de dialogue de sélection des couleurs dans laquelle vous pouvez définir la couleur du cadre.

Remplissage : le texte est « rempli » avec la couleur indiquée dans l'éditeur de titres. Si cette option est désactivée, seul le cadre sera visible et, au lieu de voir la couleur de remplissage, vous verrez l'arrière-plan derrière le cadre de texte.

3D : la police apparaît encadrée d'une bordure 3D dans la couleur indiquée. Configurez la largeur de cette bordure et l'intensité des contours 3D (hauteur) en points.

Texte 3D

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Le texte en 3D peut être créé directement à partir de l'éditeur de titres.



- Pour cela, ouvrez l'éditeur de titres et cliquez-y sur le bouton de titres 3D.

L'objet-titre sera transformé en un objet MAGIX 3D Maker. Si vous avez installé en plus MAGIX 3D Maker, le programme va s'ouvrir pour l'édition du texte. Des préconfigurations sont disponibles dans le Media Pool sous « Titres » > « 3D ». À cet emplacement, vous pouvez également entrer et éditer du texte.

Remarque : pour plus d'informations à propos de MAGIX 3D Maker, consultez sa rubrique d'aide. Vous pouvez y accéder via la touche F1 directement depuis le programme.

Insérer la date en tant que titre

Vous pouvez ajouter une heure et une date au matériel graphique dans MAGIX Vidéo deluxe MX. Pour cela, sélectionnez l'option « Insérer la date en tant que titre » dans le menu contextuel de l'objet vidéo.

S'il s'agit d'un fichier DV-AVI (c'est-à-dire d'un enregistrement numérique en provenance d'un caméscope par exemple), la date d'enregistrement du passage sélectionné est utilisée. S'il s'agit d'un autre type de fichier, c'est la

date de création du fichier qui est prise en compte. Ouvrez ensuite l'éditeur de titres pour modifier les paramètres.

Vous trouverez en outre l'option « Afficher la durée de lecture » dans le menu contextuel de l'écran d'aperçu. Ainsi, vous obtenez un Timecode pour vous orienter et celui-ci ne sera pas pris en compte sur le disque lors de la gravure.

Effets

MAGIX Vidéo deluxe MX vous propose un large éventail d'effets vidéo diversifiés. Les effets les plus souvent employés sont accessibles directement dans le Media Pool, tandis que d'autres se trouvent dans le menu contextuel des objets ou dans le menu « Effets ».

Appliquer des effets sur les objets

Il existe plusieurs manières de procéder lors de l'utilisation d'effets :

- Chargez les modèles d'effets vidéo et audio depuis le Media Pool sur l'objet souhaité par simple glisser-déposer.
- Les effets pouvant être animés (dans le Media Pool sous « Effets > Effets vidéo » ou « Effets de mouvement ») sont appliqués directement à l'objet préalablement sélectionné dès que vous procédez à des modifications dans le Media Pool.

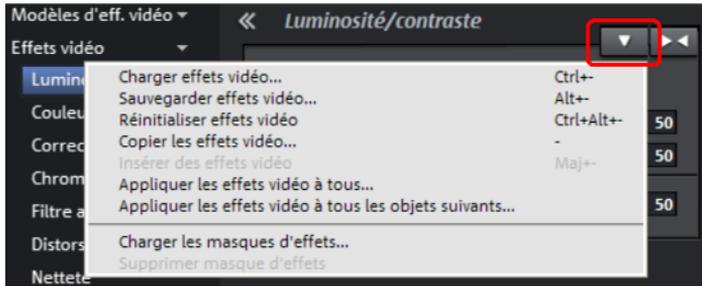


Ce bouton permet de réinitialiser les paramètres d'effet actuels.

Remarque : si l'effet a été animé au moyen de keyframes, l'animation entière sera réinitialisée. Chaque keyframe peut être supprimée (voir page 155) à l'aide du raccourci clic + Suppr.

Transférer les paramètres d'effets

Dans toutes les pages d'effets des rubriques Effets vidéo (voir page 132), Effets de mouvement (voir page 140) et Stereo3D (voir page 204), vous avez la possibilité de transférer vos paramètres d'effets actuels à d'autres objets ou de charger des paramètres déjà enregistrés. Pour cela, ouvrez le menu à l'aide du bouton fléché en haut à droite.



Enregistrer/charger des effets vidéo : vous pouvez enregistrer les paramètres d'effets actuels pour une utilisation ultérieure dans un autre projet ou charger des paramètres déjà enregistrés. Choisissez les effets concernés dans la boîte de dialogue.

Réinitialiser les effets vidéo : cette option réinitialise les paramètres d'effets pour l'objet sélectionné.

Copier/Insérer les effets vidéo : cette option sert à copier ou à insérer les paramètres actuels sur un nouvel objet. Vous disposez d'une boîte de dialogue pour choisir les paramètres que vous souhaitez copier.

Appliquer les effets vidéo à tous : cette fonction permet de copier les paramètres d'effets actuels sur tous les objets de l'arrangement. Dans la boîte de dialogue, spécifiez quels paramètres doivent être copiés.

Appliquer les effets vidéo à tous les objets suivants : cette fonction permet de copier les paramètres d'effets actuels sur tous les objets suivants dans l'arrangement. Dans la boîte de dialogue, spécifiez quels paramètres doivent être copiés.

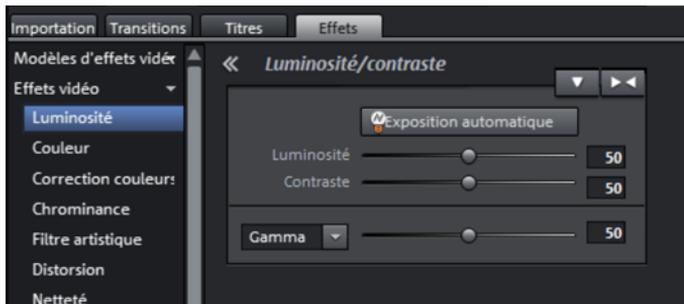
Charger le masque d'effet (en supplément dans la version Plus) : vous pouvez charger un masque d'effet (voir page 148) pour l'objet sélectionné.

Effets vidéo dans le Media Pool

Les effets vidéo peuvent toujours rester ouverts dans le Media Pool, indépendamment de la sélection d'un objet.

Sur l'écran du programme, vous pouvez voir la première image de la vidéo. Le marqueur de lecture peut être déplacé à plusieurs endroits de la vidéo afin de visionner et de vérifier immédiatement le résultat de l'édition de l'effet.

Luminosité & contraste



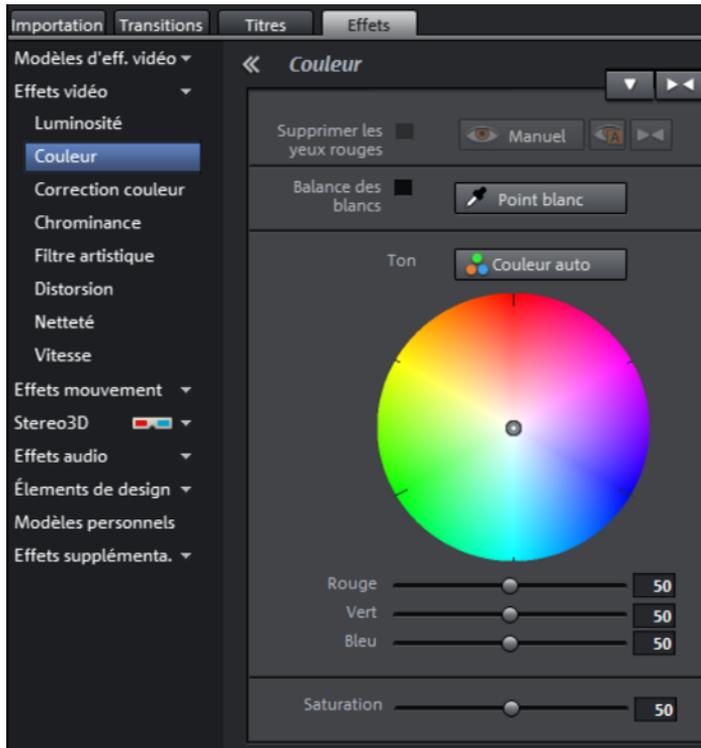
Exposition auto : ce bouton vous permet d'optimiser automatiquement et en un clic la luminosité et le contraste des couleurs. Vous obtenez des résultats plus précis grâce aux autres possibilités de configuration proposées dans la boîte de dialogue.

Luminosité/contraste : ces curseurs permettent d'augmenter ou de réduire la luminosité et le contraste de l'image.

Gamma : la valeur gamma définit la valeur moyenne des gris à partir des différentes plages de couleurs. Sélectionnez différentes plages dans la liste de pré-réglages et éditez uniquement les zones sombres, moyennes ou les plus claires de l'image.

Le curseur vous permet d'ajuster l'intensité de l'éclaircissement ou de l'assombrissement.

Couleurs



Supprimer les yeux rouges : cette fonction de retouche photo permet de corriger les yeux rouges engendrés par la lumière du flash. Cliquez sur l'icône en forme d'œil et sélectionnez la zone à corriger (pupille rouge) à l'aide de la souris dans la fenêtre d'aperçu.

Balance des blancs : une balance des blancs incorrecte est visible par un ton bleu ou rouge peu naturel dans l'image. Pour utiliser la balance des blancs, cliquez sur le bouton « Point blanc » et sélectionnez un point dans l'image qui correspond dans la réalité à la couleur blanche ou grise neutre. La température des couleurs est alors corrigée automatiquement.

Astuce : vous pouvez accéder à des effets de couleurs inhabituels qui vous permettent de sélectionner un autre ton de couleur que le blanc. N'hésitez pas à expérimenter.

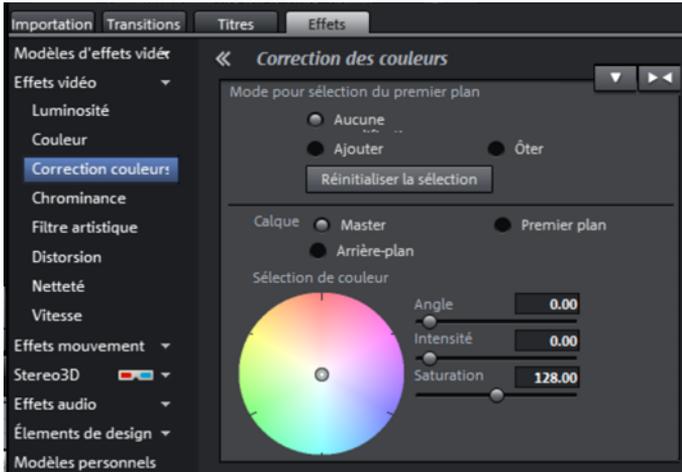
Ton : sélectionnez une nuance de couleur dans la palette pour colorer l'image.

Rouge/Vert/Bleu : corrigez le mélange des couleurs à l'aide du curseur Rouge/Vert/Bleu.

Saturation : le curseur « Saturation » permet d'augmenter ou de réduire les proportions des couleurs de l'image. L'algorithme utilisé permet de procéder à des modifications de couleurs, et ce en prenant en compte d'autres

paramètres (du contraste par exemple), afin d'obtenir une coloration la plus naturelle possible. Un peu d'imagination et de créativité suffit pour obtenir des résultats épatants, d'une ambiance automnale rougeoyante jusqu'à l'image pop-art la plus déjantée.

Correction sélective des couleurs (version Plus/Premium)



La correction des couleurs secondaires permet d'ajuster chaque zone de couleurs dans les objets vidéo et image. Pour cela, deux niveaux, le niveau de premier plan et le niveau d'arrière-plan, sont séparés à l'aide d'un masque. Vous pouvez ensuite les éditer séparément. Il est en plus possible de modifier le niveau Master pour modifier l'image entière.

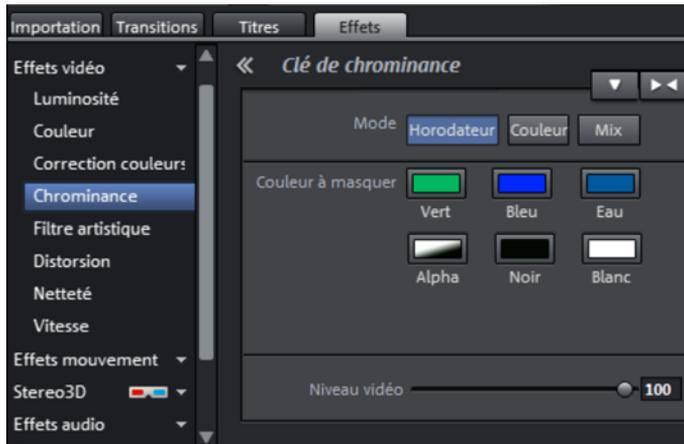
Le niveau de premier plan correspond au masque créé, le niveau d'arrière-plan au reste de l'image. Créez ainsi un masque pour le premier plan :

- Activez l'option « Ajouter ».
- Placez la souris sur l'écran d'aperçu. Le pointeur de la souris se transforme alors en pipette.
- Cliquez à l'aide de la pipette sur la couleur de l'écran du programme que vous souhaitez attribuer au masque. Les couleurs indésirables peuvent de nouveau être supprimées de la sélection en cliquant sur « Ôter » puis sur la couleur à supprimer.

Au cours de la sélection, MAGIX Vidéo deluxe MX affiche le masque avec des rayures noires et blanches pour mettre la sélection actuelle en évidence.

- Modifiez la couleur avec le curseur de sélection des couleurs pour sélectionner celles que vous voulez.

Incrustation en chrominance



Cette section contient les effets pour l'incrustation en chrominance afin de mélanger deux vidéos en tant que vidéo d'arrière-plan et de premier plan.

Remarque : la vidéo d'arrière-plan doit se trouver dans la piste au-dessus de celle de l'objet du premier plan. Par exemple : piste 1 : arrière-plan, piste 2 : premier plan.

Horodateur : l'objet actuellement sélectionné est « inséré » dans la vidéo située sur la piste au-dessus de lui. C'est uniquement possible lorsque la vidéo inférieure n'occupe qu'une partie de l'image de la vidéo supérieure, sans quoi seule la vidéo de la piste inférieure (actuellement sélectionnée) serait visible. En règle générale, l'objet doit tout d'abord être réduit et déplacé. Pour cela, utilisez l'effet « Position/Taille (voir page 140) » ou le sous-menu « Extrait » dans « Effets > Effets d'objet vidéo ».

Couleur : sélectionnez dans l'écran vidéo la zone contenant la couleur qui doit être transparente. Les zones de la vidéo contenant cette couleur deviennent alors transparentes et la vidéo située sur la piste au-dessus apparaît dans ces zones.

Mix : ce bouton permet de mélanger deux vidéos en se basant sur leur luminosité. Les luminosités des zones claires s'additionnent et celles-ci paraissent blanches ; les zones sombres influent sur le résultat dans une moindre mesure.

Vert/Bleu/Eau/Noir/Blanc : toutes les zones vertes, bleues, noires et blanches de la vidéo de la piste inférieure sont transparentes. Ainsi, il est possible par

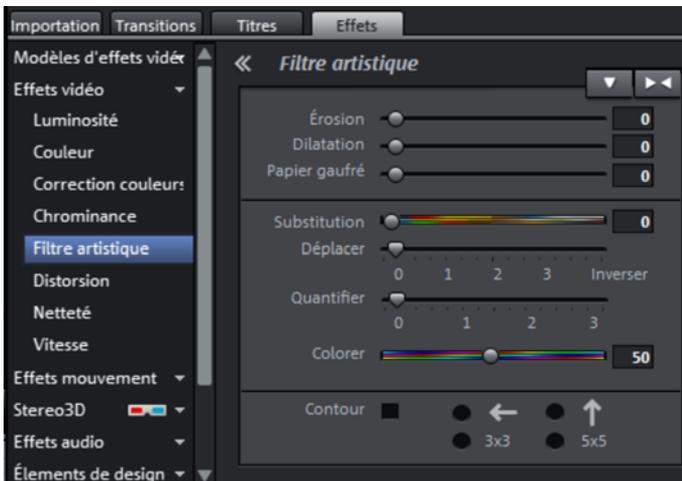
exemple de placer une personne filmée devant un fond bleu dans n'importe quel paysage.

Alpha : cet effet vidéo utilise la luminosité d'un film pour créer un effet de fondu entre deux autres vidéos se trouvant sur des pistes accolées. Ces vidéos supplémentaires doivent donc se trouver directement au-dessus et au-dessous de l'objet qui sert de base pour le mélange avec incrustation. La vidéo supérieure sera visible dans tous les emplacements noirs de l'objet de référence pour le mélange d'images avec incrustation tandis que la vidéo inférieure apparaîtra dans toutes les zones blanches. Les zones grises sont compatibles avec les deux vidéos et créent un mélange. Pour les passages colorés, la luminosité de la nuance de couleur est utilisée comme commande de contrôle.

Eau : uniquement les contours de la vidéo de la piste supérieure sont utilisés : une sorte d'effet liquide en ressort.

Niveau vidéo : cette fonction modifie la luminosité de la vidéo avant l'ajout d'effets vidéo supplémentaires. Cela peut influencer énormément le résultat des effets, en particulier dans le cas de l'incrustation en chrominance. La configuration du niveau peut être automatisée : ainsi, deux vidéos peuvent être mélangées dynamiquement. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Animer des objets » (voir page 153).

Filtre artistique



Érosion : l'image est déformée par de petits rectangles, comme un patchwork.

Dilatation : cet effet fonctionne de la même façon que l'érosion, mais utilise des surfaces claires pour former les rectangles.

Gaufrage construit un relief à partir des arêtes détectées dans l'image ; toutes les fortes différences de contraste sont interprétées comme des arêtes.

Substitution : les parties bleue, rouge et verte sont échangées en fonction de l'échelle des couleurs de l'arc-en-ciel. Vous obtenez ainsi rapidement des paysages surréalistes ou pouvez colorer un visage en vert par exemple.

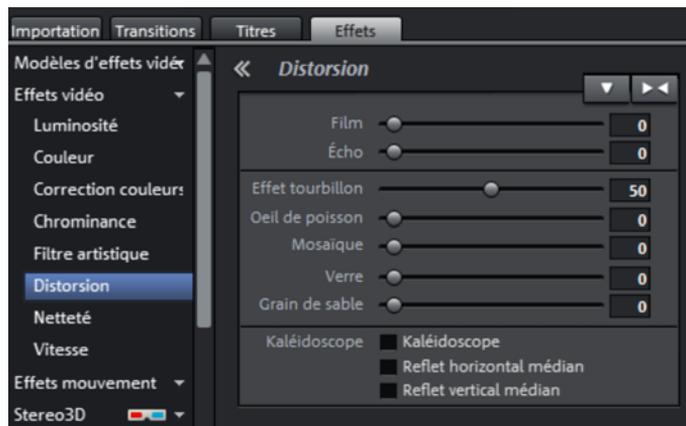
Décaler : les valeurs de couleurs sont inversées peu à peu. Le bleu devient rouge, le vert devient violet.

Quantiser : selon la configuration, les valeurs de couleurs sont arrondies afin de réduire le nombre total de couleurs. Vous obtenez ainsi des modèles et des motifs frappants.

Colorer : ce curseur permet de colorer votre vidéo en rouge, vert ou bleu (c'est-à-dire dans les couleurs de base de l'image d'un écran de téléviseur).

Contour : l'image est réduite à son contour en deux intensités (3 x 3 ou 5 x 5). Les contours verticaux ou horizontaux peuvent être sélectionnés.

Déformation



Film : les éléments mobiles des images sont renforcés et déformés.

Écho : les images mobiles créent un « écho » optique ; les images précédentes restent inchangées et s'éclaircissent au fur et à mesure qu'elles disparaissent.

Effet tourbillon : l'image est déformée en tourbillon.

Ceil de poisson : la perspective est altérée de sorte que l'image semble vue avec les yeux d'un poisson.

Mosaïque : la vidéo se présente sous la forme d'une composition mosaïque.

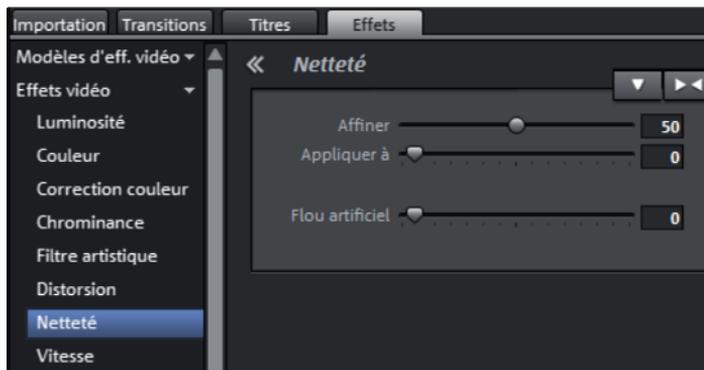
Verre : les bords de l'image sont déformés dynamiquement.

Grain de sable : l'image apparaît granitée.

Kaléidoscope : l'angle supérieur gauche est reflété horizontalement et verticalement.

Reflet vertical/horizontal médian : l'objet est reflété de manière horizontale ou verticale - il est alors affiché à l'envers ou retourné.

Netteté



Affiner : à l'aide du curseur, vous pouvez augmenter ou réduire la netteté de l'image.

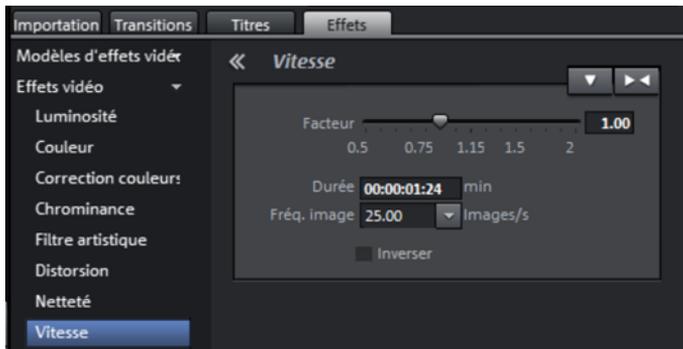
Appliquer à : vous pouvez ici configurer en plus dans quelle mesure la configuration de netteté doit s'appliquer sur les surfaces ou sur les bordures. De cette façon, vous pouvez réduire efficacement les éléments perturbateurs (bruits) constants présents dans l'image.

Flou artificiel : il s'agit là d'une méthode alternative pour flouter votre image. Le résultat des effets escomptés est beaucoup plus important que si vous ne réduisiez que le curseur sous « Netteté ».

Astuce : le flou artificiel est adéquat pour les transitions. Pour cela, animez (voir page 153) la première vidéo de manière à ce qu'elle soit très floue et

démarrez la seconde vidéo également avec un flou important avant de l'afficher progressivement de manière normale.

Vitesse



Le curseur vous permet de configurer la vitesse de lecture. Lorsque la valeur est comprise entre 0 et 1, la vidéo est lue au ralenti ; lorsque la valeur est supérieure à 1, elle est lue en accéléré. Lorsque la vitesse de lecture est augmentée, la longueur de l'objet est raccourcie automatiquement en conséquence dans l'arrangeur.

Remarque : vous pouvez également placer des images-clés (voir page 153) (keyframes) afin d'ajuster la vitesse de plages précises d'une vidéo. Les objets audio de ces plages sont ajustés en conséquence.

Fréquence d'image : définissez ici la fréquence des images d'une vidéo. Cette valeur influe directement sur la vitesse de lecture, et de la même manière, chaque mouvement du curseur a une incidence sur la fréquence d'image de la vidéo.

Algorithme : sélectionnez ici de quelle manière la piste audio doit être traitée. « Timestretching » modifie la vitesse de lecture, sans influencer les tonalités ; « Rééchantillonnage » modifie la vitesse de lecture en rapport avec les tonalités (plus la vitesse est rapide, plus les tonalités sont hautes).

Inverser : ce bouton permet d'inverser le sens de lecture (avec un tempo similaire).

Interpoler des images intermédiaires : activez cette option si votre vidéo présente des soubresauts après que vous avez ralenti sa vitesse de lecture. MAGIX Vidéo deluxe MX complète automatiquement les images manquantes de sorte que votre vidéo est lue de manière plus fluide.

Effets de mouvement dans le Media Pool

Position/Taille



Valeur en : définissez ici si la valeur doit être en pixel ou en pourcentage.

Position

À gauche : indiquez ici la position de départ à partir du bord gauche de l'image.

En haut : indiquez ici la position de départ à partir du bord supérieur de l'image.

Centré : les points de départ (à gauche et en haut) de l'image sont positionnés en fonction de sa taille, de sorte qu'elle soit centrée.

Remarque : vous pouvez également entrer des valeurs négatives. Les bordures de l'image se trouvent alors à l'extérieur de la zone visible.

Taille

Largeur : indiquez ici la largeur de l'image.

Hauteur : indiquez ici la hauteur de l'image.

Maximiser : l'image est maximisée conformément à la résolution du film.

Taille d'origine : l'image est mise à l'échelle de sa taille d'origine.

Conserver les proportions : cette option évite les étirements ou les distorsions de l'image. Le rapport entre la largeur et la hauteur reste constant.

Vous pouvez également indiquer la taille et la position approximatives de l'image dans l'écran du programme en y déplaçant l'image avec la souris ou en tirant sur les poignées. Il est également possible de déplacer le cadre équipé de poignées à l'aide du clavier.

Raccourcis clavier pour déplacer le cadre dans l'écran vidéo :

Déplacer le cadre d'1 pixel : Touches fléchées
Déplacer le cadre de 5 % : Maj + touches fléchées

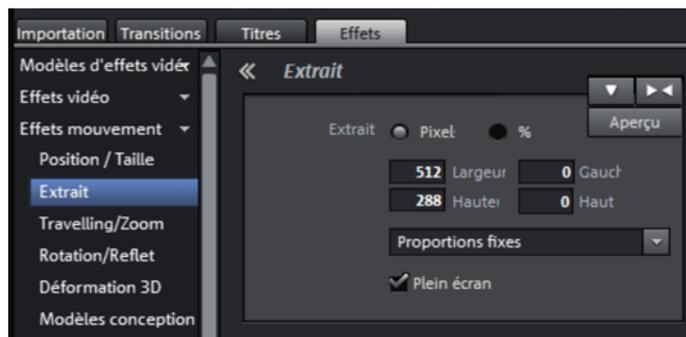
Pour obtenir des effets de mouvement animés, il est souvent préférable de réaliser un zoom arrière dans l'écran vidéo et d'utiliser la surface de travail ainsi créée, pour par exemple faire voler un objet texte ou une image réduite à travers l'image.

Raccourci clavier pour l'image d'aperçu :

Zoom avant/arrière dans l'image d'aperçu : Ctrl + molette de la souris
Déplacer l'image d'aperçu : Ctrl + bouton gauche de la souris + tirer

Vous trouverez de plus amples informations dans le chapitre « Animations hors de l'image (voir page 158) ».

Extrait



Vous pouvez utiliser des extraits pour n'afficher qu'une partie de l'image.

Remarque : pour déplacer un extrait à travers l'image en utilisant un effet de mouvement, veuillez consulter le paragraphe suivant « Travelling/mouvement de zoom » (voir page 140).

Vous pouvez définir un extrait d'image sur l'écran du programme. Pour cela, réduisez le cadre affiché à l'écran en vous servant des huit poignées et déplacez-le jusqu'à la position souhaitée.

Aperçu

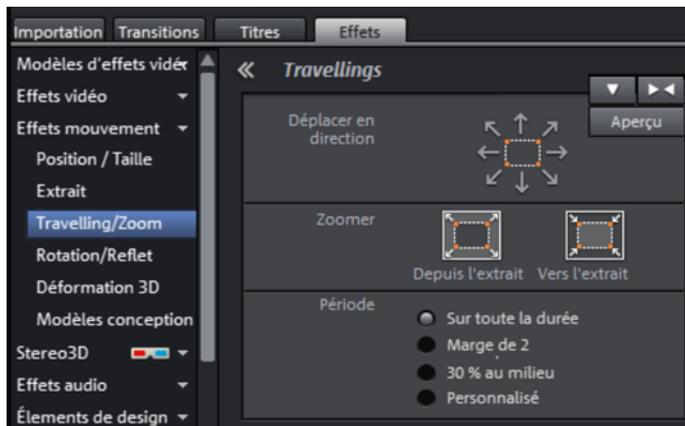
Aperçu : ce bouton vous livre un aperçu de l'extrait dans votre film. Cliquez de nouveau sur le bouton si vous souhaitez poursuivre l'édition de l'extrait.

Proportions fixes : dans ce menu déroulant, vous pouvez définir le format de l'extrait. Généralement, on utilise le format de l'image originale comme référence.

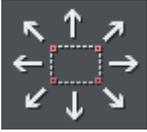
Plein écran : lorsque cette fonction est activée, on zoome sur l'extrait défini jusqu'à ce qu'il remplisse tout l'écran. Si cette option est désactivée, seul l'extrait de l'image dans le cadre est affiché et le reste apparaît en noir ou bien est recouvert par les objets situés en arrière-plan.

Travelling/Zoom

Cet effet permet de déplacer de manière diversifiée dans l'image un extrait sélectionné au préalable afin de donner l'impression d'un mouvement de travelling ou de zoom.



Déplacer en direction



Vous pouvez ici définir la direction dans laquelle l'extrait sélectionné ou l'image va se déplacer durant la période définie. Les mouvements possibles sont verticaux, horizontaux mais aussi en diagonale.

Aperçu : affiche un aperçu de l'extrait à l'emplacement du marqueur de lecture.



Depuis l'extrait : dans un premier temps, seul l'extrait sélectionné est affiché, puis à mesure que le temps, défini sous « Durée du mouvement », passe, l'extrait est agrandi jusqu'à atteindre la taille de l'image intégrale. Si aucun extrait n'est défini au préalable, un extrait central de 50 % de l'image est défini agrandi.



Vers l'extrait : l'image complète est tout d'abord affichée, puis à mesure que le temps, défini sous « Durée », passe, l'image sera réduite jusqu'à atteindre la taille de l'extrait sélectionné. Si aucun extrait n'est défini au préalable, un extrait central de 50 % de l'image est défini agrandi.

Direction et durée

Cette option définit la position standard à laquelle les keyframes de l'effet de mouvement correspondant doivent être placées. Les keyframes définissent les positions de début et de fin d'un mouvement.

Remarque : pour post-éditer ces keyframes placées automatiquement, passez en mode personnalisé. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre « Modifier ultérieurement les keyframes d'un effet » (voir page 155).



Réinitialiser : cette option active un zoom statique, c'est-à-dire que seul l'extrait sélectionné est affiché.

Vous pouvez également indiquer la taille et la position approximatives de l'image dans l'écran du programme en y déplaçant l'image avec la souris ou en tirant sur les poignées. Il est également possible de déplacer le cadre équipé de poignées à l'aide du clavier.

Raccourcis clavier pour déplacer le cadre dans l'écran vidéo :

Déplacer le cadre d'1 pixel : Touches fléchées
 Déplacer le cadre de 5 % : Maj + touches fléchées

Pour obtenir des effets de mouvement animés, il est souvent préférable de réaliser un zoom arrière dans l'écran vidéo et d'utiliser la surface de travail ainsi créée, pour par exemple faire voler un objet texte ou une image réduite à travers l'image.

Raccourci clavier pour l'image d'aperçu :

Zoom avant/arrière dans l'image d'aperçu : Ctrl + molette de la souris
 Déplacer l'image d'aperçu : Ctrl + bouton gauche de la souris + tirer

Vous trouverez de plus amples informations dans le chapitre « Animations hors de l'image (voir page 158) ».

Rotation/Reflét



Rotation



Cette commande fait pivoter l'image autour de l'axe horizontal.



Cette commande fait pivoter l'image autour de l'axe vertical.



Cette commande fait pivoter l'image autour de son point central.

Rectification de l'horizon

Vous pouvez faire pivoter l'image sur son axe grâce au curseur prévu à cet effet. Simultanément, un zoom automatique aura lieu de façon à ce qu'aucune bordure noire n'apparaisse.

Afficher des lignes d'aide : lorsque cette option est activée, une grille indiquant l'axe horizontal apparaît à l'écran du programme pour vous aider à vous orienter et à rectifier l'horizon des images.

Faire pivoter/refléter



Cette commande permet de refléter l'image par rapport à l'axe vertical.



Cette commande permet de refléter l'image par rapport à l'axe horizontal.



Cette commande fait pivoter l'image de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.



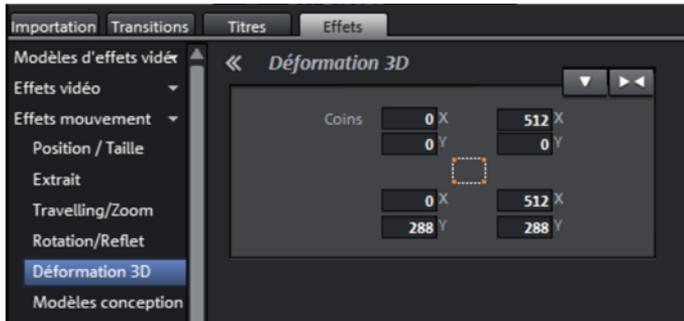
Cette commande fait pivoter l'image de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Déformation 3D

Vous pouvez déformer et déplacer ici les perspectives des images. Un effet 3D en découle : certaines parties de l'image apparaissent plus en avant que d'autres.

Il est possible de modifier les positions des 4 points d'angle avec la souris dans l'écran du programme ou en saisissant des valeurs numériques.

Remarque : à la différence des procédures Stereo3D, aucun positionnement 3D n'a lieu ici. L'image est seulement déformée de sorte qu'elle livre une impression tridimensionnelle sur un écran normal 2D.



Stereo3D dans le Media Pool

Vous accédez ici à la fonction Stereo3D. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Stereo3D » (voir page 204).

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Effets audio du Media Pool

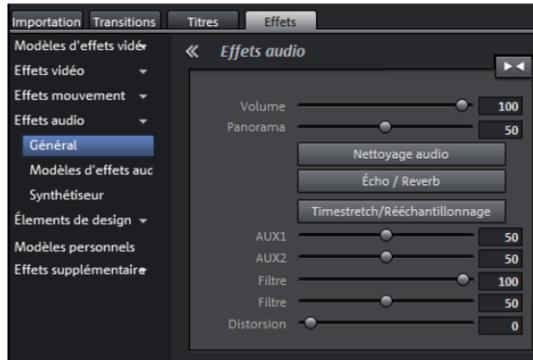
Le Media Pool vous propose de nombreuses possibilités pour doter également des objets audio d'effets. Ces effets liés à l'objet présentent l'avantage que les paramètres d'effet, avec toutes leurs automatisations, sont simultanément déplacés lors du déplacement d'objets, car ils sont accrochés à l'objet, pas à la piste.

Vous trouverez de plus amples informations dans le chapitre « Effets audio » (voir page 171).

Un autre avantage de ce type d'édition, appelée édition orientée vers l'objet, est le fait que lorsqu'un objet est déplacé, toutes les automatisations sont automatiquement déplacées avec lui, car elles sont liées à l'objet et non à la piste.

Général

Dans le menu Effets > Effets audio > Généralités, vous trouverez des effets audio que vous pouvez animer à l'aide de courbes d'effet (voir page 153). Cela signifie que certains paramètres d'effets peuvent être modifiés en cours de lecture.



Les courbes d'effets sont toujours associées à un objet, c'est-à-dire qu'elles ne sont valables que pour cet objet et sont déplacées ou copiées en même temps que l'objet.

Remarque : les poignées fader AUX 1 et AUX 2 permettent de régler le volume du signal de l'objet envoyé dans les pistes FX du mixeur.

En outre, vous pouvez activer ici les fonctions Nettoyage audio (voir page 172), Echo/Réverbération (voir page 178) et Timestrech/Rééchantillonnage (voir page 180).

Remarque : les courbes de volume et de balance sont également présentes dans la piste. Les valeurs définies pour les courbes s'ajoutent aux autres.

Modèles d'effets audio

Vous trouverez ici une large palette de paramètres d'effets que vous pouvez appliquer aux objets audio sélectionnés par simple glisser-déposer.

Éléments de design dans le Media Pool

Vous trouverez dans cette catégorie un large choix d'éléments de décoration : modèles d'imbrication d'images (image dans l'image multiple) et de collages, objets animés (ballons volants, trains en mouvement, chute de neige...), surfaces de couleurs pour créer des arrière-plans personnalisés, objets image animés à positionner, vidéos de générique de début et de fin, « visuals », etc.

Il s'agit ici dans un premier temps de visionner toutes les possibilités.

- Ouvrez les catégories les unes après les autres et cliquez sur le contenu pour le découvrir en détail. Un aperçu est affiché pour tous les éléments de design.

Les cadres (Media Pool > Effets > Éléments de design > Objets image > Cadres) sont un bon exemple pour la simplicité d'utilisation. Il s'agit de cadres photo virtuels équipés d'un effet de mix vidéo. Faites-les glisser tout simplement sur un objet qui apparaît alors comme un cadre photo.

Les éléments de design produisent des objets personnalisés sur une autre piste. Étant donné qu'il s'agit d'objets, vous pouvez comme d'habitude les rallonger ou les réduire à l'aide des poignées inférieures. Il est également possible d'obtenir des effets très intéressants en utilisant l'insertion et le masquage.

Modèles personnalisés dans le Media Pool

Vous pouvez enregistrer certaines configurations d'effets dans le Media Pool afin de les réutiliser ultérieurement. Ces configurations personnalisées sont accessibles dans le dossier du Media Pool « Effets > Mes modèles ». Vous pouvez les appliquer directement sur les objets par glisser-déposer.

Dans un premier temps, ce dossier est vide car, au début de l'utilisation, vous n'avez encore procédé à aucune configuration.

Masques d'effets (version Plus/Premium)

Les masques d'effets permettent d'appliquer des effets sur les différentes zones d'une image vidéo, avec différentes intensités. Dans ce but, une image précise est utilisée en tant que masque et permet de définir les zones auxquelles l'effet doit être appliqué.

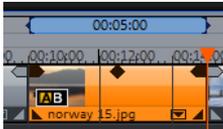
Principaux cas d'utilisation :

- Optimisations de l'image. Les rotations horizontales dans une vidéo sont un exemple typique d'ajustement de l'horizon dans lesquelles la zone inférieure ou supérieure de l'image doit être éclaircie ou colorée.
- Dégradés de couleurs, colorations, etc.
- Effets spéciaux comme le floutage d'une plaque d'immatriculation par exemple

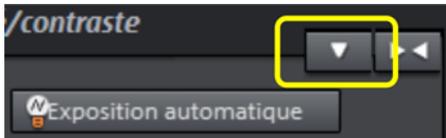
Sinon, les masques d'effets sont des objets image normaux que vous pouvez animer ou accrocher à une position précise afin de les utiliser pour des images vidéo en mouvement.

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Voilà comment procéder :



- sélectionnez dans un premier temps dans l'arrangement l'objet auquel vous souhaitez appliquer un masque d'effet ;

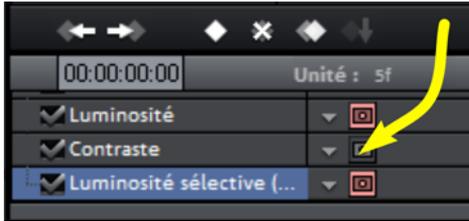


- ouvrez la page d'effets souhaitée dans le Media Pool ;
- cliquez sur le bouton de la flèche vers le bas et sélectionnez dans le menu l'option « Charger le masque d'effet ».

Les valeurs de luminosité sont prises en considération lorsque vous utilisez des images en couleurs. Plus la zone est claire dans le masque d'effet, plus l'effet est intensif : noir signifie que l'effet n'a aucune influence ; blanc signifie par contre une utilisation totale de l'effet.

Pour appliquer le masque d'effet sur un passage précis de la vidéo, vous devez poursuivre son édition. Plusieurs possibilités sont à votre disposition pour éditer le masque d'effet.

- Vous pouvez définir la taille et la position du masque d'effet de sorte qu'il corresponde exactement à l'objet image à éditer. Pour en savoir plus, consultez le paragraphe « Position/Taille » (voir page 140).
- Ensuite, accrochez le masque à la position souhaitée dans la vidéo, afin qu'il se déplace avec l'objet image concerné. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Accrocher à la position de l'image dans la vidéo » (voir page 159).
- Vous pouvez également animer directement l'objet du masque d'effet. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Animer des effets » (voir page 153).



- Dans la vue d'ensemble des effets, il est possible de désactiver le masque d'effet pour certains d'entre eux. Ces effets sont alors toujours appliqués à l'image entière.
- Pour supprimer à nouveau le masque d'effet, cliquez sur le bouton de la flèche vers le bas puis sélectionnez l'option « Supprimer le masque d'effet ».

Astuce : vous pouvez également utiliser vos propres masques d'effets. Vous pouvez utiliser pour cela n'importe quelle image ou photo au format JPG. Dessinez par exemple une image adéquate à l'aide d'un programme de dessin, enregistrez-la au format JPEG et chargez-la à l'aide de l'option « Charger le masque d'effet » dans Vidéo deluxe.

Effets supplémentaires

Les plug-in d'effets vidéo sont des programmes additionnels d'autres fabricants grâce auxquels vous pouvez appliquer des effets vidéo supplémentaires aux objets vidéo. Dans cette optique, MAGIX Vidéo deluxe MX prend en charge le format de plug-in du logiciel de montage vidéo gratuit « VirtualDub » ainsi que du programme « VitaScene » et de « Adorage » du fabricant proDAD. Une sélection de plug-in VirtualDub testés (fichiers *.vdf, également appelés « filtres VirtualDub ») et de plug-in Adorage peut être téléchargée directement depuis MAGIX Vidéo deluxe MX sous forme d'un pack d'installation.

Les principaux cas d'utilisation des plug-in sont, par exemple, la suppression des logos des chaînes de télévision, la suppression d'interférences ou l'ajout d'effets spéciaux.

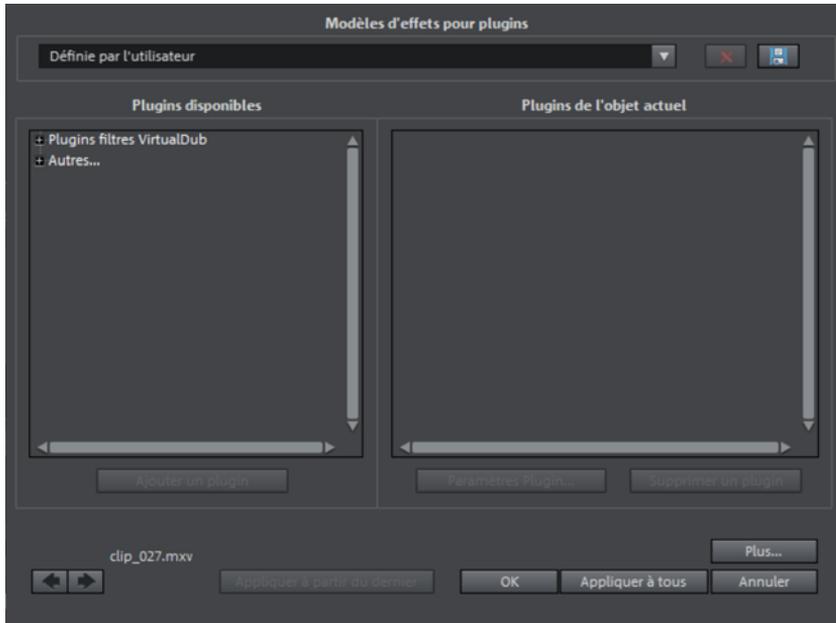
Utiliser des plug-in d'effets vidéo

Afin de pouvoir utiliser des plug-in, vous devez tout d'abord les installer. MAGIX Vidéo deluxe MX vérifie si des plug-in sont déjà disponibles. Si ce n'est pas le cas, le programme vous propose de les charger depuis Internet ou de configurer manuellement le chemin de recherche du plug-in.

Pour utiliser un plug-in d'effet vidéo, sélectionnez dans un premier temps l'objet vidéo ou image puis ouvrez l'onglet « Effets > Effets supplémentaires > Gestionnaire de plug-in » dans le Media Pool. La boîte de dialogue du

gestionnaire de plug-in d'effets vidéo s'ouvre. Elle contient une liste de tous les plug-in disponibles sur la droite de la boîte de dialogue.

Gestionnaire de plug-in vidéo



Modèles d'effets pour plug-in : pour des raisons liées à des droits de licence, MAGIX Vidéo deluxe MX ne fournit pas de plug-in. Des pré-réglages de plug-in « logoaway » pour supprimer les logos de certaines chaînes télévisées sont cependant disponibles au téléchargement.



Le bouton « **Enregistrer** » vous permet de sauvegarder vos paramètres personnels, le bouton « **Supprimer** » sert à les supprimer de la liste.

Plug-in disponibles : les plug-in disponibles sont présentés sous forme de liste.

Ajouter un plug-in : le plug-in sélectionné est ajouté à la liste d'édition (liste « Plug-in de l'objet actuel » dans la partie droite de la boîte de dialogue). Vous pouvez charger simultanément autant de plug-in que vous voulez. Ces derniers sont ensuite édités conformément à l'ordre dans lequel ils figurent dans la liste. Vous pouvez modifier l'ordre des plug-in dans la liste par glisser-déposer.

Paramètres de plug-in : cette commande vous amène dans la boîte de dialogue des paramètres pour le plug-in sélectionné. Tous les paramètres de

plug-in de la liste complète peuvent être enregistrés conjointement comme préréglages (modèles d'effet pour plug-in).

Plus... : la boîte de dialogue des Paramètres avancés s'ouvre.

Boutons de navigation : utilisez les boutons de navigation situés en bas de la boîte de dialogue pour naviguer d'une vidéo à l'autre.

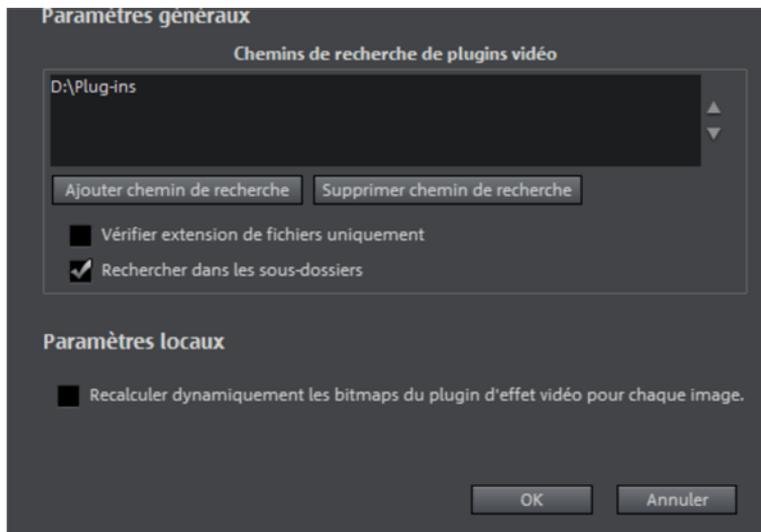
Appliquer à partir du dernier film : les paramètres de la dernière vidéo configurée sont utilisés. Cette option est active uniquement lorsque vous éditez une image après l'autre à l'aide des boutons de navigation (voir ci-dessus).

OK : les paramètres définis vont être appliqués à la vidéo actuelle.

Appliquer à tous : les effets sont appliqués à tous les objets contenus dans le film.

Annuler : cette commande ferme la boîte de dialogue et les paramètres ne sont pas pris en compte.

Plus...



Dans la boîte de dialogue « Avancé », vous pouvez définir le chemin de recherche des plug-in. Lors du démarrage, MAGIX Vidéo deluxe MX recherche dans ces dossiers les fichiers plug-in présents et les ajoute dans la liste des plug-in disponibles. La fonction « Ajouter un chemin de recherche » permet d'ajouter des nouveaux chemins de recherche, la fonction « Supprimer un chemin de recherche » permet d'en retirer de la liste.

Vérifier seulement les extensions des fichiers : cette option vous permet de rechercher de nouveaux plug-in plus rapidement en laissant de côté la vérification de leur validité.

Parcourir les sous-dossiers : la recherche est étendue aux sous-dossiers des chemins indiqués.

Paramètres locaux

Recalculer dynamiquement chaque frame du plug-in d'effet vidéo pour bitmaps : si vous utilisez un plug-in sur un objet bitmap (image), vous devez activer cette option si le plug-in crée des effets de mouvement.

Animer des objets

Dans l'onglet « Effets » de la rubrique « Effets vidéo » et « Effets de mouvement », vous trouverez des effets qui peuvent être animés avec des keyframes.

Les objets suivants peuvent être animés :

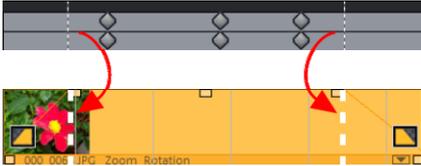
- Objets vidéo
- Objets images (images fixes)
- Objets titres
- Objets audio (disponibles dans le Media Pool sous « Effets > Effets audio > Général »)
- Objets MAGIX 3D Maker (texte 3D)
- Objets visuels

Préparer l'animation

- Sélectionnez tout d'abord dans l'arrangeur l'objet qui doit être animé. En cas d'animations complexes, nous vous recommandons de placer auparavant des marqueurs pour vous orienter.
- Ouvrez à présent l'onglet « Effets » du Media Pool et cliquez sur l'effet que vous souhaitez animer sous « Effets vidéo » ou encore « Effets de mouvement ».
- Si besoin est, paramétrez l'effet comme vous le souhaitez pour le début de l'animation.



- À l'aide de ce bouton situé dans la partie inférieure du Media Pool, vous pouvez afficher ou masquer une Timeline. Y sont visibles tous les effets susceptibles d'être animés pour l'objet actuellement sélectionné. Des keyframes peuvent être placées, sélectionnées, déplacées ou supprimées.



Afin de vous aider à vous orienter, deux lignes hachurées se trouvent dans la Timeline dédiée à l'édition des mouvements. Ces lignes vous permettent de reconnaître le début et la fin des transitions.

Placer une keyframe

Un clic de souris dans la Timeline permet de placer le marqueur de lecture aux positions auxquelles vous voulez insérer une keyframe.

Remarque : afin de les placer précisément, vous pouvez aussi utiliser la Timeline de l'arrangeur. Pour cela, l'utilisation de marqueurs de projet (voir page 117) est recommandée.



- Avec ce bouton, vous pouvez placer une keyframe pour tous les paramètres nécessaires dans cette animation.
- Vous pouvez insérer des keyframes supplémentaires en plaçant tout d'abord le marqueur de lecture à l'emplacement de la keyframe suivante puis en modifiant directement le paramètre d'effet.

Les keyframes ainsi placées peuvent également être déplacées ultérieurement avec la souris par glisser-déposer.

Copier une keyframe



- Sélectionnez la keyframe à copier avec la souris puis cliquez sur le bouton de copie.



- Ensuite, placez le marqueur de lecture à l'endroit souhaité pour l'insertion puis cliquez sur la commande d'insertion (Coller).

Afficher les paramètres des keyframes

Les effets sont toujours attribués à plusieurs keyframes à la fois lorsqu'ils contiennent plusieurs paramètres.



- Cliquez sur la petite flèche près du nom de l'effet animé pour afficher tous ses paramètres.



- Toutes les keyframes des paramètres d'effets peuvent maintenant être déplacées dans la Timeline, supprimées, activées ou désactivées.

Remarque : seul les paramètres qui peuvent être utilisés pour l'animation sont affichés. Dès qu'un paramètre supplémentaire est requis lors de l'édition de l'effet, il apparaît ici aussi.

Modifier ultérieurement les keyframes d'un effet

Les keyframes déjà placées et leurs paramètres peuvent être modifiées et déplacées à tout moment.

- Vous pouvez les déplacer par glisser-déposer. Cliquez simplement sur la keyframe à déplacer et faites-la glisser jusqu'à l'emplacement de votre choix.
- Pour modifier la configuration d'effet d'une keyframe déjà placée, cliquez sur la keyframe et adaptez l'effet dans le Media Pool.

Mouvement doux

En règle générale, un mouvement brusque et peu naturel est visible à la position de chaque keyframe.

-  Cette option garantit que ces mouvements s'accomplissent de façon plus douce et naturelle.

Vous pouvez l'utiliser pour le groupe complet de paramètres ainsi que pour les courbes individuelles de paramètres.

Supprimer une keyframe



Cliquez sur la keyframe à supprimer pour la sélectionner.



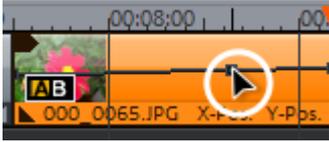
Ce bouton supprime la keyframe sélectionnée.

Éditer les courbes d'effets dans l'objet



Activer la courbe d'effet : une courbe est créée pour chaque paramètre d'effet animé : elle est placée au-dessus de l'objet. Cliquez sur ce bouton

pour afficher la courbe d'effet sur l'objet.



Éditer les points de courbe : la courbe peut être éditée soit avec des points de courbe individuels (en mode souris standard), soit par dessin à main levée des courbes d'effet (en Mode souris courbe).

Vous pouvez ajouter simplement de nouveaux points à la courbe en mode souris standard avec le raccourci Ctrl + Maj + clic, les points existants peuvent être supprimés de la même manière. Tous les points de courbe peuvent être déplacés horizontalement et verticalement à l'aide de la souris.

Remarque : le bouton d'activation de la courbe d'effet est affiché uniquement si une keyframe est définie.

Courbes d'effet - Fonctions supplémentaires



La petite flèche située à côté du nom de l'effet ouvre également le menu contextuel.

Supprimer l'effet : l'effet sélectionné est supprimé intégralement.

Supprimer la courbe d'effet : la courbe d'effet est supprimée et vous pouvez en créer une nouvelle.

Copier la courbe d'effet : la courbe d'effet est copiée dans le presse-papiers et peut être insérée à un autre emplacement.

Insérer une courbe d'effet : cette fonction permet d'insérer une courbe d'effet préalablement copiée à tout moment où vous le désirez. Il peut s'agir d'un autre paramètre d'effet du même objet ou d'un autre objet.

Remarque : si vous souhaitez insérer la courbe dans un objet plus long ou plus court, pensez à activer l'option « Ajuster la longueur de la courbe à la longueur de l'objet » avant de copier.

Ajuster la longueur de la courbe à la longueur de l'objet : si cette option est activée, les modifications de la longueur de l'objet sont prises en compte sur la courbe d'effet.

Dans la pratique, cette procédure est rarement nécessaire : elle l'est par exemple lorsque des objets doivent être étirés ou réduits. Pour cette raison, l'option est désactivée par défaut.

Charger une courbe d'effet : cette entrée du menu permet de charger une courbe d'effet enregistrée au préalable. C'est utile par exemple lorsque vous avez créé vos propres animations standard.

Attention ! Le chargement d'une courbe d'effet remplace la courbe actuelle.

Sauvegarder une courbe d'effet : vous pouvez sauvegarder une courbe d'effet en tant que fichier individuel. C'est utile par exemple lorsque vous créez vos propres animations standard que vous souhaitez charger à d'autres emplacements en toute simplicité.

Conseil : veillez à ce que le paramètre « Ajuster la longueur de la courbe à la longueur de l'objet » soit également pris en compte lorsque vous enregistrez une courbe et lorsque vous la chargez à un autre emplacement.

Éditer les courbes d'effets

Cette boîte de dialogue permet d'étirer, de compresser et de déplacer les courbes d'effets à l'intérieur d'un objet. L'effet dont la courbe d'automatisation est en cours de traitement est affiché dans la barre de titre de la boîte de dialogue.

Déplacer une position

Axe temporel (Timeline) : à chaque clic sur la flèche avant ou arrière, la courbe d'effet se déplace en fonction de la valeur de temps indiquée ici.

Effet : à chaque clic sur la flèche vers le haut ou vers le bas, la courbe d'effet se déplace en fonction de la valeur indiquée ici. Selon l'effet utilisé, il est possible d'indiquer des valeurs exactes ou en pourcentage.

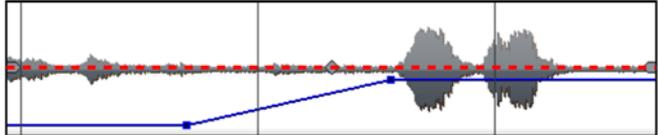
Étirer/Compresser

Axe temporel (Timeline) : la courbe d'effet est étirée ou compressée en fonction de la valeur temporelle indiquée. La fonction **Inverser** permet d'inverser temporellement la courbe : elle est insérée « en sens inverse ». La longueur totale de l'objet est alors prise en compte.

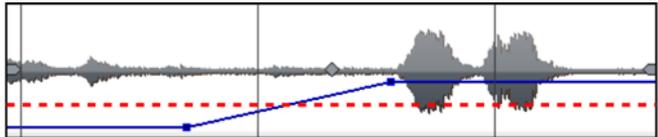
Effet : les valeurs de la courbe d'effet sont augmentées ou réduites, mais il n'y a pas de traitement temporel. Lors de l'édition, l'option définie (voir tableau) est décisive.

Refléter : la courbe complète est entièrement reflétée sur l'axe X dont la position est déterminée à l'aide de l'option suivante.

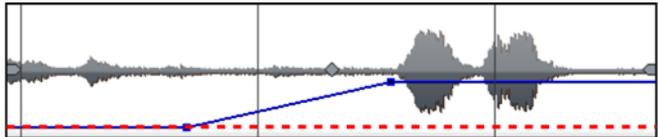
...au centre de l'objet :
l'axe X se trouve exactement au centre de l'objet.



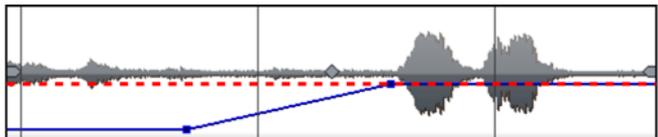
...au centre de la courbe : l'axe X se trouve entre le point d'automation le plus haut et le plus bas.



...au minimum de la courbe : l'axe X se trouve à la hauteur du point d'automation le plus bas.



...au maximum de la courbe : l'axe X se trouve à la hauteur du point d'automation le plus haut.



Animation depuis l'extérieur de l'image

Les effets animés sont utiles pour faire « voler » des objets ou des titres à travers l'image. Pour cela, il est recommandé de placer les marqueurs de début et de fin de l'animation en dehors de l'image.

Dans ce but, vous avez besoin d'un objet vidéo ainsi que d'un deuxième objet à animer, par exemple un titre ou une petite image qui doivent « voler » à travers l'image de la vidéo.

Voilà comment procéder :

- Cliquez dans l'écran d'aperçu et effectuez un zoom arrière (Ctrl + molette de la souris). Vous créez ainsi un espace de travail sur les bords de l'image d'aperçu, une fois celle-ci réduite.

- Sélectionnez l'effet « Position/Taille (voir page 140) ».
- Placez l'objet que vous souhaitez animer sur l'endroit de l'espace de travail à partir duquel l'animation doit démarrer. Par exemple sur la gauche près de l'image d'aperçu :



- Placez le marqueur de lecture à l'endroit où l'animation doit démarrer.
- Placez une keyframe pour le début de l'animation.
- Placez le marqueur de lecture à l'emplacement où l'objet à animer doit de nouveau disparaître de l'image.
- Faites glisser l'objet dans l'interface de travail jusqu'à la position où l'animation doit se terminer. Par exemple sur la droite de l'image d'aperçu.
- Une seconde keyframe est placée automatiquement pour la fin de l'animation.
- Enregistrez le résultat.

L'objet animé vole à présent de la gauche vers la droite à travers l'image vidéo !

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Vous pouvez « accrocher » un objet image ou un titre à un motif animé d'une vidéo. L'objet accroché suit automatiquement le mouvement du motif de la vidéo. Vous pouvez par exemple affubler un personnage d'un chapeau qui reste sur sa tête bien que le personnage court, saute ou se déplace à travers l'image.

Voilà comment procéder :

- Placez un objet image (par exemple une photo de chapeau) sur une piste sous une vidéo contenant un élément d'image en mouvement (une personne en train de marcher par exemple).
- Effectuez un clic droit sur l'objet image et sélectionnez « Accrocher à la position de l'image dans la vidéo ».
- Lisez les informations contenues dans la boîte de dialogue puis cliquez sur « Continuer ».

Remarque : si vous souhaitez accrocher deux objets, par exemple un titre et une bulle, une boîte de dialogue supplémentaire s'affiche dans laquelle vous pouvez définir les objets qui seront accrochés à la vidéo.

- Dans la boîte de dialogue suivante, on vous demandera de dessiner un cadre autour du contenu de l'image que l'objet accroché doit suivre. Le contenu de l'image doit présenter un contraste le plus élevé possible par rapport à l'arrière-plan.
- Les mouvements sont ensuite calculés automatiquement pour générer une suite de keyframes correspondante qui contrôlent la position et la taille des effets.

Stabilisation de l'image

La stabilisation de l'image est un outil qui permet de corriger des images tremblantes et instables. Cette fonction est accessible dans le menu contextuel d'un objet vidéo ou dans le menu « Effets » sous « Effets des objets vidéo ».

Mode de fonctionnement

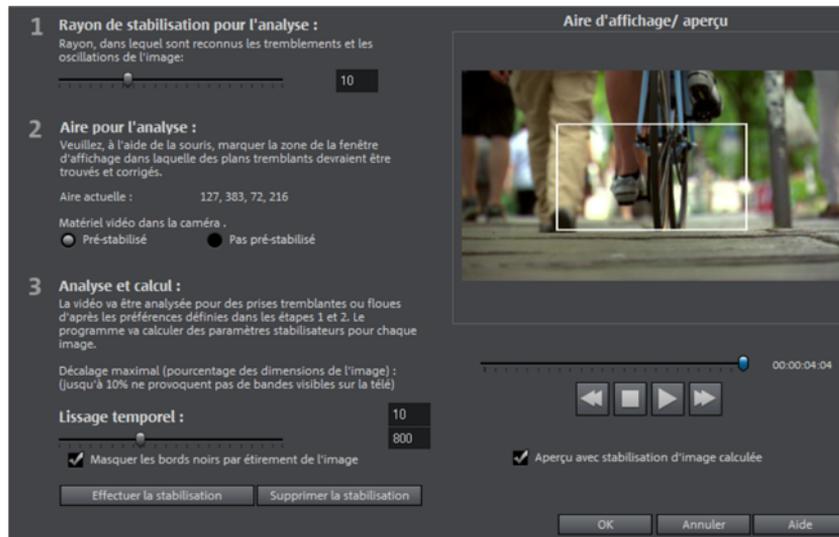
La stabilisation de l'image égalise les mouvements non désirés dans une image. Pour cela, l'image est déplacée dans le sens contraire de celui des mouvements perturbateurs. Des bordures superflues apparaissent alors sur les extrémités de l'image déplacée : elles sont supprimées automatiquement et les bandes noires qui en résultent sont éliminées par un zoom dans l'image. Le résultat : une image nettement plus stable, nette, imperceptiblement agrandie.

Application

Tout d'abord, le programme recherche les scènes tremblotantes dans la vidéo. Pour cela, cliquez sur le bouton « Effectuer stabilisation ». Selon les paramètres prédéfinis, un déplacement relatif entre les images est calculé. Après l'analyse, consultez les corrections proposées. Pour cela, utilisez le curseur. Si elles vous

conviennent, cliquez sur « OK ». Sinon, modifiez les paramètres ci-dessous et répétez l'analyse.

Boîte de dialogue de stabilisation de l'image



Rayon de stabilisation : afin que l'option de stabilisation ne prennent pas en compte chaque mouvement de caméra, vous pouvez définir un angle (rayon) pour spécifier quels tremblements doivent être corrigés : plus le rayon est élevé, plus nombreux seront les tremblements corrigés. Si vous modifiez cette valeur, vous devez analyser à nouveau le matériel.

Plage pour analyse : configurez ici quelle partie de l'image de la vidéo doit être analysée. La partie centrale de l'image est configurée par défaut. Si des tremblements apparaissent dans une autre zone (dans un motif de premier plan sur le côté de l'image par exemple), il suffit de déplacer la plage à analyser. Pour cela, utilisez la souris en encadrant la partie tremblotante. Plus la plage d'analyse est petite, plus celle-ci sera effectuée rapidement. Si vous modifiez la plage, vous devez procéder à une nouvelle analyse de la vidéo.

Déplacement maximal : lors de la correction, l'image est déplacée dans le sens des mouvements des tremblements. Cela signifie que les bordures de l'image sont supprimées. Cette valeur permet de définir la taille des bordures qui doivent être coupées en raison de la compensation des mouvements : plus cette valeur est petite, moins la compensation des mouvements est élevée. Les modifications de cette valeur prennent effet en temps réel.

Lissage temporel : cette valeur définit la vitesse des mouvements que l'on peut considérer comme des tremblements. Ainsi, vous pouvez par exemple différencier un mouvement volontaire de caméra d'un tremblement nerveux de la main du caméraman. Les modifications de cette valeur prennent effet immédiatement.

Annuler : cette commande permet de quitter la boîte de dialogue sans appliquer les paramètres.

Réinitialiser : cette commande permet de réinitialiser les paramètres actuels.

Optimisation de l'image dans tout le film

Les paramètres d'effets du film sont accessibles en passant par le menu « Effets ». Tous vos réglages réalisés ici influent sur le film entier. Les paramètres doivent être configurés séparément pour chaque film dans le projet.

Sur le côté droit, vous voyez un aperçu correspondant aux paramètres actuels. À l'aide du curseur de position, vous pouvez accéder à différents emplacements dans le film, afin de visualiser les répercussions des paramètres sélectionnés sur l'image de la vidéo.

Luminosité/Contraste

Luminosité : les curseurs permettent de réduire ou d'augmenter la luminosité de l'objet.

Luminosité sélective (Gamma) : la valeur gamma définit la valeur moyenne des gris à partir des différentes couleurs. La luminosité sélective est la fonction la plus importante dans le processus d'optimisation de l'image. Sélectionnez différentes courbes dans la liste de préréglages et éditez uniquement les zones sombres, moyennes ou claires de l'image.

Le curseur vous permet d'ajuster l'intensité de l'éclaircissement ou de l'assombrissement.

Contraste : les curseurs permettent de réduire ou d'augmenter le contraste de l'objet.

Adaptation des couleurs : cette fonction vous permet d'atténuer les couleurs trop fortes qui ne sont pas conformes à la norme télévisuelle et ne s'affichent pas correctement sur l'écran télé. La saturation des couleurs de la vidéo est alors diminuée jusqu'à atteindre une valeur acceptable.

Couleurs

Saturation : le curseur « Saturation » permet d'augmenter ou de réduire les proportions des couleurs de l'image. L'algorithme utilisé permet de procéder à des modifications de couleurs, et ce en prenant en compte d'autres paramètres (du contraste par exemple), afin d'obtenir une coloration la plus naturelle possible.

Nuance de couleur : vous pouvez sélectionner une nuance de couleur dans la palette pour modifier la coloration de l'image.

Rouge/Vert/Bleu : corrigez le mélange des couleurs à l'aide du curseur Rouge/Vert/Bleu.

Netteté de l'image

À l'aide du curseur, vous pouvez augmenter ou réduire la netteté de l'image.

Dans la rubrique « Paramètres avancés », vous pouvez de plus paramétrer le degré de netteté à appliquer aux surfaces ou aux bordures. De cette façon, vous pouvez réduire efficacement les éléments perturbateurs (bruits) constants présents dans l'image.

Intensité du filtre anti-scintillement : le filtre anti-scintillement influence uniquement les images. Il est approprié de l'utiliser pour des mouvements de zoom dans les images présentant des transitions et des arêtes riches en contraste (par exemple des barrières, des murs, etc.). De tels motifs fréquents créent souvent des scintillements lorsque leur taille est réduite. Le filtre permet de lisser ces arêtes.

Vous pouvez régler l'intensité du filtre anti-scintillement comme vous le souhaitez car un lissage représente toujours un compromis entre un bon contraste et une lecture fluide des images.

Image TV

Cette option permet d'ajuster de manière optimale la taille de l'image à celle de l'image TV réelle (« anti-rognage »). Sans cet ajustement, le téléviseur couperait les bordures de l'image.

Insérer l'espace d'affichage TV dans l'écran d'aperçu : cette option affiche les bordures de l'image du téléviseur sous forme de lignes sur l'écran d'aperçu. Les quatre bordures de l'image de l'espace d'affichage TV peuvent être définies à l'aide des quatre champs de saisie. Pour cela, la taille réelle de l'image TV doit être connue. Pour trouver cette taille, veuillez procéder ainsi :

Ajustez (en pourcentage) les quatre bordures de l'image en vous servant des quatre champs de saisie. Il s'agit de trouver le meilleur équilibre entre une réduction, une formation de barres et une coupe de l'image.

- Lorsque la même valeur est définie pour les quatre bordures, l'image est réduite proportionnellement. Aucune déformation n'en découle mais des barres apparaissent sur les bordures de l'image.
- Lorsque vous saisissez des valeurs différentes dans les 4 champs, l'image est réduite de manière non proportionnelle. Il y a alors distorsion de l'image.

Appliquer les bordures à : cette option permet d'appliquer les valeurs saisies aux quatre bordures de l'image en tant que réduction. Vous pouvez vérifier immédiatement le résultat sur l'écran d'aperçu.

Définition de l'image TV visible

Pour prendre connaissance des paramètres d'image de votre téléviseur et de la configuration optimale de l'éditeur de dimension d'image, nous vous conseillons de procéder au test suivant :

- Chargez le projet « Image TV visible » depuis le dossier « Mes médias > Projets > Image TV visible » du Media Pool.
- Visionnez le projet ainsi que les explications à l'écran vidéo durant la lecture.
- Gravez le projet sur CD ou DVD.
- Insérez le support de données dans votre lecteur et visionnez le film-test. Comparez ensuite l'image de la TV avec celle affichée à l'écran vidéo de MAGIX Vidéo deluxe MX.
- Les quatre repères de mesure sur les bords de l'image test vous permettent de déterminer pour chaque bordure la valeur en pourcentage coupée par votre téléviseur.
- Entrez les valeurs que vous lisez dans l'éditeur « Taille TV complète ».

La taille de votre image TV est maintenant configurée de manière optimale. Notez que vous pouvez modifier les valeurs de coupe en fonction de la configuration des appareils et du type de support de données.

Améliorations de l'image pour chaque objet

Le menu contextuel propose diverses possibilités d'ajustement pour les objets image ou vidéo sélectionnés.

Interpolation pour le matériel d'entrelacement : utilisez cette option pour supprimer les artefacts de l'image (vidéo). Lorsqu'une image fixe est extraite d'une vidéo, des structures entrelacées apparaissent dans les parties de l'image présentant normalement des mouvements.

Filtre anti-entrelacement : utilisez cette option pour les images fixes qui possèdent de fines structures avec un contraste élevé. Ce filtre permet la suppression des scintillements pendant la lecture sur écran télé.

Compensation du rognage des bordures : optez pour cette option lorsque les bordures sont coupées lors de la lecture sur votre téléviseur. Les valeurs configurées dans les « Paramètres d'effets de film » (voir page 163) sont utilisées.

Édition audio

Dans MAGIX Vidéo deluxe MX, en principe, chaque piste peut être utilisée en tant que piste audio. Il n'existe pas différents types de pistes. Néanmoins, dans un souci de clarté, il est préférable de ne pas mélanger différents types d'objets sur une même piste.

Charger et éditer des fichiers audio

- Tous les fichiers audio pouvant être importés sont accessibles dans le Media Pool et peuvent être pré-écoutés par simple clic sur le nom du fichier au moyen du module de navigation de l'écran vidéo.
- Déplacez les fichiers dans l'arrangeur par glisser-déposer en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Les pistes de CD audio peuvent également être intégrées par glisser-déposer.
- Les coupes, le positionnement précis, le réglage du volume, le masquage et les insertions ont lieu directement dans l'arrangeur grâce aux poignets d'objets.
- Pour les pistes audio, il est également possible d'utiliser des courbes d'effets (voir page 155) qui contrôlent différents effets à sélectionner, le volume ou le panorama stéréo de manière dynamique.

Éditer la courbe de volume

La courbe de volume permet d'ajuster la piste audio d'un objet en toute simplicité selon vos besoins.

1. Sélectionnez dans votre projet l'objet audio dont vous souhaitez modifier la courbe de volume.
2. Dans le menu Effets > Effets d'objet audio > Courbe de volume, accédez à cette dernière.
Vous voyez alors une ligne supplémentaire dans la piste audio : il s'agit de la courbe de volume.

3. Si vous placez le curseur de la souris (à ce moment-là en forme de main) sur cette ligne, il se transforme en symbole de flèche. Cliquez ensuite sur la ligne, créez un point (image-clé : keyframe) que vous pouvez sélectionner avec le curseur de la souris et tirer vers le bas. Ainsi, vous baissez le son de l'objet dans son intégralité.



4. Si vous créez un point supplémentaire et si vous le déplacez de la même manière, vous voyez que ce n'est plus le volume total qui est ajusté, mais uniquement celui d'une partie précise de l'objet.

Il est ainsi possible de créer autant d'images-clés (keyframes) que vous voulez et d'ajuster la courbe de volume morceau par morceau, jusqu'à ce que toutes les plages disposent du volume souhaité. Vérifiez que les images-clés (keyframes) sont à la bonne position à l'aide de la fonction de lecture (la barre espace démarre et stoppe la lecture) afin d'entendre leur effet.

Si vous souhaitez déplacer une image-clé (keyframe) vers la droite ou vers la gauche, sélectionnez-la avec le curseur de la souris et déplacez-la à la position correcte.

Si vous souhaitez supprimer des images-clés (keyframes), utilisez la vue d'ensemble des effets (accessible dans le Media Pool en passant par Effets > Effets audio > Général) de la manière précédemment décrite dans la section « Animer des objets, courbes d'effet » (voir page 153). Sélectionnez l'image-clé (keyframe) à supprimer et cliquez sur le bouton de suppression. .

Importation d'un CD audio

Cette action se déroule exactement comme pour l'importation des autres fichiers dans l'arrangement.

- Insérez un CD audio dans le lecteur CD/DVD.
- Dans le Media Pool, sélectionnez votre lecteur CD/DVD. Les titres du CD apparaissent alors dans la liste des fichiers.
- Un simple clic démarre la pré-écoute des titres du CD.
- Avec un Glisser-Déposer dans une piste de l'arrangement actuel, les titres du CD seront lus numériquement et copiés sur le disque dur. Les fichiers sont sauvegardés dans le dossier d'importation (configuré dans le menu Fichier > Paramètres > Programme > Dossier (pour plus d'informations, référez-vous au chapitre "Répertoires" voir page 67)).

Dans la piste de l'arrangeur, les pistes du CD s'affichent comme objets audio : elles peuvent être lues et éditées instantanément.

CD-Manager

Cette option ouvre CD Manager, un gestionnaire de CD, dans lequel les pistes du CD audio peuvent être sélectionnées et chargées dans l'arrangement (entièrement ou en partie). En outre, vous pouvez sélectionner le lecteur de CD-R de votre choix, si vous en avez plusieurs, et le configurer.

Le CD Manager permet l'importation de données audio avec la plupart des lecteurs et graveurs de CD et DVD. Renseignez-vous auprès de votre assistance technique pour connaître les lecteurs compatibles. Les données sont importées de manière complètement numérique. Les pistes audio sont importées dans l'arrangement comme fichiers Wave. Ces fichiers sont enregistrés dans le dossier d'importation (Paramètres du programme -> Dossiers (pour plus d'informations, référez-vous au chapitre "Répertoires" voir page 67)).

Pour importer les pistes d'un CD audio, procédez comme suit :

- Sélectionnez le lecteur CD-R souhaité, si vous disposez de plusieurs lecteurs.
- Cliquez sur le bouton « Liste des pistes... ».
- Sélectionnez le ou les titres désirés (à l'aide du raccourci clavier « Maj + touches fléchées » ou « Alt + touches fléchées ») dans la liste des pistes.
- Cliquez sur « Sauvegarder les pistes sélectionnées ». Le matériel audio est alors copié depuis le lecteur CD sur le disque dur. Un indicateur d'état affiche la progression du transfert.

- Fermez la liste des pistes et la liste des lecteurs. Dans votre arrangement s'affichent désormais un ou plusieurs objets qui contiennent le matériel audio du CD.

La boîte de dialogue des lecteurs

Liste des pistes : ce bouton permet d'ouvrir la boîte de dialogue des listes de pistes pour copier une ou plusieurs pistes.

Configuration : ce bouton permet d'ouvrir la boîte de dialogue de configuration, dans laquelle vous pouvez fixer des paramètres spéciaux, des ID SCSI, et bien plus.

Rétablir : rétablit les paramètres standard du lecteur.

Ajouter un lecteur : produit une nouvelle entrée lecteur à laquelle vous devez attribuer des paramètres spéciaux.

Supprimer un lecteur : supprimer le lecteur sélectionné dans la liste.

Enregistrer configuration : enregistre la liste de lecteurs actuelle et toutes les données de configuration dans un fichier au format *.cfg.

Charger configuration : charge la liste de lecteurs actuelle et toutes les données de configuration contenues dans le fichier *.cfg.

La boîte de dialogue des listes de pistes

« **Copier piste(s) sélectionnée(s)** » : ce bouton démarre le processus de copie audio. Dans l'arrangement, un nouvel objet est créé pour chaque piste.

Lecture : démarre la lecture audio de la première piste sélectionnée dans la liste (à des fins de test).

Stop : arrête la lecture.

Pause : arrête la lecture pour la continuer ultérieurement avec Reprendre.

Reprendre : continue la lecture à partir du lieu où elle a été interrompue.

Sélectionner toutes les pistes : toutes les pistes audio sont sélectionnées pour, par exemple, copier un CD entier. Les marqueurs de piste peuvent également être placés à l'aide de la touche Maj ou Alt et les flèches. Avec Ctrl+clic, vous pouvez sélectionner plusieurs pistes.

Désélectionner toutes les pistes : tous les marqueurs sont annulés.

Fenêtre de dialogue de configuration du CD-R

Nom du lecteur : vous pouvez ici indiquer le nom du lecteur. Ceci peut être utile si plusieurs entrées du même lecteur sont utilisées.

Numéro d'adaptateur hôte : vous pouvez ici indiquer le numéro de l'adaptateur hôte SCSI - en principe 0.

SCSI ID : vous pouvez ici indiquer le numéro d'identification SCSI de votre lecteur CD-ROM. Veillez à indiquer un code correct, celui-ci ne sera pas vérifié.

SCSI LUN : définit le paramètre SCSI LUN, en principe 0.

Alias : vous pouvez ici indiquer le fabricant du lecteur CD.

Mode de copie Normal : copie les données audio sans aucune correction.

Mode de copie Synchronisation de secteurs : copie les données audio à l'aide d'un algorithme de correction spécial. Ceci est utile car de nombreux lecteurs CD ont des difficultés à viser une position exacte ce qui peut provoquer des craquements.

Mode de copie Burst : optimise la vitesse du processus de copie, mode sans correction.

Secteurs par cycle : définit le nombre de secteurs audio devant être lus dans le cycle de lecture du CD audio. Plus le nombre est important, plus la copie est rapide. Cependant, de nombreux systèmes SCSI rencontrent des difficultés lorsque le nombre de secteurs est supérieur à 27.

Secteurs Sync : règle le nombre de secteurs audio à utiliser pour correction. Plus il y a de secteurs, plus la correction est sûre mais aussi lente.

Charger pistes CD via la boîte d'enregistrement

Pour lire les CD audio, on utilise une procédure de programme spéciale qui attend de recevoir les données audio du lecteur CD-ROM, sous forme digitale. Certains lecteurs de CD-ROM ne supportent pas ce mode (un avis d'erreur apparaît), ou ils ne le supportent que mal (les éléments audio sont produits avec des craquements, etc.).

Dans ce cas, le CD peut être alors « lu » comme un enregistrement. Les titres du CD sont lus par le lecteur CD-ROM et repris par la carte son. Mais il faut d'abord activer l'enregistrement du CD dans le menu « Fichiers > Paramètres/Informations > Paramètres audio/vidéo ». Pour que le CD soit enregistré sans problèmes par l'intermédiaire de la zone de dialogue

d'enregistrement, il faut que la sortie du lecteur de CD-ROM soit connectée à l'entrée de la carte son. Aujourd'hui, c'est le cas dans les ordinateurs multimédias. Pour les autres, cela est réalisable avec un petit câble interne au PC.

Quand on active « Charger pistes CD via la boîte d'enregistrement », on peut aussi charger dans la fenêtre de montage, des parties de chanson, sans devoir pour autant charger toute la chanson !

Effets audio

Utiliser des effets audio

Effets de piste

Les effets de piste s'appliquent toujours à tous les objets audio d'une piste. Ils sont configurés dans la table de mixage (voir page 171).

Plug-in d'effets audio

MAGIX Vidéo deluxe MX prend en charge les plug-in VST et DirectX. Il s'agit pour la plupart de modules d'effets tels que la réverbération, l'égaliseur, les compresseurs dynamiques, etc.

Installation

Avant d'utiliser des plug-in d'effets audio, vous devez installer les plug-in souhaités. Les plug-in VST sont généralement enregistrés dans un dossier spécifique que vous devez définir dans les Paramètres des chemins d'accès de MAGIX Vidéo deluxe MX (voir page 67). Une fois que le chemin a été défini, MAGIX Vidéo deluxe MX recherche les plug-in fonctionnant dans ce chemin et les active. Il est possible de définir plusieurs chemins dans lesquels des plug-in VST ont été installés.

Utiliser des plug-in



Le canal de la console de mixage pour la piste correspondante, ainsi que les pistes FX, comportent deux emplacements destinés aux effets de piste.

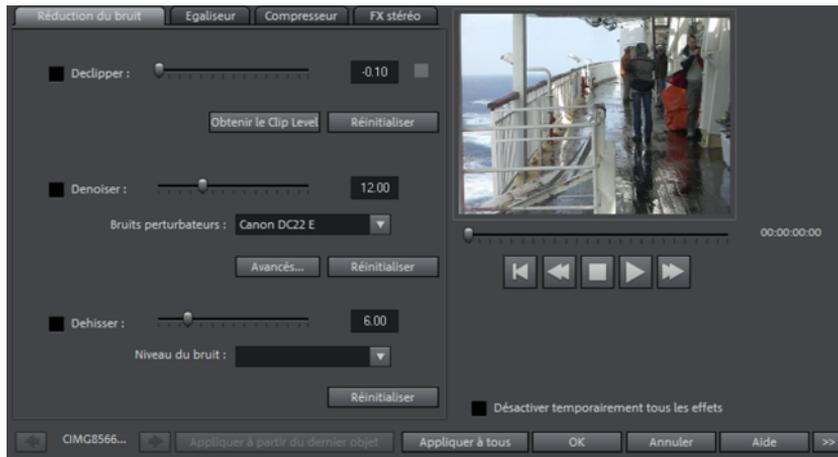
Cliquez sur le petit triangle pour ouvrir une liste des effets à sélectionner. Si vous optez pour « Aucun effet », vous supprimez un plug-in de l'emplacement.

Effets Master

Les effets master s'appliquent à l'ensemble des pistes audio. Pour cela, vous disposez d'un rack d'effets audio master et de plug-in supplémentaires dans la fenêtre de la console de mixage. En outre, la MAGiX Mastering Suite (voir page 183), disponible dans la version Plus/Premium, vous permet d'obtenir un son parfait.

Nettoyage audio

Cette option du menu contextuel d'objets audio ouvre une éditeur qui permet de corriger des bruits gênants dans le matériel audio.



Les boutons situés en haut de la boîte de dialogue permettent de sélectionner l'effet souhaité :

- L'égaliseur vous permet d'accéder au spectre de fréquences, par exemple pour augmenter le volume de dialogues trop sourds.
- Le compresseur est un curseur dynamique de volume qui rend le son plus dense et plus puissant.
- À l'aide du processeur stéréo FX, la position du son est ajustée dans le panorama stéréo.
- Le DeClipper, le DeNoiser et le DeHisser fournissent des fonctions professionnelles de réduction et de suppression des bruits perturbateurs.

Préréglages : vous pouvez tester plusieurs préconfigurations depuis le menu des préréglages.

Désactiver temporairement tous les effets : cette option vous permet de désactiver momentanément tous les effets.

Appliquer à tous : cette option applique les paramètres actuels de tous les effets sur toutes les scènes du film actuel.

DeClipper

Si le signal d'entrée est trop élevé lors d'un enregistrement audio, des surmodulations peuvent avoir lieu lors des passages où le volume est le plus élevé (les pics de signal). Cette distorsion numérique est également appelée « clipping » : dans la zone de surmodulation, les valeurs trop élevées sont coupées et cela provoque des déformations et des craquements sonores désagréables.

MAGIX Vidéo deluxe MX contient une fonction dédiée à la suppression de clipping numérique et de distorsions analogiques. Cette fonctionne uniquement dans une certaine mesure. Il est préférable d'éviter les surmodulations dès l'enregistrement.

Le curseur permet de définir à partir de quel niveau le DeClipper considère qu'il y a surmodulation du signal et le corrige (Clip Level). C'est très important étant donné que le clipping de diverses cartes son présente différents comportements. Plus vous augmentez la valeur du curseur, plus le signal (considéré comme surmodulé par le programme) est réduit. Si le Clip Level est configuré de manière trop élevée, des modifications non souhaitées du son peuvent survenir.

Détecter Clip Level : le Clip Level est défini automatiquement.

DeNoiser

Le DeNoiser est particulièrement adapté à la suppression de bruits perturbateurs prolongés comme le bourdonnement du réseau, le bruit des cartes son, les interférences d'appareils audio munis de sorties à haute impédance (platine disque).

Pour cela, le DeNoiser requiert un échantillon-test du **bruit perturbateur**. Une sélection de bruits parasites est à votre disposition et vous pouvez y accéder en passant par le menu de sélection des préréglages.

Le **curseur** vous permet de configurer le degré d'atténuation du bruit perturbateur. Il est souvent utile de ne pas supprimer complètement le signal parasite, mais de le réduire à 3–6 dB, afin de conserver le réalisme du matériel audio.

Une autre possibilité consiste à créer vous-même le bruit perturbateur. Pour cela, vous avez besoin d'un court extrait de la bande son dans lequel le bruit

perturbateur est audible. Accédez à la boîte de dialogue du DeNoiser en passant par « **Plus** ».

Denoiser - Paramètres avancés

Étape 1 : sélectionner échantillon de bruit

Deux possibilités s'offrent à vous.

Choisir un bruit de fond type : vous pouvez sélectionner et utiliser un certain nombre de bruits de fond type dans le menu à bascule. Sélectionnez-en un puis écoutez-le par le bouton de lecture. S'il est similaire au bruit de fond de votre piste son, poursuivez et utilisez-le. (Voir « Étape 2 : supprimer les bruits de fond »).

Extraire un nouvel échantillon de bruit d'une piste sonore : vous pouvez également choisir un court passage (dans la piste son existante) dans lequel vous entendrez le bruit de fond.

Recherche automatique : recherche plus particulièrement dans les passages audio feutrés où les bruits de fond résident la plupart du temps.

Précédent/lecture/suivant : ce bouton vous permet de lire tous les passages trouvés et de pouvoir les comparer plus facilement.

Enregistrer sous : une fois trouvés, vous pouvez sauvegarder les échantillons de bruit sur le disque dur. Ils s'affichent ensuite dans le menu déroulant « Bruits de fond types » à utiliser dans d'autres projets.

Il n'est pas nécessaire de les sauvegarder si vous souhaitez seulement les utiliser une seule fois, auquel cas retournez dans « Supprimer les bruits de fond ».

Étape 2 : supprimer les bruits de fond

Niveau de bruit : la fonction de réduction du niveau de bruit doit être définie aussi précisément que possible. Des paramètres faibles se traduisent par une suppression incomplète du sifflement. Une suppression incomplète du sifflement produit des artefacts et doit être évitée. Des paramètres trop élevés produisent des résultats sans intérêt ; des signaux inutiles (par exemple le souffle d'un instrument à vent) qui sont similaires à du sifflement sont également filtrés. N'hésitez pas à prendre le temps pour trouver le meilleur paramétrage.

Réducteur : vous pouvez faire la balance entre le signal original et le signal contenant l'interférence très basse. Il est souvent préférable de réduire les

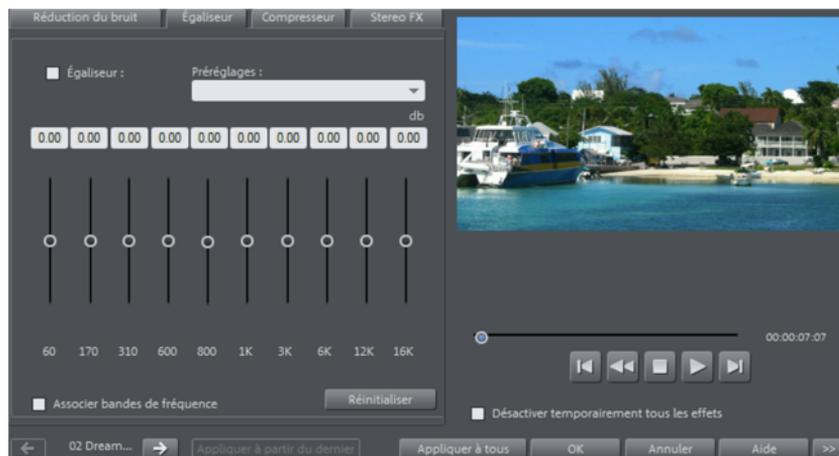
signaux d'interférence de 3 à 6 dB plutôt qu'au maximum possible de façon à conserver le « naturel » du son. En cas de bourdonnement, il est préférable d'opérer une suppression complète.

DeHisser

Le DeHisser sert à supprimer les bruits « blancs » typiques des enregistrements analogiques sur bande, des pré-amplificateurs de microphones ou des convertisseurs analogique-numériques. Le curseur permet de régler l'atténuation du bruit parasite en décibel. Il est souvent conseillé de ne pas supprimer totalement le bruit indésirable, mais seulement de le diminuer à -3 – -6 dB afin de conserver les sonorités naturelles de l'objet audio.

Niveau du bruit : vous pouvez choisir entre plusieurs intensités sonores. Votre sélection doit être configurée le plus précisément possible. Des valeurs trop basses ont pour conséquence une suppression incomplète du bruit parasite. Des valeurs trop élevées engendrent des résultats trop sourds : des parties du son qui ressemblent au bruit parasite (par exemple le souffle pour les instruments à vent) sont également filtrés.

Égaliseur

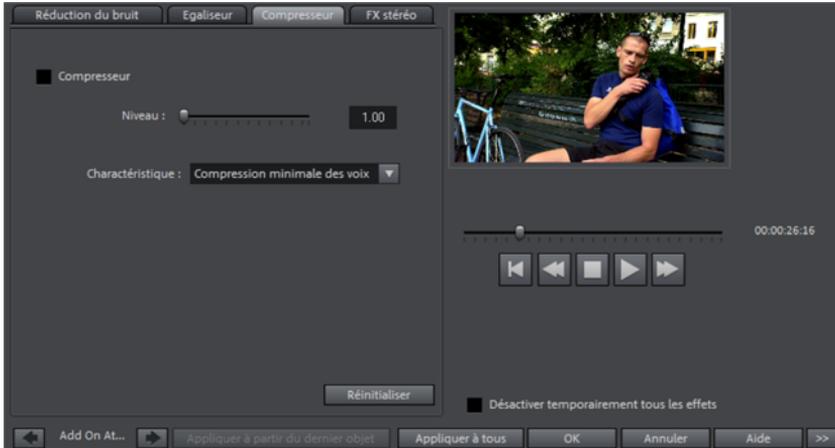


L'égaliseur 10 bandes divise le spectre de fréquence en 10 sections (bandes) et les équipe de curseurs de volume individuels. Ainsi, vous pouvez obtenir de nombreux effets impressionnants, d'une simple augmentation des basses à une distorsion totale du son. Si l'augmentation en particulier de fréquences graves est trop importante, le signal global est énormément élevé, ce qui peut entraîner des distorsions.

Curseurs : chacune des 10 bandes de fréquence peut être ajustée individuellement à l'aide des 10 curseurs de volume.

Coupler les bandes de fréquence : ce bouton permet de relier les sections de fréquence de manière flexible afin d'éviter les sur-accentuations peu naturelles de certaines bandes de fréquence.

Compresseur

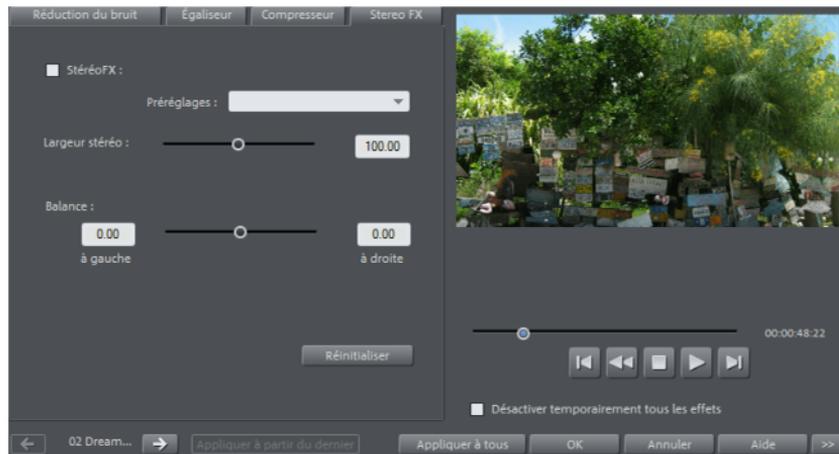


Le compresseur est un outil de réglage du volume dynamique et automatisé. Le volume des passages bruyants est réduit et le volume total est rehaussé. Ainsi, le volume est uniformisé et les parties orales sont plus compréhensibles. Un compresseur est notamment utile lorsque des bruits de fond ou des musiques d'accompagnement se superposent aux enregistrements de voix et lorsqu'une modification du volume de chaque objet ou de chaque piste n'apporte aucune amélioration.

Intensité : ce curseur contrôle l'intensité (ratio) de la compression.

Fonction : configurez ici le mode de fonctionnement du compresseur en fonction du matériel audio.

FX stéréo



Le processeur stéréo permet d'éditer l'alignement du matériel audio dans le panorama stéréo. Lorsque des enregistrements stéréo paraissent flous et peu différenciés, l'élargissement de la base stéréo peut apporter une certaine transparence.

Largeur stéréo : configurez ici la largeur de base entre mono (complètement à gauche), largeur de base d'origine (milieu) et largeur de base maximale (« large », complètement à droite).

La réduction de la largeur de base peut entraîner une augmentation du signal. Dans les cas extrêmes, si les canaux de gauche et de droite contiennent un matériel sonore identique et que le régulateur de largeur est déplacé en position Mono tout à gauche, une augmentation de niveau de 3 dB a lieu.

En cas d'augmentation de la largeur de base (valeurs au-dessus de 100), la compatibilité mono est dégradée : il est possible que certaines sections de fréquence se suppriment mutuellement si le signal stéréo est lu sur un appareil mono.

Boîte de dialogue d'effets audio

Certaines des effets suivants peuvent être ouverts individuellement (menu contextuel) ou comme éléments de la piste ou du rack d'effets master. Les fonctionnalités restent cependant les mêmes.

Commandes des périphériques d'effets

Les effets sont contrôlés soit de manière classique grâce à des curseurs, des boutons à tourner ou à cliquer, soit grâce à des champs de détection graphiques.



Champs de détection : les champs de détection sont contrôlés de manière intuitive par les déplacements de la souris. Les couleurs du graphique ainsi que la configuration d'effet correspondante changent en fonction les unes des autres.



Bouton de mise en marche : chaque périphérique d'effet du rack dispose d'un bouton individuel de mise en marche en haut à gauche. Ce bouton permet de comparer directement le son neutre non modifié de l'objet audio avec le paramètre d'effet sélectionné.



Réinitialiser : chaque effet dispose d'une fonction de réinitialisation qui annule les modifications et restaure l'état d'origine du périphérique d'effet. Dans cet état, aucune performance n'est requise de la part du PC et aucun effet n'est calculé dans le son.



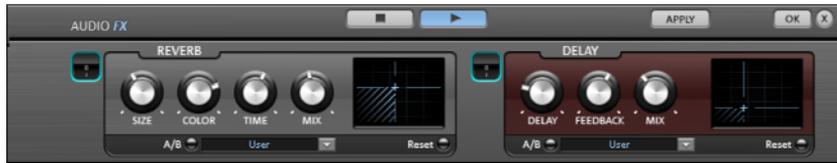
Liste de sélection des préséglages : chaque périphérique d'effet dispose de préséglages (presets) que vous pouvez sélectionner dans un menu déroulant.



A/B : l'interrupteur A/B permet de comparer l'effet de deux configurations. Par exemple, si vous sélectionnez un préséglage pour un effet et que vous modifiez ensuite les paramètres, l'interrupteur A/B vous permet de comparer le son d'origine du préséglage avec les nouveaux paramètres.

Remarque : les graphiques visibles ici ne sont que des exemples et sont différents selon le périphérique d'effet.

Réverbération / Delay



Le dispositif d'effet de réverbération propose des algorithmes novateurs et très réalistes pour ajouter plus d'espace et de profondeur à vos enregistrements.

Réverbération

La réverbération est probablement l'effet le plus important, mais également le plus difficile à générer.

Paramètres

L'effet de réverbération vous propose les paramètres suivants :

Size : définit la taille de la salle (ou les systèmes pour le disque et le ressort). Plus la salle est grande, plus le déplacement du son entre les murs et les objets est long. Avec des paramètres de taille bas, vous pouvez également réduire la distance entre chaque réflexion. Ceci peut entraîner des résonances (gammas de fréquence accentuées), qui peuvent sembler oppressantes si la réverbération est trop longue.

Time : ce curseur vous permet de définir la durée de l'écho et dans quelle mesure les échos sont absorbés ainsi que la durée d'expiration de la réverbération de l'écho.

Color : dans certaines limites, vous pouvez influencer les caractéristiques sonores de l'effet. L'effet de ce curseur dépend du préréglage utilisé. Dans les salles, « Color » commande l'amortissement des aigus de la réverbération (de sombre à clair), ainsi que le pré-filtrage du signal. Pour les préréglages disque et ressort, ce curseur définit également l'atténuation des basses.

Mix : ce curseur définit le mélange du signal d'origine et du signal traité. Dans les salles, vous pouvez également modifier facilement le signal en augmentant la proportion de l'effet. Les quatre derniers préréglages sont prévus pour être utilisés dans un canal AUX de la table de mixage et sont définis sur 100 %.

Préréglages

Les préréglages sont les paramètres de base pour les différents algorithmes de salles que vous pouvez varier à l'aide des autres paramètres. Ils sont plus que de simples paramètres.

Delay

Delay signifie « décalage, retardement ». Il donne une impression d'écho, le signal audio étant reproduit en décalage.

Delay : l'intervalle temporel entre chaque écho peut être défini ici : plus le curseur est positionné vers la gauche, plus l'espace entre les échos sera court.

Feedback : configurez ici le nombre d'échos. Si vous placez le curseur complètement vers la gauche, vous n'aurez pas d'écho ; vers la droite, l'écho sera répété quasiment sans fin.

Mix : ce curseur permet de définir le taux de mélange entre le son d'origine non édité (signal « brut ») et la partie écho (signal traité). Si vous utilisez l'effet dans un bus AUX, le curseur doit être placé sur 100 % (complètement à droite).

Timestretching/Rééchantillonnage



Ce dispositif d'effet permet de modifier la vitesse et/ou la tonalité de l'objet.

Pitch : ce curseur modifie la tonalité indépendamment de la vitesse de l'objet (« Pitchshifting »).

Tempo : ce curseur modifie la vitesse indépendamment de la tonalité (« Timestretching »). L'objet est plus ou moins compressé ou étiré dans la piste.

Tons/BPM : ces champs permettent la saisie numérique des changements de tonalité ou de vitesse à appliquer. Seuls les fichiers MAGIX Soundpool peuvent être utilisés pour la saisie numérique étant donné qu'ils disposent d'informations quant à la tonalité et la vitesse.

Configuration : ce bouton ouvre une boîte de dialogue de configuration dans laquelle différentes procédures de Pitchshifting et de Timestretching peuvent être sélectionnées.

- **Standard** : Timestretching et Pitchshifting en qualité standard. La méthode convient pour le matériel audio dont le rythme n'est pas très percutant. Les marqueurs de battements sont utilisés pour l'amélioration de la qualité audio.
- **Lissé** : Timestretching et Pitchshifting pour matériel audio sans parties impulsionnelles. Cette méthode est appropriée pour des instruments d'orchestres polyphoniques, des surfaces sonores, les voix parlées et chantées. Les marqueurs de battements ne sont pas utilisés.
- **Segmentation à l'aide des marqueurs de battements** : Timestretching et Pitchshifting en rythme à l'aide de la découpe et du repositionnement dans le temps. Pour cette opération, des marqueurs de battements placés exactement sur les battements ou les transitoires sont nécessaires. Les marqueurs peuvent être générés en temps réel (automatique) ou exportés depuis le fichier source si celui-ci est disponible (correctif). Dans la version Plus/Premium, MAGIX Music Editor contient un outil correctif grâce auquel l'utilisateur peut placer lui-même les marqueurs.
- **Stretching (étirement) à l'aide de marqueurs de battements** : Timestretching et Pitchshifting aux battements synchronisés en qualité standard. Le matériel situé entre les positions des marqueurs de battements est étiré de sorte que les battements ou les attaques aux emplacements des marqueurs ne soient pas perturbés par l'étirement (stretching). Les marqueurs peuvent être générés en temps réel (automatique) ou exportés depuis le fichier source si celui-ci est disponible (correctif).
- **Stretching (étirement) des marqueurs de battements (lissé)** : Timestretching et Pitchshifting en rythme en haute qualité audio, également lors de prolongements de durée plus importants. Des marqueurs de battements sont utilisés aux emplacements des battements ou des transitoires. Les marqueurs peuvent être générés en temps réel (automatique) ou exportés depuis le fichier WAV si celui-ci est disponible (correctif).
- **Universal HQ** : méthode universelle pour Timestretching et Pitchshifting en très haute qualité audio. Cette méthode est appropriée pour toute sorte de matériel audio.
- **Voix monophonique** : Timestretching et Pitchshifting pour les chants à une voix, les voix parlées ou les instruments solistes.
- **Rééchantillonnage** : la tonalité et le tempo ne peuvent pas être modifiés séparément. Cette méthode ne nécessite que très peu de temps de calcul.

Effets audio dans le mixeur



Ouvrez la section des périphériques d'effets audio dans la console de mixage en passant par le bouton FX de chaque piste ou encore dans la section Master à droite. Vous y trouverez sous Mastering la MAGIX Mastering Suite (voir page 183).

Égaliseur 10 bandes



L'égaliseur 10 bandes divise le spectre de fréquence en 10 sections (bandes) et les équipe de curseurs de volume individuels. Ainsi, vous pouvez obtenir de nombreux effets impressionnants, d'une simple augmentation des basses à une distorsion totale du son. Si l'augmentation en particulier de fréquences graves est trop importante, le signal global est énormément élevé, ce qui peut entraîner des distorsions. Dans ce cas, il est conseillé de régler de nouveau le volume global à l'aide du curseur « Volume master » en bas au milieu du rack d'effets.

Curseurs : chacune des 10 bandes de fréquence peut être ajustée individuellement à l'aide des 10 curseurs de volume.

Link Bands (Relier bandes) : avec cette commande, les bandes de fréquence peuvent être reliées les unes aux autres de manière très flexible, afin d'éviter la sur-accentuation de certaines bandes par rapport à d'autres.

Écran tactile (fenêtre de droite de l'égaliseur) : l'écran tactile est le « champ sensoriel » de l'égaliseur. À l'aide de la souris, vous pouvez dessiner une courbe qui positionne immédiatement le curseur en conséquence dans la partie gauche de l'égaliseur.

Compresseur



Le compresseur est un outil permettant de régler le volume de manière automatisée et dynamique : le volume est réduit lorsqu'il est trop élevé ou augmenté lorsqu'il est trop bas. Il est utile d'utiliser un compresseur afin d'optimiser les enregistrements de voix sur fond bruyant ou musical, lorsque l'augmentation du volume de la piste contenant les voix ne suffit pas. Dans ce but, des préréglages adéquats sont fournis, mais vous pouvez également configurer manuellement la compression.

Intensité : ce paramètre contrôle l'intensité (ratio) de la compression.

Seuil : ceci vous permet de définir le seuil au-dessus ou en-dessous duquel la compression agit.

Attack (attaque) : définissez ici la période pendant laquelle l'algorithme réagit à une crête croissante.

Release (relâchement) : définissez ici la période pendant laquelle l'algorithme réagit à une crête décroissante.

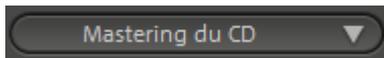
Gain : le curseur Gain renforce le signal compressé.

MAGIX Mastering Suite

La MAGIX Mastering Suite comporte toute une série d'effets spéciaux à utiliser dans le canal principal du mixeur. Ces effets permettent de procéder à ce que l'on appelle le « mastering » qui consiste à donner la touche finale à votre morceau de musique une fois celui-ci mixé.



Vous pouvez activer/désactiver les effets un à un à l'aide des boutons **On/Off**. Chaque effet propose une série de préréglages que vous pouvez sélectionner depuis une liste dans la partie inférieure de la fenêtre de l'effet.



Les paramètres de tous les effets peuvent également être sauvegardés en un seul **préréglage** afin que vous puissiez les réutiliser dans d'autres arrangements.



Vous pouvez rétablir les paramètres par défaut de chaque effet grâce au bouton **Reset**.

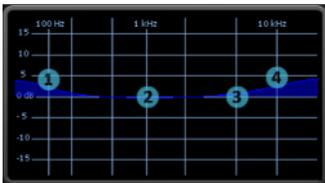
Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Remarque : en mode Surround 5.1 (voir page 194), seul le compresseur (voir page 182) et l'égaliseur paramétrique sont disponibles.

Égaliseur paramétrique

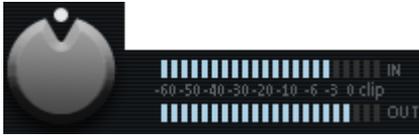
L'égaliseur paramétrique consiste en quatre « bandes » de filtre, grâce auxquelles vous pouvez former approximativement la sonorité du morceau de musique. Chaque bande est un filtre en forme de « cloche ». Vous pouvez augmenter ou réduire le niveau du signal (**gain**) dans les limites d'une zone de fréquence déterminée par une fréquence moyenne réglable (**fréquence**). La largeur de cette zone de fréquence est appelée « bande passante ». La bande passante est définie par la valeur **Q** (qualité du filtre) : plus la valeur Q est élevée, plus la courbe du filtre est étroite et raide.

Vous pouvez modifier la « sonorité de base » du mix en augmentant ou en réduisant la bande passante de certaines zones de fréquences (valeur Q faible) ; de cette manière, le mix aura plus de « ventre » (fréquences moyennes inférieures 200-600 Hz) ou plus « d'air » (aigus 10 KHz). Vous pouvez également diminuer la bande étroite (valeur Q élevée) dans le tracé de la fréquence, par exemple pour supprimer les fréquences gênantes.



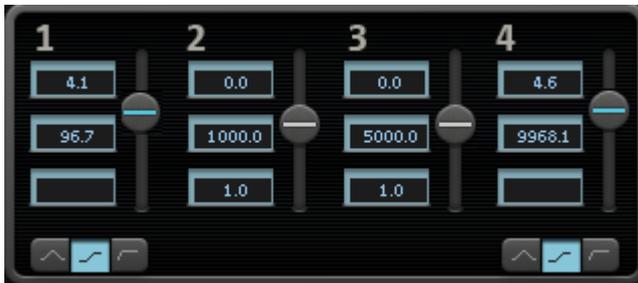
Champ sensoriel : le tracé de fréquence de l'égaliseur en résultant est affiché dans le champ sensoriel. La fréquence est affichée horizontalement, son augmentation ou sa réduction verticalement.

Les **cercles bleus 1-4** symbolisent les quatre bandes de fréquence. Vous pouvez les déplacer avec la souris afin de définir le tracé de fréquence souhaité.



Le **peakmeter** (crête-mètre) vous permet de contrôler le volume de sortie de l'égaliseur ; le **curseur Master Gain**, à côté, vous permet d'équilibrer les modifications du volume grâce à l'égaliseur.

Edit ◀ Le bouton « Éditer » ouvre la fonction de réglage détaillé pour les quatre bandes :



Les boutons sur la droite vous permettent de sélectionner le paramètre qui peut ensuite être configuré, pour chaque bande, à l'aide des quatre curseurs ; vous disposez en outre d'un champ de saisie numérique pour chacun des paramètres des bandes.

Gain dB : ces curseurs vous permettent de paramétrer l'augmentation ou la réduction des filtres. La position 0 désactive le filtre et ne requiert aucune capacité de la part du processeur.

Fréq. Hz : les curseurs de fréquence permettent de configurer la fréquence moyenne de chaque filtre entre 10 Hz et 24 kHz. Grâce au choix libre de la fréquence, il est également possible de configurer plusieurs filtres sur la même fréquence afin d'obtenir un résultat plus important.

Q (bande passante) : vous pouvez configurer ici la bande passante de chacun des filtres entre 10 Hz et 10 kHz.

Les bandes 1 et 4 ont une autre particularité : leur **courbe de filtre** peut être éditée en trois modes différents. Les quatre points de travail du graphique représentent alors différentes fonctions.



Peaking : la courbe d'effets est rapprochée de chaque côté du point de travail qui représente la crête la plus haute (Peak) de la courbe.



Shelving (paramètre par défaut) : le point de travail représente le début de la courbe de filtre. Une légère augmentation ou réduction des fréquences a lieu à partir de ce point.



Filtre passe-haut & passe-bas : dans la bande 1, le point de travail représente la fréquence à partir de laquelle les hautes fréquences/les basses fréquences sont éliminées par le filtre.

MultiMax



Le MultiMax est un compresseur doté de trois bandes de fréquence indépendantes. La retouche de la dynamique s'effectue séparément pour chaque bande.

L'avantage d'un compresseur multibande vis-à-vis d'un compresseur « normal » repose notamment sur le fait que la tendance à l'effet de pompage ainsi que les autres effets secondaires gênants peuvent être considérablement réduits lors de la retouche de la dynamique. Par exemple, vous pouvez empêcher qu'un pic de signal dans la section Basse abaisse le signal entier.

Par ailleurs, la technique multibande permet de retoucher des zones de fréquence isolées avec précision.

Lien : lorsque cette fonction est activée et que vous déplacez un curseur, tous les autres seront modifiés dans la même mesure. Le type de retouche de la dynamique n'en est pas influencé.

HiQ : lorsque la configuration « HiQ » (high quality = haute qualité) est activée, le programme utilise un algorithme encore plus précis mais qui requiert plus de performances de la part du processeur. Il est recommandé d'activer ce paramètre avant l'exportation du projet.

Configuration des bandes de fréquence : la configuration des bandes de fréquence peut être modifiée directement dans le graphique. Cliquez tout simplement sur les lignes de séparation et déplacez-les.

Bass/Mid/High : réglez le degré de compression de chaque bande de fréquence à l'aide de ces boutons rotatifs.

Préréglages : en mode multimax, il est possible d'ouvrir des préréglages adéquats pour des situations spécifiques. Par exemple :

Décodeur de cassettes NR-B : MAGIX Vidéo deluxe MX simule le décodage de la suppression du bruit Dolby B + C, dans le cas où il n'y aurait pas de lecteur avec Dolby à disposition. Les cassettes enregistrées en Dolby B ou C ont des sonorités plus sourdes si vous les écoutez sans Dolby adéquat.

Leveler : ce paramètre permet de mettre l'ensemble du matériel automatiquement au même niveau de volume. Le contrôle du volume est inactivé. Des grandes différences de volume peuvent être équilibrées à l'intérieur d'une chanson. Vous pouvez également utiliser la fonction « Ajustement de l'intensité sonore » du menu Effets afin de réduire les différences de volume entre différentes chansons.

DeEsser : ces préréglages spécifiques servent à supprimer les sons chuintants d'enregistrements de voix.

Enhancer

Avec l'Enhancer, vous pouvez éditer l'orientation du matériel audio dans le panorama stéréo. Lorsque des enregistrements stéréo semblent flous et peu différenciés, l'élargissement de la base stéréo peut apporter une certaine transparence.

La fonction de maximisation place la partie de la pièce au premier plan et permet d'améliorer ainsi la reproduction stéréo.



Curseur de volume : permet de régler le volume ainsi que le panorama complet pour chacun des canaux. L'atténuation est indiquée sous les régulateurs pour la gauche et la droite en dB.

Direction du panorama : ce curseur permet de déplacer la source sonore en provenance du milieu au sein du panorama stéréo. Ainsi, les signaux aux bords externes de l'image sonore ne sont pas influencés.

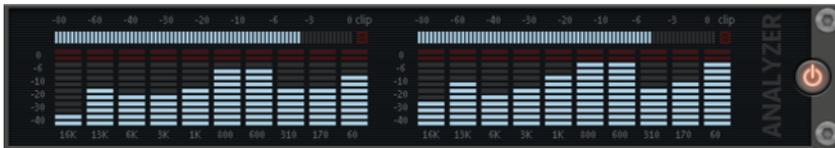
Multiband : permet de passer les effets stéréo en mode multibande. L'édition stéréo concerne désormais uniquement la bande centrale, les graves et les aigus restent inchangés.

Capteur de largeur de base/maximisation : permet de configurer la largeur de base entre Mono (à gauche), largeur inchangée (« stéréo normal ») et la largeur de base maximale (« Wide », tout à fait à droite). L'augmentation de la largeur de base (valeurs au-dessus de 100) peut entraîner une diminution de la compatibilité mono. Cela signifie que des enregistrements ainsi édités sonnent creux lorsqu'ils sont lus en mode mono.

La fonction Maximiser amplifie l'acoustique de l'enregistrement, ce qui augmente la transparence stéréo sans avoir d'impact sur la compatibilité mono.

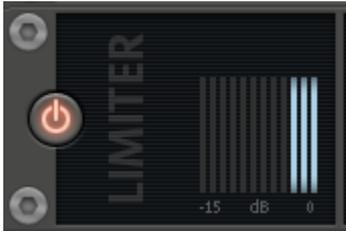
Stéréomètre (indicateur de corrélation) : affiche l'intensité du signal audio sous forme graphique. Vous pouvez ainsi vérifier la direction du signal dans le panorama stéréo ainsi que les effets de l'optimiseur stéréo (Stereo-Enhancer). Afin de préserver la compatibilité mono, le « nuage » affiché doit toujours être un peu plus haut que large.

Audiomètre numérique



Dans la partie inférieure de la MAGIX Mastering Suite se trouve un audiomètre numérique qui fournit pour chaque canal des affichages de contrôle individuels pour 10 bandes de fréquence. Ce dispositif sert à vous orienter par exemple lors d'édérations précises à l'aide de l'égaliseur.

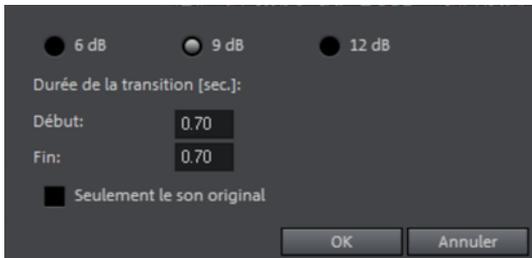
Limiter



Le Limiter empêche les surmodulations en réglant à la baisse les volumes trop élevés. Les passages présentant un volume faible ne sont pas retouchés. Contrairement au compresseur, il essaie de ne pas modifier le son de base autant que possible.

Réduction du volume

Cette commande du menu contextuel d'objets audio procède à une réduction automatique du volume pour la durée de l'objet sur toutes les pistes. Le volume de la piste de l'objet sélectionné est conservé.



Seulement le son d'origine : cette option permet de définir si vous souhaitez réduire uniquement le son d'origine des objets vidéo ou celui de toutes les autres pistes sonores également.

Durée de transition : configurez dans la boîte de dialogue la réduction du volume et la durée du fondu d'entrée et de sortie. La commande peut également être utilisée pendant un enregistrement audio (Enregistrement audio (voir page 93), options avancées).

Ajout d'une piste son utilisant des morceaux MIDI

Quelques mots à propos de MIDI : Les fichiers MIDI ne contiennent pas de sons définitifs comme les fichiers Wave, mais uniquement des informations de notes qui doivent être tout d'abord lues par la puce de la carte son. Cela présente quelques avantages :

1. Les fichiers MIDI nécessitent beaucoup moins de place en mémoire que les fichiers Wave. On peut donc placer plus de fichiers MIDI sur un CD-ROM.

2. Les fichiers MIDI peuvent être adaptés à un tempo quelconque (BPM), sans perte de qualité de son. Il suffit de modifier la vitesse de lecture.

3. De la même façon, on peut facilement transposer les fichiers MIDI dans un autre registre de tonalité et on n'a pas besoin par exemple de mémoriser un morceau dans différents registres de tonalité. La version en do Majeur est largement suffisante, on peut la transposer dans une tonalité quelconque facilement avec un clic de souris.

Les défauts de fichiers MIDI : le véritable son n'est pas déterminé, il est produit uniquement au cours de la lecture par la puce synthétiseur de la carte son. Ainsi les cartes son de grande qualité ou les synthétiseurs externes ont une sonorité bien meilleure que les cartes son bas de gamme. Il est préférable d'utiliser le logiciel MAGIX Vidéo deluxe MX avec une bonne carte son ou un générateur externe de sons !

Arrangement de fichiers MIDI

Pour intégrer des fichiers MIDI dans un arrangement, opérez de la manière suivante :

Cherchez un dossier contenant des fichiers MIDI, à l'aide du Media Pool sur le bord gauche de l'écran. Cliquez un fichier et il sera lu immédiatement, ainsi vous pouvez choisir exactement le fichier à charger. Tirez l'élément audio désiré dans l'arrangement terminé ! Un objet apparaît dans lequel les notes MIDI sont représentées par des points : les notes aiguës dans la partie supérieure, les notes graves plus vers le bas. On peut également voir l'accentuation des notes : plus la note est jouée forte et plus elle apparaît claire dans la représentation. Les objets MIDI peuvent être déplacés, adaptés en volume (manipulateur central) ou zoomés en avant ou en arrière (manipulateurs en haut à droite et à gauche) exactement comme les objets audio, vidéo ou synthétiseur. A l'aide de la barre d'éléments, on peut, en un clin d'œil, « étirer » une seule boucle MIDI sur toute une piste. Si vous n'entendez pas le fichier MIDI, vérifiez dans les Paramètres de lecture (touche P ou Menu Fichiers > Paramètres de lecture) l'appareil de lecture pour fichiers MIDI. Le pilote de la carte son ou l'interface MIDI devraient être indiqués !

Interface MIDI et générateur de sons externe

On peut également lire les objets MIDI sur des synthétiseurs externes ou des modules de son par l'intermédiaire de l'interface MIDI. Pour FX, il faut effectuer le réglage sur 1.0, ensuite la synchronisation entre MIDI et audio peut être compensée, dans le cas où il existerait une dérive entre les deux. Ceci est en principe applicable aux arrangements de grande longueur, si le taux d'échantillonnage de la carte son n'est pas suffisamment précis. Les pilotes

MIDI peuvent être réglés dans la fenêtre des paramètres de lecture (touche P ou Menu Fichiers > Paramètres de lecture).

Transformer les fichiers MIDI en fichiers Audio

Quand un montage doit être exporté, par exemple, comme vidéo, tous les objets MIDI doivent d'abord être « transformés » en objets audio s'ils doivent être pris en charge lors de l'exportation. En fait, ils ne contiennent que des informations pour régler la production de son.

Pour cela, la sortie de la source productrice de son MIDI doit être connectée à l'entrée de la carte son. Ainsi le fichier MIDI peut être joué et en même temps enregistré par la fonction Enregistrer (capture). Le résultat est un fichier audio qui peut être traité et exporté avec d'autres fichiers multimédias.

Console de mixage



Ouvrez la console de mixage en pressant la touche M de votre clavier ou en passant par le menu Fenêtre > Console de mixage.

Pistes de la console de mixage

Chaque piste dispose de son propre régulateur de volume ou de luminosité. Ce régulateur influence également les éventuels objets MIDI ajoutés.



Avec les régulateurs PAN, vous pouvez ajuster la position de chaque piste dans le panorama stéréo.

Le bouton « Solo » vous permet de n'entendre que la piste pour laquelle cette fonction est activée. Les autres pistes restent muettes. Le bouton « Mute » désactive le son d'une piste.

Un double clic sur chaque curseur rétablit la configuration par défaut du programme qui ne requiert pas de performances particulières de la part de votre PC.

Pistes d'effets



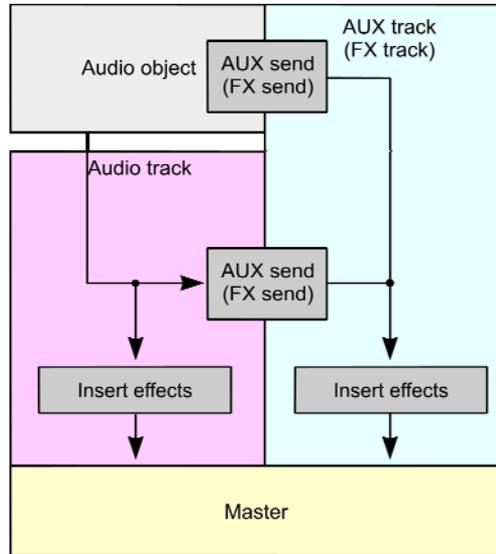
Sous les emplacements des plug-in se trouve deux réglettes FX (FX 1 et FX 2).

Vous pouvez déterminer ici le volume auquel vous souhaitez que le signal soit dirigé vers les deux pistes FX disponibles.

Remarque : les différents objets peuvent également envoyer un signal vers une piste FX. Pour en savoir plus, consultez le paragraphe « Effets audio > Effets audio dans le Media Pool (voir page 146) » du chapitre « Effets et titre ».

Une piste FX est une piste de mixeur additionnelle qui fournit un rack FX complet et deux plug-in à utiliser comme effet d'envoi.

Un effet d'envoi diffère d'un effet normal que l'on trouve d'habitude dans la piste (Insert), en cela qu'il peut éditer simultanément le signal de plusieurs pistes ou objets. Cela correspond, en plus simple, au schéma d'un montage en parallèle. Une particularité de MAGIX Vidéo deluxe MX est que les objets audio peuvent aussi être envoyés directement sur une piste d'effets.



Dans le mixeur, les pistes FX sont généralement cachées ; elles ne s'affichent que lorsqu'une réglette d'envoi FX est utilisée.

Dans la première piste FX, la fonction de réverbération est généralement activée, comme il s'agit de l'application la plus importante pour les effets d'envoi.

La réglette de volume sert à définir le volume des pistes FX et correspond aux anciennes réglettes AUX Return. Le bouton Mute sert à activer ou désactiver l'effet. Le bouton Solo vous permet d'écouter une piste FX à la fois. Le crête-mètre des pistes qui sont transmises aux pistes FX, s'affichent en gris.

Piste Master (Version Plus/Premium)

Les boutons FX et les slots des plug-ins fonctionnent exactement comme dans les pistes. Le bouton FX permet d'ouvrir le **rack d'effets audio master**. Le bouton « **Reset** » vous permet de réinitialiser l'intégralité des paramètres du mixeur, y compris les pistes FX.

Mastering : ouvre la MAGIX Mastering Suite (voir page 183).

Surround 5.1 : ce bouton active le Mixeur dans le Mode Surround (voir page 199).

Les deux réglettes permettent de régler le volume général.



Bouton Link : lorsque vous désactivez ce bouton, vous pouvez définir séparément le volume du canal droit et du canal gauche.

Automatiser le volume et le panorama

Vous pouvez également automatiser le tracé du volume et du panorama d'une piste de la console de mixage. Cela signifie que vous pouvez déplacer et enregistrer pendant la lecture le curseur pour le volume de la piste et le curseur du panorama. Ainsi, vous pouvez par exemple simuler le mouvement d'une source sonore de la gauche vers la droite et procéder aux modifications du volume directement pendant la lecture.



Tant que le bouton **Auto** est activé dans une piste, tous les mouvements de volume et de panorama sont enregistrés.

L'automation se manifeste sous la forme d'une courbe dans l'arrangeur et peut être éditée ultérieurement avec la souris.

Remarque : les courbes d'automation de la console de mixage sont liées aux pistes, c'est-à-dire qu'elles sont totalement indépendantes des objets placés sur la piste.

Surround 5.1

MAGIX Vidéo deluxe MX prend en charge la lecture et l'exportation en format Surround 5.1.

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Conditions requises

Pour éditer les pistes audio en mode Surround, vous avez besoin d'une carte son compatible Surround 5.1 qui peut utiliser les canaux suivants :

- avant gauche (**L**) / droite (**R**)
- milieu (**C**) / Lecture basse (Subwoofer) (**LFE**)
- arrière gauche (**Ls**) / droite (**Rs**)

La lecture Surround est possible avec tous les modèles de pilotes audio (Wave, DirectSound, ASIO). Vous pouvez configurer ces paramètres du programme dans l'onglet « Lecture ».

DirectSound est pris en charge par la plupart des cartes son disponibles dans le commerce.

Les **pilotes Wave** sont également compatibles avec de nombreuses cartes son standard, cependant, certaines cartes son (par exemple, Soundblaster) requièrent un accès à DirectSound.

La condition pour la lecture en son Surround avec pilotes **ASIO** est un pilote compatible ASIO avec 6 canaux (par exemple MAGIX Low Latency). Des cartes son multicanal plus anciennes, dont les paires de sortie stéréo requièrent plusieurs pilotes distincts, ne sont pas appropriées.

La reproduction des six signaux de sortie s'effectue avec tous les types de pilotes via les canaux de sortie dans le même ordre (standardisé) :

Canaux 1/2 : L – R

Canaux 3/4 : C – LFE

Canaux 5/6 : Ls – Rs

Si vous utilisez des pilotes Wave ou ASIO, les haut-parleurs doivent normalement être paramétrés dans le panneau de configuration sur la lecture 5.1. Si vous utilisez DirectSound, le programme s'en charge la plupart du

temps pour la majorité des systèmes (**Configuration automatique Surround 5.1 des haut-parleurs**).

Importation et exportation de fichiers audio Surround

Importation

Lors de l'importation de fichiers MPEG-2 avec piste audio Dolby®Digital (ex. : fichiers VOB de DVD ou enregistrements DVB-TV), vous pouvez choisir entre deux types d'utilisation :

- **Downmix** : le son Surround est affiché comme un objet audio sous l'objet vidéo. La lecture de la piste Surround est recalculée sur la lecture stéréo. Utilisez cette option lorsque vous ne souhaitez pas éditer le son Surround mais juste l'exporter tel quel, ou bien lorsqu'une exportation stéréo suffit.

Remarque : pour l'importation du son Surround en tant que « Downmix », il est nécessaire d'activer le codec Dolby®Digital 2.0 (stéréo).

- **Mix Surround** : les différents couples de canaux Surround (G-D, C-LFE, Gs-Ds) forment trois objets distincts répartis sur trois pistes audio et le mode Surround de la console de mixage est activé. Dans ce mode, vous pouvez modifier le mix Surround.

Remarque : l'activation gratuite du codec Dolby®Digital 5.1 est requise.

Dans MAGIX Vidéo deluxe MX, l'importation de son Surround Dolby®Digital s'effectue toujours en Downmix.

MAGIX Vidéo deluxe MX Plus/Premium peut également importer des fichiers Wave entrelacés (fichiers Wave multi-canaux), des fichiers Windows Media Audio multi-canaux et MP3 Surround ; un mix Surround est créé à chaque fois.

Exportation

Il est possible d'exporter des mix Surround dans l'un des formats suivants :

- fichiers PCM 6 canaux (Wave entrelacés)
- fichiers Windows Media (comme piste audio Surround d'une vidéo Windows Media ou d'un disque WMV-HD)
- fichiers MPEG-2 avec piste audio Dolby®Digital (nécessite l'activation du codec Dolby®Digital (voir page 356))

Les fichiers créés sont entièrement compatibles avec les formats de fichier habituels : ils peuvent donc être également lus sur les ordinateurs qui ne prennent pas en charge le son Surround (stéréo normal).

L'exportation est effectuée à l'aide des mêmes menus (par exemple : menu Fichier > Exporter le film > Audio au format Wave) que l'exportation stéréo normale. Une requête apparaît alors et vous demande si l'exportation doit avoir lieu en stéréo ou en surround.

Exportation de son Surround Dolby®Digital par Smart Encoding

Vous pouvez graver sur DVD la vidéo terminée avec son surround également sans codec Dolby®Digital ou exporter des fichiers MPEG correspondants tout en conservant le son Surround 5.1. Pour cela, utilisez les possibilités du « Smart Rendering », avec lequel les parties non éditées de la vidéo terminée sont intégrées dans le fichier cible sans nouvel encodage. Pour en savoir plus, consultez l'annexe des paramètres de l'encodeur MPEG (rubrique Paramètres généraux (voir page 386)).

Remarque : lors de cette procédure, l'importation doit être effectuée en tant que downmix et le matériel audio ne doit pas être modifié (pas de transition, pas de nettoyage audio, pas de modification du volume). Les transitions brutes, résultant de la suppression des spots publicitaires par exemple, sont autorisées, bien qu'elles ne soient pas basées sur des frames précises, mais sur les limites GOP (groupes d'images).

Mixeur en mode Surround



Pour activer la lecture Surround, ouvrez la console de mixage (touche M) et cliquez sur le bouton « Surround 5.1 » dans Master.

Dans Master, 6 crête-mètres (peakmeter) s'affichent pour chaque canal. Le bouton de panorama normal se transforme en un affichage symbolique de l'éditeur Surround (voir ci-dessous (voir page 199)) qui s'ouvre d'un clic sur l'affichage.

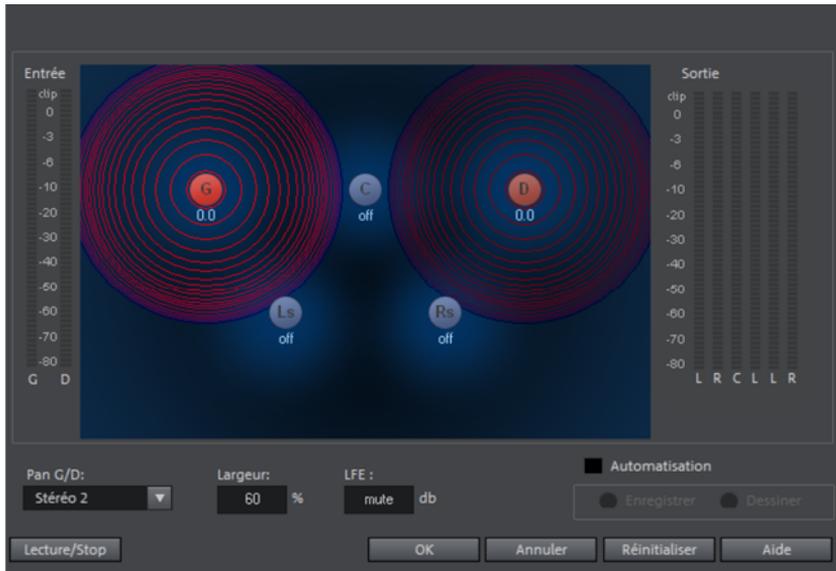
L'éditeur Surround est également disponible pour les pistes FX. Par exemple, vous pouvez envoyer la piste d'origine aux haut-parleurs avant **L/R** (gauche/droite), la piste FX vers les haut-parleurs arrière **Ls/Rs** (gauche/droite) avec un effet d'écho.

Le volume Master est appliqué à tous les canaux : le volume gauche influence les canaux L et Ls (gauche), le volume droit les canaux R et Rs (droit) et la valeur moyenne des deux volumes les canaux C et LFE.

Les plug-in Master s'appliquent uniquement aux canaux avant.

En mode Surround 5.1 du rack Master FX et de la MAGIX Mastering Suite, seuls le compresseur et l'égaliseur paramétrique (voir page 184) (de la Mastering Suite) de la palette d'effets sont disponibles. Les paramètres de ces effets ont le même résultat sur les 6 canaux.

Éditeur Surround 5.1



Dans l'éditeur Surround 5.1 de la piste de la console de mixage, vous pouvez arranger le signal audio de la piste (représentée par les deux sources sonores rouges) dans un espace « imaginaire ». Pour cela, le signal est réparti vers les 5 haut-parleurs (bleus) qui représentent chacun des canaux Surround.

Il y a 6 canaux :

- L** : avant gauche
- R** : avant droite
- C** : centre
- Ls** : arrière gauche / Surround gauche
- Rs** : arrière droite / Surround droite
- LFE** : canal Subbass (**L**ow **F**requency **E**ffect)

La répartition entre les 5 haut-parleurs a lieu après ce qu'on nomme le panning de position, où une source sonore émet un champ sonore d'une amplitude déterminée (représenté par des cercles rouges). Plus la source est éloignée d'un haut-parleur, plus faible est sa part dans le canal du haut-parleur correspondant. La position de la source et du haut-parleur peut être déplacée à l'aide de la souris.

La part des basses (**LFE**) est configurée directement dans le champ de valeur correspondant. Elle peut aussi être modifiée avec la souris.

Vous disposez de divers modes pour l'utilisation du signal source :

- **Mono** : le signal source (stéréo) est affiché comme matériel mono, les canaux gauche et droite sont mélangés et arrangés ensemble. Les informations stéréo d'origine sont perdues.
- **Stéréo 1** : de manière similaire au mode mono, les canaux gauche et droite sont déplacés ensemble, cependant seules des portions de la source gauche sont audibles dans les haut-parleurs **L** et **Ls**, et seules des portions de la source droite sont audibles dans les canaux de droite **R** et **Rs**. De cette manière, les informations stéréo sont conservées.
- **Stéréo 2** : les canaux de gauche et de droite peuvent être arrangés indépendamment l'un de l'autre ; lorsque la source gauche est déplacée, la distance entre les sources gauche et droite reste inchangée. Ainsi, une source précise peut être décalée à l'aide de la touche Alt enfoncée.
- **Centre / LFE** : seul le canal gauche est positionné. Pour cela, la portion LFE uniquement est dérivée depuis le canal droit. Ce mode n'est important que pour l'importation de matériel sonore Surround.

La « **largeur** » définit l'amplitude du champ sonore d'une source précise.

Automation :

Le panning de la source sonore dans le haut-parleur peut être automatisé, afin de simuler les mouvements dans la salle.

Pour cela, la fonction « **Automation** » doit être activée. Il y a deux méthodes pour créer des automatisations : enregistrer et dessiner.

Pour **enregistrer**, la source sonore est déplacée entre les haut-parleurs pendant la lecture lorsque l'automatisation est activée. Si vous dessinez l'automatisation, la case « Enregistrement » se colore en rouge.

Une alternative pour l'enregistrement de mouvements complexes est la fonction de dessin. En activant le mode dessin, tous les mouvements du panner sont transmis dans l'intervalle de temps entre le marqueur de début et le marqueur de fin, en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Vous dessinez ainsi la courbe de mouvement complète pour le segment de temps sélectionné.

« **Réinitialiser** » supprime l'automatisation Surround de la piste.

Remarque : il n'existe pas d'automatisation des paramètres pour la largeur et LFE, de la distance entre les sources gauche et droite dans le mode « Stéréo 2 », ou des positions des haut-parleurs.

Scrubbing

Le Scrubbing sert à pré-écouter rapidement des passages précis de films ou de morceaux de musique. Vous pourrez écouter de petits échantillons sonores (extraits audio) dans leur vitesse d'origine.

Remarque : pour pré-écouter des objets audio, utilisez le mode souris Pré-écoute (voir page 45).

Activer Scrubbing



Vous pouvez activer la fonction Scrubbing à l'aide du menu situé à côté du bouton de haut-parleur en haut de la fenêtre de l'arrangement.

Modes Scrubbing

Pas de Scrubbing : le Scrubbing est désactivé. En fixant et déplaçant le marqueur de lecture, aucun son n'est audible.

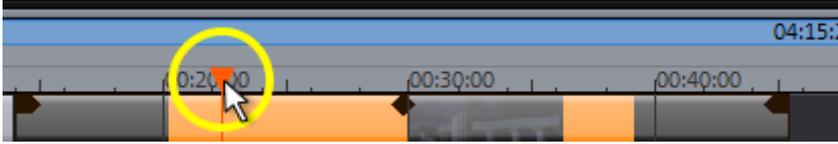
Scrubbing (1 frame) : le Scrubbing est activé, les échantillons ont toujours une durée d'une frame (vidéo) : avec une fréquence de 25 frames par seconde, vous obtenez une durée de 1/25ème de seconde. Ce mode est adéquat pour positionner de manière exacte le marqueur de lecture.

Scrubbing (long) : le scrubbing est activé, la durée des échantillons est d'environ 0,5 secondes. Dans ce mode, il est très facile de repérer des emplacements précis.

Lire avec Scrubbing 1x : si cette option est activée, l'emplacement sélectionné n'est reproduit qu'une seule fois. Si l'option est désactivée, il est lu de manière répétée.

Application

Si vous avez sélectionné un mode de scrubbing, placez le marqueur de lecture sur un passage précis de la Timeline à l'aide de la souris. Maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le marqueur de lecture sur différents emplacements de l'arrangement.



Le joystick et la roulette disponibles sur l'écran vidéo permettent aussi d'utiliser le mode scrubbing qui est compatible avec divers contrôleurs matériels : le logiciel fonctionne ainsi presque comme un système de montage vidéo analogique.

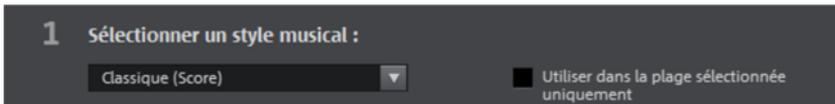
MAGIX Soundtrack Maker

L'outil MAGIX Soundtrack Maker met de l'ambiance dans vos films. Des morceaux de musique correspondant à une ambiance souhaitée sont automatiquement générés. Des changements d'ambiance sont également possibles.

Ouvrez MAGIX Soundtrack Maker dans le menu Éditer > Assistants (voir page 310).

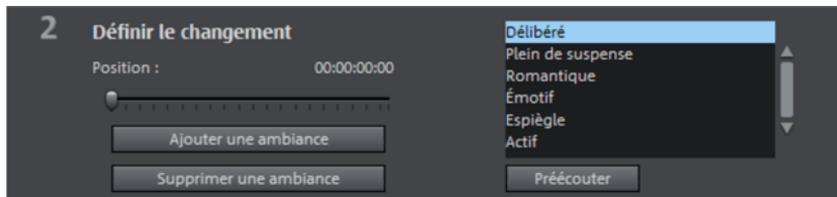
Sélectionner un style musical

Tout d'abord, choisissez le style musical. L'option « Utiliser uniquement dans la plage sélectionnée » permet de limiter la durée de la musique de fond à créer. Placez les marqueurs de début et de fin de plage dans l'outil MAGIX Soundtrack Maker à l'aide des boutons gauche et droit de la souris.



Définir le changement d'ambiance

Dans la liste, vous pouvez choisir parmi les ambiances disponibles.



Préécouter : cette fonction vous permet d'avoir un aperçu de l'ambiance sélectionnée.

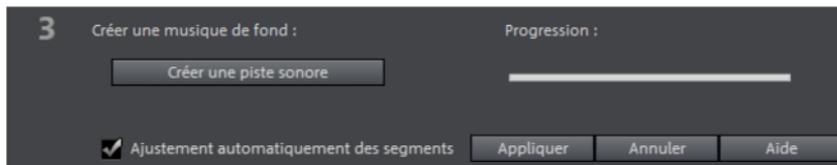
Position : le curseur de position vous permet d'atteindre un endroit précis afin d'y placer les ambiances. Vous pouvez également déplacer le marqueur de lecture à l'aide du bouton gauche de la souris. Vous voyez simultanément l'aperçu à l'écran vidéo.

Insérer une ambiance : ce bouton insère l'ambiance sélectionnée à la position actuelle. Ensuite, MAGIX Soundtrack Maker propose une nouvelle position pour la prochaine ambiance en plaçant le curseur de position à un autre endroit. Vous pouvez bien sûr le placer à d'autres endroits et insérer des ambiances supplémentaires.

Supprimer une ambiance : l'ambiance actuelle est supprimée.

Créer une musique de fond

Vous pouvez créer une nouvelle bande originale pour votre film en cliquant sur « Créer une piste sonore ». L'état actuel est affiché sous « Progression de l'édition ».



Variations

Si la musique de fond obtenue ne vous convient pas, vous pouvez créer des variations. Elles peuvent être appliquées à toute la musique de fond ou seulement à une ambiance :

- Si vous souhaitez varier toute la musique de fond, cliquez simplement sur « Créer une variation ».
- Si vous souhaitez appliquer une variation uniquement à une ambiance précise, vous devez d'abord accéder à cette ambiance à l'aide du curseur de position dans la boîte de dialogue (ou avec le marqueur de lecture dans l'interface principale). Activez ensuite l'option « Varier uniquement l'ambiance sélectionnée ». Cliquez ensuite sur « Créer une variation ».

Ajustement automatique du montage : cette option sert à réorganiser les objets vidéo et image dans votre projet en fonction de la musique. Si vous ne souhaitez pas procéder à cette réorganisation, désactivez l'option.

Mixage d'objets audio

Si la fenêtre de montage est pleine et que vous commencez à perdre le contrôle, si vous manquez de RAM ou si vous souhaitez simplement « relire vite » votre réalisation, vous pouvez utiliser la fonction « Mixage » du menu Édition pour transformer le montage audio en fichier audio.

Vous pouvez choisir un nom et un emplacement de stockage pour l'objet ainsi réalisé. Le dossier par défaut est « MyAV ».

Le stockage de l'élément audio occupe plus d'espace en Mo sur le disque dur, mais ne nécessite pas de RAM.

L'effet de mixage optimise également le volume de façon automatique. Même si vous utilisez cette fonction plusieurs fois, il n'y aura pas de perte de qualité audio.

Stereo3D (version Plus/Premium)

MAGIX Vidéo deluxe MX Plus/Premium permet l'édition et la création de véritables vidéos et photos en 3D. Nous allons dans un premier temps présenter les principes de base et les règles d'or de ce thème complexe. Nous verrons ensuite en détail les différentes étapes de travail.

Remarque sur l'utilisation de matériel en 3D : certaines personnes peuvent ressentir des malaises (maux de tête, sensation de surmenage, épuisement des yeux, nausées) lorsqu'elles visionnent des vidéos en 3D. C'est pourquoi nous recommandons de faire régulièrement des pauses. En outre, en cas d'apparition de symptômes, l'utilisateur doit immédiatement stopper le visionnage et consulter un médecin ou un ophtalmologiste. De même, une mauvaise utilisation lors la production de contenus en 3D peut provoquer l'apparition des mêmes symptômes.

Avertissement pour les jeunes enfants : l'acuité visuelle des jeunes enfants (en particulier les moins de 6 ans) est encore en cours de développement. Nous recommandons de consulter un médecin ou un ophtalmologiste avant d'autoriser de jeunes enfants à visionner des vidéos en 3D.

Principes du 3D

L'œil humain enregistre les objets en 2 perspectives, notre cerveau effectue un « calcul » pour produire l'image que nous voyons. De cette manière, nous pouvons reconnaître l'éloignement et la position d'un objet. C'est la raison pour laquelle le matériel en 3D que vous souhaitez éditer devrait être photographié selon cet idéal.

Visionner en 3D

Un écran courant ou un simple téléviseur peut représenter des images en 2 dimensions seulement, c'est pourquoi des techniques différentes ont été développées afin de percevoir les images en 3D. Toutes les techniques ont jusqu'à présent un point commun : des lunettes spéciales sont requises pour livrer des informations différentes à l'œil gauche et à l'œil droit. Nous verrons ces techniques en détail plus tard.

Trois règles d'or

- **Limites à respecter lors de l'enregistrement/la photo :** pour réaliser une photo en 3D (voir page 206) contenant des informations de profondeur

naturelles, il est nécessaire de respecter certaines limites. La règle la plus importante consiste à ne pas dépasser le seuil inférieur du point de la distance focale minimale. Ce point correspond au point de l'image le plus proche de la caméra.

- **Encadrer la distance focale minimale** : afin de créer un effet en 3D, les deux parties de l'image au niveau du point de la distance focale minimale doivent être exactement superposées. En même temps, les mêmes objets doivent être visibles sur les bords des deux parties de l'image ; le cas échéant, utilisez pour cela la fonction de découpe du Media Pool (voir page 141).

Remarque : la fenêtre transparente est une sorte de vitre derrière laquelle est lu le film 3D. Elle indique ainsi le point qui est le plus avancé. Si cette règle n'est pas respectée, il peut se produire une sorte de saut de l'objet hors de la fenêtre transparente, ce qui lors d'un abus d'utilisation peut provoquer des maux de tête ou malaises.

- **Respecter la direction naturelle du regard** : les objets disposant d'un effet 3D sont perçus comme une image dans les tons rouge/cyan et floue lorsque vous ne portez pas de lunettes spéciales. Cet effet devrait se limiter si possible à 1/30 de la largeur totale de l'image. Dans des cas extrêmes, les deux yeux humains regardent dans des directions opposées (positionnement divergent).

Attention : les distorsions doivent se situer uniquement sur l'axe horizontal. Les différences sur l'axe vertical et des rotations de parties de l'image doivent être équilibrées !

Enregistrement 3D

Chez l'homme, la distance entre les deux yeux est d'environ 65 mm ; cet écart forme ce que l'on appelle la « largeur de base stéréo ». Nos yeux étant cependant mobiles et comme nous pouvons loucher, il est possible de placer la focale sur des objets plus proches.

Il existe différentes techniques d'enregistrement en 3D. Chacune d'entre elles présente des avantages et des inconvénients :

- **Caméras 3D avec deux objectifs** : les avantages sont évidents : ces caméras produisent des vidéos en 3D sans manipulation compliquée. Malheureusement la largeur de base stéréo (distance de l'objectif) doit être définie, ce qui peut représenter un inconvénient.

- **Deux caméras sur un support spécial** : cette technique est plus complexe. Deux caméras sont fixées sur un support spécial et filment simultanément le matériel pour le côté gauche et le côté droit de l'image 3D ; vous pouvez par exemple utiliser ici des supports de microphone d'enregistrement stéréo. L'inconvénient dans ce cas est que, lors de la prise de photo, les déclencheurs des deux appareils photo doivent être actionnés au même moment si l'image comporte des objets en mouvement. Pour les vidéos, les deux films doivent être synchronisés avant toute édition ultérieure. Avantages : la largeur de base stéréo varie en fonction de la distance entre les deux caméras ; grand choix de modèles de caméras
- **Deux photos avec le même appareil photo** : cette technique ne permet de travailler qu'avec des images fixes. L'appareil photo prend simplement deux photos de deux perspectives différentes qui sont ensuite utilisées comme image de gauche et image de droite. Pour cela, il est recommandé d'utiliser un trépied.
- **Travelling à vitesse constante, par ex. le long d'une rue** : une simple caméra vidéo est requise, ce qui restreint énormément l'utilisation de cette variante. Il s'agit de la possibilité la moins onéreuse pour créer des vidéos 3D. La vidéo est enregistrée à une vitesse de 6 à 15 km/h. environ. Lors de l'édition, l'objet vidéo créé est dupliqué, l'une des deux vidéos est lue avec un léger décalage. La direction du mouvement définit quelle vidéo correspond à la partie gauche et quelle vidéo correspond à la partie droite. Cette technique permet également de créer des images fixes en 3D.

Attention, distance minimale !

La position de l'objet le plus proche de l'objectif ou des objectifs est appelé point de distance focale minimale. Ce point ne peut pas se trouver à moins d'une certaine distance minimale et peut se calculer facilement à l'aide de la formule suivante :

Remarque : focale de l'objectif (par ex. 25 mm) x largeur de base stéréo (par ex. 65 mm) x 1,5* = point de distance focale minimale (2 437,5 mm ~ 2,44 m)

*1,5 est un facteur résultant de la coupe créée par l'objectif lors de l'enregistrement.

**1 mm est ce qu'on appelle la déviation ou la « dimension spatiale ». Il ne s'agit également que d'une valeur repère approximative.

Exemples par rapport à des caméras 3D :

Panasonic HDC-SDT750 (largeur de base 12 mm) : le point de distance focale minimale est à 1,5 m environ.

Fuji REAL 3D W3 (largeur de base 75 mm) : le point de distance focale minimale est à 3 mètres.

Au cours de l'édition en 3D, ce point de distance focale minimale joue un rôle encore plus important.

Préparation d'enregistrements en 3D

Les vidéos 3D sont enregistrées et sauvegardées de manière différente par les différentes caméras, c'est-à-dire : selon le modèle de caméra ou la méthode d'enregistrement, les vidéos ou les photos sont disponibles dans différents formats.

Dans un fichier

De nombreuses caméras, en particulier les appareils photo, créent un seul fichier, comprenant l'image de gauche et l'image de droite.

- Faites glisser ces fichiers comme d'habitude hors du Media Pool dans l'arrangement.
- Sélectionnez tous les objets créés.
- Dans le Media Pool, sous « Effets > Stereo3D > Paramètres > Générer Stéréo », sélectionnez l'option « Side by Side (image gauche sur la gauche/droite) » pour le matériel avec demi largeur.

Remarque : si vous avez créé vous-même du matériel Side-by-Side, par exemple avec deux photos arrangées l'une à côté de l'autre dans un fichier photo, procédez comme décrit précédemment, sélectionnez simplement l'option Side-by-Side (image gauche sur la gauche/droite) pour le matériel de largeur complète.

Dans plusieurs fichiers

Certaines caméras 3D produisent un fichier pour le côté gauche et un fichier pour le côté droit. Si vous avez pris deux photos de deux perspectives différentes à l'aide d'un appareil photo courant, cette méthode fonctionne de la même manière.

- Dans le Media Pool, ouvrez le dossier contenant les fichiers.
- Classez les fichiers dans un ordre croissant de préférence selon la date. Ainsi tous les fichiers sont classés à la suite par paires.
- Sélectionnez ensuite les fichiers puis faites-les glisser depuis le Media Pool dans l'arrangement.
- Sélectionnez enfin tous les nouveaux objets créés dans l'arrangement.

- Dans le Media Pool, sous « Effets > Stereo 3D > Paramètres > Générer Stéréo », sélectionnez l'option « Paire Stereo 3D gauche/droite en premier ».

Remarque : afin de pouvoir charger des fichiers MVC dans MAGIX Vidéo deluxe MX, vous devez activer ce codec payant au préalable (voir page 358).

Configurer le mode de lecture 3D

Pour la lecture de vidéos 3D, vous disposez de différentes techniques à utiliser sur votre ordinateur. Selon la technique utilisée, il est possible d'activer le mode de lecture correspondant dans MAGIX Vidéo deluxe MX.



Dans la partie supérieure gauche de l'écran vidéo, sélectionnez le mode 3D avec lequel vous souhaitez travailler.

Voici une liste des techniques disponibles et des configurations requises correspondantes :

Mode 3D	Technique	Conditions requises
Affichage en lignes	Polariseur	<ul style="list-style-type: none"> • Lunettes à filtre polarisant • Écran spécifique (désigné en règle générale comme « écran 3D »)

Remarque : vous pouvez choisir de commencer par l'image gauche ou l'image droite, selon l'affichage qui vous permet d'obtenir les meilleurs résultats sur votre écran.

Affichage Side-by-Side	Mode obturateur	<ul style="list-style-type: none"> • NVidia 3D Vision Kit • Écran/projecteur 120 Hz
------------------------	-----------------	---

Remarque : vous pouvez choisir de commencer par l'image gauche ou l'image droite, selon l'affichage qui vous permet d'obtenir les meilleurs résultats sur votre écran.

Remarque : ces deux modes doivent uniquement être activés lorsque l'image d'aperçu est affichée sur un écran distinct. Pour utiliser le mode obturateur, vous avez besoin d'une carte graphique compatible 3D.

Affichage anaglyphe

Images
anaglyphes en
couleur

- Lunettes rouge/cyan

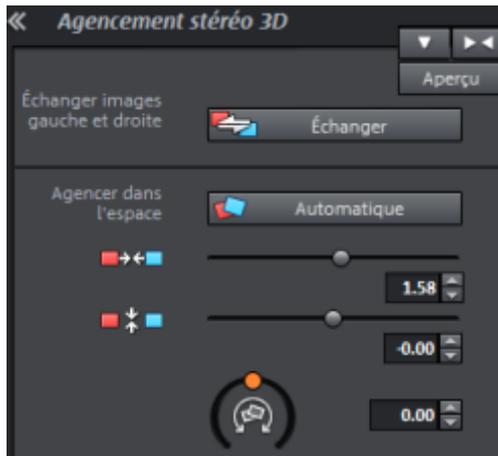
Positionner les images et vidéos pour la 3D

Pour cela, l'affichage anaglyphe est recommandé : il peut être configuré dans l'écran vidéo (voir page 209). Seul ce mode permet de positionner exactement les images.

Remarque : si vous souhaitez éditer une vidéo 3D, il est recommandé de réaliser au préalable une reconnaissance des scènes pour diviser le film en scènes. Cela est nécessaire car le côté gauche et le côté droit de chaque scène doivent être positionnés séparément.

Le point de distance focale minimale correspond au point de l'image 3D le plus proche des objectifs. Il représente ainsi le « centre » de l'image 3D et doit être défini comme tel dans MAGIX Vidéo deluxe MX.

Pour cette tâche, vous disposez de l'option « Alignement » dans le Media Pool sous « Effets > Stereo3D ».



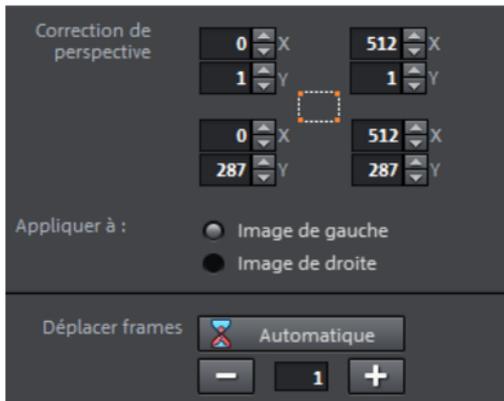
Superposez les deux objets exactement l'un sur l'autre de sorte que le point de distance focale minimale des deux côtés se trouve exactement à la même position sur l'écran.

Il est cependant préférable dans un premier temps de vérifier si les automatismes pour le positionnement dans l'espace et la synchronisation

temporelle vous livrent les résultats escomptés. Pour cela, cliquez sur le bouton « Automatique ».

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, procédez comme suit.

- Recherchez le point de distance focale minimale dans l'image.
- Si les images présentent un décalage vertical, vous devez impérativement l'équilibrer à l'aide du curseur inférieur sous « Positionner dans l'espace ».
- Si les images présentent des différences au niveau de la rotation, vous devez les ajuster à l'aide du bouton rotatif.
- Essayez ensuite, à l'aide du curseur supérieur, de superposer exactement le point de distance focale minimale des deux côtés.
- Effectuez un test en vous servant des lunettes rouge/cyan pour contrôler le résultat. Si l'image présente une profondeur spatiale excessive, tentez de réduire le décalage entre le côté gauche et le côté droit à l'aide des curseurs de l'option « Positionner dans l'espace ».



- Utilisez la correction des perspectives si l'image gauche et l'image droite n'ont pas été filmées dans la même perspective afin de les assembler en une image 3D correcte. Vous pouvez soit saisir les valeurs dans la boîte de dialogue soit tirer les bordures des plages dans l'écran vidéo.

Transformer des travellings en vidéos 3D

Il est possible de transformer des travellings en vidéos 3D en dupliquant la vidéo et en ajoutant un décalage temporel. Pour cela, il suffit d'enregistrer le côté gauche ou le côté droit tandis que vous roulez le long d'une rue par exemple.

Lors de l'enregistrement, il est conseillé de se déplacer à une vitesse de 6 à 15 km/h qui dépend entre autres de la fréquence des images, de la distance focale et de l'écart entre les objets filmés. Si la vitesse est plus élevée, il est possible que l'impression d'espace soit trop importante et que les motifs filmés paraissent peu naturels et désagréables à regarder.

- Si la vidéo se trouve dans l'arrangement, il suffit de définir la profondeur stéréo de l'objet 2D sous « Effets > Stereo3D > Propriétés » dans le Media Pool.
- En fonction de la direction dans laquelle l'enregistrement a été réalisé, déplacez les curseurs vers la gauche ou vers la droite.
- Contrôlez le résultat en affichage anaglyphe à l'aide des lunettes 3D (rouge/cyan).
- L'effet non naturel peut être corrigé en tournant le curseur dans la direction opposée.
- Si la profondeur spatiale est trop importante, diminuez légèrement la valeur du paramètre.

Remarque : vous pouvez superposer non seulement des travellings mais également du matériel 2D à l'aide de cette technique.

Toutes les fonctions peuvent être utilisées pour éditer une vidéo 3D, comme pour une vidéo 2D.

Créer un titre pour les vidéos 3D

Les objets titres Xara3D (voir page 129) disposent d'un paramètre 3D réel automatique et peuvent ainsi être utilisés sans problème dans l'arrangement.

Exporter et graver des vidéos 3D

Lors de l'exportation et de la gravure, aucune configuration spéciale supplémentaire n'est requise. Seule la technique 3D souhaitée doit être définie.

Anaglyphe : cette technique est recommandée pour transférer très simplement vos vidéos, une fois leur montage terminé, ou pour les visionner sur téléviseurs ordinaires ou encore sur projecteurs. Les spectateurs doivent utiliser des lunettes 3D (rouge/cyan) pour pouvoir profiter du film en 3D.

Side-by-Side : cette technique consiste à créer des films en 3D pour un lecteur compatible 3D, sans devoir faire de compromis au niveau de la qualité.

Et ce que vous souhaitez visionner votre vidéo en mode Obturateur ou en mode Polarisation.

- Selon le lecteur utilisé, il est préférable de paramétrer une résolution double afin d'obtenir une image la plus nette possible dans la partie gauche comme dans la partie droite de l'image.
- Certains lecteurs ne peuvent pas être utilisés avec la résolution double. Dans ce cas, vous obtiendrez deux images partielles compressées à 50 %. La qualité est quand même bien plus élevée que celle du rendu avec la technique anaglyphe.

Remarque : lors de l'exportation au format Side-by-Side, prenez en compte que la résolution verticale est égale à la somme des deux images mais que le rapport largeur/hauteur (16:9 par exemple) est basé sur une image partielle.

Exporter des fichiers/charger un film sur Internet

Tous les fichiers exportés sont accessibles en passant par le menu « Fichier > Exporter un film » ou « Fichier > Internet ». En fonction du format d'exportation sélectionné et de la cible, il est possible de sélectionner dans la boîte de dialogue d'exportation la technique 3D que vous souhaitez utiliser.

Pour obtenir facilement une vidéo au format Windows Media Video 3D, cliquez simplement sur « Exporter » et sélectionnez « Film 3D » dans la boîte de dialogue.

Graver

Lorsque vous gravez un disque Blu-ray ou un DVD, vous devez dans un premier temps ouvrir les paramètres de l'encodeur dans la boîte de dialogue de gravure et y définir la technique 3D désirée. Vous pouvez ensuite graver le disque comme d'habitude.

Lors de la gravure, MAGIX Vidéo deluxe MX crée automatiquement une vidéo d'introduction accompagnée d'instructions d'utilisation qui sont lues en premier après l'insertion du disque dans le lecteur.

Assistants et fonctions spéciales

Ce chapitre présente certaines fonctions spéciales particulièrement utiles.

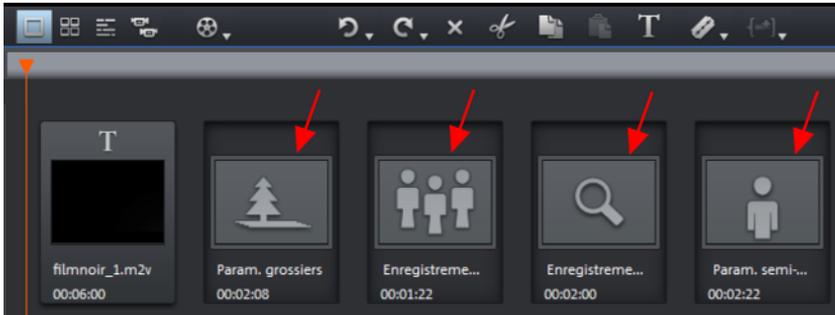
Utiliser des modèles de films (version Plus/Premium)

Utilisez les modèles de films pour créer une histoire entière en quelques clics seulement.

Vous pouvez accéder aux modèles de films soit dans la boîte de dialogue de démarrage soit dans le programme > Media Pool > Modèles de films. Double-cliquez sur un modèle pour l'ouvrir en mode Storyboard.

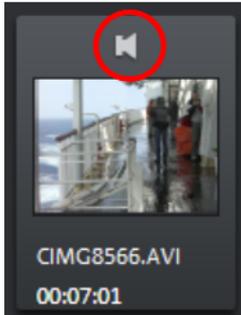
Insertion de vos propres contenus

Vous pouvez insérer vos propres contenus partout où vous voyez des objets fictifs (illustrés par une flèche). Faites simplement glisser la vidéo de votre choix depuis le Media Pool sur l'objet fictif à remplacer. Les noms des objets fictifs vous renseignent sur le type de contenus à y insérer (« Groupe » par exemple).



Si votre vidéo est trop longue pour remplacer l'objet fictif, une section verte apparaît dans la mini-Timeline sous l'écran vidéo. Vous pouvez la sélectionner avec la souris et la déplacer de sorte que la portion souhaitée de la vidéo apparaisse exactement dans l'objet fictif. Si une vidéo insérée est trop courte, elle sera refusée par MAGIX Vidéo deluxe MX.

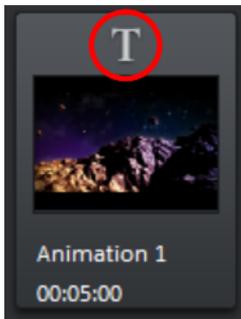
Pistes audio du matériel inséré



Les modèles de films disposent de leur propre bande son. La piste son du matériel inséré est, quant à elle, désactivée (muette). Vous pouvez cependant la réactiver en cliquant sur le symbole de haut-parleur dans l'image d'aperçu.

Un curseur de volume apparaît alors, grâce auquel vous pouvez régler le son d'origine du film inséré.

Créer des titres personnalisés



Afin d'éditer un titre fourni avec le modèle de film, cliquez sur le symbole T dans l'image d'aperçu.

L'éditeur de titres (voir page 126) apparaît alors dans l'écran vidéo. Vous pourrez alors y saisir votre propre texte.

Poursuivre l'utilisation de modèles de films

La gravure (voir page 259) et l'exportation (voir page 278) des modèles contenant votre matériel a lieu comme pour tous les autres projets, et ce qu'il s'agisse d'un modèle fourni ou que vous l'ayez créé vous-même. Dans l'interface « Graver », vous trouverez des modèles de menus adaptés spécialement aux modèles de films dans la catégorie « Modèles de films » (voir page 261).

Rendu de l'aperçu

MAGIX Vidéo deluxe MX peut procéder à un rendu préalable de passages précis dont vous avez terminé l'édition. Ceci est utile lorsqu'une lecture fluide n'est pas possible en raison des effets et des transitions utilisés. L'avantage par rapport à l'option « Rassembler audio et vidéo » du menu « Éditer » est que tous les objets de l'arrangement sont conservés. La vidéo sur laquelle le rendu préalable a eu lieu est seulement lue en arrière-plan lorsque le marqueur de lecture atteint la position correspondante.

MAGIX Vidéo deluxe MX propose deux possibilités :

- le programme est capable de rechercher automatiquement tous les passages pour lesquels le rendu doit être effectué ;
- vous pouvez également spécifier manuellement pour quelle plage le rendu préalable doit avoir lieu.

Remarque : le format dans lequel le rendu a lieu peut être configuré sous « Fichier > Paramètres > Rendu de l'aperçu » (voir page 75).

Rendu automatique de l'aperçu

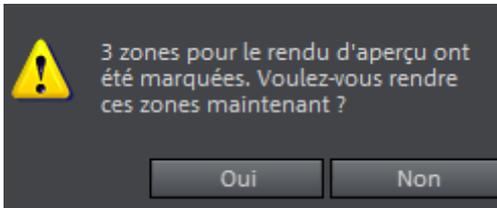
Lors du rendu automatique de l'aperçu, vous n'avez pas à vous occuper de quelles sections peuvent être concernées. MAGIX Vidéo deluxe MX analyse les performances de votre ordinateur et définit ainsi les sections pour lesquelles le rendu de l'aperçu doit avoir lieu.

Pour procéder à un rendu automatique de l'aperçu, veuillez procéder ainsi :



1^{er} étape : cliquez sur le bouton de rendu de l'aperçu dans la barre d'outils inférieure.

MAGIX Vidéo deluxe MX analyse alors pour quelles sections le rendu préalable doit avoir lieu. Une boîte de dialogue apparaît et affiche les sections trouvées.



De plus, ces sections sont mises en avant dans la Timeline de MAGIX Vidéo deluxe MX par une barre rouge.

2^e étape : dans la boîte de dialogue, cliquez sur « Oui » pour démarrer la procédure de rendu de l'aperçu. Si vous cliquez sur « Non », vous pouvez procéder au rendu de l'aperçu ultérieurement.

Une fois le rendu terminé, la barre dans la Timeline s'affiche en vert. Dès que vous modifiez une section pour laquelle le rendu préalable a déjà eu lieu, elle est de nouveau colorée en rouge et doit être actualisée (voir page 217).

Rendu manuel de l'aperçu

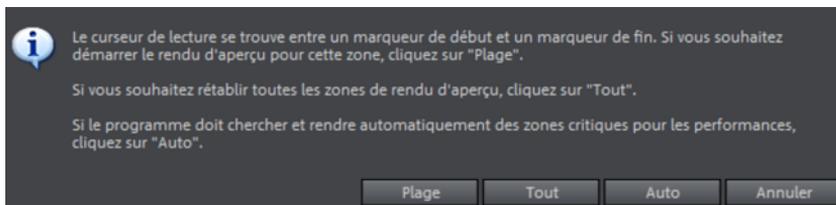
Lors du rendu manuel de l'aperçu, vous devez commencer par identifier la section qui pose problème.



1^{re} étape : placez un marqueur d'entrée et de sortie sur la section pour laquelle vous souhaitez procéder au rendu.

2^e étape : cliquez sur le bouton de rendu de l'aperçu.

La boîte de dialogue de rendu de l'aperçu s'ouvre alors.



3^e étape : sélectionnez « Plage ».

La plage définie au préalable va alors être résumée.



Une fois le rendu terminé, une ligne verte apparaît dans la Timeline : elle indique que cette section a subi une procédure de rendu.

Comme avec le rendu automatique, la section est conservée tant que les objets qui s'y trouvent ne sont ni déplacés ni édités. Si c'est le cas, la ligne verte devient rouge et la section peut être actualisée.

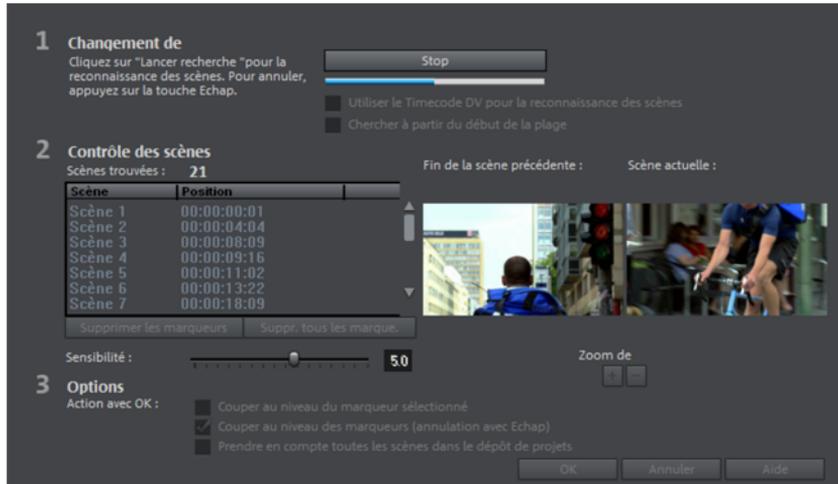
Actualiser le rendu de l'aperçu

Le rendu de l'aperçu fonctionne tant qu'aucune modification n'a lieu dans la section qui a subi un rendu préalable. Vous pouvez reconnaître une section pour laquelle le rendu préalable a eu lieu grâce à une barre verte dans la Timeline. Dès qu'un objet est édité dans la section concernée, la barre se colore en rouge. Vous pouvez alors l'actualiser à tout moment.

1. Pour cela, déplacez le marqueur de lecture sur la section à actualiser.
2. Cliquez sur le bouton de rendu de l'aperçu.

3. Dans la boîte de dialogue de rendu, choisissez « Plage » afin d'actualiser uniquement la section dans laquelle le marqueur de lecture se trouve. Si vous sélectionnez « Tout », l'opération aura lieu pour toutes les sections qui n'ont pas encore subi de rendu préalable (colorées en rouge).

Reconnaissance des scènes



Vous pouvez accéder à la fonction de reconnaissance automatique des scènes en passant par le menu « Effets » ; il s'agit d'un éditeur avec lequel vous pouvez lire chaque vidéo et rechercher des changements de mouvement ou de couleur particuliers.

Remarque : dans le jargon vidéo, on parle de paramètres ou de « shots » (morceaux de vidéos).

Les marqueurs temporels créés automatiquement par les périphériques vidéo numériques, c'est-à-dire les moments où l'appareil a été mis sous tension ou éteint, sont également détectés en tant que scènes.

- Sélectionnez tout d'abord « Début » dans la section « Changement de scènes ». La recherche d'éventuels changements de scènes commence. Cela peut prendre un certain temps pour des vidéos plus longues, mais l'analyse du film doit être réalisée une fois uniquement pour chaque enregistrement. Les résultats sont sauvegardés avec le fichier vidéo. Si vous procédez de nouveau à une reconnaissance des scènes avec la même vidéo, les changements de scènes détectés sont immédiatement

affichés. Si vous n'êtes pas entièrement satisfait de la répartition des scènes, vous pouvez répéter l'opération et apporter des corrections facilement.

- Vous pouvez vérifier chacune des transitions de scènes dans la liste de la boîte de dialogue. Chaque marqueur de scène peut être sélectionné ou supprimé. Sélectionnez dans la liste une des transitions détectées et vérifiez s'il s'agit bien d'un changement de scène à l'aide des images d'aperçu.

Astuce : ceci est par exemple utile lorsqu'une lumière de flash a été filmée dans une scène. Une modification soudaine de la luminosité est alors visible dans le film bien qu'il s'agisse d'une seule et même scène.

L'aperçu de la reconnaissance des scènes affiche toujours la fin de la scène précédente et le début de la suivante. Si seule la luminosité diffère entre les images, la scène détectée est une erreur. Dans ce cas, sélectionnez « Supprimer marqueur de scène ».

Les boutons de zoom +/- permettent d'agrandir dans l'arrangeur l'emplacement où la scène sélectionnée débute, voire où la scène précédente finit.

Le curseur « Sensibilité » permet de régler la sensibilité de la reconnaissance des scènes de manière à ce qu'un nombre plus ou moins important de changement de scènes soit trouvé, selon la configuration.

Avec la fonction « Action avec OK », vous pouvez déterminer si le film doit être coupé à la transition de scène sélectionnée ou à toutes les transitions, et si les scènes détectées doivent être enregistrées en tant que prises (Takes).

Création d'itinéraires animés (version Plus/Premium)

La fonction d'itinéraires animés vous permet de créer rapidement des cartes avec des trajets animés. Démarrez la fonction en passant par le menu Éditer > Assistants > Itinéraires animés.

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Interface du module de création d'itinéraires animés



- 1 Carte :** le matériel cartographique du site openstreetmap.com est affiché.
- 2 Lieux indiqués :** tous les lieux que vous recherchez ou que vous marquez vous-même sur la carte sont affichés dans la liste et représentés par une épingle sur la carte.
- 3 Portion de carte + zoom :** les flèches vous permettent de vous déplacer sur la carte. Le zoom permet d'agrandir la portion actuelle (+) afin de visualiser plus de détails ou de dézoomer (-) pour un meilleur aperçu général.
- 4 Afficher les lignes :** si deux emplacements au moins sont marqués sur le plan, cette fonction apparaît et permet de relier les lieux. Vous pouvez définir la couleur et l'épaisseur des lignes.
- 5 Animation :** vous pouvez animer votre itinéraire et l'enregistrer en tant que vidéo au format WMV.
- 6 Enregistrer image :** vous pouvez enregistrer l'extrait actuel de la carte en tant qu'image au format PNG, BMP, JPG ou TIFF.

Placer des lieux sur la carte

Vous avez plusieurs possibilités pour spécifier des lieux sur la carte et créer ainsi un itinéraire.

Remarque : selon le nombre de lieux que vous sélectionnez et selon l'endroit où ils se trouvent, la portion de carte s'adapte. Si vous souhaitez obtenir plus de détails sur un lieu précis, il suffit de zoomer en utilisant la touche « + » du pavé numérique de votre clavier ou la molette de la souris en affichage détaillé.

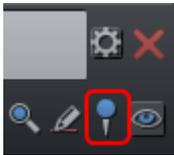
Chercher et sélectionner des lieux automatiquement



1. Sous « Lieux », cliquez sur le bouton + afin de créer une nouvelle entrée. Celle-ci apparaît colorée en bleu dans la liste des lieux déjà existants.

2. Saisissez le nom du lieu souhaité et pressez la touche Entrée. Le lieu est alors affiché sur la carte. Un marqueur supplémentaire est placé pour le début et la fin de l'itinéraire.

Remarque : si la recherche livre plusieurs résultats, une liste avec tous les lieux possibles s'ouvre. Un clic sur le lieu souhaité confirme ce dernier.



Si vous souhaitez doter d'un marqueur spécifique des étapes intermédiaires importantes sur l'itinéraire, cliquez sur le symbole de marqueur dans les propriétés (roue dentée) du lieu.

Placer manuellement un lieu

1. Cliquez sur la carte pour déplacer la portion de carte et maintenez le bouton de la souris enfoncé afin que le lieu souhaité soit visible.



2. Sous « Lieux », cliquez sur ce bouton afin d'activer la saisie manuelle de lieux ou utilisez le raccourci clavier « M ».

3. Cliquez sur le lieu de destination sur la carte. Une entrée est créée dans la liste.

Renommer les lieux



Dans les propriétés (roue dentée) d'un lieu, vous pouvez renommer celui-ci sans le modifier sur la carte.

Chercher de nouveau un lieu



Si un lieu est incorrect, vous pouvez rechercher ici un nouveau lieu et la position du marqueur s'adapte automatiquement.

Entrez le nouveau nom dans le champ de saisie et cliquez sur la loupe ou pressez la touche Entrée.

Importer un fichier GPX



Si vous avez créé un itinéraire à l'aide d'un périphérique GPS et l'avez sauvegardé au format GPX, vous pouvez l'importer ici afin d'afficher l'itinéraire sur la carte.

Remarque : selon l'étendue de l'itinéraire, l'importation et l'affichage peuvent prendre un certain temps.

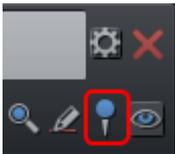
Ajuster & supprimer des lieux

Ajuster l'ordre des lieux

L'ordre des lieux dans la liste correspond à l'ordre dans lequel vous les avez saisis. Vous pouvez ajuster les étapes de l'itinéraire en sélectionnant un lieu dans la liste et en le déplaçant à une nouvelle position (en relâchant la souris). L'itinéraire est alors ajusté sur la carte. Ceci est particulièrement visible lorsque vous avez activé la ligne (voir page 224) afin de mieux illustrer l'itinéraire.

Ajuster la position du lieu

Vous pouvez ajuster les lieux d'un itinéraire en sélectionnant le marqueur de lieu dans la carte à l'aide de la souris (en maintenant le bouton enfoncé) puis en le déplaçant à la nouvelle position. Le marqueur est alors déplacé, l'itinéraire est ajusté et le nouveau nom du lieu est modifié automatiquement dans la liste.



Remarque : si le marqueur de lieu n'est pas affiché, activez-le dans les propriétés (roue dentée) du lieu en cliquant sur l'icône du marqueur.

Masquer un lieu



Cliquez sur l'œil sous les propriétés (roue dentée) d'un lieu. Le lieu reste dans la liste mais il est masqué sur la carte ainsi que dans l'itinéraire. En cliquant à nouveau sur cet œil, le lieu sera affiché à nouveau.

Supprimer un lieu de la liste



Afin de supprimer un lieu de la liste et de l'itinéraire, cliquez sur ce bouton situé après le lieu.

Enregistrer & charger un itinéraire

Vous pouvez sauvegarder la liste entière de vos lieux sélectionnés afin de pouvoir la recharger ultérieurement sans avoir à rechercher et à sélectionner de nouveau tous les lieux.

Sauvegarder la liste



- Sous « Lieux », cliquez sur ce bouton ou utilisez le raccourci clavier Ctrl + S.
- Dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez l'emplacement de sauvegarde et le nom pour la liste de lieux.
- Cliquez sur « Sauvegarder » afin d'enregistrer la liste et de fermer la boîte de dialogue.

Ouvrir la liste



- Pour ouvrir une liste de lieux enregistrée, cliquez sur ce bouton sous « Lieux » ou utilisez le raccourci clavier Ctrl + O.
- Dans la boîte de dialogue qui apparaît, naviguez jusqu'à l'emplacement de sauvegarde et sélectionnez la liste de lieux.
- Cliquez sur « Ouvrir » pour fermer la boîte de dialogue et la liste comportant les lieux souhaités va apparaître.

Ajuster la portion de carte



Ces boutons permettent de déplacer la portion de la carte vers le haut (nord), la droite (est), le bas (sud) ou la gauche (ouest).

Les touches fléchées de votre clavier permettent d'accéder aux mêmes fonctions.

Un clic sur le point entre les flèches déplace la portion de sorte que le lieu sélectionné soit placé au milieu.



Zoomez (+) ou dézoomez (-) dans/hors de la carte. Les touches « + » et « - » de votre clavier ou la molette de la souris vous permettent aussi d'utiliser le zoom.



Si vous souhaitez afficher tous les lieux sélectionnés et réaliser un zoom avant dans la carte aussi grand que possible, cliquez sur ce bouton et la portion de carte s'actualise automatiquement.



Si vous souhaitez afficher l'itinéraire sans les marqueurs de lieux, cliquez ici pour masquer les épingles. En cliquant à nouveau, elles s'afficheront.

Afficher les lignes (relier les lieux)

Si vous sélectionnez au moins deux lieux, la fonction « Afficher les lignes » apparaît au-dessus de la carte. Ainsi, vous pouvez relier les lieux présents sur la carte à l'aide d'une ligne pour mieux illustrer l'itinéraire.



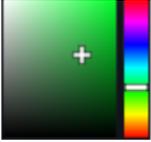
Cliquez sur cette icône pour afficher une ligne entre les différents lieux. Les fonctions de transparence, d'épaisseur et de couleur des lignes sont disponibles sur la droite.

Astuce : l'ordre des lieux dans la liste correspond à l'ordre dans lequel vous les avez saisis. Vous pouvez ajuster les étapes de l'itinéraire en sélectionnant un lieu dans la liste et en le déplaçant à une nouvelle position (en relâchant la souris). L'itinéraire est ajusté sur la carte et la nouvelle ligne apparaît.

Masquer la ligne : pour masquer la ligne, cliquez une nouvelle fois sur le bouton sous « Lignes ».



Épaisseur et transparence des lignes : utilisez ces curseurs pour modifier la transparence (curseur gauche) et l'épaisseur des lignes (curseur droit).



Couleur de ligne : définissez la couleur souhaitée en utilisant le curseur et la palette de couleurs.

Astuce : vous pouvez également créer une ligne animée dans la section « Animation » (voir page 225) et l'enregistrer en tant que vidéo.

Animation

Lorsque deux lieux ou plus sont sélectionnés, la fonction « Animation » s'affiche.



Cette fonction vous permet de créer des itinéraires animés et de les enregistrer comme films au format WMV afin de les intégrer à un film de vacances ou de les envoyer par exemple.

Défiler dans la carte : si vous activez la fonction « Défiler dans la carte », celle-ci s'anime et se déplace d'un lieu à l'autre lorsque vous lancez l'animation.

Animer les lignes : la ligne de liaison démarre au premier lieu, se termine au dernier lieu sélectionné et apparaît étape par étape. Elle est aussi rapide qu'un objet animé.

Animation douce : l'animation débute plus lentement, puis accélère et ralentit à nouveau à l'approche d'un nouveau lieu.

Animer un objet : vous pouvez sélectionner un objet qui doit se déplacer sur votre itinéraire, une voiture ou un avion par exemple.

Durée en secondes : vous pouvez ajuster la durée de l'animation selon la longueur de l'itinéraire. Entrez les secondes dans le champ de saisie puis testez à l'aide de l'aperçu si l'animation se déroule comme vous le souhaitez.



Aperçu : avant d'enregistrer une animation en tant que vidéo, testez si l'animation se déroule comme vous le souhaitez en cliquant sur Lecture.



Cliquez sur ce bouton pour enregistrer l'animation en tant que vidéo WMV. Veuillez tout d'abord indiquer l'emplacement de sauvegarde et le nom de la vidéo.

Remarque : ce bouton vous permet de voir la hauteur et la largeur de la vidéo. Ces valeurs sont ajustées dès que vous modifiez la taille de la fenêtre ou que vous affichez/masquez la liste des lieux (clic sur la flèche « Lieux »).

Masquer : cliquez sur « Quitter » pour fermer l'interface d'animation.

Créer une image à partir de la carte

Vous avez la possibilité de créer une image à partir d'une portion de carte (y compris avec ses lieux) afin de l'imprimer par exemple.

1^{re} étape : zoomez dans la carte jusqu'à ce que vous puissiez visualiser les détails souhaités.



2^e étape : cliquez sur ce bouton (raccourci clavier « Ctrl + E ») et indiquez dans la boîte de dialogue qui apparaît alors un emplacement de sauvegarde ainsi que le nom de l'image. Sélectionnez également le format de fichier souhaité pour l'image.

Remarque : ce bouton vous permet de voir la hauteur et la largeur de l'image. Ces valeurs sont ajustées dès que vous modifiez la taille de la fenêtre ou que vous affichez/masquez la liste des lieux (clic sur la flèche « Lieux »).

3^e étape : cliquez sur « Enregistrer » afin de créer l'image et de fermer la boîte de dialogue.



Si besoin, vous avez la possibilité de masquer la liste de lieux sur la gauche de la fenêtre afin d'obtenir une vue plus étendue de la carte. Un clic supplémentaire sur ce symbole en forme d'œil permet d'afficher à nouveau la liste des lieux.

Raccourcis clavier

Marquage manuel de lieux	M
Zoom avant dans la carte	Touche + du pavé numérique
Zoom arrière de la carte	Touche - du pavé numérique
Enregistrer la liste de lieux	Ctrl + S
Charger la liste de lieux	Ctrl + O
Sauvegarder une portion de carte (avec marquages de lieux également) en tant qu'image	Ctrl + E
Déplacer la portion de carte vers le nord (vers le haut)	Flèche vers le haut
Déplacer la portion de carte vers l'est (vers la droite)	Flèche droite
Déplacer la portion de carte vers le sud (vers le bas)	Flèche vers le bas
Déplacer la portion de carte vers l'ouest (vers la gauche)	Flèche gauche
Annuler l'exportation vidéo	Echap

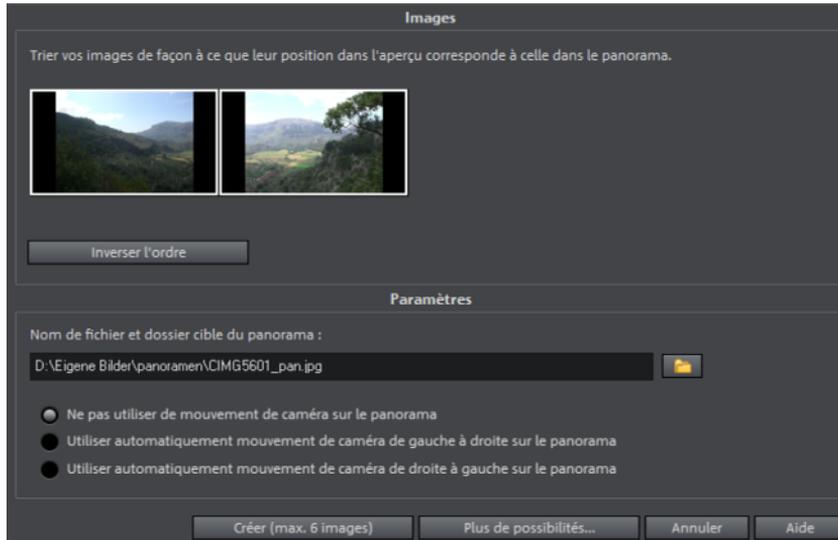
Créer une image panoramique

Cette fonction spéciale est disponible pour les photos sélectionnées sous « Effets > Effets d'objets vidéo > Créer une image panoramique ». Vous pouvez ainsi assembler plusieurs images pour former une image panoramique. Ou bien laissez libre cours à votre fantaisie pour assembler comme bon vous semble ce que vous voulez.

Astuce : si possible, optimisez d'abord vos photos afin que les raccords ne soient pas visibles dans l'image panoramique finale.

Sélectionner des images pour la photo panoramique

Chargez toutes les images requises dans le film en suivant la méthode habituelle. Cliquez sur les images l'une après l'autre à partir desquelles vous souhaitez créer un panorama, en maintenant la touche Maj enfoncée. Choisissez l'option « Créer une image panoramique » dans le menu contextuel ou dans le menu Effets (voir page 315) > Effets d'objet vidéo.



Inverser l'ordre des photos pour l'image panoramique

Il arrive parfois que des photos soient chargées dans un ordre incorrect ou que vous ayez créé les photos du futur panorama de la droite vers la gauche. Si vous n'avez pas remis les photos dans le bon ordre au préalable, cliquez sur le bouton « Inverser l'ordre ».

Calcul de l'image panoramique

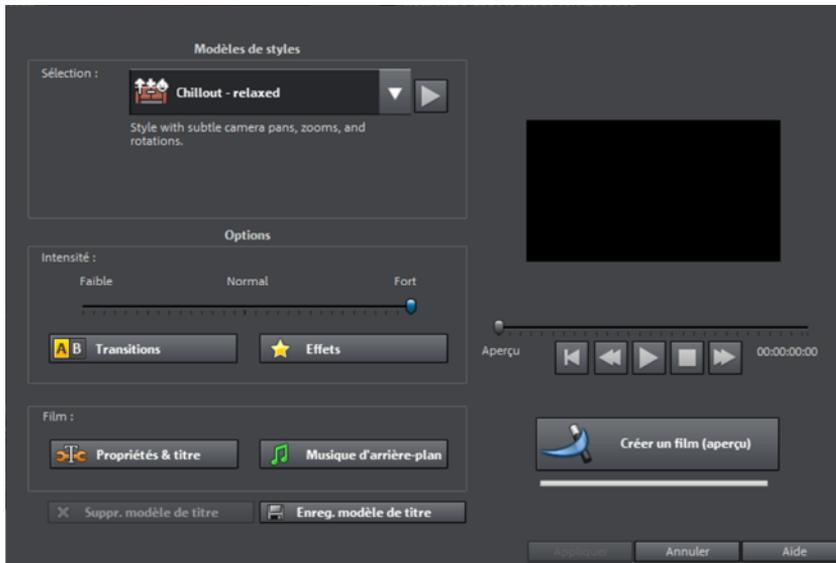
Cliquez sur « Créer » et l'image panoramique va être calculée. Cela peut durer un certain temps en fonction de la résolution et du nombre de photos d'origine. Les photos d'origine sont remplacées dans le diaporama par l'image panoramique créée. Vos fichiers d'origine sont conservés sur le disque dur.

Remarque : vous pouvez créer une image panoramique à partir de 6 photos maximum. Cliquez sur « Plus de possibilités » pour en savoir plus sur la mise à niveau.

Slideshow Maker

Slideshow Maker est la solution idéale pour convertir automatiquement des images fixes en images animées et pour les agrémenter d'effets tels qu'une musique de fond par exemple.

- Ouvrez Slideshow Maker en passant par le menu « Éditer > Assistants ».



Modèles de style

Sélectionnez ici un modèle qui vous convient.

Enregistrer/Supprimer les modèles de styles



Les modèles que vous avez créés sont affichés dans la liste des modèles fournis.



Si vous le souhaitez, vous pouvez les supprimer.

Intensité

Cette commande permet de régler la partie des objets vidéo et image qui sont accompagnés d'effets.

Transitions

Les divers curseurs permettent de configurer la proportion de chaque type de transitions.

« **3D** » / « **Autres** » : sous « **Détails** », vous pouvez activer ou désactiver les effets ou les transitions de chaque catégorie. La touche fléchée située sous l'écran d'aperçu lance l'aperçu.

Durée des transitions : définissez ici la durée des transitions en secondes.

Les transitions 3D utilisent le mode Stereo 3D : si cette option est activée, les transitions 3D utilisent le mode Stereo 3D.

Transitions aléatoires : les curseurs sont placés sur des valeurs aléatoires.

Effets

Utilisez les curseurs pour configurer les parties de chaque type d'effets. Sous « **Détails** », vous pouvez activer et désactiver les effets ou les transitions de chaque catégorie.

Traiter les formats d'image spécifiques de manière intelligente : il est possible d'éditer les images panoramiques et les photos au format Portrait « de manière intelligente ». Si ces options sont sélectionnées, les photos panoramiques et les photos au format Portrait sont dotées d'effets spéciaux conçus tout spécialement pour ces formats. Vous pouvez également activer ou désactiver ces effets dans l'affichage détaillé.

Si l'option est sélectionnée, les mêmes effets que ceux de toutes les autres images sont utilisés pour ces images.

Effets aléatoires : les curseurs qui contrôlent les effets sont configurés sur un principe de fonctionnement aléatoire.

sous « **Détails** », vous pouvez activer ou désactiver les effets ou les transitions de chaque catégorie. La touche fléchée située sous l'écran d'aperçu lance l'aperçu.

Propriétés & titres

Durée du film

Durée prévue du film : il s'agit d'une estimation de la durée du film obtenue après utilisation de Slideshow Maker.

Musique disponible : il s'agit de la durée totale de la musique actuellement sélectionnée. Sous Musique de fond (voir page 232), vous pouvez paramétrer précisément quels morceaux de musique doivent être utilisés.

Ajuster la durée du film à la musique : le programme tente d'ajuster la durée des objets photo à la musique de fond. Si le film est trop court, la musique est coupée. S'il est trop long, la musique est répétée.

Ajuster la durée de la musique au film : les objets photo sont affichés conformément à la durée configurée ici, le film créé est accompagné de musique. La musique en trop à la fin du film est tout simplement coupée.

Intégrer des objets vidéo

Éditer les vidéos : si cette option est activée, les vidéos sont automatiquement dotées d'effets et de transitions.

Durée : définissez ici si la durée d'origine des vidéos doit être conservée ou plutôt raccourcie.

Générique de début et de fin

Entrez ici les textes que vous souhaitez utiliser dans vos génériques de début et de fin.

Texte personnalisé : saisissez ici le texte souhaité pour les génériques de début ou de fin, qui sera ensuite ajouté par Slideshow Maker.

Utiliser fichier : vous avez la possibilité d'indiquer un modèle de titre, un fichier vidéo ou un fichier image qui seront ensuite utilisés en tant que tels.

Remarque : les titres créés avec Slideshow Maker peuvent bien sûr être post-édités à tout moment.

Grouper des enregistrements reliés

Si cette option est activée, le programme tente de détecter les résultats qui vont ensemble grâce aux dates de création des fichiers, puis de séparer visuellement les différents groupes. Lors de la détection des différents groupes de résultats, la période de tous les résultats sert de base pour obtenir une séparation correcte.

Commencer le groupe avec fondu au noir Un fondu au noir est inséré entre les différents groupes de résultats.

Commencer le groupe avec titre fondu au noir Un fondu au noir est inséré entre les différents groupes de résultats. De plus, pendant ce temps, un titre comportant des indications temporelles (ex. : 1^{er}/2^{ème}/3^{ème} jour) s'affiche si les résultats s'étalent sur plusieurs jours.

Commencer le groupe avec titre sous l'image Un fondu au noir est inséré entre les différents groupes de résultats. Un titre doté d'informations temporelles est inséré après le fondu au noir, 1^{er}/2^{ème}/3^{ème} jour par exemple, lorsque les résultats s'étalent sur plusieurs jours.

Musique d'arrière-plan

Déterminez ici si et quels morceaux de musique doivent être utilisés en tant que musique de fond.

Utiliser une musique de fond : cette commande insère une musique de fond.

Charger un/des fichier(s) : une boîte de dialogue de sélection de fichiers s'ouvre, dans laquelle vous pouvez naviguer jusqu'à un dossier contenant des morceaux de musique pour sélectionner le fichier (ou plusieurs fichiers) souhaité(s).

Supprimer : les morceaux de musique sélectionnés sont supprimés de la liste et ne seront plus utilisés.

Insertion aléatoire : MAGIX Vidéo deluxe MX choisit de manière aléatoire des morceaux de musique dans le dossier « Importation > Mes médias > Musique de diaporama » du Media Pool.

Pré-écouter : le morceau de musique sélectionné peut être pré-écouté avec ce bouton.

Rapport de volume : ce curseur permet de régler le rapport de volume entre le son d'origine et la musique de fond.

Astuce : les morceaux de musique situés sur la 5^{ème} piste sont listés parmi les morceaux destinés à être utilisés en tant que musique de fond et utilisés lorsque vous ne les supprimez pas de manière explicite.

Ajustement du montage musical (version Plus/Premium)

Derrière l'option « Assistant de reconnaissance du rythme » du menu contextuel d'objets audio se cache la possibilité d'analyser le tempo et le rythme d'objets audio. C'est très utile pour synchroniser des séquences d'images d'une vidéo avec de la musique.

- Pour cela, chargez une chanson adéquate dans MAGIX Vidéo deluxe MX et sélectionnez « Assistant de reconnaissance du rythme » dans son menu contextuel.
- La boîte de dialogue « Module de remixage MAGIX » s'ouvre. Cet outil permet d'analyser le rythme de la chanson.



- Suivez les instructions de l'assistant pour définir le rythme du morceau de musique sélectionné.
- Lors de la dernière étape, vous avez trois possibilités pour utiliser les informations obtenues :
 - « Créer des objets de remix » découpe votre objet audio en objets distincts

(chacun dure une mesure).

« Adapter le tempo » ajuste soit le tempo de l'objet analysé au tempo de l'arrangement, soit l'inverse.

« Enregistrer uniquement les informations de tempo & de rythme » sauvegarde uniquement les informations obtenues. Cette option est surtout importante pour l'adaptation du montage musical décrit ci-après.

Remarque : en passant par le menu Éditer > Adaptation du montage musical, vous pouvez également laisser MAGIX Vidéo deluxe MX configurer automatiquement tous les objets vidéo de la première piste par rapport au rythme de l'objet audio analysé.

Les conditions d'application de l'assistant de reconnaissance de tempo :

- le morceau doit avoir une durée supérieure à 15 secondes.
- Le morceau doit contenir une musique « rythmique » (dansable).
- Le morceau doit être au format stéréo.

Préparation

Avant d'ouvrir l'assistant de reconnaissance de tempo, le marqueur de début (S) doit être placé dans l'arrangeur à la position où doit débiter la détection. Lorsque le morceau contient une longue intro ne comprenant pas de rythme, mais uniquement un son doux synthétique par exemple, le marqueur de début devrait être placé après l'intro.

En règle générale, l'assistant de reconnaissance de tempo ne devrait s'utiliser que pour des musiques rythmiques.

De plus, il vaudrait mieux placer le marqueur de début juste avant un battement de noire ou, encore mieux, avant le premier temps d'une mesure.

Lorsque le marqueur de début se trouve avant l'objet audio, l'objet sera contrôlé dans son ensemble.

Si vous souhaitez abrégier la détection, il suffit de raccourcir l'objet à l'aide des poignées au bout de l'objet.

Vérification de la reconnaissance automatique de tempo

Lorsque l'assistant de reconnaissance de tempo est actif, l'objet du morceau sélectionné est analysé puis lu. Lors de la lecture, on entend un métronome battre le rythme trouvé et des traits visualisent les positions des noires dans l'affichage graphique des ondes.

Les cas suivants sont différenciés :

- Position au début de la mesure (le premier temps) : traits rouges.
- Position des autres noires (le deuxième, le troisième ou le quatrième temps) : traits verts
- Les positions reconnues avec certitude : traits épais.
- Positions reconnues incertaines : traits fins.
- Battement du rythme : lignes bleues.

Lorsque les informations du tempo sont déjà présentes, des points apparaissent au-dessus du display aux positions correspondantes. En bas à gauche de l'afficheur graphique des ondes, vous pouvez régler le volume du métronome. La valeur du BPM détectée est indiquée à droite. Lorsqu'une valeur du BPM valable a été détectée, l'information s'affiche en vert.

Lorsque le métronome bat au rythme de la musique, les mesures sont fixées. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez corriger le tempo trouvé manuellement.

Réglage manuel du tempo et de l'On-/Offbeat

Si le résultat est incorrect, on peut corriger l'assistant de reconnaissance de tempo en quelques clics de souris. Pour cela, il existe deux possibilités :

- tout d'abord, la liste « correction tempo » contient des valeurs BPM alternatives qui pourraient correspondre à la musique. Les valeurs des BPM ajustables sont détectées automatiquement, le nombre peut varier d'une musique à une autre.
- **Taper le rythme** : pour du matériel audio complexe, nous vous conseillons l'utilisation du mode d'entrée « tapping ». Pour cela, utilisez la touche T ou tapez sur le bouton « taper rythme » au rythme de la musique. Après avoir tapé le rythme plusieurs fois de suite, observez la couleur dans l'afficheur BPM. Lorsqu'elle est rouge, état «Unlocked», le battement du rythme ne correspond pas au rythme de la musique. Tapez le rythme jusqu'à ce qu'apparaisse l'état « Locked ». Peu après, vous entendrez si le résultat est correct avec le lancement du métronome.

Après, la correction Offbeat a lieu si nécessaire. Lorsque les battements des noires détectées sont légèrement décalées du rythme de la musique, vous pouvez choisir parmi plusieurs alternatives proposées dans le champ de listes de correction On/Offbeat.

Déterminer le début d'une mesure

Ensuite a lieu la correction du début de la mesure. Le battement sur le premier temps de la mesure doit toujours correspondre au son aigu du métronome ou

à la ligne rouge dans l'affichage graphique des ondes. La correction peut se faire à l'aide d'un simple clic : lorsque vous reconnaîtrez le début de la mesure, cliquez avec la souris ou appuyez sur la touche T sur le premier temps de la mesure.

Si le marqueur de début a été placé juste avant le premier temps de la mesure, cette correction n'est pas nécessaire.

Remarque: Le métronome et les traits de visualisation dans l'affichage graphique des ondes ne réagissent qu'après un certain temps.

Utilisation de la détection de BPM et de tempo

Maintenant vous pouvez ajuster l'arrangement au morceau de musique (song) ou inversement, ou même éditer le song aux endroits rythmiques.

Sauvegarder uniquement information de tempo et de battement

Seules les données du fichier wave sont sauvegardées. Ceci est tout particulièrement utile lors d'une correction manuelle.

Une fois les données sauvegardées, les ajustements de tempo ou la création d'objets de remix ultérieurs ne seront plus nécessaires.

Ajuster tempo

Ajuster le tempo de l'objet au tempo de l'arrangement: La longueur de l'objet est ajustée à l'arrangement. Trois différentes procédures sont possibles : le timestretching, le resampling (« rééchantillonnage ») ou la quantification audio. Pour le timestretching, la tonalité du morceau reste inchangée mais la qualité de son peut diminuer. Le resampling modifie la hauteur du son (tout comme lorsqu'on modifie le tempo d'un tourne-disque) mais conserve largement la qualité sonore initiale. Lors de la quantification audio, le fichier audio prend en considération les ajustements de tempo comme si des objets de remix (voir ci-dessous) étaient créés et immédiatement assemblés en un nouveau fichier audio. Lorsque la reconnaissance est incertaine, le résultat peut montrer d'énormes fluctuations de tempo. Ici, il est particulièrement important de placer le marqueur de début de telle sorte à ce que le rythme soit vraiment reconnu. L'avantage de la quantification audio réside dans le fait que les fluctuations légères du tempo sont rééquilibrées au cours de la musique. Le premier temps des mesures de la musique correspond toujours aux premiers temps des mesures de l'arrangement, il n'y a donc pas de divergence au cours de l'arrangement.

Ajuster tempo de l'arrangement au tempo de l'objet : l'arrangement reprend la valeur du BPM trouvée, si le morceau est repris comme base pour une nouvelle composition, comme pour le remix par exemple, et si cette option est activée.

Créer objets de remix

Le morceau est découpé mesure après mesure en objets individuels. Ceci peut être utile pour :

- Positionner des vidéos aux limites de l'objet
- Remixer des morceaux en modifiant l'ordre des objets, en coupant ou doublant des mesures ou encore en ajoutant au morceau de nouveaux loops ou objets synth. Placez par exemple un rythme techno sous votre chanson préférée.
- Créer des loops à partir de morceaux complets qui peuvent être utilisés avec un autre matériel. Important : tous les objets de remix ne sont pas adaptés pour des loops et il vaut mieux utiliser du matériel simple tel que des batteries par exemple.
- Mixer deux morceaux : comme le beat et le tempo sont identiques, ils peuvent sans risque être superposés.

Vous pouvez faire appel à cette fonction ultérieurement par le menu contextuel de l'objet lorsque seules les données de tempo ont été sauvegardées.

Option de quantisation audio : ajuste le nouvel objet à la grille de l'arrangement.

Pour une musique faite « manuellement », des variations légères de tempo sont chose courante ; ceci provoque aussi des longueurs de mesures différentes. Pour ajuster malgré cette variation les objets à la grille de mesures fixe, le processeur de temps est automatiquement activé et le timestretching est appliqué sur les objets de manière à corriger ces différences de longueurs.

Utiliser le resampling pour de petites corrections : pour des corrections minimales, utilisez le resampling au lieu du timestretching. Par la suite, évitez de modifier le tempo maître, sinon vous risquez d'avoir des variations de tonalité.

Objets de remix en mode Loop : les nouveaux objets sont mis en mode loop. En rallongeant l'objet à l'aide de la poignée droite de l'objet, l'objet entier est encore rejoué.

Conversion par lot

Avec la conversion par lot il est possible de convertir des fichiers vidéo, des films, des objets ainsi que des projets entiers dans un autre format en une seule étape.

Ouverture de la conversion par lot

Vous pouvez procéder à la conversion par lot avec différents pré-réglages. Cependant, une présélection n'apparaît que lorsque vous avez chargé un film ou un projet.

Voici les différentes possibilités :

- La conversion par lot a été ouverte par le menu contextuel dans le Media Pool : les fichiers sélectionnés auparavant dans le Media Pool seront transférés dans la liste et peuvent être convertis au format de votre choix. Pour les projets qui contiennent plusieurs films, chaque film du projet sera considéré comme une commande à part.
- Un film vide est ouvert : une boîte de dialogue de conversion par lot s'ouvre également dans laquelle vous pouvez sélectionner et charger les fichiers vidéo qui doivent être convertis dans un autre format.
- Un film contenant du matériel vidéo et plus d'un objet sur la première piste est ouvert : une boîte de dialogue apparaît ensuite dans laquelle vous pouvez choisir les commandes qui doivent être appliquées par la conversion par lot :
 - **Toutes les scènes du film** : dans ce cas, le début de chaque objet se trouvant sur la première piste sera utilisé comme point de départ des fichiers vidéos à exporter. Vous pouvez utiliser cette fonction par exemple pour exporter le début de chaque scène du film en tant que fichiers bitmap.
 - **Plusieurs films** : le film en cours sera exporté en tant que vidéo entière. Dans la boîte de dialogue, vous pouvez ajouter d'autres films à la liste des commandes.
- Plusieurs films contenant du matériel audio sont ouverts : chaque film en cours sera exporté en tant que vidéo entière. Cela est utile pour de gros projets contenant beaucoup de petits films, ainsi vous n'avez pas besoin d'exporter chaque film séparément.

Gestion

Ici vous pouvez enregistrer les paramètres en cours et les charger à nouveau. Ils contiennent aussi bien la liste des fichiers à exporter que les paramètres et noms d'exportation de chaque commande.

Attention ! La conversion par lots se rapporte immédiatement aux projets, films et objets qu'ils contiennent. Pensez à mettre à disposition le matériel source. Lors de la conversion d'objets seuls issus de films, vous devez vous assurer que le fichier vidéo ne soit pas modifié entre le moment où il est chargé et celui où la configuration sera chargée.

Demandes en attente pour conversion par lots

Ceci est la liste de tous les objets qui doivent être convertis dans un autre format défini. Chaque demande peut posséder ses propres paramètres.

Ajouter des fichiers (pas lors de la conversion d'objets uniques de films) : vous pouvez ajouter manuellement des fichiers, y compris des fichiers films et des projets.

Supprimer la sélection : suppression des entrées sélectionnées de la liste.

Dupliquer la sélection : si vous souhaitez exporter des commandes dans plusieurs formats, vous pouvez les sélectionner, les dupliquer et les doter de paramètres d'exportation personnels.

Paramètres de format des commandes de conversion sélectionnées

Vous pouvez ici paramétrer le format des commandes en cours ; plusieurs commandes peuvent recevoir les mêmes paramètres en même temps. Sélectionnez une ou plusieurs commandes dans la liste.

Remarque pour le paramétrage du format pour plusieurs commandes : si une des commandes a déjà des paramètres personnalisés, ces paramètres seront perdus lors du choix d'un autre format. Pour éviter cela, supprimez la sélection en appuyant sur Ctrl + clic.

Sélectionnez le format dans le menu déroulant. Le format par défaut est « Windows Media Video » (WMV).

Paramètres avancés : à cet endroit, vous ouvrez la boîte de dialogue des options avancées. Elle correspond à la boîte de dialogue de l'exportation normale d'un film.

Conseil : si vous définissez le même nom de fichier pour plusieurs commandes, ces fichiers seront numérotés de façon logique. Ainsi vous

pouvez par exemple facilement convertir plusieurs films ayant un thème commun et simultanément vous assurer du bon ordre de l'ensemble.

Arrêter l'ordinateur après l'exportation

Cette option est particulièrement utile lorsque vous exportez un grand nombre de longs films dans un format de haute qualité qui prend du temps à charger. Vous pouvez laisser travailler l'ordinateur, il s'éteindra tout seul à la fin des opérations.

Démarrer la conversion par lot

Cliquez sur « Démarrer le traitement » pour lancer le processus. A la fin du processus de conversion, une liste de toutes les exportations apparaîtra dans une fenêtre avec un rapport.

Remarque : pendant le processus de conversion par lot, les messages qui apparaissent lors d'un processus d'importation vidéo normal dans MAGIX Vidéo deluxe MX ne s'affichent pas. Le but est en effet de produire une conversion avec le moins de coupures possibles. Assurez-vous donc, avant d'entamer un long processus de conversion par lot, que les fichiers à convertir peuvent être chargés sans problème.

Rechercher et supprimer les plages de publicité

The dialog box is titled 'Rechercher et supprimer les plages de publicité' and is divided into three sections:

- 1 Espace de recherche :**
 - Recherche dans tout le film
 - Recherche dans la plage sélectionnée
- 2 Critères de recherche :**
 - Utiliser l'analyse de la pub de l'enregistrement
 - Le film a des bandes noires
 - Valeur noire (0...255):
- 3 Reconnaissance de pub :**
 -
 - Action avec OK :
 - Sélectionner seulement la publicité
 - Couper à la position des marqueurs de pub
 - Couper à la position des marqueurs de pub et supprimer la pub

At the bottom, there are three buttons: , , and .

Grâce à cet assistant disponible dans le menu contextuel d'objets vidéo, vous pouvez repérer et supprimer automatiquement les pages publicitaires indésirables présentes dans les films et émissions enregistrés.

Le principe de fonctionnement : dans un premier temps, les caractéristiques typiques des publicités sont recherchées ; ensuite, les passages détectés sont coupés et le bloc publicitaire est supprimé. C'est très efficace notamment pour les films au format 16:9. Ces films au format écran large sont affichés avec deux bandes noires en haut et en bas de l'écran. Lorsque la publicité commence, ces deux barres disparaissent la plupart du temps. MAGIX Vidéo deluxe MX recherche les passages sans barre noire dans de tels films et les supprime. La fonction « Détecter la valeur de noir » permet de cliquer avec l'outil Pipette dans l'écran vidéo sur les barres noires et ainsi de définir la valeur de noir, afin d'optimiser la détection. L'augmentation du volume est une autre caractéristique typique des publicités.

Dans la boîte de dialogue, vous pouvez définir si le bloc publicitaire doit être immédiatement coupé ou seulement sélectionné dans un premier temps. De plus, le programme vous propose diverses options pour la recherche et l'affichage.

Magnétoscope

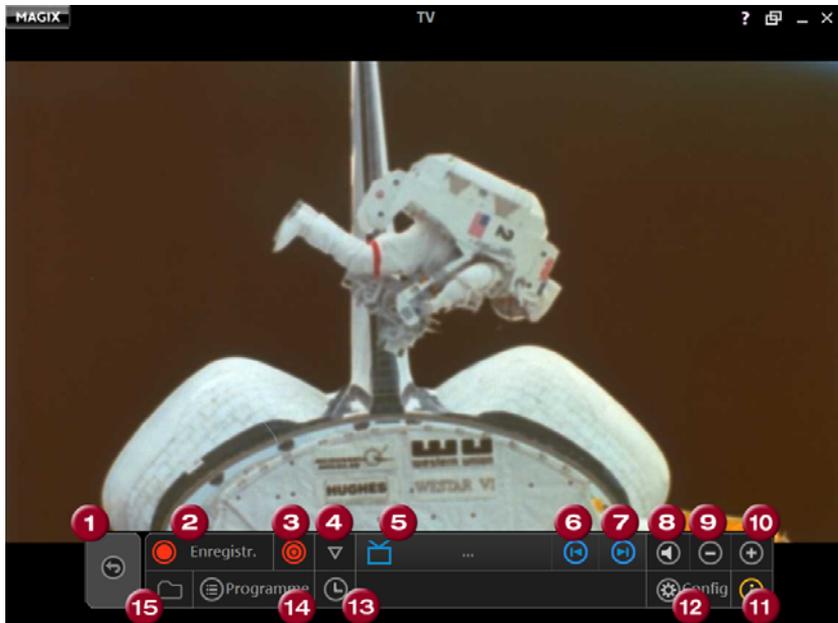
Avec MAGIX Vidéo deluxe MX, il est possible de transformer votre PC en téléviseur avec magnétoscope. Condition requise pour utiliser le Magnétoscope : carte TV ou boîtier Tuner TV, carte DVB-S ou T.

Raccorder un téléviseur ou d'autres appareils d'affichage

Transformez votre ordinateur en un téléviseur grâce à Magnétoscope et à une carte TV ou un V-Tunerbox adaptés. Vous pouvez voir votre programme télé sur différents appareils connectés à votre ordinateur, tels que l'écran d'ordinateur, le vidéoprojecteur (Beamer) ou le téléviseur. Il vous suffit de brancher le dispositif de sortie souhaité à la sortie VGA (symbole d'écran) de votre carte graphique.

Conseil : lors du raccordement d'un vidéoprojecteur à un ordinateur bloc-notes, il se peut que le message « Pas de signal » s'affiche. Dans ce cas, vous devez changer pour la sortie VGA de l'ordinateur avec la combinaison des touches Fn et touche d'écran.

Aperçu des icônes



- 1 **Retour** à l'affichage de démarrage
- 2 **Enregistrement**
- 3 **Mode Timeshift**
- 4 **Enregistrement rapide**
- 5 **Favoris + liste des chaînes**
- 6 **Passer à la chaîne précédente**
- 7 **Passer à la chaîne suivante**
- 8 **Mute** : désactive le son
- 9 **Baisser le son**
- 10 **Monter le son**
- 11 **Afficher / masquer les informations**
- 12 **Configuration** : ouvrir la boîte de dialogue de configuration
- 13 **Timer** : programmation horaire
- 14 **Programme** : guide de programme électronique
Ouvrir guide DVB TV ou (MAGIX Guide TV en ligne).
- 15 **Ouvrir le répertoire d'enregistrement**



Lorsque vous démarrez directement Magnétoscope, vous avez la possibilité d'éditer dans le programme principal les émissions que vous venez d'enregistrer, grâce à l'outil représenté par le symbole de ciseaux.

Paramètres du magnétoscope



Cette icône ouvre la boîte de dialogue de l'enregistreur vidéo.



Pilote vidéo : configurez ici le pilote de votre carte TV. Vous pouvez sélectionner ici également des cartes DVB-T ou DVB-S. Dans ce cas, la boîte de dialogue sera remplacée par une version simplifiée (voir ci-dessous).

Pilote audio : Configurez ici le pilote audio de la carte son ou l'appareil audio que vous utilisez pour l'enregistrement et la lecture de votre son TV.

Les décibelmètres signalisent un signal audio limitrophe. Aux endroits les plus hauts, l'affichage devrait à peine rester en-dessous de 0 dB, pour que l'enregistrement soit saturé au maximum.

Décibels : Vous pouvez utiliser un atténuateur de décibels pour adapter la saturation.

Commande de mixage automatique : Si la lecture audio s'adapte au statut de l'enregistreur, cela signifie que vous entendez le signal d'entrée en regardant la télévision. La sortie Wave est rendue muette. En outre, l'entrée ligne est automatiquement sélectionnée comme source d'enregistrement. Désactivez cette option uniquement si vous voulez utiliser une autre entrée de carte son. L'icône **Mixeur** vous permet de choisir ensuite manuellement l'entrée.

Enregistrer dans le dossier suivant : vous pouvez définir le répertoire dans lequel sauvegarder votre fichier vidéo. Le répertoire standard par défaut est Enregistrement TV.

Édition après l'enregistrement : cette option ouvre la boîte de dialogue « Édition après l'enregistrement ». Veuillez lire plus d'informations dans la section correspondante au chapitre « Interface utilisateur « Enregistrer ».

Sélectionner le format d'enregistrement : choisissez entre différents formats prédéfinis en fonction de l'utilisation, ou bien définissez-les vous-même avec la « **Configuration** ».

Étendu ouvre des options de configuration de la carte TV spéciales (pour plus d'informations, référez-vous au chapitre "Paramètres avancés de la boîte de dialogue d'enregistrement vidéo" voir page 90). Veuillez consulter les Remarques générales sur les Formats TV.

Optimiser l'image pour ordinateur : cette option active un désentrelacement spécial pour optimiser la lecture TV sur l'écran d'ordinateur. Elle n'est pas supportée par toutes les combinaisons carte graphique/carte TV et nécessite en tout cas le pilote de carte graphique DirectX9 compatible le plus récent.

Câble - Antenne : définissez ici si la réception se fait par câble ou par antenne TV.

Aucune image pendant l'enregistrement : pour réduire la charge d'utilisation de l'ordinateur, vous pouvez comprimer l'affichage de l'image TV pendant l'enregistrement.

Télécommande

Vous trouverez ici une sélection de télécommandes de divers fabricants, pour contrôler confortablement Magnétoscope. Si vous ne possédez aucune des télécommandes proposées, testez simplement diverses configurations.

Remarque : pour certaines télécommandes, il est nécessaire d'utiliser le logiciel de réception, sans lequel MAGIX Vidéo deluxe MX ne reconnaît pas la télécommande.

Configuration pour cartes DVB



Aucune image pendant l'enregistrement : cette option sert à ne pas surcharger l'ordinateur. Les images ne sont pas montrées pendant l'enregistrement.

Appeler les informations GEP en arrière-plan : Les informations GEP sont appelées en arrière-plan pendant le passage à la télé. Lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue du Timer pour la programmation, les informations sont aussitôt disponibles.

Synchroniser l'horloge : L'heure du système est accordée avec celle du DVB.

Analyse de la publicité pendant l'enregistrement : la reconnaissance des publicités (voir édition de la boîte de dialogue pendant l'enregistrement) survient pendant l'enregistrement. Directement après l'enregistrement, les émissions sont déjà coupées.

Préférer l'audio Dolby Digital : lorsque la chaîne offre un son Dolby Digital en plus des pistes audio (stéréo normales), cette piste audio est automatiquement utilisée.

Une activation du Codec Dolby Digital est obligatoire pour éditer l'audio Dolby Digital dans MAGIX Vidéo deluxe MX.

Lire le son Dolby Digital en mode Surround : lorsque vous possédez une chaîne Dolby Surround, vous avez la possibilité de lire toutes les émissions courantes au son 5.1 également avec un véritable son 5.1 en sélectionnant l'option « Lire le son Dolby Digital en mode Surround ». Assurez-vous d'abord que la station que vous avez sélectionnée émet bien au format 5.1. Afin de recevoir les émissions au son 5.1, vous devez sélectionner l'option « Préférer le son Dolby Digital » ou sélectionner un canal sonore Dolby® Digital pour la station sélectionnée dans le mode avancé de la liste des stations.

Édition après l'enregistrement : cette option ouvre la boîte de dialogue « Édition après l'enregistrement ». Veuillez lire plus d'informations dans la section correspondante au chapitre « Interface utilisateur « Enregistrer ».

Télécommande

Vous trouverez ici une sélection de télécommandes de divers fabricants, pour contrôler confortablement Magnétoscope. Si vous ne possédez aucune des télécommandes proposées, testez simplement diverses configurations.

Remarque : pour certaines télécommandes, il est nécessaire d'utiliser le logiciel de réception, sans lequel MAGIX Vidéo deluxe MX ne reconnaît pas la télécommande.

Configurer la chaîne pour une réception analogue.

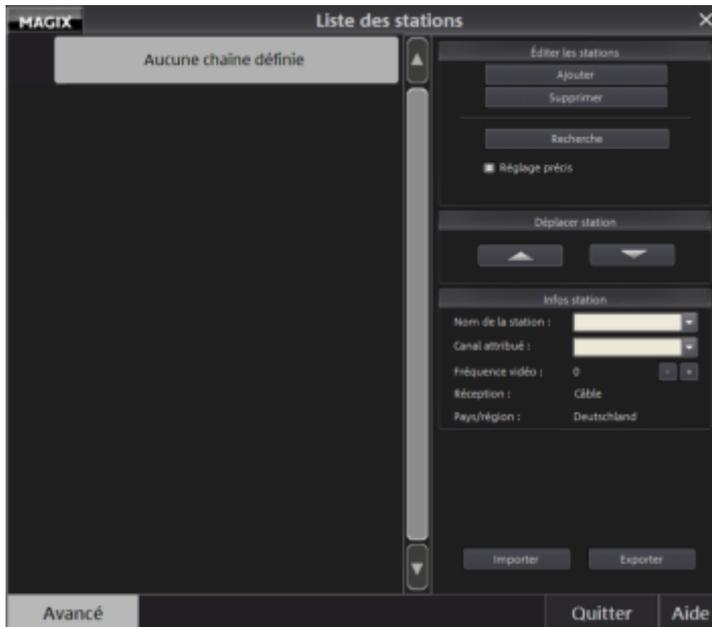
Pour une réception TV numérique (DVB T ou S), MAGIX Vidéo deluxe MX est équipé d'une liste des chaînes préconfigurée.

Pour une réception TV analogue (antenne ou câble), vous devez cependant régler les chaînes télé que vous voulez (ou pouvez) recevoir, avant d'utiliser la télévision ou l'enregistreur vidéo pour la première fois. Le procédé est très similaire à celui d'une véritable télévision. Vous avez besoin de la recherche des chaînes intégrée.

- Activez le téléviseur dans la vue de démarrage de Magnétoscope en cliquant sur « TV ».
- Cliquez sur le symbole de la TV dans le contrôle de transport pour ouvrir les Favoris et la Liste des chaînes.



- Vous accédez ainsi à la liste des chaînes favorites, encore vide.
- Cliquez tout en haut dans la liste sur l'icône « Liste des chaînes ». Vous accédez maintenant à la liste des chaînes réglées. Cette liste aussi est vide, ce qui doit être changée dès maintenant. Cliquez sur « Avancé » pour ouvrir les options de la liste des chaînes.



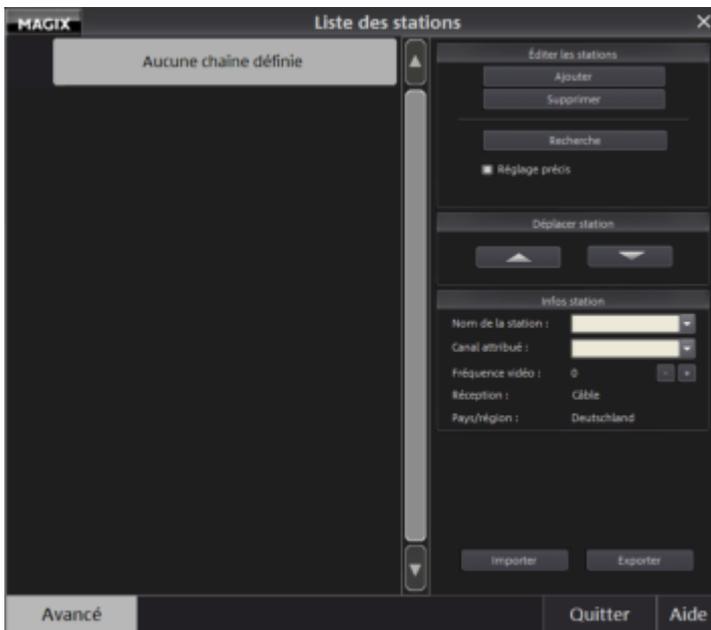
- Vous pouvez maintenant, dans le champ d'option à droite, configurer la recherche des chaînes et la liste des chaînes.

Conseil : l'option « Réglage fin par recherche automatique » augmente la pertinence des chaînes trouvées. La réception des chaînes est ensuite meilleure mais la recherche dure plus longtemps.

Liste de stations pour les programmes analogiques



Vous accédez à la liste des chaînes en cliquant sur le symbole correspondant dans la barre de contrôle du bas puis en sélectionnant le bouton « Liste des chaînes ». L'icône « Avancé » vous permet d'ouvrir les options de la boîte de dialogue « Liste des chaînes ».



Liste des chaînes : Les chaînes programmées sont indiquées dans la liste à gauche.

Ajouter/Supprimer une chaîne : ces options permettent d'ajouter ou de supprimer des chaînes de la liste.

Lancer la recherche des chaînes : lorsque la boîte de dialogue s'ouvre pour la première fois, vous activez la première recherche de chaînes. Suivant l'option de réception choisie, câble ou antenne, la gamme des fréquences est recherchée en fonction des chaînes.

Réglage fin par recherche automatique : cette option augmente la pertinence des chaînes trouvées. La réception des chaînes est ensuite meilleure mais la recherche dure plus longtemps. Les chaînes trouvées sont ensuite indiquées dans la liste avec un numéro.

Décaler les chaînes : déplacez une chaîne dans la liste, à l'aide des flèches, entre les différents endroits du programme.

Nom des chaînes : l'entrée de chaîne est marquée avec le nom approprié. Ceci se fait manuellement car le réseau de câbles et les fréquences en Allemagne ne sont pas unifiés. Choisissez pour cela une chaîne dans la liste et indiquez son nom sur la droite.

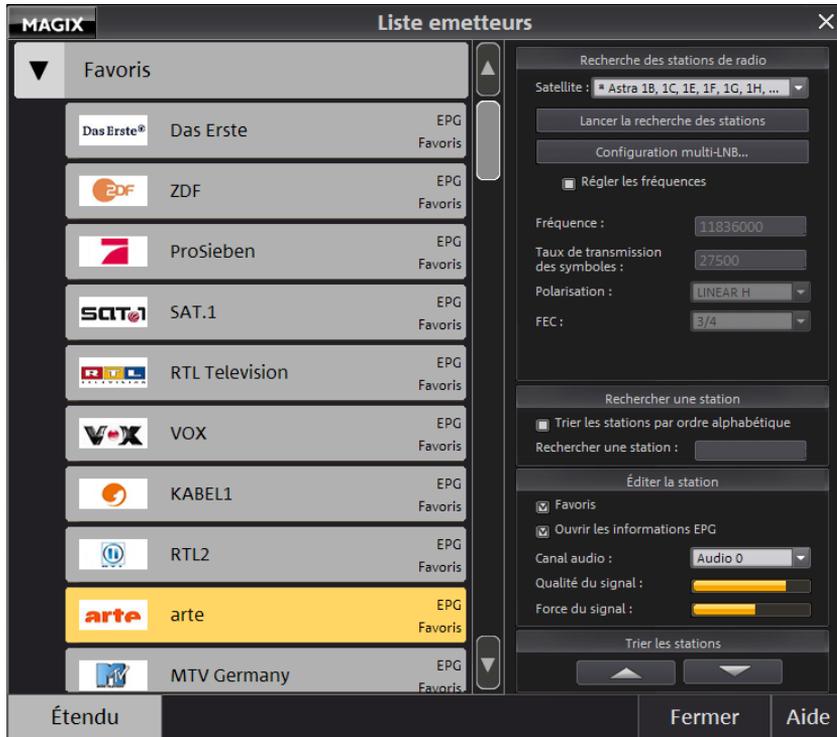
Fréquence vidéo : lorsque la qualité de l'image ou du son est mauvaise, il est possible d'affiner la fréquence à l'aide des touches « + » et « - », afin d'obtenir une meilleure performance d'émission.

Note : il est important de donner un nom correct à chaque chaîne car le journal électronique des programmes programme l'enregistreur vidéo en fonction du nom.

Importation/exportation : le bouton Exportation permet de sauvegarder la liste de chaînes MAGIX actuelle dans n'importe quel chemin. Le bouton Importation permet lui d'importer et utiliser une liste de chaînes MAGIX depuis n'importe quel chemin. Cela vous permet d'utiliser une liste de chaînes existante dans une nouvelle version du programme ou dans un autre programme MAGIX avec fonction TV.

Liste des chaînes pour les cartes DVB

La sélection d'une carte DVB comme Tuner TV entraîne la modification de certains détails dans la configuration des chaînes. En outre, avec une carte DVB, vous disposez du GEP (Guides Électroniques de Programmes : programmes télé électroniques).



Les chaînes sont rassemblées en groupes (ou « Bouquets »). La liste des chaînes contient les bouquets ; en effectuant un double-clic, les chaînes s'affichent. Elles n'ont pas besoin d'être renommées. Tout en haut de la liste se trouve le bouquet des Favoris dans lequel vous pouvez organiser vos chaînes préférées.

L'option « **Étendu** » vous amène aux paramètres de la recherche des chaînes et à chacune des chaînes. DVB-S permet de choisir le satellite utilisé, et TNT la région. La liste des fréquences pour tous les satellites reçus est fournie. Grâce à ces indications, la recherche des chaînes se fait alors plus rapidement. À l'aide du « Réglage des fréquences », vous pouvez entreprendre une recherche spéciale sur une fréquence unique. Cette recherche communique les chaînes disponibles et les organise dans des bouquets existants ou nouveaux.

Configuration Multi LNB : ouvre la configuration matérielle pour les cartes DVB-S. Lorsque l'enregistreur vidéo s'ouvre correctement, vous n'avez toujours pas d'image et vous pouvez régler d'autres paramètres. Même lorsque vous utilisez plusieurs LNB avec votre système satellite, vous pouvez les configurer ici.

Lister les chaînes par ordre alphabétique : toutes les chaînes sont listées (indépendamment du bouquet) par ordre alphabétique. Les stations sont automatiquement marquées avec des symboles indiquant si lesdites stations sont normales, cryptées (« crypt ») ou s'il s'agit de stations de radio (« audio »).

Chercher une chaîne : vous pouvez rapidement trouver une chaîne en tapant ses premières lettres.

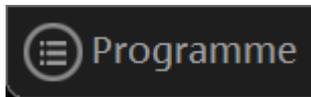
Éditer une chaîne : vous pouvez trier une chaîne dans le bouquet des Favoris et déterminer si les données du Guide électronique de programme peuvent être interrogées. Comme certaines chaînes se composent de plusieurs pistes de son, vous avez la possibilité de les sélectionner à l'aide du canal audio. Ceci concerne en particulier les chaînes avec Son Surround Dolby Digital 5.1.

Importation/exportation : le bouton Exportation permet de sauvegarder la liste de chaînes MAGIX actuelle dans n'importe quel chemin. Le bouton Importation permet lui d'importer et utiliser une liste de chaînes MAGIX depuis n'importe quel chemin. Cela vous permet d'utiliser une liste de chaînes existante dans une nouvelle version du programme ou dans un autre programme MAGIX avec fonction TV.

Si vous utilisez une carte DVB-T, vous avez également la possibilité d'importer des listes de chaînes prédéfinies sous http://www.vdr-wiki.de/wiki/index.php/DVB-T_channels.conf, en plus des listes de chaînes MAGIX.

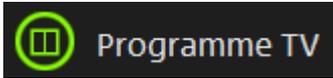
Programme TV

L'icône « Programme » en mode TV de Magnétoscope ouvre l'affichage du programme TV.



Il est ici possible de vous informer du programme télévisé sans vous encombrer d'un journal télé normal : le guide gratuit DVB TV contient un

aperçu du programme télé sur 14 jours. Une clé DVB ou une carte DVB est nécessaire pour la réception DVB. Le bouton « Programme TV » permet de sélectionner l'aperçu des programmes.



Le guide TV DVB MAGIX Guide TV en ligne (en option, pour réception TV analogique) remplace les journaux TV habituels et propose plus de confort :

- il vous permet par exemple de rechercher facilement les chaînes, dont vous ne connaissez pas le nom, qui diffusent vos émissions préférés.
- Vous pouvez programmer directement l'enregistrement d'émissions, sans avoir besoin de programmer votre magnétoscope.
- Vous pouvez définir vous-même l'ordre dans lequel lister les chaînes, sans être contraint par l'ordre rigide des journaux télé habituels.

Remarque : si vous ne recevez pas le programme TV via DVB, MAGIX Guide TV en ligne est à votre disposition. Vous pouvez tester ce service gratuitement pendant 60 jours, il devient ensuite payant.

Informations détaillées concernant l'émission sélectionnée

Un double-clic sur émission ouvre la boîte de dialogue « Informations détaillées ». Vous obtenez alors des informations détaillées concernant l'émission sélectionnée. Vous pouvez par exemple découvrir s'il existe une catégorie d'âge pour la visualisation de ladite émission.

Enregistrement : un clic sur l'icône « Enregistrement » enregistre l'émission choisie dans le Timer du magnétoscope.



Ce symbole apparaît pour les émissions retransmises en **format 16:9** (écran large).

Icônes supplémentaires apparaissant lors de l'utilisation de MAGIX Guide TV en ligne

Options d'enregistrement

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez définir les actions qui seront effectuées automatiquement une fois le dernier enregistrement programmé terminé : éteindre l'ordinateur et actualiser les données GEP.

Correction de l'horaire d'enregistrement : si les données GEP diffèrent des horaires effectifs de début et de fin du programme, vous pouvez ici redéfinir les marges, pour démarrer plus tôt ou terminer plus tard l'enregistrement.

Paramètres de MAGIX Guide TV en ligne

L'icône « Configuration » dans MAGIX Guide TV en ligne ouvre la boîte de dialogue « Paramètres de MAGIX Guide TV en ligne ».

MAGIX Paramètres du guide TV en ligne

Code abonnement

Votre code abonnement : EpCgBQwCqp9XEP49k8ym37iaxl7o8w758984IE7e

Type d'abonnement : inconnu

Période de validité restante (en jours) : inconnu

Configuration du pays : inconnu

Modifier code abo...

powered by tvDIGITAL

Options d'affichage

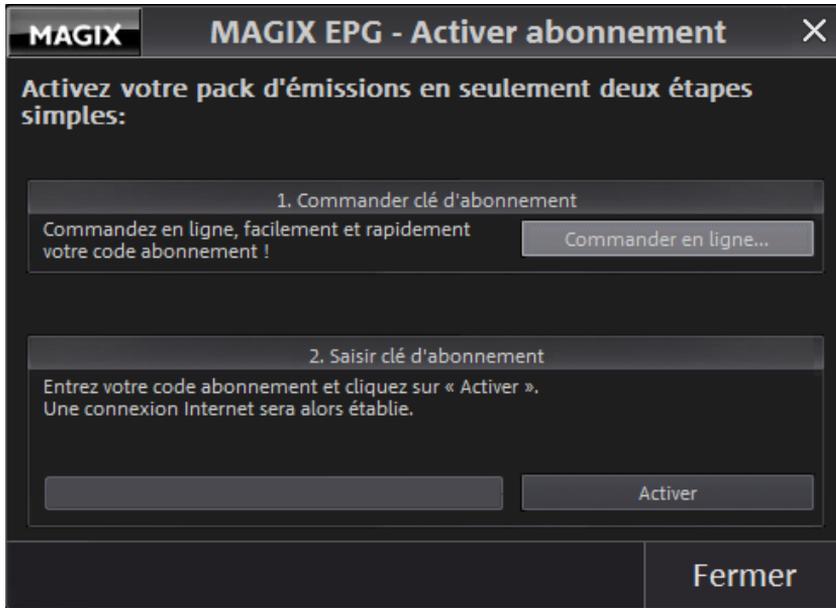
Afficher les images d'aperçu

Affichage synchronisé

OK Annuler Aide

Dans la boîte de dialogue s'affiche le type d'abonnement dont vous disposez, ainsi que la durée de validité restante de votre abonnement au guide électronique des programmes.

Changer la clé d'abonnement... : vous pouvez activer ici votre abonnement pour un an.



Avec « Commander en ligne », vous demandez votre « Clé d'abonnement », c'est-à-dire le code d'activation. Dès que vous avez obtenu votre code abonnement, passez à l'étape « Clé Abonnement » et cliquez sur « Activer ».

Programmation du Timer



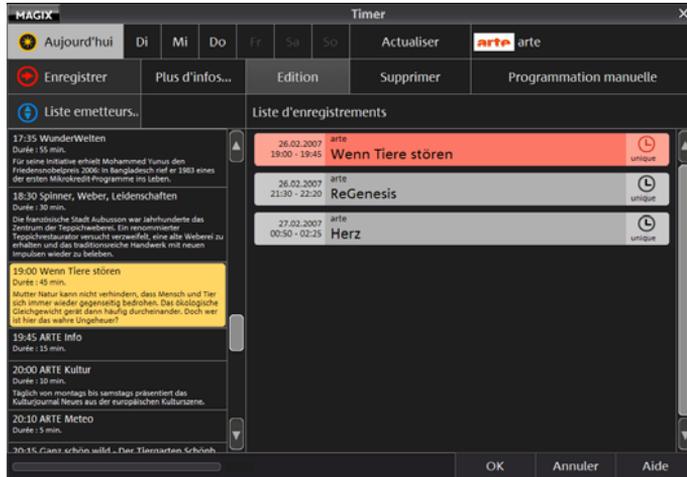
La fonction de programmation du Timer pour les enregistrements programmés du magnétoscope est accessible via l'icône « Timer ».

Remarque : si vous utilisez un des guides électroniques de programmes intégrés, MAGIX Guide TV en ligne ou le guide DVB TV, les informations de ceux-ci sont utilisés pour faciliter la programmation d'enregistrement par Timer. Si vous n'utilisez aucun des deux, vous pouvez également programmer des enregistrements manuellement (voir page 257).

Lorsque des enregistrements sont programmés et que vous arrêtez MAGIX Vidéo deluxe MX, un petit symbole de plateau s'occupe de redémarrer MAGIX

Vidéo deluxe MX juste avant le début de l'enregistrement et d'activer le magnétoscope.

ATTENTION ! Les mises à jour automatiques de Windows XP (avec le Service Pack 2) et de Windows Vista nécessitent parfois de redémarrer l'ordinateur, ce qui peut entraîner une interruption ou une annulation des enregistrements programmés. Pour cette raison, il est recommandé de désactiver cette fonction de mise à jour automatique de Windows.



Le programme de la chaîne consultée actuellement est représenté à gauche de la boîte de dialogue. À droite dans la boîte de dialogue s'affichent tous les enregistrements déjà programmés.

Enregistrement : cochez d'abord l'émission que vous souhaitez enregistrer dans la liste située à gauche. Cliquez ensuite sur l'icône « Enregistrer » pour ajouter l'émission à la liste d'enregistrement située à droite.

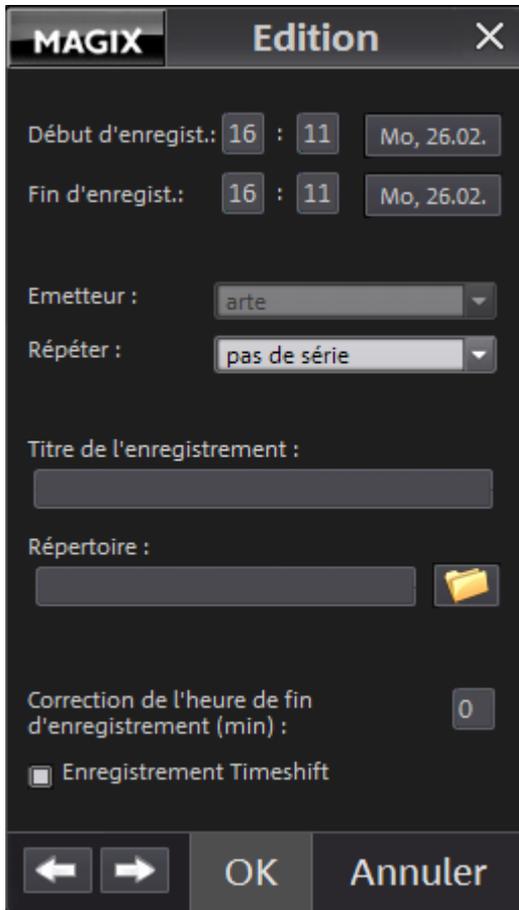
Plus d'infos : vous pouvez accéder ici à des informations supplémentaires sur une émission.

Éditer : cette icône (ou bien un double clic sur les entrées dans la liste d'enregistrements) ouvre la boîte de dialogue « Programmer un enregistrement ».

Supprimer : cette icône supprime les émissions sélectionnées de la liste d'enregistrements.

Programmation manuelle : vous pouvez également ajouter, éditer ou supprimer des enregistrements manuellement. Ceci est particulièrement nécessaire lorsque vous n'utilisez ni le guide TV DVB ni MAGIX Guide TV en ligne.

Programmation manuelle du Timer



The screenshot shows a dark-themed dialog box titled 'MAGIX Edition' with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains several fields for configuring a recording timer:

- Début d'enregist.:** Time set to 16:11 and date to Mo, 26.02.
- Fin d'enregist.:** Time set to 16:11 and date to Mo, 26.02.
- Emetteur:** A dropdown menu showing 'arte'.
- Répéter:** A dropdown menu showing 'pas de série'.
- Titre de l'enregistrement:** An empty text input field.
- Répertoire:** An empty text input field with a folder icon to its right.
- Correction de l'heure de fin d'enregistrement (min):** A numeric input field set to '0'.
- Enregistrement Timeshift**

At the bottom, there are navigation buttons: a left arrow, a right arrow, an 'OK' button, and an 'Annuler' (Cancel) button.

Début/Fin de l'enregistrement : vous pouvez déterminer l'heure de début, de fin et la date de l'enregistrement. Un clic sur la date ouvre un calendrier.

Chaîne : vous définissez la chaîne pour l'enregistrement.

Répétition : vous pouvez définir l'enregistrement d'une série hebdomadaire ou mensuelle.

Titre de l'enregistrement / du répertoire : en outre, vous pouvez donner un titre significatif à l'enregistrement et indiquer le répertoire d'enregistrement.

Correction de l'heure de fin d'enregistrement (min) : lorsque les heures d'enregistrement ont été programmées par GEP, vous pouvez néanmoins ajouter une période tampon de sécurité pour prolonger l'enregistrement.

Enregistrement en Changement d'heure : l'enregistrement démarre en mode Changement d'heure, c'est-à-dire que vous pouvez voir l'émission pendant l'enregistrement.

Mode changement d'heure



En mode Changement d'heure pour les cartes TV analogues, vous pouvez en même temps enregistrer et regarder le programme enregistré. On peut ainsi regarder un programme TV à une heure définie.

Dès que vous passez en mode Changement d'heure, l'émission est « suspendue ». Elle continue à passer en arrière-plan et à être enregistrée. Une console de transport s'est ouverte. Vous pouvez alors vous déplacer librement dans l'émission. Vous pouvez par exemple :



arrêter l'émission, pour répondre à un appel téléphonique. Il vous suffit d'activer le mode Changement d'heure et de prendre l'appel. Pour continuer à regarder l'émission, cliquez sur l'icône Lecture.



Éviter la publicité. Lancez l'enregistreur vidéo en mode Changement d'heure lorsque l'émission commence, puis continuez votre activité. Pendant ce temps, la pause publicitaire coupe votre émission. Lorsque vous voulez regarder l'émission, cliquez sur l'icône Lecture. Lorsque survient une pause publicitaire, vous pouvez sauter la publicité en cliquant sur l'icône « Sauter 30 secondes en avant ».



Rejouer : vous repartez en arrière. Lancez le mode Changement d'heure et aussitôt commence la lecture. Déplacez maintenant le curseur de position entièrement vers la droite. Vous vous trouvez maintenant dans le « Passé » de la lecture. Lorsqu'il se passe quelque chose d'excitant, vous pouvez rapidement « Rejouer » avec l'icône « Sauter 30 secondes en arrière », tout comme dans une retransmission de football.

Lire les émissions enregistrées

L'icône de l'enregistreur vidéo « Ouvrir le répertoire d'enregistrement » vous amène au répertoire contenant les émissions enregistrées.



Une boîte de dialogue standard s'ouvre avec le choix de fichiers.

Vous pouvez trier les émissions par chaîne, nom et heure d'enregistrement. Vous pouvez supprimer les émissions ou bien afficher les informations GEP détaillées sur l'émission. Les enregistrements radio DVB ne sont pas lues dans l'enregistreur vidéo, mais peuvent être écoutés en ouvrant par une icône le MAGIX Music Manager.

Graver

Dans l'interface « Graver », créez tout d'abord un menu de sélection et gravez ensuite le projet entier, y compris tous les films et le menu de sélection, sur un seul disque.



Ce bouton permet d'accéder à l'interface de gravure.

Aperçu et édition

MAGIX Vidéo deluxe MX propose deux modes différents pour l'édition du menu de disque.



Le mode Aperçu simule le fonctionnement d'un lecteur tel qu'un lecteur DVD ou Blu-ray par exemple. Vous pouvez sélectionner un modèle de conception pour le menu entier et graver votre disque.

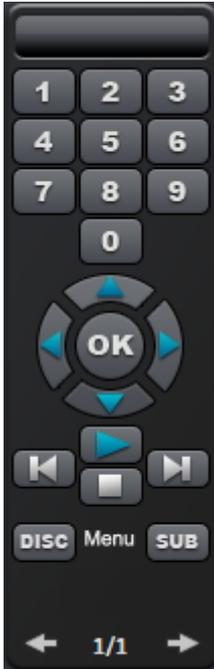


En mode Éditer, vous disposez de toutes les possibilités de création du menu de disque. Ici aussi, tous les modèles sont à votre disposition et vous pouvez les personnaliser facilement.

Télécommande

La télécommande virtuelle est une aide précieuse pour contrôler le comportement futur du disque.

Cette télécommande contrôle l'image d'aperçu de la même manière qu'une télécommande réelle contrôlerait une image sur un écran d'ordinateur ou un téléviseur lorsque vous insérez le CD ou DVD contenant votre projet dans votre lecteur. Vous pouvez désormais naviguer dans les menus avec les touches fléchées et la touche OK. Les boutons activés sont mis en avant.



Les touches du pavé numérique permettent de sélectionner une entrée de la page du menu. Toutes les entrées de menu sont dotées de chiffres correspondants. Dans un menu des chapitres, la lecture débute à partir d'un chapitre précis ; dans le menu des films, vous accédez au menu des chapitres correspondant (si disponible) ou la lecture du film démarre.

Touches de navigation : ces touches servent à naviguer dans le menu du disque à graver. Vous pouvez passer d'une entrée à une autre et confirmer avec OK. La télécommande fonctionne comme celle d'un véritable lecteur DVD/Blu-ray.

Avant/arrière : au cours de la lecture, vous pouvez « sauter » une scène pour passer directement à la précédente ou à la suivante. Dans le menu, cette commande vous permet de naviguer entre les pages de menu vers l'avant ou vers l'arrière.

Lecture : la lecture commence à partir de la première entrée de menu. Si des menus des chapitres sont disponibles (voir page 264), vous passez tout d'abord dans le menu des chapitres. Pressez alors encore une fois la touche Lecture et la lecture commence par la première scène du film.

La touche **Stop** interrompt la lecture.

Le bouton **Disque** permet d'accéder à la première page du menu des films.

Menu inférieur permet de passer au menu des chapitres (s'il y en a un) du film actuellement sélectionné.

Menu

Le menu de sélection est gravé sur le disque et s'affiche lors de l'insertion de celui-ci dans votre lecteur. Comme pour un DVD ou un disque Blu-ray vendu dans le commerce, vous pouvez naviguer facilement entre vos films, à l'aide des images d'aperçu, ou accéder à des scènes précises à l'intérieur d'un film.

Modèles de conception

Les modèles de menus se trouvent dans la section inférieure.



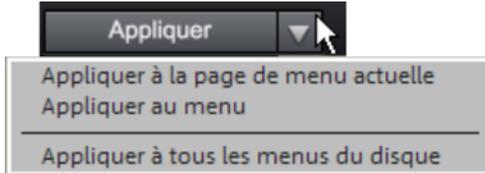
Vous voyez sur la gauche une arborescence de fichiers vous permettant de sélectionner divers types de modèles de menus. Au-dessus de celle-ci, vous devez tout d'abord configurer si des modèles au format 16:9 ou 4:3 doivent être utilisés.

- **Animé (DVD)** : ces modèles contiennent des vidéos d'arrière-plan et d'introduction ainsi que de la musique. Les éléments de commande sont affichés sous différents aspects. Les modèles ne peuvent être utilisés que pour les mini-DVD, les DVD et les disques AVCHD.
- **Statique (4:3 uniquement, DVD)** : ces modèles contiennent des images d'arrière-plan et des éléments de commande standard.
- **Personnalisé** : ces modèles s'adaptent à votre projet, c'est-à-dire que les films et les scènes que vous avez utilisés sont directement intégrés dans le menu.
- **HD statique (16:9 uniquement, DVD, Blu-ray, AVCHD, WMV-HD)** : ces modèles contiennent des images d'arrière-plan en haute définition particulièrement appropriées pour des appareils HD-TV.
- **Modèles de films (16:9 uniquement)** : vous trouvez ici des modèles de menus qui ont été conçus spécialement pour les modèles de films (voir page 214) du Media Pool.

Remarque : pour ces menus, les options « Menu des films » et « Menu des chapitres », présentes dans l'interface « Éditer » sous « Options de disque », doivent rester activées.

Une fois que vous avez sélectionné un type de modèle de menu, vous pouvez utiliser la barre de défilement horizontale pour visualiser l'intégralité des modèles proposés. Vous disposez de multiples possibilités pour l'utilisation des modèles :

- Si vous souhaitez appliquer un modèle complet à toutes les pages du menu, double-cliquez sur celui qui vous convient. Le modèle intégral sera alors appliqué.
- Vous pouvez également combiner des éléments de différents modèles. Pour cela, passez tout d'abord dans l'interface Éditer. Si vous souhaitez mélanger par exemple l'arrière-plan d'un modèle avec les propriétés du texte d'un autre, commencez par sélectionner d'un double-clic le modèle contenant l'arrière-plan souhaité. Ensuite, cliquez sur l'onglet « Police » et sélectionnez d'un double-clic un modèle contenant la police souhaitée.
- Vous pouvez utiliser la mise en page (ou des éléments de mise en page) aussi bien pour la page de menu actuelle (film ou scènes) que pour toutes les pages du menu.



Remarque : certains modèles de menus contiennent des vidéos d'introduction avec transition automatique vers la page de menu.

Éditer le menu du disque



Activez le bouton « Éditer » pour éditer chacun des éléments du menu et sa structure.

Éditer les éléments du menu

Déplacez les champs de texte et les éléments graphiques jusqu'à la position souhaitée, par glisser-déposer, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous pouvez modifier la taille en tirant les coins et les bords du cadre de positionnement.



Annuler : cette commande permet d'annuler les dernières modifications.



Restaurer : cette commande rétablit l'action annulée juste avant.



Définir les proportions d'affichage : définissez les proportions des pages des éléments du menu pour éviter toute déformations.



Grouper : les éléments du menu sont déplacés ou redimensionnés en groupe avec la description et le numéro.



Afficher la zone d'affichage TV dans l'écran d'aperçu : cette option permet d'afficher les bordures d'écran du téléviseur (voir page 163) en tant que lignes dans l'écran d'aperçu.



Grille : ce bouton permet d'insérer une grille qui vous aide à placer le cadre de position au millimètre près. Grâce à la petite flèche située près du bouton, vous pouvez ouvrir une boîte de dialogue pour configurer exactement la grille.

Navigation

Le bouton « Navigation » en haut à gauche vous permet d'accéder à la structure du menu de sélection.



- Tous les films sont répertoriés en tant qu'entrées supérieures. Le niveau de menu correspondant est le **menu des films**.
- Toutes les scènes sont répertoriées au second niveau sur la droite. Le niveau de menu correspondant est le **menu des chapitres**.

Si vous décochez la case rouge, l'entrée correspondante est désactivée dans le menu des chapitres. Les scènes sont évidemment toujours affichées dans le film mais elles ne peuvent plus être sélectionnées directement dans le menu.

- Si vous cliquez sur l'entrée de film supérieure, vous ouvrez l'aperçu du menu des films et vous pouvez l'éditer.
- Si vous cliquez sur un des chapitres, vous ouvrez l'aperçu du menu des chapitres et vous pouvez l'éditer.

Options de disque

Activez et désactivez ici des éléments précis du menu ou le menu entier.

Vidéo d'introduction : cette commande permet de charger des vidéos à utiliser comme introduction pour le disque. Les formats suivants sont pris en charge : *.avi, *.mpg, *.mxv, *.vob. L'intro est jouée dès que le disque est inséré dans le lecteur. Le menu apparaît ensuite. Si vous cochez la case « Empêcher de passer l'introduction », la vidéo d'introduction sera lue en entier lors de l'insertion du disque et il ne sera pas possible de la sauter à l'aide de la télécommande.

Menu des films & menu des chapitres

Le menu du disque est composé de deux niveaux.

Menu des films : le niveau supérieur contient le menu des films qui n'est utilisé que lorsqu'un projet est composé de plusieurs films.

Menu des chapitres : il s'agit du niveau inférieur du menu du disque qui utilise les marqueurs de chapitres d'un film en tant qu'entrées de menu. Pour plus d'informations, référez-vous à la rubrique Marqueurs de chapitre (voir page 118).

Attention : le menu des chapitres peut contenir 99 entrées maximum. Si votre film contient davantage de chapitres, gravez-le sans menu de chapitrage ou segmentez le film en plusieurs parties.

Images d'aperçu : vous pouvez afficher ou masquer les images d'aperçu dans le menu de disque.

Numérotation : les numéros des entrées de menu peuvent être sélectionnés directement à l'aide de la télécommande, mais ils peuvent parfois être perçus comme dérangeants. Cette option permet de les afficher ou de les masquer.

Cadres : vous pouvez doter les images d'aperçu de cadres. Si ceux-ci vous dérangent, cette option permet de les désactiver.

Création d'arrière-plans personnalisés pour menus

Vous pouvez éditer librement un arrière-plan de menu ou le créer entièrement.



En cliquant sur ce bouton, vous accédez à l'interface « Éditer » et l'arrière-plan de menu actuel est chargé comme s'il s'agissait d'un film.

Vous pouvez créer et modifier ici le film d'arrière-plan. Après l'enregistrement, le film d'arrière-plan est appliqué automatiquement en tant qu'arrière-plan de menu.

Astuce : si vous souhaitez créer un nouvel arrière-plan de menu, il suffit de supprimer tous les objets se trouvant dans le projet de menu et d'en charger des nouveaux.

Éditer la page

Uniquement dans la version Plus/Premium : si besoin est, vous pouvez également ajouter ou supprimer des pages de menu.



Ajout d'une nouvelle page de menu



Suppression de la page de menu actuelle

Arrière-plan : vous disposez ici de trois possibilités pour créer une image d'arrière-plan statique pour le menu.

- Soit vous définissez une « valeur de couleur » précise pour l'arrière-plan.
- Soit vous sélectionnez un fichier image sur votre disque dur.
- Ou bien vous sélectionnez une frame précise d'une vidéo qui se trouve dans le projet.

Menus de sélection animés

Il est possible de doter les menus de disque d'animations audiovisuelles. Si besoin, les vidéos d'arrière-plan sont lues en boucle tandis que le menu est affiché à l'écran. Il est également possible d'utiliser pour le menu une musique d'arrière-plan dans différents formats ou des images d'arrière-plan au choix.

Son/Musique : chargez ici un fichier audio et utilisez-le pour l'animation de l'arrière-plan du menu.

Vidéo : chargez ici un fichier vidéo ou graphique et utilisez-le pour l'animation de l'arrière-plan du menu. En plus des possibilités du graphique d'arrière-plan (voir ci-dessus), vous pouvez utiliser un extrait (une séquence) d'un diaporama chargé ou d'un autre fichier vidéo.

Options pour vidéos d'arrière-plan :

- **Créer des boutons de menu animés :** les images d'aperçu de chaque vidéo du menu des films sont affichées en tant que films en petit format. Les curseurs de l'option Séquence permettent de définir le point de départ et la durée de l'animation.
- **Utiliser la piste audio de la vidéo :** la piste audio de la vidéo d'arrière-plan est utilisée pour le menu.
- **Lire l'animation de menu en boucle :** le film d'arrière-plan (audio et/ou vidéo) est lu en boucle.
- **Définition de la durée d'affichage du menu :** vidéo/audio ou le média le plus long. Vous pouvez définir ici la durée de la vidéo d'arrière-plan. L'autre média sera alors diffusé en boucle.

Éditer des boutons

MAGIX Vidéo deluxe MX permet d'éditer très simplement tous les boutons ainsi que les entrées de menus correspondantes.

Uniquement dans la version Plus/Premium : si besoin est, vous pouvez ajouter ou supprimer des entrées de menu, boutons compris.



Ajout d'une nouvelle entrée de menu (avec bouton)



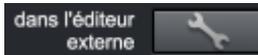
Suppression de l'entrée de menu sélectionnée (avec bouton)

Astuce : si vous souhaitez désactiver des entrées de menu inutilisées, vous pouvez vous servir de la navigation (voir page 263).



Ce bouton ou un double-clic sur les entrées de menu permettent d'éditer celles que vous avez créées vous-même. Pour cela, la boîte de dialogue contenant les propriétés d'une entrée de menu (voir page 268) s'ouvre.

Remarque : le menu des chapitres est créé à l'aide des marqueurs de chapitre (voir page 118) et ceux-ci permettent de l'éditer en détail.



Édition dans MAGIX Photo Designer : ouvrez MAGIX Photo Designer à l'aide de ces boutons pour poursuivre l'édition de l'élément de menu sélectionné.

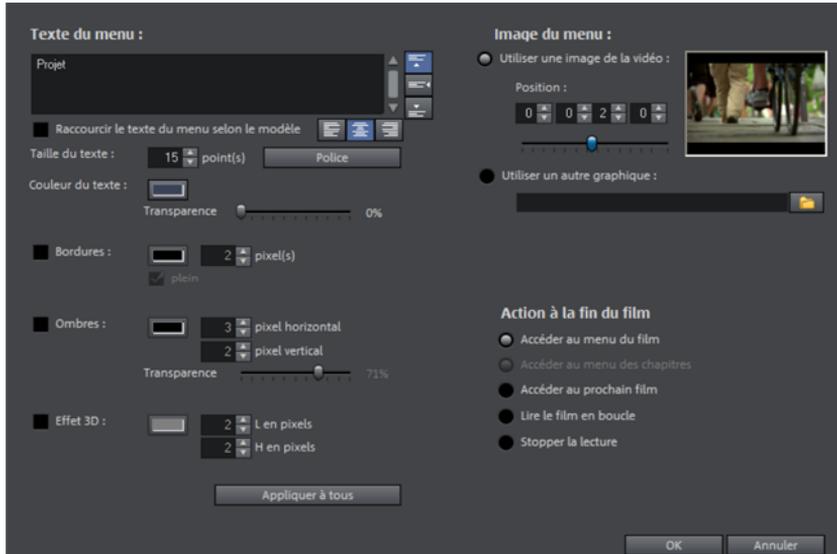
Accéder à la page reliée



Pour tester la cible d'une entrée de menu, choisissez-en une puis cliquez sur ce bouton.

Propriétés de l'entrée du menu/de la page du menu

Un double-clic sur une image d'aperçu ou une entrée de menu ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez modifier le texte ou sélectionner l'image d'aperçu.



Texte du menu

Vous pouvez entrer un texte correspondant à l'entrée de menu sélectionnée dans le champ de texte.



Vous pouvez ici définir l'alignement vertical du texte (vers le haut, centré ou vers le bas).



Vous pouvez ici définir l'alignement horizontal du texte (vers la gauche, centré ou vers la droite).

Taille des caractères : définissez ici la taille des caractères (en points).

Couleur du texte : vous pouvez définir ici la couleur de premier plan du texte.

Police : vous pouvez définir ici la police ainsi que le style (gras, italique, etc.) de votre texte.

Contour : dotez votre texte d'un cadre coloré. Choisissez la couleur dans la palette et définissez la taille des contours en pixels.

Ombres : paramétrez la taille et la couleur de l'ombre qui doit se trouver sous une police.

Effet 3D : si vous souhaitez que la police soit en 3D, vous pouvez définir ici la largeur, la hauteur et la couleur de l'effet 3D.

Appliquer à tous : tous les paramètres définis, excepté le texte, sont appliqués aux entrées du menu actuel.

Image du menu

Utiliser une frame de la vidéo : le curseur vous permet de définir quelle frame de la vidéo doit être utilisé en tant qu'image d'aperçu. Les champs de saisie numériques sont configurés de la manière suivante :
Heures:Minutes:Secondes:Frames (images).

Utiliser un autre graphique : chargez ici vos propres images au format bitmap en tant qu'images de menu.

Remarque : il se peut qu'aucun emplacement ne soit prévu pour une image d'aperçu dans certains modèles de menu. Dans ce cas, toute modification du menu restera invisible.

Actions à la fin du film (uniquement les images d'aperçu dans le menu des films)

Vous pouvez définir ici l'action qui sera exécutée à la fin du film. Les possibilités suivantes sont disponibles :

- **Stopper la lecture :** cette option dépend du lecteur DVD utilisé. La plupart des lecteurs DVD affichent leur propre image de menu (ou image d'arrière-plan) après la lecture du film.
- **Accéder au menu des films/au menu des chapitres :** retour au dernier menu affiché

Astuce : si vous ne parvenez pas à sélectionner l'une des options, vérifiez quel mode de menu est activé.

- **Accéder au prochain film :** la lecture du film suivant démarre automatiquement.

- **Lire le film en boucle** : vous pouvez également graver vos films en boucle sur un disque. Cela signifie que le film est lu en boucle jusqu'à ce que vous accédiez à l'entrée de menu suivante à l'aide de la télécommande ou jusqu'à ce que vous stoppiez la lecture. Ainsi, vous transformez votre téléviseur en une sorte d'aquarium et vous pouvez laisser défiler un film en arrière-plan sans vous en soucier.

Attention : cette option fonctionne uniquement avec DVD, mini-DVD ou Blu-ray Discs™.

Éditer vos propres entrées de menu

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Pour éditer des entrées de menus que vous avez créées, un autre affichage est disponible dans la boîte de dialogue. Vous pouvez y éditer tous les liens du menu. Ainsi, il est possible de relier une entrée de menu avec une action spécifique, avec une page de menu ou, à l'aide d'un « saut », à une scène précise de votre film.

Aucun lien : l'élément du menu ne peut pas être sélectionné et n'a aucune fonction, excepté celle d'afficher le texte du menu.

Lien vers une page dans le menu actuel : vous pouvez configurer un lien de sorte à ce qu'un clic sur ce dernier vous amène sur une page du menu des films ou des chapitres actuel.

Lien vers un autre menu : cette possibilité permet d'ouvrir un autre menu des films ou des chapitres.

Lien vers le chapitre d'un film : si vous sélectionnez cette option, indiquez le film et le marqueur de chapitre à partir desquels la lecture doit débuter.

Attention : pour les DVD, il est uniquement possible d'accéder à des chapitres à l'intérieur du film actuel.

Lien vers le début du film : le film défini est lu à partir du début.

Assistant de gravure



Un clic sur « Graver » ouvre la boîte de dialogue de création d'un DVD, d'un disque Blu-ray, AVCHD ou d'un autre support de données vidéo, menu inclus.

Sous « Possibilités supplémentaires », des formats de disques supplémentaires sont à votre disposition.

	DVD	Blu-ray	AVCHD
Qualité	★★	★★★★	★★★★
Recomm. pour :	Téléviseur CRT	Téléviseur HD	Téléviseur HD
Médium :	DVD	Blu-ray	DVD/carte SD
Lecture sur :	Lecteur DVD	Lecteur Blu-ray	Lecteur Blu-ray
Temps de <i>en qualité optimale</i>	90 min.	110/144 min.	30 min.

Autres options	
WMV HD	Format de disque Haute Résolution pour PC.
Mini DVD	Format de disque : CD/DVD
Multi-disque	Qualité d'image : haute résolution
Sauvegarde	Durée du film en qualité optimale : 15 min. environ pour un CD ; environ 107 min. pour un DVD
	Lecture sur : PC équipé de Microsoft MediaPlayer 9 ou version suivante

Choisissez quel type de disque vous souhaitez créer.

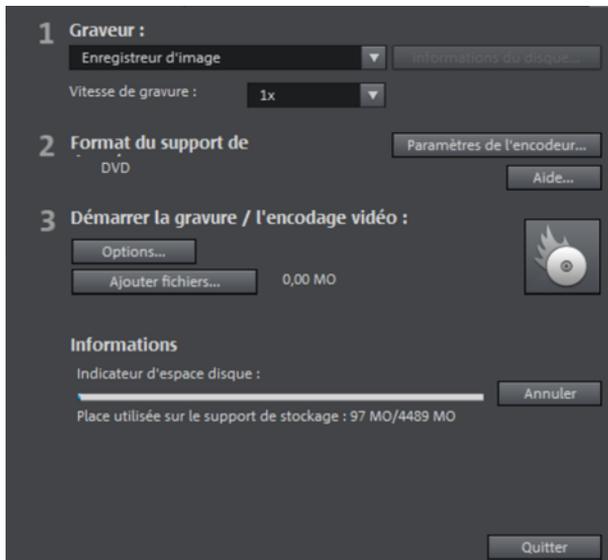
Procédez comme décrit ci-dessous pour graver un disque :

- **Configurer le graveur et la vitesse de gravure** : si vous avez installé plusieurs graveurs, vous pouvez en sélectionner un en passant par le menu de sélection.
- **Paramètres de l'encodeur** : en passant par « Encodeur », vous accédez à une boîte de dialogue de sélection dans laquelle vous pouvez définir les propriétés de l'encodeur MPEG (espace mémoire requis, qualité et durée de la conversion MPEG). En passant par « Avancé », vous atteignez la boîte de dialogue « Paramètres avancés ». Vous pouvez y procéder à des configurations de l'encodeur MPEG dans les moindres détails.
- **Démarrer l'encodage vidéo/la gravure** : le bouton « Démarrer la gravure » lance la gravure. Pour chaque gravure et chaque simulation, le projet est tout

d'abord encodé. Veillez à ce que le fichier MPEG ne soit pas supprimé du disque dur après la gravure. Selon la durée du projet, la procédure de codage et de gravure peut durer un certain temps. Le temps requis est affiché dans la boîte de dialogue.

Boîte de dialogue de gravure pour lecteur DVD

Vous pouvez choisir ici le graveur, le format du support de données et les paramètres de l'encodeur. Le format MPEG-2 est utilisé pour les DVD. Les disques Blu-ray utilisent également le format MPEG-2, toutefois avec des débits binaires plus élevés afin d'obtenir les hautes résolutions HD. Les disques AVCHD utilisent par contre le codec bien plus complexe MPEG-4/H.264, expliqué en détails dans l'annexe « Paramètres de l'encodeur MPEG-4 (voir page 370) » du manuel PDF ou de l'aide du programme (touche F1).



Options

Avec simulation préalable : si vous n'êtes pas certain de la vitesse de gravure choisie ou de l'espace mémoire requis sur le disque, vous pouvez procéder à un test de simulation avant la gravure proprement dite.

Activer la protection anti-perte de données dans la mémoire tampon : de nombreux graveurs prennent en charge les techniques destinées à empêcher la perte de données dans la mémoire tampon. Cette option permet d'activer cette protection et de graver à vitesse plus élevée, sans avoir à redouter la perte éventuelle du disque vierge.

Formater complètement les supports de données DVD/CD réinscriptibles :

cette option permet de formater les supports de données réinscriptibles et ainsi de supprimer toutes les données qui y sont stockées.

Arrêter l'ordinateur après la gravure : activez cette option pour arrêter automatiquement l'ordinateur après l'encodage et la gravure. Vous pouvez ainsi lancer l'encodage et la gravure dans la soirée, sans avoir à attendre la fin du processus car l'ordinateur s'arrête tout seul.

Graver des vidéos DVD standard sur le même disque : cette option vous permet de graver sur un disque WMV-HD une vidéo WMV-HD mais également une vidéo DVD normale sur le même disque. Il est ainsi possible de lire vos disques WMV-HD dans un lecteur DVD classique. Pour plus de détails, référez-vous à la section Multidisque.

Activer la gestion de défauts du graveur : le graveur reconnaît les emplacements défectueux sur le disque ; ils sont alors marqués comme tels et aucun contenu n'est gravé à cet endroit.

Vérifier les données après la gravure : cette option vérifie et recherche les éventuelles erreurs sur le disque après la gravure.

Titre du CD/DVD : il s'agit du titre du CD/DVD tel qu'il s'affichera comme nom de support de données sur le PC. Il s'agit dans la plupart des cas du nom du projet de disque.

Paramètres de l'encodeur

Le bouton « Paramètres de l'encodeur... » ouvre une boîte de dialogue de sélection qui vous permet de configurer les propriétés de l'encodeur MPEG (espace mémoire requis, qualité et durée de la conversion MPEG).

Préréglages : accédez ici à des préconfigurations utiles selon le type de disque sélectionné. Voici quelques préréglages basés sur l'exemple d'un DVD :

DVD vidéo longue durée	DVD avec durée de lecture extra longue Le débit binaire est réduit aux dépens de la qualité de l'image.
DVD musique longue durée	DVD de longue durée spécialement pour la musique. Le débit binaire de la piste audio est configuré sur la qualité maximale.
DVD standard	DVD normal
DVD écran large	DVD normal au format 16:9

Remarque : vous pouvez choisir parmi tous les paramètres entre NTSC (USA et Japon) et PAL (Europe).

Débit binaire : il définit l'espace mémoire nécessaire pour la vidéo une fois que le montage est terminé. Plus le débit binaire est élevé, plus le fichier sera volumineux et plus la durée maximale qui passe sur un CD sera courte.

Ajuster le débit binaire : vous réalisez ici une estimation de la taille du fichier vidéo final en fonction du débit binaire paramétré. Si la vidéo ne passe pas sur le disque, le débit binaire est corrigé en fonction.

Qualité : définissez ici la qualité de l'encodage. Plus la qualité est élevée, plus la vidéo finale sera de bonne qualité mais l'encodage durera alors plus longtemps.

Smart rendering : cette option permet de diminuer énormément les ressources nécessaires à l'encodage pour les fichiers MPEG. Lors de la création de fichiers MPEG, seules les parties du film qui ont été modifiées dans le programme sont de nouveau encodées. Les fichiers MPEG contenus dans le film **doivent** avoir le même format, c'est-à-dire le même débit binaire (variable ou constant) ; la résolution d'image et le format vidéo doivent correspondre.

Filtre anti-entrelacement : cette option doit être activée uniquement pour la lecture à la télévision : elle permet de réduire l'effet de scintillement en présence de structures d'images fines.

Calcul des effets vidéo sur le processeur graphique : pour accélérer l'exportation, vous pouvez procéder au calcul des effets vidéo directement depuis la carte graphique. Ceci est actuellement valable pour la luminosité, la valeur Gamma, le contraste, les couleurs, la saturation, les effets de taille d'image, de découpe, de position ainsi que diverses transitions et effets mixtes. Prenez en compte que des plug-in d'effets externes par exemple ou des effets artistiques complexes doivent être calculés avec le microprocesseur et, pour cette raison, qu'aucun avantage au niveau de la vitesse ne peut être obtenu par le biais de l'utilisation de cette fonction.

Remarque : cette fonction est optimisée tout spécialement pour les cartes graphiques NVIDIA. Dans certaines circonstances, vous pouvez bénéficier d'une vitesse plus élevée avec d'autres cartes graphiques lors du calcul des effets.

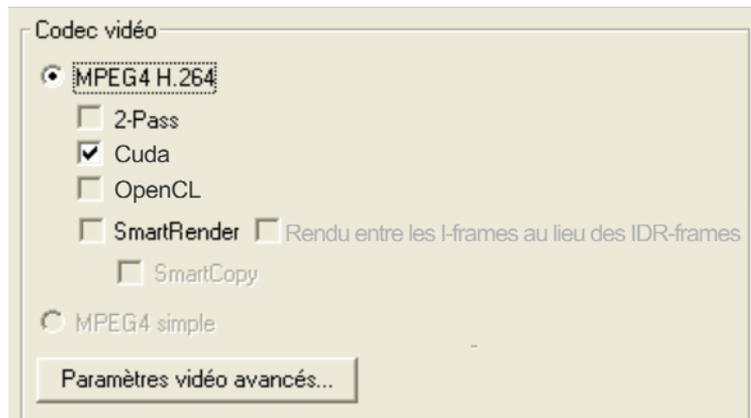
Mode 3D : si du matériel 3D (édité avec Stereo3D) se trouve dans votre projet, vous pouvez sélectionner ici dans quel mode celui-ci doit être gravé sur le disque. La 3D est désactivée par défaut.

Pour rétablir les paramètres standard, veuillez utiliser le bouton « Réinitialiser ».

« Avancé » ouvre la boîte de dialogue « Paramètres avancés ». Vous pouvez régler ici tous les paramètres avancés de l'encodeur MPEG. Pour en savoir plus, veuillez consulter l'annexe « Paramètres de l'encodeur MPEG » (voir page 386) disponible dans le manuel électronique (format PDF) ou dans l'aide du programme.

Utiliser OpenCL ou CUDA lors du rendu

OpenCL (d'AMD) et CUDA (de NVIDIA) sont deux technologies pour cartes graphiques qui permettent à MAGIX Vidéo deluxe MX de transférer des procédures intensives de rendu nécessitant énormément de performances de la part de l'ordinateur sur le processeur de la carte graphique. Si vous gravez un disque Blu-ray ou un disque AVCHD, vous trouvez dans la rubrique « Codec vidéo », sous « Avancé... », les deux options « Utiliser CUDA » et « Utiliser OpenCL ».



Remarque : en fonction de la carte graphique que vous avez installée sur votre ordinateur (compatible CUDA ou OpenCL), les options sont grisées.

Lors du rendu, activez ces options pour calculer plus rapidement le matériel à graver.

Remarque : informez-vous si besoin auprès du fabricant de votre carte graphique pour savoir si votre carte graphique prend en charge l'accélération matérielle et assurez-vous que tous les pilotes requis soient bien installés.

Espace mémoire

Type de disque	Support de données	Menu	Qualité	Durée (qualité optimale)
DVD	DVD	Oui	***	98 min.
WMV-HD	CD/DVD	Oui	*****	107 min./DVD 15 min./CD
Disque Blu-ray (voir page 364)	Disque Blu-ray	Oui	*****	110 min.
AVCHD (voir page 365)	DVD/disque Blu-ray	Oui	*****	30 min./DVD 160 min./disque Blu-ray
Multidisque	CD/DVD	Oui	****	45 min./DVD 7 min./CD
Mini-DVD (voir page 367)	CD	Oui	***	env. 20 minutes

* Pour certains lecteurs DVD, vous pouvez définir la durée d'affichage dans ce menu. Suivant la taille d'image d'origine (taille de fichier des images), plus ou moins d'images passent sur un CD ou DVD vierge.

Vous pouvez également utiliser les modèles de menu de la catégorie « DVD TV-ShowTime » pour les types de disque mini-DVD et DVD. Dans ce cas, chaque image d'un diaporama s'affiche en plein écran dans sa propre page du menu, sans que le diaporama n'ait besoin d'être lu.

En particulier avec un encodeur MPEG-2, souvent utilisé sur DVD et mini-DVD (c'est-à-dire des CD-ROM gravés au format de données DVD), il est difficile d'estimer avec fiabilité l'espace mémoire requis. Si le débit binaire variable de l'encodeur MPEG-2 est activé, l'encodage diffère en fonction des mouvements dans l'image. L'espace mémoire requis est alors dépendant du matériel vidéo : un film d'action par exemple requiert beaucoup plus d'espace mémoire qu'un film documentaire.

S'il n'est pas possible de graver votre projet sur un seul CD vierge, il va falloir le diviser en plusieurs parties.

Pour plus d'informations sur la compression MPEG et les formats, référez-vous au chapitre Annexe : Vidéo et support de données (voir page 360) du manuel PDF.

Séries de tests avec des paramètres variables de l'encodeur

Si vous voulez savoir de combien d'espace mémoire vous avez besoin pour les différentes configurations de l'encodeur, vous devez exécuter certains tests avant de graver.

Afin de ne pas gaspiller de disque vierge lors de ces tests, activez le mode « Avec simulation préalable » dans les « Options... ».

Insérez ensuite un projet court (5 minutes par exemple) et simulez la gravure en plusieurs passages avec des paramètres différents.

Après chaque simulation, vous pouvez rechercher sur le disque dur le fichier créé pour voir sa taille.

Ensuite, calculez en fonction du résultat l'espace mémoire requis par le projet dans son intégralité. L'espace mémoire d'un projet de 5 minutes doit donc être multiplié par 20 pour estimer l'espace mémoire requis par un film de 100 minutes. De plus, prenez en compte un peu de mémoire tampon supplémentaire pour le menu de sélection (voir page 261).

Répartir le projet sur plusieurs supports de données

Automatique : si le disque dispose de moins d'espace mémoire que le projet n'en requiert, une requête apparaît avant la gravure et vous demande si le projet doit être réparti automatiquement sur plusieurs supports de données. Confirmez en cliquant sur « oui ». Le projet est alors divisé automatiquement en plusieurs projets distincts et ceux-ci sont gravés l'un après l'autre sur plusieurs supports de données. Cette procédure est la plus simple car tout se déroule de manière automatique et vous n'avez qu'à insérer vos disques vierges.

Manuel

Cas 1 : lorsque plusieurs films ne tiennent pas sur un seul support de données

Dans ce cas, retournez à l'interface Éditer et supprimez autant de films du projet que nécessaire pour que ceux qui restent tiennent sur un seul support de données. Vous pouvez ensuite charger et graver les autres films dans un nouveau projet.

Cas 2 : lorsqu'un film ne tient pas sur un seul support de données car il est trop long

Dans ce cas, vous devez segmenter le film en deux ou plusieurs parties qui seront ensuite gravées séparément sur les supports de données.

- Retournez à l'interface Éditer et placez le marqueur de lecture à l'endroit où vous souhaitez couper le film. Sélectionnez ensuite l'option « Couper > Diviser le film » dans le menu Éditer.
- Tous les passages situés après le marqueur de lecture sont supprimés du film trop long et sont rassemblés dans un nouveau film. Vous pouvez accéder aux deux films dans l'arrangeur en passant par le menu « Sélectionner film à éditer ». Sauvegardez les deux films séparément sur le disque dur (menu Fichier > Gérer les films > Exporter le fichier film) sous les noms « Partie 1 » et « Partie 2 » par exemple.
- Supprimez l'un des deux films (« Partie 2 » par exemple) du projet (Gérer les films > Supprimer le film (voir page 288)).
- Rendez-vous dans l'interface de gravure et gravez le premier film (« Partie 1 ») sur CD ou DVD.
- Créez un nouveau projet (bouton « Nouveau »), rendez-vous dans l'interface « Éditer » et chargez le deuxième film (« Partie 2 »).
- Rendez-vous dans l'interface de gravure et gravez le deuxième film sur CD ou DVD.

Exporter

Le bouton « Exporter » vous permet d'ouvrir l'assistant d'exportation et d'accéder ainsi aux possibilités d'exportation principales pour vos vidéos. Veuillez noter que vous exportez ici uniquement le film actuel. Les autres films du projet et le menu du disque ne sont pas pris en compte.

Exporter un film 3D

Cette option permet de convertir un film, avec tous ses objets, ses paramètres d'effets, ses transitions, ses textes, etc. en un fichier vidéo 3D et de l'enregistrer sur l'ordinateur.



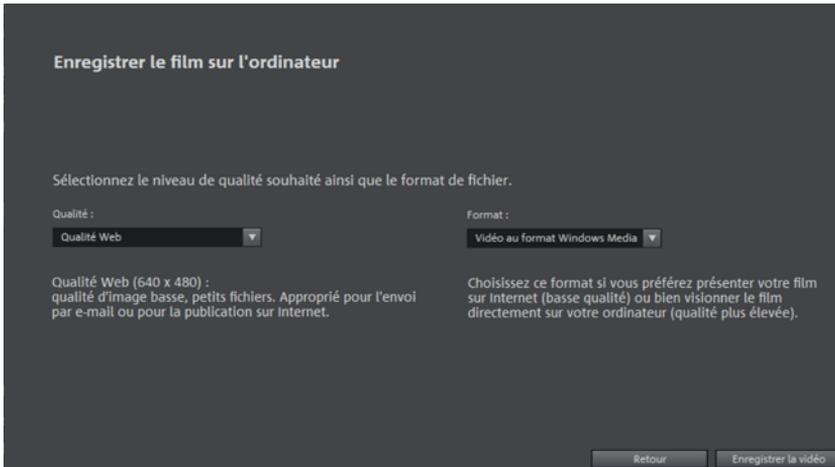
- Tout d'abord, une qualité apparaît dans la boîte de dialogue. Soyez conscient que la qualité HD n'est utile que lorsque vous avez utilisé du matériel en haute résolution dans le projet.
- Ensuite, choisissez une procédure 3D. Les vidéos anaglyphes sont très appropriées pour la lecture sur un téléviseur ou un écran habituels et peuvent être visionnées à l'aide de lunettes 3D (rouge/cyan). Les vidéos Side-by-Side livrent un résultat 3D nettement plus satisfaisant mais requièrent des écrans, téléviseurs et lecteurs spécifiques.
- Pour terminer, cliquez sur « Sauvegarder la vidéo ».

Remarque : en utilisant cette boîte de dialogue, vous exportez toujours des fichiers Windows Media Video 3D. En passant par le menu Fichier > Exporter le film, vous accédez à d'autres formats.

Vous trouverez de plus amples informations sur les vidéos en 3D dans le chapitre Stereo3D (voir page 204).

Exporter en tant que fichier vidéo

Cette option permet de convertir un film, avec tous ses objets, ses paramètres d'effets, ses transitions, ses textes, etc. en un fichier vidéo 3D et de l'enregistrer sur l'ordinateur.

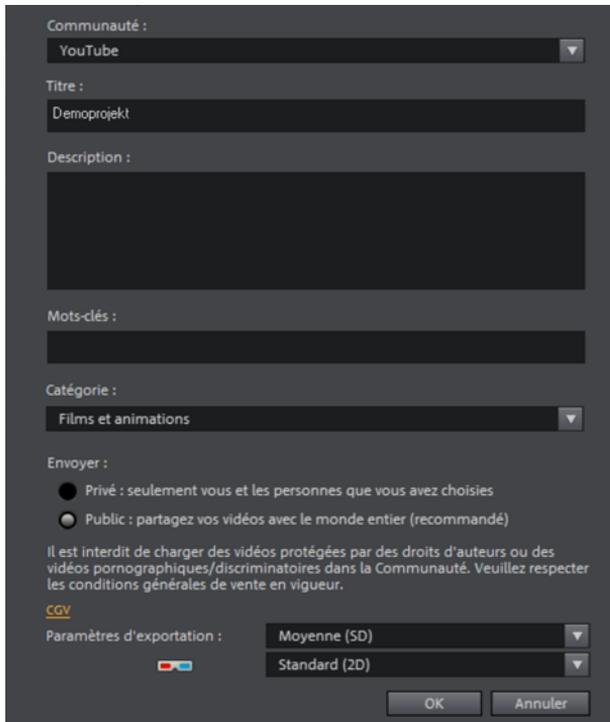


Il vous suffit de sélectionner une qualité (qualité DVD par exemple) et un format de fichier (MPEG-4 par exemple) dans la boîte de dialogue. La boîte de dialogue vous informe directement sur les propriétés de votre sélection. Lorsque vous modifiez le format, sachez que MAGIX Vidéo deluxe MX ajuste également la qualité, si celle-ci n'est pas optimale pour le nouveau format.

Remarque : cette boîte de dialogue présente uniquement les formats les plus connus et les plus utilisés. Dans le menu « Fichier > Exporter le film », de nombreux formats de fichiers supplémentaires sont disponibles. Pour en savoir plus sur les différents formats, référez-vous au manuel PDF ou à l'aide du programme (touche F1).

Mettre en ligne

Cette option vous permet de charger votre film directement sur les plate-formes YouTube, Vimeo ou Facebook. YouTube est certainement le portail d'hébergement le plus célèbre pour toutes sortes de vidéos amateurs. Le site vidéo Vimeo prend de plus en plus d'importance et contient des films plus ambitieux. Facebook est une communauté Internet mondiale.



The screenshot shows a dark-themed form for uploading a video. It includes the following fields and options:

- Communauté :** A dropdown menu with "YouTube" selected.
- Titre :** A text input field containing "Demoprojekt".
- Description :** A large empty text area.
- Mots-clés :** An empty text input field.
- Catégorie :** A dropdown menu with "Films et animations" selected.
- Envoyer :** Two radio buttons: "Privé : seulement vous et les personnes que vous avez choisies" (selected) and "Public : partagez vos vidéos avec le monde entier (recommandé)".
- A warning message: "Il est interdit de charger des vidéos protégées par des droits d'auteurs ou des vidéos pornographiques/discriminatoires dans la Communauté. Veuillez respecter les conditions générales de vente en vigueur." with a link to "CGV".
- Paramètres d'exportation :** Two dropdown menus. The first is set to "Moyenne (SD)" and the second to "Standard (2D)".
- At the bottom, there are "OK" and "Annuler" buttons.

Communauté : choisissez ici la plate-forme que vous souhaitez utiliser : YouTube, Vimeo ou Facebook.

Titre : saisissez ici le titre de votre film.

Description : rédigez ici une courte description de votre film afin d'informer les autres membres de la Communauté sur votre création.

Mots-clés : saisissez des termes qui permettront de trouver votre vidéo sur le Web (en plus de la description).

Catégorie (YouTube® uniquement) : choisissez ici la catégorie dans laquelle votre film doit être accessible.

Envoyer : décidez ici si le film doit rester « privé », c'est-à-dire qu'il sera visible uniquement par vous et les personnes auxquelles vous autorisez l'accès, ou s'il doit être visible par tous, c'est-à-dire « public ».

Paramètres d'exportation : choisissez ici parmi différents paramètres de qualité ceux qui vous conviennent.

Charger sur Album en ligne MAGIX

Vous accédez directement à la boîte de dialogue de connexion de l'Album en ligne MAGIX. Vous pouvez y présenter des photos et des vidéos ou encore de la musique dans des albums en ligne personnalisés.



The screenshot shows the 'Album en ligne' interface. At the top left is the MAGIX logo. To its right, the text 'Album en ligne' is displayed in blue. Below this is a light blue rectangular area containing a login form. The form has a title 'MAGIX Album en ligne' and two input fields: 'Adresse e-mail :' and 'Mot de passe :'. Below the password field is a yellow 'Login' button. Underneath the button, there is red text that reads 'Vous avez oublié votre mot de passe ?' and a link 'Infos et connexion'. At the bottom of the light blue area, there is a blue button labeled 'annuler'.

Remarque : si vous ne disposez pas encore d'un Album en ligne MAGIX, inscrivez-vous à ce service sous « Informations & inscription ».

Une fois connecté, définissez étape par étape la qualité souhaitée, l'emplacement de sauvegarde et le statut (visible seulement pour vous ou pour

tous) et vous pouvez démarrer le transfert. Ensuite, le matériel sera disponible dans votre Album en ligne.

Exportation vers périphérique

Vous pouvez également exporter votre projet sur des périphériques portables d'Apple ou sur des téléphones portables avec système d'exploitation Android.

- Dans la boîte de dialogue d'exportation, cliquez sur « Exporter vers un périphérique portable ».

Sélectionnez ensuite votre périphérique dans la liste.

Remarque (uniquement pour les téléphones portables Android) : normalement, votre PC reconnaît votre périphérique comme « Périphérique de stockage de masse » lorsque vous le connectez. Si ça n'est pas le cas, vous devez modifier les paramètres de connexion du périphérique avant de le connecter au PC de manière à pouvoir sélectionner le bon type de connexion (« périphérique de stockage de masse » par exemple) lorsque vous connectez le périphérique au PC. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la documentation de votre périphérique.

Exporter en tant que lecteur de médias

Afin de visionner votre film dans une fenêtre de navigateur Internet ou pour l'insérer dans un site Web, vous pouvez l'exporter en tant que lecteur média compatible HTML.

Sélectionnez la qualité souhaitée et cliquez sur « Enregistrer la vidéo ». Des fichiers HTM et MP4 sont placés dans le dossier cible afin d'être réutilisés ultérieurement.

Gestion de projets vidéo

La vue d'ensemble est essentielle lors de l'édition de projets vidéo complexes. MAGIX Vidéo deluxe MX met pour cela des outils d'aide à disposition. Les options décrites ci-dessous se trouvent toutes directement dans le menu « fichier ».

Copie de sauvegarde

Les données doivent être sécurisées afin de pouvoir être récupérées en cas de problème (plantage du disque dur, erreur dans le projet...).

Copier films et médias dans un répertoire / Copier projet et médias dans un répertoire

Cette option de menu vous permet de stocker un film entier créé avec MAGIX Vidéo deluxe MX dans un dossier, avec tous les fichiers multimédias utilisés. Ceci est particulièrement utile lorsque vous voulez transférer ou archiver un arrangement, ou lorsque les fichiers se trouvent sur plusieurs supports de données (CD, DVD, etc.) et que vous devez changer de support pendant le chargement. En outre, tous les fichiers des effets utilisés sont enregistrés dans un dossier avec les autres fichiers.

Si vous choisissez l'option « **Copier le projet et les médias dans un dossier** », tous les films du projet actuel sont rassemblés (avec les médias correspondants) et copiés dans le dossier sélectionné.

Remarque : MAGIX Vidéo deluxe MX propose également le DV-Logging. Vous pouvez renoncer à la sauvegarde des fichiers DV AVI (parfois très volumineux) et audio dans la mesure où MAGIX Vidéo deluxe MX sauvegarde la position de ce matériel sur la bande DV et, à chaque chargement du projet, importe automatiquement les fichiers manquants directement depuis la bande DV.

Une boîte de dialogue s'ouvre dans laquelle vous devez indiquer le chemin d'accès du dossier et le nom sous lequel le film doit être enregistré.

Raccourci :

Copier le film et les médias dans le dossier	Maj + R
Copier le projet et les médias dans le dossier	Alt + S

Graver le film et les médias sur CD/DVD / graver le projet, le film et les médias sur CD/DVD

Ceci permet de graver le film ainsi que tous les fichiers associés sur un disque. Pour cela, votre ordinateur doit être équipé d'un graveur (et vous devez y insérer un disque vierge).

Si vous choisissez l'option « Graver le projet et les médias », tous les films du projet actuel sont rassemblés (avec les médias correspondants) et gravés sur disque.

Vous pouvez également graver des projets de grande taille sur un disque. Le projet peut alors être réparti en conséquence automatiquement sur plusieurs CD. Un programme de restauration (de backup ou sauvegarde) gravé sur le premier CD permet de recomposer et de lire tout la sauvegarde.

Restaurer le projet du (S)VCD/DVD vidéo

Cette commande de menu vous permet de reconstituer une sauvegarde d'un projet enregistré sur disque. Pour cela, il faut que le disque ait été au préalable gravé avec l'option « **Ajouter projet de sauvegarde** » (voir les options de la boîte de dialogue « Graver un disque »).

Vous pouvez choisir le ou les films du disque que vous souhaitez reconstituer en les sélectionnant dans la liste. De plus, précisez le dossier dans lequel le projet doit être sauvegardé. Dans ce dossier, un sous-dossier nommé Backupxx va être créé pour chaque sauvegarde reconstituée : tous les fichiers de projet y seront stockés depuis le disque. Tous les films reconstitués sont ensuite chargés dans MAGIX Vidéo deluxe MX et pourront y être édités.

Si vous sélectionnez l'option « **Restaurer uniquement les fichiers image** », seuls les fichiers image d'origine contenus sur le disque seront restaurés.

Charger projet de sauvegarde

Cette option permet de charger la sauvegarde automatique d'un projet. Ces sauvegardes automatiques portent l'extension de fichier MV_ (soulignement). Utilisez cette option en cas d'urgence, par exemple lorsque vous avez sauvegardé par erreur lors de l'édition et que vous voulez retourner à la version précédente du film.

Raccourci clavier: Ctrl + Maj + O

Conseil : dans Fichier > Paramètres > Programme... vous pouvez paramétrer le nombre de fois qu'une sauvegarde doit être créée en allant dans l'onglet Système dans Sauvegarde automatique.

Assistant de suppression

Cet assistant permet de supprimer du disque dur des projets ainsi que tous les fichiers médias qu'ils contiennent. Utilisez cette fonction pour libérer de la place sur le disque dur pour de nouveaux projets.

Attention : si vous avez utilisé les fichiers du film que vous souhaitez supprimer également dans d'autres projets (par exemple : votre propre bande annonce, des musiques, etc.), vous devez faire tout d'abord des copies de sauvegarde de ces fichiers.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + Y

Effacer certains fichiers

Cette option vous permet de sélectionner des fichiers à supprimer. Dans la boîte de dialogue de sélection de fichiers, cochez les fichiers souhaités. Au cours de l'étape suivante, l'assistant de suppression recherche automatiquement les fichiers de votre sélection. Ainsi, vous pouvez supprimer un film dans son intégralité, fichiers média, d'aide, de projet et de sauvegarde compris. Avant la suppression définitive, vous recevez diverses informations via des boîtes de dialogue, ainsi qu'une demande de confirmation.

Chercher et effacer les fichiers superflus

Choisissez cette option pour rechercher tout fichier inutile et libérer de la place sur votre disque dur. L'assistant de suppression recherche automatiquement les fichiers créés avec MAGIX Vidéo deluxe MX qui ne sont désormais plus nécessaires. Avant la suppression définitive, vous recevez diverses informations, via des boîtes de dialogue, ainsi qu'une demande de confirmation.

Avancé

Dans Avancé vous pouvez définir quels fichiers et dossiers doivent être compris dans le processus d'assainissement.

Menus

Certaines entrées de menu ne sont pas disponibles dans les écrans « Enregistrer » et « Graver ». La description du menu se réfère au menu complet tel qu'il existe dans l'écran « Éditer ».

Menu Fichier

Nouveau projet



Un nouveau projet MAGIX Vidéo deluxe MX est créé. Pour cela, la boîte de dialogue contenant les paramètres pour un nouveau projet ou un nouveau film (voir page 58) s'ouvre.

Raccourci clavier : Ctrl + N

Ouvrir



Cette option permet de charger un projet ou un fichier média. Lors du chargement d'un projet, veillez à ce que tous les fichiers médias lui appartenant soient disponibles.

MAGIX Vidéo deluxe MX cherche les fichiers audio et vidéo dans les dossiers dans lesquels ils se trouvaient au moment de la sauvegarde.

Raccourci clavier : Ctrl + O

Enregistrer un projet



Le projet en cours est sauvegardé sous son nom actuel. Si aucun nom n'a encore été choisi, une boîte de dialogue s'ouvre et vous pouvez y spécifier un chemin d'accès et un nom.

Raccourci clavier : Ctrl + S

Enregistrer projet sous

Une boîte de dialogue s'ouvre, dans laquelle vous pouvez indiquer le chemin d'accès et le nom sous lequel le projet doit être enregistré.

Raccourci clavier : Maj + S

Gestion des films

Nouveau film

Cette option permet de créer un nouveau film pour vos enregistrements et fichiers importés. En règle générale, un film est déjà ouvert. Vous devez alors décider si le film doit être ajouté au projet actuel ou si vous souhaitez créer un nouveau projet.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + N

Supprimer un film

Cette option vous permet de supprimer un film d'un projet. Mais il reste toujours sur le disque dur et peut être chargé à tout moment.

Raccourci clavier : Ctrl + F4

Ajouter

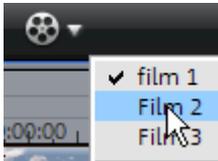
En cliquant sur cette fonction, vous ajoutez un nouveau film au film déjà ouvert. Le nouveau film est enchaîné au premier dont il hérite automatiquement des paramètres.

Renommer le film

Vous pouvez entrer ici un nouveau nom pour votre film.

Importer fichier film

Cette option vous permet d'importer un film dans votre projet. Assurez-vous que tous les fichiers médias lui appartenant sont bien disponibles. MAGIX Vidéo deluxe MX cherche les sons et vidéos utilisés dans les dossiers dans lesquels vous vous trouviez lors de la sauvegarde du film.



Le bouton « Sélectionner le film à éditer » vous permet de naviguer entre les films.

Exporter le fichier film

Une boîte de dialogue s'ouvre et vous demande de nommer le film à exporter. Vous pouvez ensuite l'importer dans d'autres projets.

Remarque : le fichier film (*.mvd) contient toutes les informations concernant les fichiers de médias, les coupes, les effets et les titres utilisés, mais pas le matériel sonore ni les images en soi. Ceux-ci se trouvent toujours dans les fichiers de médias enregistrés ou importés qui restent inchangés pendant toutes les procédures d'édition avec MAGIX Vidéo deluxe MX. Pour sauvegarder un film entier dans un dossier précis, afin de poursuivre son édition sur un autre PC par exemple, utilisez la commande Copier le film et les médias dans le dossier.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + L

Exporter un film

Il est possible d'exporter un film sous différents formats vidéo en passant par le menu « Fichier > Exporter le film ». Les options proposées varient en fonction du format sélectionné.

Préréglages : vous trouvez ici une liste de paramètres typiques pour le format sélectionné et les applications les plus importantes.



L'option « **Enregistrer** » vous permet de sauvegarder vos propres paramètres ; l'option « **Supprimer** » vous permet de les supprimer de la liste.

Paramètres d'exportation : les paramètres généraux d'exportation, tels que la résolution, le rapport hauteur/largeur et la fréquence d'image peuvent être définis ici. Vous pouvez sélectionner les valeurs usuelles dans les listes ou définir les valeurs de votre choix en cliquant sur les touches « ... ». Les paramètres spécifiques pour le format vidéo sélectionné sont accessibles en passant par le bouton « **Avancé** ». Avec « **Fichier** », vous pouvez définir une autre cible que le dossier proposé par défaut (pour plus d'informations, référez-vous au chapitre "Répertoires" voir page 67) pour l'exportation de votre fichier. L'option « **Écraser le fichier existant sans demande de confirmation** » vous permet de réaliser plusieurs exportations vers un même fichier.

Autres : sous « Autres », il est également possible de configurer l'ordinateur pour qu'il s'éteigne automatiquement après les encodages nécessitant beaucoup de temps et de limiter l'exportation à la plage sélectionnée (entre les points d'entrée et de sortie).

Transférer après exportation : certains formats proposent des options spéciales de transfert (ex. : V-AVU sur les caméscopes ou exportation WMV avec le transfert via Bluetooth sur les téléphones portables).

Vidéo au format AVI

Lors d'une exportation en tant que fichier vidéo AVI, il est possible, outre les dimensions et le taux de fréquence d'image de la vidéo AVI à créer, de déterminer et de configurer les codecs de compression pour l'audio (compression audio) et la vidéo (codec). Veuillez tenir compte des remarques générales sur les formats de vidéos AVI (voir page 361).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + A

Vidéo sous DV-AVI

Lors de l'exportation en tant que fichier vidéo DV-AVI-PAL (Europe) ou NTSC (USA).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + D

Vidéo au format MPEG Video

MPEG signifie « Motion Picture Experts Group » : il s'agit d'un groupe composé de nombreux experts dans le domaine du codage vidéo qui se réunit régulièrement pour développer des formats vidéo standard. Ils ont créé par exemple le format MPEG, format de compression très performant pour fichiers vidéo et audio.

Dans la mesure où il existe une grande variété de périphériques et de cas d'utilisation pour ce format, nous recommandons de sélectionner dans un premier temps un préréglage adéquat dans la liste.

Vous trouverez plus de détails quant aux paramètres de l'encodeur MPEG dans l'aide du programme, dans l'annexe « Paramètres de l'encodeur MPEG » (voir page 386).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + P

Vidéo au format MAGIX Vidéo

Exporte le projet en format MAGIX vidéo

MAGIX Vidéo deluxe MX utilise ce format pour l'enregistrement vidéo : il est optimisé pour le montage vidéo digital avec un matériel de haute qualité.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + M

Vidéo au format Quicktime Movie

Exportez le projet au format Quicktime Movie. Ce format permet une lecture en streaming des données audio ou vidéo sur Internet.

Remarque : pour les fichiers Quicktime (*.mov), la bibliothèque Quicktime doit être installée.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + Q

Vidéo non compressée

Lors de l'exportation en tant que fichier vidéo AVI non compressé, vous pouvez ajuster la taille et le taux de fréquence d'image de la vidéo AVI que vous souhaitez créer. La vidéo n'est cependant pas compressée une nouvelle fois à l'aide d'un codec.

Attention : les fichiers ainsi obtenus sont très volumineux !

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + U

Vidéo au format AVI Motion-JPEG

La commande ouvre la boîte de dialogue d'exportation pour les vidéos AVI au format MotionJPEG. Ce format est par exemple pris en charge par les cadres photo numériques.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + O

Vidéo en tant que séquence d'images individuelles

Cette option permet d'exporter la vidéo en tant que séquence d'images au format Bitmap. Cela signifie qu'un fichier graphique est créé pour chaque frame de la vidéo. Le nombre d'images peut être défini dans la boîte de dialogue d'exportation, sous « Fréquence d'image ».

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + E

Exportation Windows Media

Cette option permet d'exporter l'arrangement au format Windows Media. Il s'agit d'un format audio/vidéo universel de Microsoft. Les possibilités de configuration de la boîte de dialogue « **Avancé...** » sont donc d'autant plus complexes.

Configuration manuelle

Codec audio/vidéo : l'utilisation de différents codecs est possible selon la version de Windows Media (7,8,9) que vous utilisez. En cas de problèmes de compatibilité lors de la lecture, essayez un codec plus ancien avec un numéro de version inférieur.

Mode débit binaire : des débits binaires constants et variables sont possibles, mais, pour la plupart des périphériques et applications de streaming, un débit binaire constant est obligatoire. Avec les modes VBR 2Pass, la vidéo est compressée deux fois de suite afin de tirer profit au maximum de la bande passante pour les vidéos fortement compressées pour Internet.

Débit binaire/qualité/format audio : le débit binaire détermine de manière décisive la qualité de l'affichage de la vidéo et du son. Plus il est élevé, meilleures sont les vidéos, mais plus les fichiers sont volumineux et plus le temps d'encodage nécessaire est long. En cas de débits binaires variables, le débit binaire est adapté dynamiquement aux exigences du matériel graphique ou audio concerné. On peut donc spécifier soit un indice de qualité de 1 à 100 soit, pour l'encodage 2Pass, un débit binaire moyen ou maximal. Pour l'audio, le débit binaire est de plus déterminé par le format audio.

Importation : pour les cas d'utilisation les plus courants, excepté la lecture sur périphériques mobiles (où il est conseillé d'utiliser les paramètres par défaut), comme par exemple le streaming Internet, Microsoft fournit divers profils système parmi lesquels vous pouvez choisir celui qui vous convient. Si Windows Media Encoder 9 (à télécharger gratuitement depuis le site de Microsoft) est déjà installé sur votre PC, vous pouvez également éditer les profils ou ajouter vos propres profils. Vous pouvez ensuite les charger avec l'option « **Importation** ».

Sous **Infos du clip**, vous pouvez ajouter le titre, le nom de l'auteur, des informations concernant le copyright et une description.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + V

Vidéo au format MPEG-4 Video

Remarque : pour pouvoir utiliser l'exportation de vidéos MPEG-4, vous devez activer cette fonction. L'activation peut être réalisée directement depuis le programme (menu Aide > Activer MPEG-4...).

MPEG-4 est actuellement le format vidéo disponible le plus avancé. Par rapport aux autres formats, il fournit des images de la meilleure qualité pour une taille de fichier identique.

Derrière MPEG-4 se cache un standard « académique » extrêmement complexe qui est exécuté et supporté très différemment par les diverses marques. Expliquer en détail toutes les différences et tous les paramètres dépasserait le cadre de la présente documentation. C'est pourquoi nous nous contentons de vous donner quelques références qui devraient vous aider, à l'aide du mode d'emploi de votre périphérique, à créer des fichiers MPEG-4 exécutables. Les utilisateurs ouverts à l'expérimentation trouveront les possibilités de réglage complètes du codec MPEG-4 dans les « Paramètres avancés... ».

Vidéo/audio : on trouve MPEG-4 et, en tant que version perfectionnée, AVC, mais ce dernier n'est jusqu'ici utilisé que dans peu de périphériques. Une vidéo MPEG4 peut être combinée avec un son AAC ou AMR, ce dernier le plus souvent pour les téléphones portables. La combinaison AVC/AAC se rencontre assez rarement (Apple iPod Video), AVC avec AMR, par contre, pas du tout.

Multiplexer : vous trouvez ici ce que l'on appelle les formats standard et des options spéciales pour Apple iPod et Sony PSP. Le **format de sortie** utilisé est normalement MPEG-4, mais les téléphones portables utilisent le plus souvent 3GP.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + G

Activer la prise en charge OpenCL et CUDA

Comme lors de la gravure (voir page 275), vous pouvez également utiliser OpenCL ou CUDA lors de l'exportation pour accélérer la procédure de rendu pour le format MPEG-4/H.264. Si vous possédez une carte graphique compatible OpenCL ou CUDA, vous pouvez l'ajouter dans les paramètres avancés de la boîte de dialogue d'exportation MPEG-4. Pour cela, il vous suffit de cliquer sur « Avancé... ».

Sous « Codec vidéo », configurez si vous souhaitez utiliser CUDA ou OpenCL.

Remarque : le codec MPEG-4 doit être activé (voir page 356) pour l'importation et l'exportation de fichiers AVC et MPEG-4. Une boîte de dialogue s'ouvre dès que le codec est requis. Les fichiers présentant une résolution horizontale de plus de 768 pixels peuvent être chargés uniquement avec MAGIX Vidéo deluxe MX Plus/Premium.

Audio au format MP3

MAGIX Vidéo deluxe MX fournit un encodeur MP3 optionnel pour des conversions particulièrement rapides avec un son de grande qualité dans le format audio très populaire MP3.

Attention : avant de pouvoir utiliser l'encodeur MP3, vous devez l'activer. L'activation est payante. Pour de plus amples informations, consultez le chapitre Activation des fonctions supplémentaires dans le menu Aide.

Remarque : l'encodeur MP3 ne peut pas être utilisé comme codec pour la piste sonore d'AVI-Audio !

Mode de transfert

Ici, vous déterminez comment le fichier audio est envoyé au périphérique mobile. Pour cela, lisez Transfert des fichiers.

Options

Dans la section « Options », vous pouvez régler le format et la compression pour le fichier audio.

Débit binaire : la sélection du « débit binaire » détermine la force de la compression : plus le débit binaire est élevé, plus la qualité du fichier audio exporté est elle aussi élevée. Le débit binaire définit en outre la taille du fichier : plus le débit binaire est faible, plus le fichier est petit.

Mono/Stéréo/Surround 5.1 : de nombreux périphériques disposent d'un seul haut-parleur. Afin d'économiser de l'espace mémoire, vous pouvez aussi exporter en mono. Dans le mode Surround 5.1 (voir Mixer en mode surround), vous pouvez également exporter au format surround MP3.

Normalisation : cette fonction devrait toujours être activée. Elle garantit que la musique ne soit pas lue de façon trop forte, trop saturée ou trop basse.

Audio au format Wave

La piste son du film est exportée au format audio Wave (*.wav).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + W

Exportation comme transition...

Voir Créer des transitions Alpha personnalisées (voir page 111)

Trame unique sous BMP

Exportez l'image qui se trouve actuellement sur le marqueur de début et qui est montrée sur l'écran vidéo, comme une photo sous forme de fichier BMP.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + B

Image simple au format JPG

Exporte l'image positionnée au marqueur de début actuel et affichée sur l'écran vidéo comme fichier au format JPEG (*.jpg).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + J

GIF animé

La vidéo sera exportée comme fichier animé GIF (également désigné par « ANiGIF »). Ce format est également pris en charge par de nombreux téléphones portables plus anciens.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + F

Enregistrement audio/images/vidéo



Une fenêtre de sélection s'ouvre et vous pouvez y choisir le type d'enregistrement voulu. Vous pouvez également y accéder à l'aide des boutons « Audio » ou « Enregistrement vidéo » du module de navigation.

Raccourci clavier : R

Importer piste(s) de CD audio

Vous pouvez facilement importer une piste de CD audio depuis le Media Pool par Glisser-Déposer, comme un fichier standard. Si cette méthode échoue, vous pouvez utiliser la commande du menu pour ouvrir le gestionnaire de CD, dans lequel les pistes du CD audio peuvent être sélectionnées et chargées dans l'arrangement. Pour en savoir plus, référez-vous à la section « Importer un CD audio » (voir page 167).

Numériser image

Sélectionner un scanner

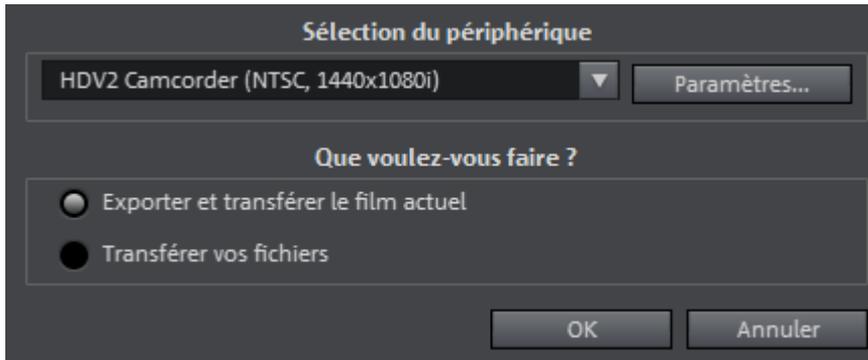
L'interface Twain relie MAGIX Vidéo deluxe MX à quasiment tous les scanners ou appareils photo numériques actuels. Si vous numérisez avec une interface TWAIN pour la première fois, procédez comme suit :

1. installez le logiciel Twain du périphérique ;
2. redémarrez l'ordinateur ;
3. démarrez MAGIX Vidéo deluxe MX ;
4. cliquez sur Fichier > Scanner Twain > Sélectionner la source, lorsque le scanner travaille avec un logiciel 32 bits ;
5. dans la boîte de dialogue, sélectionnez le périphérique avec lequel vous souhaitez travailler. L'exécution de cette étape n'est plus nécessaire par la suite, tant que vous utilisez le même périphérique.

Démarrer le scan

La fenêtre de scan du logiciel s'ouvre. Entrez la configuration concernant la résolution et la profondeur des couleurs. Lorsque le processus de scan est terminé, le logiciel Twain généralement se ferme de lui-même et le fichier image scanné est inséré automatiquement dans MAGIX Vidéo deluxe MX. Si la fenêtre Twain devait rester ouverte, vous pouvez scanner plusieurs images à la suite.

Exporter vers périphérique



Cette boîte de dialogue vous permet de transférer votre vidéo finalisée sur des périphériques externes. Sélectionnez ensuite votre périphérique cible dans la liste.

Exportation vers périphériques portables

La plupart des périphériques nécessitent obligatoirement des paramètres de format (format de fichier, résolution, débit binaire, taux d'image, etc.) pour pouvoir lire une vidéo.

Le menu est subdivisé en différentes classes afin de vous faciliter la sélection de votre périphérique. Dans la partie supérieure de la liste de périphériques, les trois dernières sélections respectives sont sauvegardées comme favoris dans le cas où vous auriez plus d'un périphérique ou si vous voulez partager vos films avec vos amis.

Si votre périphérique figure dans la liste, vous n'avez pas besoin de vous soucier des paramètres de format : les paramètres nécessaires de la boîte de dialogue d'exportation (voir page 289) sont ajustés automatiquement en fonction du périphérique cible. Sélectionnez simplement votre périphérique, puis cliquez sur le bouton « OK » - Terminé !

Transfert DV/HDV

Pour le transfert numérique, sélectionnez le menu « Fichier » > « Transfert audio/vidéo », puis dans le menu des périphériques, sélectionnez **Caméscope**. Pour les caméras DV, sélectionnez le périphérique **Caméscope DV**, pour les caméscopes HDV, choisissez entre Caméscope **HDV1** et **Caméscope HDV2**.

Avec Paramètres, vous accédez à la boîte de dialogue des paramètres d'exportation respective (Exportation DV-AVI pour le caméscope DV, Exportation MPEG pour le caméscope HDV). Nous vous recommandons de

conserver les paramètres déjà définis. Pour accéder aux Paramètres d'exportation DV (pour plus d'informations, référez-vous au chapitre "Paramètres d'exportation DV" voir page 299), rendez-vous dans **Avancé...**

Connectez votre caméscope, activez-le et suivez les instructions de la boîte de dialogue.

Si vous souhaitez transférer sur DV un film déjà retouché, vous n'avez pas besoin d'effectuer un autre rendu. Sélectionnez l'option « Transférer un fichier », puis choisissez votre vidéo DV dans le dossier « Mes audios/vidéos ».

Astuce : les caméscopes numériques pouvant transférer en numérique via une connexion PC sont généralement plus chers. Vous pouvez considérablement réduire le coût d'achat en achetant un caméscope numérique sans cette option et faites-la activer par un spécialiste. Informez-vous au moment de l'achat !

Paramètres d'exportation DV

PAL/NTSC : PAL est utilisé en Europe ; aux États-Unis et au Japon on utilise NTSC. Normalement, vous n'avez pas besoin de modifier cette boîte de dialogue.

Rendre uniquement les scènes éditées : les fichiers originaux non édités sont simplement copiés en DV-AVI. Normalement, vous devez décompresser les données DV, ajouter des effets prédéfinis et les compresser de nouveau. Si aucun processus d'effet n'est en attente, cette étape peut être sautée. Cette option peut être activée en permanence.

Utiliser les références aux fichiers originaux : les fichiers originaux non édités sont directement rejoués, les effets rendus en temps réel. Utilisez cette option pour des films déjà prêts sans coupures ni effets, car l'édition d'effets en temps réel de données DV en résolution originale requiert de grandes performances de la part de l'ordinateur et risque de provoquer des erreurs à la lecture.

Lire après rendu : si vous souhaitez juste rendre votre film, sans le jouer, désactivez cette option. Vous pourrez alors exécuter votre film ultérieurement en sélectionnant l'option « Lire un fichier DV » dans la boîte de dialogue de lecture.

Mon périphérique ne se trouve pas dans la liste, que puis-je faire ?

Saisie manuelle

Si votre périphérique n'apparaît toujours pas dans la liste même après la mise à jour en ligne, vous pouvez aussi déterminer manuellement les paramètres d'exportation. Pas d'inquiétude : vous ne devez le faire qu'une seule fois, car ces réglages peuvent être sauvegardés en tant que paramètre prédéfini.

Lisez dans le **mode d'emploi de votre périphérique mobile** de quel format de fichier il a besoin. Si votre périphérique supporte plusieurs formats, vous pouvez expérimenter vous-même lequel des formats donne les meilleurs résultats.

Réglez le format de fichier en ouvrant le menu des périphériques cibles et en sélectionnant « **...Format** » > « **Vidéo** » > « **...Saisie manuelle** ». Si vous cliquez alors sur « Exportation », vous accédez à la boîte de dialogue d'exportation (voir page 289) du format de fichier sélectionné dans lequel vous pouvez régler tous les autres paramètres.

Pour les détails des paramètres, veuillez consulter le manuel d'utilisation de votre périphérique. Vous trouverez des explications sur les paramètres des

formats de fichier à la section Aperçu des périphériques et sur les paramètres spéciaux des boîtes de dialogue d'exportation, à la section Menu Fichier>Exporter film.

Conseil : si les paramètres de format ne sont pas disponibles pour votre périphérique, vous pouvez tout d'abord essayer un autre périphérique de la même marque et, partant de là, procéder aux ajustements nécessaires.



Si vous trouvez des paramètres fonctionnant, nous vous conseillons de les sauvegarder comme paramètres prédéfinis pour toute utilisation ultérieure.

Transfert via Bluetooth

Attention ! La chronologie décrite ici correspond à celle de **Windows XP** avec **Service Pack 2** !

Selon le pilote Bluetooth et la version du système d'exploitation, les boîtes de dialogue peuvent avoir une configuration différente et/ou l'ordre (par ex. pour l'attribution du mot de passe) varier lors du transfert sur le portable. Mais, en règle générale, la procédure à suivre si l'on utilise d'autres pilotes est similaire. Pour cela, lisez l'Aide et/ou la section correspondante du manuel d'utilisation concernant le système d'exploitation et votre adaptateur Bluetooth.

Si vous ne possédez pas encore d'adaptateur Bluetooth, vous pouvez en commander un directement dans la MAGIX Boutique en ligne par le biais de l'assistant de tâches (Menu Tâches - Autres possibilités - Transfert sur périphériques mobiles via Bluetooth) !

- Si vous possédez un périphérique Bluetooth, vous pouvez exporter le film directement sur votre périphérique. Pour cela, votre appareil et votre PC doivent comporter une interface Bluetooth. Si votre système possède un périphérique Bluetooth, vous pouvez activer l'option « **Transmettre avec Bluetooth** ».
- Après la conversion du film dans le format souhaité, l'**Assistant pour le transfert de données** s'affiche.
- Lors de la première tentative de transfert de données sur votre périphérique via Bluetooth, vous devez régler votre appareil comme destinataire dans la boîte de dialogue, en cliquant sur le bouton « **Parcourir...** » puis en sélectionnant votre périphérique. Le nom que porte votre périphérique dans le réseau Bluetooth est déterminé dans le périphérique dans les paramètres Bluetooth. Pour cela, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre périphérique. Sélectionnez maintenant votre périphérique et confirmez avec « OK ».

- Saisissez maintenant un mot de passe quelconque que vous devrez confirmer ultérieurement dans le périphérique et, dans l'assistant, cliquez sur le bouton « Suivant ». Comme vous pouvez établir des connexions simultanément entre plusieurs périphériques Bluetooth dans une pièce, ce mot de passe sert non seulement à identifier une connexion précise, mais il a aussi des fonctions de sécurité.

Selon le pilote de périphérique Bluetooth, l'ordre peut également être inversé, c'est-à-dire que l'on vous demande tout d'abord un mot de passe sur le périphérique et que vous devez ensuite le confirmer sur l'ordinateur. Important : utilisez le même mot de passe dans les deux cas.

- Il est possible que l'on vous redemande d'indiquer le nom du fichier et le chemin d'accès du film. Dans ce cas, il est conseillé, lors de l'exportation du fichier, d'utiliser un dossier qui se retrouve facilement (par ex. « Mes documents\Mes vidéos »).
- Cliquez maintenant sur le bouton « Parcourir... », allez sur le dossier défini et sélectionnez votre fichier vidéo par un double clic. Dans l'assistant, cliquez ensuite sur le bouton « Suivant ».
- Le cas échéant, vous devez alors activer la réception de données sur le périphérique et, éventuellement, saisir de nouveau le mot de passe. La transmission de la vidéo commence ensuite immédiatement.
- Une fois la transmission achevée, s'affiche maintenant sur votre périphérique le symbole pour les données reçues et/ou un nouveau message. Lisez à ce sujet la section correspondante du manuel d'utilisation de votre périphérique pour savoir comment vous pouvez sauvegarder et lire la vidéo.

Attention ! Il est conseillé de n'activer la réception de données via Bluetooth sur votre périphérique que si vous avez vraiment besoin de cette fonction, par ex. pour le transfert de fichiers. Une fois que vous avez terminé le processus de transmission, vous devriez désactiver Bluetooth, car un Bluetooth activé en permanence peut représenter un danger pour la sécurité !

Graver un CD/DVD

Compiler les fichiers manuellement

Ouvre le programme de gravure MAGIX Speed burnR pour graver des vidéos ou d'autres fichiers sur CD/DVD. Vous pouvez sélectionner les fichiers depuis l'explorateur MAGIX Speed burnR par Glisser-Déposer.

Raccourci clavier : Ctrl + B

Copier directement un CD/DVD

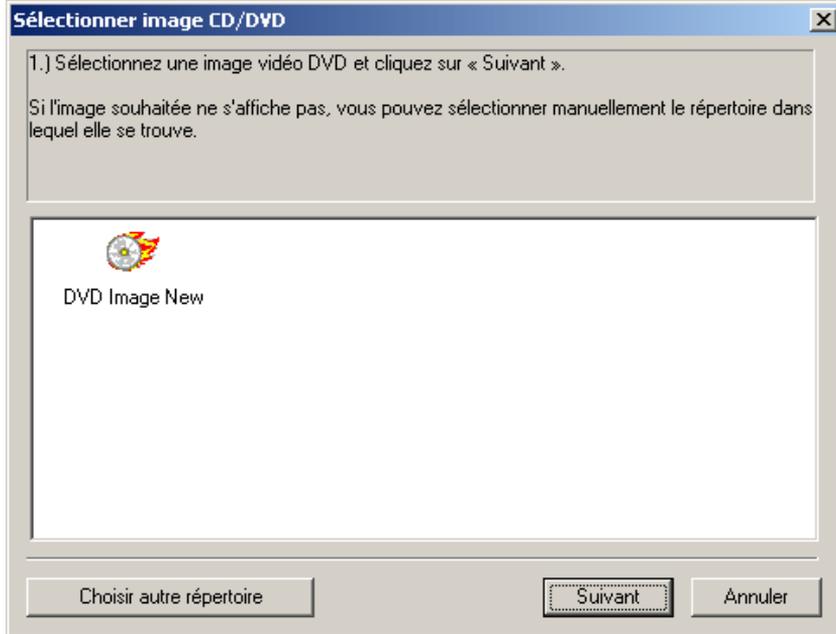
La boîte de dialogue vous offre plusieurs possibilités pour créer une copie :

- **Copie** : vous pouvez directement copier un CD ou un DVD non protégé contre la copie.
- **Shrink** : vous pouvez compresser un DVD à la taille d'un DVD DVD±R/RW simple couche normal. Pour cela, tous les fichiers du DVD original doivent se trouver sur le disque dur.
- **Copie analogique** : vous pouvez copier votre vidéo sur un disque par enregistrement analogique.

Pour de plus amples informations, référez-vous à la section correspondante du chapitre dédié à l'interface « Enregistrer » (voir page 76).

Graver une copie du (S)VCD / DVD déjà créé

Tous les fichiers, menus et fichiers vidéo encodés, nécessaires à la gravure d'un CD/DVD, sont enregistrés provisoirement sur le disque dur. Ils ne sont pas automatiquement supprimés après la gravure du disque. À l'aide de la fonction « Graver une copie du (S)VCD / DVD déjà créé », vous pouvez utiliser les images, pour la gravure de disques, sans devoir encoder à nouveau les fichiers.



Sélectionnez l'image souhaitée dans la boîte de dialogue. Tous les fichiers nécessaires sont transmis à mxcdr, l'outil de gravure MAGIX.

Pour de plus amples informations sur l'utilisation de mxcdr, référez-vous à la rubrique d'Aide de ce programme.

Internet

L'accès rapide à Services en ligne MAGIX. Apprenez-en plus sur les services, gérez vos données d'identification, téléchargez des fichiers de médias depuis votre Album en ligne etc.

Album en ligne MAGIX/Tirage en ligne MAGIX/CatooH

Pour en savoir plus sur Services en ligne MAGIX, référez-vous au menu Partage.

Exporter vers magix.info

Cette commande vous permet d'exporter votre film vers magix.info.

Pour cela, exportez dans un premier temps votre projet dans l'un des formats suivants : asf, mov, mpg, mpeg, mp4, wmv, 3gp ou avi. Ensuite, via la commande de menu « Fichier > Internet > magix.info > Présenter les vidéos sur magix.info », vous accédez à une page sur laquelle vous pouvez charger votre film. Vous devez cependant vous inscrire à magix.info pour utiliser ce service.

Gestion des données d'accès

Vous pouvez sauvegarder ici votre nom d'utilisateur (adresse e-mail) et vos mots de passe correspondants afin de pouvoir accéder à vos Services en ligne sans avoir à entrer vos données d'identification à chaque connexion.

Ces informations sont valables pour tous mes Services en ligne : si cette option est activée, les données d'identification saisies seront utilisées pour tous les Services en ligne. Désactivez cette option si vous possédez des données de connexion différentes pour chacun des Services en ligne, sélectionnez ensuite sous « Sélectionner un Service : » celui auquel vous souhaitez accéder et entrez vos données d'accès.

Copie de sauvegarde

Les données doivent être sécurisées afin de pouvoir être récupérées en cas de problème (plantage du disque dur, erreur dans le projet...).

Pour obtenir des informations détaillées, veuillez lire la section Copies de sauvegarde (voir page 284) du chapitre « Gestion des projets vidéo ».

Charger restauration de film

Cette option permet de charger la sauvegarde automatique d'un projet. Ces sauvegardes automatiques portent l'extension de fichier MV_ (soulignement). Utilisez cette option en cas d'urgence, par exemple lorsque vous avez sauvegardé par erreur lors de l'édition et que vous voulez retourner à la version précédente du film.

Raccourci clavier: Ctrl + Maj + O

Assistant de suppression

Cet assistant permet de supprimer du disque dur des projets ainsi que tous les fichiers médias qu'ils contiennent. Utilisez cette fonction pour libérer de la place sur le disque dur pour de nouveaux projets.

Attention : si vous avez utilisé les fichiers du film que vous souhaitez supprimer également dans d'autres projets (par exemple : votre propre bande annonce, des musiques, etc.), vous devez faire tout d'abord des copies de sauvegarde de ces fichiers.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + Y

Pour obtenir des informations détaillées, veuillez lire la section Assistant de suppression (voir page 286) du chapitre « Gestion des projets vidéo ».

Paramètres

Paramètres du film

Ouvre les paramètres du film pour le film actuellement sélectionné.

Programme...



Ouverture des paramètres du programme (voir page 64)

Raccourci clavier : Y

Raccourcis clavier...

Cette option de menu ouvre une boîte de dialogue pour l'édition des raccourcis clavier (voir page 353). Vous pouvez ainsi personnaliser MAGIX Vidéo deluxe MX.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + U

Rendu de l'aperçu

Cette entrée de menu ouvre la boîte de dialogue des pré-configurations du rendu de l'aperçu (voir page 75).

Raccourci clavier : Alt + R

Menu Édition

Annuler



Cette commande permet d'annuler les dernières éditions effectuées. Ainsi, vous n'avez rien à craindre lors de manipulations « risquées ». Si le résultat n'est pas celui que vous attendiez, vous pouvez revenir à l'état initial en cliquant sur Annuler.

En cliquant sur la flèche située près de la commande, vous ouvrez une liste contenant les modifications effectuées jusqu'à présent, ce qui permet également d'annuler en même temps plusieurs modifications réalisées l'une à la suite de l'autre.

Remarque : vous pouvez définir la longueur de la liste dans les paramètres du programme (voir page 64). D'une manière générale, plus la liste est longue et plus la mémoire vive sera sollicitée.

Raccourci clavier : Ctrl + Z

Restaurer



Cette commande rétablit l'action annulée juste avant.

En cliquant sur la flèche située près de la commande, vous ouvrez une liste contenant toutes les modifications annulées jusqu'à présent, ce qui permet de rétablir en même temps plusieurs actions précédemment annulées.

Raccourci clavier : Ctrl + Y

Couper des objets

Supprime la scène sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode Timeline) et la copie dans le presse-papiers. La commande « Coller » vous permet par la suite de copier la scène dans un autre film.

Raccourci clavier : Ctrl + X

Copier des objets

Copie la scène sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode Timeline) dans le presse-papiers. La commande « Coller » vous permet par la suite d'utiliser la scène dans ce film ou tout autre.

Raccourci clavier : Ctrl + C

Ajouter objet

Colle le matériel copié (scène ou objet) dans le presse-papiers à la position actuelle du marqueur de début.

Raccourci clavier : Ctrl + V

Dupliquer des objets

Cette commande permet de dupliquer tous les objets sélectionnés. Les copies apparaissent alors avec un léger décalage par rapport aux objets d'origine et peuvent être replacées à la position correcte par Glisser-Déposer.

Raccourci clavier : D

Suppression d'objets



Supprime la scène sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode Timeline).

Raccourci clavier : Suppr.

Sélectionner tous les objets

Sélectionne tous les objets du montage.

Raccourci clavier : Ctrl + A

Enregistrer objets comme prises

Les objets sélectionnés sont enregistrés dans le répertoire des prises. Pour en savoir plus sur l'utilisation des prises, veuillez consulter le chapitre « Sauvegarder les objets séparément » dans le manuel électronique (PDF).

Raccourci : Ctrl + F

Couper

Vous pouvez accéder aux fonctions de montage via la barre d'outils. La dernière fonction sélectionné est toujours affichée dans la barre sous forme de bouton.

Couper scène



Cette commande coupe un objet sélectionné à la position du marqueur de lecture. Deux objets indépendants sont créés.

Raccourci clavier : T

Supprimer le début de la scène



Cette commande coupe la scène à la position du marqueur de lecture et supprime en même temps tout le matériel situé avant ce dernier.

Raccourci clavier : Z

Supprimer la fin de la scène



Cette commande coupe la scène à la position du marqueur de lecture et supprime en même temps tout le matériel situé après ce dernier.

Raccourci clavier : U

Supprimer la scène



Si vous souhaitez couper une scène d'une vidéo ultérieurement, cette option permet de déplacer automatiquement vers l'avant tous les objets, titres et fondus, de toutes les pistes, situés après la scène à supprimer afin d'éviter des « trous » dans le film.

Les objets se trouvant sur d'autres pistes qui sont en contact avec la scène sélectionnée sont ignorés lors du déplacement automatique, ils restent à leur position initiale.

Raccourci clavier : Ctrl + Suppr

Segmenter le film



Cette commande permet de couper le film à la position du marqueur de lecture et d'obtenir ainsi deux films indépendants. À ce moment-là, dans l'arrangeur, seule la partie se trouvant avant le marqueur de lecture reste.

La partie suivante est supprimée de l'arrangeur et considérée comme un nouveau film auquel vous pouvez à présent accéder par le menu Fenêtre.

Raccourci clavier : Alt + Y

Adaptation musicale des coupures

Si votre musique de fond a été éditée par l'assistant de reconnaissance de tempo, cette option permet d'adapter automatiquement vos coupures au tempo. Toutes les coupures nettes (sans objet de transition) sont positionnées sur le battement des noires de la mesure.

Raccourci clavier : Ctrl + Shift + M

Plage

MAGIX Vidéo deluxe MX propose, en plus des fonctions d'édition basées sur les objets, d'autres fonctions de montage « basées sur une bande ». Celles-ci se réfèrent toujours à l'arrangement entier, de la première à la dernière piste et à la plage entre les marqueurs de début et de fin.

Couper la plage

La plage entre les points d'entrée et de sortie est coupée hors de l'arrangement actuel et déposée de côté dans le presse-papiers. Elle pourra ainsi être réinsérée à un autre emplacement par exemple.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + X

Copier la plage

La plage entre les points d'entrée et de sortie est copiée depuis l'arrangement actuel dans le presse-papiers. Elle pourra ainsi être réinsérée à un autre emplacement.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + C

Supprimer

La plage entre les points d'entrée et de sortie sera supprimée de l'arrangement actuel et ne sera pas déposée dans le presse-papiers.

Raccourci clavier : Alt + Suppr

Insérer la plage

Le contenu du presse-papiers est collé dans l'arrangement actuel à la position du point d'entrée.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + V

Extraire

La plage entre les points d'entrée et de sortie est conservée, tout ce qui se trouve avant et après est supprimé. Utilisez cette option si vous souhaitez par exemple extraire seulement une partie d'un arrangement et poursuivre son édition.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + P

Ajouter une plage vide

Une plage vide d'une durée correspondante à l'espace entre les points d'entrée et de sortie est insérée dans la première piste. Les objets qui suivent cette plage sont décalés.

Raccourci clavier : C

Grouper



Tous les objets sélectionnés sont attribués à un groupe que l'on peut ensuite sélectionner en un clic et éditer simultanément.

Raccourci clavier : Ctrl + L

Dégrouper



Cette commande divise un groupe d'objets en objets indépendants.

Raccourci clavier : Ctrl + M

Assistants de création

MovieShow Maker

Ouvre MovieShow Maker (voir page 229)

Raccourci clavier : Ctrl + M

Soundtrack Maker

Cette commande ouvre MAGIX Soundtrack Maker (voir page 202)

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + S

Création d'itinéraires animés

Cette entrée du menu ouvre le programme séparé Création d'itinéraires animés. Ce dernier permet de créer facilement des itinéraires animés à l'aide de plans en ligne.

Remarque : afin d'utiliser des données de plan toujours actuelles, le Création d'itinéraires animés recherche les données actuelles sur Internet. Une connexion à Internet est donc requise.

Mixer audio

Cette option permet de rassembler tous les objets audio dans un seul fichier audio. Le document sonore occupera une seule piste du montage et n'affectera guère la RAM, mais occupera environ 10 Mo (en stéréo) du disque dur. Vous aurez ainsi davantage de contrôle sur l'arrangeur et gagnerez de l'espace pour des objets supplémentaires.

MAGIX Vidéo deluxe MX normalise automatiquement le fichier audio, autrement dit la partie la plus élevée en volume de l'objet d'onde audio correspond au chiffre le plus élevé de la résolution 16 bits. Cela garantit la même qualité sonore, même si vous répétez la procédure de mixage ou si vous combinez continuellement le fichier de mix avec d'autres objets audio Wave.

La fonction de mixage est très utile si vous souhaitez continuer à utiliser l'objet mixé. Pour le fichier final AVI ou WAV (ou tout autre fichier multimédia), conçu pour graver un CD ou pour être utilisé sur d'autres PC, utilisez les options du sous-menu « Exporter montage » à partir du menu Fichier plutôt que la fonction de mixage.

Raccourci clavier : Maj + D

Rassembler audio et vidéo

En plus de la fonction « Mixage audio » (voir ci-dessus), tous les objets vidéo, y compris les effets, les fondus et les coupes, sont rassemblés dans un seul fichier vidéo MAGIX (voir page 290). Si votre ordinateur atteint les limites de ses performances, vous pouvez ainsi libérer rapidement des réserves pour des éditions supplémentaires.

Raccourci clavier : Maj + M

Démarrer rendu de l'aperçu...

Lance le Rendu de l'aperçu.

Raccourci clavier : Ctrl + R

Supprimer plage(s) du rendu de l'aperçu

Supprimer toutes les plages du rendu de l'aperçu. Si plusieurs plages ont été définies et que le curseur de lecture se trouve sur l'un d'eux, il vous sera demandé si vous souhaitez supprimer cette « plage » ou « Toutes » les plages.

Éditer les points d'accrochage

Les objets, bords d'objets, marqueurs ou encore le curseur de lecture « sautent » automatiquement sur des « positions clés », dès que vous les approchez assez de ceux-ci à l'aide de votre souris. Cette procédure est appelée « Accrochage ». Ainsi les objets peuvent être positionnés exactement, également lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez encore la possibilité d'ajouter un point d'accrochage supplémentaire par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent venir s'accrocher. C'est utile lorsque vous souhaitez insérer un titre par exemple à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un point d'accrochage, sélectionnez un objet et positionnez le marqueur de lecture à l'endroit souhaité.
- Avec l'option « placer un point d'accrochage », que vous trouverez dans le menu « Éditer > Éditer points d'accrochage », un point d'accrochage sera défini. La commande « Effacer un point d'accrochage » le supprime. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un point d'accrochage » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.
- « Supprimer tous les points d'accrochage » permet de supprimer les points d'accrochage dans tous les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer un point d'accrochage » : Ctrl + P

Marqueur

Placer un marqueur de projet

Cette fonction permet de placer un marqueur de projet à la position actuelle de lecture. Vous trouverez de plus amples informations sur les marqueurs de projet dans le chapitre « Marqueurs » sous « Placer un marqueur de projet » (voir page 117).

Raccourci clavier : Ctrl + Entrée

Supprimer un marqueur de projet

Le marqueur de projet (voir page 117) sélectionné est supprimé. Les marqueurs de projet peuvent être supprimés ou renommés via le menu contextuel.

Placer un marqueur de chapitre



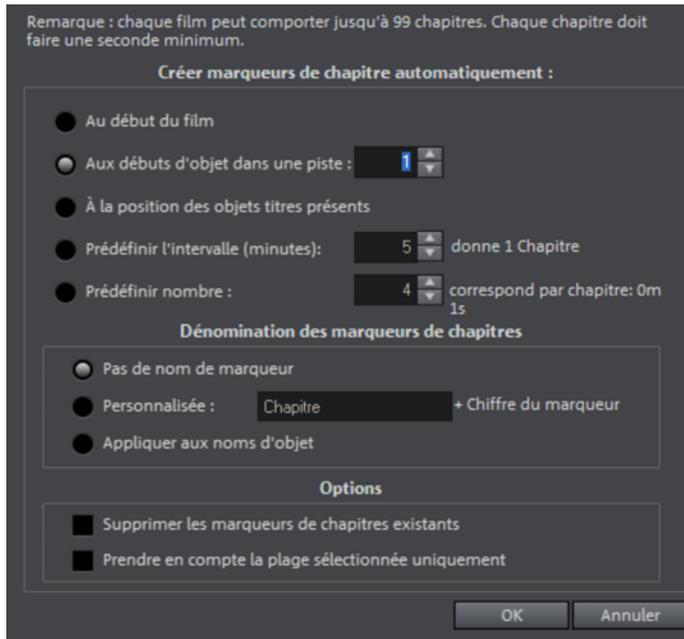
Cette commande crée un marqueur de chapitre à la position du marqueur de lecture. Une entrée de chapitre est alors créée dans le menu du disque si vous gravez le film sur disque.

Vous pouvez renommer votre marqueur de chapitre en ouvrant son menu contextuel d'un clic droit puis en sélectionnant « Renommer ». Ce nouveau nom apparaît alors également dans le menu des chapitres (voir page 261).

Raccourci clavier : Maj + Entrée

Placer automatiquement les marqueurs de chapitres

Cette option permet de positionner automatiquement des marqueurs de chapitres dans l'arrangement en fonction de certaines règles, ce qui formera la structure des chapitres dans le menu d'un film gravé sur disque. C'est très utile lorsqu'un disque doit être gravé immédiatement après un enregistrement.



Vous disposez de différentes options pour générer automatiquement des chapitres :

Au début du film : le film ne contient alors qu'un chapitre.

Aux débuts des objets de la piste... : chaque objet d'une piste représente un chapitre, la piste 1 est préconfigurée.

À la position des objets titres existants : les sous-titres insérés par exemple en tant que titres de transition définissent la position des marqueurs de chapitres.

Prédéfinir un intervalle (minutes)/prédéfinir un nombre : si les divisions des chapitres n'ont pas de rapport avec leur contenu et ne servent qu'à naviguer plus rapidement, vous pouvez en insérer à des intervalles prédéfinis ou définir un nombre de marqueurs de chapitres au choix.

Pour la **dénomination des marqueurs de chapitres**, vous pouvez leur attribuer des noms personnalisés numérotés en continu ou utiliser le nom ou le texte des objets textes.

En option : les marqueurs de chapitres existants peuvent être supprimés et le placement automatique de nouveaux marqueurs peut être limité à la plage située entre les marqueurs de début et de fin.

Raccourci clavier : Alt + Maj + Entrée

Supprimer marqueur de chapitres / Supprimer tous les marqueurs de chapitres

Cette commande permet de supprimer un/tous les marqueur(s) de chapitres. Les entrées des chapitres sont également supprimées du menu du disque lorsque vous gravez le film sur un disque.

Raccourci clavier : Ctrl + Entrée / Alt + Ctrl + Entrée

Marqueur > Définir le début / la fin de la plage

Permet de définir un début et une fin de plage à l'emplacement du marqueur de lecture.

Raccourci clavier : I/O

Marqueur > Aller au début / à la fin de la plage

Permet de positionner le marqueur de lecture au début ou à la fin de la plage.

Raccourci clavier : Maj + I / Maj + O

Marqueur > Rétablir plage sélectionnée

Supprimer le début de la plage ainsi que la fin.

Déplacer l'affichage

Cette commande vous permet de déplacer simultanément des extraits visibles et le marqueur de début sur la réglette des mesures. Vous pouvez aller et venir rapidement entre les différents marqueurs (marqueurs de sauts, de chapitre, de scènes, de publicité, etc.) et les bords des objets.

Raccourci clavier : Voir mes raccourcis clavier, section Affichage de l'arrangeur. (voir page 347)

Multicam

Cette commande permet de basculer en Mode Multicam (voir page 121).

Menu Effets

Paramètres d'effets du film

Cette option ouvre les paramètres d'effets du film (voir page 162). Les paramètres qui s'y trouvent valent pour le film entier.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + H

Effets d'objets vidéo

Reconnaissance des scènes

Ouvre la reconnaissance automatique de scènes pour « couper » des vidéos plus longues en plusieurs scènes et placer ces dernières dans un dossier de prises. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au chapitre « Reconnaissance automatique des scènes ».

Raccourci clavier : Maj + Z

Stabilisation de l'image

La boîte de dialogue de stabilisation de l'image vous permet de corriger des vidéos tremblotantes. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Stabilisation de l'image » (voir page 160).

Raccourci clavier : Ctrl + L

Rechercher et supprimer la publicité

Ouvre la boîte de dialogue de la fonction Rechercher et supprimer la publicité (voir page 240).

Éditer dans MAGIX Photo Designer

Les fichiers graphiques (BPM ou JPEG) peuvent être édités dans des programmes externes. Le fichier image sélectionné est chargé automatiquement et utilisé à la place de l'ancien fichier. MAGIX Vidéo deluxe MX livre à cet effet un puissant programme d'édition « MAGIX Photo Designer ».

Enregistrer des photos avec effets

Cette option permet d'enregistrer des photos et d'y insérer les effets d'objets utilisés dans MAGIX Vidéo deluxe MX (Media Pool par exemple).

Créer panorama...

Ouvrez la boîte de dialogue pour créer un panorama. Classez au préalable vos photos dans le bon ordre et harmonisez la luminosité et les couleurs, afin d'obtenir de meilleurs résultats. Assurez-vous que les photos soient harmonieusement ajustées entre elles.

Effets vidéo

Vous trouvez ici les effets pour objets vidéo et photo à configurer librement. Les effets peuvent être configurés uniquement après qu'un objet a été sélectionné dans la boîte de dialogue de l'effet correspondant. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Effets » sous « Effets vidéo dans le Media Pool ». (voir page 132)

Modèles d'effets vidéo

Vous trouverez ici des modèles que vous pouvez faire glisser sur vos objets vidéo en maintenant la touche de souris enfoncée, ainsi que des effets de mixage vidéo avec lesquels vous pouvez rapidement réaliser des effets Bluebox.

Effets de mouvement

Vous trouverez à cet endroit les effets de mouvement dont vous pouvez vous servir pour animer vos images avec des zooms ou des travellings. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Effets » > section « Effets de mouvement dans le Media Pool » (voir page 140).

Modèles d'effets de déplacement

Vous trouverez ici des modèles pour les effets de mouvement. Vous pouvez les charger dans l'arrangement en effectuant un double-clic dessus dans le Media Pool ou par simple glisser-déposer, toujours depuis le Media Pool.

Coupure

Place des objets vidéo dans un endroit particulier de l'écran. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Effets vidéo !

Édition de l'arrière-plan

Choisissez sur votre disque dur une couleur, une image ou une vidéo qui servira d'arrière-plan à la scène ou la photo affichée. Ceci est particulièrement utile lorsque les photos ou les scènes ont des bords noirs ou qu'elles doivent être affichées dans un petit format.

Réinitialiser l'arrière-plan

Annule la configuration pour le Design d'arrière-plan (voir page 317).

Utiliser comme arrière-plan

Définit la photo ou vidéo sélectionnée comme arrière-plan.

Charger les effets vidéo

Cette commande permet de charger une combinaison d'effets sauvegardée pour l'objet actuellement sélectionné. Si vous avez sélectionné plusieurs objets, la combinaison d'effets peut être utilisée sur chacun d'entre eux.

Raccourci clavier : Alt + Maj + O

Enregistrer les effets vidéo

Cette commande permet de sauvegarder séparément la combinaison d'effets actuelle de chacun des objets.

Raccourci clavier : Alt + Maj + S

Réinitialiser effets vidéo

Cette option vous permet de désactiver tous les effets en cours d'utilisation. Le projet est alors restauré tel qu'il était avant l'utilisation des effets.

Raccourci clavier : Alt + Maj + H

Copier des effets vidéo

Les paramètres d'effets d'un objet peuvent être copiés dans le presse-papiers afin de pouvoir les insérer (voir page 318) ultérieurement dans d'autres objets.

Raccourci clavier : -

Insérer des effets vidéo

Vous pouvez insérer des effets vidéo d'autres objets dans l'objet sélectionné. Pour cela, les paramètres doivent être copiés (voir page 317) au préalable dans le presse-papiers.

Raccourci clavier : Maj + -

Appliquer les effets vidéo à tous les objets

Les paramètres d'effets actuels sont appliqués à toutes les scènes et les photos du film.

Appliquer les effets vidéo à tous les objets qui suivent

Cette option permet d'appliquer les paramètres d'effets actuels à toutes les scènes et aux photos du film qui se trouvent après l'objet sélectionné.

Effets d'objets audio

Normaliser

La fonction « Normaliser » augmente le volume d'un objet audio à son niveau maximal sans surmodulation du matériel. Pour cela, le pic de signal le plus élevé dans le matériel audio est recherché et le volume de l'objet est augmenté jusqu'à ce que le pic corresponde exactement à 0 dB (contrôle maximal du volume).

Raccourci clavier : Alt + N

Réduction du volume

Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Effets audio » et la section « Réduction du volume » (voir page 189).

Raccourci clavier : Alt + L

Définir le volume

Cette fonction, accessible via le menu Effets ou le menu contextuel, contrôle le volume sonore des objets individuels, de la même façon que les poignées dans l'arrangeur.

Nettoyage audio

Cette commande ouvre la boîte de dialogue « Nettoyage audio » (pour plus d'informations, référez-vous au chapitre "Nettoyage audio" voir page 172).

Raccourci clavier : Alt + A

Écho/Réverbération

Voir la section Effets audio > Réverbération/Écho.

Raccourci clavier : Maj + H

Timestretching/Rééchantillonnage

Pour en savoir plus, référez-vous au thème Timestretching/Rééchantillonnage (voir page 180).

Raccourci clavier : Ctrl + Q

Charger des effets audio

Cette commande permet de charger une combinaison d'effets sauvegardée pour l'objet actuellement sélectionné. Si vous avez sélectionné plusieurs objets, la combinaison d'effets peut être utilisée sur chacun d'entre eux.

Raccourci clavier : Ctrl + +

Sauvegarder des effets audio

Cette commande permet de sauvegarder séparément la combinaison d'effets dans sa configuration actuelle pour chaque objet.

Raccourci clavier : Maj + +

Rétablir les effets audio

Cette option vous permet de désactiver complètement tous les effets en cours d'utilisation si vous vous êtes perdu parmi les nombreuses possibilités dont vous disposez.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + +

Assistant de reconnaissance des mesures

Pour de plus amples informations, référez-vous au paragraphe Module de remixage (voir page 233) dans le chapitre « Audio ».

Raccourci clavier : Alt + Maj + K

Courbe du volume

Il s'agit de l'effet de courbe d'objet le plus important : le volume. Vous le trouverez également dans le Media Pool sous « Effets > Effets audio > Généralités » (voir page 146), où vous pouvez également l'animer.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + V

Effets Titres

Éditeur de titres



Cette commande ouvre l'éditeur de titres pour l'objet-titre, l'objet-photo ou l'objet-vidéo sélectionné.

Raccourci clavier : Ctrl + T

Charger un modèle de titre

Cette commande permet de charger un effet de titre sauvegardé au préalable pour l'objet actuel.

Raccourci clavier : Alt + Maj + T

Enregistrer un modèle de titre

Vous pouvez sauvegarder séparément la combinaison d'effets dans sa configuration actuelle pour chaque objet titre et l'utiliser ultérieurement sur d'autres objets titres.

Raccourci clavier : Alt + T

Éléments de design

Incrustation d'images multiples : vous trouverez ici différents préréglages pour l'incrustation des images.

Collages : les collages fonctionnent selon le même principe que les effets image dans l'image, mais plusieurs objets sont utilisés ici. Selon le résultat désiré, vous pouvez assembler les objets à votre guise puis placer le collage sur le premier objet.

Surfaces de couleurs : servez-vous des différentes surfaces de couleurs en guise de motifs d'arrière-plan. D'une part, des images-tests professionnelles sont disponibles pour calibrer votre système. D'autre part, il est possible d'utiliser des arrière-plans colorés par exemple pour mettre au point vos propres transitions de couleurs ou en tant que fonds pour vos textes. Le modèle de conception « Personnalisé » permet d'accéder à une boîte de

dialogue de sélection de couleur, dans laquelle vous pouvez configurer librement la couleur souhaitée.

Arrière-plans : arrière-plans photo et vidéo statiques ou animés. Les arrière-plans vidéos peuvent être lus en boucle, ce qui signifie que vous pouvez les prolonger à volonté en les dupliquant.

Objets images : vous trouverez ici différents objets images tels que des barres noires, des bulles de BD, etc.

Intros/Outros : vous trouverez ici différents modèles de génériques de début et de fin pour toutes les occasions.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Éléments de design dans le Media Pool » du chapitre « Effets » (voir page 147).

Bibliothèque d'effets

Ces entrées de menu permettent de commander les dossiers correspondants avec le Media Pool (voir page 21, voir page 45).

Menu Fenêtre

Trimmer-recoupe

Affiche ou masque la fenêtre « Découpe ». Vous pouvez modifier la position des objets vidéo ou image sélectionnés ainsi que ses poignées et ajuster les propriétés des enchaînements (Type de fondu, durée). Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre Ajustement détaillé de vidéos (« Recouper ») (voir page 106).

Raccourci clavier : N

Trimmer objet

Cette commande affiche ou masque la fenêtre du Trimmer. Elle sert à ajuster avec précision la position de l'objet vidéo & image sélectionné et de ses poignées. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre « Ajustement détaillé de vidéos (« Recouper ») » (voir page 106).

Raccourci clavier : Maj + N

Table de mixage



Cette option ouvre ou ferme la table de mixage en temps réel. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Table de mixage » (voir page 192).

Raccourci clavier : M

Rack d'effets Audio Master

Permet d'ouvrir ou fermer le Rack d'effets Audio Master.

Raccourci clavier : B

Mastering Suite

Ouvrez ici la Mastering Suite (voir page 183).

Écran programme

Cette option permet d'ouvrir et de fermer la fenêtre vidéo. Ceci supprime la présentation standard pour faire apparaître le Mediapool sous forme d'une fenêtre qui peut être déplacée, agrandie ou réduite librement.

Raccourci clavier : Maj + V

Media Pool

Cette option permet d'afficher ou de masquer le Media Pool.

Raccourci clavier : F

Projet

Permet d'afficher ou de masquer l'arrangeur.

Réinitialiser la disposition de la fenêtre

Si vous avez déplacé les fenêtres de MAGIX Vidéo deluxe MX selon vos besoins, cette commande vous permet de rétablir la disposition des fenêtres par défaut.

Raccourci : F9

Paramètres d'affichage

Voir les paramètres du programme > « Modèles d'affichage » (voir page 72) dans le manuel électronique (PDF).

Raccourci : Alt + Maj + V

Vue d'ensemble du film

Cette option vous permet d'afficher une vue d'ensemble de l'intégralité du film à l'écran. Cette option est idéale pour les films longs et complexes. Dans ce mode, vous gardez en effet un œil sur l'ensemble de votre film. Ainsi, vous pouvez repérer facilement certains objets, les agrandir directement dans l'écran vidéo ou déplacer des extraits dans l'arrangeur.

Raccourci clavier : Maj + A

Optimiser l'affichage du film



Le niveau de zoom est défini sur 100 %, de sorte que tous les objets et le film entier soient visibles.

En outre, les marqueurs de plage sont placés tout au début et tout à la fin, de sorte que le film entier peut être exécuté.

Raccourci clavier : Ctrl + F

Zoom horizontal

Vous disposez ici de toute une série de fonctions pour modifier l'extrait visible de l'axe de temps.

Zoom vertical

Vous pouvez modifier ici le nombre de pistes visibles simultanément. Plus le nombre de pistes est élevé, plus la taille de l'affichage est petit.

Fermer tous les films

Permet de fermer tous les films ouverts.

Menu « Partage »

Ici vous trouverez de nombreuses façons de publier facilement et rapidement vos données sur Internet à partir du logiciel. De plus, ceci vous permet de transférer vos données vers d'autres programmes pour des travaux d'édition plus poussés, dans le cas où vous auriez installé ces derniers.

Youtube®/Facebook®

Il s'agit de la connexion directe entre MAGIX et les diverses communautés comme YouTube ou Facebook.

Youtube/Facebook

Cette commande charge le film actuel sur le portail sélectionné ou dans la communauté choisie. Précisez les renseignements demandés sur la vidéo dans les champs prévus à cet effet afin que les fonctions de recherche de ces portails Web soient en mesure de retrouver votre vidéo.

MAGIX Vidéo deluxe MX utilise également pour cela en partie le format H.264 (composante du codec MPEG-4). Dans la mesure où Flash prend directement ce format en charge et que la plupart des portails et communautés l'utilisent également, il n'est pas nécessaire de procéder de nouveau au rendering du film sur les différents serveurs de stockage. Les pertes de qualité sont ainsi exclues.

Lors du chargement d'une vidéo HD, on utilise le format HD 720p.

Charger les médias sélectionnés dans le Media Pool

Charge les médias sélectionnés dans le Media Pool directement dans le portail ou la communauté sélectionnés.

Remarque : le codec MPEG-4 doit être activé (voir page 356) pour l'importation et l'exportation de fichiers AVC et MPEG-4. Une boîte de dialogue s'ouvre dès que le codec est requis. Les fichiers présentant une résolution horizontale de plus de 768 pixels peuvent être chargés uniquement avec MAGIX Vidéo deluxe MX Plus/Premium.

Menu Tâches

Ce menu vous propose des solutions directes ou de courtes vidéos tutorielles des tâches courantes. En plus de trouver des explications, pas à pas, relatives à l'image et au son, vous avez également accès à de nombreuses fonctions.

Lorsque vous cliquez sur une entrée marquée du symbole de la caméra, une vidéo tutorielle s'ouvre et vous fait une démonstration. Les entrées sans symbole résolvent directement la tâche.

Menu Aide

Aide

Cette fonction est disponible dans presque toutes les fenêtres du programme et ouvre le module d'aide du logiciel, avec des entrées thématiques. Utilisez cette commande pour accéder à la rubrique Aide dans n'importe quelle fonction de MAGIX Vidéo deluxe MX.

Raccourci clavier : F1

Contenu

Utilisez cette commande pour afficher un aperçu de l'aide. De là, vous pouvez passer à d'autres commandes ou lire les renseignements que vous recherchez.

Raccourci clavier : F1

Aide contextuelle



Le curseur de la souris se transforme ici en une flèche avec un point d'interrogation.

Cliquez sur une commande au choix de l'interface principale : l'aide du programme pour l'élément de contrôle correspondant s'ouvre.

Raccourci clavier : Alt + F1

Vidéo tutorielle démarrage rapide/Enregistrement/Édition/Graver et Exporter

Affiche une vidéo d'introduction pour les différents thèmes de l'édition vidéo dans MAGIX Vidéo deluxe MX.

Astuce : si vous utilisez MAGIX Vidéo deluxe MX pour la première fois, nous recommandons de visionner ces vidéos d'introduction avec attention avant de faire vos premiers pas dans le programme.

Poser une question en ligne à la Communauté de savoirs

Vous avez une question, un problème avec votre programme MAGIX ou vous cherchez des conseils et astuces sur le thème du multimédia : vous avez frappé à la bonne porte ! Indiquez votre question dans le champ et cliquez sur

« Poser une question » : le navigateur Internet s'ouvre et affiche la page de magix.info.

Trouver des savoirs et des ateliers

Consultez les derniers ateliers sur magix.info et découvrez de nombreuses astuces intéressantes des autres utilisateurs de MAGIX Vidéo deluxe MX.

Ateliers

Des ateliers et des conseils pour le travail sur MAGIX Vidéo deluxe MX.

Remarque : une connexion Internet est nécessaire.

Entrer en contact avec d'autres utilisateurs

Via MAGIX Screenshare, vous pouvez visionner à distance le contenu de l'écran du PC d'un autre utilisateur ou transférer le contenu de votre écran vers celui d'un autre utilisateur (transfert d'écran).

Afin de transférer le contenu de votre écran vers le PC d'un autre utilisateur, sélectionnez « **Transfert d'écran en tant qu'hôte** » dans le menu. L'interface de démarrage de MAGIX Screenshare va alors s'ouvrir. Cliquez-y sur « Démarrer la session ».

Remarque : si vous souhaitez modifier votre nom (sous lequel vous apparaissez pendant une session), il suffit de cliquer dessus. Dans l'interface de démarrage, sous « Options », dans l'onglet « Paramètres », vous pouvez également procéder à des configurations afin de visualiser l'écran de l'invité en tant qu'hôte.



Deux fenêtres s'ouvrent. Une grande, qui affiche si besoin le contenu d'autres écrans, et une petite dans laquelle se trouve l'ID de votre session. Vous devez communiquer ce numéro, composé de 8 chiffres, à tous les utilisateurs qui souhaitent visualiser le contenu de votre écran.

Remarque : votre ID de session change à chaque démarrage de l'application.

Si vous souhaitez visualiser le contenu d'écran d'un autre utilisateur, vous avez besoin de son ID de session. Choisissez ensuite l'entrée de menu « **Transfert d'écran en tant qu'invité** ». Entrez alors l'ID de session que l'utilisateur vous a

communiqué dans la fenêtre qui s'ouvre et cliquez sur « Démarrage de session ».

À propos de MAGIX Vidéo deluxe MX

Les indications sur le Copyright et le numéro de version de MAGIX Vidéo deluxe MX apparaissent ici.

S'inscrire en ligne

Cette option ouvre la page d'inscription en ligne de MAGIX sur laquelle vous pouvez vous inscrire en tant qu'utilisateur MAGIX.

Une fois inscrit, vous avez accès au site Web d'assistance MAGIX qui propose diverses mises à jour de programmes et des programmes d'aide à télécharger (uniquement pour utilisateurs MAGIX inscrits).

Le formulaire d'inscription fourni (accessible en passant par le menu Démarrer sous MAGIX Vidéo deluxe MX > Service et assistance > Inscription) vous permet de vous inscrire également par courrier ou par fax. Il vous suffit de l'imprimer, de le remplir et de l'envoyer.

Raccourci clavier : F12

Mise à jour en ligne

Cette option ouvre la page d'accueil de MAGIX pour rechercher des mises à jour du logiciel. Vous y trouverez la version du programme la plus récente.

Télécharger des plugins d'effets vidéo

Cette commande permet de télécharger des plugins d'effets vidéo (voir page 150).

Afficher les infobulles

Les infobulles sont des petites fenêtres informatives qui s'affichent automatiquement lorsque le curseur de la souris reste quelques secondes immobile sur un bouton ou une commande. Elles vous informent sur la commande ainsi désignée. Cette option peut être activée et désactivée.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + F1

Redéfinir par défaut les paramètres du programme

Avec cette fonction, tous les paramètres du programme, que vous avez définis dans MAGIX Vidéo deluxe MX, sont réinitialisés.

Menu contextuel

Vous ouvrez le menu contextuel en cliquant sur un objet sélectionné avec la touche droite de la souris. Il propose des fonctions utiles dans le contexte.

Objets vidéo

Reconnaissance des scènes

Ouvre la reconnaissance automatique de scènes pour « couper » des vidéos plus longues en plusieurs scènes et placer ces dernières dans un dossier de prises. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au chapitre « Reconnaissance automatique des scènes ».

Raccourci clavier : Maj + Z

Stabilisation de l'image

La boîte de dialogue de stabilisation de l'image vous permet de corriger des vidéos tremblotantes. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Stabilisation de l'image » (voir page 160).

Raccourci clavier : Ctrl + L

Créer un (nouveau) frametable

Parfois, la création du frametable dans certains fichiers MPEG permet même la résolution de problèmes. Par exemple, ils sont utiles lorsque la navigation (positionnement du marqueur de lecture, rembobinage) ne fonctionne pas correctement.

En temps normal, le chargement d'une vidéo MPEG annule la création de frametable, afin d'accélérer le processus de chargement. Vous pouvez quand même les créer : les fichiers MPEG seront alors plus rapidement et plus facilement modifiables.

Trimmer-recoupe

Affiche ou masque la fenêtre « Découpe ». Vous pouvez modifier la position des objets vidéo ou image sélectionnés ainsi que ses poignées et ajuster les propriétés des enchaînements (Type de fondu, durée). Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre Ajustement détaillé de vidéos (« Recouper ») (voir page 106).

Raccourci clavier : N

Trimmer objet

Cette commande affiche ou masque la fenêtre du Trimmer. Elle sert à ajuster avec précision la position de l'objet vidéo & image sélectionné et de ses poignées. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre « Ajustement détaillé de vidéos (« Recouper ») » (voir page 106).

Raccourci clavier : Maj + N

Éditer les points d'accrochage

Les objets, bords d'objets, marqueurs ou encore le curseur de lecture « sautent » automatiquement sur des « positions clés », dès que vous les approchez assez de ceux-ci à l'aide de votre souris. Cette procédure est appelée « Accrochage ». Ainsi les objets peuvent être positionnés exactement, également lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez encore la possibilité d'ajouter un point d'accrochage supplémentaire par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent venir s'accrocher. C'est utile lorsque vous souhaitez insérer un titre par exemple à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un point d'accrochage, sélectionnez un objet et positionnez le marqueur de lecture à l'endroit souhaité.
- Avec l'option « placer un point d'accrochage », que vous trouverez dans le menu « Éditer > Éditer points d'accrochage », un point d'accrochage sera défini. La commande « Effacer un point d'accrochage » le supprime. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un point d'accrochage » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.
- « Supprimer tous les points d'accrochage » permet de supprimer les points d'accrochage dans tous les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer un point d'accrochage » : Ctrl + P

Créer une image fixe

MAGIX Vidéo deluxe MX génère une image fixe de l'objet à la position du marqueur de début.

Animation

Ces fonctions vous permettent de déplacer des segments de la scène de sorte à donner l'impression d'une vue panoramique. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Animation !

Coupure

Place des objets vidéo dans un endroit particulier de l'écran. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Effets vidéo !

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Cette procédure permet que l'objet vidéo, image ou texte (3D) actuel suive le mouvement d'un autre objet vidéo. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre « Objets magnétiques » (voir page 159).

Interpolation pour matériel source entrelacé

Sélectionnez cette option pour supprimer les artefacts d'une image (vidéo). Lorsqu'une image fixe est extraite d'une vidéo, de telles structures entrelacées apparaissent dans les parties de l'image présentant des mouvements.

Filtre anti-scintillement

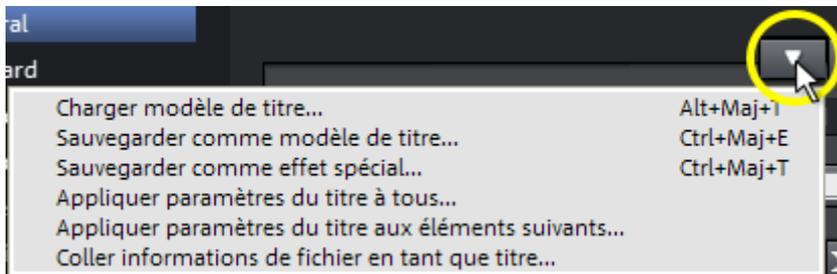
Sélectionnez cette option pour les images fixes qui possèdent de fines structures avec un contraste élevé. Ce filtre permet la suppression des scintillements pendant la lecture à la télé.

Compensation du rognage des bords

Sélectionnez cette option si les marges des images sont rognées pendant la lecture à la télé. Les valeurs des « Paramètres d'effet du film » (voir page 163) (menu « Effets ») seront utilisées.

Effets vidéo

Les entrées de ce sous-menu sont accessibles directement dans le Media Pool.



Insérer la date en tant que titre

Vous pouvez ajouter une heure et une date au matériel graphique dans MAGIX Vidéo deluxe MX. Pour cela, sélectionnez l'option « Insérer la date en tant que titre » dans le menu contextuel de l'objet vidéo.

S'il s'agit d'un fichier DV-AVI (c'est-à-dire d'un enregistrement numérique en provenance d'un caméscope par exemple), la date d'enregistrement du passage sélectionné est utilisée. S'il s'agit d'un autre type de fichier, c'est la date de création du fichier qui est prise en compte. Ouvrez ensuite l'éditeur de titres pour modifier les paramètres.

Vous trouverez en outre l'option « Afficher la durée de lecture » dans le menu contextuel de l'écran d'aperçu. Ainsi, vous obtenez un Timecode pour vous orienter et celui-ci ne sera pas pris en compte sur le disque lors de la gravure.

Propriétés de l'objet

Cette fonction affiche l'ensemble des informations sur l'objet sélectionné, tels que le nom du fichier, son emplacement sur le disque dur, sa résolution etc. En outre, l'éditeur d'objets permet de définir les couleurs d'avant et d'arrière-plan d'un objet dans l'arrangement. En fonction du type d'objet, les éléments affichés varient.

Informations générales

Ici vous pouvez modifier le nom de l'objet sélectionné ainsi que ses couleurs d'avant et d'arrière-plan ou encore ses proportions lorsqu'il n'est pas sélectionné. D'autre part, outre d'autres informations, vous pouvez également voir quel fichier correspond à l'objet sélectionné.

Calcul d'image intermédiaire

Entrelacement/désentrelacement (uniquement pour les objets vidéo)

L'onglet « Entrelacement/Désentrelacement » sert à définir le mode d'entrelacement du matériel vidéo.

Propriétés d'entrelacement : normalement, MAGIX Vidéo deluxe MX définit automatiquement des paramètres adéquats. Si le matériel vidéo est défectueux, vous devez cependant modifier ces paramètres. Si le film exporté saute lorsque vous le lisez sur un téléviseur, si des scintillements se produisent ou si les effets ne vous plaisent pas, vous pouvez inverser la séquence des demi-images du matériel source.

Options de désentrelacement : normalement, vous n'avez pas besoin de modifier le paramètre **Traitement entrelacé automatique**. Les trames sont alors traitées séparément et passées par l'encodeur au moment de l'exportation. Si nécessaire, MAGIX Vidéo deluxe MX procédera à un désentrelacement de haute qualité. Si l'option « Aucun entrelacement » est définie, le logiciel part du principe que le matériel source contient des images complètes.

Pour plus d'informations, référez-vous au chapitre « Entrelacement ».

Interpoler les images intermédiaires : activez cette fonction pour créer des mouvements plus souples lors de la lecture, c'est-à-dire pour maintenir la fluidité de l'image.

Tempo/hauteur tonale (seulement pour objets audio)

Si une valeur de tempo est déjà présente, le tempo peut ici être doublé ou divisé par deux. Déterminer le tempo avec l'assistant de reconnaissance du tempo et des mesures.

Métadonnées (seulement lorsque des métadonnées sont présentes dans l'objet) :

Il vous est montré ici comment ouvrir les propriétés d'objets d'images ou de vidéos AVCHD avec métadonnées. Ainsi, vous obtenez diverses informations supplémentaires relatives à l'objet.

Objets image

Reconnaissance des scènes

Ouvre la reconnaissance automatique de scènes pour « couper » des vidéos plus longues en plusieurs scènes et placer ces dernières dans un dossier de prises. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au chapitre « Reconnaissance automatique des scènes ».

Raccourci clavier : Maj + Z

Éditer les points d'accrochage

Les objets, bords d'objets, marqueurs ou encore le curseur de lecture « sautent » automatiquement sur des « positions clés », dès que vous les approchez assez de ceux-ci à l'aide de votre souris. Cette procédure est appelée « Accrochage ». Ainsi les objets peuvent être positionnés exactement, également lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez encore la possibilité d'ajouter un point d'accrochage

supplémentaire par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent venir s'accrocher. C'est utile lorsque vous souhaitez insérer un titre par exemple à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un point d'accrochage, sélectionnez un objet et positionnez le marqueur de lecture à l'endroit souhaité.
- Avec l'option « placer un point d'accrochage », que vous trouverez dans le menu « Éditer > Éditer points d'accrochage », un point d'accrochage sera défini. La commande « Effacer un point d'accrochage » le supprime. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un point d'accrochage » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.
- « Supprimer tous les points d'accrochage » permet de supprimer les points d'accrochage dans tous les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer
un point d'accrochage » : Ctrl + P

Modifier la durée d'affichage de la photo

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez entrer la durée exacte d'affichage des photos sélectionnées. Vous pouvez également sélectionner plusieurs photos afin de modifier en même temps leur durée d'affichage.

Animation

Ces fonctions vous permettent de déplacer des segments de la scène de sorte à donner l'impression d'une vue panoramique. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Animation !

Coupure

Place des objets vidéo dans un endroit particulier de l'écran. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Effets vidéo !

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Cette procédure permet que l'objet vidéo, image ou texte (3D) actuel suive le mouvement d'un autre objet vidéo. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre « Objets magnétiques » (voir page 159).

Ajuster automatiquement à la taille plein écran

Cette fonction garantit que les images n'auront pas de bordure noire dans le cas où le format n'est pas exactement adapté.

Filtre anti-scintillement

Sélectionnez cette option pour les images fixes qui possèdent de fines structures avec un contraste élevé. Ce filtre permet la suppression des scintillements pendant la lecture à la télé.

Compensation du rognage des bords

Sélectionnez cette option si les marges des images sont rognées pendant la lecture à la télé. Les valeurs des « Paramètres d'effet du film » (voir page 163) (menu « Effets ») seront utilisées.

Édition de l'arrière-plan

Choisissez sur votre disque dur une couleur, une image ou une vidéo qui servira d'arrière-plan à la scène ou la photo affichée. Ceci est particulièrement utile lorsque les photos ou les scènes ont des bords noirs ou qu'elles doivent être affichées dans un petit format.

Exportation vers Album en ligne MAGIX

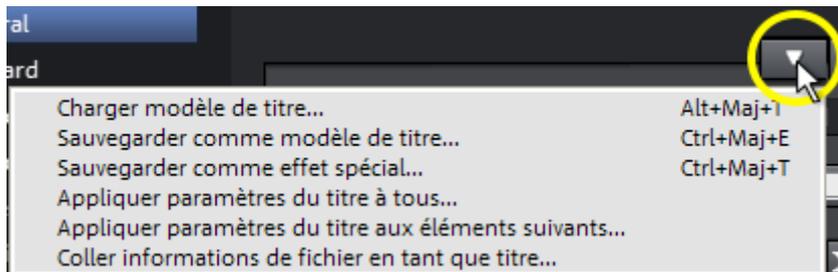
Connectez-vous au service Album en ligne MAGIX et chargez en quelques clics vos images et votre musique dans votre album afin de les présenter sur Internet et de les partager à tout moment avec vos amis et vos proches. Un assistant vous accompagne étape par étape lors du chargement de vos photos. Ensuite, vous pourrez actualiser et accéder à votre Album en ligne MAGIX.

Exportation vers Tirage en ligne MAGIX

Avec Tirage en ligne MAGIX, commandez en un clic des tirages papier de haute qualité ou des cadeaux photos de vos photos numériques et faites-vous livrer le tout à domicile.

Effets vidéo

Les entrées de ce sous-menu sont accessibles directement dans le Media Pool.



Propriétés de l'objet

Cette fonction affiche l'ensemble des informations sur l'objet sélectionné, tels que le nom du fichier, son emplacement sur le disque dur, sa résolution etc. En outre, l'éditeur d'objets permet de définir les couleurs d'avant et d'arrière-plan d'un objet dans l'arrangement. En fonction du type d'objet, les éléments affichés varient.

Informations générales

Ici vous pouvez modifier le nom de l'objet sélectionné ainsi que ses couleurs d'avant et d'arrière-plan ou encore ses proportions lorsqu'il n'est pas sélectionné. D'autre part, outre d'autres informations, vous pouvez également voir quel fichier correspond à l'objet sélectionné.

Calcul d'image intermédiaire

Entrelacement/désentrelacement (uniquement pour les objets vidéo)

L'onglet « Entrelacement/Désentrelacement » sert à définir le mode d'entrelacement du matériel vidéo.

Propriétés d'entrelacement : normalement, MAGIX Vidéo deluxe MX définit automatiquement des paramètres adéquats. Si le matériel vidéo est défectueux, vous devez cependant modifier ces paramètres. Si le film exporté saute lorsque vous le lisez sur un téléviseur, si des scintillements se produisent ou si les effets ne vous plaisent pas, vous pouvez inverser la séquence des demi-images du matériel source.

Options de désentrelacement : normalement, vous n'avez pas besoin de modifier le paramètre **Traitement entrelacé automatique**. Les trames sont alors traitées séparément et passées par l'encodeur au moment de l'exportation. Si nécessaire, MAGIX Vidéo deluxe MX procédera à un désentrelacement de haute qualité. Si l'option « Aucun entrelacement » est définie, le logiciel part du principe que le matériel source contient des images complètes.

Pour plus d'informations, référez-vous au chapitre « Entrelacement ».

Interpoler les images intermédiaires : activez cette fonction pour créer des mouvements plus souples lors de la lecture, c'est-à-dire pour maintenir la fluidité de l'image.

Tempo/hauteur tonale (seulement pour objets audio)

Si une valeur de tempo est déjà présente, le tempo peut ici être doublé ou divisé par deux. Déterminer le tempo avec l'assistant de reconnaissance du tempo et des mesures.

Métadonnées (seulement lorsque des métadonnées sont présentes dans l'objet) :

Il vous est montré ici comment ouvrir les propriétés d'objets d'images ou de vidéos AVCHD avec métadonnées. Ainsi, vous obtenez diverses informations supplémentaires relatives à l'objet.

Transitions

Trimmer-recoupe

Affiche ou masque la fenêtre « Découpe ». Vous pouvez modifier la position des objets vidéo ou image sélectionnés ainsi que ses poignées et ajuster les propriétés des enchaînements (Type de fondu, durée). Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre Ajustement détaillé de vidéos (« Recouper ») (voir page 106).

Raccourci clavier : N

Paramètres...

Une boîte de dialogue s'ouvre et affiche les paramètres de la transition concernée. Selon la transition choisie, différents paramètres sont disponibles.

Objets audio

Créer un affichage sinusoïdal

Dans la plupart des cas, il n'est pas nécessaire de représenter un fichier audio sous forme d'onde. Mais si vous le souhaitez, afin de vous aider lors de montage vidéo, il est possible de créer un affichage sous forme d'ondes en démarrant cette fonction manuellement.

Éditer les points d'accrochage

Les objets, bords d'objets, marqueurs ou encore le curseur de lecture « sautent » automatiquement sur des « positions clés », dès que vous les approchez assez de ceux-ci à l'aide de votre souris. Cette procédure est appelée « Accrochage ». Ainsi les objets peuvent être positionnés exactement, également lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez encore la possibilité d'ajouter un point d'accrochage supplémentaire par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent venir s'accrocher. C'est utile lorsque vous

Réinitialiser les courbes de piste

Cette fonction permet de rétablir la configuration par défaut de toutes les courbes de piste. Une fois réinitialisée, la piste prend de nouveau en compte les paramètres définis dans la table de mixage

Attention ! Avant d'utiliser cette fonction, vérifiez bien que vous n'aurez plus besoin d'aucune des courbes de piste.

Exportation vers Album en ligne MAGIX

Connectez-vous au service Album en ligne MAGIX et chargez en quelques clics vos images et votre musique dans votre album afin de les présenter sur Internet et de les partager à tout moment avec vos amis et vos proches. Un assistant vous accompagne étape par étape lors du chargement de vos photos. Ensuite, vous pourrez actualiser et accéder à votre Album en ligne MAGIX.

Propriétés de l'objet

Cette fonction affiche l'ensemble des informations sur l'objet sélectionné, tels que le nom du fichier, son emplacement sur le disque dur, sa résolution etc. En outre, l'éditeur d'objets permet de définir les couleurs d'avant et d'arrière-plan d'un objet dans l'arrangement. En fonction du type d'objet, les éléments affichés varient.

Informations générales

Ici vous pouvez modifier le nom de l'objet sélectionné ainsi que ses couleurs d'avant et d'arrière-plan ou encore ses proportions lorsqu'il n'est pas sélectionné. D'autre part, outre d'autres informations, vous pouvez également voir quel fichier correspond à l'objet sélectionné.

Calcul d'image intermédiaire

Entrelacement/désentrelacement (uniquement pour les objets vidéo)

L'onglet « Entrelacement/Désentrelacement » sert à définir le mode d'entrelacement du matériel vidéo.

Propriétés d'entrelacement : normalement, MAGIX Vidéo deluxe MX définit automatiquement des paramètres adéquats. Si le matériel vidéo est défectueux, vous devez cependant modifier ces paramètres. Si le film exporté saute lorsque vous le lisez sur un téléviseur, si des scintillements se produisent

ou si les effets ne vous plaisent pas, vous pouvez inverser la séquence des demi-images du matériel source.

Options de désentrelacement : normalement, vous n'avez pas besoin de modifier le paramètre **Traitement entrelacé automatique**. Les trames sont alors traitées séparément et passées par l'encodeur au moment de l'exportation. Si nécessaire, MAGIX Vidéo deluxe MX procédera à un désentrelacement de haute qualité. Si l'option « Aucun entrelacement » est définie, le logiciel part du principe que le matériel source contient des images complètes.

Pour plus d'informations, référez-vous au chapitre « Entrelacement ».

Interpoler les images intermédiaires : activez cette fonction pour créer des mouvements plus souples lors de la lecture, c'est-à-dire pour maintenir la fluidité de l'image.

Tempo/hauteur tonale (seulement pour objets audio)

Si une valeur de tempo est déjà présente, le tempo peut ici être doublé ou divisé par deux. Déterminer le tempo avec l'assistant de reconnaissance du tempo et des mesures.

Métadonnées (seulement lorsque des métadonnées sont présentes dans l'objet) :

Il vous est montré ici comment ouvrir les propriétés d'objets d'images ou de vidéos AVCHD avec métadonnées. Ainsi, vous obtenez diverses informations supplémentaires relatives à l'objet.

Objets texte

Éditeur de titres



Cette commande ouvre l'éditeur de titres pour l'objet-titre, l'objet-photo ou l'objet-vidéo sélectionné.

Raccourci clavier : Ctrl + T

Désactiver tous les effets

Cette fonction désactive tous les effets appliqués au texte.

Éditer les points d'accrochage

Les objets, bords d'objets, marqueurs ou encore le curseur de lecture « sautent » automatiquement sur des « positions clés », dès que vous les

approchez assez de ceux-ci à l'aide de votre souris. Cette procédure est appelée « Accrochage ». Ainsi les objets peuvent être positionnés exactement, également lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez encore la possibilité d'ajouter un point d'accrochage supplémentaire par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent venir s'accrocher. C'est utile lorsque vous souhaitez insérer un titre par exemple à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un point d'accrochage, sélectionnez un objet et positionnez le marqueur de lecture à l'endroit souhaité.
- Avec l'option « placer un point d'accrochage », que vous trouverez dans le menu « Éditer > Éditer points d'accrochage », un point d'accrochage sera défini. La commande « Effacer un point d'accrochage » le supprime. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un point d'accrochage » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.
- « Supprimer tous les points d'accrochage » permet de supprimer les points d'accrochage dans tous les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer un point d'accrochage » : Ctrl + P

Charger les modèles de titres

Une boîte de dialogue permettant de charger un modèle de titre s'ouvre.

Sauvegarder comme modèle de titre

Vous pouvez enregistrer ici vos propres créations de titres en tant que modèles. Il est ensuite pratique de réutiliser ces modèles grâce à la fonction « Charger modèle de titre ».

Sauvegarder comme effets spéciaux

Cette fonction enregistre le titre avec tous les objets qui ont été groupés (voir page 309) à l'objet-titre. Ainsi, vous pouvez créer des modèles de titres contenant tous les objets superposés nécessaires par exemple.

Convertir en titre 3D

L'objet-titre sera transformé en un objet MAGIX 3D Maker et une version aux fonctions restreintes de MAGIX 3D Maker s'ouvre.

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Cette procédure permet que l'objet vidéo, image ou texte (3D) actuel suive le mouvement d'un autre objet vidéo. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre « Objets magnétiques » (voir page 159).

Compensation du rognage des bords

Sélectionnez cette option si les marges des images sont rognées pendant la lecture à la télé. Les valeurs des « Paramètres d'effet du film » (voir page 163) (menu « Effets ») seront utilisées.

Propriétés de l'objet

Cette fonction affiche l'ensemble des informations sur l'objet sélectionné, tels que le nom du fichier, son emplacement sur le disque dur, sa résolution etc. En outre, l'éditeur d'objets permet de définir les couleurs d'avant et d'arrière-plan d'un objet dans l'arrangement. En fonction du type d'objet, les éléments affichés varient.

Informations générales

Ici vous pouvez modifier le nom de l'objet sélectionné ainsi que ses couleurs d'avant et d'arrière-plan ou encore ses proportions lorsqu'il n'est pas sélectionné. D'autre part, outre d'autres informations, vous pouvez également voir quel fichier correspond à l'objet sélectionné.

Calcul d'image intermédiaire

Entrelacement/désentrelacement (uniquement pour les objets vidéo)

L'onglet « Entrelacement/Désentrelacement » sert à définir le mode d'entrelacement du matériel vidéo.

Propriétés d'entrelacement : normalement, MAGIX Vidéo deluxe MX définit automatiquement des paramètres adéquats. Si le matériel vidéo est défectueux, vous devez cependant modifier ces paramètres. Si le film exporté saute lorsque vous le lisez sur un téléviseur, si des scintillements se produisent ou si les effets ne vous plaisent pas, vous pouvez inverser la séquence des demi-images du matériel source.

Options de désentrelacement : normalement, vous n'avez pas besoin de modifier le paramètre **Traitement entrelacé automatique**. Les trames sont alors traitées séparément et passées par l'encodeur au moment de l'exportation. Si nécessaire, MAGIX Vidéo deluxe MX procédera à un désentrelacement de haute qualité. Si l'option « Aucun entrelacement » est

définie, le logiciel part du principe que le matériel source contient des images complètes.

Pour plus d'informations, référez-vous au chapitre « Entrelacement ».

Interpoler les images intermédiaires : activez cette fonction pour créer des mouvements plus souples lors de la lecture, c'est-à-dire pour maintenir la fluidité de l'image.

Tempo/hauteur tonale (seulement pour objets audio)

Si une valeur de tempo est déjà présente, le tempo peut ici être doublé ou divisé par deux. Déterminer le tempo avec l'assistant de reconnaissance du tempo et des mesures.

Métadonnées (seulement lorsque des métadonnées sont présentes dans l'objet) :

Il vous est montré ici comment ouvrir les propriétés d'objets d'images ou de vidéos AVCHD avec métadonnées. Ainsi, vous obtenez diverses informations supplémentaires relatives à l'objet.

Objets MAGIX 3D Maker

Éditer les paramètres...

Une fenêtre de la version restreinte de MAGIX 3D Maker s'ouvre et vous permet d'éditer l'objet sélectionné.

Éditer les points d'accrochage

Les objets, bords d'objets, marqueurs ou encore le curseur de lecture « sautent » automatiquement sur des « positions clés », dès que vous les approchez assez de ceux-ci à l'aide de votre souris. Cette procédure est appelée « Accrochage ». Ainsi les objets peuvent être positionnés exactement, également lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez encore la possibilité d'ajouter un point d'accrochage supplémentaire par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent venir s'accrocher. C'est utile lorsque vous souhaitez insérer un titre par exemple à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un point d'accrochage, sélectionnez un objet et positionnez le marqueur de lecture à l'endroit souhaité.
- Avec l'option « placer un point d'accrochage », que vous trouverez dans le menu « Éditer > Éditer points d'accrochage », un point d'accrochage sera

défini. La commande « Effacer un point d'accrochage » le supprime. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un point d'accrochage » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.

- « Supprimer tous les points d'accrochage » permet de supprimer les points d'accrochage dans tous les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer un point d'accrochage » : Ctrl + P

Créer une image fixe

MAGIX Vidéo deluxe MX génère une image fixe de l'objet à la position du marqueur de début.

Animation

Ces fonctions vous permettent de déplacer des segments de la scène de sorte à donner l'impression d'une vue panoramique. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Animation !

Coupure

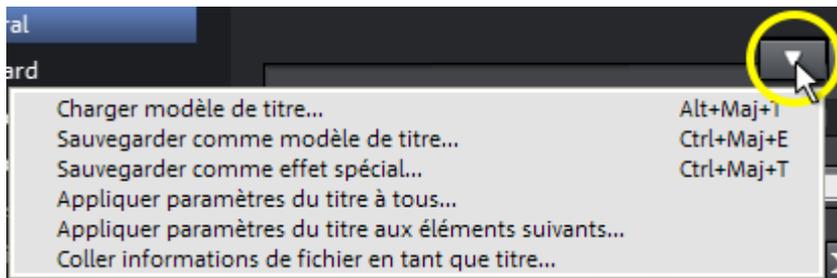
Place des objets vidéo dans un endroit particulier de l'écran. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Effets vidéo !

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Cette procédure permet que l'objet vidéo, image ou texte (3D) actuel suive le mouvement d'un autre objet vidéo. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre « Objets magnétiques » (voir page 159).

Effets vidéo

Les entrées de ce sous-menu sont accessibles directement dans le Media Pool.



Propriétés de l'objet

Cette fonction affiche l'ensemble des informations sur l'objet sélectionné, tels que le nom du fichier, son emplacement sur le disque dur, sa résolution etc. En outre, l'éditeur d'objets permet de définir les couleurs d'avant et d'arrière-plan d'un objet dans l'arrangement. En fonction du type d'objet, les éléments affichés varient.

Informations générales

Ici vous pouvez modifier le nom de l'objet sélectionné ainsi que ses couleurs d'avant et d'arrière-plan ou encore ses proportions lorsqu'il n'est pas sélectionné. D'autre part, outre d'autres informations, vous pouvez également voir quel fichier correspond à l'objet sélectionné.

Calcul d'image intermédiaire

Entrelacement/désentrelacement (uniquement pour les objets vidéo)

L'onglet « Entrelacement/Désentrelacement » sert à définir le mode d'entrelacement du matériel vidéo.

Propriétés d'entrelacement : normalement, MAGIX Vidéo deluxe MX définit automatiquement des paramètres adéquats. Si le matériel vidéo est défectueux, vous devez cependant modifier ces paramètres. Si le film exporté saute lorsque vous le lisez sur un téléviseur, si des scintillements se produisent ou si les effets ne vous plaisent pas, vous pouvez inverser la séquence des demi-images du matériel source.

Options de désentrelacement : normalement, vous n'avez pas besoin de modifier le paramètre **Traitement entrelacé automatique**. Les trames sont alors traitées séparément et passées par l'encodeur au moment de l'exportation. Si nécessaire, MAGIX Vidéo deluxe MX procédera à un désentrelacement de haute qualité. Si l'option « Aucun entrelacement » est définie, le logiciel part du principe que le matériel source contient des images complètes.

Pour plus d'informations, référez-vous au chapitre « Entrelacement ».

Interpoler les images intermédiaires : activez cette fonction pour créer des mouvements plus souples lors de la lecture, c'est-à-dire pour maintenir la fluidité de l'image.

Tempo/hauteur tonale (seulement pour objets audio)

Si une valeur de tempo est déjà présente, le tempo peut ici être doublé ou divisé par deux. Déterminer le tempo avec l'assistant de reconnaissance du tempo et des mesures.

Métadonnées (seulement lorsque des métadonnées sont présentes dans l'objet) :

Il vous est montré ici comment ouvrir les propriétés d'objets d'images ou de vidéos AVCHD avec métadonnées. Ainsi, vous obtenez diverses informations supplémentaires relatives à l'objet.

Timeline

Marqueur > Rétablir plage sélectionnée

Supprimer le début de la plage ainsi que la fin.

Éditer une plage

Choisissez si la plage sélectionnée (par un marqueur de début et de fin sur la ligne temporelle) doit être coupée, copiée, supprimée, collée ou extraite, ou encore si un espace vide doit être inséré.

Démarrer rendu de l'aperçu...

Lance le Rendu de l'aperçu.

Raccourci clavier : Ctrl + R

Supprimer plage(s) du rendu de l'aperçu

Supprimer toutes les plages du rendu de l'aperçu. Si plusieurs plages ont été définies et que le curseur de lecture se trouve sur l'un d'eux, il vous sera demandé si vous souhaitez supprimer cette « plage » ou « Toutes » les plages.

Raccourcis clavier

Fonctions de lecture

Lecture / arrêt	Barre d'espace
Augmenter graduellement la vitesse de lecture	L
Stopper la lecture	Maj + L
Réduire graduellement la vitesse jusqu'à inverser le sens de lecture	K
Accélérer la vitesse de lecture	J
Réduire la vitesse de lecture ou marche arrière accélérée	Maj + J
Arrêt (le marqueur de lecture s'arrête à sa position actuelle)	Maj + touche fléchée gauche
Reprise de la lecture à partir du marqueur	Maj + touche fléchée droite
Marqueur de lecture au début	K
Marqueur de lecture à la fin	En arrière
1 frame en arrière	Orig
1 frame en avant	Fin
5 frames en arrière	Touche fléchée gauche
5 frames en avant	Touche fléchée droite
Placer un marqueur de projet	Ctrl + touche fléchée gauche
Lecture du début à la fin de la plage	Ctrl + touche fléchée droite
Lecture de la frame actuelle	Ctrl + Entrée
	#
	+

Écran

Écran du programme

Autre résolution	Alt + G
Ajuster l'écran vidéo aux paramètres du film	Ctrl + G
Ajuster l'écran vidéo à la vidéo sélectionnée	Ctrl + Maj + G
Afficher/masquer la durée de lecture	Alt + I
Arrière-plan transparent pour l'affichage du temps	Ctrl + Alt + I
Affichage anaglyphe	Ctrl + .
Affichage en lignes	Alt + .
Standard (2D)	.
Affichage Side-by-Side	Maj + .

Écran source

Image comparative : objet sélectionné sans effets	Alt + Maj + ,
Image comparative : objet sélectionné	Alt + ,
Image comparative : objet précédent l'objet sélectionné	,
Image comparative : objet suivant l'objet sélectionné	Ctrl + Maj + ,
Image comparative : sélectionner un objet	Ctrl + ,
Supprimer l'image comparative	Maj + ,

Affichage de l'arrangeur

Agrandir l'extrait	Ctrl + Flèche haut
Réduire l'extrait	Ctrl + Flèche bas
Lecture du film en plein écran	Alt + Entrée
Vue d'ensemble du film	Maj + A
Optimiser l'affichage	Maj + B
Zoom 1 frame / 5 frames	Ctrl + 1 / 2
Zoom 1 s / 5 s / 1 min / 10 min	Ctrl + 3 / 4 / 5 / 6
Zoom entre les marqueurs de plage rouges	Ctrl + 7
Film complet	Ctrl + 8
Alternier entre modes Timeline, Storyboard et Vue d'ensemble des scènes	Alt + <

Déplacer l'affichage

Accéder au bord de l'objet suivant	Alt + W
Accéder au bord de l'objet précédent	Alt + Q
Accéder au début du film	Orig
Accéder à la fin du film	Fin
Accéder au début de la plage	Ctrl + Orig
Accéder à la fin de la plage	Ctrl + Fin
Page vers la droite/gauche	Page suivante/précédente
Unité de grille vers la droite/gauche	Ctrl + Page suivante/précédente
Accéder aux marqueurs de projet 1-10	Ctrl + 1/2/3/4/5/6/7/8/9/0
Accéder au marqueur de projet suivant/précédent	Ctrl + Maj + Page suivante/précédente
Accéder au marqueur de scène suivant/précédent	Maj + Page suivante/précédente

Accéder au marqueur de chapitre suivant/précédent	Alt + Page suivante/précédente
Accéder au marqueur de publicité suivant/précédent	Ctrl + Maj + W
Accéder au marqueur précédent/suivant	Alt + Maj + W
Accéder à la plage vide suivante	Q/W
Accéder à la plage vide précédente	>
	Maj + >
Accéder à l'objet suivant/précédent	Maj + W
	Maj + Q

Module de navigation dans le Media Pool

Placer un début de plage	I
Placer une fin de plage	O
Accéder au marqueur de début	Maj + I
Accéder au marqueur de fin	Maj + O
Sélectionner la plage sur l'espace vide	X
Lecture entre marqueur de début et marqueur de fin	#

Modes souris

Mode souris pour objets uniques	6
Mode souris Toutes les pistes	7
Mode souris Une piste	8
Mode courbe	9
Mode d'étirement d'objet	0
Pré-écoute des objets audio	Alt + 6
Aide contextuelle	Alt + F1

Menu Fichier

Nouveau projet	Ctrl + N
Ouvrir projet	Ctrl + O
Enregistrer un projet	Ctrl + S
Enregistrer projet sous...	Maj + S
Dépôt de projets > Nettoyer le dépôt de projets	Alt + Maj + X

Enregistrement audio/images/vidéo...	R
Importer liste de montage (EDL)...	Ctrl + D
Exporter vers périphérique...	H
Conversion par lot...	S
Graver CD/DVD > Compiler les fichiers manuellement...	Ctrl + B
Assistant de suppression	Ctrl + Maj + Y
Exporter vers périphérique	H
Charger projet de sauvegarde	Ctrl + Maj + O
Quitter	Alt + F4

Gérer les films

Nouveau	Ctrl + Alt + N
Supprimer du projet	Ctrl + F4
Exporter	Ctrl + Alt + L

Exporter le film

Exporter au format AVI	Ctrl + Alt + A
Exporter au format DV-AVI	Ctrl + Alt + D
Exporter au format vidéo MPEG	Ctrl + Alt + P
Vidéo au format MAGIX Vidéo	Ctrl + Alt + M
Vidéo au format Quicktime Movie	Ctrl + Alt + Q
Vidéo non compressée	Ctrl + Alt + U
Vidéo au format Motion-JPEG-AVI	Ctrl + Alt + O
Vidéo en tant que séquence d'images individuelles	Ctrl + Alt + E
Exportation Windows Media	Ctrl + Alt + V
Vidéo au format MPEG-4 Vidéo	Ctrl + Alt + G
Audio au format Wave	Ctrl + Alt + W
Exportation en tant que fondu	Ctrl + Alt + T
Frame simple au format BMP	Ctrl + Alt + B
Frame simple au format JPEG	Ctrl + Alt + J
GIF animé	Ctrl + Alt + F
Exporter les informations du film en tant que liste de montage EDL	Alt + D

Copie de sauvegarde

Copier le projet et les médias dans le dossier	Alt + S
--	---------

Copier le film et les médias dans le dossier Maj + R

Paramètres

Film	E
Programme	Y
Raccourcis clavier	Ctrl + Maj + U
Rendu de l'aperçu	Alt + R

Menu Éditer

Annuler	Ctrl + Z
Restaurer	Ctrl + Y
Couper les objets	Ctrl + X
Copier les objets	Ctrl + C
Coller les objets	Ctrl + V
Dupliquer des objets	D
Suppression d'objets	Suppr
Sélectionner tous les objets	Ctrl + A

Couper

Couper scène	T
Supprimer le début de la scène	Z
Supprimer la fin de la scène	U
Supprimer la scène	Ctrl + Suppr
Segmenter le film	Alt + Y

Ajustement du montage musical	Ctrl + Maj + M
-------------------------------	----------------

Éditer une plage

Couper la plage	Maj + Suppr ; Alt + X
Copier la plage	Alt + C
Supprimer la plage	Alt + Suppr
Insérer la plage	Alt + V
Extraire la plage	Maj + X
Insérer un espace vide dans la plage sélectionnée	C

Rendu de l'aperçu pour la plage située entre les marqueurs de début et de fin	Ctrl + R
Grouper	G
Dégrouper	Maj + G

Assistants

Slideshow Maker	Ctrl + M
Soundtrack Maker	Ctrl + Maj + S

Mixer audio	Maj + D
Rassembler audio et vidéo	Maj + M
Placer un point d'accrochage	Ctrl + P

Marqueurs

Placer marqueurs de projet 1-10	Maj + 1/2/3/4/5/6/7/8/9/0
Placer/Renommer un marqueur de projet	Ctrl + Entrée
Placer un marqueur de chapitre	Maj + Entrée
Placer automatiquement un marqueur de chapitre	Alt + Maj + Entrée
Supprimer un marqueur de chapitre	Ctrl + Maj + Entrée
Supprimer tous les marqueurs de chapitre	Ctrl + Alt + Entrée
Placer un début de plage	I
Positionner une fin de plage	O
Accéder au début de la plage	Maj + I
Accéder à la fin de la plage	Maj + O
Sélectionner la plage sur l'espace vide	X

Déplacer l'affichage

Voir « Déplacer l'affichage » (voir page 347)

Menu Effets

Paramètres d'effets du film	Ctrl + Maj + H
-----------------------------	----------------

Effets d'objets vidéo

Reconnaissance des scènes	Maj + Z
Stabilisation de l'image	Ctrl + L
Éditer avec MAGIX Photo Designer	Alt + Maj + D

Effets vidéo

Luminosité/Contraste	Alt + Maj + H
Couleurs	Alt + Maj + F
Correction des couleurs	Alt + Maj + C
Netteté	Ctrl + Alt + S
Plug-in d'effet vidéo	Ctrl + Maj + P
Effets de mixage vidéo	Ctrl + Alt + X

Charger les effets vidéo	Ctrl + -
--------------------------	----------

Sauvegarder les effets vidéo	Alt + -
Réinitialiser les effets vidéo	Ctrl + Alt + -
Copier les effets vidéo	-
Insérer les effets vidéo	Maj + -

Effets de mouvement

Position/Taille	Alt + Maj + I
Extrait	Alt + Maj + P
Travelling/Zoom	Ctrl + Alt + Z
Rotation/Refllet	Alt + Maj + R

Effets d'objets audio

Normaliser	Alt + N
Réduction du volume	Alt + L
Nettoyage audio	Alt + A
Écho/Réverbération	Maj + H
Timestretching/Rééchantillonnage	Ctrl + Q
Charger les effets audio	Ctrl + +
Sauvegarder les effets audio	Maj + +
Rétablir les effets audio	Ctrl + Alt + +
Assistant de reconnaissance des mesures	Alt + Maj + K
Édition Wave externe	Alt + Z
Courbe du volume	Ctrl + Maj + V

Effets de titre

Éditeur de titres...	Ctrl + T
Charger des effets de titre...	Alt + T
Enregistrer des effets de titre	Ctrl + Maj + T

Bibliothèques d'effets

Effets audio et vidéo	Alt + Maj + E
Effets de transition	Ctrl + Maj + B
Effets de titre	Alt + Maj + L

Menu Fenêtre

Trimmer-recoupe	N
Trimmer objet	Maj + N
Table de mixage	M
Rack d'effets audio master	B
Écran vidéo	Maj + V
Media Pool	Maj + P
Réinitialiser la disposition de la fenêtre	F9
Paramètres d'affichage	Alt + Maj + V
Accéder à la fenêtre suivante	TAB
Vue d'ensemble du film	Maj + A
Optimiser l'affichage du film	Ctrl + F
Zoom horizontal/vertical	Voir Affichage de l'arrangeur (voir page 347)

Menu Aide

Aide	F1
Aide contextuelle	Alt + F1
Afficher les infobulles	Ctrl + Maj + F1
À propos de MAGIX Vidéo deluxe MX	Alt + Maj + F1

Édition des raccourcis clavier

Ouvrez la boîte de dialogue de configuration des raccourcis clavier en passant par le menu Fichier > Paramètres > Raccourcis clavier.

Vous pouvez y définir les raccourcis clavier pour toutes les fonctions et tous les menus de MAGIX Vidéo deluxe MX. Il est ainsi possible d'adapter les fonctions attribuées aux raccourcis selon vos besoins ou encore de modifier ou compléter des raccourcis.

Les paramètres sont sauvegardés lorsque vous quittez le programme afin de pouvoir les réutiliser au prochain démarrage.

L'affichage de l'arborescence complète des menus de MAGIX Vidéo deluxe MX est le principal élément de cette boîte de dialogue.

Ajouter des raccourcis clavier

Pour ajouter un raccourci clavier, veuillez procéder comme suit :

- Recherchez l'option de menu souhaitée et sélectionnez-la d'un simple clic. Sous « Option actuelle de menu », l'attribution actuelle est affichée.
- Cliquez dans le champ de saisie « Nouveau raccourci clavier ».
- Ensuite, pressez les touches souhaitées pour le raccourci clavier. Vous pouvez utiliser les touches que vous voulez en combinaison avec Maj, Alt et Ctrl.
- Cliquez maintenant sur « Attribuer un raccourci clavier ». Un message vous avertit si le raccourci est déjà attribué.

Attention : veuillez ne pas utiliser la barre d'espace, les touches Echap ou Inser (0 dans le pavé numérique) car les fonctions de ces touches dans MAGIX Vidéo deluxe MX font partie du programme et ne peuvent pas être modifiées.

Liste des raccourcis clavier

Réinitialiser : réactivez ici les raccourcis clavier préconfigurés.

Charger : chargez et activez ici des raccourcis clavier enregistrés précédemment.

Astuce : des préreglages supplémentaires sont fournis dans MAGIX Vidéo deluxe MX, pour tous ceux qui ont travaillé avec d'autres logiciels jusqu'à présent. Ces préreglages facilitent énormément la prise en main de MAGIX Vidéo deluxe MX.

Si vous avez utilisé MAGIX Vidéo Pro Edition 3 et que vous souhaitez poursuivre l'utilisation des raccourcis clavier que vous y avez configurés, chargez tout simplement le fichier Video_Pro_X3.ssc.

ATTENTION : les paramètres actuels sont écrasés lors du chargement. Enregistrez vos raccourcis clavier actuels auparavant si vous souhaitez les conserver.

Sauvegarder : vous pouvez sauvegarder les raccourcis clavier actuels en leur attribuant un nom de fichier.

Lister : cette commande vous permet d'ouvrir une fenêtre qui contient une liste complète actuelle des raccourcis clavier. En cliquant sur « Copier », vous pouvez copier cette liste dans le presse-papiers de Windows afin de l'éditer ou de l'imprimer avec un éditeur de texte.

Navigateur intégré

Le navigateur intégré propose de nombreuses fonctionnalités pour la collecte de matériel utilisable dans le projet. Tous les types de médias sont mélangés : images, vidéos, son ou du simple texte. Vous pouvez les intégrer parfaitement dans le film actuel grâce au navigateur intégré.

Remarque : l'utilisation du navigateur intégré requiert une connexion Internet.

Ouverture du navigateur



Vous pouvez ouvrir le navigateur intégré en cliquant sur le boutons « Outils MAGIX > Médias Internet » dans le Media Pool (Vue « Importation »).

Navigation



Page précédente : retourne vers la page précédente.



Page suivante : bascule dans la page suivante.



Annuler : le chargement de la page sélectionnée est annulé.



Actualiser : la page Internet actuelle est chargée à nouveau.



Page d'accueil : vous retournez à la page d'accueil.

Vous pouvez entrer une adresse Internet dans la barre de navigation, par exemple <http://www.magix.com>. En cliquant sur Entrée, la recherche de la page démarre.

Chargement de médias Internet

Les boutons décrits ici servent à la collecte et le chargement de médias directement depuis Internet dans le film actuel. Vous trouverez les fonctions correspondantes dans le menu contextuel du navigateur.



Sauvegarder le texte sélectionné : le texte sélectionné va être sauvegardé. Vous pouvez ensuite l'éditer dans le film grâce à l'éditeur de titre.



Démarrer l'enregistrement de l'écran : ouvre la boîte de dialogue d'enregistrement, afin de démarrer l'enregistrement de l'écran.



Télécharger images choisies : les images sélectionnées sont enregistrées sur votre ordinateur.



Enregistrer la photo de la page Web actuelle : la page Internet chargée est enregistrée comme fichier image.



Démarrer l'enregistrement audio : la boîte de dialogue de l'enregistrement audio s'ouvre.

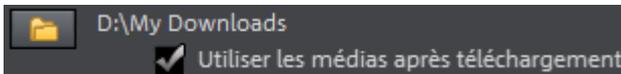
Remarque : pour réaliser des enregistrements depuis Internet, la sortie sonore doit être source d'enregistrement.

Utiliser les médias après téléchargement

Cette option permet de charger dans le film en cours les médias directement après qu'ils ont été téléchargés.

Définir un lieu d'enregistrement pour les médias Internet.

Pour définir un lieu d'enregistrement pour les médias Internet, cliquez simplement sur le symbole du dossier et naviguez jusqu'au dossier souhaité. Confirmez ensuite avec « OK ».



Activation de codecs

En cas de besoin, vous avez la possibilité d'activer un encodeur/décodeur pour différents formats de fichiers. Les boîtes de dialogue d'activation correspondantes s'affichent automatiquement lorsque le codec est nécessaire pour la première fois, lors de la gravure d'un DVD par exemple pour lequel le codec MPEG-2 est requis.

À quoi sert l'activation ?

L'importation (décodage) et l'exportation (encodage) de certains formats audio et vidéo nécessitent un codec adapté, qui permet d'importer et de lire ces formats. Dès que vous avez besoin d'un décodeur ou d'un encodeur spécifique, MAGIX Vidéo deluxe MX vous avertit et vous demande si vous souhaitez l'activer. En règle générale, l'intégration de décodeurs et d'encodeurs d'autres fabricants est payante. Pour cette raison, ces codecs sont intégrés dans les programmes MAGIX à l'aide d'une activation supplémentaire qui, selon leur utilité et leur diffusion, peut être gratuite ou payante, en cas de codecs très spécifiques et rares par exemple. Ainsi, MAGIX est en mesure, aujourd'hui comme à l'avenir, de vous proposer un rapport qualité/prix optimal pour votre logiciel.

Activation gratuite (MPEG-2, MPEG-4, Dolby Digital 2.0 & 5.1)

Pour pouvoir utiliser les formats MPEG-2, MPEG-4, l'importation Dolby® Digital Stereo (voir page 196) et Dolby® Digital 5.1, vous devez activer les codecs gratuits correspondant aux formats cités.

L'activation peut se faire directement sur Internet, par poste, télécopie ou par téléphone. La manière la plus rapide et la plus simple de commander un code d'activation est l'activation sur Internet. La mise à disposition du code d'activation se fait en quelques minutes par e-mail. La mise à disposition du code d'activation par poste ou télécopie se fait en quelques jours.

Commander le code d'activation en ligne

Cliquez sur « Commander en ligne... » (Champ 1). MAGIX Vidéo deluxe MX va alors télécharger le codec requis.

Remarque : une vérification de vos informations d'inscription a lieu lors de l'activation de codecs. L'activation de codecs ne fonctionne que si votre version du programme a déjà été enregistrée à votre nom. Si vous n'avez pas

encore enregistré MAGIX Vidéo deluxe MX, vous en avez l'occasion à tout moment.

Si votre PC n'est pas connecté à Internet, les possibilités suivantes sont disponibles pour l'activation :

Commander le code d'activation dans le Service Center

Choisissez cette variante pour réaliser l'activation depuis un autre ordinateur disposant d'une connexion Internet.

Commander le code d'activation par téléphone

Vous trouverez ici un numéro de téléphone et les informations nécessaires pour procéder à l'activation par téléphone.

Commander le code d'activation par courrier/fax

Après avoir cliqué sur « Commander par courrier/par fax » (champ 2), votre code utilisateur apparaît. Celui-ci attribue automatiquement votre code d'activation personnel à votre PC. Ensuite, cliquez sur « Accès au formulaire de commande » pour transférer votre code utilisateur automatiquement dans le formulaire de commande par courrier ou par fax. Envoyez le formulaire imprimé dûment rempli à l'adresse ou au numéro de fax indiqué. Votre code d'activation vous sera envoyé sous quelques jours par courrier ou par fax (ou bien en option à une adresse e-mail que vous indiquez).

Entrer le code d'activation

Après avoir reçu votre code d'activation personnel, veuillez lancer de nouveau les fonctions d'exportation et d'importation afin de faire réapparaître la boîte de dialogue d'activation pour le format concerné. Vous pouvez y saisir le code d'activation.

Activation payante du codec MVC

L'activation du codec MVC, qui permet de charger certaines vidéos Stereo3D (voir page 204), est payante.

L'activation est payante et peut être réalisée directement en ligne ou par la poste ou par fax. Le moyen le plus simple et le plus rapide d'obtenir un code d'activation est de le commander en ligne. Vous recevez votre code d'activation en quelques minutes seulement, par e-mail. L'envoi par la poste ou par fax prend quelques jours.

Commander le code d'activation en ligne

Cliquez sur « Commander en ligne... » (Champ 1). Une fois ouvert, enregistrez tout d'abord MAGIX Vidéo deluxe MX (si vous ne l'avez pas encore fait). Puis vous serez dirigé vers un site Web dans lequel vous pourrez commander l'activation correspondante.

Si votre ordinateur n'est pas connecté à Internet, vous pouvez utiliser ces différentes possibilités pour l'activation :

Commander le code d'activation dans le Service Center MAGIX

Choisissez cette variante pour réaliser l'activation depuis un autre ordinateur disposant d'une connexion Internet.

Commander le code d'activation par la poste ou par fax

Après avoir cliqué sur « Commander par poste/télécopie » (champ 2), votre code utilisateur apparaît. Celui-ci commande automatiquement votre code d'activation personnel pour votre ordinateur. Puis cliquez sur « Accès au formulaire de commande » pour transférer votre code utilisateur automatiquement dans le formulaire de commande par la poste ou par fax. Envoyez le formulaire imprimé dûment rempli à l'adresse ou au numéro de télécopie indiqué. À la suite du paiement, le code d'activation vous sera envoyé par courrier ou fax (et en option par e-mail).

Saisie du code d'activation

Après réception de votre code d'activation personnel, veuillez tenter à nouveau d'utiliser la fonction d'exportation ou d'importation afin d'afficher la boîte de dialogue d'activation en fonction du format de fichier correspondant. Vous pourrez entrer le code d'activation à cet endroit.

Annexe : vidéo numérique

Édition de vidéos sur PC

Le traitement des vidéos numériques sur PC est comparable au traitement audio. La vidéo, comme support analogique, doit d'abord être numérisée avant de pouvoir être traitée sur ordinateur.

Le fonctionnement est presque identique à un enregistrement par une carte son : le flux du signal se mesure par intervalles très courts et réguliers. Les valeurs résultantes peuvent ensuite être traitées par l'ordinateur. La précision de chaque mesure individuelle se traduit par la résolution et la fréquence des mesures se traduit par la fréquence images. Plus le signal est précis et fréquent, plus la qualité de la vidéo numérisée est élevée. Toutefois, les exigences en matière de performances de capture et d'espace de stockage sont aussi supérieures. Le format Windows standard des fichiers vidéo est le format AVI (audio and video Interleaved).

La numérisation de la vidéo adopte la caméra ou la carte graphique, une carte TV (par exemple Pinnacle PCTV) ou une carte vidéo. Cependant, si vous souhaitez obtenir une bonne qualité d'image, le traitement vidéo nécessite un matériel adéquat. Pour être en mesure de traiter raisonnablement les fichiers vidéo sur les PC actuels, ils doivent être compressés, contrairement aux sons numériques, avec lesquels la compression sert uniquement à gagner de l'espace de stockage.

Compression MPEG

MPEG signifie « Moving Picture Experts Group » et définit un groupe de travail qui coopère avec l'ISO (International Standards Organization) ainsi que l'ETC (International Electro Technical Commission) afin de développer des standards pour le codage vidéo et audio.

En règle générale, le taux de données graphiques du standard vidéo numérique est de 167 megabits par seconde, ce qui, en l'absence de compression, nécessite une capacité de stockage bien plus importante qu'un DVD puisse offrir. Un DVD 5 une face avec 4,7 Go de capacité de stockage est à peine suffisant pour 4 minutes. Pour cette raison, l'image disponible doit effectivement être compressée ; une fonction possible avec la procédure MPEG.

Cette procédure se fonde sur le simple fait que jusqu'à 96 % des données d'une vidéo numérique se composent de répétition et peuvent être compressées sans dégradation apparente de la qualité d'image.

Chaque compression MPEG consiste toutefois à réduire des données et entraîne de fait une perte d'informations. Si la vidéo se compose de très nombreuses informations ou si le contenu varie très rapidement, l'image risque d'être floue (selon l'intensité de compression et la qualité de l'encodeur). Des erreurs peuvent également résulter d'artefacts de compression, tels que de petits défauts de couleurs ou des images qui sont trop obscures.

Avec des taux de compression moyens, au-dessous de 3 mégabits par seconde, vous notez une baisse de qualité. Avec des taux d'environ 6 mégabits par seconde, la perte de qualité passe presque inaperçue.

Remarques générales sur les vidéos AVI

Le format AVI (**A**udio **V**ideo **I**nterleaved) n'est pas un « vrai » format de fichier. Il s'agit plutôt d'une sorte de conteneur pour lequel les conventions de transmission des données audio et vidéo à un programme sont définies de manière très générale. Le format de sauvegarde exact des données est déterminé par le codec (**C**odeur/**d**écodeur). Un codec comprime des données audio et vidéo dans son propre format qu'il est le seul à pouvoir reconnaître et décoder lors de la lecture.

Concrètement, cela signifie qu'un fichier AVI créé sur un ordinateur ne peut être chargé ou lu sur un autre PC **que** si le même codec y est installé.

De nombreux codecs (Intel Indeo® Video par exemple) sont désormais inclus dans l'installation Windows™. Certains ne le sont pas, comme le très populaire codec DivX®. Si vous souhaitez créer un fichier AVI avec un tel codec et l'utiliser sur d'autres PC, vous devrez y installer le codec correspondant. Le mieux est de copier le fichier d'installation du codec dans votre dossier d'exportation et de graver le tout pour l'avoir à disposition sur le PC sur lequel vous lisez des disques vidéo.

Il peut arriver que certains codecs de cartes de montage vidéo peu récentes posent problème car ils ne peuvent fonctionner qu'avec le matériel des cartes correspondantes. De tels fichiers AVI peuvent être utilisés **uniquement** sur l'ordinateur avec lequel ils ont été créés. Nous vous recommandons si possible d'éviter d'utiliser ces codecs.

Aperçu des différents types de disques

MAGIX Vidéo deluxe MX met à disposition toute une série de différents types de disques selon que vous désirez graver un film ou un diaporama, selon le support de données (CD, DVD ou Blu-ray Disc™) que vous utilisez et selon le lecteur et la qualité sollicités pour le projet.

Le tableau suivant vous explique quel type de disque utiliser selon vos buts, quelles différences de qualité et de fonctionnalités existent et combien d'espace mémoire est nécessaire selon le format utilisé.

Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre dédié à chaque format de disque.

Type de disque	Support de données	Menu	Qualité	Durée (qualité optimale)
DVD	DVD	Oui	***	98 min.
WMV-HD	CD/DVD	Oui	*****	107 min./DVD 15 min./CD
Disque Blu-ray (voir page 364)	Disque Blu-ray	Oui	*****	110 min.
AVCHD (voir page 365)	DVD/disque Blu-ray	Oui	*****	30 min./DVD 160 min./disque Blu-ray
Multidisque	CD/DVD	Oui	****	45 min./DVD 7 min./CD
Mini-DVD (voir page 367)	CD	Oui	***	env. 20 minutes

* Pour certains lecteurs DVD, vous pouvez définir la durée d'affichage dans ce menu. Suivant la taille d'image d'origine (taille de fichier des images), plus ou moins d'images passent sur un CD ou DVD vierge.

Vous pouvez également utiliser les modèles de menu de la catégorie « DVD TV-ShowTime » pour les types de disque mini-DVD et DVD. Dans ce cas, chaque image d'un diaporama s'affiche en plein écran dans sa propre page du menu, sans que le diaporama n'ait besoin d'être lu.

Digital Versatile Disc (DVD)

Qualité

Pour une résolution de 720 x 576 (PAL) et un encodage MPEG-2, vous pouvez obtenir de très bons résultats avec 25 images par seconde. Le volume de données est d'environ cinq fois celui d'un CD vidéo.

Formats de supports de données inscriptibles

Certes, tout le monde est tombé d'accord pour adopter le DVD en tant que support de lecture standard, mais avec l'apparition des DVD inscriptibles, le marché s'est ensuite divisé en trois camps : « DVD-RAM », « DVD+RW » et « DVD-RW ».

DVD-R/+R : support inscriptible une fois. Le DVD-R peut recevoir des structures de données des formats DVD-Video, DVD-Audio ou DVD-ROM.

DVD+RW : à priori, les lecteurs +RW sont capables de créer des DVD réinscriptibles compatibles avec la quasi-totalité des lecteurs de DVD-ROM ou de DVD du commerce. Les sociétés qui les fournissent sont principalement Philips, Sony, Hewlett Packard (mais aussi Ricoh, Yamaha et Mitsubishi).

DVD-RW : technique de gravure et de suppression sur DVD promue par Pioneer et Sharp. Ce format a été développé par Pioneer et normalement, il est compatible avec les lecteurs DVD existants.

DVD-RAM : les supports DVD-RAM, qui se basent en partie sur la technologie Phase Change et sur d'autres technologies magnéto-optiques et de disque dur, ainsi que sur des technologies inconnues jusqu'à ce jour, sont pratiquement 100 % incompatibles avec tous les lecteurs existants.

Il n'est pas judicieux d'opter pour ce type de support en raison de sa faible capacité de stockage et du fait qu'il n'est pas compatible avec les lecteurs DVD.

Attention : MAGIX Vidéo deluxe MX prend en charge les DVD±R et DVD±RW, mais pas les DVD-RAM.

Supports vierges : pour tous les formats de gravure sur DVD, on utilise actuellement des DVD vierges inscriptibles sur une face et d'une capacité de 4,7 Go (durée de lecture 2 h environ).

Protection contre la copie

Macrovision (APS) : l'industrie du film revendique que même les lecteurs de DVD-ROM et les cartes de décodeur ou de diagrammes avec sorties composites ou sorties s-vidéo doivent prendre en charge la protection contre la copie analogique (APS) de Macrovision. Seuls certains lecteurs de DVD plus anciens ne sont pas dotés de l'APS.

Avec l'APS, des signaux supplémentaires sont ajoutés aux données graphiques stockées sur un DVD par un lecteur de DVD ou une carte de décodeur. Les données sont presque identiques. Ces signaux supplémentaires perturbent la synchronisation et la régulation automatique de l'enregistrement de la plupart des enregistreurs vidéo, ce qui empêche par conséquent l'enregistrement de la vidéo. Ils ne sont toutefois pas notables sur le téléviseur ou sur le moniteur.

Content Scrambling System (CSS) : CSS évite la sauvegarde et la duplication des pistes vidéo du DVD sur le disque dur.

Il est toutefois possible de charger les flux VOB des DVD sans CSS (à l'instar des autres fichiers vidéo) via le bouton d'importation vidéo.

Blu-ray Disc™

Le Blu-ray Disc™ est considéré comme le successeur du DVD classique et propose une capacité de mémoire particulièrement élevée jusqu'à 27 Go sur une couche (et jusqu'à 54 Go sur deux couches), avec peu d'erreurs de gravure.

La description Blu-ray provient de la couleur bleue du laser. Mais il n'est pas possible d'enregistrer une couleur comme marque, le « e » de Blue a été supprimé.

La grande capacité d'enregistrement des Blu-ray Discs™ est très adaptée pour des vidéos haute résolution, qui en raison de la grande quantité de données (selon le matériel jusqu'à 40 Mo/s) requièrent un grand espace mémoire, ou également pour des diaporamas de grande qualité.

Le codec MPEG-2 est utilisé comme codec dans MAGIX Vidéo deluxe MX.

Remarque : pour visionner des données sur Blu-ray Discs™, vous devez posséder un lecteur compatible. Afin d'apprécier pleinement les vidéos haute résolution, il est recommandé d'utiliser un téléviseur HD.

Les sociétés qui ont participé au développement du disque Blu-ray se sont regroupées au sein de l'association Blu-ray Disc Association (BDA).

Il existe trois variantes du Blu-ray Disc™ :

- comme **BD-ROM** en lecture seule (comparable à un DVD Vidéo)
- comme **BD-RE** réinscriptible (comparable avec DVD±RW ou DVD-RAM)
- enfin comme variante **BD-R** réinscriptible (comparable à DVD±R).

Disque AVCHD

Ce format vous permet de créer une vidéo en haute définition. La gravure sur Blu-ray Discs™ (BD-R/RE) et sur DVD±R/RW vierges courants, disponibles dans le commerce, est possible. À la différence du Blu-ray Disc™, les disques AVCHD utilisent le format vidéo MPEG-4 / codec AVC : ce format nécessite moins d'espace mémoire et offre la même qualité d'image. Par contre, il n'y a pas de menu de navigation sur un disque AVCHD.

Conseil : afin d'apprécier pleinement la qualité des vidéos en haute définition, il est recommandé d'utiliser un téléviseur Haute Définition.

Compatibilité

Format AVCHD sur Blu-ray Discs™ vierge : étant donné qu'il s'agit d'un format compatible Blu-ray, il est possible de lire le disque créé dans tous types de lecteurs Blu-ray disponibles dans le commerce. Si des problèmes surviennent lors de la lecture, ils sont dus la plupart du temps à des incompatibilités entre le Blu-ray disc vierge et le lecteur Blu-ray utilisés. Si vous êtes confronté à de tels problèmes, consultez le manuel d'utilisation du lecteur Blu-ray ou demandez au fabricant quels disques vierges sont compatibles avec votre appareil.

Format AVCHD sur DVD vierge : les DVD créés avec une vidéo au format AVCHD ne sont pas pris en charge par tous les lecteurs Blu-ray. Les compatibilités avec tel ou tel appareil sont très variables. Des lecteurs DVD courants ne peuvent lire les disques AVCHD car ils ne prennent pas en charge le format AVC.

Remarque : le codec MPEG-4 doit être activé (voir page 356) pour l'importation et l'exportation de fichiers AVC et MPEG-4. Une boîte de dialogue s'ouvre dès que le codec est requis. Les fichiers présentant une résolution horizontale de plus de 768 pixels peuvent être chargés uniquement avec MAGIX Vidéo deluxe MX Plus/Premium.

Supervidéo-CD (SVCD)

Le Supervidéo-CD (SVCD) est une amélioration technologique du CD vidéo. Les SVCD sont également comme des CD-ROM spécifiés VCD : ils sont lus soit avec un lecteur de SVCD (connecté au téléviseur) ou directement depuis le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur. De nombreux lecteurs de DVD peuvent également lire des SVCD. Grâce au MPEG 2 et à l'augmentation du débit de transfert des données, vous ne pouvez guère les distinguer des vidéos de qualité DVD.

Résolution : avec les SVCD, le meilleur encodeur MPEG 2 est utilisé avec une résolution standard de 480 x 576 (PAL). Le format MPEG 2 offre une résolution maximum de 720 x 576 et les méthodes de compression améliorées autorisent des taux de transfert élevés qui se caractérisent par une excellente définition d'image et une certaine homogénéité.

Capacité du disque dur : un diaporama moyen de 90 minutes doit se répartir sur 3 CD. Sur un SVCD, vous pouvez obtenir environ 30 minutes de diaporama de bonne qualité.

Paramètre de l'encodeur : comparé au VCD avec 1,3 Mo/s, le taux de transfert de données double, pour atteindre les 2,6 Mo/s.

Avec le format MPEG 2, le taux de transfert dit variable (VBR) est introduit. Par contraste avec le taux de transmission constant (CBR) des encodeurs MPEG 1, cet encodeur offre la possibilité d'utiliser davantage de bits pour des sections riches en mouvement, ainsi que pour sauvegarder des bits si le contenu de l'image reste identique.

Vidéo-CD (VCD)

Les vidéo-CD sont des CD-ROM spécifiques sur lesquels les vidéos sont stockées sous des formes précises. La compression se produit sur le codec MPEG-1. Les VCD peuvent être lus sur un lecteur de vidéo-CD relié à un téléviseur ou directement sur le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur. La plupart des lecteurs de DVD peuvent lire des VCD.

Résolution : sur un VCD, il est possible de lire les diaporamas dotés d'une résolution maximale de 352 x 288 pixels (PAL) ou de 352 x 240 (NTSC) avec 25 images par seconde. La résolution d'une cassette VHS offre par exemple une résolution de 300 x 360 pixels. L'utilisation d'un bon encodeur MPEG 1 est plus importante encore que la résolution. Comme les images vidéo changent constamment, les erreurs ne peuvent pas toujours être perçues par l'afficheur.

Capacité du disque dur : un VCD peut sauvegarder environ 70 minutes de vidéo. Un diaporama type doit donc être stocké sur deux VCD. Pour conserver le maximum d'infos sur la vidéo sur un CD normal, vous devez renoncer à la correction d'infos sur les formats VCD/SVCD dans les secteurs individuels (sous-plages) d'un CD. Vous pouvez par conséquent graver 720 Mo de données vidéo sur un CD vierge de 650 Mo. Grâce aux avancées en matière de gravure et de numérisation, il est désormais possible de graver jusqu'à 985 Mo de données vidéo sur un CD vierge de 99 minutes.

Paramètres de l'encodeur : normalement, les données de CD vidéo sont lues au taux de 1150 Ko pour la vidéo et de 224 Ko pour l'audio. En augmentant le taux de transmission de la vidéo à 3000 Ko, vous pouvez obtenir la même résolution et le taux de transmission audio en assurant une meilleure qualité. Ceux présentant 1150 Ko d'artefacts de mouvement disparaissent presque complètement avec environ 2000 Ko, avec l'image s'affichant de façon un peu moins nette.

Cela induit toutefois que le lecteur pourra également lire à un tel débit. Le fait que de nombreux lecteurs de DVD puissent traiter un débit binaire élevé est dû à une écriture performante du logiciel du lecteur.

Testez donc des débits de données supérieurs : si vous n'avez pas besoin d'un temps d'exécution complet du VCD, vous pouvez améliorer la qualité de la vidéo !!

Mini-DVD

Le mini-DVD n'est rien d'autre que le format de données DVD gravé sur un CD ROM. Ainsi, l'encodeur MPEG 2 et toutes les autres spécifications de format de données DVD sont utilisées : seuls les porteurs de données sont différents. Comme le CD-ROM peut uniquement sauvegarder un sixième de la quantité de données d'un DVD, la capacité d'un mini-DVD se limite par conséquent à environ 20 minutes d'un Diaporama.

Les mini-DVD sont particulièrement adaptés à la lecture sur ordinateur. Avec des périphériques autonomes, il faut les tester individuellement pour savoir si le périphérique peut traiter le format DVD sur un CD-ROM.

Disc Diaporama

Tous les fichiers images et sons du diaporama, ainsi que les paramètres d'effets et un programme d'exécution, sont archivés ensemble sur un CD ou un DVD.

Les images originales sont archivées sur le disque : idéal pour une sauvegarde de qualité et pour une lecture sur PC irréprochable. Les effets photo suivants sont rendus lors de la lecture avec Media Manager :

- clarté, contraste, gamma ;
- extrait et rotation ;
- titres (sans effets de texte).

Tous les autres effets que vous auriez pu appliquer à votre projet ne sont pas visibles si vous avez enregistré votre projet sur CD. Pour les visualiser, vous devez alors nécessairement graver votre projet sur vidéo-CD ou DVD.

Le programme d'exécution joue le disque sur tous les PC (munis du système Windows), indépendamment des logiciels déjà installés. En outre, il possède une fonction de lancement automatique de la lecture du diaporama après insertion du disque dans le lecteur. Cependant, pour pouvoir utiliser cette fonction, vous devez activer l'option « Notification d'insertion automatique » dans le panneau de configuration de Windows, pour le lecteur de CD-ROM.

Si cette fonction est désactivée, vous devez lancer votre diaporama manuellement :

1. insérez le disque gravé dans le lecteur.
2. Ouvrez l'explorateur Windows et cliquez sur la lettre désignant votre lecteur. Double-cliquez ensuite sur « playr.exe » pour lancer le programme d'exécution.
3. Ouvrez le fichier diaporama dont l'extension est *.PLR dans l'Explorateur de Windows et exécutez-le.

Vous trouverez de plus amples détails sur le programme d'exécution et sur le module de gravure « mxcdr » dans le menu Aide du logiciel (touche F1) !

WMV HD (Windows Media High Definition Disc)

Le WMV HD (Windows Media HighDefinition Disc) est un type de disque adapté à la reproduction optimale sur le PC. Les films sont exportés en résolution supérieure au format Windows Media 9 et peuvent être visualisés avec un menu, comme c'est le cas avec les DVD. Condition requise pour la lecture : Windows Media Player 9 minimum.

Les films sont encodés, par défaut, en résolution HDTV (1280 x 720 ou « 720p »). Pour sélectionner une autre résolution, cliquez sur le bouton « Paramètres de l'encodeur » et faites votre choix parmi les « paramètres prédéfinis » suivants :

- Standard PAL (720 x 576) ou NTSC (720 x 480)
- Résolution PC Standard (1024 x 768 ou 1280 x 1024)
- HDTV 720p (1280x720) ou 1080i (1920x1080)

Multidisque

Un multidisque est une combinaison de différents formats de disque sur un seul DVD. Il consiste en 3 parties et offre les avantages suivants :

- qualité maximale durant la reproduction sur PC avec WMV HD (Windows Media High Definition Disc) ;
- compatibilité complète avec les lecteurs DVD grâce à une partie DVD (Digital Versatile Disc) (voir page 362) ;
- sécurité maximale grâce à la copie de sauvegarde des données du projet (Options de gravure (voir page 272)).

Disque de sauvegarde

Tous les films du projet actuel, y compris tous les médias liés, sont ainsi gravés sur un seul disque.

Vous pouvez également graver des projets de grande taille sur un disque. Le projet peut alors être automatiquement réparti sur plusieurs disques. Un programme de restauration et sauvegarde gravé sur le premier CD permet de lire à nouveau facilement les sauvegardes.

Paramètres de l'encodeur MPEG-4

Derrière le format MPEG-4 se cache un standard « académique » extrêmement complexe qui est exécuté et pris en charge très différemment par les diverses marques.

***Conseil :** commencez par vérifier si une préconfiguration est disponible pour ce que vous souhaitez faire dans la boîte de dialogue d'exportation. Avant de procéder à des modifications dans les « paramètres avancés », il est conseillé de s'informer sur les effets et fonctions de ces différents paramètres.*

Les « **paramètres avancés** » sont divisés en « vidéo », « audio » et « multiplexeur ».

Sous « **Vidéo** », vous avez le choix entre « MPEG-4 » (H.263) (voir page 370) et « AVC/H.264 » (voir page 377). Selon ce que vous souhaitez faire avec la vidéo exportée, vous pouvez choisir un de ces deux encodeurs afin de la comprimer. Pour cela, il est important de savoir où le film doit être visionné ultérieurement.

Sous « **Audio** », vous pouvez choisir entre « AMR » (voir page 384) et « AAC » (voir page 384). Le format AMR est plus approprié pour les périphériques portables, pour lesquels une qualité de lecture élevée n'est pas nécessaire. Au contraire, le format AAC est plus flexible, mais est pris en charge par peu de périphériques portables.

Lorsque le format de films n'est pas spécifié de manière exacte, il est conseillé d'utiliser le format AVC pour l'image et AAC pour le son en raison des propriétés des encodeurs, étant donné que ces derniers sont adaptés pour tous les types de matériels-sources.

L'option « Exporter en tant que site Internet » crée de plus une page HTML dans un lecteur Flash intégré qui permet de lire la vidéo créée. Pour plus d'informations, consultez le thème « Intégrer des vidéos Flash dans son site Internet ».

MPEG-4

Le codec MPEG-4 (H.263) est particulièrement adapté pour des vidéos contenant peu de mouvements ou bien des mouvements lents.

Generic

Préconfiguration MPEG-4

Diverses préconfigurations de l'encodeur sont disponibles ici.

(A)SP@L0-L5 : (avancé) profil simple de niveau 0-5

(Q)CIF (Format intermédiaire commun) : CIF est un format vidéo utilisé depuis 1990 avec la procédure de compression vidéo H.261. À l'époque, il était utilisé pour des conférences vidéo téléphoniques.

Le « Q » de QCIF signifie « Quart » : la résolution de la hauteur et de la largeur est divisée par deux par rapport au format CIF, la taille totale finale est donc seulement un quart de la taille d'une vidéo au format CIF.

Le format QCIF est très apprécié par les fabricants de téléphones portables étant donné que la résolution de ces derniers (176x144) est très utile pour les premiers Smartphones grand public (144x176).

(Half)D1 : D1 correspond au DVD MPEG-2. HalfD1 a exactement le même nombre de pixels, ce qui signifie que le nombre de pixels de la hauteur et de la largeur ne représente que deux tiers de D1.

720p : flux vidéo avec une résolution de 1280x720 pixels (progressive).

Apple iPod : flux compatible avec les iPods d'Apple.

Sony PlayStation : flux compatible avec Sony PlayStation.

Profil / niveau

Afin que le profil et le niveau soient conformes avec les autres paramètres, prêtez attention aux valeurs minimales et maximales décrites dans les tableaux suivants.

ATTENTION ! Si les paramètres ne respectent pas ces données, des problèmes peuvent survenir lors de la lecture des vidéos encodées.

Tableau 1 : niveaux du profil simple MPEG-4 (SP)

Niveau	Taille	Nomb	Nombre	Tableaux de	Taille maximale de
--------	--------	------	--------	-------------	--------------------

	de session vidéo habituelle	re maximal d'objets	maximal d'objets par type	quantités maximales uniques	tampon VMV (Mo)
Niveau 0	QCIF	1	1 x Simple	1	198
Niveau 1	QCIF	4	4 x Simple	1	198
Niveau 2	CIF	4	4 x Simple	1	792
Niveau 3	CIF	4	4 x Simple	1	792

Suite du tableau 1

Niveau	Taille maximale de tampon VCV (Mo)	Taux de décodeur VCV (Mo/s)	Taille maximale totale de tampon VBV (unités de 16384 bits)	Volume maximal de tampon VBV (unités de 16384 bits)	Durée maximale du paquet vidéo (bits)	Débit binaire maximal (kbits/s)
Niveau 0	99	1485	10	10	2048	64
Niveau 1	99	1485	10	10	2048	64
Niveau 2	396	5940	40	40	4096	128
Niveau 3	396	11880	40	40	8192	384

Tableau 2 : niveaux du profil simple avancé MPEG-4 (ASP)

Niveau	Taille de session vidéo habituelle	Nombre maximal d'objets	Nombre maximal par type	Tableaux de quantités maximales uniques	Taille maximale de tampon VMV (Mo)	Taille maximale de tampon VCV (Mo)	Taux de décodeur VCV (Mo/s)
Niveau 0	176x144	1	1 x Avancé	1	297	99	2970

2					
Niveau	100	40	40	4096	768
3					
Niveau	50	80	80	8192	3000
4					
Niveau	25	112	112	16384	8000
5					

Type d'image

« Type d'image » permet de définir quelles parties d'une « Frame » (image) doivent être utilisées comme base de l'encodage :

- **Frame** : image d'une séquence vidéo, nommée également « Image grand format ».
- **Champ** : demi-image qui, par deux, forme une image-frame. Pour plus d'informations, voir « Interlace/Entrelacement ».

Commande de champ

Remarque : ce paramètre est disponible uniquement lorsque le paramètre « Champ » est sélectionné sous « Type d'image ».

Pour des flux entrelacés, la série de demi-images est configurée. Pour plus d'informations, voir « Interlace/Entrelacement ».

Défilement vers le bas

Remarque : ce paramètre est disponible uniquement lorsque les paramètres « Frame » ou « MBAFF » (uniquement pour AVC/H.364) sont sélectionnés sous « Type d'image ».

Des algorithmes spécifiques sont nécessaires pour le calcul du taux de frame de la vidéo, étant donné qu'un taux de répétition d'images de 24 (23,976) images par seconde est utilisé en temps normal dans un film, mais que le système NTSC nécessite un taux de 30 (29,97) images par seconde. Il est conseillé de désactiver cette option seulement si vous souhaitez procéder à des essais ou bien en cas de complications. Sinon, la configuration doit être paramétrée sur « Auto ».

Compteur de segments

Un frame peut être divisé en plusieurs segments pour l'encodage. Indiquez ici le nombre maximal de segments possibles. Si vous paramétrez « 0 », le nombre sera défini de manière automatique.

Contrôle de débit binaire

Le débit binaire indique combien de données par seconde sont enregistrées dans la vidéo (en vitesse de lecture normale). Ainsi, le débit binaire est le paramètre décisif lorsqu'il s'agit de l'espace mémoire de la vidéo à encoder.

Mode

- **Débit binaire constant** : le débit binaire constant doit être utilisé seulement lorsque l'appareil avec lequel la vidéo doit être lue ne prend en charge que des débits binaires constants.
- **Débit binaire variable** : ce débit binaire varie. Si la vidéo présente des mouvements rapides, le débit binaire augmente ; en cas d'images fixes ou de mouvements lents, un débit binaire minime suffit pour assurer une qualité constante à la vidéo.
- **Qualité constante** : comme c'est le cas en mode « Débit binaire variable », le débit binaire varie selon le type de vidéo. La qualité dépend du profil sélectionné et ne peut être modifiée.
- **Quantificateur constant** : dans ce mode, une quantification fixe de couleur des blocs macro est utilisée. Sous « Paramètres avancés », vous pouvez définir une valeur comprise entre 1 et 32, en fonction du frame correspondant (I-Frame, P-Frame ou B-Frame). Plus la valeur est haute, plus importante sera la quantification : des valeurs réduites donnent des images de haute qualité et le taux de données augmente ; des valeurs élevées garantissent une réduction de données importante, mais la qualité s'en trouve diminuée.

Débit binaire (Bit/s)

- **Mode « Débit binaire constant »** : dans ce mode, c'est la valeur saisie exacte qui sera utilisée. La taille exacte de la vidéo pourra ainsi être calculée.
- **Mode « Débit binaire variable »** : une moyenne du débit binaire indiqué ici est utilisée de manière approximative dans la vidéo : elle sert de valeur moyenne. Pour cette raison, seule une estimation de la taille de la vidéo à exporter est disponible.

Débit maximal

Il s'agit du débit binaire maximal qui doit être présent dans le flux vidéo, c'est à dire le nombre maximal de bits par seconde qui doivent être transmis à un décodeur.

Remarque : cette option est disponible uniquement en mode « Débit binaire variable ».

Taille du tampon VBV

VBV est l'abréviation pour « Vidéo Rate **B**uffer Verifier **D**efinition » et définit la taille du tampon (de l'espace mémoire) en fonction duquel l'encodage doit avoir lieu.

Plus la mémoire du tampon est élevée, meilleurs sont les résultats obtenus, même si la durée de traitement en est prolongée. Par contre, si la mémoire du tampon est plus réduite, l'espace mémoire peut accueillir plus de données et celles-ci peuvent être traitées simultanément.

Ratio d'aspect de pixel

Cette fonction définit le rapport de page de chaque point de l'image (pixel).

Meaning : vous trouverez ici les différentes normes télévisuelles dans lesquelles les rapports de page de pixels standards sont répertoriés. Sélectionnez une configuration et le résultat sera représenté par des données « X » et « Y ».

X/Y : à cet emplacement est affiché le rapport de page de pixels actuel. Si le paramètre « Personnalisé » est sélectionné sous « Meaning », vous pouvez définir votre propre rapport de page souhaité.

Structure GOP (groupe de photos)

Intervalle clé maximal

Vous pouvez définir ici la durée GOP maximale (Group of pictures : groupe d'images). Plus les valeurs sont élevées, meilleure est la compression. Des valeurs plus réduites font augmenter le risque d'erreurs mais permettent un meilleur accès à chacune des images pour la post-édition de la vidéo.

Compteur de B-frames

Définissez ici le nombre de B-frames. Certains cas d'utilisation, tels que des conférences vidéo par exemple, nécessitent la configuration « 0 », soit aucune B-frame, afin d'atteindre des délais de réaction les plus courts possible lors du transfert des images.

Détection de changement de scène

Lorsque cette option est activée, chacune des scènes est reconnue pendant la procédure d'encodage, de sorte à ce qu'une I-frame soit placée après chaque changement de scène.

Information d'entrée

En cas de transferts en direct, les informations concernant le flux vidéo entrant sont affichées ici.

Statistiques

En cas de transferts en direct, les informations concernant les activités de l'encodeur sont affichées ici.

MPEG-4 H.264

Le codec MPEG-4 H.264 (aussi AVC) est certes compatible et pratique avec tous les types de vidéos mais nécessite des performances de calcul élevées en vue du décodage à réaliser ultérieurement.

Dans les paramètres avancés d'encodage de l'encodeur AVC, seules les possibilités de configuration disponibles sous « Général » dans « Configuration générale » sont intéressantes.

Il est possible d'y définir le pré-réglage AVC et le format vidéo. Pour une qualité DVD par exemple, il faut opter pour le réglage « DVD ». Il est conseillé de choisir le format vidéo en fonction des lecteurs courants dans les différents pays, afin de garantir la lecture des vidéos. Par exemple, il faut définir PAL pour l'Allemagne, SECAM pour la France, NTSC pour les États-Unis.

2 passes : la vidéo à exporter sera encodée à deux reprises. Ici le premier calcul de débit binaire compte pour toute durée (pour les vidéos, par frame). Lors du deuxième calcul, la création de la vidéo à proprement dite sera exécutée à partir du débit binaire calculé lors du procédé précédent. Le résultat est une qualité remarquablement améliorée, toutefois l'encodage prend bien sûr deux fois plus de temps.

Generic

Pré-réglage AVC

Définissez ici le flux vidéo à exporter.

- **Baseline** : correspond au standard ISO/IEC 11172-1/2

- **CIF** : correspond au CD vidéo MPEG-1
- **Main** : correspond au standard ISO/IEC 13818-1/2
- **SVCD** : correspond au super-VCD MPEG-2
- **D1** : correspond au DVD MPEG-2
- **High** : résolution élevée 1920x1080
- **DVD** : vidéo DVD
- **HD DVD** : vidéo DVD haute définition
- **Blu-ray** : blu-ray disc
- **Blu-ray HD** : blu-ray disc en haute définition
- **Sony PlayStation** : format compatible Sony PlayStation
- **HD 1280x720** : résolution élevée 1280x720 pixels (progressive)
- **HD 1440x1080** : résolution élevée 1440x1080 pixels (entrelacée)
- **Apple iPod** : flux compatible avec les iPods d'Apple

Format vidéo

Définit l'endroit cible où la vidéo à exporter doit être lue. L'encodeur optimise la vidéo pour le type de lecture choisi.

- **Automatique** : le format est celui du projet de MAGIX Vidéo deluxe MX.
- **PAL** : **Phase Alternating Line (PAL)** : il s'agit d'un processus de transfert des couleurs sur des téléviseurs analogiques, utilisé en particulier en Europe, mais également en Australie, en Amérique du Sud et dans de nombreux pays d'Afrique et d'Asie.
La fréquence porteuse pour PAL correspond à 25 Hz.
- **NTSC** : NTSC signifie « **National Television Systems Committee** » (comité du système de télévision nationale). Il s'agit d'une institution américaine qui a défini le premier système de transfert de couleurs pour la télévision qui est utilisé dans la plus grande partie des États-Unis et dans quelques pays d'Asie du Sud-Est.
La fréquence porteuse pour NTSC correspond à 29,97 Hz.
- **SECAM** : SECAM est une norme télévisuelle, utilisée notamment en France et en Europe de l'Est, pour le transfert analogique de signaux vidéo en couleur.
- **MAC** : avec les procédures MAC (**Multiplexed Analogue Components** : composants analogiques multiplexés), il s'agit de normes télévisuelles qui ont été développées pour la télévision par satellite. Elles ont été ensuite développées en standard HDTV (HD-MAC).
- **Non spécifié** : aucune optimisation spécifique n'a lieu dans cette configuration.

Astuce : vous obtiendrez les meilleurs résultats avec la configuration « automatique » : dans ce cas, les paramètres du projet de MAGIX Vidéo deluxe MX sont automatiquement utilisés comme base.

Profil

Déterminez ici quel profil est utilisé en flux AVC/H.264.

- **Profil baseline** : adéquat en première ligne pour des applications nécessitant des performances de calcul faibles, par exemple pour des conférences vidéo ou encore des vidéos lues sur téléphones portables.
- **Profil Main** : ce profil aurait dû être utilisé à l'origine dans le domaine de la diffusion et dans des buts de sécurisation. Mais cette solution a bien vite été délaissée lorsque le « profil High » a été développé pour ces applications ci-dessus.
- **Profil High** : profil pour applications concernant la diffusion et la sécurisation, utilisé en partie également dans le domaine HDTV (**H**igh **D**efinition **T**elevisi**o**n : télévision haute définition) : ce profil est utilisé pour les DVD HD et les Blu-ray Discs par exemple.

Niveau

H.264 définit différents niveaux. Plus le niveau est élevé, plus important est le débit binaire de la vidéo. Dans ce tableau se trouvent les valeurs maximales autorisées pour chaque niveau en fonction du profil choisi.

Niveau	Blocs macro maximaux par seconde	Dimension d'image maximale dans les blocs macro	Débit binaire vidéo maximal (VCL) pour profils Baseline et Main	Débit binaire vidéo maximal (VCL) pour profil High	Exemples (Résolution / Taux d'image en Hz)
1	1485	99	64	80	128x96/30,9
1.1	3000	396	192	240	176x144/30,3
1.2	6000	396	384	480	320x240/10
1.3	11880	396	768	960	320x240/36
2	11880	396	2 Mbit/s	2,5 Mbit/s	320x240/36
2.1	19800	792	4 Mbit/s	5 Mbit/s	352x480/30
2.2	20250	1620	4 Mbit/s	5 Mbit/s	352x576/25,6
3	40500	1620	10 Mbit/s	12,5 Mbit/s	720x480/30
3.1	108000	3600	14 Mbit/s	17,5 Mbit/s	1280x720/30
3.2	216000	5120	20 Mbit/s	25 Mbit/s	1280x1024/4 2,2
4	245760	8192	20 Mbit/s	25 Mbit/s	1920x1080/3 0,1 2048x1024/3 0

4.1	245760	8192	50 Mbit/s	62,5 Mbit/s	1920x1080/30,1 2048x1024/30
4.2	522240	8704	50 Mbit/s	62,5 Mbit/s	1920x1080/64 2048x1024/60
5	589824	22080	135 Mbit/s	168,75 Mbit/s	1920*1080/72,3 2048x1080/67,8 2560x1920/30,7
5.1	983040	36864	240 Mbit/s	300 Mbit/s	1920x1080/120,5 4096x2048/30

Le paramètre « niveau automatique » permet à l'encodeur de définir automatiquement, entre autres grâce à la résolution du format vidéo paramétré sous « pré-réglage AVC », le niveau du débit binaire configuré et du profil. Si un niveau est défini ici manuellement, les autres valeurs de paramètres ne doivent pas dépasser les valeurs maximales autorisés.

Type d'image

« Type d'image » permet de définir quelles parties d'une « Frame » (image) doivent être utilisées comme base de l'encodage :

- **Frame** : image d'une séquence vidéo, nommée également « Image grand format ».
- **Champ** : demi-image qui, par deux, forme une image-frame. Pour plus d'informations, voir « Interlace/Entrelacement ».
- **MBAFF (champ d'adaptation d'image de bloc macro)** : un bloc macro est composé de 16x16 points d'image (pixel). L'encodeur crée un « champ d'image » via lequel l'encodage a lieu ensuite.

Commande de champ

Remarque : ce paramètre est disponible uniquement lorsque le paramètre « Champ » est sélectionné sous « Type d'image ».

Pour des flux entrelacés, la série de demi-images est configurée. Pour plus d'informations, voir « Interlace/Entrelacement ».

Défilement vers le bas

Remarque : ce paramètre est disponible uniquement lorsque les paramètres « Frame » ou « MBAFF » (uniquement pour AVC/H.364) sont sélectionnés sous « Type d'image ».

Des algorithmes spécifiques sont nécessaires pour le calcul du taux de frame de la vidéo, étant donné qu'un taux de répétition d'images de 24 (23,976) images par seconde est utilisé en temps normal dans un film, mais que le système NTSC nécessite un taux de 30 (29,97) images par seconde. Il est conseillé de désactiver cette option seulement si vous souhaitez procéder à des essais ou bien en cas de complications. Sinon, la configuration doit être paramétrée sur « Auto ».

Compteur de segments

Un frame peut être divisé en plusieurs segments pour l'encodage. Indiquez ici le nombre maximal de segments possibles. Si vous paramétrez « 0 », le nombre sera défini de manière automatique.

Contrôle de débit binaire

Le débit binaire indique combien de données par seconde sont enregistrées dans la vidéo (en vitesse de lecture normale). Ainsi, le débit binaire est le paramètre décisif lorsqu'il s'agit de l'espace mémoire de la vidéo à encoder.

Mode

- **Débit binaire constant :** le débit binaire constant doit être utilisé seulement lorsque l'appareil avec lequel la vidéo doit être lue ne prend en charge que des débits binaires constants.
- Quantificateur constant :
- **Débit binaire variable :** ce débit binaire varie. Si la vidéo présente des mouvements rapides, le débit binaire augmente ; en cas d'images fixes ou de mouvements lents, un débit binaire minime suffit pour assurer une qualité constante à la vidéo.

Pass

- **Single Pass** : seule la procédure d'encodage a lieu, sans analyse préalable. Cette option ne nécessite que très peu de temps, mais la qualité du résultat est moindre.
- **Analyse Multi-Pass** : une analyse a lieu pendant le premier encodage et sera utilisée pendant le second.
- **Encodage Multi-Pass** : une analyse a lieu pendant le premier encodage et sera utilisée et actualisée pendant le second. Ainsi, vous pouvez obtenir de meilleurs résultats, bien que cette procédure soit la plus longue.

Débit binaire (Bit/s)

- **Mode « Débit binaire constant »** : dans ce mode, c'est la valeur saisie exacte qui sera utilisée. La taille exacte de la vidéo pourra ainsi être calculée.
- **Mode « Débit binaire variable »** : une moyenne du débit binaire indiqué ici est utilisée de manière approximative dans la vidéo : elle sert de valeur moyenne. Pour cette raison, seule une estimation de la taille de la vidéo à exporter est disponible.

Débit HSS

Il s'agit du débit binaire maximal qui doit être présent dans le flux vidéo, c'est à dire le nombre maximal de bits par seconde qui doivent être transmis à un décodeur.

Remarque : cette option est disponible uniquement en mode « Débit binaire variable ».

Taille CPB (Coded Picture Buffer)

Vous pouvez définir ici la taille du « tampon d'image codée » en bit. Il s'agit du tampon (un espace de mémoire) dans lequel l'encodage a lieu. Plus la mémoire du tampon est élevée, meilleurs sont les résultats obtenus, même si la durée de traitement en est prolongée.

Ratio d'aspect

« Ratio d'aspect » signifie « rapport de page ». Dans le domaine de la vidéo, il s'agit du rapport entre la hauteur et la largeur d'un rectangle, tel qu'un écran de téléviseur ou de cinéma par exemple.

3 dimensions différentes mais proches les unes des autres existent :

- **Ratio d'aspect de l'image** (appelé également ratio d'aspect de l'écran) : ces ratios servent à définir le rapport de page souhaité de la vidéo à exporter. Des

rapports de page courants sont, par exemple, à la maison : les formats **4:3**, **16:9** (courant pour les téléviseurs) ou **16:10** (image grand format TFT, écran large, ordinateur portable), **3:2** pour des films 35 mm et photos ; au cinéma : en général, le format **1,85:1** est utilisé.

- **Ratio d'aspect de pixel (rapport de page de pixel)** : indique le rapport de page de chaque point de l'image (pixel). La plupart des écrans d'ordinateur ont des pixels carrés (**ratio 1:1**), les écrans de téléviseurs (PAL pour format 4:3) ont un ratio de **128:117**.
- **Ratio d'aspect d'échantillon (appelé également ratio d'aspect de stockage)** : rapport de page de la résolution enregistrée (nombre de pixels), par exemple 720:576 pour PAL. Il peut être calculé avec le ratio d'aspect d'image et le ratio d'aspect de pixel : **ratio d'aspect d'échantillon = ratio d'aspect de l'image / (divisé par) ratio d'aspect de pixel**.

Remarque : en général, vous n'avez pas à modifier le ratio d'aspect. Il est conseillé de modifier les paramètres uniquement lorsque la vidéo exportée obtenue est déformée ou lorsque vous souhaitez corriger une vidéo dont le rapport de page est incorrect.

Structure GOP (groupe de photos)

Longueur maximale GOP

Vous pouvez définir ici la durée GOP maximale (Group of pictures : groupe d'images). Plus les valeurs sont élevées, meilleure est la compression. Des valeurs plus réduites font augmenter le risque d'erreurs mais permettent un meilleur accès à chacune des images pour la post-édition de la vidéo.

Compteur de B-frames maximales

Définissez ici le nombre maximal de B-frames. Certains cas d'utilisation, tels que des conférences vidéo par exemple, nécessitent la configuration « 0 », soit aucune B-frame, afin d'obtenir des délais de réaction les plus courts possible lors du transfert des images.

Détection de changement de scène

Lorsque cette option est activée, chacune des scènes est reconnue pendant la procédure d'encodage, de sorte à ce qu'une I-frame soit placée après chaque changement de scène.

Information d'entrée

En cas de transferts en direct, les informations concernant le flux vidéo entrant sont affichées ici.

Statistiques

En cas de transferts en direct, les informations concernant les activités de l'encodeur sont affichées ici.

AMR

Il s'agit d'un codec à paramétrer en fonction de différents taux de données entre 4,75 et 12,2 kbits/s. En configuration 12,2 kbit/s, ce codec correspond, que ce soit par son algorithme comme par sa qualité audio, au codec GSM-EFR

Ce format audio est utilisé par exemple avec des téléphones portables pour le transfert de communications et il est optimisé pour le codage de discussions (de voix). Des débits binaires plus réduits servent à équilibrer les erreurs de transfert dans le réseau de téléphonie portable, en cas de mauvaise réception par exemple. Ainsi, selon l'intensité du signal, la compression peut être augmentée ou diminuée afin d'obtenir une conversation dans la meilleure qualité possible. Le son AMR, au contraire du son AAC, est codé avec une fréquence d'échantillonnage fixe de 8000 Hz.

Le menu avancé du son AMR propose les possibilités de configuration suivantes :

Le débit binaire peut être configuré entre 4,75 et 12,2 kbit/s. Plus le débit binaire est élevé, plus le fichier est gros et vous pouvez compter sur une bonne qualité audio. La configuration par défaut prévoit un débit binaire de 7,4 kbit/s. Même avec un débit binaire élevé, ce format est plutôt adéquat à un transfert de voix.

AAC

Le son AAC est une procédure de compression de données audio développée par le groupe MPEG (MPEG est le sigle de Moving Picture Experts Group, composé par Dolby, l'institut Fraunhofer pour circuits intégrés à Erlangen, AT&T, Nokia et Sony). Cette procédure est le résultat de la poursuite du développement du format MPEG-2 multicanal en un format MPEG-2 standard.

Il s'agit donc en quelque sorte de « l'héritier » du célèbre format audio MPEG-2. Ce format est adapté au codage d'informations audio générales et n'est pas limité à certains types de matériel audio. Comme pour la vidéo, il faut prendre en considération, en configurant le format audio, l'emplacement source sur lequel le son sera lu ultérieurement.

Le son AAC peut être codé de manière variable avec une fréquence d'échantillonnage de 8000, 16000, 24000, 32000 ou 48000 Hz et, pour chaque fréquence, en mono ou en stéréo. Le son est configuré par défaut sur 48000 Hz en stéréo. Plus la fréquence d'échantillonnage est haute, plus le fichier créé sera volumineux et vous pouvez compter sur une qualité audio d'autant plus élevée.

Le menu avancé du son AAC propose les possibilités de configuration suivantes :

- Le débit binaire peut être configuré entre 6 et 512 Kbit/s. Le débit binaire par défaut est de 160 Kbit/s. Plus cette valeur est élevée, plus le fichier créé sera volumineux et vous pouvez compter sur un son d'excellente qualité. Au-delà d'un certain seuil, la qualité atteinte sera maximale et ne pourra pas être encore plus améliorée. En règle générale, les débits binaires sous 64 kbit/s sont à éviter.
- Les formats MPEG-4 et MPEG-2 peuvent être configuré en **version MPEG**.
- Vous pouvez choisir entre RAW et ADTS pour le **type de fichier d'en-tête**. L'en-tête occupe certes de la place au début du segment de fichier, mais il s'agit un élément contenant des informations nécessaires au décodage selon les circonstances.
 - Le matériel audio est désigné par **RAW** lorsqu'aucun fichier d'en-tête n'est présent dans le format audio. Le matériel audio est donc transféré brut, sans informations supplémentaires particulières. Dans ce cas, il est nécessaire que le matériel puisse être décodé sans fichier d'en-tête explicatif. Lorsque des fréquences d'échantillonnage inhabituelles sont définies, des problèmes lors de l'encodage au format RAW peuvent avoir lieu.
 - **ADTS** désigne un type de fichier d'en-tête dans lequel se trouvent des informations concernant le matériel audio encodé. Si vous n'êtes pas sûr, sélectionnez ce type de fichier car il pose très peu de problèmes.

Type d'objet : vous pouvez choisir ici entre « Main » et « Low Complexity ».

- **Low Complexity** : (complexité basse) les données sont disponibles dans une forme qui empêche certains algorithmes de décodage (remplacement de sons par d'autres sons faussement ressemblants), mais qui en permet d'autres (formation de sons ajustés temporairement).
- **Main** : d'autres points-clés sont ici disponibles dans le codage et d'autres algorithmes de décodage peuvent être utilisés.

Remarque : un iPod Apple travaille par défaut avec le codage « low complexity » par exemple. Mais vous n'avez pas à vous en occuper si vous sélectionnez une préconfiguration adéquate pour l'iPod Apple dans la boîte de dialogue d'exportation.

Annexe Paramètres de l'encodeur MPEG-1/2

Paramètres généraux

Type MPEG : vous pouvez déterminer le type de sortie du MPEG créé. Vous pouvez laisser les paramètres de l'encodeur totalement libres, pour exporter votre vidéo dans le format correspondant, pour une utilisation ultérieure dans d'autres programmes ou pour présentation sur une site Internet, par exemple.

Lorsque vous avez quitté l'encodeur après la boîte de dialogue de gravure, ou si vous avez l'intention d'utiliser le matériel exporté pour des VDC, SVDC pour des DVD, choisissez l'option correspondante. Configurez l'encodeur suivant les standards prescrits pour chaque disque lorsque vous voulez jouer celui-ci dans un lecteur compatible.

Format vidéo : on définit ici le format vidéo auquel le rapport largeur/hauteur de l'image et la fréquence image (voir Paramètres vidéo (voir page 387)) seront automatiquement ajustés. Vous avez le choix entre PAL et NTSC.

Mode Entrelacement : le film sera encodé entrelacé (aussi sous forme de deux demi-images, champs nommés). Ceci est absolument impératif pour la lecture sur écran de télévision. Lorsque vous voulez voir un film exporté uniquement sur votre ordinateur et que vous tenez au look « cinéma », vous pouvez aussi encoder par cadres (progressivement). Certains projecteurs vidéo supportent aussi la lecture de matériels graphiques encodés progressivement. Voir aussi : Entrelacement.

Débit binaire : le débit binaire détermine le besoin en mémoire de la vidéo terminée. La quantité de données disponibles peut être épuisée très différemment suivant la qualité de la représentation. 20 Mo peuvent couvrir 4 secondes de vidéo DVD ou bien 5 minutes pour une vidéo Internet de la taille d'un timbre-poste. La qualité d'une vidéo MPEG est mesurée suivant la « largeur » du flux de données créé, le débit binaire. C'est la quantité des données transmises par unité de temps. Elle est indiquée en kBits/seconde ou en bits par seconde.

Qualité : vous définissez ici la qualité du processus d'encodage, ou plus exactement la qualité de l'évaluation des mouvements. Plus la qualité est élevée, meilleure sera la vidéo terminée, mais l'encodage dure également plus longtemps. La valeur pré-réglée est de 10. Elle offre un bon compromis entre qualité et vitesse.

Smart Rendering : Smart Rendering permet de réduire considérablement le coût d'encodage des fichiers MPEG. Lors de la création des fichiers MPEG, seules sont encodées les parties du film qui ont été modifiées dans le programme (par ex. avec le nettoyage vidéo ou par des effets). Les fichiers MPEG contenus dans le film **doivent** avoir le même format, c'est-à-dire le débit binaire (variable ou constant) ; la résolution d'image et le format vidéo doivent correspondre.

Copie GOP rapide et exacte : ce mode spécial de Smart Rendering permet d'appliquer un matériel MPEG sans coût d'encodage quel qu'il soit pour le medium ciblé. La vitesse d'encodage en est extrêmement accélérée. Pour cela, le matériel vidéo ne peut subir aucune édition, seulement des coupes franches (sans transition). Ces coupes ne sont pas exécutées exactement suivant les cadres, mais ont toujours lieu aux limites du prochain GOP. Par conséquent, les coupes devraient ensuite être faites généreusement.

Pour graver des DVD avec une piste audio originale Surround 5.1 (Dolby Digital Audio) sans un nouvel encodage, **cette** option doit être activée.

Résumé : affiche un aperçu de tous les paramètres de l'encodeur.

À partir du fichier : vous pouvez lire les paramètres nécessaires à partir d'un fichier MPEG existant. Ceci est très utile lorsque vous voulez assembler des fichiers MPEG existants sans nouveau encodage avec Smart Rendering.

Paramètres vidéo

Fréquence d'images (framerate) : PAL requiert 25 images/s, NTSC 29,97 images/s. Notez que l'encodage de matériel NTSC en PAL ou vice-versa est possible, mais provoque cependant les soubresauts lors de la reproduction.

Rapport de page : vous pouvez configurer l'affichage ou le nombre de pixels. Avec MPEG 2, le format d'image est affiché avec une fréquence d'image soit de 1:1 (écran carré, non recommandé), de 4/3 (vidéo standard), 16/9 (écran large) et de 2,21:1 (cinémascope). Cela est indépendant du format vidéo sélectionné.

Avec MPEG 1, c'est le format des pixels qui est spécifié, soit 1:1, CCIR601 (correspond à la vidéo normale 4/3) pour 625 lignes = PAL et 525 lignes = NTSC et le même pour 16/9. Lorsque vous sélectionnez le format de sortie vidéo CD, le format des pixels s'adapte automatiquement au format vidéo sélectionné. À utiliser avec précaution si vous ne souhaitez exporter qu'un MPEG 1.

L'option **Auto** est définie par défaut. Vous pouvez ici ajuster les paramètres du film (voir page 310) en fonction.

Résolution : largeur et hauteur de la vidéo correspondent à la configuration dans la boîte de dialogue d'exportation.

Structure GOP : vous pouvez ici modifier les paramètres de la séquence GOP, c'est-à-dire le nombre d'images P et d'images B par image I, à l'intérieure d'un GOP (groupe d'images). Prenez garde à ce que la longueur totale du GOP n'excède pas 15 images, soit le paramètre par défaut (1 image I + 4 images P + 5*2 images B = 15 images). Vous pouvez cependant réduire la longueur de la séquence GOP (en compromettant la qualité de l'image à un débit binaire équivalent). Cela accélère considérablement le processus d'encodage, car l'encodage des images P et B requiert des performances élevées de la part de votre ordinateur. La vitesse du décodage, c'est-à-dire de la reproduction est également augmentée.

Si image I est définie sur 1, chaque image est une image I. Si la valeur est plus élevée, le paramètre décrit la longueur totale du GOP.

GOP auto : les GOP fermés ne contiennent pas de rapports avec les images des GOP suivants. L'édition d'un MPEG, dont tous les GOP sont fermés, est facilitée, car seules les images I peuvent être éditées si un GOP est fermé. GOP auto ferme les GOP au moment des changements des scènes, au cours desquelles deux procédures complexes et différentes (« fast » et « VSCD ») sont employées.

Les modes du débit binaire

En mode « débit binaire constant », un débit binaire qui reste constamment le même, est utilisé. Cette option ne devrait être utilisée que pour les CD vidéo pour lesquels il est prescrit. Avec un débit binaire constant, la capacité de rendement de la compression MPEG ne peut être correctement utilisée car la largeur de bande pour les scènes immobiles et simples est perdue.

Le mode « débit binaire variable » tente d'ajuster l'espace mémoire disponible aux besoins de la vidéo que vous souhaitez encoder. Le débit binaire actuel varie autour d'une valeur moyenne. Pendant les passages calmes de la vidéo, il réduit à une valeur minimum ; si la scène présente des mouvements, le mode augmente à la valeur maximum. Il existe deux procédés de régulation (mode 1 et mode 128).

Paramètres vidéo avancés

Profils MPEG et niveaux : le standard MPEG 2 définit différents « Profils » et « Niveaux ». Pour la création de SVCD et de DVD, vous avez besoin du « Profil principal et niveau principal ». Le profil supérieur ajoute des propriétés additionnelles au flux de données, tels que l'option d'affichage d'une image à une résolution réduite pour une qualité de transmission moindre (SNR Scalable Profile : SNR évolutif) ou la reproduction d'une échelle locale, par exemple, un flux de données HDTV sur un téléviseur standard. Le profil 4:2:2 est utilisé lorsque les données d'image doivent être encodées pour un balayage chromatique alternatif. Cependant, ces profils sont pris en charge par très peu d'encodeurs, la plupart d'usage professionnel.

Les niveaux définissent les limitations de la résolution de l'image et la fréquence de données maximale. Un niveau bas ne permet qu'une résolution réduite (352 x 288 = CIF), un niveau élevé ou High-1440 permet l'encodage au format HD TV.

Estimation du mouvement : ces paramètres sont contrôlés avec la réglette de qualité (voir les paramètres généraux).

Divers

Sensibilité au bruit : ce facteur définit la sensibilité avec laquelle l'encodeur réagira au bruit dans le matériel source. Si votre matériel source contient peu de bruit (enregistrements numériques, animations informatiques ou vidéos déjà optimisées ou restaurées), vous n'aurez pas besoin de modifier le facteur (valeur par défaut : 4). Vous pouvez tout de même la réduire avant d'augmenter encore plus la qualité. Cependant, si vous souhaitez encoder le matériel sonore, un facteur trop bas augmentera considérablement le temps d'encodage sans produire pour autant une meilleure qualité. Pour les vidéos analogiques non éditées, vous pouvez augmenter le facteur entre 8 et 14.

Réduction du bruit (clic sur sensibilité au bruit) : utilisation d'un filtre de bruit dont les paramètres sont ajustables de 1 à 31.

Paramètres avancés

Dans l'arborescence, à droite dans la fenêtre, s'affiche un grand nombre de paramètres d'expert supplémentaires. Seuls les utilisateurs chevronnés devraient modifier ces paramètres, qui sont par défaut spécifiquement optimisés pour les applications courantes et ne doivent donc être changés que dans des cas exceptionnels.

Paramètres audio

Type audio : vous pouvez utiliser MPEG Layer 1, 2 ou PCM (WAV) ou Dolby® Digital. Vous pouvez sélectionner l'option « sans audio » dans la boîte de dialogue d'exportation.

Taux d'échantillonnage : vous pouvez définir un taux d'échantillonnage de 32, 44,1 ou 48 kHz pour la piste audio. 44,1 kHz est prescrit pour les VCD et SVCD, 48 kHz pour les DVD. Pour réduire la quantité de données audio, il est préférable de réduire le débit binaire plutôt que le taux d'échantillonnage.

Mode : mono, stéréo, joint stéréo et canal double sont à votre disposition. Lorsque vous utilisez le mode audio « Dolby® Digital », le mode « Surround 5.1 » est également disponible.

- Canal double permet l'encodage de deux pistes monophoniques (par exemple, des voix), qui peuvent être alternées pendant la reproduction.
- Joint stéréo est un encodage stéréo optimisé, qui tire avantage du fait que le signal des deux canaux stéréo sont similaires ou identiques. Utilisez joint stéréo si vous ne pouvez, ou ne voulez, utiliser que de petits débits binaires audio. Cependant, un signal stéréo est requis.
- Surround 5.1 est disponible uniquement pour les projets Surround lorsque vous gravez des DVD. Les 6 canaux Surround sont alors codés dans le flux audio.

ATTENTION ! Pour les projets Surround, vous devez définir le type audio Dolby® Digital sous le mode Surround 5.1.

Débit binaire : vous pouvez définir ici le débit binaire du signal audio. Plus le débit binaire est élevé, meilleure est la qualité de la reproduction. VCD requiert 224 kBit/s, pour les SVCD et DVD, vous pouvez sélectionner les valeurs 384 kBit/s ou 448 kBit/s.

Dolby Digital Details

Remarque : ces fonctions sont disponibles uniquement sous le mode Surround 5.1.

Normalisation des dialogues : veuillez entrer ici le volume du dialogue en dB. Cette valeur permet d'adapter le volume général entre les films DVD ou entre les différents programmes pouvant être captés via DVB. Pour cela, vous devez

d'abord mesurer le volume du dialogue dans le film. Les valeurs comprises entre 1 et 31 correspondent à un niveau de volume de 1 à 31 dB.

Remarque : utilisez le crête-mètre du mixeur pour définir le niveau du volume. Ce procédé est utile uniquement pour un calcul approximatif car un calcul précis requiert une valeur moyenne qui ne peut pas être mesurée avec MAGIX Vidéo deluxe MX seul.

La valeur entrée est également utilisée comme valeur de référence pour le « Dynamic Range Control ». Les passages dont le volume est inférieur à celui des passages parlés sont rehaussés, les passages plus forts sont atténués, par exemple pour éviter des surmodulations.

Exemple de calcul pour la « normalisation des dialogues »

Contexte : les films riches en action présentent de grandes différences de volume entre les scènes de dialogue et les scènes d'action (explosions par exemple). Ainsi les scènes de dialogue sont moins fortes que dans des films plus calmes, qui peuvent être ajustés plus haut.

Surround-Mix-Level / Center-Mix-Level: ces paramètres produisent une diminution supplémentaire des canaux Surround et du canal central. Par défaut, les deux sont réglés sur -3 dB.

Canal LFE : vous pouvez ici désactiver le canal LFE (**L**ow **F**requency **E**ffect), si par exemple, vous souhaitez supprimer des bruits perturbateurs dans les fréquences basses. Normalement cette option doit être activée.

Filtre LFE : le filtre LFE est un filtre passe-bas qui laisse passer uniquement les fréquences les plus basses. Si par exemple, vous avez sonorisé un projet Surround avec Samplitude/Sequoia et utilisé le filtre LFE, vous pouvez désactiver cette fonction car un filtrage a déjà eu lieu.

Glossaire

Symbols & Numeric

720p

Il ne s'agit pas d'une petite résolution Haute résolution avec une taille de 1280 x 720 pixels. La lettre p correspond à Progressive, c'est-à-dire que les images sont toujours affichées en taille réelle.

A

Aliasing

Les termes Aliasing ou effets alias sont utilisés pour décrire une erreur survenant lors du balayage numérique de sons, vidéos ou images par une fréquence trop faible (traitement du signal) ou quadrillage trop faible (traitement de l'image).

ATN

Cette abréviation correspond à Absolute Track Number. Il s'agit du code temps (Timecode) réel des enregistrements DV et HDV réalisés en mode piste biais.

Audio

On parle « d'audio » lorsque le signal sonore est sauvegardé en tant que tel sur le PC. Contrairement au signal « MIDI », qui contient uniquement des informations de lecture, c'est le son lui-même qui est enregistré ou lu ici.

audioid

audioid est un procédé de recherche de titres et interprètes à partir des propriétés sonores des morceaux. Pour cela, vous devez disposer d'une connexion Internet afin d'accéder à la base de données audioid sur Internet.

AVC HD

Signifie « Advanced Video Codec High Definition » c'est-à-dire « encodage vidéo avancé en haute résolution ». Il s'agit d'un format HD pour caméscopes, défini avec Panasonic et SONY. Il se distingue par une grande augmentation de qualité comparé au format « HDV ».

Le format MPEG-4 AVC/H.264 est utilisé pour l'encodage vidéo, et Dolby® Digital PCM linéaire sont utilisés pour l'encodage audio. Le débit binaire est de 25 Mo.

AVI

Le format AVI (**A**udio **V**ideo **I**nterleaved) n'est pas un vrai format de fichier. Il s'agit de ce que l'on appelle un « Container » dont les conventions de transmission audio et vidéo ne sont définies que de manière très générale. Vous trouverez de plus amples informations sur le format AVI dans le chapitre Remarques générales sur les vidéos AVI (voir page 361).

B

Balises ID3

Les balises ID3 contiennent des informations sur des fichiers musicaux. Ces informations comprennent le titre, le nom de l'interprète, l'album, mais également le genre, l'année de publication et d'autres critères utiles lors de la recherche dans une base de données. La base de données est créée à partir de ces informations.

Info : les informations de titre sont enregistrées uniquement dans les balises ID3 pour les MP3 (Identify as MP3), les autres formats proposent des possibilités semblables comme par exemple le « Vorbis Comment » pour le format Ogg Vorbis.

Barre des menus

Pratiquement tous les programmes disposent d'une barre de menu. Elle se trouve généralement directement au dessous du titre du programme. Il suffit de cliquer dessus pour ouvrir un menu.

Barre d'outils

Vous trouverez ici toutes les fonctions de base du programme sous forme de boutons agrémentés des symboles correspondants. Vous pouvez activer directement les fonctions souhaitées en un clic.

Barre d'outils

Il s'agit de petits boutons de commandes qui exécutent une fonction lorsque vous cliquez dessus. Vous pouvez par exemple couper un objet sélectionné en cliquant sur les ciseaux.

Boîte de dialogue

Une boîte de dialogue s'ouvre sous la forme d'une fenêtre séparée et permet une interaction entre l'utilisateur et le programme. Cela signifie que la boîte de dialogue est là pour fournir des informations à l'utilisateur ou pour en obtenir de sa part.

Une boîte de dialogue peut contenir plusieurs éléments de commande à activer à l'aide de la souris. Il est également possible d'entrer des données à l'aide du clavier.

Bouton

Il s'agit d'un élément de l'interface graphique du programme. Le bouton déclenche une action dans le programme lorsque vous cliquez dessus.

Bouton

Il s'agit d'un élément de l'interface graphique du programme. Le bouton déclenche une action dans le programme lorsque vous cliquez dessus.

C**Cache**

Il s'agit d'un espace mémoire temporaire, d'une sorte de dossier-tampon, dans lequel sont déposés des fichiers souvent nécessaires, afin que ceux-ci soient plus rapidement disponibles lors de leur prochaine utilisation.

Capture d'écran

Une capture d'écran est une image de tous les éléments visibles sur un moniteur (logiciels ouverts, avertissements, fenêtres de dialogue, etc.) à un moment précis. En pressant la touche « Impr écran » de votre clavier, cette image sera stockée dans le presse-papiers de votre PC. Ouvrez un programme d'édition d'images et sélectionnez « Coller » (raccourci clavier : Ctrl + V). La capture d'écran apparaît alors dans la fenêtre du programme et vous pouvez l'éditer et l'enregistrer.

Remarque : en pressant les touches du clavier Alt + Impr écran simultanément, seule l'image de la fenêtre active est copiée et collée.

Carte mère

Il s'agit d'une partie centrale du matériel de l'ordinateur. Tous les autres composants comme le l'unité centrale, la mémoire vive (RAM), le disque dur, les autres lecteurs ou la (les) carte(s) graphique(s) sont connectés à la carte mère.

Carte mère

Il s'agit d'une partie centrale du matériel de l'ordinateur. Tous les autres composants comme le l'unité centrale, la mémoire vive (RAM), le disque dur, les autres lecteurs ou la (les) carte(s) graphique(s) sont connectés à la carte mère.

Champ

Demi-images qui, par paires, forment toujours une frame (voir Interlace/Entrelacement).

Clip Level

Décrit le niveau de volume qui se trouve en surmodulation lors de l'enregistrement d'un signal, décrit également comme « Clipping ».

Compatibilité

Lorsque plusieurs parties fonctionnent correctement les unes avec les autres, cela signifie qu'elles sont compatibles.

Copyright

Droits de protection de la propriété intellectuelle.

Courrier électronique

Le courrier électronique permet aux clients de disposer d'une adresse électronique personnelle sur Internet, leur permettant d'envoyer ou de recevoir des messages électroniques (e-mail), à partir d'un ordinateur relié à Internet, indépendamment d'un logiciel de messagerie électronique. Les clients de MAGIX Website Maker peuvent profiter de ce service.

D

Déménagement de domaine

Désigne le changement de domaine d'un fournisseur vers un autre fournisseur.

Disque dur

Il s'agit d'un support d'enregistrement ayant la plus grande capacité de mémoire, sur lequel tous les systèmes d'exploitation, programmes et fichiers sont enregistrés. Un disque dur peut être interne ou externe, par exemple via une connexion USB et dirigé depuis plusieurs ordinateurs (périphériques amovibles ou disque dur externe).

DNS

Domain Name Service ou système de noms de domaine. Désigne le service d'un fournisseur permettant d'enregistrer des noms de domaine pour ses clients.

Domaine

Un domaine est l'adresse Internet d'un site Web. Il est composé du nom du protocole Internet (généralement http://), du nom de l'ordinateur ou du réseau (tel que www), du domaine de second niveau (comme magix) et du domaine de premier niveau (extension : .com, .net, etc.).

Ce qui assemblé donne :

protocole://nom-de-réseau.domaine-de-second-niveau.extension ->
http://www.magix.com

Les domaines sont attribués aux pays par le NIC (Network Information Center). En France, c'est l'AFNIC qui est responsable de l'attribution des noms de domaine.

Domaine de premier niveau

Un domaine de premier niveau (anglais : Top Level Domain, abrégé TLD) indique le niveau hiérarchique le plus élevé dans une adresse Internet ou une adresse de courrier électronique. Il se positionne toujours à l'extrême droite d'une adresse Internet (ex. : « http://www.magix.de », « .de » représentant ici le domaine de premier niveau). Parmi les domaines de premier niveau, on retrouve les TLD de pays, tels que .de, .us, .co.uk, mais également des TLD génériques, tels que .com, .net, .org, .biz, etc.

Downmix

Il s'agit d'un procédé employé dans la technique du son pour compresser un son multi-canal dans un format comprenant moins de canaux. Dans la plupart des cas (comme dans MAGIX Vidéo deluxe MX), il s'agit d'une variante stéréo.

Droits d'auteur

Droits de protection de la propriété intellectuelle.

E**Échantillon de bruit**

Échantillon d'un bruit perturbateur à supprimer

Entrelacement

L'entrelacement décrit la représentation d'une image plein écran par 2 demi-images (champs).

Dans ce procédé, toutes les lignes paires et impaires sont représentées tour à tour comme demi-images.

L'œil humain enregistre les deux demi-images comme une image pleine, de sorte que malgré une fréquence porteuse plus lente (25 Hz pour PAL, 29,97 Hz pour NTSC), l'œil perçoit une image subjectivement fluide.

F**Film**

Un film est un arrangement de différents objets (vidéos, photos, texte, son, etc.). Un fichier film possède l'extension « MVD ».

Fondu croisé

Fondu enchaîné, fondu croisé. Ils vous permettent d'ajouter des transitions entre des objets.

Fournisseur

Un fournisseur (ou fournisseur de services Internet, fournisseur d'accès Internet) est un organisme permettant à ses clients d'accéder aux différents services d'Internet. Dans le cas de MAGIX Website Maker, MAGIX est le fournisseur.

Frame

Une frame est une image individuelle d'une séquence vidéo.

Une vidéo PAL comprend par exemple 25 frames ou images par seconde, NTSC 29,97 images par seconde.

G

Glisser-Déposer

Permet de déplacer des fichiers et des objets entre diverses applications (ou dans une même application) en les faisant glisser puis en les déposant à l'aide de la souris.

H

Hard Disk Drive

Il s'agit d'un support d'enregistrement ayant la plus grande capacité de mémoire, sur lequel tous les systèmes d'exploitation, programmes et fichiers sont enregistrés. Un disque dur peut être interne ou externe, par exemple via une connexion USB et dirigé depuis plusieurs ordinateurs (périphériques amovibles ou disque dur externe).

HDD

Il s'agit d'un support d'enregistrement ayant la plus grande capacité de mémoire, sur lequel tous les systèmes d'exploitation, programmes et fichiers sont enregistrés. Un disque dur peut être interne ou externe, par exemple via une connexion USB et dirigé depuis plusieurs ordinateurs (périphériques amovibles ou disque dur externe).

HDTV

Cette abréviation signifie « **H**igh **D**efinition **T**ele**V**ision » et correspond à « Téléviseur Haute Définition ».

Hébergement Web

L'hébergement est un service offert par un fournisseur d'accès à Internet (Internet Service Provider). Le fournisseur met à disposition de ses clients un espace disque sur son serveur et un nom de domaine, afin que les clients puissent diffuser leur propre site Web ou leurs pages personnelles. Avec MAGIX Website Maker, MAGIX offre un hébergement à ses clients.

HTTP

HyperText Transfer Protocol. Technologie utilisée pour transférer des documents hypertextes ou hypermédias entre un serveur Web et un navigateur Internet. C'est pourquoi l'abréviation **http://** apparaît automatiquement avant chaque adresse Internet et ne doit pas forcément être saisie lorsque vous entrez adresse Internet.

I

Image

Une image est une représentation identique d'un CD, DVD, disque dur ou autre support de données enregistré comme fichier.

À la différence d'une copie ou d'une base de données de sauvegarde, une image contient des informations sur la structure du support de données d'origine (les fichiers ne sont pas les seuls éléments copiés). Ainsi, vous obtenez une reproduction parfaitement identique du support de données dans son intégralité.

Attention ! La protection des droits d'auteur interdit la reproduction commerciale de CD/DVD, qui sont la plupart du temps protégés contre la copie.

IMAP

Internet Message Access Protocol. Protocole de messagerie électronique utilisé pour la réception des e-mails.

Intro

« Intro » signifie « Introduction », « Instructions pour démarrer ».

J

jpx

Il s'agit d'un format fichier que MAGIX a créé pour l'édition de photos. Il permet de tester les effets en toute liberté sans modifier le fichier original. Lorsque les photos sont ouvertes ultérieurement avec un autre programme MAGIX, les paramètres d'effets sont pris en compte lors de l'affichage.

L

Lien hypertexte

Les liens hypertextes (ou liens) sont des liens informatiques cachés sous des mots renvoyant à d'autres sites Web ou d'autres documents sur Internet. Ils forment la base du Web (World Wide Web, www), puisque la connexion entre les milliards de sites Web n'est possible qu'à travers les liens hypertextes.

Logiciel

Ce terme décrit toutes les fonctions non physiques d'un ordinateur. Cela englobe surtout des programmes informatiques comme des données qui doivent être utilisées par les programmes.

M

Marqueur de lecture

Le marqueur de lecture est un trait vertical qui se déplace de gauche à droite sur les pistes lors de la lecture, soit du marqueur de début au marqueur de fin. Il indique la position actuelle de la lecture.

Matériel

Il s'agit du terme générique pour tous les éléments composant un ordinateur, par exemple le disque dur, la carte graphique, la carte mère, etc. Certains périphériques externes comptent également comme matériel : imprimantes, scanners, écrans, etc. L'interaction des divers éléments matériels est commandée depuis les logiciels.

Mémoire vive, RAM (Random Access Memory)

Il s'agit d'un composant de l'ordinateur. La mémoire RAM est utilisée pour enregistrer les données temporairement. Il s'agit d'une mémoire fugitive, les contenus sont perdus si l'ordinateur est éteint ou réinitialisé. Plus la taille de cette mémoire est grande, plus vous pourrez travailler rapidement avec vos programmes, c'est-à-dire modifier des données, les sauvegarder, etc.

Menu

Les menus comprennent pratiquement toutes les fonctions d'un programme. Il suffit de cliquer dessus pour les ouvrir. En outre, les options de menu peuvent être ouvertes à l'aide de raccourcis clavier.

L'interface graphique des DVD/CD est également appelée menu.

Menu contextuel

Vous ouvrez le menu contextuel en cliquant sur un objet sélectionné avec la touche droite de la souris. Il propose des fonctions utiles dans le contexte.

Menu déroulant

Les menus déroulants proposent des listes d'options sous forme de menu. Ils sont très semblables à des champs de saisie de texte mais disposent d'une flèche pointée vers le bas sur la droite.

MIDI

Les fichiers MIDI, contrairement aux fichiers audio, ne contiennent pas le son final mais seulement des informations concernant les notes que la puce-synthétiseur de la carte son ou le générateur de sons externe devront lire.

MMC

MMC signifie MIDI Machine Control ; il s'agit d'une partie du protocole MIDI. Le MMC permet de transmettre des informations concernant le comportement de lecture et le positionnement.

Mode Storyboard

Le mode Storyboard est l'affichage par défaut de l'interface « Édition ». Cet affichage vous offre clarté et simplicité d'utilisation. Le mode Timeline alternatif est adapté à l'édition et à l'arrangement des scènes. À l'aide du tabulateur, vous pouvez basculer entre les modes « Timeline », « Storyboard » et « Vue d'ensemble des scènes ».

Motherboard

Il s'agit d'une partie centrale du matériel de l'ordinateur. Tous les autres composants comme le l'unité centrale, la mémoire vive (RAM), le disque dur, les autres lecteurs ou la (les) carte(s) graphique(s) sont connectés à la carte mère.

MOV

MOV est un format vidéo et audio Quicktime créé par Apple, développé pour Macintosh, mais qui s'est entre temps propagé sur Windows. Quicktime prend en charge de nombreuses technologies de compression qui rendent possible l'optimisation de l'audio et de la vidéo et même de graphiques pour

des applications vidéo, multimédias ou pour Internet. Les lecteurs DVD vendus dans le commerce ne prennent pas ce format en charge.

MP3

MP3 (MPEG1 Layer3) est actuellement la norme la plus importante en matière de compression de fichiers audio.

MPEG

MPEG signifie « Moving Picture Experts Group » (en français : groupe d'experts pour images animées) et désigne un comité qui s'occupe de standardiser des formats de compression de données vidéo et audio ainsi que des formats appelés « conteneurs » (container).

MS Audio

Il s'agit d'un procédé développé par Microsoft pour comprimer des fichiers audio avec les mêmes caractéristiques que MP3.

MTC

MTC signifie **MIDI Time Code** et détermine la position de lecture exacte MIDI. Cela permet de synchroniser le programme et des périphériques externes.

MXV

Il s'agit du format vidéo MAGIX, d'où la possibilité de l'utiliser facilement dans les produits MAGIX. Il garantit une perte de qualité très réduite mais ne peut pas être lu par des lecteurs DVD vendus dans le commerce.

N

Navigateur

Un navigateur (ou « navigateur Web », « navigateur Internet ») est un programme d'affichage de pages Internet. Les navigateurs les plus courants sont Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari et Opera.

NTSC

NTSC signifie « **N**ational **T**elevision **S**ystems **C**ommittee » (comité du système de télévision nationale). Il s'agit d'une institution américaine qui a défini le premier système de transfert de couleurs pour la télévision qui est utilisé dans la plus grande partie des États-Unis et dans quelques pays d'Asie du Sud-Est. La fréquence porteuse pour NTSC correspond à 29,97 Hz.

O

Offset

Anglais pour décalage. Avec un offset de 60:00:00 (1 heure) par exemple, vous pouvez synchroniser une bande dont l'information horaire démarre uniquement avec 1 heure, néanmoins MAGIX Vidéo deluxe MX démarre au début de la bande avec 0.

OGG VORBIS

Il s'agit d'un nouveau format sans licence qui présente les mêmes propriétés que le MP3.

P

PAL

Phase **A**lternating **L**ine (**PAL**) : il s'agit d'un processus de transfert des couleurs sur des téléviseurs analogiques, utilisé en particulier en Europe, mais également en Australie, en Amérique du Sud et dans de nombreux pays d'Afrique et d'Asie.

La fréquence porteuse pour PAL correspond à 25 Hz.

Pavé numérique

Partie droite d'un clavier d'ordinateur qui comprend des chiffres et les signes permettant d'effectuer des opérations mathématiques.

Playlists

Il s'agit de listes qui contiennent des morceaux musicaux et dans lesquelles un ordre de lecture est défini.

Plugin

Les plugins sont des programmes supplémentaires qui élargissent les fonctions du programme principal. Ils complètent pour ainsi dire le programme.

Plugin VirtualDub

Les plugins sont des programmes supplémentaires qui élargissent les fonctions du programme principal. Ils complètent pour ainsi dire le programme.

Les plugins VirtualDub sont également appelés « filtres VirtualDub » et sont reconnaissables grâce à l'extension « VDF ». Ils permettent d'utiliser des effets vidéos supplémentaires sur des objets vidéo.

Plugins DirectX et VST

Les plug-ins sont des programmes supplémentaires qui élargissent les fonctions du programme principal. Ils complètent pour ainsi dire le programme.

Il existe pour l'édition du son deux standards : « VST » (Steinberg) et « DirectX » (Microsoft). « VST » est aujourd'hui le plus courant.

Poignées

Les poignées sont les cinq petits carrés sur les côtés des objets sélectionnés. Vous pouvez les déplacer en cliquant dessus tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Poignées de longueur : en bas à droite et en bas à gauche. Elles vous permettent de modifier la longueur des objets.

Poignées de fondu : en haut à droite et en haut à gauche. Elles vous permettent de réaliser des fondus au début ou à la fin d'un objet.

Poignées de volume/de clarté : en haut au milieu. Elles vous permettent de modifier le volume ou la clarté.

POP3

Post Office Protocol (version 3). Technologie de réception des e-mails utilisée dans les programmes courants de messagerie électronique (ex. : Outlook Express). POP3 vous permet de récupérer vos e-mails en attente sur le serveur de votre fournisseur et de les charger dans votre programme de messagerie.

Presse-papiers

Le presse-papiers est utilisé, par exemple, pour enregistrer temporairement des données lorsque vous utilisez la fonction « Copier » ou « Couper ». Il est également désigné par le terme « Clipboard ».

Presse-papiers

Le presse-papiers est utilisé, par exemple, pour enregistrer temporairement des données lorsque vous utilisez la fonction « Copier » ou « Couper ». Il est également désigné par le terme « Clipboard ».

Projet

Un « Projet de disque » contient tout ce que vous souhaitez enregistrer sur votre CD ou votre DVD.

Il s'agit généralement d'un ou plusieurs films (avec une structure et un design, afin de pouvoir sélectionner les films sur le CD ou le DVD).

Projet de disque

Un « Projet de disque » contient tout ce que vous souhaitez enregistrer sur votre CD ou votre DVD.

Il s'agit généralement d'un ou plusieurs films (avec une structure et un design, afin de pouvoir sélectionner les films sur le CD ou le DVD).

R

Rapport de page (rapport largeur/hauteur)

Il s'agit du rapport entre la largeur et la hauteur d'un rectangle. En règle générale, cela concerne des photos, des écrans d'ordinateurs ou encore des grands écrans par exemple. Le rapport de page peut servir également à décrire une résolution en pixels.

Des rapports de page courants sont, par exemple, à la maison, les formats 4:3, 16:9 (habituellement pour téléviseurs) ou 16:10 (image grand format TFT, écran large d'ordinateurs portables), 3:2 pour des films 35 mm et des photos ; au cinéma, en général, c'est le format 1,85:1 qui est utilisé.

RedBook

Pour unifier la structure des données des CD et pour les adapter aux lecteurs de CD, différents standards ont été établis pour les différents types de CD. Les noms de ces standards viennent tout simplement de la couleur des livres dans lesquels ils ont été écrits.

L'expression « Red Book » est une description familière pour décrire « Compact Disc Digital Audio Standard ». Les paramètres indiqués ici doivent être respectés lors de la production industrielle de CD. Les lecteurs de CD audio lisent uniquement des CD qui correspondent au format Red Book. Pour cette raison, les fichiers doivent d'abord être convertis dans ce standard avant d'être gravés sur un CD audio qui pourra être lu sur tout lecteur CD audio compatible.

Réglette

Elle est utilisée pour réaliser une entrée graphique de valeurs. Comme pour le réglage du volume sur une table de mixage, les réglettes peuvent commander plusieurs paramètres. Un exemple très parlant est par exemple la réglette de zoom, qui permet de zoomer en détail dans une image.

Réglette

Elle est utilisée pour réaliser une entrée graphique de valeurs. Comme pour le réglage du volume sur une table de mixage, les réglettes peuvent commander plusieurs paramètres. Un exemple très parlant est par exemple la réglette de zoom, qui permet de zoomer en détail dans une image.

Restaurer

Il s'agit de la restauration de données à partir d'une copie de sauvegarde.

RM

RealMedia englobe tous les formats de fichiers du fabricant de logiciels RealNetworks. RealMedia est en particulier à l'origine du format vidéo « RealVideo » et du format audio « RealAudio ». La qualité des fichiers RealVideo est en général bonne avec des compressions élevées, mais il existe un risque de perte de qualité. Les DVD vendus dans le commerce ne prennent pas ces formats en charge.

S**Sauvegarde**

La sauvegarde consiste à copier des données sur un autre support afin de les conserver en sécurité. On parle souvent de copie de sauvegarde (backup).

Scène

Il s'agit des parties du film que vous pouvez déterminer librement dans MAGIX Vidéo deluxe MX.

Dans le langage familier, une scène (de film) est un extrait de film, composé de divers paramètres et qui présente une action.

Serveur Web

Le serveur Web désigne l'ordinateur sur lequel votre hébergeur sauvegarde les pages de votre site et qui les rend accessibles sur Internet, 24h/24.

SMTP

Simple Mail Transfer Protocol. Protocole permettant l'échange d'e-mails entre les serveurs.

Sous-menu

Un menu peut comprendre, en plus des entrées normales, des sous-menus qui proposent des fonctions supplémentaires. Ils servent à clarifier le menu.

Super Video-CD (SVCD)

Le Supervidéo-CD (SVCD) est une amélioration technologique du CD vidéo. Les SVCD sont également comme des CD-ROM spécifiés VCD : ils sont lus soit avec un lecteur de SVCD (connecté au téléviseur) ou directement depuis le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur. De nombreux lecteurs de DVD peuvent également lire des SVCD. Grâce au MPEG 2 et à l'augmentation du débit de transfert des données, vous ne pouvez guère les distinguer des vidéos de qualité DVD.

Résolution : avec les SVCD, le meilleur encodeur MPEG 2 est utilisé avec une résolution standard de 480 x 576 (PAL). Le format MPEG 2 offre une résolution maximum de 720 x 576 et les méthodes de compression améliorées autorisent des taux de transfert élevés qui se caractérisent par une excellente définition d'image et une certaine homogénéité.

Capacité du disque dur : un diaporama moyen de 90 minutes doit se répartir sur 3 CD. Sur un SVCD, vous pouvez obtenir environ 30 minutes de diaporama de bonne qualité.

Paramètre de l'encodeur : comparé au VCD avec 1,3 Mo/s, le taux de transfert de données double, pour atteindre les 2,6 Mo/s.

Avec le format MPEG 2, le taux de transfert dit variable (VBR) est introduit. Par contraste avec le taux de transmission constant (CBR) des encodeurs MPEG 1, cet encodeur offre la possibilité d'utiliser davantage de bits pour des sections riches en mouvement, ainsi que pour sauvegarder des bits si le contenu de l'image reste identique.

T

Trafic

Le trafic (trafic de données) correspond au déplacement des données via Internet : par exemple, le téléchargement de fichiers ou l'ouverture de pages Web.

Type de disque

Le type de disque définit le format ainsi que le support (CD,DVD, Blu-ray Disc™...) sur lequel le projet de disque actuel sera gravé.

U

UC

Unité Centrale : il s'agit du processeur principal de l'ordinateur. Les ordinateurs modernes disposent même de 2 processeurs ou plus, ou de processeur à plusieurs noyaux.

UPnP

Universal Plug and Play (UPnP) est un protocole de réseau dans lequel les différents périphériques (PC, installation hi-fi, caméra vidéo, PDA et serveur Internet) peuvent transférer des données entre eux. Avec UPnP, différents périphériques peuvent prendre part à la communication en réseau, ce qui vous permet d'initier vos propres fonctions et d'autres dispositifs. Installation ou configuration compliquées ne sont pas nécessaires : les périphériques peuvent traiter leurs propres fonctions et sources de données par eux-mêmes. Vous avez ainsi Plug (« connecter ») et Play (« lire ») en réseau.

Pour de plus amples informations, référez-vous au site www.upnp.org

Remarque : pour travailler avec la fonction UPnP, vous devez d'abord l'activer. Pour cela, passez par le menu Options (touche Y) > UPnP.

URL

Uniform Resource Locator. Indique l'emplacement d'une ressource sur Internet (ex. : site Web) et la méthode pour y accéder. Attention, les termes URL et domaines ne sont pas synonymes, bien que souvent confondus. L'URL du site Web de MAGIX par exemple est <http://www.magix.com>.

W

WAV

Wave (*.WAV) est le format audio non compressé par défaut.

Wave

Wave (*.WAV) est le format audio non compressé par défaut.

Wave File

Wave (*.WAV) est le format audio non compressé par défaut.

Webmaster (ou webmestre)

Un webmaster est responsable de la conception, de l'administration et de la maintenance d'un site Web. La plupart du temps, le webmaster est également le propriétaire du site Web et du domaine correspondant. Si vous avez enregistré un domaine pour votre site Web dans MAGIX Website Maker, une adresse e-mail « mailto:webmaster@nom-de-domaine » est automatiquement créée.

WMA

Il s'agit d'un procédé développé par Microsoft pour comprimer des fichiers audio avec les mêmes caractéristiques que MP3.

WMV

Windows Media Video (WMV) est un codec vidéo protégé par la loi sur les droits d'auteur de Microsoft. Si vous avez installé Windows sur votre PC, lire des fichiers *.wmv ne devrait pas poser de problème. Cependant, rares sont les lecteurs DVD vendus dans le commerce qui prennent ce format en charge. Pour savoir si c'est le cas, consultez l'aide de votre lecteur DVD.

Ce format vidéo est particulièrement recommandé pour les vidéos Internet, car il permet des taux de compression relativement élevés.

World Wide Web (WWW)

World Wide Web : littéralement « toile mondiale », par extension la Toile, plus communément appelé le Web. Le World Wide Web est l'application la plus utilisée d'Internet. Il est constitué de pages Web, stockées dans des serveurs Web, mises en ligne dans des sites Web, reliées entre elles par des liens hypertextes et consultables au moyen d'un navigateur Internet (ex. : Internet Explorer). Ce procédé se nomme familièrement « surfer sur Internet ».

Si vous avez encore des questions...

Assistant de tâches

L'assistant de tâches est en quelque sorte votre bureau d'informations. Il vous aide à réaliser vos projets et vous accompagne lors de toutes les étapes de travail. En plus des instructions étape par étape sous forme de clips vidéo, vous bénéficiez ici aussi d'accès rapides à de nombreuses fonctions importantes. Les thèmes de l'assistant de tâches se trouvent dans le menu Tâches.

Conseils pour l'aide du programme

L'Aide comporte toutes les informations nécessaires à une bonne utilisation du programme ainsi que de nombreuses informations supplémentaires. De nombreux termes importants sont mis en exergue en italique dans le texte ; si vous cliquez dessus, une définition apparaît.

Aide contextuelle : cliquez simplement sur la touche « F1 » du clavier à n'importe quel moment lorsque le programme est ouvert afin d'afficher l'aide automatique qui contient un article correspondant au sujet recherché.

Fonction recherche : cette fonction permet de rechercher des termes particuliers dans l'aide. Veuillez entrer le mot recherché ou utiliser les opérateurs logiques (par ex. OR, AND, NEAR) lorsque vous recherchez plusieurs mots afin d'affiner la recherche :

- **OR** (entre 2 mots) : tous les thèmes contenant au moins l'un des deux mots s'affichent.
- **AND** (entre 2 mots) : seuls les thèmes contenant les deux mots s'affichent.
- **NEAR** (entre 2 mots) : seuls les thèmes contenant les deux mots s'affichent. Cependant 6 mots au maximum peuvent se situer entre les deux mots recherchés.
- **NOT** (avant un mot) : les thèmes contenant ce mot ne s'affichent **pas**.

Imprimer : vous pouvez imprimer des thèmes spécifiques ou une famille thématique à l'aide de la fonction d'impression de l'aide du programme. Le bouton d'impression se trouve dans la barre d'outils en haut de la fenêtre d'aide.

En savoir plus sur MAGIX

Monde en ligne de MAGIX

Tout pour votre site Web



Monde en ligne

- Créer des sites Web est un vrai jeu d'enfants avec les logiciels de création de sites Internet de MAGIX.
- Publiez vos sites Web en ligne gratuitement avec l'hébergement Web gratuit de MAGIX.
- Enregistrez les noms de domaines de votre choix à prix intéressant pour votre site Web.

Découvrez le Monde en ligne MAGIX sur www.magix-online.com

magix.info

Vous avez des questions, besoin d'aide, de conseils ou de vidéos explicatives faites par des experts concernant votre produit MAGIX ? Sur magix.info, vous trouverez les réponses à vos questions et les solutions à vos problèmes ainsi que des formations et des ateliers professionnels près de chez vous concernant les logiciels et le multimédia. Vous pouvez accéder à magix.info en passant par www.magix.info.

MAGIX News Center

Par le biais du MAGIX News Center, vous avez accès à des informations actuelles comme des liens vers les ateliers en ligne ou des astuces et conseils concernant des applications précises. Les nouveautés sont colorées différemment selon leurs thèmes :

- Le vert indique des astuces et conseils pratiques pour votre logiciel ;
- Le jaune indique la disponibilité de nouveaux patches et mises à jour ;
- Le rouge est associé aux actions spéciales, jeux concours et sondages.

Si aucune nouveauté n'est disponible, le bouton est grisé. Dès que vous cliquez sur MAGIX News Center, toutes les informations déjà présentes sont affichées. Cliquez sur l'une d'entre elles pour accéder à la page Web correspondante.

www.magix.com

Magazine MAGIX

Le magazine MAGIX – toujours bien informé :

- Tendances numériques
- Pages incontournables sur le Web
- Infos intéressantes sur les produits MAGIX

Le magazine MAGIX vous attend sur <http://magazine.magix.com/fr/>.

Index

3

3D 205

A

Abréviations 346
Accrocher à la position de l'image dans la vidéo 159
Actualités 37
Adapter la découpe à la musique 229, 308
Affichage 52, 72, 323, 347
Affichage simple 113
Aide 37, 325, 353
Aimant 114
Ajouter de la musique 91
Album en ligne 49
Album en ligne MAGIX 49
Annulation 38
Aperçu 53, 113, 259, 323
Arrangeur 55
Assistance clientèle 10
Assistance technique 10
Assistant de suppression 286
Automatisation 194, 199
Automatiser 194
AVCHD 15, 77
AVI MotionJPEG 291

B

Bande son 166
Banque de données 49
Boîte de dialogue Gravure 272

C

Caméra disque dur 77
Capture batch 85
Capture d'écran 96
Charger 36, 45, 196, 287
Charger des passages d'un film 103

Charger le projet	36, 287
Charger titre du CD	168, 296
Clé de chrominance	135
Codec	361
Coller	40
Compensation du rognage des bords	165
Compresseur	176, 183
Continuer	272
Contraste	132, 162
Copie de sauvegarde	284
Copier	105
Correction des couleurs	134
Couleur	133, 163
Couper	27, 39, 104
Courbe de panorama	194
Courbe du volume	194
Courbes	153, 194
Courbes d'effets	155
Création d'itinéraires animés	219
Créer	229
Créer un menu	261, 263
Créer un menu de disque	261, 263
Créer un nouveau projet	36

D

DeClipper	173
Décrire à nouveau	272
Déformation	137
Déformation 3D	145
DeHisser	175
Démarrer	18
Démarrer MAGIX Vidéo deluxe MX	18
DeNoiser	173
Déplacer	104
Désentrelacement	74
Diminuer le scintillement	163
Disque AVCHD	365
Disque Blu-ray	364
Dolby Surround	195
Ducking	94, 189, 318
DV	80, 81
DV au format MPEG	85
DV-AVI	290
DVD	363

DVD avec son Surround	195
Graver DVD	301

E

Échanger	41
Écran	101
Écran programme	101
Écran vidéo	101
Écraser	42
Éditer	21, 34, 101, 305, 350
Éditer la page	266
Éditer un bouton	267
Éditeur de titres	39
Édition après l'enregistrement	99
Édition de l'objet	101
Effets	50, 130, 171, 195, 230, 315, 351
Effets animés	153
Effets audio	51, 171
Effets de courbe de piste	194
Effets de mouvement	51, 140
Effets supplémentaires	150
Effets vidéo	51, 132
Égaliseur	175, 182
Éléments de commande	54
Éléments de design	51, 147
Enregistrement	76
Enregistrement audio	91
Enregistrement de l'écran	96
Enregistrement d'images individuelles	83, 95
Enregistrement par lots	83, 85
Enregistrement vidéo analogique	88
Enregistrer le son	91
Enregistrer un projet	37, 287
Exportation d'image unique	291
Exportation piste sonore	196, 197, 294
Exporter	279, 289
Exporter film	289
Exporter vidéo	289
Extrait & Zoom	141

F

Fenêtres	321
Fichier	287, 348

Filtre anti-scintillement	163
Filtre artistique	136
Filtre de désentrelacement	165
Fixer l'image du téléviseur	163
Fixer l'image TV	163
Fonction d'annulation	38
Fonction de recherche	47
Fonctions de navigation	54, 243, 348
Formats de disques	16
Formats de fichiers	15, 361
Formats d'importation	15

G

GIF animé	295
Graver	35, 259
Graver au format Blu-ray	31
Graver un CD	301
Grille	43, 114
Grouper	43

H

H.264	77
HDV	81

I

Importation de données	21, 46, 102
Importer	46
Insérer la date	129
Insérer un texte	50
Interfaces	34, 35
Interfaces de travail	34, 35
Interpolation pour matériel entrelacé	165

K

Keyframes	153
-----------	-----

L

Lecture	21, 25, 54, 346
Limiteur	189
Lire	21

Lire audio	297
Lire la vidéo	297
Lire un film	21
Logging	86

M

Marqueur de lecture	116
Marqueur de projet	117
Marqueur de publicité	121
Marqueurs de chapitres	42, 118, 264
Masques d'effets	148
Mastering	183, 193
Mastering Suite	183
Media Pool	21, 29, 45
Menu de film	264
Mes médias	48
MIDI	189
Mixage	204
Mixeur	42
Mode muet	42
Mode Multicam	122
Mode obturateur	209
Mode souris	44
Mode Souris	44, 45
Mode Timeline	25
Mode Vue d'ensemble des scènes	113
Modèles personnels	148
Modes (Storyboard/Timeline/Vue d'ensemble)	24, 25, 34, 55
Modes souris	43
Monde en ligne	411
Monde en ligne de MAGIX	411
Montage automatique	218, 229, 240
Mouvements du volume et panorama	194
MP3	294
MPEG	290
MPEG-4	292
Muet	42
MultiMax	186
Musique d'arrière-plan	189
Musique de film	202

N

Navigation	264
------------	-----

Netteté	138, 163
Nettoyage audio	172
Numériser des bandes VHS	88
Numéro de série	12

O

Optimiser l'image	132, 162, 165
Ordinateur	48
Ouvrir fichiers	15, 21, 102, 166, 168, 287, 296, 304

P

Paramètres	64, 253, 254
Paramètres d'effets	131, 162
Paramètres du programme	37
Personnaliser	57
Pistes	55, 192
Plein écran	102
Plug-in DirectX	192
Plug-in Virtual Dub	150
Plug-in VST	192
Poignées	25, 106
Poignées de l'objet	106
Polariseur	209
Position & taille	140
Poursuivre la gravure	272
Prémixer	204
Prise en main rapide	18
Programme	252
Programmer enregistrement télévision	255
Projets	48, 62

R

Raccourcis	346
Reconnaissance des scènes	218
Reconnaissance des scènes automatique	218
Reconnaissance du rythme	233
Réduction automatique du volume	94
Réduction du volume	94, 189
Refllet	144
Régler la luminosité	192
Rendu de l'aperçu	75
Résolution	60

Restauration du son	172
Restaurer	38
Rétablir aperçu normal	72
Rotation	144
Rotation et Reflet	144
RW	272

S

Sauvegarde	284, 285
Scrubbing	201
Sélection du film	38
Séquences 3D	112
Slideshow Maker	229
Sonoriser	91
Stabilisation de l'image	160
Stéréo FX	177, 187
StoryMaker	45, 50
Supprimer	39, 306
Supprimer la publicité	240
Supprimer la scène	40
Surround	195
Surround 5.1	195

T

Tâches	324
Taille	140
Télécommande	260
Télévision	72
Télévision en différé	258
Temps réel	171
Texte 3D	129
Timer	95
Titre	50, 126
Trame	43, 114
Trame objet	43, 114
Transitions	50, 109, 230, 294
Transitions 3D	111
Transparence	25
Travelling/Zoom	142
Trimmer	106
Trimmer objet	107
Trimmer-recoupe	108

U

Utilisation de MAGIX Vidéo deluxe MX	18
Utiliser les plug-in	150, 171, 192

V

Vidéo au format Windows Media	291
Vidéo MAGIX	290
Vidéo non compressée	291
Vidéo tutorielle	18
Vimeo	324
Vue d'ensemble du film	102

W

Wave (WAV)	294
------------	-----

Y

Youtube	323
---------	-----

Z

Zoom	56, 143
------	---------