

Let's EDIT 2

**Guide de
l'utilisateur**

Chapitre 1 : Introduction

Canopus international.....	2
Résumé du guide.....	3
Conventions typographiques utilisées dans ce guide.....	4
Marques commerciales.....	4

Chapitre 2 : Démarrage rapide

L'interface de Let's EDIT 2	6
Etapes élémentaires pour la production video.....	8
Etapes élémentaires pour la production vidéo avec Let's EDIT 2.....	9
Capture de la video	10
Configuration des disques temporaires	10
Capture manuelle.....	12
Formats de fichiers pour la capture	14
Outils d'information pour les fichiers MPEG.....	16
Montage et retouches.....	18
Points IN/OUT.....	19
Séparation d'un clip (diviser)	19
Séparation d'un clip en vue de supprimer une séquence inutile.....	20
Ajouter des titres.....	21
Transitions et effets.....	25
Fade-in/Fade-out	25
Ajout de transitions entre des clips	25
Calcul des transitions.....	26
Ajout de filtres vidéo.....	28
Calcul des filtres.....	31
Ajout de filtres audio	34
Voice-over.....	38
Réglage des niveaux audio.....	40
Exportation de projets vidéo.....	42
Exporter vers un DVD.....	42
Enregistrement DV synchronisé.....	43
Exporter vers le format MPEG.....	44

Chapitre 3 : Utiliser Let's EDIT 2

L'interface de Let's EDIT	46
La timeline.....	47
Ajouter des clips à la timeline.....	48
Ajouter des clips à la timeline à partir de l'Explorateur.....	50
Remplacer des clips dans la timeline.....	50
Contrôle de la timeline.....	51
Réglage de l'échelle de temps.....	51
Lecture rapide/lente de la timeline à l'aide d'une souris Microsoft Intellimouse	52
Navigation.....	53
Lecture en boucle	53
Navigation avec l'audio.....	53
Resynchronisation automatique.....	54
Lecture rapide.....	55
Lecture.....	55
Définir des points d'entrée et de sortie dans la timeline.....	55
Affichage et marquage des pistes.....	56
Modification de l'affichage de la piste Main AV.....	56
Configuration des disques temporaires.....	58
Réglage du rapport largeur/hauteur.....	60
Capture par lots.....	61
Modification, enregistrement et chargement des listes de captures.....	63
Remarque importante relative au timecode.....	66
Capture sans limite.....	67
Modification, enregistrement et chargement des listes de captures.....	70
Enregistrement à partir de CD.....	71
Chargement des clips destinés au montage.....	73
Types de clips pris en charge.....	74
Accolement aux limites du clip.....	75
Enregistrement d'images fixes	76
Affichage du timecode sur la vidéo.....	77
Utilisation de clips dans le chutier DV.....	77
Organisation des clips.....	77
Réglage des clips.....	77
Suppression de clips.....	78
Suppression de clips du disque dur.....	78

Utilisation de clips vidéo dans la timeline.....	78
Organisation des clips.....	78
Réglage des clips	78
Séparation de clips.....	79
Suppression de clips.....	80
Réglage de chapitres dans la timeline.....	80
Ajout de chapitres	80
Ajout automatique de chapitres.....	81
Modifications de chapitres.....	82
Réglage des niveaux audio.....	83
Déplacement de clips d'une piste à l'autre.....	83
Réglage de clips avec verrouillage de la durée totale.....	84
Utilisation de clips audio dans la timeline.....	84
Organisation des clips.....	84
Réglage de clips.....	84
Séparation de clips.....	85
Suppression de clips.....	85
Déplacement de clips d'une piste à l'autre.....	85
Utilisation de la piste Insert AV.....	85
Utilisation des pistes Ex Audio.....	87
Voice-over.....	88
Utilisation de l'audio 4 canaux.....	91
Ajout de graphiques et d'arrière-plans.....	92
Ajout de clips couleur.....	92
Ajout de barres chromatiques.....	93
Ajout d'images fixes.....	93
Ajout de clips couleur et d'images fixes dans la timeline.....	94
Utilisation de clips couleur et d'images fixes dans la timeline.....	94
Image fixe avec information du canal Alpha.....	94
Ajout de transitions.....	96
Personnalisation des transitions/Utilisation d'une transition 3D (Canopus 3D-RT).....	99
Ajout de titres.....	100
Insertion du texte d'un titre.....	101
Positionnement de titres.....	101
Caractéristiques d'un titre.....	101
Couleur du titre.....	102
Mouvement d'un titre.....	103

Utilisation de couches de titres.....	104
Création de titres déroulants	108
Utilisation de titres comme logo.....	109
Utilisation d'un remplissage pour la colorisation de la vidéo.....	110
Incrustation de titre dans une image	111
Enregistrement et chargement des données de titres.....	111
Ajout de filtres vidéo.....	112
Copie de filtres vidéo d'un clip à un autre.....	114
Enregistrement et chargement d'un ensemble de filtres.....	114
Calcul des filtres.....	114
Ajout de filtres audio.....	117
Copie de filtres audio d'un clip à un autre.....	118
Ralentir/accéléré.....	118
Ajout d'une incrustation en luminance.....	122
Activation et désactivation de l'incrustation en luminance.....	122
Configuration de l'incrustation en luminance.....	123
Ajout d'une image dans l'image	124
Activation et désactivation de l'effet "image dans l'image".....	124
Configuration de l'effet "image dans l'image".....	124
Ajout d'une inscrustation en chrominance.....	125
Activation et désactivation de l'incrustation en chrominance.....	125
Configuration de l'incrustation en chrominance.....	125
Affichage du vecteurscope et de l'oscilloscope.....	126
Affichage du vecteurscope.....	126
Affichage de l'oscilloscope.....	127
Affichage du timecode de la timeline sur la vidéo.....	128
Sortie d'une production sur bande.....	129
Enregistrement synchrone.....	129
Enregistrement manuel.....	129
Réaliser un disque DVD-Vidéo.....	131
Exportation de la timeline ou d'un segment de la timeline.....	132
Exportation d'un fichier AVI.....	132
Exportation d'un fichier MPEG.....	135
Exportation au format ASF.....	142
Exportation au format Quick Time.....	144
Exportation au format Real Media.....	146

Mémoire tampon et effets en temps non réel.....	149
Mémoire tampon de lecture.....	149
Effets en temps non réel.....	149
Commandes de l'interface.....	150
Barre d'outils.....	150
Contrôleur d'appareils.....	151
Contrôleur AVI.....	153
Barre de contrôle d'outils de marquage.....	153
Barre de navigation.....	154
Barre d'état.....	155
Options de menus.....	156
Menu Fichier.....	156
Menu Edition.....	158
Menu Chapitres.....	162
Menu Effects.....	162
Menu Options.....	165
Menu Affichage.....	169
Menu Aide.....	170
Boîtes de dialogue.....	171
Capture par lots/Capture sans limite - Mode par lots.....	171
Progression de la capture par lots.....	173
Capture par lots/Capture sans limite - Mode sans limite.....	174
Progression de la capture sans limite.....	175
Définition des points d'entrée/sortie.....	176
Aller à.....	177
Configuration de chapitres.....	177
Réglages par défaut - Configuration par défaut.....	178
Réglages par défaut - Disques temporaires.....	181
Paramètres de capture.....	182
Propriétés Let's EDIT - SyncRec.....	183
Propriétés Let's EDIT- Paramètres détaillés.....	184
Propriétés de clip - Informations de fichiers.....	185
Propriétés de clip - Informations d'enregistrement.....	186
Propriétés AVI - Informations Référence AVI.....	187
A propos de.....	188

Chapitre 4 : Paramètres de transition

Options générales	190
Utilisation d'images vidéo.....	190
Affichage OverScan.....	190
Durée réelle.....	190
Ajout, sélection et suppression d'images clef.....	191
Réglage de l'interpolation des images clef.....	192
Inversion de la progression des images clef.....	192
Enregistrement et chargement des préréglages d'images clef.....	192
Alpha Wipe	194
Onglet Options.....	194
Blind Push	196
Onglet Options.....	196
Blind Slide	197
Onglet Options.....	197
Blind Wipe	198
Onglet Options.....	198
Block	199
Onglet Options.....	199
Box	200
Onglet Options.....	200
Circle	202
Onglet Options.....	202
Clock	204
Onglet Options.....	204
Dissolve	205
Push Stretch (Under Scan)	206
Onglet Options.....	206
Slide	207
Onglet Options.....	207
Slide (Under Scan)	208
Onglet Options.....	208
Stretch	209
Onglet Options.....	209

Stretch (Under Scan)	210
Onglet Options.....	210
Stripe	211
Onglet Options.....	211
 Chapitre 5 : Réglage des filtres vidéo	
Commandes de prévisualisation des filtres	214
Bruit	214
Mélange	215
Définition d'images clef.....	215
Enregistrement et chargement des préséglages.....	217
Flou	217
Fou de haute qualité	217
Correction colorimétrique	218
Mode Graphique YUV.....	218
Mode Roue HSBC.....	220
Mode Curseurs.....	221
Options générales.....	222
Enregistrement et chargement des préséglages.....	222
Relief	222
Effet crayonné	223
Combinaison d'effets	223
Sélection et configuration des filtres à combiner.....	224
Enregistrement et chargement des préséglages.....	224
Monochrome	224
Mosaïque	225
Flou de mouvement	225
Sélection de Région	225
Définition d'une région.....	226
Application de filtres.....	227
Chemin mobile.....	228
Options générales.....	229
Enregistrement et chargement des préséglages.....	229

Netteté	229
Mise au point.....	230
Chrominance	230
Création d'une incrustation en sélectionnant une plage de couleur cible.....	231
Restriction de la cible à une plage de luminance (modes de sélection Ovale, Balai et Rectangle).....	240
Histogramme (modes de sélection Ovale, Balai et Rectangle).....	242
Découpe (tous modes de sélection).....	243
Application de filtres.....	244
Options avancées.....	245
Couleur unie.....	246
Barres chromatiques.....	246
Vieux film.....	248
Anti-scintillement.....	250
Matrice.....	251
Miroir	252
Raster Scroll	253
Effet de tunnel.....	254
LoopSlide	254
Strobe	255
Balance des blancs.....	255
Incrustation luminance.....	256
Options générales.....	257
Configuration de l'incrustation en luminance.....	257
Paramètres d'image clef.....	258
Ajout et suppression d'image clef.....	258
Image dans l'image.....	261
Options générales.....	261
Dimensionnement et positionnement de l'image dans l'image.....	261
Zooming de l'image dans l'image jusqu'à écran total.....	262
Ajout d'une bordure.....	263
Ajout d'une ombre.....	264
Ajout d'effets en entrée/sortie.....	265
Création d'un chemin mobile.....	266
Modification des attributs de noeud.....	268
Contrôle du déplacement.....	270

Enregistrement des préséglages.....	273
Chargement et suppression de préséglages.....	273
Importation de préséglages de l'effet PnP définis par d'autres utilisateurs.....	274
Utilisation d'une vidéo couleur ou colorisée en tant qu'arrière-plan.....	274
Incrustation chrominance.....	275
Mode Sélecteur de couleur.....	276
Mode de sélection Ovale.....	278
Mode de sélection Balai.....	280
Mode de sélection Rectangle.....	282
Options générales (tous modes).....	284
Options avancées.....	285
 Chapitre 6 : Réglage des filtres audio	
Commandes de prévisualisation des filtres.....	292
Egaliseur graphique.....	293
Réglage du niveau des différentes échelles de fréquences.....	293
Enregistrement, chargement et suppression de réglages.....	293
Retardement.....	294
Enregistrement, chargement et suppression de réglages.....	295
Panpot & Balance.....	295
Filtre Passe Haut.. ..	296
Filtre Passe Bas.....	297
Egaliseur paramétrique.	298
Enregistrement, chargement et suppression de réglages.....	299
Contrôleur de tonalité.....	299
Enregistrement, chargement et suppression de réglages.....	300
Importation de fichiers.....	300
Plugin DirectX.....	301
 Chapitre 7 : Techniques	
Présentation du guide.....	303
Techniques.....	304
Boîte aux lettres (Ecran large).....	305
Image dans l'image par-dessus un effet.....	307
Image dans l'image avec effet de zoom.....	309
Positionnement de la fenêtre Image dans l'image.....	309

Ajout d'un effet de zoom avant (segment 1)	310
Ajout d'un effet "plein écran" (segment 2)	310
Ajout d'un effet de zoom arrière (segment 3)	311
Effet Image dans l'image avec 3 images.....	312
Fenêtre 1	312
Fenêtre 2	312
Fenêtre 3	312
Définition d'images clef pour la transition Stretch	313
Titre animé par incrustation.....	315
Configuration du titre.....	315
Création d'un fichier de titre AVI.....	315
Ajout de l'effet Zoom.....	316
Logo animé par incrustation.....	318
Création d'un composite.....	318
Image clef inversée.....	319
Définition de la couleur d'arrière-plan.....	319
Ajout d'un titre défilant à l'écran.....	319
Création d'un fichier AVI.....	320
Création d'un composite.....	320
Ajout d'une étincelle par incrustation.....	322
PhotoShop (ou tout autre programme de retouche).....	322
Let's EDIT 2	322
Mosaïque animée.....	323
Flou de mouvement.....	325
Bitmaps animées.....	326
Configuration du rebond d'un ballon de basket.....	326
Création d'un fichier AVI	327
Ajout de l'effet "rebond de ballon" à une transition.....	327
Ajout d'une balle de golf dans une action de golf.....	327
Graphique représentant une balle de golf zoomée.....	328
Glissement d'une balle de golf par transition Slide.....	328
Titres animés multiples.....	329
Création de 5 pistes de titre contenant du texte et des mouvements.....	329
Titres animés avec effet de flou de mouvement.....	331
Création de 5 pistes de titre contenant du texte et des mouvements.....	331
Création d'un fichier de titre AVI.....	332

Ajout d'effet vidéo à des titres en mouvement.....	332
Simulation d'une opération de lutte anti-drogue.....	332
Configuration de la correction des couleurs.....	332
Configuration de la région sélectionnée.....	333

canopus

Canopus Co.,Ltd.
1-2-2 Murotani, Nishi-ku, Kobe,
Hyogo 651-2241, Japan

Numéro de publication Canopus : F095409141
Copyright©2003-2004 Canopus Co.,Ltd. Tous droits réservés.
Première édition - septembre 2004

Informations et garanties

Informations au lecteur

Canopus Co. Ltd. n'offre aucune garantie, quelle qu'elle soit, concernant cette documentation, y compris, mais sans s'y limiter, les garanties implicites de valeur marchande et de compatibilité à des fins particulières. Canopus ne pourra en aucun cas être tenu responsable de la présence d'éventuelles erreurs ci-après ou de dommages accessoires ou indirects liés au contenu, à la qualité ou à l'usage de cette documentation..

Ce document contient des informations confidentielles protégées par copyright. Tous droits réservés. Toute reproduction, photocopie ou traduction dans une autre langue d'une partie ou de l'ensemble de cette documentation est interdite sans accord.

Les informations présentes dans ce document sont sujettes à modifications sans avis préalable

Garantie

Canopus Co. Ltd. garantit le SUPPORT DE CE PRODUIT contre tout défaut pendant quatre-vingt-dix (90) jours après l'achat du LOGICIEL. Ce LOGICIEL et toute documentation s'y référant sont livrés EN L'ÉTAT et sans garantie d'aucune sorte. Canopus Co. Ltd. ne garantit en aucun cas que ce LOGICIEL fonctionnera sans interruption ou sans erreur. À titre de recours exclusif en cas de défectuosité du SUPPORT DU PRODUIT, l'utilisateur devra informer Canopus Co. Ltd. par écrit du vice en question et ce, avant la fin de la période de garantie légale, retourner le SUPPORT DU PRODUIT à Canopus Co. Ltd. et suivre toutes les procédures nécessaires établies par Canopus Co. Ltd. La seule obligation de Canopus Co. Ltd. sera de fournir à l'utilisateur une copie en parfait état du SUPPORT DU PRODUIT dans un laps de temps raisonnable après réception de la Accord de licence, à la seule discrétion de Canopus Co. Ltd. La garantie citée précédemment n'est pas applicable en cas de modification du SUPPORT DU PRODUIT par l'utilisateur ou bien d'usage ou de conservation incorrects.

Canopus Co. Ltd. s'engage à concevoir un guide de l'utilisateur aussi précis que possible au moment de l'impression. Canopus n'assume cependant aucune responsabilité quant à la présence d'éventuelles d'inexactitudes dans ce guide. Canopus Co. Ltd. ne peut en aucun cas être tenu responsable de dommages accessoires, directs, indirects ou particuliers causés par tout défaut ou omission dans le guide de l'utilisateur, même après avis de possibles dommages de ce genre.

Canopus Co. Ltd. Ne peut pas être tenu pour responsable des pertes de bénéfice, pertes d'argent ou autres dommages accessoires ou indirects résultant d'une incompatibilité ou d'un mauvais usage de ce produit. Cela inclut les dommages matériels et, dans les limites légales, les dommages corporels. Cette garantie remplace toutes les autres garanties de valeur marchande et de compatibilité à des fins particulières.

Let's EDIT 2

Chapitre 1

Introduction

Canopus international

Canopus Corporation

711 Charcot Avenue, San Jose, CA95131, États-Unis

Canopus Allemagne

Bergstrasse 16-18, D-56412 Ruppach-Goldhausen, Allemagne

Canopus Royaume-Uni

Unit 4, The Duran Centre, 14 Arkwright Road, Reading RG2 0LS,
Royaume-Uni

Canopus Italie (c/o Rekeo Srl)

Via Monte Sabotino 69, 41100 Modena - Italie

Canopus Chine et Asie du sud

Room 910, No. 33, Su Zhou Street, Beijing, 100080, Chine

Canopus Australie

7 Dene Avenue, Malvern East, Victoria 3145, Australie

Pour plus d'informations sur les produits et services Canopus, visitez notre
site Web mondial à l'adresse <http://www.canopus.com>

Résumé du guide

Chapitre 1 - Introduction

Informations relatives à l'utilisation de ce guide et coordonnées Canopus international.

Chapitre 2 - Démarrage rapide

Réalisation d'un projet simple, de la capture à l'exportation, en passant par le montage.

Chapitre 3 - Utilisation de Let's EDIT 2

Informations détaillées sur les fonctions des applications de montage Let's EDIT 2.

Chapitre 4 - Paramètres de transition

Explication des réglages disponibles pour les transitions en temps réel Canopus.

Chapitre 5 - Réglage des filtres vidéo

Description de tous les filtres vidéo en temps réel Canopus et de leurs options.

Chapitre 6 - Réglage des filtres audio

Description de tous les filtres audio en temps réel Canopus et de leurs options.

Chapitre 7 - Techniques

Explication étape par étape des techniques et exemples d'opérations réalisables avec votre matériel Canopus.

Conventions typographiques utilisées dans ce guide

Les conventions ci-dessous sont utilisées dans l'ensemble de ce guide :

> Le style de police Gras est généralement utilisé pour les commandes de menu du logiciel.

Fichier>Ouvrir

> Le style de police Italique sert à la mise en évidence et à l'attribution de noms.

> Les [crochets] sont utilisés pour les messages du logiciel.

Le terme "Infos" vous invite à noter des paramètres ou des suggestions.



Infos



Avertissement

Le terme "Avertissement" vous invite à agir avec précaution, afin d'éviter tout dommage corporel et toute détérioration de l'ordinateur et des périphériques.



Conseils

Le terme "Conseils" vous offre des informations utiles sur l'utilisation de l'application Let's EDIT 2.

Marques commerciales

Let's EDIT 2 est une marque commerciale de Canopus Co. Ltd.

iLINK est une marque commerciale de Sony Corporation.

Microsoft®, Windows XP, Windows 2000 et Microsoft® Windows® Media Player sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis ou dans d'autres pays. RealVideo et RealAudio sont des marques commerciales ou des marques déposées de RealNetworks, Inc. QuickTime et le logo QuickTime sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Apple Computer, Inc..

Tous les autres produits ou sociétés sont des marques commerciales ou des marques déposées et demeurent la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Pour visualiser le Guide de l'utilisateur Let's EDIT 2 (PDF) livré sur le CD-ROM de Let's EDIT 2, vous devez installer Adobe Acrobat Reader. Vous pouvez le télécharger gratuitement sur le site Web d'Adobe Inc. (<http://www.adobe.com>)

Let's EDIT 2

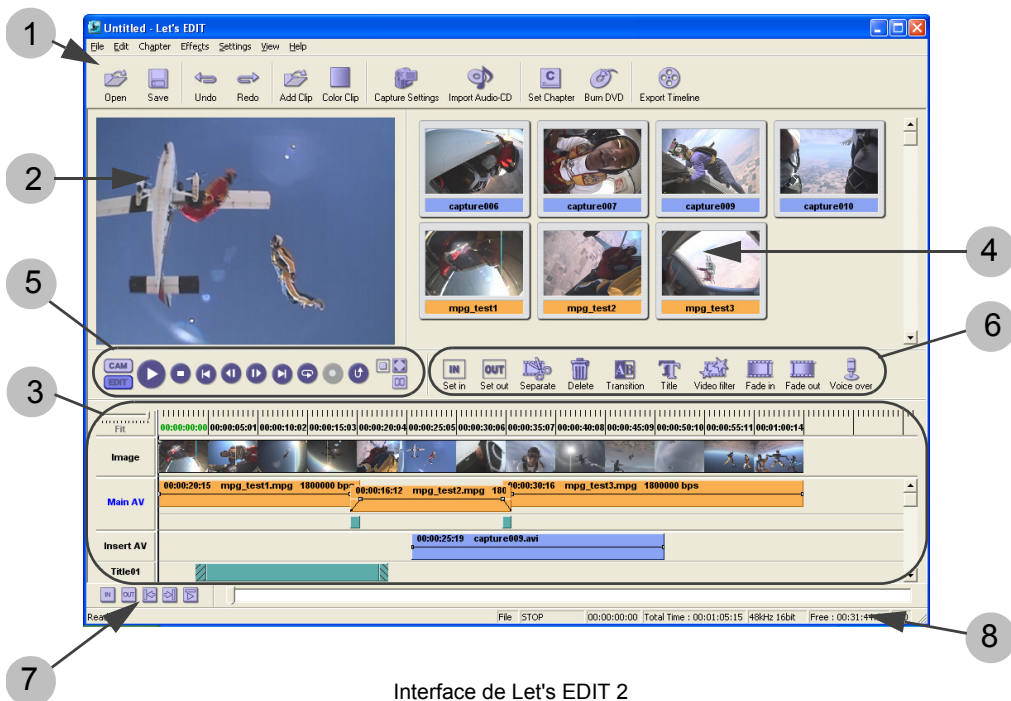
Chapitre 2

Démarrage rapide

Ce chapitre présente les opérations simples et rapides de montage du tout premier projet.

Interface de Let's EDIT 2

L'application Let's EDIT 2 permet de monter et d'exporter des données vidéo préalablement capturées. Vous pouvez lire la vidéo directement à l'écran de de l'ordinateur et utiliser les options de titrage, et d'insertion de transitions,



Interface de Let's EDIT 2

La fenêtre de Let's EDIT 2 se compose de huit éléments principaux :

- 1. Barre d'outils** : contient des raccourcis vers les commandes souvent utilisées.
- 2. Panneau vidéo** : permet de visualiser les projets vidéo en cours. Les effets, les filtres, les transitions et les titres s'affichent dès que vous les appliquez à vos projets vidéo. En outre, la fonction de prévisualisation en temps réel permet de vérifier immédiatement le résultat de la personnalisation d'un effet.
- 3. Timeline** : représentation linéaire d'un projet vidéo comportant plusieurs pistes pour différents types de supports (audio, vidéo, titres). Les clips apparaissent sous forme de blocs en couleur sur les différentes pistes et vous pouvez les retoucher, les repositionner, les copier et les supprimer. La modification des réglages de montage par défaut de Let's EDIT 2 permet d'insérer davantage de titres et de pistes audio (jusqu'à 10 de chaque).

4. **Chutier** : partie de la fenêtre où l'utilisateur peut stocker tous les clips médias (p.e.audio, vidéo et images,) destinés à la réalisation d'un projet vidéo. Le chutier peut également s'utiliser comme storyboard où vous pouvez classer vos clips et ainsi accélérer la création de votre projet.
5. **Barre de contrôle** : Contient les boutons de commande de l'appareil DV
Vous pouvez utiliser les boutons CAM et EDIT pour commander soit l'appareil DV, soit le projet.
6. **Barre d'outils** : tous les boutons nécessaires pour faire votre vidéo
7. **Barre de marquage** : Les boutons nécessaires pour mettre des points d'entrée et de sortie sur la timeline
8. **Barre d'état** : affiche des informations relatives au dispositif DV ou à la timeline et la description des boutons lorsque vous placez le pointeur de la souris dessus. Donne également l'espace disponible sur le disque sélectionné par défaut.

Étapes élémentaires de la production vidéo

Pour faciliter la prise en main du logiciel, ce chapitre vous guide à travers les étapes nécessaires à la réalisation d'un projet de montage de base. Pour des explications détaillées des programmes et procédures contenus dans ce chapitre, reportez-vous aux chapitres individuels de chaque application, disponibles plus loin dans ce guide.

Faites attention aux symboles Infos : ils indiquent les sections à consulter pour obtenir plus d'informations sur les étapes décrites.



Infos

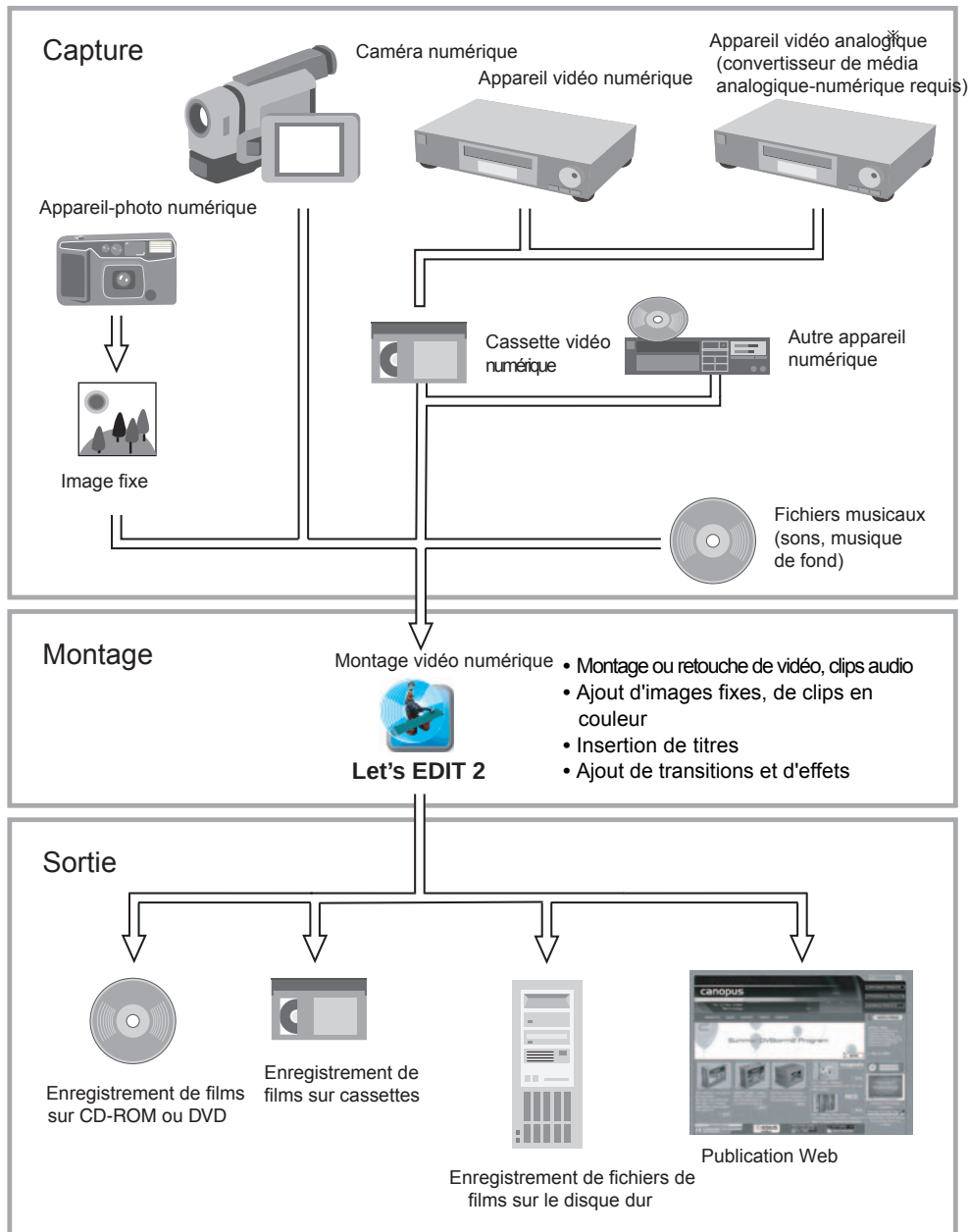
Pour plus d'informations sur la connexion d'un équipement vidéo à votre système, reportez-vous au Guide d'installation.

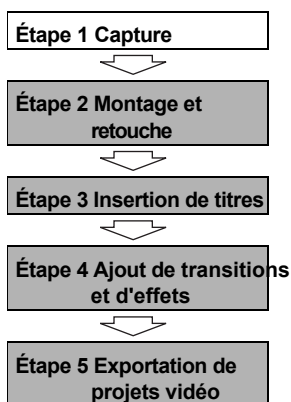
Vous devez être équipés des éléments suivants :

1. Caméra ou appareil DV, DVCAM ou Digital 8 connecté(e) et en mode VTR.
2. Bande DV, DVCAM ou Digital 8 (selon le dispositif utilisé) contenant des données vidéo (au moins quelques minutes).

Le montage vidéo se compose de trois étapes : la capture (ou saisie), le montage et l'exportation.

Étapes élémentaires de la production vidéo avec Let's EDIT 2





Capture de la vidéo

Avant de monter votre vidéo, vous devez la capturer (transférer) le film sur votre ordinateur.

LET'S EDIT 2 n'enregistre pas seulement dans le format AVI, mais également en MPEG1 ou MPEG2

Vous pouvez enregistrer la vidéo manuellement avec LET's EDIT 2,

Configuration des disques temporaires

Les disques temporaires sont les disques sur lesquels sont stockés les fichiers capturés, les fichiers médias exportés et les effets calculés (traités).

C:\Lets-Temp, qui est créé automatiquement à l'installation de l'application Let's EDIT 2, est le disque par défaut.

La configuration des disques temporaires ne requiert qu'un seul réglage

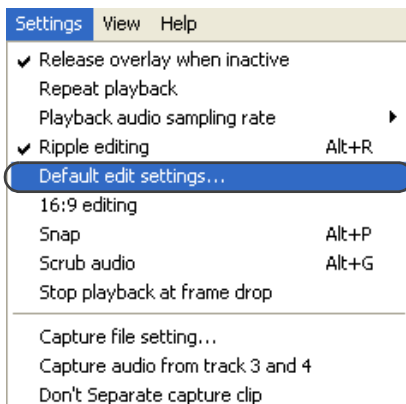


Conseils

Le dossier temporaire par défaut est stocké sur le disque C, mais nous vous conseillons de sélectionner un autre disque que celui sur laquelle est installé votre système d'exploitation.

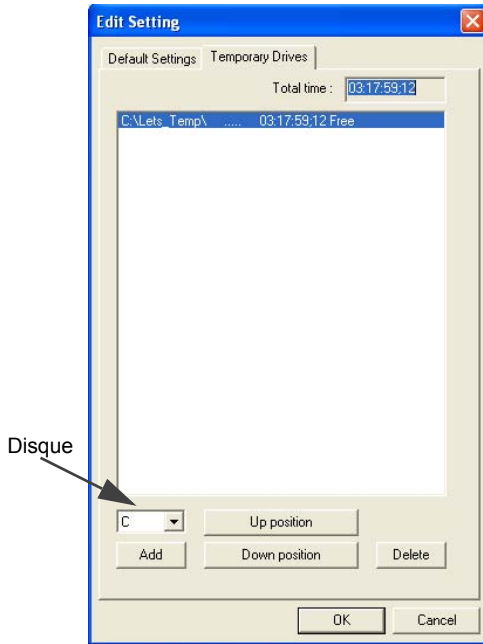
Pour définir les disques temporaires, effectuez les opérations ci-dessous :

1. Dans le menu Options, sélectionnez Réglages par défaut....



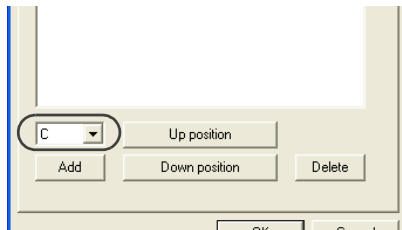
Dans le menu Options, sélectionnez Réglages par défaut.

2. Dans la boîte de dialogue Réglages par défaut, sélectionnez l'onglet **Disques temporaires**.



Configuration des disques temporaires

3. Dans la liste déroulante Disque, sélectionnez un disque vidéo.
4. Cliquez sur Ajouter. Le disque s'affiche dans la liste. Si vous possédez plusieurs disques vidéo, vous pouvez les ajouter ici afin que le logiciel utilise le disque suivant lorsque le précédent est plein.



5. Let's EDIT 2 mémorise la configuration des disques temporaires jusqu'à la prochaine désinstallation ou réinstallation du logiciel.
6. Pour fermer la boîte de dialogue Réglages par défaut, cliquez sur OK.

Capture manuelle

Let's EDIT 2 permet de capturer, depuis l'ordinateur, une source filmée à l'aide d'un caméscope ou appareil DV. Le matériel Let's EDIT 2 permet également de réaliser une capture depuis des dispositifs analogiques, tels que des caméras Hi8 ou des appareils VHS.

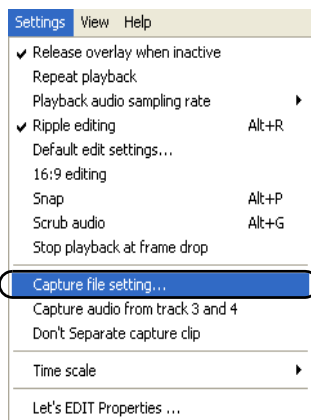
Il existe plusieurs façons de capturer une source à l'aide de Let's EDIT 2. La plus simple consiste à connecter le caméscope DV au port FireWire et d'activer le mode VCR. Vous pouvez ensuite modifier les paramètres depuis le panneau de configuration du logiciel Let's EDIT 2.



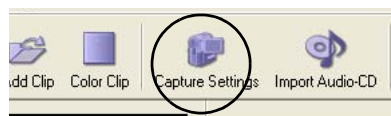
Pour démarrer la capture, il suffit de placer la bande du caméscope sur le point de départ de votre choix à l'aide des boutons "Retour rapide" et "Avance rapide". Cliquez sur le bouton Rouge pour démarrer la capture.

Let's EDIT lance la capture de la vidéo vers un disque temporaire sur le disque dur. Vous pouvez assigner un autre disque si votre ordinateur en comporte plusieurs.

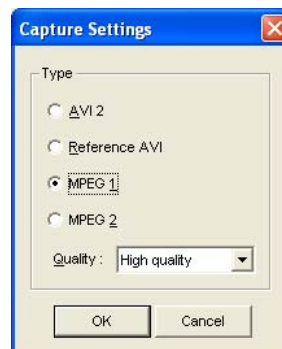
1. Ouvrez Let's EDIT 2 et activez manuellement la caméra.
2. Sélectionnez paramètres de capture



3. Capturer comme fichier



Option de capture à distance



Choisissez le format

Par défaut, l'option Capture des clips sans séparation est désactivée, ce qui signifie que Let's EDIT 2 lit les modifications de temps, de date et de timecode de la vidéo sur le caméscope et les utilise pour fractionner automatiquement la vidéo en clips distincts. Chaque nouveau clip est placé dans la fenêtre du chutier en vue du montage

Pour capturer un clip non divisé, vous devez activer cette option.

4. Cliquez sur CAM pour activer le mode de contrôle caméra



Vérifier que l'image vidéo de l'appareil DV est visible dans la fenêtre de prévisualisation.

5. Préparez votre bande vidéo et positionnez à l'endroit voulu.

Si la source est DV, elle sera commandée par les touches sur lesquelles vous allez appuyer avec la souris.

Position the tape slightly before the start of where you want to capture by using the Deck controller.



Pour des sources analogiques, vous devez utiliser des convertisseurs du type des ADVC de Canopus. Les sources analogiques ne sont pas commandées par les touches ci-dessus.

6. Pour commencer l'enregistrement:

Pour les sources DV, appuyez sur le bouton rouge. Les clips vidéos seront placés dans le directory de travail que vous avez choisi lors de la configuration des fichiers temporaires.



7. Appuyez sur STOP lorsque vous désirez arrêter l'enregistrement. Les clips s'affichent dans la fenêtre d'enregistrement.



Voir également:

- "Capture par lots" page 61.
- "Capture sans limite" page 67.



Avertissement

Il est conseillé de mettre le caméscope hors tension avant de relier le câble FireWire au port FireWire de la carte de capture.

Formats de fichiers utilisés pour l'enregistrement

Les clips sont sauvegardés sur le disque dur. Quatre type de fichiers sont disponibles pour l'enregistrement: AVI2.0, Référence AVI, MPEG1 en MPEG2.

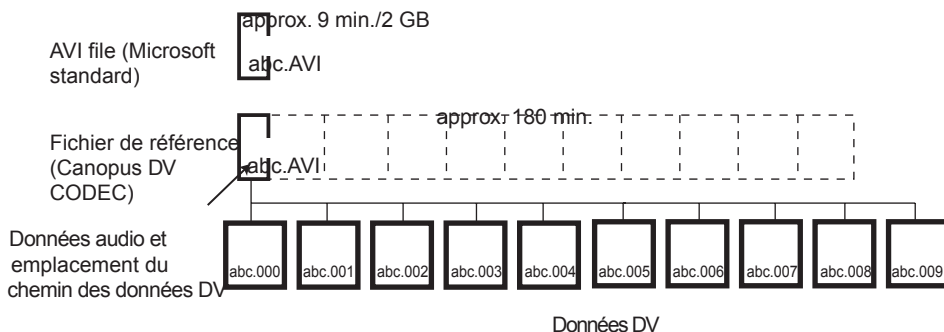
* Fichier AVI 2

Lorsque vous optez pour le format AVI 2 les clips sont enregistrés au format Microsoft AVI 2. AVI 2 est un format standard compatible avec les logiciels Canopus Edius et Adobe Premiere.

* Fichier Référence AVI

Les fichiers Référence AVI sont de petits fichiers AVI qui se "réfèrent" à d'autres fichiers qui contiennent les véritables données vidéo.

Lorsque vous utilisez un fichier de Référence AVI, le système délimite à 4 gigabyte les données du fichier, et crée ensuite un nouveau fichier AVI qui contient les données auxquelles il se rapporte.



Les fichiers de référence AVI conservent des chemins d'accès absolus vers leurs fichiers de données, c'est-à-dire qu'ils mémorisent le chemin d'accès entier menant au disque et au répertoire correspondants. Ne déplacez pas les fichiers de données d'un fichier de référence AVI ! La lecture de ce dernier en serait perturbée.

Si vous assignez plusieurs disques durs comme stations temporaires dans les réglages par défaut, vous pouvez capturer les fichiers de données DV sur plusieurs disques durs si le disque primaire est plein. Le fichier de référence AVI se compose de plusieurs fichiers qui peuvent être capturés sur plusieurs disques durs. Sélectionnez les fichiers de référence si les fichiers AVI 2 sont trop grands.

* Le fichier MPEG1

Le video bit rate pour mpeg 2 : 950000, 800000, 600000bps.

L'Audio doit être en Layer 2 avec un bit rate de 192kbps et sampling rate de 48KHz.

Pendant le montage d'un clip il y a automatiquement des fichiers d'informations MPEG qui sont créés, ceux-ci améliorent les prestations des montages et retouche sur l'échelle de temps.

Un autre avantage d'un fichier MPEG est que vous pouvez exporter le fichier MPEG modifié, sans devoir le re-encoder. Tous les clips sur l'échelle de temps sont des fichiers MPEG sans transitions ou filtres.

* Le fichier MPEG2

MPEG2 est le format utilisé pour DVD video disc. Si vous désirez réaliser un video DVD des clips, sélectionnez MPEG2 lors la capture.

Le video track est réglable entre 8000000, 5000000, et 3000000bps.

L'audio est en Layer2 avec un bitrate de 192KBPS et un sample fréquence de 48 KHZ.

Speed Index et fichiers d'informations MPEG

Lors de la capture d'un clip au format MPEG des fichiers d'informations MPEG seront automatiquement créés, ceux-ci ressemblent à l'index de l'information GOP E

En général les fichiers MPEG utilisent les frames comme keyframes.

Pour compresser des données il faut longtemps pour approcher des scènes retouchées

Canopus a résolu ce problème, grâce à la technologie de fichiers d'informations MPEG.

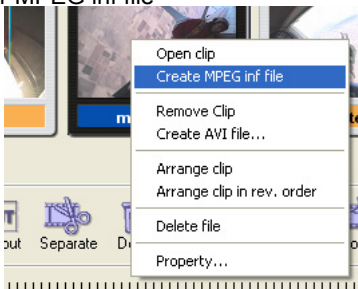
Outils d'information pour les fichiers MPEG

Par créer et utiliser les fichiers d'informations MPEG, vous pouvez facilement regarder, chercher et retoucher vos clips.

En particulier pour les fichiers MPEG en VBR mode
(bit rate variable).

Créer un fichier d'information MPEG d'un fichier MPEG:

1. Cliquez à droite sur un fichier MPEG pour créer un fichier d'informations
2. Choisissez créer MPEG inf file



Le fichier d'informations MPEG (*.imv, *.ima) est crée et est sauvegardé dans le même répertoire que le fichier.

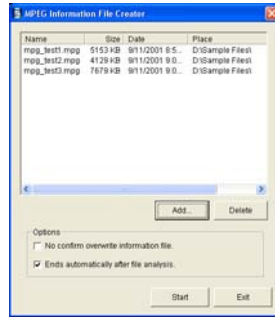
Créer des fichiers d'informations MPEG avec MPEG Information File Creator:

1. Via le menu start, **sélectionnez Programmes > Canopus Let's EDIT 2 > MPEG Information File Creator.**



MPEG Information File Creator dialogue s'ouvre.

- En cliquant sur "ajouter" vous sélectionnez les fichiers MPEG dont un fichier d'informations sera créé.

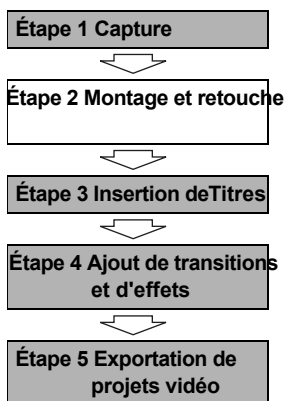


- Appuyez sur démarrage pour commencer.



Le symbole VA dans le clip MPEG sur la timeline indique que le fichier d'informations MPEG a été créé pour le clip.



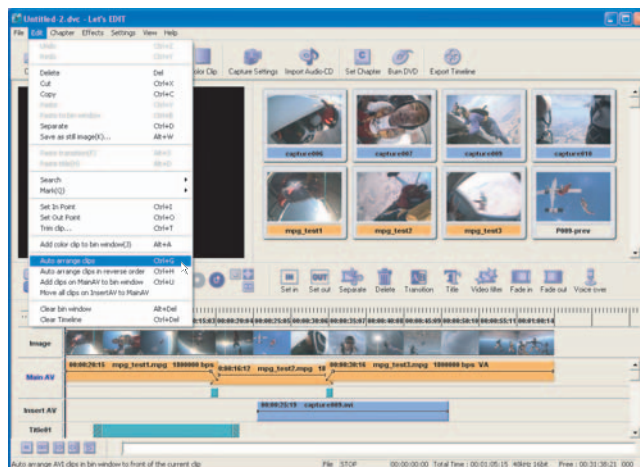


Montage et retouche

Une fois l'acquisition de la vidéo terminée, vous pouvez commencer le montage des clips. Si vous souhaitez ajouter des graphismes ou des effets spéciaux à votre projet, songez-y dès à présent.

Vous pouvez, à tout moment, ajouter individuellement dans un projet vidéo les clips résidant dans le chutier. Il vous suffit pour cela de cliquer dessus et de les faire glisser dans la timeline Main AV ou Insert AV. Les clips que vous faites glisser dans la timeline Main AV sont automatiquement ajoutés à la fin de celle-ci, sauf si vous les placez à un endroit spécifique entre deux clips.

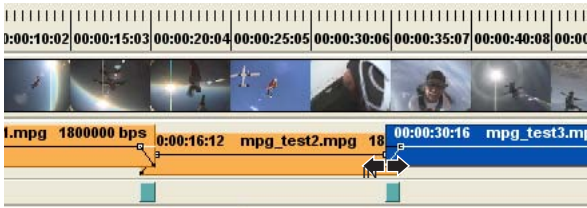
Pour insérer tous les clips du chutier dans la timeline, cliquez sur <Edition> Placer automatiquement les clips. Let's EDIT insère immédiatement tous les clips du chutier dans la timeline Main AV, en respectant leur ordre dans le chutier (de gauche à droite et de haut en bas). Pour modifier l'ordre des clips dans le chutier, cliquez sur les clips et faites-les glisser à l'emplacement voulu.



Vous pouvez repositionner les clips figurant déjà dans la timeline en cliquant dessus et en les faisant glisser vers l'emplacement de votre choix.

Point d'entrée/point de sortie

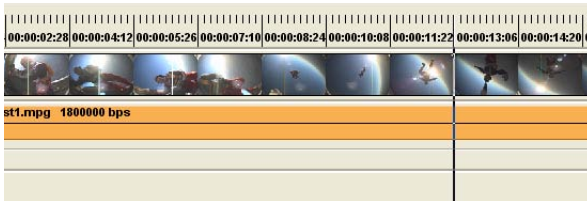
La suppression de segments vidéo indésirables est simple dans Let's EDIT 2. Placez la souris au début ou à la fin d'un clip (point d'entrée ou de sortie). Lorsque le pointeur se transforme en double flèche portant le libellé In ou Out, cliquez sur le clip et faites-le glisser vers la gauche pour le raccourcir ou vers la droite pour l'allonger. Ce type de retouche ne supprime pas les segments vidéo de façon définitive. Vous pouvez les restaurer en faisant glisser les éléments supprimés vers leur emplacement d'origine ou en cliquant sur le bouton Annuler.



Séparation d'un clip

Si vous désirez remplacer une scène dans un clip vous devez d'abord effacer la scène dont vous n'avez pas besoin. Vous faites ceci en mettant un point In et Out. Pour séparer un clip vous pouvez également modifier l'ordre des scènes.

1. Placer le curseur de la timeline ou vous voulez séparer le clip.



Vous voyez la première image du clip suivant.

2. Cliquez sur le bouton séparer

Le clip est séparé sur la position du curseur de la timeline



Séparer un clip pour effacer une séquence inutile.

1. Placez le curseur de la timeline sur la première fenêtre de la scène à effacer
2. Cliquez sur séparer.



3. Mettez le point IN pour le clip suivant

La scène est effacée et le clip est automatiquement placé à la fin du clip précédent.

Voir également:

- Ajout de clips dans la timeline, page .48
 - Utilisation de clips dans le chutier DV, page . 77
 - Utilisation de clips vidéo dans la timeline, pag.84
 - **Utilisation de clips audio dans la timeline, page 86**
-

Étape 3 Insertion de titres

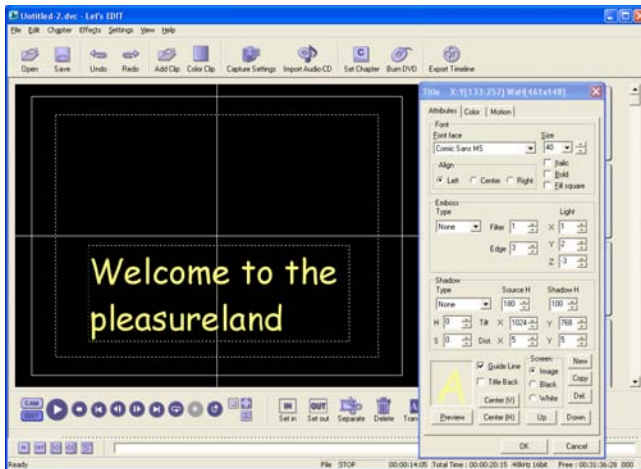
Pour ajouter à la vidéo des titres pouvant comporter du texte, des graphismes ou des logos, utilisez les pistes Title.

Pour créer un titre simple, effectuez les opérations ci-dessous :

1. Pour ajouter un titre, cliquez sur le bouton Ajouter titre de la barre d'outils.



2. L'interface passe en mode de titrage.



Interface de titrage

3. Tapez un texte : il s'affiche immédiatement.

Etape 1 Capture

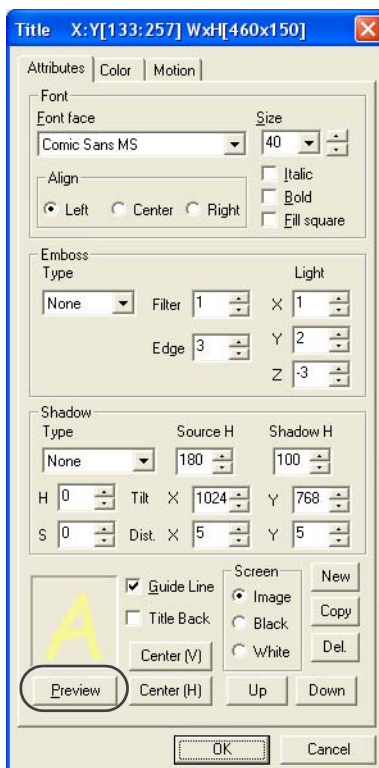
Etape 2 Montage et retouche

Etape 3 Titres

Etape 4 Transitions et Effets

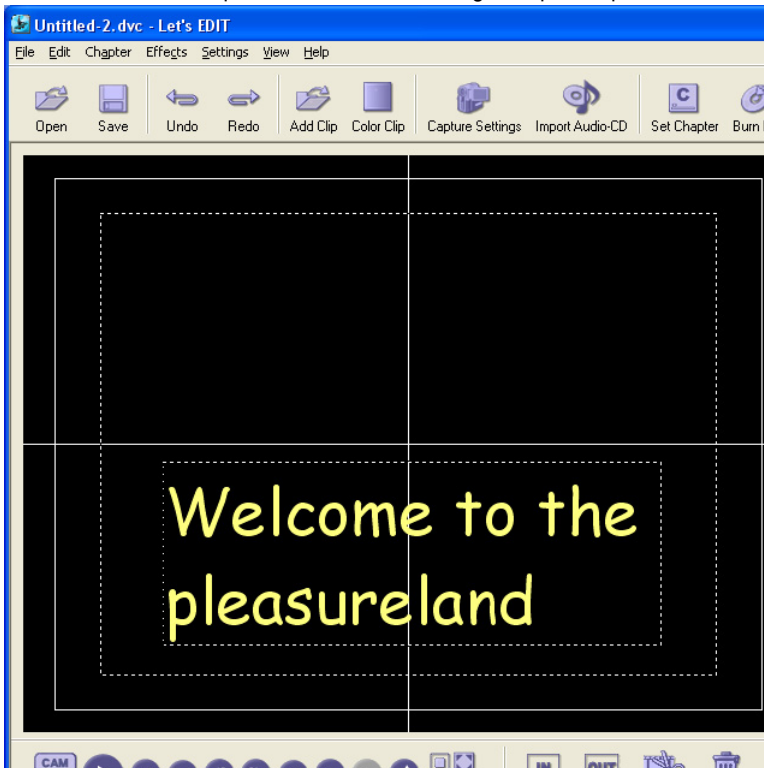
Etape 5 Exportation de projets vidéo

4. Pour visualiser l'aspect du titre sur la vidéo, cliquez sur Aperçu.



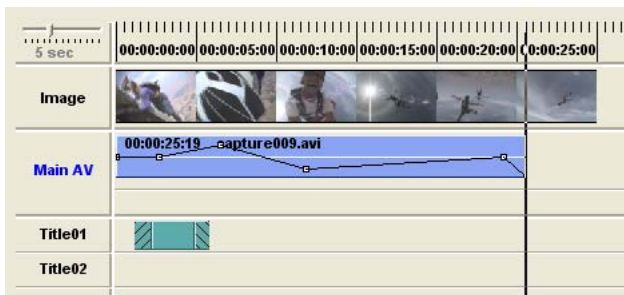
- Pour positionner le titre à l'écran, cliquez n'importe où dans la fenêtre, puis cliquez sur le titre et faites-le glisser à l'endroit souhaité.

Cliquez sur le titre et faites-le glisser pour le positionner.



Vous pouvez définir plusieurs paramètres relatifs aux titres, notamment l'ombre, les bords, la couleur et le mouvement, dans la page des onglets Caractéristiques, Mouvement et Couleur.

- Pour accepter les réglages du titre et fermer l'interface de titrage, cliquez sur OK. Le titre s'affiche alors sur la première piste de titre.



Insertion d'un titre



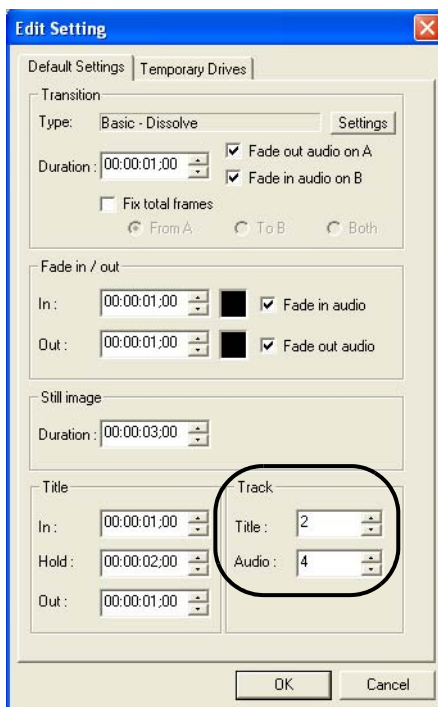
Infos

Vous pouvez insérer plusieurs graphiques et couches de texte dans un même titre et les doter chacun d'attributs individuels

7. Comme les transitions élémentaires, les titres peuvent être lus en temps réel. Pour voir le titre dans la vidéo, vous pouvez maintenant lancer la lecture de la timeline

Le titre que vous venez de créer est un titre simple avec fondu enchaîné en ouverture et en fermeture. Dans la boîte de dialogue Title, vous pourrez modifier différentes options de défilement, de balayage des titres, etc., dans la page de l'onglet Mouvement. Les nombreuses pistes de titre et la possibilité d'incorporer des graphiques avec verrouillage alpha incluant des titres permettent d'obtenir des effets les plus complexes.

Let's EDIT 2 offre la possibilité de modifier le nombre de pistes de titre (nombre maximal : 10)



Voir également
• Ajout de titres, page 21

Ajout de transitions et d'effets

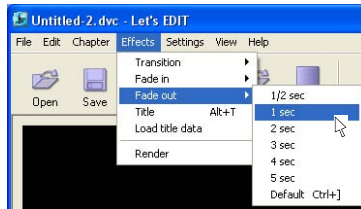
Une fois les clips classés et positionnés, vous pouvez ajouter à votre projet des effets allant de simples transitions aux effets de filtrage complexes, tels que la Chrominance.



Ouverture en fondu/Fermeture en fondu

Pour insérer un fondu noir en ouverture dans votre projet, appuyez sur la touche Page Préc pour que l'effet s'applique au début du projet, puis sélectionnez <Effets > Ouverture en fondu et la durée du fondu.

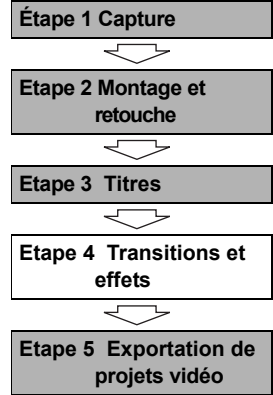
Pour appliquer un fondu noir en sortie, placez le curseur de la timeline à la fin de votre projet, puis sélectionnez <Effets > Fermeture en fondu et la durée du fondu.



Ajout de transitions entre les clips

Les transitions permettent d'adoucir les "lignes" entre les clips vidéo et d'obtenir des effets subtils, tels que le fondu enchaîné, ou plus visibles, tels que les effets Push ou le défilement.

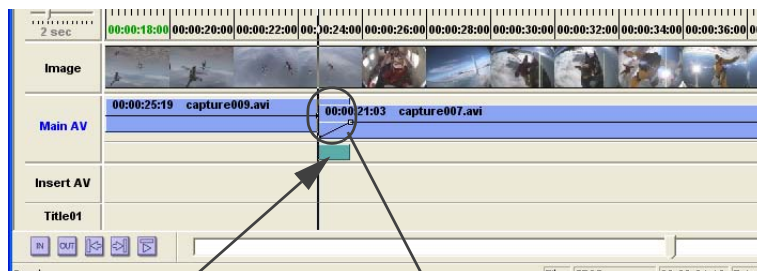
1. Pour ajouter une transition entre deux clips de la timeline, placez le curseur de la timeline au point d'intersection des deux clips, en cliquant dans l'échelle de temps et en y faisant glisser la souris.
2. Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Ajouter transition : la transition par défaut (fondu de 1 seconde) s'ajoute entre les deux clips.



Infos

Let's EDIT 2 a plusieurs transitions en temps réel
Voir chapitre 4 pour plus d'informations

Les deux clips de la timeline se superposent et un bloc s'affiche sous la superposition.



Transition

Superposition

3. S'agissant d'une transition Let's EDIT de base, vous pouvez la lire en temps réel.

Le curseur de la timeline est placé au début de la transition.

Appuyez sur la barre d'espacement du clavier ou cliquez sur le bouton Commencer la lecture du contrôleur AVI pour lire la timeline.



Appuyez sur la barre d'espacement ou cliquez sur le bouton Commencer la lecture.



Infos

Pour désactiver le fondu audio des transitions en entrée ou en sortie, ouvrez le menu Options et sélectionnez Réglages par défaut.

Calcul des transitions

Les possibilités de montage en temps réel étant proportionnelles à la vitesse de votre système, le nombre d'effets en temps réel que vous pouvez insérer à un endroit spécifique de la timeline est illimité. Vous pouvez, par exemple, insérer une transition entre deux clips vidéo ayant chacun leur propre filtre vidéo.

Si votre système est relativement lent, vous risquez de ne pas pouvoir lire tous les effets en temps réel : la lecture peut s'interrompre (si le paramètre Stop Playback at Frame Drop est défini) ou un "bégaiement" peut survenir. Dans les deux cas, procédez au calcul de la transition.

Le calcul d'une transition consiste à isoler les portions des deux clips vidéo qui se chevauchent, leur appliquer les filtres appropriés, traiter la transition entre les deux clips et sauvegarder le résultat sur le ou les disques temporaires. Si, lors de la lecture, le curseur de la timeline rencontre une portion calculée, le système lit les données sauvegardées sur le ou les disques temporaires, évitant ainsi de traiter la transition à la volée.

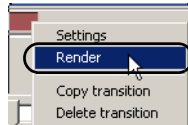
Si vous estimez qu'un calcul de transition s'impose, effectuez les opérations ci-dessous :

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la timeline.



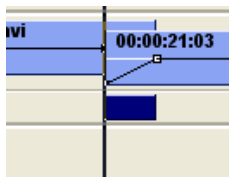
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la transition

2. Dans la liste déroulante, sélectionnez Calculer.



Dans la liste déroulante, sélectionnez Calculer

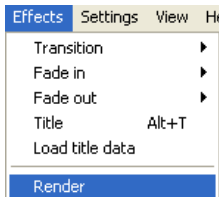
3. Le curseur de la timeline progresse dans la transition à mesure qu'elle est calculée.
Une fois le calcul terminé, la transition s'affiche en bleu foncé.



Transition calculée

La transition reste calculée tant que vous n'en modifiez pas le paramètres, ni ceux des clips vidéo, notamment l'allongement de la durée, l'ajout ou la suppression de filtres ou encore la retouche du clip dans la zone de superposition.

ous pouvez également calculer toutes les transitions présentes sur la timeline en cliquant sur le bouton <Calcul de tous les effets sur la timeline>.



Voir également

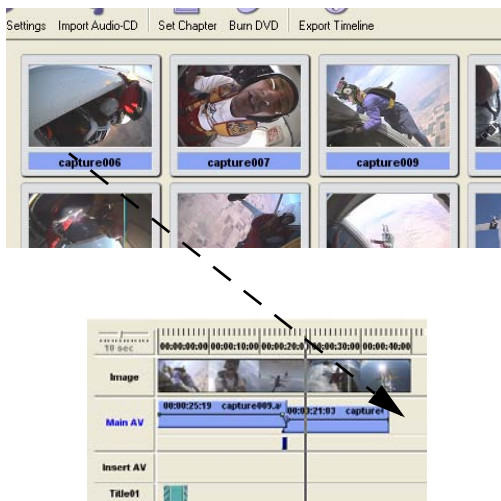
• Ajout de transitions, page 25.

Chapitre 4 Paramètres de transition, page 182

Ajout de filtres vidéo

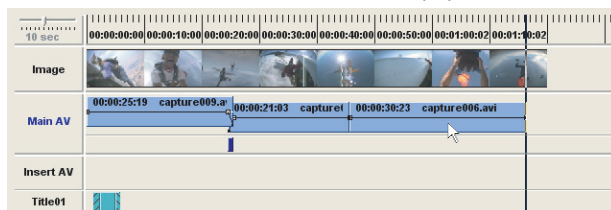
Le principal atout de la suite de montage Let's EDIT 2 est sa gamme étendue de filtres vidéo et audio en temps réel. Contrairement aux transitions qui s'insèrent entre deux clips, les filtres n'affectent qu'un seul clip.

1. Faites glisser un des clips AVI figurant dans le chutier DV et placez-le à la fin de la piste Main AV.

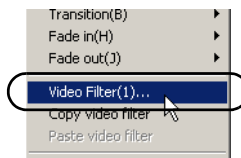


2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip que vous venez d'ajouter dans la timeline et sélectionnez Filtres vidéo.

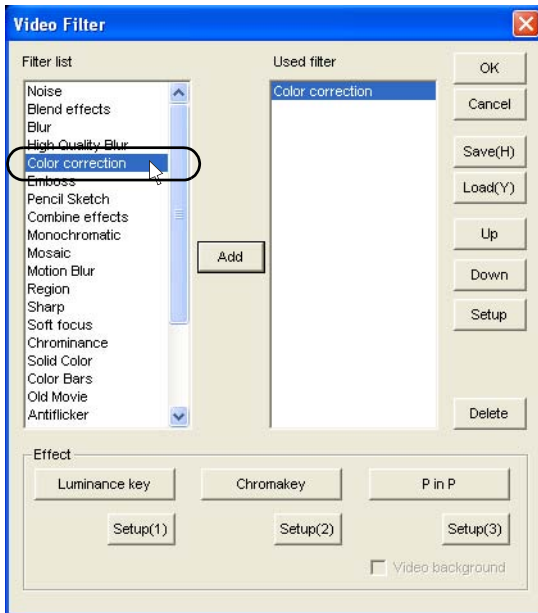
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip que vous venez d'ajouter



Dans la liste déroulante, sélectionnez Filtres vidéo.

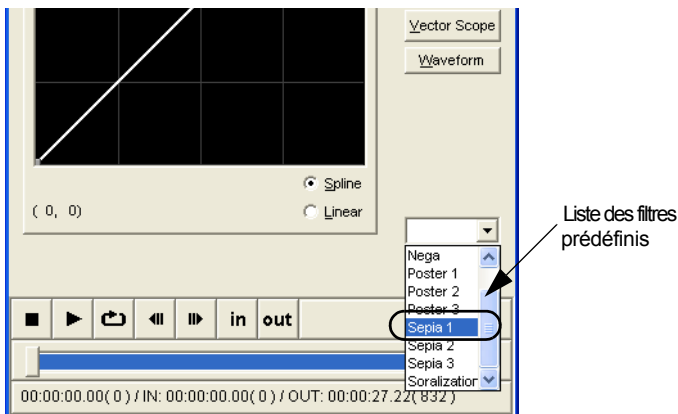


3. La liste des filtres vidéo disponibles s'affiche. Sélectionnez Correction colorimétrique.



Liste des filtres vidéo Let's EDIT 2

4. Dans la liste déroulante des filtres prédéfinis, sélectionnez Sepia 1 : un ton sépia est appliqué à la vidéo. Pour vérifier l'effet du filtre, utilisez la zone de prévisualisation ou les sorties vidéo DV et analogiques. (RT en RT+)



Sélectionnez Sepia 1 dans la liste des filtres prédéfinis



Infos

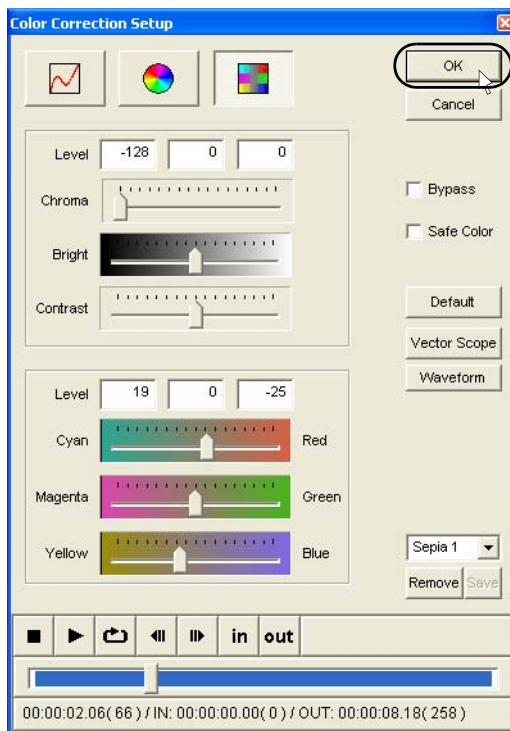
Pour simplifier leur utilisation, la plupart des filtres complexes possèdent des réglages prédéfinis. Vous pouvez cependant les modifier simultanément ou individuellement et sauvegarder vos propres réglages. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre consacré aux filtres vidéos.



Infos

Les boutons Incrustation luma et Incrustation chroma sont grisés : ils s'utilisent pour la superposition de portions de vidéo sur une autre vidéo. L'incrustation luminance et l'incrustation chrominance permettent toutes les deux de rendre certaines valeurs transparentes : des valeurs de luminosité pour la première et des valeurs de couleur pour la seconde.

5. Cliquez sur OK pour accepter les réglages Correction colorimétrique.



Cliquez sur OK pour valider les réglages prédéfinis

6. Cliquez sur OK pour valider la sélection du filtre vidéo.

7. Des barres obliques allant de la partie inférieure gauche à la partie supérieure droite s'affichent dans le clip et indiquent qu'un filtre vidéo est appliqué au clip.



Clip avec filtre vidéo

8. Appuyez sur la barre d'espacement pour lire la timeline : le clip est rendu dans une couleur sépia.

Si la vitesse de votre système et les filtres que vous choisissez le permettent, vous pouvez combiner plusieurs filtres et les lire en temps réel pour obtenir des effets très complexes.

Vous pouvez par exemple combiner l'Effet crayonné avec l'effet Correction colorimétrique pour obtenir un aspect "rayon x".

Voir également

- **Ajout de filtres vidéo, page 109.**
- **Chapitre 5 - Réglage des filtres vidéo, page 206.**

Calcul des filtres

Les possibilités de montage en temps réel étant proportionnelles à la vitesse de votre système, le nombre de filtres en temps réel que vous pouvez insérer dans un clip spécifique est illimité. Vous pouvez, par exemple, insérer trois filtres dans un clip vidéo : Vieux film, Correction colorimétrique et Flou de mouvement.

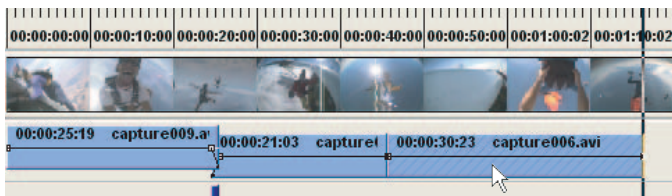
Si votre système est relativement lent, vous risquez de ne pas pouvoir lire le clip auquel vous avez appliqué un filtre en temps réel : la lecture peut s'interrompre (si le paramètre Stop Playback at Frame Drop est défini) ou un "bégalement" peut survenir. Dans les deux cas, procédez au calcul du clip avec ses filtres.

La procédure de calcul des filtres consiste à saisir le clip vidéo source, à traiter les filtres appliqués et à sauvegarder un nouveau clip qui remplacera l'ancien dans la timeline.

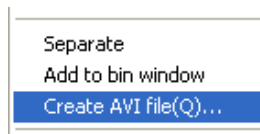
Si vous estimez qu'un calcul des filtres d'un clip s'impose, effectuez les opérations ci-dessous :

1. Assurez-vous que les réglages du filtre sont corrects. Une fois le clip calculé et remplacé dans la timeline, vous ne pourrez plus l'agrandir ni en modifier les réglages.
2. Cliquez avec le bouton droit sur le clip avec filtre que vous souhaitez calculer.

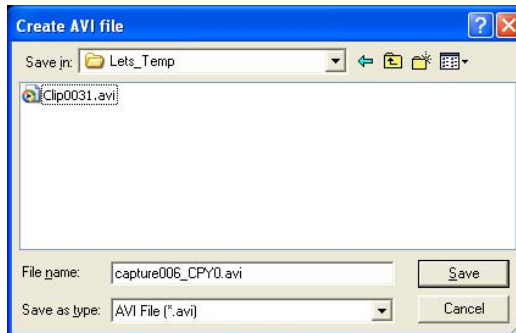
Cliquez avec le bouton droit sur le clip vidéo



3. Dans la liste déroulante, sélectionnez Créer fichier AVI.

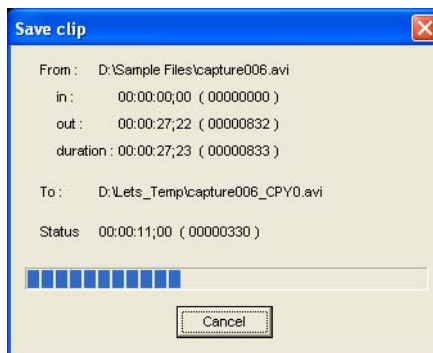


4. Une boîte de dialogue de création de fichier s'affiche et vous invite à saisir l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder le nouveau clip ainsi que le nom du fichier. Vous pouvez accepter le nom par défaut ou attribuer au clip un nom plus explicite. Assurez-vous que le nouveau fichier AVI a bien été enregistré sur votre disque vidéo.



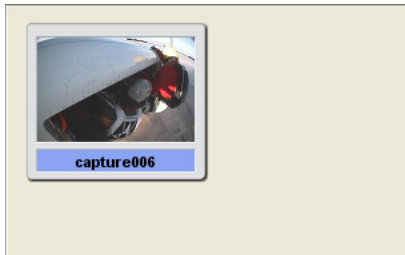
Choisissez l'emplacement et le nom du nouveau fichier AVI

5. Let's EDIT 2 procède au traitement du clip auquel vous avez ajouté un filtre et enregistre le résultat sous le nom spécifié.

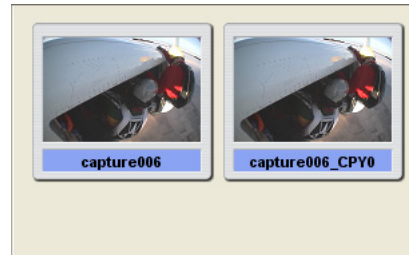


Boîte de dialogue de progression du calcul du clip

6. Le nouveau clip est ajouté au chutier DV et remplace celui que vous venez de calculer sur la timeline.



Avant le calcul



Après le calcul



Timeline avant calcul du filtre



Timeline après calcul du filtre

Contrairement aux transitions calculées, les clips vidéos calculés sont similaires à des clips capturés. Vous pouvez en effet les retoucher et les modifier à votre guise, sans craindre d'endommager le filtre, puisque celui-ci fait déjà partie des données vidéo.

REMARQUE : il est impossible de calculer des filtres appliqués à des clips audio.

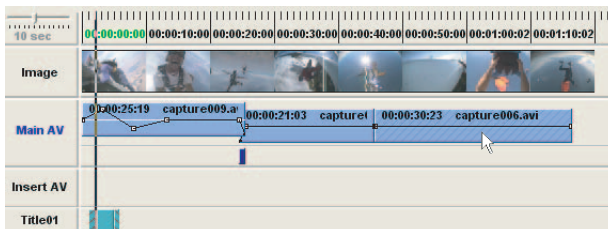
Ajout de filtres audio

Vous pouvez ajouter des filtres audio à des clips audio ou vidéo en procédant de la même façon que pour les filtres vidéo.

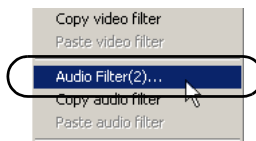
Pour ajouter un filtre audio à un clip, effectuez les opérations ci-dessous :

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip auquel vous venez d'ajouter un filtre vidéo et sélectionnez Filtres audio.

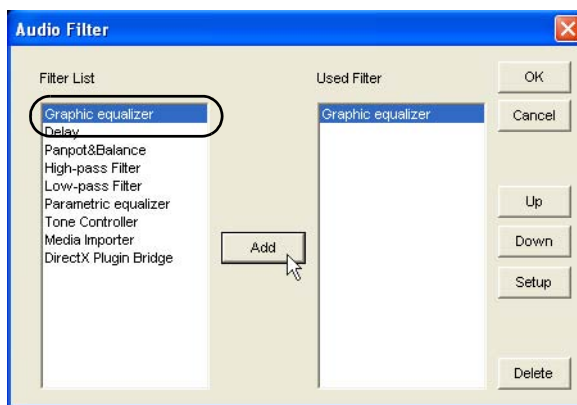
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip auquel vous venez d'ajouter un filtre vidéo



Dans la liste déroulante, sélectionnez Filtres audio.

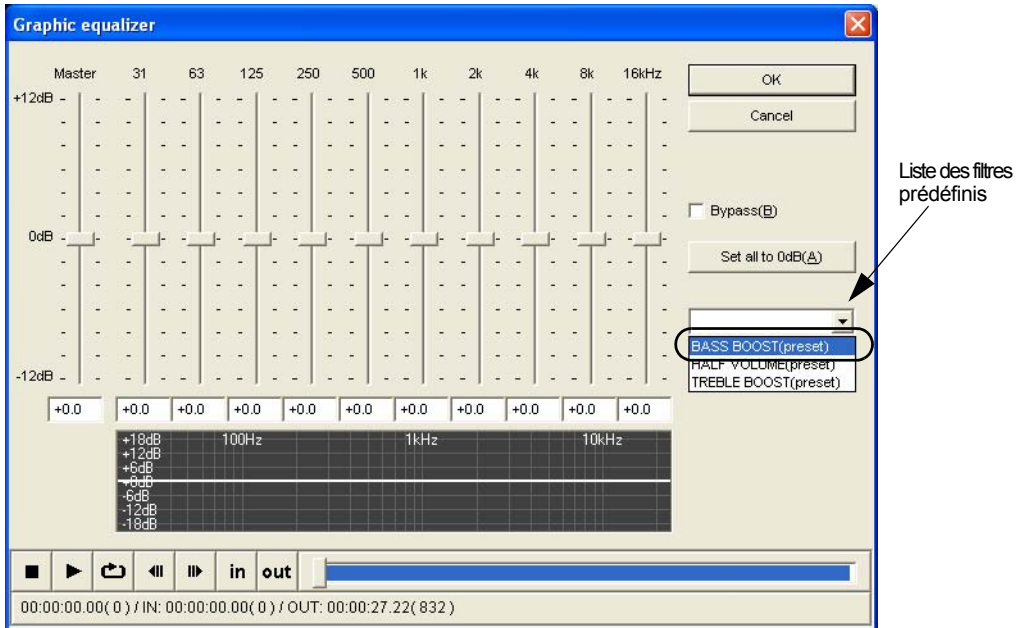


2. La liste des filtres audio disponibles s'affiche. Sélectionnez <Egaliseur graphique>



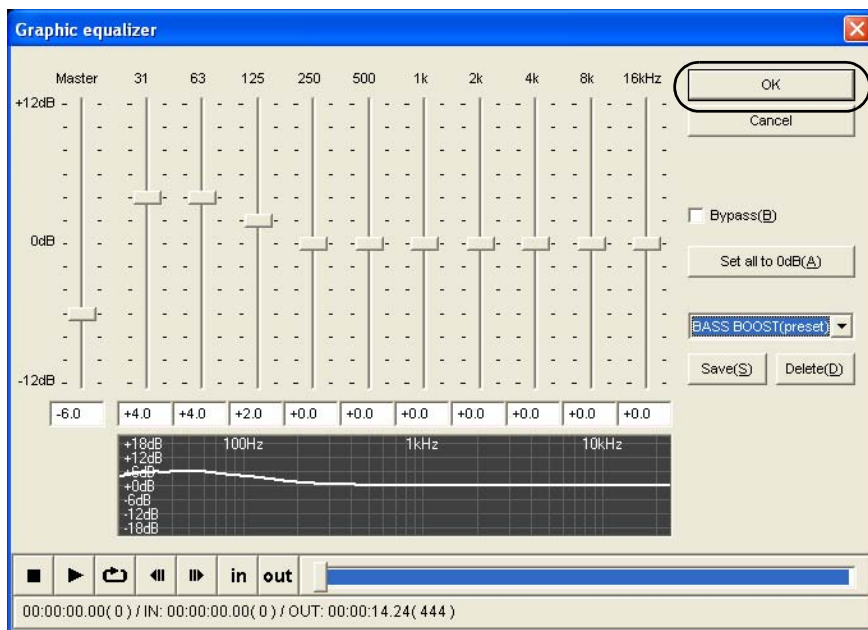
Liste de filtres audio Let's EDIT 2

3. Dans la liste déroulante des filtres prédéfinis, sélectionnez Bass Boost.
Cela applique un effet Bass Boost au clip.



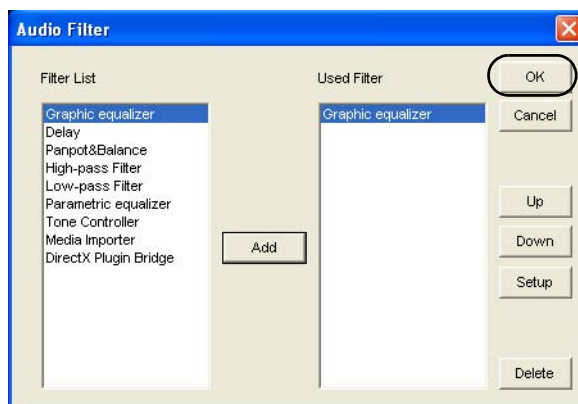
Sélectionnez Bass Boost dans la liste des filtres prédéfinis

4. Cliquez sur OK pour accepter les réglages Bass Boost.



Cliquez sur OK pour valider les réglages prédéfinis

5. Dans la boîte de dialogue Filtres audio, cliquez sur OK pour valider la sélection des filtres audio.



6. Des barres obliques allant de la partie supérieure gauche à la partie inférieure droite s'affichent dans le clip et indiquent qu'un filtre audio est appliqué au clip.



Clip avec filtre audio

Voici le clip avec filtre vidéo auquel vous venez d'ajouter un filtre audio :



Clip avec filtres audio et vidéo

7. Appuyez sur la barre d'espacement pour lire la timeline : l'effet Bass Boost est appliqué au clip.

Si la vitesse de votre système et les filtres que vous choisissez le permettent, vous pouvez combiner plusieurs filtres et les lire en temps réel pour obtenir des effets très complexes.

Vous pouvez, par exemple, combiner les filtres Delay et Passe Haut.

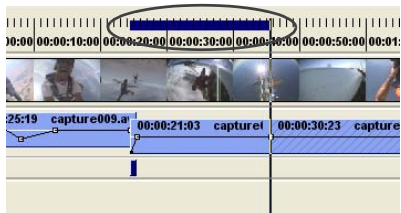
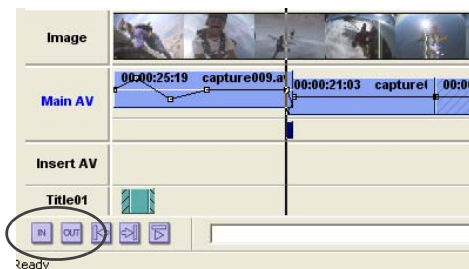
Voir également

- **Ajout de filtres audio, page 113.**
 - **Chapitre 6 Réglage des filtres audio, page 282.**
-

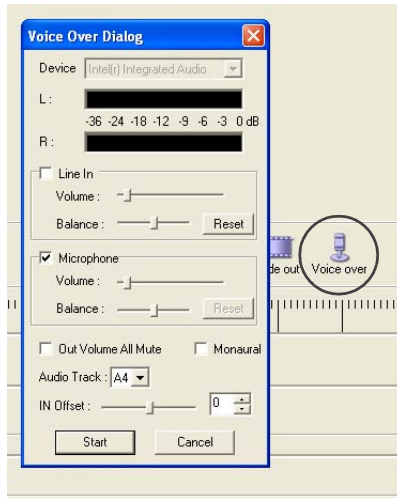
Voice over

Vous pouvez ajouter une voix off dans la timeline Ex Audio, en connectant un périphérique d'entrée audio, tel qu'un micro, à la sortie Line In ou micro de votre ordinateur.

1. Définissez la plage de la voix off en faisant glisser le curseur de la timeline sur le point d'entrée, puis en cliquant sur le bouton Définir le point d'entrée. Faites-le glisser ensuite sur le point de sortie et cliquez sur le bouton Définir le point de sortie. Une ligne bleue apparaît sous l'échelle de temps et indique la zone sélectionnée.



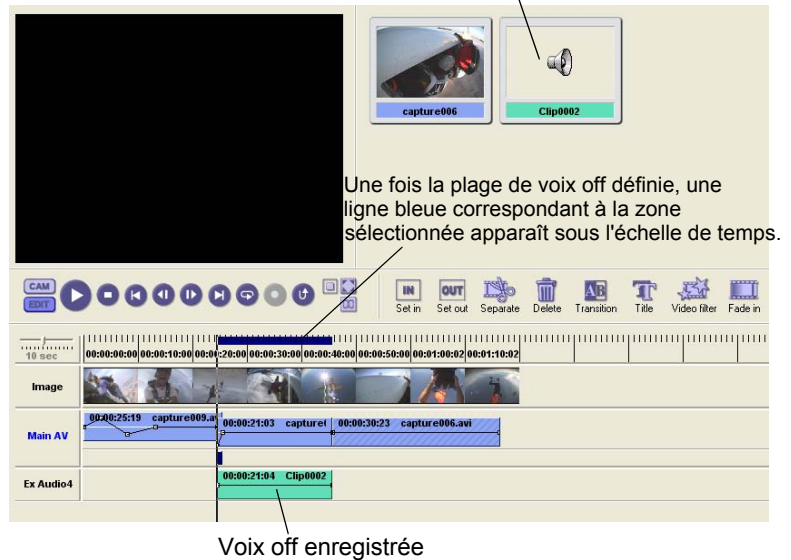
2. Cliquez sur le bouton Voice over situé dans le contrôleur AVI ou sélectionnez le bouton du même nom dans le menu Fichier. la boîte de dialogue Voice Over s'ouvre.



3. Vérifiez que le dispositif d'entrée audio est connecté à votre ordinateur et sélectionnez Entrée Ligne (Line In) ou Microphone, en fonction de la sortie à laquelle le dispositif est connecté. Réglez le volume dans cette fenêtre, si nécessaire.
4. Cliquez sur Début. Le curseur de la timeline se place trois secondes avant le point d'entrée défini à l'aide de l'option Définir le point d'entrée à l'étape 1, puis l'enregistrement commence.

Le curseur s'arrête trois secondes après le point défini comme fin de la plage de voix off à l'aide de l'option Définir le point de sortie. La voix off enregistrée s'affiche sur l'une des pistes audio et sera sauvegardée comme nouveau clip audio dans le chutier DV.

La voix off enregistrée s'affiche sur l'une des pistes audio et sera sauvegardée comme nouveau clip audio dans le chutier DV.

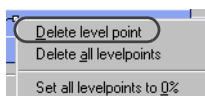
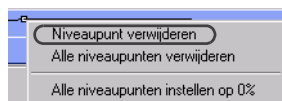


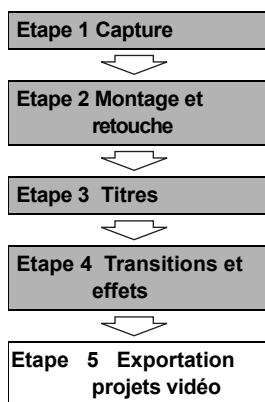
Réglage des niveaux audio

La ligne située au milieu du clip correspond au volume. Pour l'ajuster, cliquez sur la ligne pour ajouter un nœud, puis faites-le glisser vers le haut ou vers le bas.



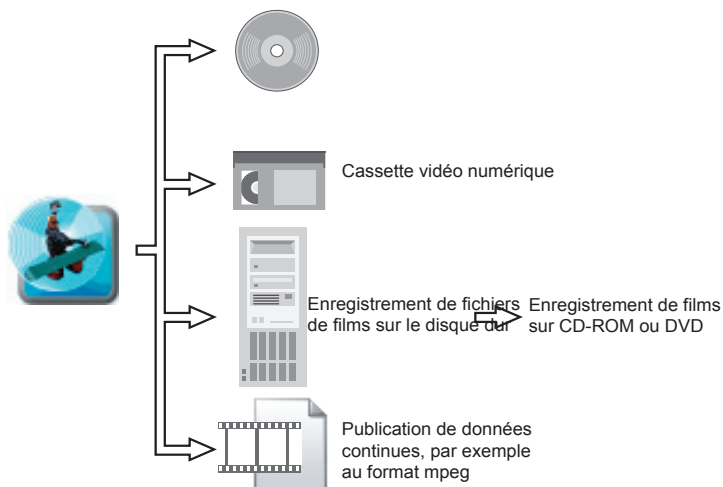
Pour supprimer un nœud audio, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Supprimer le point de niveau dans le menu contextuel qui s'affiche.





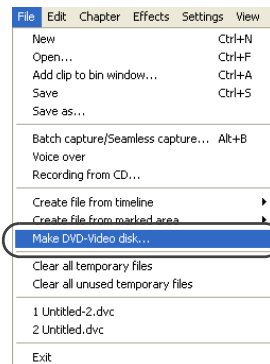
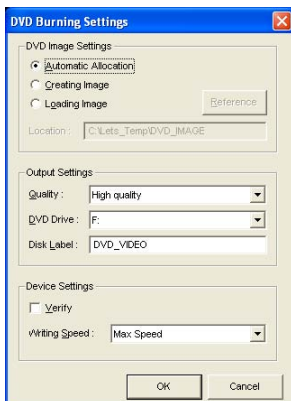
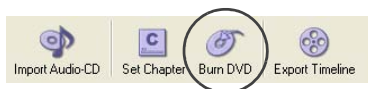
Exportation de projets vidéo

Une fois le projet terminé, vous pouvez l'exporter vers différents formats, tels que DVD, DV, VHS, MPEG et autres formats de données continues.



Créer un video DVD disc.

Sélectionnez bruler DVD ou "faites Video DVD Disc" sous "fichier"



Cliquez sur démarrage pour commencer

Enregistrement DV synchronisé

Pour exporter une timeline vers une caméra ou un appareil DV:

1. Vérifiez que la lecture en temps réel de la timeline s'effectue sans heurts. Si certaines portions de la timeline ne peuvent pas être lues en temps réel, cliquez sur le bouton Calcul de tous les effets sur la timeline pour calculer les transitions.
2. Insérez une bande vierge dans votre dispositif DV.
Assurez-vous qu'elle n'est pas protégée en écriture.
3. Cliquez sur le bouton Sync Rec du contrôleur d'appareil.

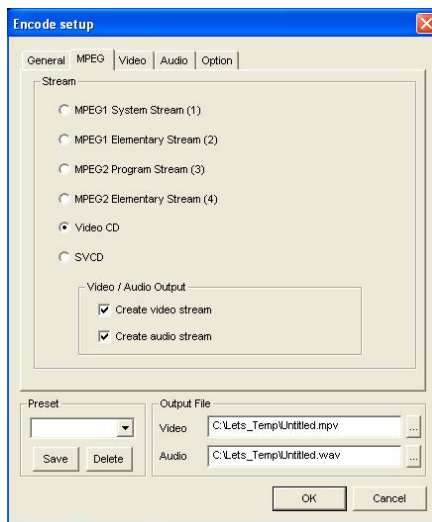


Let's EDIT enregistre la timeline sur la bande à partir de la position actuelle.

Exportation vers le format MPEG

MPEG (CD vidéo/DVD) : la compression MPEG permet d'enregistrer des projets vidéo volumineux sur des médias optiques, tels que des CD vidéo ou des DVD. Let's EDIT 2 intègre un logiciel d'exportation MPEG qui compresse les projets vidéos en un ou plusieurs fichiers compatibles avec le format CD vidéo et DVD.

Pour exporter un projet au format de fichier MPEG, sélectionnez <Fichier > <Créer un fichier à partir de la timeline > Créer un fichier MPEG à partir de la timeline. La fenêtre d'exportation MPEG s'ouvre et affiche plusieurs types de flux MPEG. Les réglages d'encodage prédéfinis Video CD et SVCD permettent de créer automatiquement un fichier compatible avec le logiciel de création de CD vidéo. Si vous créez un fichier compatible DVD, utilisez MPEG2 Program Stream ou MPEG2 Elementary Stream. Votre logiciel de création de DVD prend en charge l'un de ces types de flux ou les deux.



Une fois les options d'encodage définies, saisissez un nom de fichier et un chemin d'accès pour sauvegarder le ou les fichiers MPEG, puis cliquez sur OK. Les vitesses d'encodage varient en fonction de la vitesse de votre ordinateur et sont optimales lorsque aucune autre opération n'est en cours. En règle générale, il est préférable d'encoder un projet en vidéo MPEG lorsque l'ordinateur est peu sollicité, la nuit par exemple. Une fois l'encodage terminé, le ou les fichiers sont importés dans le logiciel de création de CD vidéo ou DVD en vue de la création de menus ou de la simple gravure sur disque enregistrable.

Voir également

- **Sortie d'une production sur bande, page 124**
 - **Exportation de la timeline ou d'un segment de la tieline, page 127**
-

Les applications incluses offrent bien plus de fonctions que celles décrites dans ce didacticiel. Prenez le temps de les découvrir tout au long des chapitres consacrés à chaque application.

Let's EDIT 2

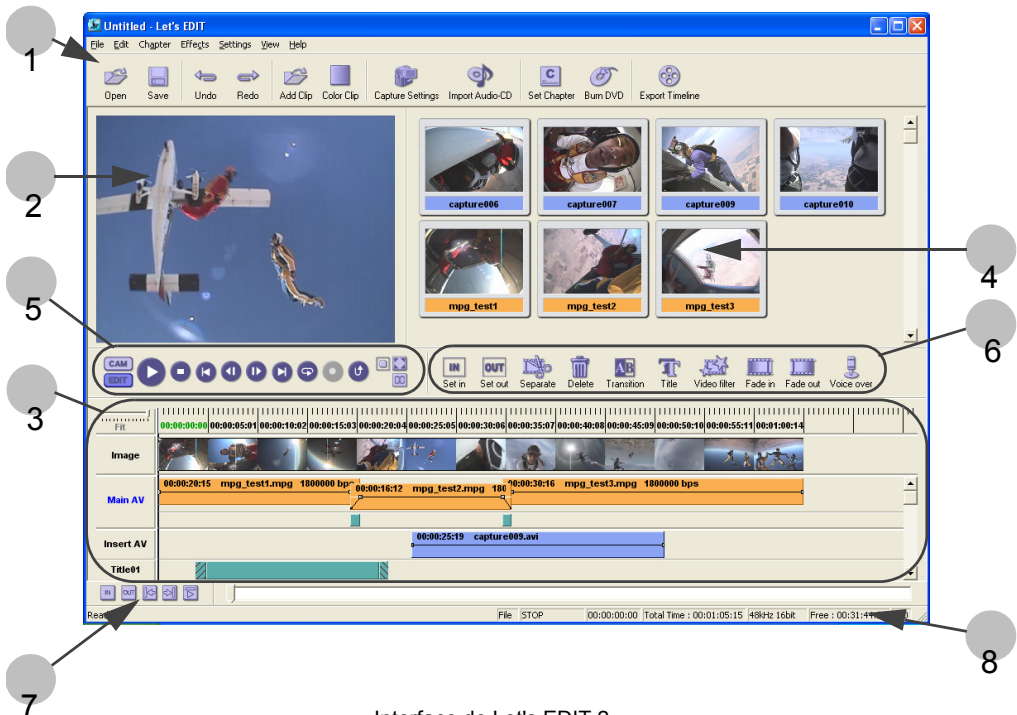
Chapitre 3

Utilisation de Let's EDIT 2

Ce chapitre présente le logiciel Let's EDIT 2 et en décrit les fonctions.

Interface de Let's EDIT 2

L'application Let's EDIT 2 permet de monter et d'exporter des données vidéo préalablement capturées. Vous pouvez lire la vidéo directement à l'écran de l'ordinateur et utiliser les options de titrage, d'insertion de transitions, d'exportation du logiciel et contrôler une caméra, appareil photo.



Interface de Let's EDIT 2

La fenêtre de Let's EDIT se compose de huit éléments principaux :

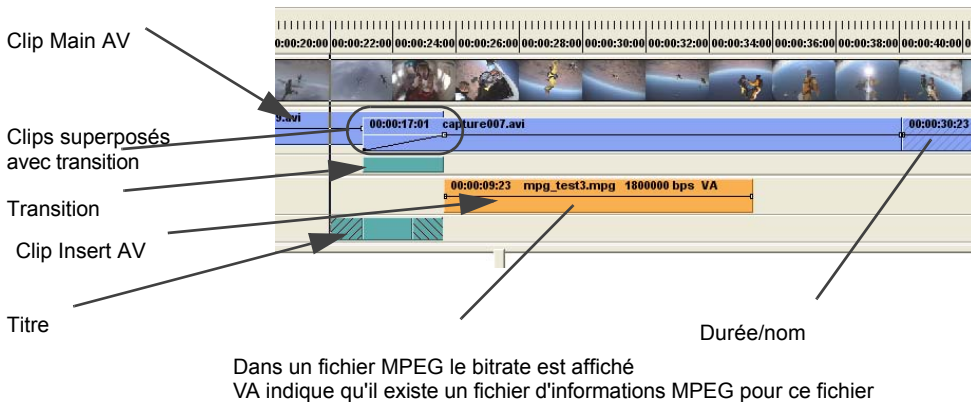
1. Barre d'outils : inclut des raccourcis vers les commandes de menu fréquemment utilisées.
2. Panneau vidéo : affiche la vidéo entrante ou sortante, ainsi que le dispositif DV ou analogique. Effets, Filtres, transitions et titrages apparaissent en direct. Vous pouvez également y lire la timeline.
3. **Timeline** — Cette partie est une reproduction linéaire d'un projet vidéo avec plusieurs traces (audio, video, titrages). Les clips apparaissent comme des petits blocs colorés et on peut les capturer, déplacer, copier et effacer. Des modifications des données standard donnent la possibilité d'ajouter des filtres audio et titrage (jusqu'à 10 de chaque)

4. **Chutier DV** — contient les clips vidéo, audio et bitmap destinés à la réalisation de votre projet.
Le chutier a comme deuxième fonction celui de storyboard. Un projet vidéo peut se réaliser plus rapidement en rangeant les clips
5. **Barre d'état** : — affiche des informations relatives au dispositif DV ou à la timeline
Si vous sélectionnez CAM DV Edit vous n'avez pas seulement le contrôle sur l'appareil DV, mais également sur le projet vidéo pendant le montage
6. **Edit Toolbar** — Contient des touches utilisées pendant le montage, telles que pour l'application d'effets, de titres, voice over, etc.
7. **Marker Control Toolbar** — Touches pour l'utilisation des fonctions IN et OUT, pour la pose de marqueurs, pour se positionner sur un marqueur ou pour un retour arrière.
8. **Status bar** — Donne des informations sur l'appareil DV et le temps disponible.
Donne également l'espace disponible sur le disque dur pour une section de disque indiquée temporairement dans les propriétés de Montage Standard.

Timeline

La timeline de Let's EDIT se compose des pistes Main AV, Insert AV, Title et Audio.

Vous pouvez modifier le nombre de pistes de titre affichées depuis l'option réglages par défaut.



La piste Image, que vous pouvez désactiver, affiche la vidéo sous forme de vignettes dans les pistes Main AV et Insert AV.

La piste Main AV est la piste vidéo principale. Les clips que vous y faites glisser s'affichent les uns après les autres et vous pouvez leur appliquer des effets ou insérer des transitions.

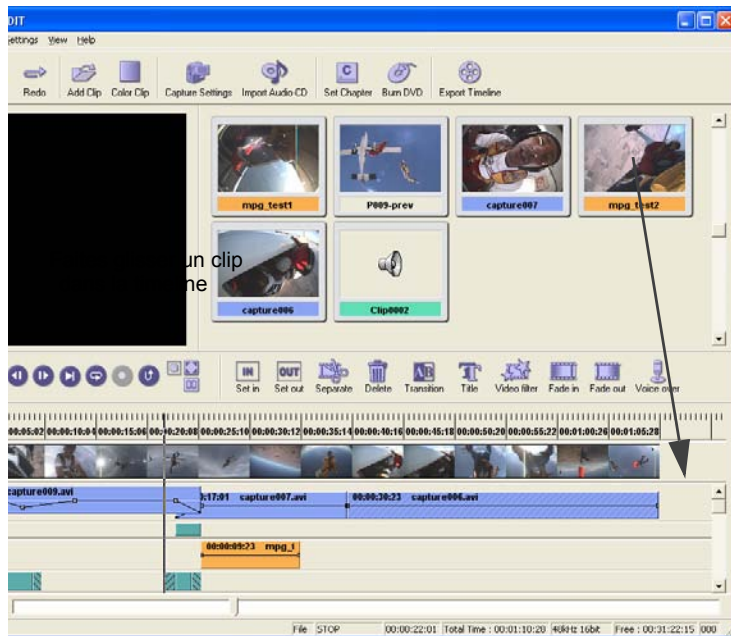
La piste Insert AV sert à placer des segments de vidéo sur la vidéo Main AV: les clips vidéo que vous y insérez seront lus sur la vidéo correspondante dans la piste Main AV. La piste Insert AV sert aussi à définir une incrustation en chrominance ou en luminance et à activer l'option "Image dans image".

Les pistes Title permettent d'insérer des titres et des graphiques sur la vidéo .

Les pistes Ex Audio 1 et Ex Audio 2 permettent d'ajouter de l'audio à votre projet, de la musique par exemple.

Ajout de clips dans la timeline

Pour ajouter un clip dans la timeline, cliquez dessus dans le chutier DV et faites-le glisser jusqu'à celle-ci : il s'affiche à l'endroit de la timeline où vous l'avez déposé.



Dans les pistes Main AV et Insert AV, vous pouvez placer des clips vidéo (fichier AVI,MPEG) et images fixes (voir types de fichier pris en charge ci-dessus).

Il n'y a pas de limitation pour la résolution du clip. Le clip sera automatiquement transformé en D1 format (720 x 576)

Les clips audio (WAV, MP3) et video(AVI, MPEG) peuvent être mis sur les pistes EX Audio . Si un clip vidéo est mis sur une piste EX Audio il sera pris comme clip audio.

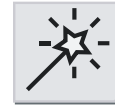
Types de fichiers Image compatibles:

Windows BITMAP (bmp, dib, rle), JPEG (jpg, jpeg), JFIF (jfif), PICT (pic, pct, pict), PNG (png), Mac Paint (pntg, pnt, mac), Photoshop (psd), Quick Time Image (qti, qtif), Silicon Graphics Image File (sgi, rgb), True Vision Targa (tga, targa, vda, icb, vst), TIFF (tif, tiff), Flash Pix Files (fpx), Compuserve GIF Files (gif)

> Fichiers Flash Fix (fpx) et les fichiers Compuserve GIF (gif) peuvent être chargé dans Let's EDIT 2. Ces deux fichiers ne peuvent être utilisés pour sauvegarder comme image fixe

Pour ajouter tous les clips vidéo du chutier DV avant le clip sur lequel se trouve le curseur de la timeline, allez dans le menu Édition et sélectionnez Placer automatiquement les clips. Pour les insérer après, sélectionnez Placer automatiquement les clips en ordre inverse.

Edit Chapter Effects Settings View Help	
Undo	Ctrl+Z
Redo	Ctrl+Y
Delete	Del
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste to bin window	Ctrl+B
Separate	Ctrl+D
Save as still image(K)...	Alt+W
Paste transition(F)	Alt+S
Paste title(H)	Alt+D
Search	►
Mark(Q)	►
Set In Point	Ctrl+I
Set Out Point	Ctrl+O
Trim clip...	Ctrl+T
Add color clip to bin window(J)	Alt+A
Auto arrange clips	Ctrl+G
Auto arrange clips in reverse order	Ctrl+H
Add clips on MainAV to bin window	Ctrl+U
Move all clips on InsertAV to MainAV	
Clear bin window	Alt+Del
Clear Timeline	Ctrl+Del

**Conseils**

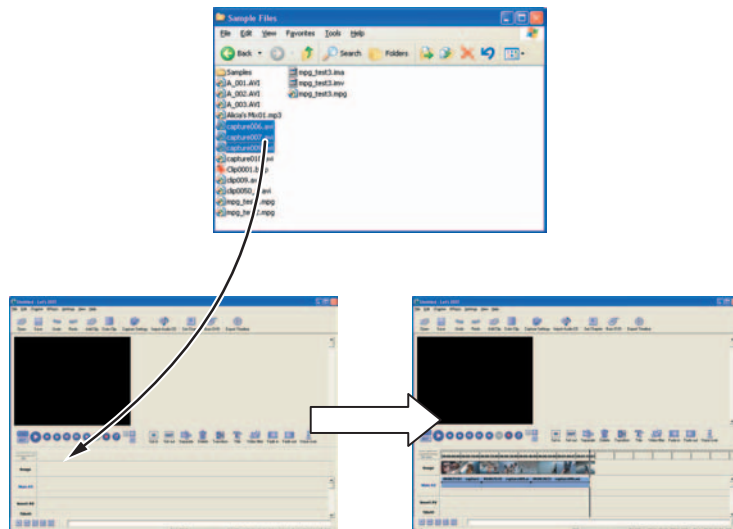
Il est aussi possible d'utiliser des fichiers MPEG1 ou MPEG2 comme clip.

Les clips apparaissent sous forme de blocs en couleurs dans la timeline.
Bleu pour une fréquence audio de 48 kHz, vert pour une fréquence audio de 44,1 kHz et jaune pour une fréquence audio de 32 kHz.

Ajouter des clips à la timeline à partir de l'explorateur

Vous pouvez ajouter des clips à la timeline sans les placer dans le chutier Dv

Sélectionnez le(s) fichier(s) de l'explorer et glissez les sur la timeline.



Remplacement des clips de la timeline

Pour remplacer un clip de la timeline par un clip du chutier, maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant que vous faites glisser le nouveau clip depuis le chutier et déposez-le sur le clip à remplacer dans la timeline.

Les clips en couleur et images fixes sont automatiquement redimensionnés afin de recouvrir la durée du clip qu'ils remplacent. Les autres clips sont insérés dans leur intégralité.

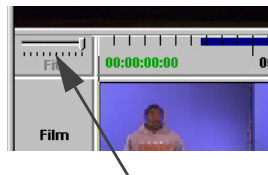
Si vous souhaitez remplacer un clip par un autre et lui attribuer la longueur du clip qu'il remplace, maintenez les touches Ctrl et Maj enfoncées pendant que vous faites glisser le nouveau clip depuis le chutier et que vous le déposez sur le clip à remplacer dans la timeline. .

Contrôle de la timeline

Réglage de l'échelle de temps

Vous pouvez réaliser un zoom avant ou arrière sur la timeline pour effectuer des réglages plus précis ou localiser une section spécifique.

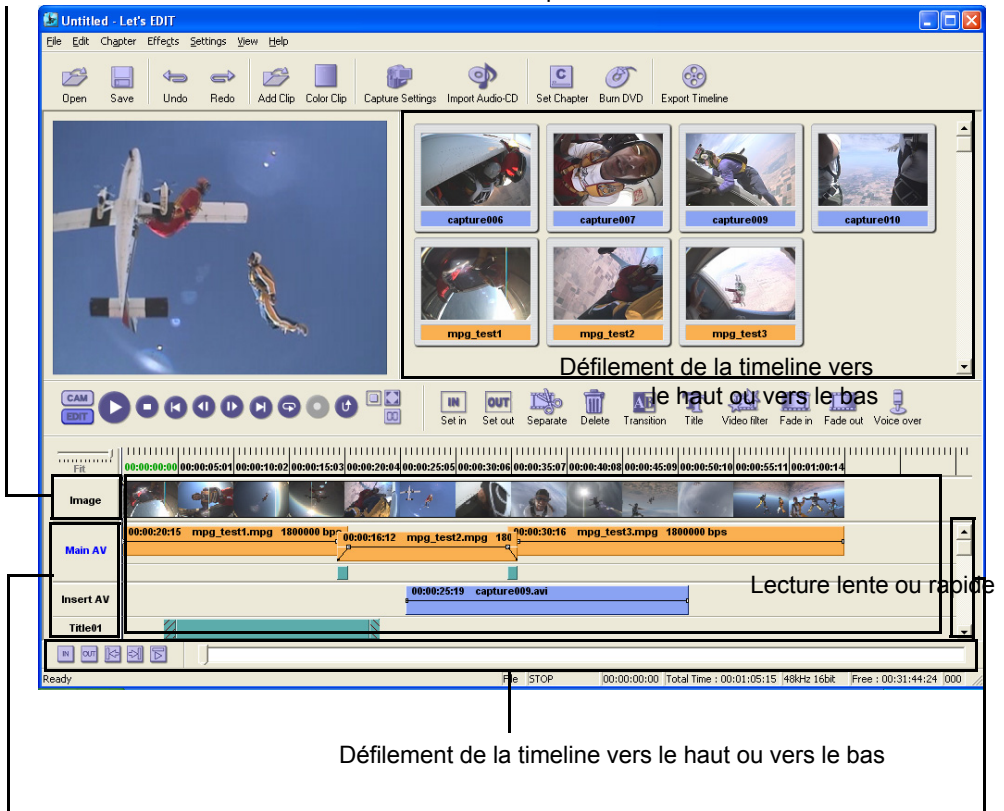
Le curseur de l'échelle de temps permet de contrôler l'affichage de la timeline. Faites-le glisser complètement à gauche pour descendre à 1 image et complètement à droite pour passer en mode Fit (ajusté). Vous pouvez afficher la timeline sous différents formats : 1 ou 10 images, 1, 2, 5, 10, 15 ou 30 secondes, 1 minute ou Fit (ajusté).



Curseur de l'échelle de temps

Lecture rapide/lente de la timeline à l'aide d'une souris Intellimouse de Microsoft

Modification de l'échelle de temps



Navigation

Pour naviguer dans la timeline, cliquez dessus et faites glisser le curseur.



Si vous possédez une souris Intellimouse (ou compatible), vous pouvez également utiliser la molette pour vous déplacer image par image dans la timeline : faites-la tourner vers le bas pour avancer d'une trame et vers le haut pour effectuer l'opération inverse.

Vous pouvez également utiliser les boutons Image suivante et Image précédente du contrôleur AVI pour vous déplacer image par image.

Lecture en boucle

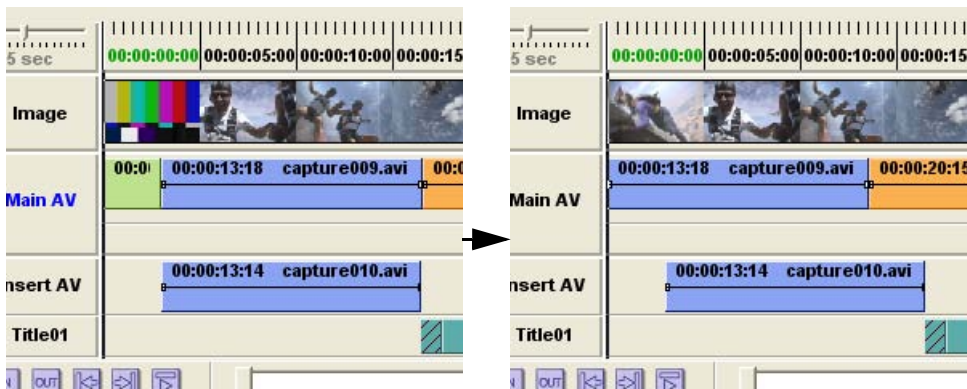
Par défaut, la lecture de la timeline s'arrête lorsqu'elle atteint la dernière image. Pour lire la timeline en boucle, allez dans le menu Options et sélectionnez Répéter la lecture.

Navigation avec audio

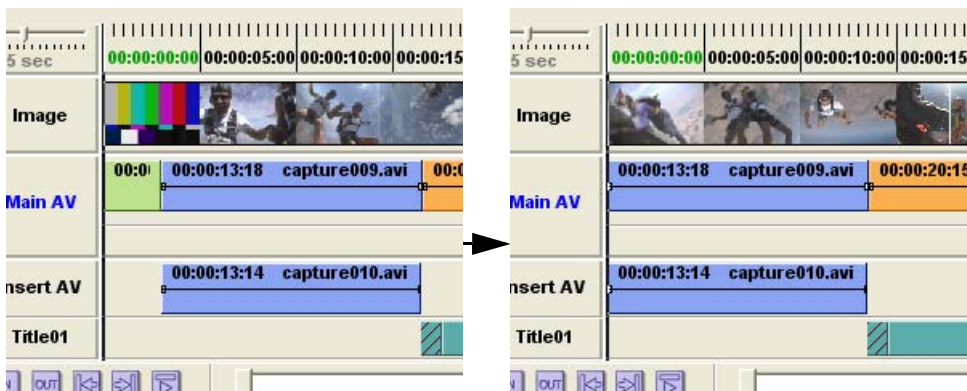
Vous pouvez activer la diffusion de l'audio des pistes Main AV, Insert AV, Ex Audio 1 et Ex Audio 2 pendant que vous vous déplacez dans la timeline, car ces données sont mélangées et lues à mesure que vous naviguez. Le temps de réponse de la navigation avec audio peut être lent, c'est pourquoi vous avez la possibilité d'activer ou de désactiver la lecture de l'audio lorsque vous naviguez, allez dans le menu Options et sélectionnez ou désélectionnez l'option Navigation audio audible.

Resynchronisation automatique

La fonction de resynchronisation automatique "verrouille" les clips des pistes Insert AV, Title et Ex Audio sur la trame Main AV correspondante. Si vous l'activez, les clips des pistes Insert AV, Title et Ex Audio se déplacent aux emplacements appropriés pour rester synchronisés avec les clips de la piste Main AV lorsque vous ajoutez ou supprimez un clip dans cette piste.



Suppression du premier clip avec désactivation de la resynchronisation automatique



Suppression du premier clip avec activation de la resynchronisation automatique

Lorsque la resynchronisation automatique est activée, le libellé de la piste Main AV devient bleu.

Lecture rapide

Pour effectuer une lecture rapide de la vidéo, cliquez sur le curseur de la barre du contrôleur AVI et faites-le glisser.



Cliquez sur le curseur et faites-le glisser pour effectuer une lecture rapide de la vidéo

Pour effectuer une lecture rapide de la vidéo à l'aide d'une souris ntellimouse (ou compatible), cliquez sur la molette pour passer en mode Lecture rapide. Tournez la molette vers le bas pour une lecture rapide vers l'avant et vers le haut pour une lecture rapide vers l'arrière. Il existe plusieurs vitesses de lecture rapide : 1/4, 1/2, 1x, 2x, 4x, 8x, 10x, 20x et 40x.

Lecture

Pour lire la timeline, appuyez sur la barre d'espacement ou utilisez les commandes du contrôleur AVI.



Contrôleur AVI

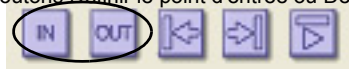
Définition des points d'entrée et de sortie dans la timeline

Pour définir une zone de lecture et d'exportation dans la timeline, vous devez insérer des points d'entrée et de sortie.

Allez dans le menu Édition, puis dans la section Définir et sélectionnez Définir le point d'entrée ou définir le point de sortie, ou cliquez sur les boutons Définir le point d'entrée ou Définir le point de sortie

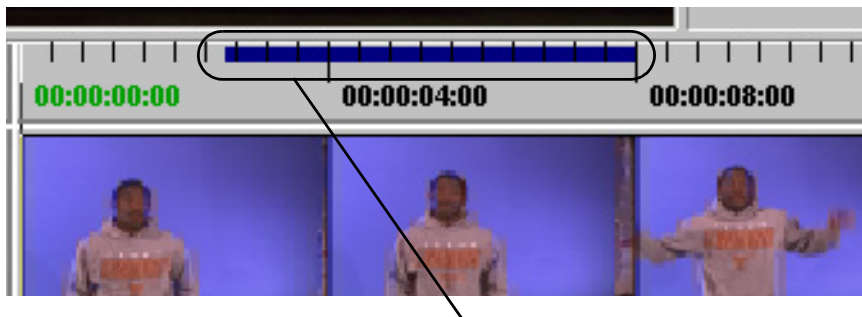


Ou cliquez sur les boutons Définir le point d'entrée ou Définir le point de sortie du contrôleur AVI



Une fois les points d'entrée et de sortie de la timeline définis, vous pouvez lire ou exporter le secteur défini et aller au point d'entrée ou de sortie.

Une barre bleue correspondant au secteur défini s'affiche dans la timeline.



Secteur de timeline défini

Affichage et masquage des pistes

Pour masquer une piste, cliquez sur son libellé. La piste Main AV est la seule que vous ne pouvez pas masquer. Les pistes dont le libellé est blanc ne sont pas affichées en sortie.

Cliquez sur le libellé d'une piste pour la masquer ou l'afficher à nouveau.

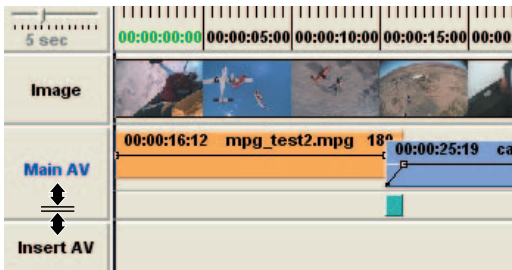


Modification de l'affichage de la piste Main AV

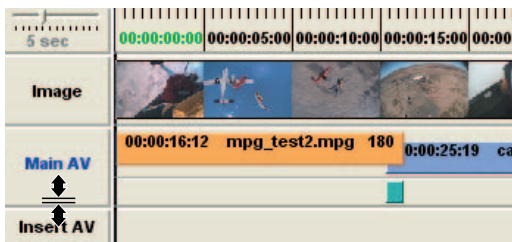
Par défaut, la piste Main AV s'affiche dans son épaisseur de base avec une ligne de niveau audio.

Lorsque vous le passez sur la piste Main AV, le curseur de la souris se transforme en double-flèche, indiquant que vous pouvez modifier l'affichage de la piste en cliquant dessus.

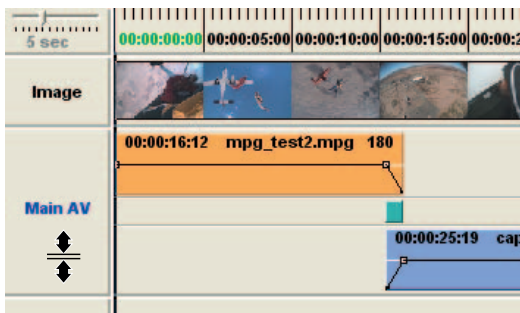
Les différents modes d'affichage de la piste Main AV suivent l'ordre suivant: affichage de base (ligne simple d'épaisseur moyenne avec niveau audio), ligne épaisse simple, lignes fines doubles sans niveau audio, lignes épaisses doubles, ligne fine simple et retour à l'affichage de base.



Affichage de base de la piste Main AV (ligne simple d'épaisseur moyenne avec niveau audio)



Piste Main AV (ligne fine unique)



Piste Main AV (lignes épaisses doubles)

L'affichage de la piste Main AV sous forme de lignes doubles facilite la confirmation de l'emplacement de la transition.

Le niveau audio est masqué lorsque l'épaisseur de la piste Main AV est faible.

Il est préférable de ne pas modifier le niveau audio lors de la réalisation d'opérations sur les clips AV.

Configuration des disques temporaires

Les disques temporaires sont les disques sur lesquels sont stockés les fichiers .AVI capturés, les fichiers médias en sortie et les effets calculés (traités).

C:\Lets-Temp, qui est créé automatiquement à l'installation de l'application Let's EDIT sur votre ordinateur, est le disque par défaut.

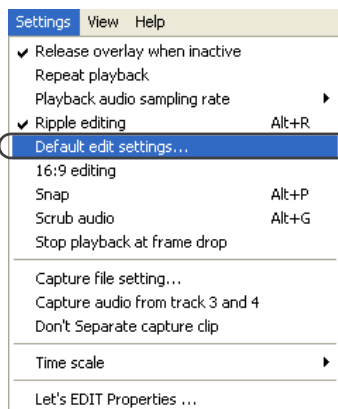


Conseils

Le dossier temporaire par défaut est stocké sur le disque C, mais nous vous conseillons de sélectionner un autre disque, car il s'agit du disque sur lequel est installé votre système d'exploitation.

Pour définir les disques temporaires, effectuez les opérations ci-dessous :

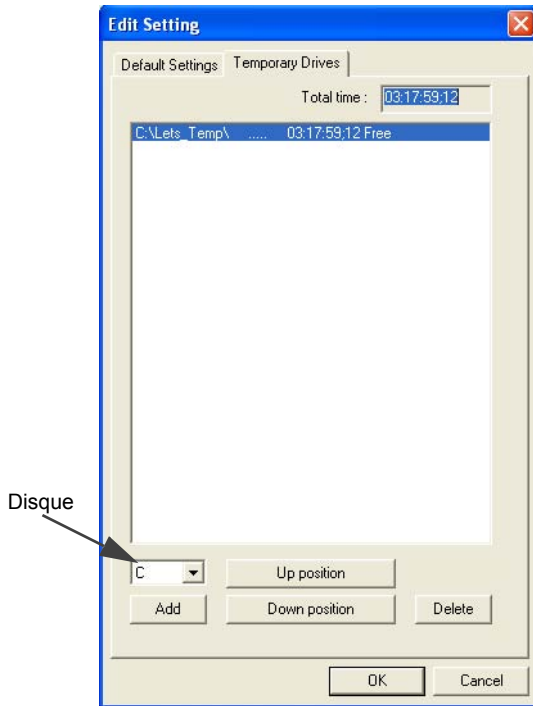
1. Sélectionnez Options > Réglages par défaut.



Dans le menu Options, sélectionnez Réglages par défaut

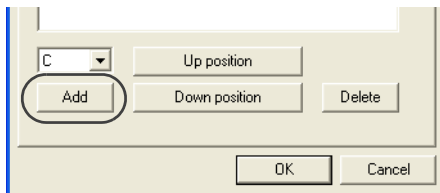
2. Dans la boîte de dialogue Réglages par défaut qui s'ouvre, cliquez sur l'onglet Disques temporaires.

3. Dans la liste déroulante Disque, sélectionnez un disque vidéo.

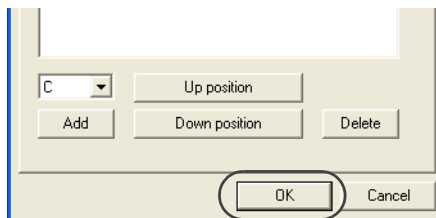


Configuration des disques temporaires

4. Cliquez sur Ajouter. Le disque s'affiche dans la liste. Si vous possédez plusieurs disques durs, vous pouvez les ajouter ici, de telle sorte que, lorsque l'un d'entre eux est plein, le logiciel utilise le suivant. Vous pouvez en modifier l'ordre en cliquant sur les boutons Position haute et Position basse.



5. Let's EDIT mémorise les réglages que vous effectuez au niveau des disques temporaires jusqu'à leur modification ou jusqu'à la désinstallation, ou la réinstallation, du logiciel. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue des réglages.

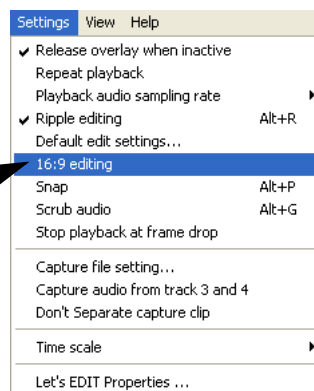


Réglage du rapport largeur/hauteur

Let's EDIT fonctionne avec des clips DV 4/3 ou 16/9. Toutefois, vous ne pouvez pas utiliser ces deux formats de clips dans un même projet. Si vous réalisez un montage au format 16/9, les transitions et titres seront calculés dans ce format de sorte à s'afficher correctement sur les écrans larges.

Pour réaliser un montage en 16/9, assurez-vous que l'option Mode 16:9 est sélectionnée dans le menu Options ; pour un montage en 4/3, assurez-vous qu'elle est désélectionnée.

Activez ou désactivez cette option selon le type de projet que vous réalisez



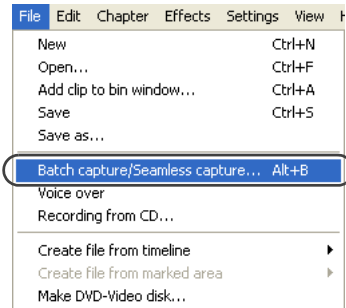
Capture par lots

La capture par lots permet de définir les segments que vous souhaitez capturer en une seule opération.

Pour passer en mode Capture par lots :

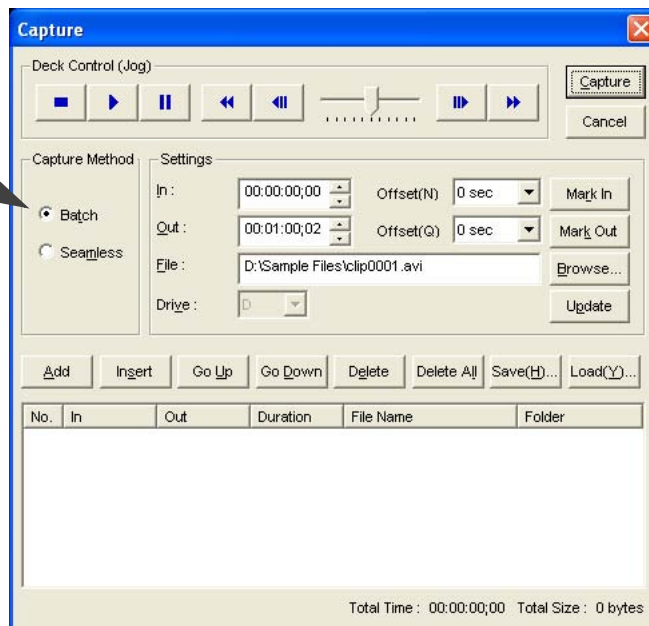
1. cliquez sur le bouton Capture par lots/Capture sans limite ou dans <Fichier> <Capture par lots/Capture sans limite>.

Cliquez sur le bouton Capture par lots/Capture sans limite



2. La boîte de dialogue Capture s'ouvre. Assurez-vous que le bouton radio Par lots est sélectionné dans la zone Méthode de capture.

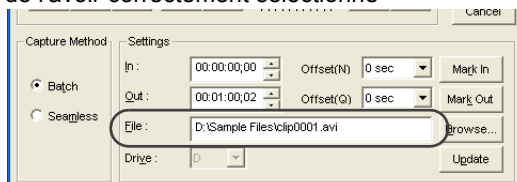
Assurez-vous que le bouton radio Par lots est sélectionné



Boîte de dialogue Capture

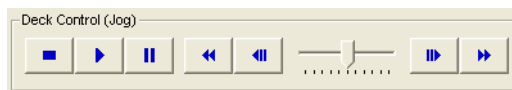
3. Attribuez un nom au clip que vous souhaitez capturer. Si vous possédez un disque vidéo dédié, assurez-vous de l'avoir correctement sélectionné

Attribuez un nom
au fichier AVI

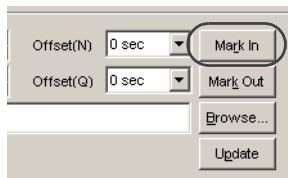


4. Placez le curseur du contrôleur d'appareil au point de démarrage de la capture sur la bande.

Placez le curseur du contrôleur d'appareil
au point de démarrage de la capture sur la bande.



5. Cliquez sur Insérer. Le point d'entrée s'affiche automatiquement.

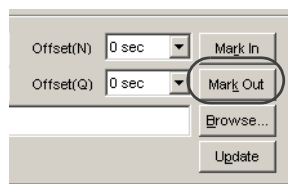


6. Pour définir la fin du segment, avancez la bande.

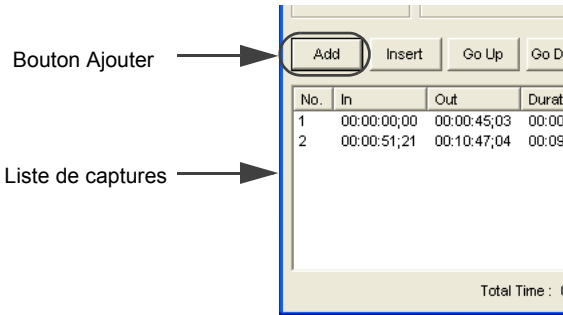
Placez le curseur du contrôleur d'appareil à
l'endroit où vous souhaitez finaliser la
capture sur la bande.



7. Cliquez sur Insérer. Le point de sortie s'affiche automatiquement.



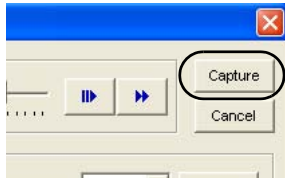
8. Cliquez sur Ajouter pour ajouter le clip sélectionné à la liste de captures, qui s'affiche en bas de la boîte de dialogue Capture.



Infos

Si vous organisez les clips dans la liste de captures par lots dans un ordre autre que celui dans lequel ils apparaissent sur la bande, la capture est ralentie. Faites attention à ne pas capturer davantage de bande que geen punten in niet- à ne pas insérer de points dans des segments non enregistrés. Si vous insérez des points d'entrée dans les 10 à 20 premières secondes vous risquez de rencontrer des difficultés

9. Répétez les étapes 5 à 9 pour chaque capture de clip supplémentaire. Let's EDIT modifie automatiquement la valeur du chiffre apposé au nom de fichier.
10. Cliquez sur Capturer pour commencer la capture des clips sélectionnés sur votre disque dur.

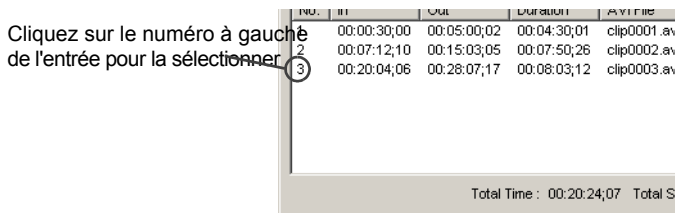


11. Quand l'enregistrement est terminé, les clips apparaissent dans le chutier

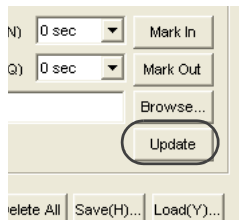
Modification, enregistrement et chargement des listes de captures

Pour sélectionner une entrée de liste de captures :

1. Cliquez sur le numéro situé à gauche de l'entrée.



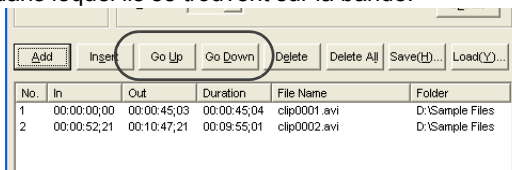
2. Pour modifier les points d'entrée et de sortie d'une entrée de la liste de captures, sélectionnez l'entrée, effectuez les modifications nécessaires puis cliquez sur Actualiser.



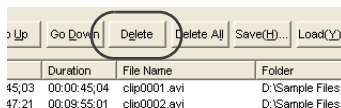
Appuyez sur la touche Update modifier les points d'entrée et de sortie d'une entrée ou son nom de fichier



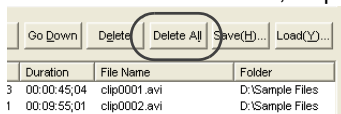
3. Pour modifier la position de l'entrée dans la liste de captures, sélectionnez-la et cliquez sur Plus haut ou Plus bas. Il est parfois utile de réorganiser les clips si vous les avez insérés dans un ordre différent de celui dans lequel ils se trouvent sur la bande.



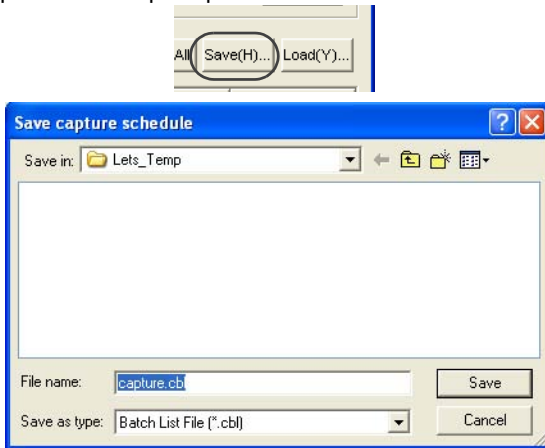
4. Pour supprimer un clip de la liste, sélectionnez-le et cliquez sur Supprimer.



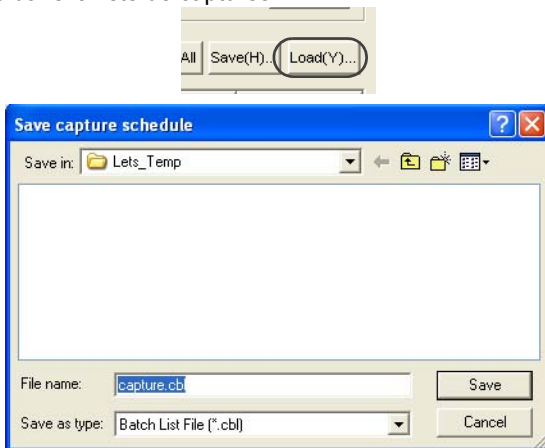
5. Pour supprimer toutes les entrées de la liste, cliquez sur Supprimer tout.



6. Pour enregistrer la liste de clips dans un fichier de liste de captures, cliquez sur Enregistrer. Une boîte de dialogue s'affiche et vous invite à saisir un nom de fichier. Nous vous recommandons d'enregistrer les listes de captures de vos projets, afin d'éviter de devoir recapturer les clips depuis la bande principale.



7. Pour charger une liste de clips depuis un fichier de liste de captures, cliquez sur Charger. Localisez le fichier et cliquez sur Ouvrir : la liste s'affiche dans la liste de captures.



Remarque importante relative au timecode

Si le timecode de votre bande est discontinu ou qu'il répète la même valeur, la capture par lots risque d'être problématique. Let's EDIT peut en effet ne pas trouver la trame d'entrée s'il analyse au-delà du timecode actuel.

Vous devez, pour cette raison, impérativement maintenir la continuité du timecode sur votre bande. La pratique courante consiste à "noircir" les nouvelles bandes, c'est-à-dire à enregistrer du noir sur l'intégralité de la bande et en une seule opération.

Le timecode revient en principe à zéro si vous retirez la bande de la caméra. Si vous devez retirer, puis réinsérer une bande sans timecode lors de l'enregistrement, rembobinez-la à un endroit où elle contient du timecode après l'avoir réinsérée, puis reprenez l'enregistrement depuis ce point.

Vous pouvez également choisir d'enregistrer 10 à 20 secondes de bande amorce noire au début de chaque bande.

Voir aussi

La capture sans limite page 67

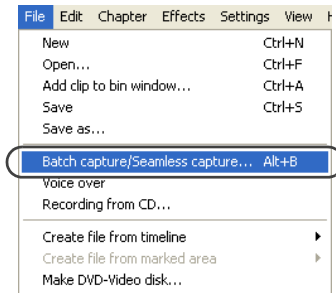
- "Capture sans limite" page 67 .
-

Capture sans limite

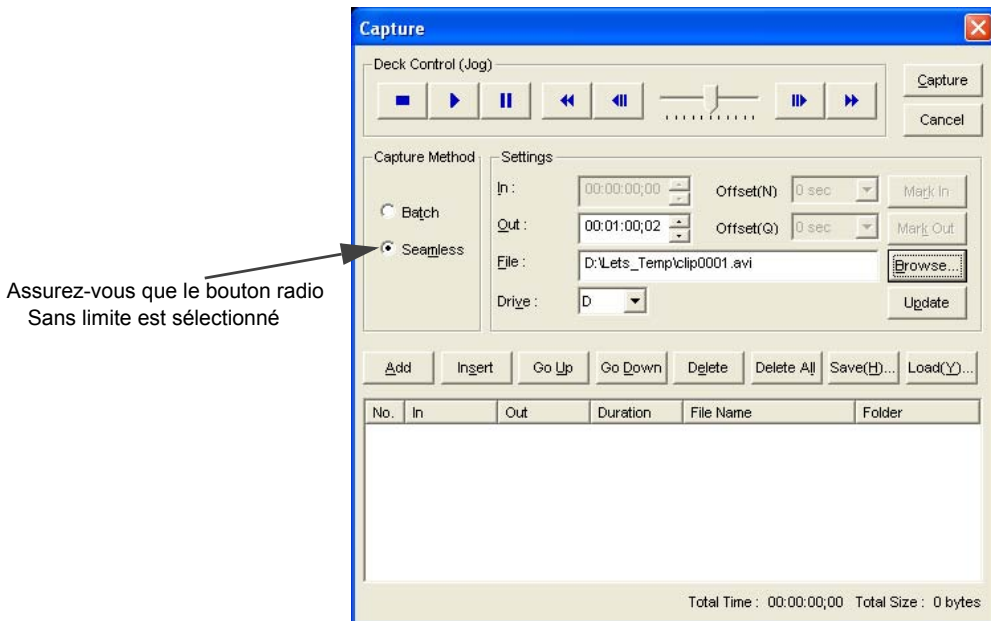
La capture sans limite permet de capturer un segment de vidéo en tant que série de fichiers AVI distincts. Cette fonction est utile pour récupérer des fichiers AVI depuis d'autres programmes et fractionner un segment capturé sur plusieurs disques ou répertoires..

Pour ouvrir la boîte de dialogue de capture sans limite :

Cliquez sur le bouton Capture par lots/Capture sans limite



La boîte de dialogue Capture s'ouvre. Assurez-vous que le bouton radio Sans limite est sélectionné.



Boîte de dialogue Capture

1. Attribuez un nom au clip que vous souhaitez capturer. Si vous possédez un disque vidéo dédié, assurez-vous de l'avoir correctement sélectionné en tant que disque de destination du clip.

The screenshot shows the 'File' field containing the text 'D:\Lets_Temp\clip0001.avi'. The 'Browse...' button is highlighted with a red circle. Other fields include 'In' (00:00:00;00), 'Out' (00:01:00;02), 'Offset(N)' (0 sec), 'Offset(Q)' (0 sec), 'Mark In', 'Mark Out', and 'Drive' (D).

Attribuez un nom au fichier AVI

2. Déterminez la durée du clip que vous souhaitez capturer, soustrayez une image, puis tapez la valeur obtenue (en heures, minutes, secondes et images) dans le champ Point de sortie. La nécessité de soustraire une image est due au fait que la valeur de la première image capturée est 00:00:00;00.

The screenshot shows the 'Out' field containing the text '00:25:59;11', which is highlighted with a red circle. Other fields are the same as in the previous screenshot.

Définissez la durée de la capture

3. Cliquez sur Insérer. Le nom du fichier ainsi que sa durée s'affichent dans la liste des clips.

The screenshot shows the 'Insert' button highlighted with a red circle. Below it is a table with the following data:

No.	In	Out	Duration
1		00:25:59;11	00:25:59;11

4. Pour augmenter la durée de la capture (ajouter des fichiers), répétez les étapes 4 et 5. Let's EDIT 2 modifie automatiquement la valeur du chiffre apposé au nom de fichier.

- Pour préparer la bande destinée à la capture, utilisez l'une des méthodes ci-dessous, en fonction de votre application de montage.

Pour les sources DV, placez le curseur du contrôleur d'appareil légèrement avant l'endroit où vous souhaitez débiter la capture sur la bande .

Placez le curseur du contrôleur d'appareil légèrement avant l'endroit où vous souhaitez débiter la capture sur la bande.



Si votre source est analogique et que vous utilisez le convertisseur de médias, utilisez les commandes de votre caméra ou appareil pour mettre la lecture en pause légèrement avant l'endroit où vous souhaitez débiter la capture.

- Pour commencer la capture de vidéo, utilisez la méthode qui s'applique à votre application de montage.

Pour les sources DV, cliquez sur Capturer pour commencer la capture de la vidéo vers le ou les fichiers que vous avez spécifiés dans la liste de captures.

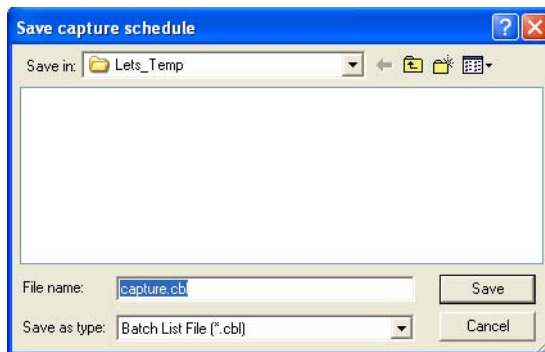


Pour les sources analogiques, désactivez la mise en pause de votre caméra ou appareil depuis ses commandes et cliquez aussitôt sur Capturer.

- La capture terminée, le ou les clips s'affichent dans la playlist.

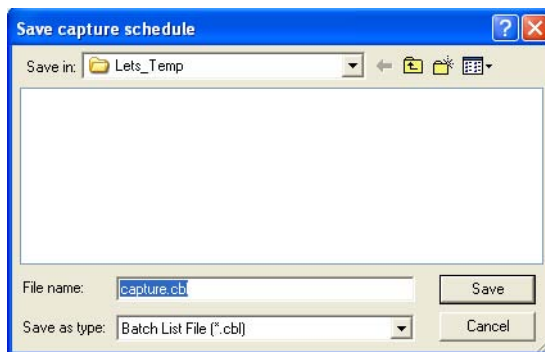
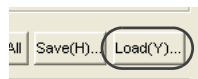
Modification, enregistrement et chargement des listes de captures

Pour enregistrer la liste de clips dans un fichier de liste de captures, cliquez sur Enregistrer. Une boîte de dialogue s'affiche et vous invite à saisir un nom de fichier.



Pour charger une liste de clips depuis une liste de captures :

1. Cliquez sur Charger. Localisez le fichier et cliquez sur Ouvrir :
la liste s'affiche dans la liste de captures.



Enregistrement à partir de CD

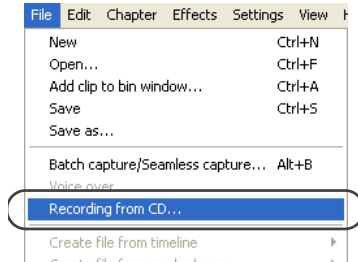
Vous pouvez capturer l'audio à partir d'un CD audio et l'utiliser comme clip audio sur la timeline

1. ouvrir la fenêtre capturer du CD

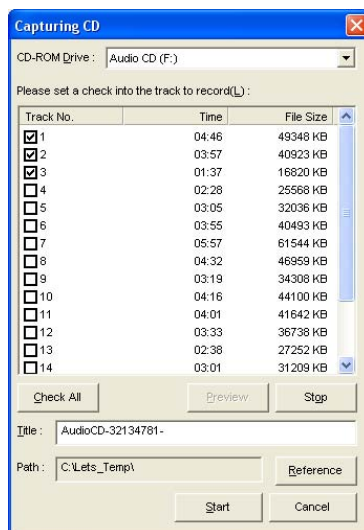
Cliquez sur la touche "import Audio-CD" ou sélectionnez fichier > capturer du CD



Recording from CD



2. Sélectionnez le disque CD correct si il y en a plusieurs S'il y a qu'un seul disque CD, il sera automatiquement sélectionné



3. Toutes les pistes s'affichent. Sélectionnez la piste à capturer

4. Donnez le nom et l'endroit pour sauvegarder le fichier

5. Appuyer sur start (démarrer)

Les pistes audio sont sauvegardées com fichiers .wav et sont affichés dans le chutier

Chargement des clips destinés au montage

Pour pouvoir utiliser des clips audio, vidéo ou bitmap dans Let's EDIT, vous devez les charger dans le chutier DV.

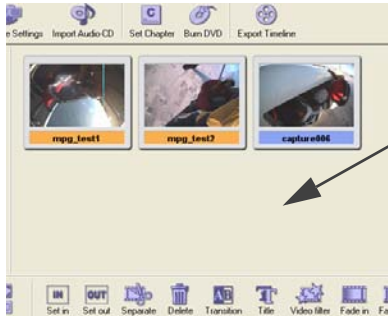
Pour cela, vous devez effectuer les opérations ci-dessous :

1. Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Ajouter un clip dans le chutier pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante. Vous pouvez également sélectionner cette option dans le menu Fichier ou cliquer deux fois sur une zone vierge du chutier DV pour ouvrir cette boîte de dialogue.

Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Ajouter un clip dans le chutier

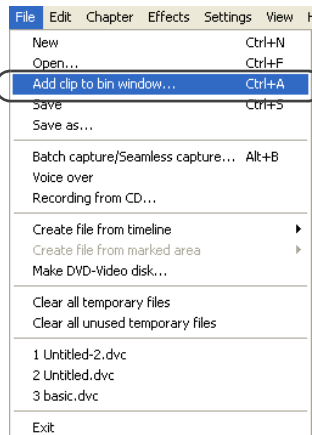


Ou cliquez deux fois sur une zone vierge du chutier DV

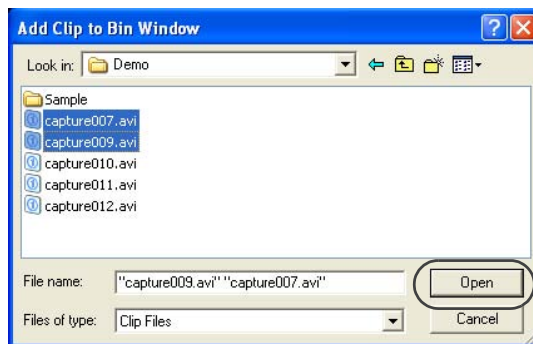


Cliquez deux fois sur une zone vierge

Ou sélectionnez l'option Ajouter un clip dans le chutier dans le menu Fichier



2. La boîte de dialogue Ajouter un clip dans le chutier s'ouvre.
Sélectionnez un ou plusieurs fichiers à charger et cliquez sur Ouvrir.



3. Le ou les clips que vous avez sélectionnés s'affichent dans le chutier DV.

Types de clips pris en charge

Voici une liste des types de fichiers utilisables en tant que clips dans Let's EDIT 2:

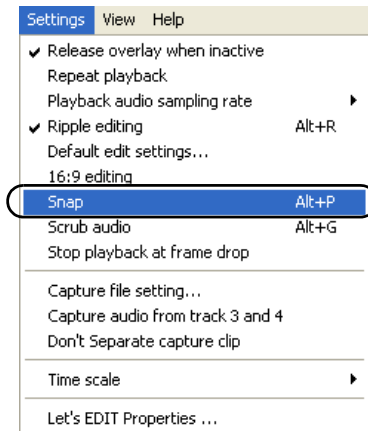
1. Fichiers Video for Windows (AVI) compressés à l'aide du codec DV de Canopus, avec une taille d'image de 720x480 (NTSC) ou 720x576 (PAL).
2. MPEG1/2 (.mpg, .mpv, .m2p, .m2v)
3. Fichiers PCM Wave(.WAV) 16 bits stéréo à une fréquence de 32 kHz, 44,1 kHz ou 48 kHz
4. Windows Bitmap (.BMP, .DIB, .RLE) pour images fixes
5. Images fixes FlashPix (FPX)
6. Compuserve Graphic Interchange Format (.GIF) pour images fixes
7. Point Photographic Experts Group (.JPG, .JPEG) pour images fixes
8. JFIF (.JFIF) pour images fixes
9. PICT (.PIC, .PICT, .PICT) pour images fixes
10. MacPaint (.PNTG, .PNT, .MAC) pour images fixes
11. Adobe Photoshop PSD (.PSD) pour images fixes
12. QuickTime Image (.QTI, .QTIF) pour images fixes

- 13. Silicon Graphics (.SGI, .RGB) pour images fixes
- 14. Truevision TARGA (.TGA, .TARGA, .VGA, .ICB, .VST) pour images fixes
- 15. Fichiers de données de titre Title Data File (TDF) de Let's EDIT 2

Si vous souhaitez utiliser des fichiers d'un autre type dans votre projet, vous devez les convertir vers un des formats mentionnés ci-dessus à l'aide d'un programme tiers, car Let's EDIT ne prend en charge aucun autre type de fichier. Par ailleurs, vous ne pouvez pas utiliser des clips NTSC et PAL dans la même timeline.

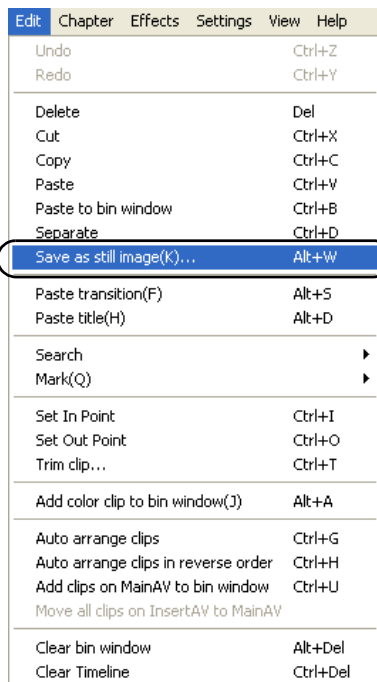
Accolement aux limites du clip

Pour accoler les clips que vous faites glisser dans la timeline à la limite ou séparation de clip la plus proche, allez dans le menu Options et sélectionnez l'option Aimentation des plans.

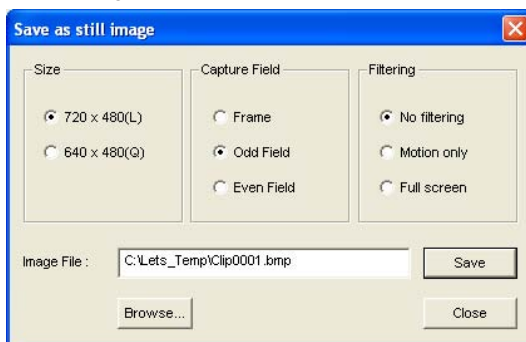


Enregistrement d'images fixes

Vous pouvez enregistrer l'image sur laquelle est placé le curseur en tant qu'image fixe.



Dans le menu Édition, sélectionnez Enregistrer comme image fixe pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante.

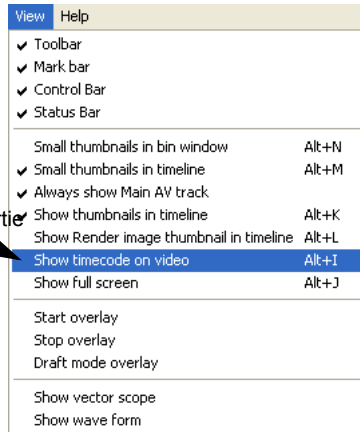


Affichage du timecode sur la vidéo

Pour afficher le timecode sur la sortie vidéo (analogique ou DV), allez dans le menu Affichage et sélectionnez Incrustation du TimeCode.

Le timecode démarre à 00:00:00:00 au début de la timeline.

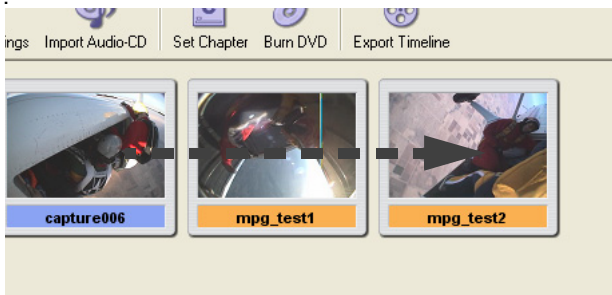
Sélectionnez cette option pour afficher le timecode sur la vidéo en sortie



Utilisation de clips dans le chutier DV

Organisation des clips

Pour déplacer un clip dans le chutier DV, cliquez dessus et faites-le glisser sur le clip qu'il doit précéder, puis relâchez le bouton de la souris pour le déposer.

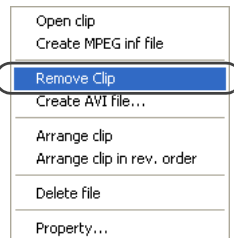


Réglage des clips

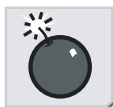
Les clips figurant dans le chutier ne sont qu'une référence vers un point d'entrée et un point de sortie d'un fichier AVI (ou WAV), c'est pourquoi plusieurs clips du chutier peuvent pointer vers différentes sections d'un même fichier AVI

Suppression de clips

Pour supprimer un clip du chutier DV, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Supprimer le clip.

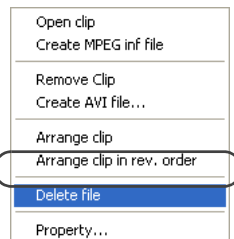


Suppression de clips du disque dur



Avertissement

Pour supprimer un clip du disque dur, allez dans le chutier, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip et sélectionnez Supprimer définitivement le fichier.



Utilisez cette option avec précaution, car l'annulation d'une suppression de fichier est impossible.

Utilisation de clips vidéo dans la timeline

Organisation des clips

Pour déplacer un clip dans la timeline, cliquez dessus et faites-le glisser vers le nouvel emplacement

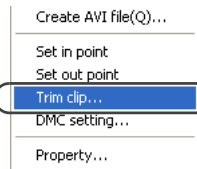
Réglage des clips

Les clips vidéo figurant dans la timeline ne sont qu'une référence vers un point d'entrée et un point de sortie d'un fichier AVI.

Il existe trois façons de régler les paramètres d'un clip de la timeline :

1. Faites-glisser l'extrémité droite du clip à l'aide de la souris.

2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip et sélectionnez Définir les points d'entrée/sortie



3. Déplacez le curseur de la timeline au point d'entrée ou de sortie souhaité et cliquez sur le bouton Définir le point d'entrée ou Définir le point de sortie du contrôleur AVI.



Toutes ces méthodes offrent les mêmes résultats. Utilisez-les en fonction de vos besoins et des circonstances. Si vous connaissez le timecode que vous souhaitez utiliser, insérez-le directement dans la boîte de dialogue de réglage des paramètres.

Si vous avez besoin d'une grande précision et que vous devez visualiser l'intégralité du fichier .AVI, ouvrez le clip dans le panneau vidéo de Let's Edit. Pour raccourcir ou rallonger régulièrement un clip, faire glisser ses extrémités constitue la méthode la plus rapide.

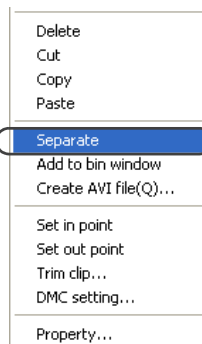
Séparation de clips

Pour séparer un clip vidéo en deux clips, placez le curseur de la timeline là où vous souhaitez séparer le clip et cliquez sur le bouton Séparer de la barre d'outils ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip, puis sélectionnez Séparer dans le menu contextuel qui s'affiche.

Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton SéparerO



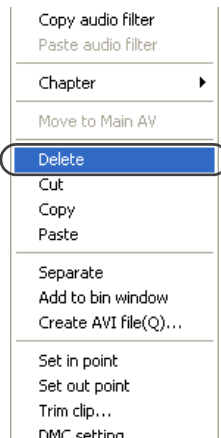
Ou sélectionnez Séparer dans le menu contextuel qui s'affiche



Suppression de clips

Pour supprimer un clip de la timeline, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Supprimer.

Vous pouvez également utiliser le bouton supprimer dans la barre d'outils



Réglage des chapitres à la timeline

Ajouter des chapitres

Vous pouvez placer des chapitres sur la timeline afin de les utiliser comme chapitres index

Pour cela, vous devez effectuer les opérations ci-dessous :

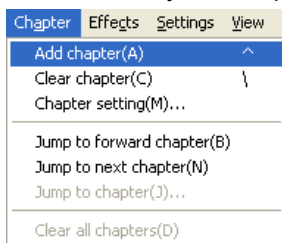
Placer le curseur de la timeline où vous voulez ajouter un chapitre



Infos

Il peut y avoir une différence de maximum 1 seconde à cause des raisons techniques

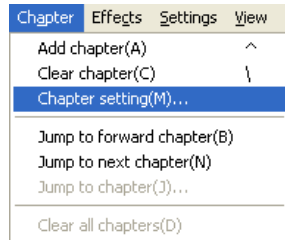
dans le menu chapitre sélectionner ,> ajouter chapitre



Ajout automatique de chapitres

Vous pouvez insérer les chapitres automatiquement à base d'intervalles régulières

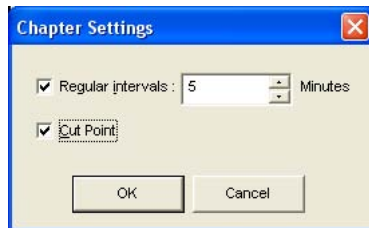
1. Ouvrez la fenêtre des paramètres des chapitres via une des deux possibilités suivantes



Cliquez sur le bouton **Set Chapter**



2. Sélectionnez dans la fenêtre chapitres la méthode pour régler les chapitres



Sélectionnez **Intervalles réguliers** et donnez l'intervalle pour régler les chapitres

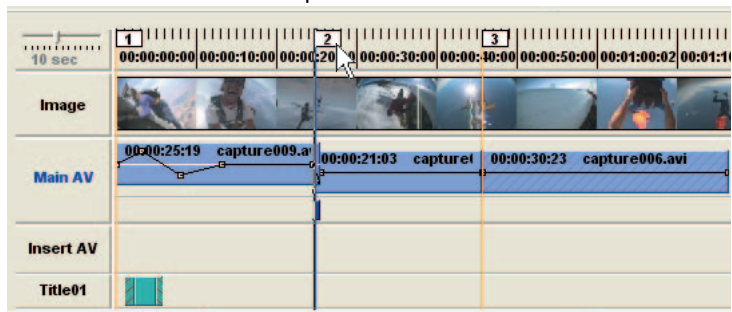
Sélectionnez **Cut Point** pour séparer les chapitres sur tous les cut points

Modifications de chapitres

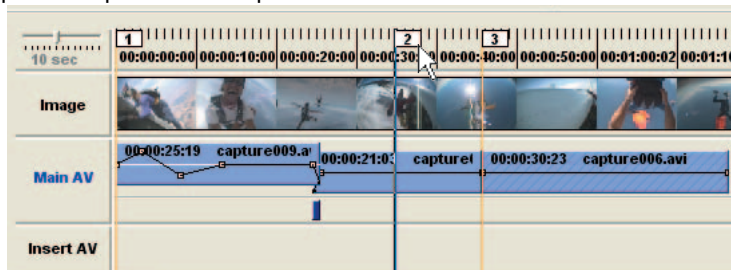
Vous pouvez déplacer ou supprimer des chapitres.

Pour modifier des chapitres:

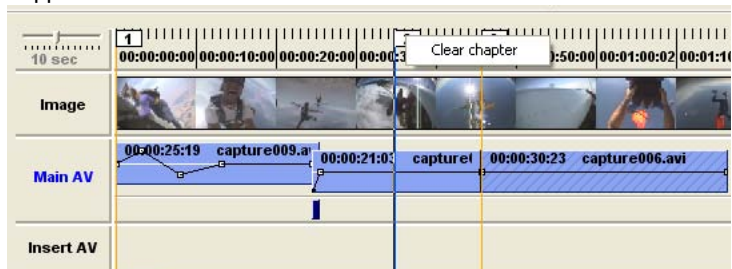
1. Placez le curseur sur le chapitre à modifier



Cliquez et déplacez les chapitres à l'endroit désiré.



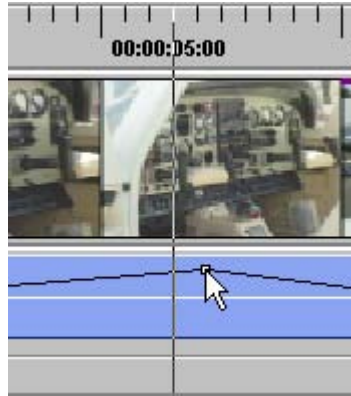
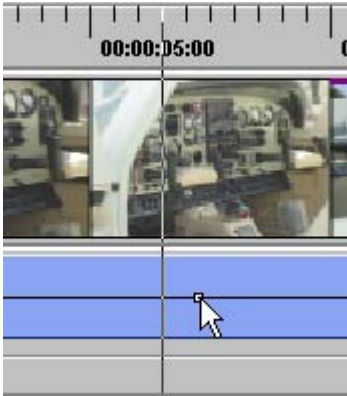
3. Cliquez à droite avec la souris sur le chapitre et sélectionnez supprimer



Les numéros de chapitres se forment automatiquement, même après avoir déplacé et supprimé des chapitres

Réglage des niveaux audio

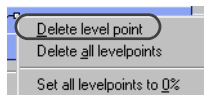
La ligne située au milieu du clip correspond au volume. Pour le régler, cliquez sur cette ligne afin d'ajouter un nœud, puis faites-le glisser vers le haut ou vers le bas.



Pour régler les niveaux audio de tous les points de niveau d'un clip, maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous placez le curseur de la souris sur la ligne audio et faites-le glisser vers le haut ou vers le bas.

Pour régler les niveaux audio de tous les clips de la piste Main AV, maintenez les touches Maj et Ctrl enfoncées pendant que vous placez le curseur de la souris sur la ligne audio et faites-le glisser vers le haut ou vers le bas.

Pour supprimer un nœud audio, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Supprimer le point de niveau dans le menu contextuel qui s'affiche.



Déplacement des clips d'une piste à l'autre

Pour déplacer un clip de la timeline d'une piste à une autre, cliquez dessus et faites-le glisser dans une autre piste ou dans le chutier. Si vous souhaitez copier un clip et non pas le faire glisser, maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant que vous faites glisser le clip.

Réglage des clips avec verrouillage de la durée totale

Pour modifier la longueur des clips sans modifier la durée totale de la timeline, déplacez le pointeur de la souris à la séparation entre les deux clips et maintenez la touche "Alt"

enfoncée jusqu'à ce que le curseur se transforme comme ceci



Cliquez ensuite sur la séparation et faites-la glisser pour déplacer simultanément et en sens inverse le point de sortie du premier clip et le point d'entrée du second clip.

Utilisation de clips audio dans la timeline

Organisation des clips

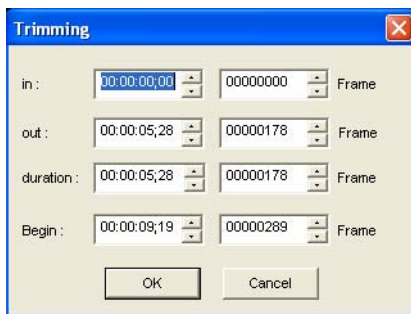
Pour déplacer un clip dans la timeline, cliquez dessus et faites-le glisser vers le nouvel emplacement

Réglage des clips

Les clips vidéo figurant dans la timeline ne sont qu'une référence vers un point d'entrée et un point de sortie d'un fichier WAV, c'est pourquoi plusieurs clips de la timeline peuvent pointer vers différentes sections d'un même fichier WAV.



Indiquez une nouvelle durée ou image.



Séparation de clips

Pour séparer un clip audio en deux clips, placez le curseur de la timeline à l'endroit où vous souhaitez séparer le clip et cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip, puis sélectionnez Séparer dans le menu contextuel qui s'affiche.



Suppression de clips

Pour supprimer un clip de la timeline, cliquez avec le bouton droit de la souris dessus et sélectionnez Supprimer Ex Audio.



Déplacement des clips d'une piste à l'autre

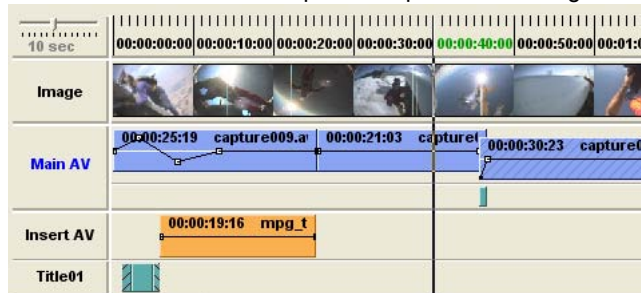
Pour déplacer un clip de la timeline d'une piste à une autre, cliquez dessus et faites-le glisser dans une autre piste ou dans le chutier. Si vous souhaitez copier un clip et non pas le faire glisser, maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant que vous faites glisser le clip.

Utilisation de la piste Insert AV

La piste Insert AV permet de couper une portion de vidéo et de la placer dans une portion distincte, puis de la replacer à son emplacement d'origine..

Placer un clip dans la piste Insert AV équivaut à l'insérer dans la vidéo de la piste Main AV. L'audio des deux pistes (Main AV et Insert AV) est audible, sauf si vous coupez le son de l'une d'entre elles.

Pour positionner un clip Insert AV par rapport à son image de départ, maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant que vous faites glisser le clip.



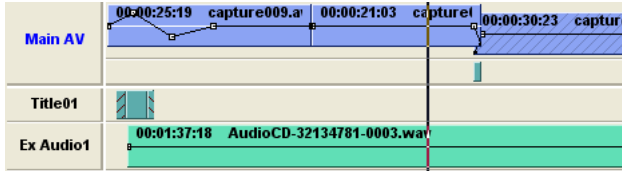
Remarque : si vous ajoutez ou supprimez des clips Main AV, les clips Insert AV risquent de ne plus être synchronisés avec ceux auxquels ils correspondent dans la piste Main AV. Pour éviter une telle situation, assurez-vous que l'option Resynchronisation automatique (Ripple) est activée dans le menu Options.

Utilisation des pistes Ex Audio

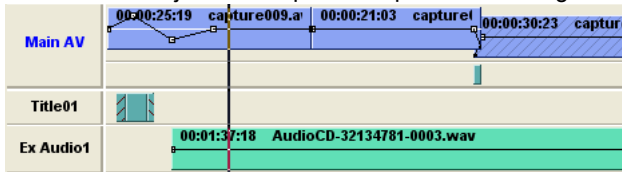
Les pistes Ex Audio 1 et Ex Audio 2 fournissent un espace supplémentaire dans lequel vous pouvez ajouter de l'audio supplémentaire à votre projet, de la musique par exemple.

Pour ajouter de l'audio dans les pistes Ex Audio, faites-glisser un clip WAV du chutier DV dans l'une des pistes Ex Audio.

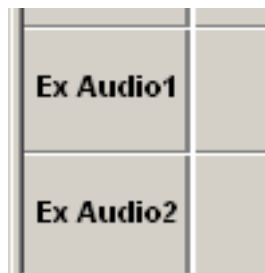
Pour positionner un clip Ex Audio par rapport à sa première image, maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant que vous le faites glisser.



Pour positionner un clip Ex Audio en naviguant dans une image vidéo spécifique, placez le curseur de la timeline sur l'image souhaitée et maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous faites glisser le clip.



Pour désactiver la piste Ex Audio 1 ou Ex Audio 2 (en empêcher la lecture), cliquez sur le libellé Ex Audio 1 ou Ex Audio 2 en regard de la piste correspondante. Le libellé blanc de la piste indique qu'elle est désactivée ; le noir qu'elle est activée.



Cliquez sur le libellé Ex Audio 1 ou Ex Audio 2 pour couper le son de la piste ou le lire



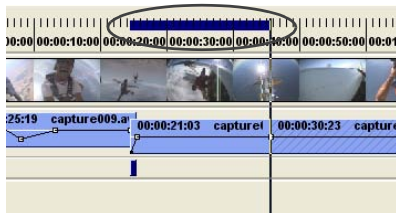
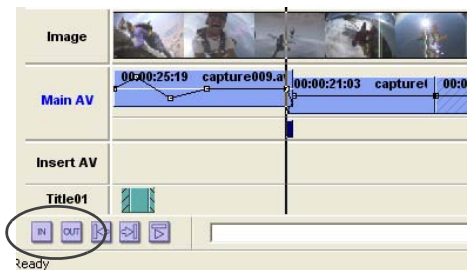
Conseils

Vous pouvez également des fichiers AVI ou MPEG sur la piste Ex Audio de la Timeline. Avec des clips vidéo ajoutés à la piste Ex Audio, l'audio incrustée est utilisée comme audio additionnelle de la Piste principale Main AV.

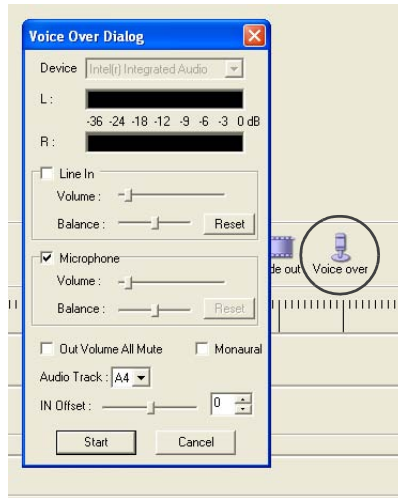
Voice-over

Pour ajouter une voix off dans la timeline Ex Audio, vous devez connecter un périphérique d'entrée audio, tel qu'un micro, à la sortie Line In ou micro de votre ordinateur.

1. Définissez la plage de la voix off en faisant glisser le curseur de la timeline une première fois à l'endroit où vous souhaitez insérer le point d'entrée et en cliquant sur le bouton Définir le point d'entrée dans le contrôleur AVI. Faites-le glisser une seconde fois à l'endroit où vous souhaitez insérer le point de sortie et cliquez sur le bouton Définir le point de sortie.



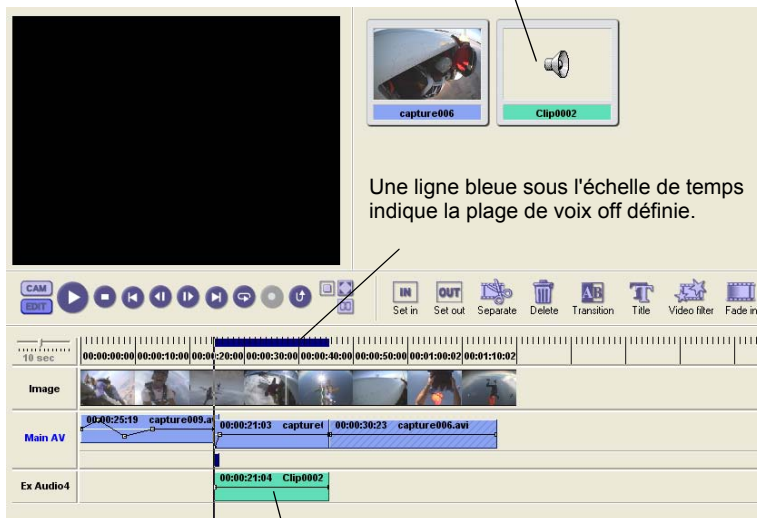
2. Cliquez sur le bouton Voice over situé dans le contrôleur AVI ou sélectionnez le bouton du même nom dans le menu Fichier pour ouvrir la boîte de dialogue Voice Over.



3. Vérifiez que le dispositif d'entrée audio est connecté à votre ordinateur et sélectionnez Entrée Ligne (Line In) ou Microphone, selon la sortie à laquelle vous avez branché le dispositif. Réglez le volume dans cette fenêtre, si nécessaire.
4. Cliquez sur Début. Le curseur de la timeline défile vers l'arrière, de trois secondes avant le point que vous avez défini à l'aide de l'option Définir le point d'entrée à l'étape 1, puis l'enregistrement commence.

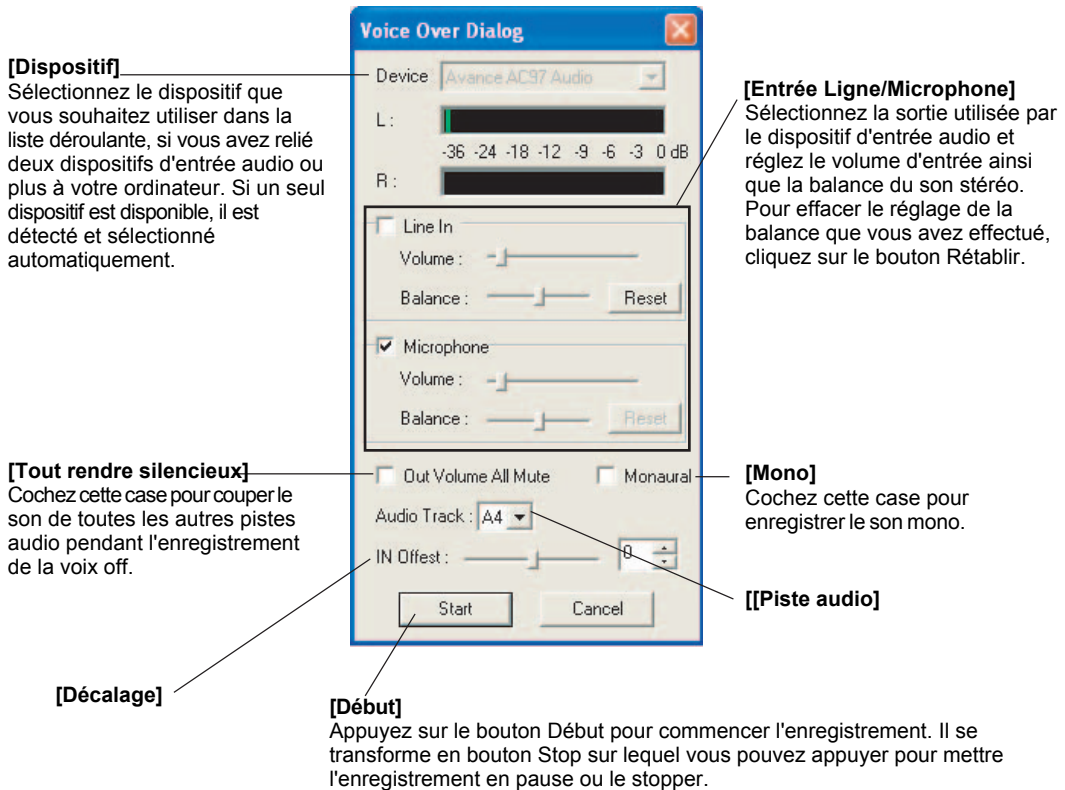
Il s'arrête trois secondes après le point que vous avez défini comme fin de la plage de voix off à l'aide de l'option Définir le point de sortie. La voix off enregistrée s'affiche sur l'une des pistes audio et est sauvegardée en tant que nouveau clip audio dans le chutier DV.

La voix off enregistrée s'affiche sur l'une des pistes audio et est sauvegardée en tant que nouveau clip audio dans le chutier DV.



Une ligne bleue sous l'échelle de temps indique la plage de voix off définie.

Voix off enregistrée



Utilisation d'audio 4 canaux

Certains dispositifs DV prennent en charge l'audio 12 bits (32kHz) 4 canaux.

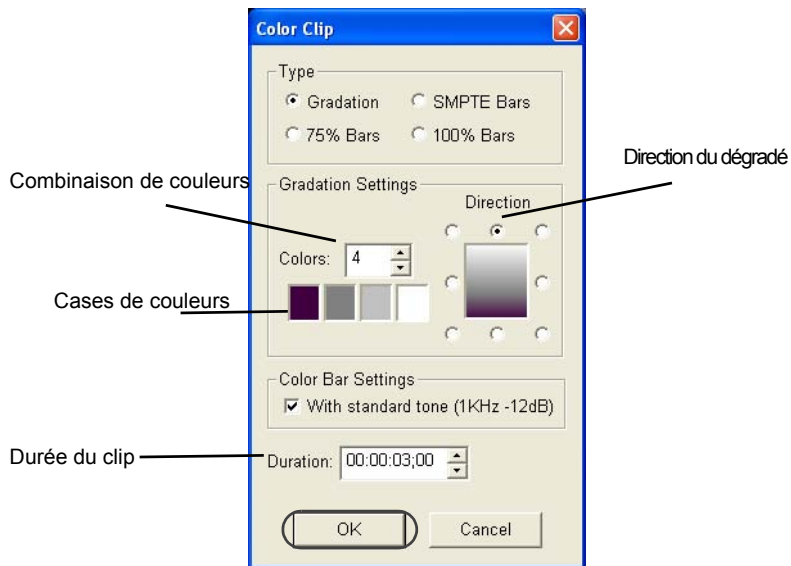
Pour capturer des canaux supplémentaires depuis la bande, assurez-vous que l'option Capturer l'audio des pistes audio 3 et 4 du menu Options est sélectionnée et utilisez la méthode de capture de vidéo par lots ou sans limitation. Le logiciel crée un fichier WAV pour chaque fichier AVI capturé et lui attribue le même nom. Le fichier AVI contient la vidéo ainsi que l'audio provenant des canaux 1 et 2, tandis que le fichier WAV supplémentaire héberge uniquement l'audio des canaux 3 et 4.

Ajout de graphiques et d'arrière-plans

Let's Edit permet d'ajouter des clips en couleur (couleurs unies, dégradés et barres chromatiques), ainsi que des fichiers graphiques bitmap. Vous pouvez placer ces fichiers dans la piste Main AV ou Insert AV et les utiliser presque de la même façon que des clips vidéo. Par ailleurs, vous pouvez insérer des transitions entre ces fichiers et y incruster un titre.

Ajout de clips en couleur

1. Pour ajouter un clip en couleur, cliquez sur le bouton Ajouter un clip en couleur au chutier de la barre d'outils ou sélectionnez-le dans le menu Édition.
2. La boîte de dialogue Clip en couleur s'ouvre.
Sélectionnez le type Gradation.
Pour sélectionner une couleur, cliquez sur une case de couleurs.
Pour obtenir une couleur unie, assurez-vous que la zone Couleurs est définie sur 1. Pour obtenir un dégradé, réglez-la sur 2 ou plus, puis réglez la direction du dégradé à l'aide des boutons radio Direction.

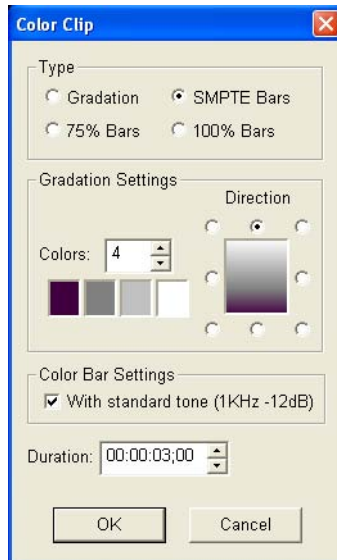


Une fois votre clip couleur défini, cliquez sur OK pour l'afficher dans le chutier DV.

Ajout de barres chromatiques

La boîte de dialogue Ajouter un clip couleur au chutier inclut également trois options de barres chromatiques.

Lorsque l'une d'entre elles est sélectionnée, l'activation de l'option Avec ton standard (1Khz - 12dB) ajoute un ton de référence standard au clip.



Boîte de dialogue Clip en couleur

Ajout d'images fixes

Pour ajouter une image fixe, chargez-la dans le chutier DV de la même façon qu'un clip normal et faites-la glisser dans la piste Main AV ou Insert AV.



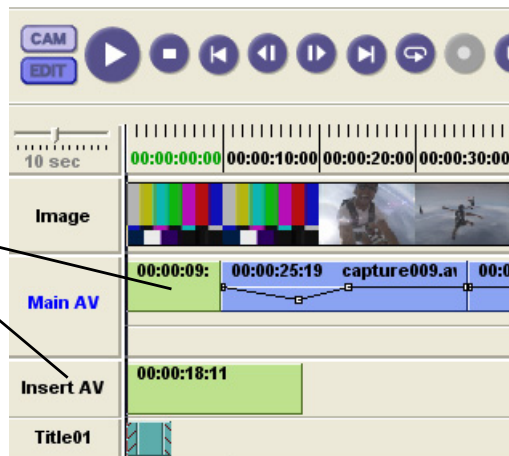
Infos

L'image fixe dans le chutier, sur la timeline où les titres sont automatiquement adaptés si modifiés dans un autre programme

Ajout de clips en couleur et d'images fixes dans la timeline

Pour ajouter un clip couleur ou une image fixe dans la timeline, cliquez dessus dans le chutier, puis faites-les glisser dans la timeline.

Vous pouvez insérer les clips en couleur et images fixes dans les pistes Main AV et Insert AV.



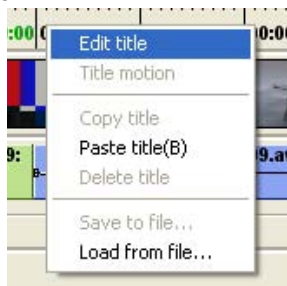
Utilisation de clips en couleur et d'images fixes dans la timeline

Les clips en couleur et images fixes fonctionnent comme des clips vidéo dans la timeline.

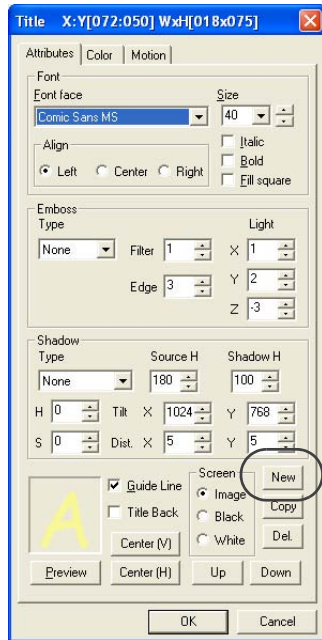
Image fixe avec information alpha canal

Certaines images fixes contiennent de l'information alpha canal . Si vous ajouter ces images à votre titrage, vous pouvez utiliser ces images comme titre de votre vidéo

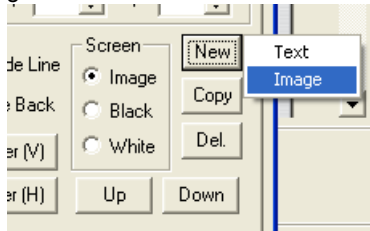
1. Cliquez droite sur le titrage et sélectionner modifier titrage pour ouvrir la fenêtre



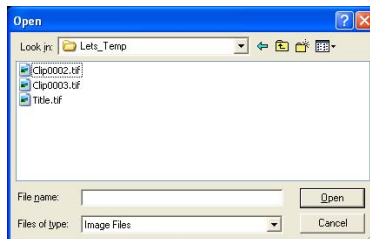
2. Cliquez sur le bouton nouveau.



3. Sélectionnez image du menu



4. Sélectionnez l'image fixe que vous désirez utiliser



Ajout de transitions

Vous pouvez ajouter des transitions entre les clips de la piste Main AV.
Le premier clip est souvent appelé Vidéo A et le deuxième Vidéo B.

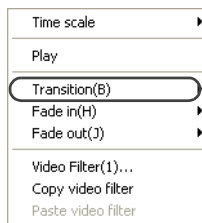
Il existe trois méthodes d'ajout de transition :

1. Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Ajouter transition.

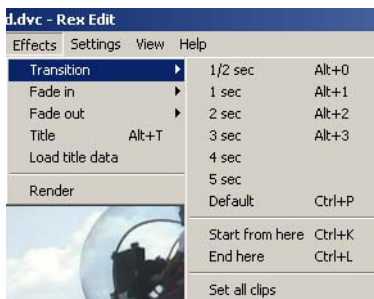


Bouton Ajouter transition

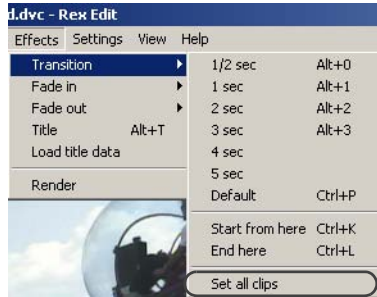
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez une durée de transition dans le menu contextuel qui s'affiche.



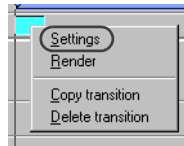
3. Dans le menu Effets, sélectionnez une durée de transition.



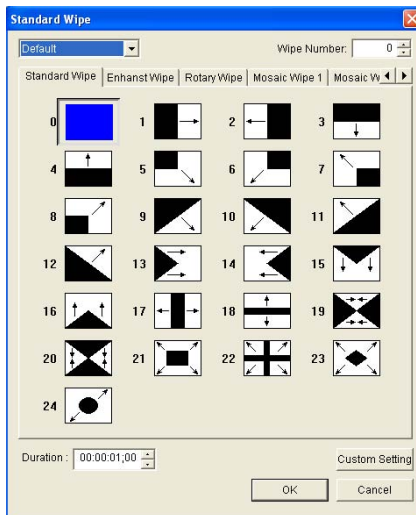
Pour régler Let's EDIT 2 de sorte qu'il ajoute la transition par défaut à tous les points de séparation de la piste Main AV ne possédant pas déjà une transition, sélectionnez Définir sur tous les clips dans le menu Effets.



Pour modifier les paramètres d'une transition sur la timeline, cliquez deux fois dessus ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Configuration.



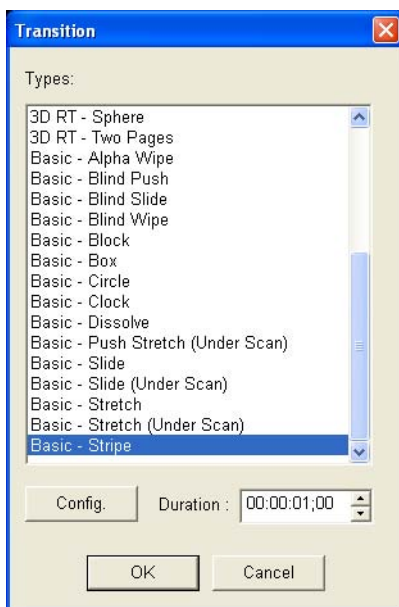
La boîte de dialogue Standard Wipe s'ouvre.



Sélectionnez une transition.

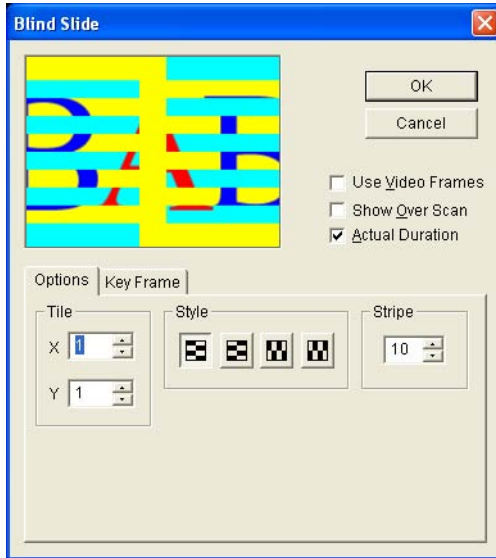
Pour modifier la durée de la transition sélectionnée, modifiez la valeur du champ Duration

Pour personnaliser la transition, cliquez sur Custom Setting : la boîte de dialogue Transition s'ouvre.



Personnalisation des transitions/Utilisation d'une transition 3D (Canopus 3D-RT)

Pour afficher les paramètres de configuration de la transition sélectionnée, cliquez sur le bouton Config.



Paramètres de transition

Pour régler la vitesse et la progression des transitions, utilisez les réglages Image clef. Toutes les transitions de base incluent des capacités d'image clef, ainsi que des options propres à chaque transition.

Pour obtenir une explication détaillée de chaque option de transition, reportez-vous au chapitre 4 Paramètres de transition.

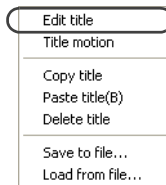
Ajout de titres

Pour ajouter un titre à votre production, cliquez sur le bouton Ajouter titre/Modifier Titre de la barre d'outils ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur la piste Title et sélectionnez Créer titre dans le menu contextuel qui s'affiche.

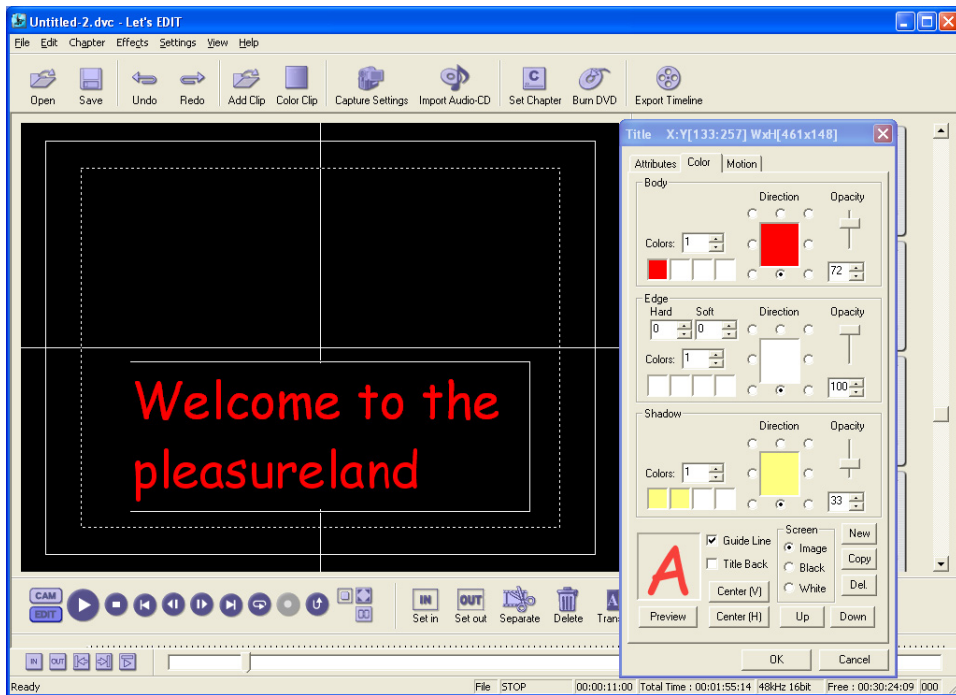
Cliquez sur le bouton Ajouter titre/Modifier titre



Ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur la piste Titre



L'interface de titrage s'affiche.



Interface de titrage

Insertion du texte d'un titre

Pour entrer le texte dans la zone de titre, cliquez deux fois sur cette zone, puis tapez le texte au clavier ou collez les données placées dans le Presse-papiers. Vous pouvez utiliser toutes les polices TrueType de Windows installées sur votre système;

Positionnement des titres

Cliquez en dehors de la zone de titre pour afficher un champ délimité par des pointillés, puis cliquez sur le titre et faites-le glisser à l'endroit où vous souhaitez l'insérer.

Caractéristiques de titre

Caractère

Sélectionnez la police, le style, la taille et l'alignement.

Relief

Il existe 2 styles de relief.

Inside : applique l'effet à l'intérieur du contour des caractères.

Outside applique l'effet à l'extérieur du contour des caractères.

Ombre

Il existe 3 types d'ombre.

Projection : ombre portée.

'Slant : ombre dominante.

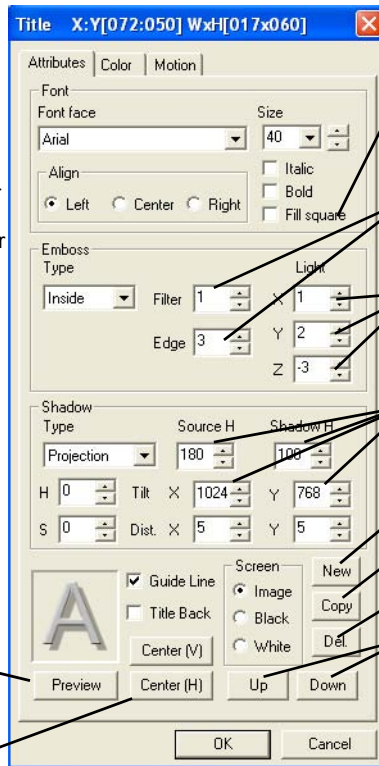
'Perspective : ombre avec un point de fuite.

Les options H et S permettent de régler le contour adouci et le contour net de l'ombre.

Aperçu : offre un aperçu de la page

Centrer (V) en (H)

centre le titre dans l'écran



L'option Remplissage remplit l'emplacement réservé aux caractères avec un rectangle d'une couleur unie

Les options Filtre et Bord déterminent l'épaisseur du relief

L'emplacement de la source

L'option Lumière détermine lumineuse pour la surbrillance

Les options Source H/Ombre

H/Inclinaison/Dist. déterminent le rapport de hauteur entre la source lumineuse et l'ombre

Nouveau : ajoute une nouvelle ligne de titre

Copier : copie la ligne de titre

Supp. : supprime la ligne actuelle

Devant/Derrière : déplace la ligne de texte sélectionnée

L'onglet Caractéristiques permet de modifier un grand nombre de paramètres liés au texte du titre. Vous pouvez en effet y configurer les caractères, y ajouter du relief ou une ombre ou y centrer le titre horizontalement ou verticalement.

Couleur du titre

L'onglet Couleur permet de régler les propriétés de couleur des caractères, du contour et de l'ombre, ainsi que de leur transparence.

Couleurs : détermine la couleur des caractères.

1 pour une couleur unie

2 pour un dégradé entre 1 et 2

3 pour une combinaison de 1,2 et 3

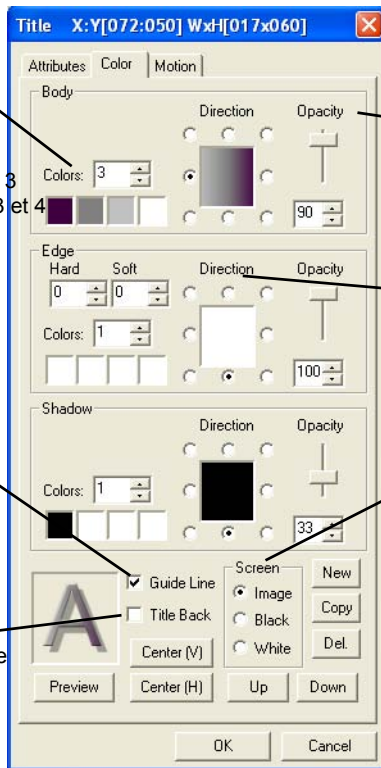
4 pour une combinaison de 1,2, 3 et 4

Pour modifier la couleur de la case, cliquez sur l'une d'entre elles.

Remarque : vous pouvez appliquer les mêmes réglages de couleurs unies, dégradés, et effets de transparence aux caractères, contours et ombres

Zone Utile : affiche une zone de titrage utile pour garantir l'affichage du titre dans l'image vidéo.

Arrière plan : affiche un arrière-plan blanc pour faciliter l'affichage de la totalité du titre si la couleur de la vidéo et du titre se ressemblent trop.



Opacité : règle le degré de transparence : 100 équivaut à une couleur transparent. Letters, unie et 0 à une transparence.

Direction : règle la direction du dégradé.

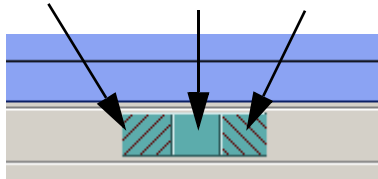
Fond : permet de prévisualiser le titre sur la vidéo, un arrière-plan noir ou un arrière-plan blanc.

Mouvement du titre

Une fois le titre créé et ses caractéristiques et couleurs sélectionnées, vous pouvez lui ajouter du mouvement.

Ce mouvement est indiqué à l'aide de 3 segments : Effet d'entrée A, Pause et Effet de sortie B.

Effet d'entrée A Pause Effet de sortie B



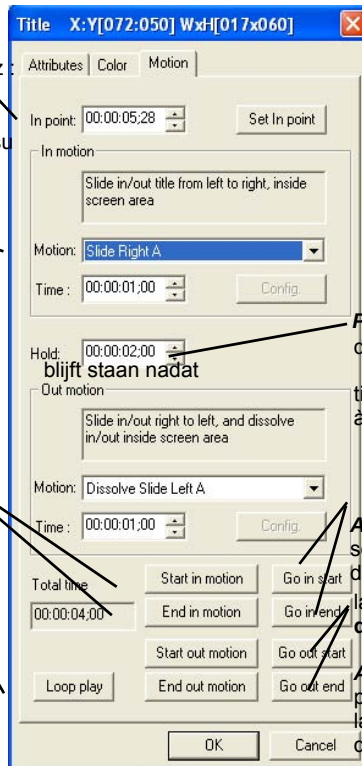
Pour régler ces trois segments manuellement, faites glisser les limites qui les séparent ou allez dans la boîte de dialogue Title et sélectionnez l'onglet Mouvement.

Effet d'entrée A : affiche le point d'entrée du titre dans la timeline. Pour régler ce paramètre, vous pouvez :
1/ taper manuellement le point ;
d'entrée 2/ utiliser le contrôleur AVI et lire la production, puis cliquer sur le bouton Définir le point d'entrée

Motion : affiche les mouvements de titre disponibles. Effet **Mouvement In** concerne l'affichage du titre. Effet de sortie B : mouvement à la disparition du titre de l'écran.

Point d'entrée/de sortie : permet de régler le point d'entrée ou de sortie du clip avec titre. Cliquez sur ce bouton si vous avez atteint le point d'entrée ou de sortie

Lire en boucle : lit le clip vidéo actuel pendant la durée définie. Dans l'exemple à droite, le clip sera lu en boucle du début à la fin pendant 3,01 secondes.



Pause : affiche la durée de la mise en pause du titre après son affichage à l'écran.

Au point d'entrée/de sortie A : permet d'atteindre le début ou la fin de l'Effet d'entrée A du titre.

Au point d'entrée/de sortie B : permet d'atteindre le début ou la fin de l'Effet de sortie B du titre.

Utilisation de couches de titre

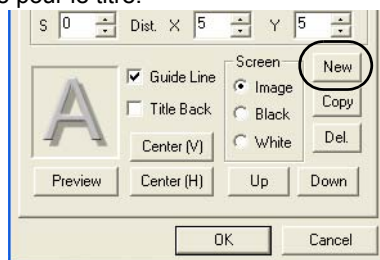
Un titre unique peut inclure plusieurs couches de texte, dont les caractéristiques peuvent différer, mais dont les paramètres de mouvement sont identiques.



Exemple de titre avec plusieurs couches

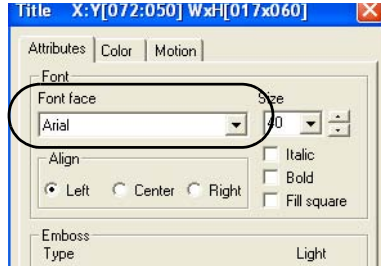
Pour afficher le titre ci-dessus, effectuez les opérations suivantes :

1. Créez un nouveau titre.
2. Tapez le texte "Foo" dans le champ du titre.
3. Déplacez ce champ vers la partie supérieure gauche de l'écran.
4. Ajoutez un effet d'ombre portée et de relief.
5. Cliquez sur le bouton Nouveau, puis Texte pour créer une nouvelle couche de texte pour le titre.

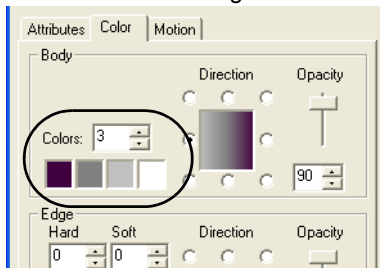


6. Un nouveau champ s'affiche. Tapez "Bar".

7. Sélectionnez une autre police.

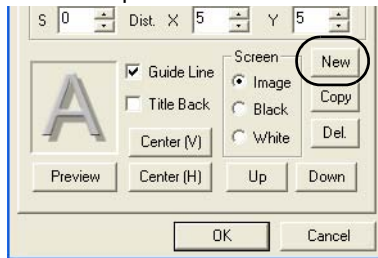


8. Modifiez la couleur du titre dans l'onglet Couleur.



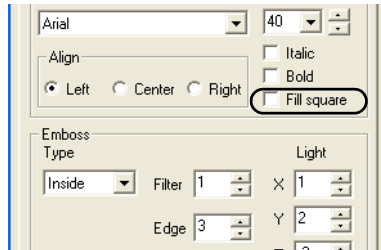
9. Déplacez le titre vers la partie inférieure droite de l'écran.

10. Cliquez une nouvelle fois sur les boutons Nouveau et Texte pour créer une autre couche de texte pour le titre.



11. Tapez du texte dans le champ. Le texte n'a pas d'importance ; seule la largeur compte.

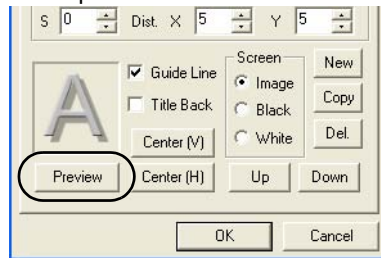
12. Cliquez sur le bouton Remplissage : le texte du titre se transforme en un carré plein.



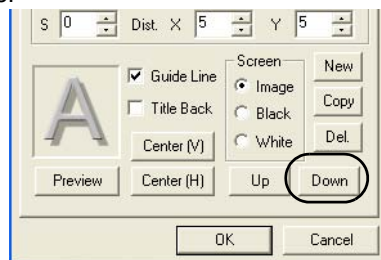
13. Modifiez la couleur du carré dans l'onglet Couleur.

14. Déplacez le champ de sorte qu'il recouvre une partie du texte "Foo".

15. Cliquez sur Aperçu pour vérifier l'aspect qu'aura le titre.
Le champ couvre une partie du texte "Foo".



16. Déplacez le champ derrière le texte "Foo" en cliquant sur le bouton Derrière.



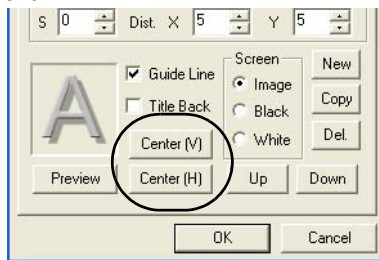
17. Cliquez à nouveau sur le bouton Aperçu pour visualiser le titre que vous avez créé.



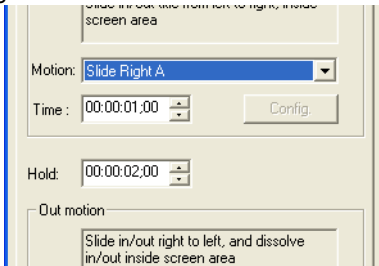
Création de titres déroulants à l'écran

Pour créer un titre déroulant à l'écran, effectuez les opérations ci-dessous :

1. Créez un nouveau titre.
2. Tapez suffisamment de lignes de texte dans le titre pour que celui-ci dépasse de l'écran. Augmentez la taille des caractères si nécessaire.
3. Cliquez sur Centre (V) et Centre (H) pour centrer le titre verticalement et horizontalement.



4. Cliquez sur l'onglet Mouvement.



5. Tapez 00:01:00:00 dans le champ Durée de la zone Effet d'entrée A pour régler l'effet sur 1 minute
6. Tapez 00:00:00:00 dans le champ Pause, pour régler la durée de la pause sur 0 et obtenir un affichage du titre continu.
7. Tapez 00:01:00:00 dans le champ Durée de la zone Effet de sortie B, pour que le mouvement en sortie soit identique à celui en entrée. L'attribution des mêmes valeurs de durée aux effets d'entrée et de sortie est primordiale, car elle garantit le défilement à la même vitesse en entrée qu'en sortie.
8. Sélectionnez Slide Up comme mouvement en entrée et en sortie.
9. Cliquez sur OK pour accepter les réglages et fermer le titre.
10. Lancez la lecture de la section de la timeline sur laquelle est inséré le titre : celui-ci défile vers l'avant.

Pour faire défiler le titre vers le bas, vers la gauche ou vers la droite, sélectionnez Slide Down, Slide Left ou Slide Right respectivement afin de modifier les mouvements de l'effet d'entrée A et de l'effet de sortie B.

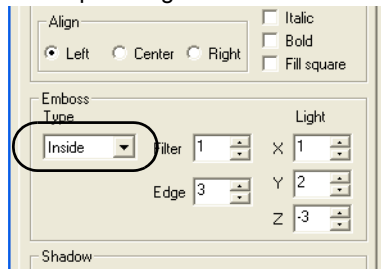
Remarque : vous pouvez obtenir l'effet décrit dans les étapes ci-dessus en réglant la durée du mouvement de l'effet d'entrée A sur 2 minutes, celle de la pause et du mouvement de l'effet de sortie B sur 0 et en déplaçant le titre tout à fait au-dessus de l'écran à l'étape 3, plutôt que de le centrer avec les boutons Centre (V) et Centre (H).

Vous pouvez également régler uniquement la durée du mouvement en sortie et positionner le titre en dessous de l'écran.

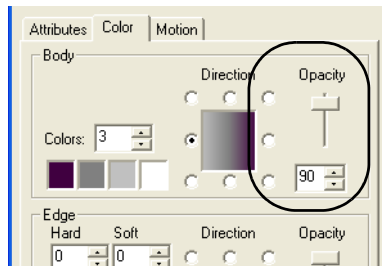
Utilisation d'un titre comme logo

Pour utiliser un titre semi-transparent comme logo dans la vidéo, effectuez les opérations ci-dessous :

1. Créez un nouveau titre.
2. Placez-le n'importe où dans l'écran.
3. Ajoutez un relief Inside pour augmenter la définition du titre.



4. Dans l'onglet Couleur, réglez l'Opacité du corps sur 20 pour augmenter la transparence du titre.

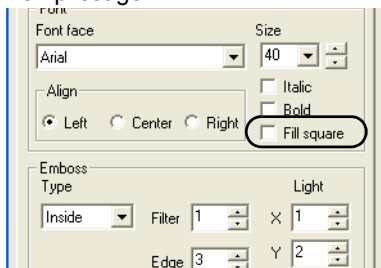


5. Cliquez sur OK pour accepter les réglages du titre.
6. Calculez le titre.
7. Lancez la lecture de la timeline pour visualiser le logo que vous venez de créer.

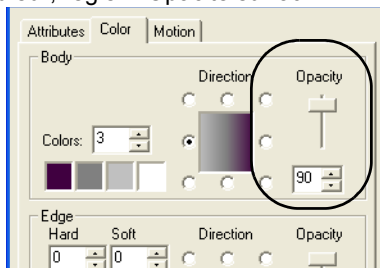
Utilisation d'un remplissage pour la colorisation de la vidéo

Le remplissage semi-transparent permet de coloriser une partie ou l'ensemble d'une image vidéo.

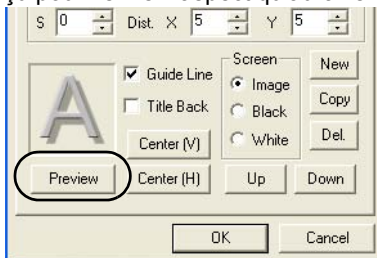
1. Créez un nouveau titre.
2. Entrez du texte et agrandissez-le suffisamment pour qu'il occupe une partie importante de l'écran.
3. Cochez la case Remplissage.



4. Dans l'onglet Couleur, réglez l'Opacité sur 30.



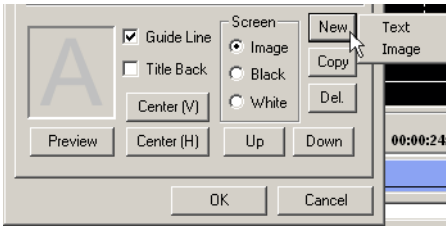
5. Cliquez sur Aperçu pour vérifier l'aspect qu'aura l'effet de colorisation.



Incrustation de titres dans une image

Vous pouvez utiliser à la fois du texte et des images statiques dans les titres et les incruster en surimpression sur la vidéo. Par ailleurs, pour permettre l'affichage des images non rectangulaires, une transparence alpha est ajoutée aux fichiers TIFF et TARGA dont le canal alpha contient des informations.

Pour utiliser une image statique dans un titre, cliquez sur Nouveau et sélectionnez Image dans la liste déroulante. Vous pouvez également faire glisser les clips image depuis le chutier et les déposer dans l'interface de titrage.



Sélectionnez Image dans l'onglet Nouveau pour ajouter une couche d'image.

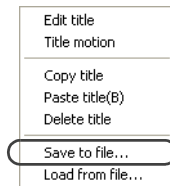
Vous pouvez utiliser des fichiers Targa (.tga), Bitmap (.bmp), TIFF (.tif) et JPEG (.jpg) en tant qu'images statiques dans l'interface de titrage.

Les informations de transparence sur les canaux alpha des images TIFF et Targa ne subissent aucune modification.

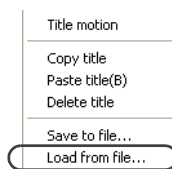
Toutes les caractéristiques de titre s'appliquent aux couches d'images statiques, excepté le relief.

Enregistrement et chargement des données de titre

Vous pouvez enregistrer un titre en tant que fichier TDF (Title Data File) en vue de son utilisation dans d'autres projets Let's EDIT 2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le titre et sélectionnez Enregistrer sous dans le menu déroulant qui s'affiche.



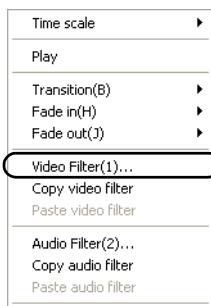
Pour charger un fichier TDF dans la piste de titre, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la piste de titre et sélectionnez Charger.



Vous pouvez également ajouter des fichiers de données de titre en tant que clips dans le chutier DV.

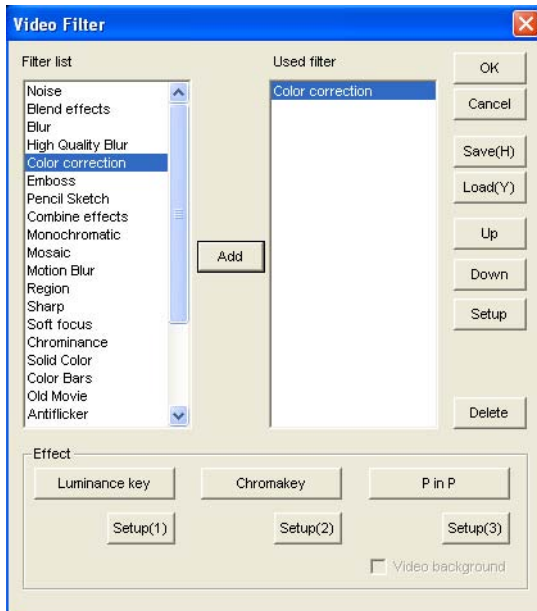
Ajout de filtres vidéo

Pour appliquer un filtre vidéo à un clip de la piste Main AV ou Insert AV, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip et sélectionnez Filtres vidéo.



Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip et sélectionnez Filtres vidéo

La boîte de dialogue Filtre vidéo s'ouvre et affiche la liste des filtres vidéo disponibles dans la colonne de gauche.



Boîte de dialogue Filtre vidéo

Cliquez deux fois sur un filtre ou sélectionnez-le et cliquez sur Ajouter pour l'ajouter à la liste des filtres utilisés dans la colonne de droite.

Pour supprimer un filtre du clip actuel, sélectionnez-le et cliquez sur Supprimer.

Pour accéder aux réglages d'un filtre spécifique, cliquez deux fois dessus ou sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Paramétrages. Les paramètres du filtre s'affichent à l'écran. Pour plus d'informations sur les paramètres disponibles pour chaque filtre, reportez-vous au Chapitre 4.

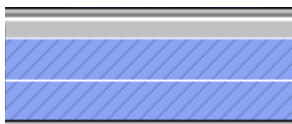
Les filtres vidéo s'appliquent dans l'ordre où ils apparaissent dans la liste. Pour modifier cet ordre, sélectionnez un filtre dans la liste des filtres utilisés et cliquez sur les boutons Haut et Bas pour le repositionner dans la liste. Si, par exemple, vous appliquez un filtre Bruit, puis un filtre Relief, l'effet bruit sera mis en relief. Si vous effectuez l'opération inverse, l'effet bruit apparaîtra sur la vidéo mise en relief.

Des lignes obliques allant de la partie inférieure gauche à la partie supérieure droite apparaissent dans les clips de la timeline auxquels vous avez appliqué un filtre vidéo.



Conseils

Avant de cliquer sur Paramétrages pour régler les paramètres d'un filtre, déplacez la boîte de dialogue Filtre vidéo de sorte qu'elle ne masque pas la fenêtre



Clip avec filtre vidéo

Copie de filtres vidéo d'un clip à un autre

Pour copier les filtres vidéo d'un clip à un autre, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip incluant des filtres que vous souhaitez copier et sélectionnez **Copier filtre vidéo**, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip dans lequel vous souhaitez copier les filtres et sélectionnez **Coller filtre vidéo**.

Enregistrement et chargement d'un ensemble de filtres



Conseils

Pour utiliser le même ensemble de filtres dans plusieurs projets, enregistrez-le dans un fichier de données de filtre

Pour enregistrer l'ensemble de filtres vidéo actuel, ainsi que les paramètres de chaque filtre, dans un fichier de données de filtre, cliquez sur le bouton **Enregistrer**. Une boîte de dialogue s'ouvre et le logiciel vous invite à attribuer un nom au fichier de données de filtre.

Pour charger un ensemble de filtres vidéo, cliquez sur **Charger** et sélectionnez un fichier de données de filtre dans la boîte de dialogue qui s'ouvre. Une fois le fichier chargé, les filtres qu'il contient s'affichent dans la liste des filtres utilisés, ainsi qu'un message vous demandant confirmation de l'application des paramètres. Répondez par **Oui** pour charger l'ensemble de filtres et par **Non** pour revenir à la boîte de dialogue de sélection d'un fichier de paramètres de filtres et en sélectionner un autre, ou annuler complètement le chargement.

Calcul des filtres

Les possibilités de montage en temps réel étant proportionnelles à la vitesse de votre système, le nombre de filtres en temps réel que vous pouvez insérer dans un clip spécifique est illimité. Vous pouvez, par exemple, insérer trois filtres dans un clip vidéo : Vieux film, Correction colorimétrique et Flou de mouvement.

Si votre système est relativement lent, vous risquez de ne pas pouvoir lire le clip auquel vous avez appliqué un filtre en temps réel : la lecture peut s'interrompre (si le paramètre **Stop Playback at Frame Drop** est défini) ou un "bégaiement" peut survenir. Vous devrez alors procéder au calcul du clip avec ses filtres.

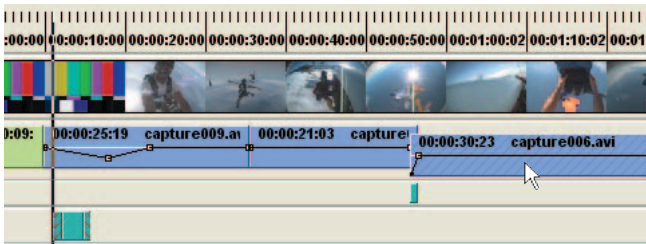
La procédure de calcul des filtres consiste à saisir le clip vidéo source, à traiter les filtres appliqués et à sauvegarder un nouveau clip qui remplacera l'ancien dans la timeline.

Si vous estimez qu'un calcul des filtres d'un clip s'impose, effectuez les opérations ci-dessous :

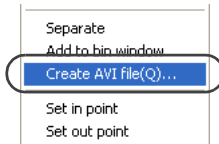
1. Assurez-vous que les paramètres du filtre sont corrects. Une fois le clip calculé et remplacé dans la timeline, vous ne pourrez plus l'agrandir ni en modifier les paramètres.

2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip avec filtre que vous souhaitez calculer.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip vidéo

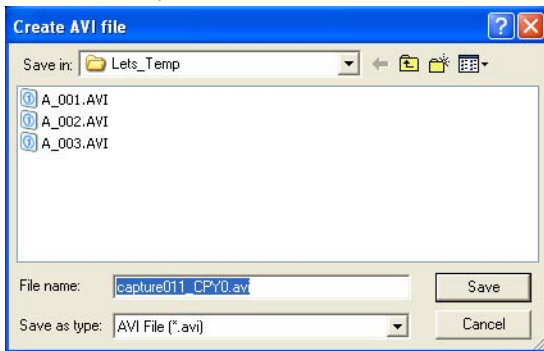


3. Dans le menu déroulant, sélectionnez Créer fichier AVI.

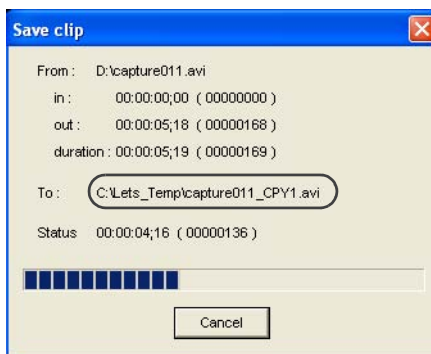


4. Une boîte de dialogue de création de fichier s'affiche et vous invite à saisir l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder le nouveau clip ainsi que le nom du fichier. Vous pouvez accepter le nom par défaut ou attribuer au clip un nom plus explicite.

Choisissez l'emplacement et le nom du nouveau fichier AVI

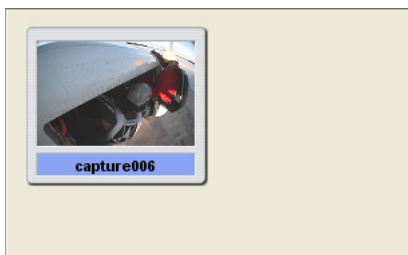


5. Let's EDIT procède au traitement du clip auquel vous avez ajouté un filtre et enregistre le résultat sous le nom spécifié.

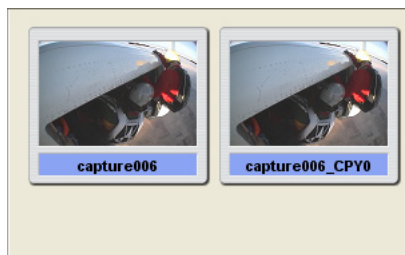


Boîte de dialogue de progression du calcul du clip

6. Le nouveau clip est ajouté au chutier et remplace celui que vous venez de calculer sur la timeline.



Chutier avant calcul du filtre



Chutier après calcul du filtre



Timeline avant calcul du filtre

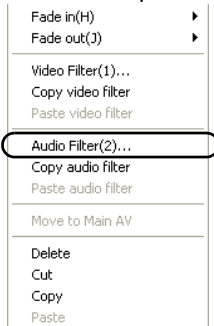


Timeline après calcul du filtre

Contrairement aux transitions calculées, les clips vidéos calculés sont de vrais fichiers de clip vidéo. Vous pouvez en effet les retoucher et les modifier à votre guise, sans craindre d'endommager le filtre, puisque celui-ci fait déjà partie des données vidéo.

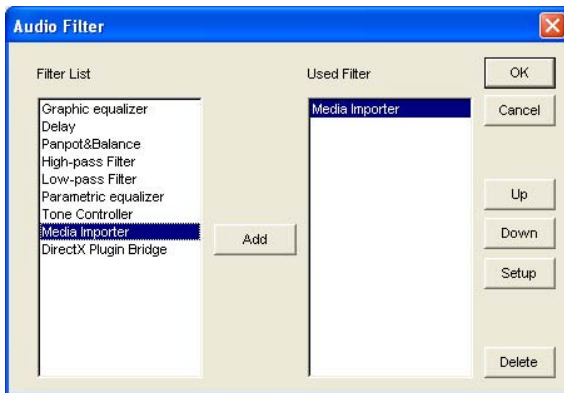
Ajout de filtres audio

Pour appliquer un filtre audio à un clip, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip et sélectionnez Filtres audio.



Cliquez avec le bouton droit sur le clip et sélectionnez Filtres audio

La boîte de dialogue Filtres audio s'ouvre et affiche les filtres audio disponibles dans la colonne de gauche.



Boîte de dialogue Filtres audio

Cliquez deux fois sur un filtre ou sélectionnez-le et cliquez sur Ajouter pour l'ajouter à la liste des filtres utilisés figurant dans la colonne de droite.

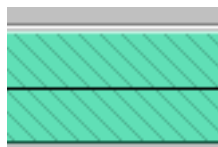
Pour supprimer un filtre du clip actuel, sélectionnez-le et cliquez sur **Supprimer**.

Pour accéder aux paramètres d'un filtre spécifique, cliquez deux fois dessus ou sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Paramétrage. Les paramètres du filtre s'affichent à l'écran. Pour plus d'informations sur les filtres audio, reportez-vous au Chapitre 5.

Les filtres audio s'appliquent dans l'ordre où ils apparaissent dans la liste. Pour modifier cet ordre, sélectionnez un filtre dans la liste des filtres utilisés et cliquez sur les boutons Haut et Bas pour le repositionner dans la liste. Si, par exemple, vous appliquez un filtre Égaliseur graphique, puis un filtre

Passe Haut, certains effets Égaliseur graphique risquent d'être annulés. Si vous effectuez l'opération inverse, l'intégralité des paramètres Égaliseur graphique prendront effet.

Des lignes obliques allant de la partie supérieure gauche à la partie inférieure droite apparaissent dans les clips de la timeline auxquels vous avez appliqué un filtre audio.



Clip avec filtre audio

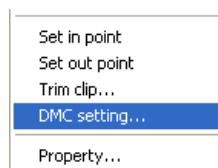
Copie de filtres audio d'un clip à un autre

Pour copier les filtres audio d'un clip à un autre, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip incluant des filtres que vous souhaitez copier et sélectionnez Copier filtre audio, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip dans lequel vous souhaitez copier les filtres et sélectionnez Coller filtre audio.

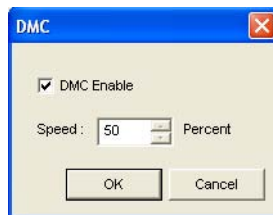
Il est impossible de calculer des filtres insérés dans des clips audio.

Ralenti/Accéléré

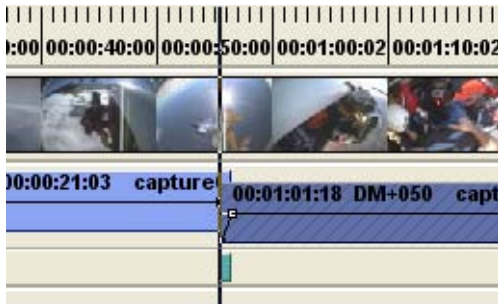
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la piste Main AV, puis sélectionnez Ralenti/Accéléré dans le menu contextuel qui s'affiche. La boîte de dialogue s'ouvre.



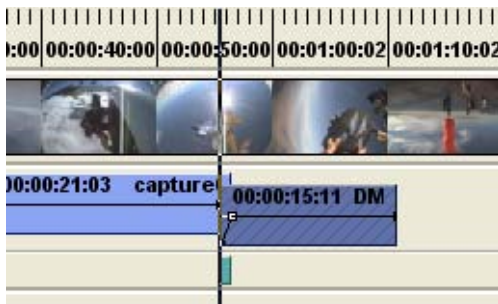
Pour activer le contrôle de la vitesse, cochez la case Ralenti/Accéléré, puis spécifiez la vitesse dans le champ Vitesse (100% est la valeur par défaut).



Si, par exemple, vous réglez la vitesse sur 50%, la vitesse de lecture du clip vidéo sera réduite de moitié par rapport à la vitesse d'origine et la durée du clip vidéo sera deux fois plus longue.



De la même façon, si vous sélectionnez une vitesse inférieure à 100%, l'effet de mouvement sera lent, tandis que si vous sélectionnez une valeur supérieure à 200%, la lecture sera deux fois plus rapide que celle d'origine. Enfin, si vous réglez la vitesse sur 150%, la durée de lecture sera écourtée de 2/3.



La modification de la vitesse de lecture d'un clip AV a une incidence sur l'audio inclus dans le clip.

Vous pouvez également sélectionner l'option Ralenti/Accélérée dans le menu contextuel qui s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une piste Ex Audio. Si vous cochez Ralenti/Accéléré et que vous entrez une vitesse, la modification s'applique aussi bien à la vitesse de lecture de l'audio qu'à celle de la vidéo.

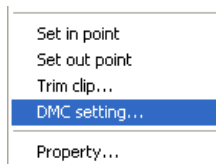
* Si vous décochez la case Ralenti/Accéléré, la vitesse de lecture de tous les clips revient à sa valeur par défaut (100%), même si vous avez préalablement modifié la vitesse.

Modification de la vitesse et de la durée d'un clip AV

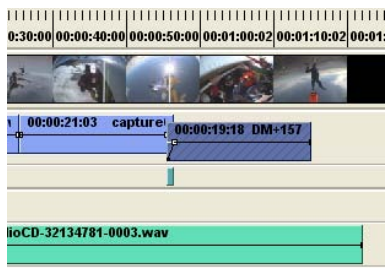
Il existe deux façons de modifier la vitesse et la durée d'un clip AV.

Modification automatique de la vitesse

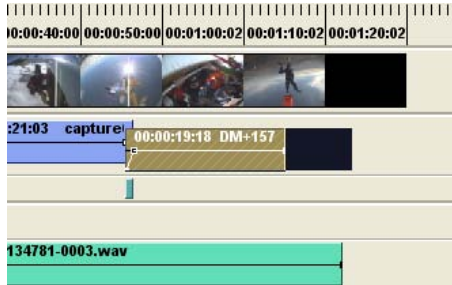
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip AV, puis sélectionnez Ralenti/Accéléré dans le menu contextuel qui s'affiche.



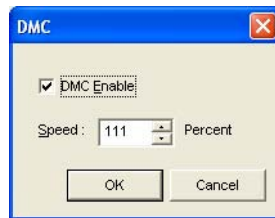
Une fois la vitesse ralentie ou accélérée, la longueur du clip varie de façon proportionnellement inverse au pourcentage de vitesse.



Si la durée que vous entrez est plus courte ou plus longue que nécessaire, vous pouvez régler la longueur du clip manuellement. Positionnez le curseur sur le contour du clip AV jusqu'à ce qu'il se transforme en double-flèche, puis faites glisser la ligne du clip AV pour en augmenter ou en réduire la longueur.

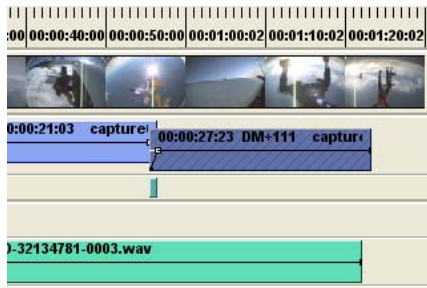


La vitesse de lecture s'ajuste automatiquement à la nouvelle durée de lecture, même si vous ne modifiez pas les paramètres de ralenti et d'accélééré.



Coupage d'un clip AV sans modification de la vitesse

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip AV, sélectionnez Ralenti/Accélééré dans le menu contextuel qui s'affiche, puis spécifiez la vitesse de lecture.



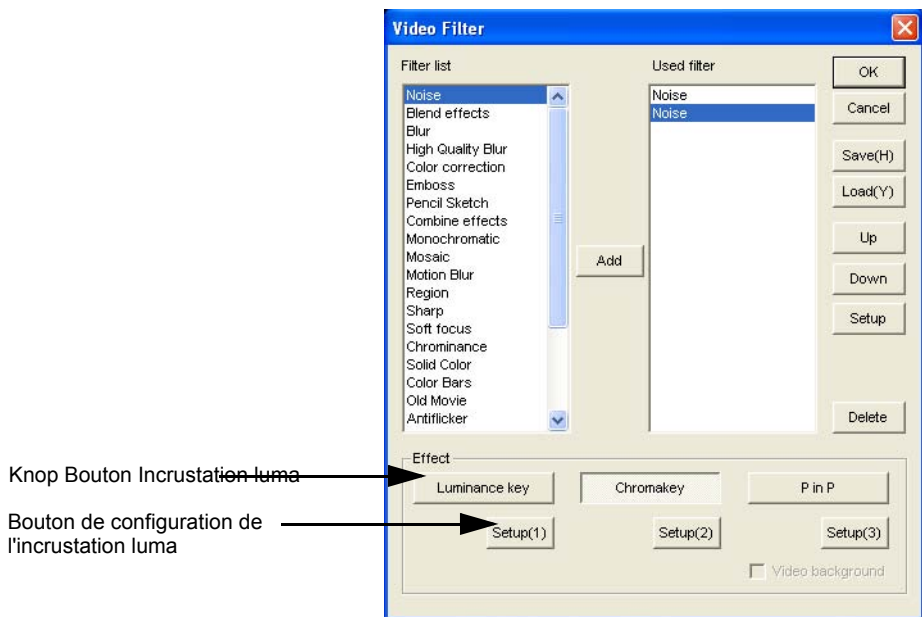
Ajout d'une incrustation en luminance

Vous pouvez ajouter une incrustation en luminance dans les clips de la piste Insert AV. L'incrustation en luminance est une technique qui permet d'ajouter en surimpression une partie de vidéo sur une autre vidéo.

Elle utilise la luminosité de la vidéo pour déterminer l'affichage ou non d'une zone particulière. Dans le cas, par exemple, d'une forme obscure sur un arrière-plan clair, vous pouvez incruster en luminance la partie sombre, tout en conservant un arrière-plan clair et en affichant la vidéo dans la zone centrale. Vous pouvez de la même façon incruster en luminance la zone claire, en affichant la vidéo autour de la zone plus sombre.

Activation et désactivation de l'incrustation en luminance

L'option d'incrustation en luminance est uniquement disponible pour les clips se trouvant sur la timeline Insert AV. Pour l'activer, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un clip, sélectionnez Filtres vidéo, puis cliquez sur le bouton Incrustation luma situé en bas de la boîte de dialogue Filtre vidéo. .



Option Incrustation luma de la boîte de dialogue Filtre vidéo

Le bouton Incrustation luma s'enfonce lorsque vous l'activez. Pour le désactiver, cliquez à nouveau sur ce bouton.

Configuration de l'incrustation en luminance

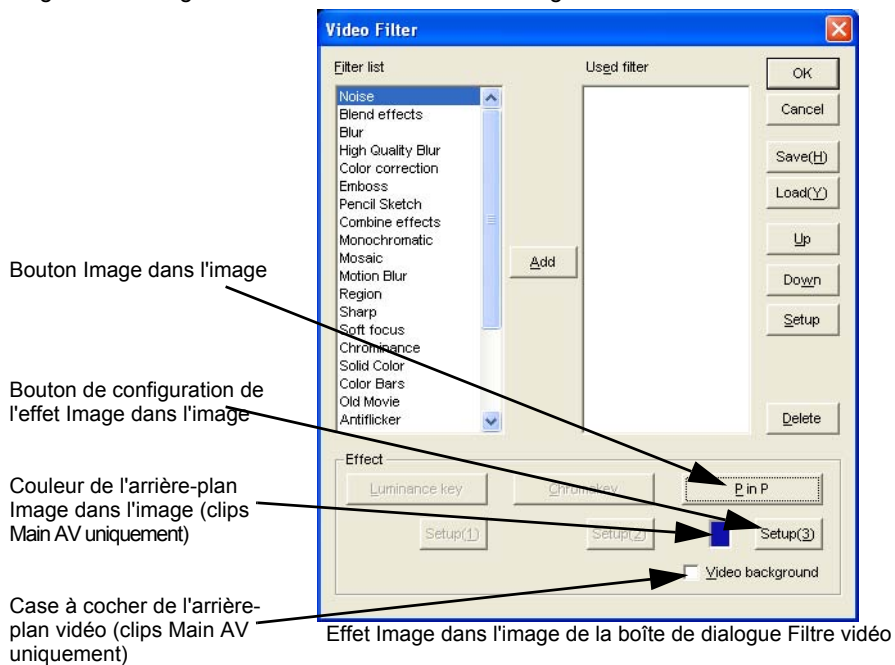
Pour accéder à la fenêtre de configuration de l'incrustation en luminance, cliquez sur le bouton Paramétrages situé en dessous du bouton incrustation luma. Pour une description détaillée des paramètres de l'incrustation en luminance, reportez-vous au chapitre Réglages des filtres vidéo.

Ajouter l'effet Image dans l'image

L'effet Image dans l'image place une image vidéo à l'intérieur d'une autre image vidéo ; les deux images sont lues simultanément.

Activation et désactivation de l'effet Image dans l'image

L'option Image dans l'image est disponible pour les clips se trouvant dans les pistes Main AV et Insert AV. Pour l'activer, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un clip, sélectionnez Filtres vidéo, puis cliquez sur le bouton Image dans l'image situé en bas de la boîte de dialogue Filtre vidéo.



Le bouton Image dans l'image s'enfonce lorsque vous l'activez. Pour désactiver l'effet Image dans l'image, cliquez à nouveau sur ce bouton.

Configuration de l'effet Image dans l'image

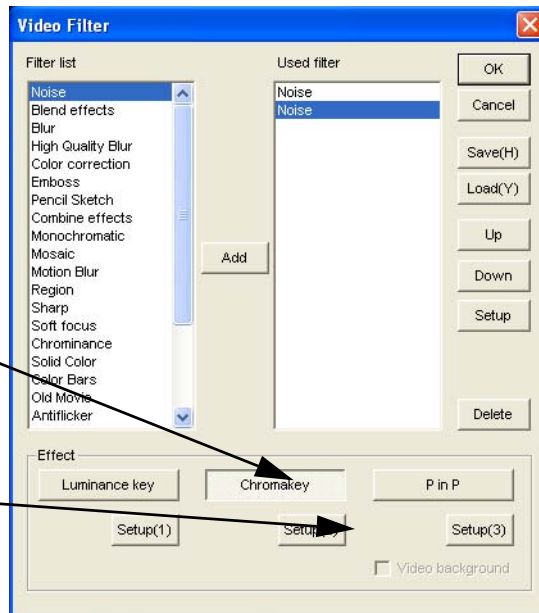
Cliquez sur le bouton Paramétrages situé en dessous du bouton Image dans l'image pour effectuer les réglages correspondants. Pour une description détaillée des paramètres Image dans l'image, reportez-vous au chapitre Réglages des filtres vidéo.

Ajout d'une incrustation en chrominance

L'incrustation en chrominance permet d'incruster une image vidéo dans une autre. Le bouton Ajuster Auto sélectionne automatiquement une couleur de clef. Cette dernière subira de légères modifications de couleur tout au long de la vidéo.

Activation et désactivation de l'incrustation en chrominance

L'option d'incrustation en chrominance est uniquement disponible pour les clips se trouvant sur la timeline Insert AV. Pour l'activer, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un clip, sélectionnez Filtres vidéo, puis cliquez sur le bouton Incrustation chroma situé en bas de la boîte de dialogue Filtre vidéo.



Bouton Incrustation chroma

Bouton de configuration
de l'incrustation chroma

Incrustation chroma dans la boîte de dialogue Filtre vidéo

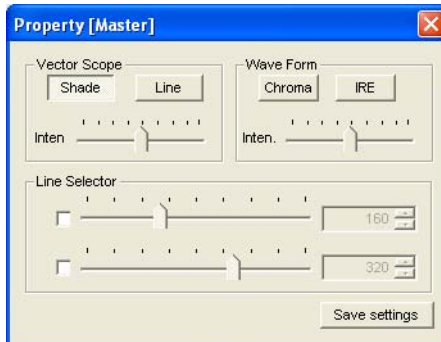
Configuration de l'incrustation en chrominance

Pour accéder à la fenêtre de configuration de l'incrustation en chrominance, cliquez sur le bouton Paramétrages situé en dessous du bouton Incrustation chroma. Reportez-vous au chapitre Réglages des filtres vidéo Pour une description détaillée

Affichage du vecteurscope et de l'oscilloscope

Affichage du vecteurscope

Pour afficher le vecteurscope, allez dans le menu Affichage et sélectionnez Afficher le Vecteurscope. Pour afficher les propriétés de l'oscilloscope et du vecteurscope, cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre Vector Scope.



Conseils

Si vous avez mis des chapitres sur la timeline vous pouvez créer une vidéo DVD. Il peut y avoir une intervalle d'une seconde

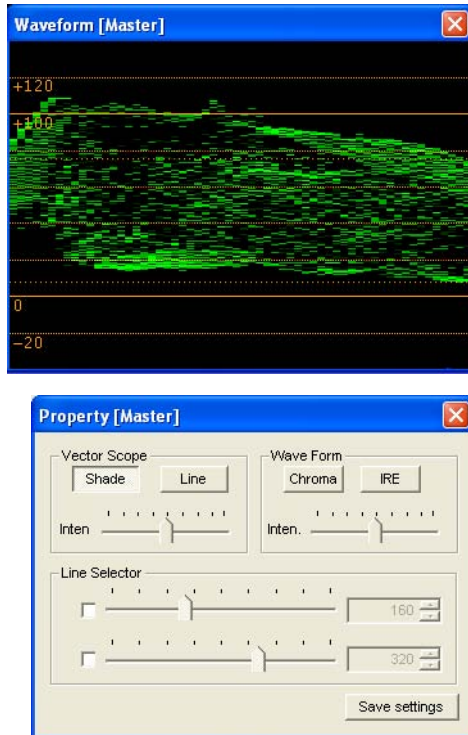
Shade : affiche la composition colorimétrique à l'aide de lumière et d'un ombrage. Plus une couleur est lumineuse sur le vecteurscope, plus elle est visible sur la vidéo.

Line : affiche la composition colorimétrique à l'aide de lignes.

Intensity : règle la luminosité du vecteurscope. Plus le curseur se trouve à droite, plus les données affichées dans le vecteurscope sont lumineuses.

Affichage de l'oscilloscope

Pour afficher l'oscilloscope, allez dans le menu Affichage et sélectionnez Afficher l'oscilloscope. Pour afficher les propriétés de l'oscilloscope et du vecteurscope, cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre Waveform.



Si vous sélectionnez Chroma, seul le composant de chrominance s'affiche dans l'oscilloscope ; le composant de luminance est alors ignoré.

À l'inverse, si vous sélectionnez IRE, seul le composant de luminance s'affiche dans l'oscilloscope; le composant de chrominance est alors ignoré.

Intensity : règle la luminosité de l'oscilloscope. Plus le curseur se trouve à droite, plus les données affichées dans l'oscilloscope sont lumineuses.

Affichage du timecode de la timeline sur la vidéo

Pour afficher le timecode de la timeline sur la sortie vidéo, sélectionnez Incrustation du TimeCode dans le menu Affichage.

Le timecode de la timeline s'incruste dans la vidéo tant sur les sorties analogique que DV.

Le timecode s'affichant dans le fichier de sortie, soyez prudent lors de la création de fichiers depuis la timeline ou depuis des secteurs définis dans celle-ci.

L'affichage du timecode n'a pas d'incidence sur le calcul des transitions ou des filtres.

Sortie d'une production sur bande

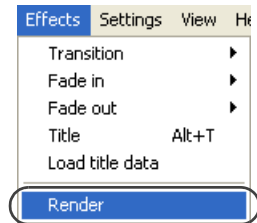
L'étape finale du montage vidéo consiste à exporter le projet complet sur bande.

Enregistrement synchrone

Pour exporter une timeline vers une caméra ou un appareil DV:

1. Vérifiez que la lecture en temps réel de la timeline s'effectue sans heurts.
Si certaines portions de la timeline ne peuvent pas être lues en temps réel, cliquez sur le bouton Calcul de tous les effets sur la timeline pour calculer les transitions.

Cliquez sur le bouton Calcul de tous les effets



2. Insérez une bande vierge dans votre dispositif DV. Assurez-vous qu'elle n'est pas protégée en écriture.
3. Cliquez sur le bouton Sync Rec du contrôleur d'appareil.



Let's EDIT enregistre la timeline sur la bande à partir de la position actuelle.

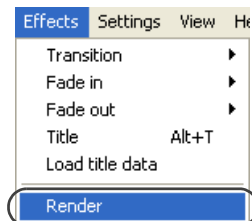
Enregistrement manuel

Les étapes suivantes ajouteront le timecode vers une caméra DV ou analogique, procédez comme ci-après :

1. Connectez l'entrée de la caméra ou de l'appareil à la sortie du système.
Pour plus d'informations, reportez-vous au Guide d'installation.

2. Vérifiez que la lecture en temps réel de la timeline s'effectue sans heurts.
Si certaines portions de la timeline ne peuvent pas être lues en temps réel, cliquez sur le bouton Calcul de tous les effets sur la timeline pour calculer les transitions.

Cliquez sur le bouton Calcul de tous les effets



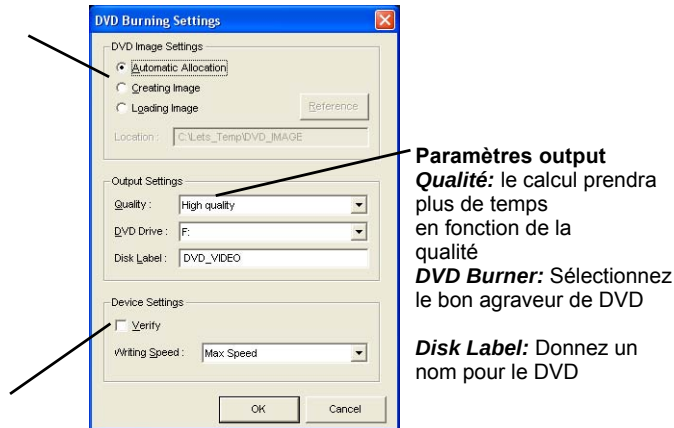
3. Si le début et la fin de votre timeline ne contiennent pas de segment de noir, nous vous recommandons d'y ajouter des clips de couleur noire de 5 à 10 secondes ou des barres chromatiques.
4. Si vous ne souhaitez pas enregistrer plusieurs copies de la timeline, assurez-vous que l'option Répéter la lecture du menu Options n'est pas sélectionnée.
5. Insérez une bande vierge dans votre dispositif analogique. Assurez-vous qu'elle n'est pas protégée en écriture.
6. Utilisez les commandes de votre caméra ou appareil pour le mettre en pause.
7. Positionnez-vous au début de la timeline en déplaçant le curseur de la souris ou en appuyant sur les touches Ctrl + Origine.
8. Appuyez sur la Barre d'espacement pour démarrer la lecture de la timeline et annuler immédiatement la mise en pause de votre caméra ou appareil ou démarrer l'enregistrement.
9. Lorsque le curseur de la timeline arrive à la fin, arrêtez votre caméra ou appareil.

Réalisation d'un disque DVD-Vidéo à partir de votre montage:

Cliquez sur le bouton burn DVD



2. La fenêtre burn DVD apparaît



3. Cliquez sur ok pour commencer

Exportation de la timeline ou d'un segment de la timeline

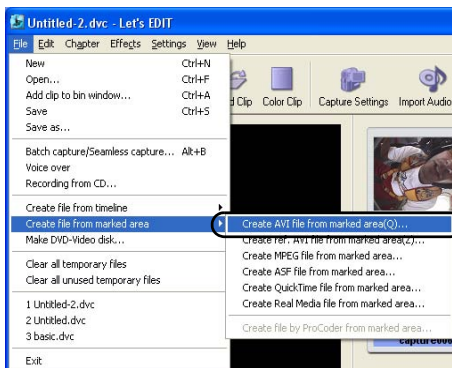
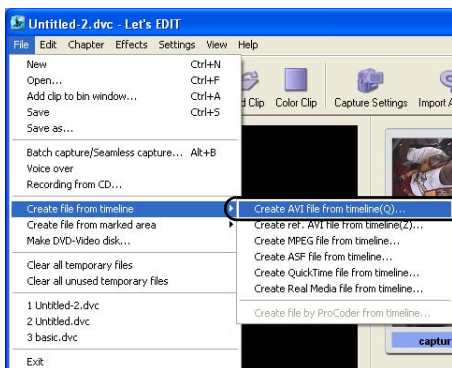
La façon la plus courante d'exporter un projet complet directement depuis la timeline est d'utiliser la fonction d'enregistrement synchronisé ou manuel. Il se peut que vous ayez besoin d'enregistrer la timeline ou l'un de ses segments comme fichier lorsque, p.e., vous souhaitez fusionner deux projets, utiliser la vidéo ailleurs ou mettre sur internet

Les formats des fichiers créés à partir de la timeline ou de l'un de ses segments sont au nombre de six : AVI, référence AVI, MPEG, WMV (Windows Media Format), QuickTime et Real Media. Le choix du format que vous utilisez dépend surtout de l'usage que vous prévoyez de faire du fichier obtenu.

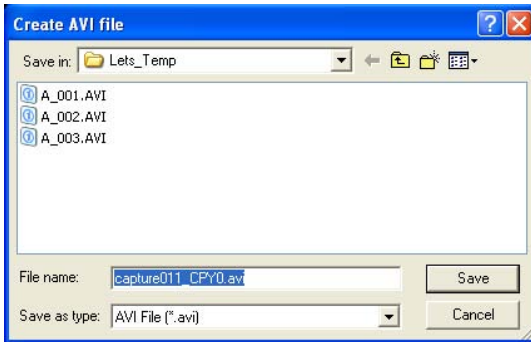
Exportation d'un fichier AVI

Les options Créer un fichier AVI à partir de la timeline et Créer un fichier AVI à partir du secteur défini créent un nouveau fichier AVI contenant toutes les données audio et vidéo de la timeline ou du secteur éfni. Vous pouvez exporter et utiliser ce fichier AVI sur un autre ordinateur.

Pour créer un fichier AVI à partir de la timeline, sélectionnez Créer un fichier AVI à partir de la timeline ou Créer un fichier AVI à partir du secteur défini dans le menu Fichier.



La boîte de dialogue Create AVI file s'ouvre.

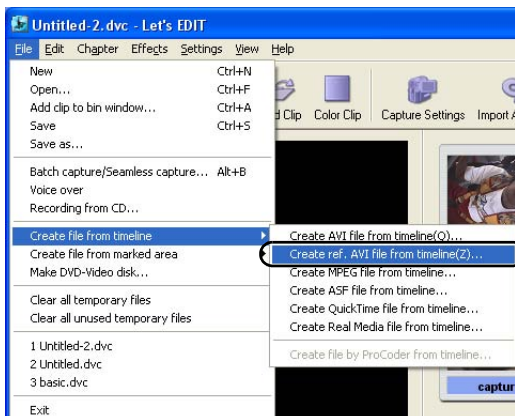


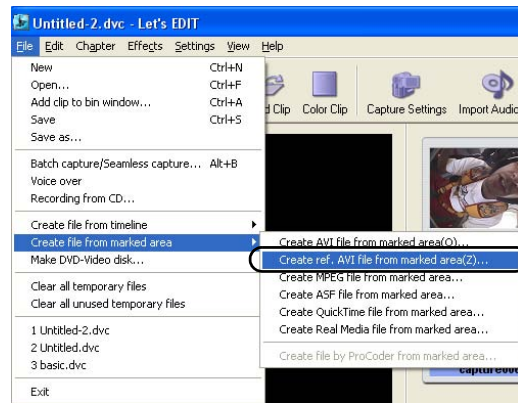
Attribuez un nom au fichier et cliquez sur Enregistrer.

L'option Créer un fichier réf. AVI à partir de la timeline crée un fichier de référence AVI contenant des pointeurs vers les fichiers dans lesquels figurent les données audio et vidéo provenant de la timeline. Le fichier AVI "pointe" vers les clips inchangés de la timeline ; les portions de la timeline ayant subi des modifications sont calculées dans le fichier AVI et dans le ou les fichiers de données associés.

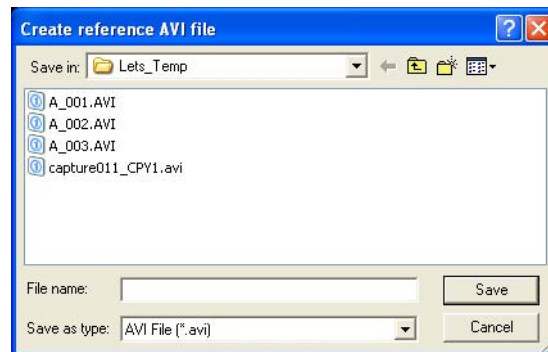
Ce fichier AVI est généré à partir des fichiers de clip et des données qu'il calcule. Pour l'exporter sur un autre ordinateur, vous devez dupliquer l'arborescence des clips source, des disques et des répertoires correspondants sur cet autre ordinateur. Les fichiers de référence AVI occupent moins d'espace qu'un calcul complet. Leur taille n'est pas limitée. La création de fichiers de référence AVI est utile pour l'association ou la fusion de projets.

Allez dans le menu Fichier et sélectionnez Créer un fichier à partir de la timeline, puis Créer un fichier réf.AVI à partir de la timeline ou bien Créer un fichier à partir du secteur défini, puis Créer un fichier AVI à partir du secteur défini.





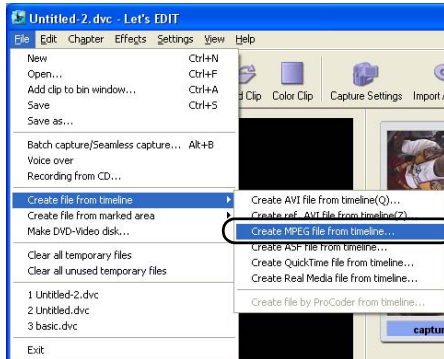
La boîte de dialogue Create reference AVI file s'ouvre.



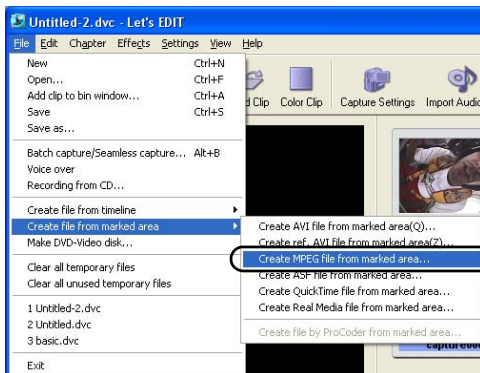
Attribuez un nom au fichier et cliquez sur Enregistrer.

Exportation d'un fichier MPEG

Sélectionnez créer un fichier MPEG à partir de la timeline pour créer un fichier MPEG de la totalité de la timeline, ou créer fichier MPEG d'une zone marquée.



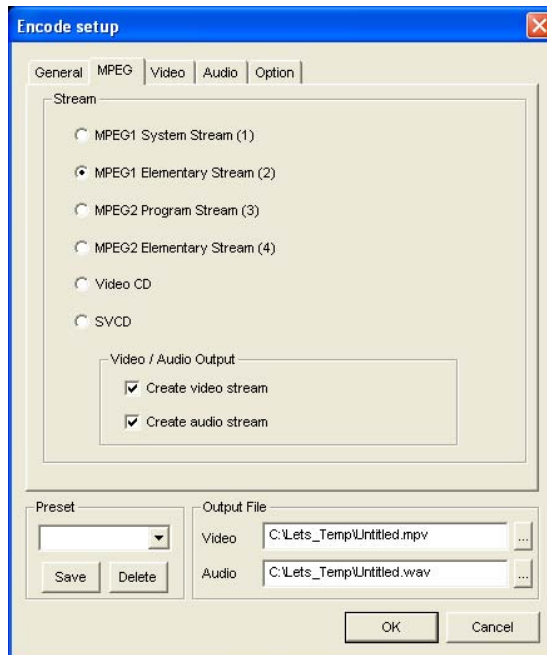
Créer un fichier MPEG à partir de la timeline



Créer un fichier MPEG à partir d'une zone marquée

Réglages d'encodage

L'onglet MPEG Stream Type permet de choisir entre plusieurs formats MPEG1 et MPEG2. Les options disponibles pour les deux formats MPEG peuvent varier.



MPEG1 System Stream génère un fichier MPEG-1 multiplex avec audio et vidéo dans le même fichier.

MPEG1 Elementary Stream génère des flux audio et vidéo MPEG-1 séparés. Pour sélectionner la génération de flux audio, vidéo ou des deux activez ou désactivez les options Create video stream et Create audio stream.

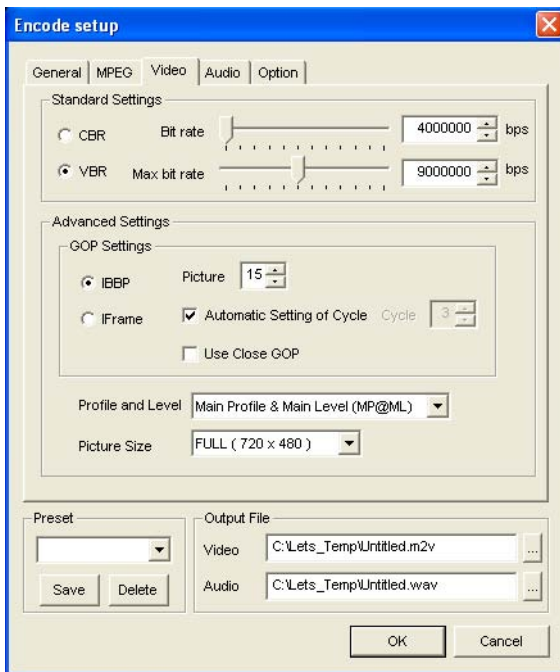
MPEG2 Program Stream génère un fichier MPEG-2 multiplexé avec audio et vidéo dans le même fichier.

MPEG2 Elementary Stream génère des fichiers MPEG2-video et/ou audio séparés. Sélectionnez si vous désirez générer des traces audio, vidéo

Video CD génère un fichier MPEG-1 contenant les données audio et vidéo dans un même fichier. Ce réglage permet d'établir les paramètres d'encodage appropriés pour le CD vidéo (White Book). Par conséquent, utilisez-le pour la création de CD vidéo. Une fois votre fichier encodé, chargez-le dans votre logiciel de création de CD vidéo.

SVCD génère des flux vidéo MPEG-2 et des flux audio MPEG1 ou MPEG2. En général, le format SVCD permet d'enregistrer 35 à 60 minutes de vidéo sur des CD de 74/80 minutes. Une fois encodé sur votre fichier, chargez-le dans votre logiciel de création de SVCD.

Dans l'onglet vidéo vous pouvez spécifier les paramètres d'encodage vidéo



CBR et **VBR** déterminent la variance du débit.

CBR accorde un bitspeed à une valeur constante, malgré la complexité de votre vidéo. Ceci résulte dans un bitspeed constant, mais avec une qualité variable.

P.e. parfois dans une vidéo d'un journaliste, les seuls mouvements visibles seraient ceux des lèvres et de la tête. En d'autres termes, le débit peut diminuer sans que la qualité n'en soit altérée pour autant. Si la vidéo devient plus complexe, la qualité risque d'en pâtir.

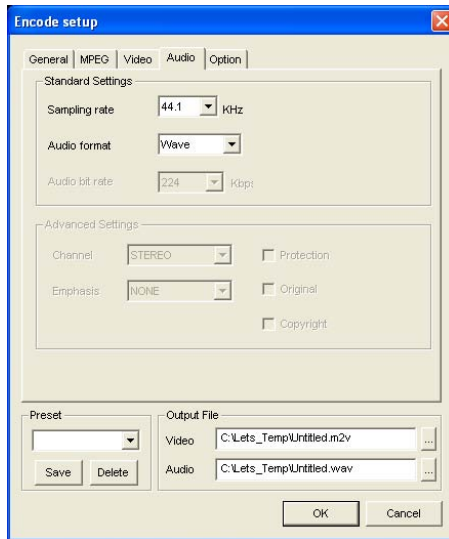
VBR détermine le bitspeed en fonction la complexité du vidéo. ceci résulte dans un bitspeed variable ,mais de qualité constante.

L'encodeur réduira donc le débit en conséquence. Pour une vidéo plus complexe (ondulation de l'eau à l'écran, par exemple), l'encodeur effectuera automatiquement le réglage pour préserver le niveau de qualité. En général, l'utilisation VBR augmente le débit de façon importante afin de préserver le niveau de qualité. Définissez le débit de base dans l'option Bit rate et le débit maximal (pic) dans l'option Max bit rate. L'exportation au format MPEG génère un encodage VBR en une passe.

Les options GOP (Group of Pictures) permettent de définir le positionnement des images dans un flux MPEG. Le groupe d'images est constitué d'un nombre variable d'images de type I, B et P. Si vous utilisez l'option IBBP, vous obtiendrez une qualité optimale à un faible débit de données. Si vous utilisez l'option I-frame, vous obtiendrez un résultat de très bonne qualité, mais à un débit de données plus élevé.

Si vous souhaitez réduire au maximum la bande passante tout en préservant le niveau de qualité, sélectionnez l'option IBBP. L'encodage d'images de type I-frame uniquement n'est à utiliser que dans des cas particuliers.

L'onglet Audio permet d'indiquer le type d'encodage audio à utiliser. Vous pouvez encoder les formats MPEG1 Layer II et PCM WAVE bruts.



Sampling rate détermine la fidélité du résultat audio. Plus la fréquence d'échantillonnage est élevée, plus l'échelle de fréquences reproduites est grande.

Audio format détermine le format d'encodage audio. Lors de l'encodage de flux élémentaires, la sélection WAVE génère un fichier stéréo PCM non comprimé .WAV correspondant à la vidéo. L'option Layer2 génère un fichier audio MPEG Layer II.

Audio bit rate (non disponible avec le format PCM WAVE) détermine le nombre de bits alloués à l'audio. Plus le débit est élevé, plus le niveau de qualité de la reproduction audio sera élevé, mais plus l'audio occupera d'espace.

Channels permet de sélectionner l'un des quatre modes d'opération disponibles pour l'encodage audio. Tous les modes préservent le niveau de qualité. Toutefois, avec les modes Stereo et Joint, la bande passante est réduite grâce à l'utilisation de caractéristiques similaires entre les deux canaux stéréo.

Dual crée deux canaux mono indépendants, comme pour l'enregistrement stéréo traditionnel.

Mono crée un canal monophonique unique.

Stereo crée deux canaux stéréo partageant les mêmes données. Cela permet ainsi de réduire la quantité d'informations nécessaires pour préserver le niveau de qualité.

Joint crée deux canaux stéréo liés permettant ainsi le partage des sons et des tons. C'est la meilleure façon de préserver le niveau de qualité et de réduire la bande passante.

Emphasis permet d'indiquer si vous souhaitez accentuer les hautes fréquences sonores afin de réduire le bruit. Le dispositif de lecture devrait détecter si le son a été encodé avec accentuation et le compenser en conséquence.

Si vous sélectionnez l'option None, l'audio ne sera pas accentué. Il sera encodé en l'état.

50/15 μ s permet de définir une courbe d'accentuation de 50/15 μ s.

CCITT J17 permet de définir une courbe d'accentuation CCITT J.17.

Pour générer le fichier, cliquez sur OK.

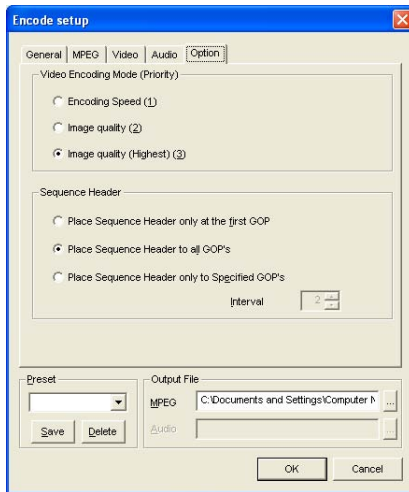
Les fichiers MPEG ont les extensions suivantes :

- .mpa Flux audio MPEG-1 élémentaire**
- .mpv Flux vidéo MPEG-1 élémentaire**
- .mpg Flux de système MPEG-1 multiplexé**
- .m2a Flux audio MPEG-2 élémentaire**
- .m2v Flux vidéo MPEG-2 élémentaire**
- .m2p Flux de programme MPEG-2 multiplexé**

La case du nom de fichier MPEG correspond aux flux multiplexés (VideoCD, MPEG-1 System stream, MPEG-2 Program stream). Les cases de nom de fichier Video et Audio correspondent aux flux élémentaires.

Vous pouvez lire les fichiers MPEG-1 dans Windows Media Player. Les fichiers MPEG-2 requièrent un matériel ou un logiciel de décodage MPEG-2 supplémentaire. Pour lire des fichiers MPEG-1 et MPEG-2 dans Let's EDIT 2, cliquez sur Add file to Bin window. Vous ne pourrez cependant pas les modifier.

L'onglet vous donne la possibilité d'adapter les paramètres vidéo encoder mode et sequence header.



Video Encoder Mode

Encoder Speed - Donne priorité à la vitesse du calcul

Image quality - paramètres standard

Image quality(Highest) - Donne priorité à la qualité de l'image

Sequence Header

Place Sequence Header only at the first GOP

Sélectionnez cette option pour mettre un Sequence header sur le premier GOP

Place Sequence Header to all GOP's

Sélectionnez cette option pour mettre un Sequence header sur tous les GOP's

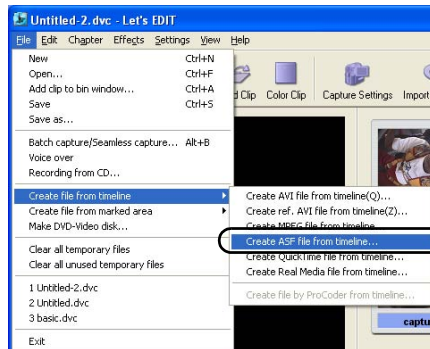
Place Sequence Header only to specified GOP's

Sélectionnez cette option pour mettre un Sequence header sur les GOP's indiqués d'avance.

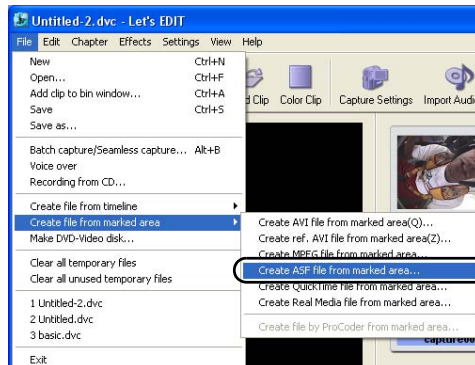
Exportation au format ASF

Le programme d'installation du logiciel installe les composants de Windows Media nécessaires. Vous pouvez ainsi créer des fichiers de données continues Windows.

Sélectionnez Créer un fichier ASF à partir de la timeline pour créer un fichier ASF (WMV) contenant tous les éléments de la timeline ou bien Créer un fichier ASF à partir du secteur défini pour créer un fichier ASF (WMV) contenant uniquement les éléments du secteur défini.

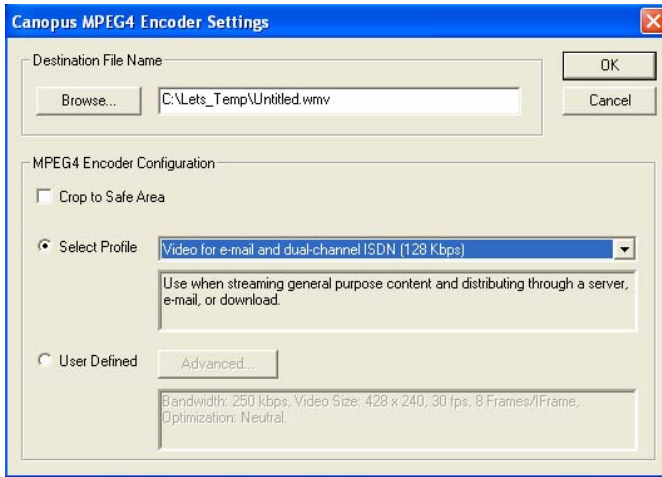


Créer un fichier à partir de la timeline



Créer un fichier ASF à partir du secteur défini

Réglages d'encodage



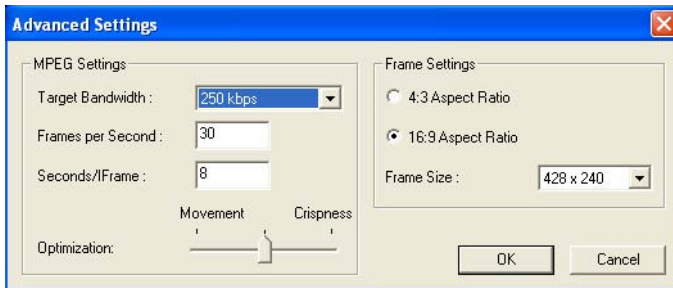
Réglages de l'encodeur Windows MediaExport

Cliquez sur le bouton Browse pour configurer le nom du fichier de destination.

Cochez la case Crop to Safe Area pour découper la vidéo de façon à ce qu'elle soit insérée à l'intérieur d'une zone protégée (insertion d'une bordure noire tout autour).

Pour sélectionner l'un des réglages prédéfinis ou effectuer vos propres réglages, sélectionnez User Defined et cliquez sur le bouton Advanced Settings.

Advanced Settings



Réglages avancés pour l'exportation

L'option Target Bandwidth définit la bande passante nécessaire pour la lecture du flux résultant.

L'option Frames per Second définit le nombre d'images par seconde dans la vidéo encodée.

Le curseur Optimization permet de choisir entre une optimisation de type Movement et Crispness. Si la vidéo contient de nombreux mouvements, sélectionnez Movement. Si, à l'inverse, elle ne contient pas du tout de mouvement ou très peu, sélectionnez Crispness. En général, il est conseillé de laisser le curseur à sa position centrale.

Configurez le rapport largeur/hauteur à l'aide des boutons radio Aspect Ratio. Sélectionnez le rapport largeur/hauteur utilisé pour votre projet.

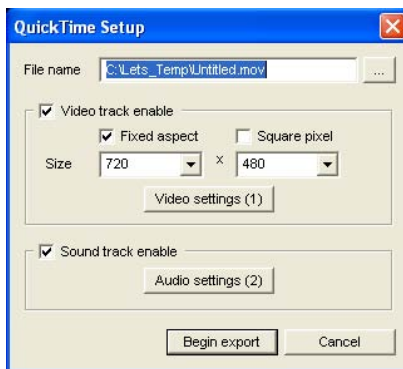
Choisissez la taille d'image désirée dans la liste déroulante Frame Size.

Cliquez sur OK pour démarrer le processus d'exportation.

Vous pouvez lire les fichiers ASF avec Windows Media Player, mais vous ne pouvez pas les charger dans Let's EDIT 2.

Exportation au format QuickTime

Sélectionnez Créer un fichier QuickTime à partir de la timeline pour créer un fichier Quick Time contenant tous les éléments de la timeline ou bien Créer un fichier Quick Time à partir du secteur défini pour un fichier QuickTime contenant les éléments du secteur défini.



Réglages pour l'exportation au format QuickTime

Cochez la case Video track enable pour exporter la vidéo.
Ne la cochez pas si vous ne souhaitez pas exporter de vidéo.

Cochez la case Fixed aspect pour conserver le rapport largeur/hauteur lorsque la taille est modifiée.

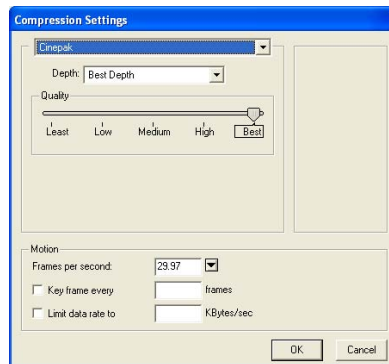
Cochez la case Square pixel pour sélectionner des résolutions en pixels carrés pour l'affichage à l'écran.

Pour modifier la taille de la vidéo, utilisez les listes déroulantes Size.

Cochez la case Sound track enable pour exporter l'audio. Ne la cochez pas si vous ne souhaitez pas exporter d'audio.

Pour afficher la boîte de dialogue des réglages vidéo, cliquez sur Video settings.

Réglages vidéo



Réglages pour l'exportation de la vidéo au format QuickTime

Les options disponibles dans la fenêtre des réglages vidéo dépendent du Codec sélectionné.

Dans la première liste déroulante située en dessous de Compression, sélectionnez la profondeur de couleur.

Le curseur Quality règle le niveau de qualité.

L'option Frames per second définit la fréquence d'images par seconde.

Cochez la case Key frame every _ frames pour configurer les paramètres d'image clef.

Cochez la case Limit data rate to _ K/Second pour limiter le débit de données dans le fichier encodé. Indiquez le débit dans la case correspondante.

Réglages audio



Réglages pour l'exportation audio au format QuickTime

Les options audio disponibles dépendent du compresseur utilisé.

Sélectionnez le compresseur audio dans la liste déroulante Compressor.

L'option Rate définit le sampling rate.

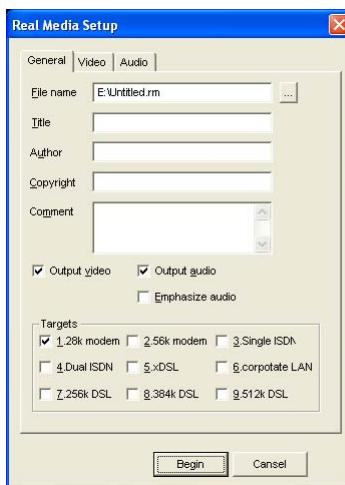
L'option Size définit le nombre de bits à utiliser pour l'audio.

L'option Use permet de choisir entre une sortie audio de type Mono ou stereo

Le bouton Options(si disponible) affiche différentes options.

Exportation au format Real Media

Sélectionnez Créer un fichier Real Media à partir de la timeline pour créer un fichier Real Media contenant tous les éléments de la timeline ou un fichier Real Media à partir du secteur défini pour un fichier contenant les éléments du secteur **défini**.



Réglages pour l'exportation Real Media

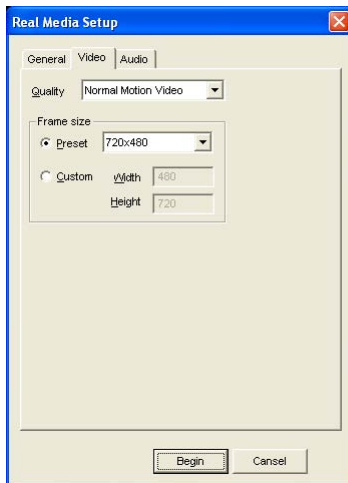
Cochez la case Output video pour exporter la vidéo. Ne la cochez pas si vous ne souhaitez pas exporter de vidéo.

Cochez la case Soundtrack pour exporter l'audio. Ne la cochez pas si vous ne souhaitez pas exporter de l'audio

Cochez la case Emphasize audio pour exporter un fichier donnant priorité à l'audio plutôt qu'au film vidéo.

Activez les informations appropriées sous Targets pour aider les autres utilisateurs à rechercher votre clip sur Internet.

Réglages vidéo



Réglages pour l'exportation de la vidéo au format Real Media

Avec le régleur qualité **Quality** vous adapter le niveau.

Normal Motion Video - optimise pour vidéo normale.

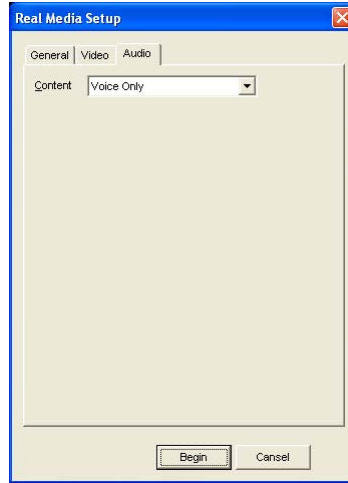
Smoothest Motion Video - optimise pour livrer le mouvement le plus lisse.

Sharpest Image Video - optimise pour livrer l'image le plus clair.

Slide Show - optimise pour une présentation en slides.

Frame size - spécifie la taille du video output. Sélectionnez de la liste déroulante **Preset** , ou specifiez dans le **Custom** field.

Réglages audio



Réglages pour l'exportation de la vidéo au format Real Media

Sélectionnez le compresseur audio dans la liste déroulante Compressor.

Voice Only - Sélectionnez si la source contient pour la plupart une voix

Voice with Background Music - Sélectionnez si la source contient une voix et de la musique de fond

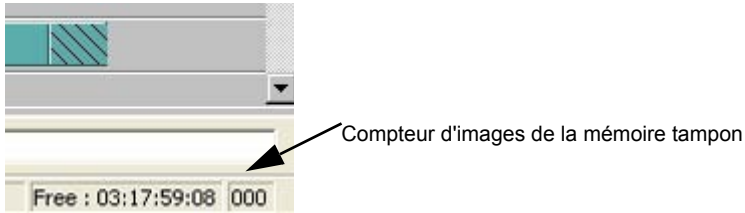
Music - Sélectionnez si la source contient de la musique ou autre bruits

Stereo Music - Sélectionnez si la source contient de la musique stereo

Mémoire tampon de lecture et effets en temps non réels

Mémoire tampon de lecture

Dans le coin inférieur droit de la fenêtre Let's EDIT 2 se trouve un compteur affichant le nombre d'images dans la mémoire tampon. Cette mémoire permet une lecture en temps réel en raison de la répartition des données entre de petites zones contenant un nombre d'effets supérieur à la normale.



A mesure que la zone saturée augmente, la mémoire tampon de lecture diminue. Lorsque ce compte atteint le chiffre 0, le système devient incapable de procéder au traitement en temps réel, d'où une perte d'images (ou une interruption de la lecture).

La mémoire tampon se "régénère" lorsque le système traverse des zones pour le traitement desquelles il dispose d'une puissance de processeur suffisante. Pour démarrer la lecture à l'aide de la mémoire tampon de lecture préremplie, vous pouvez également utiliser les touches Maj-barre d'espace pour lire la timeline.

Par défaut, la taille de la mémoire tampon de lecture est d'une (1) seconde. Néanmoins, si vous disposez de mémoire importante, vous pouvez augmenter la taille de ce tampon dans le menu Options – Propriétés de Let's EDIT 2.

Effets en temps non réel

Selon les cas, il est impossible de lire en temps réel certains effets en temps non réel.

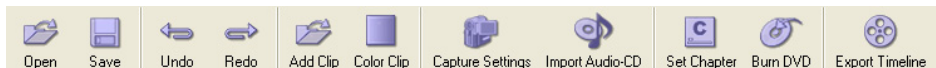
Pour la reproduction des effets en temps non réel, la mémoire tampon de lecture décrite précédemment est utilisée pour procéder au traitement.

Vous devez disposer de suffisamment de temps pour que l'effet soit calculé à la volée et de suffisamment de temps entre chaque effet afin de pouvoir "recharger" la mémoire tampon de lecture.

Commandes de l'interface

Barre d'outils

La barre d'outils contient les boutons des éléments de menus les plus souvent utilisés.



Les boutons de la barre d'outils donnent accès aux fonctions suivantes :



Ouvrir

Ouvre le fichier d'un projet existant.



Enregistrer

Enregistre le fichier de projet.



Annuler

Annule la dernière opération



Rétablir

Rétablit la dernière opération qui a été annulée.



Ajouter un clip au chutier

Ouvre la boîte de dialogue Clip permettant d'ajouter un clip.



Ajouter un clip en couleur au chutier

Ouvre la boîte de dialogue Clip en couleur permettant d'ajouter un clip en couleur au chutier DV.



Paramètres de capture

Ouvre la fenêtre paramètres de capture



Importer Audio CD

Ouvre la fenêtre Audio CD.



Chapitres

Ouvre la fenêtre chapitres



Gravure de DVD

Ouvre la fenêtre du graveur de DVD



Exporter la timeline

Vous permet d'exporter la timeline en différents formats.

Contrôleur d'appareil

Le contrôleur d'appareil permet de contrôler le dispositif DV connecté à l'aide de l'interface i.LINK.



Les fonctions sont les suivantes:

-  **CAM**
Active le contrôleur de Deck.
-  **EDIT**
Active le contrôleur de lecture de la Timeline.
-  **Preview window size**
Vous permet de changer la taille de la fenêtre de prévisualisation
-  **Full screen preview**
Change la prévisualisation en mode plein écran.
-  **Timecode**
Active/désactive l'affichage du timecode

Deck Controller

-  **Lecture/Pause**
Démarre/Suspend la lecture sur le dispositif.
-  **Stop**
Arrête le dispositif.
-  **Retour rapide**
Rembobine la bande si le dispositif DV est arrêté.
Inverse la lecture si le dispositif est en cours de lecture.
-  **Image précédente**
Revient à l'image précédente.
-  **Image suivante**
Passe à l'image suivante
-  **Avance rapide**
Avance rapidement la bande vers l'avant si le dispositif DV est arrêté.
Accélère la vitesse de lecture si le dispositif est en cours de lecture.
-  (pas actif)



Rec

Démarre la capture vers le chutier.



Sync Rec

Démarre la lecture Sync Rec du dispositif. L'option Sync Rec enregistrera automatiquement la timeline sur le dispositif.

Barre d'outils de la timeline



Lecture/Pause

Démarre/suspend la lecture sur la timeline



Stop

Arrête la lecture sur la timeline



Editing point précédent

Retourne au point d'édition précédent.



Frame précédent

Revient à l'image précédente.



Frame suivant

Avance le curseur de la timeline d'une image.



Editing point suivant

Passe au point d'édition suivant.



Répéter la lecture



(Pas actif)



Sync Rec

Démarre la lecture Sync Rec du dispositif. L'option Sync Rec enregistrera automatiquement la timeline sur le dispositif.

Contrôleur AVI

Le contrôleur AVI offre des commandes de lecture pour la timeline.



Input

Définit la position actuelle du curseur de la timeline comme point d'entrée du clip.



Définir le point de sortie du clip

Définit la position actuelle du curseur de la timeline comme point de sortie du clip.



Séparer

Sépare le clip ou le curseur de la timeline est positionné.



Supprimer

Supprime le clip ou le curseur de la timeline est positionné.



Transition

Ajoute la séparation standard à la séparation la plus proche du curseur de la timeline



Titre

Permet d'insérer ou modifier un titre.



Video Filter

Ouvre la fenêtre du filtre vidéo



Fade-in

Ajoute un fade-in à la séparation la plus proche de la timeline



Fade-out

Ajoute un fade-out à la séparation la plus proche de la timeline

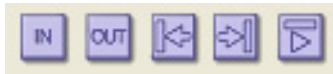


Voice-over

Démarré l'enregistrement Voice Over comme un clip audio.

Barre de contrôle d'outils de marquage

Le Marker Control Toolbar contient des boutons pour créer des points de marquage.



Définir le point d'entrée

Définit la position actuelle du curseur de la timeline comme point d'entrée de la timeline.



Définir le point de sortie

Définit la position actuelle du curseur de la timeline comme point de sortie de la timeline.



Aller au point d'entrée

Déplace le curseur de la timeline vers le point d'entrée défini de la timeline.



Aller au point de sortie

Déplace le curseur de la timeline vers le point de sortie de la timeline défini.



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

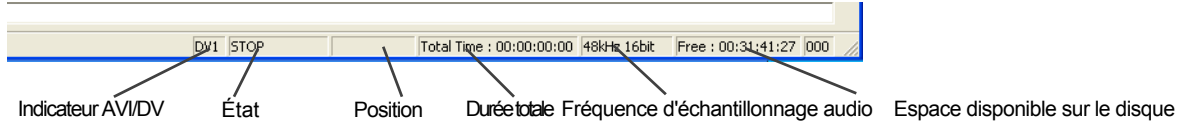
Barre de navigation

La barre de navigation permet de se déplacer rapidement dans la timeline. Il suffit pour cela de faire glisser le curseur.



Barre d'état

La barre d'état affiche toutes les informations pertinentes concernant la timeline.



Indicateur AVI/DV

Affiche les informations relatives aux données AVI pour les éléments de la timeline ou les informations relatives aux données DV pour les éléments du dispositif.

État

Affiche l'état du dispositif ou de la timeline.

Position

Affiche la position du curseur de la timeline ou du dispositif en termes d'image et de durée.

Durée totale

Affiche la durée totale de la timeline en heures, minutes, secondes, images et en nombre d'images.

Fréquence d'échantillonnage audio

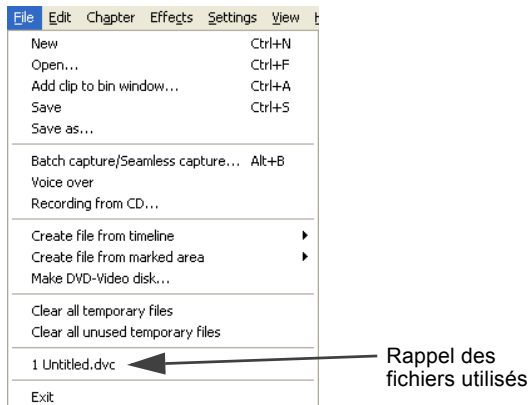
Affiche la fréquence d'échantillonnage de la timeline.

Espace disponible sur le disque

Affiche l'espace disponible sur le disque temporaire.

Options de menus

Menu Fichier



Nouveau

Vide le chutier et la timeline actuels et crée un nouveau projet.

Ouvrir

Ouvre le fichier d'un projet existant.

Ajouter un clip dans le chutier

Ouvre la boîte de dialogue Ajouter un clip dans le chutier permettant de charger des clips dans le chutier DV.

Enregistrer

Enregistre le fichier du projet.

Enregistrer sous...

Enregistre le fichier du projet dans un nouveau fichier.

Capture par lots/Capture sans limite

Ouvre la boîte de dialogue Capture par lots/Capture sans limite.

Voice-over

Démarre l'enregistrement Voice Over.

Enregistrement à partir d'un CD Audio

Création de fichier WAV.

Créer un fichier à partir de la timeline

Créer un fichier AVI à partir de la timeline

Crée un nouveau fichier AVI contenant les éléments de la timeline.

Créer un fichier réf. AVI à partir de la timeline

Crée un nouveau fichier de référence AVI contenant les éléments de la timeline.

Créer un fichier MPEG à partir de la timeline

Crée un fichier MPEG contenant les éléments la timeline.

Créer un fichier ASF à partir de la timeline

Crée un fichier de données continues Windows contenant les éléments de la timeline.

Créer un fichier QuickTime à partir de la timeline

Crée un fichier QuickTime contenant les éléments de la timeline.

Créer un fichier Real Media à partir de la timeline

Crée un fichier Real Media contenant les éléments de la timeline.

Créer un fichier avec procoder à partir de la timeline

Utilise ProCoder Express pour créer un fichier à partir de la timeline

Créer un fichier d'un endroit définit**Fichier AVI d'un endroit définit**

Crée un fichier AVI de l'endroit définit.

Fichier Ref. AVI d'un endroit définit

Crée un fichier ref. AVI de l'endroit définit.

Fichier MPEG-d'un endroit définit.

Crée un fichier MPEG d'un endroit définit

Fichier ASF d'un endroit définit.

Crée un fichier Windows Media streaming de l'endroit définit.

Fichier QuickTime d'un endroit définit.

Crée un fichier QuickTime de l'endroit définit.

Fichier Real Media d'un endroit définit

Crée un fichier Real Media de l'endroit définit.

Fichier d'un endroit définit avec procoder

Utilise Canopus ProCoder Express pour créer un fichier AV de l'endroit définit.

Effacer tous les fichiers temporaires

Efface tous les fichiers temporaires du projet.

Effacer tous les fichiers temporaires inutilisés

Efface tous les fichiers temporaires inutilisés du projet (transitions calculées et effacées par la suite, etc.).

Rappel des fichiers utilisés

Affiche la liste des fichiers récemment ouverts.

Quitter

Referme Let's EDIT 2.

Menu Édition

Edit	Chapter	Effects	Settings	View	Help
Undo					Ctrl+Z
Redo					Ctrl+Y
Delete					Del
Cut					Ctrl+X
Copy					Ctrl+C
Paste					Ctrl+V
Paste to bin window					Ctrl+B
Separate					Ctrl+D
Save as still image(K)...					Alt+W
Paste transition(F)					Alt+S
Paste title(H)					Alt+D
Search					►
Mark(Q)					►
Set In Point					Ctrl+I
Set Out Point					Ctrl+O
Trim clip...					Ctrl+T
Add color clip to bin window(J)					Alt+A
Auto arrange clips					Ctrl+G
Auto arrange clips in reverse order					Ctrl+H
Add clips on MainAV to bin window					Ctrl+U
Move all clips on InsertAV to MainAV					
Clear bin window					Alt+Del
Clear Timeline					Ctrl+Del

Annuler

Annule la dernière action réalisée.

Rétablir

Rétablit l'action précédemment annulée.

Supprimer

Supprime le clip sélectionné dans la timeline.

Couper

Coupe le clip sélectionné dans la timeline et le place dans le Presse-papiers.

Copier

Copie le clip sélectionné dans le Presse-papiers.

Coller

Colle le clip du Presse-papiers dans la timeline

Coller dans le chutier

Colle le clip du Presse-papiers dans le chutier DV.

Séparer

Sépare le clip à la position du curseur de la timeline.

Enregistrer comme image fixe

Enregistre l'image comme image fixe sur la timeline

Coller transition

Colle la transition du Presse-papiers dans la timeline.

Coller titre

Colle le titre du Presse-papiers dans la timeline.

Rechercher

Aller à

Ouvre la boîte de dialogue Aller à permettant d'accéder à une valeur de temps ou une image particulière.

Aller à la scène précédente

Recherche le curseur de la timeline et le positionne à la scène précédente (le cas échéant).

Aller à la scène suivante

Recherche le curseur de la timeline et le positionne sur la scène suivante (le cas échéant).

Aller à l'index précédent

Positionne le curseur de la timeline au point de l'index précédent (le cas échéant).

Aller à l'index suivant

Positionne le curseur de la timeline au point de l'index suivant (le cas échéant).

Définir

Définir le point d'entrée

Définit la position actuelle du curseur de la timeline comme point d'entrée de la timeline.

Définir le point de sortie

Définit la position actuelle du curseur de la timeline comme point de sortie de la timeline

Aller au point d'entrée

Définit la position actuelle du curseur de la timeline comme point d'entrée de la timeline.

Aller au point de sortie

Définit la position actuelle du curseur de la timeline comme point de sortie de la timeline.

Lire entre entrée et sortie

Lit la timeline du point d'entrée défini au point de sortie défini.

Effacer les points d'entrée/sortie

Efface les points d'entrée et de sortie définis dans la timeline.

Calcul d'un endroit définit

L'endroit définit calculé

Définir le point d'entrée du clip

Définit la position actuelle du curseur de la timeline comme point d'entrée du clip actuel.

Définir le point de sortie du clip

Définit la position actuelle du curseur de la timeline comme point de sortie du clip actuel.

Couper un clip

Ouvre la fenêtre couper où vous pouvez manuellement couper un clip sur une image ou code de temps

Ajouter un clip en couleur au chutier

Ouvre la boîte de dialogue Clip en couleur permettant d'ajouter un clip en couleur dans la fenêtre du chutier.

Placer automatiquement les clips

Place les clips du chutier DV sur la piste Main AV.

Placer automatiquement les clips en ordre inverse

Place en ordre inverse les clips du chutier DV sur la piste Main AV.

Ajouter les clips de Main Av au chutier

Ajoute les clips de la piste Main AV au chutier DV.

Déplacer tous les clips de InsertAV vers MainAV

Déplace tous les clips de la piste Insert AV vers la piste Main AV.

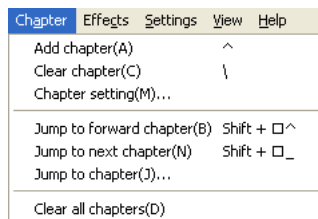
Vider le chutier

Supprime tous les clips du chutier DV. La timeline restera inchangée.

Vider la timeline

Efface les éléments la timeline. Le chutier DV restera inchangé.

Menu Chapitres



Ajouter chapitre

Met un chapitre à la position actuelle du curseur de la timeline.

Supprimer chapitre

Supprime le chapitre à la position actuelle du curseur de la timeline.

Paramétrage du chapitre

Ouvre la fenêtre Chapter Settings pour créer des chapitres à des intervalles réguliers.

Point forward chapitre

Met le curseur de la timeline au point de chapitre avant

Chapitre suivant

Met le curseur de la timeline au chapitre suivant

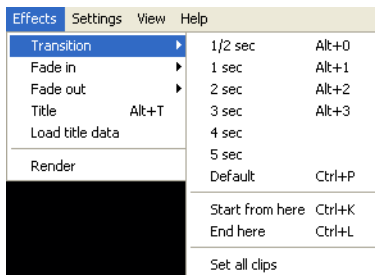
Sauter chapitre

Choisissez un chapitre et cliquez OK pour y aller, ou cliquez deux fois sur le chapitre

Supprimer tous les chapitres

Supprime tous les chapitres sur la timeline

Menu Effets



Transition

1/2 sec

Ajoute une transition par défaut de 1/2 seconde.

1 sec

Ajoute une transition par défaut de 1seconde.

2 sec

Ajoute une transition par défaut de 2 secondes.

3 sec

Ajoute une transition par défaut de 3 secondes.

4 sec

Ajoute une transition par défaut de 4 secondes.

5 sec

Ajoute une transition par défaut de 5 secondes.

Par défaut

Ajoute une transition par défaut en fonction de la longueur imposée.

Début

Ajoute la transition par défaut à partir de la position du curseur de la

Fin

Ajoute la transition par défaut jusqu'à ce point.

Définir sur tous les clips

Ajoute la transition par défaut avec une durée par défaut appliquée à tous les points de séparation n'ayant pas encore de transitions.

Ouverture en fondu

1/2 sec

Ajoute une ouverture en fondu de 1/2 seconde.

1 sec

Ajoute une ouverture en fondu de 1 seconde.

2 sec

Ajoute une ouverture en fondu de 2 secondes.

3 sec

Ajoute une ouverture en fondu de 3 secondes.

4 sec

Ajoute une ouverture en fondu de 4 secondes.

5 sec

Ajoute une ouverture en fondu de 5 secondes.

Par défaut

Ajoute une transition par défaut.

Fermeture en fondu

1/2 sec

Ajoute une fermeture en fondu de 1/2 seconde.

1 sec

Ajoute une fermeture en fondu de 1 seconde.

2 sec

Ajoute une fermeture en fondu de 2 secondes.

3 sec

Ajoute une fermeture en fondu de 3 secondes.

4 sec

Ajoute une fermeture en fondu de 4 secondes.

5 sec

Ajoute une fermeture en fondu de 5 secondes.

Standard

Ajoute un fade-uit avec une longueur standard.

Titre

Ouvre la fenêtre du titre permettant d'ajouter des titres.

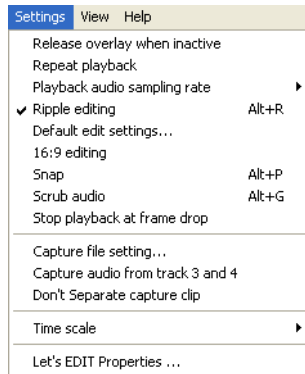
Charger des données de titres

Ouvre la fenêtre du titrage permettant d'ajouter un fichier data titrage à la timeline.

Calculer

Calcule la transition ou le titre.

Menu Options



Libère la surimpression lorsqu'elle est inactive

Activée : Playback se répète du début de la timeline jusqu'à la fin.

timeline stop) quand la fenêtre LET's EDIT 2 devient inactive.

Désactivée : la lecture s'arrête à la fin de la timeline. Playback continuera même quand la fenêtre LET's EDIT 2 devient inactive.

Fréq. d'échantillonnage audio

48 kHz 16 bit

La timeline sera lue avec une fréquence audio de 48 kHz sur 16 bits.

Toute fréquence d'audio différente sera reconvertie en conséquence.

Il est conseillé de sélectionner ce réglage, sauf si vous utilisez une fréquence audio de 32 kHz sur 4 canaux.

44,1 kHz 16 bit

La timeline sera lue avec une fréquence audio de 44,1 kHz sur 16 bits.

Toute fréquence d'audio différente sera reconvertie en conséquence.

32 kHz 16 bit

La timeline sera lue avec une fréquence audio de 32 kHz sur 16 bits.

Toute fréquence d'audio différente sera reconvertie en conséquence.

32 kHz 12 bit

La timeline sera lue avec une fréquence audio de 32 kHz sur 12 bits.
Toute fréquence d'audio différente sera reconvertie en conséquence.

Resynchronisation automatique

Activée : les clips Insert AV, les titres et les clips Ex Audio se déplacent en même temps que la position du clip Main AV dès qu'un clip Main AV est ajouté ou supprimé de la piste Main AV. La synchronisation automatique permet de maintenir les clips Insert AV, les titres et les clips Ex Audio à la position correcte.

Désactivée : si vous ajoutez ou supprimez un clip Main AV, seuls les clips se trouvant sur la piste Main AV seront déplacés.

Il est généralement conseillé de toujours sélectionner cette option.

Réglages par défaut

Ouvre la boîte de dialogue des réglages par défaut permettant de configurer ou modifier les paramètres par défaut.

Mode 16:9

Règle le rapport largeur/hauteur de Let's EDIT 2 sur 16:9. Les transitions et les effets seront calculés de façon à ce que leurs rapports largeur/hauteur soient compatibles avec le format 16:9.

Vous ne pouvez pas utiliser les formats de clips 4:3 et 16:9 dans un même projet.

Snap (Accolement)

en trainent sur la timeline

Désactivé le clip ne snap pas

Navigation audio audible

Activé: l'audio de la piste Main AV, Insert AV, Ex Audio tracks sera copié pendant la navigation.

Désactive: l'audio sera désactivé.

Stop playback at frame drop

Activé: le playback s'arrête quand le système ne peut pas traiter le playback de la timeline en temps réel.

Désactivé: arrête les images au lieu d'arrêter le playback

Capture file setting

Ouvre la fenêtre Capture Settings pour spécifier le type de fichier pour enregistrer le fichier AV

Enregistrer l'audio de track 3 et 4

Activé: l'audio des pistes 3 et 4 sera enregistré dans un fichier WAV individuel en même temps que l'enregistrement AV dans LET's EDIT 2.
Le fichier individuel AV peut être synchronisé avec le clip AV correspondant pour obtenir les 4 pistes audio
Désactivé: il n'y aura pas d'enregistrement audio

Capture des clips sans séparation

Désactivée : Let's EDIT capture séparément les clips de la bande DV en fonction de la date ou du timecode. Activée : vous pouvez capturer un clip contenant plusieurs enregistrements de la même façon que sur une bande.

Échelle de temps

1 image

Règle l'échelle de la timeline sur 1 image.

10 images

Règle l'échelle de la timeline sur 10 images.

1 seconde

Règle l'échelle de la timeline sur 1 seconde.

2 secondes

Règle l'échelle de la timeline sur 2 secondes.

5 secondes

Règle l'échelle de la timeline sur 5 secondes.

10 secondes

Règle l'échelle de la timeline sur 10 secondes.

15 secondes

Règle l'échelle de la timeline sur 15 secondes.

30 secondes

Règle l'échelle de la timeline sur 30 secondes.

1 minute

Règle l'échelle de la timeline sur 1 minute.

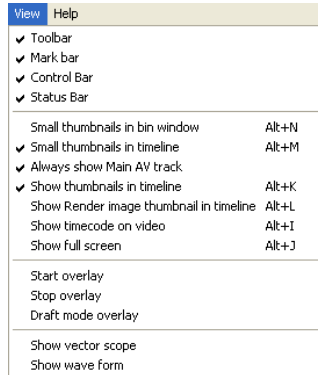
Ajuster l'échelle

Règle l'échelle de la timeline sur toute valeur permettant à la timeline d'être entièrement visible à l'écran.

Propriétés de Let's EDIT 2

Ouvre la fenêtre System properties pour des propriétés différentes

Menu Affichage



Barre d'outils

Permet d'afficher ou de masquer la barre d'outils.

Contrôleur d'appareil

Permet d'afficher ou de masquer la barre du contrôleur d'appareil.

Barre de navigation

Permet d'afficher ou de masquer la barre du contrôleur AVI.

Barre d'état

Permet d'afficher ou de masquer la barre d'état.

Petites vignettes dans le chutier

Activée : la fenêtre du chutier affiche des vignettes de petite taille.

Désactivée : la fenêtre du chutier affiche des vignettes de grandes tailles.

Affichage des vignettes sur la timeline

Activée : la piste Image affiche des vignettes de petite taille.

Désactivée : la piste Image affiche des vignettes de grande taille.

Piste principale AV toujours visible

Activée : la piste Main AV est "bloquée" sur l'interface. Si toutes les pistes 'ne sont pas affichées et que vous les faites défiler, la piste Main AV reste bloquée dans la partie supérieure.

Désactivée : la piste Main AV fait défiler les pistes restantes si toutes les pistes ne sont pas affichées.

Affichage des vignettes sur la timeline

Activée : la piste Image affiche les vignettes de la vidéo à des intervalles différents.

Désactivée : la piste Image est masquée et aucune vignette n'est affichée.

Affichage des vignettes des parties calculées

Activée : les vignettes de la timeline correspondent aux clips source avec application des filtres. Cela peut ralentir de façon importante le défilement et la navigation dans la timeline.

Désactivée : les vignettes de la timeline correspondent aux clips source sans application de filtres.

Incrustation du TimeCode

Activée : le timecode de la timeline s'affiche sur la vidéo.

Désactivée : aucun timecode de la timeline ne s'affiche sur la vidéo.

Show full screen

Modifie l'affichage en mode plein écran.

En mode plein écran, appuyez à gauche pour play/stop, cliquez à droite pour ouvrir le menu contextuel. Appuyez sur ESC pour quitter le mode plein écran.

Affichage de l'overlay vidéo

Démarre l'affichage de l'overlay vidéo.

Arrêt de l'overlay vidéo

Arrête l'affichage de l'overlay vidéo.

Overlay draft mode

Overlay video sera affiché en mode provisoire, afin de minimaliser le surcharge du système.

Afficher le Vecteurscope

Affiche le Vecteurscope de la timeline.

Afficher l'oscilloscope

Affiche le graphique de l'oscilloscope.

Menu Aide

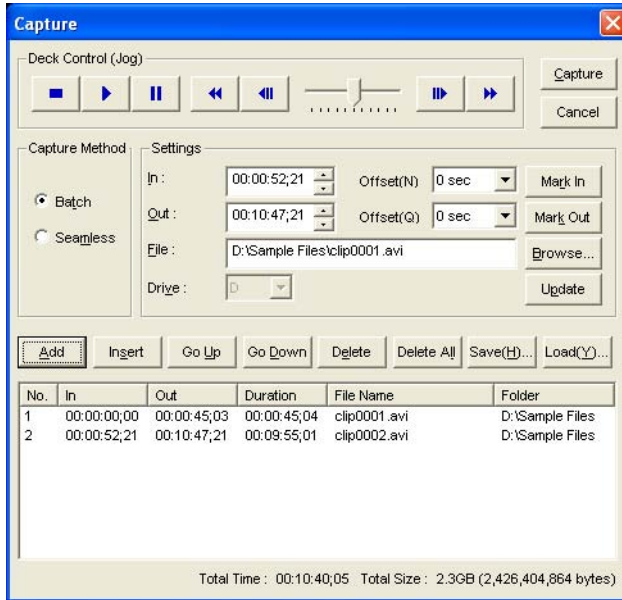


À propos de...

Ouvre la boîte de dialogue À propos de affichant des informations sur la version du logiciel utilisée.

Boîtes de dialogue

Capture par lots/Capture sans limite - Mode par lots



Méthode de capture

Par lots

Active le mode de capture par lots.

Sans limite

Active le mode de capture sans limite.

Cette option n'est pas disponible lorsque vous enregistrez au format MPEG

Configuration

Point d'entrée

Timecode à partir duquel doit démarrer le clip.

Point de sortie

Timecode auquel doit s'arrêter le clip.

Fichier

Nom de fichier du clip capturé.

Bouton Insérer

Définit la position actuelle de la bande comme point d'entrée du clip.

Bouton Insérer

Définit la position actuelle de la bande comme point de sortie du clip.

Bouton Parcourir

Ouvre une fenêtre dans laquelle vous indiquez le nom de fichier du clip.

Bouton Actualiser

Actualise l'entrée de la liste sélectionnée avec les points d'entrée et de sortie ainsi que le nom du fichier AVI définis.

Bouton Ajouter

Ajoute la configuration actuelle comme un nouveau clip à la fin de la liste de captures.

Bouton Insérer

Insère la configuration actuelle comme un nouveau clip avant le clip sélectionné dans la liste de captures (ou bien à la fin de la liste de captures si aucun clip n'a été sélectionné).

Bouton plus haut

Déplace le clip sélectionné d'une position vers le haut dans la liste de captures.

Bouton plus bas

Déplace le clip sélectionné d'une position vers le bas dans la liste de captures.

Bouton Supprimer

Supprime l'entrée sélectionnée dans la liste de captures.

Bouton Supprimer tout

Supprime tous les clips de la liste de captures.

Bouton Enregistrer

Enregistre la liste de captures.

Bouton Charger

Charge une liste de captures.

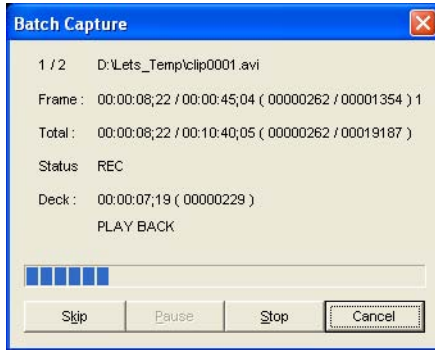
Bouton Capturer

Démarre le processus de capture par lots.

Bouton Annuler

Efface la liste de captures et referme la fenêtre Capture par lots/Capture sans limite.

Progression de la capture par lots



Affiche le clip en cours de capture, le nombre total de clips à capturer et le nom de fichier du clip actuel. Par exemple : 1 / 2 D:\capture1.avi indique que le clip 1 sur 2 est actuellement en cours de capture et d'enregistrement sur D:\capture1.avi

Image

Affiche les données de l'image actuelle, par rapport au nombre total d'images du clip actuel, en heures, minutes, secondes et numéro d'image.

Total

Affiche les données de l'image, par rapport au nombre total d'images de l'ensemble de la capture, en heures, minutes, secondes et numéro d'image.

État

Affiche l'opération AVI en cours.

Plate-forme

Affiche la position actuelle de la bande en heures, minutes, secondes, images et numéro d'image ainsi que l'opération en cours sur la plate-forme.

Bouton Ignorer

Termine le clip actuel et passe au clip suivant dans la liste de captures.

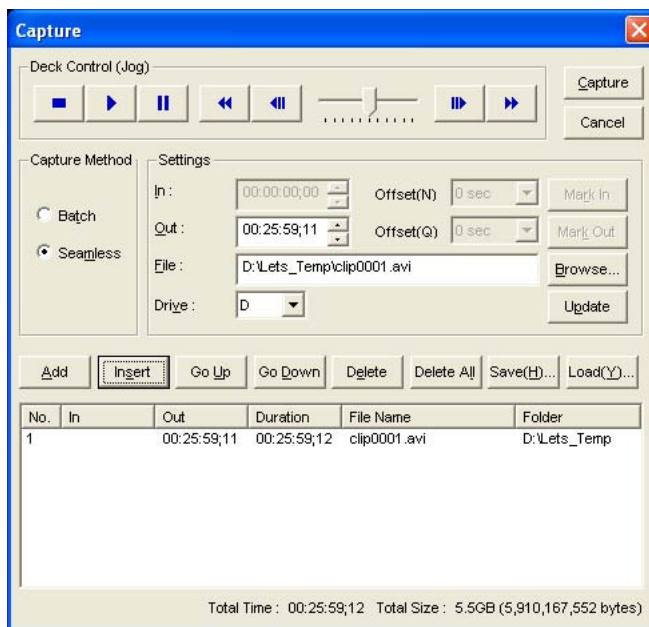
Bouton Arrêt

Interrompt la capture par lots à la position actuelle et enregistre tous les clips capturés.

Bouton Annuler

Interrompt la capture par lots sans enregistrer les clips capturés.

Capture par lots/Capture sans limite - Mode Sans limite



Méthode de capture

Par lots

Active le mode de capture par lots.

Sans limite

Active le mode de capture sans limite.

Cette option n'est pas disponible lorsque vous enregistrez un fichier MPEG

Configuration

Point de sortie

Durée du clip plus une image : la durée du clip sera plus longue d'une image que la durée indiquée.

Fichier

Nom de fichier du clip capturé.

Bouton Parcourir

Ouvre une fenêtre dans laquelle vous indiquez le nom de fichier du clip.

Bouton Actualiser

Actualise l'entrée de liste sélectionnée avec le point de sortie (durée) et le nom du fichier AVI définis.

Bouton Insérer

Insère la configuration actuelle comme nouveau clip avant le clip sélectionné dans la liste de captures (ou à la fin de la liste de captures si aucun clip n'a été sélectionné).

Bouton Plus haut

Déplace le clip sélectionné d'une position vers le haut dans la liste de captures.

Bouton Plus bas

Déplace le clip sélectionné d'une position vers le bas dans la liste de captures.

Bouton Supprimer

Supprime l'entrée sélectionnée dans la liste de captures.

Bouton Supprimer tout

Supprime tous les clips de la liste de captures.

Bouton Enregistrer

Enregistre la liste de captures.

Bouton Charger

Charge une liste de captures.

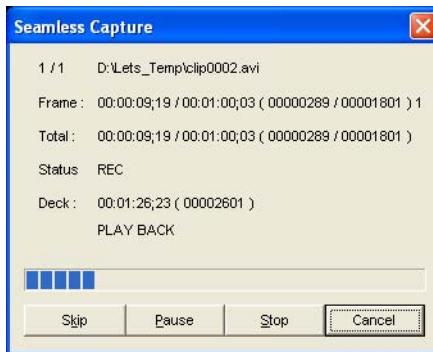
Bouton Capturer

Démarre le processus de capture sans limite.

Bouton Annuler

Efface la liste de captures et referme la fenêtre Capture par lots/Capture sans limite.

Progression de la capture sans limite



Affiche le clip en cours de capture, le nombre total de clips à capturer et le nom de fichier du clip actuel. Par exemple : 1 / 2 D:\capture1.avi indique que le clip 1 sur 2 est actuellement en cours de capture et d'enregistrement sur D:\capture1.avi

Image

Affiche les données de l'image actuelle, par rapport au nombre total d'images du clip actuel, en timecode et numéro d'image.

Total

Affiche les données de l'image actuelle, par rapport au nombre total d'images de l'ensemble de la capture, en timecode et numéro d'image.

État

Affiche l'opération AVI en cours.

Plate-forme

Affiche la position actuelle de la bande en timecode et numéro d'image ainsi que l'opération en cours sur la plate-forme.

Bouton Ignorer

Termine le clip actuel et passe au clip suivant dans la liste de captures.

Bouton Pause

Suspend la capture.

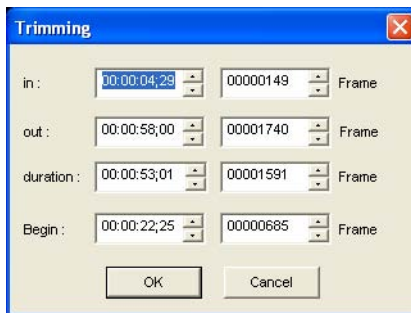
Bouton Arrêt

Interrompt la capture sans limite à la position actuelle et enregistre tous les clips capturés.

Bouton Annuler

Interrompt la capture sans limite sans enregistrer les clips capturés.

Définition des points d'entrée/sortie



Entrée

Définit le point d'entrée du clip en heures, minutes, secondes et images ou numéro d'image.

Sortie

Définit le point de sortie du clip en heures, minutes, secondes et images ou numéro d'image.

Durée

Définit la durée du clip en heures, minutes, secondes et images ou numéro d'image.

Début

Définit la position de départ du clip en heures, minutes, secondes et images ou numéro d'image pour les clips autres que Main AV.

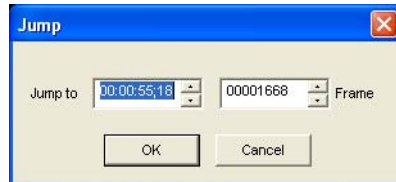
OK

Confirme les modifications des points d'entrée, de sortie, de départ et de durée.

Annuler

Annule les modifications et referme la boîte de dialogue.

Aller à...

**Aller à**

Se situe à un timecode ou un numéro d'image spécifique dans la timeline.

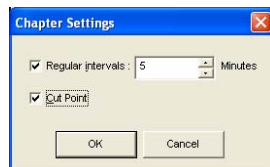
OK

Referme la boîte de dialogue et se situe au timecode ou au numéro d'image défini.

Annuler

Referme la boîte de dialogue sans enregistrer les modifications.

Configuration des chapitres

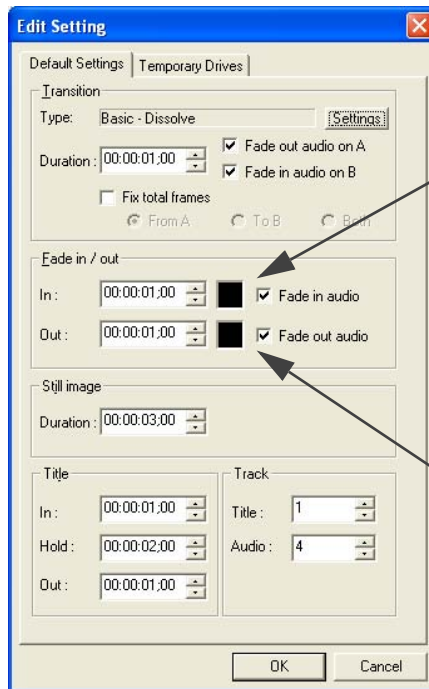
**Intervalles régulières**

Activé: les chapitres sont faits avec des intervalles régulières

Point de découpage

Activé: les chapitres sont faits sur tous les points de découpage

Réglages par défaut - Configuration par défaut



Couleur d'ouverture
en fondu

Couleur de fermeture
en fondu

Transition

Type

Affiche le type de transition par défaut.

Bouton Configuration

Ouvre la boîte de dialogue permettant de sélectionner la transition par défaut.

Durée

Définit la durée de la transition par défaut en heures, minutes, secondes et images.

Case à cocher Fermeture en fondu audio sur A

Activée : l'audio du premier clip est automatiquement configuré sur la fermeture en fondu lors de la transition.

Désactivée : les niveaux de l'audio du premier clip restent inchangés.

Case à cocher Ouverture en fondu audio sur B

Activée : l'audio du second clip est automatiquement configuré sur l'ouverture en fondu lors de la transition.
Désactivée : les niveaux de l'audio du second clip restent inchangés.

Case à cocher Ajouter la totalité des images

Activée : les transitions ajoutées à la timeline prolongent les points d'entrée et de sortie des clips A et B (si possible) de sorte que la longueur totale de la timeline reste inchangée.

De A

Le point de sortie du premier clip est prolongé de sorte que la longueur totale de la timeline reste inchangée lors de l'ajout de la transition.

Vers B

Le point d'entrée du second clip est prolongé de sorte que la longueur totale de la timeline reste inchangée lors de l'ajout de la transition.

Les deux

Le point de sortie du premier clip et le point d'entrée du second clip sont prolongés de façon à ce que la longueur totale de la timeline reste inchangée lorsque la transition est ajoutée.

Fermeture / ouverture en fondu

Entrée

Définit la durée d'ouverture en fondu par défaut en heures, minutes, secondes et images.

Couleur de l'ouverture en fondu

Cliquez sur la case noire pour définir la couleur de l'ouverture en fondu.

Case à cocher Ouverture en fondu audio

Activée : l'audio est automatiquement configuré sur l'ouverture en fondu lors de l'ajout d'une ouverture en fondu.

Sortie

Définit la durée de fermeture en fondu par défaut en heures, minutes, secondes et images.

Couleur de la fermeture en fondu

Cliquez sur la case noire pour définir la couleur de la fermeture en fondu.

Case à cocher Ouverture en fondu audio

Activée : l'audio est automatiquement configuré sur la fermeture en fondu lors de l'ajout d'une ouverture en fondu.

Image fixe

Durée

Définit la durée par défaut des images fixes en heures, minutes, secondes et images.

Titre

Titre

Définit le nombre des pistes visibles sur la timeline. Les titres des pistes non visibles continuent de s'afficher, mais ne sont pas modifiables.

Sortie

Définit la durée par défaut du mouvement de l'effet de sortie des titres en heures, minutes, secondes et images.

Out

Définit la durée par défaut du 'mouvement out' pour titres en heures, minutes, secondes et images.

Piste

Titre

Définit le nombre des pistes visibles sur la timeline. Les titres des pistes non visibles continuent de s'afficher, mais ne sont pas modifiables, à moins de les rendre visibles.

Audio

Définit le nombre des pistes ex audio sur la timeline. Audio des pistes non visibles continue de s'afficher, mais n'est pas modifiable, à moins de le rendre visible

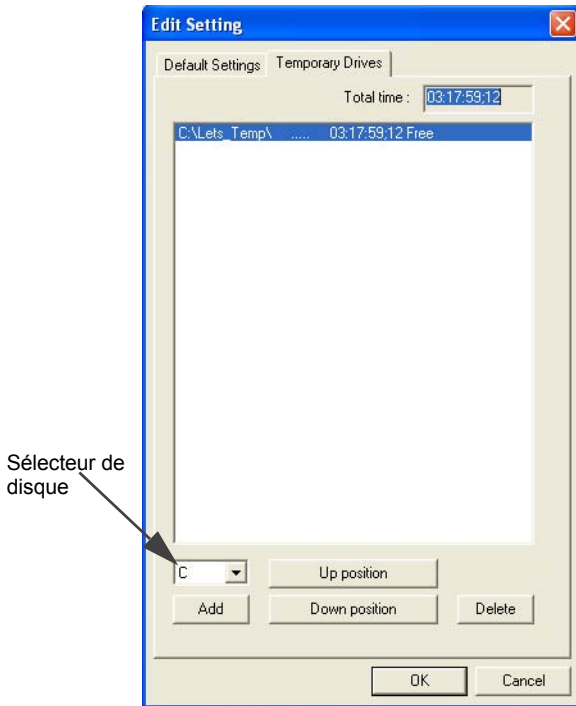
OK

Enregistre les modifications et referme la boîte de dialogue.

Annuler

Annule les modifications et referme la boîte de dialogue.

Réglages par défaut - Disques temporaires

**Durée totale**

Affiche la durée de stockage totale de tous les disques temporaires de la liste.

Sélecteur de disque

Pour ajouter un disque à la liste, sélectionnez-le dans la liste déroulante.

Bouton Ajouter

Cliquez sur Ajouter pour ajouter le disque sélectionné à la liste des disques temporaires.

Bouton Position haute

Cliquez sur l'entrée d'un disque, puis sur le bouton Position haute pour le déplacer en haut de la liste (haute priorité).

Bouton Position basse

Cliquez sur l'entrée d'un disque, puis sur le bouton Position basse pour le déplacer en bas de la liste (faible priorité).

Bouton Supprimer

Pour supprimer l'entrée d'un disque de la liste des disques temporaires, cliquez sur l'entrée correspondante, puis sur le bouton Supprimer.

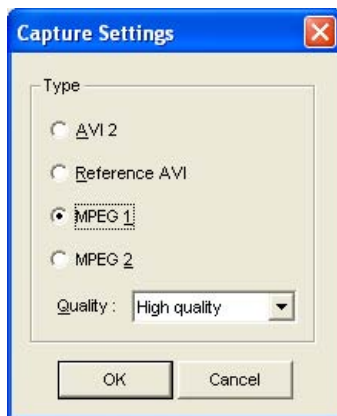
OK

Enregistre les modifications et referme la boîte de dialogue.

Annuler

Annule les modifications et referme la boîte de dialogue.

Paramètres de capture



AVI 2

Activé le clip est enregistré en format AV 2.0

Référence AV

Activé le clip est enregistré comme fichier référence AV.
Un clip avec une durée d'environ 180 minutes peut être enregistré de cette manière

MPEG1

Activé le clip est enregistré en format MPEG 1

MPEG2

Activé le clip est enregistré en format MPEG 2

Qualité

Affiche la qualité de l'enregistrement MPEG

Qualité supérieure

Utiliser cette option si vous désirez enregistrer le clip avec une qualité supérieure.
Le bitrate pour MPEG 1 sera de 950.000 et pour MPEG 2 de 8.000.000

Par défaut

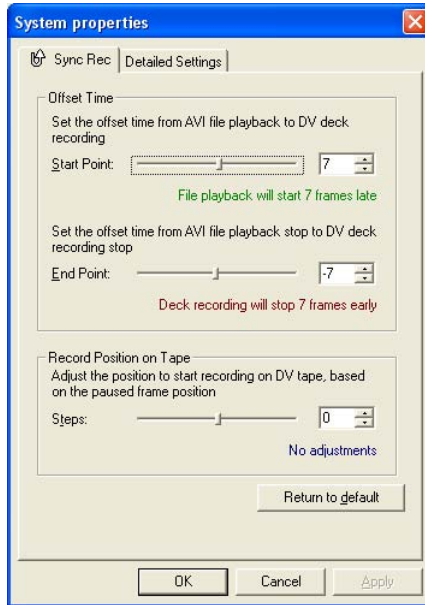
Le bitrate pour MPEG 1 sera de 800.000 et pour MPEG 2 de 5.000.000

Plus long

Utiliser cette option si vous désirez enregistrer le plus de video

Le bitrate pour MPEG 1 sera de 600.000 et pour MPEG 2 de 3.000.000

Propriétés LET's EDIT 2 - SyncRec

**Point de démarrage**

Règle le temps entre le playback du fichier et l'enregistrement DV sur l'appareil DV

Arrêt

Règle le temps entre le playback du fichier et l'arrêt sur l'appareil DV

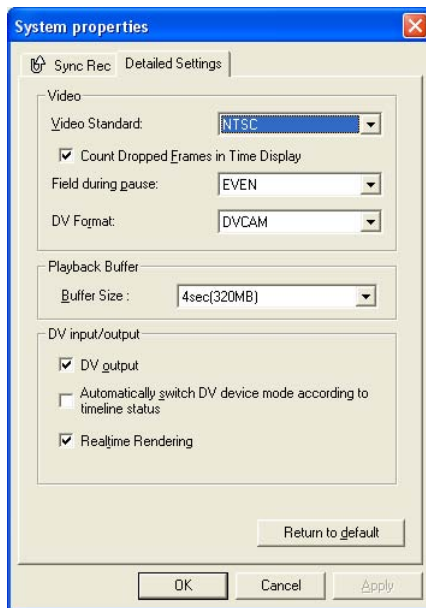
Position d'enregistrement sur bande**Etapes**

Adapte la position de l'enregistrement sur la bande DV basé sur la position de l'image pendant la pause..

Bouton paramètres de défaut

Retourne aux paramètres par défaut

Propriétés Let's EDIT 2 - paramètres détaillés



Video

Video Standard

Affiche le standard video

Calcul des images perdus dans la timeline

Activé le timecode est adapté à la longueur réelle selon les images perdues.

Champ pendant pause

Affiche quel champ est affiché pendant la pause en playback. En choisissant pair ou impair l'image sera plus fixe.

Format DV

Affiche DV ou DV cam.

Tampon de rembobinage

La taille du tampon

Affiche la grandeur du tampon de playback

DV input/output**DV output**

Met en marche le DV .

Passer automatiquement entre les modes DV à partir de la timeline

Calcul du temps réel

Activé la timeline est calculée vers DV par le logiciel avant d'être renvoyé vers le port IEEE1394.

Propriétés de clip - Informations de fichiers**Nom du fichier**

Indique le nom du fichier.

Emplacement

Indique le disque et le répertoire dans lesquels le fichier est enregistré.

Taille

Indique la taille du fichier en Mo et octets.

Créé

Indique la date de création du fichier.

Modifié

Indique la date de modification du fichier.

Audio

Indique la fréquence d'échantillonnage audio et le nombre de bits.

Durée de lecture

Indique la durée de lecture du fichier.

Entrée

Indique le point d'entrée du fichier.

Sortie

Indique le point de sortie du fichier.

Durée

Indique la durée du fichier.

Position

La position actuelle su curseur de la timeline.

Propriétés de clip - Informations d'enregistrement



Date

Indique la date à laquelle le clip a été enregistré.

Heure

Indique l'heure à laquelle le clip a été enregistré.

Entrée

Indique le point d'entrée du clip sur la bande.

Sortie

Indique le point de sortie du clip sur la bande.

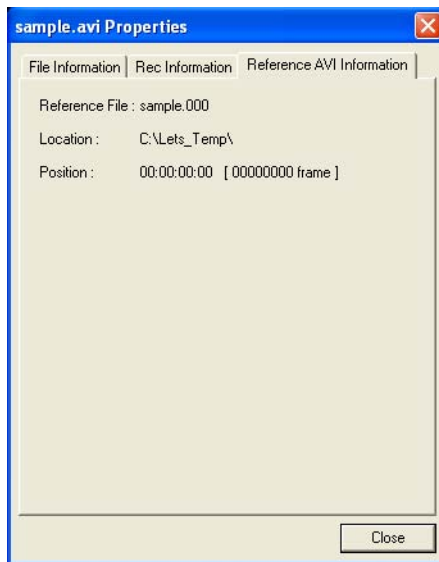
Position

Indique la position du clip sur la bande.

Source

Indique le type de source.

Propriétés AVI - Informations référence AVI

**Fichier référence**

Indique le ou les fichiers auxquels le fichier AVI fait référence.

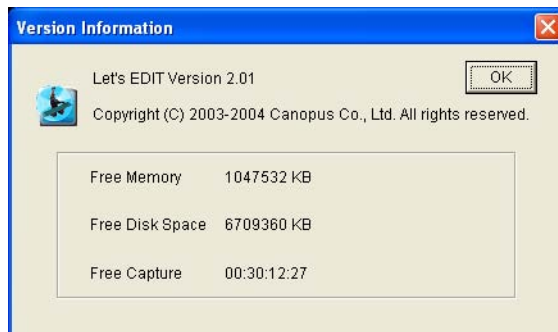
Emplacement

Indique l'emplacement du ou des fichiers de référence.

Position

Indique la position du clip dans le ou les fichiers de référence.

À propos de



Mémoire disponible

Affiche l'espace de mémoire disponible sur le système.

Espace sur le disque dur disponible

Affiche l'espace disponible sur le disque temporaire.

Emplacement de capture disponible

Affiche la quantité vidéo qui peut être enregistrée sur le disque indiqué dans Free Disk Space, en heures, minutes, secondes, images et numéro d'image.

Let's EDIT 2

Chapitre 4

Paramètres de transition

Ce chapitre présente les paramètres de transition de base en temps réel Canopus, disponibles dans Let's Edit 2

Options générales

Les options suivantes sont disponibles pour toutes les transitions :

Utilisation d'images vidéo

Lorsque cette option est sélectionnée, les images vidéo de l'aperçu de transition s'affichent à la place des images fictives A et B.

Affichage OverScan

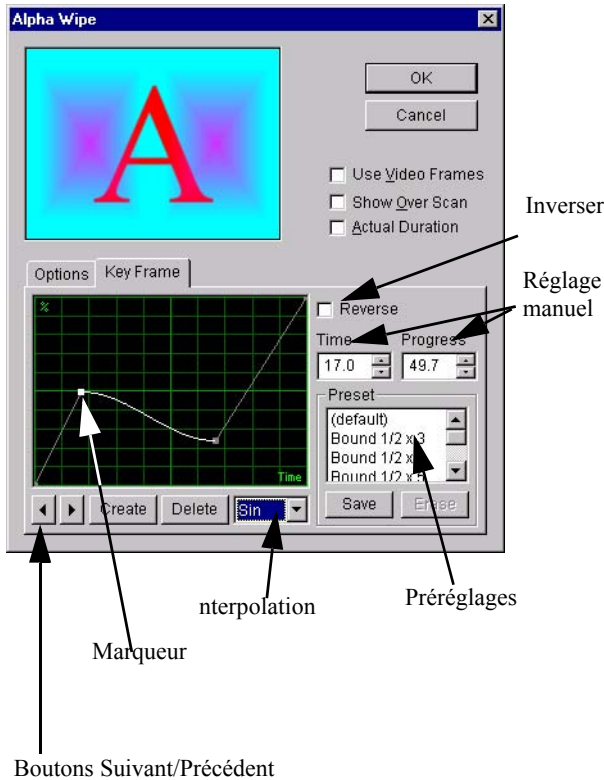
Lorsque cette option est sélectionnée, les marques de recadrage affichent la région visible de l'image vidéo telle qu'elle apparaît dans le projet final.

Durée réelle

Lorsque cette option est sélectionnée, l'aperçu exécute la durée réelle de la transition, permettant ainsi de mesurer la vitesse exacte de la transition. Vous pouvez modifier la vitesse de la transition dans la page de l'onglet Images clef. Les images clef sont des "marqueurs" qui déterminent la progression de la transition ou du filtre à un moment précis.

Les images clef permettent d'ajuster la vitesse d'un effet, de conserver un effet à un endroit précis, voire d'inverser un effet. Ainsi, une transition Circle peut commencer en s'ouvrant rapidement, se refermer presque totalement, puis à nouveau s'ouvrir rapidement pour afficher une vidéo plein écran.

Les options d'images clef s'affichent dans la page de l'onglet Images clef de chaque transition.



Dans le graphique des images clef, le Temps est représenté sur l'axe horizontal et le Pourcentage (%) de longueur de la transition sur l'axe vertical. Les transitions s'affichent généralement de façon linéaire : elles commencent à l'heure de début (côté gauche du graphique) où elles sont définies sur 0 % (partie inférieure du graphique) et s'étendent jusqu'à l'heure de fin (partie droite du graphique) où elles sont définies sur 100 % (partie supérieure du graphique).

Ajout, sélection et suppression d'images clef

Pour ajouter une image clef, cliquez sur le bouton Create ; un marqueur d'image clef blanc s'affiche alors sur le graphique.

Pour déplacer ce marqueur, cliquez dessus et déposez-le à l'endroit souhaité ou réglez manuellement les paramètres Durée et Progress.

Pour sélectionner un marqueur d'image clef, cliquez dessus ou utilisez les boutons Précédent et Suivant pour passer d'un marqueur à l'autre.

Pour supprimer un marqueur, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Supprimer

Réglage de l'interpolation des images clef

Pour régler l'interpolation (moyenne) entre les images clef, sélectionnez une image clef et choisissez l'une des options d'interpolation d'images clef dans le menu déroulant en regard du bouton Effacer.

Linéaire

Dans une interpolation linéaire, la progression d'une image clef à l'autre se fait en ligne droite. L'interpolation linéaire entraîne des transitions brutales dans la progression de la transition. Ainsi, si vous définissez une transition à 0 % au début, 50 % au milieu, puis à nouveau sur 0 % à la fin, via une interpolation linéaire, la "transition" entre la progression en amont et en aval sera flagrante. En mode d'interpolation linéaire, les changements sont très soudains.

Sinuso.

L'interpolation sinusoïdale utilise une courbe sinusoïdale permettant d'adoucir la zone entre les images clef. Les changements sont imperceptibles.

Accélérer

L'interpolation ralentie démarre progressivement et s'arrête soudainement.

Décéléré

L'interpolation ralentie démarre progressivement et s'arrête rapidement

Inversion de la progression des images clef

Lorsque l'option Inverser est sélectionnée, les paramètres d'images clef sont inversés ; ils apparaissent de droite à gauche (et non de gauche à droite).

Enregistrement et chargement des préréglages d'images clef

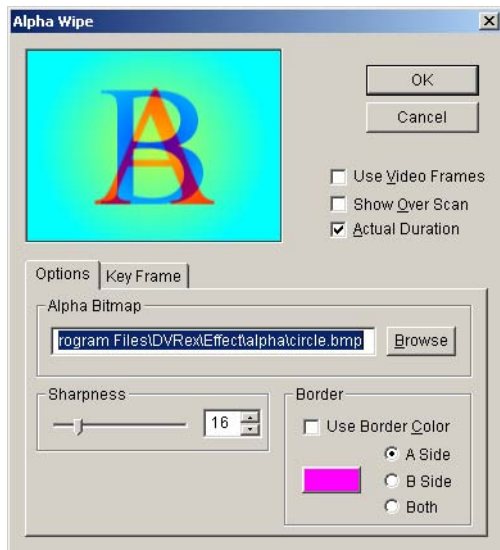
Vous pouvez enregistrer et charger des préréglages d'images clef pour les transitions.

Pour enregistrer des paramètres d'images clef, cliquez sur le bouton Enregistrer, sous la liste Preset. Une fois le paramètre d'image clef enregistré, il s'affiche dans la liste. Les paramètres d'images clef sont globaux, de sorte que lorsque vous enregistrez un préréglage pour une transition, celui-ci devient disponible pour toutes les transitions.

Pour charger un paramètre d'image clef personnalisé, cliquez deux fois sur votre sélection dans la liste.

Pour supprimer un paramètre d'image clef personnalisé, sélectionnez-le dans la liste, puis cliquez sur le bouton Effacer. Vous pouvez uniquement supprimer les présélections que vous avez créées. Vous ne pouvez pas supprimer les préréglages d'images clef par défaut.

Alpha Wipe



Une image bitmap fait apparaître une vidéo. Les effets Alpha Wipe sont identiques aux effets Wipe de gradient Premiere.

Onglet Options

Alpha-bitmap

Spécifie le fichier bitmap alpha à utiliser. Let's Edit inclut de nombreux fichiers bitmap alpha de préréglage, contenu dans le répertoire **Effect\Alpha**.

Vous pouvez également utiliser et créer vos propres fichiers bitmap 640x480 en échelle de gris à 256 couleurs. Pour connaître la procédure à suivre, consultez certains des fichiers bitmap installés dans le sous-répertoire Effect\Alpha.

Netteté

Détermine le degré de précision des bords de la transition s'effectuant entre la vidéo A et la vidéo B. Plus les valeurs de Netteté sont élevées, plus les bords de la transition sont précis.

Bordure Colorée

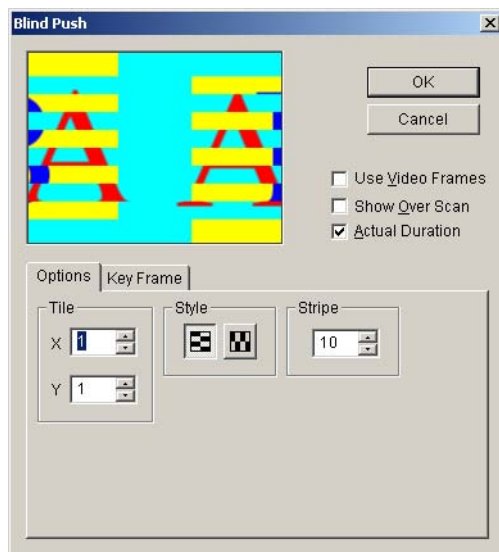
Lorsque cette option est activée, la couleur spécifiée s'affiche en tant que bordure de la transition entre les clips vidéo A et B.

Côté A : applique la couleur de bordure au côté A de la vidéo, dans la transition.

Côté B : applique la couleur de bordure au côté B de la vidéo, dans la transition.

Tous : applique la couleur de bordure aux deux côtés des vidéos A et B, dans la transition.

Blind Push



La vidéo B se fragmente en plusieurs rayures qui "poussent" la vidéo A hors de l'image.

Onglet Options

X Tile

Nombre de répétitions horizontales au cours de la transition.

Y Tile

Nombre de répétitions verticales au cours de la transition.

Nombre de rayures

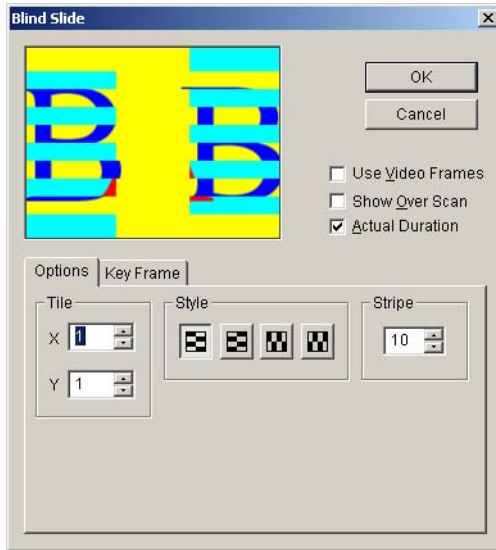
Nombre de rayures.

Style

Détermine la façon dont les sections entrent dans l'image vidéo.

Blind Slide

La vidéo B se fragmente en plusieurs rayures qui viennent recouvrir la vidéo A.



Onglet Options

X Tile

Nombre de répétitions horizontales au cours de la transition.

Y Tile

Nombre de répétitions verticales au cours de la transition.

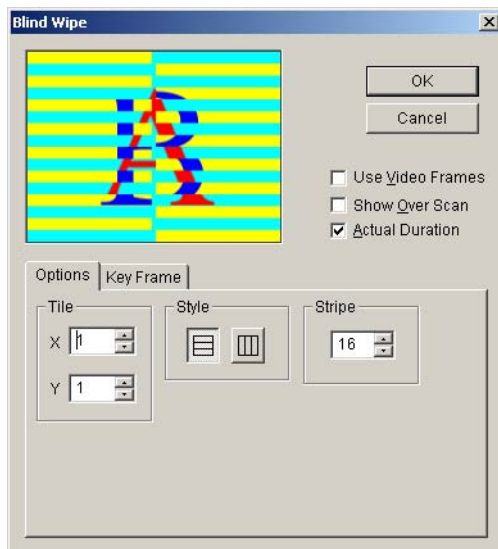
Nombre de rayures

Nombre de rayures

Style

Détermine la façon dont les sections entrent dans l'image vidéo.

Blind Wipe



La vidéo B se fragmente en plusieurs rayures qui viennent balayer la vidéo A.

Onglet Options

X Tile

Nombre de répétitions horizontales au cours de la transition.

Y Tile

Nombre de répétitions verticales au cours de la transition.

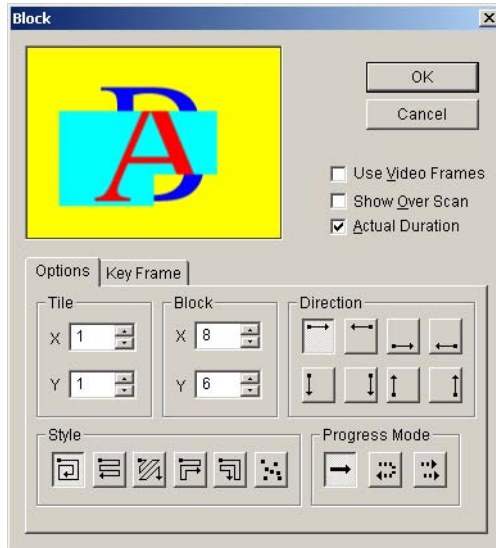
Nombre de rayures

Nombre de rayures

Style

Détermine la façon dont les sections entrent dans l'image vidéo.

Block



La vidéo B se fragmente en plusieurs blocs qui viennent recouvrir la vidéo A.

Onglet Options

X Tile

Nombre de répétitions horizontales au cours de la transition.

Y Tile

Nombre de répétitions verticales au cours de la transition.

Bloc X

Nombre de blocs horizontaux.

Blok Y

Blok Y

Style

Détermine la façon dont les blocs entrent dans l'image vidéo.

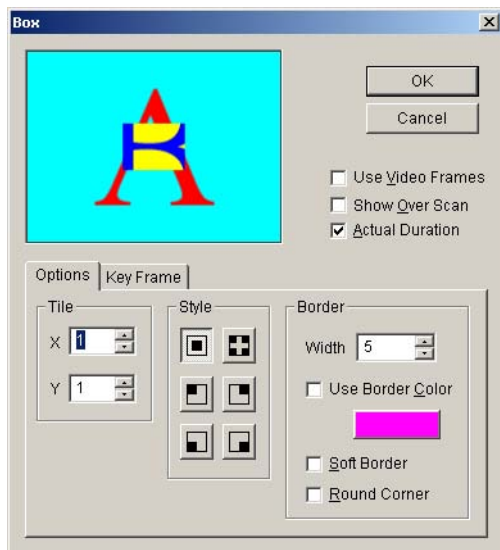
Direction

Détermine la façon dont les blocs s'affichent ainsi que leur point de départ.

Mode progression

Détermine si les blocs apparaissent de façon linéaire, dans un sens, puis dans l'autre ou de façon échelonnée.

Box



La vidéo B s'affiche en tant que groupe de zones croissantes qui couvrent la vidéo A

Onglet Options

X Tile

Nombre de répétitions horizontales au cours de la transition.

Y Tile

Nombre de répétitions verticales au cours de la transition.

Style

Détermine la façon dont les blocs entrent dans l'image vidéo et leur point de départ.

Largeur

Spécifie la largeur de la bordure.

Bordure Colorée

Lorsque cette case est cochée, une bordure de la couleur sélectionnée est utilisée. Dans le cas contraire, aucune bordure n'est appliquée.

Couleur de bordure : détermine la couleur de la bordure éventuelle.

Largeur de bordure : détermine la largeur de la bordure éventuelle.

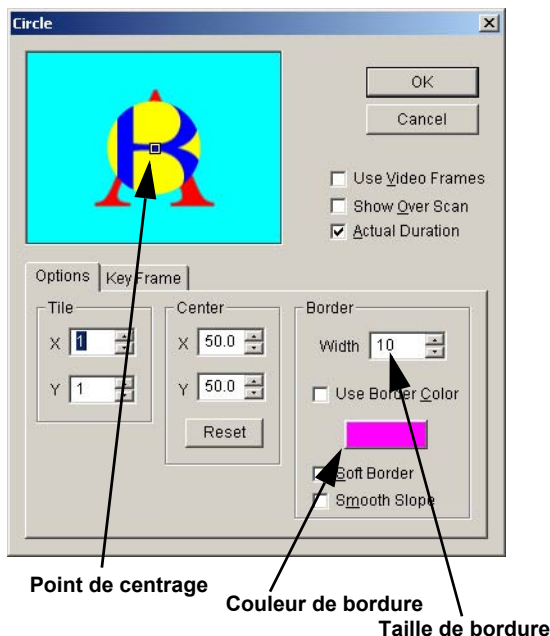
Bordure floue

Applique un léger effilage à la bordure pour l'adoucir.

Arrondir

Applique des coins arrondis à la bordure.

Circle



vidéo B apparaît dans un cercle croissant qui recouvre progressivement vidéo A.

Onglet Options

X Tile

Nombre de répétitions horizontales au cours de la transition.

Y Tile

Nombre de répétitions verticales au cours de la transition.

Point de centrage

Pour déplacer le centre du cercle, faites glisser le point de centrage ou modifiez les valeurs de pourcentage X et Y. Pour recentrer le point, cliquez sur le bouton Rétablir.

Largeur

Spécifie la largeur de la bordure.

Bordure Colorée

Lorsque cette case est cochée, une bordure de la couleur sélectionnée est utilisée. Dans le cas contraire, aucune bordure n'est appliquée.

Couleur de bordure : détermine la couleur de la bordure éventuelle.

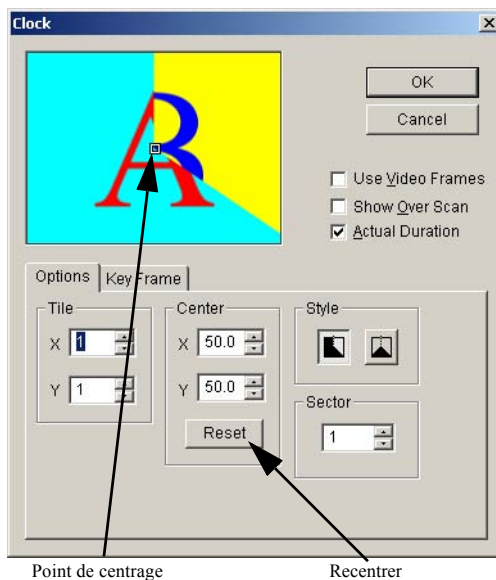
Bordure floue

Bordure floue : adoucit la bordure avec un léger effilage.

Pente douce

Lorsque cette case est cochée, le mélange de la bordure floue est adouci.

Clock



La vidéo B se substitue à la vidéo A, par balayage.

Onglet Options

X Tile

Nombre de répétitions horizontales au cours de la transition.

Y Tile

Nombre de répétitions verticales au cours de la transition.

Point de centrage

Pour déplacer le centre du cercle, faites glisser le point de centrage ou modifiez les valeurs de pourcentage X et Y. Pour recentrer le point, cliquez sur le bouton Rétablir.

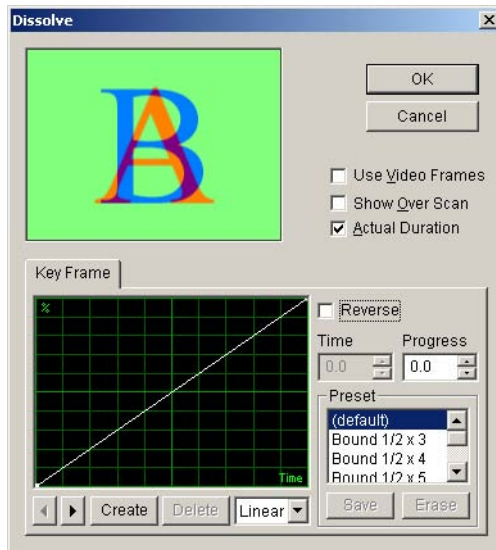
Style

Détermine la façon dont l'image se remplit, par un balayage "dans le sens horaire" ou par balayage de type "camembert".

Secteur

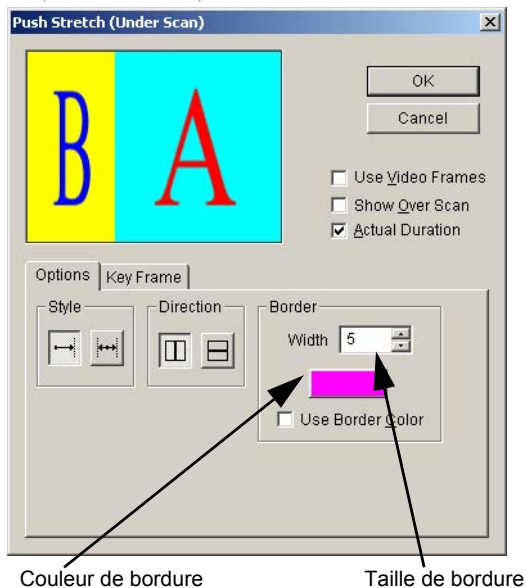
Détermine le nombre de "zones" dans la transition.

Dissolve



L'effet Dissolve remplace la vidéo A par la vidéo B par effet de fondu-enchaîné. Vous pouvez modifier la vitesse de fondu-enchaîné dans la page de l'onglet Images clef.

Push Stretch (Under Scan)



Couleur de bordure

Taille de bordure

La vidéo B vient "écraser" la vidéo A.

Onglet Options

Style

Détermine la façon dont la vidéo B apparaît, depuis le côté ou le milieu.

Direction

Détermine si la vidéo B apparaît selon un axe horizontal ou vertical.

Largeur de bordure

spécifie la largeur de la bordure.

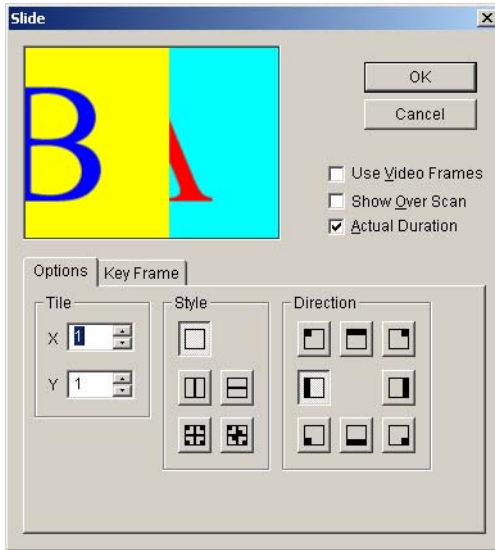
Couleur de bordure

détermine la couleur de la bordure éventuelle.

Bordure Colorée

Lorsque cette case est cochée, une bordure de la couleur sélectionnée est utilisée. Dans le cas contraire, aucune bordure n'est appliquée.

Slide



La vidéo B glisse sur la vidéo A.

Onglet Options

X Tile

Nombre de répétitions horizontales au cours de la transition.

Y Tile

Nombre de répétitions verticales au cours de la transition.

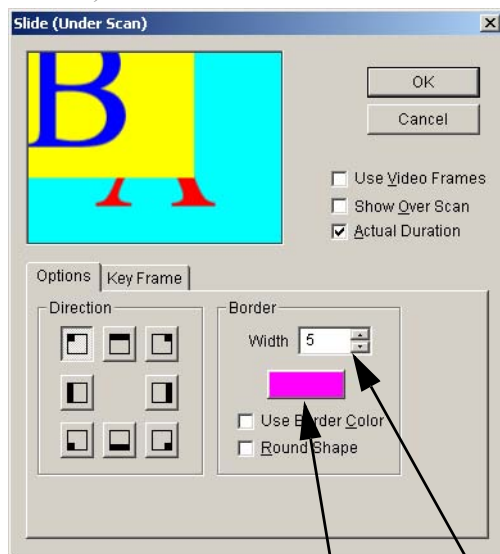
Style

Détermine la façon dont la vidéo B apparaît.

Direction

Détermine la façon dont la vidéo B entre dans l'image ainsi que le côté.

Slide (Under Scan)



Couleur de bordure Taille de bordure

La vidéo B glisse sur la vidéo A. Vous pouvez également ajouter une bordure.

Onglet Options

Direction

Détermine la façon dont la vidéo B entre dans l'image ainsi que le côté.

Largeur de bordure

spécifie la largeur de la bordure.

Couleur de bordure

détermine la couleur de la bordure éventuelle.

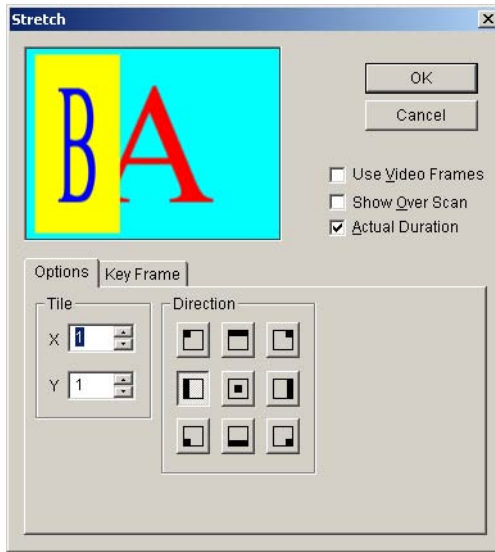
Bordure Colorée

Lorsque cette case est cochée, une bordure de la couleur sélectionnée est utilisée. Dans le cas contraire, aucune bordure n'est appliquée.

Forme ronde

Applique des coins arrondis à la bordure.

Stretch



La vidéo B s'étire pour recouvrir la vidéo A.

Onglet Options

X Tile

Nombre de répétitions horizontales au cours de la transition.

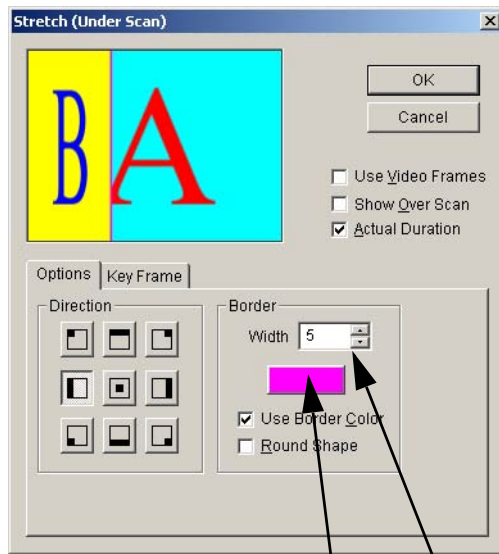
Y Tile

Nombre de répétitions verticales au cours de la transition.

Direction

Détermine la façon dont la vidéo B entre dans l'image ainsi que le côté.

Stretch (Under Scan)



Couleur de bordure Taille de bordure

La vidéo B s'étire pour recouvrir la vidéo A.

Onglet Options

Direction

Détermine la façon dont la vidéo B entre dans l'image ainsi que le côté.

Largeur de bordure

spécifie la largeur de la bordure.

Couleur de bordure

détermine la couleur de la bordure éventuelle

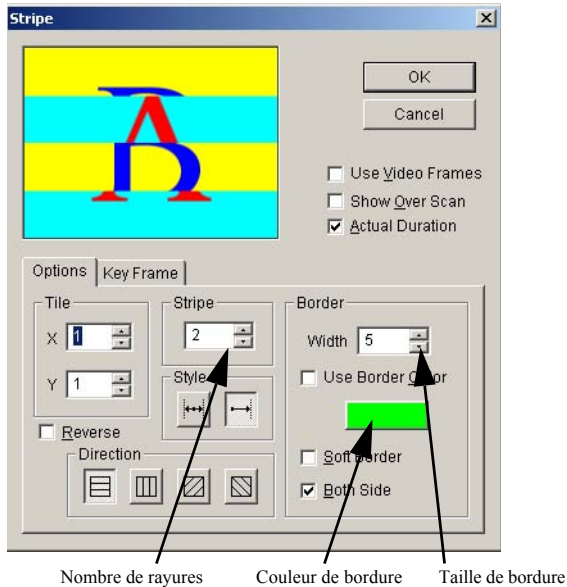
Bordure Colorée

Lorsque cette case est cochée, une bordure de la couleur sélectionnée est utilisée. Dans le cas contraire, aucune bordure n'est appliquée.

Arrondir

Applique des coins arrondis à la bordure.

Stripe



La vidéo B remplace la vidéo A, en la recouvrant de multiples rayures

Onglet Options

X Tile

Nombre de répétitions horizontales au cours de la transition.

Y Tile

Nombre de répétitions verticales au cours de la transition.

Inverser

Lorsque cette option est sélectionnée, le sens de mouvement des rayures est inversé. Lorsque cette option n'est pas sélectionnée, le sens de mouvement des rayures est normal.

Stripe

Spécifie le nombre de rayures divisant la vidéo.

Style

Détermine la façon dont la vidéo B apparaît, depuis un côté ou depuis le milieu.

Direction

Détermine la façon dont la vidéo B entre dans l'image ainsi que le côté.

Largeur

Spécifie la largeur de la bordure.

Couleur de bordure

Détermine la couleur de la bordure éventuelle

Bordure Colorée

Lorsque cette case est cochée, une bordure de la couleur sélectionnée est utilisée.

Bordure floue

Applique un léger effilage sur la bordure pour l'adoucir.

Des deux côtés

Détermine si la bordure est appliquée sur les deux côtés de la rayure ou sur un seul.

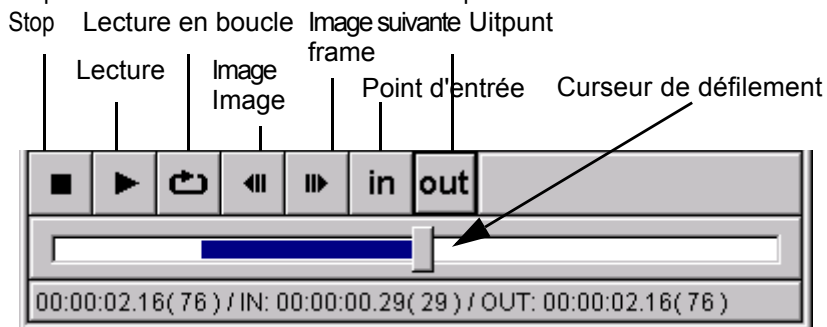
Chapitre 5

Réglage des filtres vidéo

Ce chapitre décrit les réglages des filtres vidéo Canopus disponibles dans Let's EDIT 2.

Commandes de prévisualisation des filtres

Tous les filtres audio disposent de commandes de prévisualisation permettant de contrôler la lecture du clip filtré.



Commandes de prévisualisation des filtres



Utilisez les commandes de filtres pour démarrer, arrêter ou lire en boucle le clip auquel le filtre est appliqué. Vous pouvez ajuster les réglages lors de la lecture du clip.

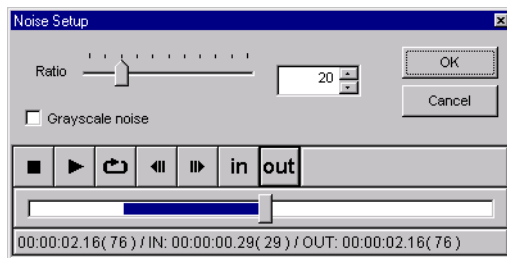
Conseils Pour définir des points d'entrée et de sortie pour la lecture en boucle, utilisez les boutons de point d'entrée et de point de sortie.

Les boutons de point d'entrée et de sortie permettent de définir un segment particulier du clip.

Pour effectuer une lecture en boucle, cliquez sur le bouton Lecture en boucle, puis ajustez les réglages des filtres lors de la lecture de la vidéo. En fonction de la longueur de la boucle, le résultat du filtre appliqué sera audible après une ou deux secondes.

Bruit

Le filtre vidéo Bruit permet d'ajouter au clip un bruit de type "neige". Cet effet est similaire aux parasites qui s'affichent lors du réglage d'un téléviseur sur un canal inexistant.



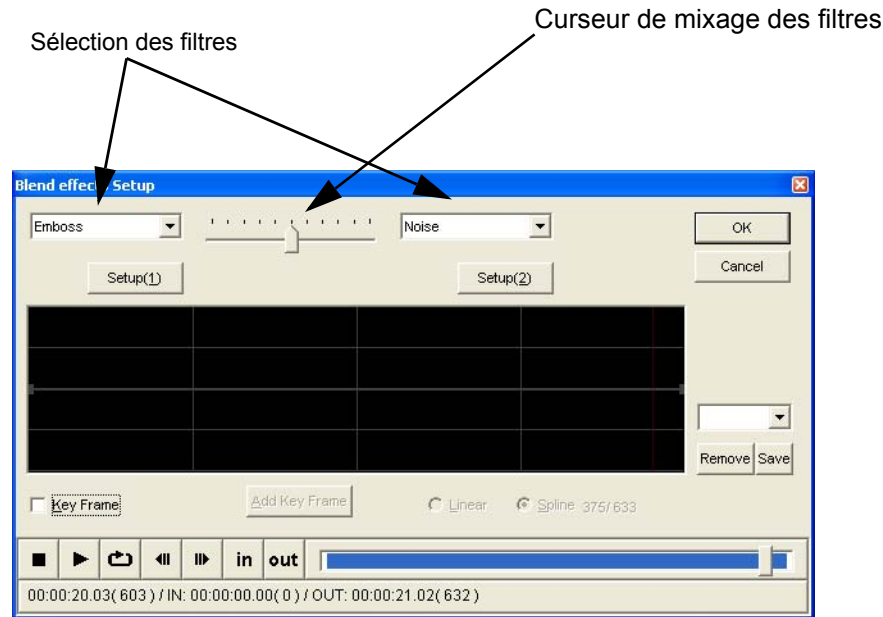
Boîte de dialogue Bruit

Ratio : permet d'ajuster le niveau de bruit. Plus la valeur est élevée, plus le bruit est intense dans la vidéo.

Échelle de gris : permet de générer le bruit en échelle de gris plutôt qu'en couleur.

Mélange

Le filtre vidéo Mélange permet de combiner deux filtres.



Boîte de dialogue Mélange

Pour sélectionner un filtre, utilisez les listes déroulantes situées à gauche et à droite des curseurs de mixage. Pour accéder aux paramètres d'un filtre spécifique, cliquez sur le bouton Réglages en dessous du filtre sélectionné.

Curseur de mixage des filtres : permet de spécifier la quantité de filtre appliquée. Si vous déplacez le curseur tout à fait à gauche, le filtre spécifié à gauche sera appliqué à 100 %. Si vous déplacez le curseur tout à fait à droite, le filtre spécifié à droite sera appliqué à 100 %. Si le curseur est placé au centre, les deux filtres seront appliqués chacun à 50 %. Lorsque la case Image clef est cochée, le curseur de mixage des filtres est ignoré.

Définition d'images clef

Pour définir les images clef du mixage des filtres, cochez la case Image clef. Le bas du graphique correspond à 100 % du filtre gauche et le haut à 100 % du filtre droit. Si des images clefs sont définies, le curseur de mixage des filtres est ignoré.

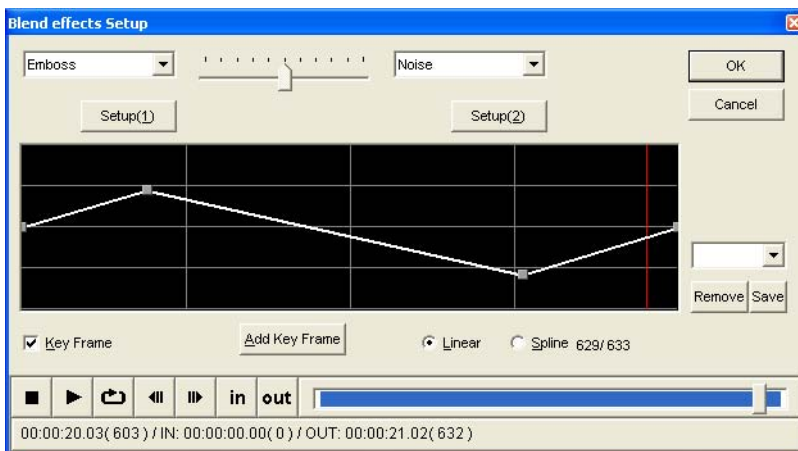
Pour ajouter une image clef, cliquez sur un point de la ligne et faites-le glisser à l'emplacement requis ou cliquez sur le bouton Ajouter image.



Conseils

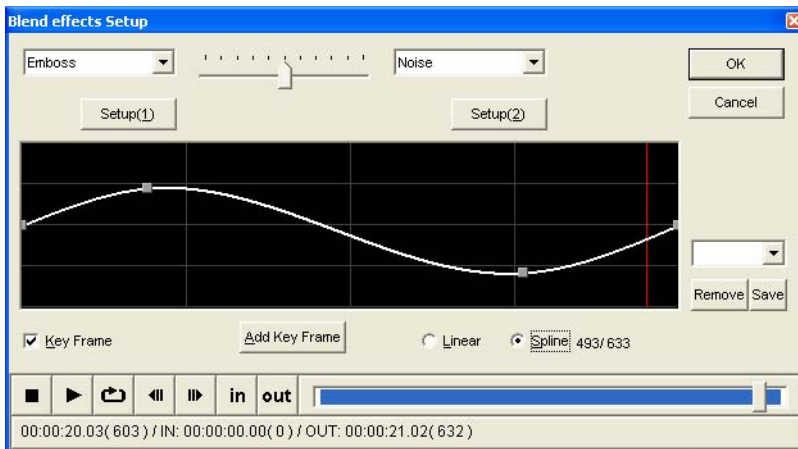
Vous pouvez utiliser le filtre Mélange pour appliquer un effet d'incrustation ou limiter l'application d'un autre filtre à l'aide du paramètre Sans.

Pour supprimer une image clef, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.
 Deux méthodes d'interpolation d'images clef sont disponibles : Linéaire et Courbe.
 L'option Linéaire produit une interpolation linéaire de telle sorte que les changements sont brusques.



Définition d'images clef dans un mélange avec l'option Linéaire sélectionnée

L'option Courbe produit une interpolation sinusoïdale de telle sorte que les changements s'effectuent de façon progressive.



Définition d'images clef dans un mélange avec l'option Courbe sélectionnée

Les nombres s'affichant en dessous du graphique (à droite de l'option Courbe) spécifient l'image sur laquelle se trouve le curseur et le nombre total d'images dans le clip.

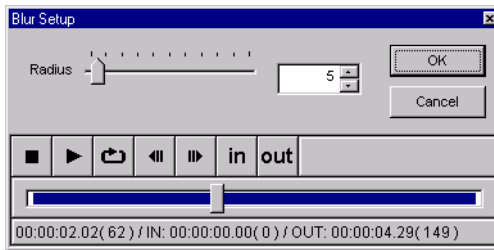
Enregistrement et chargement des préséglages

Pour enregistrer vos paramètres de filtre, cliquez sur la zone blanche au-dessus des boutons Supprimer et Enregistrer et tapez un nom. Cliquez ensuite sur le bouton Enregistrer.

Pour charger un paramètre de filtre enregistré, sélectionnez-le dans la liste située au-dessus des boutons Supprimer et Enregistrer.

Flou

Ce type de filtre permet d'appliquer un effet de flou à un clip vidéo.

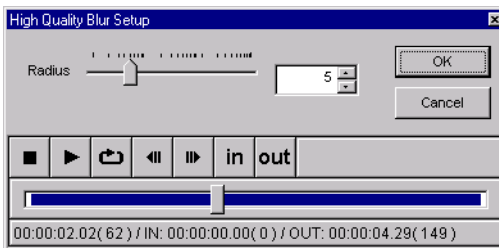


Boîte de dialogue Flou

Radius : spécifie le rayon de flou. Plus la valeur est élevée, plus le flou est prononcé.

Flou de haute qualité

Ce type de filtre permet d'appliquer un flou de très haute qualité à un clip vidéo. Le flou ainsi obtenu est de qualité supérieure, notamment avec les clips clairs ou les clips à fort contraste. Néanmoins, cette option sollicite davantage de puissance de processeur que le flou normal.



Boîte de dialogue Flou haute qualité

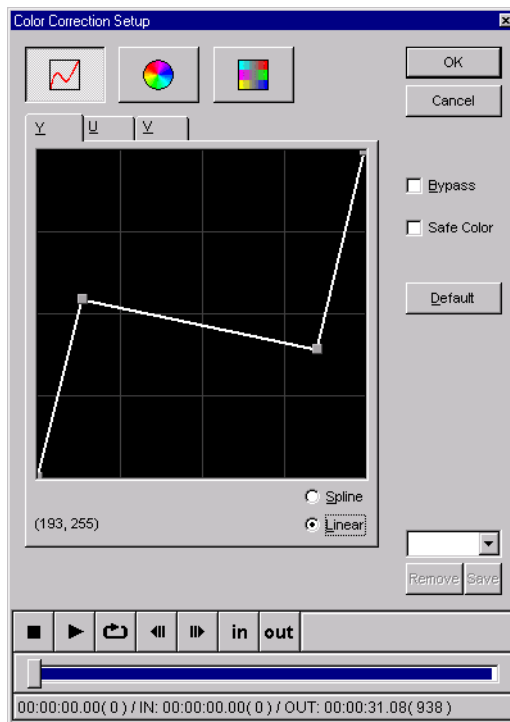
Radius : spécifie le rayon de flou. Plus la valeur est élevée, plus le flou est prononcé.

Correction colorimétrique

Ce filtre permet de modifier les propriétés chromatiques d'une vidéo. Il existe trois méthodes de correction colorimétrique : via le graphique YUV, la roue HSBC ou les curseurs. Une seule méthode peut être appliquée à la fois.

Mode Graphique YUV

Pour utiliser la correction colorimétrique en mode Graphique YUV, cliquez sur le bouton situé le plus à gauche dans la partie supérieure de la boîte de dialogue



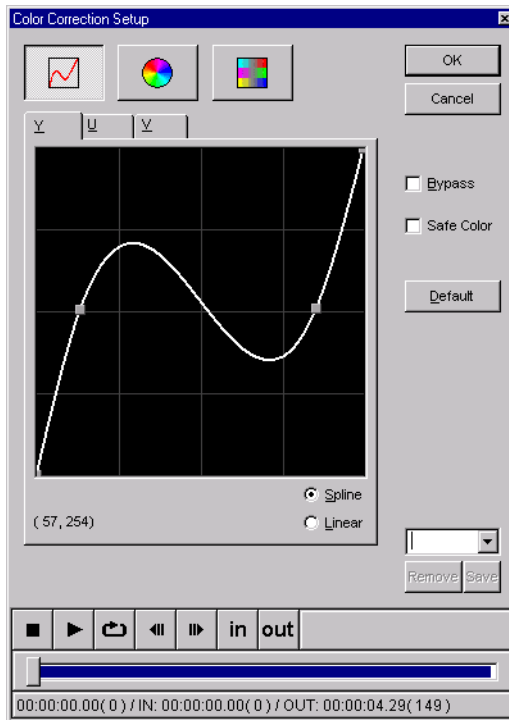
Mode Graphique YUV, interpolation Linéaire

En mode Graphique YUV, pour régler les valeurs Y, U et V de la vidéo, ajoutez des points à la ligne apparaissant dans le graphique.

L'ajout et la suppression de points fonctionnent de la même façon que dans les boîtes de dialogue de définition d'images clef des autres filtres (clic de souris sur la ligne pour ajouter un point, clic droit pour en supprimer un).

L'option Linéaire produit une interpolation linéaire de telle sorte que les changements sont brusques (comme illustré ci-dessus).

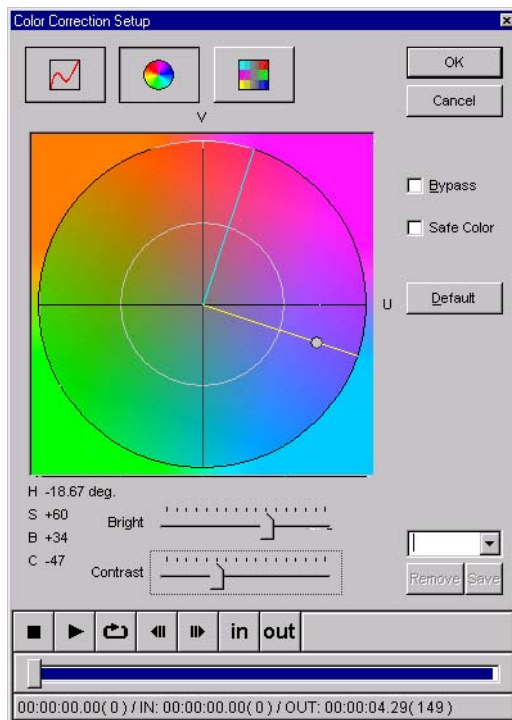
L'option Courbe produit une interpolation sinusoïdale de telle sorte que les changements s'effectuent de façon progressive.



Mode Graphique YUV, interpolation Courbe

Mode Roue HSBC

Pour passer en mode Roue HSBC, cliquez sur le bouton du milieu dans la partie supérieure de la boîte de dialogue Correction colorimétrique.



Mode Roue HSBC

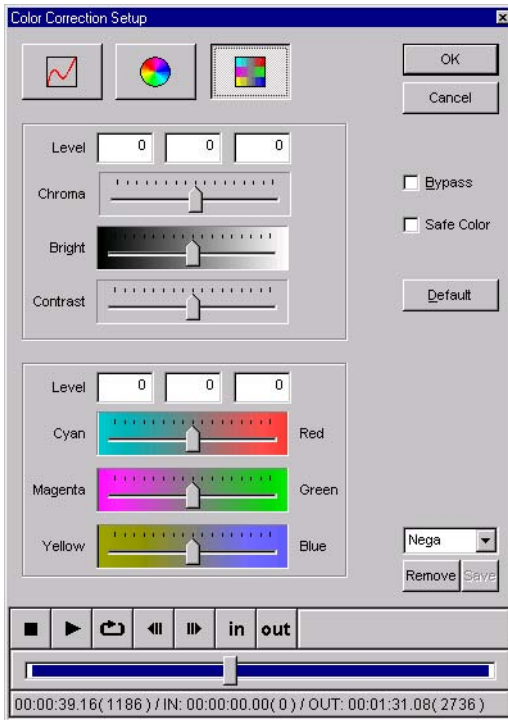
Pour régler la Teinte, faites tourner la roue des couleurs en cliquant dans une zone vide et en déplaçant la souris.

Pour régler la Saturation, cliquez sur le point gris et déplacez-le le long de la ligne.

Pour régler la Luminosité et le Contraste, utilisez les curseurs correspondants.

Mode Curseurs

Pour passer en mode Curseurs, cliquez sur le bouton le plus à droite dans la partie supérieure de la boîte de dialogue Correction colorimétrique. Réglez les paramètres de couleur à l'aide des différents curseurs.



Mode de réglage des curseurs

Pour régler la chrominance, utilisez le curseur Chroma ou tapez une valeur de chrominance dans la zone la plus à gauche au-dessus du curseur Chroma.

Pour régler la luminosité, utilisez le curseur Luminosité ou tapez une valeur de luminosité dans la zone du milieu au-dessus du curseur Chroma.

Pour régler le contraste, utilisez le curseur Contraste ou tapez une valeur de contraste dans la zone la plus à droite au-dessus du curseur Chroma.

Pour régler le niveau de cyan et de rouge, utilisez le curseur Cyan/Rouge ou tapez une valeur de cyan/rouge dans la zone la plus à gauche au-dessus du curseur de Cyan/Rouge.

Pour régler le niveau de magenta et de vert, utilisez le curseur Magenta/Vert ou tapez une valeur de magenta/vert dans la zone la plus à gauche au-dessus du curseur de Cyan/Rouge.

Pour régler le niveau de jaune et de bleu, utilisez le curseur Jaune/Bleu ou tapez une valeur de jaune/bleu dans la zone la plus à gauche au-dessus du curseur de Cyan/Rouge.

Options générales

L'option Bypass permet de supprimer l'effet du filtre sans supprimer le filtre lui-même. Utilisez cette case pour basculer entre la couleur originale et la couleur corrigée de la vidéo.

Lorsque la case Normaliser est cochée, la vidéo obtenue contient uniquement les couleurs NTSC.

Enregistrement et chargement des préséglages

Pour enregistrer vos paramètres de filtre, cliquez sur la zone blanche au-dessus des boutons Supprimer et Enregistrer et tapez un nom. Cliquez ensuite sur le bouton Enregistrer.

Pour charger un paramètre de filtre enregistré, sélectionnez-le dans la liste située au-dessus des boutons Supprimer et Enregistrer.

Relief

Ce type de filtre vidéo fournit un effet de relief à un clip vidéo.



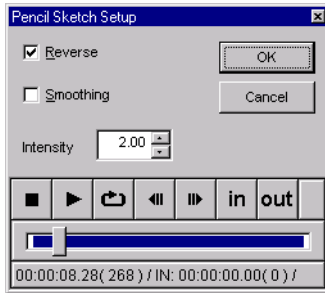
Boîte de dialogue Relief

Direction : permet de spécifier le sens du relief. Chaque direction produit un effet d'ombre différent.

Profondeur : permet de spécifier la profondeur du relief. Plus la valeur est élevée, plus le décalage entre le "premier plan" et "l'arrière-plan" est marqué.

Effet crayonné

Donne à la vidéo l'aspect d'un dessin au crayon (ou au fusain).



Boîte de dialogue Effet crayonné

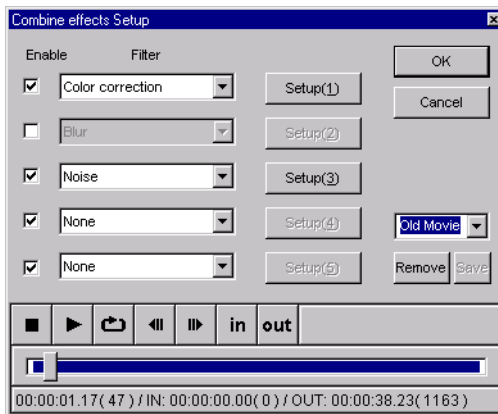
Négatif : permet de faire apparaître la vidéo en noir sur un fond blanc.

Adoucissement : permet d'adoucir l'apparence du dessin.

Intensité : permet de déterminer le contraste du dessin au crayon. Plus l'intensité est élevée, plus les traits du dessin sont larges.

Combinaison d'effets

Le filtre Combinaison permet de combiner jusqu'à 5 effets sur un clip vidéo. Contrairement à l'effet Mélange, l'effet Combinaison permet d'appliquer tous les filtres de façon uniforme.



Boîte de dialogue Combinaison



Conseils

Bien que vous puissiez enregistrer des ensembles de filtres depuis la boîte de dialogue Filtre vidéo, le filtre Combinaison utilise parfois moins de puissance de processeur.



Conseils

Utilisez le filtre Combinaison en tant que cible pour les filtres Région, Chrominance

Sélection et configuration des filtres à combiner

Sélectionnez les filtres à combiner dans les listes déroulantes. Pour accéder aux paramètres d'un filtre spécifique, cliquez sur le bouton Réglages en regard du filtre sélectionné.

Les cases à cocher permettent d'activer ou de désactiver un filtre.

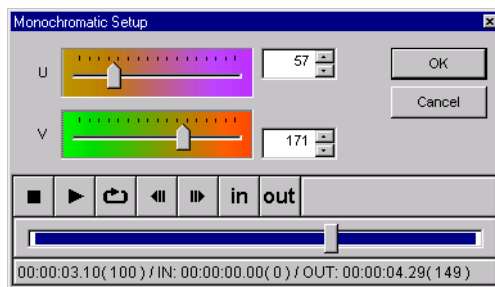
Enregistrement et chargement des préréglages

Pour enregistrer vos paramètres de filtre, cliquez sur la zone blanche au-dessus des boutons Supprimer et Enregistrer et tapez un nom. Cliquez ensuite sur le bouton Enregistrer.

Pour charger un paramètre de filtre enregistré, sélectionnez-le dans la liste située au-dessus des boutons Supprimer et Enregistrer.

Monochrome

Le filtre vidéo Monochrome permet d'appliquer des niveaux de gris sur un clip vidéo ou de le "voiler".

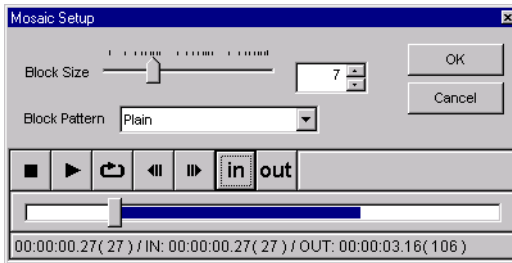


Boîte de dialogue Monochrome

Pour "voiler" une vidéo, régler les curseurs U et V ou tapez les valeurs souhaitées dans les zones de texte correspondantes.

Mosaïque

Ce filtre permet de transformer la vidéo en blocs, afin de masquer des identités ou dans tout autre but.



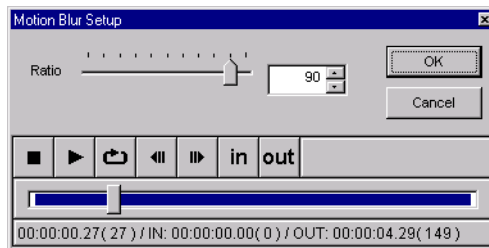
Boîte de dialogue Mosaïque

Taille de bloc : permet de déterminer la taille des blocs de mosaïque. Plus la valeur est élevée, plus les blocs sont grands (et plus il est difficile de visualiser la vidéo).

Motif de bloc : permet de déterminer le type de blocs de mosaïque utilisé. Il existe de nombreux types de blocs ; choisissez celui qui vous convient le mieux.

Flou de mouvement

Cet effet permet d'ajouter un flou de mouvement à des segments mobiles d'une vidéo.



Boîte de dialogue Flou de mouvement

Ratio : permet de déterminer le niveau de flou appliqué. Plus la valeur est élevée, plus le flou comporte de "traînées".

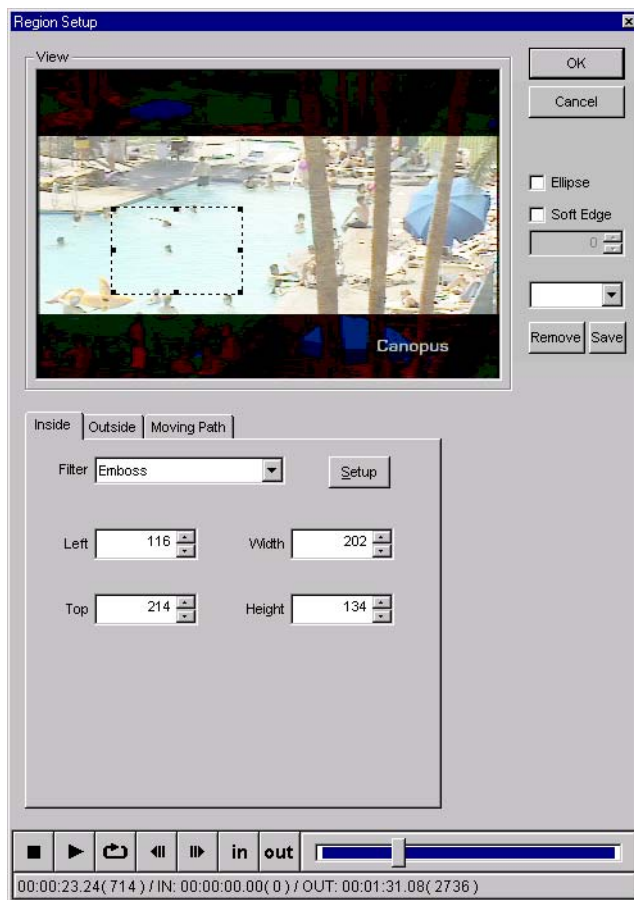
Région

Le filtre Région permet de définir une portion rectangulaire ou elliptique de l'image vidéo et de filtrer les éléments se trouvant à l'intérieur et à l'extérieur de cette région. Il est en outre possible de définir un chemin

mobile pour cette région. Cette technique est souvent utilisée avec le filtre Mosaïque, afin de masquer les visages.

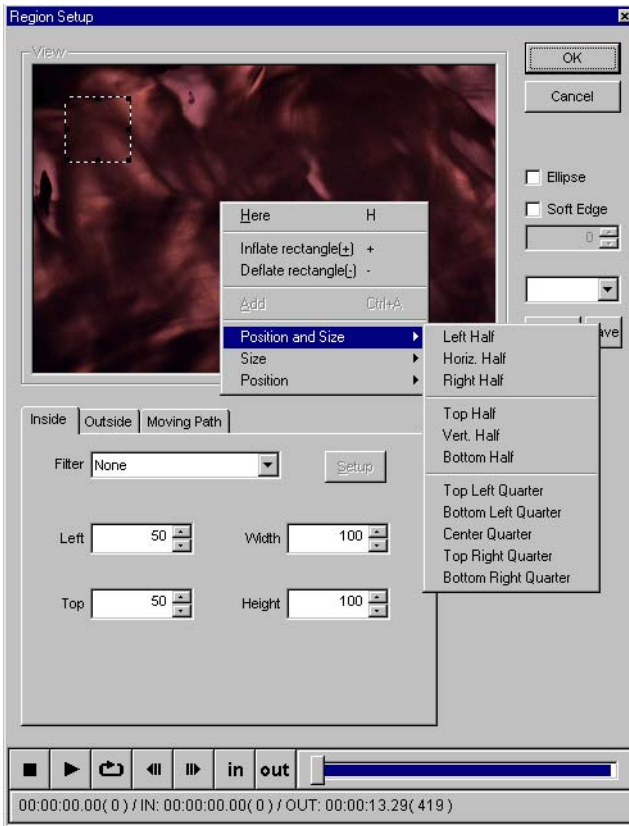
Définition d'une région

Définissez une région rectangulaire en dimensionnant et en déplaçant le rectangle en pointillé avec la souris ou tapez des valeurs dans les zones **Gauche, Haut, Largeur et Hauteur**.



Boîte de dialogue Région, onglet Intérieur

Vous pouvez également sélectionner la position ou la taille de la région en sélectionnant l'un des préréglages. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la zone Visualiser et sélectionnez une position ou une taille depuis le menu contextuel qui s'affiche.



Boîte de dialogue Région, onglet Intérieur

Les touches + et - permettent d'augmenter et de réduire respectivement la taille de la région de 1 pixel.

Pour centrer la région sur la position du curseur, appuyez sur la touche H.

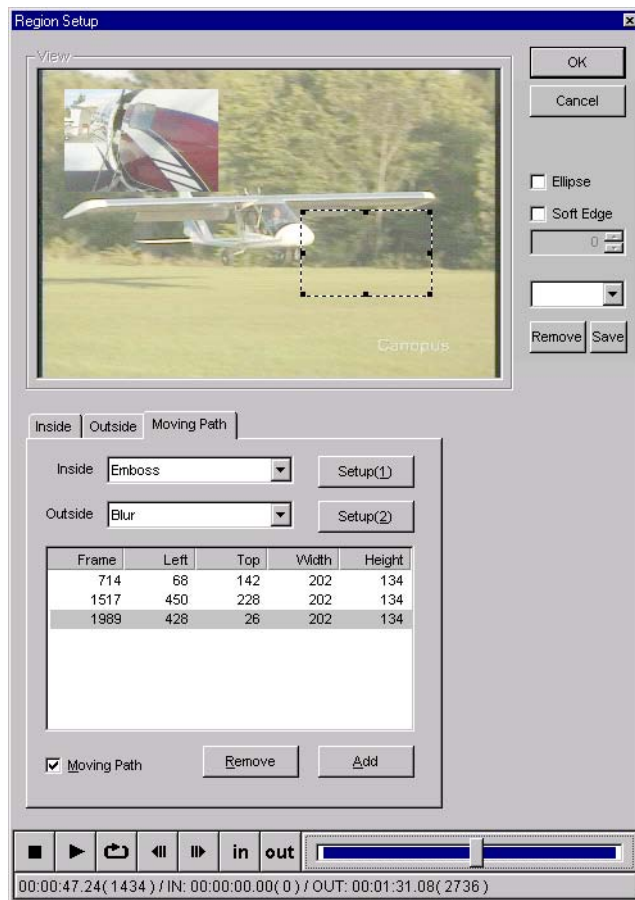
Ajouter : permet d'ajouter une image clef de mouvement à l'image actuelle.

Application de filtres

Pour appliquer des filtres à l'extérieur ou à l'intérieur de la région, sélectionnez un filtre depuis la liste. Pour accéder aux paramètres d'un filtre spécifique, cliquez ensuite sur le bouton Réglages en regard du nom du filtre.

Chemin mobile

Pour activer un chemin mobile d'une région, cochez la case Chemin mobile dans la page de l'onglet Chemin mobile.



Boîte de dialogue Région, onglet Chemin mobile

Pour définir un chemin mobile, utilisez les commandes de prévisualisation de filtre afin de positionner la vidéo sur l'image de début souhaitée, puis positionnez le rectangle de sélection à l'endroit souhaité à l'écran.

Pour ajouter une image clef, cliquez sur le bouton Ajouter.

Utilisez les commandes de prévisualisation de filtre pour vous déplacer sur la vidéo, puis repositionnez le rectangle de sélection et cliquez à nouveau sur Ajouter pour ajouter une autre image clef.

Le rectangle de sélection se déplace d'un endroit à l'autre en fonction des images clef. Vous pouvez également redimensionner la zone de sélection sur certaines images clef, afin de changer son apparence.

Pour supprimer une image clef, sélectionnez-la dans la liste et cliquez sur le bouton Supprimer.

Vous pouvez également modifier les filtres Intérieur et Extérieur ainsi que leur configuration à partir de l'onglet Chemin mobile.

Options générales

Ellipse : lorsque cette option est cochée, une région elliptique est appliquée à la place de la région rectangulaire.

Bords flous : lorsque cette option est cochée, les bords de la région sont adoucis et la valeur de pixels définie dans la zone en dessous de la case à cocher Bords flous est appliquée.

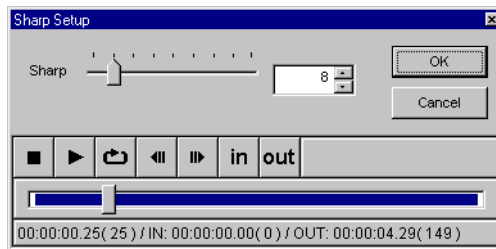
Enregistrement et chargement des préréglages

Pour enregistrer vos paramètres de filtre, cliquez sur la zone blanche au-dessus des boutons Supprimer et Enregistrer et tapez un nom. Cliquez ensuite sur le bouton Enregistrer.

Pour charger un paramètre de filtre enregistré, sélectionnez-le dans la liste située au-dessus des boutons Supprimer et Enregistrer.

Netteté

Ce filtre vidéo permet de rendre le clip plus net.

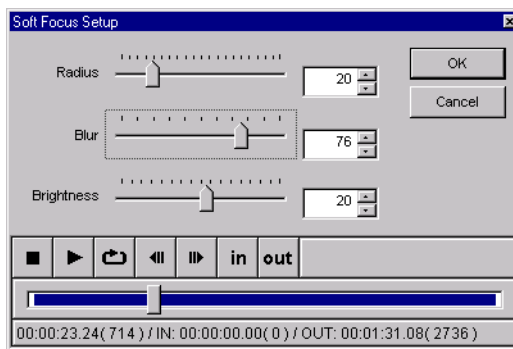


Boîte de dialogue Netteté

Netteté : permet de déterminer le niveau de netteté appliqué. Plus la valeur est élevée, plus le filtre appliqué est prononcé.

Mise au point

Ce filtre procure un effet de mise au point diffus similaire à un flou circulaire.



Radius : permet de modifier la taille du flou.

Plus la valeur de rayon est élevée plus le flou est important.

Flou : détermine la quantité de flou appliquée.

Plus ce paramètre est élevé, plus le flou est prononcé.

Luminosité : permet de définir la valeur de luminosité appliquée à la vidéo.

Plus la valeur est élevée, plus la luminosité est forte.

Chrominance

Le filtre chrominance permet d'appliquer des filtres aux portions intérieures et extérieures d'une vidéo. Cependant, contrairement au filtre Région, dans le filtre Chrominance la région est définie par une valeur de couleur spécifique.

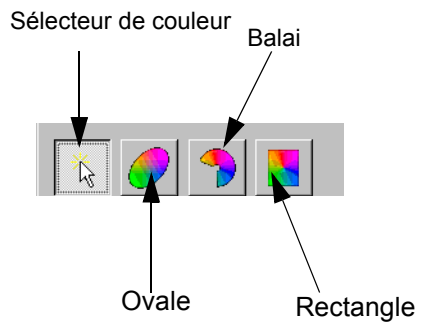
Vous pouvez utiliser le filtre Chrominance pour réaliser des effets complexes, par exemple transformer une scène bleue en scène rouge ou rendre une scène monochrome tout en laissant un objet d'une couleur spécifique.

Deux étapes sont utiles à la configuration d'un filtre Chrominance : création d'une incrustation en sélectionnant une plage de couleurs cible et application des filtres.

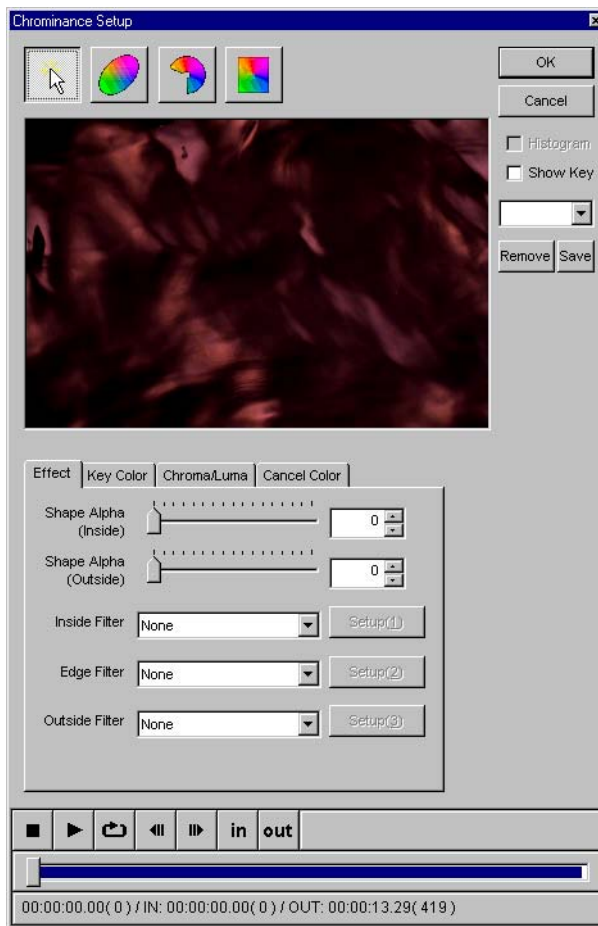
Création d'une incrustation en sélectionnant une plage de couleurs cible

Il existe quatre modes de sélection de la couleur cible pour le filtre

Chrominance : sélecteur de couleur, ovale, balai et rectangle.



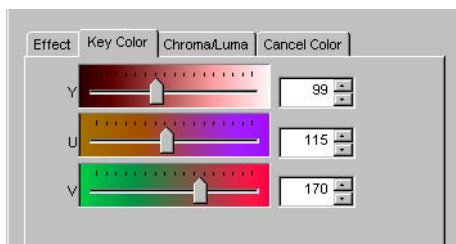
Mode Sélecteur de couleur



Pour configurer le filtre Chrominance, le mode Sélecteur de couleur est le mode le plus simple.

Cliquez dans l'image pour sélectionner la couleur de l'incrustation. Si le focus ne se trouve pas sur l'image, vous devrez peut-être cliquer plusieurs fois.

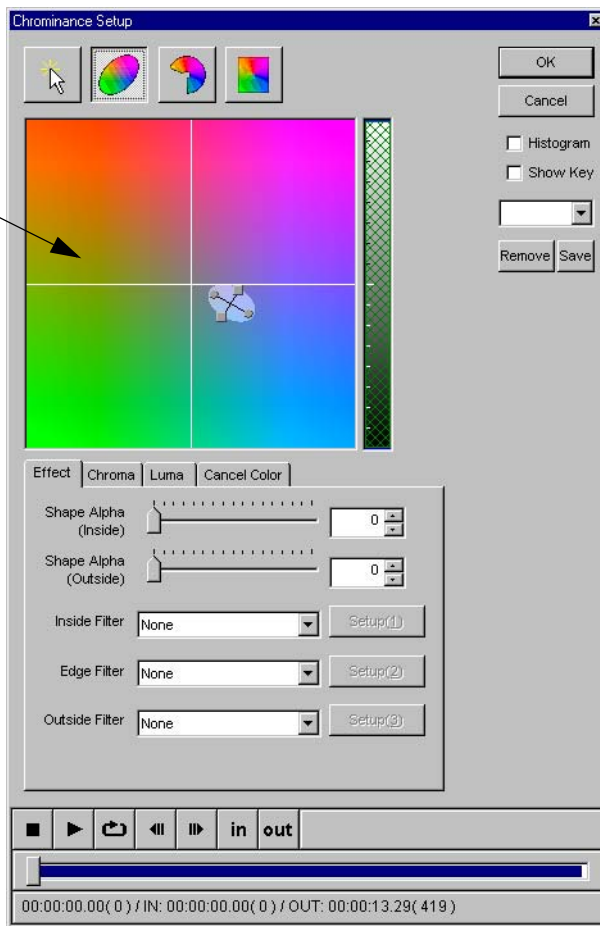
Pour vérifier la couleur sélectionnée ou pour sélectionner manuellement une couleur, cliquez sur l'onglet Incrustation par couleur.



Onglet Incrustation par couleur

Mode de sélection Ovale

Fenêtre d'espace des couleurs

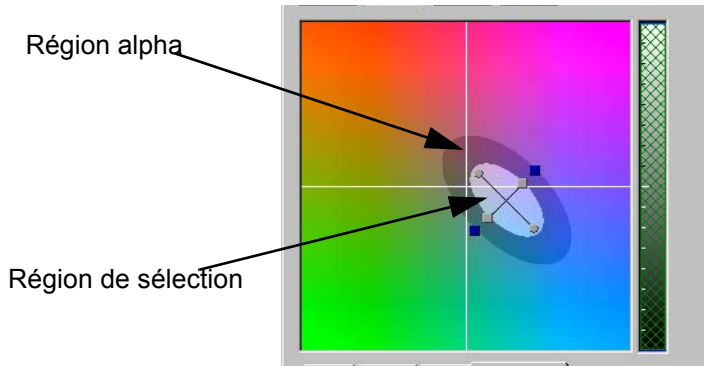


En mode de sélection Ovale, toute la plage de couleurs est représentée dans la fenêtre d'espace des couleurs.

Pour déplacer l'ovale, placez le curseur dessus et faites-le glisser.

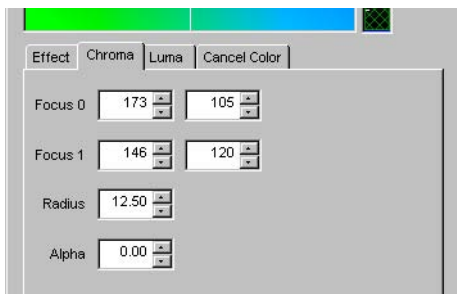
La région claire de l'ovale correspond à la plage de couleur cible. Pour redimensionner la région sélectionnée, cliquez sur les poignées de l'ovale et faites-les glisser. Les poignées de sélection apparaissent en rouge lorsque vous placez le curseur dessus.

Pour définir une plage alpha supplémentaire dans laquelle les effets seront partiellement appliqués, faites glisser les poignées bleues de la zone de sélection. Les poignées de la zone de sélection alpha apparaissent en jaune lorsque vous placez le curseur dessus. La zone sombre entourant l'ovale clair représente la région alpha.



Sélecteur de couleur Ovale

Pour spécifier manuellement les attributs de l'ovale, utilisez l'onglet Chroma.



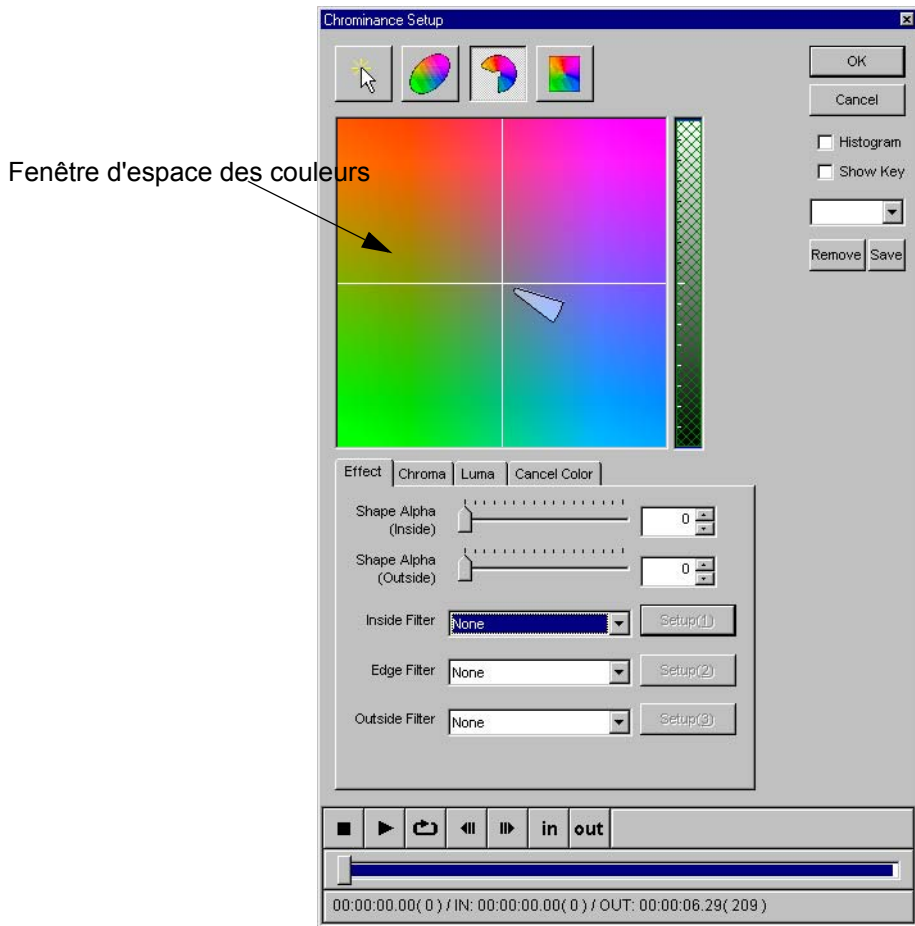
Onglet Chroma (mode de sélection Ovale)

Focus 0 et Focus 1 : permettent de définir les emplacements de focus de l'ovale (ellipse) sur les axes U et V.

Radius : permet de définir le rayon de la région pour la sélection entière. Dans cette région, les filtres seront entièrement appliqués.

Alpha : permet de définir la région en dehors de l'ovale où les filtres seront partiellement appliqués.

Mode de sélection Balai



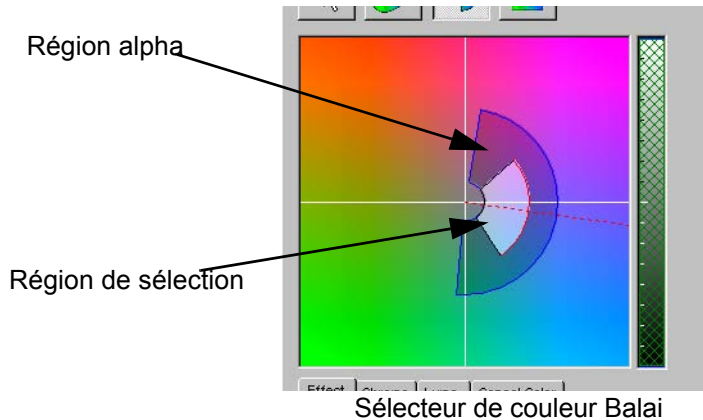
En mode de sélection Balai, toute la plage de couleurs est représentée dans la fenêtre d'espace des couleurs. Le blanc se trouve au centre de la fenêtre. Le mode de sélection "Balai" est très utile pour sélectionner des couleurs autres que le blanc.

Pour changer le sens du balayage, placez le curseur sur la zone et faites-la glisser.

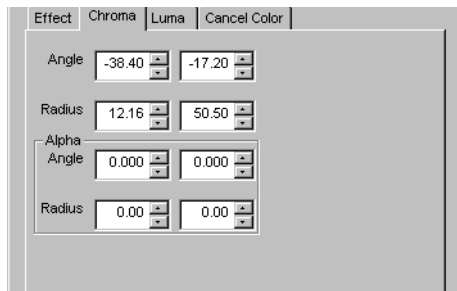
La région claire à l'intérieur de la zone de balayage correspond à la plage de couleurs cible. Pour agrandir ou réduire la taille de la région sélectionnée, cliquez sur les bords et faites-les glisser. Les bords de sélection apparaissent en rouge lorsque vous placez le curseur dessus.

Pour définir une plage alpha supplémentaire dans laquelle les effets sont partiellement appliqués, faites glisser les bords bleus de la zone de sélection. Les bords de la zone de sélection alpha apparaissent en jaune lorsque vous placez le curseur dessus. La zone sombre autour de la zone de balayage claire représente la région alpha.

Pour modifier le rayon et l'angle de la zone de balayage, faites glisser ses bords.



Pour spécifier manuellement les attributs de la zone de balayage, utilisez l'onglet Chroma.



Onglet Chroma (mode de sélection Balai)

Les zones Angle permettent de spécifier l'amplitude des angles (entre -90 et 90 degrés) sur le balai.

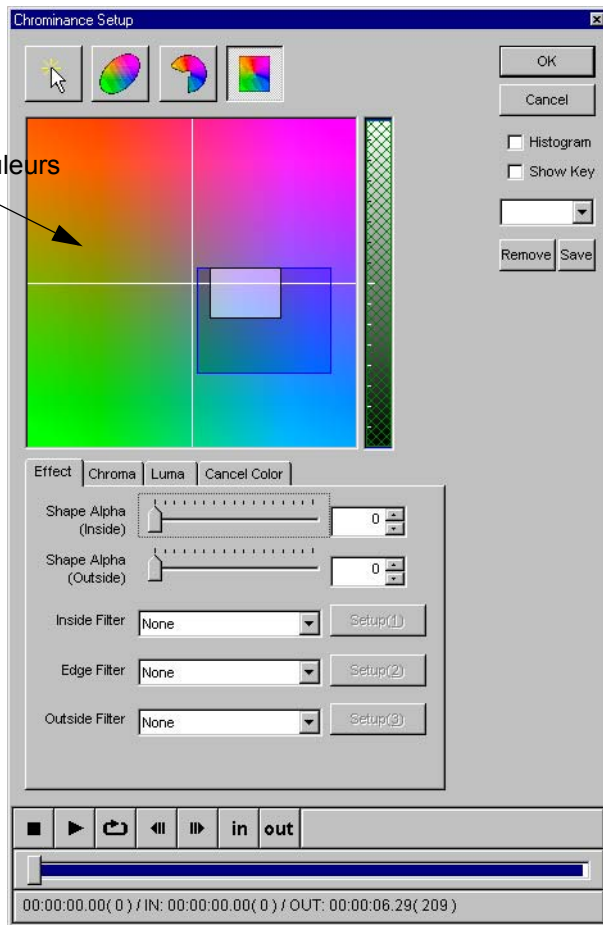
Les zones Radius permettent de définir les dimensions des rayons de la zone de balayage. Dans cette région, les filtres seront entièrement appliqués.

Les zones Angle Alpha permettent de définir la région angulaire hors du balai et dans laquelle les filtres sont partiellement appliqués.

Les zones Radius Alpha permettent de définir les dimensions des rayons de la région hors du balai et dans laquelle les filtres sont partiellement appliqués.

Mode de sélection Rectangle

Fenêtre d'espace des couleurs

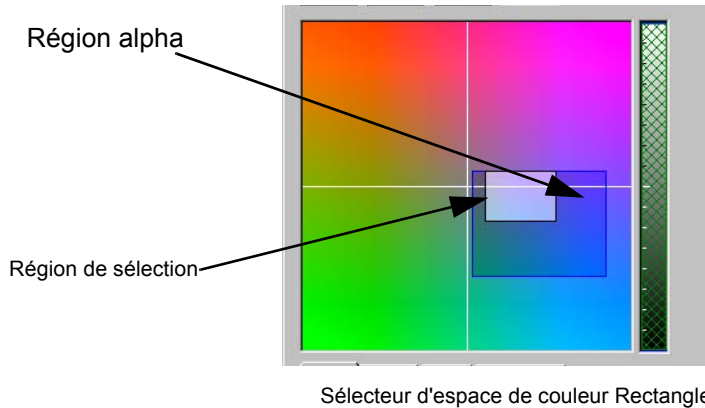


En mode de sélection Rectangle, toute la plage de couleurs est représentée dans la fenêtre d'espace des couleurs.

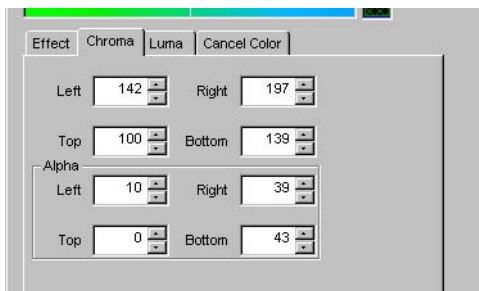
Pour déplacer le rectangle, placez le curseur dessus et faites-le glisser.

La région claire du rectangle spécifie la plage de couleurs cible. Pour redimensionner la région sélectionnée, cliquez sur les poignées et faites-les glisser. Les bords de sélection apparaissent en rouge lorsque vous placez le curseur dessus.

Pour définir une plage alpha supplémentaire dans laquelle les effets sont partiellement appliqués, faites glisser les bords bleus de la zone de sélection. Les bords de la zone de sélection alpha apparaissent en jaune lorsque vous placez le curseur dessus. La zone sombre entourant le rectangle clair représente la région alpha.



Pour spécifier manuellement les attributs du rectangle, utilisez l'onglet Chroma.



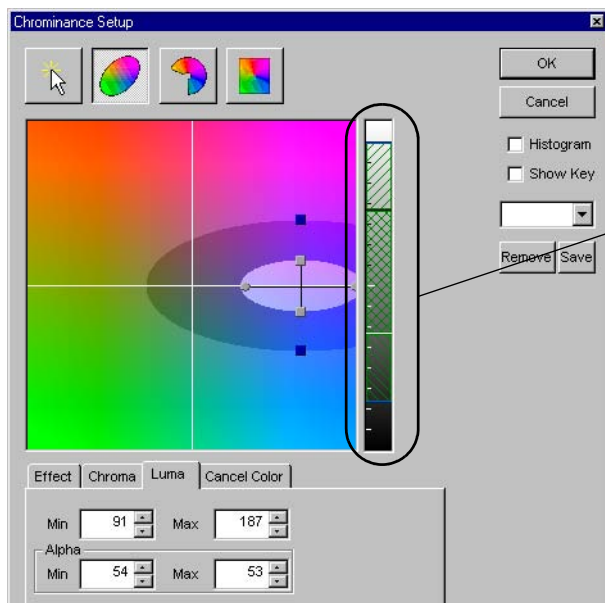
Onglet Chroma (mode de sélection Rectangle)

Les zones Gauche, Droite, Haut et Bas permettent de spécifier les coordonnées de la zone de sélection.

Les zones Alpha Gauche, Alpha Droite, Alpha Haut et Alpha Bas permettent de spécifier les valeurs de décalage de la région alpha par rapport à la zone de sélection.

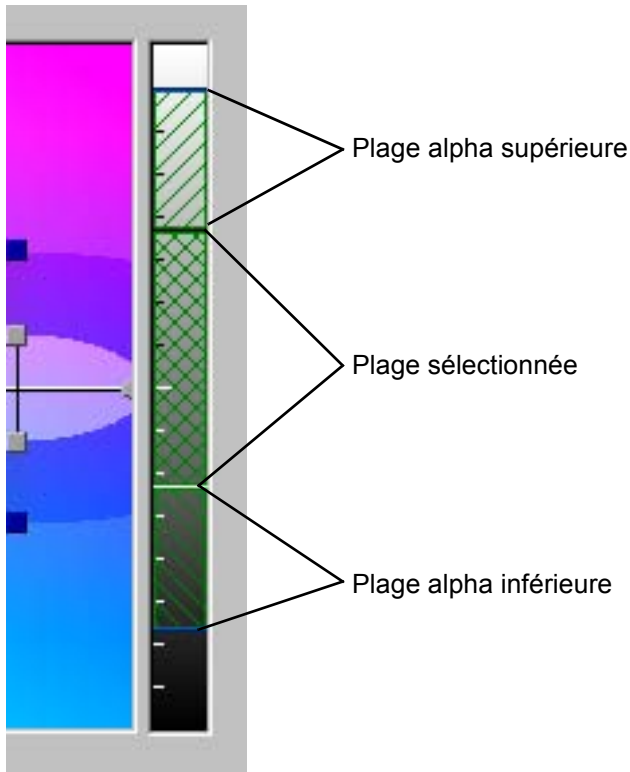
Restriction de la cible à une plage de luminance (Modes de sélection Ovale, Balai et Rectangle)

Lorsque vous utilisez les sélections Ovale, Balai ou Rectangle, vous avez la possibilité de restreindre la région cible en utilisant le graphique de luminance.



Graphique de luminance

Utilisez le graphique de luminance pour limiter la zone cible à une plage de luminance spécifique. Le graphique de luminance définit trois régions : la plage alpha supérieure, la plage sélectionnée et la plage alpha inférieure.

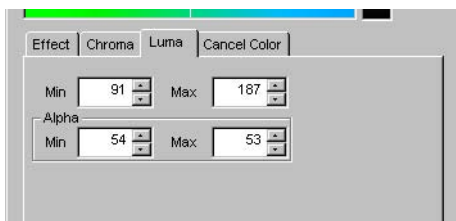


Les plages alpha supérieure et inférieure sont des zones d'application partielles, tandis que la plage sélectionnée est totalement appliquée.

Pour modifier la limite inférieure ou supérieure de la plage alpha inférieure ou supérieure, faites glisser la ligne vers le haut ou vers le bas dans la zone correspondante. La ligne de séparation apparaît en jaune lorsque vous placez le curseur dessus.

Pour modifier la limite inférieure ou supérieure de la plage sélectionnée, faites glisser la ligne noire vers le haut ou vers le bas dans la plage sélectionnée. La ligne de séparation apparaît en rouge lorsque vous placez le curseur dessus .

Vous pouvez définir manuellement les plages de luminance dans l'onglet Luma.



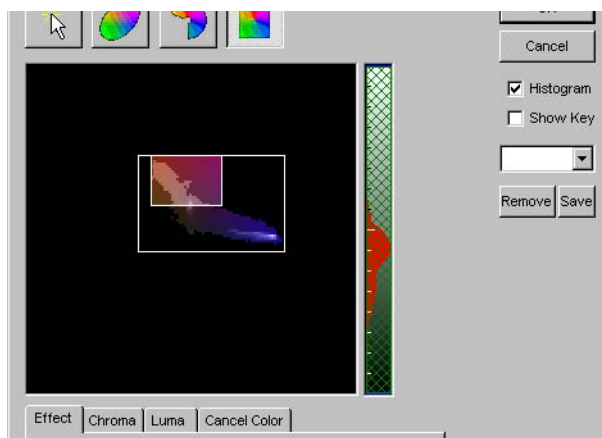
Onglet Luma

Les zones Min et Max permettent de spécifier les valeurs de luminance minimale et maximale pour la région dans laquelle les filtres sont entièrement appliqués.

Les zones Alpha Min et Alpha Max permettent de spécifier les valeurs minimale et maximale pour les plages alpha inférieure et supérieure, respectivement.

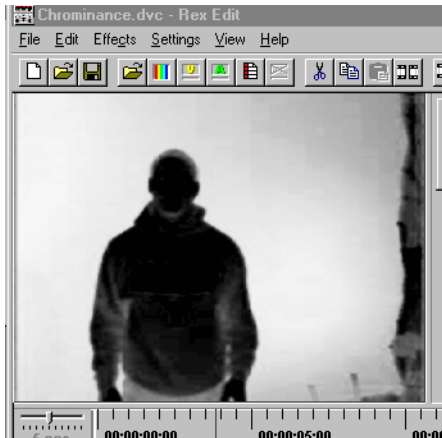
Histogramme (modes de sélection Ovale, Balai et Rectangle)

Cochez la case Histogramme pour afficher les couleurs utilisées dans l'image actuelle de la fenêtre d'espace des couleurs. Ceci peut faciliter la sélection de la plage de chrominance et de luminance.



Affichage de l'histogramme

Découpe (tous modes de sélection)



Affichage de découpe

Pour afficher l'incrustation dans la prévisualisation à la place de l'image filtrée, cochez la case Découpe. Ce mode facilite la sélection des couleurs.

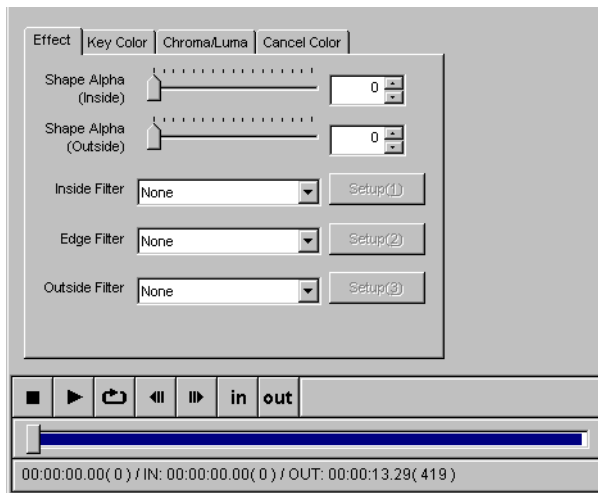
Les régions de couleur blanche représentent la zone sélectionnée, les régions de couleur grise les zones (alpha) partiellement sélectionnées et les régions de couleur noire les zones non sélectionnées.



Conseils

Lorsque la case Découpe est cochée, vous avez la possibilité d'exporter l'incrustation en tant que fichier AV afin de l'utiliser comme cache dans d'autres programmes

Application de filtres



Onglet Effet

L'onglet Effet permet de sélectionner les filtres à utiliser et de régler la quantité de filtrage appliquée.

Forme Alpha (Intérieur) : permet de modifier la gradation entre la zone sélectionnée et la zone non sélectionnée dans l'incrustation. Modifie la quantité de filtre intérieur appliquée entre la région sélectionnée et la région non sélectionnée.

Forme Alpha (Extérieur) : permet de modifier la gradation entre la bordure et la zone non sélectionnée dans l'incrustation. Ceci modifie la quantité de filtre de bordure appliquée entre la bordure et la région non sélectionnée.

Le filtre intérieur est appliqué à la zone au sein de la région sélectionnée.

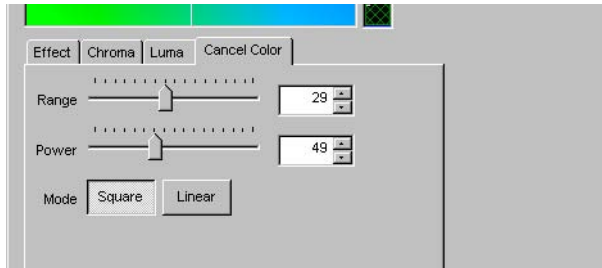
Le filtre bordure est appliqué à la bordure de l'incrustation.

Le filtre extérieur est appliqué aux couleurs non sélectionnées.

Pour accéder aux paramètres d'un filtre spécifique, cliquez sur le bouton Réglages en regard du filtre sélectionné.

Options avancées

Supprimer une couleur



Onglet Supprimer une couleur

Cet onglet permet d'appliquer certaines inversions de couleur à la région extérieure de la zone concernée. Cette option est disponible uniquement lorsqu'un seul filtre est appliqué : Intérieur, Bordure, Extérieur (ce qui exclut 'les combinaisons).

Elle est très utile pour corriger des ombres et des reflets hors couleur. Un objet positionné devant un écran en chrominance de couleur verte peut, par exemple, comporter une ombre verte sourde. L'option Supprimer une couleur permet de neutraliser le vert et de faire apparaître les ombres en gris foncé.

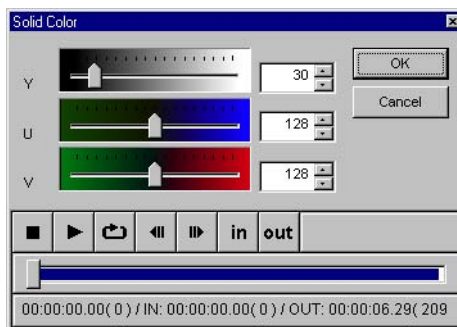
Étendue : permet de définir la taille de la zone corrigée..

Intensité : permet de définir la quantité de correction appliquée.

Pour obtenir des résultats optimaux, définissez les valeurs Étendue et Intensité sur leur niveau maximal, réduisez l'Étendue dans une zone acceptable, puis réduisez la valeur d'intensité jusqu'à ce que la couleur soit corrigée.

Couleur unie

Ce type de filtre permet de remplacer de la vidéo par une couleur unie. Il est très utile lorsque utilisé en combinaison avec d'autres filtres, tels que Région ou Chrominance.

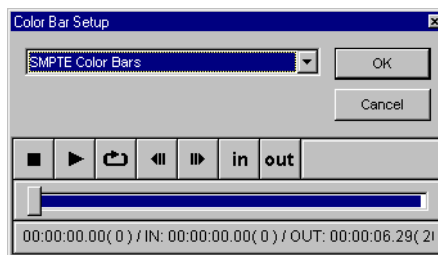


Boîte de dialogue Couleur unie

Les curseurs Y, U et V permettent de sélectionner la couleur des filtres. Vous pouvez également saisir des valeurs directement dans les zones correspondant à chaque curseur.

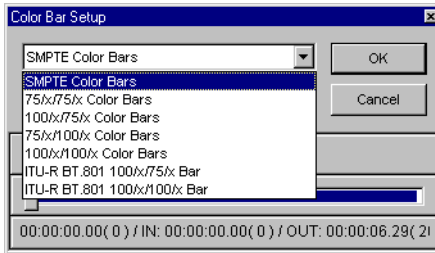
Barres chromatiques

Ce filtre permet de remplacer le clip par des barres chromatiques.



Boîte de dialogue Barres chromatiques

Sélectionnez le type de barres chromatiques souhaité dans la liste déroulante qui s'affiche parmi les options suivantes : SMPTE Color Bars, 75/x/75/x Color Bars, 100/x/75/x Color Bars, 75/x/100/x Color Bars, 100/x/100/x Color Bars, ITU-R BT.801 100/x/75/x Bar et ITU-R BT.801 100/x/100/x Bar.



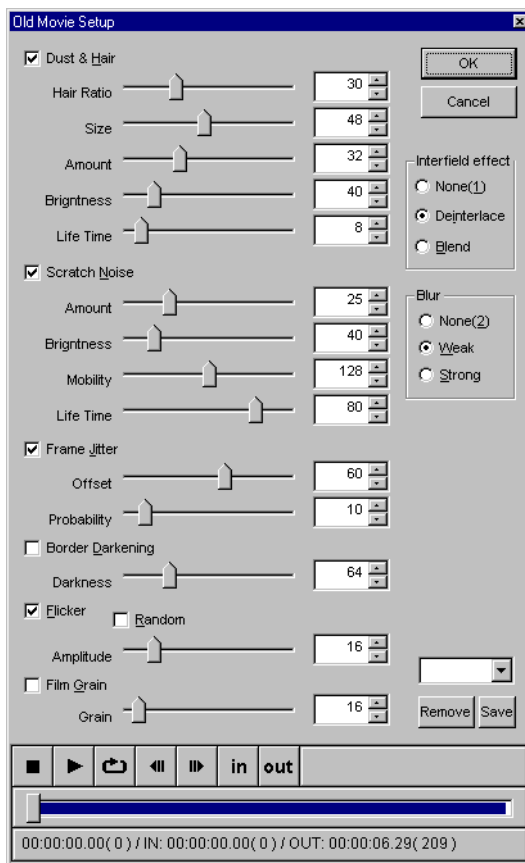
Sélection de barres chromatiques

Avec l'option 100/x/75/x Color Bars, la saturation du blanc est de 100 % et la saturation des couleurs de 75 %.

Les options NTSC vs PAL, 4:3 vs 16:9 et 0 IRE vs 7.5 IRE sont automatiquement définies par les paramètres de Let's EDIT 2.

Vieux film

Ce filtre permet d'ajouter un effet "film" à votre vidéo. Combiné à un filtre de colorisation, tel que Monochrome, il permet de produire un style "film" de très bonne qualité à une vidéo.



Boîte de dialogue Vieux film

Pour activer les effets "poussière et cheveux" sur une vidéo, cochez la case Poussières : de tout petits points (la poussière) et des lignes courbes (les cheveux) apparaissent sur la vidéo.

Fréquence : permet de spécifier le ratio cheveux/poussière. Plus le curseur se trouve vers la gauche, plus la quantité de cheveux est importante et la quantité de poussière réduite. Plus le curseur se trouve vers la droite, plus la quantité de cheveux est réduite et la quantité de poussière importante.

Taille : permet de spécifier la taille des particules de poussière et de cheveux.
Plus le nombre est élevé, plus la taille est grande.

Quantité : permet de spécifier la quantité de particules de poussière et de cheveux.
Plus la valeur est élevée, plus les particules de poussière et de cheveux sont nombreuses sur la vidéo.

Luminosité : permet de spécifier la luminosité de la poussière et des cheveux.
Plus la valeur est élevée, plus la couleur de la poussière et des cheveux se rapproche du blanc.

Persistance : permet de spécifier la durée pendant laquelle les particules de poussière et de cheveux s'affichent sur la vidéo. Plus cette valeur est grande, plus longue est la durée d'affichage des particules de poussière et de cheveux.

La case Rayures-Bruit, lorsqu'elle est cochée, permet d'ajouter des effets de rayure à la vidéo. Les rayures de film s'affichent sous forme de lignes verticales sur la vidéo.

Quantité : permet de spécifier la quantité de rayures sur la vidéo.
Plus cette valeur est élevée, plus les rayures sont nombreuses.

Luminosité : permet de contrôler la luminosité des rayures.
Plus cette valeur est élevée, plus la couleur des rayures se rapproche du blanc.

Mobilité : permet de déterminer la distance horizontale sur laquelle les rayures peuvent se déplacer. Plus cette valeur est élevée, plus la zone de déplacement des rayures sur l'image est grande.

Persistance : permet de spécifier la durée pendant laquelle les rayures s'affichent sur la vidéo. Plus la valeur est élevée, plus la durée d'affichage des rayures à l'écran est longue.

La case Jitter, lorsqu'elle est cochée, permet d'ajouter des effets d'instabilité sur la vidéo.

Valeur : permet de déterminer la valeur d'instabilité verticale des images.
Plus l'amplitude est grande, plus la vidéo sera décalée lors d'une instabilité.

Probabilité : permet de déterminer la fréquence d'instabilité.
Plus la valeur de probabilité est élevée, plus l'instabilité est fréquente.

La case Bords assombris, lorsqu'elle est cochée, permet d'assombrir les bords extérieurs de la bordure vidéo.

Intensité : permet de déterminer l'intensité d'assombrissement de la bordure.
Plus la valeur d'intensité est élevée, plus la bordure de la vidéo est sombre.

La case Scintillements, lorsqu'elle est cochée, permet d'ajouter des effets de scintillement à la vidéo.

La case Hasard, lorsqu'elle est cochée, permet de définir un effet de scintillement aléatoire.

Amplitude: permet de déterminer l'intensité du scintillement.

Plus l'amplitude est élevée, plus la luminosité de la vidéo à laquelle le scintillement est appliqué est forte.

La case Grain du film, lorsqu'elle est cochée, permet d'activer un bruit "grain de film"

Intensité : permet de régler la quantité de grain. Plus cette valeur est élevée, plus le bruit et la granularité sont visibles sur la vidéo.

Désentrelacement : permet d'organiser les champs.

Sans : aucun changement n'est appliqué aux champs.
Ceux-ci s'affichent normalement.

Désentrelacer : permet d'afficher uniquement les champs désentrelacés, qu'ils soient pairs ou impairs.

Mélanger : permet de combiner les champs pairs et impairs dans des images et d'afficher ces images.

Flou : permet de régler l'effet de flou.

Sans : aucun effet de flou n'est appliqué.

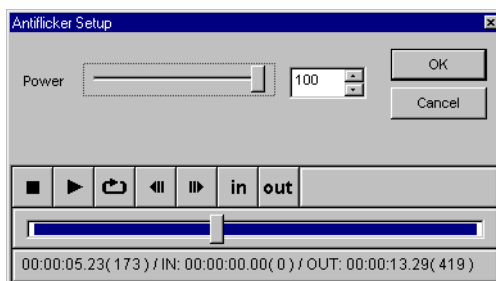
L'option Faible permet d'appliquer un effet de flou peu prononcé à la vidéo.

L'option Fort permet d'appliquer un effet de flou très prononcé à la vidéo

Anti-scintillement

Des images fixes utilisées en vidéo affichent parfois un scintillement vertical dû à la présence de détails sur un champ.

L'effet anti-scintillement peut permettre de supprimer ou de réduire le scintillement.



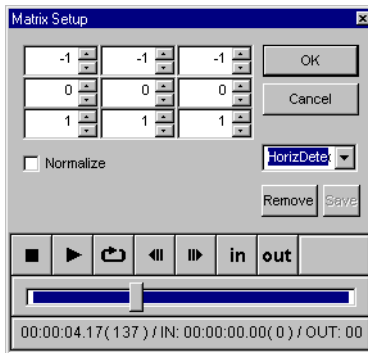
Configuration du filtre Anti-scintillement

Le filtre Anti-scintillement permet de mélanger les champs pairs et impairs de la vidéo pour chaque image.

Réglez le curseur Intensité pour spécifier le niveau de mélange. Une intensité de 100 entraîne un mélange pair/impair total, tandis qu'une intensité de 0 n'entraîne aucun mélange.

Matrice

Cette option permet d'utiliser une matrice de filtre vidéo personnalisée en tant que filtre.



Boîte de dialogue Matrice

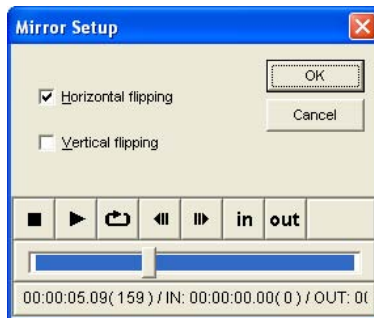
Une matrice de filtre est un calcul mathématique effectué sur les pixels vidéo. Tapez des valeurs de matrice de filtre dans les zones adéquates

La case Normaliser, quand elle est cochée, permet de normaliser la matrice de filtre avant de l'appliquer.

Les matrices de filtre ne sont pas abordées de façon approfondie dans ce guide, mais le filtre Matrice comporte un grand nombre de préréglages qui peuvent vous servir de base pour commencer.

Miroir

Vous permet de tourner l'image horizontalement ou verticalement

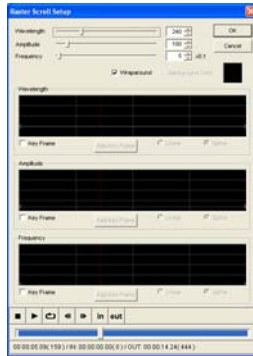


Setup miroir

Raster Scroll

RasterScroll donne la possibilité de créer une déformation ondulante

Avec ce filtre, la fréquence semble asynchrone. ☐ ☐



Raster Scroll Setup

Wavelength: détermine la taille verticale de la vague.

Amplitude: détermine l'altitude de la vague

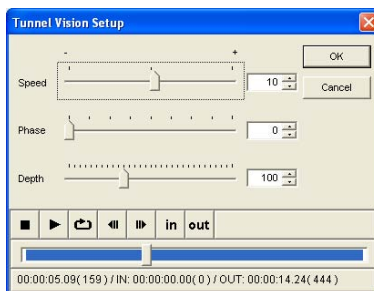
Frequency: détermine la fréquence de la vague

Ajouter des images clef si vous désirez changer la longueur de la vague, la fréquence ou l'amplitude d'instant à instant.

Wraparound: reproduit l'image sans interruption sur l'écran

Effet de tunnel

Donne l'impression d'un tunnel

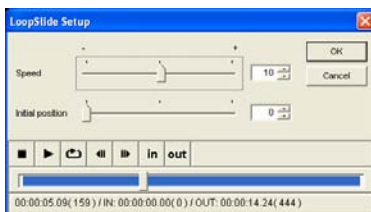


Tunnel Vision Setup

Régler la vitesse, phase et profondeur

LoopSlide

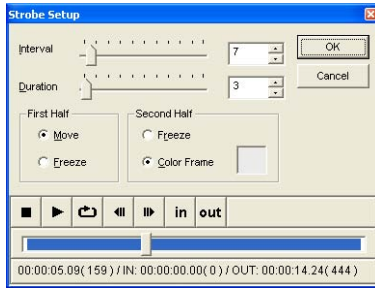
Met le coté gauche de l'image à droite et donne l'impression que les images sont figées



LoopSlide Setup

Strobe

Donne l'effet d'un flash stroboscopique.



Strobe Setup

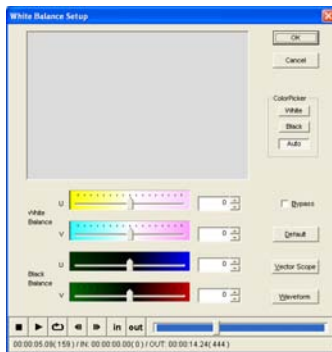
Réglez le temps entre les flashes avec le curseur interval. Réglez la durée de chaque flash avec le curseur durée

Il y a 4 flash différents

Move et Freeze, Move et Color Frame, Freeze et Freeze, et Freeze et Color Frame.

Balance des blancs

Adapte la balance noir et blanc



White Balance Setup

Utilisez le curseur U et V

Bypass supprime l'effet du filtre sans supprimer le filtre même

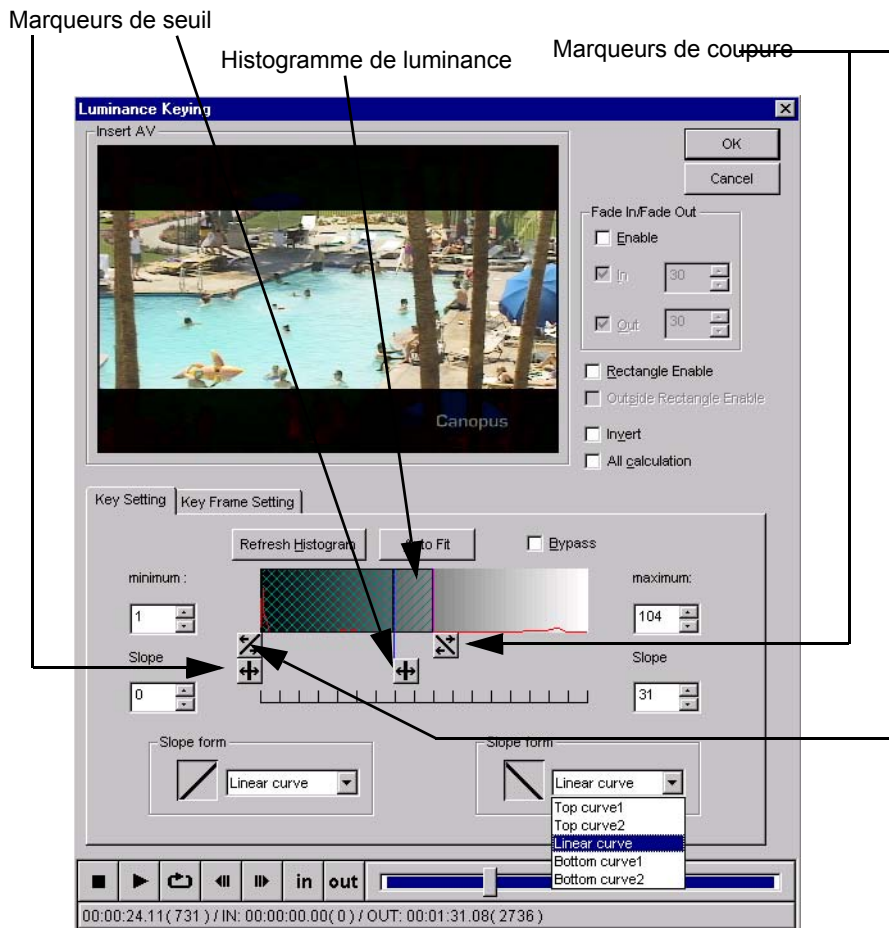
Pour changer entre la vidéo originale et la vidéo filtrée

Default: les paramètres par défaut

Incrustation luminance

L'incrustation en luminance (souvent appelée "Incrustation Luma") permet de rendre transparentes certaines parties de la vidéo. L'incrustation en luminance peut être utilisée pour incruster par surimpression une vidéo

L'incrustation en luminance peut être appliquée uniquement sur les clips se trouvant sur la timeline Insert AV.



Options générales

Fondu Entrée/Sortie : permet de spécifier que la vidéo incrustée en luminance doit s'afficher par fondu en entrée ou en sortie (sur la vidéo Main AV). Pour activer un fondu en entrée ou en sortie, cochez la case Activer, puis cochez Entrée ou Sortie et spécifiez le nombre d'images pendant lequel le fondu en entrée ou en sortie doit durer. L'option Fondu Entrée/Sortie ne peut pas être utilisée conjointement avec la définition d'images clef.

L'option Activer Rectangle: permet de définir une région rectangulaire de la vidéo afin de limiter l'incrustation en luminance à une zone spécifique. Pour utiliser l'option Activer Rectangle, cochez la case correspondante et modifiez la position et la taille du rectangle sur l'image vidéo à l'aide de la souris.

L'option Activer Rectangle Extérieur est active uniquement si la case Activer Rectangle est cochée. Lorsque la case Activer Rectangle Extérieur est cochée, la vidéo Insert AV en dehors du rectangle apparaît sur la vidéo Main AV. Les images clef et les fondus en entrée et en sortie s'appliquent à la région en dehors du rectangle, alors que l'incrustation en luminance n'est pas appliquée en dehors du rectangle.

Inversion : permet de basculer entre la vidéo Main AV et la vidéo Insert AV. L'incrustation en luminance est toujours basée sur la vidéo Insert AV.

Tout calculer : force l'incrustation en luminance à utiliser le calcul complet. Bien que l'effet d'incrustation obtenu soit de qualité supérieure, cette fonction requiert davantage de puissance du processeur.

Configuration de l'incrustation en luminance

Pour configurer l'incrustation en luminance, cliquez sur l'onglet Paramètres d'incrustation.

L'histogramme de luminance affiche les valeurs de luminance de l'image actuelle.

Le bouton Refresh histogram permet d'actualiser l'histogramme lorsque vous naviguez vers une autre image vidéo.

Le bouton Auto Fit tente de régler automatiquement les paramètres d'incrustation. Le résultat obtenu est plus ou moins fiable selon le contenu de la vidéo

Les curseurs Slope Threshold permettent de définir les valeurs de luminance minimale et maximale, jusqu'à suppression totale. Pour les régler, cliquez dessus et faites-les glisser jusqu'au point souhaité sur le graphique de luminance. Vous pouvez également taper des valeurs dans les zones Minimum et Maximum, situées à gauche et à droite du graphique.

Les curseurs Slope Cutoff permettent de définir les valeurs de luminance minimale et maximale, jusqu'à suppression partielle. Entre les valeurs de seuil et de coupure, la quantité de suppression varie.

Pour les régler, cliquez dessus et faites-les glisser jusqu'au point souhaité sur le graphique de luminance. Vous pouvez également taper des valeurs dans les zones Slope situées sous les zones Minimum et Maximum.



Conseils

L'effet Fondu Entrée/Sortie permet d'appliquer un fondu entre des éléments des zones Insert AV et Main





Conseils

L'utilisation de l'incrustation en luminance exige beaucoup de pratique. Expérimentez avec des clips vidéo divers jusqu'à ce que vous maîtrisiez parfaitement tous ces paramètres.

Slope form : permet de définir le type d'interpolation appliquée entre le seuil de pente et les valeurs de coupure. Il existe cinq types de pentes : Top curve 1, Top curve 2, Linear, Bottom curve 1 et Bottom curve 2. Essayez chacun de ces types jusqu'à obtention d'une incrustation de qualité optimale.

Paramètres d'images clef

Pour appliquer des images clef à l'incrustation en luminance, dans l'onglet Paramètres de l'images clef, cliquez sur Activer. Il n'est pas possible de définir des images clef et d'appliquer simultanément des fondus en entrée/sortie.

Dans l'incrustation en luminance, les images clef contrôlent la transparence de la vidéo incrustée. Lorsque des images clef sont placées dans la partie supérieure du graphique, la vidéo incrustée en luminance apparaît totalement visible ; lorsqu'elles sont placées dans la partie inférieure du graphique, aucune vidéo incrustée en luminance n'est visible. Les côtés gauche et droit correspondent au début et à la fin

Ajout et suppression d'images clef

Pour ajouter une image clef, cliquez sur un point dans la ligne et faites-le glisser jusqu'à l'endroit souhaité.

Pour supprimer une image clef, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.

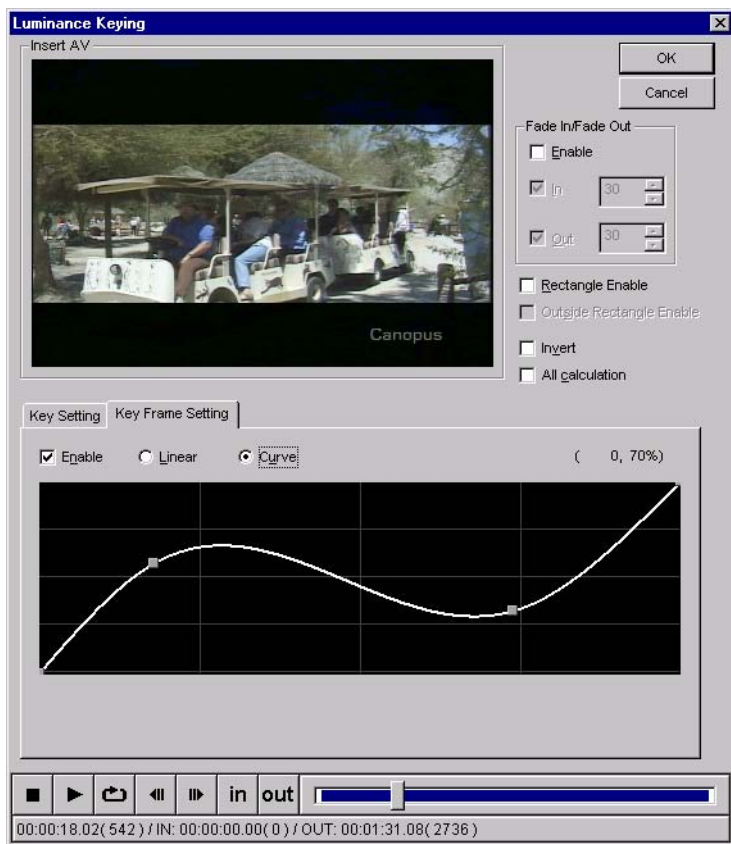
Deux méthodes d'interpolation d'images clef sont disponibles : linear et curve.

L'option Linear produit une interpolation linéaire de telle sorte que les changements sont très soudains.



Boîte de dialogue Incrustation luminance,
Paramètres d'images clef, Interpolation linéaire (Linear)

L'option Curve produit une interpolation sinusoïdale de telle sorte que les changements s'effectuent de façon graduelle

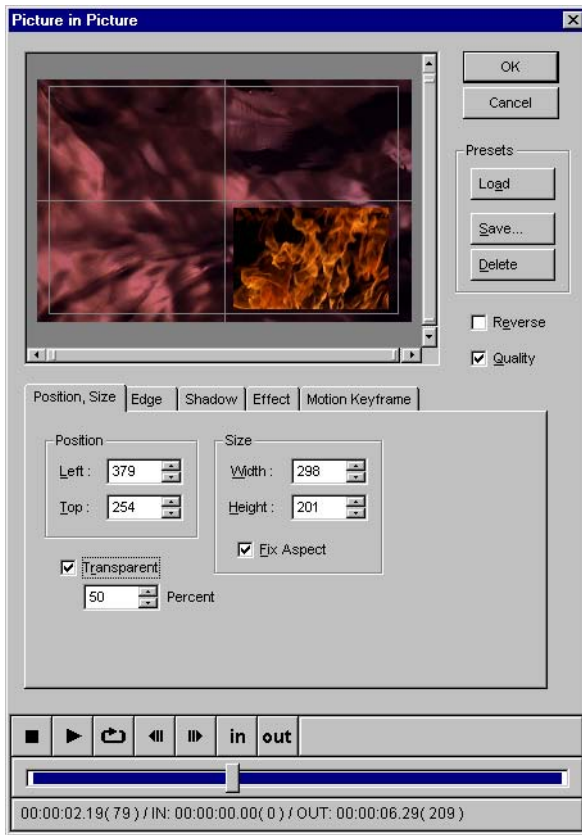


Boîte de dialogue Incrustation luminance,
Paramètres d'images clef, Interpolation sinusoïdale (Curve)

Les nombres situés en haut à droite du graphique représente la quantité d'images dans le clip et le pourcentage de visibilité de la vidéo incrustée.

Image dans l'image

L'effet Image dans l'image permet de superposer une vidéo de taille réduite sur une autre vidéo. Cette option peut être utilisée à la fois pour les clips Main AV et Insert AV.



Boîte de dialogue Image dans l'image, Position - Taille

Options générales

Inverser : permet de remplacer la vidéo Image dans l'image par l'arrière-plan vidéo.

Qualité : permet de définir la qualité de l'effet Image dans l'image sur Normal (non cochée) ou sur Elevée (cochée). Ceci permet d'obtenir de meilleurs résultats lors de la mise à l'échelle, mais requiert davantage de puissance du processeur.

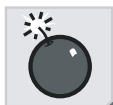
Dimensionnement et positionnement de l'image dans l'image

Servez-vous de la souris pour déplacer et dimensionner l'image dans l'image. Vous pouvez également entrer des valeurs dans l'onglet Position: Taille, dans les zones Gauche, Haut, Largeur et Hauteur.

Aspect fixe : permet de limiter la mise à l'échelle de l'image dans l'image pour conserver le rapport hauteur/largeur. Supprimez la coche de cette case si vous souhaitez dimensionner l'image dans l'image de façon non uniforme .

Transparent : permet de rendre l'image dans l'image totalement ou partiellement transparente. Cochez la case Transparent et réglez le niveau de transparence dans la zone de pourcentage.

Zooming P-in-P image jusqu'à écran total



Dans les paramètres par défaut la taille maximum de l'image dans l'image ne s'affiche pas full screen

Avant de modifier le fichier CANOPUS.INI, quittez let's edit 2

Ajoutez les trois strings suivants dans le fichier CANOPUS.INI qui se trouve dans le même fichier ou Windows est installé(C:\Windows). Créez le fichier CANOPUS.INI au cas ou il n'existe pas.

```
[PINP]
OverScanX=720
OverScanY=480
```



Info

L'image peut être optimisée en accord à la position de l'image dans l'image, provoquant la perte d'une ligne dans l'écran.

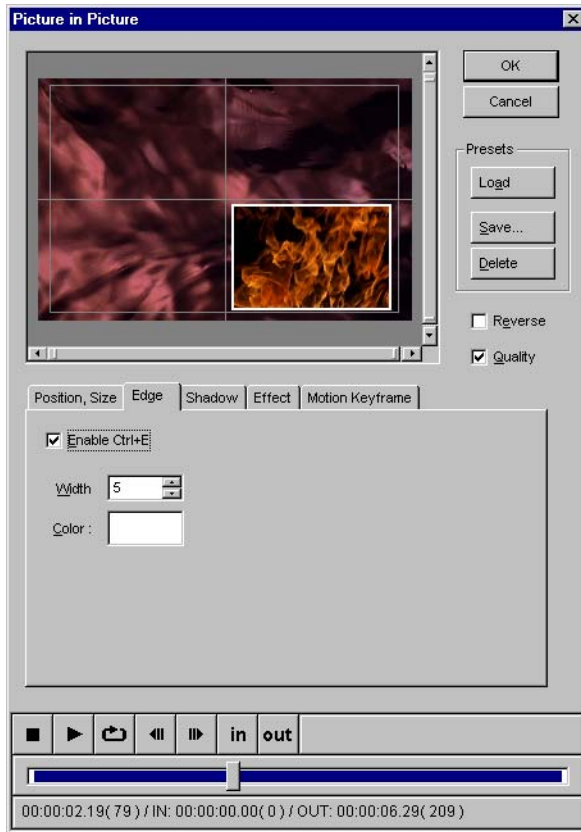
Dans l'exemple, la taille maximum de l'image dans l'image sera de 720x480 pixels.

OverScanX: spécifie ta taille maximale horizontale,

OverScanY: specifie la taille maximale verticale,

Ajout d'une bordure

Cliquez sur l'onglet Bord pour ajouter une bordure à l'image dans l'image.



Paramètres de bord de l'image dans l'image

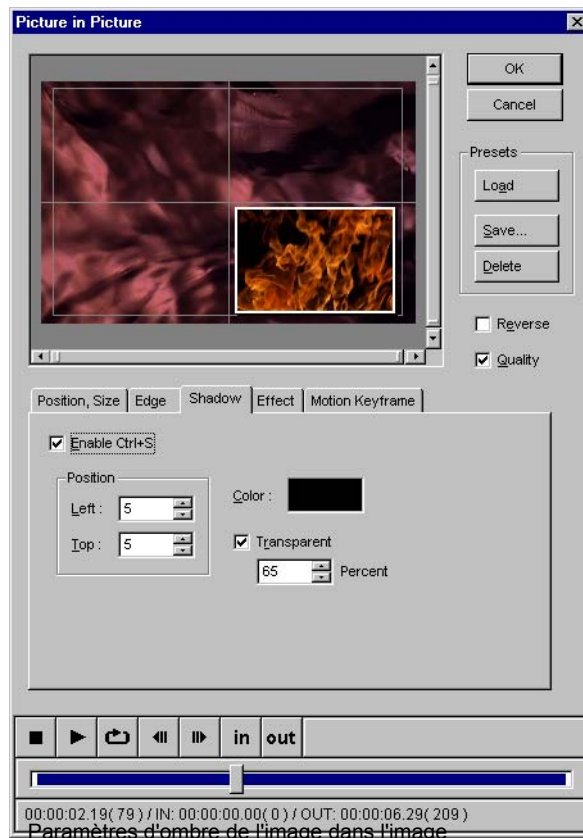
Cliquez sur la case Activer pour ajouter une bordure à l'image dans l'image.

Largeur : permet de spécifier la largeur de la bordure.
Cliquez sur la zone Largeur pour sélectionner une largeur.

Couleur : permet de spécifier la couleur de la bordure.
Cliquez sur la zone Couleur pour sélectionner une couleur.

Ajout d'une ombre

Pour ajouter une ombre à l'image dans l'image, cliquez sur l'onglet Ombre.



Cochez la case Activer pour ajouter une ombre à l'image dans l'image.

Gauche et Haut : permettent de déterminer le décalage de l'ombre (en partant du coin supérieure gauche de l'image).

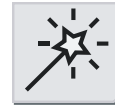
Couleur : détermine la couleur de l'ombre. Cliquez sur la zone correspondante pour sélectionner une couleur.

Transparent : l'ombre apparaît partiellement transparente.

Cochez la case Transparent et réglez le niveau de transparence dans la zone de pourcentage. Plus le pourcentage est élevé, plus l'ombre est estompée.

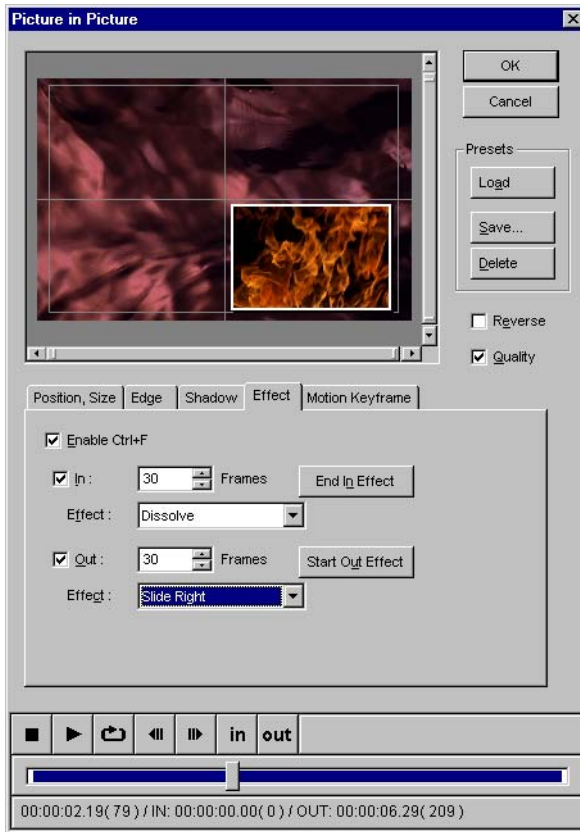
Ajout d'effets en entrée/sortie

Cliquez sur l'onglet Effet pour ajouter un effet en entrée ou en sortie à l'image dans l'image.



Conseils

Vous pouvez utiliser une image dans l'image à taille réelle et ajouter des effets en entrée ou en sortie pour appliquer une transition entre les éléments des zones Main AV/Insert AV.



Paramètres d'effet de l'image dans l'image

Cochez la case Activer pour activer les effets de l'image dans l'image.

Pour ajouter un effet en entrée (ou en sortie), cochez la case Entrée (ou Sortie) et sélectionnez un effet dans la zone Effet.

Pour régler la durée de l'effet (en entrée ou en sortie), entrez le nombre d'images dans la zone Images.

Pour régler la durée de l'effet en entrée, utilisez les commandes de prévisualisation de filtre afin de naviguer jusqu'à l'image sur laquelle vous souhaitez que l'effet en entrée se termine et cliquez sur le bouton Fin. Ceci permet de définir le nombre d'images de telle sorte que l'effet en entrée se terminera sur l'image spécifiée.

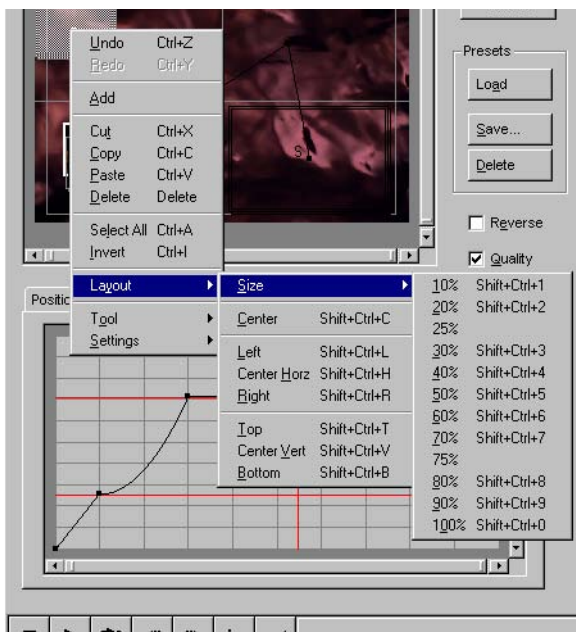
Pour régler la durée de l'effet en sortie, utilisez les commandes de prévisualisation de filtre afin de naviguer jusqu'à l'image où l'effet en sortie doit commencer, puis cliquez sur le bouton Début. Ceci permet de définir le nombre d'images de telle sorte que l'effet en sortie commencera sur l'image spécifiée.

Création d'un chemin de déplacement

Les chemins de déplacement permettent de déplacer ou de dimensionner des vidéos image dans l'image. Vous pouvez créer des chemins de déplacement pour l'image dans l'image en définissant des nœuds sur le chemin.

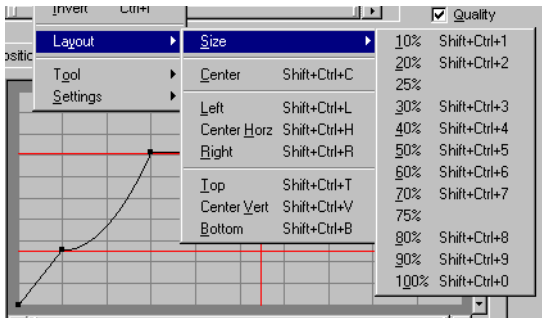
Dans la fenêtre de prévisualisation de l'image dans l'image, cliquez dans une région vide pour créer un nœud. Le nœud de début (le premier) est signalé par la lettre S et le nœud de fin (le dernier) par la lettre E.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un nœud dans la fenêtre de prévisualisation Image dans l'image pour afficher le menu contextuel.

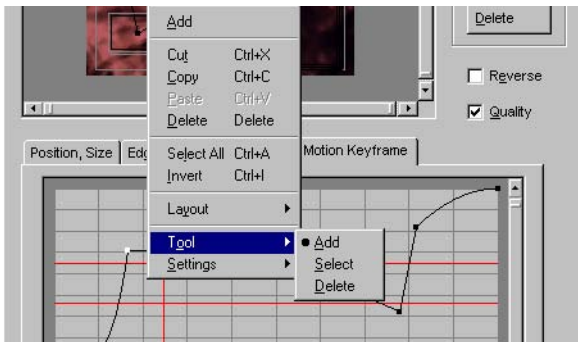


Cliquez sur Ajouter pour ajouter un nœud au chemin de déplacement.

Les options du menu Layout permettent de sélectionner la position et la taille du nœud.



Les options du menu Tool permettent de définir l'action associée à un clic de souris dans l'image.

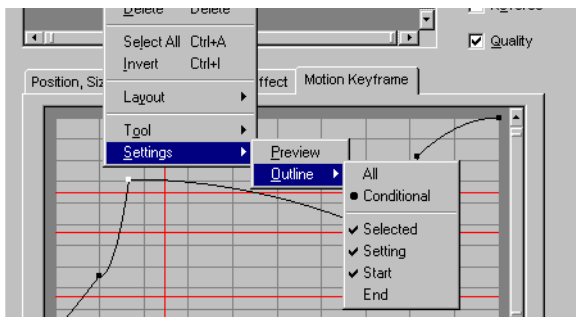


Ajouter : un clic de souris permet d'ajouter un nouveau nœud au chemin de déplacement.

Sélectionner : un clic de souris permet de sélectionner un nœud.

Supprimer : un clic de souris droit permet de supprimer un nœud.

Les options du sous-menu Outline du menu Settings permettent de modifier les tracés à afficher.



Tout : permet d'afficher tous les tracés (nœuds et position actuelle)

Conditional : permet d'afficher les tracés en fonction des conditions sélectionnées.

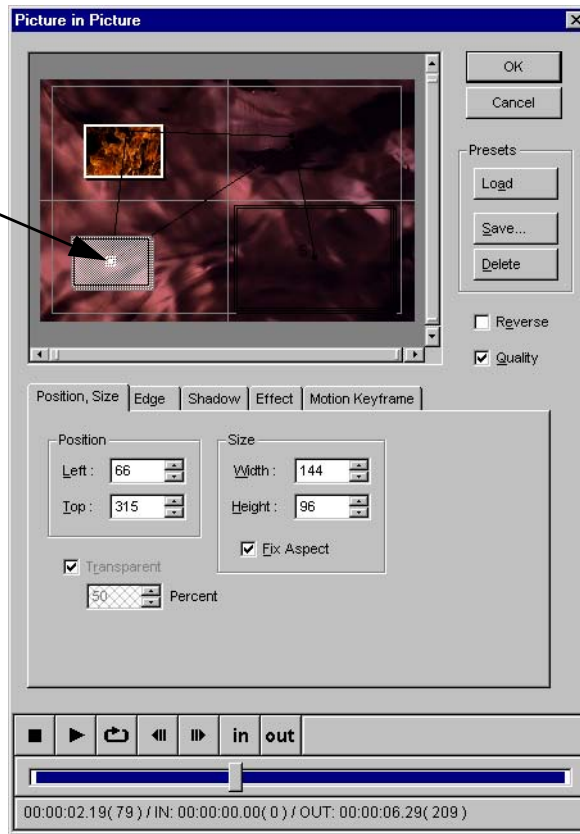
Modification des attributs de nœud

Tous les attributs de l'image dans l'image sont conservés dans chaque mode, de sorte que vous pouvez modifier les paramètres de taille, d'ombre ou de bord ainsi que la position.

Pour régler les paramètres d'un nœud spécifique, placez la souris sur ce nœud afin de le sélectionner, puis cliquez dessus.

Les attributs du nœud actuel s'affichent dans les onglets, au fur et à mesure que vous les modifiez.

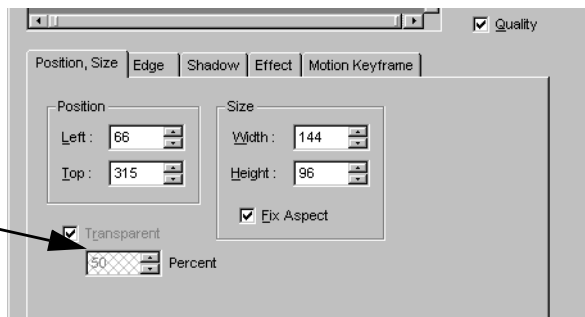
Nœud sélectionné



Si un paramètre apparaît grisé avec des hachures, cela signifie que la valeur a été obtenue par interpolation d'un ensemble de valeurs provenant d'autres nœuds.

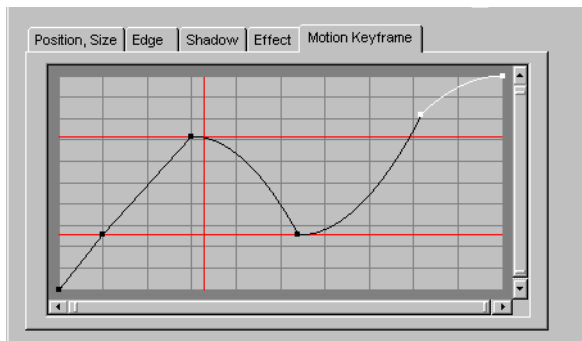
Pour définir cette valeur manuellement, entrez une valeur dans la zone.

Paramètre interpolé



Contrôle du déplacement

L'onglet Contrôle du déplacement permet d'appliquer des images clef au mouvement de l'effet Image dans l'image.



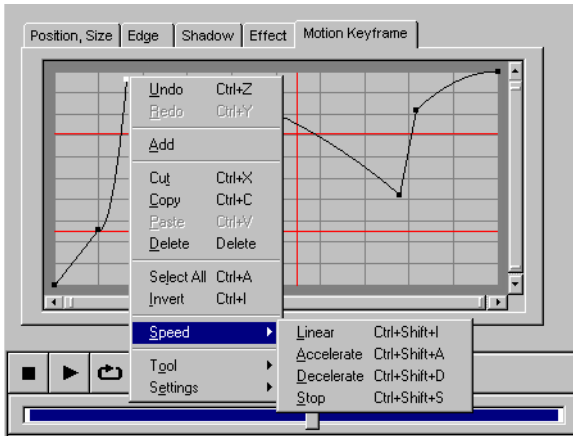
Onglet Contrôle du déplacement

La ligne verticale rouge représente l'image actuellement prévisualisée. Les lignes horizontales vertes représentent les nœuds du chemin de déplacement. La ligne noire représente la progression du déplacement.

Le bas du graphique correspond à la position de début et le haut à la position de fin.

Cliquez sur la ligne du graphique pour ajouter des nœuds. Pour supprimer un nœud du graphique, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Supprimer ou appuyez sur la touche Suppr du clavier.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le graphique pour afficher le menu de sélection.



Ajouter : permet d'ajouter un nœud au graphique.

Sélectionner tout : permet de sélectionner tous les nœuds du graphique.

Invert : permet de sélectionner tous les nœuds non sélectionnés dans le graphique.

Vitesse : permet de définir la vitesse de déplacement du segment sélectionné.

Il existe quatre types de déplacement entre les nœuds d'un graphique :

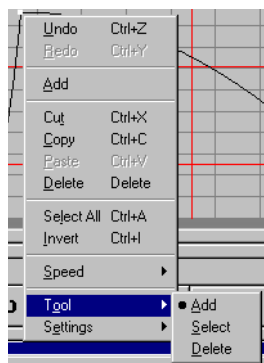
Linear : la progression entre les nœuds est linéaire (en ligne droite).

Accélérer : le déplacement entre les nœuds est lent au début, puis rapide à la fin.

Ralentir : le déplacement entre les nœuds est rapide au début, puis lent à la fin.

Arrêt : le déplacement est interrompu sur la position actuelle, jusqu'au nœud suivant.

Pour chaque segment compris entre deux nœuds, il est possible de définir un paramètre de vitesse spécifique.

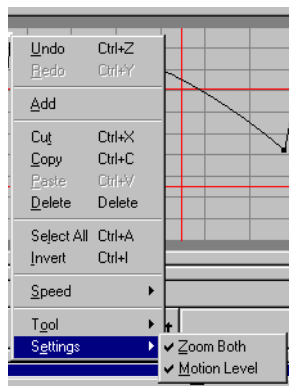


Outil: permet de définir l'action résultant d'un clic de souris sur le graphique.

Ajouter : un clic de souris permet d'ajouter un nœud au graphique.

Sélectionner : un clic de souris permet de sélectionner le nœud ou le segment sur le graphique.

Supprimer : un clic de souris permet de supprimer le nœud ou le segment sur le graphique.



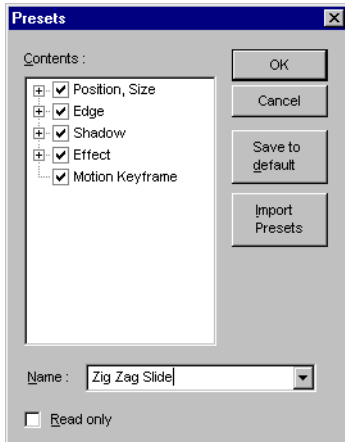
Réglages: permet de sélectionner les paramètres du graphique.

Zoom ensemble: spécifie que le défilement de l'image dans l'image entraînera également un défilement dans la fenêtre Contrôle du déplacement.

Motion Level : permet d'afficher les nœuds de déplacement en tant que lignes horizontales rouges.

Enregistrement des préséglages

Vous pouvez enregistrer vos propres préséglages de l'image dans l'image en cliquant sur le bouton Enregistrer. Une boîte de dialogue s'affiche.



Boîte de dialogue Image dans l'image

Vous pouvez enregistrer certains ou tous les paramètres de l'effet Image dans l'image en sélectionnant des éléments dans la fenêtre Contenus. Cochez un élément pour le sélectionner.

Cliquez sur le signe Plus en regard d'un élément pour le développer et afficher ses propriétés.

Sélectionnez les propriétés que vous souhaitez enregistrer, puis saisissez un nom dans la zone Nom. Vous pouvez également sélectionner un préséglage existant dans la zone Nom si vous souhaitez écraser un préséglage existant.

Cochez la case Lecture seule pour rendre le préséglage accessible en lecture uniquement. Lorsqu'un préséglage est en lecture seule, il ne s'affiche pas dans la liste déroulante du menu Supprimer.

Cliquez sur OK pour enregistrer votre préséglage.

Si vous cliquez sur le bouton Enregistrer par défaut, les paramètres sélectionnés seront enregistrés en tant que paramètres de l'effet Image dans l'image.

Chargement et suppression de préséglages

Vous pouvez charger ou supprimer des préséglages existants pour un effet Image dans l'image en cliquant sur les boutons Charger ou Supprimer et en sélectionnant un élément dans la liste déroulante qui s'affiche.



Conseils

Pour supprimer un préséglage en lecture seule, vous devez l'écraser, c'est-à-dire enregistrer un autre préséglage en utilisant le même nom. Vérifiez que le nouveau préséglage n'est pas en lecture seule. Vous pouvez alors supprimer le préséglage.

Importation de préréglages de l'effet Image dans l'image définis par d'autres utilisateurs

Le bouton Importer Préréglages de la boîte de dialogue Enregistrer permet de charger des préréglages définis par d'autres utilisateurs dans le fichier PnP.ini.

Pour importer des préréglages de l'effet Image dans l'image, recherchez le fichier PinP.ini, puis attribuez-lui un nouveau nom, par exemple TanukisPnP.ini.

Cliquez sur le bouton Importer Préréglages et sélectionnez le fichier .ini contenant les préréglages souhaités.

Si certains des préréglages importés portent le même nom qu'un préréglage existant, un message s'affiche vous invitant à confirmer que vous souhaitez écraser le préréglage existant. Si vous choisissez de ne pas écraser le préréglage existant, le processus d'importation est interrompu.

Utilisation d'une vidéo couleur ou colorisée en tant qu'arrière-plan

Les clips Main AV de l'image dans l'image appliquée peuvent utiliser une version de couleur unie ou colorisée de la vidéo en tant qu'arrière-plan.



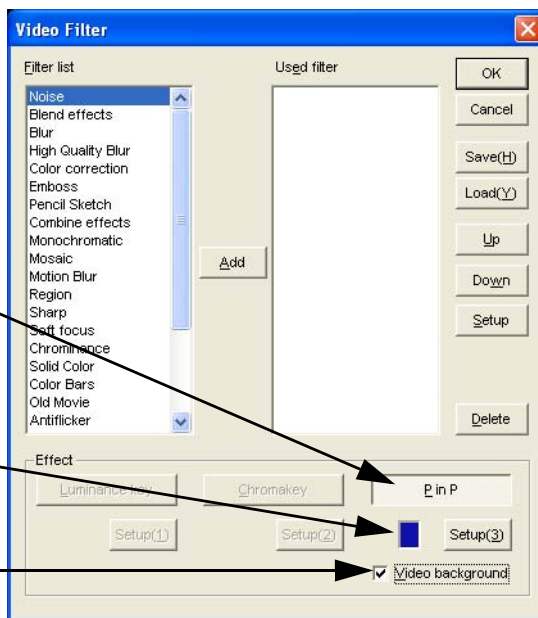
Conseils

Utilisez un arrière-plan colorisé derrière une image dans l'image de grande taille pour mettre en valeur la vidéo.

Configuration de l'image dans l'image

choix de couleur

Case à cocher Arrière-plan vidéo



Boîte de dialogue Filtre vidéo pour un clip Main AV

Pour utiliser une couleur en tant qu'arrière-plan de l'image dans l'image, cliquez sur la case de couleur en regard du bouton Paramétrages de l'image dans l'image et sélectionnez une couleur.

Pour utiliser une vidéo colorisée en tant qu'arrière-plan de l'image dans l'image, cochez la case Arrière-plan vidéo.

Pour que l'arrière-plan vidéo s'affiche en normal (non colorisé), utilisez le blanc comme couleur d'arrière-plan.

Incrustation chrominance

L'incrustation en chrominance permet de rendre transparentes certaines sections de la vidéo. Les clips incrustés peuvent être placés sur d'autres clips vidéo, afin d'obtenir des effets divers : par exemple placer une personne sur une plage ou dans l'espace.

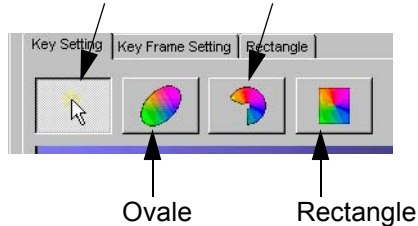


Exemple d'incrustation en chrominance

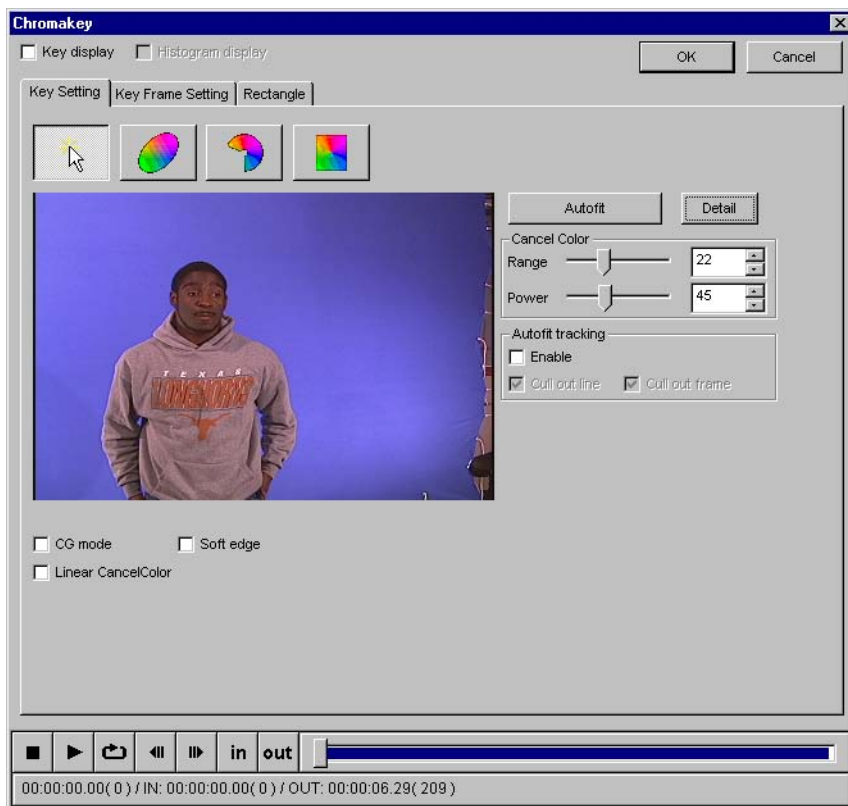
Deux étapes sont nécessaires à l'incrustation en chrominance : création d'une incrustation en sélectionnant une plage de couleur cible et application des filtres.

Il existe quatre modes de sélection de la couleur cible pour le filtre Chrominance : sélecteur de couleur, ovale, balai et rectangle.

Sélecteur de couleur Balai



Mode Sélecteur de couleur



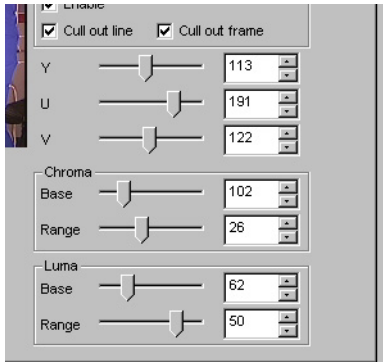
Incrustation chrominance, mode Sélecteur de couleur

Le mode Sélecteur de couleur est le mode le plus simple pour utiliser l'incrustation chrominance. En effet, la première fois que vous activez l'incrustation chrominance sur un clip, une sélection automatique est effectuée. Le paramètre par défaut est très souvent adéquat.

Cliquez dans l'image pour sélectionner la couleur de clef. Si le focus ne se trouve pas sur l'image, vous devrez peut-être cliquer plusieurs fois.

Paramètres détaillés

Cliquez sur le bouton Détails pour afficher les détails de couleur et affiner les réglages.



Zone de détails (mode Sélectionneur de couleur)

Les curseurs Y, U et V permettent de régler la valeur YUV de la couleur de l'incrustation.

L'option Chroma Base permet de régler la plage de chrominance en surimpression. Plus la valeur est élevée, plus la plage de couleur de base est grande.

L'option Chroma Range permet de régler les valeurs des couleurs en surimpression. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de surimpression sur la couleur est prononcé.

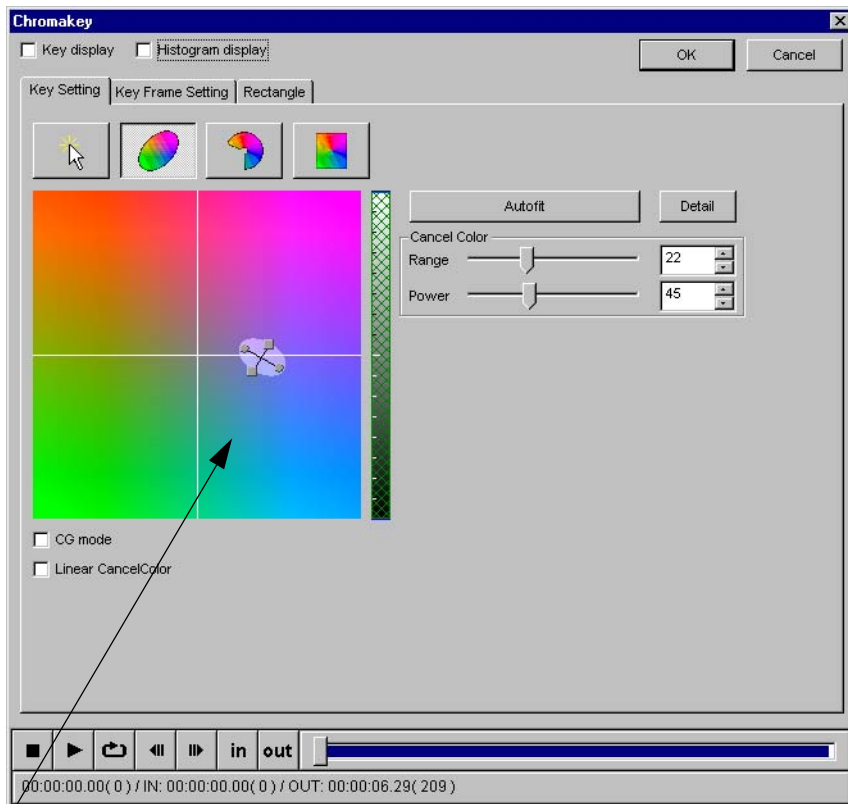
L'option Luma Base permet de régler la plage de luminance de surimpression. Plus la valeur est élevée, plus la plage de couleurs de base est grande.

L'option Luma Range permet de régler la quantité de valeurs de luminance de surimpression. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de surimpression sur la luminance est prononcé.

Options

La case Bords flous, lorsqu'elle est cochée, permet de mélanger les couleurs de bordure de la région incrustée..

Mode de sélection Ovale



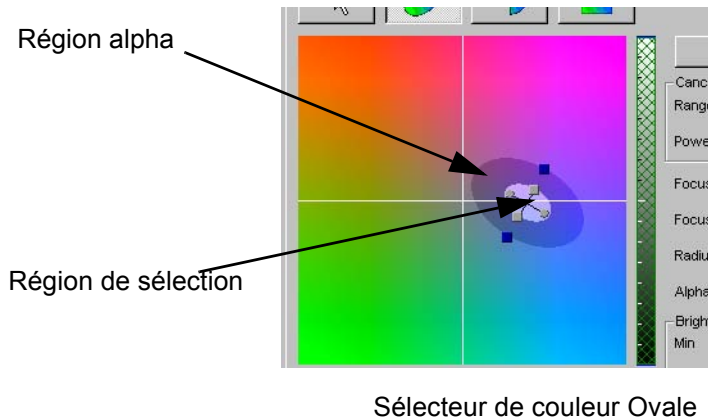
Fenêtre d'espace des couleurs Incrustation chrominance (mode de sélection Ovale)

En mode de sélection Ovale, la plage de couleurs est représentée dans la fenêtre d'espace des couleurs.

Pour déplacer l'ovale, cliquez dessus et faites-le glisser.

La région claire de l'ovale correspond à la plage de couleurs cible. Pour redimensionner la région sélectionnée, cliquez sur les poignées et faites-les glisser. Les poignées de sélection apparaissent en rouge lorsque vous placez le curseur dessus.

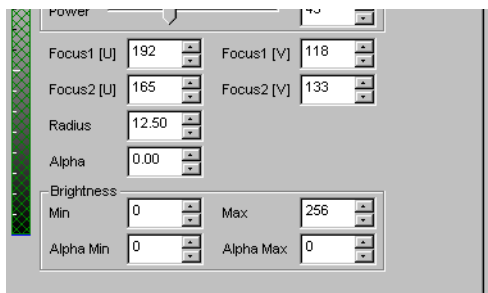
Pour définir une plage alpha supplémentaire dans laquelle les effets seront partiellement appliqués, faites glisser les poignées bleues de la zone de sélection. Les poignées de la zone de sélection alpha apparaissent en jaune lorsque vous placez le curseur dessus. La zone sombre entourant l'ovale clair représente la région alpha.



Sélecteur de couleur Ovale

Paramètres détaillés

Cliquez sur le bouton Détails pour afficher les détails de couleur et affiner les réglages.



Zone de détails (mode de sélection Ovale)

Focus 1 et Focus 2 définissent les emplacements de focus de l'ovale (ellipse) sur les axes U et V.

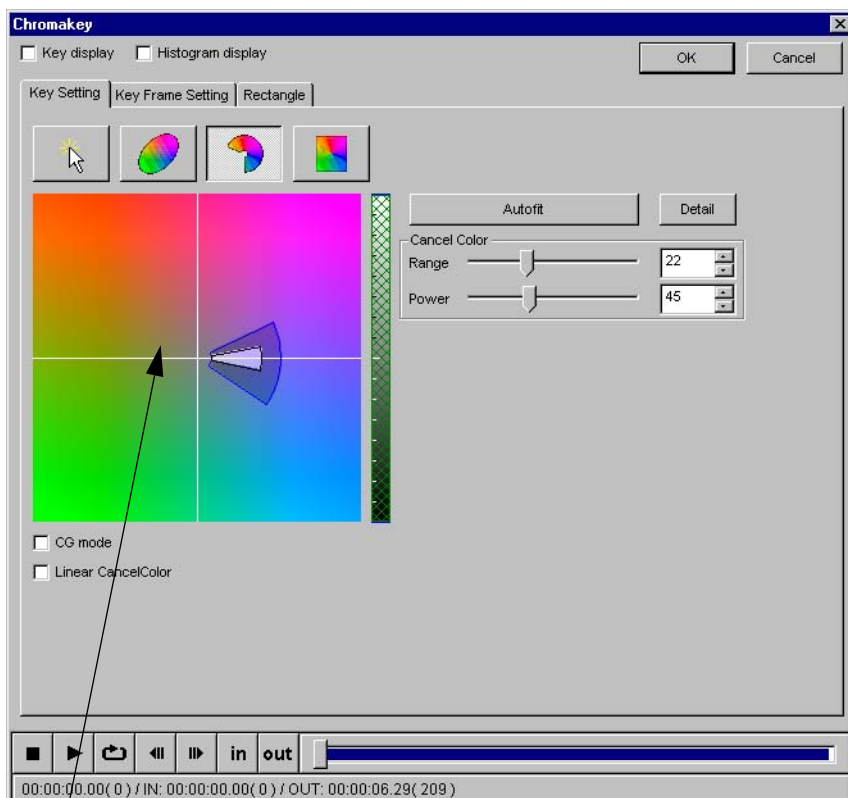
Radius : permet de définir le rayon de la région pour la sélection entière. Dans cette région, les filtres seront entièrement appliqués.

Alpha : permet de définir la région en dehors de l'ovale où les filtres seront partiellement appliqués.

Luminosité Min et Luminosité Max : permettent de spécifier les valeurs de luminance minimale et maximale de la partie complètement transparente de la vidéo.

Luminosité Alpha Min et Luminosité Alpha Max : permettent de spécifier les valeurs de luminance minimale et maximale de la partie partiellement transparente de la vidéo.

Mode de sélection "Balai"



Fenêtre d'espace des couleurs — Incrustation chrominance (mode de sélection Balai)

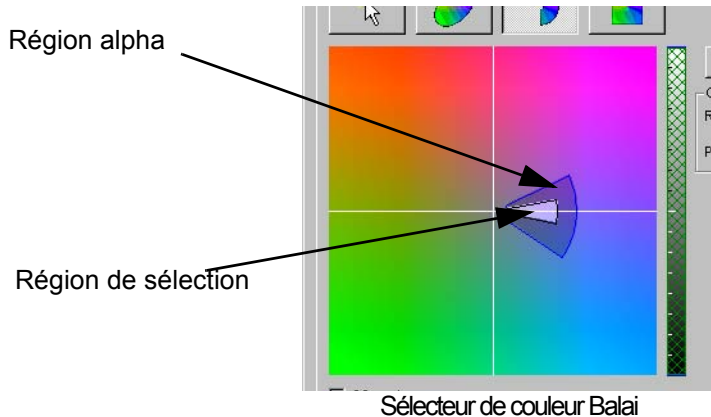
En mode de sélection Balai, toute la plage de couleurs est représentée dans la fenêtre d'espace des couleurs. Le blanc se trouve au centre de la fenêtre. Le mode de sélection "Balai" est très utile pour sélectionner des couleurs autres que le blanc.

Pour changer le sens du balayage, placez le curseur sur la zone et faites-la glisser.

La région claire à l'intérieur de la zone de balayage correspond à la plage de couleurs cible. Pour agrandir ou réduire la taille de la région sélectionnée, cliquez sur les bords et faites-les glisser. Les bords de sélection apparaissent en rouge lorsque vous placez le curseur dessus..

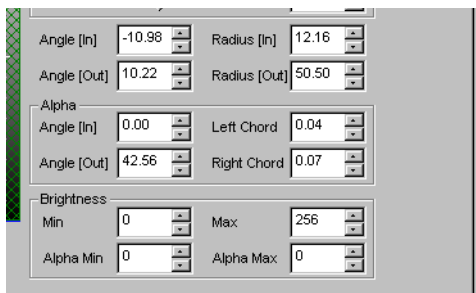
Pour définir une plage alpha supplémentaire dans laquelle les effets sont partiellement appliqués, faites glisser les bords bleus de la zone de sélection. Les bords de la zone de sélection alpha apparaissent en jaune lorsque vous placez le curseur dessus. La zone sombre autour de la zone de balayage claire représente la région alpha.

Pour modifier le rayon et l'angle de la zone de balayage, faites glisser ses bords.



Paramètres détaillés

Cliquez sur le bouton Détails pour afficher les détails de couleur et affiner les réglages.



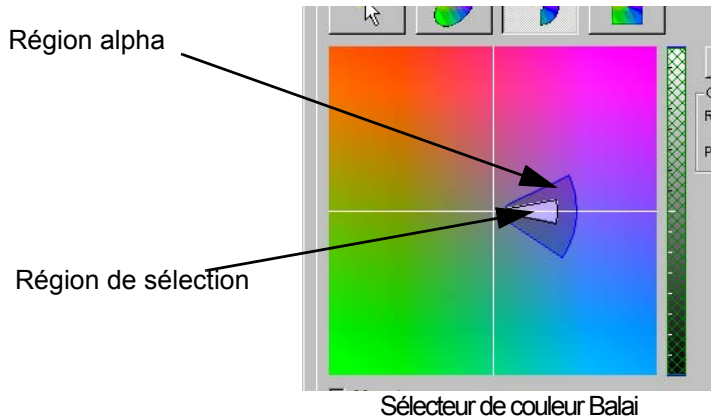
Zone de détails (mode de sélection Ovale)

Les zones Angle (In) et Angle (Out) permettent de spécifier l'amplitude des angles (entre -90 et 90 degrés).

Les zones Radius (In) et Radius (Out) permettent de définir les dimensions des rayons de la zone de balayage. Les couleurs de cette région seront alors complètement transparentes.

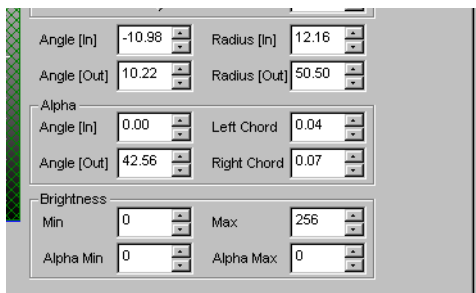
Pour définir une plage alpha supplémentaire dans laquelle les effets sont partiellement appliqués, faites glisser les bords bleus de la zone de sélection. Les bords de la zone de sélection alpha apparaissent en jaune lorsque vous placez le curseur dessus. La zone sombre autour de la zone de balayage claire représente la région alpha.

Pour modifier le rayon et l'angle de la zone de balayage, faites glisser ses bords.



Paramètres détaillés

Cliquez sur le bouton Détails pour afficher les détails de couleur et affiner les réglages.



Zone de détails (mode de sélection Ovale)

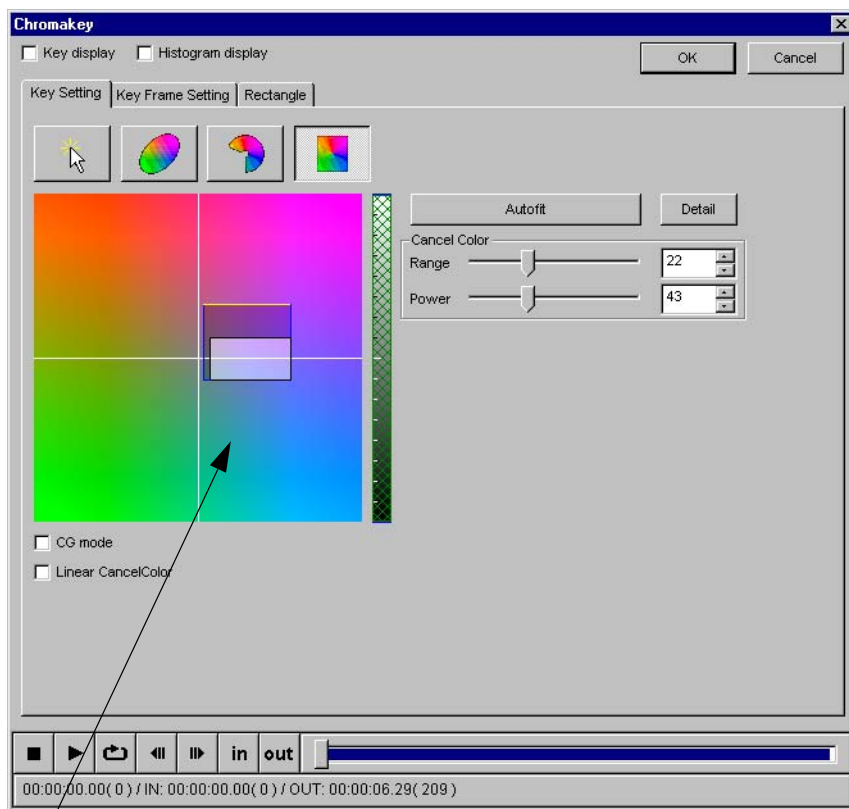
Les zones Angle (In) et Angle (Out) permettent de spécifier l'amplitude des angles (entre -90 et 90 degrés).

Les zones Radius (In) et Radius (Out) permettent de définir les dimensions des rayons de la zone de balayage. Les couleurs de cette région seront alors complètement transparentes.

Les zones Angle Alpha permettent de définir la région angulaire hors du balai et dans laquelle les filtres sont partiellement appliqués.

Les zones Radius Alpha permettent de définir les dimensions des rayons de la région hors du balai et dans laquelle les filtres sont partiellement appliqués.

Mode de sélection "Rectangle"



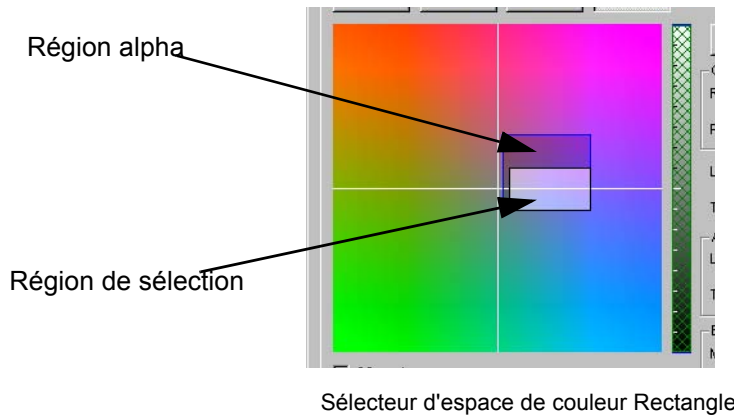
Incrustation chrominance (mode de sélection Rectangle)
Fenêtre d'espace des couleurs

En mode de sélection Rectangle, toute la plage de couleurs est représentée dans la fenêtre d'espace des couleurs.

Pour déplacer le rectangle, placez le curseur dessus et faites-le glisser.

La région claire du rectangle spécifie la plage de couleurs cible.
Pour redimensionner la région sélectionnée, cliquez sur les poignées et faites-les glisser. Les bords de sélection apparaissent en rouge lorsque vous placez le curseur dessus.

Pour définir une plage alpha supplémentaire dans laquelle les effets sont partiellement appliqués, faites glisser les bords bleus de la zone de sélection. Les bords de la zone de sélection alpha apparaissent en jaune sélection. Les bords de la zone de sélection alpha apparaissent en jaune, rectangle clair représente la région alpha.



Paramètres détaillés

Cliquez sur le bouton Détails pour afficher les détails de couleur et affiner les réglages.

Left	137	Right	200
Top	143	Bottom	110
Alpha			
Left	5	Right	0
Top	26	Bottom	0
Brightness			
Min	0	Max	256
Alpha Min	0	Alpha Max	0

Zone de détails (mode de sélection Rectangle)

Les zones Gauche, Droite, Haut et Bas permettent de spécifier les coordonnées de la zone de sélection.

Les zones Alpha Gauche, Alpha Droite, Alpha Haut et Alpha Bas permettent de spécifier les valeurs de décalage de la région alpha par rapport à la zone de sélection.

Les cases Luminance **Min** et Luminance **Max** spécifient les valeurs minimum et maximum de luminance pour la partie transparente de la vidéo.

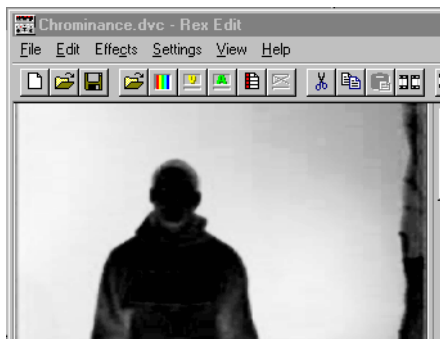
Les zones **Alpha Min** et **Alpha Max** spécifient respectivement les valeurs minimum et maximum pour les plages alpha inférieure et supérieure.

Options générales (tous modes)

La case CG mode, lorsqu'elle est cochée, permet d'optimiser l'incrustation pour les graphiques générés par ordinateur. Ceci n'est pas nécessaire pour les vidéos réelles.

Cochez la case Supprimer couleur (mode Linéaire) si vous souhaitez remplacer le réglage de couleur par un réglage par pixel carré.

Découpe (tous modes de sélection)



Affichage de découpe



Conseils

Lorsque la case Découpe est cochée, vous avez la possibilité d'exporter la clef en tant que fichier AVI afin de l'utiliser comme cache dans d'autres programmes.

Cochez la case Découpe pour afficher la clef dans la prévisualisation, à la place de l'image filtrée. Ce mode facilite la sélection des couleurs.

Les régions en blanc représentent la zone transparente, les régions en gris les zones (alpha) partiellement transparentes et les régions en noir les zones opaques..

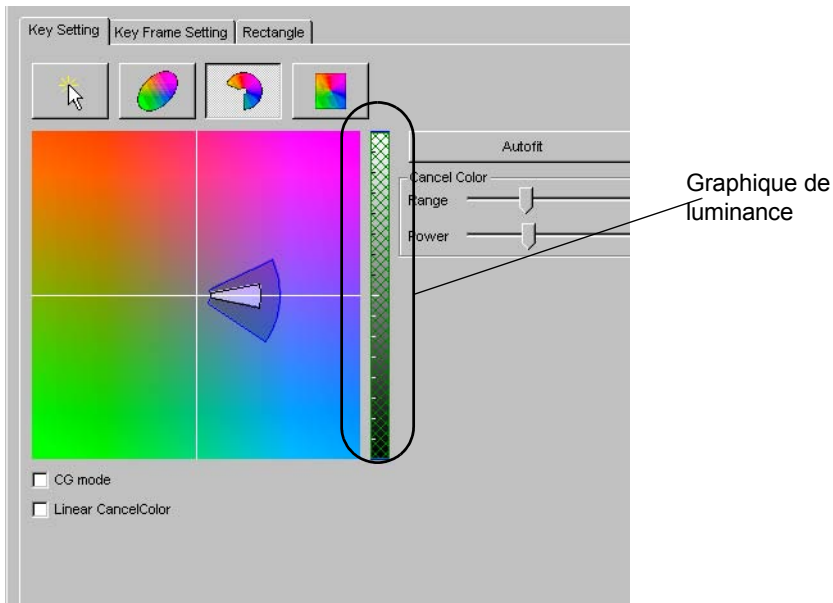
Ajuster Auto

Cliquez sur le bouton Ajuster Auto pour que la sélection de couleur de clef se fasse automatiquement.

Options avancées

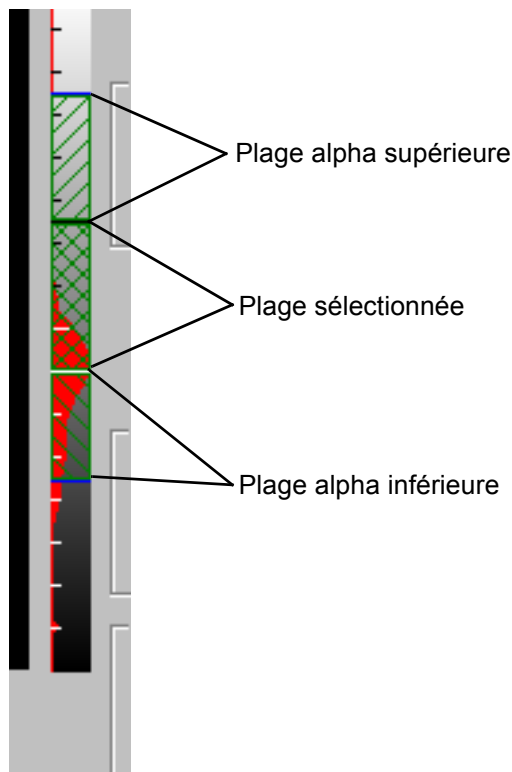
Restriction de la cible à une plage de luminance (modes de sélection Ovale, Balai et Rectangle)

Lorsque vous utilisez les sélections Ovale, Balai ou Rectangle, vous avez la possibilité de restreindre la région cible en utilisant le graphique de luminance.



Utilisez le graphique de luminance pour limiter la zone cible à une plage de luminance spécifique.

Le graphique de luminance définit trois régions : la plage alpha supérieure, la plage sélectionnée et la plage alpha inférieure.



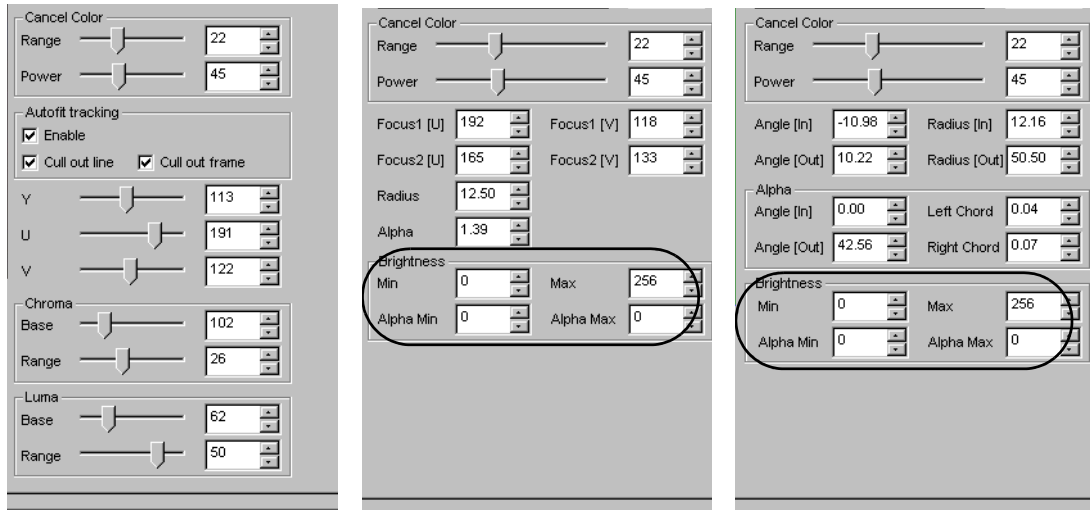
Les plages alpha supérieure et inférieure sont des zones d'application partielles, tandis que la plage sélectionnée est totalement appliquée.

Pour modifier la limite inférieure ou supérieure de la plage alpha inférieure ou supérieure faites glisser la ligne vers le haut ou vers le bas dans la zone correspondante.

La ligne de séparation apparaît en jaune lorsque vous placez le curseur dessus.

Pour modifier la limite inférieure ou supérieure de la plage sélectionnée, faites glisser la ligne noire vers le haut ou vers le bas dans la plage sélectionnée. La ligne de séparation apparaît en rouge lorsque vous placez le curseur dessus.

Vous pouvez également définir manuellement les plages de luminance depuis les sections Luminance et Luminosité de la zone Détails.



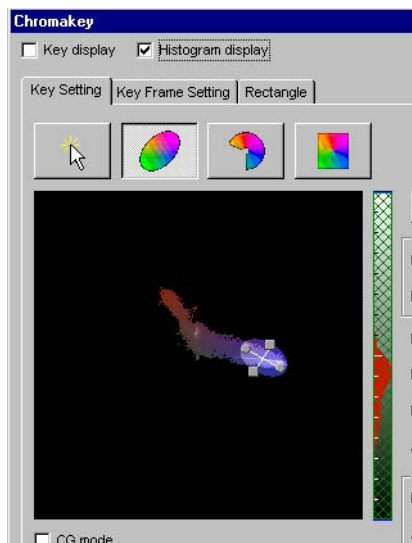
Zone de détails, mode de sélection Ovale Zone de détails, mode de sélection Balai Zone de détails, mode de sélection Rectangle

Les zones **Min et Max** permettent de spécifier les valeurs de luminance minimale et maximale pour la région dans laquelle les filtres sont entièrement appliqués.

Les zones Alpha Min et Alpha Max permettent de spécifier les valeurs minimale et maximale pour les plages alpha inférieure et supérieure, respectivement.

Histogramme (modes de sélection Ovale, Balai et Rectangle)

Cochez la case Histogramme pour afficher les couleurs utilisées dans l'image actuelle de la fenêtre d'espace de couleurs. Ceci peut faciliter la sélection de la plage de chrominance et de luminance.



Affichage de l'histogramme

Contrôle de l'ajustement automatique

La case Activer Rectangle, lorsqu'elle est activée, permet d'activer le contrôle de l'ajustement automatique. Le contrôle d'ajustement automatique permet au système de compenser les modifications mineures apportées aux couleurs dans la vidéo.

Étant donné que les contrôles utilisent un temps CPU considérable, deux options permettent d'améliorer les performances : Sélec. Ligne et Sélec. Image.

Lorsque la case Sélec. Ligne est cochée, le contrôleur ignore les lignes au cours de l'analyse. Lorsque la case Sélec. Image est cochée, le contrôleur ignore des champs au cours de l'analyse.

Supprimer une couleur

Cet onglet permet d'appliquer certaines inversions de couleur à la région extérieure à la zone concernée.

Elle est très utile pour corriger des ombres et des reflets hors couleur.

Un objet positionné devant un écran en chrominance de couleur verte peut, par exemple, comporter une ombre verte sourde. L'option Supprimer une couleur permet de neutraliser le vert et de faire apparaître les ombres en gris foncé.

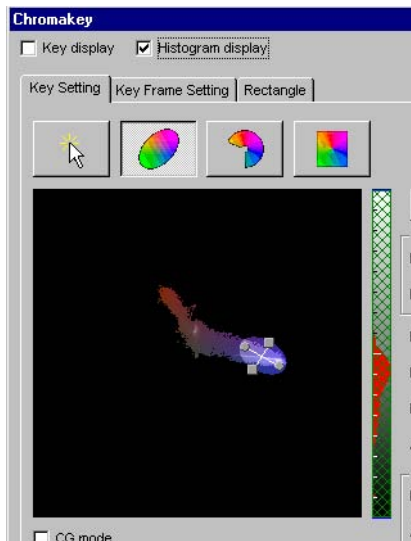
Étendue : permet de définir la taille de la zone corrigée.

Intensité : permet de définir la quantité de correction appliquée.

Pour obtenir des résultats optimaux, définissez les valeurs Étendue et Intensité sur leur niveau maximal, réduisez l'Étendue à une zone acceptable, puis réduisez la valeur d'Intensité jusqu'à ce que la couleur soit corrigée.

Histogramme (modes de sélection Ovale, Balai et Rectangle)

Cochez la case Histogramme pour afficher les couleurs utilisées dans l'image actuelle de la fenêtre d'espace de couleurs. Ceci peut faciliter la sélection de la plage de chrominance et de luminance.



Affichage de l'histogramme

Contrôle de l'ajustement automatique

La case Activer Rectangle, lorsqu'elle est activée, permet d'activer le contrôle de l'ajustement automatique. Le contrôle d'ajustement automatique permet au système de compenser les modifications mineures apportées aux couleurs dans la vidéo.

Étant donné que les contrôles utilisent un temps CPU considérable, deux options permettent d'améliorer les performances : Sélec. Ligne et Sélec. Image.

Lorsque la case Sélec. Ligne est cochée, le contrôleur ignore les lignes au cours de l'analyse. Lorsque la case Sélec. Image est cochée, le contrôleur ignore des champs au cours de l'analyse.

Supprimer une couleur

Cet onglet permet d'appliquer certaines inversions de couleur à la région extérieure à la zone concernée.

Elle est très utile pour corriger des ombres et des reflets hors couleur.

Un objet positionné devant un écran en chrominance de couleur verte peut, par exemple, comporter une ombre verte sourde. L'option Supprimer une couleur permet de neutraliser le vert et de faire apparaître les ombres en gris foncé.

Let's EDIT 2

Chapitre 6

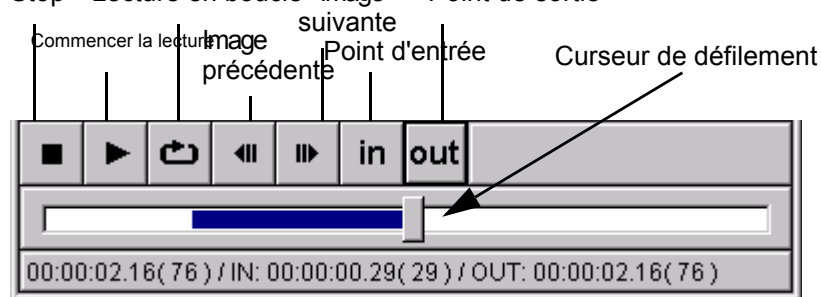
Réglage des filtres audio

Ce chapitre décrit le réglage des filtres audio Canopus disponibles dans Let's EDIT 2. Pour consulter les instructions relatives à l'ajout de filtres audio à des clips, reportez-vous aux sections correspondantes du guide.

Commandes de prévisualisation des filtres

Tous les filtres audio sont dotés de commandes de prévisualisation permettant de contrôler la lecture du clip auquel un filtre est appliqué.

Stop Lecture en boucle Image Point de sortie



Commandes de prévisualisation des filtres



Conseils

Pour définir un segment du clip, utilisez les boutons de point d'entrée et de point de sortie. Pour effectuer une lecture en boucle, cliquez sur le bouton de lecture en boucle, puis ajustez les réglages des filtres pendant la lecture de la vidéo. En fonction de la longueur de la boucle, le résultat du filtre appliqué sera

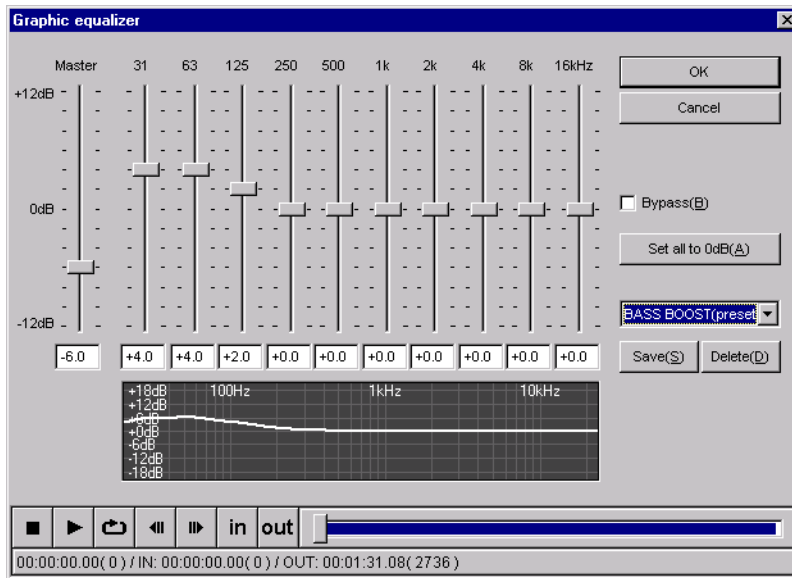
audible après une ou deux secondes.

Utilisez les commandes de filtres pour démarrer, arrêter ou lire le clip auquel vous avez appliqué un filtre en boucle. Vous pouvez ajuster les réglages lors de la lecture du clip. Le résultat du filtre appliqué ne sera audible qu'après une ou deux secondes.

Pour définir les points d'entrée et de sortie à appliquer à la lecture en boucle, utilisez les boutons de point d'entrée et point de sortie.

Égaliseur graphique

Le filtre audio Égaliseur graphique permet de régler les échelles de fréquences individuelles de votre audio, comme un égaliseur stéréo traditionnel.



Boîte de dialogue Égaliseur graphique

Réglage du niveau des différentes échelles de fréquences

Pour effectuer les réglages nécessaires pour chaque échelle de fréquences, déplacez le curseur ou entrez une valeur positive ou négative (en dB) dans la case située en bas de l'échelle à modifier.

Le graphique situé dans la partie inférieure de la fenêtre affiche une représentation visuelle du changement de volume.

Pour rétablir tous les curseurs à une valeur de 0 dB, cliquez sur le bouton Tous à 0dB.

Pour désactiver le filtrage, cochez la case Bypass. Vous pouvez utiliser l'option Bypass pour effectuer rapidement une comparaison entre l'application ou non d'un filtre particulier.

Enregistrement, chargement et suppression de réglages

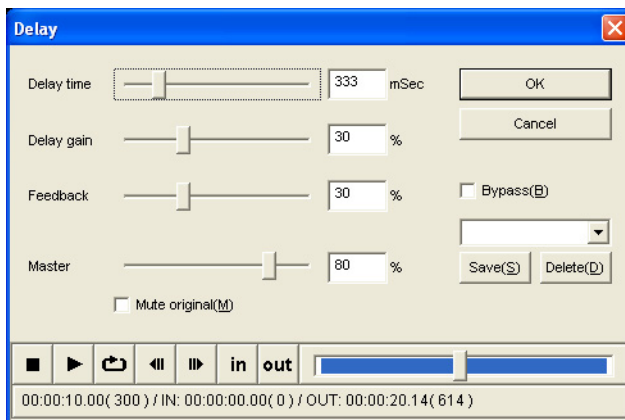
Pour enregistrer un réglage personnalisé, cliquez sur le bouton Enreg. et attribuez un nom au réglage.

Pour charger un réglage personnalisé, sélectionnez-le dans la liste déroulante située au-dessus des boutons Enreg. et Effacer.

Pour supprimer un réglage personnalisé, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Effacer. Un message vous demandant de confirmer sa suppression s'affichera. Pour supprimer le réglage prédéfini, cliquez sur Yes. Pour annuler la suppression, cliquez sur No.

Retardement

Vous pouvez utiliser le filtre audio Delay pour appliquer un écho ou simplement retarder l'audio.



Boîtes de dialogue du filtre Delay

Durée indique la durée de retardement de l'audio en millisecondes.

Gain détermine le niveau du volume de l'audio retardé. Un gain de 100% correspond au même niveau de volume que celui de l'audio original.

Retour contrôle le niveau d'écho obtenu. Plus le niveau de retour est élevé, plus l'écho sera long.

Volume contrôle le niveau du volume principal. L'effet Delay ayant souvent tendance à augmenter le son, utilisez Volume pour réduire et compenser le volume.

Pour couper le son de l'audio original, cochez la case Silence. Lorsque le son de l'audio original est coupé, seule l'audio générée par le filtre Delay est audible.

Pour désactiver le filtre, cochez la case Bypass. Vous pouvez utiliser l'option Bypass pour effectuer rapidement une comparaison entre l'application ou non d'un filtre particulier.

Enregistrement, chargement et suppression de réglages

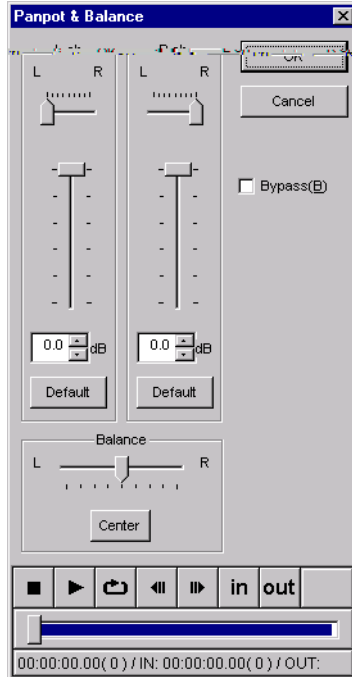
Pour enregistrer un réglage personnalisé, cliquez sur le bouton Enreg. et attribuez un nom au réglage.

Pour charger un réglage personnalisé, sélectionnez-le dans la liste déroulante située au-dessus des boutons Enreg. et Effacer.

Pour supprimer un réglage personnalisé, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Effacer. Un message vous demandant de confirmer sa suppression s'affichera. Pour supprimer le réglage prédéfini, cliquez sur Yes. Pour annuler la suppression, cliquez sur No.

Panpot & Balance

Le filtre audio Panpot & Balance permet d'effectuer un panoramique audio d'un canal à l'autre, de régler le volume de chaque canal et de modifier l'équilibre de la sortie audio



Boîte de dialogue du filtre Panpot & Balance

Les curseurs horizontaux L-R permettent d'effectuer un panoramique audio entre les canaux droit et gauche.

Les curseurs verticaux du volume permettent de réduire le volume des canaux droit et gauche.

Le bouton Default rétablit les réglages par défaut du canal.

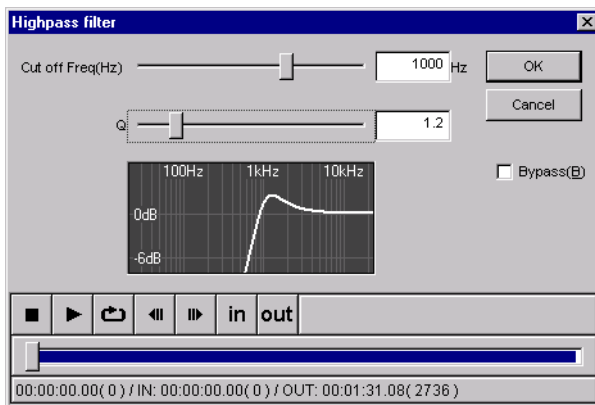
Le curseur Balance détermine le niveau de présence de chaque canal à la sortie.

Pour rétablir la position centrale d'origine du curseur Balance, cliquez sur le bouton Centrer.

Pour désactiver le filtre, cochez la case Bypass. Vous pouvez utiliser l'option **Bypass** pour effectuer rapidement une comparaison entre l'application ou non d'un filtre particulier.

Filtre Passe Haut

Le filtre audio Passe haut définit des fréquences maximales pour l'audio.



Boîte de dialogue du filtre Passe Haut

Fréq. coupure définit la fréquence la plus faible autorisée pour le filtre. Toute fréquence située au-dessous de la fréquence coupure ne sera pas audible.

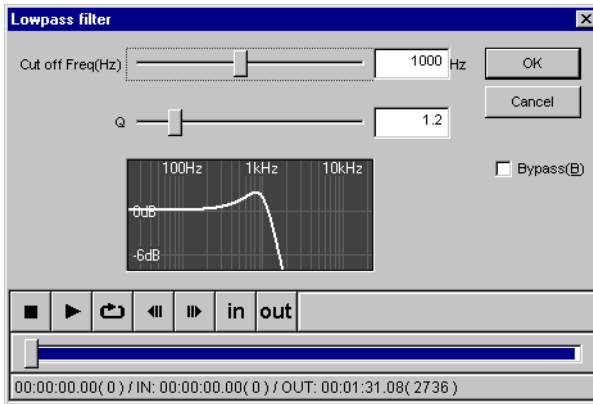
Q détermine le niveau d'amplification appliqué aux fréquences proches de la fréquence coupure. Plus la valeur Q est élevée, plus le niveau d'amplification appliqué aux fréquences proches de la fréquence coupure est élevé.

Le graphique situé dans la partie inférieure de la fenêtre offre une représentation visuelle de l'amplification audio par fréquence.

Pour désactiver le filtre, cochez la case Bypass. Vous pouvez utiliser l'option Bypass pour effectuer rapidement une comparaison entre l'application ou non d'un filtre particulier.

Filtre Passe Bas

Le filtre audio Passe Bas définit des fréquences minimales pour l'audio.



Boîte de dialogue du filtre Passe Bas

Fréq. coupure définit la fréquence la plus élevée autorisée pour le filtre. Toute fréquence se situant au-delà de la fréquence Passe Bas ne sera pas audible.

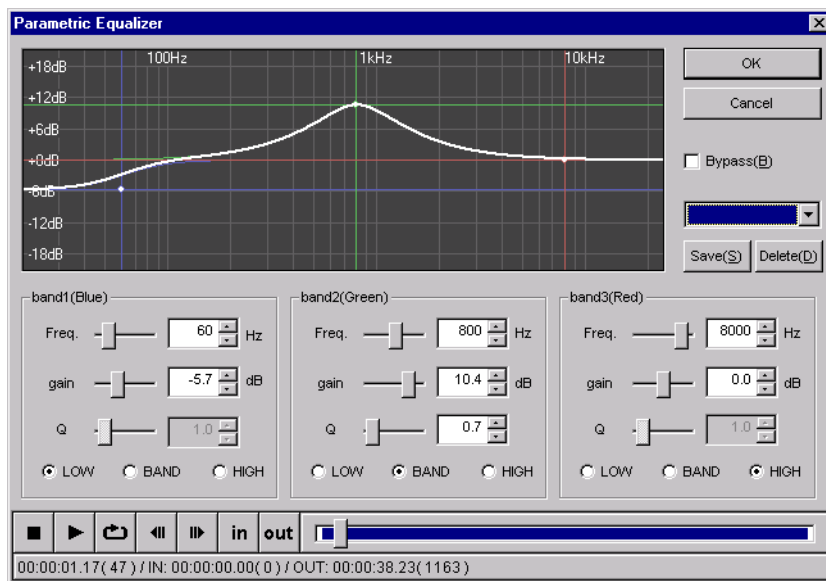
Q détermine le niveau d'amplification appliqué aux fréquences proches de la fréquence coupure. Plus la valeur Q est élevée, plus le niveau d'amplification appliqué aux fréquences proches de la fréquence coupure est élevé.

Le graphique situé dans la partie inférieure de la fenêtre offre une représentation visuelle de l'amplification audio par fréquence.

Pour désactiver le filtre, cochez la case Bypass. Vous pouvez utiliser l'option Bypass pour effectuer rapidement une comparaison entre l'application ou non d'un filtre particulier.

Égaliseur paramétrique

Le filtre audio Égaliseur paramétrique offre un contrôle total des niveaux de volume sur trois bandes.



Boîte de dialogue du filtre Égaliseur paramétrique

L'égaliseur paramétrique dispose de trois bandes de réglages.

Le curseur Fréq. permet d'ajuster le point central de la fréquence de bande.

Le curseur Gain détermine le réglage du gain de la bande.

Pour régler simultanément la fréquence et le gain d'une bande, déplacez le point sur le graphique à l'aide de la souris.

La valeur Q détermine la vitesse d'application du réglage du gain ; plus la valeur Q est élevée, plus la modification du gain est rapide.

Grave, Bande et Aigu déterminent l'échelle de fréquences appliquée à la bande..

Pour désactiver le filtre, cochez la case Bypass. Vous pouvez utiliser l'option Bypass pour effectuer rapidement une comparaison entre l'application ou non d'un filtre particulier.

Enregistrement, chargement et suppression de réglages

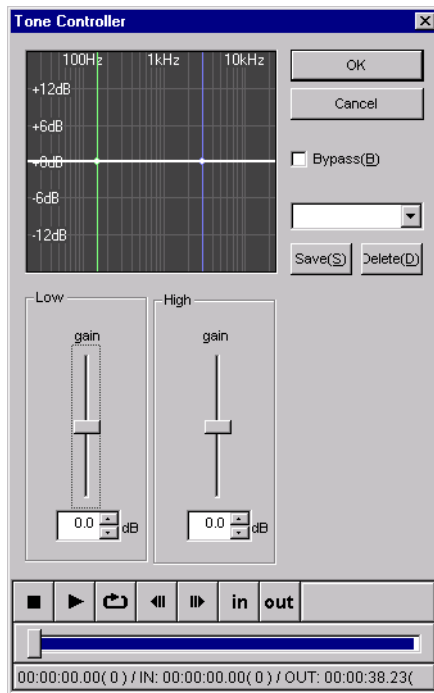
Pour enregistrer un réglage personnalisé, cliquez sur le bouton Enreg. et attribuez un nom au réglage.

Pour charger un réglage personnalisé, sélectionnez-le dans la liste déroulante située au-dessus des boutons Enreg. et Effacer.

Pour supprimer un réglage personnalisé, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Effacer. Un message vous demandant de confirmer sa suppression s'affichera. Pour supprimer le réglage prédéfini, cliquez sur Yes. Pour annuler la suppression, cliquez sur No.

Contrôleur de tonalité

Le filtre audio du contrôleur de tonalité règle la fréquence supérieure et inférieure du gain.



Filtre audio Contrôleur de tonalité

Pour régler le gain supérieur et inférieur, déplacez les curseurs, entrez une valeur dB dans les cases situées sous les curseurs ou bien déplacez les points sur le graphique à l'aide de la souris.

Cochez la case Bypass pour désactiver le filtre. Vous pouvez utiliser l'option Bypass pour effectuer rapidement une comparaison entre l'application ou non d'un filtre particulier.

Enregistrement, chargement et suppression de réglages

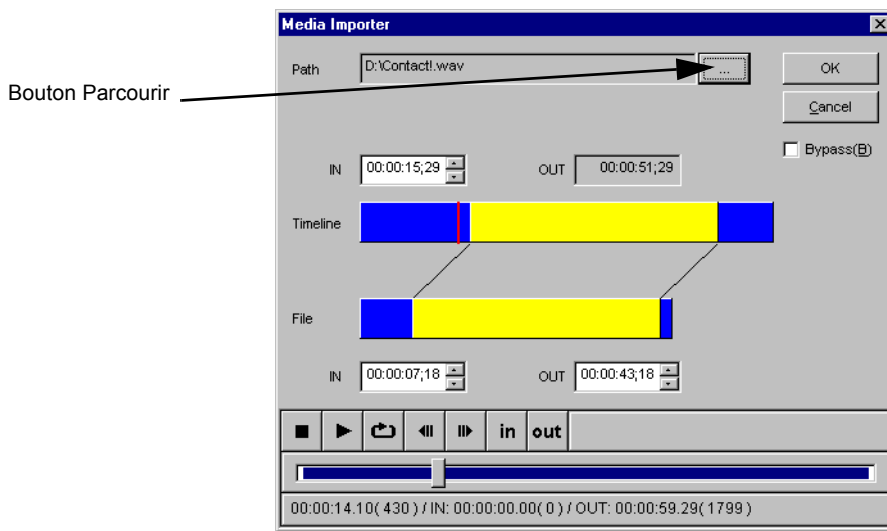
Pour enregistrer un réglage personnalisé, cliquez sur le bouton Enreg. et assignez un nom au réglage.

Pour charger un réglage personnalisé, sélectionnez-le dans la liste déroulante située au-dessus des boutons Enreg. et Effacer.

Pour supprimer un réglage personnalisé, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Effacer. Un message vous demandant de confirmer sa suppression s'affichera. Pour supprimer le réglage prédéfini, cliquez sur Yes. Pour annuler la suppression, cliquez sur No.

Importation de fichiers

Le filtre audio Importation de fichiers permet de remplacer l'audio d'un clip dans la Timeline par l'audio d'un autre fichier.



Filtre audio Importation de fichiers

Pour sélectionner un fichier audio, cliquez sur le bouton Parcourir (...).

L'importation de fichiers permet d'obtenir des données audio à partir des types de fichiers suivants :

- > **Fichiers PCM WAV non comprimés (*.WAV)**
- > **Fichiers audio MPEG-1 Layer 3 (*.MP3)**
- > **AIFF (*.AIF)**
- > **Vidéo pour Windows (*.AVI)**
- > **QuickTime (*.mov, *.qt)**
- > **MPEG-1 (*.mpg)**

L'audio doit être compatible DV, sur 12 bits à 32 KHz, 16 bits à 32 KHz, 16 bits à 44,1 KHz ou 16 bits à 48 KHz

La zone jaune sur l'affichage de la Timeline renvoie à la zone jaune de l'affichage Fichier.

Pour régler la position de départ de l'audio importé, utilisez la case Entrée située au-dessus de l'affichage du clip dans la Timeline. Vous pouvez également faire glisser la zone jaune le long de l'affichage du clip dans Timeline.

Pour définir la section à importer depuis le fichier, utilisez les cases Entrée et Sortie situées en dessous de l'affichage Fichier.

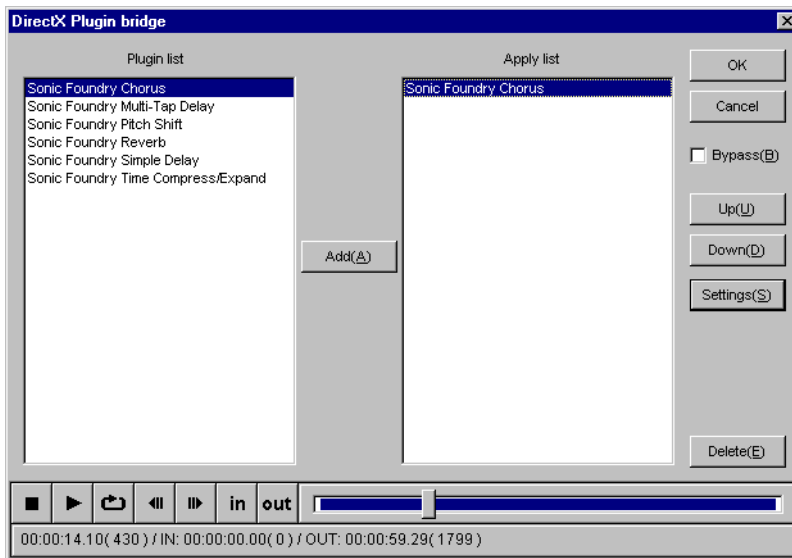
Vous pouvez également faire glisser la zone jaune le long de l'affichage du clip dans Fichier et déplacer ses extrémités pour modifier les points d'entrée et de sortie.

Pour désactiver le filtre, cochez la case Bypass.

Vous pouvez utiliser l'option Bypass pour effectuer rapidement une comparaison entre l'application ou non d'un filtre particulier.

Plugin DirectX

Le filtre Plugin DirectX permet d'utiliser les filtres audio DirectX, tels que ceux disponibles pour Sonic Foundry



Filtre audio Plugin DirectX

La liste des filtres audio DirectX disponibles s'affiche à gauche.

Cliquez deux fois sur un nom de filtre ou sélectionnez-le et cliquez sur **Ajouter** pour l'ajouter à la liste des filtres utilisés figurant sur la droite.

Pour supprimer un filtre du clip actuel, sélectionnez-le et cliquez sur **Supprimer**.

Pour accéder aux réglages d'un filtre spécifique, cliquez deux fois dessus ou sélectionnez-le et cliquez sur le bouton **Paramétrage**. Les réglages du filtre (si applicable) s'affichent à l'écran.

Les réglages affichés varient en fonction du plug-in utilisé. Pour plus d'informations sur les filtres individuels, veuillez consulter la documentation de vos filtres audio DirectX installés.

Les filtres audio DirectX s'appliquent dans l'ordre où ils apparaissent dans la liste. Pour modifier l'ordre d'application des filtres, sélectionnez un filtre dans la liste des filtres utilisés et cliquez sur les boutons **Monter** et **Descendre** pour le repositionner dans la liste. Si, par exemple, vous appliquez d'abord le filtre **Reverb**, puis le filtre **Pitch shift** (et non l'inverse), le résultat obtenu risque d'être différent.

Rappelez-vous que pour prévisualiser le filtre, vous devez utiliser les commandes de lecture de la fenêtre **Plugin DirectX**.

Let's EDIT 2

Chapitre 7

Techniques

Présentation du guide

Ce guide présente 20 techniques différentes que vous pouvez utiliser dans vos créations. Une fois ces techniques assimilées, vos connaissances seront suffisamment vastes pour profiter des fonctions étendues de votre système. Nous vous recommandons donc d'essayer les différents les outils présentés dans cette section.

Si l'utilisation de Let's EDIT 2 ne vous est pas familière, veuillez vous reporter au didacticiel au didacticiel de démarrage rapide et au chapitre Let's EDIT 2 correspondant pour obtenir des informations supplémentaires.

Techniques

Ce chapitre présente les 20 techniques suivantes :

Boîte aux lettres (Ecran large) : permet d'ajouter un effet "boîte aux lettres" noir à une vidéo standard 4/3. (page 305)

Image dans l'image mise à l'échelle/relief : permet de créer un panneau vidéo flottant, mis à l'échelle.(page3097)

Image dans l'image, effet Zoom : permet d'animer une fenêtre vidéo Image dans l'image. (page 309)

Effet Image dans l'image, 3 images : permet de créer 3 fenêtres vidéo en direct. (page 312)

Titre incrusté (animé) : permet d'incruster et d'animer un titre. (page 315)

Logo incrusté (animé) : permet d'incruster et d'animer un logo. (page 318)

Incrustation inversé : permet de réaliser une incrustation inversée d'un titre. (page 319)

Incrustation d'une étincelle : permet d'ajouter un effet de scintillement à un collier par incrustation en luminance. (page 322)

Reflet d'objectif simple : permet d'ajouter l'effet d'un reflet sur un objectif par incrustation en luminance. (page 322)

Mosaïque animée : permet de masquer un visage par effet de mosaïque animée. (page 323)

Flou de mouvement : permet d'ajouter un flou de mouvement.. (page 325)

Bitmaps animés : permet d'animer un clip art. (page 326)

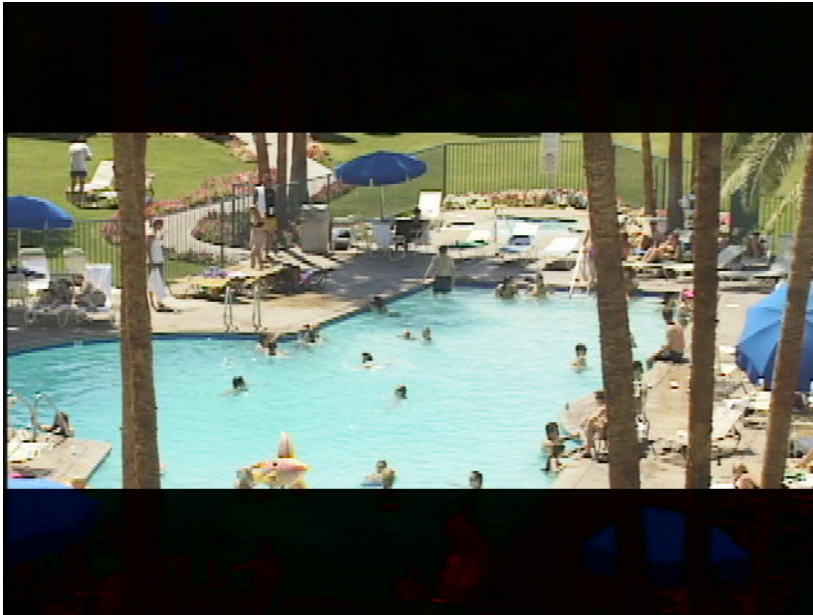
Animation de titres multiples : permet d'animer des pistes de titre. (page 329)

Animation de titres multiples par flou de mouvement : permet d'ajouter un flou de mouvement aux titres. (page 331)

Simulation d'une opération de lutte anti-drogue : permet d'appliquer une colorisation dans une région animée. (page 332)

Boîte aux lettres (Ecran large)

Dans cet exemple, le filtre Région est utilisé pour appliquer un effet "boîte aux lettres" à une vidéo d'aspect standard 4/3. Cet effet crée l'illusion d'un "écran large".



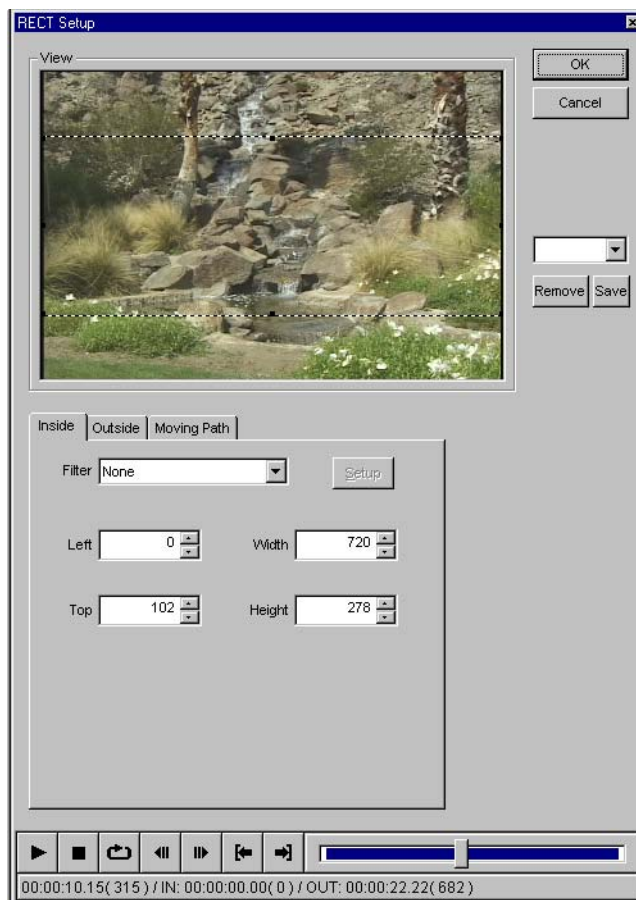
Configuration de la région

ÉTAPE 1 : Faites glisser un clip vidéo dans la zone MainAV.

ÉTAPE 2 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur MainAV, puis dans la boîte de dialogue Filtre vidéo, cliquez deux fois sur Région.

ÉTAPE 3 : Dans les zones de saisie des dimensions, définissez les valeurs comme suit : Gauche sur 0, Haut sur 102, Largeur sur 720 et Hauteur sur 278.

ÉTAPE 4 : Dans l'onglet Extérieur, sélectionnez l'effet Correction colorimétrique, puis cliquez sur Réglages.



ÉTAPE 5 : Pour que la bande extérieure s'affiche en noir, définissez les paramètres de luminosité, de contraste et de chrominance sur -128 à l'aide des curseurs correspondants.

Image dans l'image par dessus un effet

Dans cet exemple, un clip vidéo s'affiche par dessus une copie du même clip auquel un effet vidéo a été appliqué, dans une fenêtre redimensionnée, dans MainAV.



ÉTAPE 1 : Faites glisser un clip vidéo dans la timeline MainAV..

ÉTAPE 2 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la timeline MainAV et sélectionnez Filtres vidéo

ÉTAPE 3 : Dans la boîte de dialogue Filtre vidéo, cliquez deux fois sur Mosaïque. Cliquez ensuite sur OK.

ÉTAPE 4 : Faites glisser une copie du même clip vidéo dans la zone InsertAV.

ÉTAPE 5 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la timeline InsertAV et sélectionnez Filtres vidéo.

ÉTAPE 6 : Dans la boîte de dialogue Filtre vidéo, cliquez sur Image dans l'image.

Clip vidéo identique

Effet de relief

Effet Image dans l'image



Conseils

Vous pouvez ajuster les effets Image dans effets Image dans effets Image dans Dans l'exemple ci-dessus, les paramètres par défaut ont été utilisés.

Image dans l'image avec effet de zoom

Dans cet exemple, une fenêtre Image dans l'image se fond dans l'arrière-plan vidéo et s'affiche en plein écran. Une fois que la vidéo s'affiche, elle se place au milieu de l'écran, puis disparaît.



Positionnement de la fenêtre Image dans l'image

ÉTAPE 1 : Déposez un clip dans la timeline MainAV.

ÉTAPE 2 : Déposez un autre clip dans la timeline InsertAV.

ÉTAPE 3 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la timeline InsertAV et sélectionnez Filtres vidéo.

ÉTAPE 4 : Dans la boîte de dialogue Filtre vidéo, cliquez sur Image dans l'image, puis sur Paramétrages.

ÉTAPE 5 : Faites glisser la fenêtre vidéo dans la partie supérieure gauche de l'écran.

ÉTAPE 6 : Cliquez sur OK.

Ajout d'un effet de zoom avant (segment 1)

ÉTAPE 7 : Insérez une séparation aux deux tiers du clip de la timeline InsertAV.

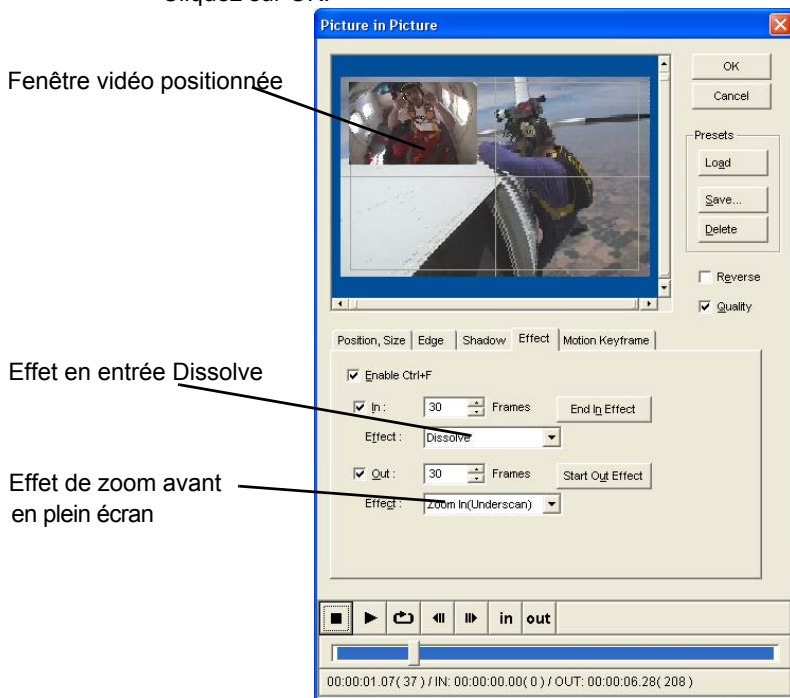
ÉTAPE 8 : Un peu plus loin sur le clip, insérez une autre séparation.
Le clip dans la timeline InsertAV comporte désormais trois segments.

ÉTAPE 9 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le premier segment dans la timeline InsertAV et sélectionnez Paramétrages, sous le bouton Image dans l'image.

ÉTAPE 10 : Sélectionnez l'onglet Effet et cliquez sur Activer (Ctrl+F).

ÉTAPE 11 : Sélectionnez l'effet en entrée Dissolve.

ÉTAPE 12 : Sélectionnez l'effet en sortie Zoom In (Underscan).
Cliquez sur OK.



Ajout d'un effet plein écran (segment 2)

ÉTAPE 13 : Cliquez avec le bouton droit sur le deuxième segment de la timeline MainAV et sélectionnez Filtres vidéo.

ÉTAPE 14 : Cliquez sur le bouton Image dans l'image pour désactiver la fonction.

Ajout d'un effet de zoom arrière (segment 3)

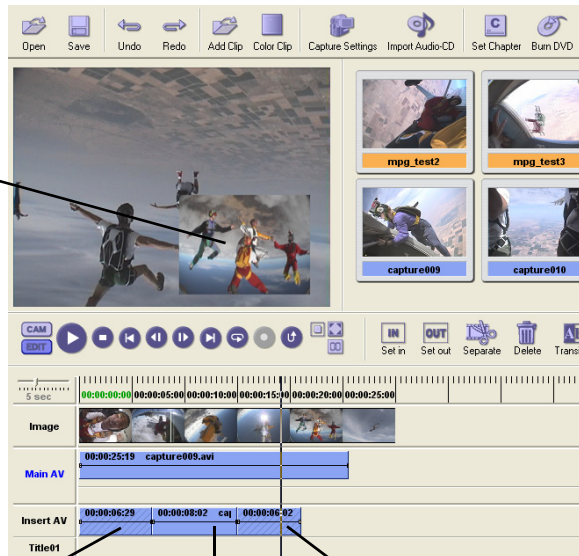
ÉTAPE 15 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le troisième segment dans la timeline InsertAV et sélectionnez Paramétrages, sous le bouton Image dans l'image.

ÉTAPE 16 : Sélectionnez l'onglet Effet et cliquez sur Activer (Ctrl+F).

ÉTAPE 17 : Pour les effets Entrée et Sortie, sélectionnez Dissolve. Cliquez sur OK..



Effet Image
l'image animé



Zoom avant
Segment 1

Plein écran
Segment 2

Zoom arrière
Segment 3

Effet Image dans l'image avec 3 images

Dans cet exemple, trois fenêtres vidéo apparaissent à l'écran en temps réel.



Fenêtre 1

ÉTAPE 1 : Déposez un clip vidéo dans la zone MainAV.

ÉTAPE 2 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur MainAV, puis sélectionnez Image dans l'image dans la boîte de dialogue Filtre vidéo.

ÉTAPE 3 : Cliquez sur Paramétrage et positionnez la fenêtre dans la partie supérieure gauche de la zone d'affichage vidéo principale.

Fenêtre 2

ÉTAPE 4 : Déposez un clip vidéo dans la zone InsertAV.

ÉTAPE 5 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur InsertAV, puis sélectionnez Image dans l'image dans la boîte de dialogue Filtre vidéo.

ÉTAPE 6 : Cliquez sur Paramétrage et positionnez la fenêtre dans la partie inférieure droite de la zone d'affichage vidéo principale.

Fenêtre 3

ÉTAPE 7 : Faites glisser un clip vidéo et déposez-le après le clip principal sur MainAV, puis ajoutez une transition.

ÉTAPE 8 : Ouvrez la boîte de dialogue Transition et cliquez deux fois sur Stretch.

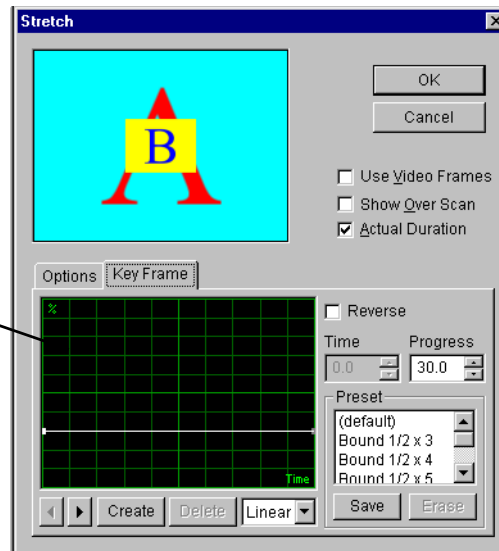
Définition d'images clef pour la transition Stretch

ÉTAPE 9 : Cliquez sur l'onglet Options et sélectionnez l'option de transition par fenêtre centrale (option du milieu).

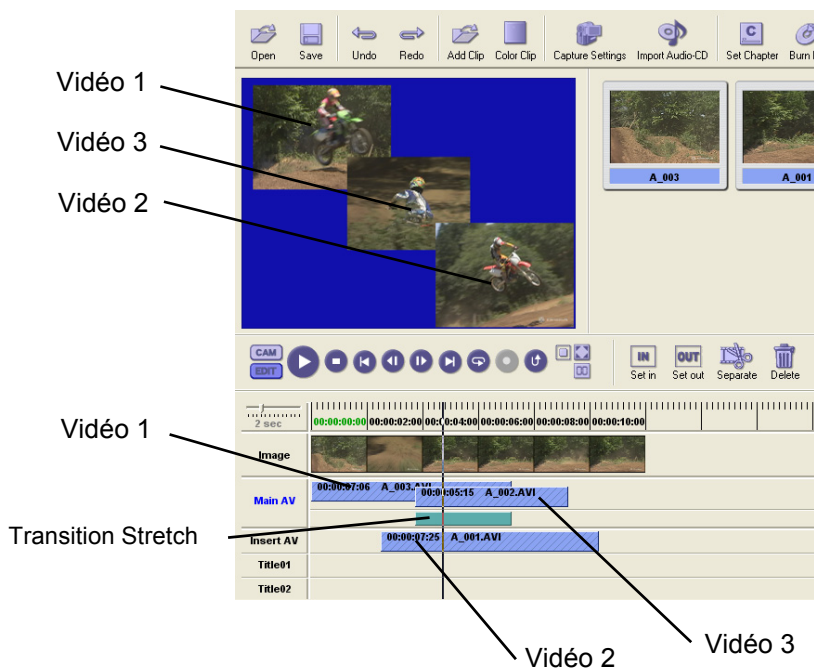
ÉTAPE 10 : Pour ajouter une image clef, cliquez sur l'onglet Images clef, puis sur Créer. Faites glisser l'image clef dans la partie gauche du graphique. Dans la zone Progress, tapez 50.0

ÉTAPE 11 : Cliquez sur Créer et ajoutez une autre image clef. Faites glisser l'image clef dans la partie droite du graphique. Dans la zone de texte Progress, tapez 50.0. Cliquez sur OK.

ÉTAPE 12 : Lorsque la boîte de dialogue se referme, étirez la transition (cliquez sur le côté gauche du bloc de transition, puis faites-le glisser) pour que sa longueur corresponde exactement à celle du premier clip dans la timeline MainAV.



Graphique des images clef



Conseils

Vous pouvez définir des images clef pour toutes les transitions de Let's EDIT 2. Les options de définition d'images clef permettent d'obtenir des effets plus complexes essayez-les !

Configuration du titre



Configuration du titre

ÉTAPE 1 : Créez un clip en couleur "noir" de 5 secondes et déposez-le dans la timeline MainAV.

ÉTAPE 2 : Pour ajouter un titre, utilisez l'outil de titrage Let's EDIT 2.

Dans cet exemple, nous avons utilisé un titre blanc avec un bord gris.

Remarque : l'utilisation d'un bord gris permet l'application d'une incrustation en luminance au titre aux étapes suivantes.

Création d'un fichier de titre AVI

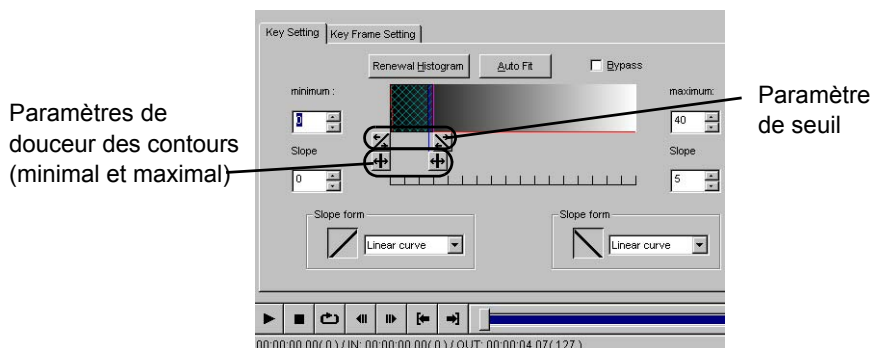
ÉTAPE 3 : Lorsque vous avez créé votre titre, créez un fichier AVI en sélectionnant Fichier > Créer un fichier à partir de la timeline > Créer un fichier AVI à partir de la timeline.

Ajout de l'effet de zoom

ÉTAPE 4 : Videz la timeline et déposez un nouveau clip vidéo dans la zone MainAV.

ÉTAPE 5 : Déposez le titre au format AVI dans la timeline InsertAV.

ÉTAPE 6 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur InsertAV, sélectionnez Filtres vidéo, puis Incrustation Luma. Ouvrez la boîte de dialogue de paramètres et réglez le seuil et la douceur des contours. Cliquez sur OK.

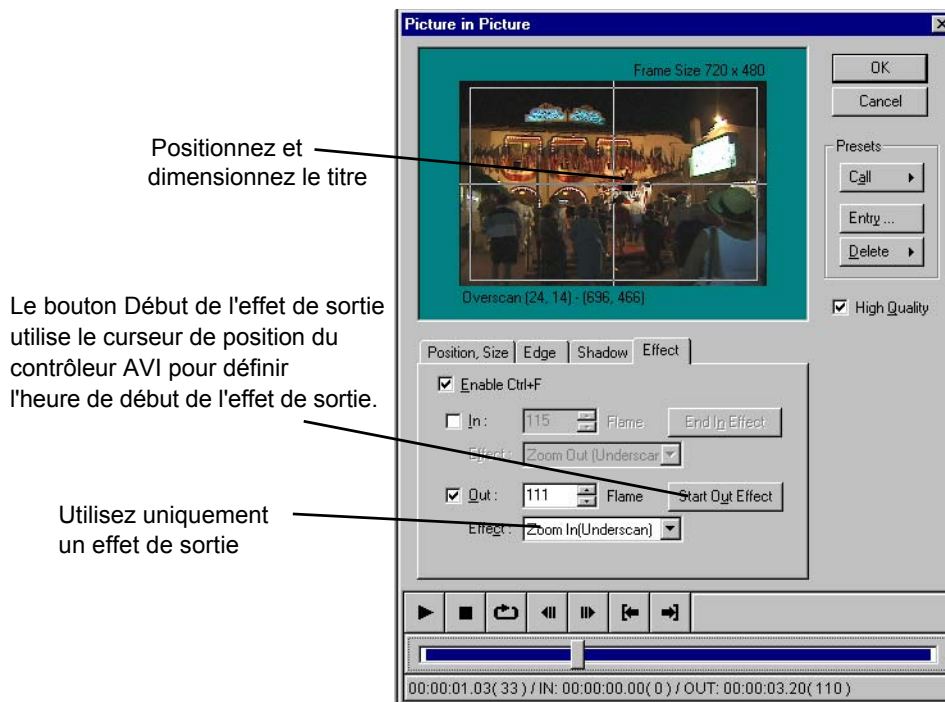


ÉTAPE 7 : Cliquez sur Image dans l'image et sélectionnez Paramétrages.

ÉTAPE 8 : Positionnez le clip au début et réduisez la taille de la fenêtre vidéo jusqu'à ce qu'elle s'estompe presque totalement. Dans cet exemple, nous avons déplacé le titre sur un élément de l'arrière-plan.

ÉTAPE 9 : Sélectionnez l'onglet Effet et cliquez sur Activer (Ctrl+F).

ÉTAPE 10 : Cliquez sur Sortie (n'activez pas Entrée) et sélectionnez Zoom In (Underscan). Une fois l'effet sélectionné, cliquez sur le bouton Début



Logo animé par incrustation

Dans cet exemple, un logo d'entreprise est incrusté dans un clip vidéo.



ÉTAPE 1 : Déposez un clip vidéo dans la timeline MainAV.

ÉTAPE 2 : Déposez un graphique dans lequel des images clef peuvent être définies, c'est-à-dire qui a été préparé pour afficher de la vidéo via une constante ou une plage de valeurs de luminance. Lorsque vous souhaitez incruster un logo dans un clip vidéo, vérifiez que tous les endroits où vous souhaitez faire apparaître la vidéo sont noirs sur le graphique. Vérifiez également que le graphique que vous souhaitez afficher ne comporte pas de noir.

Création d'un composite

ÉTAPE 3 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la timeline InsertAV et sélectionnez Filtres vidéo.

ÉTAPE 4 : Dans la boîte de dialogue Filtre vidéo, cliquez sur le bouton Incrustation luma, puis sélectionnez Paramétrages.

ÉTAPE 5 : Faites glisser le curseur de seuil droit vers la droite. La vidéo dans la timeline MainAV commence à apparaître à tous les endroits où le graphique de votre logo comporte du noir. Vous pouvez régler les seuils minimal et maximal jusqu'à

obtention d'une image clef nette. Utilisez les curseurs d'adoucissement pour rendre les bords d'incrustation plus nets ou plus flous.

Image clef inversée

Dans cet exemple, des lettres défilent en plein écran, la vidéo apparaissant en tant que "couleur" de la police. L'arrière-plan est noir.



Définition de la couleur d'arrière-plan

ÉTAPE 1 : À partir de la barre d'outils, créez un clip en couleur "noir" d'une durée de 5 secondes.

ÉTAPE 2 : Déposez-le dans la timeline MainAV.

Ajout d'un titre défilant à l'écran

ÉTAPE 3 : Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône de création de titre et tapez AVIONS. Sélectionnez une police, appliquez l'effet Gras et définissez le paramètre 200 pour la taille et blanc pour la couleur.

ÉTAPE 4 : Le titre n'apparaît pas entièrement à l'écran, car la taille de la police est trop grande. Faites glisser le titre jusqu'au bord, sur le côté droit de la fenêtre. Pour centrer le titre verticalement sur la page, cliquez sur Centre V.

ÉTAPE 5 : Cliquez sur l'onglet Mouvement et définissez l'Effet de sortie B sur Slide Left A et la durée sur 5 secondes. Définissez les valeurs de durée du mouvement de l'effet d'entrée et de pause sur 0. Le titre défilera de droite à gauche à l'écran.

ÉTAPE 6 : Cliquez sur OK.

ÉTAPE 7 : Lancez la lecture de la timeline pour vérifier qu'un titre blanc défile à l'écran.

Création d'un fichier AVI

ÉTAPE 8 : Lorsque vous êtes satisfait du résultat obtenu, enregistrez la timeline en tant que fichier AVI. Cliquez sur Fichier, >Créer un fichier à partir de la timeline > Créer un fichier AVI à partir de la Timeline > [nom du fichier]

Création d'un composite

ÉTAPE 1 : Lancez une nouvelle session de Let's EDIT 2, sélectionnez Fichier >Nouveau (enregistrez le travail en cours pour une utilisation ultérieure).

ÉTAPE 2 : Ajoutez un clip dans la timeline de MainAV. Dans cet exemple, nous avons utilisé un clip vidéo représentant un incendie.

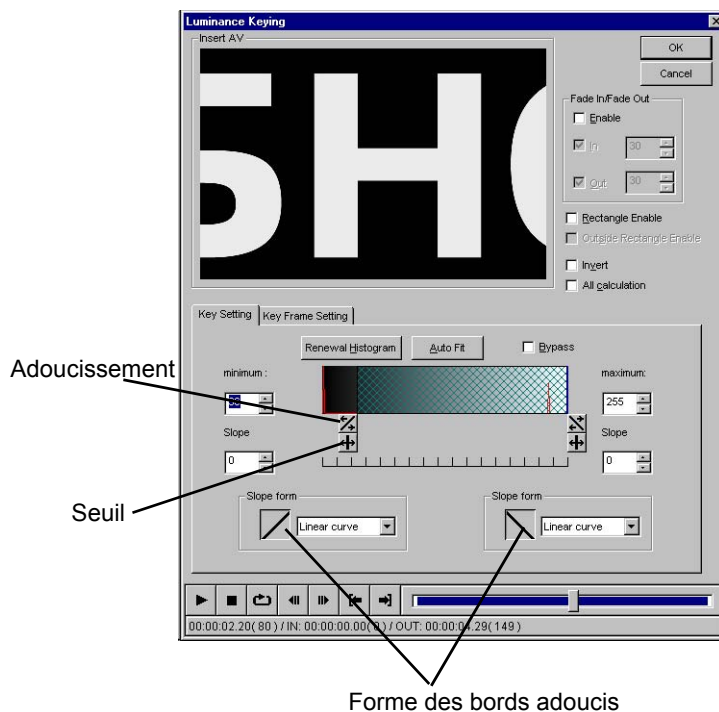
ÉTAPE 3 : Ouvrez le fichier créé à l'étape 8.

ÉTAPE 4 : Déposez-le dans la timeline InsertAV.

ÉTAPE 5 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la timeline InsertAV et sélectionnez Filtres vidéo.

ÉTAPE 6 : Dans la boîte de dialogue Filtre vidéo, cliquez sur le bouton Incrustation luma, puis sélectionnez Paramétrages.

ÉTAPE 7 : Pour appliquer une incrustation en luminance sur blanc au lieu du noir, cliquez sur Inversion. Faites glisser le curseur de seuil droit vers la droite. La vidéo contenue sur la timeline MainAV commence à se profiler à travers le titre blanc. Vous pouvez régler les seuils minimal et maximal jusqu'à obtention d'une image clef nette. Pour rendre les bords de l'incrustation plus nets ou plus flous, utilisez les curseurs d'adoucissement.



Ajout d'une étincelle par incrustation

Dans cet exemple, un reflet d'objectif blanc et noir créé dans Adobe PhotoShop est incrusté dans un clip et animé au moyen d'un effet Image dans l'image. Au final, il apparaît sous la forme d'un éclair de scintillement sur un collier de perles.



PhotoShop (ou tout autre programme de retouche)

ÉTAPE 1 : Créez une image représentant une étincelle en noir et blanc et enregistrez-la au format BMP à 24 bits. Pour conserver une taille appropriée, il est conseillé d'enregistrer le graphique à la taille 720 x 576.

Let's EDIT 2

ÉTAPE 2 : Faites glisser le graphique représentant l'étincelle et déposez-le dans la zone DVBin.

ÉTAPE 3 : Déposez un clip vidéo dans la zone MainAV, surtout un clip contenant un objet auquel vous souhaitez ajouter un effet de scintillement.

ÉTAPE 4 : Déposez le fichier contenant dans la timeline insertAV

ÉTAPE 5 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur InsertAV, sélectionnez Filtres vidéo, puis Incrustation Luma et réglez les paramètres. Ajustez le seuil et l'adoucissement usqu'à l'obtention d'un effet de scintillement dans la vidéo de la timeline MainAV. Cliquez sur OK.

ÉTAPE 6 : Lorsque la boîte de dialogue des effets s'affiche à nouveau, cliquez sur Image dans l'image.

ÉTAPE 7 : Faites glisser l'étincelle et déposez-la à l'endroit souhaité, tout en la dimensionnant.

Mosaïque animée

Cet exemple illustre une fenêtre de mosaïque animée, qui vient masquer les visages de deux personnes. Cette technique est très utile pour la production de vidéos policières où le respect de l'anonymat est essentiel.



ÉTAPE 1 : Déposez un clip vidéo dans lequel apparaît le sujet dont vous souhaitez masquer le visage dans la timeline MainAV.

ÉTAPE 2 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur MainAV et sélectionnez Filtres vidéo > Région et cliquez sur Paramétrage.

ÉTAPE 3 : Lorsque la fenêtre de configuration s'ouvre, positionnez le curseur au début du clip.

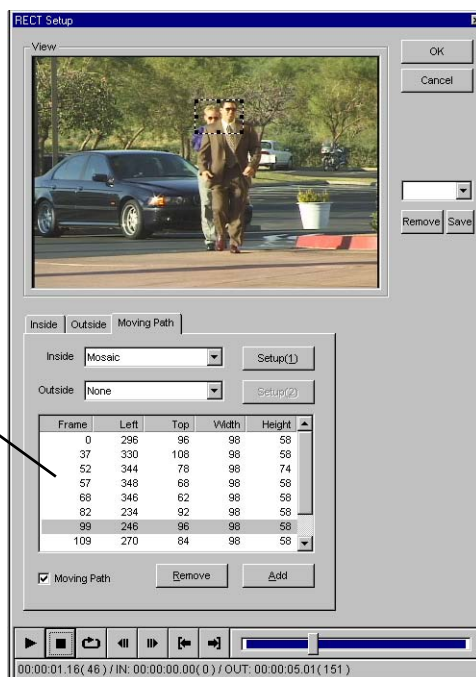
ÉTAPE 4 : Dans l'onglet Intérieur, définissez le filtre sur Mosaïque.

ÉTAPE 5 : Positionnez la région et dimensionnez-la en plaçant la zone de contour sur la partie à masquer.

ÉTAPE 6 : Dans l'onglet Chemin mobile, cochez la case Chemin mobile.

ÉTAPE 7 : Pour ajouter une position d'incrustation en luminance à la zone de contour de la région, cliquez sur Ajouter.

ÉTAPE 8 : À l'aide du contrôleur de clip, déplacez-vous dans le clip et repositionnez la région selon vos besoins. Assurez-vous de cliquer sur Ajouter après avoir déplacé la région. Ceci vous permet de masquer la zone à cacher de manière dynamique au cas où la personne ou l'objet se déplace. Une fois l'opération terminée, cliquez sur OK.



Liste des images clef

Faites défiler la vidéo en utilisant le contrôleur AVI. Lorsque le sujet est déplacé, déplacez la région en conséquence et cliquez sur Ajouter.

Lorsque l'effet est terminé, la région se déplace avec le sujet.



Conseils

Pour définir les mouvements de la région avec davantage de précision, vous pouvez revenir en arrière et ajouter des images clef. Ces nouvelles images clef sont automatiquement ajoutées à votre animation.

Flou de mouvement

Dans cet exemple, un léger flou de mouvement est appliqué à un incendie et une cascade.



ÉTAPE 1 : Enregistrez des images d'une cascade ou d'un écoulement d'eau quelconque.

L'idéal est de filmer un objet en mouvement (l'eau) sur un fond immobile (des pierres), par exemple, l'eau s'écoulant entre les berges d'une crique.

L'effet a pour objet d'adoucir l'écoulement de l'eau.

ÉTAPE 2 : Enregistrez cette vidéo sur votre PC et déposez ce clip dans la timeline MainAV.

ÉTAPE 3 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la timeline MainAV et sélectionnez Filtres vidéo.

ÉTAPE 4 : Dans la boîte de dialogue Filtre vidéo, cliquez deux fois sur Flou de mouvement. Cliquez sur Paramétrage et définissez la valeur du ratio de Flou de mouvement sur 90.

ÉTAPE 5 : Cliquez sur OK.



Conseils

L'effet de flou de mouvement est très efficace sur des clips vidéo auxquels un zoom avant est appliqué. Utilisez un trépied et effectuez manuellement un zoom avant sur un objet. vous obtenez une impression d'espace infiniment grand".

Bitmaps animés

Dans cet exemple, deux transitions sont ajoutées au clip art.



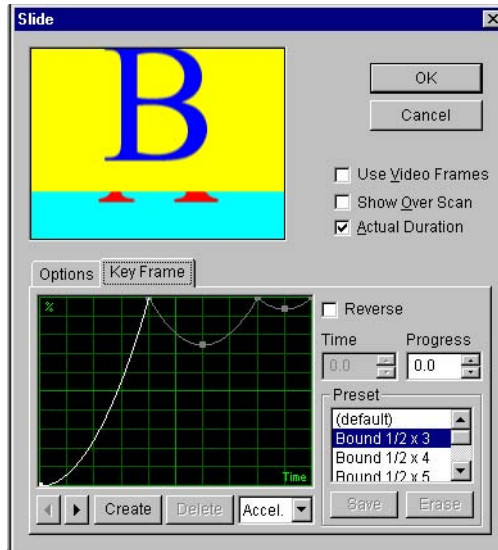
Configuration du rebond d'un ballon de basket

ÉTAPE 1 : Créez un clip en couleur "noir" de 5 secondes et déposez-le dans la timeline MainAV.

ÉTAPE 2 : Déposez le clip art dans la timeline MainAV, immédiatement après le clip noir de couleur. Cet exemple représente l'image d'un ballon de basket-ball sur un arrière-plan noir.

ÉTAPE 3 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le point de séparation entre les deux clips et ajoutez une transition Slide.

ÉTAPE 4 : Configurez la transition Slide en y ajoutant un effet de rebond de haut en bas. Pour ce faire, sélectionnez d'abord l'effet de glissement vers le bas, puis cliquez sur l'onglet Images clef et sélectionnez Bound 1/2 x 3.



Création d'un fichier AVI

ÉTAPE 5 : Une fois la transition configurée, créez un fichier AVI à partir de la timeline.
(Cliquez sur Fichier >Créer un fichier à partir de la timeline >
Créer un fichier AVI à partir de la Timeline)

Ajout de l'effet "rebond de ballon de basket" à une transition

ÉTAPE 6 : Videz la timeline et ajoutez deux nouveaux clip vidéo dans la zone MainAV.

ÉTAPE 7 : Ajoutez une transition Slide de 5 secondes entre les deux clips.

ÉTAPE 8 : Déposez le fichier AVI créé à l'étape 5 dans la timeline InsertAV.

ÉTAPE 9 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur insertAV, sélectionnez Filtres vidéo, puis Incrustation Luma. Ouvrez la boîte de dialogue de paramètres et réglez le seuil et la douceur des contours selon vos besoins. Cliquez sur OK. Lors de la lecture de la transition, le ballon de basket "rebondit" au moment où la vidéo A vient remplacer la vidéo B dans MainAV.

Ajout d'une balle de golf dans une action de golf

Dans cet exemple, nous avons utilisé le clip représentant une personne en train de jouer au golf. Lorsque cette personne frappe une balle réelle, un bitmap représentant une balle de golf auquel un effet de zoom avant a été appliqué jaillit hors de la scène.

Graphique représentant une balle de golf zoomée "jaillissant" d'un tir de golf

ÉTAPE 1 : Déposez le clip de la scène de golf dans la zone MainAV.

ÉTAPE 2 : Déposez l'image (la balle de golf) dans la zone InsertAV.

ÉTAPE 3 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur InsertAV, puis Incrustation Luma. Ajustez le seuil et l'adoucissement. Cliquez sur OK.

ÉTAPE 4 : Cliquez sur Image dans l'image et déposez la balle sur le tee.

ÉTAPE 5 : Sélectionnez l'onglet Effet et cliquez sur Activer

ÉTAPE 6 : Faites défiler la vidéo jusqu'au moment où le joueur de golf effectue son swing. Cliquez sur Entrée et sélectionnez Zoom In. Cliquez sur OK.

Glissement d'une balle de golf par transition Slide

ÉTAPE 7 : Déposez un autre clip vidéo à la suite du premier et insérez une transition Slide. Utilisez cette fois le paramètre Slide par défaut.

ÉTAPE 8 : Étirez la durée du graphique représentant la balle de golf légèrement après la deuxième transition Slide dans la zone MainAV.

ÉTAPE 9 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur InsertAV, sélectionnez Image dans l'image.

ÉTAPE 10 : Placez le contrôleur quelques images avant la transition Slide dans la zone MainAV. Cliquez sur Sortie et sélectionnez Slide. Cliquez sur OK.

Titres animés multiples

Dans cet exemple, des mouvements spécifiques sont appliqués à 5 pistes de titre.



Création de 5 pistes de titre contenant du texte et des mouvements différents.

ÉTAPE 1 : Créez un clip en couleur "noir" d'une durée de 5 secondes

ÉTAPE 2 : Déposez-le dans la timeline MainAV.

ÉTAPE 3 : Ajoutez un titre en cliquant sur l'icône de création de titre dans la Barre d'outils.

ÉTAPE 4 : Dans l'échantillon vidéo, les titres défilent à l'écran. Pour ce faire, positionnez le titre légèrement en dehors du bord droit de la fenêtre de création de titre et définissez l'option de mouvement en sortie sur Slide Left. Définissez la durée du mouvement de sortie sur 5 secondes. Définissez les valeurs de durée du mouvement d'entrée et de pause sur 0.

ÉTAPE 5 : Répétez les étapes 3 et 4 pour quatre nouvelles pistes de titre. en variant les mouvements.

Clip de couleur



5 pistes de titre

Titres animés avec effet de flou de mouvement

Dans cet exemple, des mouvements spécifiques avec un effet de flou de mouvement sont appliqués à 5 pistes de titre.



Création de 5 pistes de titre contenant du texte et des mouvements différents.

ÉTAPE 1 : Créez un clip en couleur "noir" d'une durée de 5 secondes

ÉTAPE 2 : Déposez-le dans la timeline MainAV.

ÉTAPE 3 : Ajoutez un titre en cliquant sur l'icône de création de titre dans la barre d'outils.

ÉTAPE 4 : Dans l'échantillon vidéo, les titres défilent à l'écran. Positionnez le titre légèrement en dehors du bord droit de la fenêtre de création de titre et définissez l'option de mouvement en sortie sur Slide Left. Définissez la durée sur 5 secondes. Définissez les valeurs de durée du mouvement de l'effet d'entrée et de pause sur 0

ÉTAPE 5 : Répétez les étapes 3 et 4 pour quatre nouvelles pistes de titre, en variant les mouvements.



Conseils

L'effet décrit précédemment peut être utilisé sur un clip vidéo. Pour ce faire, utilisez un arrière-plan noir à l'étape 1 et appliquez une incrustation en luminance pour incruster sur le noir. Vous pouvez également appliquer une chrominance pour incruster sur une couleur spécifique.

Création d'un fichier de titre AVI

ÉTAPE 6 : Une fois les titres configurés, dans le menu Fichier, sélectionnez Créer un fichier à partir de la timeline, puis Créer un fichier AVI à partir de la Timeline.

Ajout d'effet vidéo à des titres en mouvement

ÉTAPE 7 : Créez une session Let's EDIT et ouvrez le fichier de titre AVI récemment créé. Déposez le fichier AVI dans la timeline

ÉTAPE 8 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le clip vidéo et sélectionnez Filtres vidéo.

ÉTAPE 9 : Cliquez sur Flou de mouvement et définissez la valeur du ratio sur 50. Cliquez sur OK.

Simulation d'une opération de lutte anti-drogue

Dans cet exemple, des filtres sont appliqués pour simuler un hélicoptère filmant une opération de lutte anti-drogue à l'aide d'un équipement de vision nocturne..



Configuration de la correction des couleurs

ÉTAPE 1 : Déposez un clip vidéo dans la zone MainAV.

ÉTAPE 2 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur MainAV, puis dans la boîte de dialogue Filtre vidéo, cliquez deux fois sur Correction colorimétrique..

ÉTAPE 3 : Dans la boîte de dialogue de configuration de la correction colorimétrique, cliquez sur le rectangle de configuration des couleurs et chargez le préréglage monochrome,

ÉTAPE 4 : Assombrissez la vidéo en faisant glisser le paramètre de luminosité vers la gauche.

ÉTAPE 5 : Ajoutez une teinte verte à la vidéo en faisant glisser le curseur Magenta vers la droite (vert). Cliquez sur OK.

Configuration de la région sélectionnée

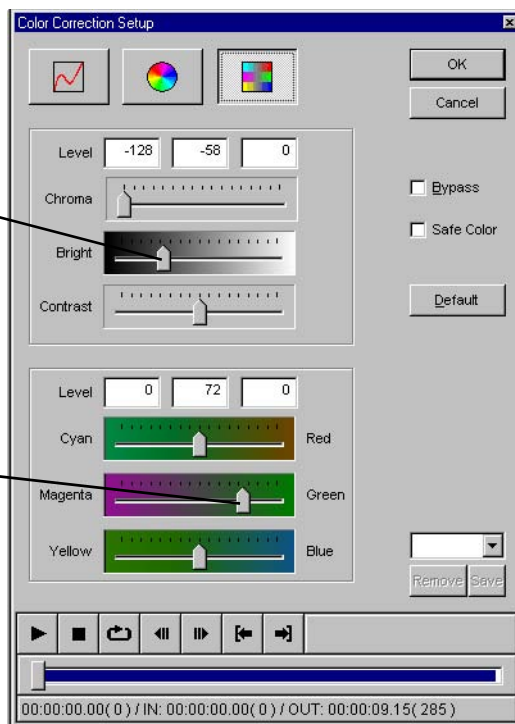
ÉTAPE 6 : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur MainAV et, dans la boîte de dialogue Filtre vidéo, cliquez deux fois sur Région.

ÉTAPE 7 : Positionnez la barre de défilement au début du clip et cliquez sur l'onglet Extérieur.

ÉTAPE 8 : Sélectionnez Correction colorimétrique en tant qu'effet Extérieur. Cliquez sur Réglages et assombrissez la vidéo afin que la région sélectionnée (Intérieur) soit plus claire

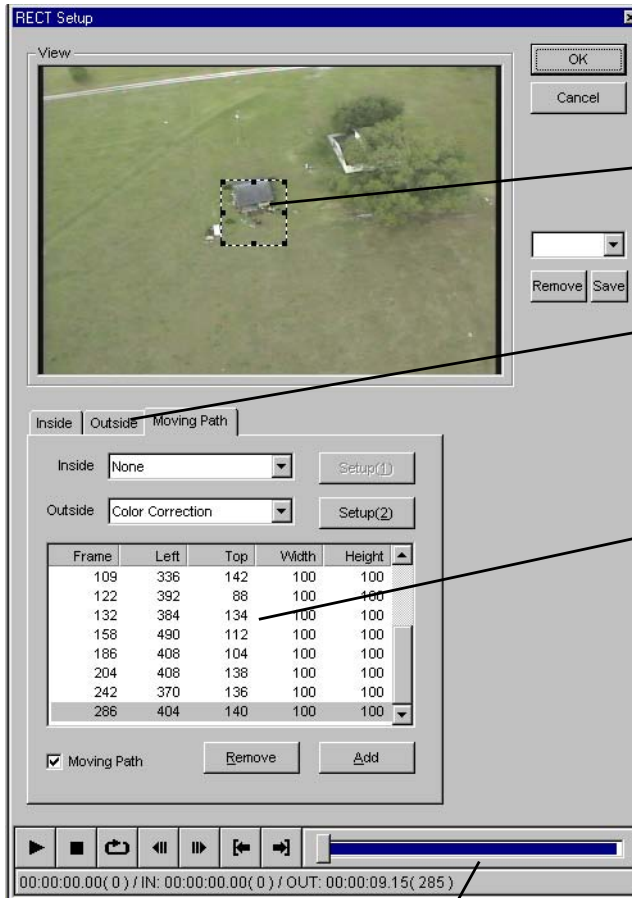
Pour assombrir la vidéo, faites glisser le curseur vers la gauche

Pour obtenir l'effet souhaité, faites glisser le curseur vers Vert



ÉTAPE 9 : Sélectionnez l'onglet Chemin mobile et placez la région sur la zone à éclaircir. Une fois la région positionnée, cliquez sur Ajouter.

ÉTAPE 10 : Déplacez-vous de plusieurs images dans le clip et repositionnez ou dimensionnez la région, puis cliquez sur Ajouter. Répétez cette étape pendant toute la durée du clip.



Rectangle de région

Dans cet effet, la vidéo en dehors de la région est traitée avec l'effet **Correction colorimétrique**

Liste des images clef

Tout en déplaçant le contrôleur AVI image par image, positionnez le rectangle de région et . cliquez sur Ajouter. Ceci crée une image clef.



Conseils

Le filtre Région peut être animé et dimensionné en appliquant tout effet pris en charge, à l'intérieur ou à l'extérieur de la région sélectionnée.

