

Copyright

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

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

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

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

Tous les droits de reproduction sont réservés. Sous réserve de modifications du contenu ou du programme.

Copyright © MAGIX Software GmbH, 1994-2019. Tous droits réservés.

MAGIX est une marque déposée de MAGIX Software GmbH.

Tous les noms de produits nommés MAGIX sont des marques déposées de MAGIX Software GmbH.

Les autres noms de produits cités peuvent être des marques déposées par leurs fabricants respectifs. Les conditions de licence de MAGIX sont disponibles lors de l'installation ainsi que sur www.magix.com dans la section « EULA ».

This product uses MAGIX patent pending technology.

Avant-propos

Merci beaucoup d'avoir choisi MAGIX Video Pro X ! Votre nouveau logiciel vous permet de réaliser des opérations de montage vidéo et de post-production à un niveau professionnel ; il offre la prise en charge de nombreux formats, des performances de haut niveau, une édition audio haute définition ainsi que toutes les possibilités nécessaires pour la production de DVD et l'exportation.

Le concept d'utilisation de MAGIX Video Pro X, issu des toutes dernières innovations en matière de vidéo, vous aide à obtenir des résultats professionnels après une brève période d'apprentissage. Au début, ce manuel vous propose une vue d'ensemble et une prise en main rapide du programme. Les chapitres suivants contiennent des descriptions détaillées systématiques des nombreuses fonctions.

Nous vous souhaitons beaucoup de succès avec vos projets et MAGIX Video Pro X !

L'équipe MAGIX

Service clients

Cher client MAGIX,

Afin de vous garantir une aide rapide et de vous livrer directement les solutions que vous cherchez, nous vous proposons une assistance Web dans notre communauté en ligne sur magix.info.

Dans la section « Assistance » du site Web www.magix.info, les clients enregistrés de MAGIX peuvent bénéficier d'une assistance Web illimitée depuis le portail MAGIX support.magix.net. Ce portail vous offre de nombreux services tels qu'un assistant intelligent, une FAQ, des patchs et des rapports d'utilisation constamment actualisés.

Dans la section « Forum », les clients de MAGIX peuvent accéder gratuitement à la communauté en ligne. Cette dernière leur permet de poser des questions concernant les produits MAGIX, de rechercher certains thèmes ou d'obtenir des réponses par le biais de la fonction de recherche. En plus de questions-réponses, la base de connaissances contient un lexique, des vidéos tutorielles et un forum de discussion. Les nombreux experts présents chaque jour sur www.magix.info répondent à vos questions en quelques minutes seulement.

Remarque : Si vous souhaitez envoyer une demande d'assistance via magix.info ou publier un message dans le forum, vous devez vous inscrire gratuitement.

Service commercial MAGIX

Paris : (+33) 1 82 88 93 03

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

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

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

Retours de commandes

Avant de commencer

Dans ce chapitre

[Numéro de série](#)

[Configuration système](#)

Numéro de série

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

Utilisations du numéro de série

Avec le numéro de série, MAGIX Video Pro X vous est directement attribué. Cela nous permet d'assurer un service clientèle plus rapide et efficace. Ce numéro de série contribue également à limiter les abus éventuels et nous permet ainsi de continuer à proposer un rapport qualité/prix optimal.

Où trouver le numéro de série ?

Le numéro de série se trouve sur une fiche dans la boîte du logiciel.

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

Quand avez-vous besoin du numéro de série ?

Le numéro de série est requis lors de la première utilisation et lors de l'enregistrement de MAGIX Video Pro X.

Remarque : nous vous recommandons vivement de procéder à l'enregistrement gratuit du produit : vous aurez ainsi accès au téléchargement de mises à jour du programme ou au site Internet de [l'assistance technique](#).

Activer MAGIX Video Pro X

Une fois que MAGIX Video Pro X est installé et que vous avez entré le numéro de série, vous pouvez tout d'abord utiliser le logiciel pendant 30 jours. À l'expiration de ces 30 jours, MAGIX Video Pro X doit être activé.

Désactiver le programme

Utilisation du numéro de série sur un autre ordinateur

Si vous souhaitez utiliser le numéro de série sur un autre ordinateur ou après avoir réinstallé le système d'exploitation, vous devez [désactiver](#) l'utilisation du programme sur le PC actuel.

Le numéro de série est alors supprimé du PC actuel et peut être utilisé sur un autre ordinateur.

Remarque : Le programme peut également être désactivé via le MAGIX Service Center, mais il est plus simple d'utiliser pour cela la fonction intégrée de MAGIX Video Pro X.

Configuration système

Pour Microsoft Windows 7 | 8 | 10

Systèmes 64 bits

Configuration système minimale

- **Processeur** : dual core avec 2,4 GHz
- **Mémoire vive** : 4 Go
- **Carte graphique** : intégrée, résolution min. 1 280 x 1 024, 512 Mo de VRAM et compatibilité DirectX 11 (recommandé : à partir de Intel(R) HD Graphics 520 pour MPEG2/AVC/HEVC, NVIDIA GeForce 1050 pour HEVC)*
- **Espace mémoire disponible sur le disque dur** : 2 Go pour l'installation du programme
- **Lecteur optique** : lecteur DVD
- **Connexion Internet** : requise pour l'enregistrement, la validation et pour certaines fonctions du programme.

*Requiert une unité graphique intégrée active et l'installation d'un pilote actuel.

Configuration minimale recommandée

- **Processeur** : quatre cœurs et 2,8 GHz min.
- **Mémoire vive** : 8 Go
- **Mémoire du disque dur** : 10 Go
- **Carte graphique** : 2 Go de VRAM et compatibilité DirectX 11

Introduction

Dans ce chapitre

[Qu'est-ce que MAGIX Video Pro X ?](#)

[Caractéristiques principales](#)

[Nouveautés](#)

[Remarque pour les utilisateurs de MAGIX Vidéo deluxe](#)

[Projets, films et objets](#)

Qu'est-ce que MAGIX Video Pro X ?

MAGIX Video Pro X est un logiciel de montage vidéo professionnel pour PC Windows. Tous les formats vidéo courants peuvent être directement importés dans les pistes, c'est-à-dire sans avoir besoin de convertir les fichiers dans un format spécifique au logiciel. Les possibilités d'édition comprennent l'édition d'effets en temps réel, un montage 3 ou 4 points efficace, des modes souris intelligents pour un montage rapide et un mode multicam avec synchronisation automatique sur jusqu'à 9 pistes.

En se basant sur le moteur audio haute définition emprunté à Samplitude, le programme effectue une synchronisation parfaite et en temps réel du son et de l'image. Les projets terminés peuvent être exportés dans des formats pouvant être partagés, avec un rendu par lots efficace ; ils peuvent aussi être gravés sur DVD, sur disques AVCHD et sur Blu-ray ou chargés directement sur les portails vidéo et les périphériques portables les plus courants.

Caractéristiques principales

Enregistrement

MAGIX Video Pro X propose les possibilités d'enregistrement suivantes :

- **AVCHD/DVCPRO/AVC-Intra/Video-DSLRs/XDCAM/NXCAM** (et autres lecteurs)*
- **Caméscope HDV** : caméscope HDV
- **Caméscope DV** : caméscopes mini-DV et enregistreurs vidéo DV
- **Vidéo** : télévision analogique, entrée vidéo, magnétoscope VHS, webcam
- **Audio** : micro, magnétophone, lecteur MiniDisc, tourne-disque
- **Écran** : moniteur du PC
- **Image isolée** : image seule ou série d'images en provenance de webcams, d'enregistreurs vidéo, de caméscopes ou de la carte TV

*Importation d'AVC-Intra et DVCPRO à l'issue d'une activation payante

Pour les enregistrements analogiques, vous pouvez utiliser toutes les cartes de capture compatibles DirectShow. Les enregistrements DV s'effectuent au moyen d'un adaptateur hôte IEEE 1394 compatible OHCI (Firewire ou iLink). Vous pouvez également utiliser des cartes TV pour enregistrer depuis votre enregistreur vidéo ou directement depuis le programme TV en cours.

Formats d'importation et d'exportation

Formats d'importation pris en charge :

Vidéo : AVC-Intra*, AVI, DNxHD, DV-AVI, DVCPRO*, MJPEG, MKV, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, MOV, MVC, MXF, WMV

Audio : AAC, MP3, OGG, WAV, WMA

Image : BMP, GIF, JPEG, PNG, TIF, TGA, HEIF

Formats d'exportation pris en charge :

Vidéo : AVI, DV-AVI, MJPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, MOV, WMV

Audio : MP3*, WAV

Image : BMP, JPEG, PNG, séquences d'images BMP

****Remarque** : une connexion Internet est requise pour l'utilisation de plusieurs fonctions de ce programme. L'exportation au format MP3 requiert l'installation de Windows Media Player à partir de la version 10.
DVCPRO, AVC-Intra et l'encodage HEVC requièrent une première activation payante.*

Formats de disques inscriptibles

Ces différentes options de gravure sont présentes dans la section « Graver » :

- DVD
- Disque Blu-ray
- AVCHD (sur DVD ou Blu-ray vierge)

Dans le menu « Fichier », vous pouvez créer et graver des copies de secours.

Édition de menus de disques multimédias

De nombreux modèles de menus de disques sont fournis, ils permettent ensuite de disposer d'un menu de sélection des films et des chapitres sur le téléviseur. Une grande partie de ces modèles est aussi disponible au format écran large 16:9. Ils sont gravés avec le disque et confèrent un aspect professionnel à vos disques.

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

Nouveautés

[Masques de calques](#) : créez en toute simplicité des collages originaux en sélectionnant la forme souhaitée parmi différents masques de calques et en l'important entre 2 objets juxtaposés sur le calque dans le projet.

[Conversion sans altération des couleurs pour l'affichage sur moniteur](#) : déterminez la manière dont les contenus HDR ou SDR doivent s'afficher en fonction du moniteur connecté.

[Importation de tables de correspondance](#) : il est possible d'importer des collections de tables de correspondance (fichiers .cub) dans MAGIX Video Pro X et de les y utiliser.

Amélioration des performances : l'importation vidéo a été entièrement remaniée et des performances de lecture jusqu'ici inégalées sont offertes pour les processeurs avec Intel QuickSync et pour la première fois les processeurs graphiques NVidia. La nouvelle gestion de la mémoire du processeur graphique garantit une utilisation optimale des ressources. Pour la première fois, les processeurs graphiques NVidia pour le décodage du format HEVC sont pris en charge.

Déplacer le contenu de l'objet : avec le nouveau [mode souris « Déplacer le contenu de l'objet »](#), vous pouvez déplacer les enregistrements audio ou vidéo « sous » objet, tout en préservant la position et la durée de celui-ci.

Stabilisation d'image professionnelle : la [nouvelle stabilisation d'image](#) permet une stabilisation puissante et offre de nombreuses possibilités d'optimisation.

Sélectionner, copier, insérer et supprimer les pistes : les [pistes](#) peuvent désormais être sélectionnées en tant qu'objets indépendants. Elles peuvent être supprimées ou classées librement.

Définir une piste cible : vous pouvez sélectionner au préalable la [piste](#) sur laquelle les objets importés sont placés à l'aide des [boutons « Importer » du Media Pool](#) ou le [bouton Insérer](#). Les nouveaux enregistrements audio et vidéo seront également placés sur la piste cible.

Nouveaux itinéraires de voyage (MAGIX Travel Maps) : le nouveau module [MAGIX Travel Maps](#) propose de nombreuses possibilités innovantes pour les itinéraires de voyage animés, avec cartes et immense collection d'étapes et de véhicules incluses. Si vous le souhaitez, vous pouvez facilement créer des mini-diaporamas dans l'animation en plaçant des photos sur la trajectoire.

Nouveau mode de montage : le nouveau mode [« Couper et ajuster »](#) simplifie la visualisation et le montage des fichiers vidéo volumineux. Vous pouvez utiliser cet outil pour vous déplacer dans la Timeline et effectuer le montage en quelques clics à l'aide d'un aperçu en temps réel.

Nouvelles fonctions et préréglages de [modèles de titre dynamiques](#) : la police d'écriture, la taille et les propriétés de format peuvent désormais être ajustées à l'aide de préréglages de titre dynamiques. La vaste sélection de préréglages garantit encore plus de possibilités de création.

Nouvelles polices d'écriture : les près de 30 nouvelles polices d'écriture offrent davantage de variations. En combinaison avec les fonctions d'édition des animations de titre dynamiques, elles ouvrent de nouveaux horizons pour la conception d'intros, d'outros et de chapitres.

Optimisation de la boîte de dialogue des plug-ins : les interfaces des plug-ins d'effet vidéo OFX ont été entièrement repensées et proposent des commandes plus ergonomiques.

Exportation de chapitre : la [conversion par lots](#) permet désormais d'exporter les chapitres d'un film en fichiers séparés.

Rendu avec suppression de l'effet de moiré : un algorithme de rendu optimisé réduit considérablement l'apparition d'effets de moiré dans les films FullHD exportés.

Remarque pour les utilisateurs de MAGIX Vidéo deluxe

Si vous avez l'habitude de travailler dans MAGIX Vidéo deluxe, vous pouvez aussi modifier l'interface utilisateur du programme depuis le menu « Fenêtre > Agencement des fenêtres > Minimal » pour obtenir l'agencement de fenêtres « classique » de MAGIX Vidéo deluxe.

Pour tous ceux qui n'ont jamais utilisé MAGIX Vidéo deluxe auparavant, nous recommandons l'agencement des fenêtres « Standard ». Dans ce mode de fonctionnement, toutes les possibilités sont à votre disposition.

Ce qui suit est une vue d'ensemble détaillée des différences entre MAGIX Video Pro X et MAGIX Vidéo deluxe.

Écrans vidéo

- Avec l'agencement des fenêtres « Minimal », seul un écran d'aperçu est disponible, comme dans MAGIX Vidéo deluxe, et vous pouvez l'utiliser en tant qu'écran du programme et moniteur source. Lorsque le projet est arrêté, vous pouvez lire des fichiers sélectionnés dans le Media Pool à l'aide du module de navigation. Afin de relancer la lecture du projet, vous devrez alors effectuer un clic dans la fenêtre.
- L'agencement des fenêtres « Standard » de MAGIX Video Pro X vous propose deux écrans d'aperçu : un écran de programme pour l'aperçu du projet dans la fenêtre du projet et un moniteur source pour l'aperçu des fichiers du Media Pool. Les deux écrans d'aperçu disposent chacun de leur propre module de navigation, ce qui permet un contrôle l'aperçu du Media Pool et la lecture du projet séparément. Pour plus d'informations concernant les écrans d'aperçu, veuillez vous reporter à la section correspondante du chapitre [Espaces de travail](#).

Définition des raccourcis clavier

Les attributions pré-configurées des touches du clavier diffèrent et peuvent être affichées depuis le menu Fichier > Paramètres > Raccourcis clavier. Vous pouvez également charger une pré-configuration de raccourcis clavier de MAGIX Vidéo deluxe dans MAGIX Video Pro X si vous souhaitez travailler avec les raccourcis habituels. Vous trouverez plus d'informations sur les raccourcis clavier dans le chapitre [Raccourcis clavier](#).

Charger des fichiers

- Dans MAGIX Video Pro X, vous pouvez placer les fichiers dans la fenêtre du projet par glisser-déposer ou bien les charger à l'aide des commandes du menu Insertion. Pour plus d'informations au sujet du menu Insertion, référez-vous au chapitre « [Modes d'insertion](#) » dans le chapitre « Espaces de travail ».
- Dans Video Pro X, les fichiers peuvent également être chargés à partir du Media Pool par un double clic. Les fichiers vidéo et images sont alors placés sur la première piste, à la position du marqueur de lecture. Si un autre objet s'y trouve déjà, le nouvel objet est ajouté derrière le dernier objet sur la première piste. Les titres apparaissent sur les pistes 3 et 4. Le contenu audio supplémentaire se trouve sur la piste 5.

Mode barre espace

Dans les deux programmes, vous pouvez démarrez la lecture à l'aide de la barre d'espace. Si vous appuyez une seconde fois, le résultat sera différent selon les versions :

- en mode Vidéo deluxe, le marqueur de lecture sera placé sur la dernière position d'arrêt.
- En mode MAGIX Video Pro X, le marqueur de lecture sera arrêté à la position actuelle. Cela correspond aux fonctions des magnétophones classiques lors de l'arrêt.

Le fonctionnement de la lecture peut être paramétré en passant par la boîte de dialogue « Fichier > Paramètres > Programme » dans l'onglet Lecture.

Dépôt de projets

- En mode Vidéo deluxe, le dépôt de projets n'est pas disponible.
- Dans MAGIX Video Pro X, le dépôt de projets est une fenêtre distincte sur la droite de l'interface du programme et sert à entreposer ou à assembler tous types de fichiers pour votre projet. Pour en savoir plus, consultez le paragraphe [Dépôt de projets](#) du chapitre « Interfaces de travail ».

Projets, films et objets

Dans MAGIX Video Pro X, vous travaillez avec des « projets », des « films » et des « objets ». Pour une réalisation rapide et intuitive, il est important de bien comprendre la différence entre ces trois concepts organisés hiérarchiquement.

Projet Un « projet » contient tout ce que vous souhaitez graver sur votre disque. Il s'agit, généralement, d'un ou plusieurs films (le tout doté d'une arborescence de menus pour pouvoir sélectionner les films sur le disque). Les projets peuvent être enregistrés sur le disque dur en tant que fichiers « <Fichier de projet> » et être chargés de nouveau par la suite pour poursuivre par exemple l'édition des films.

Film Le « film » peut être un film vidéo simple mais peut également être une combinaison de vidéos et de photos. En plus du matériel vidéo, il peut contenir de la musique, des titres, des effets de fondu, etc.
Chaque film peut être exporté en tant que vidéo. Le « projet » peut être considéré comme une sorte de tiroir dans lequel vous placez un ou plusieurs films pour les éditer ensemble ou les graver sur un disque.

Objets Les « objets » sont des parties individuelles qui composent un film. Il existe plusieurs [types d'objets](#) très différents : vidéos, photos, titres, transitions, éléments de décoration, audio (son).

En résumé : les « projets » contiennent des « films » qui eux contiennent des « objets ».

Gestion du projet

Dans l'interface « Édition », vous n'éditez pas seulement vos films mais également les projets. C'est-à-dire que vous pouvez classer les films, ajouter des films, supprimer des films du projet ou changer leur nom.

Chaque film de votre projet actuel se laisse commander dans un propre onglet au dessus des pistes.



Pour changer le nom des films, les trier, les charger ou encore les supprimer du projet, faites simplement un clic droit sur l'un des onglets. Dans le menu contextuel, vous pourrez alors choisir ce que vous souhaitez faire.



Prise en main rapide

Ce chapitre explique les fonctions de base de MAGIX Video Pro X à l'aide d'instructions étape par étape. Vous trouverez une description systématique des fonctions du programme dans les chapitres suivants.

Conseil : Servez-vous des vidéos tutorielles en ligne que vous pouvez atteindre à partir du menu « Aide ». Pour cela, vous avez besoin d'une connexion Internet.

Les [raccourcis clavier du logiciel](#) pour les boîtes de dialogues et les fonctions souvent utilisées sont une aide utile pour votre travail.

Dans ce chapitre

[Démarrage du programme](#)

[Rechercher, charger et lire des vidéos](#)

[Importer du matériel vidéo depuis une carte mémoire](#)

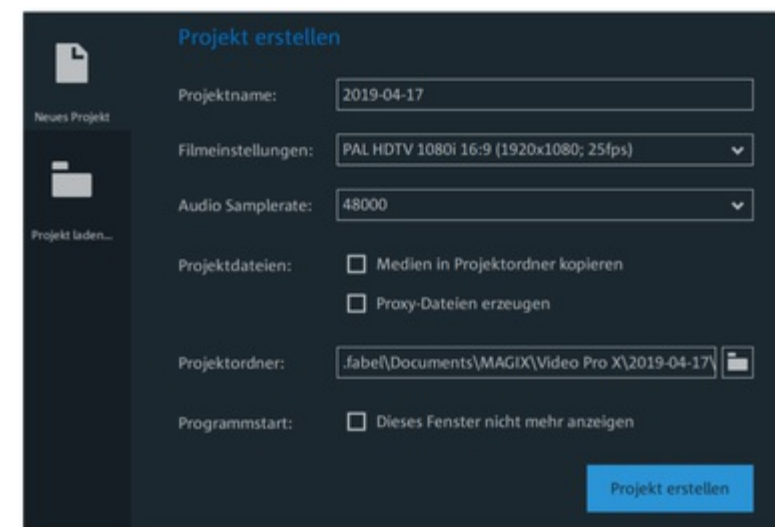
[Édition vidéo](#)

[Publication de vidéos](#)

Démarrage du programme

Lorsque vous démarrez MAGIX Video Pro X pour la première fois, une boîte de dialogue s'ouvre.

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez choisir entre autres de « charger un projet » existant ou de créer un « Nouveau projet ».

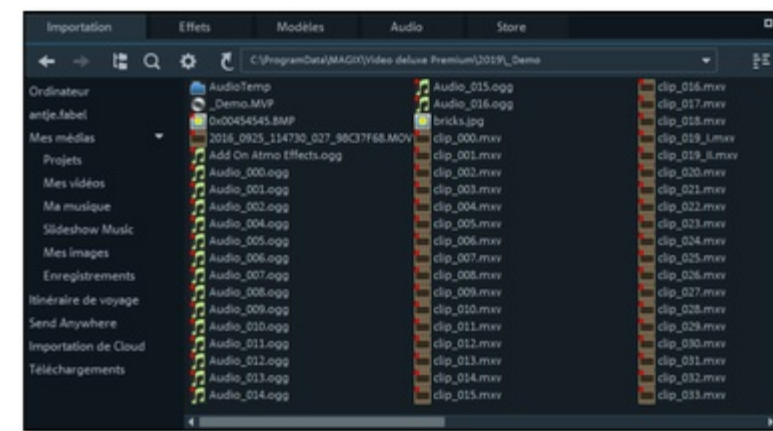


Nous ne faisons que commencer et préférons présenter tout d'abord une bonne vue d'ensemble du fonctionnement de MAGIX Video Pro X. Fermer la boîte de dialogue en choisissant de créer un « Nouveau projet ».

Rechercher, charger et lire des vidéos

Il est de bon ton de commencer en chargeant un fichier vidéo en vue d'effectuer quelques tests, ce qui vous aidera à prendre le logiciel en main.

- Le Media Pool qui se trouve en haut à droite contient tous les fichiers utilisables (vidéos, photos, images, fichiers audio et même les fichiers texte au format RTF pour les titres) du dossier actuel dans l'onglet « Importation ».



Les dossiers s'ouvrent par double-clic. Pour passer d'un niveau à un autre dans l'arborescence, utilisez les boutons fléchés. Vous pouvez également afficher une arborescence de dossiers hiérarchisée et, à l'aide de la fonction de [recherche](#), trouver des fichiers en les triant selon différents critères.



Tous les fichiers de la liste peuvent être chargés et utilisés. Recherchez un fichier vidéo, par exemple au format *.mpg, *.mxv ou *.avi.

Dans la section en haut à gauche, vous apercevez deux écrans d'aperçu.

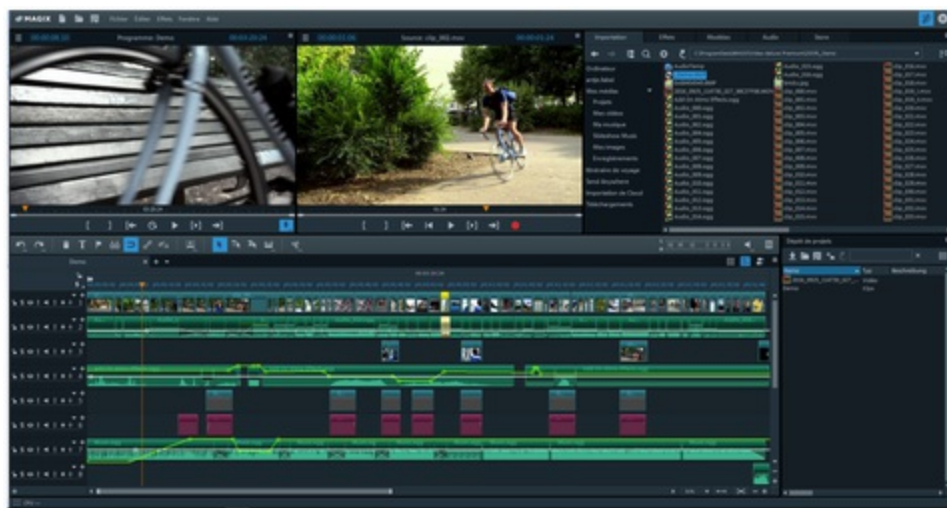


- L'écran de gauche, appelé « écran du programme », sert à visionner les objets dans la fenêtre du projet.
- L'écran de droite, appelé « moniteur source », sert à afficher un aperçu des fichiers du Media Pool.

Pour lire un fichier vidéo du Media Pool dans le moniteur source, à droite, double-cliquez tout d'abord sur le fichier dans la liste des fichiers. Le fichier est alors chargé dans l'écran. Vous pouvez de cette manière lire et sélectionner différents fichiers vidéo.

Une fois la sélection effectuée, déplacez le fichier de votre choix depuis le Media Pool dans la fenêtre du projet en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Lorsque vous lâchez le bouton de la souris, un objet représentant le fichier vidéo apparaît sur la piste.

Chaque objet peut être déplacé dans la fenêtre du projet à l'aide de la souris, aussi bien horizontalement au sein d'une piste que verticalement entre les différentes pistes. Déplacez l'objet vidéo sur la première piste, tout à fait à gauche, au début de la piste.



Remarque : si la vidéo comporte une piste audio, celle-ci s'affiche sur la même piste. Le chapitre [« Objets »](#) vous apprend comment séparer le son de l'image.

Vous avez maintenant chargé le premier fichier dans la fenêtre du projet, au sein duquel il pourra être coupé, édité et exporté. Vous pouvez maintenant charger d'autres fichiers et combiner différents fichiers audio, vidéo et photo sur les pistes disponibles.

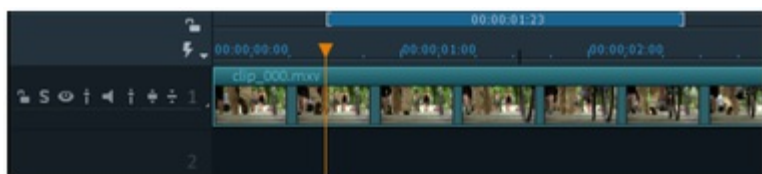
Pour lancer la lecture du projet, cliquez sur la touche lecture du module de navigation du moniteur du programme à gauche.

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

Lors de la lecture, une ligne verticale se déplace dans la fenêtre du projet : il s'agit du curseur de lecture, qui indique la position actuelle. Il peut être déplacé directement en cliquant afin de « sauter » à des endroits bien précis.

Vous pouvez également définir une plage de lecture, par exemple pour fixer un emplacement spécifique indépendamment de la position du marqueur de lecture.

En cliquant dans la barre de la sélection au-dessus de la première piste, vous placez un point d'entrée qui indique le début de la plage de lecture. Lorsque vous effectuez un clic droit plus à droite dans la barre de la sélection, le point de sortie apparaît : il indique la fin de la plage de lecture. La durée de la plage de lecture s'affiche au milieu de la plage.



Les points d'entrée et de sortie peuvent être déplacés et/ou directement placés : un clic gauche place le point d'entrée et un clic droit place le point de sortie.

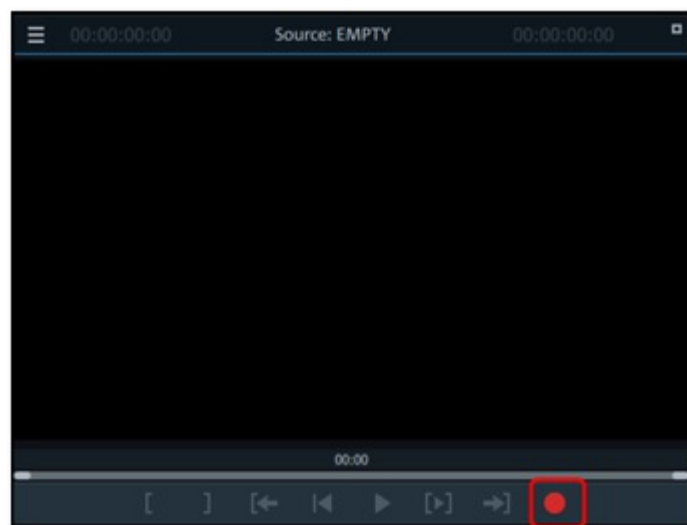
 Pour lancer la lecture de la plage, cliquez sur le bouton « lecture de la plage » dans le module de navigation du moniteur du programme.

Vous savez maintenant comment charger et lire des fichiers multimédia de différentes manières. Avez-vous désormais envie de commencer à monter votre premier projet de film ?

- Si vous souhaitez poursuivre avec votre propre contenu vidéo, choisissez l'option « Nouveau projet » dans le menu « Fichier » et lisez les paragraphes suivants concernant l'importation vidéo.
- Si vous souhaitez continuer à travailler avec votre fichier test, ignorez simplement le tutoriel suivant consacré à l'importation et rendez-vous directement au chapitre [« Montage vidéo »](#).

Importer du matériel vidéo depuis une carte mémoire

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



- Dans la boîte de dialogue de sélection d'enregistrement, cliquez sur « AVCHD/DVCPRO/AVC-Intra ».



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



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

Édition vidéo

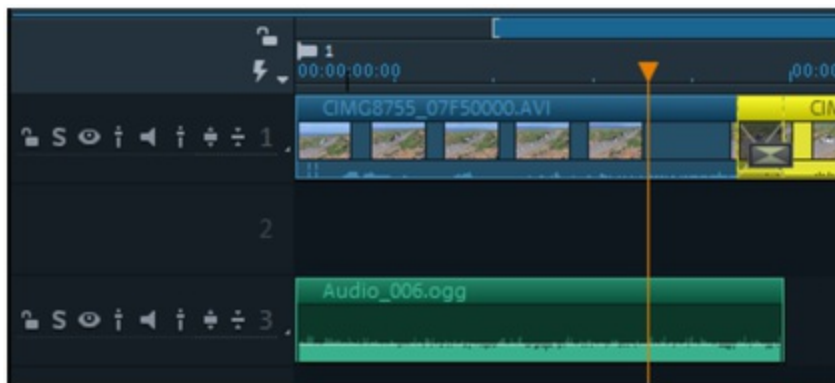
Dans ce chapitre

[Mode Timeline](#)

[Couper des scènes inutiles](#)

[Dégrouper des scènes](#)

Mode Timeline



Toutes les éditions sont effectuées dans la fenêtre du projet. En mode Timeline, la représentation de vos scènes dépend de leur durée : plus l'objet représenté est long dans la piste, plus le film correspondant est long.

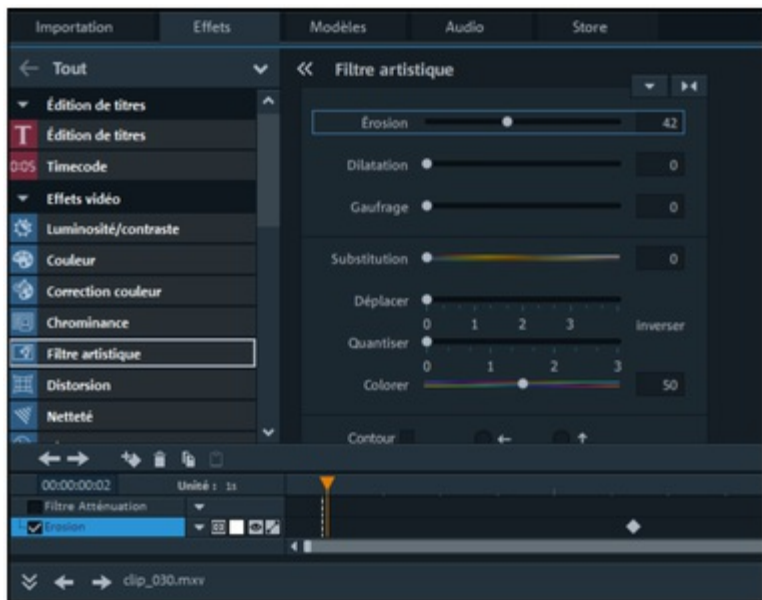
Poignées : tous les objets peuvent être raccourcis en plaçant la souris à l'un des coins inférieurs jusqu'à ce que le curseur se change en symbole d'étirement. Vous pouvez maintenant comprimer l'objet jusqu'à obtention de la longueur désirée. Les angles supérieurs des objets comportent deux poignées de fondu qui peuvent être tirées vers l'intérieur pour doter l'objet d'un fondu de début ou de fin. À l'aide de la poignée centrale supérieure, vous pouvez régler le volume des objets audio et la transparence des objets vidéo.



Remarque : les objets vidéo dotés de piste audio sont automatiquement affichés sur une piste. Ces objets ont six poignées au lieu de cinq. À ce sujet, veuillez consulter également le chapitre « Objets ».

Sélection d'objet : pour effectuer des éditions supplémentaires, à l'aide d'effets par exemple, vous devez d'abord sélectionner les objets. Cliquez sur les objets pour les sélectionner. Les objets sélectionnés sont affichés dans une couleur différente. Pour sélectionner plusieurs objets, procédez de la même manière mais en maintenant la touche Maj de votre clavier enfoncée. Si vous cliquez sur la piste à côté d'un objet, vous pouvez former un rectangle de sélection en déplaçant la souris avec le bouton maintenu enfoncé. Tous les objets se trouvant dans ce rectangle sont alors sélectionnés.

Édition des effets : les effets disponibles dans le Media Pool peuvent être appliqués aux objets sélectionnés.



Le réglage d'un effet s'effectue directement dans le Media Pool. La plupart des effets peuvent être contrôlés par des animations par keyframes ou des courbes d'effet. L'intensité de l'effet est contrôlée de façon dynamique à l'aide de points individuels (keyframes) ou en traçant une courbe (courbe d'effet). Tous les boutons relatifs à l'animation par keyframes ou par courbe d'effet se trouvent dans la partie inférieure du Media Pool dès que l'effet a été sélectionné.

Remarque : une keyframe doit d'abord être sélectionnée avant de pouvoir activer une courbe d'effet.

Menu contextuel : le menu contextuel propose lui aussi plusieurs possibilités d'édition d'objets. Vous pouvez y accéder en effectuant un clic droit sur l'objet. Vous pourrez alors ouvrir par exemple différents éditeurs de coupe pour un montage exact assisté de tous les paramètres de transition. Pour les objets vidéo, un menu contextuel différent de celui des objets audio et des objets titre est disponible.

Couper des scènes inutiles

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

- **Variante 1** : vous chargez d'abord toutes les vidéos dans votre projet et coupez ensuite les scènes inutiles.
- **Variante 2** : vous pouvez couper les vidéos avant l'importation pour importer ensuite uniquement les scènes que vous souhaitez utiliser. Cette procédure est recommandée pour de longs films avec de nombreuses coupes et fonctionne autant avec le Media Pool qu'avec le dépôt de projets.

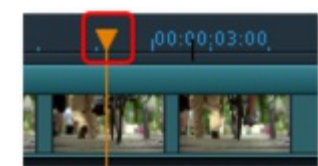
Effectuer le montage de vidéo dans la fenêtre du projet

Supposons que vous avez importé votre matériel dans un projet et que vous souhaitez le couper.

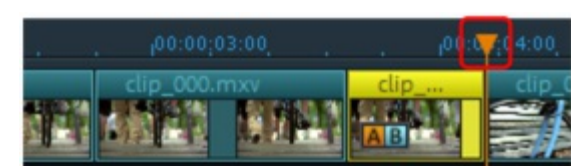
- Lancez la lecture de votre vidéo en cliquant sur la touche lecture du module de navigation de l'écran du programme (ou plus simplement en appuyant sur la barre espace du clavier).
- Lorsque la lecture d'une scène que vous souhaitez couper commence, cliquez à nouveau sur la touche lecture du module de navigation. Le curseur de lecture reste proche du début de la scène inutile.

Astuce : pour les films longs ou pour une recherche plus rapide, vous pouvez également visionner le film en accéléré et en contrôler le déroulement sur l'écran du programme. Pour cela, déplacez le curseur de lecture sur la Timeline (pas trop rapidement) en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

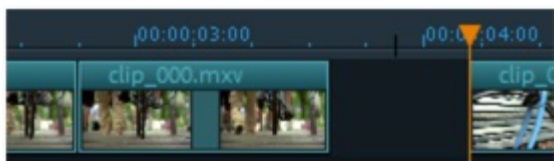
- Placez le curseur de lecture exactement au début du matériel inutile. Pour obtenir un meilleur affichage, il est recommandé pour les films longs d'utiliser la fonction de zoom (commandes +/- dans le coin inférieur droit de la fenêtre du projet).



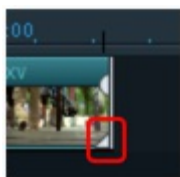
- Cliquez sur la touche « T » du clavier. La scène actuelle est alors coupée en deux à l'emplacement où se trouve le curseur de lecture.
- Répétez ces étapes également pour la fin de la scène inutile. Recherchez la fin de la scène, placez le curseur de lecture à la fin et cliquez à nouveau sur la touche « T » sur le clavier.



- Vous avez maintenant « isolé » la scène non souhaitée et pouvez la supprimer simplement du film en appuyant sur la touche « Suppr » de votre clavier. Vous devez auparavant sélectionner la scène avec la souris.



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



- Après avoir effectué vos coupes, un blanc apparaît dans votre film car le matériel inutile a été supprimé. Comment supprimer ce blanc ? C'est très simple : il suffit de déplacer les scènes de fin vers l'avant jusqu'à ce qu'elles touchent la scène précédente et que la fin de la première scène se colle au début de la scène suivante. Veillez cependant à bien déplacer tous les objets qui suivent car dans le cas contraire, le blanc serait uniquement déplacé plus en arrière dans le film. Lorsque vous déplacez les objets qui suivent vers l'avant, utilisez de préférence le mode souris « Toutes les pistes » qui « capture » et déplace automatiquement tous les objets sur toutes les pistes.



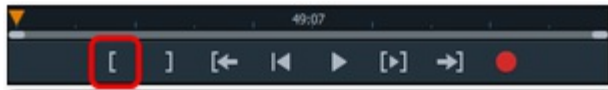
Remarque : si votre projet comporte une piste audio en plus de la piste image, il est souvent nécessaire de monter le son et l'image de façon synchronisée. À l'issue de l'importation depuis l'appareil photo, les pistes audio et image sont regroupées en un objet, c'est-à-dire que toutes les opérations de coupe et de déplacement affectent automatiquement de la même manière la piste son et image. Néanmoins, si vous avez créé une piste sonore distincte qui n'est pas encore associée au matériel image, il est recommandé de créer un groupe avant d'effectuer les procédures de coupe. Pour cela, sélectionnez l'objet vidéo ainsi que l'objet audio à l'aide avec Ctrl + clic et sélectionnez l'option « Grouper » dans le menu « Éditer » (ou cliquez sur l'outil Grouper).

Toutes les opérations de coupe (de même que toutes les autres opérations d'édition dans MAGIX Video Pro X) sont non destructives. Cela signifie que les données d'origine présentes sur le disque dur ne subissent aucune modification.

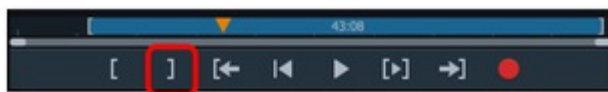
Importer des scènes depuis des vidéos de longue durée

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

- double-cliquez sur le fichier de votre choix dans le Media Pool. Le fichier est alors chargé dans l'écran source et peut y être visionné à l'aide du module de navigation.
- Recherchez le passage que vous souhaitez importer. Positionnez le marqueur de lecture au-dessus du module de navigation à la position de début du passage et cliquez sur le bouton « Définir un point d'entrée ».



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



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



- Vous pouvez modifier le début et la fin de la plage par simple clic en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Une fois que la plage correspond à l'extrait que vous souhaitez importer, cliquez sur l'image d'aperçu affichée à l'écran et déplacez-la sur la piste, toujours en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Un objet correspondant au passage sélectionné apparaît alors dans la piste. Si vous ne savez pas encore où utiliser l'extrait dans le projet, vous pouvez aussi le déplacer non pas sur la piste mais dans le dépôt de projets.

Astuce : vous pouvez travailler de la même manière avec des fichiers stockés dans le dépôt de projets. De plus, dans le dépôt de projets, un fichier précédemment raccourci conserve les informations concernant les points d'entrée et de sortie, de sorte que vous n'ayez pas à les paramétrer de nouveau si vous réimportez la vidéo ultérieurement. Vous pouvez aussi déposer chaque fichier du Media Pool directement dans le dépôt de projets.

Dégrouper des scènes

Durant l'édition, vous allez souvent être amené à déplacer certaines scènes ou des groupes entiers de scènes à un autre emplacement dans le film. Le fonctionnement est intuitif : vous pouvez sélectionner les différentes scènes par simple clic puis les déplacer à l'endroit désiré par glisser-déposer en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Il est également possible de créer des groupes de scènes et de les déplacer ensemble : la combinaison Ctrl + clic permet de sélectionner plusieurs scènes, Maj + clic permet de sélectionner toutes les scènes se trouvant entre deux scènes précises.

Pour terminer, voici encore trois astuces pour les arrangements complexes :

- Les modes souris « [Toutes les pistes](#) » ou « [Une piste](#) » ne permettent pas uniquement de déplacer la scène sélectionnée, mais aussi tous les objets qui suivent l'objet dans la même piste (Une piste) ou dans toutes les pistes (Toutes les pistes).
- Les commandes [Grouper](#) et [Dégrouper](#) permettent de former des groupes à partir de plusieurs scènes au choix qui peuvent ensuite être déplacées en bloc.
- Si votre projet devient trop confus en raison de nombreuses procédures de coupe et de déplacement, nous vous conseillons d'utiliser davantage le dépôt de projets. Vous pouvez y classer tous les objets de façon temporaire pour les utiliser par la suite à d'autres endroits dans le projet. Il est possible soit de déplacer les objets directement depuis la fenêtre du projet dans le dépôt de projets (ils sont alors simultanément supprimés de la piste), soit de les copier dans le dépôt de projets. Pour cela, maintenez la touche Ctrl enfoncée lors du glisser-déposer. Vous pouvez également déposer des fichiers ou des extraits de fichiers depuis le Media Pool directement dans le dépôt de projets.

Remarque : le dépôt de projets n'est disponible que pour le projet en cours. Son contenu est enregistré en même temps que le projet et vous le retrouverez dès que vous ouvrirez de nouveau ce projet, mais pas lorsque vous en ouvrirez un autre.

Publication de vidéos

Gravure de DVD et de Blu-ray Discs™ avec menus interactifs

Vous pouvez graver vos projets sur DVD ou Blu-ray Disc™ et les doter d'un menu interactif.

Remarque : la procédure de création de DVD et de Blu-ray Discs™ est identique pour les deux formats.

Le menu de chapitrage est d'autant plus important si vous souhaitez graver plusieurs films, eux-mêmes subdivisés en plusieurs scènes ou chapitres, afin d'accéder ultérieurement rapidement à tous les films et à tous les chapitres à l'aide de la télécommande. Pour obtenir un chapitrage cohérent, chaque film doit être pourvu de marqueurs de chapitres. Dans ce but, placez le marqueur de lecture à la position où doit commencer un nouveau chapitre et sélectionnez l'option « Placer un marqueur de chapitre » (raccourci clavier : Maj + Entrée) dans le menu « Éditer ». L'option « Placer automatiquement un marqueur de chapitre » place automatiquement des marqueurs à chaque scène coupée du film.

Passez maintenant dans l'interface « Graver » à l'aide du bouton en haut à droite.



L'interface « Graver » possède deux affichages : « Aperçu » et « Éditer ». L'affichage « Aperçu » sert surtout à charger rapidement un modèle de menu puis à graver. Vous avez la possibilité de procéder à des modifications plus avancées, telles que l'activation ou la suppression d'entrées de menu, la création de pages de menu supplémentaires ou la personnalisation des modèles de conception dans l'interface « Éditer ».

Une fois que votre menu est terminé, vous pouvez graver un disque que vous pourrez visionner sur lecteur ultérieurement.

Exporter une vidéo comme fichier

En plus de la gravure, vous pouvez également exporter votre projet en tant que fichier vidéo. Lors de l'exportation de fichiers, tout le contenu de la fenêtre de projet est compilé

dans un seul fichier qui est enregistré dans le dossier de votre choix sur votre disque dur. Les formats d'exportation disponibles se trouvent dans le menu Fichier > Exporter le film. Pour charger une vidéo sur Internet, vous disposez en outre d'un lien direct dans le menu « Fichier > En ligne » vers l'Album en ligne MAGIX et les portails Internet YouTube, Vimeo et showfy.

Mode d'édition

Pour les opérations de montage vidéo les plus simples, comme par exemple la réalisation du premier montage ou la conversion vers un autre format, vous n'avez de loin pas besoin de toutes les fonctions de MAGIX Video Pro X. C'est pourquoi vous avez la possibilité de faire passer l'interface de MAGIX Video Pro X dans un mode simplifié, le mode de base.

Dans ce chapitre

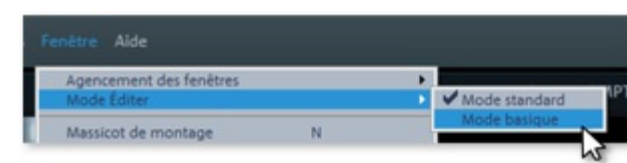
[Passer du mode standard au mode de base](#)

[Mode standard](#)

[Mode de base](#)

Passer du mode standard au mode de base

Pour faire passer MAGIX Video Pro X dans le mode de base, utilisez le menu « Fenêtre > Mode d'édition > Mode de base ».

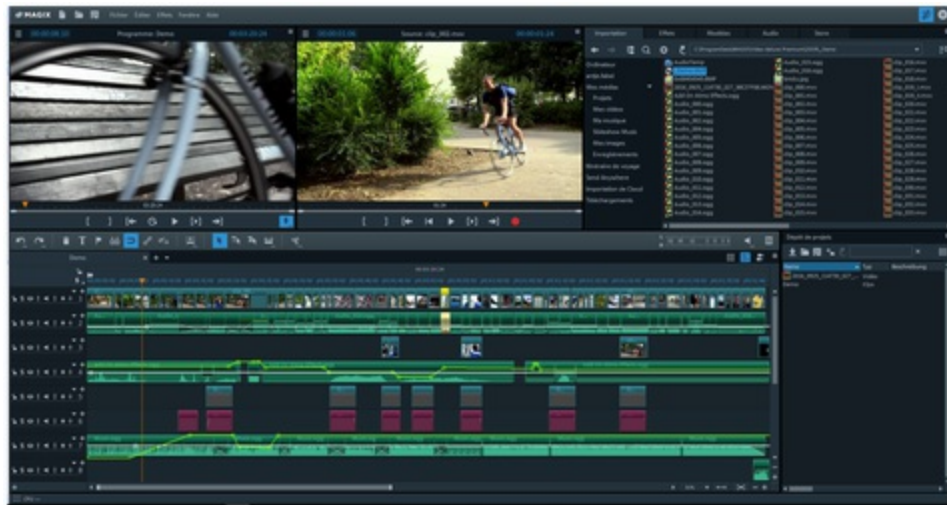


Remarque : si vous passez accidentellement en mode de base et que votre projet MAGIX Video Pro X comprend du matériel audio et vidéo monté et édité sur plusieurs pistes, cet arrangement n'est tout d'abord pas modifié. Il n'est cependant pas recommandé de travailler en mode de base car il est impossible de prévoir les effets que cela aura sur les autres pistes lors du montage dans le Storyboard. Par conséquent, dans un tel cas, passez à nouveau au mode standard.

Astuce : lorsque vous retournez du menu de base vers le mode standard, vous pouvez restaurer l'agencement des fenêtres précédent de MAGIX Video Pro X depuis le menu « Fenêtre > Agencement des fenêtres > Réinitialiser la disposition de la fenêtre ».

Mode standard

Le mode standard propose toutes les fonctions de MAGIX Video Pro X pour réaliser le montage avancé d'un projet.



- Écran du programme et moniteur source
- Fenêtre du projet pouvant être activée en mode Vue d'ensemble des scènes, Timeline ou Multicam.
- Fonctions d'édition de menu de disque
- Dépôt de projets

Remarque : dans ce livre, nous utilisons le mode standard. Pour de plus amples détails, veuillez vous reporter au chapitre « [Éditer l'interface](#) ».

Mode de base

Dans ce mode, tous les éléments de commande, les menus et les barres d'outils sont réduits au strict nécessaire.



- L'agencement des fenêtres affiche l'écran du programme, le Media Pool et le projet.
- La fenêtre du projet est remplacée par un [Storyboard](#) d'une seule piste. Vous pouvez y couper et y monter le matériel vidéo importé en scènes distinctes. Les éléments de commande et les commandes de menu pour l'édition d'effets et l'édition audio sont masqués.
- À côté des boutons permettant de basculer entre les interfaces principales **Éditer** et [Graver](#), se trouve le bouton [Exporter](#). Avec la boîte de dialogue correspondante, le film finalisé peut être enregistré en différents formats et être chargé sur des portails Internet.
- Dans l'interface « **Graver** », les éléments de commande permettant d'éditer les modèles de menus sont absents.

Dans ce chapitre

[Storyboard en mode de base](#)

[Exportation dans le mode de base](#)

Storyboard en mode de base

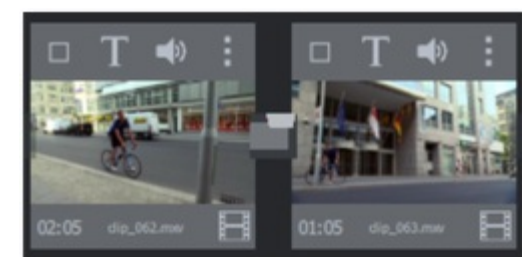
Dans l'interface « Éditer », en mode de base, la fenêtre du projet est remplacée par un **Storyboard**. Dans le Storyboard, les images et le contenu vidéo (dont sa piste audio) sont représentés en tant que scènes. Les scènes sont affichées de la même manière dans le film, indépendamment de leur véritable durée.

***Remarque :** avec ce type de représentation, le marqueur de lecture se déplace plus ou moins vite à travers le film lors de la lecture. Sur des scènes longues, il se déplace donc plus lentement.*

Pour charger un fichier vidéo ou image, insérez-le depuis le Media Pool dans le Storyboard par glisser-déposer. Pour obtenir un aperçu de la vidéo, placez d'abord le fichier dans l'écran du programme. Le module de navigation de l'écran ne commande alors plus le Storyboard mais permet de lire la vidéo du Media Pool.

Un fichier chargé n'est tout d'abord composé que d'une unique « scène » longue, mais il est possible de le diviser en plusieurs scènes plus petites. Vous pouvez effectuer cela soit manuellement grâce aux fonctions du [bouton de découpe](#) situé dans la barre d'outils inférieure, soit grâce à la [reconnaissance automatique des scènes](#) (raccourci clavier Maj + Z).

Ensuite, vous pouvez trier les scènes par glisser-déposer et supprimer les scènes que vous ne souhaitez pas conserver.



Au niveau de chaque scène, vous disposez des boutons suivants :

T **Ajouter des titres et du texte :** cliquez sur le bouton « T » pour ajouter un titre. Saisissez votre texte directement dans l'écran du programme. Vous pouvez également y changer la taille du titre. Le titre est inséré au début de la scène et affiché pendant 5 secondes.

Speaker icon **Réglage du volume :** vous pouvez régler le volume de la piste audio de chaque scène à l'aide du bouton en forme de haut-parleur.

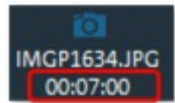
Three dots icon **Menu des effets :** ce bouton vous permet d'accéder à un menu comprenant des fonctions de copier/coller, quelques fonctions spéciales (« [Reconnaissance des scènes](#) », « [Décalage audio vidéo](#) » pour les vidéos, « Couper automatiquement pour adapter au plein écran » et « Modifier la durée de l'image » pour les images) ainsi que les [Propriétés de l'objet](#).

Transition icon **Transitions/Fondus :** cliquez sur le gros bouton entre les scènes pour sélectionner une transition entre scènes (un fondu). Il est possible d'ajouter des fondus croisés et des fondus au noir qui durent tous deux une seconde. La sélection « Coupure (aucun fondu) » permet de supprimer à nouveau les transitions.

Faire pivoter l'image (uniquement pour les fichiers

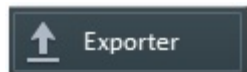


images) : lorsqu'une image ou une photo est de côté ou à l'envers, cliquez sur ce bouton pour la replacer dans le bon sens. La photo pivote de 90 degrés.



Durée d'affichage : ici, la durée d'affichage de la scène est indiquée en [minutes]:[secondes]:[frames]. Pour les fichiers images, vous pouvez cliquer sur l'indication de temps et modifier la durée d'affichage dans la boîte de dialogue qui s'ouvre ensuite. Dans cette même boîte de dialogue, cette durée peut aussi être appliquée à toutes les images du film.

Exportation dans le mode de base



Le bouton « Exporter » permet d'ouvrir une boîte de dialogue de sélection comportant les principales fonctions d'exportation.

Il est ainsi possible d'enregistrer votre film en différents formats, de le transférer sur des périphériques et de le charger sur des plateformes Internet. Veuillez noter que seul le film actuel est pris en compte et non l'ensemble du projet.



- 1 Télécharger sur Vimeo** : charge le film sur Vimeo.
- 2 Exporter en tant que fichier vidéo** : exporte les films aux formats standards MPEG 2, MPEG 4 ou WMV. Les autres formats d'exportation disponibles se trouvent dans le menu « Fichier » > « Exporter ».
- 3 Exporter sur périphérique portable** : retransmet le film sur l'appareil raccordé. Votre vidéo est exportée au format adapté au préalable.
- 4 Charger sur Internet** : charge le film sur Vimeo ou Youtube.

Espaces de travail

Ce chapitre passe en revue les différents espaces et leurs éléments de commande.

Dans ce chapitre

[Activer l'interface principale](#)

[Éditer l'interface](#)

[Barres d'outils](#)

[Fenêtre du projet](#)

[Media Pool](#)

[Dépôt de projets](#)

[Travailler avec le dépôt de projets](#)

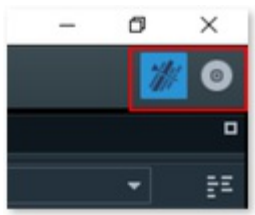
[Écran du programme et moniteur source](#)

[Personnaliser son espace de travail](#)

[Vue d'ensemble des scènes](#)

[Interface « Graver »](#)

Activer l'interface principale



MAGIX Video Pro X contient deux interfaces dans lesquelles toutes les procédures de travail peuvent être réalisées :

- L'interface « Éditer » est l'interface principale. C'est ici que vous chargez et montez les vidéos dans une fenêtre de projet.
- L'interface « Graver » est conçue pour la gravure de disques. Vous pouvez y concevoir un menu de sélection identique à ceux des DVD, disques blu-ray ou AVCHD.

Vous pouvez passer d'une interface à l'autre en haut à droite.

Éditer l'interface



- 1 **Barre d'outils [supérieure](#)** : contient les boutons des commandes standard du programme.
- 2 **Barre des menus** : les menus vous permettent d'accéder à la plupart des fonctions de MAGIX Video Pro X.
- 3 **Écran du programme et [moniteur source](#)** : les objets vidéo et images sont affichés ici. Les deux écrans vidéo disposent d'un module de navigation à part entière.
- 4 **Media Pool**: les cinq onglets vous permettent d'accéder aux dossiers de votre PC (« Importation »), aux « Effets » et aux « Modèles », aux effets audio et à la musique de fond (« Audio ») ainsi qu'au « Store ».
- 5 **Crête-mètre** : le crête-mètre indique le volume momentané de la somme des pistes audio.
- 6 **Vue d'ensemble de la scène, Timeline et mode multicam** : la vue d'ensemble de la scène ([Mode vue d'ensemble](#), [Vue d'ensemble des scènes](#)) affiche tous les objets de la première piste et permet de trier rapidement toutes les scènes. En [Mode multicam](#), vous pouvez monter des enregistrements de plusieurs sources vidéo de manière synchrone.
- 7 **Barre d'outils inférieure** : elle contient les fonctions d'édition principales pour les objets de la fenêtre du projet.
- 8 **Timeline** : définissez ici la plage de lecture sur un axe temporel.
- 9 **[Fenêtre du projet](#)** : vous pouvez transférer tout fichier par glisser-déposer à partir du Media Pool ou du dépôt de projets vers les pistes.
- 10 **[Dépôt de projets](#)** : il sert à stocker tous les fichiers dont vous pourriez avoir besoin pour votre projet.
- 11 **Barres de défilement** : les barres de défilement horizontales peuvent être étirées ou rétrécies à l'aide de la souris pour zoomer. La barre de défilement de droite permet de zoomer verticalement dans les pistes.

Barres d'outils

Dans ce chapitre

[Barre d'outils supérieure](#)

[Barre d'outils inférieure](#)

Barre d'outils supérieure



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

Dans ce chapitre

[Nouveau projet](#)

[Charger le projet](#)

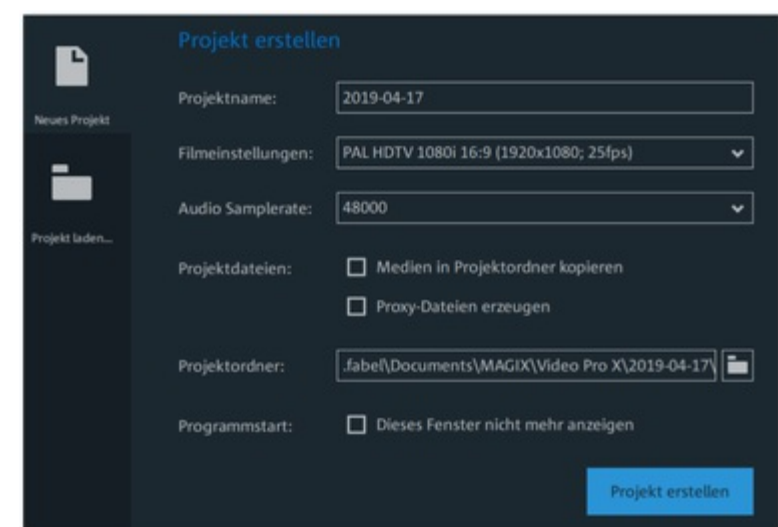
[Enregistrer le projet](#)

Nouveau projet



Un nouveau projet MAGIX Video Pro X est créé. La boîte de dialogue de démarrage s'ouvre.

Vous pouvez procéder ici à des préréglages importants pour votre projet. Le menu Fichier > Paramètres > Film permet d'accéder à ces paramètres et de les modifier ultérieurement à tout moment.



Nouveau projet

Nom du projet : vous pouvez attribuer ici un nom au nouveau projet.

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

Fréquence d'échantillonnage audio : configurez ici la fréquence d'échantillonnage des pistes audio.

Copier les fichiers multimédia dans le dossier de projets : tous les fichiers qui appartiennent au projet sont sauvegardés en tant que copies. Cette option est prévue au cas où les données d'origine seraient réparties sur différents supports (disque dur externe, clé USB, carte mémoire...). Le disque dur interne est le mieux adapté pour l'édition d'un projet avec MAGIX Video Pro X car il permet un transfert de données plus rapide que les disques durs externes. Avec un support de stockage externe, des problèmes peuvent survenir au cours du montage du projet.

Création auto des fichiers proxy : avec cette option, le contenu d'origine est converti dans un format de destination adapté, ce qui permet de gagner du temps au cours du montage et de l'exportation.

Charger un projet

Vous pouvez sélectionner et charger ici un projet déjà sauvegardé.

Charger le projet



Cette option sert à charger un projet ou un fichier média. Assurez-vous lors du chargement du projet que tous les fichiers médias lui appartenant sont bien disponibles.

MAGIX Video Pro X cherche les fichiers audio et vidéo dans les dossiers dans lesquels ils se trouvaient au moment de la sauvegarde.

Raccourci clavier : Ctrl + O

Enregistrer le projet

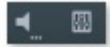


Le projet en cours est sauvegardé sous son nom actuel. Si aucun nom n'a encore été choisi, une boîte de dialogue s'ouvre dans laquelle vous pouvez déterminer le chemin d'accès du projet (c'est-à-dire l'endroit où il doit être enregistré) ainsi que son nom.

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

Raccourci-clavier : Ctrl + S

Barre d'outils inférieure



La barre d'outils est située au-dessus de la première piste. Celle-ci vous propose les options suivantes :

Dans ce chapitre

- [Annuler](#)
- [Rétablir](#)
- [Suppression d'objets](#)
- [Éditeur de titres](#)
- [Placer un marqueur de chapitre](#)
- [Positionnement d'un repère de marqueur](#)
- [Grille d'objets](#)
- [Grouper](#)
- [Dégrouper](#)
- [Modes d'insertion](#)
- [Mode souris pour objets uniques](#)
- [Mode souris une piste](#)
- [Mode souris Toutes les pistes](#)
- [Autres modes souris](#)
- [Bouton de découpe](#)
- [Bouton Mute](#)
- [Table de mixage](#)

Annuler



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

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

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

Raccourci clavier : Ctrl + Z

Rétablir



Cette commande rétablit l'action annulée juste avant.

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

Raccourci clavier : Ctrl + Y

Suppression d'objets



Cette commande supprime les objets sélectionnés.

Raccourci clavier : Suppr

Éditeur de titres



Cette commande ouvre l'éditeur de titres pour l'objet-titre sélectionné.

Placer un marqueur de chapitre



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

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

Raccourci clavier : Maj + Entrée

Positionnement d'un repère de marqueur

1. Pour placer un repère de marqueur, sélectionnez un objet et positionnez le repère de marqueur à l'endroit souhaité.
2. Cliquez sur le bouton « Placer un repère de marqueur ».

Avec le curseur de la souris, vous pouvez aller au-delà du repère de marqueur, le saisir et le déplacer par glisser-déposer.

Pour en savoir plus sur les marqueurs, consultez la section [« Repères de marqueur et transitoires »](#).

Grille d'objets



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

Grouper



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

Raccourci clavier : G

Dégrouper



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

Raccourci clavier : Maj + G

Modes d'insertion



MAGIX Video Pro X propose différents modes pour l'insertion de nouveaux objets en provenance du Media Pool. Effectuez un clic droit sur le symbole pour les activer.

Avant de procéder à l'insertion de nouveaux fichiers, le mode d'insertion devrait être vérifié et, selon le cas, configuré.

Pour appliquer les différents modes, il existe plusieurs possibilités expliquées sous [« Ajouter des objets dans le projet »](#).

Dans ce chapitre

[Automatique](#)

[Ripple monopiste](#)

[Ripple multipiste](#)

[Échanger](#)

[Écraser](#)

Automatique



Cette commande permet d'insérer dans le projet l'objet sélectionné du Media Pool ou du dépôt de projets, ou bien la zone sélectionnée du moniteur source. Les objets vidéo et image sont toujours insérés derrière le dernier objet de la première piste, et les objets audio et texte sont placés sur d'autres pistes.

Raccourci clavier (appliqué directement) : 1

Ripple monopiste



Cette commande permet d'insérer à la position du marqueur de lecture l'objet du Media Pool ou du dépôt de projets sélectionné à ce moment, ou bien la zone du moniteur source sélectionnée de la piste sélectionnée, et déplace en même temps les objets suivants sur la piste.

- À la différence de la prise en charge automatique, avec le ripple monopiste, tous les objets sont insérés à la position du marqueur de lecture. Les objets de la piste cible sont automatiquement déplacés vers l'arrière, derrière l'objet inséré. Les pistes adjacentes ne subissent aucune modification.
- Si un autre objet se trouve à l'endroit du marqueur de lecture, celui-ci est coupé et poursuivi après l'objet inséré, de façon à ce que le début du nouvel objet se trouve au même endroit que le marqueur de lecture.

Raccourci clavier (appliqué directement) : 2

Ripple multipiste



Cette commande permet d'insérer l'objet du Media Pool ou du dépôt de projets sélectionné à ce moment, ou bien la zone du moniteur source sélectionnée de la piste sélectionnée à la position du marqueur de lecture. Tous les objets des autres pistes situés à la hauteur du marqueur de lecture sont séparés et déplacés d'une distance égale à la largeur de l'objet inséré.

- Tous les objets précédents de toutes les pistes sont déplacés vers l'arrière.
- À la différence de l'ajout automatique, l'objet est inséré à la position du marqueur de lecture.

Raccourci clavier (appliqué directement) : 3

Échanger



Cette commande permet de remplacer l'objet sélectionné dans le projet par l'objet sélectionné dans le Media Pool ou dans le dépôt de projets à ce moment, ou encore la zone sélectionnée dans le moniteur source. Si le nouvel objet a une durée différente, les objets suivants sont déplacés en conséquence.

Raccourci clavier (appliqué directement) : 4

Écraser



Cette commande permet d'écraser le projet à la position du marqueur de lecture dans la piste sélectionnée avec l'objet du Media Pool ou du dépôt de projets sélectionné à ce moment, ou bien la zone du moniteur source sélectionnée.

Remarque : Contrairement au mode Échanger, aucun ripple n'a lieu ici, les objets existants sont écrasés.

Raccourci clavier (appliqué directement) : 5

En modes Ripple monopiste, Ripple multipiste et Écraser, la fonction Insérer s'applique à la piste sélectionnée (en cliquant sur l'en-tête de piste). Si aucune piste n'est sélectionnée, la piste cible est sélectionnée automatiquement.

Mode souris pour objets uniques



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

Les objets peuvent être sélectionnés d'un simple clic. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, vous pouvez déplacer un objet sélectionné. Un clic droit sur un objet ouvre le menu contextuel.

Raccourci clavier : 6 ...

Mode souris une piste



Ce mode souris fonctionne de manière similaire au mode souris « Toutes les pistes ». Lorsque vous déplacez un objet, seuls les objets situés sur la même piste derrière l'objet sélectionné sont déplacés simultanément.

Raccourci clavier : 8 ...

Mode souris Toutes les pistes



Ce mode souris fonctionne de manière similaire au mode souris « Objet ». Lorsque vous déplacez un objet, tous les objets situés derrière l'objet sélectionné sont déplacés simultanément.

L'intégralité du reste du projet est conservée : tous les objets et espaces vides présents sur toutes les pistes sont conservés lors du déplacement.

Cela permet de déplacer un projet complet afin d'insérer un générique de début par exemple ou encore pour supprimer des espaces vides.

Raccourci clavier : 7 ...

Autres modes souris



MAGIX Video Pro X propose plusieurs modes souris destinés à des applications spécifiques. Ils sont accessibles par un clic long ou par le dernier bouton du menu contextuel.

Dans ce chapitre
Étirement
Courbe
Pré-écouter
Déplacer le contenu d'un objet
Couper et ajuster

Étirement



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

De la même manière, les objets vidéo peuvent être accélérés ou ralentis. Les objets audio peuvent être étirés ou raccourcis à l'aide du Timestretching sans que la tonalité ne soit modifiée.

Attention : si les objets sont animés à l'aide de courbes d'effets, l'option « Ajuster la durée de la courbe à la durée de l'objet » doit être activée.

Raccourci clavier : 0

Courbe



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

Les courbes d'effets contrôlent l'intensité d'un effet : plus un point de la courbe est élevé, plus le paramètre d'effet concerné sera intense à cet endroit. Vous pouvez les utiliser autant pour les objets vidéo et image des pistes d'images que pour les objets audio des pistes sonores.

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

Raccourci clavier : 9

Pré-écouter



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

Les objets ne peuvent alors ni être déplacés ni modifiés.

Raccourci clavier : Alt + 6

Déplacer le contenu d'un objet



Dans ce mode, le contenu d'un objet sélectionné peut être déplacé.

Les objets font référence à des fichiers multimédia. Si un objet ne contient pas un fichier complet mais seulement une partie de celui-ci, la partie utilisée peut être modifiée par la suite sans que l'objet où sa position dans la piste ne soient modifiés. Ceci est utile pour les arrangements avancés lorsque la structure du montage des objets doit rester claire.

Raccourcis clavier : Alt + Maj + F6

Raccourci pour changement temporaire : Alt + Maj

Couper et ajuster

Veillez activer ce mode pour couper et rogner les objets à la position du curseur.

Procédez comme suit :

lorsque le mode est activé, placez la souris sur l'objet que vous souhaitez éditer. Pour vous aider, le cadre actuel de l'objet sur lequel le pointeur de la souris est situé s'affiche dans l'écran d'aperçu.

Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour couper l'objet à la position du pointeur de la souris.

Si vous souhaitez également rogner l'objet, maintenez le bouton de la souris enfoncé. Déplacez alors la souris vers la gauche ou la droite selon l'extrémité de l'objet que vous souhaitez rogner.

Bouton de découpe



MAGIX Video Pro X propose différentes fonctions dédiées au montage vidéo. Ils peuvent être atteints grâce à la petite flèche située près du bouton.

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

Segmenter



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

Raccourci clavier : T

Supprimer le début



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

Raccourci clavier : Z

Effacer la fin



Cette commande permet de couper un objet sélectionné à la position du marqueur de lecture et de supprimer la zone arrière.

Raccourci : U

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

Supprimer la scène



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

Raccourci clavier : Ctrl + Suppr

Diviser le film



Cette commande découpe le film à la position du marqueur de lecture en deux films distincts au sein du projet. Ceux-ci peuvent ensuite être édités séparément depuis le menu « Fenêtre » ou le bouton « Sélectionner un film à éditer » (voir ci-dessus).

Raccourci clavier : Alt + Y

Bouton Mute



Ce bouton désactive le son. Cliquez sur le triangle pour paramétrer le [scrubbing](#) et sélectionner la piste audio en cas de [pistes audio multiples](#).

Table de mixage



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

Raccourci clavier : M

Fenêtre du projet



La fenêtre du projet propose une interface d'édition dotée d'outils professionnels dédiés à la postproduction.

Dans la fenêtre du projet, plusieurs modes d'affichage entre lesquels commuter à l'aide des boutons de la barre d'outils en bas sont à votre disposition.



Dans MAGIX Video Pro X, le mode Timeline est sélectionné par défaut.

Dans ce chapitre

[Mode vue d'ensemble](#)

[Mode Timeline](#)

[Mode Multicam](#)

[Pistes](#)

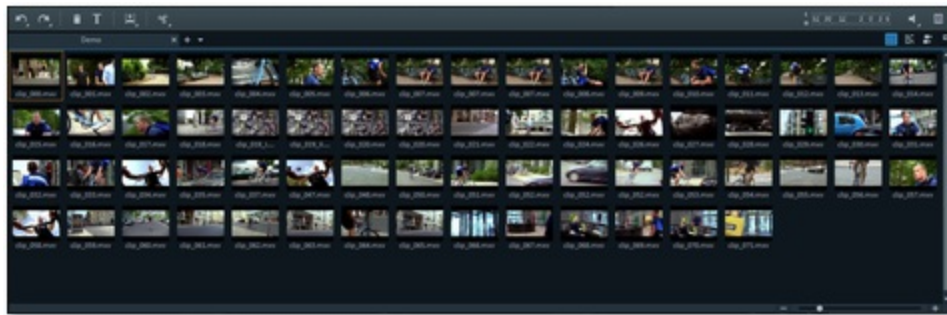
[Zoomer](#)

[Défilement](#)

[Grille d'accrochage](#)

[Rendu de l'aperçu](#)

Mode vue d'ensemble



Le mode « Vue d'ensemble des scènes » sert à conserver un bon aperçu des scènes et à les ordonner. Toutes les scènes sont répertoriées les unes à la suite des autres et peuvent être copiées, coupées, déplacées, supprimées ou insérées.

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



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

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



« **Maximiser** » : ce bouton permet d'agrandir la vue d'ensemble des scènes à la taille plein écran.

Mode Timeline

En mode Timeline, vos scènes sont affichées selon leur durée : plus l'objet représenté est long dans la piste, plus le film correspondant est long lui aussi.

De plus, vous avez un accès direct à tous les fichiers médias utilisés dans le film actuel, ainsi que les titres, les effets, etc.

Mode Multicam

Le mode Multicam est une sorte de mode Timeline étendu, avec lequel il est possible de monter facilement des scènes provenant de différentes perspectives de caméra, ce qui s'appelle le « [Multicam Editing](#) ». Les deux pistes supérieures sont les pistes cibles sur lesquelles le matériel vidéo et audio peut être copié à partir des pistes sources différentes.

Pistes

La fenêtre du projet est divisée en plusieurs pistes, sur lesquelles les fichiers multimédia peuvent être positionnés et édités.

Tous les types d'objets peuvent en principe être placés sur les pistes. À l'intérieur d'une même piste, vous pouvez combiner par exemple des objets vidéo et image avec des objets audio. La durée maximale d'un film est limitée à six heures.

Un en-tête de piste se trouve au début de chaque piste.



- 1 Symbole cadenas** : avec ce symbole, vous pouvez verrouiller la piste entière ainsi que tous les objets qu'elle contient.
- 2 Solo** : fait passer la piste en mode solo. Lors de la lecture du projet, seule cette piste sera lue.
- 3 Masquer les objets vidéo, image et titre** : tous les objets visibles deviennent transparents. Les objets audio sont toujours audibles.
- 4 Curseur de transparence** : vous pouvez régler ici le degré de transparence de la totalité de la piste.
- 5 Muet** : permet de passer tous les objets de la piste en mode muet. Les objets vidéo, image et titre sont toujours lus.
- 6 Curseur de volume** : permet de définir le volume de tous les objets de la piste.
- 7 Maximiser/minimiser la piste** : permet d'agrandir/de rétrécir la piste. Cela libère davantage d'espace dans l'interface pour une édition plus détaillée.
- 8 Options de piste** (voir ci-dessous)
- 9 Ajouter des pistes** : si vous cliquez sur le symbole Plus, cela insère une piste au-dessus de la piste sélectionnée.
- 10 Numéro de piste** : toutes les pistes sont numérotées pour permettre une vue d'ensemble optimale.
- 11 Nom de piste** : il s'agit de l'intitulé de la piste. Vous pouvez lui attribuer le nom de votre choix en cliquant sur le champ correspondant et en saisissant un nom. Appuyez ensuite sur la touche Entrée pour confirmer.

En cliquant sur les **options de piste (8)** ou dans le menu contextuel de l'en-tête des pistes (clic droit), vous trouverez les options suivantes :

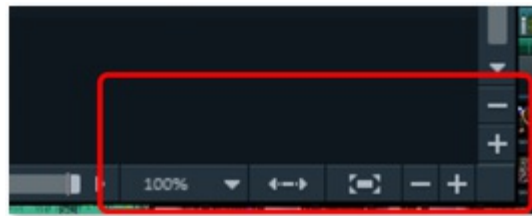
- **Ajouter** : insère une piste au-dessus de la piste sélectionnée. Un clic sur le symbole Plus produit le même effet.
- **Supprimer/Couper/Copier/Coller** : avec ces options, vous pouvez supprimer une piste et tous les objets qu'elle contient, la copier dans le presse-papiers ou la couper/coller. La fonction Coller insère la piste contenue dans le presse-papiers au-dessus de la piste sélectionnée.
- **Multicam > Piste source** : vous pouvez ici activer ou désactiver une piste en tant que piste source.
- **Multicam > Piste master audio** : vous pouvez ici définir la piste audio master pour le

[montage multcam](#).

- **Piste audio DVD** : si vous souhaitez graver plusieurs pistes purement audio (correspondant par exemple à plusieurs langues) sur un DVD ou un disque Blu-ray, vous pouvez configurer ici la position à laquelle la piste actuelle doit se trouver. Dès que vous avez sélectionné une option dans le sous-menu, une boîte de dialogue s'ouvre et vous permet d'attribuer un nom à votre piste audio (« Français » par exemple). Pour plus d'informations, consultez le chapitre [« Édition audio »](#).
- **Hauteur de piste** : définissez ici la taille d'affichage (petit, grand ou standard) de la piste sélectionnée ou de toutes les pistes.
Vous pouvez également modifier la taille à l'aide de la souris. Pour cela, utilisez la souris pour faire glisser le bord inférieur d'un en-tête de piste vers le bas.
- **Couleur de piste** : vous pouvez ici définir une couleur de piste afin de mettre en relief des pistes spécifiques.

Définir une piste cible pour l'importation : vous pouvez définir une piste cible dans laquelle les objets seront insérés sélectivement. Sélectionnez une piste en cliquant sur l'en-tête correspondant. Tous les objets seront immédiatement chargés dans cette piste. Cliquez à nouveau sur la piste cible sélectionnée pour désactiver cette fonction.

Zoomer



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

Les fonctions de zoom horizontal, quant à elles, permettent de régler la portion visible du projet sur la Timeline.

Vous pouvez ajuster la hauteur d'une piste en tirant sur le côté inférieur de l'en-tête de piste.



Zoom sur l'objet : les valeurs de zoom vertical et horizontal sont augmentées de sorte que tous les objets sélectionnés soient affichés dans leurs dimensions maximales.



Optimiser l'affichage : affiche l'intégralité du projet dans la largeur. Le niveau de zoom est réglé sur 100 %.

Désactiver cette fonction restaure le niveau de zoom précédent.

Défilement

Les barres de défilement servent à naviguer dans l'arrangement. L'extrait visible de l'arrangement peut ainsi être déplacé.



La barre de défilement horizontale permet également de modifier le degré de zoom : pour cela, il suffit de cliquer sur les bords de la barre de défilement et de la tirer en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

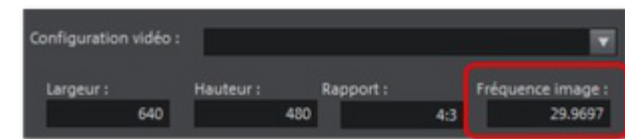


Astuce : pour zoomer et faire défiler, il est recommandé d'[utiliser](#) des raccourcis clavier.

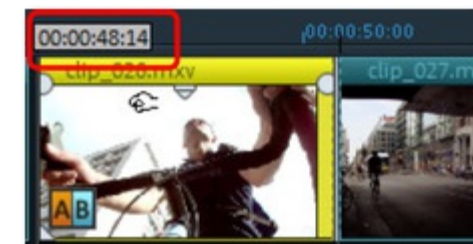
Grille d'accrochage

La fenêtre du projet est accompagnée d'une grille d'accrochage précise à la frame près. Elle garantit que les objets vidéo et les images soient placés exactement aux bords d'une frame.

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



Lors du déplacement d'un objet, vous pouvez voir dans l'affichage de la position pour quelle frame la première image de l'objet s'affiche.



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

Celle-ci vous indique la position en « Heures:Minutes:Secondes:Frames ».

Remarque : *il est possible de déplacer les objets audio à l'échantillon près. Cela signifie qu'ils ne s'alignent pas par rapport à la grille d'accrochage des frames lorsqu'ils ne sont pas groupés avec un objet vidéo.*

En plus de la grille d'accrochage des frames toujours active, vous pouvez utiliser la grille d'accrochage d'objets. Elle garantit que deux objets qui se suivent s'accrochent automatiquement parfaitement, même s'ils se trouvent sur deux pistes différentes. Ainsi, vous évitez les espaces vides et les superpositions.



Vous pouvez activer et désactiver la grille d'accrochage d'objets à l'aide de l'icône en forme d'aimant située dans la barre d'outils inférieure.

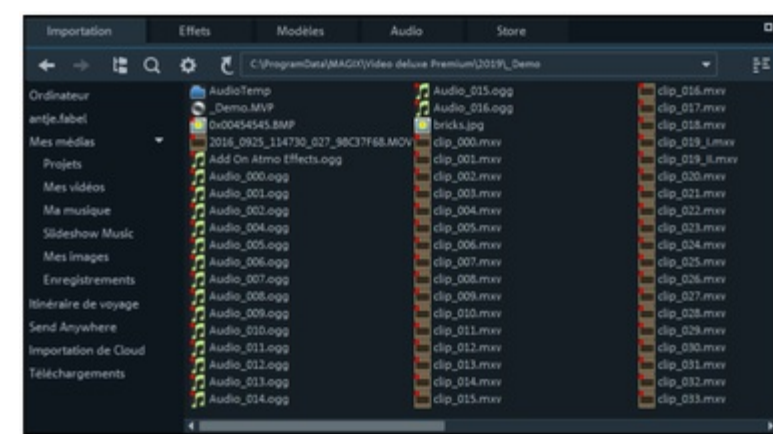
Rendu de l'aperçu



Ce bouton vous permet d'accéder aux fonctions de [rendu de l'aperçu](#).

Media Pool

Le Média Pool gère l'importation des enregistrements de tous les dossiers de votre ordinateur. Il donne également accès aux effets et modèles inclus ainsi qu'au MAGIX Store.



Le Media Pool de MAGIX Video Pro X contient cinq onglets :

- **Importation** : pour importer tous vos fichiers multimédia.
- **Effets** : accès à la boîte de dialogue des effets - de l'optimisation d'image aux effets spéciaux ou d'incrustation en chrominance.
- **Modèles** : contient des modèles thématiques directement applicables (transitions, modèles de titres, modèles de film & de montage, génériques animés, styles de film, éléments de design et objets image).
- **Audio** : propose une sélection de chansons et d'effets audio gratuits à utiliser dans vos bandes-son.
- **Store** : pour acheter plus de chansons, mais aussi de nombreux autres contenus complémentaires.

Dans ce chapitre

[Fonction d'aperçu](#)

[Importation](#)

[Effets](#)

[Modèles](#)

[Audio](#)

[Store](#)

Fonction d'aperçu

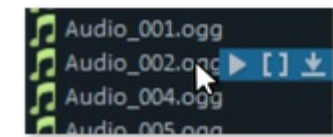
La fonction d'aperçu est disponible pour toutes les entrées du Media Pool et peut être démarrée par double-clic ou avec la touche Entrée dans le moniteur source.

Les fonctions du module de navigation du moniteur source permettent de définir des extraits d'un fichier vidéo de longue durée dans le Media Pool puis de les charger. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section [« Ajouter des objets dans le projet »](#).

Importation

La structure et les procédures d'importation sont similaires à celles de l'Explorateur Windows, à la différence que seuls les fichiers pouvant être utilisés sont affichés. Il permet de commander et de charger des fichiers multimédia de toute sorte : fichiers vidéo, photos et image, fichiers audio, transitions, effets mais aussi des projets entiers.

Remarque : le Media Pool affiche les données de votre disque dur. Si vous supprimez des données ici, vous ne pourrez plus les retrouver via l'Explorateur Windows.



Si vous passez la souris sur un fichier de type média, trois symboles apparaissent pour les fonctions Aperçu, Importation de plage et Importation complète.



Aperçu : permet de visionner tous les fichiers multimédia disponibles. Lorsque vous cliquez sur le symbole de lecture, le média s'affiche dans l'écran d'aperçu. Les fichiers vidéo et image sont lus dans l'écran d'aperçu et les fichiers audio sont lus via la carte son.

La prévisualisation des modèles et effets fournis permet de comprendre rapidement leur fonctionnement.



Importation de plage : près du moniteur source, vous pouvez définir une plage d'importation à l'aide des boutons dédiés aux points d'entrée et de sortie.



Importation complète : avec ce bouton, le fichier entier peut être chargé dans la fenêtre du projet. Lorsque vous utilisez le bouton d'importation, le [mode d'insertion](#) paramétré est utilisé.

Astuce : Vous pouvez également utiliser les [raccourcis des modes d'insertion](#) !

Vous pouvez aussi charger les fichiers depuis le Media Pool par glisser-déposer. Vous pouvez également déplacer des dossiers entiers par glisser-déposer vers la partie inférieure de la fenêtre du projet. Si vous voulez charger plusieurs fichiers simultanément, vous devez tout d'abord les sélectionner dans le Media Pool.

- **Si vous souhaitez charger plusieurs fichiers**, sélectionnez-les en cliquant dessus tout en maintenant la touche Ctrl de votre clavier enfoncée.
- **Si vous souhaitez charger des fichiers qui se suivent dans la liste**, cliquez sur le premier nom puis sur le dernier nom de fichier en maintenant la touche Maj enfoncée.
Résultat : Toutes les entrées entre le premier et le dernier nom de fichier sont alors sélectionnées.
- **Si vous souhaitez sélectionner plusieurs fichiers avec la souris (lasso d'objet)**, veuillez cliquer dans un espace vide et déplacer la souris tout en maintenant son bouton enfoncé sur les fichiers.
Résultat : lorsque vous déplacez la souris, un cadre apparaît. Toutes les entrées comprises dans ce cadre sont sélectionnées.
- **Si vous souhaitez sélectionner tous les fichiers du répertoire**, utilisez le raccourci « Ctrl + A »

Conseil : accédez rapidement à vos fichiers multimédia en créant un raccourci dans la section « Importation » du Media Pool. Pour cela, effectuez un clic droit sur l'un des éléments disponibles et sélectionnez « Dossier comme raccourci » dans le menu contextuel. Indiquez le nom du dossier de fichiers et confirmez en cliquant sur OK.

Remarque : avec la fonction [« Réinitialiser les paramètres »](#), tous vos raccourcis sont effacés automatiquement.

Dans ce chapitre

[Boutons de navigation](#)

[Modes d'affichage de la liste des fichiers](#)

[Rechercher](#)

[Ordinateur](#)

[Répertoire utilisateur](#)

[Mes médias](#)

[Itinéraires de voyage](#)

[Send Anywhere](#)

[Téléchargements](#)

Boutons de navigation

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



« **En avant / En arrière** » : Ces boutons vous permettent d'accéder au dossier dans lequel vous vous trouviez précédemment.



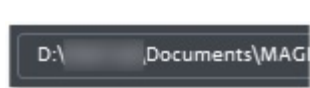
« **Retour** » : ce bouton vous permet de remonter d'un niveau dans l'arborescence des dossiers.



Arborescence : vous pouvez activer ici l'arborescence des dossiers afin de naviguer dans votre ordinateur.



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



Historique et spécification du chemin : le chemin du dossier actuellement ouvert est indiqué dans la partie supérieure, au milieu. Le bouton fléché permet d'ouvrir un menu dans lequel vous pouvez retrouver les derniers dossiers que vous avez parcourus.



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



« **Options d'affichage** » : définissez ici la manière dont les entrées doivent être listées.

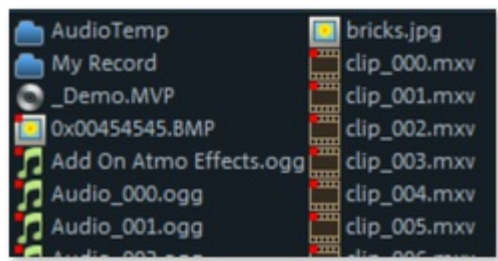


« **Zoom** » : dans l'affichage « Grands symboles », vous pouvez activer un curseur de zoom qui vous permet de régler la taille et le nombre de symboles visibles.

Modes d'affichage de la liste des fichiers

Dans la **liste des fichiers**, vous pouvez voir tous les fichiers multimédias pris en charge ainsi que les sous-dossiers du dossier actuellement sélectionné.

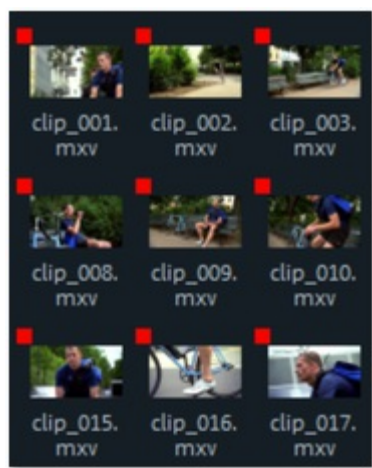
Effectuez un clic dans le bouton « **Options d'affichage** » pour afficher le menu contextuel et sélectionner un des trois modes d'affichage à votre disposition (Liste, Détails, Grandes icônes).



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

Nom	Type	Taille
AudioTemp	Dossiers	
My Record	Dossiers	
_Demo	.MVP	1,902,368
0x00454545	.BMP	15,606
2	.AVI	293,961,728
Add On Atmo Ef...	.ogg	2,203,176

Détails : pour chaque fichier multimédia, outre le nom, vous pouvez également voir le type, la taille et la dernière date de modification.



Les **grandes icônes** ont l'avantage d'afficher pour chaque fichier vidéo ou image une frame d'aperçu dans la liste des fichiers. Vous savez donc instantanément de quel matériel il s'agit.

Si vous activez cet affichage, la **fonction de zoom** apparaît à côté. Vous pouvez ainsi également zoomer sur les miniatures.

Rechercher



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

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

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

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

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

Portée de la recherche : les options disponibles ici permettent de définir si d'autres emplacements que ceux indiqués doivent être parcourus lors de la recherche.

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

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

Ordinateur

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

Répertoire utilisateur

Le dossier de l'utilisateur actuellement connecté au PC s'affiche ici.

Mes médias

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

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

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

Ma musique : affiche le contenu du répertoire « Mes documents\Ma musique ».

Musique de diaporama :

Musique de diaporama : ici, vous trouverez de la musique à utiliser dans vos diaporamas.

Mes photos : bascule dans le répertoire « Mes documents/Mes photos ». Ce répertoire est souvent utilisé par les appareils photo numériques et les scanners pour y enregistrer les photos par défaut.

Enregistrements : MAGIX Video Pro X dépose par défaut tous les enregistrements ici.

Itinéraires de voyage

Ouvre l'outil « MAGIX Travel Maps ». Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans le chapitre [« Itinéraires de voyage - Travel Maps »](#).

Send Anywhere

Si vous possédez une clé à 6 chiffres pour Send Anywhere et souhaitez récupérer les médias associés, cliquez ici et saisissez la clé dans le champ de texte.

Cliquez sur « Recevoir » pour démarrer le transfert.

Téléchargements

Ce bouton permet d'accéder aux fichiers multimédias que vous avez téléchargés avec Producer Planet - Le store en ligne pour les contenus audio & vidéo. Par ailleurs, toutes les données reçues via Send Anywhere sont sauvegardées ici.

Effets

MAGIX Video Pro X contient une large gamme d'effets et de possibilités de configuration décrites en détail dans le chapitre [« Effets »](#).

Édition de titres

Vous trouverez ici l'éditeur de titres ([Titre](#), [Éditeur de titres](#)) qui permet d'éditer les objets titre.

Si vous avez sélectionné un [fendu d'entrée de code temporel](#) sous « Modèles > Code temporel de base » et l'avez inséré dans le projet, vous basculez automatiquement dans cette section.

Effets vidéo

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

Affichage/Animation

Vous trouverez à cet endroit les effets de mouvement dont vous pouvez vous servir pour animer vos images avec des zooms ou des travellings.

Effets pour prises à 360° du Mediapool

Vous accédez ici aux effets conçus pour l'édition 360°. Pour en savoir plus, consultez la section [Vidéos 360°](#) dans le chapitre « Assistants et fonctions spéciales ».

Stereo3D

Vous accédez ici à la fonction Stereo3D. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre [« Stereo3D »](#).

Effets audio

Vous trouverez ici de nombreux modèles d'effets sonores pour les pistes audio. Veuillez vous référer au chapitre [« Édition audio »](#) à ce sujet.

Repère de marqueur (Version Plus/Premium)

À l'aide d'un [repère de marqueur](#), sélectionnez **directement dans l'objet vidéo** l'endroit auquel vous souhaitez faire apparaître un autre objet. Ces repères de marqueur reste au même endroit même si vous déplacez l'objet dans la Timeline.

Les repères de marqueur sont utiles pour ajuster, déplacer et synchroniser des objets lorsque vous souhaitez par exemple ajouter un titre à un endroit précis d'un objet vidéo. Les repères de marqueur ont un aspect magnétique sur la position de lecture et d'arrêt, sur les bords de l'objet et en-dessous.

De plus, vous pouvez aligner les repères de marqueur avec les transitoires (crêtes du signal) pour marquer ces crêtes dans les données audio comme point d'accrochage.

Effets supplémentaires

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

Modèles

Dans l'onglet Modèles du Media Pool, vous trouverez tous les contenus inclus et de nombreuses options pour imbriquer et animer vos scènes.

Transitions

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

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

Vous trouverez davantage d'informations à ce sujet dans la section « Transitions (fondus) » du chapitre [« Objets »](#).

Modèles de titres

Les modèles de titre sont classés en plusieurs catégories et peuvent être chargés par double-clic ou glisser-déposer. Le texte et la position de l'image du modèle de titre s'ajustent directement dans l'écran d'aperçu.

Modèles de film et de montage

Utilisez ces modèles pour créer vos bandes-annonces en glissant des extraits de vos films sur les emplacements conçus à cet effet. Veuillez consulter le chapitre « Assistants et [fonctions spéciales](#) » pour plus d'informations à ce sujet.

Animations d'intro/outro

Les intros et outros sont de courtes vidéos préconçues au texte ajustable qui peuvent être placées au début et à la fin d'un film.

Styles de film

Vous pouvez ici utiliser des tables de correspondance pour optimiser l'aspect de votre film. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Styles de film et [tables](#) de correspondance ».

Importation de tables de correspondance

En cliquant sur le bouton « + », vous pouvez importer et appliquer des collections de tables de correspondance (.cub) dans MAGIX Video Pro X.

- Cliquez sur « + » et allez dans le dossier parent qui contient tous les dossiers avec des tables de correspondance. Chaque sous-dossier qui contient des tables de correspondance s'affiche à présent sous forme de vignette dans « Modèles > Styles de film ».

Éléments de design

Les éléments de design permettent de combiner plusieurs images ensemble. Puisqu'un aperçu est disponible pour chaque élément de design, nous vous recommandons de prendre le temps de les passer en revue.

Les collages animent ou imbriquent l'image d'une photo ou d'une vidéo (certains modèles mélangent plusieurs objets). Selon le collage, arrangez les objets de votre choix les uns après les autres et déplacez le collage sur le premier objet.



Le nombre et l'orientation des images (portrait/paysage) utilisées dans les collages sont identifiables grâce aux symboles et aux noms. Le rapport largeur/hauteur qui s'applique le mieux au collage apparaît dans son nom.

Exemple de représentation dans les symboles :

Propriété	À lire dans le symbole	Symbole
Nombre d'images	• Nombre de yeux • Numéro dans symbole • Numéro dans les noms	

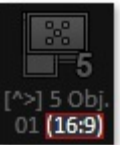
Alignement

- Cadre dans symbole
- Format portrait : « ^ » apparaît dans le nom du collage
- Format paysage : « > » apparaît dans le nom du collage



Rapport hauteur/largeur
résultants

- 4:3 ou 16:9 dans le nom du collage



Les effets de bordure d'image réduisent la taille de l'image ou coupent les zones de bordure de l'image pour afficher des animations préconçues.

Les modèles **Image dans l'image** permettent d'afficher plusieurs vidéos dans le même cadre. Il suffit de placer les différents clips à réunir dans un même cadre les uns en dessous des autres dans les pistes et de leur appliquer un modèle d'image dans l'image approprié.

Objets images

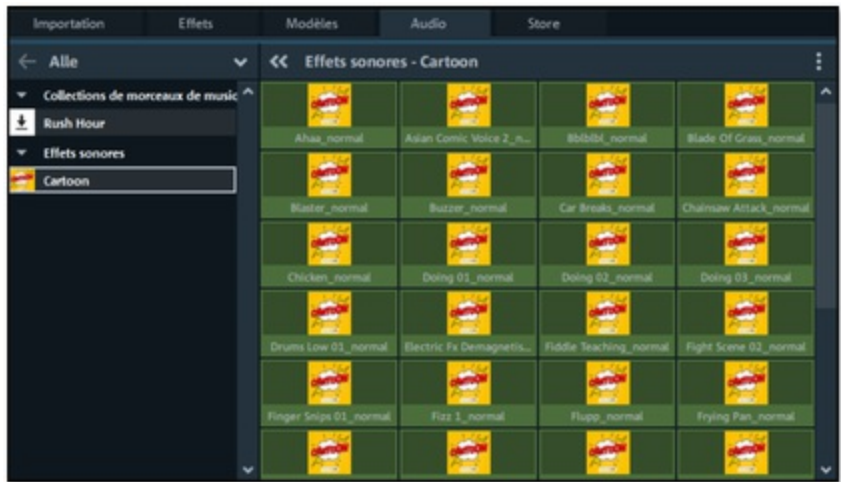
Vous trouverez ici différents objets images tels que des barres noires, divers pointeurs pour illustrations, etc. Des d'informations complémentaires sont disponibles dans le chapitre [« Effets »](#) à la section « Les éléments de design du Media Pool ».

Images test : des images test professionnelles sont disponibles pour calibrer votre système.

Arrière-plans : les surfaces de couleur forment une collection d'arrière-plans pouvant être utilisés pour vos fondus en couleur ou en tant qu'arrière-plan de texte. Le modèle « Personnalisé » permet d'accéder à une boîte de dialogue de sélection de couleur, dans laquelle vous pouvez configurer librement la couleur souhaitée.

Audio

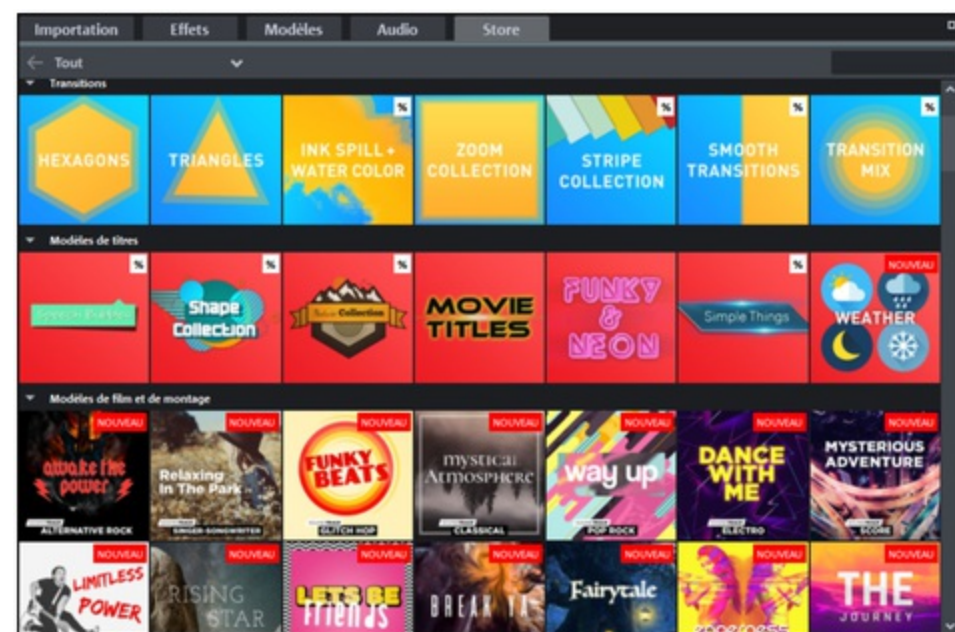
L'onglet « Audio » donne accès aux contenus audio (collections d'effets et chansons) pouvant être achetés dans le Store.



Store

Dans l'onglet Store, vous pouvez acheter d'autres chansons et de nombreux autres

contenus.



- Sélectionnez une catégorie (transitions, modèles de titre, modèles de film & de montage, génériques animés, collections de chansons ou effets supplémentaires)
- Cliquez sur l'une des miniatures et observez les aperçus et informations des contenus.
- Lorsque vous souhaitez acheter un module, cliquez sur le bouton « Acheter » et suivez les instructions.

Une fois l'achat effectué, le module est téléchargé et installé. Pour des raisons techniques, il se peut qu'il doive être installé de manière manuelle. Le gestionnaire des téléchargements dans lequel vous pourrez démarrer l'installation manuelle s'ouvre alors.

Tous les contenus supplémentaires achetés dans le Store ne sont pas associés à votre ordinateur mais à votre compte MAGIX. Cela signifie que vous pouvez les utiliser aussi sur d'autres ordinateurs.

Dépôt de projets

Le dépôt de projets est l'endroit où tous les fichiers requis pour le projet ainsi que tous les films contenus dans celui-ci sont rassemblés. Il s'agit donc d'un outil essentiel pour l'organisation.

- **Entrepôt** : vous pouvez y rassembler des fichiers du Media Pool puis les charger par la suite dans votre projet.
- **Organisation**: les objets contenus peuvent être nommés, et une description peut être ajoutée à chaque objet. Les dossiers virtuels permettent de trier les objets selon vos propres critères.
- **Recherche** : le champ de recherche permet de rechercher des suites de signes. Les entrées de noms et de descriptions sont prises en considération.
- **Montage** : vous pouvez ajuster différents extraits de vidéos longues dans le dépôt de projets afin de les utiliser ultérieurement en tant qu'objets distincts dans l'arrangement ou de les enregistrer en tant que nouvelle entrée dans le dépôt de projets.
- **Échange** : vous pouvez tirer des objets dont l'édition est terminée depuis la fenêtre du projet vers le dépôt de projets. Enregistrez le dépôt de projets pour pouvoir l'utiliser dans d'autres projets.

Dans ce chapitre

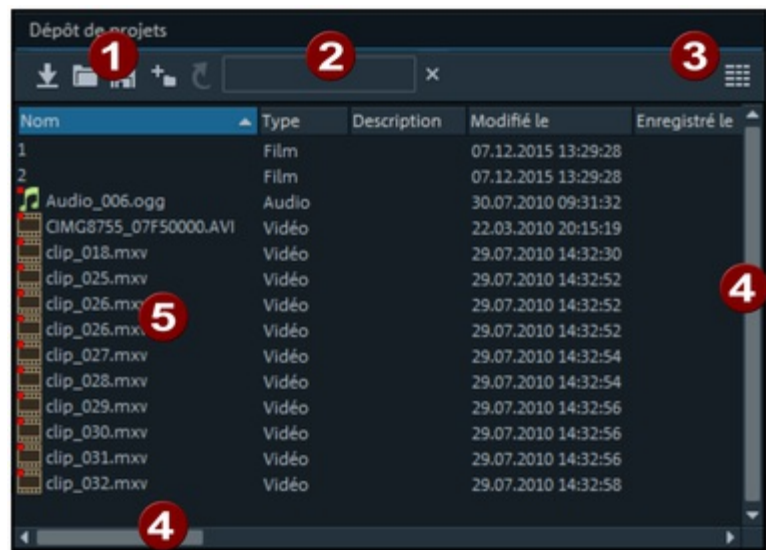
[Vue d'ensemble](#)

[Barre de fonctions](#)

[Zone d'affichage](#)

[Mode de fonctionnement](#)

Vue d'ensemble



- 1 Barre de fonctions
- 2 Champ de recherche
- 3 Options d'affichage
- 4 Barres défilantes
- 5 Zone d'affichage

Dans le dépôt de projets en haut se trouve la barre de fonctions avec le champ de recherche et les options d'affichage.

Dans la zone d'affichage en bas se trouvent les entrées du dépôt de projets La représentation varie selon les modes d'affichage.

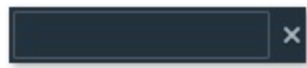
Barre de fonctions

 Ouvre la boîte de dialogue d'importation. Cette boîte de dialogue permet de charger un ou plusieurs fichiers dans le dépôt de projets (le glisser-déposer fonctionne aussi) à partir du Media Pool.

 Créez un dossier virtuel dans le dépôt de projets. Il n'est pas possible de créer des sous-dossiers dans les dossiers.

 Enregistrez ou chargez ici tout le contenu du dépôt de projets afin de l'utiliser dans d'autres projets.

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

 Champ de recherche : MAGIX Video Pro X parcourt tous les noms de fichiers se trouvant dans le dépôt de projets à la recherche du texte que vous avez saisi et répertorie ensuite les résultats sous forme de liste.

 Configuration du mode d'affichage Définissez ici la manière dont les entrées du dépôt de projets doivent être listées.

Zone d'affichage

Les objets, films et dossiers virtuels contenus dans le dépôt de projets sont affichés ici. Il est possible de modifier la présentation des entrées grâce aux options d'affichage.

Les entrées des objets utilisés dans le projet sont marquées d'une case rouge.

Affichage détaillé

 Cette zone affiche la plupart des informations relatives aux entrées du dépôt de projets. Elles sont représentées dans un tableau à plusieurs colonnes.

La forme de l'affichage détaillé peut être modifiée de plusieurs façons :

- Lorsque vous cliquez sur une colonne, MAGIX Video Pro X classe les entrées selon celle-ci.
- Cliquer à nouveau sur la même colonne inverse l'ordre des entrées de celle-ci.
- Cliquer et tirer sur une colonne la déplace à la position correspondante.
- Cliquer dans la zone située entre deux colonnes et tirer modifie la largeur de la colonne placée devant.

Remarque : *l'affichage détaillé est la configuration standard de MAGIX Video Pro X.*

Affichage Liste

 Dans « Affichage Liste », toutes les entrées du dépôt d'objets sont listées. Les entrées sont classées par ordre croissant selon leur nom.

Une image d'aperçu miniature apparaît pour chaque entrée. Pour les objets vidéo, cette miniature correspond au premier frame.

Les informations suivantes sont affichées :

- Nom
- Résolution verticale et horizontale (pour les objets combinés, vidéo et image seulement)
- Images par seconde (pour les objets combinés et vidéo)
- Rapport hauteur/largeur (pour les objets image seulement)
- Taux d'échantillonnage et nombre de bits (pour les objets audio uniquement)
- Durée

Grandes icônes

 Dans l'affichage « Grandes icônes », seules les images d'aperçu s'affichent. Les objets titre et audio présentent un symbole graphique correspondant. Pour les objets vidéo, le premier frame des vidéos s'affiche.

 La taille de l'image d'aperçu est variable, elle se règle à l'aide du curseur (en utilisant le bouton correspondant).

Dans l'affichage « Grandes icônes », seuls les noms des entrées sont affichés.

Mode de fonctionnement

MAGIX Video Pro X gère les entrées automatiquement comme suit :

- Chaque film du projet est affiché dans le dépôt de projets
- Chaque objet créé par le chargement d'un fichier déplacé dans la fenêtre du projet crée une entrée dans le dépôt de projets.

Vous pouvez

- ajouter d'autres entrées manuellement,
- supprimer les entrées superflues,
- renommer les entrées existantes,
- ajouter des métadonnées aux entrées existantes,
- créer un nouveau dossier virtuel.

Entrées

Le dépôt de projets prend en charge tous les [types d'objets se trouvant dans MAGIX Video Pro X](#).

Les objets déplacés de la fenêtre du projet vers le dépôt de projets sont enregistrés dans celui-ci avec les mêmes paramètres. Cela concerne également les [animations par keyframes des effets](#) dans ces objets.

En outre, tous les films du projet apparaissent dans le dépôt de projets sous forme d'entrées. Ceci permet d'utiliser des films en tant qu'objets indépendants.

Glisser-déposer

Dans le dépôt de projets, le glisser-déposer s'applique de deux façons :

- depuis le dépôt de projets :
 - vers le projet
 - vers le moniteur source (lecture et ajustement)
- Dans le dépôt de projets :
 - fichiers en provenance du Media Pool
 - objets ou groupes d'objets en provenance du film
 - matériel ajusté en provenance du moniteur source

Fonctions rapides

Lorsque le pointeur de la souris survole une entrée du dépôt de projets, les fonctions rapides s'affichent

 L'entrée marquée va être lue dans le moniteur source.

 L'entrée marquée peut être lue et être ajustée dans le moniteur source.

 L'entrée marquée sera transférée dans le film actuel Veuillez noter que MAGIX Video Pro X traite les tâches selon le [mode d'insertion](#) paramétré.

Dossiers virtuels

Dans le dépôt de projets, vous pouvez créer autant de dossiers virtuels et d'entrées que vous le souhaitez. Il n'est pas possible de créer des sous-dossiers virtuels dans les dossiers virtuels.

L'utilisation des dossiers virtuels est recommandée pour classer les entrées du dépôt de projets. Vous pouvez par exemple [séparer le matériel monté du matériel à monter de manière simple](#).

Menu contextuel

Lorsque le pointeur de la souris survole les entrées du dépôt de projets, veuillez cliquer à droite pour [ouvrir le menu contextuel](#).

Travailler avec le dépôt de projets

Des exemples de procédures de travail avec le dépôt de projets sont présentés ci-après.

Dans ce chapitre

[Remplir le dépôt de projets](#)

[Utilisation du dépôt de projets en tant que source](#)

[Utilisation du dépôt de projets en tant que source et cible](#)

Remplir le dépôt de projets

Déposer le matériel directement dans le dépôt de projets

1. Sélectionnez dans le Media Pool les fichiers multimédias que vous souhaitez utiliser.
2. Déplacer la sélection dans le dépôt de projets.

Résultat : tous les fichiers multimédias sélectionnés sont déposés en tant qu'entrées indépendantes dans le dépôt de projets.

Effectuer une coupe rudimentaire du matériel et le déplacer dans le dépôt de projets

1. Sélectionnez un fichier multimédia dans le Media Pool.
2. Ajustez ce fichier multimédia dans le moniteur source.
3. Cliquez sur l'image dans le moniteur source et déplacez-la dans le dépôt de projets.

Résultat : la zone du fichier multimédia apparaît sous forme d'une nouvelle entrée dans le dépôt de projets.

***Remarque** : vous pouvez également déplacer l'image du moniteur source dans un dossier virtuel directement. L'entrée apparaît alors directement dans le dossier.*

4. Veuillez réitérer la procédure à partir de l'étape n°2 pour tous les extraits de ce fichier multimédia.
5. Veuillez réitérer la procédure complète pour chaque fichier multimédia supplémentaire.

Déposer les objets d'un film dans le dépôt de projets.

***Remarque** : tous les médias chargés dans le film apparaissent automatiquement en tant qu'entrées dans le dépôt de projets.*

1. Sélectionnez un ou plusieurs objets dans le film. Vous pouvez également sélectionner un groupe.
2. Si vous souhaitez **copier** les objets sélectionnés dans le dépôt de projets, veuillez maintenir la touche "Ctrl" et déplacer la sélection dans le dépôt de projets.
Résultat : tous les objets sélectionnés sont déposés en tant qu'entrées indépendantes dans le dépôt de projets. Tous les objets sont toujours intégrés au film.
3. Si vous souhaitez simplement **déplacer** les objets sélectionnés, veuillez déplacer la sélection dans le dépôt de projets.

Résultat : tous les objets sélectionnés sont déposés en tant qu'entrées indépendantes dans le dépôt de projets. Les objets sont alors **supprimés** du film.

Utilisation du dépôt de projets en tant que source

Utilisation des entrées du dépôt de projets dans le film

1. Veuillez sélectionner une ou plusieurs entrées dans le dépôt de projets.

Remarque : utilisez [les fonctions rapides](#) pour l'aperçu. La sélection reste actuelle lors de l'utilisation des fonctions rapides.

2. Déplacez la sélection à l'endroit de votre choix dans le film.

Résultat : toutes les entrées sélectionnées sont déposées en tant qu'objets indépendants dans le film. L'ordre correspond à leur ordonnancement dans le dépôt de projets

Ajuster des entrées du dépôt de projets et les utiliser dans le film

1. Sélectionnez les entrées de votre choix et déplacez-les dans le moniteur source.
2. Ajuster la zone dans le moniteur source.
3. Déplacer l'image du moniteur source vers le film ou utilisez le [Mode d'insertion](#).

Résultat : l'extrait ajusté est placé en tant qu'objet à la position choisie dans le film.

Utilisation du dépôt de projets en tant que source et cible

1. Afin de conserver une bonne vue d'ensemble, il est préférable de prévoir un dossier virtuel dans le dépôt de projets et de l'intituler « Extraits ajustés » par exemple.
2. Chargez une entrée du dépôt de projets dans le moniteur source pour l'ajuster.
3. Ajustez l'entrée dans le moniteur source.
4. Déplacez l'image du moniteur source vers le dépôt de projets et directement dans le dossier virtuel « Extraits ajustés » nouvellement créé.
5. Veuillez réitérer la procédure à partir de l'étape n°3 pour tous les extraits que vous souhaitez utiliser.
6. Veuillez réitérer la procédure à partir de l'étape n°2 pour les autres entrées que vous souhaitez ajuster au préalable.

Résultat : tous les extraits ajustés se trouvent maintenant dans le dossier virtuel « Extraits ajustés »

Écran du programme et moniteur source

MAGIX Video Pro X dispose de deux écrans vidéo : un écran du programme pour l'affichage des objets dans la fenêtre du projet et un moniteur source pour l'aperçu des fichiers du Media Pool ou du dépôt de projets.



Configurer les écrans d'aperçu

L'écran du programme et l'écran source peuvent être configurés différemment :

- Vous pouvez ajuster la taille de l'un comme de l'autre. Pour la définir, effectuez un clic droit sur l'écran et, dans le menu contextuel, sélectionnez soit la taille de votre choix dans le sous-menu « préréglages de la résolution » ou bien définissez la taille vous-même (dans « autre résolution »).
- Vous pouvez ensuite le positionner où bon vous semble à l'écran. Pour la définir, cliquez sur la ligne supérieure de la fenêtre de l'écran et tirez en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé jusqu'à l'endroit de votre choix. Sur un écran distinct par exemple, sur lequel vous pouvez l'utiliser en taille maximale.

Affichage plein écran

L'option « Moniteur vidéo plein écran » du menu contextuel des moniteurs vous permet d'agrandir ceux-ci. Vous pouvez également double-cliquer sur l'un des deux moniteurs ou encore en sélectionner un en cliquant dessus puis en appuyant sur Alt + Entrée.

Même en mode maximisé, vous pouvez déplacer les moniteurs et accéder au menu contextuel (bouton droit de la souris). À cet endroit, en plus des entrées habituelles, vous pouvez masquer ou afficher le module de navigation.

Astuce : l'option « Éditer les effets vidéo » du menu contextuel vous permet d'afficher les paramètres d'effets du Media Pool et d'éditer ainsi les effets directement dans l'image plein écran.

Pressez la touche Echap pour revenir à l'affichage normal (ou alors cliquez sur le bouton « Réduire » en haut à droite du mode plein écran).

Vue d'ensemble du film

L'option « Vue d'ensemble du Film » du menu Fenêtre vous permet d'obtenir une vue d'ensemble de votre projet. Tous les objets présents dans la fenêtre du projet se retrouvent dans l'écran du programme. La vue d'ensemble est recommandée notamment en cas de films de longue durée (l'affichage complet réduit dans l'écran du programme et l'affichage

détaillé zoomé dans la fenêtre du projet fonctionnent très bien de manière combinée).

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

- si vous cliquez sur un objet en particulier dans l'écran du programme, un zoom sur l'objet est effectué dans la fenêtre du projet.
- Si vous créez un cadre à l'aide de votre souris dans l'écran du programme, un zoom se fera sur cette zone dans la fenêtre du projet.
- Si vous déplacez le curseur de lecture de l'écran du programme, le curseur de lecture de la fenêtre du projet sera déplacé de la même façon.

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

Zoom dans l'écran

Vous pouvez zoomer dans les images d'aperçu des deux écrans afin de rechercher des détails précis des images (zoom avant) ou de réduire l'image de sorte qu'un espace noir apparaisse sur ses bordures, que vous [pouvez utiliser](#) en tant qu'espace de travail pour l'élaboration d'animations.

- Cliquez dans l'écran d'aperçu et zoomez en actionnant la molette de la souris et en maintenant la touche CTRL enfoncée.

Module de navigation

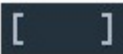
Les deux modules de navigation des deux écrans permettent entre autres de lire les fichiers vidéo.



 Le menu de l'écran vidéo se trouve toujours en haut à gauche, et contient d'autres curseurs comme par exemple Jog Wheel et des fonctions.

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

 **Marqueur de lecture :** ce marqueur indique la position de ce qui s'affiche à l'écran.

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

 **Aller au début de la plage :** ce bouton place le marqueur de lecture directement au début de la plage actuelle à des fins de contrôle.

 **Lecture de frame :** une plage courte autour de la position du marqueur de lecture va être lue.

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

Astuce : dans le menu *Fichier > Paramètres > Programme > Lecture*, vous pouvez définir l'action engendrée par un deuxième clic (ou par la touche Entrée) : soit le marqueur de lecture revient au début (arrêt), soit il reste immobile (pause).



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



Aller à la fin de la plage : ce bouton place le marqueur de lecture à la fin de la plage actuelle à des fins de contrôle.



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



Commande Shuttle : plus le curseur est déplacé sur le côté, plus la vitesse de lecture de l'arrangement dans la direction correspondante sera élevée. Un passage donné peut être ainsi "atteint" rapidement.

Remarque : *Jog Wheel* et la *commande-Shuttle* sont cachés lorsque l'écran vidéo est trop petit. Il suffit simplement d'agrandir l'écran vidéo pour faire apparaître ces deux éléments de commande.



Dans le moniteur source se trouve également le bouton **Aller au début du film :** cette commande place le marqueur de lecture dans l'aperçu au début du film.

Modifier la qualité de l'aperçu

En cas de performances de lecture moyennes, vous pouvez activer un aperçu plus fluide. Ce paramètre n'a **aucun** effet sur la qualité lors de l'exportation et de la gravure.

Les performances de lecture de mauvaise qualité peuvent avoir les origines suivantes :

- Matériel informatique peu puissant
- Matériel d'origine en haute résolution (4k)
- Le projet est très complexe



Dans le menu contextuel, vous pouvez définir les options que vous souhaitez utiliser pour un meilleur aperçu si vous activez ce bouton.

Vous disposez des options suivantes

- Diminuer la résolution
- Réduire la fréquence d'image : réduit le nombre de répétitions par seconde de l'image.
- Désactiver les effets : active/désactive tous les effets et plug-ins.
- Utiliser les objets proxy : cette fonction apparaît seulement si vous avez activé la fonction de travail avec des fichiers proxy dans la fenêtre de démarrage ou dans les [paramètres du film](#).

Remarque : « Réduire la résolution » et « Réduire la fréquence image » sont sélectionnés par défaut.

Personnaliser son espace de travail

Les deux écrans (source et programme), le dépôt de projets, la fenêtre du projet ainsi que le Media Pool peuvent être positionnés librement et même totalement désactivés. Vous pouvez enregistrer vos propres configurations d'interface en passant par le menu « Fenêtre > Agencement des fenêtres > Enregistrer... » et les modifier à tout moment.

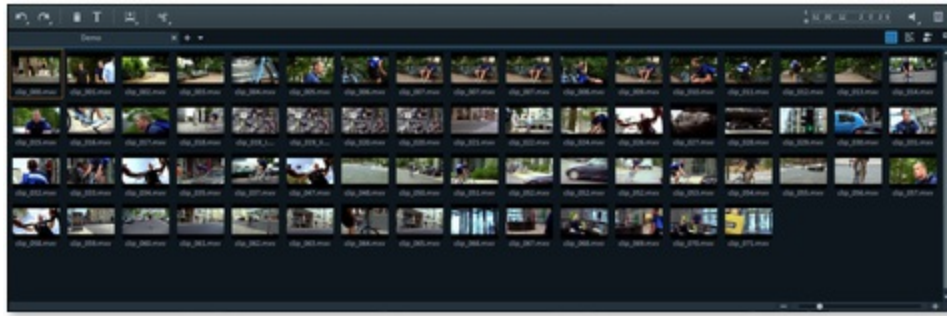
Les raccourcis clavier F10, F11 et F12 sont attribués aux trois premiers agencements de fenêtres personnalisés, et vous pouvez attribuer un raccourci clavier à chaque agencement suivant depuis le menu « Fichier > Paramètres > Raccourcis clavier... ». Attribuer un [raccourci clavier](#).

Astuce : le raccourci *Ctrl + F9* vous permet de permuter l'interface actuelle avec la dernière utilisée, même si elle n'a pas été enregistrée.

Voir aussi:

[Espace de travail](#)

Vue d'ensemble des scènes



Le mode « Vue d'ensemble des scènes » sert à conserver un bon aperçu des scènes et à les ordonner. Toutes les scènes sont répertoriées les unes à la suite des autres et peuvent être copiées, coupées, déplacées, supprimées ou insérées.

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



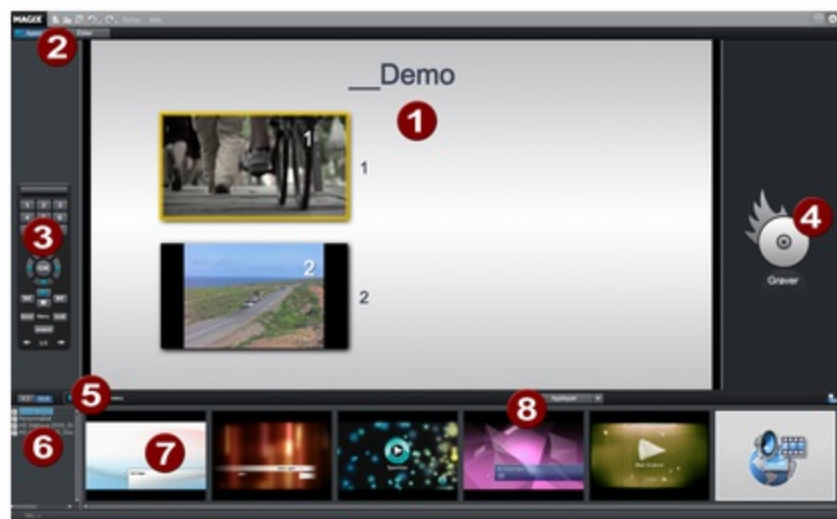
Le curseur de zoom permet d'agrandir ou de réduire l'affichage.

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



« **Maximiser** » : ce bouton permet d'agrandir la vue d'ensemble des scènes à la taille plein écran.

Interface « Graver »



Aperçu du menu : vous voyez ici un aperçu du menu de sélection.

Pour de plus amples informations, reportez-vous également au chapitre [« Éditer un menu de disque »](#).

Modifier l'affichage : vous pouvez passer ici de l'affichage « Aperçu » à l'affichage « Éditer ».

Télécommande : vous pouvez vérifier comment réagira votre futur disque lorsque vous utiliserez les touches de la [télécommande de votre lecteur](#).

Exportation : sélectionnez ici le format souhaité avant la gravure du projet.

Lecture de l'aperçu : vous pouvez lire ici l'aperçu du menu et le tester à l'aide de la télécommande.

Catégories de modèles : choisissez la section souhaitée parmi les différentes catégories contenant différents menus.

Modèles de menu : sélectionnez ici un modèle pour la conception de votre menu.

Utiliser les modèles de menu : choisissez ici si l'un modèle doit être appliqué à la page, au menu ou à tous les menus du disque.

Pour en savoir plus sur ce thème, consultez la section [« Graver »](#).

Enregistrement

Dans ce chapitre

[Sélectionner la méthode d'enregistrement](#)

[AVCHD / DVCPRO / AVC-Intra](#)

[Caméra HDV](#)

[Caméra DV](#)

[Enregistrement vidéo analogique](#)

[Audio](#)

[Photo](#)

[Écran](#)

[Édition après enregistrement](#)

Sélectionner la méthode d'enregistrement



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

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



- **caméscopes AVCHD/DVCPRO/AVC-Intra**, mais aussi pour appareils photo numériques ou appareils photo reflex numériques vidéo avec carte mémoire ou disque dur, et cartes mémoire P2 pour XDCAM. Cette option, alternative intuitive par rapport au Media Pool, peut être utilisée également pour l'importation de médias depuis des supports de données amovibles, des périphériques USB ou des disques durs.
- **Caméscope HDV** pour caméscopes HDV
- **Caméscope DV** pour caméscopes mini-DV et magnétoscopes DV
- **Analogique** pour caméscopes analogiques, télévisions analogiques, magnétoscopes VHS, webcams, etc. .
- **Audio** pour micros, magnétophones, lecteurs mini-disc, tourne-disques, etc. .
- **Écran** : enregistrement direct de ce qui apparaît à l'écran de l'ordinateur
- **Image isolée** : pour des clichés instantanés ou des séries d'images issues de caméscopes analogiques, de télévisions analogiques, de magnétoscopes VHS, de webcams, etc. .

AVCHD / DVCPRO / AVC-Intra

Cette option ouvre une boîte de dialogue d'importation universelle, appropriée non seulement pour des caméras AVCHD, DVCPRO ou AVC-Intra, mais aussi pour des disques durs externes, des cartes mémoire P2, des caméras et des appareils photo numériques sur lesquels des fichiers exécutables sont stockés. MAGIX Video Pro X reconnaît automatiquement les structures des dossiers et affiche uniquement les différentes prises pour que l'importation soit claire et intuitive.

Autre possibilité : de tels lecteurs peuvent être contrôlés directement en passant par le Media Pool. La boîte de dialogue d'importation propose des procédures intuitives avec des options supplémentaires et des filtres d'affichage.

Si vous travaillez avec des ordinateurs moins puissants, il est parfois recommandé de convertir les fichiers AVCHD au format MPEG-2 lors de l'importation. Une requête apparaît lors de l'importation de ces fichiers.

Remarque : l'importation DVCPRO et AVC-Intra est optionnelle et requiert une [activation payante](#).

Remarque : lors de l'importation au format AVCHD, il est nécessaire d'[activer](#) le codec MPEG-4 ou de télécharger un pack audio de mise à niveau. MAGIX Video Pro X vous avertit automatiquement dès qu'un codec est requis.

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

Dans ce chapitre

[Brancher la caméra](#)
[Importation](#)

Brancher la caméra

Il existe trois types principaux de caméras :

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

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

Importation

L'option « AVCHD/DVCPRO/AVC-Intra » n'est pas une fonction d'enregistrement à proprement parler, mais elle permet le transfert des fichiers vidéo déjà créés et leur intégration dans le projet existant.

Suit à la sélection de l'importation, la boîte de dialogue suivante s'ouvre :



1 Source vidéo : définissez ici le lecteur auquel votre support de stockage (ou caméra AVCHD) est connecté.

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

3 Paramètres avancés : vous pouvez configurer ici le nom et la date des fichiers à créer.

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

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

6 Matériel multimédia/Général : sur la droite de l'écran d'aperçu, vous disposez d'une zone de notification concernant les fichiers.

7 Options pour l'affichage des fichiers, vous pouvez définir ici les critères selon lesquels les fichiers seront triés.

Liste de fichiers : tout ce qui se trouve sur le lecteur sélectionné est affiché ici. Les filtres d'affichage (10) permettent de limiter les types de fichiers présents dans la liste.

Les cases de sélection permettent de sélectionner séparément chaque fichier pour l'importer ultérieurement.

Remarque : les fichiers se distinguent par leurs couleurs. Chaque couleur symbolise une date d'enregistrement, ce qui permet de reconnaître rapidement quels enregistrements ont été réalisés au même moment. L'affectation des couleurs est fourni avec un certain degré d'"intelligence", c'est à dire qu'elle prend en compte l'espace chronologique affiché.

9 Importer : cette commande lance l'importation des fichiers sélectionnés dans le dossier cible.

Annuler : cette commande permet de fermer la boîte de dialogue et d'annuler l'importation.

10

Filtre d'affichage : Avec le filtre d'affichage vous pouvez choisir de masquer des fichiers

Lorsque vous **effacez** un crochet, le fichier correspondant sera "caché".

- **Vidéos** : Tous les fichiers vidéo sont masqués.
- **Photos** : Tous les fichiers vidéo sont masqués.
- **Fichiers sélectionnés** : Tous les fichiers sélectionnés pour l'importation seront masqués. Ainsi seuls les **fichiers non sélectionnés** restent visibles.
- **Fichiers non sélectionnés** : tous les fichiers non sélectionnés seront masqués. Ceci est utile lorsque vous souhaitez vérifier votre sélection avant d'importer.
- **Fichiers importés** : tous les fichiers qui ont déjà été importés par MAGIX Video Pro X de l'appareil seront masqués.

Options d'importation : Définissez ici les opérations à effectuer suite à l'importation.

11

- **Importer dans le film** : les fichiers multimédias sont insérés directement en tant qu'objets dans l'arrangeur de MAGIX Video Pro X Si cette option est désactivée, ils sont simplement copiés dans le dossier cible et sont accessibles à tout moment dans le Media Pool.
- **Supprimer les fichiers multimédias sélectionnés après l'importation depuis la caméra** : cette option permet de supprimer les fichiers multimédias sélectionnés de la caméra une fois ceux-ci importés.
- **Fermer la boîte de dialogue après l'importation** : la boîte de dialogue se ferme aussitôt l'importation achevée.

•

Caméra HDV

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



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

Caméra DV

Dans ce chapitre

[Connecter une caméra DV ou HDV](#)

[Enregistrement de magnétoscope DV ou de caméra DV](#)

[Boîte de dialogue d'enregistrement « Enregistrement DV »](#)

[DV au format MPEG](#)

[Liste d'enregistrements](#)

[Logging](#)

Connecter une caméra DV ou HDV

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

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

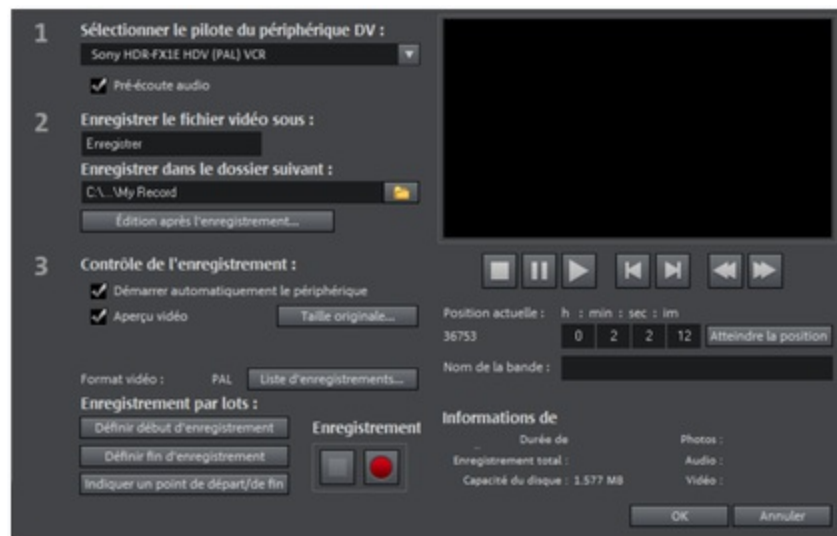
***Remarque :** il se peut que vous utilisiez une caméra HDV en mode DV pour transférer des enregistrements au format DV. Des problèmes ont été constatés avec ce mode pour de nombreuses caméras ; pour cette raison, il est recommandé de configurer également le **mode d'enregistrement** de la caméra sur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

Enregistrement de magnétoscope DV ou de caméra DV

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

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

Boîte de dialogue d'enregistrement « Enregistrement DV »



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

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

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

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

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

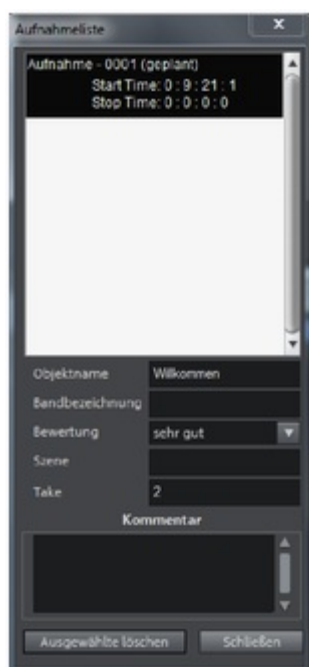
Démarrer automatiquement le périphérique : cette option démarre le périphérique de lecture (caméra DV ou enregistreur) au moment même où vous cliquez sur le bouton d'enregistrement. Cela ne fonctionne pas avec toutes les cartes/tous les périphériques vidéo numériques.

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

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

Liste d'enregistrements

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



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

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

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

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

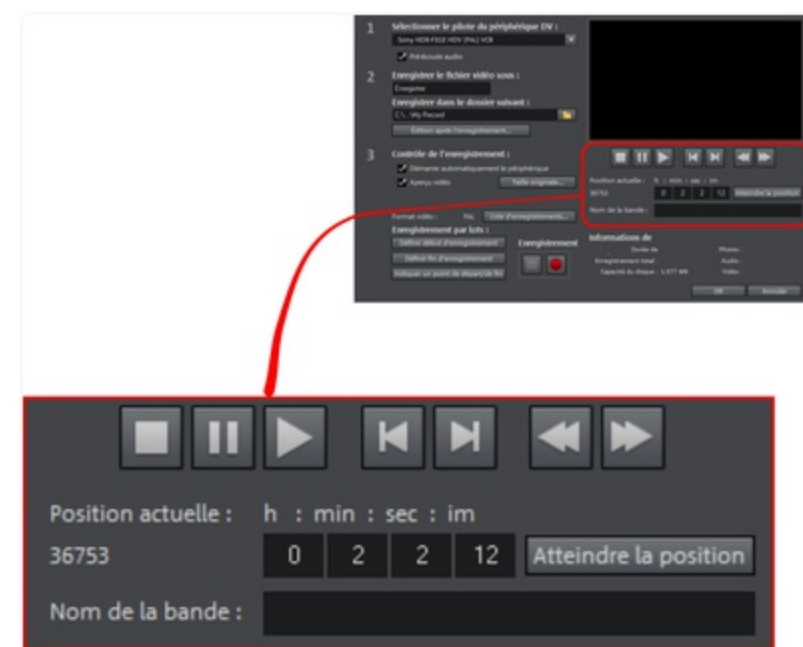
Stop : l'enregistrement est interrompu.

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

Télécommande

Il est possible de contrôler facilement les caméscopes numériques depuis MAGIX Video Pro X. Cependant, cela ne fonctionne pas avec tous les périphériques/toutes les cartes numériques. Si votre matériel ne prend pas en charge la fonction de commande à distance, vous ne pourrez pas utiliser les commandes.

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



Désignation de la vidéo : donnez un nom à votre film. MAGIX Video Pro X utilise ce nom pour la fonction DV Logging.

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

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

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



DV au format MPEG

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

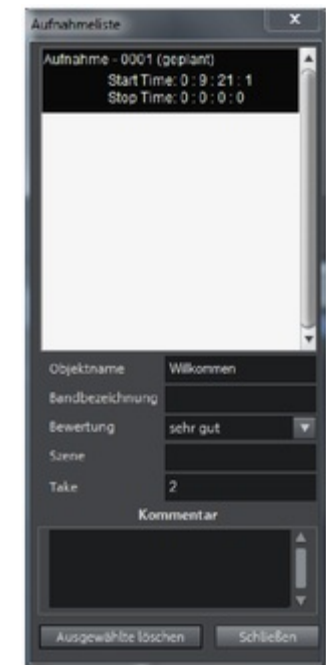


Dans la boîte de dialogue « DV au format MPEG », vous pouvez accéder aux options de configuration de l'encodeur MPEG en passant par le bouton « Plus ».

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

Liste d'enregistrements

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



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

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

Logging

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

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

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

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

Enregistrement vidéo analogique

Cette option permet d'enregistrer une vidéo depuis des sources analogiques.

Dans ce chapitre

[Connecter une source vidéo analogique](#)

[Boîte de dialogue d'enregistrement](#)

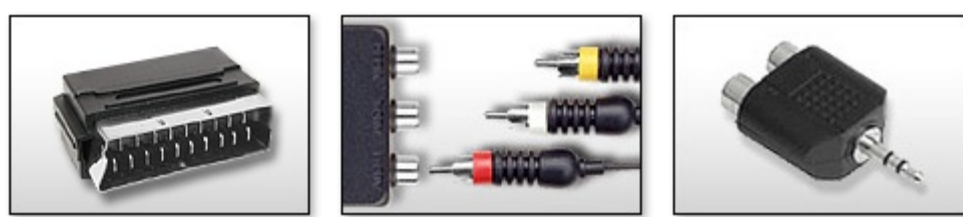
[Paramètres avancés de la boîte de dialogue d'enregistrement vidéo](#)

Connecter une source vidéo analogique

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

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

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

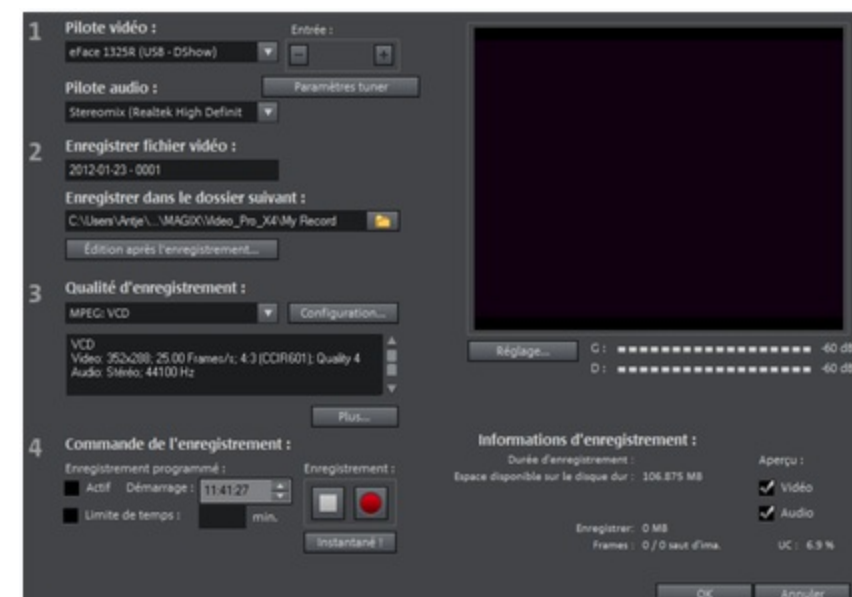


Adaptateur Péritel/RCA Adaptateur Péritel/RCA avec 3 câbles RCA Adaptateur RCA stéréo/mini-jack

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

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

Boîte de dialogue d'enregistrement



Pilotes vidéo/audio : vous pouvez configurer ici la carte vidéo ou la carte son pour

l'enregistrement. Dans pratiquement tous les cas, l'installation du logiciel pilote fourni avec le matériel est requise.

Entrée/Paramètres Tuner : si votre carte d'enregistrement vidéo prend en charge plusieurs sources, par exemple lorsqu'un tuner TV ou plusieurs entrées (SVHS, composite, etc.) sont encore disponibles, vous pouvez sélectionner ici la source d'enregistrement correcte et le canal TV à enregistrer.

Enregistrer le fichier vidéo sous/Enregistrer dans le dossier suivant : saisissez un titre pour le film que vous souhaitez enregistrer. Vous pouvez aussi définir le dossier dans lequel vous souhaitez sauvegarder votre fichier vidéo. Le dossier d'enregistrement standard est sélectionné par défaut. Vous pouvez modifier le dossier d'enregistrement standard dans les paramètres des chemins d'accès, sous « Fichier > Paramètres du programme > Dossiers ».

Édition après enregistrement : vous avez accès ici aux fonctions d'édition automatiques.

Qualité de l'enregistrement : la liste de cette boîte de dialogue vous permet de choisir entre différentes qualités d'enregistrement prédéfinies selon ce que vous voulez faire de vos images et en fonction des performances de l'ordinateur. Elles sont classées par ordre de qualité d'image. L'option **Configuration** permet de régler plus précisément la qualité pour le préréglage sélectionné. Les préréglages que vous avez créés vous-même apparaissent dans cette liste, à condition que vous les ayez sauvegardés dans le dossier proposé par défaut.

- Les préréglages dotés de la mention MPEG enregistrent directement au format MPEG.
- Le préréglage « AVI : personnalisé » permet d'enregistrer des vidéos AVI à l'aide des codecs fournis dans MAGIX Video Pro X. Il existe différents codecs adéquats pour différentes utilisations : par exemple, le « MSU Screenshot Lossless Codec », spécialisé dans les captures d'écrans. Veuillez tenir compte des [remarques générales sur les vidéos au format AVI](#).

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

Avancé... : cette commande ouvre la boîte de dialogue de configuration du pilote vidéo.

Contrôle de l'enregistrement : vous trouvez ici le bouton Enregistrer (rouge) et le bouton Stop. Ils permettent de démarrer et d'interrompre l'enregistrement.

Enregistrement programmé actif/limitation du temps : vous pouvez définir ici le début et la durée de l'enregistrement ; votre ordinateur fonctionnera comme un enregistreur vidéo performant.

Instantané : le bouton « Instantané » crée directement une image fixe à partir de l'écran d'aperçu. Les images sont enregistrées en tant que fichiers images dans le dossier d'enregistrement dans la résolution indiquée.

Informations de l'enregistrement : vous avez accès ici aux données statistiques de votre enregistrement, telles que la durée de l'enregistrement, la capacité du disque, les frames enregistrées et les frames ignorées. Les frames ignorées sont des images qui n'ont pas été enregistrées car l'ordinateur était trop lent pour le format d'image sélectionné et la qualité d'enregistrement configurée, il n'a donc pas pu enregistrer toutes les frames entrantes.

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

Paramètres avancés de la boîte de dialogue d'enregistrement vidéo

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

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

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

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

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

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

Tuner In = signal TV du tuner intégré

Configuration de l'image

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

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

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

Sélection de chaîne TV

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

Audio

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

Dans ce chapitre

[Branchement des sources d'enregistrement](#)

[Ajustement du signal et enregistrement](#)

[Boîte de dialogue « Enregistrement audio »](#)

[Paramètres avancés](#)

Branchement des sources d'enregistrement

Dans un premier temps, veuillez brancher votre source d'enregistrement à l'ordinateur. Selon l'équipement dont vous disposez, il existe plusieurs méthodes de connexion.

- Si vous souhaitez lire de la musique provenant d'une chaîne stéréo, utilisez le port line-In de votre carte son. Si les enceintes de votre chaîne stéréo disposent d'une sortie Line-Out ou Aux-Out séparée, il est conseillé d'utiliser cette sortie. Pour cela, vous devez la raccorder à l'entrée line-In de votre ordinateur. Le plus souvent, l'amplificateur HiFi dispose de connecteurs RCA et l'ordinateur de mini prises jack stéréo. Ensuite, vous devez vous procurer un câble avec deux petits connecteurs RCA et un mini-jack stéréo.
- Si l'amplificateur ne possède pas de sorties distinctes (autres que les connecteurs du boîtier), vous pouvez aussi utiliser la connexion casque pour l'enregistrement. Pour cela, vous avez besoin d'un câble avec jack stéréo ou mini jack stéréo (en règle générale). Cette connexion a un avantage : le niveau du signal de la sortie pour casque peut être réglé à l'aide d'un dispositif de réglage du volume séparé. Toutefois, les connexions pour casques ne sont pas de bonne qualité. C'est pourquoi il est préférable d'utiliser les sorties Line-Out lorsque c'est possible.
- Si vous enregistrez des cassettes depuis des lecteurs de cassettes, il est possible de relier le port line-out du lecteur directement à l'entrée line de l'ordinateur.
- Si vous enregistrez des vinyles, il est déconseillé de brancher les sorties de la platine directement à l'ordinateur car le signal phono doit d'abord être préamplifié. Dans le cas présent, la seule solution est de connecter la platine à la sortie du casque ou d'utiliser un préamplificateur phono externe. Il existe également des tourne-disques comportant un raccordement normal line-out.
- Si vous souhaitez enregistrer à l'aide d'un micro, branchez le micro avec l'entrée micro de l'ordinateur.

Ajustement du signal et enregistrement

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

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

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

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

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

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

Boîte de dialogue « Enregistrement audio »



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

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

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

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

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

Enregistrement : ce bouton permet de démarrer l'enregistrement.

Stop : ce bouton met fin à l'enregistrement.

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

Plus : ce bouton vous permet d'accéder à une fenêtre dans laquelle vous pouvez choisir

entre trois fonctions spécifiques.

Paramètres avancés

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

Photo

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

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

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

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

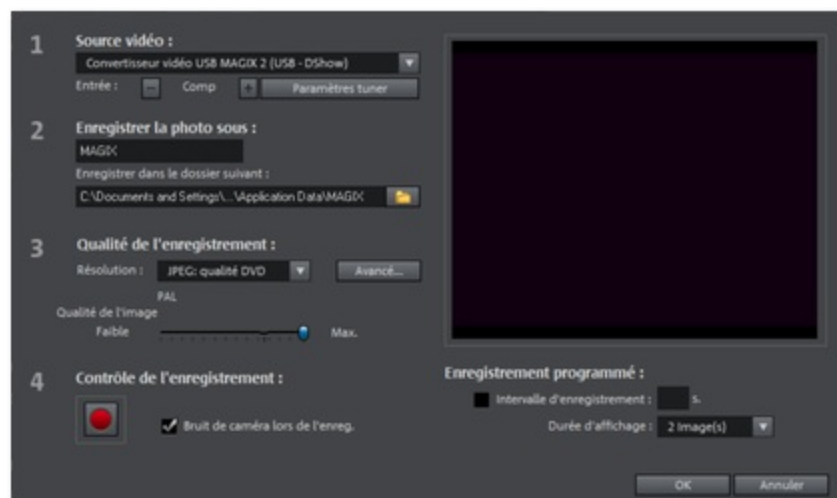
Dans ce chapitre

[Boîte de dialogue d'enregistrement](#)

[Programmation](#)

[Paramètres avancés](#)

Boîte de dialogue d'enregistrement



Source vidéo : vous pouvez paramétrer ici la carte vidéo pour l'enregistrement.

Enregistrer l'image sous : saisissez ici le titre de vos photos instantanées. Elles seront enregistrées avec ce nom suivi d'un chiffre croissant. De plus, vous pouvez sélectionner le dossier d'enregistrement.

Qualité d'enregistrement : configurez ici la résolution de l'enregistrement. La résolution est basée sur celles fournies par la caméra. Le curseur permet de configurer la qualité de l'image. Plus la qualité est élevée, plus la taille du fichier de chaque enregistrement est importante. « Rétablir » restaure les valeurs prédéfinies de la qualité d'image.

Avancé... : cette commande ouvre la boîte de dialogue de configuration du pilote vidéo.

Bruits mécaniques de la caméra lors de l'enregistrement : pour effectuer un contrôle acoustique de chaque instantané, il est possible d'activer un bruit de clic.

Contrôle de l'enregistrement : le bouton d'enregistrement rouge permet de démarrer l'enregistrement (ou la série d'enregistrements lors d'une programmation).

Programmation

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

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

Paramètres avancés

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

Entrée : configurez ici ce que l'on appelle le « Crossbar » (la matrice de commutation) de la carte vidéo. Il permet de définir depuis quel signal d'entrée vidéo et audio l'enregistrement a lieu. La matrice de commutation est placée en amont de la puce d'enregistrement vidéo. La sortie vidéo (la matrice de commutation), donc l'entrée de la puce d'enregistrement (décodeur audio/vidéo In) de la carte vidéo, doit être configurée dans le champ « Sortie ». Dans le champ « Entrée », sélectionnez la source du signal que la carte vidéo doit utiliser pour enregistrer l'entrée.

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

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

Tuner In = signal TV du tuner intégré

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

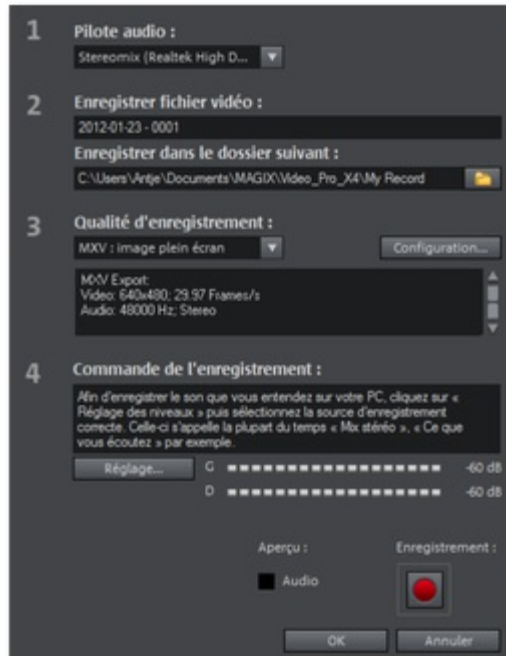
VideoProcAmp : il s'agit là de la configuration avancée pour les couleurs, la luminosité, le contraste, etc. Il est recommandé de ne pas modifier les paramètres définis par le fabricant.

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

Écran

La fonction de capture d'écran permet d'enregistrer tout ce qui bouge sur votre écran. Cette procédure est également appelée « Screen Capturing ».

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

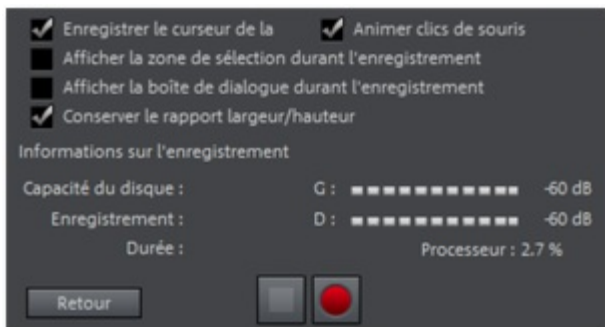


- Sous « **Qualité d'enregistrement** », vous trouvez différents pré-réglages correspondant à divers buts. Vous pouvez soit filmer la totalité de l'écran, soit sélectionner un cadre de la taille de votre choix, par exemple pour filmer l'écran de Windows Media Player ou d'un autre lecteur vidéo. Cliquez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

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

***Astuce :** utilisez le pré-réglage plein écran dans « Qualité de l'enregistrement ». Le codec vidéo MXV, particulièrement adapté pour les captures d'écran, est alors utilisé.*

- Cliquez sur le bouton d'enregistrement de la boîte de dialogue d'enregistrement. Une seconde boîte de dialogue contenant un bouton d'enregistrement (rouge) et un bouton d'arrêt (noir) s'ouvre alors et un cadre en pointillés apparaît à l'écran.
- Activez l'option « Enregistrer pointeur de la souris » afin d'enregistrer les mouvements de ce dernier.
- Au besoin, désactivez « Animer les clics de souris » si ceux-ci ne doivent pas être visibles sur l'enregistrement.

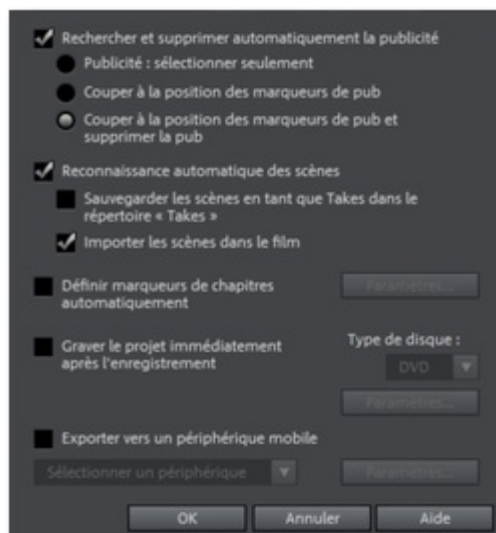


- Sélectionnez ensuite la zone de l'écran que vous souhaitez enregistrer, par exemple le moniteur du lecteur vidéo dans lequel la vidéo est lue. Déplacez le cadre au-dessus de la zone à enregistrer et ajustez sa taille si nécessaire en tirant sur ses coins.

Remarque : si vous avez sélectionné « Plein écran », le cadre se trouve à l'extérieur de la zone visible.

- L'enregistrement lui-même est lancé lorsque vous cliquez sur le bouton d'enregistrement rouge. L'enregistrement démarre et le symbole d'enregistrement s'affiche dans les informations de la barre des tâches.
- Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur le symbole d'enregistrement ou sur le bouton « Stop » pour arrêter l'enregistrement. L'enregistrement est alors terminé et la boîte de dialogue d'enregistrement s'affiche à nouveau.

Édition après enregistrement



La boîte de dialogue « Édition après l'enregistrement » peut être ouverte depuis les boîtes de dialogue d'enregistrement « Caméra HDV », « Caméra DV » et « Vidéo ».

La boîte de dialogue vous propose les options suivantes :

- **Reconnaissance automatique des scènes** : permet de diviser le matériel en scènes. Pour en savoir plus, référez-vous à la rubrique [« Reconnaissance automatique des scènes »](#).
- **Définir automatiquement les marqueurs de chapitre** : pour cela, veuillez consulter la rubrique [« Définir automatiquement les marqueurs de chapitre »](#) du chapitre « Menu Éditer » du manuel PDF ou dans l'aide du programme (touche F1).

Graver le projet directement après l'enregistrement : cette option vous permet d'enregistrer et de graver en une opération. Sélectionnez le format dans lequel vous souhaitez graver, insérez un disque vierge adapté dans le graveur et lancez l'enregistrement.

Remarque : veuillez vous assurer que le *préréglage* correspond au type de disque choisi (par exemple, pour les DVD, le *préréglage* « MPEG: DVD »).

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

Après l'enregistrement, vous passez automatiquement dans l'interface « Graver », la boîte de dialogue de gravure s'ouvre et la gravure est lancée. Le dernier modèle de menu défini est utilisé pour le DVD.

Astuce : cette fonction convient pour finaliser des projets assez longs en une fois. Vous lancez par exemple l'enregistrement le soir, et le lendemain matin, le DVD est terminé.

Exporter vers un périphérique portable : le film enregistré est immédiatement converti dans le format correspondant au périphérique portable sélectionné puis transféré sur le périphérique. Le périphérique préréglé dans la liste déroulante est celui qui a été

sélectionné dans la boîte de dialogue Transfert vidéo/audio.

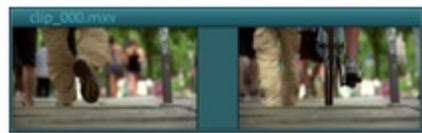
Paramètres : ouvre la boîte de dialogue des [paramètres d'exportation](#) pour le périphérique cible sélectionné.

Objets

La fenêtre du projet de MAGIX Video Pro X permet d'éditer des « objets ». Cette désignation générique regroupe tous les types de fichiers qui peuvent se trouver dans les pistes. Il s'agit des types d'objets suivants :



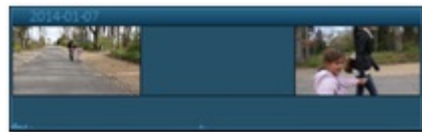
Objets combinés : les objets combinés sont des objets vidéo comprenant une piste image et une piste audio. Dans le menu contextuel, vous pouvez activer l'affichage sinusoïdal pour la piste audio mais également créer un objet audio autonome.



Objets vidéo : un objet vidéo contient dans son en-tête l'une des extensions typiques des vidéos (par ex. *.mpg, *.avi, *.mxv). En fonction de la durée d'un objet vidéo, vous voyez plusieurs cadres des différentes étapes de votre vidéo.



Objets image : les objets image sont des photos ou autres images statiques. Ils ont une extension de fichier image typique (par ex. *.jpg, *.png, *.bmp). Contrairement aux objets vidéo, vous ne voyez toujours qu'une seule frame.



Objets film : les objets film contiennent des [films](#) entiers. Grâce à ceux-ci, des séquences de film récurrentes ou des extraits complexes peuvent être facilement positionnés comme des objets classiques. Les modifications apportées au film d'origine sont également appliquées aux objets film correspondants.



Objets audio : tous les objets contenant exclusivement du son sont considérés comme des objets audio. Ils ont une extension de fichier audio typique (par ex. *.ogg, *.mp3, *.wav). En effectuant un clic droit, vous pouvez ouvrir un affichage sinusoïdal pour les objets audio.



Objets titres : les objets titres sont créés dans l'éditeur de titres ([Titre](#), [Éditeur de titres](#)) et comprennent du texte qui s'affiche dans vos projets. Ils n'ont pas d'extension de fichier.

Ce chapitre présente comment travailler avec les objets. Les procédures sont identiques pour tous les types d'objets.

Dans ce chapitre

- [Ajouter des objets dans le projet](#)
- [Zoom d'aperçu](#)
- [Sélection et groupement d'objets](#)
- [Dupliquer des objets](#)
- [Déplacer des objets](#)
- [Poignées de l'objet](#)
- [Bords d'objets](#)
- [Objets film](#)

Ajouter des objets dans le projet

Dans ce chapitre

[Importation de fichiers](#)

[Charger des passages de fichiers vidéo de longue durée](#)

Importation de fichiers

Il existe plusieurs façons pour charger les fichiers du Media Pool dans la fenêtre du projet :

- **Méthode la plus rapide** : utilisez la fonction « Insérer » contenue dans les fonctions rapides qui apparaissent dès que vous survolez avec la souris un fichier du Media Pool. Vous pouvez également déplacer ce dernier directement depuis le Media Pool sur la piste souhaitée en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Si un objet se trouve déjà à cette position, le fichier sera inséré sur la piste vide suivante à la position temporelle choisie.
- **Charger plusieurs fichiers** : si vous souhaitez charger plusieurs fichiers depuis un dossier, cliquez sur les fichiers les uns après les autres en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Si vous souhaitez charger une série continue de fichiers, cliquez sur le premier fichier puis sur le dernier en maintenant la touche Maj enfoncée. Tous les fichiers intermédiaires seront sélectionnés. Vous pouvez ensuite faire glisser tous les fichiers sélectionnés sur les pistes.
- **Utiliser les modes d'insertion** : vous pouvez aussi utiliser les commandes de menu du bouton « Modes d'insertion ». Pour plus d'informations, consultez le chapitre [« Modes d'insertion »](#) dans le chapitre « Espaces de travail ».
- **Insertion par montage source-destination (montage deux, trois ou quatre points)** : ces techniques d'insertion professionnelles sont expliquées séparément [ci-dessous](#).
- **Dépôt de projets** : si vous souhaitez dans un premier temps compiler vos contenus vidéo, nous vous recommandons d'utiliser le dépôt de projets. Il peut être employé comme une sorte de presse-papiers dans lequel vous trieux tous les fichiers avant de décider des fichiers à utiliser pour le montage. Cela vous permet de maintenir l'ordre et de gagner du temps en vous évitant de naviguer parmi les dossiers du Media Pool.
- **Film comme [objet film](#)** : tous les films du projet apparaissent dans le dépôt de projets. Les films peuvent être chargés en tant qu'objets film dans le film actuel par glisser-déposer.

Remarque : Vous pouvez définir une piste cible dans laquelle vous pourrez insérer les objets de manière ciblée. Cliquez sur l'en-tête d'une piste pour sélectionner cette dernière. Tous les objets importés par la suite sont ajoutés dans la piste sélectionnée. Cliquez à nouveau sur la piste cible sélectionnée pour désactiver cette fonction.

Fichiers avec plusieurs pistes audio

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

Remarque : afin de visualiser et de sélectionner des objets audio dans

l'arrangement, le mode Timeline doit être activé.

Charger des passages de fichiers vidéo de longue durée

Les vidéos peuvent être ajustées dans le moniteur source avant l'importation. Pour cela, veuillez procéder comme suit :

1. Veuillez charger les fichiers du Media Pool dans le moniteur source :

- dans le Media Pool par double-clic,
- par glisser-déposer du Media Pool vers le moniteur source ou bien
- dans le Media Pool en cliquant sur l'icône centrale



L'icône apparaît dès que le pointeur de la souris passe sur un fichier du Media Pool.

2. Si vous souhaitez obtenir une vue d'ensemble du matériel vidéo au préalable, veuillez indiquer les limites de la sélection. Pour cela, veuillez lire le fichier sélectionné dans le moniteur source et indiquer la zone que vous souhaitez utiliser dans le projet.

3. Définissez les limites de la sélection (Point d'entrée et point de sortie) :

- Déplacez les limites de la sélection directement en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Définissez les limites de la sélection avec les boutons



ou bien

- définissez les limites de la sélection avec les raccourcis I (= In Point=point d'entrée) et O (= Out Point=point sortie).

Remarque : définir les limites de la sélection avec le clavier est également possible durant la lecture. Ces raccourcis clavier sont particulièrement utiles pour positionner un démarrage de façon précise au moyen des commandes Jog Wheel et Shuttle.

4. Si vous souhaitez vérifier une zone, veuillez utiliser le bouton de lecture de la sélection (raccourci clavier : #)



Résultat : la zone sélectionnée passe en lecture dans le moniteur source.

5. Importez la zone selon l'une des étapes suivantes :

- Cliquez sur l'image dans le moniteur source et déplacez-la dans la fenêtre du projet en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- utilisez les [Modes d'insertion](#) pour importer la sélection dans la fenêtre de projet.
- Cliquez sur l'image dans le moniteur source et déplacez-la dans [le dépôt de projets](#) en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

Résultat : un objet correspondant à la zone sélectionnée apparaît dans la première piste.

Astuce : Vous pouvez également utiliser les [raccourcis des modes d'insertion](#) !

6. Si vous souhaitez importer plusieurs sélections d'un même fichier vidéo, veuillez répéter les étapes 3 et 4, jusqu'à ce que toutes les sélections désirées soient introduites dans votre projet.

Zoom d'aperçu



- L'image vidéo des deux moniteurs peut être agrandie ou réduite à l'aide des boutons de zoom.

Remarque : ce zoom concerne uniquement l'affichage actuel dans l'écran concerné et n'est pas appliqué en tant qu'effet vidéo.

Sélection et groupement d'objets

Pour éditer ou supprimer des objets en passant par le menu, vous devez d'abord les sélectionner. Pour cela, cliquez sur l'objet. Les objets sélectionnés sont affichés dans une couleur différente.

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

Tous les objets peuvent être groupés, par exemple pour éviter de déplacer malencontreusement un objet ou pour les éditer ensemble. Ensuite, vous devez cliquer sur un objet du groupe pour sélectionner le groupe entier. Pour créer un groupe ou pour dissocier un groupe, utilisez le bouton dans la barre d'outils ou la commande correspondante située dans le menu « Éditer ».

Conseil : dans le menu contextuel d'un objet sélectionné, vous pouvez ajuster sa couleur afin qu'il soit plus facile à trouver par la suite. Effectuez un clic droit sur un objet et cliquez sur Couleur de l'objet sur le menu contextuel.

Dupliquer des objets

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

Déplacer des objets

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

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

Poignées de l'objet

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



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

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

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

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

Poignées d'objet pour les objets combinés

Les objets combinés disposent d'une sixième poignée.



- Les quatre poignées extérieures ont la même fonction que pour les objets simples.
- La poignée inférieure centrale permet de régler le volume de la piste audio de l'objet.
- La poignée supérieure centrale permet de régler le degré de transparence de la piste image de l'objet.

Bords d'objets

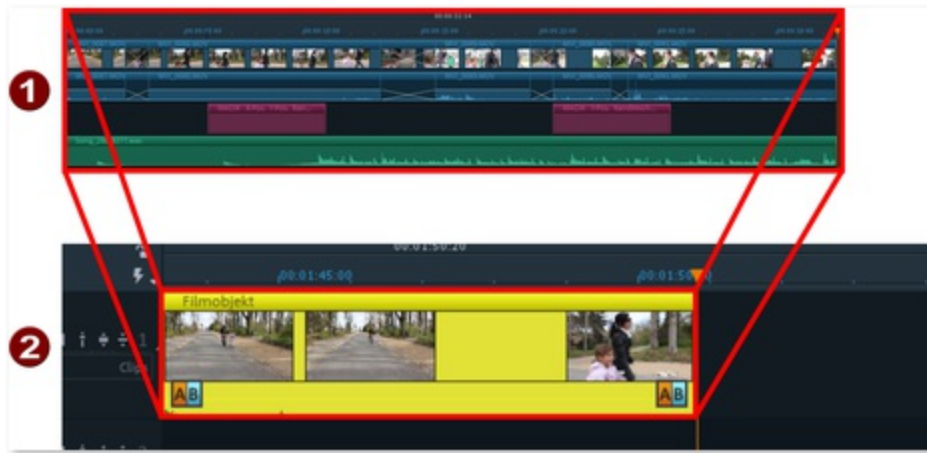
Lorsque vous placez le curseur de la souris sur un bord d'objet vertical, celui-ci se transforme en barre double.



Si l'objet n'est pas accolé à un autre objet, la manière de fonctionner est la même qu'avec la poignée inférieure, c'est-à-dire que vous pouvez étirer ou rétrécir cet objet. Pour ce qui est d'une coupure nette ou d'un fondu, la transition entre les objets est déplacée ; la fin du premier objet et le début de l'autre reste couplés.



Objets film



- ❶ Film étant à la base de l'objet film ❷ L'objet film au sein du film

MAGIX Video Pro X permet d'utiliser un film entier comme objet film individuel faisant partie intégrante d'un autre film.

L'utilisation d'objets film a plusieurs avantages :

- Des sections complexes peuvent être déplacées (mises de côté) sans avoir à être rendues puis importées à nouveau.
- Les scènes utilisées de manière répétitive peuvent être d'abord préparées pour ensuite être insérées à **plusieurs reprises** en tant qu'objet.
- Si des modifications sont effectuées dans le film correspondant, celles-ci sont directement appliquées à l'objet film.

Remarque : si vous utilisez plusieurs objets film renvoyant au même film, les modifications effectuées dans ce dernier sont immédiatement appliquées aux objets film.

- Les objets film ont un « comportement » semblable à celui des objets vidéo. Les modes de travail utilisés pour leur édition sont donc identiques.

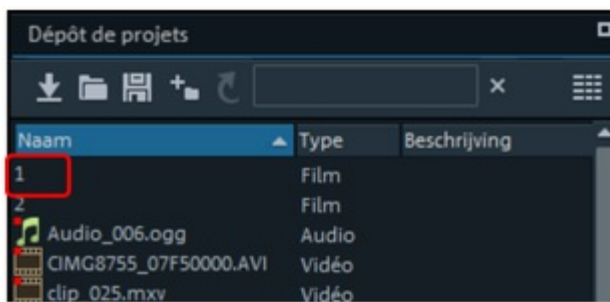
Créer et importer un objet film

Remarque : les fichiers de films enregistrés sur le disque dur doivent être tout d'abord ouverts en tant que films normaux dans le projet pour pouvoir être utilisés comme objets film.

1. Créer ou ouvrir un nouveau film destiné à être utilisé comme objet film.

Résultat : le nouveau film apparaît alors dans le dépôt de projets (voir illustration).

Astuce : attribuez un nom pertinent au film pour pouvoir le retrouver plus facilement dans le dépôt de projets.



2. [Insérez](#) le film à partir du dépôt de projets par glisser-déposer dans le film « principal ».

Résultat : le film apparaît en tant qu'objet film. L'objet film peut être édité davantage comme un [objet vidéo](#).

Le montage

Le montage consiste à éditer et assembler le son et l'image des enregistrements afin d'en faire un film. Dans le passé, le terme de montage devait être pris au sens littéral : il s'agissait d'un processus mécanique effectué sur une table de montage, sur laquelle les bandes de celluloïd étaient coupées aux ciseaux et assemblées à la colle.

Le numérique et MAGIX Video Pro X permettent aujourd'hui de réaliser un travail beaucoup plus rapide et non destructif. Cette section vous présente les diverses techniques de montage numérique et comment ajuster précisément les coupes.

Le montage comprend également la création de transitions, qui permettent d'assembler les extraits coupés ensemble.

Dans ce chapitre

[Coupe simple](#)

[Séparer le son de l'image](#)

[Déplacer le contenu d'objets tronqués](#)

[Recouper des objets \(trimmer\)](#)

[Transitions \(fondus\)](#)

[Montage deux points](#)

[Montage trois points](#)

[Montage quatre points](#)

[Recherche d'espace vide](#)

Coupe simple

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

- Sélectionnez l'objet à segmenter.
- Placez le marqueur de lecture à l'endroit où l'objet doit être coupé.
- Dans la barre d'outils, sélectionnez « Découper » ou appuyez simplement sur la touche T de votre clavier.

 Bouton de découpe : vous pouvez ici faire votre choix entre différents [modes de découpe](#).

Pour « recoller » ultérieurement des objets segmentés, sélectionnez les segments et cliquez sur la commande « Grouper ». Tous les objets sélectionnés sont rassemblés dans un groupe.

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

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

Séparer le son de l'image

Les vidéos qui contiennent du son apparaissent en tant qu'objets combinés dans la fenêtre du projet (audio et vidéo dans un seul et même objet).



Voici comment séparer le son et l'image :

1. Effectuez un clic droit sur l'objet.
2. Sélectionnez la commande « Fonctions audio » puis « Vidéo/Audio sur des pistes distinctes » dans le menu contextuel.

Résultat : les objets audio et vidéo sont alors groupés et affichés sur deux pistes distinctes

3. Sélectionnez le groupe d'objet.
4. Veuillez ouvrir le menu « Éditer » et sélectionner la fonction [Dégroupier](#).
ou bien

Veuillez sélectionner le bouton correspondant dans [la barre d'outils](#).

Résultat : le groupement sera annulé et les deux objets pourront être édités séparément.

Ensuite, vous pouvez réunir à nouveau les deux objets en re-cliquant sur « Grouper ».

Montage J-L

Le son et les images peuvent également être temporairement séparés ; il s'agit d'une technique privilégiée pour introduire le son un peu avant l'image de la prochaine scène (ou inversement). La forme de l'agencement des objets rappelle un J ou un L, d'où son nom.



Le montage J-L permet de réaliser ce genre de coupe sans dégroupier la vidéo et le son original :

1. cliquez sur le bord extérieur de l'objet audio ou vidéo en maintenant la **touche Alt** enfoncée. Vous activez ainsi le mode de montage J-L.
2. Déplacez le bord de façon à ce que les objets audio et vidéo ne commencent ou ne se terminent plus au même emplacement.

Résultat : le groupe est conservé, mais la durée respective des objets audio et vidéo peut maintenant être définie séparément.

Lorsque vous faites glisser l'un des objets sur la longueur des autres, les bords s'emboîtent et le mode de montage « J-L » est désactivé.

Déplacer le contenu d'objets tronqués

Vous pouvez déplacer le contenu d'un objet coupé à l'intérieur de l'objet en utilisant le mode souris "Déplacer" (ou la combinaison « Alt + Maj »).

Cette fonction est pratique lorsque la disposition des objets doit être conservée, mais que, par exemple, vous souhaitez que l'objet commence avec une image différente.

1. Sélectionnez l'objet vidéo tronqué.

Si la vidéo n'a pas été coupée, c'est-à-dire raccourcie, le contenu de l'objet vidéo ne peut pas être déplacé car la vidéo entière sera affichée.

2. Sélectionnez le mode souris « Déplacer le contenu de l'objet » (ou maintenez les touches « Alt + Maj + 6 » enfoncées) et glissez le contenu avec la souris vers la gauche et la droite pour déplacer le contenu de l'objet vidéo.

Vous pouvez également utiliser le massicot d'objets pour [définir](#) précisément le déplacement de l'image.

Recouper des objets (trimmer)

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

Dans ce chapitre

[Instructions générales d'utilisation pour les deux éditeurs Trim](#)

[Découpe d'objets individuels \(Trimmer\)](#)

[Trimmer-recoupe](#)

Instructions générales d'utilisation pour les deux éditeurs Trim

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

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

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

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

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

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

Découpe d'objets individuels (Trimmer)

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



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

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

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

Premier frame/fin du fondu d'entrée (7) : vous pouvez passer du premier frame à la fin du fondu d'entrée dans l'écran gauche.

Début du fondu de sortie/dernier frame (8) : vous pouvez passer du début du fondu de sortie au dernier frame dans l'écran droit.

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

Objet suivant/Coupure (9, 10) : les boutons tout en bas à droite permettent d'accéder directement à l'objet ou la coupure suivant(e)/précédent(e) dans l'arrangeur. Cela facilite le déplacement et la recoupe d'objets dans l'arrangement, sans sortir de la fenêtre Trimmer.

Raccourci clavier : Maj + N

Trimmer-recoupe



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Raccourci clavier : N

Transitions (fondus)

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

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

Dans ce chapitre

[Fondu enchaîné simple](#)

[Les transitions du Media Pool](#)

[Transitions personnalisées avec l'alpha keying](#)

[Transitions 3D](#)

[Séquences 3D](#)

Fondu enchaîné simple



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

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

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

Les transitions du Media Pool

Astuce : *utilisez les transitions avec parcimonie ! Si vous regardez attentivement un film au cinéma ou à la télé, vous remarquerez que les « coupures nettes » constituent la règle et que les transitions font exception. Les vidéos ont vite l'air de lourds films d'amateur lorsqu'on place des fondus entre chaque scène.*

- Cliquez sur le bouton « Transitions » du Media Pool pour ouvrir le dossier des transitions.
- En double-cliquant sur une entrée, vous obtiendrez un aperçu de la transition.
- Placez la transition de votre choix par glisser-déposer entre les deux objets auxquels vous souhaitez appliquer la transition. Lorsque le curseur de la souris se trouve au-dessus d'un changement de scène, l'icône du curseur se transforme en icône d'objet. Cela signifie que vous pouvez placer la transition à cet endroit. L'objet situé à l'arrière sera poussé vers l'avant pendant la durée de la transition.

La durée des transitions est très variable : lorsque la transition est raccourcie, l'effet correspondant se joue plus rapidement.

Certaines transitions peuvent être ajustées encore plus précisément. Veuillez cliquer à nouveau sur le symbole de transition et sélectionner l'option « Paramètres... » tout en bas dans le menu. Un symbole de transition du Media Pool peut représenter en fait tout un groupe d'effets différents.

Les transitions alpha (dans les sous-dossiers « Formes et objets », « Iris », « Aléatoire », etc.) sont en réalité des vidéos en noir et blanc pré-produites utilisées avec l'effet alpha keying pour produire un fondu.

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

Transitions personnalisées avec l'alpha keying

Vous pouvez ajouter des effets de fondu supplémentaires dans MAGIX Video Pro X très simplement en créant des vidéos qui contiennent une transition du noir vers le blanc, peu importe le type. Vous pouvez produire une telle vidéo à partir de n'importe quel matériel vidéo (en couleur également) en l'exportant en tant que transition (menu « Fichier > Exporter le film > Exporter en tant que transition »).

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

Transitions 3D

Les effets 3D offrent des possibilités variées et ludiques pour créer des transitions en trois dimensions entre deux vidéos.

Vous disposez des configurations de transitions suivantes :

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

Miroir horizontal/vertical : avec ces options, il est possible d'influer sur la trajectoire des objets 3D à l'intérieur des transitions. L'option « Miroir horizontal » renvoie horizontalement le mouvement de l'objet (le long de l'axe X). L'option « Miroir vertical » renvoie verticalement le mouvement de l'objet (le long de l'axe Y).

Séquences 3D

Les séquences 3D constituent une amélioration des [transitions 3D](#) dans lesquelles les transitions sont classées par thème. Vous pouvez par exemple faire apparaître vos photos sur un panneau d'affichage ou dans l'exposition d'une galerie.

- Dans le Mediapool, cliquez sur « Modèles » > « Transitions » > « Séquences 3D ».
Choisissez votre séquence 3D et déplacez-la sur le premier changement de scène ou de photo à partir duquel la séquence 3D doit commencer.

Dans la boîte de dialogue, vous pouvez définir le nombre des transitions suivantes à remplacer par la séquence 3D.

Montage deux points

Le montage deux points est une simplification de la procédure d'importation de fichier(s) qui permet d'insérer rapidement de nouvelles vidéos à des emplacements précis dans des projets complexes. Pour cela, il faut placer un point dans la fenêtre du projet et un point dans l'écran source ; ces deux points peuvent alors être utilisés de différentes manières :

Variante 1 : Source-In/Destination-In

1. Dans ce cas, le point de la fenêtre du projet définit la position à laquelle la nouvelle vidéo doit être insérée dans le projet (Destination In), tandis que le point de l'écran source définit la position à partir de laquelle la vidéo doit être insérée (Source In).
2. Placez le curseur de lecture dans la fenêtre du projet à la position à laquelle la nouvelle vidéo doit être insérée.
3. Dans le module de navigation de l'écran du programme, cliquez sur le bouton de début de plage (point d'entrée).



4. Double-cliquez sur un fichier dans le Media Pool afin de le charger dans le moniteur source.
5. Recherchez dans l'écran source l'emplacement à partir duquel la nouvelle vidéo doit être insérée.
6. Dans le module de navigation de l'écran source, cliquez sur le bouton de début de plage (point d'entrée).



Remarque : si vous souhaitez insérer l'intégralité de vos vidéos, il est inutile de placer un point d'entrée dans l'écran source. Source In est dans ce cas le début du matériel source.

7. Insérez le matériel :
 - Optez pour le mode d'insertion « [Écraser](#) » pour écraser la vidéo située après le point d'entrée dans la fenêtre du projet.



Résultat : la durée totale du projet ne change pas. La nouvelle vidéo est uniquement insérée à la position du point d'entrée :



- vous pouvez aussi utiliser l'un des deux modes Ripple (insertion) ([Ripple une piste](#) ou [Ripple multipiste](#)), pour couper une vidéo à la position du point d'entrée et la déplacer vers l'arrière.



Résultat : la vidéo précédente est décalée vers l'arrière à la fin de l'objet qui vient

d'être inséré avec tous les objets qui la suivent. La durée totale du projet est modifiée en fonction de la durée de l'objet :



Variante 2 : Source Out/Destination Out

Cette variante fonctionne quasiment de la même manière, à l'exception de devoir placer des points de sortie sur les deux écrans au lieu de placer des points d'entrée. Ainsi, la nouvelle vidéo est positionnée avant le point de sortie dans la fenêtre du projet. Cette option vous permet de travailler de l'arrière vers l'avant et de configurer les transitions entre les scènes.

Montage trois points

Le montage trois points est une procédure avancée d'insertion qui fonctionne avec trois points de référence. Il peut fonctionner de trois manières différentes :

Variante 1 : Destination In/Destination Out/Source In

Cette variante consiste à définir une plage dans la fenêtre du projet dans laquelle le nouveau matériel vidéo va être inséré.

1. Tout d'abord, placez un point d'entrée et un point de sortie dans l'écran du programme afin de créer une plage dans la fenêtre du projet.
2. Ensuite, placez un troisième point dans l'écran source qui va définir le début de la vidéo à monter (Source In).
3. Enfin, la plage de la fenêtre du projet va être remplie par le nouveau matériel vidéo. Ce dernier est coupé automatiquement à la fin de la plage.

Variante 2 : Destination In/Destination Out/Source Out

Cette variante fonctionne comme la première à la différence que le point de l'écran source ne définit cette fois pas le début mais la fin de la nouvelle scène (Source Out). Ainsi, vous déterminez la fin de la scène et vous insérez le nouveau matériel vers l'avant dans la plage. Ce dernier est coupé automatiquement au début de la plage.

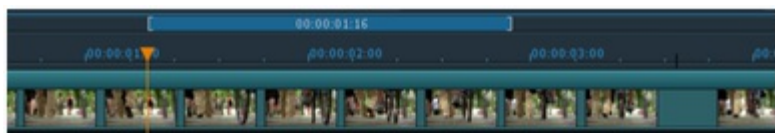
Variante 3 : Source In/Source Out/Destination In

Cette variante consiste à définir une plage dans la nouvelle vidéo qui est ensuite insérée à une position précise au sein de la fenêtre du projet.

1. Tout d'abord, une plage est créée dans la vidéo source à l'aide de points d'entrée et de sortie dans l'écran source.
2. Ensuite, placez un troisième point dans l'écran du programme qui va définir le début de la vidéo à monter.
3. Enfin, l'intégralité de la plage de l'écran source est insérée à la position du point d'entrée.

Nous tenons à illustrer davantage les variantes 1 et 2 à l'aide d'instructions précises étape par étape :

- dans le projet, délimitez une plage qui définit la durée et la position de la vidéo à importer (Destination-In/Out).



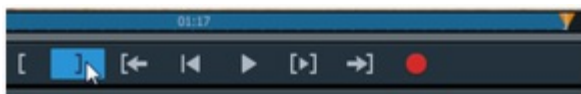
Astuce : par souci de clarté, nous vous recommandons de démarrer en coupant la vidéo existante à l'intérieur de la plage puis de la déplacer vers l'arrière ou de

la supprimer de la plage de sorte qu'un vide apparaisse.

- Chargez la nouvelle vidéo que vous souhaitez afficher dans la plage en double-cliquant dans l'écran source.



- Placez maintenant le marqueur de lecture dans l'écran source à la position à partir de laquelle la vidéo doit être intégrée (Source In).



- Si jamais vous voulez couper la fin d'une scène, placez le marqueur de lecture dans l'écran source à la fin de la scène et cliquez sur le bouton de fin de plage (Source Out).



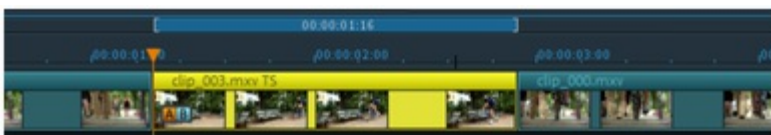
- Optez pour le mode d'insertion [« Écraser »](#) afin de remplir la plage de la fenêtre du projet avec la nouvelle vidéo et échanger ainsi le matériel qui s'y trouve.



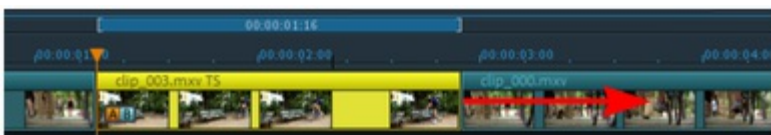
- Ou bien utilisez l'un des deux modes Ripple (insertion) ([Ripple une piste ou Ripple multipiste](#)), afin de couper un objet vidéo existant au début de la plage et de le déplacer vers l'arrière.



En mode « Écraser », la durée totale du projet ne change pas. La nouvelle vidéo est uniquement insérée dans la plage créée :



Lors du ripple, la vidéo précédente située dans la plage est décalée vers l'arrière avec tous les objets qui la suivent. La durée totale du projet est modifiée en fonction de la durée de l'objet :



Montage quatre points

Le montage quatre points permet d'insérer de nouvelles vidéos dans le projet à l'aide de 4 points-marqueurs à votre disposition.

Créez une plage, autant dans le matériel source que dans le projet, et actionnez ensuite l'un des modes d'insertion décrits ci-dessus. Le mode de fonctionnement est identique dans chaque mode (Écraser & Ripple) : l'extrait issu du matériel source est inséré à la seconde près dans la plage de la fenêtre du projet.

Si les durées des deux plages sont différentes, ce qui est le cas la plupart du temps, la nouvelle vidéo va être étirée ou rétrécie lors de l'importation. La vitesse de lecture de la vidéo va être modifiée de manière semblable au timestretching de la piste audio.

Étant donné qu'appliquer une procédure de timestretching à la piste audio n'est possible et utile que dans une certaine mesure, la piste audio est supprimée en cas de modifications importantes (au-dessus du facteur 2). Au préalable, une requête apparaîtra : vous pourrez décider d'annuler la procédure en cas de doute et, en guise d'alternative, de procéder à un montage 3 points par exemple.

Recherche d'espace vide

Dans MAGIX Video Pro X, il est possible de rechercher les espaces vides éventuels situés entre les objets (où aucune image vidéo n'apparaît). Cela permet d'empêcher l'apparition de séquences noires non souhaitées au cours du film. Cette option est accessible sous « Éditer » > « Recherche de vides ». Une boîte de dialogue s'ouvre.

Optimiser l'affichage : permet de zoomer sur l'espace vide sélectionné.

Définir l'espace vide en tant que plage : délimite l'espace vide sélectionné en tant que plage.

Fermer : les paramètres définis sont appliqués mais aucune action supplémentaire n'a lieu.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + C

Marqueurs

Dans MAGIX Video Pro X, vous pouvez placer différents types de marqueurs.



Le **bouton Cadenas** (situé devant à côté de l'axe temporel) permet de protéger tous les marqueurs (marqueurs de saut, marqueurs de chapitre, etc.) contre les déplacements ou suppressions involontaires.

Dans ce chapitre

[Marqueur de lecture](#)

[Marqueur de projet](#)

[Repères de marqueurs et transitoires](#)

[Marqueur de chapitre](#)

[Marqueur de plage](#)

[Marqueurs de scène](#)

Marqueur de lecture



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

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

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

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

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

Astuce : dans l'onglet « Lecture », sous « Fichier > Paramètres > Programme... » vous pouvez définir si le fait d'appuyer une nouvelle fois sur la barre d'espacement pendant la lecture déplace le marqueur de lecture à la position actuelle ou s'il le fait retourner à sa position de départ.

Marqueur de projet

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

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

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

Repères de marqueurs et transitoires

Les objets, bords d'objets, marqueurs ou encore le curseur de lecture sont attirés automatiquement à des « positions clés », dès que vous les déplacez assez près de celles-ci avec la souris. Ce processus est appelé « accrochage ».

À l'aide d'un repère de marqueur, sélectionnez un endroit de l'objet pour y faire apparaître un autre objet. Cela est utile si vous souhaitez par exemple insérer un titre à un emplacement précis d'un objet vidéo.

L'onglet « Effets » du Media Pool comprend l'élément « Effets audio > Repères ».

Placer un repère de marqueur

- Pour placer un repère de marqueur, sélectionnez un objet et positionnez le repère de marqueur à l'endroit souhaité.
- Cliquez sur le bouton « Placer un repère de marqueur ».
- Avec le curseur de la souris, vous pouvez aller au-delà du repère de marqueur, le saisir et le déplacer par glisser-déposer.

Vous pouvez placer autant de repères de marqueur par objet que vous le souhaitez.

Alignement des repères sur les zones transitoires

Les transitoires sont des crêtes du signal dans les données audio qui peuvent apparaître dans les données vidéo, par exemple un claquement de porte.

Ces éléments peuvent servir de point de départ pour des effets dans la vidéo : apparition du titre, effet image dans l'image, etc.

La fonction « Aligner le repère de marqueur avec les transitoires » analyse l'objet sélectionné en recherchant des crêtes de signal et place des repères de marqueur à ces endroits. Les repères existants qui ont déjà été placés à proximité de ces transitoires sont alors déplacés.

Remarque : les objets combinés doivent être « déployés » pour rendre les transitoires visibles : Menu contextuel d'un objet combiné > Fonctions audio > Vidéo/Audio sur des pistes séparées. Les repères de marqueur sont toujours placés indépendamment de cet affichage.

Marqueur de chapitre



Le marqueur de chapitre définit le début d'un nouveau chapitre.
Les chapitres facilitent la navigation lorsque vous [gravez votre projet sur disque](#).

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

Dans ce chapitre
Placer un marqueur de chapitre
Définir automatiquement des marqueurs de chapitres
Supprimer marqueur de chapitres / Supprimer tous les marqueurs de chapitres

Placer un marqueur de chapitre



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

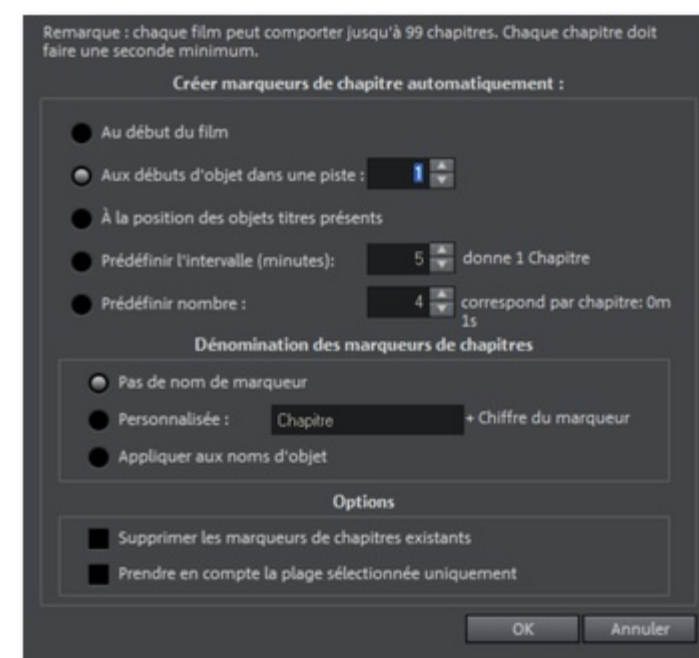
Vous pouvez renommer votre marqueur de chapitre en ouvrant son menu contextuel d'un clic droit puis en sélectionnant « Renommer ». Ce nouveau nom apparaît alors également dans le [menu des chapitres](#).

Raccourci clavier : Maj + Entrée

Définir automatiquement des marqueurs de chapitres

Cette option permet de positionner automatiquement des marqueurs de chapitres dans le projet en fonction de certaines règles, ce qui formera la structure des chapitres dans le menu d'un film gravé sur disque. C'est utile si vous souhaitez graver un disque directement après un enregistrement.

Raccourci clavier : Alt + MAJ + Entrée



Créer marqueurs de chapitre automatiquement :

- **Au début du film** : le film ne contient alors qu'un chapitre.
- **Aux débuts des objets de la piste** : chaque objet d'une piste représente un chapitre, la piste 1 est préconfigurée.
- **À la position des objets titre existants** : les sous-titres, insérés par exemple en tant que titre de transition, prédéfinissent la position des marqueurs de chapitre.
- **Prédéfinir un intervalle (minutes)/prédéfinir un nombre** : si les divisions des chapitres n'ont pas de rapport avec le contenu et ne servent qu'à naviguer plus rapidement, vous pouvez insérer des marqueurs de chapitre à des intervalles prédéfinis ou définir un nombre de marqueurs de chapitres au choix.

Dénomination des marqueurs de chapitres

- **Aucun nom de marqueur** : aucun nom de marqueur et aucun numéro de marqueur ne sera attribué.
- **Personnalisé** : vous pouvez leur attribuer des noms personnalisés, ces derniers seront numérotés en continu.
- **Appliquer les noms d'objet** : Le nom de l'objet ou de l'objet texte sera utilisé pour le nom de marqueur. **Aucun numéro de marqueur continu** ne sera attribué.

Options

- **Supprimer les marqueurs de chapitres existants** : supprime les marqueurs jusqu'ici

définis

- **Utiliser uniquement les plages sélectionnées** : limite les définitions de marqueurs de chapitre automatique à la plage entre les marqueurs de début et de fin.

Supprimer marqueur de chapitres / Supprimer tous les marqueurs de chapitres

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

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

Marqueur de plage

Les marqueurs de plage sont constitués d'un marqueur de début et d'un marqueur de fin. Ils servent à marquer une plage en particulier dans les deux écrans qui pourra être lue grâce au bouton « Lecture de la plage » situé sous l'écran correspondant.



A gauche se trouve le marqueur de début (In-Point) et à droite le marqueur de fin (Out-Point).

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

Zones de l'écran vidéo

Vous avez différentes possibilités pour modifier la plage de lecture, et donc les marqueurs de début et de fin dans le projet :

- placez le marqueur de lecture à l'emplacement de votre choix et appuyez sur le bouton « Début de la sélection (point d'entrée) » ou « Fin de la sélection (point de sortie) » situé sous le moniteur afin de définir le début ou la fin de votre plage de lecture.
- Cliquez sur l'un des deux marqueurs situés sous l'écran d'aperçu et déplacez-le vers l'emplacement de votre choix en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Dans la barre supérieure de l'arrangement, cliquez sur l'un des deux marqueurs et déplacez-le en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Un clic droit sur la barre permet de déplacer la fin de la sélection à la position du pointeur de la souris. Cliquez du bouton gauche pour déplacer le début de la sélection. Cette sélection sera agrandie ou rétrécie en conséquence.
- Vous pouvez déplacer l'intégralité de la plage en cliquant sur la barre bleue située entre les deux marqueurs et en la déplaçant, le tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Marqueurs de sélection dans le moniteur source

Positionnez de la manière suivante les points d'entrée et de sortie dans le moniteur source :

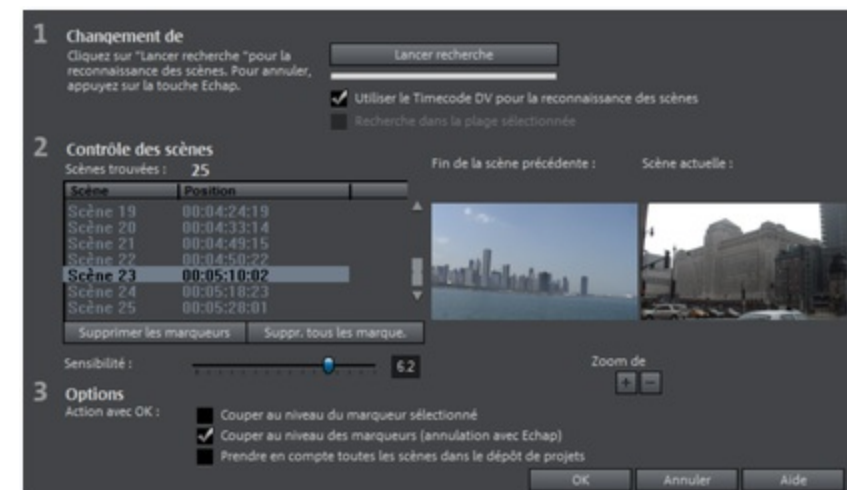
- placez le marqueur de lecture à l'emplacement de votre choix et cliquez sur le bouton « Définit le début de la sélection (point d'entrée) » ou « Définit la fin de la sélection (point de sortie) » situé sous l'écran afin de définir le début ou la fin de votre sélection.
- Cliquez sur l'un des deux marqueurs situés sous l'image du moniteur et déplacez-le à l'emplacement de votre choix en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Vous pouvez déplacer l'ensemble de la sélection en cliquant sur la barre bleue située entre les deux marqueurs, tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, et en la déplaçant.

Pour connaître toutes les possibilités des marqueurs de sélection dans le moniteur source, veuillez lire également la section [« Charger des sélections de fichiers vidéo de longue durée »](#).

Marqueurs de scène

Les marqueurs de scène servent à diviser une vidéo en plusieurs scènes. Chargez la vidéo de votre choix dans MAGIX Video Pro X puis effectuez un découpage en scènes.

Chargez la vidéo de votre choix dans la fenêtre du projet. Ensuite, cliquez à droite sur la vidéo puis sur l'option « Reconnaissance des scènes ». La boîte de dialogue suivante apparaît alors :



Après un clic sur « Lancer la recherche », vous verrez un aperçu des scènes trouvées sous les commandes relatives aux scènes.

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

Effacer tous les marqueurs : vous pouvez supprimer tous les marqueurs.

Action avec OK : vous avez ici trois possibilités. Soit MAGIX Video Pro X découpe votre vidéo en scènes (« Couper à tous les marqueurs »), soit vous sélectionnez une scène et ne coupez qu'à cet endroit (« Couper à la position du marqueur sélectionné »), ou soit vous reprenez toutes les scènes dans le dépôt de projets.

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



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

Vous trouverez plus d'informations sur la reconnaissance des scènes dans le chapitre [« Éditer des objets »](#).

Effets

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

Dans ce chapitre

- [Appliquer des effets sur les objets](#)
- [Effets vidéo du Media Pool](#)
- [Affichage et animation](#)
- [Effets pour prises à 360° du Mediapool](#)
- [Effets audio du Media Pool](#)
- [Éléments de design et objets image du Media Pool](#)
- [Modèles personnalisés dans le Media Pool](#)
- [Effets supplémentaires](#)
- [Animer des objets, courbes d'effet](#)
- [Créer des masques d'effets](#)
- [Application de masques de calques](#)
- [Accrocher à la position de l'image dans la vidéo](#)
- [Créer un graphique/une animation de superposition](#)
- [Améliorations de l'image pour chaque objet](#)
- [Optimisation de l'image dans tout le film](#)
- [Styles de film et tables de correspondance](#)

Appliquer des effets sur les objets

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

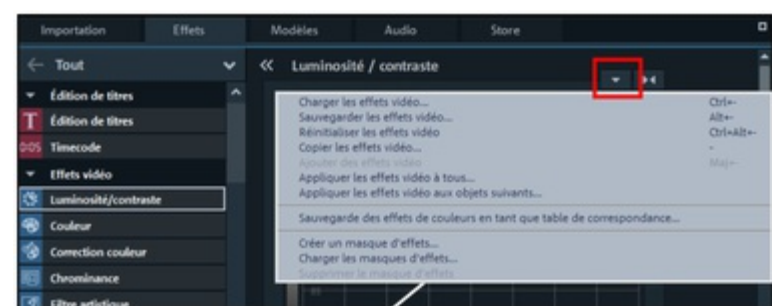
- Chargez les modèles d'effets vidéo et audio depuis le Media Pool sur l'objet souhaité par simple glisser-déposer.
- Les effets pouvant être animés (dans le Media Pool sous « Effets > Effets vidéo » ou « Effets de mouvement ») sont appliqués directement à l'objet préalablement sélectionné dès que vous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

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

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

Transférer les paramètres d'effets

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



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

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

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

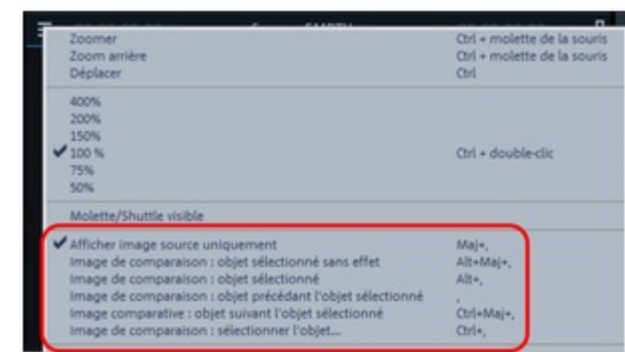
Appliquer les effets vidéo à tous : cette fonction permet de copier les paramètres d'effets actuels sur tous les objets de l'arrangement. Dans la boîte de dialogue, spécifiez quels paramètres doivent être copiés.

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

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

Image de comparaison dans l'écran source

Pour l'édition d'effets dans des objets vidéo et des objets images, MAGIX Video Pro X propose un mode de comparaison afin que vous puissiez voir les modifications avant/après directement.



Objet sélectionné sans effet : à l'extérieur des pages d'effet, l'objet est visible sans aucun effet et, dans les pages d'effet, sans les effets de la page d'effets actuelle. Si vous vous trouvez par exemple dans la page d'effets « Couleurs », tous les effets excepté la couleur sont utilisés. Avec cette fonction, le marqueur de lecture est synchronisé entre l'écran du programme et l'écran source.

Objet sélectionné : l'objet sélectionné est affiché avec tous les effets qui lui ont été appliqués. Ainsi, vous pouvez déplacer le marqueur de lecture dans l'arrangement et, par exemple, comparer le début et la fin d'un objet édité. Avec cette option, le marqueur de lecture n'est pas synchronisé entre l'écran du programme et l'écran source.

Prédécesseur de l'objet sélectionné : l'objet situé devant l'objet sélectionné (sur la même piste) est affiché. Cela vous permet de comparer plus facilement le résultat des effets employés sur différents objets qui se suivent.

Successeur de l'objet sélectionné : l'objet situé après l'objet sélectionné (sur la même piste) est affiché. Cela vous permet de comparer plus facilement le résultat des effets employés sur différents objets qui se suivent.

Sélectionner un objet... : un clic de souris permet de sélectionner l'objet souhaité. Vous pouvez ainsi par exemple éditer un objet et l'utiliser en tant que référence pour toutes les éditions d'effets à venir.

Supprimer l'image de comparaison : l'image de comparaison est supprimée de l'écran source.

Remarque : vous pouvez activer l'option « Image de comparaison dans l'écran source lors de l'édition d'effets dans le Media Pool » dans les paramètres du programme. Si cette option est activée, le mode de comparaison « Objet sélectionné sans effet » est également activé automatiquement lors du passage dans la section des effets du Media Pool et sera désactivé lorsque vous quittez

*celle-ci. Cela sert à comparer l'objet d'origine et l'objet édité.
Si cette option est désactivé, celle-ci est automatiquement bloquée.*

Effets vidéo du Media Pool

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

L'écran du programme affiche toujours l'image se trouvant à la position du marqueur de lecture. Pour obtenir un aperçu des paramètres d'effets, vous devez donc placer le curseur de lecture à l'endroit où l'objet sélectionné se trouve. Le marqueur de lecture peut être déplacé à plusieurs endroits de l'objet vidéo afin de visionner et de vérifier immédiatement le résultat de l'édition de l'effet.

Dans ce chapitre

[Luminosité & contraste](#)

[Couleurs](#)

[Correction des couleurs](#)

[Incrustation en chrominance](#)

[Filtre artistique](#)

[Déformation](#)

[Netteté](#)

[Vitesse](#)

[Stabilisation vidéo VEGAS](#)

[proDAD Mercalli 2.0](#)

[Égalisation](#)

[Bruits parasites](#)

[Couleur de diffusion](#)

[Formes](#)

[Flou gaussien](#)

[Éclairage](#)

[Couleur LAB](#)

[Reflets](#)

[Niveaux](#)

[Générateur de masques](#)

[Masquage flou](#)

[Préréglages](#)

Luminosité & contraste

Vous pouvez ajuster la luminosité et le contraste des objets sélectionnés avec l'effet de courbes.

- Vous pouvez sélectionner séparément les canaux RVB pour ajuster la luminosité et le contraste et les courbes de couleurs Rouge, Vert Bleu.
- Vous pouvez définir par ailleurs le comportement des courbes : le mode standard dessine une courbe souple. En mode manuel, des poignées avec lesquelles le tracé peut être dessiné de manière souple, linéaire ou manuelle apparaissent aux points de courbe. Vous pouvez de plus définir les comportements des courbes pour chaque point sous « Point sélectionné ».

Raccourcis clavier :

- Effectuer un clic à gauche avec la souris insert un point de courbe
- Effectuer un clic à droite avec la souris supprime le point de courbe sélectionné.
- Ctrl et point sélectionné = mouvement selon l'axe x
- Maj et point sélectionné = mouvement selon l'axe Y
- Ctrl + Maj + clic sur le point de courbe = alterne les modes de courbe
- Ctrl + Maj + clic sur poignée de courbe = modification du comportement de la courbe de ce point de courbe

Exposition automatique

Ce bouton vous permet d'optimiser automatiquement et en un clic la luminosité et le contraste des couleurs. Pour des modifications précises, servez-vous du curseur dans la boîte de dialogue.

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

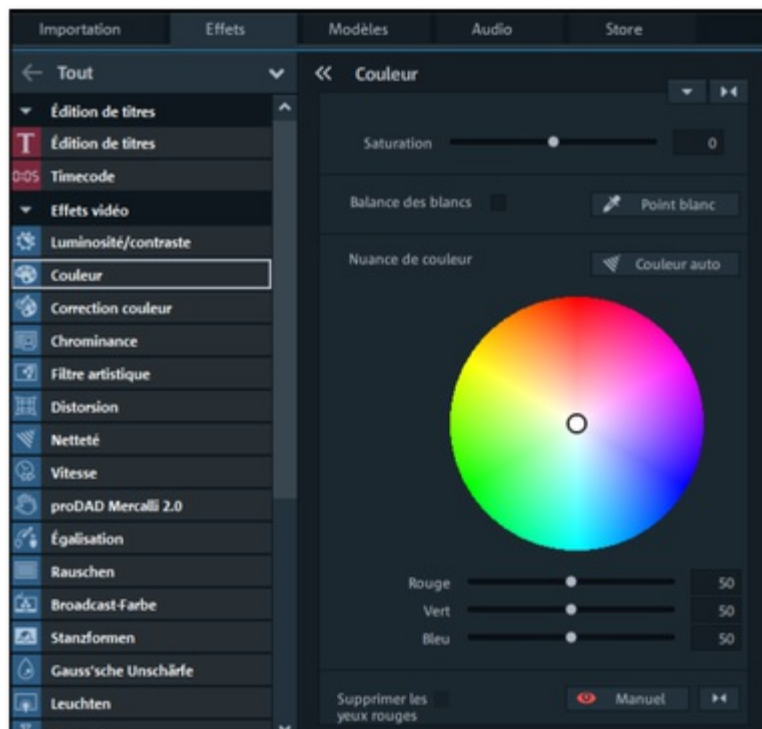
Gamma : définissez la valeur moyenne des gris. Celle-ci peut être calculée à partir des différentes gammes de couleurs. Sélectionnez différentes plages dans la liste de presets et éditez uniquement les zones sombres, moyennes ou les plus claires de l'image.

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

Gamma HDR : contrairement à ce qui se produit avec « Gamma », les zones très foncées sont éclaircies de manière sélective.

Flou HDR : joint à l'effet « Gamma HDR », il permet d'agir sur les bordures entre zones foncées et zones claires.

Couleurs



Supprimer les yeux rouges :

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

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

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

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

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

Saturation : le curseur « Saturation » permet d'augmenter ou de réduire les proportions des couleurs de l'image. L'algorithme utilisé permet de procéder à des modifications de couleurs, et ce en prenant en compte d'autres paramètres (du contraste par exemple), afin d'obtenir une coloration la plus naturelle possible. Un peu d'imagination et de créativité suffit pour obtenir des résultats épatants, d'une ambiance automnale rougeoyante jusqu'à l'image pop-art la plus déjantée.

Correction des couleurs

La correction des couleurs permet d'ajuster chaque gamme de couleurs dans les objets vidéo et image. De plus, les zones de luminosité « Lumières », « Médioms » et « Ombres » peuvent être ajustées séparément. Deux niveaux principaux, le premier plan et l'arrière-plan, sont disponibles. Il est en plus possible de modifier le niveau Master : cela influera sur l'image entière.

Le premier plan correspond au masque créé, l'édition de l'arrière-plan modifie toutes les zones hors de ce masque. Une ou plusieurs couleurs peuvent être attribuées à ce masque simultanément.

Conseil : Avant d'utiliser la correction des couleurs complexe, vous devez vérifier si les possibilités proposées par « Luminosité/Contraste » ou par « Couleur » correspondent à vos attentes.

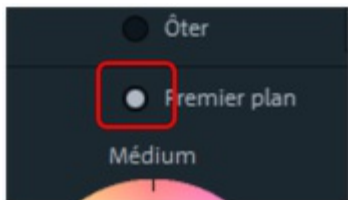
Pour ouvrir la fonction de correction des couleurs, cliquez sur l'objet vidéo ou image et ouvrez le menu « Correction des couleurs » dans le Media Pool sous « Effets vidéo ».

À l'aide de l'outil Pipette et de la commande « Ajouter », vous pouvez sélectionner les couleurs souhaitées afin de créer un masque. Au cours de la sélection des couleurs, MAGIX Video Pro X affiche le masque avec des rayures noires et blanches pour mettre la sélection actuelle en évidence.



Avec la pipette, cliquez dans l'écran du programme sur les couleurs que vous souhaitez attribuer au niveau actuel, les unes après les autres, jusqu'à ce que la sélection corresponde à vos attentes.

Les couleurs indésirables peuvent de nouveau être supprimées de la sélection en cliquant sur « Ôter » puis sur la couleur à supprimer.



Choisissez le niveau (arrière-plan ou premier plan) qui doit être édité.



Il est alors possible d'éditer les ombres, les nuances de couleurs et les lumières séparément.

Angle de la nuance : permet de déterminer dans la roue chromatique la couleur avec laquelle vous souhaitez teindre l'image dans la zone de luminosité respective.

Raccourcis : Maj + molette via la roue chromatique respective

Intensité de la correction : définit l'intensité de la teinte pour la zone de luminosité respective.

Raccourcis : Ctrl + molette via la roue chromatique respective

Saturation : permet de définir la saturation des couleurs pour la zone de luminosité correspondante.



Un exemple d'utilisation classique : la saturation de toutes les zones de luminosité dans l'arrière-plan est diminuée, les couleurs du premier plan personnalisées selon vos besoins.

Incrustation en chrominance

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

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

Mode

Estampage : l'objet actuellement sélectionné est « inséré » dans la vidéo située sur la piste au-dessus de lui. Ceci n'est possible que si la vidéo du dessous n'occupe qu'un extrait d'image, sans quoi seule la vidéo du dessous (celle qui est actuellement sélectionnée) pourrait être visualisée. En général, l'objet doit donc tout d'abord être réduit ou déplacé. C'est possible à l'aide de l'effet [« Position/Taille »](#) ou du sous-menu « Extrait » accessible dans le menu « Effets > Effets de l'objet vidéo ».

Couleur : sélectionnez à l'écran vidéo la zone contenant la couleur qui doit devenir transparente. La vidéo sera transparente aux endroits comportant cette couleur, ce qui permet de visualiser dans ces endroits la vidéo placée sur la piste du dessus. Avec les curseurs « seuil » « plage de fondu » et « anti-spill », vous pouvez peaufiner le résultat. Par exemple, supprimer les réflexions des couleurs à masquer visibles sur des surfaces ou pour dessiner les transitions vers les objets de manière plus nette.

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

Couleur à masquer

Vert/Bleu/Noir/Blanc : toutes les zones vertes, bleues, noires et blanches de la vidéo de la piste inférieure sont transparentes. Ainsi, il est possible par exemple de placer une personne filmée devant un fond bleu dans n'importe quel paysage.

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

Alpha : cet effet vidéo utilise la luminosité d'un film pour créer un effet de fondu entre deux autres vidéos se trouvant sur des pistes accolées. Ces vidéos supplémentaires doivent donc se trouver directement au-dessus et au-dessous de l'objet de référence pour le mélange d'images avec incrustation.

La vidéo supérieure sera visible dans tous les emplacements noirs de l'objet de référence pour le mélange d'images avec incrustation tandis que la vidéo inférieure apparaîtra dans toutes les zones blanches. Les passages gris sont compatibles avec les deux vidéos et permettent de les mélanger. Pour les passages colorés, la luminosité de la nuance de couleur est utilisée comme commande de contrôle.

Niveau vidéo

Le niveau vidéo modifie la luminosité d'une vidéo avant que d'autres effets vidéo n'aient été

ajoutés. Cela influe énormément sur l'action des effets, en particulier pour l'incrustation en croma. La configuration du niveau peut être automatisée de sorte que deux vidéos puissent être mélangées dynamiquement. Consultez à ce sujet le chapitre [« Animer des objets ? »](#).

Anti-spill

Lisse les bordures afin de minimiser les défauts.

Filtre artistique

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

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

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

Substitution : les parties bleue, rouge et verte sont échangées en fonction de l'échelle des couleurs de l'arc-en-ciel. Vous obtenez ainsi rapidement des paysages surréalistes ou pouvez colorer un visage en vert par exemple.

Décaler : les valeurs de couleurs sont inversées peu à peu. Le bleu devient rouge, le vert devient violet.

Quantiser : selon la configuration, les valeurs de couleurs sont arrondies afin de réduire le nombre total de couleurs. Vous obtenez ainsi des modèles et des motifs frappants.

Colorer : ce curseur permet de colorer votre vidéo en rouge, vert ou bleu (c'est-à-dire dans les couleurs de base de l'image d'un écran de téléviseur).

Contour : l'image est réduite à son contour en deux intensités (3 x 3 ou 5 x 5). Les contours verticaux ou horizontaux peuvent être sélectionnés.

Déformation

Film : les éléments mobiles des images sont renforcés et déformés.

Écho : les images mobiles créent un « écho » optique ; les images précédentes restent inchangées et s'éclaircissent au fur et à mesure qu'elles disparaissent.

Effet tourbillon : l'image est déformée en tourbillon.

Œil de poisson : la perspective est altérée de sorte que l'image semble vue avec les yeux d'un poisson.

Mosaïque : la vidéo se présente sous la forme d'une composition mosaïque.

Verre : les bords de l'image sont déformés dynamiquement.

Grain de sable : l'image apparaît granitée.

Kaléidoscope : l'angle supérieur gauche est reflété horizontalement et verticalement.

Reflet vertical/horizontal médian : l'objet est reflété de manière horizontale ou verticale - il est alors affiché à l'envers ou retourné.

Netteté

Augmenter la netteté : optimise la netteté de l'image.

Flouter : réduit la netteté de l'image, applique un flou.

Appliquer à : permet de configurer le degré de netteté à appliquer aux surfaces ou aux bordures. Vous pouvez ainsi réduire efficacement certains éléments comme les bruits indésirables.

Flou artistique : permet de flouter votre image d'une autre manière. Les effets obtenus seront plus marqués que si vous configurez seulement le curseur sous « Flouter ».

Qualité : renforce le flou artistique

***Conseil** : l'utilisation d'un flou artistique est conseillée pour les fondus. Il suffit d'[animer](#) la fin de la première vidéo de manière à ce qu'elle devienne floue et de démarrer la seconde vidéo avec un flou important jusqu'au retour progressif de l'image standard.*

Flou orienté : faites votre choix entre flou linéaire, radial, ou de zoom. Selon le flou que vous choisissez, vous pouvez en définir l'angle, la direction ou le centre.

Intensité : permet de définir l'intensité des effets.

Qualité : plus la qualité est élevée, plus l'effet sera précis.

***Remarque** : plus la qualité est élevée, plus la durée du calcul d'application de l'effet est longue.*

Vitesse

Le curseur vous permet de configurer la vitesse de lecture. Lorsque la valeur est comprise entre 0 et 1, la lecture de la vidéo se fait au ralenti ; lorsque la valeur est supérieure à 1, elle se fait en accéléré. Lorsque la vitesse de lecture est augmentée, l'objet est automatiquement raccourci dans la fenêtre du projet.

Fréquence image : vous pouvez définir ici la fréquence des images (ou « frames ») d'une vidéo. Cette valeur influe directement sur la vitesse de lecture et chaque mouvement du curseur a de la même manière une incidence sur la fréquence image de la vidéo.

Algorithme : sélectionnez ici la manière dont la piste audio doit être traitée.

« Timestretching » modifie la vitesse de lecture sans modifier les tonalités ;

« Rééchantillonnage » modifie la vitesse de lecture selon les tonalités (plus la vitesse est élevée, plus les tonalités sont hautes).

En arrière : ce bouton permet d'inverser le sens de lecture (au même tempo).

Interpoler images intermédiaires : activez cette option si votre vidéo présente des soubresauts suite à une réduction de la vitesse de lecture. MAGIX Video Pro X complète automatiquement les images manquantes pour que la lecture de votre vidéo soit plus fluide.

Garder la longueur : si vous avez raccourci un objet dans l'arrangeur, une vidéo peut être visionnée plus rapidement sans raccourcir la longueur de l'objet. Les données raccourcies sont rapprochées pour conserver la longueur de l'objet.

Stabilisation vidéo VEGAS

La stabilisation vidéo « VEGAS Video Stabilization » permet d'éliminer les mouvements non souhaités dans les images. Ce processus entraîne l'apparition de bordures pouvant être découpées automatiquement et de bandes noires pouvant être supprimées à l'aide d'un zoom hors de l'image, ce qui produit une image nettement plus stable et agrandie de manière imperceptible.

« VEGAS Video Stabilization » se trouve dans le Media Pool sous « Effets > Effets vidéo ».

1. Sélectionnez l'objet vidéo à stabiliser puis cliquez sur « Appliquer l'effet ».

Vous trouverez les paramètres ci-dessous que vous pouvez ajuster avant l'analyse du mouvement de la vidéo pour optimiser le résultat :

- **Méthode précise** : l'analyse dure plus longtemps mais livre un meilleur résultat.
- **Réduire la taille de l'image** : les objets vidéo en Full HD et plus sont redimensionnés et analysés pour réduire la durée de l'analyse. Ce processus produit un résultat légèrement moins précis.
- **Compensation du mouvement** : sélectionnez les formes de mouvement à prendre en compte dans l'analyse.

2. Cliquez sur Analyser les données de mouvement pour lancer l'analyse. Le processus prend un certain temps selon le mode d'analyse sélectionné, le volume du fichier, etc. La stabilisation est appliquée automatiquement directement à la fin de l'analyse.

***Remarque** : Si vous souhaitez modifier les paramètres d'analyse, vous devrez la exécuter à nouveau. Dans ce cas, cliquez sur « Supprimer les données de mouvement » pour annuler l'analyse et recommencer.*

À la fin de l'analyse, 2 paramètres sont mis à disposition pour l'aspect final de l'objet vidéo :

- **Lissage** : le mouvement de la caméra est toujours constitué de nombreux petits mouvements rapides non souhaités ainsi que des mouvements intentionnels tels que les rotations, les zooms et les travellings qui sont préservés. Définissez ici la quantité de mouvement à conserver dans la scène. Plus la valeur est élevée, plus le mouvement sera lissé.
- **Redimensionnement automatique** : si l'image est déplacée dans une direction pour compenser un mouvement de caméra non souhaité, une bordure noire apparaît au bord opposé. Pour éviter cela, un zoom avant est effectué dans l'image. Le redimensionnement automatique est activé par défaut et entraîne la suppression complète de toutes les bordures noires.

Les paramètres **Redimensionnement**, **Rotation**, **Déplacement X** et **Déplacement Y** n'affectent pas la stabilisation, mais peuvent être utilisés pour effectuer des ajustements d'objet supplémentaires. Ils peuvent également être animés à l'aide de keyframes.

proDAD Mercalli 2.0

Supprimez ultérieurement tous les types de tremblement de vos enregistrements vidéo. Il est ainsi possible d'optimiser les travellings irréguliers et les enregistrements en zoom.

Profil : sélectionnez le bon type de caméra pour l'analyse et la correction des données audio. Selon la manière dont la vidéo a été filmée et selon le résultat souhaité, il est important ici de sélectionner le bon type. Même si le profil universel permet une amélioration dans tous les cas, expérimentez simplement pour savoir quel type de caméra est le mieux adapté à vos attentes.

Effectuer l'analyse... : l'analyse des fichiers vidéo est toujours la première étape à effectuer avant de passer aux améliorations en détail.

Correction Rolling-Shutter : permet de corriger les distorsions (seulement en cas de CMOS) qui peuvent apparaître dans les vidéos contenant des tremblements.

***Remarque** : Cet effet ne peut être utilisé correctement que si vous utilisez le bon paramètre de demi-image de la vidéo.*

Garder la dynamique de caméra : activez cette fonction si vous ne souhaitez pas lisser ou stabiliser des mouvements de caméra voulus.

Améliorer les mouvements de caméra : permet de compenser les mouvements dans la vidéo.

Lisser le zoom : permet de compenser les tremblements dans le zoom.

Réduire les mouvements brusques : permet de réduire les mouvements brusques horizontaux et verticaux de la caméra lors de l'enregistrement.

Édition des bordures : la compensation de mouvements non souhaités entraîne l'apparition de bordures dans l'enregistrement. Définissez ici les paramètres des bordures :

- **Stabilisation optimale** : la vidéo stabilisée comporte une bordure noire. Celle-ci peut varier d'une image à l'autre selon l'intensité du tremblement.
- **Sans bordure** : aucune bordure n'apparaît dans la vidéo stabilisée. Le zoom permet de faire disparaître la bordure de la vidéo selon les tremblements et l'intensité souhaitée de la correction.
- **Extrait d'image** : la vidéo stabilisée comporte une bordure statique. Son accentuation dépend des tremblements les plus forts de la vidéo.

Zoom : un zoom dans la vidéo permet de minimiser la bordure.

Remplir avec les couleurs des bordures : permet de remplir une bordure. Mais le contenu de la vidéo est alors affiché de manière floue.

Affichage de comparaison : la vidéo stabilisée peut être affichée dans l'aperçu.

- Au final, seule la vidéo stabilisée est affichée dans l'aperçu.
- **Écran partagé vertical** : permet d'afficher verticalement les données d'origine et la vidéo stabilisée.

- Écran partagé horizontal : permet d'afficher horizontalement les données d'origine et la vidéo stabilisée.

Afficher la grille : une grille est alors affichée pour mieux évaluer la stabilisation.

Égalisation

Appliquez le style d'un clip vidéo à un autre. Les niveaux des couleurs et du son seront ajustés de manière entièrement automatique.

Procédez de la manière suivante :

1. Cliquez sur « **Démarrer le mode comparaison** » pour déplacer le moniteur source dans l'écran d'aperçu.
2. Sélectionnez ensuite une image de référence dans l'écran d'aperçu (à gauche) et une image cible dans le moniteur source (à droite).
3. Cliquez sur « **Appliquer l'égalisation** » pour appliquer le style de l'image de référence à l'image cible.

Conseil : Désactivez l'option « Appliquer l'égalisation » pour masquer l'égalisation du style. Activez à nouveau l'option pour afficher à nouveau l'égalisation du style. Vous pouvez l'utiliser lors des attributions de couleurs sous « Optimisation manuelle ».

Le résultat peut être ajusté individuellement si vous activez « **Optimisation manuelle** » et prélevez différentes couleurs avant de les attribuer les unes aux autres.

1. Sélectionnez dans l'image de référence (à gauche) une nuance de couleur que vous souhaitez appliquer à l'aide de la pipette.
2. Sélectionnez dans l'image cible (à droite) la nuance de couleur que vous souhaitez remplacer. MAGIX Video Pro X remplace la nuance de couleur.

Conseil : Même sans égalisation préalable, vous pouvez effectuer des attributions de couleurs.

Les égalisations fonctionnent de manière optimale si les conditions suivantes sont respectées :

- La même scène a été filmée avec plusieurs caméras (différentes) depuis différents angles.
- La même scène a été enregistrée avec des niveaux d'éclairage variés.

Si ces conditions sont réunies, le résultat peut être optimal.

Remarque : Si plusieurs objets sont sélectionnés en tant qu'objets cibles, le dernier objet sélectionné est considéré comme l'objet cible. L'image cible est habituellement définie dans cet objet cible. Cela détermine l'égalisation qui sera utilisée également pour les autres clips.

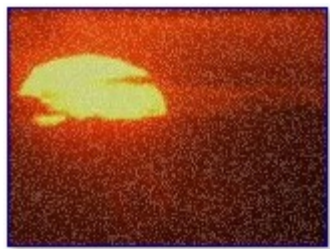
Bruits parasites

Utilisez cette fonction pour ajouter des bruits parasites atmosphériques dans une séquence vidéo. Si vous utilisez ce filtre sur un arrière-plan monochrome avec un paramètre unicolore et animez ensuite le filtre, il est possible qu'un motif semblable à une interférence vidéo se forme.

- Cliquez sur « Appliquer l'effet » pour activer le plug-in Open FX.



Original



Bruits parasites

Niveau du bruit	Détermine l'intensité de l'effet.
Monochrome	Choisissez cette option pour éditer le bruit parasite de manière monochrome. Si cette option n'est pas sélectionnée, des couleurs générées de manière aléatoire sont attribuées au bruit parasite.
Bruit parasite gaussien	Une méthode pour créer un bruit parasite plus intense.
Animation	Cochez cette case afin que le bruit parasite se déplace selon un motif aléatoire.

Couleur de diffusion

Les écrans d'ordinateur peuvent afficher 16 millions de couleurs, ceux des téléviseurs environ deux millions de couleurs. Cette différence a pour conséquence que l'édition vidéo sur un ordinateur permet de créer de couleurs qui ne sont pas affichables sur un écran de télévision. Les effets visuels peuvent aller de variations de couleur jusqu'à des images fantômes visibles.

Les couleurs de diffusion peuvent être utilisées pour ajuster les valeurs de luminance et de chrominance pour lesquelles la couleur est un facteur important (en particulier pour les titres et les images fixes).

- Cliquez sur « Appliquer l'effet » pour activer le plug-in Open FX.

Luma/Chroma/Composite Min/Max : saisissez la valeur minimale ou maximale pour la luminance, la couleur et le composite et déplacez les curseurs Lissage pour commander le degré de lissage du fondu des valeurs de luminance.

Paramètres 7,5 IRE : cochez cette case si vous souhaitez fixer une valeur de 7,5 pour le noir, comme dans les vidéos NTSC aux États-Unis.

RVB studio : limite les valeurs de RVB au standard studio de 16 - 235 respectivement

Formes

Avec l'effet Formes, vous pouvez rapidement découper une vidéo avec une forme géométrique simple pour créer par exemple des effets image dans l'image.

- Cliquez sur « Appliquer l'effet » pour activer le plug-in Open FX.

L'objet sélectionné est découpé en forme de cercle par défaut. Ce paramètre peut être ajusté librement.



Original



Forme (préréglage=cercle, milieu)

Couleur	Avec les valeurs r, v et b pour Rouge, Vert et Bleu, vous pouvez déterminer la couleur pour le cadre. (Cela n'est visible que si le cadre > 0, voir ci-dessous)
Forme	Dans la liste déroulante, sélectionnez un paramètre pour déterminer la forme à découper.
Méthode	Déterminez la partie de l'image vidéo visible/à masquer : • Découper tout sauf l'extrait : la forme découpée prépare une fenêtre dans laquelle votre vidéo est affichée. • Découper l'extrait : la forme découpée couvre entièrement votre vidéo et seule la zone en dehors de la forme est visible.
Plume	Déplacez le curseur pour paramétrer la douceur avec laquelle le cadre découpé passe en arrière-plan.
Cadre	Déplacez le curseur pour définir la taille du cadre autour de la forme découpée.
Répéter X/Y.	Déplacez le curseur pour répéter la forme découpée à l'horizontale ou la verticale dans le nombre indiqué.
Taille	Déplacez le curseur pour définir la taille de la forme découpée sélectionnée.
Milieu	Déplacez le curseur pour définir le milieu de la zone découpée à l'intérieur de l'image de la vidéo. 0,00, 0,00 représente le coin inférieur gauche de l'image, 0,50, 0,50 le milieu et 1,00, 1,00 le coin supérieur droit.

Flou gaussien

Ce filtre permet de modifier le foyer de la vidéo et d'ajouter des effets de flou. Il peut être également utilisé pour corriger certains types de bruits parasites ou comme filtre de correction.

Zone horizontale/verticale : déplacez les curseurs ou saisissez des valeurs dans les champs d'édition pour définir le nombre de pixels que vous souhaitez réunir dans un bloc.

Canaux de couleur : sélectionnez les différents canaux de couleur (rouge, vert, bleu ou alpha) auxquels vous souhaitez appliquer l'effet de flou. Si la vidéo ou l'image possède un canal alpha, l'application de l'effet de flou à ce canal peut améliorer la transparence et la transition entre les masques.

Éclairage

Utilisez l'effet **Éclairage** pour créer un effet d'halo autour des objets clairs dans l'image de la vidéo.

- Cliquez sur « Appliquer l'effet » pour activer le plug-in Open FX.



Original



Éclairage (Rouge)

Intensité de la lumière	Modifie la quantité de lumière (similaire au flou). L'intensité de la lumière, l'intensité de l'effet et la limitation fonctionnent de manière conjointe. Ajustez chaque paramètre pour obtenir l'effet souhaité.
Intensité d'effet	Permet de paramétrer l'intensité de la couleur de l'éclairage.
Limitation	Déplacez ce curseur pour limiter l'éclairage afin qu'il ne soit utilisé que pour les mises en valeur.
Couleur	Les valeurs r, v et b pour Rouge, Vert et Bleu permettent de déterminer la couleur de l'effet d'éclairage.

Conseil : Avec Maj + déplacement de souris, vous pouvez paramétrer les valeurs plus en détail.

Couleur LAB

Couleur LAB vous permet de manipuler les couleurs dans l'espace couleur Lab ($L^*a^*b^*$ ou L^* , a^* , b^*). L'ajustement des couleurs dans l'espace couleur LAB vous permet de :

- Ajuster la luminosité sans affecter les couleurs.
- Effectuer une inversion de la luminosité sans affecter les couleurs.
- Modifier les couleurs sans affecter la luminosité.
- Créer une désaturation de meilleure qualité et une conversion en noir et blanc.
- Modifier les groupes de couleurs sans nuire aux couleurs opposées.

Luminosité La commande Luminosité vous permet de paramétrer par étape la luminosité de l'image sans modifier les couleurs. Déplacez le curseur vers la droite pour éclaircir l'image ou vers la gauche pour l'assombrir.

Canal a Le canal a contient des informations de couleur pour le vert et le magenta. Déplacez le curseur entièrement vers la gauche (-1) pour déplacer les couleurs Vert et Magenta sur Vert ou entièrement vers la droite (1) pour déplacer les couleurs Vert et Magenta sur Magenta.

Canal b Le canal b contient des informations de couleur pour Bleu et Jaune. Déplacez le curseur entièrement vers la gauche (-1) pour déplacer les couleurs Bleu et Jaune sur Bleu ou entièrement vers la droite (1) pour déplacer les couleurs Bleu et Jaune sur Jaune.

Inversion de la luminance Cochez la case pour inverser toutes les valeurs de luminosité, ce qui crée une image négative.

Désaturation La commande Désaturation vous permet de paramétrer par étape les canaux a et b sur Noir et blanc. Si vous déplacez le curseur entièrement vers la droite (1), toutes les couleurs de l'image sont supprimées et l'image est convertie en image dans des nuances de gris.

Reflets

Utilisez l'effet « Reflets » pour simuler la lumière réfléchiée par une lentille de caméra.

Couleur claire : définissez les valeurs de couleur auxquelles vous souhaitez appliquer l'effet.

Position de la lumière : définissez la position de la source de lumière devant créer l'effet de facteur de flare.

Type d'objectif : sélectionnez une lentille dans le menu déroulant pour choisir le nombre de reflets lumineux à créer.

Teinte : déplacez le curseur ou saisissez une valeur dans le champ pour déterminer l'intensité de la nuance à appliquer à la source de lumière.

Intensité : déplacez le curseur ou saisissez une valeur dans le champ pour déterminer l'intensité de l'effet.

Mélanger : déplacez le curseur ou saisissez une valeur dans le champ pour déterminer la transparence de l'effet de reflet lumineux. La valeur 0 correspond à une transparence maximale, la valeur 1 à une opacité totale.

Taille : déplacez le curseur ou saisissez une valeur dans le champ pour déterminer la taille des effets de reflet lumineux.

Perspective : déplacez le curseur ou saisissez une valeur dans le champ pour déterminer l'angle des effets de reflet lumineux.

Niveaux

Les **niveaux** sont un filtre de correction utilisé pour ajuster la couleur et la luminosité dans la vidéo. En adaptant la source d'entrée à la sortie, vous pouvez compenser précisément les différences et standardiser vos signaux vidéo. Ceci est un procédé très efficace pour réattribuer la gamme entière des couleurs et améliorer la qualité générale de la vidéo.



Original



Corrigé

- Cliquez sur « Appliquer l'effet » pour activer le plug-in Open FX.

Canal	Sélectionnez le canal de couleur respectif (Rouge, Vert ou Bleu) ou le canal alpha que vous souhaitez adapter, ou ajustez tous les canaux (cela correspond à l'ajustement de la luminosité).
Début/fin de l'entrée	Utilisez le curseur pour déterminer la valeur la plus sombre et la valeur la plus claire dans la donnée de sortie.
Début/fin de la sortie	Utilisez le curseur pour déterminer la valeur la plus sombre et la valeur la plus claire pour le rendu. Afin d'obtenir un contraste optimal, maintenez les valeurs sur 0 ou 100.
Gamma	Gamma compense les différences de luminosité entre diverses sources et corrige le rendu de la luminosité.

Conseil : Pour un rendu efficace, vous devez utiliser les [instruments de mesure Histogramme et Parade RVB](#) !

Générateur de masques

Avec cet effet, vous pouvez créer un masque à partir de la vidéo ou de l'image de votre choix. Ce filtre convertit alors celle-ci dans des nuances de gris et la rend partiellement transparente. En tant que source de l'information de transparence, il est possible de paramétrer sous **Type** la luminosité (**luminance**), l'un des canaux de couleur **Rouge/Vert/Bleu** ou un **canal alpha** (en cas de fichiers images de format PNG ou TGA).

- Cliquez sur « Appliquer l'effet » pour activer le plug-in Open FX.

Inverser inverse les zones transparentes et opaques dans le masque.

Entrée faible/élevée permet de déterminer entre les valeurs de luminosité inférieure et supérieure de la source (selon le type) une zone pour laquelle l'image/la vidéo devient transparente. Si les deux valeurs sont identiques, cela entraîne la création d'un masque à bordure non lissée (seuil) ; si la deuxième valeur est plus élevée, un dégradé de transparence apparaît aux bordures du masque.

Sortie faible/élevée détermine la valeur minimale/maximale de la transparence. Si Sortie faible est mis en valeur, l'image devient plus claire (c'est-à-dire moins transparente)

Remarque : 1,0 correspond à une blancheur maximale, donc à une opacité maximale.

Masquage flou

Malgré son nom, ce filtre offre une fonction haut de gamme d'augmentation de netteté. Le filtre compare l'image avec une version floutée et utilise les différences pour renforcer les contrastes.

- Cliquez sur « Appliquer l'effet » pour activer le plug-in Open FX.

Montant	Cette fonction permet de définir l'intensité de l'effet.
Rayon	Avec Rayon , vous pouvez déterminer le rayon dans lequel le filtre recherche des informations de netteté.
Valeur limite	Valeur limite indique quelle doit être la différence minimale de luminosité par rapport au pixel original pour le remplacer.

Préréglages

Ce répertoire contient des combinaisons d'effets pré-configurés directement applicables.

Affichage et animation

Dans ce chapitre

[Position/Taille](#)

[Extrait](#)

[Travelling/Zoom](#)

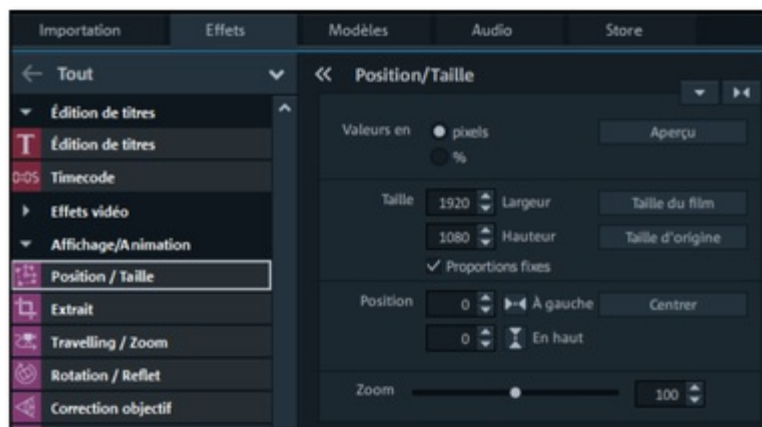
[Rotation/Reflet](#)

[Déformation 3D](#)

[Correction objectif](#)

[Modèles de mouvement](#)

Position/Taille



Valeur en :
définissez ici
si la valeur
doit être en
pixel ou en
pourcentage.

Position

À gauche : indiquez ici la position de départ à partir du bord gauche de l'image.

En haut : indiquez ici la position de départ à partir du bord supérieur de l'image.

Centré : les points de départ (à gauche et en haut) de l'image sont positionnés en fonction de sa taille, de sorte qu'elle soit centrée.

***Remarque** : vous pouvez également entrer des valeurs négatives. Les bordures de l'image se trouvent alors à l'extérieur de la zone visible.*

Taille

Largeur : indiquez ici la largeur de l'image.

Hauteur : indiquez ici la hauteur de l'image.

Maximiser : l'image est maximisée conformément à la résolution du film.

Taille d'origine : l'image est mise à l'échelle de sa taille d'origine.

Conserver les proportions : cette option évite les étirements ou les distorsions de l'image. Le rapport hauteur/largeur reste constant.

***Remarque** : vous pouvez adapter la taille des éléments de décoration à l'aide des poignées d'objets dans l'écran d'aperçu. Grâce aux poignées supplémentaires pour la rotation au-dessus, vous pouvez incliner l'élément.*

Zoom

À l'aide du curseur de zoom, vous pouvez agrandir l'extrait complet en conservant les proportions (valeurs au-dessus de 100) ou le réduire (valeurs au-dessous de 100).

***Remarque** : lors du zoom, un centrage automatique a lieu ; cela signifie : point d'ancrage = point central.*

Extrait

Remarque : Pour déplacer un extrait à travers une image en utilisant un effet de mouvement, consultez le paragraphe [« Travelling/mouvement de zoom »](#).

Les extraits peuvent être utilisés si vous souhaitez afficher seulement une partie de l'image.

- Dans l'écran d'aperçu, vous pouvez définir un extrait d'image : pour cela, réduisez le cadre affiché à l'écran à l'aide des huit poignées et déplacez-le jusqu'à la position souhaitée.

Aperçu : ce bouton vous livre un aperçu de l'extrait dans votre film. Cliquez de nouveau sur le bouton si vous souhaitez poursuivre l'édition de l'extrait.

Taille du film : l'extrait s'adapte à la taille du film, ce qui permet par exemple de profiter d'un extrait de qualité 4K en Full HD.

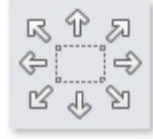
Proportions fixes : dans ce menu avancé, vous pouvez définir le format de l'extrait. Le format de l'image originale est utilisé par défaut en tant que base.

Plein écran : lorsque cette fonction est activée, le logiciel zoome sur l'extrait défini pour qu'il remplisse tout l'écran. Si cette option est désactivée, seul l'extrait de l'image dans le cadre est affiché. Le reste apparaît alors en noir ou est recouvert par les objets situés en arrière-plan.

Travelling/Zoom

Cet effet permet de déplacer de manière diversifiée dans l'image un extrait sélectionné au préalable afin de donner l'impression d'un mouvement de travelling ou de zoom.

Déplacer en direction

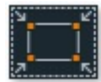


Vous pouvez ici définir la direction dans laquelle l'extrait sélectionné ou l'image va se déplacer durant la période définie. Les mouvements possibles sont verticaux, horizontaux mais aussi en diagonale.

Aperçu : affiche un aperçu de l'extrait à l'emplacement du marqueur de lecture.



Depuis l'extrait : dans un premier temps, seul l'extrait sélectionné est affiché, puis à mesure que le temps, défini sous « Durée du mouvement », passe, l'extrait est agrandi jusqu'à atteindre la taille de l'image intégrale. Si aucun extrait n'est défini au préalable, un extrait central de 50 % de l'image est défini agrandi.



Vers l'extrait : l'image complète est tout d'abord affichée, puis à mesure que le temps, défini sous « Durée », passe, l'image sera réduite jusqu'à atteindre la taille de l'extrait sélectionné. Si aucun extrait n'est défini au préalable, un extrait central de 50 % de l'image est défini agrandi.

Direction et durée

Cette option définit la position standard à laquelle les keyframes de l'effet de mouvement correspondant doivent être placées. Les keyframes définissent les positions de début et de fin d'un mouvement.

Remarque : pour post-éditer ces keyframes placées automatiquement, passez en mode personnalisé. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre [« Modifier ultérieurement les keyframes d'un effet »](#).



Réinitialiser : cette option active un zoom statique, c'est-à-dire que seul l'extrait sélectionné est affiché.

Vous pouvez également indiquer la taille et la position approximatives de l'image dans l'écran du programme en y déplaçant l'image avec la souris ou en tirant sur les poignées. Il est également possible de déplacer le cadre équipé de poignées à l'aide du clavier.

Raccourcis clavier pour déplacer le cadre dans l'écran vidéo :

Déplacer le cadre d'1 pixel :	Touches fléchées
Déplacer le cadre de 5 % :	Maj + touches fléchées

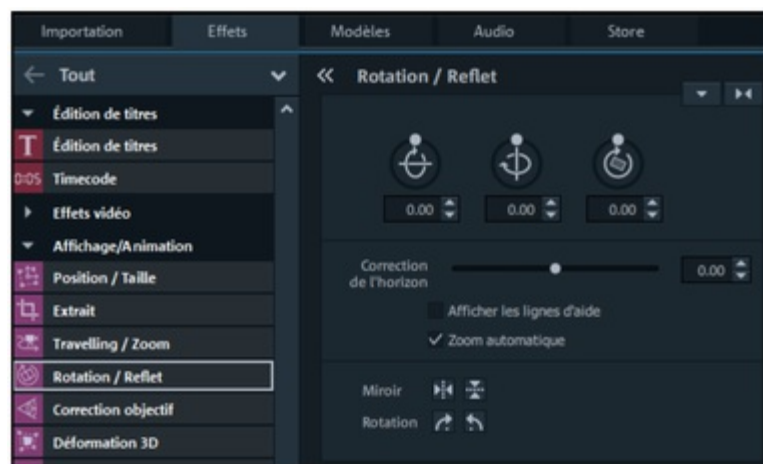
Pour obtenir des effets de mouvement animés, il est souvent préférable de réaliser un zoom arrière dans l'écran vidéo et d'utiliser la surface de travail ainsi créée, pour par exemple faire voler un objet texte ou une image réduite à travers l'image.

Raccourci clavier pour l'image d'aperçu :

Zoom avant/arrière dans l'image d'aperçu :	Ctrl + molette de la souris
Déplacer l'image d'aperçu :	Ctrl + bouton gauche de la souris + tirer

Vous trouverez de plus amples informations dans le chapitre « [Animations hors de l'image](#) ».

Rotation/Reflét



Rotation



Cette commande fait pivoter l'image autour de l'axe horizontal.



Cette commande fait pivoter l'image autour de l'axe vertical.



Cette commande fait pivoter l'image autour de son point central.

Correction de l'horizon

Vous pouvez faire pivoter l'image sur son axe grâce au curseur prévu à cet effet. Simultanément, un zoom automatique aura lieu de façon à ce qu'aucune bordure noire n'apparaisse.

Afficher lignes d'aide : lorsque cette option est cochée dans l'écran d'aperçu, une grille indiquant l'axe horizontal apparaît dans l'écran du programme.

Zoom automatique : cette fonction est activée par défaut. Les bords noirs qui peuvent apparaître lors de la correction d'horizon sont effacés automatiquement par un zoom dans l'image.

Remarque : si le format de l'image ne correspond pas au format du film, les bords noirs déjà existants ne peuvent pas non plus être supprimés après la correction de l'horizon.

Faire pivoter/refléter



Cette commande permet de refléter l'image par rapport à l'axe vertical.



Cette commande permet de refléter l'image par rapport à l'axe horizontal.



Cette commande fait pivoter l'image de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.



Cette commande fait pivoter l'image de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Faire pivoter l'image à l'écran

En plus des possibilités de réglage offertes par le Media Pool, vous pouvez faire pivoter un objet vidéo directement dans le moniteur.

Pour ce faire, déplacez les poignées se trouvant en haut au centre de l'image du moniteur.



Déformation 3D

Vous pouvez déformer et déplacer ici les perspectives des images. Un effet 3D en découle : certaines parties de l'image apparaissent plus en avant que d'autres.

Il est possible de modifier les positions des quatre points d'angle avec la souris dans l'écran d'aperçu ou en saisissant des valeurs numériques.

Remarque : au contraire de la Stereo3D, aucun positionnement 3D réel n'a lieu. L'image est seulement déformée de sorte qu'elle donne un effet tridimensionnel sur un écran bidimensionnel habituel.

Correction objectif

Avec la correction d'objectif vous pouvez compenser la distorsion de l'image causée par les lentilles dans certains objectifs. Même les perspectives peuvent être rectifiées facilement. Prenons l'exemple suivant :



Image originale

Édition après enregistrement

Agencement



- **Lentille** : agit sur la courbure de l'image
- **Extrait//Zoom** : Les bordures noires causées par les changements de paramètres dans "lentille" sont compensées par cette fonction.
- **Automatique** : le paramètre „Extrait/Zoom" fonctionne automatiquement, et fait en sorte que les bordures noires causées par le paramètre lentille ne soient plus visibles.

Remarque : Si vous modifiez le paramètre „Extrait/Zoom" manuellement, la fonction automatique est désactivée.

- **Perspective**: les images fortement dirigée vers le haut ou vers le bas présentent souvent une distorsion de perspective qui n'est pas naturel à l'oeil humain. Ce paramètre permet de compenser ces distorsions afin d'obtenir une image plus naturelle.

Astuce : Les paramètres de correction d'objectif peuvent être [animés](#). Ceci est particulièrement utile avec les vidéos, dans lesquelles les perspectives changent et peuvent présenter des déformations.

Modèles de mouvement

Vous trouverez ici des modèles pour les effets de mouvement applicables aux objets.

Effets pour prises à 360° du Mediapool

Vous accédez ici aux effets conçus pour l'édition 360°. Pour en savoir plus, consultez la section [Vidéos 360°](#) dans le chapitre « Assistants et fonctions spéciales ».

Effets audio du Media Pool

Le Media Pool vous propose de nombreuses possibilités pour doter également des objets audio d'effets. Ces effets liés à l'objet présentent l'avantage que les paramètres d'effet, avec toutes leurs automatisations, sont simultanément déplacés lors du déplacement d'objets, car ils sont accrochés à l'objet, pas à la piste.

Vous trouverez de plus amples informations dans le chapitre [« Effets audio »](#).

Généralités

Sous « Effets » > « Effets audio » > « Général » à côté du Volume et du Panoramique se trouvent également les effets audio DeClipper, DeNoiser, DeHisser, Égaliseur, Compresseur et Effet stéréo (dans l'[éditeur de nettoyage audio](#)), Écho/Réverbération, [Time stretching/Rééchantillonnage](#), un filtre d'accentuation, un filtre d'atténuation et une distorsion.

Les curseurs AUX 1 et AUX 2 permettent de régler le volume du signal de l'objet qui [est](#) envoyé vers les pistes d'effets du mixeur.

Remarque : Les courbes de volume et de balance sont également présentes dans la piste. Les valeurs définies pour les courbes s'ajoutent les unes aux autres.

Modèles d'effets audio

Vous trouverez dans le Media Pool une large palette de paramètres d'effets que vous pouvez appliquer aux objets audio sélectionnés par simple glisser-déposer.

Éléments de design et objets image du Media Pool

Dans l'onglet « Modèles », vous trouverez un large choix d'éléments de décoration : modèles de collage, surfaces de couleurs pour créer des arrière-plans personnalisés ou des images test, et des objets images animés.

Vous pouvez parcourir la liste et examiner les nombreuses possibilités.

- Ouvrez les catégories les unes après les autres et cliquez sur le contenu pour le découvrir en détail.

Les pointeurs proposent un exemple d'utilisation (Media Pool > Modèles > Objets images > Pointeur). Il s'agit de différents symboles en forme de flèche équipés d'un effet de mix vidéo. Ils vous permettent de sélectionner certaines parties de votre image.

Les éléments de design créent des objets personnalisés sur une autre piste. Étant donné qu'il s'agit d'objets, vous pouvez les rallonger ou les réduire à l'aide des poignées inférieures. Vous pouvez obtenir des effets particuliers en utilisant l'insertion et le masquage.

Remarque : certains éléments de design requièrent que la piste 6 soit libre. Une boîte de dialogue vous le rappelle lorsque vous sélectionnez ces éléments.

Modèles personnalisés dans le Media Pool

Vous pouvez enregistrer certaines configurations d'effets dans le Media Pool afin de les réutiliser ultérieurement. Ces configurations personnalisées sont accessibles dans le dossier du Media Pool « Effets > Mes modèles ». Vous pouvez les appliquer directement sur les objets par glisser-déposer.

Dans un premier temps, ce dossier est vide car, au début de l'utilisation, vous n'avez encore procédé à aucune configuration.

Effets supplémentaires

Les plug-ins d'effets vidéo sont des programmes supplémentaires d'autres fabricants permettant de rajouter des effets vidéo aux objets vidéo. MAGIX Video Pro X prend en charge le format de plug-in du logiciel de montage vidéo gratuit « VirtualDub », du programme « VitaScene » et de « Adorage » du fabricant proDAD et les effets de type Open FX.

Veuillez installer les plug-ins OpenFX et cliquer sur rechercher sous « Effets » > « Effets supplémentaires »" et redémarrer MAGIX Video Pro X. Les Plug-ins OpenFX y apparaissent directement et sont prêts à être utilisés.

Cas d'application des plug-ins :

- Suppression de logos de chaînes TV
- Suppression d'interférences
- Ajout d'effets spéciaux

Dans ce chapitre

[Utilisation de plug-ins d'effets vidéo](#)

[Gestionnaire de plug-in vidéo](#)

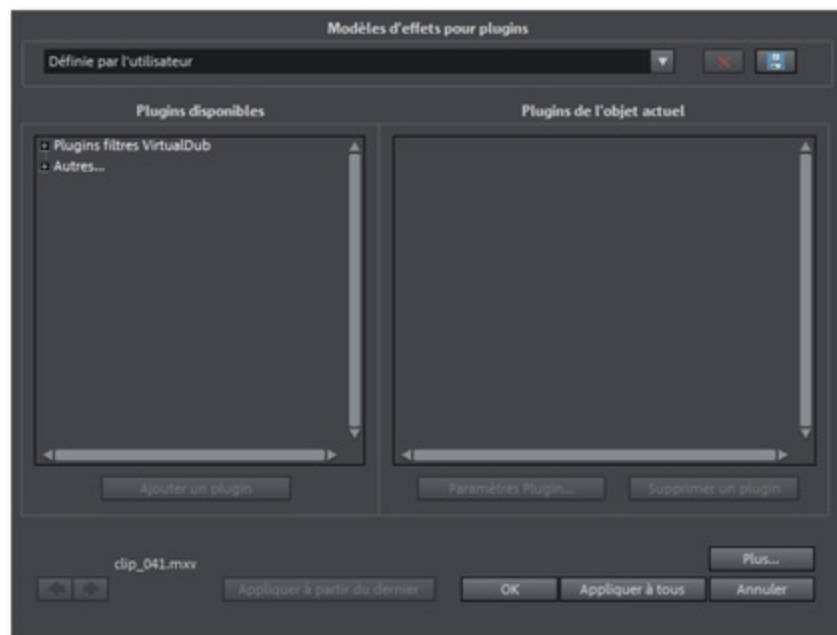
[Avancé...](#)

Utilisation de plug-ins d'effets vidéo

Sélectionnez d'abord l'objet vidéo ou l'objet image. Ouvrez ensuite dans le Media Pool sous « Effets > Effets supplémentaires > Gestionnaire de plug-ins ». La boîte de dialogue du gestionnaire de plug-ins d'effets vidéo s'ouvre. Elle contient la liste de tous les plug-ins disponibles sur le côté droit de la boîte de dialogue.

Remarque : Vous devez d'abord installer les plug-ins avant de pouvoir les utiliser. Une fois l'installation effectuée, les plug-ins sont affichés dans le gestionnaire de plug-ins.

Gestionnaire de plug-in vidéo



Modèles d'effets pour plug-in : MAGIX Video Pro X ne fournit aucun plug-in pour des raisons de droits de licence.

  Le bouton « **Enregistrer** » vous permet de sauvegarder vos paramètres personnels, le bouton « **Supprimer** » sert à les supprimer de la liste.

Plug-in disponibles : les plug-in disponibles sont présentés sous forme de liste.

Ajouter un plug-in : le plug-in sélectionné est ajouté à la chaîne d'édition (liste « Plug-in de l'objet actuel » dans la partie droite de la boîte de dialogue). Vous pouvez charger simultanément autant de plug-in que vous voulez. Ces derniers sont ensuite édités conformément à l'ordre dans lequel ils figurent dans la liste. Vous pouvez modifier l'ordre des plug-in dans la liste par glisser-déposer.

Paramètres de plug-in : cette commande vous amène dans la boîte de dialogue des paramètres pour le plug-in sélectionné. Tous les paramètres de plug-in de la liste complète peuvent être enregistrés conjointement comme préréglages (modèles d'effet pour plug-in).

Avancé... : la boîte de dialogue des [Paramètres avancés](#) s'ouvre.

Boutons de navigation : utilisez les boutons de navigation situés en bas de la boîte de dialogue pour naviguer d'une vidéo à l'autre.

Appliquer à partir du dernier : les paramètres de la dernière vidéo configurée sont utilisés. Cette option est active uniquement si vous éditez une image après l'autre à l'aide des boutons de navigation (voir ci-dessus).

OK : les paramètres définis sont appliqués à la vidéo actuelle.

Appliquer à tous : les effets sont appliqués à tous les objets contenus dans le film.

Annuler : cette commande ferme la boîte de dialogue et les paramètres ne sont pas pris en compte.

Avancé...

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez définir le chemin des plug-ins. Au démarrage du programme, MAGIX Video Pro X explore ces dossiers et recherche les fichiers de plug-ins disponibles pour les enregistrer dans la liste correspondante. Avec « Ajouter un chemin de recherche », vous pouvez insérer de nouveaux chemins pour la recherche de plug-ins et avec « Supprimer un chemin de recherche » permet d'en supprimer de la liste.

Vérifier uniquement les extensions des fichiers : cette option vous permet de rechercher de nouveaux plug-ins plus rapidement en laissant de côté la vérification de leur validité.

Parcourir les sous-dossiers : la recherche est étendue aux sous-dossiers des chemins indiqués.

Paramètres locaux

Recalcul dynamique du plug-in d'effet vidéo pour chaque frame des bitmaps : si vous utilisez un plug-in sur un objet bitmap (image-), vous devez activer cette option si le plug-in crée des effets de mouvement.

Animer des objets, courbes d'effet

Dans l'onglet « Effets » sous « Effets vidéo » et « Effets de mouvement », vous trouverez des effets qui peuvent être animés grâce à des keyframes.

Les objets suivants peuvent être animés :

- Objets combinés
- Objets vidéo
- Objets image (images statiques)
- Objets titre
- Objets audio (disponibles dans le Media Pool sous « Effets > Effets audio > Général »)
- Objets MAGIX 3D Maker (textes 3D)

Dans ce chapitre

[Préparer l'animation](#)

[Placer une keyframe](#)

[Copier une keyframe](#)

[Afficher les paramètres des keyframes](#)

[Modifier ultérieurement les keyframes d'un effet](#)

[Supprimer une keyframe](#)

[Interpolation des keyframes](#)

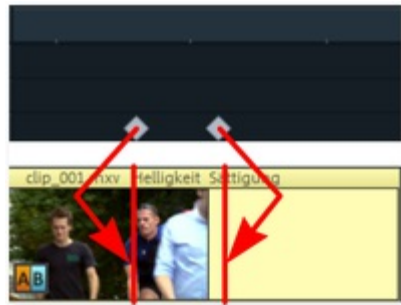
[Éditer les courbes d'effets dans l'objet](#)

[Courbes d'effet - Fonctions supplémentaires](#)

[Faire « voler » des objets à travers l'image](#)

Préparer l'animation

- Sélectionnez tout d'abord dans l'arrangeur l'objet qui doit être animé. En cas d'animations complexes, nous vous recommandons de placer auparavant des marqueurs pour vous orienter.
- Ouvrez à présent l'onglet « Effets » du Media Pool et cliquez sur l'effet que vous souhaitez animer sous « Effets vidéo » ou encore « Effets de mouvement ».
- Si besoin est, paramétrez l'effet comme vous le souhaitez pour le début de l'animation.
- À l'aide de ce bouton situé dans la partie inférieure du Media Pool, vous pouvez afficher ou masquer une Timeline. Y sont visibles tous les effets susceptibles d'être animés pour l'objet actuellement sélectionné. Des keyframes peuvent être placées, sélectionnées, déplacées ou supprimées.



Afin de vous aider à vous orienter, deux lignes hachurées se trouvent dans la Timeline dédiée à l'édition des mouvements. Ces lignes vous permettent de reconnaître le début et la fin des transitions.

Placer une keyframe

Un clic de souris dans la Timeline permet de placer le marqueur de lecture aux positions auxquelles vous voulez insérer une keyframe.

Remarque : afin de les placer précisément, vous pouvez aussi utiliser la Timeline de l'arrangeur. Pour cela, l'utilisation de [marqueurs de projet](#) est recommandée.



- Avec ce bouton, vous pouvez placer une keyframe pour tous les paramètres nécessaires dans cette animation.
- Vous pouvez insérer des keyframes supplémentaires en plaçant tout d'abord le marqueur de lecture à l'emplacement de la keyframe suivante puis en modifiant directement le paramètre d'effet.

Les keyframes ainsi placées peuvent également être déplacées ultérieurement avec la souris par glisser-déposer.

Copier une keyframe



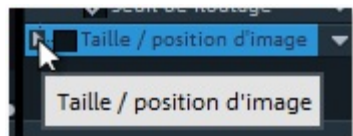
- Sélectionnez la keyframe à copier avec la souris puis cliquez sur le bouton de copie.



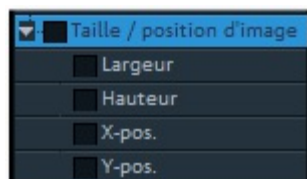
- Ensuite, placez le marqueur de lecture à l'endroit souhaité pour l'insertion puis cliquez sur la commande d'insertion (Coller).

Afficher les paramètres des keyframes

Les effets sont toujours attribués à plusieurs keyframes à la fois lorsqu'ils contiennent plusieurs paramètres.



- Cliquez sur la petite flèche près du nom de l'effet animé pour afficher tous ses paramètres.



- Toutes les keyframes des paramètres d'effets peuvent maintenant être déplacées dans la Timeline, supprimées, activées ou désactivées.

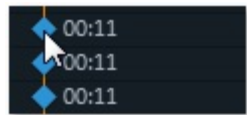
Remarque : seul les paramètres qui peuvent être utilisés pour l'animation sont affichés. Dès qu'un paramètre supplémentaire est requis lors de l'édition de l'effet, il apparaît ici aussi.

Modifier ultérieurement les keyframes d'un effet

Les keyframes déjà placées et leurs paramètres peuvent être modifiées et déplacées à tout moment.

- Vous pouvez les déplacer par glisser-déposer. Cliquez simplement sur la keyframe à déplacer et faites-la glisser jusqu'à l'emplacement de votre choix.
- Pour modifier la configuration d'effet d'une keyframe déjà placée, cliquez sur la keyframe et adaptez l'effet dans le Media Pool.

Supprimer une keyframe



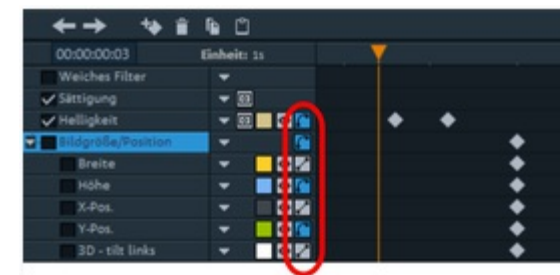
Cliquez sur la keyframe à supprimer pour la sélectionner.

 Ce bouton supprime la keyframe sélectionnée.

Interpolation des keyframes

L'interpolation des keyframes désigne le processus de transition entre deux keyframes. La transition peut être constante (linéaire) ou aplatie (« Bézier »).

Pour chaque effet animé, sélectionnez le type d'interpolation à l'aide des boutons d'interpolation situés en face de la barre des keyframes.



En plus des tracés de courbe standard, vous pouvez aussi créer vous-même des [courbes personnalisées](#).

Interpolation linéaire

 L'interpolation linéaire est sélectionnée par défaut.

Avec celle-ci, les valeurs d'une keyframe sont régulières, sous la forme d'une ligne droite sur laquelle les keyframes successives se déplacent.

Mouvement doux

 L'interpolation de Bézier automatique permet d'appliquer une courbe d'approximation à une keyframe.

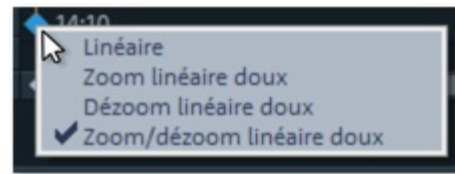
Ceci garantit que les mouvements sont effectués de façon plus douce et naturelle.

Interpolation Bézier manuelle



L'interpolation Bézier manuelle permet d'ajuster chaque keyframe individuellement.

Pour cela, effectuez un clic droit sur l'une des keyframes situées dans la barre des keyframes. Un menu contextuel s'ouvre et propose quatre options.



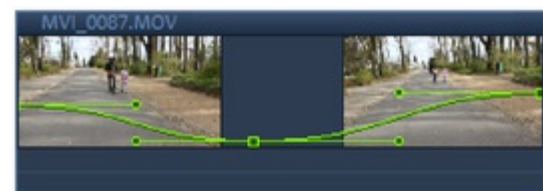
Linéaire (par défaut) : les keyframes en mode linéaire sont contrôlées puis quittées par une modification constante des paramètres.

Zoom linéaire doux : la modification des paramètres ralentit juste avant la keyframe. La courbe d'effet est lentement aplatie avant la keyframe. Après la keyframe, la courbe d'effet redevient linéaire. Ce réglage est inutile en ce qui concerne la première keyframe.

Dézoom linéaire doux : la modification des paramètres démarre lentement après la keyframe et s'intensifie. Après la keyframe, la courbe d'effet est d'abord plate puis se raidit. Avant la keyframe, la courbe d'effet est linéaire. Ce réglage est inutile en ce qui concerne la dernière keyframe.

Zoom/Dézoom linéaire doux : configure les options Zoom et Dézoom doux combinés.

Remarque : veuillez noter que les paramètres de deux keyframes consécutifs dépendent les uns des autres. Cela signifie que si vous réglez une keyframe sur « Linéaire » et la suivante sur « Zoom linéaire doux », la courbe d'effet subit tout de même une flexion. Vous obtenez une modification linéaire des paramètres entre les keyframes uniquement si la seconde keyframe est réglée sur « Linéaire » ou sur « Dézoom linéaire doux ».



Exemple :

Keyframe gauche : dézoom linéaire doux

Keyframe médiane :

zoom/dézoom linéaire doux

Keyframe droite : zoom linéaire doux

Éditer les courbes d'effets dans l'objet



Activer la courbe d'effet : une courbe est créée pour chaque paramètre d'effet animé : elle est placée au-dessus de l'objet. Cliquez sur ce bouton pour afficher la courbe d'effet sur l'objet.

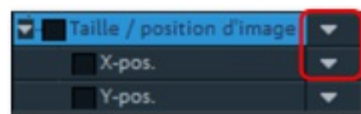


Éditer les points de courbe : la courbe peut être éditée soit avec des points de courbe individuels (en mode souris standard), soit par dessin à main levée des courbes d'effet (en Mode souris courbe).

Vous pouvez ajouter simplement de nouveaux points à la courbe en mode souris standard avec le raccourci Ctrl + Maj + clic, les points existants peuvent être supprimés de la même manière. Tous les points de courbe peuvent être déplacés horizontalement et verticalement à l'aide de la souris.

Remarque : le bouton d'activation de la courbe d'effet est affiché uniquement si une keyframe est définie.

Courbes d'effet - Fonctions supplémentaires



La petite flèche située à côté du nom de l'effet ouvre également le menu contextuel.

Supprimer l'effet : l'effet sélectionné est supprimé intégralement.

Supprimer la courbe d'effet : la courbe d'effet est supprimée et vous pouvez en créer une nouvelle.

Copier la courbe d'effet : la courbe d'effet est copiée dans le presse-papiers et peut être insérée à un autre emplacement.

Insérer une courbe d'effet : cette fonction permet d'insérer une courbe d'effet préalablement copiée à tout moment où vous le désirez. Il peut s'agir d'un autre paramètre d'effet du même objet ou d'un autre objet.

***Remarque** : si vous souhaitez insérer la courbe dans un objet plus long ou plus court, pensez à activer l'option « Ajuster la longueur de la courbe à la longueur de l'objet » avant de copier.*

Ajuster la longueur de la courbe à la longueur de l'objet : si cette option est activée, les modifications de la longueur de l'objet sont prises en compte sur la courbe d'effet. Dans la pratique, cette procédure est rarement nécessaire : elle l'est par exemple lorsque des objets doivent être étirés ou réduits. Pour cette raison, l'option est désactivée par défaut.

Charger une courbe d'effet : cette entrée du menu permet de charger une courbe d'effet enregistrée au préalable. C'est utile par exemple lorsque vous avez créé vos propres animations standard.

***Attention** ! Le chargement d'une courbe d'effet remplace la courbe actuelle.*

Sauvegarder une courbe d'effet : vous pouvez sauvegarder une courbe d'effet en tant que fichier individuel. C'est utile par exemple lorsque vous créez vos propres animations standard que vous souhaitez charger à d'autres emplacements en toute simplicité.

***Conseil** : veillez à ce que le paramètre « Ajuster la longueur de la courbe à la longueur de l'objet » soit également pris en compte lorsque vous enregistrez une courbe et lorsque vous la chargez à un autre emplacement.*

Éditer les courbes d'effets

Cette boîte de dialogue permet d'étirer, de compresser et de déplacer les courbes d'effets à l'intérieur d'un objet. L'effet dont la courbe d'automatisation est en cours de traitement est affiché dans la barre de titre de la boîte de dialogue.

Déplacer une position

Axe temporel (Timeline) : à chaque clic sur la flèche avant ou arrière, la courbe d'effet se déplace en fonction de la valeur de temps indiquée ici.

Effet : à chaque clic sur la flèche vers le haut ou vers le bas, la courbe d'effet se déplace en fonction de la valeur indiquée ici. Selon l'effet utilisé, il est possible d'indiquer des valeurs exactes ou en pourcentage.

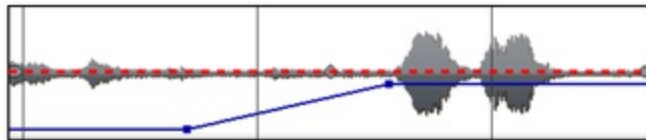
Étirer/Compresser

Axe temporel (Timeline) : la courbe d'effet est étirée ou compressée en fonction de la valeur temporelle indiquée. La fonction **Inverser** permet d'inverser temporellement la courbe : elle est insérée « en sens inverse ». La longueur totale de l'objet est alors prise en compte.

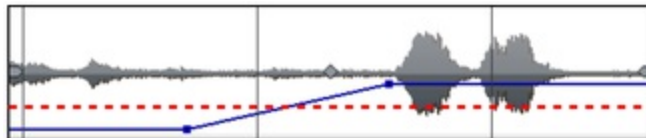
Effet : les valeurs de la courbe d'effet sont augmentées ou réduites, mais il n'y a pas de traitement temporel. Lors de l'édition, l'option définie (voir tableau) est décisive.

Refléter : la courbe complète est entièrement reflétée sur l'axe X dont la position est déterminée à l'aide de l'option suivante.

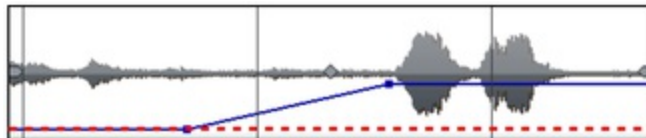
...au centre de l'objet : l'axe X se trouve exactement au centre de l'objet.



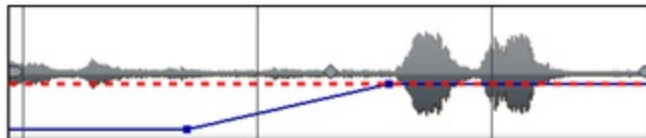
...au centre de la courbe : l'axe X se trouve entre le point d'automation le plus haut et le plus bas.



...au minimum de la courbe : l'axe X se trouve à la hauteur du point d'automation le plus bas.



...au maximum de la courbe : l'axe X se trouve à la hauteur du point d'automation le plus haut.



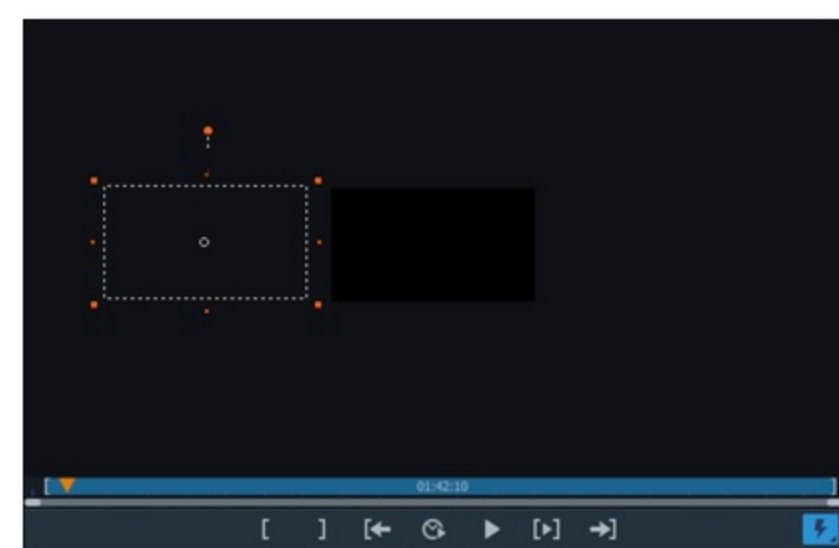
Faire « voler » des objets à travers l'image

L'effet Position/Taille permet de créer un effet de déplacement des objets ou des titres à travers l'image. Il est recommandé ici de placer les marqueurs de début et de fin de l'animation en dehors de l'image.

Vous avez besoin d'un objet vidéo et d'un second objet à animer, par exemple un titre devant « voler » à travers l'image vidéo.

Voici comment procéder :

- cliquez dans l'écran du programme et effectuez un zoom arrière (Ctrl + molette de la souris). Vous créez ainsi un espace de travail sur les bords de l'image d'aperçu, une fois celle-ci réduite.
- Sélectionnez l'effet « [Position/Taille](#) ».
- Placez l'objet que vous souhaitez animer sur l'endroit de l'espace de travail à partir duquel l'animation doit démarrer. Par exemple sur la gauche près de l'image d'aperçu :



- placez le marqueur de lecture à l'endroit où l'animation doit démarrer ;
- placez un keyframe pour le début de l'animation ;
- placez le marqueur de lecture à l'emplacement où l'objet à animer doit à nouveau disparaître de l'image ;
- faites glisser l'objet dans l'interface de travail jusqu'à la position où l'animation doit se terminer. Par exemple sur la droite de l'image d'aperçu. Ce faisant, un second keyframe pour la fin de l'animation est placé automatiquement.
- Enregistrez le résultat.

L'objet animé vole à présent de la gauche vers la droite à travers l'image vidéo.

Créer des masques d'effets

Dans ce chapitre

[Créer des masque d'effets à l'aide de MAGIX Video Pro X](#)

[Créer un masque d'effets avec Xara Designer](#)

[Inverser le masque](#)

Créer des masque d'effets à l'aide de MAGIX Video Pro X

Les masques d'effets permettent d'appliquer des effets sur les différentes zones d'une image vidéo, avec différentes intensités. Dans ce but, une image précise est utilisée en tant que masque et permet de définir les zones auxquelles l'effet doit être appliqué.

Principaux cas d'utilisation :

- Optimisations d'image : les rotations horizontales dans une vidéo sont un exemple typique d'ajustement de l'horizon dans lesquelles une portion inférieure ou supérieure de l'image doit être éclaircie ou colorée.
- Dégradés de couleurs, colorations, entre autres
- les effets spéciaux tels que la fonction permettant de pixéliser une plaque d'immatriculation par exemple

Sinon, les masques d'effets sont des objets images normaux que vous pouvez animer ou accrocher à une position précise afin de les utiliser pour des images vidéo en mouvement.

Voilà comment procéder :



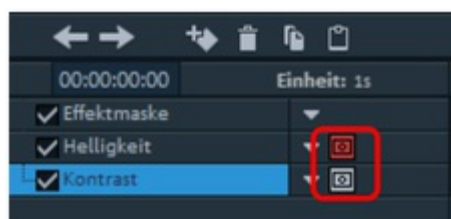
- dans un premier temps, sélectionnez dans l'arrangement l'objet auquel vous souhaitez appliquer un masque d'effets ;

- ouvrez la page d'effets souhaitée dans le Media Pool ;
- Dans le Media Pool, configurez maintenant les paramètres d'effets qui doivent être appliqués avec le masque d'effets. Il doit alors s'agir de paramètres de la zone « Effets vidéo » (sans « Vitesse » ni « Incrustation en chrominance »).



- Dans la page des effets, cliquez sur le bouton de la flèche vers le bas et dans le menu, sélectionnez l'option « Charger le masque d'effets ».

Dans le dossier qui s'ouvre, vous trouverez des modèles pour le matériel SD et HD. Double-cliquez sur le masque que vous souhaitez appliquer. Plus la zone du masque d'effets est lumineuse, plus l'effet sera intense. La couleur noire signifie qu'il n'y a aucun effet ; le blanc que l'effet est appliqué avec une intensité maximum. Lorsque vous utilisez vos propres images en couleur, le programme utilise simplement les valeurs de luminosité.



- Ensuite, dans la vue d'ensemble des effets, vous pouvez indiquer si le masque d'effets doit aussi être utilisé pour d'autres effets. Cliquez sur le bouton du masque pour chaque effet auquel le masque d'effets doit être appliqué.

- Pour supprimer à nouveau le masque d'effets, cliquez sur le bouton de la flèche vers le bas puis sélectionnez l'option « Supprimer le masque d'effets ».

Maintenant, pour appliquer le masque d'effets à une zone spécifique de la vidéo, vous devez continuer à l'éditer. Plusieurs possibilités sont à votre disposition pour éditer le masque d'effets :

- Vous pouvez définir la taille et la position du masque d'effets de sorte qu'il corresponde exactement à l'objet image à éditer. Pour en savoir plus, consultez la section [« Position/Taille »](#).
- Ensuite, accrochez le masque à la position souhaitée dans la vidéo afin qu'il se déplace avec l'objet image concerné. Pour en savoir plus, consultez la section [« Accrocher à la position de l'image dans la vidéo »](#).
- Vous pouvez également animer directement l'objet du masque d'effets. Pour en savoir plus, consultez la section [« Animer des objets »](#).

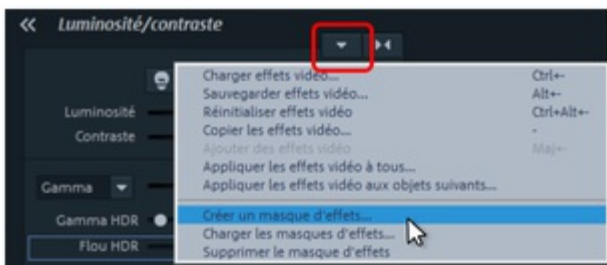
Astuce : vous pouvez également utiliser vos propres masques d'effets. Chaque image ou photo au format JPEG peut être utilisée. Dessinez par exemple une image adéquate à l'aide d'un programme de dessin, enregistrez-la au format JPEG et chargez-la à l'aide de l'option « Charger le masque d'effets » dans MAGIX Video Pro X.

Créer un masque d'effets avec Xara Designer

Vous pouvez également créer des masques d'effet au format Flash pour adapter la régulation des effets aux images vidéos animées. Pour cela, il faut que soit installée au minimum la version MAGIX Photo Designer ou Xara Xtreme Pro sur votre ordinateur.

Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Dans l'arrangement, sélectionnez l'objet image ou vidéo pour lequel vous voulez créer un masque d'effet.
2. Ouvrez la page d'effets souhaitée dans le Media Pool. Cliquez sur le bouton de la flèche vers le bas et sélectionnez l'option « Dessiner masque d'effets » dans le menu. À cet endroit, vous trouvez également une option avec laquelle vous pouvez supprimer le masque d'effet si vous le souhaitez.



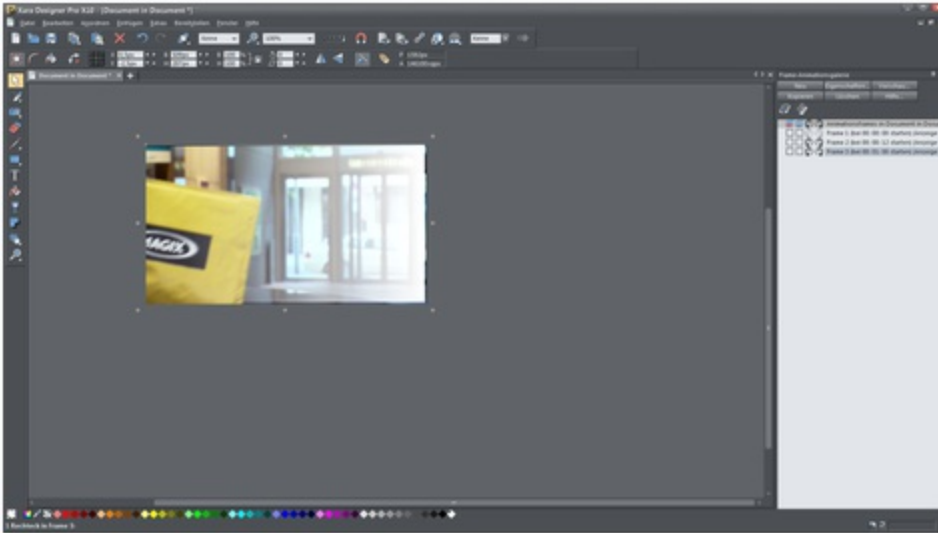
MAGIX Photo Designer ou Xara Xtreme Pro lance un document d'animation et la galerie de frames ouverte. La première frame est créée automatiquement et montre l'image de départ de l'objet image/vidéo de MAGIX Video Pro X.

3. Créer un masque d'effets :

Remarque : ce faisant, veuillez noter que plus la portion du masque d'effets est claire, plus l'effet aura d'intensité dans MAGIX Video Pro X. La couleur noire signifie qu'il n'y a aucun effet ; le blanc que l'effet est appliqué avec une intensité maximum. La meilleure solution est de colorer les objets qui serviront plus tard de masque d'effet en blanc et de contrôler l'intensité de l'effet sur MAGIX Video Pro X.

1. Créez la forme de masque souhaitée avec les outils de l'éditeur. Créez un objet qui marque une zone où l'effet devra être appliqué par la suite. Il est attribué automatiquement à la première frame.
Avec la fonction « Inverser le masque » dans MAGIX Video Pro X, vous pouvez indirectement marquer la zone par un objet, sur lequel l'effet doit être appliqué.
2. Colorez l'objet en blanc.
3. Donnez un nom à l'objet en cliquant sur « Noms... » dans le Cliquer. Indiquez le nom dans la partie « Nom » et cliquez sur « Ajouter » et puis sur « Fermer ».
4. Créez d'autres frames en cliquant sur « Copier » dans la galerie des frames. L'objet qui devra être en mouvement plus tard est automatiquement repris dans les nouvelles frames.
Avec chaque nouvelle frame, la partie correspondante dans la vidéo est sautée

afin que vous puissiez adapter l'objet à l'image vidéo en le décalant au bon endroit.



Conseil : vous trouvez plus d'informations concernant le travail avec les animations flash dans la documentation de l'éditeur.

4. Fermez le document de l'éditeur externe. Vous n'êtes pas obligé de l'enregistrer car il est automatiquement transmis à MAGIX Video Pro X lors de la fermeture du programme externe et inséré sous l'objet image ou vidéo en tant qu'objet masque d'effets puis lié.



Si vous souhaitez éditer un masque d'effet, double-cliquez sur l'objet du masque d'effet pour ouvrir l'éditeur externe avec le masque.

Ensuite, il faut sélectionner l'effet qui devra être réglé par le masque d'effet.

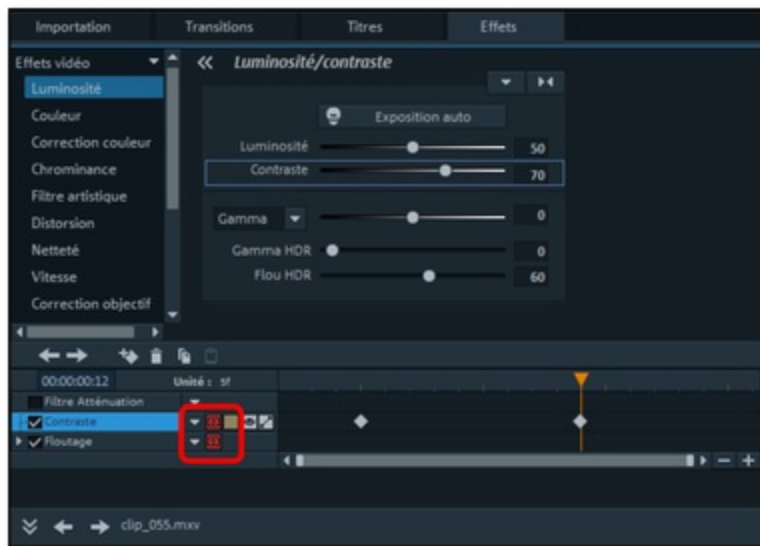
5. Configurer un effet :

1. Veuillez marquer l'objet pour lequel vous venez de créer un masque.
2. Dans le Media Pool, configurez les paramètres d'effets qui devront être réglé par le masque d'effets. Il doit alors s'agir de paramètres de la zone « Effets vidéo » (sans « Vitesse » et « Incrustation en chrominance »).
L'effet est mis en place sur tout l'objet.

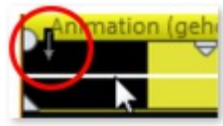
6. Activer masque d'effet :

Dans la vue d'ensemble des effets en bas de la fenêtre du Media Pool, cliquez sur le symbole de masque pour chaque effet sur lequel le masque d'effet doit agir.

Vous pouvez inverser le masque d'effet en passant la souris sur l'objet avec le masque d'effet et en cliquant sur la petite flèche à gauche. Dans ce cas, les effets ne seront pas actifs sur le masque mais sur le reste de l'image.



Inverser le masque

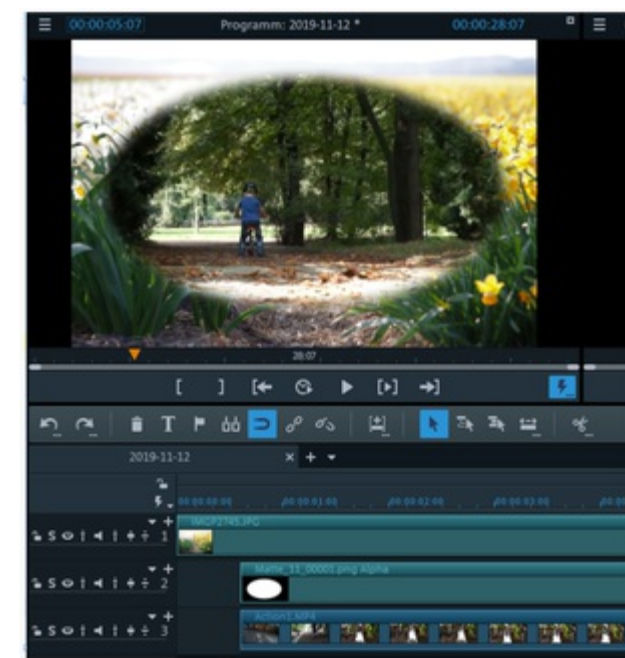


Vous pouvez inverser le masque : pour cela, dans l'objet masque d'effets, cliquez sur la flèche qui apparaît dès que vous survolez cet objet de la souris. Toutes les zones sombres deviennent claires et inversement. Si vous cliquez à nouveau, vous annulez l'inversion.

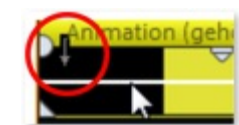
Application de masques de calques

Vous trouverez divers masques de calques dans le Media Pool sous « Modèles > Objets image ». Vous pouvez les importer directement en tant qu'objets dans votre projet. Un effet d'incrustation en chrominance « alpha » est appliqué automatiquement au masque qui peut être utilisé pour découper des objets dans une forme particulière.

Vous pouvez ainsi créer des collages originaux en fusionnant 2 objets superposés avec un masque de calque.



La zone noire du masque correspond à l'objet de dessus, la zone blanche à l'objet de dessous. Si vous utilisez un masque avec des niveaux de gris, les deux objets sont fusionnés selon le degré de transparence souhaité.



Vous pouvez également **inverser le masque**. Cliquez pour cela sur la flèche qui apparaît dans l'objet du masque dès que vous survolez l'objet avec la souris. Cliquez à nouveau pour annuler l'inversion.

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Vous pouvez « accrocher » un objet image ou un titre à un motif animé d'une vidéo. L'objet accroché suit automatiquement le mouvement du motif de la vidéo. Vous pouvez par exemple affubler un personnage d'un chapeau qui reste sur sa tête bien que le personnage coure, saute ou se déplace à travers l'image.

Voilà comment procéder :

- Placez un objet image (par exemple une photo de chapeau) sur une piste sous une vidéo contenant un élément d'image en mouvement (une personne en train de marcher par exemple).
- Effectuez un clic droit sur l'objet image et sélectionnez « Accrocher à la position de l'image dans la vidéo ».
- Lisez les informations contenues dans la boîte de dialogue puis cliquez sur « Continuer ».

Remarque : si vous souhaitez accrocher deux objets, par exemple un titre et une bulle, une boîte de dialogue supplémentaire s'affiche dans laquelle vous pouvez définir les objets qui seront accrochés à la vidéo.

- Dans la boîte de dialogue suivante, on vous demandera de dessiner un cadre autour du contenu de l'image que l'objet accroché doit suivre. Le contenu de l'image doit présenter un contraste le plus élevé possible par rapport à l'arrière-plan.
- Les mouvements sont ensuite calculés automatiquement pour générer une suite de keyframes correspondante qui contrôlent la position et la taille des effets.

Créer un graphique/une animation de superposition

Créez des images ou des animations vectorielles dans un programme externe tel que Xara Designer Pro afin de les utiliser en tant qu'objets de superposition dans MAGIX Video Pro X. Un cas d'utilisation typique : dessiner un objet afin de recouvrir des portions spécifiques d'une vidéo, par exemple une barre noire au-dessus des yeux d'une personne. Les objets de superposition ne sont pas accrochés par regroupement avec le matériel de départ. Vous pouvez les déplacer et les modifier comme vous le souhaitez.

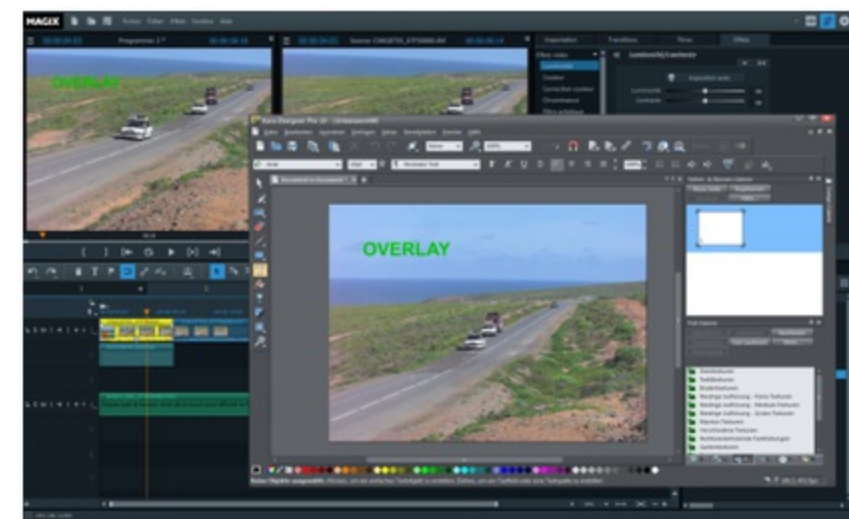
Remarque : cette entrée de menu n'est visible que si vous disposez déjà d'un programme de graphisme de ce type sur votre PC.

Pour créer un objet de superposition, procédez comme suit :

1. Dans l'arrangement, sélectionnez l'objet image ou vidéo pour lequel vous souhaitez créer un effet de superposition.
2. Effectuez un clic droit sur cet objet et, dans le menu contextuel, cliquez sur « Créer une image/une animation de superposition ».

Le programme de graphisme externe s'ouvre. L'objet que vous avez sélectionné s'affiche afin que vous puissiez mieux juger du résultat lors de la création de la superposition.

3. Créez le modèle pour l'objet de superposition. Vous pouvez utiliser toutes les fonctions du programme.



4. Fermez le programme. Vous n'êtes pas obligé d'enregistrer le projet dans le programme externe car ce projet est automatiquement transmis à MAGIX Video Pro X lors de la fermeture du programme externe et inséré sous l'objet image ou vidéo en tant qu'objet de superposition.

Vous pouvez maintenant éditer ce dernier librement dans MAGIX Video Pro X, par exemple l'animer l'aide d'[effets de mouvement](#).

Améliorations de l'image pour chaque objet

Le menu contextuel propose diverses possibilités d'ajustement pour les objets image ou vidéo sélectionnés.

Interpolation pour le matériel d'entrelacement : utilisez cette option pour supprimer les artefacts de l'image (vidéo). Lorsqu'une image fixe est extraite d'une vidéo, des structures entrelacées apparaissent dans les parties de l'image présentant normalement des mouvements.

Filtre anti-entrelacement : utilisez cette option pour les images fixes qui possèdent de fines structures avec un contraste élevé. Ce filtre permet la suppression des scintillements pendant la lecture sur écran télé.

Compensation du rognage des bordures : optez pour cette option lorsque les bordures sont coupées lors de la lecture sur votre téléviseur. Les valeurs configurées dans les [« Paramètres d'effets de film »](#) sont utilisées.

Optimisation de l'image dans tout le film

Les paramètres d'effets du film sont accessibles en passant par le menu « Effets ». Tous vos réglages réalisés ici influent sur le film entier. Les paramètres doivent être configurés séparément pour chaque film dans le projet.

Sur le côté droit, vous voyez un aperçu correspondant aux paramètres actuels. À l'aide du curseur de position, vous pouvez accéder à différents emplacements dans le film, afin de visualiser les répercussions des paramètres sélectionnés sur l'image de la vidéo.

Dans ce chapitre

[Luminosité/Contraste](#)

[Couleurs](#)

[Netteté](#)

[Image TV](#)

Luminosité/Contraste

Luminosité : les curseurs permettent de réduire ou d'augmenter la luminosité de l'objet.

Luminosité sélective (Gamma) : la valeur gamma définit la valeur moyenne des gris à partir des différentes couleurs. La luminosité sélective est la fonction la plus importante dans le processus d'optimisation de l'image. Sélectionnez différentes courbes dans la liste de préréglages et éditez uniquement les zones sombres, moyennes ou claires de l'image.

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

Contraste : les curseurs permettent de réduire ou d'augmenter le contraste de l'objet.

Adaptation des couleurs : cette fonction vous permet d'atténuer les couleurs trop fortes qui ne sont pas conformes à la norme télévisuelle et ne s'affichent pas correctement sur l'écran télé. La saturation des couleurs de la vidéo est alors diminuée jusqu'à atteindre une valeur acceptable.

Couleurs

Saturation : le curseur « Saturation » permet d'augmenter ou de réduire les proportions des couleurs de l'image. L'algorithme utilisé permet de procéder à des modifications de couleurs, et ce en prenant en compte d'autres paramètres (du contraste par exemple), afin d'obtenir une coloration la plus naturelle possible.

Nuance de couleur : vous pouvez sélectionner une nuance de couleur dans la palette pour modifier la coloration de l'image.

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

Netteté

Avec le curseur, vous pouvez régler la netteté ou flouter l'ensemble du diaporama.

Appliquer à : Définissez, si les paramètres de la netteté doivent être appliqués exclusivement aux côtés ou si les surfaces uniquement doivent être floutées. De cette façon, vous pouvez réduire efficacement les éléments perturbateurs (bruits) constants présents dans l'image.

Intensité du filtre anti-scintillement : le filtre anti-scintillement influe uniquement les images. Il est approprié de l'utiliser pour des mouvements de zoom dans les images présentant des transitions et des arêtes riches en contraste (par exemple des barrières, des murs, etc.). De tels motifs fréquents créent souvent des scintillements lorsque leur taille est réduite. Le filtre permet de lisser ces arêtes.

Vous pouvez régler l'intensité du filtre anti-scintillement comme vous le souhaitez car un lissage représente toujours un compromis entre un bon contraste et une lecture fluide des images.

Préréglages : n'hésitez pas à tester plusieurs préconfigurations depuis les menus des préréglages.

Désactiver temporairement tous les effets : cette option vous permet de désactiver momentanément tous les effets. Vous pouvez ainsi comparer rapidement les originaux et les photos modifiées.

OK : les paramètres définis sont appliqués.

Annuler : la boîte de dialogue va être fermée et les paramètres ne seront pas appliqués.

Aide : ouvre l'aide du programme.

Image TV

Cette option permet d'ajuster de manière optimale la taille de l'image à celle de l'image TV réelle (« anti-rognage »). Sans cet ajustement, le téléviseur couperait les bordures de l'image.

Insérer l'espace d'affichage TV dans l'écran d'aperçu : cette option affiche les bordures de l'image du téléviseur sous forme de lignes sur l'écran d'aperçu. Les quatre bordures de l'image de l'espace d'affichage TV peuvent être définies à l'aide des quatre champs de saisie. Pour cela, la taille réelle de l'image TV doit être connue. Pour trouver cette taille, veuillez procéder ainsi :

Ajustez (en pourcentage) les quatre bordures de l'image en vous servant des quatre champs de saisie. Il s'agit de trouver le meilleur équilibre entre une réduction, une formation de barres et une coupe de l'image.

- Lorsque la même valeur est définie pour les quatre bordures, l'image est réduite proportionnellement. Aucune déformation n'en découle mais des barres apparaissent sur les bordures de l'image.
- Lorsque vous saisissez des valeurs différentes dans les 4 champs, l'image est réduite de manière non proportionnelle. Il y a alors distorsion de l'image.

Appliquer les bordures à : cette option permet d'appliquer les valeurs saisies aux quatre bordures de l'image en tant que réduction. Vous pouvez vérifier immédiatement le résultat sur l'écran d'aperçu.

Définition de l'image TV visible

Pour prendre connaissance des paramètres d'image de votre téléviseur et de la configuration optimale de l'éditeur de dimension d'image, nous vous conseillons de procéder au test suivant :

- Chargez le projet « Image TV visible » depuis le dossier « Mes médias > Projets > Image TV visible » du Media Pool.
- Visionnez le projet ainsi que les explications à l'écran vidéo durant la lecture.
- Gravez le projet sur CD ou DVD.
- Insérez le support de données dans votre lecteur et visionnez le film-test. Comparez ensuite l'image de la TV avec celle affichée à l'écran vidéo de MAGIX Video Pro X.
- Les quatre repères de mesure sur les bords de l'image test vous permettent de déterminer pour chaque bordure la valeur en pourcentage coupée par votre téléviseur.
- Entrez les valeurs que vous lisez dans l'éditeur « Taille TV complète ».

La taille de votre image TV est maintenant configurée de manière optimale. Notez que vous pouvez modifier les valeurs de coupe en fonction de la configuration des appareils et du type de support de données.

Styles de film et tables de correspondance

Les tables de correspondance permettent d'appliquer des paramètres de couleur et de contraste aux données brutes de la caméra.

Elles sont d'une part mises à disposition par les fabricants de caméra. Ainsi, les données brutes de la caméra sont traitées exactement comme le fabricant l'a prévu. Des couleurs saturées et des contrastes marqués sont appliquées à l'image. D'autre part, les tables de correspondance ont une fonction esthétique. Certains genres de film sont généralement associés à des propriétés de couleur typiques : les films policiers sont souvent présentés dans des couleurs désaturées ou presque monochromes, et les comédies romantiques comportent des couleurs saturées et brillantes.

De nombreuses tables de correspondance sont disponibles au téléchargement sur Internet. Vous pouvez également ajouter ces tables de correspondance externes dans Vidéo Pro X pour enrichir votre collection de tables de correspondance.

Les tables de correspondance prédéfinies se trouvent dans l'onglet Effets du Media Pool. Pour chaque table de correspondance, vous avez accès à un aperçu. Pour charger une table de correspondance, déplacez-la par glisser-déposer sur l'objet dans la Timeline.

Tables de correspondance (LUT)

Les tables de correspondance (LUT) contiennent des valeurs prédéfinies pouvant être chargées sans être calculées au préalable. Elles sont utilisées dans différents domaines, notamment dans l'édition d'images, par exemple pour améliorer le rendu des couleurs.

Dans le domaine de la création, vous pouvez utiliser des tables de correspondance pour donner à vos films une apparence particulière, par exemple un style Matrix.

Mais elles peuvent être également utilisées pour le calibrage de formats Log/Flat. Certaines caméras prennent en charge ces formats afin de créer des données d'origine faibles en contraste qui pourront être plus facilement éditées a posteriori. La plupart du temps, les fabricants de ce type de caméras proposent des tables de correspondance pour la conversion.

Actuellement, MAGIX Video Pro X prend en charge les tables de correspondance au format cube.

Quelques tables de correspondance pour certains styles de film sont déjà contenues et peuvent être configurées. Essayez les différents styles et découvrez si l'un d'eux vous convient.

Conseil : Avec le mot-clé de recherche « *colorgrading lut* », vous pouvez rechercher sur Internet des tables de correspondance adaptées et les sauvegarder sur votre PC. Vous pourrez ensuite les charger et les utiliser dans MAGIX Video Pro X.

Tables de correspondance des caméras

Les tables de correspondance des différents fabricants de caméras configurent l'image exactement comme le fabricant l'a prévu. Avec ces tables, vous obtenez une image saturée et neutre avec des contrastes prononcés.

Tables de correspondance d'effet

Ce dossier contient des tables de correspondance permettant d'appliquer une ambiance précise à l'image vidéo.

Propriétés de l'objet

La boîte de dialogue « Propriétés d'objet » présente plus en détail les propriétés des données vidéo.

- Effectuez un clic droit sur l'objet afin d'ouvrir la boîte de dialogue dans le menu contextuel.
- Dans l'onglet « Vidéo », vous voyez la profondeur, l'échantillonnage et le profil de la couleur de vos données d'origine. Vous avez ici accès aux tables de correspondance de caméra du Media Pool.
- Le symbole Dossier permet d'accéder au dossier de sauvegarde des tables de

correspondance. Vous trouverez ici le chemin d'accès pour ajouter d'autres tables de correspondance ou pour en créer de nouvelles.

Tables de correspondance personnelles

- Pour créer des tables de correspondance personnelles, chargez d'abord les fichiers du film.
- Appliquez ensuite des effets de couleur et de contraste jusqu'à ce que le résultat vous convienne.
- Veuillez pour cela ouvrir le menu des effets avec le bouton fléché dans la boîte de dialogue des effets. La courbe de niveaux de la boîte de dialogue du contraste et les paramètres de couleur peuvent être sauvegardés en tant que table de correspondance. Dans la boîte de dialogue suivante, vous retrouvez tous les effets actifs pouvant être sauvegardés en tant que table de correspondance.
- Cliquez sur « Continuer » pour ouvrir le dossier de sauvegarde des tables de correspondance.
- Donnez-lui un nom pertinent.
- Votre nouvelle table de correspondance est alors accessible via le dossier de correspondance dans le MediaPool.

Titre

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

Dans ce chapitre

[Éditeur de titres](#)

[Texte 3D](#)

[Autres paramètres de texte](#)

[Code temporel](#)

[Titres dynamiques](#)

[Créer des titres à partir d'un modèle](#)

[Créer des titres sans modèle](#)

[Éditer un titre ultérieurement](#)

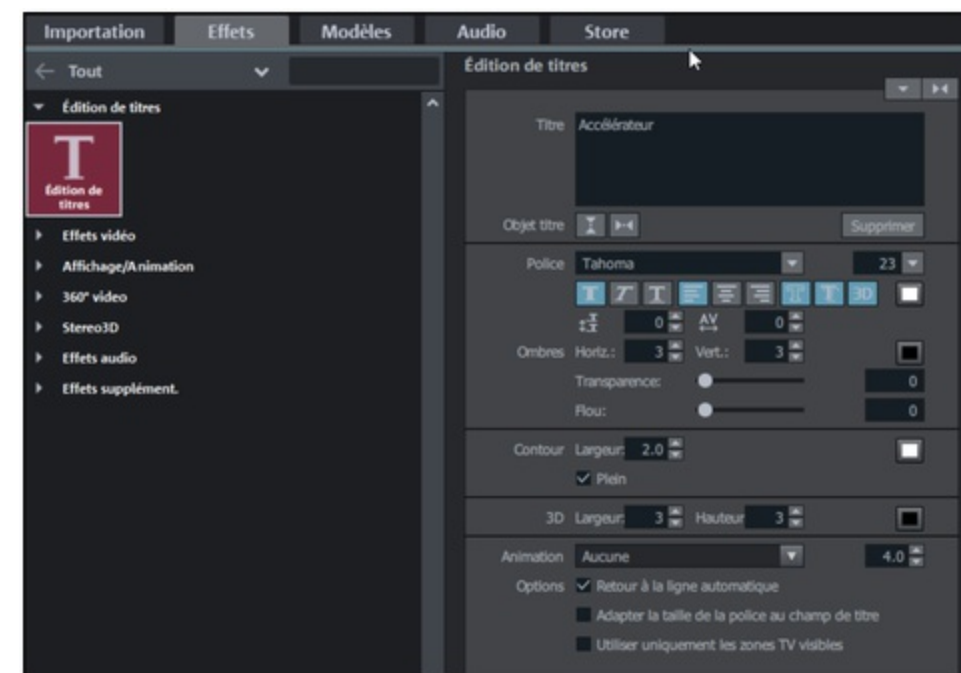
[Positionner le titre](#)

[Insérer la date en tant que titre](#)

Éditeur de titres

Dans l'éditeur de titres, vous pouvez agir sur l'apparence de vos titres. Si un objet titre existe, vous pouvez sélectionner soit l'objet titre soit l'objet vidéo lui correspondant puis ouvrir l'éditeur de titres via l'onglet Effets du Média Pool.

Vous pouvez également personnaliser les propriétés de texte de plusieurs objets texte simultanément. Seules les propriétés modifiées au moment de la sélection seront appliquées. Les propriétés individuelles sont conservées.



Vous disposez des possibilités d'édition suivantes :

Police

Vous déterminez ici le type et la taille de police de votre titre. En cliquant sur la petite flèche près de la taille de police, vous avez la possibilité de modifier celle-ci de manière continue à l'aide d'un curseur.

Dans la barre d'icônes se trouvant en dessous, vous pouvez ajuster les propriétés de mise en forme.



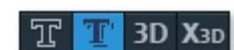
Gras/italique/souligné



Aligné à gauche/centré/aligné à droite



Couleur de police



Contour/ombre/effet 3D/[objet titre 3D](#)

Remarque : afin de configurer la couleur d'arrière-plan d'un texte pour lequel aucun objet vidéo ou image n'a été défini comme arrière-plan, utilisez l'option « Design d'arrière-plan » dans le menu contextuel de l'objet texte.

Effets

Avec « Avancé », vous accédez aux [paramètres avancés de l'éditeur de titres](#). « Retour automatique à la ligne » permet comme son nom l'indique de faire en sorte que le texte saute à la ligne lorsque la fin du champ de texte est atteinte. « Adapter la taille de police au champ de titre » permet de modifier la taille du champ de titre en même temps que celle de la police. Vous pouvez activer/désactiver cette option temporairement en appuyant sur la touche Maj pendant que vous tirez sur les poignées du champ de texte.

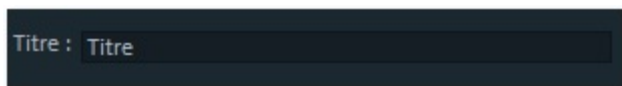
Animation

Ici, vous pouvez ajuster quatre directions de mouvement afin de faire bouger le titre à travers l'image. Vous pouvez d'ailleurs mettre en place n'importe quel mouvement. Consultez à ce sujet le chapitre [« Animer des objets ? »](#).

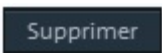
Objet titre



Le bouton de gauche centre l'objet titre à l'écran de manière verticale et le bouton droit de manière horizontale.



Vous pouvez taper le texte de votre titre à cet endroit au lieu de le faire directement dans l'écran du programme.



Avec cette commande, vous supprimez les objets titre sélectionnés.



Utilisez les touches fléchées en bas dans l'éditeur de titres afin de passer d'un objet titre à un autre sans avoir à les chercher dans la fenêtre du projet. Les sous-titres sont ici exclus.

Texte 3D

Du texte 3D peut être créé dans l'éditeur de titres.

 Ce bouton apparaît seulement si vous avez créé un objet titre et que vous l'avez sélectionné dans la fenêtre du projet.

- Ouvrez l'éditeur de titres et cliquez sur le bouton de titres 3D.

L'objet titre est alors transformé en un objet MAGIX 3D Maker. Si vous avez aussi installé MAGIX 3D Maker, le programme va s'ouvrir pour l'édition du texte. Des préréglages sont disponibles dans le Media Pool sous « Titres » > « 3D ». Ici vous pouvez aussi entrer le texte ou l'éditer.

Remarque : *pour plus d'informations à propos de MAGIX 3D Maker, consultez sa rubrique d'aide. Pour ouvrir l'aide, pressez la touche F1 lorsque vous vous trouvez dans le programme.*

Autres paramètres de texte

Les différents effets de texte permettent d'éditer des titres en détail : police, taille, alignement, interligne, espacement des caractères, etc.

Interligne : sans effet en présence d'une seule ligne. Pour plusieurs lignes, cette fonction permet de modifier l'écart entre les lignes. Une modification de l'interligne s'applique toujours à la ligne entière.

Approche : influe sur l'écart entre les caractères. Avec des valeurs négatives, les caractères sont plus serrés entre eux ; avec des valeurs positives, l'écart entre eux est plus grand.

Transparence : permet de définir la transparence de l'arrière-plan.

Flou : les bords des ombres sont floutés.

Largeur : permet de définir la largeur du cadre en points.

Plein : le texte est rempli avec la couleur indiquée dans l'éditeur de titre. Si l'option est désactivée, seul le cadre est visible et le remplissage de couleur laisse place à l'arrière-plan.

Bordures : un cadre entoure les lettres d'un texte.

Ombres : permet de configurer en points la position de l'ombre sur l'axe horizontal et l'axe vertical.

3D : le texte est affiché avec une bordure 3D dans la couleur définie. La largeur de cette bordure et l'intensité des contours 3D (hauteur) peuvent être définies en points.

Couleur : permet d'ouvrir une boîte de dialogue de sélection des couleurs dans laquelle vous pouvez définir la couleur du cadre.

Animation : vous pouvez sélectionner différents mouvements dans le menu afin de faire défiler le générique de fin de bas en haut à travers l'image. De plus, vous pouvez définir ici la durée d'affichage du titre.

Retour automatique à la ligne : si cette option est activée, un retour automatique à la ligne est ajouté au bout de chaque ligne.

***Attention** : le résultat ne sera visible qu'une fois que vous aurez confirmé le texte saisi en cochant la case située à côté de la boîte de dialogue de sélection ou en appuyant sur la touche Entrée.*

Adapter la taille de police au champ de titre : permet de modifier simultanément la taille du texte.

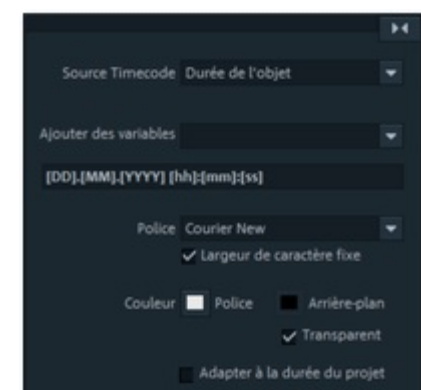
Utiliser uniquement la zone TV visible : un zoom sera effectué sur le texte pour que celui-ci soit toujours visible dans la section TV qui a été définie dans les [Paramètres d'effets du film entier](#).

Code temporel

Dans la section « Timecode » se trouvent différents préréglages que vous pouvez utiliser pour un fondu d'entrée Timecode. Un objet Timecode spécial est créé et placé sur une piste libre en dessous des objets vidéo.

Vous pouvez ajuster la position du Timecode en déplaçant l'objet Timecode à l'endroit souhaité, sur l'écran d'aperçu, comme vous le feriez pour un titre. Vous pouvez en modifier la taille à l'aide du cadre et de ses poignées.

Vous pouvez ensuite ajuster les préréglages individuellement via « Paramètres ».



Source Timecode : vous pouvez sélectionner ici le type de Timecode. Vous avez le choix entre :

- **Durée du film** : la position temporelle dans l'arrangeur de MAGIX Video Pro X.
- **Durée de l'objet** : la position temporelle au sein de l'objet Timecode, indépendamment de la durée du film ou de la position de l'objet dans l'arrangement.
- **Date/heure de l'enregistrement** : la date et l'heure auxquelles la vidéo a été enregistrée. Ces informations doivent avoir été enregistrées dans la vidéo au préalable, sans quoi l'affichage reste vide.
- **Timecode d'enregistrement** : le Timecode de la vidéo, provenant de la caméra. Ces informations doivent avoir été enregistrées dans la vidéo au préalable, sans quoi l'affichage reste vide.

Remarque : lorsqu'il n'y a aucune date/heure d'enregistrement ni aucun Timecode enregistrés dans le matériel source, ces derniers sont remplacés par des tirets (-).

Ajouter des variables : le format de date/d'heure d'après le préréglage sélectionné est représenté sous forme de variables dans la barre de format (les crochets entourent chaque variable). Celles-ci peuvent être supprimées et de nouvelles peuvent être ajoutées. Vous pouvez en outre ajouter votre propre texte et adapter les séparateurs se trouvant entre les variables.

Police : sélectionnez une police d'écriture.

Largeur de caractère fixe : l'affichage des polices ayant une largeur de caractère variable (polices proportionnelles) vacille, car par exemple, le 1 est moins large que le 0. En

sélectionnant cette option, les polices d'écritures de ce type n'apparaissent pas dans la liste de sélection.

Couleur : les couleurs de police et d'arrière-plan peuvent être ajustées. Si « Transparent » est activé, l'arrière-plan sera transparent.

Adapter à la durée du projet : adapte l'objet Timecode à la longueur du projet afin que le Timecode soit affiché tout au long du projet.

Démarrage compteur/Progression : si vous avez ajouté un compteur en tant que variable, ou que vous l'utilisez comme préréglage, vous pouvez ici décider de son mode de fonctionnement. Par exemple, le compteur peut démarrer à 10 et la progression peut être mesurée par pas de 5. Si vous souhaitez que le compteur compte à l'envers, entrez un « - » devant le nombre sous « Progression ».

Titres dynamiques

La catégorie « Titres dynamiques » contient les animations de texte typiques qui permettent par exemple d'appliquer des effets de vague ou de lettres volantes aux mots.

Une fois que vous avez choisi un modèle, vous pouvez saisir le texte et ajuster la police d'écriture, la taille, la couleur et le type (gras, italique, souligné).

1. Sélectionnez le titre approprié sous Modèles de titre > Titre dynamique dans le Media Pool. Dès que vous l'avez importé dans le film, le logiciel bascule dans la section des Effets > Édition de titre.
2. Ajustez le texte, la police, la taille, la couleur et l'épaisseur selon vos souhaits.

Créer des titres à partir d'un modèle

Sous « Media Pool » > « Modèles de titre », vous trouverez des modèles de titre variés pour les polices, génériques de début ou de fin, sous-titres, etc.

- Ouvrez l'un de ces dossiers et choisissez le modèle de titre de votre choix. Les fonctions d'accès rapide permettent de démarrer un aperçu ou d'ajouter le titre à l'emplacement du marqueur de lecture.

Remarque : *vous pouvez également appliquer les modèles à un objet titre déjà existant. Seul le texte est alors conservé ; les paramètres de formatage sont remplacés par ceux du modèle.*

Les modèles de titre comprennent désormais des titres dynamiques. Cette catégorie contient des animations de texte typiques qui permettent par exemple d'ajouter des effets de vague ou de lettres volantes.

Créer des titres sans modèle

Voici comment créer un titre sans utiliser de modèle :

- placez le marqueur de lecture à la position à laquelle votre titre doit apparaître dans la fenêtre du projet.
- Cliquez pour cela sur le bouton « Titre » dans la barre d'outils.



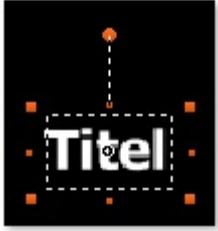
- Veuillez entrer votre titre puis cocher la case du champ de saisie dans l'écran du programme.
- Cliquez dans l'écran du programme et déplacez le titre à l'emplacement de votre choix dans l'image.
- Vous pouvez modifier le format du titre à volonté depuis l'éditeur de titres dans le Media Pool.

Éditer un titre ultérieurement

- Double-cliquez sur le titre dans l'écran du programme (ou sur l'objet titre en mode Timeline).
- Il est alors possible de modifier le texte en fonction de vos besoins.
- Cliquez ensuite sur le bouton de confirmation situé à côté du cadre de positionnement pour valider votre texte.

Positionner le titre

- Dans l'écran du programme, cliquez une fois sur le titre pour accéder au cadre de positionnement. Ensuite, déplacez celui-ci tout simplement par Glisser-Déposer.



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



Un clic sur ces boutons dans l'onglet « Titres » > « Général » du Media Pool centre le titre horizontalement ou verticalement à l'écran.

Insérer la date en tant que titre

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

S'il s'agit d'un fichier DV-AVI (c'est-à-dire d'un enregistrement numérique en provenance d'un caméscope par exemple), la date d'enregistrement du passage sélectionné est utilisée. S'il s'agit d'un autre fichier, la date de création du fichier est utilisée comme Timecode. Ouvrez ensuite l'éditeur de titres pour modifier les paramètres.

Vous trouverez en outre l'option « Afficher la durée de lecture » dans le menu contextuel de l'écran du programme. Vous créez ainsi un Timecode.

Stereo3D

MAGIX Video Pro X permet l'édition et la création de vidéos et de photos en 3D. Nous allons dans un premier temps présenter les bases et règles d'or de ce procédé. Nous verrons ensuite en détails les différentes étapes de travail.

Remarque sur l'utilisation de matériel en 3D : certaines personnes peuvent ressentir des malaises (maux de tête, sensation de surmenage, épuisement des yeux, nausées) lorsqu'elles visionnent des vidéos en 3D. C'est pourquoi nous recommandons de faire régulièrement des pauses. En outre, en cas d'apparition des symptômes, l'utilisateur doit immédiatement stopper le visionnage et consulter un médecin ou un ophtalmologiste. De même, une mauvaise utilisation lors la production de contenus en 3D peut provoquer l'apparition des mêmes symptômes.

Avertissement pour les jeunes enfants : l'acuité visuelle des jeunes enfants (en particulier les moins de six ans) est encore en cours de développement. Nous recommandons de consulter un médecin ou un ophtalmologue pour enfants avant d'autoriser de jeunes enfants à visionner vos vidéos en 3D.

Dans ce chapitre

[Principes du 3D](#)

[Enregistrement 3D](#)

[Préparation d'enregistrements en 3D](#)

[Configurer le mode de lecture pour la 3D](#)

[Aligner les images et les vidéos pour la 3D](#)

[Transformer des travellings en vidéos 3D](#)

[Exportation et gravure de vidéos 3D](#)

Principes du 3D

L'œil humain enregistre les objets en 2 perspectives, notre cerveau effectue un « calcul » pour produire l'image que nous voyons. De cette manière, nous pouvons reconnaître l'éloignement et la position d'un objet. C'est la raison pour laquelle le matériel en 3D que vous souhaitez éditer devrait être photographié selon cet idéal.

Visionner en 3D

Un écran courant ou un simple téléviseur peut représenter des images en 2 dimensions seulement, c'est pourquoi des techniques différentes ont été développées afin de percevoir les images en 3D. Toutes les techniques ont jusqu'à présent un point commun : des lunettes spéciales sont requises pour livrer des informations différentes à l'œil gauche et à l'œil droit. Nous verrons ces techniques en détail plus tard.

Trois règles d'or

- **Limites à respecter lors de l'enregistrement/la photo** : pour réaliser une [photo en 3D](#) contenant des informations de profondeur naturelles, il est nécessaire de respecter certaines limites. La règle la plus importante consiste à ne pas dépasser le seuil inférieur du point de la distance focale minimale. Ce point correspond au point de l'image le plus proche de la caméra.
- **Encadrer la distance focale minimale** : afin de créer un effet en 3D, les deux parties de l'image au niveau du point de la distance focale minimale doivent être exactement superposées. En même temps, les mêmes objets doivent être visibles sur les bords des deux parties de l'image ; le cas échéant, utilisez pour cela la [fonction de découpe du Media Pool](#).

***Remarque** : la fenêtre transparente est une sorte de vitre derrière laquelle est lu le film 3D. Elle indique ainsi le point qui est le plus avancé. Si cette règle n'est pas respectée, il peut se produire une sorte de saut de l'objet hors de la fenêtre transparente, ce qui lors d'un abus d'utilisation peut provoquer des maux de tête ou malaises.*

- **Respecter la direction naturelle du regard** : les objets disposant d'un effet 3D sont perçus comme une image dans les tons rouge/cyan et floue lorsque vous ne portez pas de lunettes spéciales. Cet effet devrait se limiter si possible à 1/30 de la largeur totale de l'image. Dans des cas extrêmes, les deux yeux humains regardent dans des directions opposées (positionnement divergent).

***Attention** : les distorsions doivent se situer uniquement sur l'axe horizontal. Les différences sur l'axe vertical et des rotations de parties de l'image doivent être équilibrées !*

Enregistrement 3D

Chez l'homme, la distance entre les deux yeux est d'environ 65 mm ; cet écart forme ce que l'on appelle la « largeur de base stéréo ». Nos yeux étant cependant mobiles et comme nous pouvons loucher, il est possible de placer la focale sur des objets plus proches.

Il existe différentes techniques d'enregistrement en 3D. Chacune d'entre elles présente des avantages et des inconvénients :

- **Caméras 3D avec deux objectifs** : les avantages sont évidents : ces caméras produisent des vidéos en 3D sans manipulation compliquée. Malheureusement la largeur de base stéréo (distance de l'objectif) doit être définie, ce qui peut représenter un inconvénient.
- **Deux caméras sur un support spécial** : cette technique est plus complexe. Deux caméras sont fixées sur un support spécial et filment simultanément le matériel pour le côté gauche et le côté droit de l'image 3D ; vous pouvez par exemple utiliser ici des supports de microphone d'enregistrement stéréo.
L'inconvénient dans ce cas est que, lors de la prise de photo, les déclencheurs des deux appareils photo doivent être actionnés au même moment si l'image comporte des objets en mouvement. Pour les vidéos, les deux films doivent être synchronisés avant toute édition ultérieure.
Avantages : la largeur de base stéréo varie en fonction de la distance entre les deux caméras ; grand choix de modèles de caméras
- **Deux photos avec le même appareil photo** : cette technique ne permet de travailler qu'avec des images fixes. L'appareil photo prend simplement deux photos de deux perspectives différentes qui sont ensuite utilisées comme image de gauche et image de droite. Pour cela, il est recommandé d'utiliser un trépied.
- **Travelling à vitesse constante, par ex. le long d'une rue** : une simple caméra vidéo est requise, ce qui restreint énormément l'utilisation de cette variante. Il s'agit de la possibilité la moins onéreuse pour créer des vidéos 3D. La vidéo est enregistrée à une vitesse de 6 à 15 km/h. environ. Lors de l'édition, l'objet vidéo créé est dupliqué, l'une des deux vidéos est lue avec un léger décalage. La direction du mouvement définit quelle vidéo correspond à la partie gauche et quelle vidéo correspond à la partie droite. Cette technique permet également de créer des images fixes en 3D.

Attention, distance minimale !

La position de l'objet le plus proche de l'objectif ou des objectifs est appelé point de distance focale minimale. Ce point ne peut pas se trouver à moins d'une certaine distance minimale et peut se calculer facilement à l'aide de la formule suivante :

Remarque : focale de l'objectif (par ex. 25 mm) x largeur de base stéréo (par ex. 65 mm) x 1,5* = point de distance focale minimale (2 437,5 mm ~ 2,44 m)

*1,5 est un facteur résultant de la coupe créée par l'objectif lors de l'enregistrement.

*****1 mm est ce qu'on appelle la déviation ou la « dimension spatiale ». Il ne s'agit également que d'une valeur repère approximative.***

Exemples par rapport à des caméras 3D :

Panasonic HDC-SDT750 (largeur de base 12 mm) : le point de distance focale minimale est à 1,5 m environ.

Fuji REAL 3D W3 (largeur de base 75 mm) : le point de distance focale minimale est à 3 mètres.

Au cours de l'édition en 3D, ce point de distance focale minimale joue un rôle encore plus important.

Préparation d'enregistrements en 3D

Les vidéos 3D sont enregistrées et sauvegardées de manière différente par les différentes caméras, c'est-à-dire : selon le modèle de caméra ou la méthode d'enregistrement, les vidéos ou les photos sont disponibles dans différents formats.

Dans un fichier

De nombreuses caméras, en particulier les appareils photo, créent un seul fichier, comprenant l'image de gauche et l'image de droite.

- Faites glisser ces fichiers comme d'habitude hors du Media Pool dans l'arrangement.
- Sélectionnez tous les objets créés.
- Dans le Media Pool, sous « Effets > Stereo3D > Paramètres > Générer Stéréo », sélectionnez l'option « Side by Side (image gauche sur la gauche/droite) » pour le matériel avec demi largeur.

Remarque : si vous avez créé vous-même du matériel Side-by-Side, par exemple avec deux photos arrangées l'une à côté de l'autre dans un fichier photo, procédez comme décrit précédemment, sélectionnez simplement l'option Side-by-Side (image gauche sur la gauche/droite) pour le matériel de largeur complète.

Dans plusieurs fichiers

Certaines caméras 3D produisent un fichier pour le côté gauche et un fichier pour le côté droit. Si vous avez pris deux photos de deux perspectives différentes à l'aide d'un appareil photo courant, cette méthode fonctionne de la même manière.

- Dans le Media Pool, ouvrez le dossier comprenant les fichiers.
- Classez les fichiers dans un ordre croissant de préférence selon la date. Ainsi tous les fichiers sont classés à la suite par paires.
- Sélectionnez ensuite les fichiers puis faites-les glisser depuis le Media Pool dans l'arrangement.
- Sélectionnez enfin tous les nouveaux objets créés dans l'arrangement.
- Dans le Media Pool, sous « Effets > Stereo 3D > Paramètres > Générer Stéréo », sélectionnez l'option « Paire Stereo 3D gauche/droite en premier ».

Configurer le mode de lecture pour la 3D

Pour la lecture de vidéos 3D, vous disposez de différentes techniques à utiliser sur votre ordinateur. Selon la technique utilisée, il est possible d'activer le mode de lecture correspondant dans MAGIX Video Pro X.



Dans la partie supérieure gauche de l'écran vidéo,
sélectionnez le mode 3D avec lequel vous souhaitez travailler.

Voici une liste des techniques disponibles et des conditions requises correspondantes :

Mode 3D	Technique	Conditions requises
Affichage imbrication en lignes	Polariseur	• Lunettes à filtre polarisant • Moniteur spécifique, désigné en règle générale comme « moniteur 3D ».
<i>Remarque : vous pouvez choisir de commencer par l'image gauche ou l'image droite, selon l'affichage qui vous permet d'obtenir les meilleurs résultats sur votre écran/votre moniteur.</i>		
Exportation mode obturateur	Mode obturateur	• nVidia 3D Vision Kit • Écran/vidéoprojecteur 120 Hz
Side-by-sideAffichage	Side-by-side	• TV 3D
<i>Remarque : vous pouvez choisir de commencer par l'image gauche à gauche ou à droite, selon l'affichage qui vous permet d'obtenir les meilleurs résultats sur votre écran/votre moniteur.</i>		
<i>Remarque : il est conseillé de n'activer ces trois modes que si l'image d'aperçu est affichée sur un moniteur séparé ou sur un téléviseur. Pour utiliser le mode obturateur, vous avez besoin d'une carte graphique compatible 3D.</i>		
Affichage anaglyphe	Images anaglyphes en couleur	• Lunettes rouge/cyan

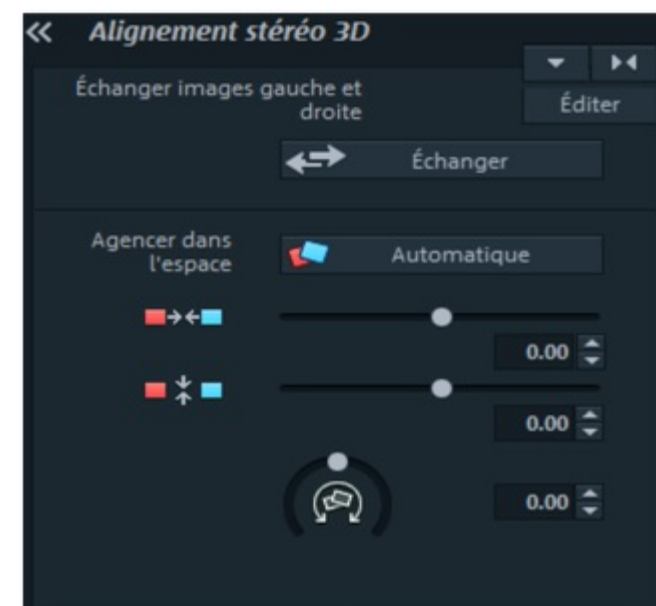
Aligner les images et les vidéos pour la 3D

L'affichage anaglyphe est recommandé : il peut être configuré dans [l'écran vidéo](#). Seul ce mode permet d'aligner exactement les images.

Remarque : Si vous souhaitez éditer des fichiers vidéo-en 3D, il est recommandé de réaliser au préalable une reconnaissance des scènes pour diviser la vidéo en scènes. Cela est nécessaire car le côté gauche et le côté droit de chaque scène doivent être positionnés séparément.

Le « punctum proximum » correspond au point de l'image 3D le plus proche des objectifs. Il représente ainsi le « centre » de l'image 3D et doit être défini comme tel dans MAGIX Video Pro X.

Pour cette tâche, vous disposez de l'option « Agencer » dans le Media Pool sous « Effets > Stereo3D ».



Superposez les deux objets l'un sur l'autre de sorte que le punctum proximum se trouve exactement à la même position sur l'écran des deux côtés.

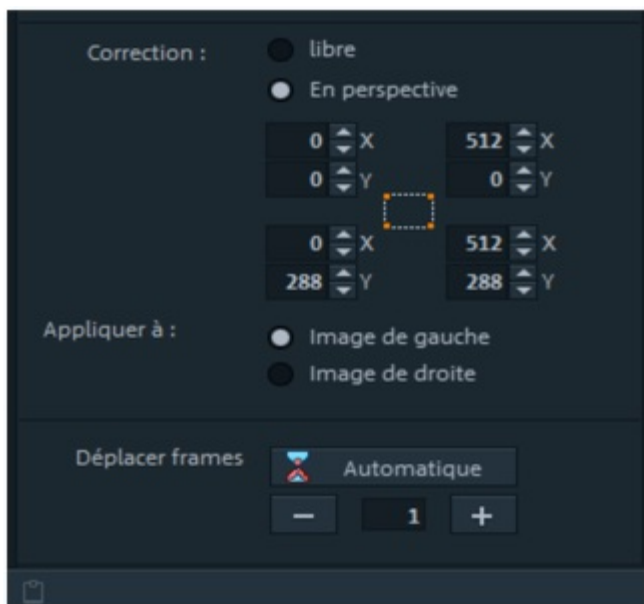
Il est cependant préférable dans un premier temps de vérifier si les automatismes pour l'alignement dans l'espace et la synchronisation temporelle donnent des résultats satisfaisants. Pour cela, cliquez sur le bouton « Automatique ».

Si l'image à gauche et l'image à droite ne s'affichent pas du bon côté, cliquez sur le bouton « Permuter ».

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, procédez de la manière suivante :

- Recherchez le punctum proximum dans l'image.
- Si les images présentent un décalage vertical, vous devez impérativement rectifier cette erreur à l'aide du curseur inférieur situé sous « Agencer dans l'espace ».
- Si les images présentent des différences au niveau de la rotation, vous devez les ajuster à l'aide du bouton rotatif.

- Essayez ensuite de superposer le punctum proximum des deux côtés avec le curseur supérieur.
- Effectuez un test en contrôlant le résultat à l'aide des lunettes rouge/cyan. Si l'image présente une profondeur spatiale excessive, réduisez le décalage entre le côté gauche et le côté droit à l'aide des curseurs de l'option « Agencer dans l'espace ».



- Utilisez la correction des perspectives si l'image gauche et l'image droite n'ont pas été filmées dans la même perspective afin de les assembler en une image 3D correcte. Vous pouvez soit saisir les valeurs dans la boîte de dialogue, soit tirer les bordures des plages dans l'écran vidéo.

Transformer des travellings en vidéos 3D

Il est possible de transformer des travellings en vidéos 3D en dupliquant la vidéo et en ajoutant un décalage temporel. Pour cela, il suffit d'enregistrer le côté gauche ou le côté droit tandis que vous roulez le long d'une rue par exemple.

Lors de l'enregistrement, il est conseillé de se déplacer à une vitesse de 6 à 15 km/h qui dépend entre autres de la fréquence des images, de la distance focale et de l'écart entre les objets filmés. Si la vitesse est plus élevée, il est possible que l'impression d'espace soit trop importante et que les motifs filmés paraissent peu naturels et désagréables à regarder.

- Si la vidéo se trouve dans l'arrangement, il suffit de définir la profondeur stéréo de l'objet 2D sous « Effets > Stereo3D > Propriétés » dans le Media Pool.
- En fonction de la direction dans laquelle l'enregistrement a été réalisé, déplacez les curseurs vers la gauche ou vers la droite.
- Contrôlez le résultat en affichage anaglyphe à l'aide des lunettes 3D (rouge/cyan).
- L'effet non naturel peut être corrigé en tournant le curseur dans la direction opposée.
- Si la profondeur spatiale est trop importante, diminuez légèrement la valeur du paramètre.

Remarque : *vous pouvez superposer non seulement des travellings mais également du matériel 2D à l'aide de cette technique.*

Toutes les fonctions peuvent être utilisées pour éditer une vidéo 3D, comme pour une vidéo 2D.

Exportation et gravure de vidéos 3D

Lors de l'exportation et de la gravure, aucune condition spéciale supplémentaire n'est requise. Seule la technique 3D souhaitée doit être définie.

Anaglyphe : cette technique est recommandée pour transférer très simplement vos vidéos, une fois leur montage terminé, ou pour les lire sur téléviseurs ordinaires ou encore sur vidéoprojecteurs. Les spectateurs doivent utiliser des lunettes 3D (rouge/cyan) pour pouvoir profiter du film en 3D.

Side-by-Side : vous créez des films en 3D pour un périphérique de lecture en 3D, sans devoir réaliser de compromis au niveau de la qualité. Et ce que vous souhaitez visionner votre vidéo en mode obturateur ou à l'aide d'un polariseur.

- Selon le périphérique de lecture utilisé, il est préférable de paramétrer une résolution double afin d'obtenir une résolution la plus haute possible pour l'image de gauche comme pour l'image de droite.
- Certains lecteurs ne peuvent pas être utilisés avec la résolution double. Dans ce cas, vous obtiendrez deux images partielles compressées à 50 %. La qualité est quand même bien plus élevée que celle du rendu avec la technique anaglyphe.

Remarque : lors de l'exportation en un format Side-by-Side-, veuillez noter que la résolution horizontale résulte de la somme des deux images mais que le rapport largeur/hauteur (16:9 par exemple) se réfère à une demi-image !

Côté gauche/droit uniquement : cette configuration ne permet pas d'exporter en 3D, uniquement d'exporter un côté de votre vidéo 3D.

Image lenticulaire : pour visionner du matériel 3D sans lunettes 3D. Le matériel est affiché en alternance, de sorte que l'on a l'impression que l'image vacille.

Superposées : cette option d'exportation est similaire à l'option « Side-by-Side ». Seulement, les deux images ne sont pas exportées l'une à côté de l'autre mais l'une au-dessus de l'autre.

- Selon le périphérique de lecture utilisé, il est préférable de paramétrer une résolution double afin d'obtenir une résolution la plus haute possible pour l'image du haut comme pour l'image du bas.
- Certains lecteurs ne peuvent pas être utilisés avec la résolution double. Dans ce cas, vous obtiendrez deux images partielles compressées à 50 %. La qualité est quand même bien plus élevée que celle du rendu avec la technique anaglyphe.

Remarque : lors de l'exportation en un format superposé, veuillez noter que la résolution verticale résulte de la somme des deux images mais que le rapport largeur/hauteur (16:9 par exemple) se réfère à une demi-image !

Exporter des fichiers/charger un film sur Internet

Tous les fichiers exportés sont accessibles depuis le menu « Fichier > Exporter un film » ou « Fichier > En ligne ». En fonction du format d'exportation sélectionné et de la cible, il est possible de sélectionner dans la boîte de dialogue d'exportation la technique 3D que vous souhaitez utiliser.

Graver

Lorsque vous gravez un disque Blu-ray ou un DVD, vous devez dans un premier temps ouvrir les paramètres de l'encodeur dans la boîte de dialogue de gravure et y définir la technique 3D désirée. Vous pouvez ensuite graver le disque comme d'habitude.

Instruments de mesure

MAGIX Video Pro X dispose de 4 instruments de mesure qui pourront être utiles dans de nombreux cas de figure. Vous pouvez connaître les différents cas d'application dans les descriptions de ces instruments.

Voici les instruments de mesure dont vous disposez :

- Vectorscope
- Moniteur de forme sinusoïdale
- Parade RVB
- Histogramme

Dans ce chapitre

[Utilisation des instruments de mesure](#)

[Description des instruments de mesure](#)

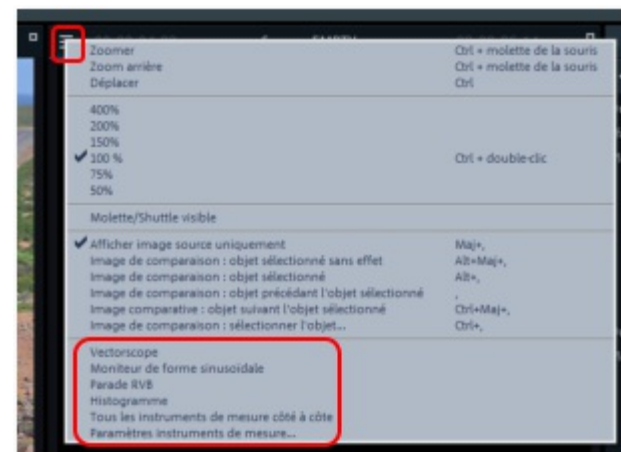
[Paramètres](#)

Utilisation des instruments de mesure

Conditions requises

- L'ordinateur est équipé d'une carte graphique supportant DirectX 11.
- Le moniteur source est affiché.
- Des objets vidéo ou photo sont placés dans la fenêtre du projet.
- Dans les Paramètres du programme > Options d'affichage > Aperçu dans l'arrangeur > Mode vidéo « Mode par défaut (accélération matérielle, Direct 3D) » est sélectionné.

Ouvrir les instruments de mesure



1. Ouvrez le menu du moniteur source à l'aide d'un simple clic.
2. Sélectionnez une entrée correspondant à l'instrument de mesure de votre choix :
 - Vectroscope
 - Moniteur de forme sinusoïdale
 - Parade RVB
 - Histogramme
 - Tous les instruments de mesure côté à côté
3. Placez le curseur de lecture à la position de votre choix dans la fenêtre du projet. L'instrument de mesure affiche les valeurs mesurées en temps réel.

Description des instruments de mesure

Les instruments de mesure sont affichés sur le moniteur source et se basent toujours sur le contenu du moniteur du programme. Les instruments sont affichés individuellement ou de manière groupée.

Dans ce chapitre

[Vectorscope](#)

[Cas d'application du vectorscope](#)

[Moniteur de forme sinusoïdale](#)

[Cas d'application du moniteur de forme sinusoïdale](#)

[Parade RVB](#)

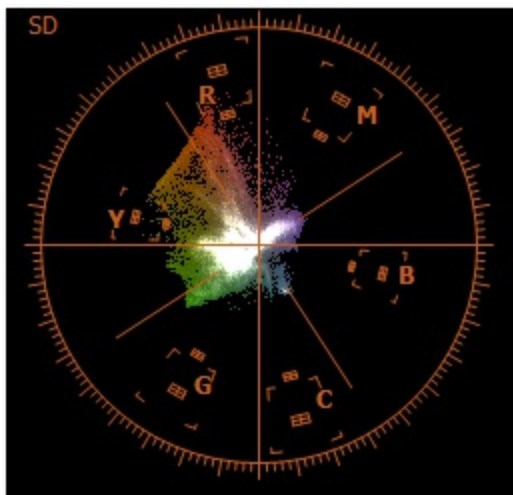
[Cas d'application de la Parade RVB](#)

[Histogramme](#)

[Cas d'application de l'histogramme](#)

Vectorscope

- Le vectorscope est un disque de couleurs doté d'un arrière-plan noir.
- Seuls les endroits du disque de couleurs dont la couleur est présente à l'image dans l'écran vidéo sont visibles.
- Le vectorscope possède des points de limite bien définis :
 - R – Red
 - M – Magenta
 - B – Blue
 - C – Cyan
 - G – Green
 - Y – Yellow



- Les limites de saturation des couleurs apparaissent entre les points de limite.

Remarque : les positions des points de limites dépendent des [paramètres des instruments de mesure](#). MAGIX Video Pro X adopte par défaut la configuration qui convient le mieux à votre contenu.

Mode de fonctionnement

- Les couleurs présentes à l'image correspondant aux zones du vectorscope sont affichées au premier plan.
- Plus une couleur apparaît souvent, plus sa représentation dans le vectorscope est intense.
- Lorsque la fréquence d'apparition d'une couleur est élevée, la zone du vectorscope lui correspondant est affichée en blanc.
- Dans le cas d'une saturation trop forte d'une couleur, la limite de saturation est facilement identifiable.
Lorsqu'une grande zone de l'image est trop saturée, la limite de saturation y correspondant est affichée en blanc.

Cas d'application du vectorscope

Rechercher les erreurs de couleur de l'image

Les erreurs de couleur sont reconnaissables au fait que le « nuage » a tendance à pointer dans une certaine direction.

Calibrer sa caméra à l'aide d'une mire

Remarque : un calibrage doit être effectué avant chaque situation de tournage.

1. Filmez une mire (c'est-à-dire une image de test calibrée).
2. Transférez la vidéo enregistrée dans MAGIX Video Pro X.

3. Effectuez les modifications nécessaires à l'aide des effets vidéo jusqu'à ce que les valeurs de couleurs de la mire se retrouvent dans les bonnes zones de couleur du vectorscope.

Reconnaître des valeurs de saturation trop élevées

Si l'image de l'écran vidéo est trop saturée, le nuage a tendance à pointer fortement en dehors du disque de couleurs. En cas de saturation trop forte, les limites de zones de couleurs coupent le nuage.

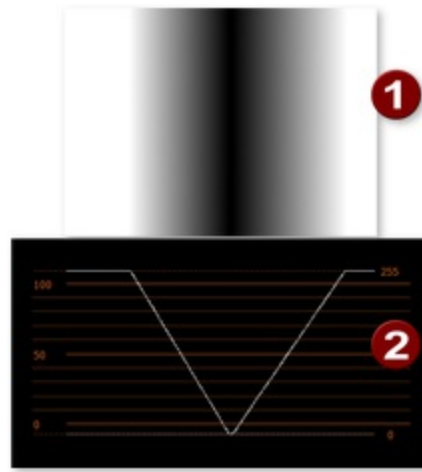
Réduisez alors la saturation des couleurs. Vous pouvez alors constater en temps réel le changement qui s'opère dans le vectorscope.

Contrôler la compatibilité des valeurs de couleur

Pour un bon respect des différents standards, les valeurs de couleur ne doivent pas dépasser les limites de zone de couleur données. Les zones de l'image contenant des couleurs trop saturées sont identifiables dans le vectorscope grâce aux pointillés se trouvant au-delà des limites de zone de couleur.

Moniteur de forme sinusoïdale

Le moniteur de forme sinusoïdale ² offre une représentation graphique de la luminosité de la vidéo. La position sur l'image reste exactement la même.



Rapport entre image ¹ et instrument de mesure ²

- Axe X (horizontal)
Position de l'image sur l'axe horizontal de l'écran vidéo.
- Axe Y (vertical)
Luminosité de la vidéo (croissante) à la position de l'image correspondante (axe X).
- Luminosité
Plus une zone affichée dans le moniteur de forme sinusoïdale est claire, plus la quantité de pixels à cette position est élevée (axe X) dans la zone de luminosité donnée (axe Y).

Les lignes en pointillé le long des bords supérieur et inférieur du moniteur de forme sinusoïdale correspondent aux valeurs 0 numérique (noir) et 255 numérique (blanc).

Les lignes 0 et 100 à gauche correspondent aux valeurs limite pour le transfert analogique de signaux vidéo.

L'intensité de la courbe est définie dans les [paramètres des instruments de mesure](#).

Cas d'application du moniteur de forme sinusoïdale

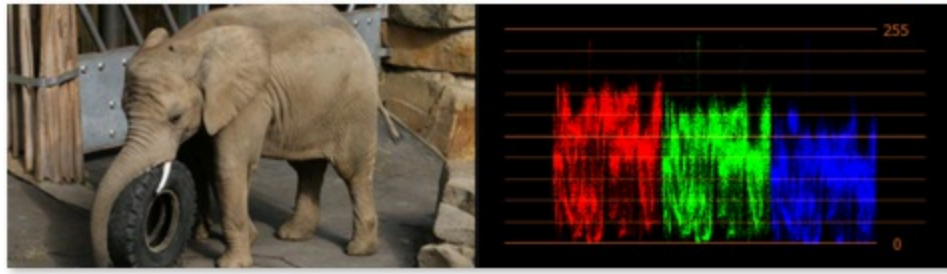
Localiser des zones trop sombres ou trop claires dans l'image

Comme l'axe horizontal du moniteur de forme sinusoïdale correspond à l'axe horizontal de l'image, le lien avec l'image peut être facilement établi :

- Parties claires dans le tiers supérieur du moniteur de forme sinusoïdale :
Particulièrement beaucoup de pixels dans la partie supérieure.
- Parties claires dans la partie médiane du moniteur de forme sinusoïdale :
Particulièrement beaucoup de pixels dans la partie médiane.
- Parties claires dans le tiers inférieur du moniteur de forme sinusoïdale :
Particulièrement beaucoup de pixels dans la partie inférieure.

1. Transférez la position horizontale des zones trop claires ou trop sombres vers la partie visible de l'image dans le moniteur vidéo.
2. Localisez l'endroit correspondant à cette position horizontale de l'image.

Parade RVB



L'instrument de mesure « Parade RVB » fonctionne de manière quasiment identique au [moniteur de forme sinusoïdale](#) cependant il affiche les zones de luminosité de manière indépendante pour les couleurs rouge, vert et bleu.

Dans l'exemple ci-dessus, les couleurs chaudes dominent. Pour cette raison, la proportion de bleu est plus faible que celle de vert et surtout plus faible que celle de rouge. Il est également facile de constater que l'image contient très peu de zones dont la luminosité est élevée.

Chaque zone de couleur est divisée de la manière suivante :

- Axe X (horizontal)
Position de l'image sur l'axe horizontal de l'écran vidéo.
- Axe Y (vertical)
Luminosité de la vidéo (croissante) à la position de l'image correspondante (axe X).
- Luminosité
Plus une zone affichée dans le moniteur de forme sinusoïdale est claire, plus la quantité de pixels à cette position est élevée (axe X) dans la zone de luminosité donnée (axe Y).

L'intensité de la courbe est définie dans les [paramètres des instruments de mesure](#).

Cas d'application de la Parade RVB

Analyse de la répartition de la luminosité de chaque couleur

Comme l'axe horizontal de chaque couleur correspond à l'axe horizontal de l'image, le lien avec l'image peut être facilement établi :

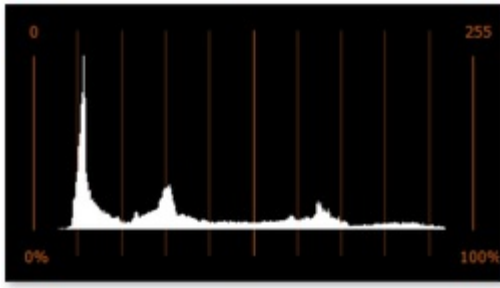
- Parties claires de la couleur dans le tiers supérieur du moniteur de forme sinusoïdale :
Particulièrement beaucoup de pixels dans la partie supérieure.
- Parties claires de la couleur dans la partie médiane du moniteur de forme sinusoïdale :
Particulièrement beaucoup de pixels dans la partie médiane.
- Parties claires de la couleur dans le tiers inférieur du moniteur de forme sinusoïdale :
Particulièrement beaucoup de pixels dans la partie inférieure.

Détecter des erreurs de couleur

Si un déplacement vertical est constaté pour l'une des trois couleurs, une erreur de couleur

est présente. Si vous dosez la saturation à l'aide des effets vidéo, le résultat est immédiatement visible dans la « Parade RVB ».

Histogramme



L'histogramme permet d'observer la répartition de la luminosité au sein de l'image.

- Axe X (horizontal) : luminosité croissante vers la droite
- Axe Y (vertical) : fréquence croissante vers le haut

Cas d'application de l'histogramme

Détecter et éliminer les problèmes de surexposition/de sous-exposition

Si les blancs sont trop présents, le bord droit (100 % c.-à-d. 255 numérique) est blanc.
Si les noirs sont trop présents, le bord gauche (0 % c.-à-d. 0 numérique) est blanc.

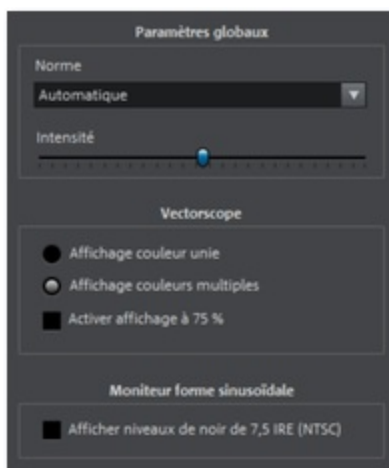
Analyser et ajuster l'utilisation de l'espace de luminosité.

Si des portions de l'espace de luminosité ne sont pas utilisées, il y aura des zones sur l'axe horizontal dont la fréquence sera de 0. Aucune courbe n'est visible à ces endroits.

Paramètres

Norme

- **Automatique** : MAGIX Video Pro X effectue les réglages appropriés en se basant sur les [paramètres du film](#).
- **Standard Definition Video BT.601** : ce standard est utilisé pour les vidéos de résolution standard (PAL).
IBU-R BT.601 est une norme standard pour l'encodage de signaux numériques entrelacés (« interlaced »). Ces standards définissent la méthode utilisée pour la numérisation de signaux télévisés analogiques 525 lignes/60 Hz et 625/50 Hz.
- **High Definition Video BT.709** : ce standard est utilisé pour les vidéos haute définition. La norme IBU-R BT.709(-5) est un standard qui définit tous les paramètres pour la HDTV.



Remarque : ce réglage a une influence sur les instruments de mesure « vectorscope », « moniteur de forme sinusoïdale » et « histogramme ».

Intensité : ce réglage permet d'ajuster le contraste au sein des instruments de mesure. Choisissez des valeurs moyennes afin de bien mettre en valeur les valeurs très fréquentes.

Remarque : ce réglage a uniquement une influence sur les instruments de mesure « vectorscope », « moniteur de forme sinusoïdale » et « parade RVB ».

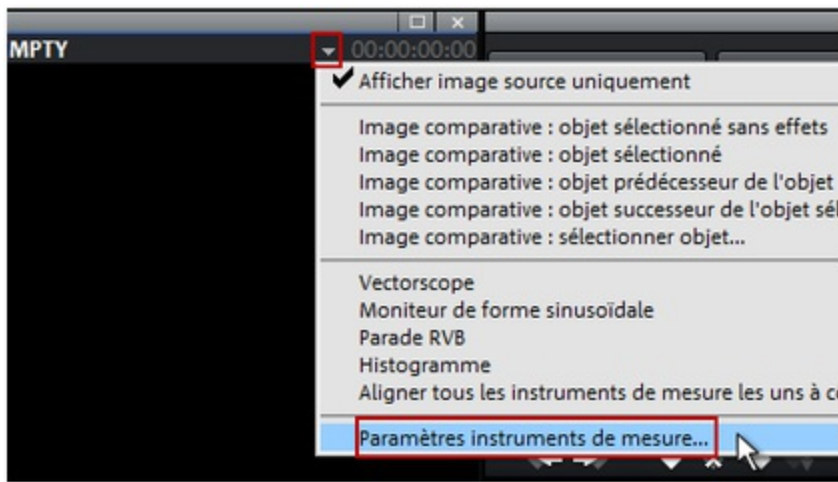
Affichage couleur unie : le premier plan du vectorscope (c.-à-d. l'affichage de l'image en cours d'analyse) est affiché en vert. Ceci correspond à l'affichage utilisé par les instruments analogiques.

Affichage couleurs multiples : le premier plan du vectorscope est affiché avec la couleur correspondante. Ceci peut permettre de faciliter la mesure.

Activer affichage à 75 % : les limites des zones de couleur du vectorscope sont réduites à 75 %, ce qui correspond aux valeurs limites utilisées lors d'une transmission d'image analogique.

Afficher niveaux de noir de 7.5 IRE (NTSC) : les limites du moniteur de forme sinusoïdale sont adaptées au standard de diffusion NTSC (pour les États-Unis). Pour le NTSC japonais, désactivez cette option.

Modifier les paramètres des instruments de mesure



Remarque : ne modifiez la norme qu'à des fins de test ou si la reconnaissance automatique venait à ne pas fonctionner.

1. Ouvrez le menu du moniteur source à l'aide d'un simple clic.
2. Sélectionnez « Paramètres des instruments de mesure... ».
3. Procédez aux réglages de votre choix.

Résultat : les modifications prennent effet immédiatement.

4. Cliquez sur « X ».

Résultat : la boîte de dialogue est fermée.

Édition audio

Pour une édition complète de la piste audio allant au-delà de la modification du volume, le son doit être affiché sur une piste spécifique.

1. Pour placer le son sur une piste spécifique, effectuez un clic droit sur l'objet de votre choix. Le menu contextuel s'ouvre.
2. Cliquez sur « Affichage sinusoïdal et audio > Son sur une piste spécifique » ou utilisez le raccourci clavier « Ctrl + H ». La piste audio de cet objet est alors affichée sur une piste spécifique juste en dessous et vous pouvez maintenant l'éditer.

Dans MAGIX Video Pro X, en principe, chaque piste peut être utilisée en tant que piste audio. Il n'existe pas différents types de pistes. Vous pouvez donc également placer d'autres objets audio sur d'autres pistes, par exemple en tant que musique de fond. Néanmoins, dans un souci de clarté, il est préférable de ne pas mélanger différents types d'objets sur une même piste.

Dans ce chapitre

[Charger et éditer des fichiers audio](#)

[Effets audio](#)

[Console de mixage](#)

[Surround 5.1](#)

[Combiner pistes Surround et stéréo](#)

[Scrubbing](#)

Charger et éditer des fichiers audio

- Dans le Media Pool, vous pouvez accéder à tous les fichiers audio pouvant être importés.
- Double-cliquez sur le nom de fichier pour charger le fichier dans le moniteur source à partir du Media Pool. Le module de navigation du moniteur source vous permet ensuite de l'écouter.
- Vous pouvez déplacer les fichiers dans la fenêtre du projet ou dans le dépôt de projets par glisser-déposer. Les pistes de CD audio peuvent également être intégrées par glisser-déposer.
- Double-cliquez sur un objet audio pour activer un affichage sinusoïdal qui vous permettra de visualiser le tracé du volume de l'objet.
- Les coupes, le positionnement précis, le réglage du volume, les fondus et les insertions sont effectués directement dans la fenêtre du projet à l'aide des poignées d'objets.
- Pour les pistes audio, il est également possible d'utiliser des [courbes d'effets](#) qui contrôlent de manière dynamique différents effets, le volume ou le panorama stéréo.

Effets audio

Dans ce chapitre

[Réduction du volume](#)

[Créer des objets mono](#)

[Utiliser des effets audio](#)

[Nettoyage audio](#)

[Boîte de dialogue d'effets audio](#)

[Effets audio dans le mixeur](#)

[MAGIX Mastering Suite](#)

[CD audio](#)

Réduction du volume

Cette commande du menu contextuel d'objets audio procède à une réduction automatique du volume pour la durée de l'objet sur toutes les pistes. Le volume de la piste de l'objet sélectionné est conservé.



Seulement le son d'origine : cette option permet de définir si vous souhaitez réduire uniquement le son d'origine des objets vidéo ou celui de toutes les autres pistes sonores également.

Durée de transition : configurez dans la boîte de dialogue la réduction du volume et la durée du fondu d'entrée et de sortie. La commande peut également être utilisée pendant un enregistrement audio ([Enregistrement audio](#), options avancées).

Créer des objets mono

Vous avez par exemple réalisé un enregistrement micro mono et vous entendez un bruit parasite sur la seconde piste. Vous pouvez vous en débarrasser à l'aide de la fonction « Utiliser côté gauche uniquement » ou « Utiliser côté droit uniquement » (pas pour les vidéos mono).

Vous trouverez cette fonction dans le menu contextuel des objets audio et vidéo sous « Fonctions audio ».

Utiliser des effets audio

Effets d'objets

Comme pour les objets vidéo, vous disposez également d'effets à configurer de façon personnalisée ou de modèles d'effets préconfigurés pour les objets audio. Ceux-ci ne s'appliquent que sur l'objet sélectionné concerné. Vous les trouverez dans le Media Pool sous « Effets > « Effets audio » ou dans le menu « Effets > [« Effets d'objets audio »](#).

Effets de piste

Les effets de piste s'appliquent toujours à tous les objets audio d'une piste. Ils sont [configurés dans le mixeur](#). Pour ouvrir le mixeur, appuyez sur la touche M de votre clavier.

***Astuce :** dans l'en-tête de piste, vous pouvez ajuster le volume pour la piste entière.*

Plug-in d'effets audio

MAGIX Video Pro X prend en charge les effets et plug-ins VST. Il s'agit pour la plupart de modules d'effets comme la réverbération, l'égaliseur, les compresseurs dynamiques, etc.

Installation

Avant de pouvoir utiliser les plug-ins d'effets audio, ceux-ci doivent être installés. L'installation des plug-ins s'effectue selon le plug-in utilisé. Les plug-ins VST sont généralement stockés dans un dossier spécifique.

Vous devez d'abord préciser le dossier dans lequel Video Pro X doit chercher les instruments VST dans les [Paramètres des chemins d'accès](#). Après avoir indiqué le chemin, MAGIX Video Pro X recherche les plug-ins actifs qui deviennent alors disponibles.

Utiliser des plug-ins

Les effets de plug-in sont utilisés dans le rack d'effets audio d'objet, de piste et de master.

 En cliquant sur ce bouton, vous pouvez utiliser d'autres effets de plug-in : leur interface s'ouvre et ils sont activés directement. Lorsque vous avez fermé l'interface, vous pouvez l'ouvrir à nouveau en double-cliquant sur le nom du plug-in.

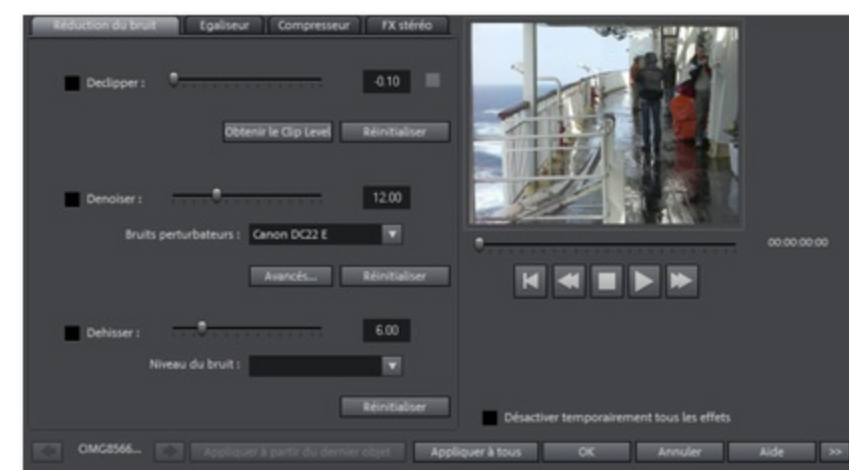
 Ce bouton supprime les effets du plug-in du rack. Comme les effets désactivés ne sollicitent pas le processeur, cette option permet de clarifier l'interface du programme.

Effets Master

Les effets Master influent sur la somme de toutes les pistes audio mixées. Vous disposez pour cela d'une fenêtre de mixage, d'un rack d'effets audio Master ainsi que de plugins. De plus, la MAGIX Mastering Suite permet d'obtenir un son parfait.

Nettoyage audio

Cette option du menu contextuel d'objets audio ouvre un éditeur qui permet de corriger des bruits gênants dans le matériel audio.



Les boutons situés en haut de la boîte de dialogue permettent de sélectionner l'effet souhaité :

- L'[Égaliseur](#) vous permet d'accéder au spectre de fréquences, par exemple pour augmenter le volume de dialogues trop sourds.
- Le [compresseur](#) est un curseur dynamique de volume qui rend le son plus dense et plus puissant.
- À l'aide du [processeur stéréo FX](#), la position du son est ajustée dans le panorama stéréo.
- Le [DeClipper](#), le DeNoiser et le [DeHisser](#) fournissent des fonctions professionnelles de réduction et de suppression des bruits perturbateurs.

Préréglages : vous pouvez tester plusieurs préconfigurations depuis le menu des préréglages.

Désactiver temporairement tous les effets : cette option vous permet de désactiver momentanément tous les effets.

Appliquer à tous : cette option applique les paramètres actuels de tous les effets sur toutes les scènes du film actuel.

Dans ce chapitre

[DeClipper](#)

[DeNoiser](#)

[Denoiser - Paramètres avancés](#)

[DeHisser](#)

[Égaliseur](#)

[Compresseur](#)

[FX stéréo](#)

DeClipper

Si le signal d'entrée est trop élevé lors d'un enregistrement audio, des surmodulations peuvent avoir lieu lors des passages où le volume est le plus élevé (les pics de signal). Cette distorsion numérique est également appelée « clipping » : dans la zone de surmodulation, les valeurs trop élevées sont coupées et cela provoque des déformations et des craquements sonores désagréables.

MAGIX Video Pro X contient une fonction dédiée à la suppression de clipping numérique et de distorsions analogiques. Cela fonctionne uniquement dans une certaine mesure. Il est préférable d'éviter les surmodulations dès l'enregistrement.

Le curseur permet de définir à partir de quel niveau le DeClipper considère qu'il y a surmodulation du signal et le corrige (Clip Level). C'est très important étant donné que le clipping de diverses cartes son présente différents comportements. Plus vous augmentez la valeur du curseur, plus le signal (considéré comme surmodulé par le programme) est réduit. Si le Clip Level est configuré de manière trop élevée, des modifications non souhaitées du son peuvent survenir.

Détecter Clip Level : le Clip Level est défini automatiquement.

DeNoiser

Le DeNoiser est particulièrement adapté à la suppression de bruits perturbateurs prolongés comme le bourdonnement du réseau, le bruit des cartes son, les interférences d'appareils audio munis de sorties à haute impédance (platine disque).

Pour cela, le DeNoiser requiert un échantillon-test du **bruit perturbateur**. Une sélection de bruits parasites est à votre disposition et vous pouvez y accéder en passant par le menu de sélection des préréglages.

Le **curseur** vous permet de configurer le degré d'atténuation du bruit perturbateur. Il est souvent utile de ne pas supprimer complètement le signal parasite, mais de le réduire à 3–6 dB, afin de conserver le réalisme du matériel audio.

Une autre possibilité consiste à créer vous-même le bruit perturbateur. Pour cela, vous avez besoin d'un court extrait de la bande son dans lequel le bruit perturbateur est audible. Accédez à la boîte de dialogue du DeNoiser en passant par « **Plus** ».

Denoiser - Paramètres avancés

Étape 1 : sélectionner échantillon de bruit

Deux possibilités s'offrent à vous.

Choisir un bruit de fond type : vous pouvez sélectionner et utiliser un certain nombre de bruits de fond type dans le menu à bascule. Sélectionnez-en un puis écoutez-le par le bouton de lecture. S'il est similaire au bruit de fond de votre piste son, poursuivez et utilisez-le. (Voir « Étape 2 : supprimer les bruits de fond »).

Extraire un nouvel échantillon de bruit d'une piste sonore : vous pouvez également choisir un court passage (dans la piste son existante) dans lequel vous entendrez le bruit de fond.

Recherche automatique : recherche plus particulièrement dans les passages audio feutrés où les bruits de fond résident la plupart du temps.

Précédent/lecture/suivant : ce bouton vous permet de lire tous les passages trouvés et de pouvoir les comparer plus facilement.

Enregistrer sous : une fois trouvés, vous pouvez sauvegarder les échantillons de bruit sur le disque dur. Ils s'affichent ensuite dans le menu déroulant « Bruits de fond types » à utiliser dans d'autres projets.

Il n'est pas nécessaire de les sauvegarder si vous souhaitez seulement les utiliser une seule fois, auquel cas retournez dans « Supprimer les bruits de fond ».

Étape 2 : supprimer les bruits de fond

Niveau de bruit : la fonction de réduction du niveau de bruit doit être définie aussi précisément que possible. Des paramètres faibles se traduisent par une suppression incomplète du sifflement. Une suppression incomplète du sifflement produit des artefacts et doit être évitée. Des paramètres trop élevés produisent des résultats sans intérêt ; des signaux inutiles (par exemple le souffle d'un instrument à vent) qui sont similaires à du sifflement sont également filtrés. N'hésitez pas à prendre le temps pour trouver le meilleur paramétrage.

Réducteur : vous pouvez faire la balance entre le signal original et le signal contenant l'interférence très basse. Il est souvent préférable de réduire les signaux d'interférence de 3 à 6 dB plutôt qu'au maximum possible de façon à conserver le « naturel » du son. En cas de bourdonnement, il est préférable d'opérer une suppression complète.

DeHisser

Le DeHisser sert à supprimer les bruits « blancs » typiques des enregistrements analogiques sur bande, des pré-amplificateurs de microphones ou des convertisseurs analogique-numériques. Le curseur permet de régler l'atténuation du bruit parasite en décibel. Il est souvent conseillé de ne pas supprimer totalement le bruit indésirable, mais seulement de le diminuer à -3 – -6 dB afin de conserver les sonorités naturelles de l'objet audio.

Niveau du bruit : vous pouvez choisir entre plusieurs intensités sonores. Votre sélection doit être configurée le plus précisément possible. Des valeurs trop basses ont pour conséquence une suppression incomplète du bruit parasite. Des valeurs trop élevées engendrent des résultats trop sourds : des parties du son qui ressemblent au bruit parasite (par exemple le souffle pour les instruments à vent) sont également filtrés.

Égaliseur

L'égaliseur 10 bandes divise le spectre de fréquence en 10 sections (bandes) et les équipe de curseurs de volume individuels. Ainsi, vous pouvez obtenir de nombreux effets impressionnants, d'une simple augmentation des basses à une distorsion totale du son. Si l'augmentation en particulier de fréquences graves est trop importante, le signal global est énormément élevé, ce qui peut entraîner des distorsions.

Curseurs : chacune des 10 bandes de fréquence peut être ajustée individuellement à l'aide des 10 curseurs de volume.

Coupler les bandes de fréquence : ce bouton permet de relier les sections de fréquence de manière flexible afin d'éviter les sur-accentuations peu naturelles de certaines bandes de fréquence.

Compresseur

Le compresseur est un outil de réglage du volume dynamique et automatisé. Le volume des passages bruyants est réduit et le volume total est rehaussé. Ainsi, le volume est uniformisé et les parties orales sont plus compréhensibles. Un compresseur est notamment utile lorsque des bruits de fond ou des musiques d'accompagnement se superposent aux enregistrements de voix et lorsqu'une modification du volume de chaque objet ou de chaque piste n'apporte aucune amélioration.

Intensité : ce curseur contrôle l'intensité (ratio) de la compression.

Fonction : configurez ici le mode de fonctionnement du compresseur en fonction du matériel audio.

FX stéréo

Le processeur stéréo permet d'éditer l'alignement du matériel audio dans le panorama stéréo. Lorsque des enregistrements stéréo paraissent flous et peu différenciés, l'élargissement de la base stéréo peut apporter une certaine transparence.

Largeur stéréo : configurez ici la largeur de base entre mono (complètement à gauche), largeur de base d'origine (milieu) et largeur de base maximale (« large », complètement à droite).

La réduction de la largeur de base peut entraîner une augmentation du signal. Dans les cas extrêmes, si les canaux de gauche et de droite contiennent un matériel sonore identique et que le régulateur de largeur est déplacé en position Mono tout à gauche, une augmentation de niveau de 3 dB a lieu.

En cas d'augmentation de la largeur de base (valeurs au-dessus de 100), la compatibilité mono est dégradée : il est possible que certaines sections de fréquence se suppriment mutuellement si le signal stéréo est lu sur un appareil mono.

Boîte de dialogue d'effets audio

Certaines des effets suivants peuvent être ouverts individuellement (menu contextuel) ou comme éléments de la piste ou du rack d'effets master. Les fonctionnalités restent cependant les mêmes.

Dans ce chapitre

[Commandes des appareils d'effets](#)

[Time stretching/Modification de la hauteur](#)

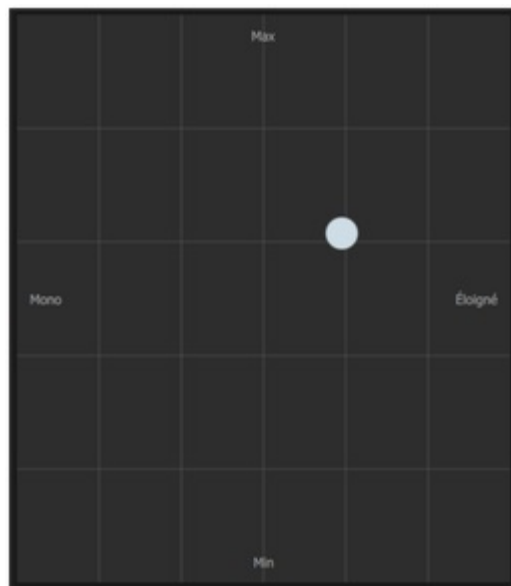
[Réverbération](#)

[Écho \(Delay\)](#)

Commandes des appareils d'effets

Certaines options d'effets ouvrent une interface graphique semblable à un appareil d'effets professionnel (par exemple les options du menu Effets « Écho/Réverbération » ou « Time stretching »).

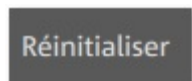
Ces appareils d'effets virtuels peuvent être commandés soit de manière habituelle à l'aide du curseur, du bouton rotatif ou des boutons, soit à l'aide des champs de capteurs graphiques.



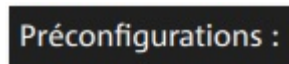
Champs de capteurs : les champs de capteurs sont contrôlés de manière intuitive par les déplacements de la souris ; l'image et la configuration des effets changent les uns en fonction des autres.



Bouton de mise en marche : chaque appareil d'effets du rack comporte un bouton individuel de mise en marche en haut sur la gauche. Ce bouton permet de comparer directement le son neutre non modifié de l'objet audio avec le paramètre d'effet sélectionné.



Chaque effet dispose d'une fonction de réinitialisation qui annule les modifications et restaure l'état d'origine du processeur d'effets. Dans cet état, aucune ressource du processeur n'est utilisée et aucun effet n'est rendu avec le son.



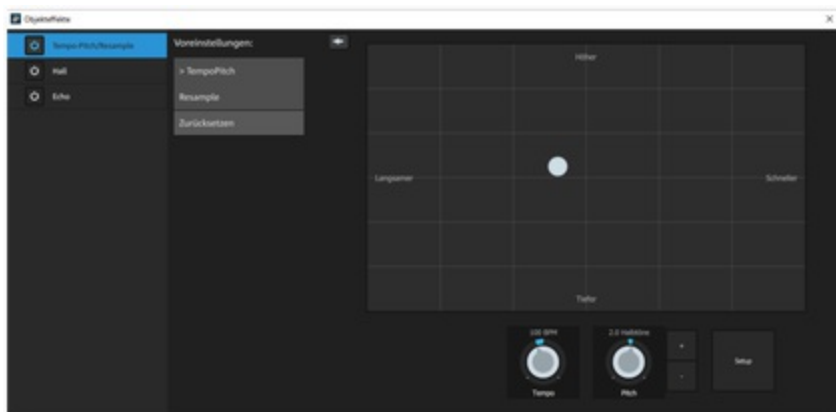
Chaque périphérique d'effet dispose de préréglages (« presets ») que vous pouvez sélectionner dans un menu déroulant.



A/B : le bouton A/B compare deux configurations. Si vous avez choisi par exemple un préréglage pour un effet dont vous souhaitez modifier les paramètres manuellement, vous pouvez comparer le son du préréglage initial avec les nouveaux paramètres en cliquant sur le bouton A/B.

Remarque : Les graphiques représentés ici sont des exemples et diffèrent selon le périphérique d'effet.

Time stretching/Modification de la hauteur



Cette option permet d'ouvrir un appareil d'effets avec lequel vous pouvez modifier la vitesse et/ou la hauteur du son de l'objet.

Hauteur : ce curseur modifie la hauteur du son indépendamment de la vitesse de l'objet (« Modification de la hauteur »).

Tempo : ce curseur modifie la vitesse indépendamment de la hauteur du son (« Time stretching »). L'objet est plus ou moins compressé ou étiré dans la piste.

Tons/BPM : ces champs permettent la saisie numérique des changements de hauteur du son ou de vitesse. Seuls les fichiers MAGIX Soundpool peuvent être utilisés pour la saisie numérique étant donné qu'ils disposent d'informations quant à la hauteur du son et à la vitesse.

Configuration : ce bouton ouvre une boîte de dialogue de configuration dans laquelle différentes procédures de modification de la hauteur et de time stretching peuvent être sélectionnées.

- **Standard** : time stretching et modification de la hauteur en qualité standard. La méthode convient pour le matériel audio dont le rythme n'est pas très percutant. Les marqueurs de battements sont utilisés pour l'amélioration de la qualité audio.
- **Lissé** : time stretching et modification de la hauteur pour matériel audio sans composant avec impulsion. Cette méthode est appropriée pour des instruments d'orchestres polyphoniques, des surfaces sonores, les voix parlées et chantées. Les marqueurs de battements ne sont pas utilisés.

C'est un algorithme plus complexe et nécessitant plus de temps de calcul qui est utilisé ici. Le matériel peut désormais être édité avec de très grands facteurs (0,2... 50), sans apparition d'artefacts. Pour cela, le matériel audio est « lissé », ce qui rend le son plus doux et permet de l'émettre avec une position de phase modifiée. Ce lissage est à peine audible pour les voix, les chants ou les instruments solo. Au contraire, des problèmes peuvent se présenter dans le cas de spectres complexes, c'est-à-dire avec un mélange de sons de différents instruments ou des mix.

- **Découpe sur marqueur de battement** : time stretching et modification de la hauteur synchronisés avec les marqueurs de battements à l'aide de la découpe et du repositionnement temporel. Pour cette opération, il est nécessaire que les marqueurs de battements soient placés exactement sur les battements ou les transitoires. Les

marqueurs peuvent être générés en temps réel (automatiquement) ou exportés depuis le fichier source si celui-ci est disponible (correctif). MAGIX Music Editor contient un outil correctif grâce auquel l'utilisateur peut placer lui-même les marqueurs. L'algorithme convient pour un matériel audio rythmique pouvant être divisé en battements ou en notes distinctes. Ce principe requiert un volume bas avant ou après chaque battement ou note.

- **Étirement sur marqueur de battement** : time stretching et modification de la hauteur synchronisés avec les marqueurs de battements en qualité standard. Le matériel situé entre les positions des marqueurs de battements est étiré de sorte que les battements ou les attaques aux emplacements des marqueurs ne soient pas perturbés par l'étirement (stretching). Les marqueurs peuvent être générés en temps réel (automatiquement) ou exportés depuis le fichier source si celui-ci est disponible (correctif). La méthode est appropriée pour du matériel rythmique qui ne peut pas être segmenté en battements ou en notes distincts car les battements et les notes se superposent.
- **Étirement sur marqueur de battement (lissé)** : time stretching et modification de la hauteur synchronisés avec les marqueurs de battements en haute qualité audio, également lors de prolongements plus importants. Des marqueurs de battements sont utilisés aux emplacements des battements ou des transitoires. Les marqueurs peuvent être générés en temps réel (automatiquement) ou exportés depuis le fichier WAV si celui-ci est disponible (correctif). La méthode est appropriée pour du matériel rythmique qui ne peut pas être segmenté en battements ou en notes distincts car les battements et les notes se superposent. Cette méthode requiert un temps de calcul relativement élevé, son utilisation doit donc être limitée sur les ordinateurs peu performants.
- **Méthode universelle HQ** : pour time stretching et modification de la hauteur en très haute qualité audio. Cette méthode est appropriée pour toute sorte de matériel audio. Les marqueurs de battements sont utilisés pour l'amélioration de la qualité audio. Cette méthode requiert de longs calculs complexes, une utilisation en temps réel n'est judicieuse que dans certains cas.
- **Voix monophonique** : time stretching et modification de la hauteur pour les chants à une voix, les voix parlées ou les instruments solistes. Le matériel ne doit pas comporter de bruit de fond et une réverbération excessive peut également nuire à l'utilité de cette méthode. Avec un matériel adapté, la qualité audio est très élevée. Par ailleurs, les formants ne sont pas affectés pendant la modification de la hauteur. Les marqueurs de battements ne sont pas utilisés.
- **Rééchantillonnage** : la hauteur du son et le tempo ne peuvent pas être modifiés séparément. Cette méthode ne nécessite que très peu de temps de calcul.

Réverbération

Vous pouvez contrôler le son de l'effet de réverbération à l'aide des paramètres suivants :

Taille de la pièce : définissez ici la taille de la salle (ou les systèmes pour le disque et le ressort). Plus la salle est grande, plus le déplacement du son entre les murs et les objets est long. Avec des paramètres de taille peu élevés, vous pouvez également réduire la distance entre chaque réflexion. Cela peut entraîner des résonances (gammes de fréquence accentuées), qui peuvent sembler « oppressantes » si la réverbération est trop longue.

Timbre : permet d'influencer dans une certaine mesure les caractéristiques sonores des effets. L'effet de ce curseur dépend du préréglage utilisé. Dans les salles, « Color » commande l'amortissement des aigus de la réverbération (de sombre à clair), ainsi que le pré-filtrage du signal. Dans les préréglages Spring et Plate, ce curseur définit également l'atténuation des basses.

Temps de réverbération : permet de définir la durée de réverbération, la valeur d'absorption des échos, ainsi que la durée d'expiration de la réverbération de l'écho.

Pre Delay : la proportion de réverbération (« Mix ») et les réflexions primaires (« Early Reflections ») jouent un rôle très important pour la perception des sons dans l'espace. Le laps de temps nécessaire à la perception des premières réflexions est appelé ici « Pre Delay ». Quant aux sources sonores proches, la proportion de réverbération est plutôt faible et les premières réflexions arrivent à l'oreille très rapidement après l'émission du son direct. Concernant les sources sonores éloignées, elles ont une proportion de réverbération élevée et les premières réflexions arrivent à l'oreille presque en même temps que le son direct. Avec la durée de Pre Delay, vous pouvez influencer l'impression de distance entre la source sonore et l'auditeur.

Mix : ce curseur définit le mélange du signal original et du signal traité. Dans les salles, vous pouvez également modifier facilement le signal en augmentant la proportion de l'effet. Les quatre derniers préréglages sont prévus pour être utilisés dans un canal AUX de la table de mixage et sont fixés à 100 %.

Préréglages

Les préréglages sont les paramètres de base pour les différents algorithmes de salles modifiables à l'aide des autres paramètres. Ils sont bien plus que de simples paramètres.

Écho (Delay)

Delay signifie « décalage, retardement ». Il donne une impression d'écho, le signal audio étant reproduit en décalage.

Delay : l'intervalle temporel entre chaque écho peut être défini ici. Plus le curseur est positionné vers la gauche, plus l'espace entre les échos sera court.

Feedback : permet de définir le nombre d'échos. Avec le curseur placé à gauche, aucun écho ne sera produit ; avec le curseur placé à droite, l'écho sera répété sans fin.

Mix : permet de définir le taux de mélange entre le son original non édité (signal « brut ») et la partie réverbération (signal traité).

Effets audio dans le mixeur



Pour ouvrir la section des appareils d'effets audio dans le mixeur, cliquez sur le bouton « FX » de chaque piste ou encore dans la zone master à droite.

Vous y trouverez également la Mastering Suite MAGIX sous « Mastering ».

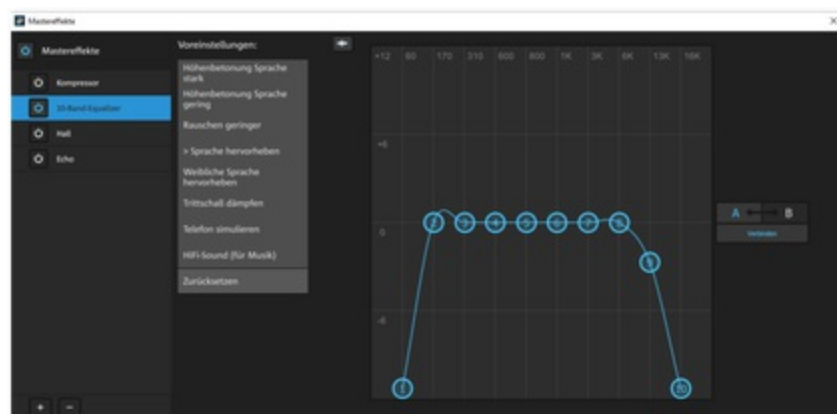
Le bouton « Reset » permet de réinitialiser les paramètres d'effets.

Dans ce chapitre

[Égaliseur 10 bandes](#)

[Compresseur](#)

Égaliseur 10 bandes



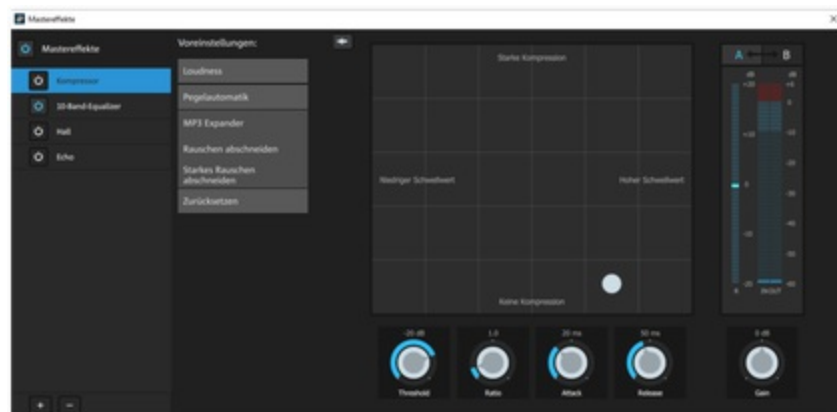
L'égaliseur 10 bandes divise le spectre de fréquence en 10 sections (bandes) et les équipe de curseurs de volume individuels. Ainsi, vous pouvez obtenir de nombreux effets impressionnants, d'une simple augmentation des basses à une distorsion totale du son. Si l'augmentation en particulier de fréquences graves est trop importante, le signal global est énormément élevé, ce qui peut entraîner des distorsions. Dans ce cas, il est conseillé de régler de nouveau le volume global à l'aide du curseur « Volume master » en bas au milieu du rack d'effets.

Curseurs : chacune des 10 bandes de fréquence peut être ajustée individuellement à l'aide des 10 curseurs de volume.

Link Bands (Relier bandes) : avec cette commande, les bandes de fréquence peuvent être reliées les unes aux autres de manière très flexible, afin d'éviter la sur-accentuation de certaines bandes par rapport à d'autres.

Écran tactile (fenêtre de droite de l'égaliseur) : l'écran tactile est le « champ sensoriel » de l'égaliseur. À l'aide de la souris, vous pouvez dessiner une courbe qui positionne immédiatement le curseur en conséquence dans la partie gauche de l'égaliseur.

Compresseur



Le compresseur est un outil permettant de régler le volume de manière automatisée et dynamique : le volume est réduit lorsqu'il est trop élevé ou augmenté lorsqu'il est trop bas. Un compresseur est utile afin d'optimiser les enregistrements de voix sur fond bruyant ou musical lorsque l'augmentation du volume de la piste contenant les voix ne suffit pas. Pour cela, des préréglages sont fournis, mais vous pouvez également configurer la compression manuellement.

Seuil : permet de définir le seuil au dessus ou en dessous duquel la compression est appliquée.

Intensité : ce curseur contrôle l'intensité (ratio) de la compression.

Attack (attaque) : permet de définir la période pendant laquelle l'algorithme réagit à une crête croissante.

Release (relâchement) : permet de définir le temps avec lequel l'algorithme réagit à une crête décroissante.

Gain : le curseur de gain renforce le signal compressé.

MAGIX Mastering Suite

La Mastering Suite de MAGIX est un rack d'effets spécifique à utiliser dans le canal master du mixeur. Ces effets permettent de procéder au « mastering », qui consiste à donner la touche finale à votre morceau de musique après l'avoir mixé.



L'**interrupteur de mise en marche** permet d'activer et de désactiver chaque effet. Chaque effet propose des préréglages que vous pouvez sélectionner depuis une liste située dans la partie inférieure de l'effet.

Réinitialiser

Vous pouvez rétablir les paramètres par défaut de chaque effet grâce au bouton **Reset**.

Dans ce chapitre

[Mastering automatique](#)

[Égaliseur 6 bandes paramétrique](#)

[Multimax](#)

[Enhancer](#)

[Limiter](#)

Remarque : en [mode Surround 5.1](#), seul le [compresseur](#) et [l'égaliseur paramétrique](#) sont disponibles.

Mastering automatique

À l'aide du mastering automatique, vous pouvez doter votre matériel audio d'une sonorité empruntée à des genres musicaux anciens ou modernes (par exemple disco des années 70, musique club des années 90, Jazz, etc.). Les propriétés sonores du matériel de départ sont analysées puis une égalisation et un traitement dynamique adaptés y sont appliqués.

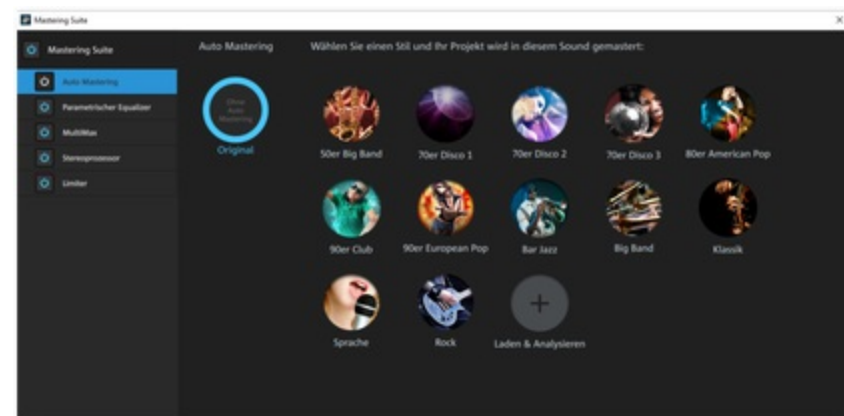


1. Activez l'assistant de mastering automatique.

2. Sélectionnez le style de musique de votre choix.

MAGIX Video Pro X analyse alors les données audio du projet. Les paramètres utilisés pour obtenir le son d'un style musical précis dépendent des caractéristiques sonores des données d'origine.

Cliquez le bouton « Original » pour comparer la version éditée et l'original.



Égaliseur 6 bandes paramétrique

L'égaliseur paramétrique se compose de six « bandes » de filtre avec lesquelles vous pouvez éditer le son du morceau de musique. Chaque bande est un filtre en forme de cloche. Dans les limites d'une plage de fréquence déterminée par une fréquence moyenne réglable (**fréquence**), vous pouvez augmenter ou réduire le niveau du signal (**gain**). La largeur de cette plage de fréquence est appelée « bande passante ». La bande passante est définie par la valeur **Q** (qualité du filtre) : plus la valeur Q est élevée, plus la courbe du filtre est étroite et raide.

Vous pouvez modifier la « sonorité de base » du mix en augmentant ou en réduisant la bande passante de certaines zones de fréquences (valeur Q faible) ; de cette manière, le mix aura plus de « ventre » (fréquences moyennes inférieures, 200-600 Hz) ou plus d'« air » (aigus, 10 KHz). Vous pouvez également diminuer les bandes étroites (valeur Q élevée) dans la réponse en fréquence, par exemple pour supprimer des fréquences gênantes.



Champ de capteurs : la réponse en fréquence de l'égaliseur est affichée dans le champ de capteurs. La fréquence est affichée horizontalement, l'augmentation ou la réduction de la fréquence verticalement.

Les **sphères bleues 1 à 6** symbolisent les six bandes de fréquence. Vous pouvez les déplacer avec la souris afin de définir la réponse en fréquence souhaitée. La largeur de bande (valeur Q) peut être ajustée à l'aide de la molette de la souris.

Le curseur situé à côté du graphique du filtre affiche les paramètres de la bande magnétique correspondante assortis à chaque sphère sélectionnée.



À l'aide des boutons rotatifs, vous pouvez ajuster la valeur pour chaque bande. Vous disposez également d'un champ de saisie numérique pour chaque paramètre réglable.

Gain : vous pouvez ajuster ici l'amplification ou l'atténuation des filtres. La position 0 désactive le filtre et ne sollicite pas le processeur.

Freq : avec le curseur de fréquence, vous réglez la fréquence moyenne de chaque filtre entre 10 Hz et 24 kHz. Vous avez la possibilité de définir la même fréquence pour plusieurs filtres afin de produire un effet plus prononcé.

Q (largeur de bande) : vous pouvez configurer ici la largeur de bande de chacun des filtres entre 10 Hz et 10 kHz.

Les bandes 1 et 6 ont une autre particularité : leur **courbe de filtre** peut être éditée en trois modes différents. Les quatre points de travail du graphique représentent alors différentes fonctions.

 **Peaking** : la courbe d'effet est rapprochée de chaque côté du point de travail qui représente la crête la plus haute (peak) de la courbe.

 **Shelving** (paramètre par défaut) : le point de travail représente le début de la courbe de filtre. À partir de ce point, les fréquences sont progressivement baissées ou augmentées.

 **Filtre passe-haut & passe-bas** : dans la bande 1, le point de travail représente la fréquence à partir de laquelle les hautes/basses fréquences sont éliminées par le filtre.



Le **peakmeter** (crête-mètre) vous permet de contrôler le volume de sortie de l'égaliseur ; avec le curseur **Master Gain**, vous pouvez équilibrer les modifications effectuées avec l'égaliseur.

Multimax



Multimax est un compresseur doté de trois bandes de fréquences indépendantes. Le traitement de la dynamique s'effectue séparément pour chaque bande.

Le compresseur multibande vis-à-vis d'un compresseur « normal » a pour avantage de donner la possibilité de réduire les effets de pompage ainsi que les autres effets indésirables lors du traitement de la dynamique. Il est par exemple possible d'éviter qu'une pointe de niveau dans les fréquences graves ne fasse baisser l'ensemble du signal.

Par ailleurs, la technique multibande permet d'éditer précisément les différentes plages de fréquence.

Configuration des bandes de fréquences : vous pouvez configurer les bandes de fréquences directement dans l'affichage. Cliquez sur les lignes de séparation et déplacez-les.

Graves/médiums/aigus : réglez le degré de compression de chaque bande de fréquence à l'aide de ces boutons.

Connecter : lorsque cette fonction est activée, la modification d'un curseur entraîne la modification de tous les autres curseurs. Ainsi, le mode de traitement de la dynamique n'est pas influencé.

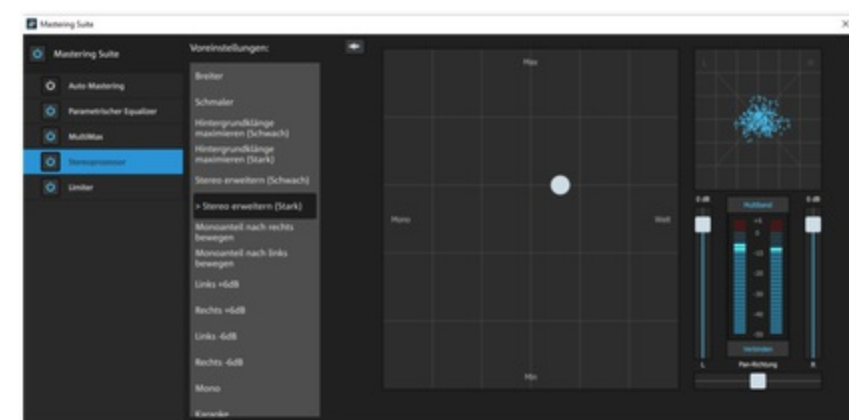
Préréglages : dans Multimax, vous pouvez ouvrir 2 autres fonctions spéciales à l'aide des préréglages :

- **Décodeur de cassettes NR-B** : MAGIX Video Pro X simule le décodage de suppression de bruits Dolby B + C, si vous ne disposez pas de lecteur Dolby. Les cassettes enregistrées avec Dolby B ou C ont un son plus sourd et irrégulier, lorsqu'elles sont jouées sans le Dolby correspondant.
- **DeEsser** : permet de supprimer les sons chuintants d'enregistrements de voix.

Enhancer

Avec l'Enhancer, vous pouvez éditer l'orientation du matériel audio dans le panorama stéréo. Lorsque des enregistrements stéréo semblent flous et peu différenciés, l'élargissement de la base stéréo peut apporter une certaine transparence.

La fonction de maximisation place la partie de la pièce au premier plan et permet d'améliorer ainsi la reproduction stéréo.



Curseur de volume : permet de régler le volume ainsi que le panorama complet pour chacun des canaux. L'atténuation est indiquée sous les régulateurs pour la gauche et la droite en dB.

Direction du panorama : ce curseur permet de déplacer la source sonore en provenance du milieu au sein du panorama stéréo. Ainsi, les signaux aux bords externes de l'image sonore ne sont pas influencés.

Multiband : permet de passer les effets stéréo en mode multibande. L'édition stéréo concerne désormais uniquement la bande centrale, les graves et les aigus restent inchangés.

Capteur de largeur de base/maximisation : permet de configurer la largeur de base entre Mono (à gauche), largeur inchangée (« stéréo normal ») et la largeur de base maximale (« Wide », tout à fait à droite). L'augmentation de la largeur de base (valeurs au-dessus de 100) peut entraîner une diminution de la compatibilité mono. Cela signifie que des enregistrements ainsi édités sonnent creux lorsqu'ils sont lus en mode mono.

La fonction Maximiser amplifie l'acoustique de l'enregistrement, ce qui augmente la transparence stéréo sans avoir d'impact sur la compatibilité mono.

Stéréomètre (indicateur de corrélation) : affiche l'intensité du signal audio sous forme graphique. Vous pouvez ainsi vérifier la direction du signal dans le panorama stéréo ainsi que les effets de l'optimiseur stéréo (Stereo-Enhancer). Afin de préserver la compatibilité mono, le « nuage » affiché doit toujours être un peu plus haut que large.

Limiter



Le Limiter empêche la saturation du signal en abaissant automatiquement le volume lorsqu'il est trop élevé. Les passages présentant un volume faible ne sont ici pas traités. Contrairement au compresseur, il essaie autant que possible de ne pas modifier le son de base.

CD audio

Le chargement d'un CD audio fonctionne comme l'insertion d'autres fichiers dans l'arrangement :

- Insérez un CD audio dans le lecteur.
- Dans le Media Pool, sélectionnez votre lecteur. Les titres du CD apparaissent alors dans la liste des fichiers.
- Double-cliquez sur un titre pour le préécouter.
- Si vous placez un titre du CD dans une piste de l'arrangement actuel par glisser-déposer, il sera numérisé et copié sur le disque dur. Les fichiers sont sauvegardés dans le dossier d'importation (que vous pouvez définir sous « Fichier > Paramètres > Programme > Dossiers »).

Dans la piste de l'arrangeur, la piste CD apparaît en tant qu'objet audio et peut être lue et éditée immédiatement.

Dans ce chapitre

[Importer des pistes de CD audio](#)

Importer des pistes de CD audio

De plus, vous disposez d'une option sur mesure pour les CD audio dans le menu « Fichier > Importer piste(s) de CD audio » ; celle-ci vous permet d'importer plus facilement grâce à des fonctions supplémentaires.

Cette option ouvre un gestionnaire de CD dans lequel vous pouvez sélectionner des pistes de CD audio et les charger dans l'arrangement (entièrement ou en partie). Les pistes audio sont enregistrées au format WAV dans un dossier pouvant être sélectionné puis elles sont importées dans l'arrangement.

Dans ce chapitre

[Liste des pistes](#)

Liste des pistes



Vous pouvez sélectionner les pistes dans la liste en cliquant dessus ou à l'aide de la combinaison de touches Maj + touches fléchées ou Ctrl + clic.

Le module de navigation de la boîte de dialogue permet d'activer la fonction de préécoute. La flèche de lecture permet de lancer la lecture audio de la (première) piste sélectionnée.

Sélectionner toutes les pistes : cette option permet de sélectionner toutes les pistes afin de copier le CD entier.

Enregistrer les pistes sélectionnées : ce bouton permet d'ouvrir une boîte de dialogue pour l'enregistrement des pistes sélectionnées. Lors de cette procédure, vous pouvez soit créer un fichier WAV pour toutes les pistes, soit créer un fichier WAV par piste. Dans les deux cas, un nouvel objet est créé pour chaque piste dans l'arrangement.

Options lecteur CD : cette option vous permet d'accéder à la boîte de dialogue « Liste des lecteurs CD/DVD ».

Console de mixage



Ouvrez la console de mixage en pressant la touche M de votre clavier ou en passant par le menu Fenêtre > Console de mixage.

Dans ce chapitre

[Canaux du mixeur](#)

[Canal d'effets](#)

[Canal master](#)

[Automatiser le volume et le panorama](#)

Canaux du mixeur

Dans le mixeur, chaque piste de la fenêtre du projet est représentée par un canal correspondant. Le canal du mixeur offre plusieurs possibilités de réglage simultané des signaux audio des objets de chaque piste.



FX : [ouvre](#) le rack d'effet audio de la piste correspondante.

Auto : active l'[Automatisation du volume et du panoramique](#) de la piste correspondante.

Volume : vous pouvez régler le volume de la piste à l'aide du grand curseur.

Il se règle comme suit :

- Appuyez sur la touche Maj pendant le réglage. Ceci décuple le chemin de commande du curseur.
- Toujours pendant le réglage, écartez la souris horizontalement au chemin du curseur. Ainsi le chemin du curseur s'élargit en fonction de la distance du pointeur de la souris et du curseur.



Panoramique stéréo : avec le réglage rotatif, vous pouvez ajuster la position stéréo de chaque piste.



***Remarque** : un double-clic sur le curseur du volume ou du panoramique rétablit ses paramètres par défaut sans solliciter de performances particulières de la part de votre PC. Un second double-clic les réinitialise sur leur position précédente.*



Solo/Muet : le bouton „Solo" active le mode Solo pour une piste : cela signifie les pistes dont le mode Solo n'est pas activé ne seront pas lues. « Muet » : rend la piste muette.

Canal d'effets

En plus des canaux de mixage classiques correspondant aux pistes du projet, deux canaux d'effets distincts peuvent être créés. L'idée : vous pouvez diriger une partie du signal d'un canal classique dans un canal d'effet dans lequel cette partie du signal peut être enrichie par d'autres effets séparément. Il s'agit d'une pratique courante dans la production audio professionnelle.



Sous les boutons Effets et Auto de chaque canal du mixeur se trouvent deux curseurs d'envoi d'effet (FX 1 et FX 2).

Vous pouvez définir ici le volume du signal provenant de la piste à utiliser dans les deux pistes d'effets.

Les pistes d'effets sont normalement dissimulées dans le mixeur. Elles sont affichées à gauche à côté de la section Master dès que l'un des curseurs d'envoi d'effet est utilisé.



Un canal d'effet est un canal de mixage supplémentaire et complet avec réglages du volume, de panoramique et rack d'effets.

Dans le premier canal d'effets, la réverbération est activée par défaut car il s'agit de l'application la plus importante des effets Send.

Le curseur du volume sert à régler le volume du canal d'effets et il correspond ainsi à un curseur AUX-Return. « Mute » permet d'activer ou désactiver la fonction FX. Le bouton Solo vous permet d'écouter une piste FX séparément. Les crête-mètres des pistes qui sont transmises aux pistes FX s'affichent en gris.

Canal master

Le canal master se trouve à droite des différents canaux. Il régule le son général et fournit de plus toutes les possibilités d'édition : volume, panorama, plug-in et effets.

Le bouton FX et les emplacements des plug-in fonctionnent exactement comme pour les autres pistes. Le bouton FX permet d'ouvrir le rack d'effets audio master. En cliquant sur « Reset », vous pouvez réinitialiser tous les paramètres du mixeur, y compris les canaux d'effets.

Mastering : ce bouton ouvre la Mastering Suite MAGIX.

Surround 5.1 : ce bouton active le [Mode surround](#) du mixeur.

Les deux curseurs permettent de régler le volume total.



Boutons Lien : lorsque vous désactivez ce bouton, vous pouvez définir séparément le volume du canal droit et du canal gauche.

Automatiser le volume et le panorama

Vous pouvez automatiser le comportement du volume et du panorama pour une piste. Cela signifie que durant la lecture, vous pouvez déplacer et enregistrer les curseurs de volume et de panorama. Vous pouvez ainsi par exemple simuler le mouvement d'une source sonore de la gauche vers la droite et ajuster le volume directement durant la lecture.



Tant que le bouton **Auto** est activé pour une piste, tous les mouvements des curseurs de volume et de panorama sont enregistrés.

L'automation se manifeste sous la forme d'une courbe dans la fenêtre du projet et peut être éditée ultérieurement avec la souris.

Remarque : les courbes d'automation du mixeur sont liées aux pistes, c'est-à-dire qu'elles sont totalement indépendantes des objets placés sur la piste.

Surround 5.1

MAGIX Video Pro X prend en charge la lecture et l'exportation en format Surround 5.1.

Dans ce chapitre

[Conditions requises](#)

[Importation et exportation de fichiers audio Surround](#)

[Mixeur en mode Surround](#)

[Éditeur Surround 5.1](#)

[Transfert des pistes Surround de Samplitude / Sequoia à MAGIX Video Pro X](#)

Conditions requises

Pour éditer les pistes audio en mode Surround, vous avez besoin d'une carte son compatible Surround 5.1 qui peut utiliser les canaux suivants :

- avant gauche (**L**) / droite (**R**)
- milieu (**C**) / Lecture basse (Subwoofer) (**LFE**)
- arrière gauche (**Ls**) / droite (**Rs**)

La lecture Surround est possible avec tous les modèles de pilotes audio (Wave, DirectSound). Vous pouvez configurer ces paramètres du programme dans l'onglet « Lecture ».

DirectSound est pris en charge par la plupart des cartes son disponibles dans le commerce.

Les **pilotes Wave** sont également compatibles avec de nombreuses cartes son standard, cependant, certaines cartes son (par exemple, Soundblaster) requièrent un accès à DirectSound.

La reproduction des six signaux de sortie s'effectue avec tous les types de pilotes via les canaux de sortie dans le même ordre (standardisé) :

- **Canaux 1/2 : L – R**
- **Canaux 3/4 : C – LFE**
- **Canaux 5/6 : Ls – Rs**

Si vous utilisez des pilotes Wave les haut-parleurs doivent normalement être paramétrés dans le panneau de configuration sur la lecture 5.1. Si vous utilisez DirectSound, le programme s'en charge la plupart du temps pour la majorité des systèmes (**Configuration automatique Surround 5.1 des haut-parleurs**).

Importation et exportation de fichiers audio Surround

Importation

Dans le cas d'une importation de fichiers MPEG-2 avec piste audio surround/5.1 (ex. : fichiers VOB de DVD ou enregistrements TV DVB), vous pouvez choisir entre deux scénarios d'utilisation :

- **Downmix** : le son surround est affiché comme un objet audio sous l'objet vidéo. La lecture de la piste surround est réduite à une lecture stéréo. Utilisez cette option lorsque vous ne souhaitez pas retoucher le son surround mais juste l'exporter tel quel, ou bien lorsqu'une exportation stéréo suffit.
- **Mix Surround** : les différents couples de canaux Surround (L-R, C-LFE, Ls-Rs) forment trois objets audio distincts distribués en sur les trois pistes audio. Le mixeur est déplacé dans le [mode Surround](#). Dans ce mode, vous pouvez modifier le mixage surround.

Dans MAGIX Video Pro X, l'importation de son surround/5.1 s'effectue toujours en Downmix. MAGIX Video Pro X peut également importer des fichiers « Interleaved Wave » (fichiers Wave multi-canaux), des fichiers Windows media audio multi-canaux et des fichiers MP3 Surround : un mix surround est créé à chaque fois.

Exportation

Il est possible d'exporter des mix surround dans un des formats suivants :

- fichiers PCM 6 canaux (Interleaved Wave)
- fichiers Windows Media (comme piste son surround d'une vidéo Windows Media ou disque WMV-HD)
- fichiers MPEG-2 avec piste audio surround stéréo/5.1

Les fichiers créés sont entièrement compatibles avec les formats de fichier courants : ils peuvent donc être également lus sur les ordinateurs qui ne prennent pas en charge le son surround (stéréo normale).

L'exportation surround se déroule avec les mêmes menus qu'une exportation stéréo normale (ex. : menu Fichier > Exporter le film > Audio au format Wave). Un message apparaît et vous demande si vous souhaitez effectuer l'exportation au format stéréo ou surround.

Exportation de son surround par Smart Copy

Vous pouvez graver sur DVD ou exporter sous forme de fichiers au format MPEG la vidéo terminée en son surround également sans codec 5.1 : le son surround 5.1 est conservé. Dans ce but, utilisez la fonction « Smart Rendering », qui permet d'intégrer des parties non éditées du matériel exporté dans le fichier cible, sans avoir à l'encoder de nouveau. Référez-vous au paragraphe Paramètres généraux de l'annexe « Paramètres de l'encodeur MPEG ».

Remarque : lors de cette procédure, l'importation doit être effectuée en tant que

downmix et le matériel audio ne doit pas être modifié (pas de transition, pas de nettoyage audio, pas de modification du volume). Les coupures nettes, comme par exemple la suppression d'une page publicitaire, sont tolérées. Elles ne sont pas réalisables de façon précise mais uniquement au niveau des limites du GOP.

Mixeur en mode Surround



Pour activer la lecture Surround, ouvrez la console de mixage (touche M) et cliquez sur le bouton « Surround 5.1 » dans Master.

Dans Master, 6 crête-mètres (peakmeter) s'affichent pour chaque canal. Le bouton de panorama normal se transforme en un affichage symbolique de l'éditeur Surround ([voir ci-dessous](#)) qui s'ouvre d'un clic sur l'affichage.

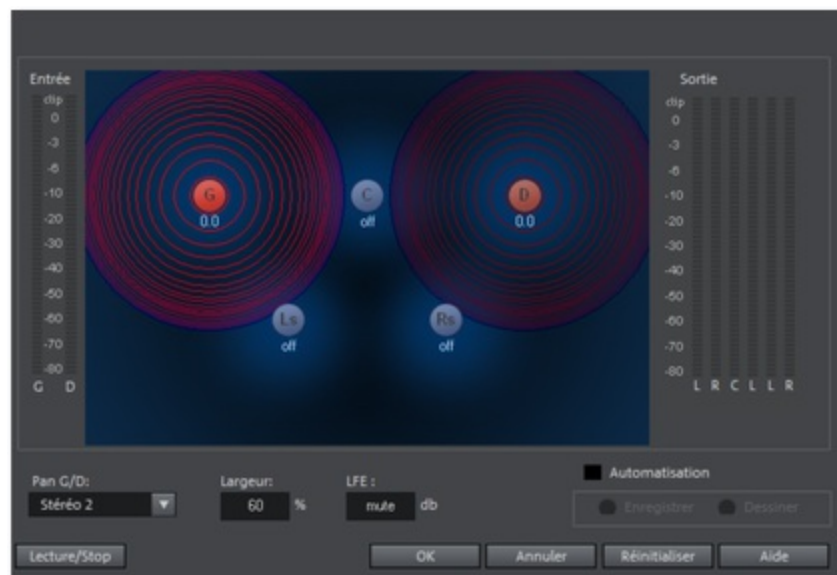
L'éditeur Surround est également disponible pour les pistes FX. Par exemple, vous pouvez envoyer la piste d'origine aux haut-parleurs avant **L/R** (gauche/droite), la piste FX vers les haut-parleurs arrière **Ls/Rs** (gauche/droite) avec un effet d'écho.

Le volume Master est appliqué à tous les canaux : le volume gauche influe les canaux L et Ls (gauche), le volume droit les canaux R et Rs (droit) et la valeur moyenne des deux volumes les canaux C et LFE.

Les plug-in Master s'appliquent uniquement aux canaux avant.

En mode Surround 5.1 du rack Master FX et de la MAGIX Mastering Suite, seuls le compresseur et l'[égaliseur paramétrique](#) (de la Mastering Suite) de la palette d'effets sont disponibles. Les paramètres de ces effets ont le même résultat sur les 6 canaux.

Éditeur Surround 5.1



Dans l'éditeur Surround 5.1 de la piste de la console de mixage, vous pouvez arranger le signal audio de la piste (représentée par les deux sources sonores rouges) dans un espace « imaginaire ». Pour cela, le signal est réparti vers les 5 haut-parleurs (bleus) qui représentent chacun des canaux Surround.

Il y a 6 canaux :

L : avant gauche

R : avant droite

C : centre

Ls : arrière gauche / Surround gauche

Rs : arrière droite / Surround droite

LFE : canal Subbass (**L**ow **F**requency **E**ffect)

La répartition entre les 5 haut-parleurs a lieu après ce qu'on nomme le panning de position, où une source sonore émet un champ sonore d'une amplitude déterminée (représenté par des cercles rouges). Plus la source est éloignée d'un haut-parleur, plus faible est sa part dans le canal du haut-parleur correspondant. La position de la source et du haut-parleur peut être déplacée à l'aide de la souris.

La part des basses (**LFE**) est configurée directement dans le champ de valeur correspondant. Elle peut aussi être modifiée avec la souris.

Vous disposez de divers modes pour l'utilisation du signal source :

- **Mono** : le signal source (stéréo) est affiché comme matériel mono, les canaux gauche et droite sont mélangés et arrangés ensemble. Les informations stéréo d'origine sont perdues.
- **Stéréo 1** : de manière similaire au mode mono, les canaux gauche et droite sont déplacés ensemble, cependant seules des portions de la source gauche sont audibles dans les haut-parleurs **L** et **Ls**, et seules des portions de la source droite sont audibles

dans les canaux de droite **R** et **Rs**. De cette manière, les informations stéréo sont conservées.

- **Stéréo 2** : les canaux de gauche et de droite peuvent être arrangés indépendamment l'un de l'autre ; lorsque la source gauche est déplacée, la distance entre les sources gauche et droite reste inchangée. Ainsi, une source précise peut être décalée à l'aide de la touche Alt enfoncée.
- **Centre / LFE** : seul le canal gauche est positionné. Pour cela, la portion LFE uniquement est dérivée depuis le canal droit. Ce mode n'est important que pour l'importation de matériel sonore Surround.

La « **largeur** » définit l'amplitude du champ sonore d'une source précise.

Automation :

Le panning de la source sonore dans le haut-parleur peut être automatisé, afin de simuler les mouvements dans la salle.

Pour cela, la fonction « **Automation** » doit être activée. Il y a deux méthodes pour créer des automatisations : enregistrer et dessiner.

Pour **enregistrer**, la source sonore est déplacée entre les haut-parleurs pendant la lecture lorsque l'automation est activée. Si vous dessinez l'automation, la case « Enregistrement » se colore en rouge.

Une alternative pour l'enregistrement de mouvements complexes est la fonction de dessin. En activant le mode dessin, tous les mouvements du panner sont transmis dans l'intervalle de temps entre le marqueur de début et le marqueur de fin, en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Vous dessinez ainsi la courbe de mouvement complète pour le segment de temps sélectionné.

« **Réinitialiser** » supprime l'automation Surround de la piste.

***Remarque** : il n'existe pas d'automation des paramètres pour la largeur et LFE, de la distance entre les sources gauche et droite dans le mode « Stéréo 2 », ou des positions des haut-parleurs.*

Transfert des pistes Surround de Samplitude / Sequoia à MAGIX Video Pro X

Remarque : pour utiliser Samplitude / Sequoia simultanément avec MAGIX Video Pro X, les programmes doivent être synchronisés ensemble. Pour plus d'informations, référez-vous au thème [« Synchronisation de Samplitude / Sequoia avec MAGIX Video Pro X »](#).

Les éditions sonores Surround existantes de Samplitude / Sequoia sont directement transmises à MAGIX Video Pro X. Placez pour cela d'abord le marqueur de lecture dans MAGIX Video Pro X sur la position de début du film étant donné que les fichiers Wave y seront insérés.

ATTENTION ! Les 6 dernières pistes doivent rester libres dans MAGIX Video Pro X pour qu'un transfert sans erreur puisse avoir lieu. Augmentez si nécessaire le nombre de pistes dans les paramètres du film.

- Rendez-vous dans Samplitude / Sequoia.
- Ouvrez dans le menu « Fichier » sous « Exportation » le sous-menu « Exportation vers MAGIX Video Pro X » pour réaliser le transfert.
- Lors de l'exportation, faites attention à bien avoir défini un taux d'échantillonnage de 48 kHz, étant donné que c'est ce taux qui est utilisé dans les bandes sonores de DVD.
- Cliquez sur « OK » et indiquez dans la boîte de dialogue suivante l'emplacement d'enregistrement et un nom approprié à votre son Surround.
- Après l'exportation, les 6 canaux surround seront chargés directement dans MAGIX Video Pro X. Le mode Surround 5.1 est activé et les canaux seront pourvus des paramètres d'effets correspondants.

Combiner pistes Surround et stéréo

Les pistes sonores DVD servent à attribuer plusieurs pistes sonores sélectionnables dans le menu disque à la vidéo lue. Deux domaines d'utilisation existent en premier lieu pour :

- Créer des pistes sons pour différentes langues
- Créer des mixages stéréo et surround séparément

Ces deux utilisations peuvent être également combinées, étant donné que jusqu'à 8 pistes sonores DVD sont à disposition dans MAGIX Video Pro X.

Dans ce chapitre

[Fonctionnement](#)

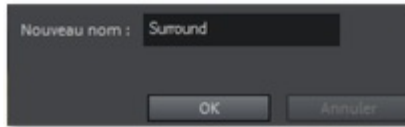
[Combiner des pistes surround et stéréo](#)

[Configurer le format de chaque piste audio multiple](#)

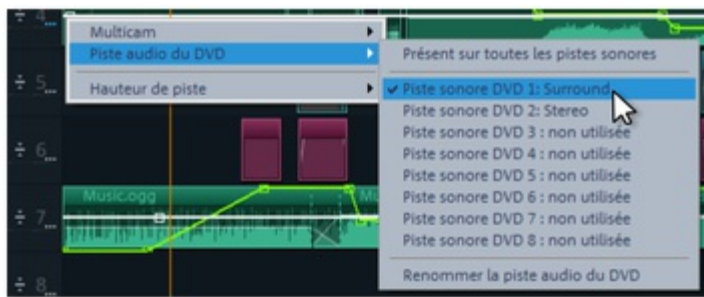
Fonctionnement

Dans le menu contextuel de l'en-tête de piste, vous pouvez désigner chaque piste en tant que « piste sonore de DVD ».

- Effectuez un clic droit sur l'en-tête de piste.
- Sélectionnez « Piste sonore de DVD » > « Piste sonore DVD : non utilisée ». Une fenêtre permettant de renommer la piste apparaît.

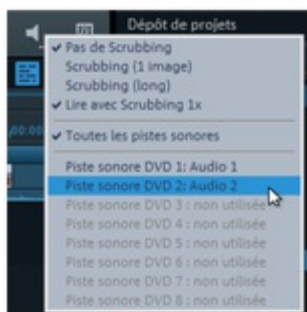


- Donnez à la piste un nom pertinent. Le nom saisi ici apparaîtra plus tard dans le menu du disque gravé.



Vous pouvez maintenant assigner cette piste sonore de DVD à d'autres pistes de la fenêtre du projet. Pour ce faire, cochez les cases correspondantes dans le menu contextuel. L'option « Sur toutes les pistes sonores » est choisie par défaut. Elle permet au matériel audio d'être audible sur toutes les pistes.

En règle générale, plusieurs pistes audio de DVD ne doivent pas être lues simultanément. Vous pouvez sélectionner la piste audio de DVD qui doit être lue dans la fenêtre du projet par un clic droit sur le bouton haut-parleur.



Astuce : le concept de pistes audio multiples peut être utile lorsque l'on souhaite disposer de plusieurs langues pour son projet. Définissez d'abord une piste audio multiple pour chaque langue puis assignez toutes les pistes devant appartenir aux pistes de langue en question.

Combiner des pistes surround et stéréo

Remarque : *cette méthode n'est conseillée qu'en cas de mixage particulier nécessaire d'une piste stéréo ; sinon, il n'est pas obligatoire d'ajouter une piste stéréo supplémentaire. En présence de son surround, les lecteurs effectuent automatiquement un downmix de son surround 5.1 vers un son stéréo si nécessaire.*

Au cas où vous souhaiteriez tout de même produire un disque qui comprenne aussi bien un canal surround 5.1 qu'une piste stéréo normale, procédez comme suit :

- Cliquez sur la piste audio DVD « Stéréo ».
- Ouvrez le mixeur et effectuez un mixage stéréo normal.
- Fermez le mixeur.
- Cliquez sur la piste DVD « Surround ».
- Ouvrez le mixeur et activez le mode surround 5.1. Effectuez le mixage surround.

Configurer le format de chaque piste audio multiple

Enfin, il reste à paramétrer le format des pistes audio multiples. Cela se déroule dans les paramètres d'encodeur MPEG qui sont accessibles depuis la boîte de dialogue de gravure.

Un paragraphe supplémentaire pour les pistes audio multiples est affiché dans la boîte de dialogue de configuration simplifiée. Dans le menu déroulant, sélectionnez la piste audio DVD à paramétrer. Vous pouvez maintenant attribuer le format de votre choix à chacune des pistes.

Un clic sur « Éditer » ouvre les paramètres audio avancés de l'encodeur MPEG. Définissez sous quel format la piste audio DVD sélectionnée doit être disponible. Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel PDF, section « Configuration audio » du chapitre « [Paramètres de l'encodeur MPEG](#) ».

Remarque : même si vous créez toutes les pistes audio multiples en son surround 5.1, vous devez procéder à cette configuration de format séparément pour chaque piste.

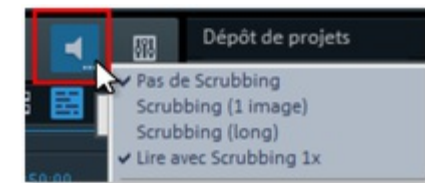
Les pistes sonores configurées de manière similaire (« Appliquer à toutes les pistes audio multiples existantes ») sont toujours mixées avec les autres pistes audio multiples qui sont alors créées dans le format prédéfini correspondant.

Scrubbing

Le Scrubbing sert à pré-écouter rapidement des passages précis de films ou de morceaux de musique. Vous pourrez écouter de petits échantillons sonores (extraits audio) dans leur vitesse d'origine.

Remarque : pour pré-écouter des objets audio, utilisez le [mode souris Pré-écoute](#).

Activer le scrubbing



Vous pouvez activer le scrubbing en faisant un clic droit sur le bouton du haut-parleur.

Modes Scrubbing

Pas de Scrubbing : le Scrubbing est désactivé. En fixant et déplaçant le marqueur de lecture, aucun son n'est audible.

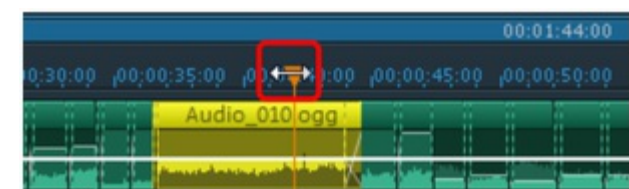
Scrubbing (1 frame) : le Scrubbing est activé, les échantillons ont toujours une durée d'une frame (vidéo) : avec une fréquence de 25 frames par seconde, vous obtenez une durée de 1/25ème de seconde. Ce mode est adéquat pour positionner de manière exacte le marqueur de lecture.

Scrubbing (long) : le scrubbing est activé, la durée des échantillons est d'environ 0,5 secondes. Dans ce mode, il est très facile de repérer des emplacements précis.

Lire avec Scrubbing 1x : si cette option est activée, l'emplacement sélectionné n'est reproduit qu'une seule fois. Si l'option est désactivée, il est lu de manière répétée.

Application

Si vous avez sélectionné un mode de scrubbing, placez le marqueur de lecture sur un passage précis de la Timeline à l'aide de la souris. Maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le marqueur de lecture sur différents emplacements de l'arrangement.



Le joystick et la roulette disponibles sur l'écran vidéo permettent aussi d'utiliser le mode scrubbing qui est compatible avec divers contrôleurs matériels : le logiciel fonctionne ainsi presque comme un système de montage vidéo analogique.

Assistants et fonctions spéciales

Ce chapitre présente certaines fonctions spéciales particulièrement utiles.

Dans ce chapitre

[Montage avec proxys](#)

[Introduction au traitement 16 bits Deep Color](#)

[Rendu de l'aperçu](#)

[Charger projet de sauvegarde](#)

[Reconnaissance automatique des scènes](#)

[Itinéraires de voyage - Travel Maps](#)

[Adaptation du montage musical](#)

[MAGIX Soundtrack Maker](#)

[Slideshow Maker](#)

[Créer une image panoramique](#)

[Conversion par lot](#)

[Modèles de film et de montage](#)

[Vidéos 360°](#)

[Cartes vidéo Blackmagic Design](#)

[Importation de projets Movie Edit Touch](#)

Montage avec proxys

Lorsque les performances diminuent à cause d'un matériel informatique peu puissant, d'un contenu source haute résolution ou de projets très complexes et que la lecture présente des décrochages, il est recommandé d'utiliser des fichiers proxy pour l'édition. Avec cette méthode, des copies des fichiers originaux, de moindre résolution et dans un format dont la lecture est plus aisée sont créées, puis utilisées pour le montage. Lors de l'exportation, les fichiers originaux sont par défaut utilisés en haute résolution.

Vous pouvez activer la fonction « Créer des fichiers proxy automatiquement » directement dans la fenêtre de démarrage ou ultérieurement sous « Fichier > Paramètres > Film... > Paramètres généraux du film ». Par défaut, cette fonction n'est pas activée.

Si la fonction est activée, des fichiers proxy seront automatiquement créés dans la fenêtre du projet ou dans le dépôt de projets lors de l'importation de fichiers vidéo.

Remarque : si des fichiers proxy doivent être créés, assurez-vous que vous disposez d'un espace mémoire suffisant.

Vous pouvez ajuster la qualité des fichiers proxy dans la [boîte de dialogue](#) « Configurer le rendu d'aperçu et du proxy > Préréglages ». Raccourci : Alt + R. Vous pouvez annuler le rendu d'aperçu avec la touche « Echap ». Des fichiers proxy ne seront pas créés si la qualité du contenu source est inférieure à la qualité des fichiers proxy.

- Il n'est pas possible de créer des fichiers proxy sur un système de fichiers FAT (comme sur les cartes SD par ex.). Le contenu source pour lequel des fichiers proxy doivent être créés doit donc se trouver sur un lecteur NTFS (standard Windows).

Pour ce qui est de l'aperçu dans le moniteur source, aucun fichier proxy n'est créé. Lorsque vous déplacez le contenu à partir du moniteur source vers le dépôt de projets, la conversion est effectuée. Vous pouvez maintenant procéder à des découpes de manière fluide dans le moniteur source.

Astuce : via la [fonction rapide](#) pour une lecture plus fluide, vous pouvez activer ou désactiver les fichiers proxy. Ceci est utile lorsque vous souhaitez voir rapidement au cours de votre montage avec proxys ce que donne un effet sur le matériel original en haute résolution.

Utiliser des fichiers proxy lors du rendu : si vous souhaitez graver votre matériel HD sur DVD, vous pouvez réduire le temps nécessaire au rendu. Activez l'option « Performances optimales lors de l'exportation DVD » dans la [boîte de dialogue](#) « Configurer le rendu d'aperçu et du proxy » **avant** que les fichiers proxy ne soient créés. Pour l'exportation sur DVD, la qualité des fichiers proxy est ainsi suffisante. Activez également la fonction « Utiliser fichiers créés lors du rendu d'aperçu lors de l'exportation et de la gravure » afin d'utiliser les fichiers proxy lors de l'exportation.

Introduction au traitement 16 bits Deep Color

La nouvelle prise en charge de la technologie Deep Color dans MAGIX Video Pro X augmente de 8 à 16 le nombre de bits pour la profondeur de couleur dans l'édition interne selon le canal de couleur, et peut atteindre en théorie plus de 281 millions de variations de couleur.

Connaissances de base :

la profondeur de couleur est déterminée par le nombre de nuances de couleur pouvant être affichées. Dans le domaine numérique, le nombre de variations est mesuré en bits et désigne la profondeur de couleur d'une image. Plus l'image comporte de variations ou bits, plus de niveaux de luminosité ou de différences de couleur peuvent être représentés. Une augmentation réduit donc les effets d'escalier dans les dégradés de couleurs.



Le traitement sur 8 bits est le standard actuel du montage vidéo et des DVD ou disques Blu-ray, ainsi que de la plupart des téléviseurs. Jusqu'à récemment, un nombre de bits plus élevé était difficile à obtenir en raison de limitations techniques comme l'absence de caméras et de périphériques de lecture correspondants pour une utilisation privée ou semi-professionnelle.

De plus, de très nombreux codecs vidéo et standards d'image utilisent le procédé de sous-échantillonnage de la chrominance pour comprimer les données. Pour cela, différentes formes effectuent diverses omissions lors du balayage des signaux de couleur. La perte de qualité perceptible est alors très faible.

Les premiers processus du flux de travail interne d'étalonnage des couleurs dans MAGIX Video Pro X sont déjà passés du Deep Color 8 au Deep Color 16 bits. Tous les processus internes vont au fur et à mesure être changés en 16 bits. Les effets Time stretching, DoFlip, Saturation, Fondu et Fondu enchaîné sont déjà pris en charge. Dans les paramètres d'exportation, il est possible de déterminer non seulement la résolution et la fréquence image, mais également la profondeur de couleur pour la vidéo finale. Cela permet d'obtenir des images plus naturelles et plus brillantes, sans niveaux de couleur indésirables dans le dégradé.

En pratique, cela signifie :

Les codecs professionnels comme HEVC et Intermediate Codec travaillent avec des formats en haute résolution jusqu'à 10 bits. Vous pouvez ici tirer profit de la prise en charge Deep Color, car les données vidéo en haute résolution et avec une profondeur de couleur élevée sont traitées sans perte de qualité. De plus, le sous-échantillonnage de chrominance peut être désactivé sous Intermediate Codec en définissant la valeur 4:4:4.

Remarques :

- Si vous possédez un PC actuel et effectuez des éditions d'image conséquentes, nous vous recommandons d'utiliser une valeur de 16 bits.
- Une valeur de 16 bits requiert une performance accrue de l'ordinateur.
- La profondeur de couleur supplémentaire représente un avantage si vous disposez de données dont la nuance de couleur et la saturation sont similaires.
- Pour pouvoir afficher correctement la gamme de nuances de couleur Deep Color, tout doit être en harmonie : de la source au périphérique d'affichage en passant par le câble de liaison, tout doit prendre en charge le Deep Color 16 bits !

Formats compatibles avec prise en charge Deep Color dans MAGIX Video Pro X

Importation

Vidéo : AVC, HEVC et Intermediate Codec jusqu'à 10 bits

Photo : TGA, PSD, TIFF et RAW jusqu'à 16 bits

Exportation

Vidéo : HEVC et Intermediate Codec jusqu'à 10 bits

Rendu de l'aperçu

MAGIX Video Pro X peut procéder à un rendu préalable de passages précis du film. Ceci est utile lorsqu'une lecture fluide n'est pas possible en raison des effets et des transitions utilisés. L'avantage par rapport à l'option « Rassembler audio et vidéo » du menu « Éditer » est que tous les objets de l'arrangement sont conservés. La vidéo sur laquelle le rendu préalable a eu lieu est seulement lue en arrière-plan lorsque le marqueur de lecture atteint la position correspondante.



Le rendu d'aperçu est disponible en mode Timeline et en mode Multicam.

Remarque concernant le mode Multicam : le rendu d'aperçu est fait avec les pistes sources, pas les pistes cibles.

MAGIX Video Pro X offre deux possibilités :

- le programme est capable de rechercher automatiquement tous les passages pour lesquels le rendu doit être effectué ;
- vous pouvez également spécifier manuellement pour quelle section le rendu doit avoir lieu.

Remarque : vous pouvez configurer le format dans lequel vous faites un rendu d'aperçu dans [« Fichier > Paramètres > Rendu d'aperçu et de proxy »](#).

Dans ce chapitre

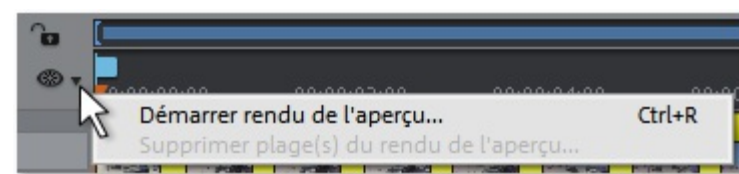
[Rendu automatique de l'aperçu](#)
[Rendu manuel de l'aperçu](#)
[Actualiser le rendu de l'aperçu](#)

Rendu automatique de l'aperçu

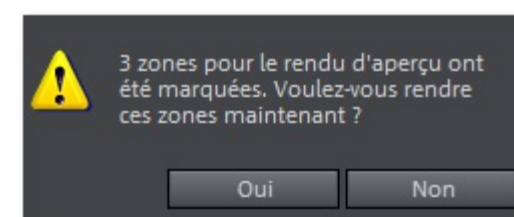
Lors du rendu automatique de l'aperçu, vous n'avez pas à vous occuper des zones éventuellement concernées. MAGIX Video Pro X analyse les performances de votre ordinateur et définit ainsi les zones pour lesquelles le rendu de l'aperçu doit avoir lieu.

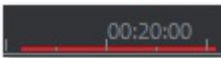
Pour procéder à un rendu automatique de l'aperçu, veuillez procéder ainsi :

Étape 1 : cliquez à côté de la Timeline, au-dessus des en-têtes de piste, sur le bouton de rendu de l'aperçu.



MAGIX Video Pro X analyse alors pour quelles zones le rendu préalable doit avoir lieu. Une boîte de dialogue apparaît et affiche les zones trouvées.



 De plus, ces zones sont mises en avant dans la Timeline de MAGIX Video Pro X par une barre rouge.

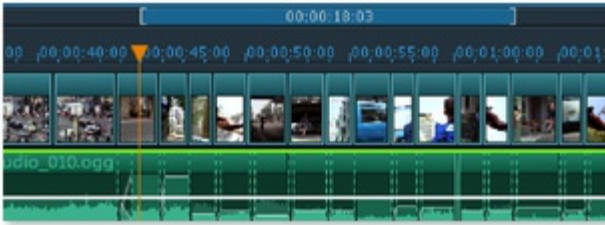
Étape 2 : dans la boîte de dialogue, cliquez sur « Oui » pour démarrer la procédure de rendu de l'aperçu. Si vous cliquez sur « Non », vous pouvez procéder au rendu de l'aperçu ultérieurement.

Une fois le rendu terminé, la barre devient verte dans la Timeline. Dès que vous modifiez une zone pour laquelle le rendu préalable a déjà eu lieu, elle est de nouveau colorée en rouge et [doit être actualisée](#).

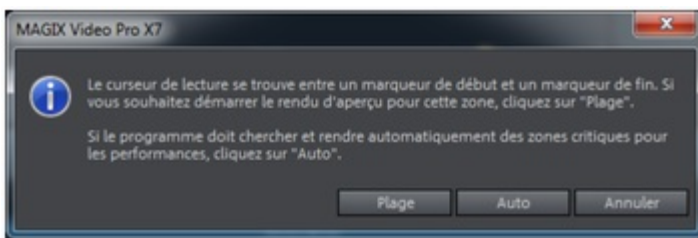
Rendu manuel de l'aperçu

Lors du rendu manuel de l'aperçu, vous devez commencer par identifier la section qui pose problème.

1. Placez un marqueur d'entrée et de sortie sur la section pour laquelle vous souhaitez procéder au Rendu.



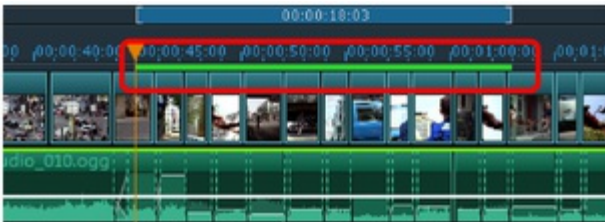
2. Cliquez ensuite sur le bouton de Rendu de l'aperçu.
La boîte de dialogue de Rendu de l'aperçu s'ouvre alors.



3. Sélectionnez « Plage ».

La plage définie au préalable va alors être résumée.

Une fois le Rendu terminé, une ligne verte apparaît dans l'axe temporel : elle indique que cette section a subi une procédure de Rendu.



La section est conservée tant que les objets qui s'y trouvent ne sont ni déplacés ni édités. Si c'est le cas, la ligne verte devient rouge et la section peut être actualisée.

Actualiser le rendu de l'aperçu

Le rendu de l'aperçu fonctionne tant qu'aucune modification n'a lieu dans la section qui a subi un rendu préalable. Vous pouvez reconnaître une section pour laquelle le rendu préalable a eu lieu grâce à une barre verte dans la Timeline. Dès qu'un objet est édité dans la section concernée, la barre se colore en rouge. Vous pouvez alors l'actualiser à tout moment.

1. Pour cela, déplacez le marqueur de lecture sur la section à actualiser.
2. Cliquez sur le bouton de rendu de l'aperçu.
3. Dans la boîte de dialogue de rendu, choisissez « Plage » afin d'actualiser uniquement la section dans laquelle le marqueur de lecture se trouve. Si vous sélectionnez « Tout », l'opération aura lieu pour toutes les sections qui n'ont pas encore subi de rendu préalable (colorées en rouge).

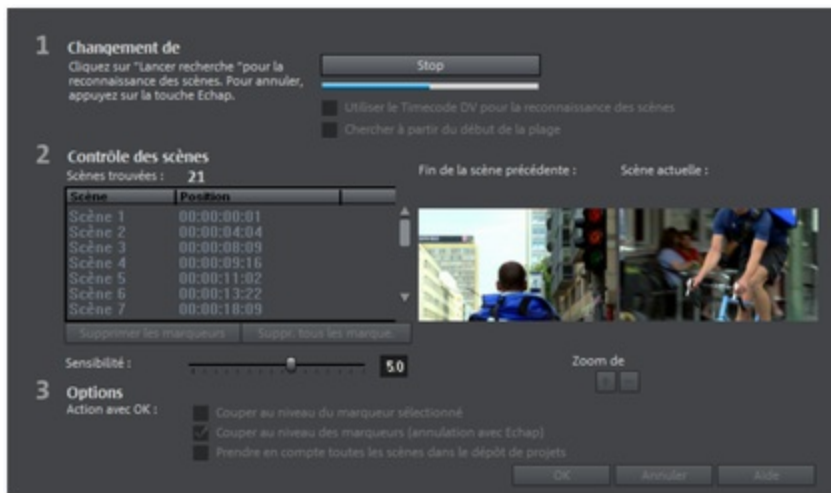
Charger projet de sauvegarde

Cette option permet de charger la sauvegarde automatique d'un projet. Ces sauvegardes automatiques portent l'extension de fichier MV_ (soulignement). Utilisez cette option en cas d'urgence, par exemple lorsque vous avez sauvegardé par erreur lors de l'édition et que vous voulez retourner à la version précédente du film.

Raccourci clavier: Ctrl + Maj + O

Conseil : dans *Fichier > Paramètres > Programme...* vous pouvez paramétrer le nombre de fois qu'une sauvegarde doit être créée en allant dans l'onglet *Système* dans *Sauvegarde automatique*.

Reconnaissance automatique des scènes



Vous pouvez accéder à la fonction de reconnaissance automatique des scènes en passant par le menu contextuel d'un objet vidéo ; il s'agit d'un éditeur avec lequel vous pouvez lire chaque vidéo et rechercher des changements de mouvement ou de couleur particuliers.

Les marqueurs temporels créés automatiquement par des périphériques vidéo numériques, c'est-à-dire les moments où l'appareil a été allumé ou éteint, sont également signalisés en tant que scènes.

- Cliquez tout d'abord sur le bouton « Start » dans la section « Changement de scènes ». La recherche d'éventuels changements de scènes débute. Cela peut prendre un certain temps pour des vidéos plus longues, mais l'analyse du film doit être réalisée une fois uniquement pour chaque enregistrement. Les résultats sont enregistrés directement avec le fichier vidéo.
Lorsque vous lancez à nouveau la reconnaissance des scènes pour la même vidéo, les changements de scènes déjà détectés sont affichés immédiatement. Si vous n'êtes pas entièrement satisfait de la répartition des scènes, vous pouvez répéter l'opération et apporter des corrections facilement.
- Vous pouvez vérifier tous les changements de scènes détectés dans la liste de la boîte de dialogue. Chaque marqueur de scène peut être sélectionné ou supprimé. Sélectionnez dans la liste une transition parmi celles qui ont été trouvées et vérifiez s'il s'agit bien d'un changement de scène à l'aide des images d'aperçu.

Astuce : cette vérification est très utile lorsque des flashes ont été filmés dans une scène. Une modification soudaine de la luminosité est alors présente dans l'image, bien qu'il s'agisse d'une seule et même scène.

L'aperçu de la reconnaissance des scènes montre toujours la fin de la scène précédente, et le début de la suivante. Lorsque les images sont identiques, excepté la luminosité, il s'agit d'une erreur survenue lors de la procédure de reconnaissance des scènes. Dans ce cas, sélectionnez l'option « Supprimer le marqueur de scène ».

Les boutons de zoom +/- permettent d'agrandir dans l'arrangeur l'emplacement où la scène sélectionnée débute et donc l'endroit où la scène précédente finit.

Le curseur « Sensibilité » permet de régler la sensibilité de la reconnaissance des scènes de manière à ce qu'un nombre plus ou moins important de changement de scènes soit trouvé, selon la configuration.

Avec la fonction « Action avec OK », vous pouvez déterminer si le film doit être coupé à la transition de scène sélectionnée ou à toutes les transitions, et si les scènes trouvées doivent être insérées dans le dépôt de projets.

Itinéraires de voyage - Travel Maps

MAGIX Travel Maps vous permet de créer des itinéraires de voyage animés.

Vous pouvez les concevoir en ouvrant MAGIX Video Pro X sous « Importer > Itinéraire de voyage » dans le Media Pool... ou via l'icône du bureau et l'entrée du menu de démarrage de Windows insérée avec l'installation de MAGIX Video Pro X.

Remarque : pour plus d'informations, consultez le manuel de MAGIX Travel Maps directement dans le programme. Vous le trouverez dans la rubrique « Aide » après le démarrage du programme.

Adaptation du montage musical

L'option « Adaptation du montage musical » du menu « Éditer » vous permet d'adapter un arrangement existant avec scènes montées au rythme d'un morceau de musique et ainsi de le transformer en un clip vidéo. La seule condition à cela est que le morceau de musique contienne des informations concernant le tempo et la mesure.

- Sur la piste la plus haute (piste 1), placez un arrangement comportant des séquences vidéo pour lequel vous souhaitez effectuer une adaptation du montage musical. Il faut que la durée de l'arrangement corresponde le plus exactement possible à la durée de la chanson correspondante et que l'arrangement comprenne de nombreux changements de scènes.
- Sur une piste située en dessous, chargez la chanson à utiliser en tant que base pour l'adaptation du montage.
- Cliquez sur « Éditer > Adaptation du montage musical ».

Normalement, seule une boîte de dialogue d'information apparaît pour vous indiquer que le programme ne dispose encore d'aucune information sur les mesures pour l'objet audio sélectionné.

- Dans cette boîte de dialogue, cliquez sur l'option « Ouvrir les assistants ».

L'assistant de reconnaissance des mesures « MAGIX Remix Agent » s'ouvre alors. Cet outil permet d'analyser le rythme de la chanson.

Étape 3 : définir le début de la mesure et le style de mesure

Les clics du métronome correspondent-ils au début des mesures ?

Si ce n'est pas le cas, on peut rectifier le métronome en tapant une fois au début d'une mesure.

Déplacer d'un quart vers l'arrière :

☐ Aucun ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3

Type de

4/4

Battre sur « un »



Jeux : 00:27

Résultat du tempo

123.340 BPM

Volume métronome

Muet

<< Retour

Continuer >>

Annuler

Aide

<<

Ici, vous pouvez vérifier et corriger la correspondance entre les clics du métronome et les débuts des battements de la musique.

Il est conseillé de cliquer avec la souris au début d'une mesure (bouton « Battement 1 ») ou d'appuyer sur la touche T. Avant de commencer à battre la mesure, il convient de marquer le rythme avec le pied tout d'abord afin de se mettre dans le rythme. Suite à cela, il est plus facile de battre la mesure avec précision. Après quelques secondes, le métronome réagit à ce que vous saisissez. Il est également possible de rectifier le début de la mesure en choisissant un paramètre dans « Déplacement d'un quart en arrière ».

La touche 0 vous permet en outre de battre le début de chaque mesure pendant la lecture. Vous avez ainsi la possibilité de corriger efficacement des mesures entières.

Marquer les conseils ☐

Après avoir détecté la valeur BPM du morceau (= battements par minute), vous pouvez segmenter ce dernier en plusieurs passages courts et de même durée (objets de remixage). Les différents objets ainsi créés, d'une longueur d'une mesure, restent dans un premier temps groupés afin de ne pas modifier accidentellement l'arrangement du morceau. (Il est néanmoins possible de le modifier si besoin. Pour cela, cliquez sur « Dégroupier ».)

Seuls les bords d'objets obtenus sont importants pour la coupe. Étant donné que tous les objets « s'accrochent » entre eux à leurs extrémités, les vidéos peuvent être désormais arrangées de sorte que leurs transitions soient en rythme avec la musique : les emplacements de la piste auxquels les vidéos « s'accrochent » les unes aux autres sont ajustés exactement en mesure avec la musique.

Dans ce chapitre

[Vérification de la détection automatique du tempo](#)

Vérification de la détection automatique du tempo

L'analyse se fait en quatre étapes :

Étape 1 : vérification du marqueur de début

Étape 2 : détection du tempo

Étape 3 : définition des débuts de mesure

Étape 4 : application de la détection du tempo et de la reconnaissance des mesures

Étape 1 : vérification du marqueur de début

Avant de lancer l'analyse, placez le marqueur de début dans le projet à la position à laquelle le matériel rythmique commence. Ici, par exemple, après l'intro. Si l'assistant ne parvient à détecter aucune information rythmique, dans un premier temps, il vous demande si le marqueur de début se trouve après l'intro. Vous pouvez le déplacer à une position appropriée dans la boîte de dialogue.

Si le début du morceau de musique ne contient pas de structure rythmique, le programme vous demande si vous souhaitez déplacer le marqueur de début.

Étape 2 : vérification de la détection automatique du tempo

Le module de remixage commence ensuite l'analyse du matériel audio et tente de déterminer le tempo. L'objet est lu et vous entendez un clic de métronome régulier tandis que des barres de temps vertes numérotées apparaissent dans l'affichage sinusoïdal.

À gauche, sous l'affichage sinusoïdal, vous avez un affichage qui indique le tempo trouvé en BPM. Au centre, un petit module de navigation est à votre disposition pour faciliter la navigation. Le curseur sert de commande de position. Pour contrôler le volume du métronome, un autre curseur se trouve sur la droite, ainsi qu'une case « Muet » servant à couper le son.

La détection automatique du tempo ne marche pas toujours de prime abord. Si les clics du métronome ne retentissent pas au rythme de la musique, cliquez sur le bouton « Non » dans la partie supérieure de la boîte de dialogue, vous accéderez ensuite à la saisie manuelle du tempo.

Pour la correction du tempo du métronome et d'un éventuel décalage temporel entre les clics de métronome, vous disposez du bouton « Battre le tempo » et de la correction du tempo :

Correction du tempo : le module de remixage vous propose différents tempos. Le tempo que le module de remixage considère comme le plus probable est paramétré par défaut. Si le tempo identifié ne convient pas, choisissez-en un autre qui convient dans la liste. Lors de la prochaine lecture de l'objet, les clics du métronome devraient être correctement synchronisés.

Correction en/hors cadence : maintenant, il est encore possible que le tempo soit bon, mais que les battements soient décalés. Aidez-vous de la « Correction en/hors cadence » qui vous offre des alternatives afin de placer les battements de la mesure en fonction de la complexité du rythme. Essayez les alternatives jusqu'à ce que vous entendiez les clics du

métronomie tomber sur les battements.

Battre le tempo : outre la sélection du tempo dans « Correction du tempo », vous pouvez cliquer en rythme sur le bouton « Battre le tempo » ou appuyer sur la **touche « T »** de votre clavier. Des lignes bleues supplémentaires apparaissent alors dans l'affichage sinusoïdal. Après au moins 4 clics sur le bouton, le module de remixage tente de sélectionner le bon tempo dans la liste de la zone « Correction du tempo ». L'affichage à côté du bouton « Battre le tempo » indique la valeur actuelle. Cliquez sur « Battre le tempo » jusqu'à ce que le voyant rouge « Unlocked » (débloqué) se transforme en voyant vert « Locked » (bloqué).

Avec la **touche « 0 »**, vous pouvez placer les temps manuellement pendant la lecture. Les marqueurs environnants seront automatiquement supprimés de façon à ce que le tempo réglé soit strictement conservé.

Avec la souris, vous pouvez déplacer individuellement les marqueurs. Si vous maintenez en même temps la touche « Ctrl » enfoncée, tous les marqueurs suivants sont déplacés avec le marqueur actuel.

Si les clics du métronome coïncident avec les temps de la musique, vous pouvez passer à l'étape suivante.

Étape 3 : définir le début de la mesure et la signature rythmique

Réglez d'abord la signature rythmique. La signature 4/4 est toujours sélectionné par défaut. Corrigez maintenant le début de la mesure si nécessaire. Le premier temps de la mesure doit toujours coïncider avec le clic de métronome accentué ou avec la ligne rouge dans l'affichage sinusoïdal.

Vous pouvez réaliser la correction en une seule étape : lorsque vous entendez le début de la mesure, cliquez sur le bouton « **Tap 1** » ou appuyez sur la **touche « T »** de votre clavier. Sinon, vous pouvez également choisir directement dans la boîte de dialogue de combien de temps le premier temps doit être reculé.

En appuyant sur la **touche « 0 »**, vous pouvez également indiquer la position du début de la mesure (le premier temps) pendant la lecture. Cela vous donne un moyen efficace de corriger le début des mesures des sections longues.

Si les débuts de mesure du morceau correspondent alors, effectuez la dernière étape.

Étape 4 : application de la détection du tempo et de la reconnaissance des mesures

Veillez sélectionner l'action à exécuter :

- **Créer des objets de remixage** : l'objet sera coupé en objets de remixage en cadence. Lorsque la fonction « quantisation audio » est activée, les objets de remixage sont placés de manière exacte sur la grille des mesures de l'arrangement. Les objets de remixage peuvent donc être parfaitement placés en rythme selon un ordre différent, et vous pouvez les mixer ou les fondre avec des objets de remixage d'autres pistes ou avec n'importe quelle boucle.
- **Ajuster le tempo** : adaptez le tempo de l'objet à celui de l'arrangement par

Timestretching ou rééchantillonnage, ou adaptez inversement le tempo de l'arrangement à celui de l'objet. Comme la plupart des morceaux de musique comportent de légères variations de tempo, la synchronisation n'est pas toujours parfaite : l'arrangement et la musique se décalent au bout d'un moment. Lorsque le tempo de l'objet est ajusté au tempo de l'arrangement, ceci peut être évité avec la quantisation audio.

- **Sauvegarder uniquement les infos de mesures et de tempo** : les informations relatives au tempo et aux mesures sont placées dans le matériel audio, l'objet et le projet virtuel ne sont pas modifiés. Sur la base de ces informations, les coupes des photos de la piste 1 sont corrigées.

MAGIX Soundtrack Maker

MAGIX Soundtrack Maker génère automatiquement des morceaux de musique correspondant à l'ambiance indiquée. Vous pouvez même créer des changements d'ambiance.

Ouvrez MAGIX Soundtrack Maker dans le menu « [Éditer > Assistants](#) ».

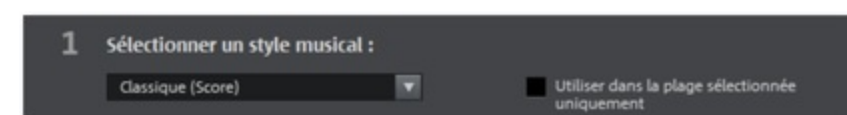
Sélectionner un style musical

Commencez par sélectionner un style musical.

L'option « Appliquer uniquement dans la zone sélectionnée » permet de limiter la durée de la musique de fond à créer.

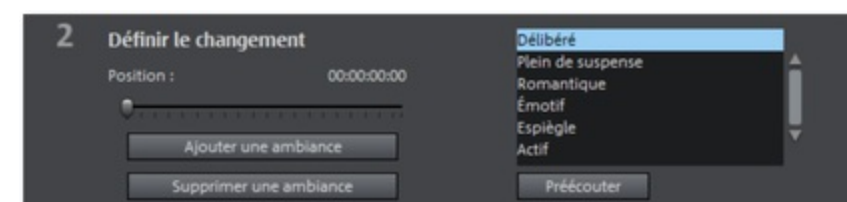
Remarque : « Appliquer uniquement dans la zone sélectionnée » fonctionne uniquement s'il n'existe pas déjà d'ambiance en dehors de la zone sélectionnée. Sinon, la bande originale est remplie jusqu'à l'ambiance déjà existante pour éviter les espaces vides dans la bande originale.

Vous pouvez également déterminer [le début et la fin de la zone](#) à l'aide d'un clic gauche et droit avec MAGIX Soundtrack Maker ouvert.



Définir le changement d'ambiance

Dans la liste, vous pouvez choisir parmi les ambiances disponibles.



Préécouter : cette fonction vous permet d'avoir un aperçu de l'ambiance sélectionnée.

Position : le curseur de position vous permet d'atteindre un endroit précis afin d'y placer les ambiances. Vous pouvez également déplacer le marqueur de lecture à l'aide du bouton gauche de la souris. Vous voyez simultanément l'aperçu à l'écran vidéo.

Insérer une ambiance : ce bouton insère l'ambiance sélectionnée à la position actuelle. Ensuite, MAGIX Soundtrack Maker propose une nouvelle position pour la prochaine ambiance en plaçant le curseur de position à un autre endroit. Vous pouvez bien sûr le placer à d'autres endroits et insérer des ambiances supplémentaires.

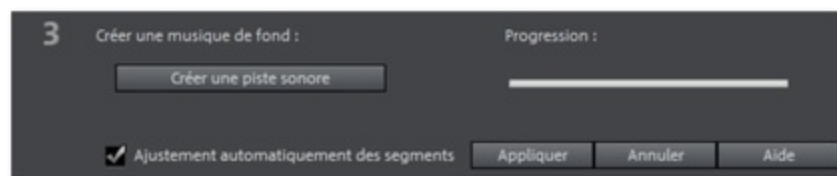
Supprimer une ambiance : l'ambiance actuelle est supprimée.

Créer une musique de fond

Vous pouvez créer une nouvelle bande originale en cliquant sur « Créer une piste sonore ».

L'état actuel de la création s'affiche sous « Progression de l'édition ».

Remarque : Les bandes originales créées sont basées sur le rythme. Pour que le morceau de musique puisse être lu, la longueur ne va pas systématiquement correspondre aux positions du marqueur. Celles-ci sont basées sur des frames et peuvent être placées dans une grille plus précise que la bande originale basée sur le rythme.



Variations : Si la musique de fond obtenue ne vous convient pas, vous pouvez créer des variations. Elles peuvent être appliquées à toute la musique de fond ou seulement à une ambiance :

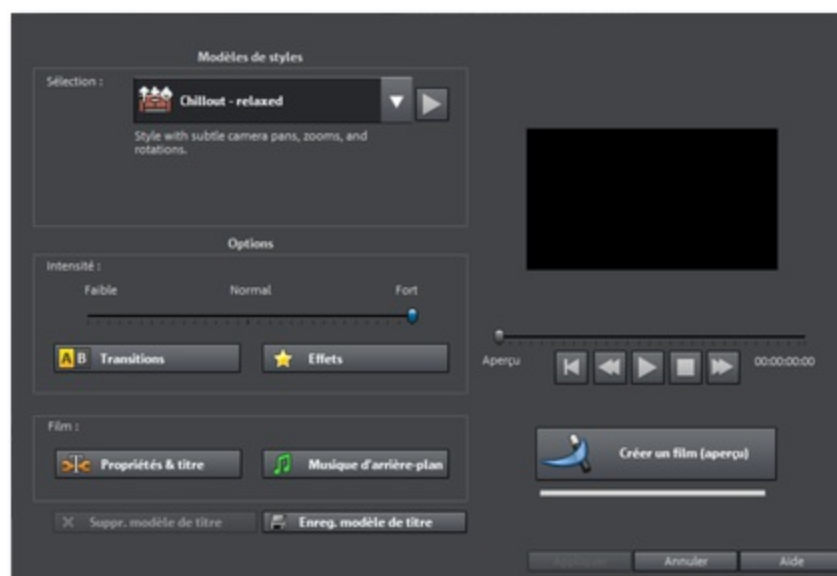
- Si vous souhaitez varier toute la musique de fond, cliquez sur « Créer une variation ».
- Si vous souhaitez appliquer une variation uniquement à une ambiance précise, vous devez d'abord sélectionner cette ambiance à l'aide du curseur de position dans la boîte de dialogue (ou avec le marqueur de lecture dans l'interface principale). Activez ensuite l'option « Varier uniquement l'ambiance sélectionnée ». Cliquez sur « Créer une variation ».

Ajustement automatique du montage : cette option sert à réorganiser les objets vidéo et image dans votre projet en fonction de la musique. Veillez à désactiver l'option si vous ne souhaitez pas procéder à cette réorganisation.

Slideshow Maker

Slideshow Maker est la solution idéale pour convertir automatiquement des images fixes en images animées et pour les agrémenter d'effets tels qu'une musique de fond par exemple.

- Ouvrez Slideshow Maker en passant par le menu « Éditer > Assistants ».



Dans ce chapitre

[Modèles de style](#)

[Intensité](#)

[Transitions](#)

[Effets](#)

[Propriétés & titre](#)

[Musique d'arrière-plan](#)

Modèles de style

Sélectionnez ici un modèle qui vous convient.



Ce bouton permet de lire un exemple de diaporama avec le modèle de style sélectionné.

Intensité

Cette commande permet de régler la part des objets vidéo et images qui sera affectée par les effets. Avec « Normal », il s'agira d'une part équilibrée, et avec « Faible » ou « Fort », les effets seront respectivement réduits ou intensifiés.

Transitions



Ce bouton vous permet d'activer/de désactiver diverses transitions séparément.

Les curseurs de la boîte de dialogue des transitions permettent de régler la part des différents types de transitions.

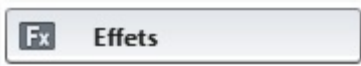
Durée des transitions : définissez ici la durée des transitions en secondes.

Les transitions 3D utilisent le mode Stereo 3D : si cette option est activée, les transitions 3D utilisent le mode Stereo 3D.

Fondus aléatoires : les curseurs sont placés sur des valeurs aléatoires.

La touche de lecture située sous l'écran d'aperçu permet de visionner un aperçu.

Effets



Ce bouton vous permet d'activer/de désactiver divers effets séparément.

Les curseurs de la boîte de dialogue permettent de doser les proportions de chaque type d'effet.

Effets aléatoires : les curseurs qui contrôlent les proportions des effets sont configurés sur un principe de fonctionnement aléatoire.

Dans ce chapitre

[Traitement intelligent de formats d'images précis](#)

Traitement intelligent de formats d'images précis

Traitement intelligent de formats d'images précis : les images panoramiques et les photos au format portrait peuvent être traitées de manière « intelligente ». Si cette option est activée, les images panoramiques et au format portrait sont agrémentées d'effets spécifiques à leurs formats. Ces effets peuvent être également activés ou désactivés dans l'affichage détaillé. Si l'option est désélectionnée, les mêmes effets que ceux de toutes les autres images sont utilisés pour ces images.

Les transitions ou les effets de chaque catégorie peuvent être activés et désactivés séparément à l'aide de l'icône de la liste. Via la touche fléchée, sous l'écran d'aperçu, il est possible de visionner un aperçu.

Propriétés & titre



Dans ce chapitre

[Durée du film](#)

[Intégrer des objets vidéo](#)

[Générique de début et de fin](#)

[Grouper des enregistrements reliés](#)

Durée du film

Durée prévue du film : il s'agit d'une estimation de la durée du film obtenue après utilisation de Slideshow Maker.

Musique disponible : il s'agit de la durée totale de la musique actuellement sélectionnée. Sous [Musique de fond](#), vous pouvez paramétrer précisément quels morceaux de musique doivent être utilisés.

Ajuster la durée du film à la musique : le programme tente d'ajuster la durée des objets photo à la musique de fond. Si le film est trop court, la musique est coupée. S'il est trop long, la musique est répétée.

Ajuster la durée de la musique au film : les objets photo sont affichés conformément à la durée configurée ici, le film créé est accompagné de musique. La musique en trop à la fin du film est tout simplement coupée.

Intégrer des objets vidéo

Éditer les vidéos : si cette option est activée, les vidéos sont automatiquement dotées d'effets et de transitions.

Durée : définissez ici si la durée d'origine des vidéos doit être conservée ou plutôt raccourcie.

Générique de début et de fin

Entrez ici les textes que vous souhaitez utiliser dans vos génériques de début et de fin.

Texte personnalisé : saisissez ici le texte souhaité pour les génériques de début ou de fin, qui sera ensuite ajouté par Slideshow Maker.

Utiliser fichier : vous avez la possibilité d'indiquer un modèle de titre, un fichier vidéo ou un fichier image qui seront ensuite utilisés en tant que tels.

Remarque : les titres créés avec Slideshow Maker peuvent bien sûr être post-édités ([Titre](#), [Éditeur de titres](#)) à tout moment.

Grouper des enregistrements reliés

Si cette option est activée, le programme tente de détecter les résultats qui vont ensemble grâce aux dates de création des fichiers, puis de séparer visuellement les différents groupes. Lors de la détection des différents groupes de résultats, la période de tous les résultats sert de base pour obtenir une séparation correcte.

Commencer le groupe avec fondu au noir :Un fondu au noir est inséré entre les différents groupes de résultats.

Commencer le groupe avec date/heure sous un fondu noir :Un fondu au noir est inséré entre les différents groupes de résultats. De plus, pendant ce temps, un titre comportant des indications temporelles (ex. : 1er/2ème/3ème jour) s'affiche si les résultats s'étalent sur plusieurs jours.

Commencer le groupe avec date/heure sous l'image :Un fondu au noir est inséré entre les différents groupes de résultats. Un titre doté d'indications temporelles va être inséré après le fondu au noir (ex. : 1er/2ème/3ème jour) si les résultats s'étalent sur plusieurs jours.

Musique d'arrière-plan

Déterminez ici si et quels morceaux de musique doivent être utilisés en tant que musique de fond.

Utiliser une musique de fond : cette commande insère une musique de fond.

Charger un/des fichier(s) : une boîte de dialogue de sélection de fichiers s'ouvre, dans laquelle vous pouvez naviguer jusqu'à un dossier contenant des morceaux de musique pour sélectionner le fichier (ou plusieurs fichiers) souhaité(s).

Supprimer : les morceaux de musique sélectionnés sont supprimés de la liste et ne seront plus utilisés.

Insertion aléatoire : MAGIX Video Pro X choisit de manière aléatoire des morceaux de musique dans le dossier « Importation > Mes médias > Musique de diaporama » du Media Pool.

Pré-écouter : le morceau de musique sélectionné peut être pré-écouté avec ce bouton.

Rapport de volume : ce curseur permet de régler le rapport de volume entre le son d'origine et la musique de fond.

***Astuce** : les morceaux de musique situés sur la cinquième piste sont listés parmi les morceaux destinés à être utilisés en tant que musique de fond et utilisés.*

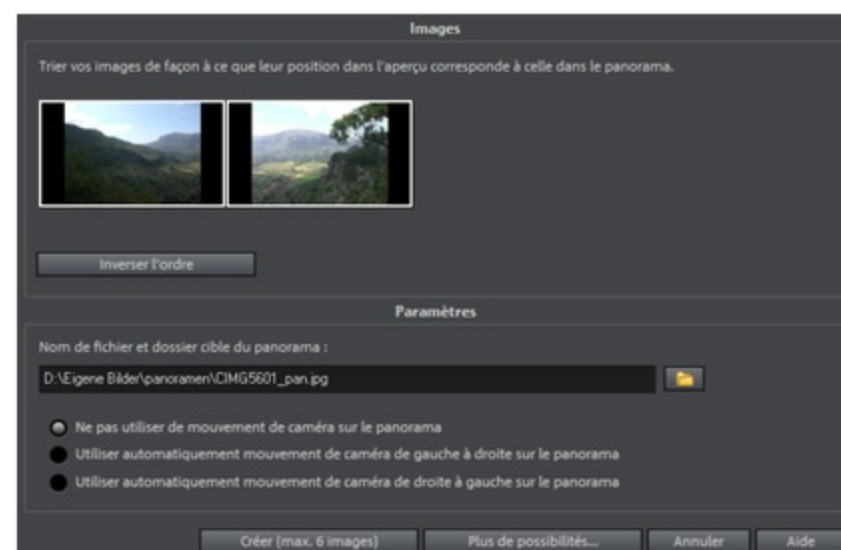
Créer une image panoramique

Cette fonction spéciale est disponible pour les photos sélectionnées sous « Effets » > « Effets d'objets vidéo » > « Créer une image panoramique ». Vous pouvez ainsi assembler plusieurs images pour former une image panoramique.

Astuce : optimisez si possible vos photos au préalable afin que les transitions ne soient pas visibles dans l'image panoramique finale.

Sélectionner des images pour la photo panoramique

Chargez toutes les images requises dans le film en suivant la méthode habituelle. Cliquez sur les images l'une après l'autre à partir desquelles vous souhaitez créer un panorama, en maintenant la touche Maj enfoncée. Choisissez l'option « Créer une image panoramique » dans le menu contextuel ou dans le [menu Effets](#) > Effets d'objet vidéo.



Inverser l'ordre des photos pour l'image panoramique

Parfois, certaines photos sont chargées par erreur dans le mauvais ordre. Pour mettre les photos dans le bon ordre, cliquez sur le bouton « Inverser l'ordre ».

Calcul de l'image panoramique

Cliquez sur « Créer » pour calculer l'image panoramique. Cette procédure peut durer un certain temps, selon la résolution et le nombre de photos à utiliser. Les photos d'origine sont remplacées dans le film par l'image panoramique obtenue. Les fichiers d'origine stockés sur votre disque dur sont conservés.

Remarque : vous pouvez créer une image panoramique à partir de 6 photos maximum. Cliquez sur « Plus de possibilités » pour en savoir plus sur la mise à niveau.



Créer un panorama avec 2 images.

Conversion par lot

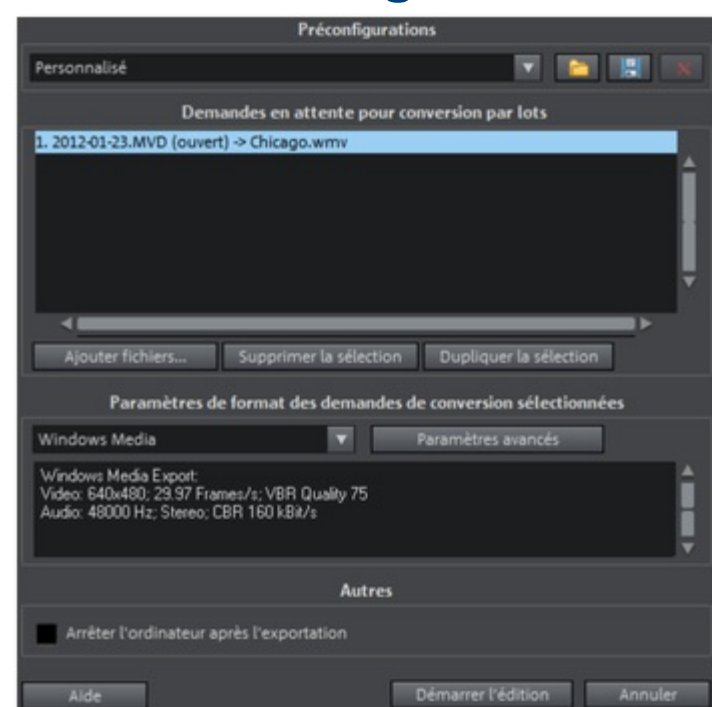
Avec la conversion par lot il est possible de convertir des fichiers vidéo, des films, des objets ainsi que des projets entiers dans un autre format en une seule étape.

Ouverture de la conversion par lots

Vous pouvez procéder à la conversion par lots à l'aide de différents préréglages. Cependant, une présélection n'apparaît que lorsque vous avez chargé un film ou un projet. Voici les différentes possibilités :

- **La conversion par lots a été exécutée depuis le menu contextuel dans le [Media Pool](#) :** les fichiers sélectionnés auparavant dans le Media Pool sont transférés dans la liste et peuvent être convertis au format de votre choix.
- **Un film vide est ouvert :** vous pouvez accéder à la conversion par lots via le menu « Fichier ». Une boîte de dialogue de conversion par lots s'ouvre également : elle vous permet de sélectionner et de charger les fichiers vidéo à convertir dans un autre format.
- **Un film qui comporte des contenus vidéos et plus d'un objet sur la première piste est ouvert :** vous pouvez ouvrir la conversion par lots via le menu « Fichier » ou avec le raccourci clavier S. Une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez choisir les commandes qui doivent être appliquées pour la conversion par lots apparaît :
 - **Objets en film :** tous les objets de la première piste sont exportés sous forme de fichiers vidéo séparés.
 - **Plusieurs films :** le film ouvert est exporté en tant que vidéo complète. Dans la boîte de dialogue, vous pouvez ajouter d'autres films à la liste des tâches.
 - **Chapitre :** tous les chapitres du film actuel sont convertis en fichiers vidéo séparés.
- **Plusieurs films qui comportent des contenus vidéo sont ouverts :** chaque film ouvert est exporté en tant que vidéo entière. Cela évite de devoir exporter chaque clip séparément pour vos projets contenant de nombreux clips.

Boîte de dialogue de conversion par lots



Préréglages : Enregistrez ici les paramètres actuels et chargez-les à nouveau. Ceux-ci contiennent la liste des fichiers à exporter tout comme les paramètres et noms d'exportation de chaque entrée.

Remarque : la conversion par lots se rapporte immédiatement aux projets, films et objets qu'ils contiennent. Pensez par conséquent à mettre à disposition les données source lorsque vous convertissez un projet ou film complet. Lors de la conversion d'objets séparés, vous devez vous assurer que le fichier vidéo ne soit pas modifié entre le moment où il est chargé et celui où la configuration sera chargée.

Ceci est la liste de tous les objets qui doivent être convertis dans un autre format défini. Chaque demande peut posséder ses propres paramètres.

Ajouter des fichiers (pas lors de la conversion d'objets uniques de films) : vous pouvez ajouter manuellement des fichiers, y compris des fichiers films et des projets.

Supprimer la sélection : suppression des entrées sélectionnées de la liste.

Dupliquer la sélection : si vous souhaitez exporter des commandes dans plusieurs formats, vous pouvez les sélectionner, les dupliquer et les doter de paramètres d'exportation personnels.

Paramètres du format : Vous pouvez ici paramétrer le format des commandes en cours ; plusieurs commandes peuvent recevoir les mêmes paramètres en même temps. Sélectionnez une ou plusieurs commandes dans la liste.

***Remarque pour le paramétrage du format pour plusieurs commandes** : si une des commandes a déjà des paramètres personnalisés, ces paramètres seront perdus lors du choix d'un autre format. Pour éviter cela, supprimez la sélection en appuyant sur Ctrl + clic.*

Sélectionnez le format dans le menu déroulant. Le format par défaut est « Windows Media Video » (WMV).

Paramètres avancés : à cet endroit, vous ouvrez la boîte de dialogue des options avancées. Elle correspond à la boîte de dialogue de l'exportation normale d'un film.

Conseil : si vous définissez le même nom de fichier pour plusieurs commandes, ces fichiers seront numérotés de façon logique. Ainsi vous pouvez par exemple facilement convertir plusieurs films ayant un thème commun et simultanément vous assurer du bon ordre de l'ensemble.

Arrêter l'ordinateur après l'exportation Cette option est particulièrement utile lorsque vous exportez un grand nombre de longs films dans un format de haute qualité qui prend du temps à charger. Vous pouvez laisser travailler l'ordinateur, il s'éteindra tout seul à la fin des opérations.

Démarrer la conversion par lots Cliquez sur « Démarrer le traitement » pour lancer le processus. A la fin du processus de conversion, une liste de toutes les exportations apparaîtra dans une fenêtre avec un rapport.

Remarque : pendant le processus de conversion par lot, les messages qui apparaissent lors d'un processus d'importation vidéo normal dans MAGIX Video Pro X ne s'affichent pas. Le but est en effet de produire une conversion avec le moins de coupures possibles. Assurez-vous donc, avant d'entamer un long processus de conversion par lot, que les fichiers à convertir peuvent être chargés sans problème.

Modèles de film et de montage

Les modèles de films et de montages s'ouvrent en tant que films et non comme des effets dans la fenêtre du projet. Ils contiennent des emplacements à compléter avec vos enregistrements. Vous pouvez par exemple les utiliser en tant que générique de début ou bande annonce à présenter sur un site web ou dans un e-mail.

Dans ce chapitre

[Ouvrir un modèle de film](#)

[Insertion de données](#)

[Création de titres](#)

[Éditer manuellement un modèle de film](#)

Ouvrir un modèle de film

Tous les modèles de films se trouvent dans le Mediapool sous « Modèles"» > « Modèles de film & de montage ». Sélectionnez un modèle de film correspondant à la durée du votre. Double cliquez sur un modèle de film pour l'ouvrir et le compléter.

Insertion de données

Dans la section inférieure, vous pouvez voir la structure du modèle à la verticale. Il est divisé en plusieurs scènes. Le champ d'information à droite contient plus d'explications.

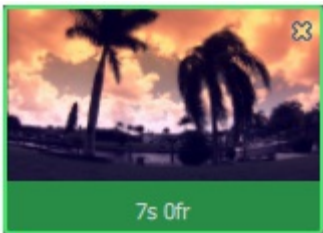
Vous pouvez insérer vos contenus dans n'importe quel emplacement d'objet visible.

La durée spécifiée est affichée dans l'emplacement. Cette durée ne peut pas être modifiée.

Les symboles des emplacements d'objets vous renseignent sur le type de contenus à insérer dans l'idéal (par ex. « Groupe de personnes, paysage, plan rapproché »).

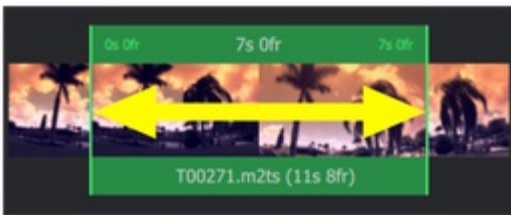
1. Déplacez l'image ou la vidéo de votre choix du Media Pool ou du dépôt de projets sur l'emplacement d'objet à remplacer.

Si la vidéo insérée est trop courte, elle sera refusée par MAGIX Video Pro X.



La durée de l'emplacement utilisé est automatiquement appliquée aux images.

2. Si la vidéo est trop longue pour l'emplacement d'objet, déplacez la position de la vidéo dans la zone d'édition.



Remplir automatiquement

Pour ajouter rapidement des contenus, utilisez le remplissage automatique.

Pour cela, sélectionnez les fichiers dans le Mediapool ou dans le dépôt de projets et déplacez-les sur le modèle de film. Dans le champ de dépôt qui apparaît, vous pouvez déposer vos données. Le modèle de film est alors rempli automatiquement. L'ordre des fichiers dans le modèle est déterminé par leur, les extraits sont choisis au hasard.

Remarque : Selon le modèle utilisé, soit le modèle entier est rempli avec les données vidéo, soit des emplacements distincts sont remplis avec une vidéo de la sélection.

Si la composition ne vous convient pas, cliquez sur « Utiliser de nouveau » afin que le programme sélectionne les extraits à nouveau.

Création de titres

- Afin d'ajouter un texte, cliquez sur l'emplacement correspondant et entrez le texte souhaité dans le champ de texte situé à droite dans la zone d'édition.

Éditer manuellement un modèle de film

Cliquez sur ce bouton si vous souhaitez éditer en détail le modèle de film. Le modèle de film est ensuite transféré dans l'interface d'édition où vous pouvez éditer tous les objets, transitions, titres de musique, etc.



Remarque : Vous ne pouvez pas revenir à l'assistant de modèles de films.

Vidéos 360°

Les vidéos 360° sont des vidéos enregistrées dans toutes les directions simultanément. Cela requiert l'utilisation de caméras spéciales qui se composent de plusieurs caméras normales qui enregistrent simultanément dans différentes directions. Dans le cas le plus simple, il s'agit de seulement deux caméras dotées d'un objectif super grand angle qui enregistrent dans deux directions ; les modèles haut de gamme utilisent au moins six caméras.

Dans la vidéo finale, le spectateur peut regarder autour de lui en déterminant simplement la direction visuelle. Pour la restituer sur votre PC, il suffit de déplacer la souris sur la vidéo. Sur les appareils mobiles, le capteur d'orientation intégré peut être utilisé : la direction visuelle suit ensuite les mouvements de l'appareil. En combinaison avec une lunette de RV ou une fixation de smartphone comme Samsung Gear VR ou Google Cardboard, les vidéos 360° stéréoscopiques permettent de se retrouver dans un environnement virtuel !

Les vidéos 360° sont prises en charge par les plateformes de vidéos majeures : YouTube, Vimeo et Facebook.

D'un point de vue techniques, les vidéos 360° sont des vidéos bidimensionnelles classiques. Les images de la surface sphérique autour de la caméra sont représentées de manière déformée, à l'image du procédé qui projette la surface sphérique de la terre sur des cartes du monde planes. Ce processus entraîne cependant la création de vidéos relativement volumineuses afin d'assurer une résolution suffisante même dans les zones de bordure fortement déformées de l'enregistrement après l'annulation de la déformation.

Dans ce chapitre

[Pré-traitement / Assemblage](#)

[Édition 360°](#)

[Rotation des scènes à 360°](#)

Pré-traitement / Assemblage

L'assemblage désigne la combinaison des images des différentes caméras en une grande image et la projection de l'image sphérique, ainsi que la conversion de la projection de l'image sphérique en surface rectangulaire pour la vidéo. Tandis que les caméras haut de gamme l'effectuent en interne, les caméras simples créent à l'aide de deux objectifs une vidéo qui est alors assemblée en une vidéo 360°.



Image vidéo non assemblée des deux objectifs fisheye 180° d'une caméra 360°

La plupart du temps, un logiciel d'assemblage est livrée avec les caméras, mais il est plus simple de pouvoir effectuer le processus directement dans MAGIX Video Pro X. Vous trouverez la fonction d'assemblage dans la section Vidéo 360° de l'onglet Effets du Mediapool.

Sélectionnez l'objet vidéo et l'effet, et cliquez sur « Appliquer l'effet ». La vidéo dans l'écran vidéo devrait ressembler à ceci :



La liste déroulante en haut contient des préréglages pour les caméras 360° courantes à deux objectifs ; pour les autres modèles de caméra, vous pouvez ajuster les paramètres à vos besoins.

Remarque : Video Pro X reconnaît la plupart des enregistrements à 360° qui doivent être assemblés et applique l'effet de manière automatique.

Édition 360°

Il existe deux manières d'utiliser les vidéos 360° dans MAGIX Video Pro X :

1. créez une vidéo 360° à partir de vos données 360° de départ et ajoutez des contenus supplémentaires (vidéos, images ou titres) et des effets ou
2. vous intégrez votre contenu 360° dans une vidéo classique dans laquelle vous pourrez définir l'extrait d'image et la direction visuelle.

Dans les deux cas d'application, vous trouverez les fonctions d'édition sous **Vidéo 360°** dans l'onglet « Effets » du Mediapool. Sous **Édition 360°**, le mode d'édition correspondant au cas d'application est automatiquement affiché.

Créer une vidéo 360°

Lorsque vous chargez des vidéos à 360°, MAGIX Video Pro X (en le demandant au préalable) passe en mode 360° de manière automatique. Lorsqu'un assemblage (voir ci-dessous) est nécessaire, il est également réalisé de manière automatique.



Pour ce type de vidéos, l'écran vidéo utilise un mode 360° spécifique qui corrige l'image et vous permet de déplacer la direction visuelle avec la souris. (Le mode 360° est accessible via le menu dans le coin supérieur gauche de [l'écran du programme.](#))

Lorsque la reconnaissance automatique de Video Pro X n'a pas détecté un enregistrement à 360°, vous pouvez appliquer le mode 360° manuellement dans Paramètres du film, en sélectionnant le préréglage vidéo correspondant (360°...) (tout en bas de la liste).

Vous pouvez monter normalement cette vidéo dans MAGIX Video Pro X et la compléter d'effets vidéo. Notez cependant que la plupart des effets de la section Affichage/Animation annulent l'effet 360°.

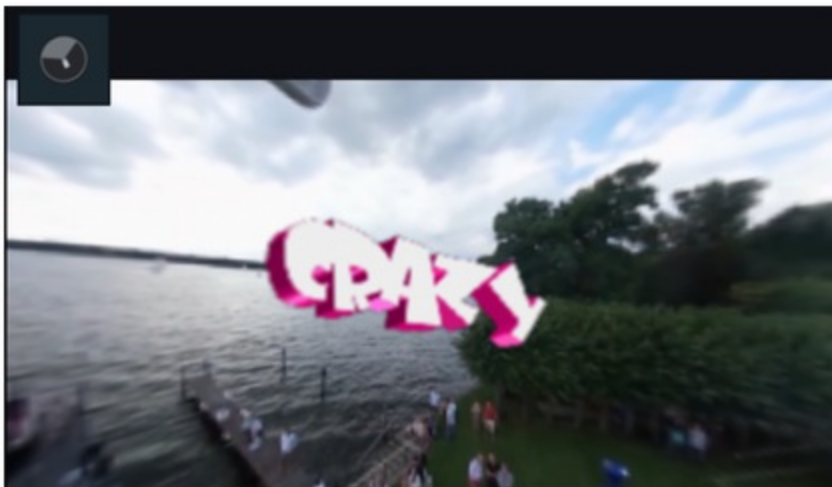
Remarque : la reconnaissance automatique fonctionne actuellement uniquement avec les modèles Ricoh (Theta m15, S et SC) et Samsung Gear 360 ainsi que les projets 360° exportés.

Intégrer des contenus supplémentaires dans les vidéos à 360° - Mode d'édition « Positionner un objet dans un espace à 360° »

Si vous souhaitez intégrer des contenus supplémentaires dans une vidéo à 360°, par exemple un titre flottant dans l'espace, procédez de la manière suivante :



1. Placez le curseur de lecture à la position temporelle à laquelle l'objet titre doit apparaître.
2. Créez votre objet titre ([Titre](#), [Éditeur de titres](#)).
3. Sélectionnez-le et passez dans Effet Édition 360° dans le Mediapool.
4. Activer l'édition 360° (1)
5. Dans l'écran vidéo du mode 360°, paramétrez l'affichage en déplaçant la souris à l'endroit où le titre doit apparaître.
6. Cliquez sur « Sur la direction visuelle » (3) : le titre sera précisément placé dans la direction visuelle. « Angle de vue » (4) permet de déterminer la distance par rapport à l'observateur.
7. Si vous souhaitez que le titre entre et sorte du champ de vision, vous pouvez utiliser une [animation par keyframe](#) avec l'angle de vue et le paramètre Alignement (2).



Écran vidéo dans le mode 360° avec une vidéo 360° dans laquelle un objet titre 3D a été placé

Intégrer des contenus à 360° dans d'autres vidéos - Choisissez le mode d'édition « Sélectionner un extrait du panoramique ».

Pour intégrer des vidéos 360 ou des photos dans des vidéos classiques, procédez de la manière suivante :



1. Chargez votre vidéo à 360 ou une photo. Le programme vous demande alors s'il doit passer en mode 360° et vous devez répondre par la négative car vous ne souhaitez pas créer une vidéo à 360° mais simplement utiliser un enregistrement à 360° dans une vidéo classique.
2. Veuillez sélectionner l'objet puis activer l'édition à 360° (1).
3. « Alignement » (2) vous permet de définir la direction visuelle. Il est également possible de simuler un travelling dans l'espace 3D en animant ces paramètres et l'angle (4) [par keyframes](#).
4. L'« angle d'enregistrement » (3) est pré-réglé à 360° pour les vidéos 360° ; pour les photos panoramiques à l'angle d'enregistrement inférieur, vous pouvez cocher la case ici et configurer un autre angle. Testez les différentes valeurs en évaluant visuellement le résultat et en adaptant de manière correspondante la valeur en degrés.
5. « Angle de vue » (4) détermine la valeur du zoom afin de déterminer la précision de l'affichage ; paramétrez une valeur de zoom élevée pour explorer l'espace en détail.
6. Les autres paramètres permettent de corriger les distorsions éventuelles : le « super grand angle » (5) permet d'augmenter l'angle au maximum de 180° jusqu'à 360°. Il est ainsi possible de créer des mondes miniatures. L'objectif « fish-eye » déforme la perspective (« Fisheye » 6). Si une image comporte des distorsions à cause du grand angle, l'effet fisheye peut être utilisé pour les corriger. Un horizon courbé peut par exemple être aplani.

Rotation des scènes à 360°

Cet effet permet de faire pivoter les scènes complètes à 360° selon les trois axes spatiaux. Vous pouvez de fait apporter des corrections aux prises de vue à 360° inclinées ou inversées.

Cartes vidéo Blackmagic Design

MAGIX Video Pro X prend en charge l'affichage et l'enregistrement d'écrans et de moniteurs connectés via certaines cartes vidéo Blackmagic Design, telles que DeckLink ou Intensity.

Moniteur d'aperçu plein écran

L'image de l'écran vidéo s'affiche sur un moniteur externe connecté à la sortie de la carte. Dans les paramètres du programme, sélectionnez « Options d'affichage > Exportation vidéo sur périphérique externe > Activer l'exportation vidéo » puis sélectionnez le périphérique connecté.

L'affichage sur moniteur externe dépend des paramètres du film actif (résolution/fréquence image/propriétés de l'entrelacement). Cela permet d'obtenir un aperçu très exact du film au cours de l'édition.

Enregistrement

Ces cartes peuvent également être utilisées pour enregistrer différentes sources de signaux, entre autres HDMI. Certaines caméras et certains appareils photo reflex numériques rendent leur image d'aperçu en HDMI ; en passant par l'entrée HDMI, vous pouvez l'enregistrer directement en un format de haute qualité facile à éditer en ignorant la compression d'image propre à la caméra.

De plus, la capture HDMI peut aussi être utile pour la création de présentations dans des applications consommant beaucoup de ressources. L'image d'un PC avec sortie HDMI peut être enregistrée sur un deuxième PC avec entrée HDMI.

Importation de projets Movie Edit Touch

Vous pouvez importer des projets de l'application Windows 8 Movie Edit Touch dans MAGIX Video Pro X pour y poursuivre leur édition.

***Remarque :** il n'est pas possible d'exporter le projet à nouveau dans MAGIX Movie Edit Touch.*

1e étape : enregistrez votre projet dans MAGIX Movie Edit Touch via la fonction « Enregistrer le projet ». Accédez à cette fonction via la barre de l'application. Si vous utilisez MAGIX Movie Edit Touch sur un autre système que MAGIX Video Pro X (par ex. sur une tablette), sélectionnez un support de données externe comme dossier de sauvegarde (par ex. une clé USB).

Dans ce cas, une boîte de dialogue apparaît et vous demande si les fichiers médias utilisés doivent être enregistrés en même temps que le projet. Confirmez en cliquant sur Oui.

2e étape : raccordez si nécessaire votre support de stockage à l'ordinateur sur lequel vous utilisez MAGIX Video Pro X. Dans MAGIX Video Pro X, sélectionnez l'option « Ouvrir... » du menu Fichier. Sélectionnez le fichier du projet MAGIX Movie Edit Touch. Ce fichier est au format « *.mxpl ». Double-cliquez sur le fichier du projet.

Si un film est déjà ouvert dans MAGIX Video Pro X, une boîte de dialogue vous demandera si le film doit être fermé.

L'option « Fermer » permet de fermer le film actuel afin que seul votre projet Movie Edit Touch soit ouvert dans MAGIX Video Pro X.

« Ne pas fermer » entraîne la création d'un nouveau film qui peut être sélectionné via l'[onglet Film](#).

Édition multicam

L'édition multicam permet le montage de différents enregistrements d'une même scène ayant été filmée avec plusieurs caméras. L'écran d'aperçu affiche jusqu'à neuf sources d'images différentes les unes à côté des autres, à partir desquelles le programme réalise un montage par simple clic et en temps réel, comme dans un studio vidéo professionnel.

Dans ce chapitre

[Préparation](#)

[Pistes sources et images d'aperçu](#)

[Fonctions de montage multicam](#)

[Synchroniser les objets vidéo en fonction de la piste son](#)

Préparation

Le montage multicam est un mode particulier de la fenêtre du projet. Les deux pistes supérieures fonctionnent comme des pistes cibles sur lesquelles les données vidéo et audio peuvent être copiées à partir de neuf sources différentes au maximum. Les deux pistes du haut doivent être libres lorsque vous basculez en mode multicam ; si ce n'est pas le cas, les objets se trouvant sur ces pistes sont déplacés sur une autre piste.

Chargez d'abord vos différents enregistrements d'une même scène les uns en-dessous des autres dans la fenêtre du projet, à partir de la piste 3.

Il est important que toutes les sources soient synchronisées précisément. L'idéal est de chercher un mouvement facile à repérer dans chacune des vidéos ou, encore mieux, un bruit marquant.

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

Utilisez un clap lors de l'enregistrement ou demandez à un acteur de frapper dans ses mains au début de chaque scène. Placez un repère de marqueur à cet emplacement dans chaque objet source. Positionnez ensuite les objets source de sorte que tous les repères de marqueur soient placés les uns au-dessus des autres.

Deux sources vidéo avec piste audio peuvent être synchronisées automatiquement à l'aide de vos données audio. Pour cela, utilisez la fonction [Aligner sur les autres objets audio](#) disponible dans le menu contextuel des objets audio.

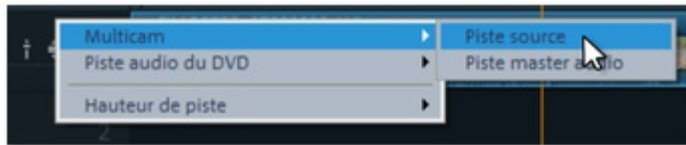
Par ailleurs, il est important que toutes les éditions d'effets de la vidéo d'origine (par exemple un nettoyage audio ou vidéo) soient effectuées **avant** le montage multicam sur les objets des pistes sources et de la [piste audio master](#). Ces effets d'objets sont transférés sur les objets de la piste cible lors du montage. Sinon, vous devrez appliquer les effets sur chaque objet de la piste cible l'un après l'autre.

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

Pistes sources et images d'aperçu

Les pistes sources pour le montage multicam sont définies automatiquement. Le nombre maximal de pistes utilisables simultanément en tant que sources est de 9. Lorsque le mode de montage multicam est activé, les pistes sources sont toutes attribuées aux pistes occupées par des objets vidéo à partir de la piste 3.

Cependant, vous pouvez aussi procéder aux attributions de pistes manuellement ou les modifier manuellement. Pour ce faire, effectuez un clic droit dans la boîte de piste puis, dans le menu contextuel, activez ou désactivez la fonction de piste source.



Les pistes sources sont reconnaissables par leurs couleurs. C'est très utile lorsque 9 pistes sources sont utilisées.



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

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

Fonctions de montage multicam

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

Montage multicam en temps réel

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

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

Répétez la manipulation autant de fois que nécessaire.

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

Remplacer la source d'un objet

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

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

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

Insérer une coupe

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

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

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

Écraser une plage

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

- Sur la bordure supérieure de la fenêtre du projet, sélectionnez une plage pour le montage en définissant le début de la plage avec le bouton gauche de la souris et la fin de la plage avec le bouton droit. Vous pouvez également utiliser les boutons correspondants du module de navigation.
- Cliquez sur la source de votre choix dans l'écran source.
- Le contenu de la piste cible est écrasé dans la plage déterminée par le matériel vidéo de la source sélectionnée.

Piste audio master

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

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

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

Synchroniser les objets vidéo en fonction de la piste son

Vous pouvez synchroniser des objets vidéo en vous aidant de leurs pistes sonores. En effet, les similitudes des pistes sonores sont recherchées. Si les vidéos proviennent de la même situation d'enregistrement, les mêmes événements acoustiques marquants seront aussi retrouvés sur les pistes audio, comme le claquement du clap par exemple.

La synchronisation de plusieurs objets est possible en n'utilisant qu'une seule piste.

- Sélectionnez tout d'abord tous les objets audio de la piste destinée à devenir votre piste de référence.
- Sélectionnez ensuite tous les objets audio d'une autre piste devant être déplacés.
- Dans le menu contextuel des objets audio, sélectionnez la fonction « Aligner les autres objets audio par rapport à cette piste ».

Remarque : si la piste audio choisie se trouve dans un objet combiné, vous trouverez l'option « Aligner les autres objets audio par rapport à cette piste » dans le sous-menu du point « Fonctions audio ».

MAGIX Video Pro X tente maintenant de retrouver les éléments acoustiques des objets de référence dans la seconde piste puis de déplacer ceux-ci à la position temporelle correspondante. Étant donné que les objets audio sont groupés avec les objets vidéo correspondants ou qu'ils constituent un seul et même objet, les vidéos sont synchronisées au cours de cette opération.

Paramètres et gestion de projets vidéo

Dans ce chapitre

[Paramètres du film et du projet](#)

[Paramètres du programme](#)

[Rendu de l'aperçu et du proxy](#)

[Copie de sauvegarde](#)

[Assistant de suppression](#)

Paramètres du film et du projet

Lorsque vous créez un nouveau projet vidéo, il est possible de définir plusieurs paramètres concernant le nouveau projet dans la boîte de dialogue de démarrage. Vous pouvez accéder à ces paramètres et les modifier ultérieurement à tout moment.

Le chapitre suivant présente les différentes configurations possibles pour les projets et les films dans MAGIX Video Pro X.

Toutes les boîtes de dialogues de configuration sont accessibles en passant par le menu « Fichier > Paramètres ».

Dans ce chapitre

[Paramètres du film](#)

[Boîte de dialogue de démarrage](#)

[Ouvrir](#)

[Sauvegarder le projet](#)

[Enregistrer projet sous](#)

Paramètres du film

Vous trouverez les paramètres du film via le menu « Fichier > Paramètres > Film... ».

Dans ce chapitre

[Paramètres du film](#)

[Synchronisation](#)

[Informations](#)

[Paramètres du projet](#)

Paramètres du film

Lire le film en boucle : le film sera lu... en boucle. La lecture démarre dans ce cas au curseur de lecture puis recommence à partir du début une fois que la fin du projet est atteinte.

Utiliser paramètres comme préréglages par défaut pour les nouveaux films : si cette option est activée, les réglages effectués dans cette boîte de dialogue seront adoptés pour tout nouveau film.

Ajuster automatiquement les nouvelles images au format Plein écran : coupe automatiquement toutes les images et vidéos ajoutées au projet de manière à ce qu'elles remplissent l'écran.

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

Fréquence d'échantillonnage audio : la fréquence d'échantillonnage par défaut est 48 kHz. Cette fréquence d'échantillonnage est utilisée pour tous les enregistrements et est également imposée pour les pistes audio de DVD. Ce réglage permet d'obtenir une qualité de son optimale. Le contenu audio ayant une fréquence d'échantillonnage différente (les CD audio par ex., à 44 kHz) est automatiquement modifié lors du chargement (rééchantillonnage). Ne modifiez cette valeur que si vous souhaitez utiliser du matériel sonore avec une fréquence d'échantillonnage différente ou si votre carte son ne prend pas en charge cette fréquence d'échantillonnage.

***Remarque** : la fréquence d'échantillonnage audio peut uniquement être modifiée pour les projets vides. Si un objet se trouve au sein du projet, ce réglage est indisponible.*

Configuration vidéo : vous pouvez sélectionner les paramètres par défaut du format et de la fréquence image pour les images télévisées PAL ou NTSC, ou bien définir votre propre format. Assurez-vous que les entrées de ratio (rapport largeur/hauteur) et de frames/s (fréquence image) correspondent à votre format cible, afin que le film obtenu soit lu sans décrochage sur le moniteur cible, qu'aucune bordure noire indésirable n'apparaisse et que tous les objets vidéo ou image soient à la bonne position. Vous avez ici la possibilité de procéder à la configuration de divers paramètres pour les vidéos 4K (« Ultra HDTV »).

***Remarque** : pour l'encodage MPEG, la valeur de rapport largeur/hauteur d'une image doit être un multiple de 8.*

Synchronisation

Remarque : vous trouverez ici la description de tous les éléments de commande de la boîte de dialogue de synchronisation. Pour mettre en place la synchronisation, consultez la description disponible sous [« Synchronisation avec des périphériques externes »](#).

Synchronisation d'entrée active MAGIX Video Pro X est configuré en tant qu'esclave et suit le code temporel-MIDI reçu sur le périphérique MIDI configuré.

Périphérique : configurez ici le pilote sur lequel MAGIX Video Pro X reçoit le code temporel-MIDI. Si vous utilisez une interface MIDI avec entrée SMPTE, configurez le port de l'entrée SMPTE.

Fréquence image : fixez ici la fréquence image SMPTE correspondante, par ex. 24 pour un film de cinéma, 25 pour une synchronisation audio et vidéo PAL, 29.97 drop/non drop ou 30 pour une vidéo NTSC.

Images Preroll : entrez ici le nombre d'images que MAGIX Video Pro X doit ignorer avant le début de la synchronisation. Cela permet de prendre en compte le temps que les périphériques analogiques nécessitent avant d'atteindre la bonne vitesse. Pour que MAGIX Video Pro X ne synchronise pas pour une durée non valable, celle-ci peut être ignorée à l'aide d'images de Preroll.

Synchronisation de sortie active

MAGIX Video Pro X est configuré en tant que maître et envoie un code temporel-MIDI sur le périphérique MIDI configuré.

Périphérique : configurez ici le pilote auquel MAGIX Video Pro X envoie le code temporel. Si vous utilisez une interface MIDI avec sortie SMPTE, configurez le port de la sortie SMPTE.

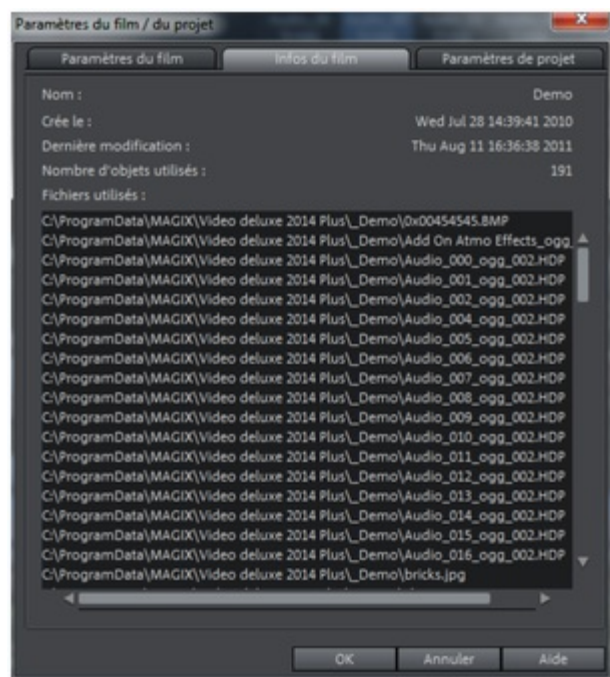
Début-Offset (SMPTE): entrez ici une valeur temporelle en millisecondes ou en frames SMPTE qui sera soustraite du code temporel-MIDI avant que le temps ne soit utilisé pour la synchronisation. Avec un offset de 60:00.00 (1 heure), vous pouvez synchroniser une bande dont le code SMPTE commence à 1 heure, mais MAGIX Video Pro X commence tout de même au début de la bande à 0.

MIDI Machine Control

Dans la boîte de dialogue de synchronisation, vous trouverez les paramètres pour la commande à distance via MIDI Machine Control. MAGIX Video Pro X prend en charge la commande de périphériques externes ou à l'aide de périphériques externes via MMC.

Envoyer/recevoir MMC full frame : lorsque la synchronisation de sortie est activée (MAGIX Video Pro X est dans ce cas Master), des commandes MMC supplémentaires sont envoyées. Si l'option de synchronisation d'entrée est activée (MAGIX Video Pro X en tant qu'esclave), c'est MAGIX Video Pro X qui reçoit des commandes MMC.

Informations



Cette option ouvre une fenêtre d'informations.

Nom : affiche le nom du film actuel.

Créé le : affiche la date et l'heure auxquelles le film a été créé.

Dernière modification : affiche la date de la dernière sauvegarde.

Nombre d'objets utilisés : affiche la quantité d'objets dans le film.

Fichiers utilisés : affiche la liste de tous les fichiers utilisés dans le film.

Paramètres du projet

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

Nom et chemin d'accès : vous pouvez voir le nom du film et où il se trouve sur votre ordinateur.

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

Date : vous pouvez ici attribuer une date à votre projet. Il est possible d'attribuer une date précise, par exemple « 24/12/2010 » ou un terme descriptif comme par exemple « Noël 2010 ».

Aperçu : cette fonction concerne uniquement l'aperçu dans un gestionnaire de fichiers comme l'Explorateur Windows. Vous pouvez utiliser la sélection automatique pour une image d'aperçu ou alors choisir une image sur votre disque dur ou dans le film du projet.

Sélection automatique de l'image d'aperçu : MAGIX Video Pro X utilise une image d'aperçu sélectionnée automatiquement.

Utiliser le fichier image

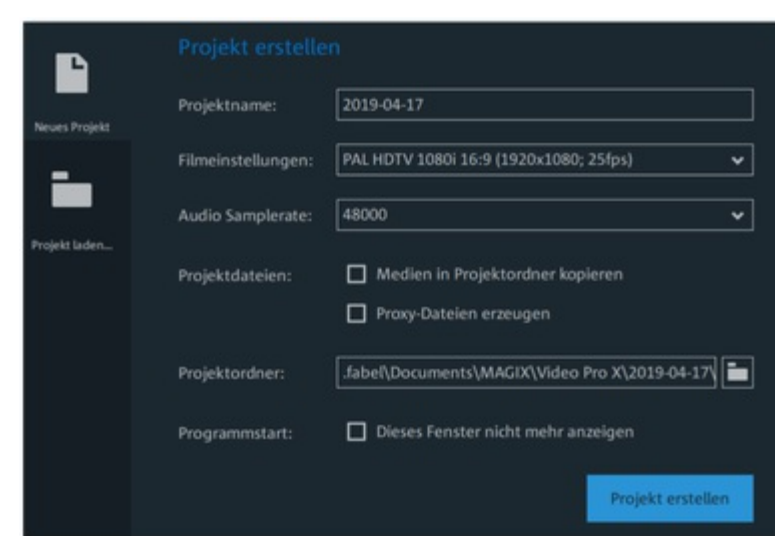
En cliquant sur le bouton du dossier, vous ouvrez une boîte de dialogue pour charger les fichiers image. Naviguez dans ce cette boîte de dialogue jusqu'au dossier dans lequel se trouve le fichier image puis sélectionnez-le avec un double-clic.

Utiliser image d'aperçu issue du diaporama

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

Boîte de dialogue de démarrage

Vous pouvez procéder ici à des préréglages importants pour votre projet. Le menu Fichier > Paramètres > Film permet d'accéder à ces paramètres et de les modifier ultérieurement à tout moment.



Nouveau projet

Nom du projet : vous pouvez attribuer ici un nom au nouveau projet.

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

Fréquence d'échantillonnage audio : configurez ici la fréquence d'échantillonnage des pistes audio.

Copier les fichiers multimédia dans le dossier de projets : tous les fichiers qui appartiennent au projet sont sauvegardés en tant que copies. Cette option est prévue au cas où les données d'origine seraient réparties sur différents supports (disque dur externe, clé USB, carte mémoire...). Le disque dur interne est le mieux adapté pour l'édition d'un projet avec MAGIX Video Pro X car il permet un transfert de données plus rapide que les disques durs externes. Avec un support de stockage externe, des problèmes peuvent survenir au cours du montage du projet.

Création auto des fichiers proxy : avec cette option, le contenu d'origine est converti dans un format de destination adapté, ce qui permet de gagner du temps au cours du montage et de l'exportation.

Charger un projet

Vous pouvez sélectionner et charger ici un projet déjà sauvegardé.

Ouvrir



Cette option sert à charger un projet ou un fichier média. Assurez-vous lors du chargement du projet que tous les fichiers médias lui appartenant sont bien disponibles.

MAGIX Video Pro X cherche les fichiers audio et vidéo dans les dossiers dans lesquels ils se trouvaient au moment de la sauvegarde.

Raccourci clavier : Ctrl + O

Sauvegarder le projet



Le projet en cours est sauvegardé sous son nom actuel. Si aucun nom n'a encore été choisi, une boîte de dialogue s'ouvre et vous pouvez y spécifier un chemin d'accès et un nom.

Raccourci-clavier : Ctrl + S

Enregistrer projet sous

Une boîte de dialogue s'ouvre, dans laquelle vous pouvez indiquer le chemin d'accès et le nom sous lequel le projet doit être enregistré.

Raccourci clavier : Maj + S

Paramètres du programme

Tous les paramètres de base de MAGIX Video Pro X sont déterminés dans cette fenêtre.

Ouvrez les paramètres du programme via le menu « Fichier > Paramètres > Programme... » ou avec le raccourci clavier « Y ».

Dans ce chapitre

[Lecture](#)

[Dossier](#)

[Vidéo/Audio](#)

[Système](#)

[Options d'affichage](#)

[Importation/Exportation](#)

Lecture

Lecture audio

Sélection du pilote : choisissez si vous souhaitez utiliser le pilote Wave Windows ou le pilote DirectSound pour la sortie audio.

- DirectSound est un composant de DirectX et, si nécessaire, est installé en même temps que MAGIX Video Pro X. DirectSound présente un avantage considérable : la sortie audio (pour toutes les cartes son modernes ou les puces de son intégrées) peut être utilisée par plusieurs programmes ouverts simultanément.
- Les pilotes Wave sont recommandés en cas de surcharge de l'ordinateur, car grâce à de gros tampons, les pics de surcharge (qui dans le cas contraire génèrent des cliquetis) sont mieux supportés.

Périphérique d'exportation : cette option permet de spécifier quelle carte son doit reproduire les objets audio Wave. Ceci est particulièrement important si plusieurs cartes son, par ex. carte son intégrée + carte son supplémentaire sont installées sur votre ordinateur.

Tampon audio : pour permettre la lecture fluide d'un projet complexe, MAGIX Video Pro X crée dans la mémoire RAM un tampon de données dans lequel sont chargées les plages de données actuelles. Le projet n'est donc pas calculé à l'avance avec tous les paramètres d'effets et de pistes. Le calcul s'effectue petit à petit.

- **Nombre de tampons** : vous pouvez spécifier ici le nombre de tampons que vous souhaitez utiliser. De nombreux tampons augmentent la garantie d'une lecture sans cliquetis, mais augmente également le besoin en espace mémoire. Si la lecture est effectuée avec DirectSound, un seul tampon est automatiquement utilisé.

Règle d'or : si les délais d'attente et de chargement sont trop longs, le nombre et la taille des tampons doivent être réduits ; par contre, si le calcul des effets en temps réel présente des irrégularités et des erreurs, le tampon doit être augmenté. Étant donné qu'une lecture sans erreur est plus importante qu'un temps de réponse court, la taille du tampon doit être augmentée de 16384 à 32768 en cas d'instabilité. La quantité possible d'actualisations du tampon utilisé se situe entre 2 et 10.

- **Taille multipiste/pré-écoute** : vous pouvez spécifier ici la taille du tampon qui doit être utilisé pour la lecture du projet dans son intégralité ou bien pour la pré-écoute de fichiers Wav dans le gestionnaire de fichiers.

Lecture vidéo

Réduction de surcharge pour la lecture en temps réel : vous pouvez décider ici si la fonction de réduction de surcharge doit être activée lors de la lecture du projet en temps réel. L'utilisation de cette fonction est recommandée notamment pour les ordinateurs aux performances restreintes.

Actualisation immédiate du cache en mode Multicam : activez ce paramètre, pour que le cache soit vidé dans des intervalles de temps rapprochés et ainsi que l'aperçu de l'édition multicam soit immédiatement visible sur l'écran vidéo. Néanmoins, il est possible qu'il y ait des décrochages pendant la lecture.

Nombre de pistes pour l'optimisation parallèle des pistes : une limitation du nombre des pistes n'est pas superflue lorsque le programme manque de mémoire et que de nombreuses vidéos sont présentes simultanément dans le projet.

Fenêtre du projet

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

***Attention** : le défilement nécessite un certain temps à cause du calcul requis pour l'affichage à l'écran, cela peut perturber ou interrompre la lecture selon les performances de votre ordinateur. Si vous rencontrez ce problème, désactivez le défilement automatique.*

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

Comportement barre espace : vous pouvez définir si le fait d'arrêter la lecture avec la barre d'espace place le curseur de lecture à sa position actuelle ou le fait retourner à sa position de départ.

Lecture du contenu image

Modification des dimensions des images de haute qualité : vous pouvez améliorer la qualité résultant de modifications de la dimension des images, en particulier en cas de réduction de plus de la moitié de la taille d'origine, comme c'est souvent le cas pour des effets d'incrustation image dans l'image. Ceci requiert toutefois des performances élevées de calcul.

Charger le matériel image en arrière-plan : les images sont chargées en arrière-plan pour économiser les performances de votre PC.

Dossier

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

- les projet sont sauvegardés (**Projets**) ;
- les fichier exportés (**Exportation**) ou importés (**Importation**) ainsi que les **enregistrements** sont stockés ;
- **les images de disque** sont enregistrées ;
- se trouvent les fichiers .exe pour **l'éditeur audio** externe et les **éditeurs d'image et de menu** que vous pouvez démarrer en passant par le menu contextuel ou le menu des effets ou encore par l'interface « Graver » ;
- se trouvent les éditeurs pour l'édition des images, des menus et audio qui doivent être démarrés par défaut
- les plug-in VST ont été installés.

Vidéo/Audio

Toutes les options de configuration concernant les fichiers vidéo et audio sont accessibles dans l'onglet « Vidéo/Audio ».

Standard vidéo

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

Affichage du film

Les résolutions pouvant être configurées ici ne concernent que l'affichage des images dans l'arrangeur. Si des soubresauts surviennent lors de la lecture, il est conseillé d'utiliser une valeur inférieure. La qualité des vidéos exportées n'en est pas altérée.

Traitement automatique de l'entrelacement : normalement, MAGIX Video Pro X détecte automatiquement si les fichiers vidéo chargés ont été enregistrés en utilisant un balayage par entrelacement ou un balayage progressif. Pour les vidéos utilisant un balayage par entrelacement, la séquence de demi-images est également reconnue. Si la reconnaissance automatique échoue, vous avez la possibilité de désactiver la fonction ici et de procéder à la configuration correcte dans les [propriétés d'objet](#) des objets vidéo.

Options

Aperçu automatique des clips exportés : cette option permet de lancer la vidéo directement après l'exportation afin de la vérifier.

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

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

Ajuster les légères variations de rapport de page 4:3 lors de l'importation de bitmaps : cette option ajuste automatiquement les photos qui ont un rapport de page approximatif de 4:3 au format 4:3 d'écran télé. Les images sont donc légèrement agrandies ou réduites. Pour cette raison, il se peut qu'elles présentent de légères déformations. Si cette option est désactivée, des bandes noires apparaîtront aux bordures de l'image.

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

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

Accélération du processeur graphique pour les transitions standard : activez/désactivez l'accélération du matériel de votre carte graphique pour les effets 3D. Vous trouverez plus d'informations sur ce sujet dans le chapitre [« Transitions 3D »](#).

Création automatique d'une frametable lors de l'importation : Parfois, la création du frametable dans certains fichiers MPEG permet même la résolution de problèmes. Par exemple, ils sont utiles lorsque la navigation (positionnement du marqueur de lecture, rembobinage) ne fonctionne pas correctement.

En temps normal, le chargement d'une vidéo MPEG annule la création de frametable, afin d'accélérer le processus de chargement. Vous pouvez quand même les créer : les fichiers MPEG seront alors plus rapidement et plus facilement modifiables.

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

Délocaliser la RAM pour les bitmaps vers d'autres processus : si cette option est activée, le maniement de bitmaps est plus facile étant donné que ceux-ci sont traités dans un autre processus.

Système

Interface du programme

Boîtes de dialogue d'informations : après l'installation, MAGIX Video Pro X affiche des messages à différents endroits du programme. Chacun d'entre eux peut être désactivé en cochant l'option en bas de la boîte de dialogue « Ne plus afficher ce message ». Pour afficher à nouveau ces messages, sélectionnez l'option « Réactiver les boîtes de dialogue d'avertissement ». De plus, en activant « Masquer les actualités », vous pouvez désactiver l'affichage d'actualités sur MAGIX Video Pro X et assombrir l'interface lorsque des boîtes de dialogue s'affichent.

Annuler/Répéter

Définissez ici le nombre maximal d'étapes de travail pouvant être annulées avec la commande « Annuler ». Notez que plus le programme enregistre d'étapes, plus la mémoire requise augmente.

Autres

Aperçu automatique pendant le changement de transition : si cette option est activée, un aperçu de la transition sélectionnée entre deux objets est brièvement exécuté.

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

Envoyer des données d'analyse à MAGIX : des données anonymes sont envoyées à MAGIX qui les utilise pour améliorer la qualité des produits. Vous pouvez désactiver leur envoi ici.

Sauvegarde automatique

Paramétrez ici la fonction de sauvegarde automatique qui enregistre le projet en tant que fichier avec l'extension « MV_ » (au lieu de l'extension habituelle « MVD ») dans le dossier de projet. Vous pouvez configurer une sauvegarde du projet et à quels intervalles cette sauvegarde doit avoir lieu.

Options d'affichage

Exportation vidéo sur un périphérique externe

Activer l'exportation vidéo : grâce à cette option, vous pouvez afficher votre projet sur un écran externe connecté. Cette fonction, qui ne requiert aucun matériel supplémentaire, permet de lancer une lecture d'aperçu du projet.

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

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

Mode vidéo :

La configuration standard est ici « Accélération matérielle (Direct 3D) ». Il est recommandé de ne pas la modifier car elle livre les meilleurs résultats. Si des problèmes surviennent, par exemple si l'image reste noire, vous pouvez tester les autres modes pour les résoudre, le meilleur étant le « mode de compatibilité (VideoForWindows) » qui désactive totalement l'accélération matérielle. Cependant, il s'agit également du mode le plus lent, c'est pourquoi il est probable que le projet ne soit pas lu de manière fluide. Pour l'exportation de fichiers ou la gravure de disques, ces options n'ont pas d'importance.

***Remarque** : Il est recommandé de modifier le mode vidéo uniquement en cas de problèmes avec les paramètres par défaut, tels que les tremblements ou les interférences permanentes.*

- **Mode standard (accélération matérielle Direct 3D)** : ce mode offre de grands avantages concernant la vitesse car il fonctionne avec un calcul direct du mixage, de nombreux effets ainsi que de diverses transitions sur la carte graphique. Selon la carte que vous possédez, la performance peut être augmentée de 300 %. La carte graphique n'est pas utilisée pour l'exportation. Vous pouvez activer ce mode et définir la carte graphique à utiliser si plusieurs cartes sont installées.
- **Mode de compatibilité vidéo pour Windows** : ce mode standard fonctionne sur tous les systèmes.

***Attention** : pour utiliser ce mode, la carte graphique doit disposer d'au moins 128 Mo d'espace libre. Il requiert l'installation de Direct 3D 9 ou ultérieur, ainsi que la prise en charge de « High Level Pixel Shader Language 2.0 » par le pilote de la carte graphique. MAGIX Video Pro X vérifie les propriétés correspondantes si ce mode est activé et le réinitialise si nécessaire.*

- **Mode alternatif 2 (Video Mixing Renderer 9)** : ce mode utilise le désentrelacement matériel des cartes graphiques modernes en combinaison avec DirectX 9. Assurez-vous que vous avez installé le pilote le plus récent pour votre carte graphique, celui-ci devant être compatible avec DirectX 9.

Création d'image en intervalle de suppression de trame : la création d'image a lieu dans l'intervalle de suppression de trame du signal de l'écran (ou du téléviseur connecté). Cela permet d'éviter les « cassures d'image ». Cette option est disponible uniquement en mode de compatibilité (Video for Windows).

ATTENTION : cette opération requiert un temps de calcul supplémentaire considérable en raison du temps d'attente nécessaire jusqu'à l'intervalle de suppression de trame suivant.

Vous pouvez désactiver cette fonction pour les moniteurs numériques tels que les écrans TFT.

Conversion sans altération des couleurs pour l'affichage sur moniteur : déterminez la manière dont les contenus HDR ou SDR doivent s'afficher en fonction du moniteur connecté (moniteur HDR ou non). Souhaitez-vous un affichage des images sans altération des couleurs ou une mise à l'échelle des couleurs selon l'espace couleur du moniteur ?

Exportation sur un moniteur avec une profondeur de bits élevée : si cette option est activée, vous pouvez afficher des données vidéo avec une [profondeur de bits élevée](#) sur un moniteur correspondant sans altération. La plupart des moniteurs ne prennent pas encore en charge l'exportation avec une profondeur de bits élevée, c'est pourquoi cette option est désactivée par défaut.

Utiliser le tramage pour l'exportation : le tramage améliore l'affichage des dégradés de couleurs et réduit les erreurs d'affichage classiques (rubans) qui se produisent en cas de réduction de la profondeur de bits. En d'autres mots, seul le tramage permet de conserver les avantages des enregistrements avec une profondeur de bits élevée en cas d'affichage normal en 8 bits. Il est donc recommandé de désactiver cette option uniquement en cas de problèmes.

Désentrelacement : dans les modes DirectShow « Mixer Overlay » et « Vidéo Mixing Renderer 9 », vous pouvez activer un désentrelacement matériel par carte graphique. Pour plus d'informations sur le désentrelacement et les options « Champ impair/pair d'abord », consultez le chapitre sur le [désentrelacement](#) dans le manuel PDF.

Image de comparaison dans l'écran source lors de l'édition d'effets dans le Media Pool : si cette option est activée, le mode de comparaison « Objet sélectionné sans effet » est également activé automatiquement lors du basculement dans la section des effets du Media Pool et sera à nouveau désactivé lorsque vous quitterez celle-ci. Cela vous permet de comparer l'objet d'origine avec l'objet édité. Ce processus automatique est bloqué si l'option est désactivée.

Importation/Exportation

Accélération matérielle

Accélération matérielle lors de la lecture, si possible : configurez ici de manière à activer l'accélération matérielle par défaut lors de la lecture, si votre système les prend en charge.

Encodage matériel pour l'exportation, si possible : activez ici l'accélération matérielle comme paramètre par défaut pour l'exportation, tant que votre système la prend en charge.

Autres

Aperçu automatique des clips exportés : cette option permet de lancer la vidéo directement après l'exportation afin de la contrôler.

Codec pour l'importation et l'exportation de MPEG-2 et MPEG-4 : ces fonctions sont disponibles uniquement si vous avez installé l'encodeur MainConcept pour MPEG-2 ou MPEG-4 et détermine si l'encodeur par défaut ou l'encodeur MainConcept sera utilisé pour les importations et les exportations des formats de fichiers correspondants.

Formats d'importation

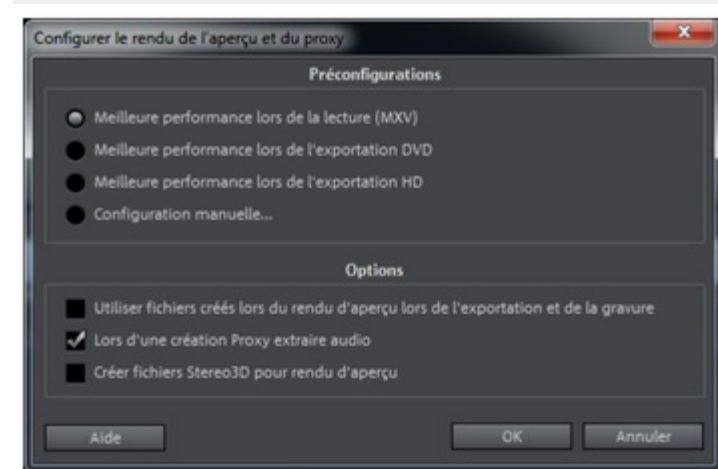
Vous pouvez décocher ici les formats de fichiers que vous n'utilisez jamais ; ils ne seront plus importés à l'avenir. Notez également qu'il existe différents modules d'importation pour certains types de fichiers (AVI, WMA) ; MAGIX Video Pro X utilise toujours le plus rapide. Si vous rencontrez des problèmes lors de l'importation de certains fichiers, vous pouvez désactiver certains modules d'importation afin d'obliger MAGIX Video Pro X à utiliser des solutions moins rapides mais plus compatibles.

Rendu de l'aperçu et du proxy

Les paramètres de rendu de l'aperçu et du proxy permettent de déterminer la façon dont MAGIX Video Pro X rend les sections sélectionnées dans la fenêtre du projet. Ces paramètres sont accessibles depuis le menu Fichier > Paramètres > Rendu de l'aperçu et du proxy.

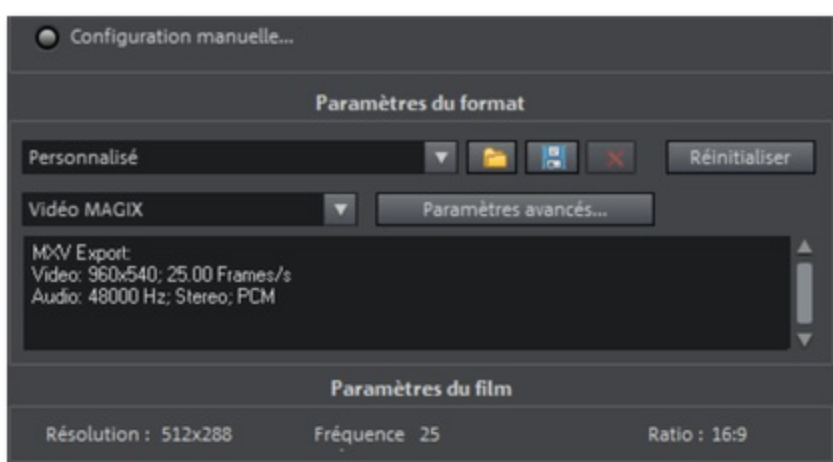
Raccourci clavier : Alt + R

Info : la fonction de rendu d'aperçu et de proxy permet d'optimiser et de fluidifier l'aperçu vidéo de passages complexes de votre projet. Vous pouvez démarrer cette fonction par le biais du menu contextuel de la barre des marqueurs. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans le chapitre [« Rendu de l'aperçu »](#).



Préréglages : choisissez l'un des préréglages qui vous convient. Selon votre sélection, les fichiers du rendu et donc l'aperçu seront d'une plus ou moins grande qualité.

- **Lecture :** niveau de qualité le plus bas. Le rendu d'aperçu ne devrait pas être utilisé pour l'exportation ou la gravure mais plutôt pour obtenir de meilleures performances de lecture dans le programme. Cette option est sélectionnée par défaut.
- **Exportation DVD :** la lecture dans le programme est plus fluide et la création d'un DVD vidéo standard est plus rapide.
- **Exportation HD :** la lecture dans le programme est plus fluide et la création d'un disque Blu-ray/AVCHD est plus rapide.
- **Configuration manuelle :** la boîte de dialogue est développée :



Paramètres de format : définissez ici tout d'abord dans quel format le rendu des plages doit avoir lieu. Les « Paramètres avancés... » permettent d'adapter le format sélectionné à vos besoins. Vous pouvez enregistrer vos préréglages personnels pour de futurs projets.

Options

- **Utiliser les fichiers créés lors du rendu pour l'exportation et la gravure :** si la résolution des fichiers rendus pour le film terminé est suffisante, vous pouvez utiliser celles-ci pour l'exportation finale. Le temps nécessaire à la conception du film est ainsi réduit.
Cette fonction est adoptée par défaut si, dans les préréglages d'exportation DVD et HD, vous avez opté pour que la qualité soit également optimisée pour l'exportation. Si vous avez sélectionné « Performances optimales lors de la lecture », vous ne pourrez pas sélectionner cette fonction.
- **Extraire audio lors de la création de fichiers proxy :** en plus des fichiers proxy pour vidéos, des fichiers audio séparés (*.wav) seront créés, afin d'améliorer les performances lors de la lecture.
- **Créer des fichiers Stereo3D pour le rendu d'aperçu :** vous pouvez voir l'aperçu en 3D également.

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

Copie de sauvegarde

Les données doivent être sécurisées afin de pouvoir être récupérées en cas de problème (plantage du disque dur, erreur dans le projet...).

Dans ce chapitre

[Copier films et médias dans un dossier / Copier projet et médias dans un dossier](#)

[Graver le film et les médias sur CD/DVD / Graver le projet, le film et les médias sur CD/DVD](#)

[Reconstituer le projet de disque vidéo](#)

Copier films et médias dans un dossier / Copier projet et médias dans un dossier

Cette option de menu vous permet de stocker un film entier créé avec MAGIX Video Pro X dans un dossier, avec tous les fichiers multimédias utilisés. Ceci est particulièrement utile lorsque vous voulez transférer ou archiver un arrangement, ou lorsque les fichiers se trouvent sur plusieurs supports de données (CD, DVD, etc.) et que vous devez changer de support pendant le chargement. En outre, tous les fichiers des effets utilisés sont enregistrés dans un dossier avec les autres fichiers.

Si vous choisissez l'option « **Copier le projet et les médias dans un dossier** », tous les films du projet actuel sont rassemblés (avec les médias correspondants) et copiés dans le dossier sélectionné.

***Remarque :** MAGIX Video Pro X propose également le DV-Logging. Vous pouvez renoncer à la sauvegarde des fichiers DV AVI (parfois très volumineux) et audio dans la mesure où MAGIX Video Pro X sauvegarde la position de ce matériel sur la bande DV et, à chaque chargement du projet, importe automatiquement les fichiers manquants directement depuis la bande DV.*

Une boîte de dialogue s'ouvre dans laquelle vous devez indiquer le chemin d'accès du dossier et le nom sous lequel le film doit être enregistré.

Raccourci :

Copier le film et les médias dans le dossier	Maj + R
Copier le projet et les médias dans le dossier	Alt + S

Graver le film et les médias sur CD/DVD / Graver le projet, le film et les médias sur CD/DVD

Ceci permet de graver le film ainsi que tous les fichiers associés sur un disque. Pour cela, votre ordinateur doit être équipé d'un graveur (et vous devez y insérer un disque vierge).

Si vous choisissez l'option « Graver le projet et les médias », tous les films du projet actuel sont rassemblés (avec les médias correspondants) et gravés sur disque.

Vous pouvez également graver des projets de grande taille sur un disque. Le projet peut alors être réparti en conséquence automatiquement sur plusieurs CD. Un programme de restauration (de backup ou sauvegarde) gravé sur le premier CD permet de recomposer et de lire tout la sauvegarde.

Reconstituer le projet de disque vidéo

Cette commande de menu vous permet de reconstituer une sauvegarde d'un projet enregistré sur disque. Pour cela, il faut que le disque ait été au préalable gravé avec l'option « **Ajouter projet de sauvegarde** » (voir les [options de la boîte de dialogue « Graver un disque »](#)).

Vous pouvez choisir le ou les films du disque que vous souhaitez reconstituer en les sélectionnant dans la liste. De plus, précisez le dossier dans lequel le projet doit être sauvegardé. Dans ce dossier, un sous-dossier nommé Backupxx va être créé pour chaque sauvegarde reconstituée : tous les fichiers de projet y seront stockés depuis le disque. Tous les films reconstitués sont ensuite chargés dans MAGIX Video Pro X et pourront y être édités.

Si vous sélectionnez l'option « **Restaurer uniquement les fichiers image** », seuls les fichiers image d'origine contenus sur le disque seront restaurés.

Assistant de suppression

Cet assistant permet de supprimer du disque dur des projets ainsi que tous les fichiers médias qu'ils contiennent. Utilisez cette fonction pour libérer de la place sur le disque dur pour de nouveaux projets.

Attention : si vous avez utilisé les fichiers du film que vous souhaitez supprimer également dans d'autres projets (par exemple : votre propre bande annonce, des musiques, etc.), vous devez faire tout d'abord des copies de sauvegarde de ces fichiers.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + Y

Effacer certains fichiers

Cette option vous permet de sélectionner des fichiers à supprimer. Dans la boîte de dialogue de sélection de fichiers, cochez les fichiers souhaités. Au cours de l'étape suivante, l'assistant de suppression recherche automatiquement les fichiers de votre sélection. Ainsi, vous pouvez supprimer un film dans son intégralité, fichiers média, d'aide, de projet et de sauvegarde compris. Avant la suppression définitive, vous recevez diverses informations via des boîtes de dialogue, ainsi qu'une demande de confirmation.

Chercher et effacer les fichiers superflus

Choisissez cette option pour rechercher tout fichier inutile et libérer de la place sur votre disque dur. L'assistant de suppression recherche automatiquement les fichiers créés avec MAGIX Video Pro X qui ne sont désormais plus nécessaires. Avant la suppression définitive, vous recevez diverses informations, via des boîtes de dialogue, ainsi qu'une demande de confirmation.

Avancé

Dans Avancé vous pouvez définir quels fichiers et dossiers doivent être compris dans le processus d'assainissement.

Menus

Certaines entrées de menu ne sont pas disponibles dans les écrans « Enregistrer » et « Graver ». La description du menu se réfère au menu complet tel qu'il existe dans l'écran « Éditer ».

Dans ce chapitre

[Menu Fichier](#)

[Menu Édition](#)

[Menu Effets](#)

[Menu Fenêtre](#)

[Menu Aide](#)

Menu Fichier

Dans ce chapitre

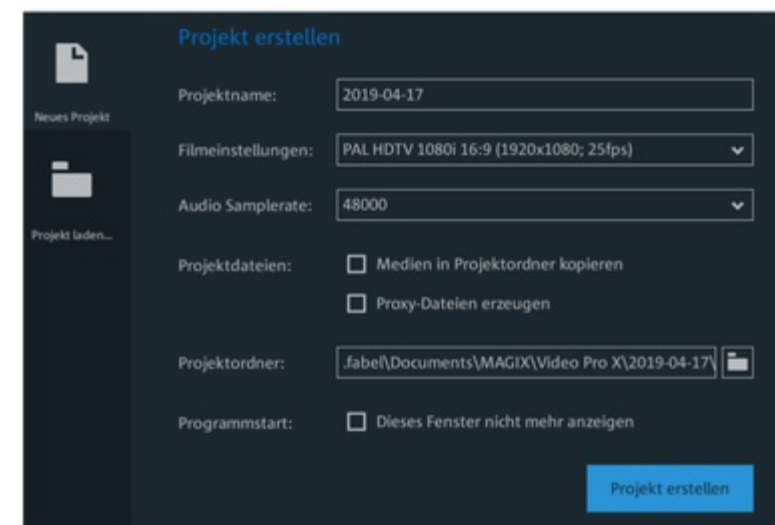
- [Nouveau projet](#)
- [Ouvrir](#)
- [Projets récents](#)
- [Sauvegarder le projet](#)
- [Enregistrer projet sous](#)
- [Agencer le projet](#)
- [Exporter film](#)
- [Dépôt de projets](#)
- [Enregistrement audio/images/vidéo](#)
- [Importer piste\(s\) de CD audio](#)
- [Transmettre au périphérique](#)
- [Conversion par lots](#)
- [Graver un CD/DVD](#)
- [Vimeo](#)
- [En ligne](#)
- [Copie de sauvegarde](#)
- [Charger restauration de film](#)
- [Assistant de suppression](#)
- [Paramètres](#)
- [Quitter](#)

Nouveau projet



Un nouveau projet MAGIX Video Pro X est créé. La boîte de dialogue de démarrage s'ouvre.

Vous pouvez procéder ici à des préréglages importants pour votre projet. Le menu Fichier > Paramètres > Film permet d'accéder à ces paramètres et de les modifier ultérieurement à tout moment.



Nouveau projet

Nom du projet : vous pouvez attribuer ici un nom au nouveau projet.

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

Fréquence d'échantillonnage audio : configurez ici la fréquence d'échantillonnage des pistes audio.

Copier les fichiers multimédia dans le dossier de projets : tous les fichiers qui appartiennent au projet sont sauvegardés en tant que copies. Cette option est prévue au cas où les données d'origine seraient réparties sur différents supports (disque dur externe, clé USB, carte mémoire...). Le disque dur interne est le mieux adapté pour l'édition d'un projet avec MAGIX Video Pro X car il permet un transfert de données plus rapide que les disques durs externes. Avec un support de stockage externe, des problèmes peuvent survenir au cours du montage du projet.

Création auto des fichiers proxy : avec cette option, le contenu d'origine est converti dans un format de destination adapté, ce qui permet de gagner du temps au cours du montage et de l'exportation.

Charger un projet

Vous pouvez sélectionner et charger ici un projet déjà sauvegardé.

Ouvrir



Cette option sert à charger un projet ou un fichier média. Assurez-vous lors du chargement du projet que tous les fichiers médias lui appartenant sont bien disponibles.

MAGIX Video Pro X cherche les fichiers audio et vidéo dans les dossiers dans lesquels ils se trouvaient au moment de la sauvegarde.

Raccourci clavier : Ctrl + O

Projets récents

Les projets que vous avez récemment ouverts dans MAGIX Video Pro X sont listés et peuvent être ouverts rapidement.

Sauvegarder le projet



Le projet en cours est sauvegardé sous son nom actuel. Si aucun nom n'a encore été choisi, une boîte de dialogue s'ouvre et vous pouvez y spécifier un chemin d'accès et un nom.

Raccourci-clavier : Ctrl + S

Enregistrer projet sous

Une boîte de dialogue s'ouvre, dans laquelle vous pouvez indiquer le chemin d'accès et le nom sous lequel le projet doit être enregistré.

Raccourci clavier : Maj + S

Agencer le projet

In diesem Abschnitt

- [Ajouter un nouveau film vide](#)
- [Assembler des films](#)
- [Supprimer le film du projet](#)
- [Modification du nom du film](#)
- [Importer un fichier de film](#)
- [Exporter le fichier de film](#)

Ajouter un nouveau film vide

Cette option permet de créer un nouveau film pour vos enregistrements et fichiers importés. En règle générale, un film est déjà ouvert. Vous devez alors décider si le film doit être ajouté au projet actuel ou si vous souhaitez créer un nouveau projet.

Raccourci clavier : CTRL + Alt + N

Assembler des films

En cliquant sur cette fonction, vous ajoutez un nouveau film au film déjà ouvert. Le nouveau film est enchaîné au premier dont il hérite automatiquement des paramètres.

Supprimer le film du projet

Cette option vous permet de supprimer le film actuellement sélectionné du projet. Il est conservé sur le disque dur et peut être de nouveau chargé à tout moment.

Raccourci clavier : Ctrl + F4

Modification du nom du film

Attribuez un nouveau nom au film actuel.

Importer un fichier de film

Importer un fichier de film MAGIX (*.mvd) :

Cette option vous permet d'importer un film dans votre projet. Vérifiez que tous les fichiers multimédia appartenant à ce projet sont bien disponibles ! MAGIX Video Pro X cherche les sons et vidéos utilisés dans les dossiers dans lesquels vous vous trouviez lors de la sauvegarde du film.



Les onglets vous permettent de naviguer entre les films.

Importer une liste de montage (fichier EDL) :

Créez des listes de montage au format Samplitude EDL et importez-les dans MAGIX Video Pro X pour continuer à les utiliser. L'important est de ne pas modifier la structure des dossiers. Lors de l'importation dans MAGIX Video Pro X, les fichiers référencés doivent donc se trouver à l'endroit auquel ils se trouvaient lors de la création de la liste de montage dans MAGIX Samplitude/Sequoia.

- Lorsqu'un projet vierge est ouvert, le fichier EDL complet est importé.
- Si vous faites passer les pistes en mode muet avant l'importation du fichier EDL, elles ne seront pas supprimées.
- Si le projet contient déjà des objets, un message vous demande si vous souhaitez importer les données dans le projet ou créer un nouveau projet dans ce but.

Raccourci : Ctrl + D

Exporter le fichier de film

Exporter un fichier de film MAGIX (*.mvd) :

Une boîte de dialogue s'ouvre et vous demande d'attribuer un nom au film à exporter. Vous pouvez ensuite l'importer dans d'autres projets.

Remarque : dans le fichier film (*.mvd) seront sauvegardées toutes les informations concernant les fichiers multimédia, les montages, les effets et les titres utilisés, mais pas le matériel sonore ni les images. Celui-ci se trouve toujours dans les fichiers multimédia enregistrés ou importés qui restent inchangés pendant toutes les procédures d'édition avec MAGIX Video Pro X. Pour sauvegarder un film entier dans un dossier précis, afin de poursuivre son édition sur un autre PC par exemple, utilisez la commande [Copier le film et les fichiers dans le dossier](#).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + L

Exporter une liste d'événements EDL :

créez des fichiers EDL afin de poursuivre leur édition dans d'autres programmes tels que MAGIX Samplitude ou Sequoia par exemple.

Cochez les cases correspondantes si vous voulez exporter des fichiers vidéo et/ou audio. Vous pouvez également préciser en cas de besoin si chaque piste doit être exportée ou référencée en tant que fichier d'origine dans la liste de montage EDL. Le rendu vidéo s'effectue au format DV-AVI, le rendu audio au format WAV (stéréo). Pour les projets Surround, le rendu ne porte que sur 6 fichiers mono).

Vous pouvez définir un dossier d'exportation dans la boîte de dialogue de sélection. Le fichier EDL et, si besoin, les données ayant été rendues, y seront stockés.

En cochant la case correspondante, il est possible de définir si le fichier EDL doit être chargé directement dans un projet Sequoia existant. Celui-ci est soit démarré automatiquement, soit les données sont insérées directement dans l'application en cours. L'utilisateur peut définir le chemin d'accès au fichier Sequoia dans le masque de saisie.

Raccourci : Alt + D

Exporter film

Tous les formats d'exportation pris en charge par MAGIX Video Pro X sont affichés ici.
Pour plus d'informations, consultez le chapitre [« Exporter »](#).

Dépôt de projets

Dans ce chapitre

[Importer le fichier média dans le dépôt de projets](#)

[Nettoyer le dépôt de projets](#)

Importer le fichier média dans le dépôt de projets

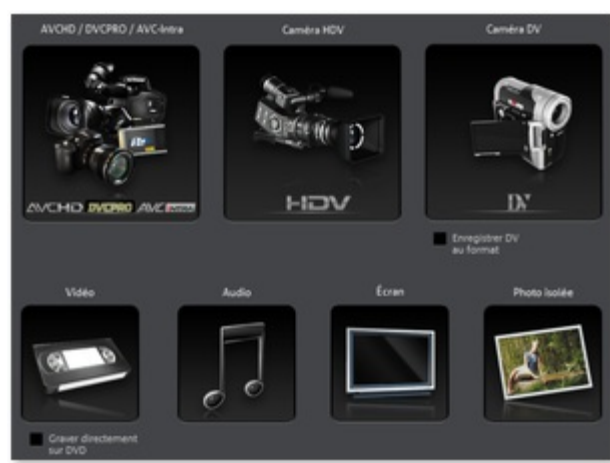
Le fichier sélectionné dans le [Media Pool](#) est chargé mais apparaît uniquement dans le [dépôt de projets](#).

Nettoyer le dépôt de projets

Les fichiers médias inutilisés sont supprimés du dépôt de projets.

Remarque : cette fonction concerne l'intégralité du projet.

Enregistrement audio/images/vidéo



Une fenêtre de sélection s'ouvre et vous pouvez y choisir le type d'enregistrement voulu. Vous pouvez également y accéder à l'aide des boutons « Audio » ou « Enregistrement vidéo » du module de navigation.

Raccourci clavier : R

Importer piste(s) de CD audio

Vous pouvez facilement importer une piste de CD audio depuis le Media Pool par Glisser-Déposer, comme un fichier standard. Si cette méthode échoue, vous pouvez utiliser la commande du menu pour ouvrir le gestionnaire de CD, dans lequel les pistes du CD audio peuvent être sélectionnées et chargées dans l'arrangement. Pour en savoir plus, référez-vous à la section « Importer un CD audio ».

Transmettre au périphérique

Cette commande ouvre la boîte de dialogue de transfert de la vidéo terminée ou de sa piste audio sur des magnétoscopes/caméscopes analogiques ou numériques ou sur différents périphériques portables tels que des Smartphones et des tablettes PC.

Pour en savoir plus, référez-vous au chapitre « Transfert vidéo/audio ».

Raccourci clavier : H

Conversion par lots

Cette entrée de menu ouvre l'outil de [conversion par lots](#). Vous pouvez convertir rapidement et efficacement plusieurs fichiers, films ou projets dans différents formats vidéo.

Raccourci clavier : S

Graver un CD/DVD

Dans ce chapitre

[Compiler les fichiers manuellement](#)

[Copier directement un CD/DVD](#)

[Graver une copie d'un disque vidéo déjà créé](#)

Compiler les fichiers manuellement

Ouvre le programme de gravure MAGIX Speed burnR pour graver des vidéos ou d'autres fichiers sur CD/DVD. Vous pouvez sélectionner les fichiers depuis l'explorateur MAGIX Speed burnR par Glisser-Déposer.

Raccourci clavier : Ctrl + B

Copier directement un CD/DVD

La boîte de dialogue vous offre plusieurs possibilités pour créer une copie :

- **Copie** : vous pouvez directement copier un CD ou un DVD non protégé contre la copie.
- **Shrink** : vous pouvez compresser un DVD à la taille d'un DVD DVD±R/RW simple couche normal. Pour cela, tous les fichiers du DVD original doivent se trouver sur le disque dur.
- **Copie analogique** : vous pouvez copier votre vidéo sur un disque par enregistrement analogique.

Pour de plus amples informations, référez-vous à la section correspondante du chapitre dédié à l'interface [« Enregistrer »](#).

Graver une copie d'un disque vidéo déjà créé

Tous les fichiers, les menus et les fichiers vidéo encodés nécessaires à la gravure d'un disque sont sauvegardés en tant qu'images dans la mémoire temporaire du disque dur. Ils ne sont **pas** automatiquement supprimés après la gravure du disque. Vous pouvez utiliser ces images afin de graver un nombre de disques supplémentaires au choix, sans avoir à encoder de nouveau les fichiers.

Sélectionnez dans la boîte de dialogue l'image disque souhaitée pour transférer ensuite tous les fichiers nécessaires vers le logiciel de gravure MAGIX MAGIX Speed burnR.

Conseil : pour en savoir plus sur MAGIX Speed burnR, nous vous invitons à lire l'aide du programme.

Vimeo

Charger le film actuel comme vidéo : une fois que vous vous êtes connecté à Vimeo, la boîte de dialogue de chargement s'ouvre. Saisissez un titre, une description et des mots-clés et déterminez si la présentation du film doit être privée ou publique. En appuyant sur « OK », vous lancez le chargement du film actuel.

Charger les médias sélectionnés dans le Media Pool : une fois que vous vous êtes connecté à Vimeo, la boîte de dialogue de chargement s'ouvre. Saisissez un titre, une description et des mots-clés et déterminez si la présentation des médias doit être privée ou publique. En appuyant sur « OK », vous lancez le chargement des médias sélectionnés.

En ligne

Accès rapide à Services en ligne MAGIX.

Dans ce chapitre

[Réception via Send Anywhere](#)

[Youtube / Vimeo / Showfy](#)

[Producer Planet - Le store en ligne pour les contenus audio & vidéo](#)

[Gérer les données d'accès](#)

Réception via Send Anywhere

Avec Send Anywhere, vous pouvez recevoir et envoyer des médias, des films et des projets entiers où que vous soyez.

Si vous avez reçu une clé à 6 chiffres, sélectionnez dans le menu « Fichier » > « Recevoir via Send Anywhere » l'une des possibilités suivantes :

Recevoir des médias : les médias téléchargés sont téléchargés et sélectionnés sous « Téléchargements » dans « Media Pool > Importation ».

Recevoir un projet : le projet téléchargé est sauvegardé et sélectionné sous « Téléchargements » dans « Media Pool > Importation » dans un dossier spécifique.

Si vous souhaitez envoyer des fichiers via Send Anywhere, sélectionnez dans le menu « Partage » > « Envoyer avec Send Anywhere ».

Youtube / Vimeo / Showfy

Il s'agit d'un lien direct entre MAGIX et les différentes communautés en ligne.

Youtube®/Facebook®

Cette commande charge le film actuel sur le portail sélectionné ou dans la communauté choisie. Précisez les renseignements demandés sur la vidéo dans les champs prévus à cet effet afin que les fonctions de recherche de ces portails Web soient en mesure de retrouver votre vidéo.

MAGIX Video Pro X utilise également pour cela en partie le format H.264 (composante du codec MPEG-4). Dans la mesure où Flash prend directement ce format en charge et que la plupart des portails et communautés l'utilisent également, il n'est pas nécessaire de procéder de nouveau au rendering du film sur les différents serveurs de stockage. Les pertes de qualité sont ainsi exclues.

Lors du chargement d'une vidéo HD, on utilise le format HD 720p.

Charger les médias sélectionnés dans le Media Pool

Charge les médias sélectionnés dans le Media Pool directement dans le portail ou la communauté sélectionnés.

Producer Planet - Le store en ligne pour les contenus audio & vidéo

Producer Planet - Le store en ligne pour les contenus audio & vidéo vous offre la possibilité de trouver et d'acheter des médias et des modèles supplémentaires. Via l'option « Importer la sauvegarde des médias », vous pouvez importer à nouveau dans MAGIX Video Pro X des médias que vous avez déjà acquis et qui sont stockés sur votre ordinateur.

Remarque : pour plus d'informations concernant Services en ligne MAGIX, sélectionnez *Fichier > En ligne > Plus d'infos sur Services en ligne MAGIX...*

Gérer les données d'accès

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez entrer et gérer vos données d'accès (adresse e-mail et mot de passe) pour tous les services disponibles depuis MAGIX Video Pro X. Ainsi, vous n'avez pas à vous connecter à chaque exportation vers [Facebook](#) ou dans [Album en ligne MAGIX](#).

Copie de sauvegarde

Les données doivent être sécurisées afin de pouvoir être récupérées en cas de problème (plantage du disque dur, erreur dans le projet...).

Pour obtenir des informations détaillées, veuillez lire la section [Copie de sauvegarde](#) du chapitre « [Assistants et fonctions spéciales](#) ».

Charger restauration de film

Cette option permet de charger la sauvegarde automatique d'un projet. Ces sauvegardes automatiques portent l'extension de fichier MV_ (soulignement). Utilisez cette option en cas d'urgence, par exemple lorsque vous avez sauvegardé par erreur lors de l'édition et que vous voulez retourner à la version précédente du film.

Raccourci clavier: Ctrl + Maj + O

Assistant de suppression

Cet assistant permet de supprimer du disque dur des projets ainsi que tous les fichiers médias qu'ils contiennent. Utilisez cette fonction pour libérer de la place sur le disque dur pour de nouveaux projets.

Attention : *si vous avez utilisé les fichiers du film que vous souhaitez supprimer également dans d'autres projets (par exemple : votre propre bande annonce, des musiques, etc.), vous devez faire tout d'abord des copies de sauvegarde de ces fichiers.*

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + Y

Pour obtenir des informations détaillées, veuillez lire la section [Assistant de suppression](#) du chapitre « [Assistants et fonctions spéciales](#) ».

Paramètres

Dans ce chapitre

[Paramètres du film](#)

[Programme...](#)

[Raccourcis clavier...](#)

[Rendu de l'aperçu](#)

[Redéfinir par défaut les paramètres du programme](#)

Paramètres du film

Ouvre les paramètres du film pour le film actuellement sélectionné.

Programme...

Les paramètres du programme s'ouvrent.

Raccourci clavier : Y

Raccourcis clavier...

Cette option de menu ouvre une [boîte de dialogue pour l'édition des raccourcis clavier](#). Vous pouvez ainsi personnaliser MAGIX Video Pro X.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + U

Rendu de l'aperçu

Cette entrée de menu ouvre la boîte de dialogue des pré-configurations du [rendu de l'aperçu](#).

Raccourci clavier : Alt + R

Redéfinir par défaut les paramètres du programme

Avec cette fonction, tous les paramètres du programme, que vous avez définis dans MAGIX Video Pro X, sont réinitialisés.

Quitter

Referme le logiciel MAGIX Video Pro X .

Raccourci clavier : Alt + F4

Menu Édition

Dans ce chapitre

- [Annuler](#)
- [Restaurer](#)
- [Vider la mémoire des annulations et du cache](#)
- [Couper des objets](#)
- [Copier les objets](#)
- [Ajouter objet](#)
- [Dupliquer des objets](#)
- [Suppression d'objets](#)
- [Sélectionner tous les objets](#)
- [Couper](#)
- [Ajustement du montage musical](#)
- [Plage](#)
- [Grouper](#)
- [Dégrouper](#)
- [Assistants de création](#)
- [Mixage audio \(mixdown\)](#)
- [Rassembler audio et vidéo](#)
- [Démarrer le rendu de l'aperçu](#)
- [Supprimer des zones du rendu de l'aperçu](#)
- [Marqueur](#)
- [Déplacer l'affichage](#)
- [Recherche d'espace vide](#)
- [Multicam](#)
- [Mettre des pistes audio en mode muet \(multicam\)](#)

Annuler



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

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

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

Raccourci clavier : Ctrl + Z

Restaurer



Cette commande rétablit l'action annulée juste avant.

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

Raccourci clavier : Ctrl + Y

Vider la mémoire des annulations et du cache

Cette fonction vous permet de vider la mémoire des annulations et du cache afin de pouvoir mieux effectuer certains processus requérant beaucoup de ressources, comme l'exportation.

Couper des objets

Cette commande permet de supprimer la scène sélectionnée et de la copier dans le presse-papiers. La commande « Coller » vous permet par la suite de réutiliser cette scène dans n'importe quel autre projet de film.

Copier les objets

Cette commande permet de copier la scène sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode -Timeline) dans le presse-papiers. La commande « Coller » vous permet par la suite de réutiliser cette scène dans n'importe quel autre projet de film.

Ajouter objet

Colle le matériel copié (scène ou objet) dans le presse-papiers à la position actuelle du marqueur de début.

Raccourci clavier : Ctrl + V

Dupliquer des objets

Cette commande permet de dupliquer tous les objets sélectionnés. Les copies apparaissent alors avec un léger décalage par rapport aux objets d'origine et peuvent être replacées à la position correcte par Glisser-Déposer.

Raccourci clavier : D

Suppression d'objets



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

Raccourci clavier : Suppr.

Sélectionner tous les objets

Sélectionne tous les objets du montage.

Raccourci clavier : Ctrl + A

Couper

Vous pouvez accéder aux fonctions de montage via la barre d'outils. La dernière fonction sélectionné est toujours affichée dans la barre sous forme de bouton.

Dans ce chapitre

[Couper scène](#)

[Supprimer début de la scène](#)

[Supprimer la fin de la scène](#)

[Supprimer la scène](#)

[Segmenter un film](#)

Couper scène



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

Raccourci clavier : T

Supprimer début de la scène



Cette commande permet de couper la scène à la position du marqueur de lecture et de supprimer en même temps tout le matériel situé avant ce dernier.

Raccourci clavier : Z

Supprimer la fin de la scène



Cette commande coupe la scène à la position du marqueur de lecture et supprime en même temps tout le matériel situé après ce dernier.

Raccourci clavier : U

Supprimer la scène



Si vous souhaitez couper une scène sur la piste 1 d'un film ultérieurement dans le mode Timeline, cette option permet de déplacer automatiquement vers l'avant tous les objets, titres et fondus d'arrière-plan sur toutes les pistes afin d'éviter des espaces vides dans le film.

Les objets se trouvant sur d'autres pistes qui sont en contact avec la scène mentionnée sont ignorés lors du déplacement automatique, c'est-à-dire ils restent à leur position initiale.

Raccourci : Ctrl + Suppr

Segmenter un film



Cette commande permet de couper le film à la position du marqueur de lecture et d'obtenir ainsi deux films indépendants.

À ce moment-là, dans l'arrangeur, seule la partie se trouvant avant le marqueur de lecture reste. La partie suivante est supprimée de l'arrangeur actuel et ajoutée en tant que nouveau film. Vous pouvez accéder à ce film depuis le menu « Fenêtre ».

Raccourci clavier : Alt + Y

Ajustement du montage musical

Si vous avez édité votre musique de fond avec l'assistant de reconnaissance des mesures et si un tempo musical a été détecté, vous pouvez appliquer ce tempo à vos prises automatiquement à l'aide de cette commande. Cette opération va déplacer toutes les prises (transitions incluses) et les placer sur les temps (noires).

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + H

Plage

MAGIX Video Pro X propose, en plus des fonctions d'édition basées sur les objets, d'autres fonctions de montage « basées sur une bande ». Celles-ci se réfèrent toujours au projet entier, de la première à la dernière piste et à la plage entre les marqueurs de début et de fin.

Dans ce chapitre

- [Couper](#)
- [Copier](#)
- [Supprimer](#)
- [Coller](#)
- [Extraire](#)
- [Insérer un espace vide](#)

Couper

La plage entre les points d'entrée et de sortie est coupée hors de l'arrangement actuel et déposée de côté dans le presse-papiers. Elle pourra ainsi être réinsérée à un autre emplacement par exemple.

Raccourci clavier : Alt + X, Maj + Suppr

Copier

La plage entre les points d'entrée et de sortie est copiée depuis l'arrangement actuel dans le presse-papiers. Elle pourra ainsi être réinsérée à un autre emplacement.

Raccourci clavier : Alt + C

Supprimer

La plage entre les points d'entrée et de sortie sera supprimée du projet actuel et ne sera pas déposée dans le presse-papiers.

Raccourci clavier : Alt + Suppr

Coller

Le contenu du presse-papiers est copié dans l'arrangement actuel à l'emplacement du point d'entrée.

Raccourci clavier : Alt + V

Extraire

La plage entre les points d'entrée et de sortie est conservée, tout ce qui se trouve avant et après est supprimé. Utilisez cette option si vous souhaitez par exemple extraire seulement une partie d'un arrangement et poursuivre son édition.

Raccourci clavier : Maj + X

Insérer un espace vide

Un espace vide d'une durée correspondante à l'espace entre le marqueur de début et de fin est inséré dans la première piste visible. Les objets qui suivent cette plage sont décalés.

Remarque : Cette fonction ne concerne que la première piste visible. Pour cela, vous devez éventuellement faire défiler l'écran dans l'arrangeur pour déplacer la piste souhaitée dans la première ligne.

Raccourci clavier : C

Grouper



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

Raccourci clavier : G

Dégrouper



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

Raccourci clavier : Maj + G

Assistants de création

Dans ce chapitre

[SlideShow Maker](#)

[Soundtrack Maker](#)

[Itinéraires animés](#)

SlideShow Maker

Ouvre [SlideShow Maker](#)

Raccourci clavier : Ctrl + M

Soundtrack Maker

Cette commande ouvre MAGIX Soundtrack Maker

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + S

Itinéraires animés

Cette entrée du menu ouvre le programme séparé [MAGIX Travel Maps](#). Ce dernier permet de créer facilement des itinéraires animés à l'aide de cartes géographiques en provenance d'Internet.

Remarque : *afin d'utiliser des cartes géographiques toujours actuelles, MAGIX Travel Maps les recherche directement sur Internet. Une connexion à Internet est donc requise.*

Mixage audio (mixdown)

Cette option permet de rassembler tous les objets audio dans un fichier audio unique (« Mixdown »). Après cette opération, le matériel audio n'occupera plus qu'une piste dans l'arrangement, il ne nécessitera que très peu de mémoire vive, mais en contrepartie, il sollicitera plus de place sur le disque dur (environ 10 Mo par minute en stéréo). Vous bénéficiez ainsi d'une meilleure vue d'ensemble et de davantage de place pour des objets supplémentaires.

MAGIX Video Pro X normalise automatiquement le fichier audio : cela signifie que le passage présentant le volume le plus élevé de tous les objets audio Wave de l'arrangement correspond exactement à la valeur la plus haute de la résolution 16 bits. Cela permet d'éviter des pertes de sonorité, même lorsque le fichier Mixdown est utilisé à de nombreuses reprises dans l'arrangeur ou mixé à d'autres objets audio Wave. La fonction Mixdown est notamment appropriée lorsque vous souhaitez poursuivre votre travail avec l'objet Mixdown.

Astuce : *il est recommandé d'utiliser les différentes options du sous-menu « Exporter le film » du menu « **Fichier** » plutôt que la fonction Mixdown, afin de créer un fichier final au format *.avi ou *.wav (ou un autre fichier multimédia).*

Raccourci clavier : Maj + D

Rassembler audio et vidéo

En plus de la fonction « Mixage audio » (voir ci-dessus), tous les objets vidéo, y compris les effets, les fondus et les coupes, sont rassemblés dans un seul [fichier vidéo MAGIX](#). Si votre ordinateur atteint les limites de ses performances, vous pouvez ainsi libérer rapidement des réserves pour des éditions supplémentaires.

Raccourci clavier : Maj + M

Démarrer le rendu de l'aperçu

Pour l'aperçu, vous pouvez effectuer un rendu d'une zone déterminée au préalable ou laisser le programme analyser automatiquement le matériel pour la détection de zones critiques. Voir [Rendu de l'aperçu](#).

Raccourci clavier : Ctrl + R

Supprimer des zones du rendu de l'aperçu

Tous les aperçus ayant subi un rendu sont éliminés, le matériel vidéo de l'arrangement va être soumis à un nouveau rendu en temps réel puis lu.

Marqueur

Dans ce chapitre

[Placer un marqueur de projet](#)

[Supprimer un marqueur de projet](#)

[Repères de marqueur](#)

[Placer un marqueur de chapitre](#)

[Définir automatiquement des marqueurs de chapitres](#)

[Supprimer marqueur de chapitres / Supprimer tous les marqueurs de chapitres](#)

[Marqueur > Définir le début / la fin de la plage](#)

[Marqueur > Aller au début / à la fin de la plage](#)

[Section sur espace vide](#)

[Marqueur > Rétablir plage sélectionnée](#)

Placer un marqueur de projet

Cette fonction permet de placer un marqueur de projet à la position actuelle de lecture. Vous trouverez de plus amples informations sur les marqueurs de projet dans le chapitre « Marqueurs » sous [« Placer un marqueur de projet »](#).

Raccourci clavier : Ctrl + Entrée

Supprimer un marqueur de projet

Le [marqueur de projet](#) sélectionné est supprimé. Les marqueurs de projet peuvent être supprimés ou renommés via le menu contextuel.

Repères de marqueur

Placer un repère de marqueur : pour placer un repère de marqueur, sélectionnez un objet et placez le repère de marqueur sur l'endroit auquel vous souhaitez placer le repère. Vous pouvez placer autant de repères de marqueur par objet que vous le souhaitez.

Avec le curseur de la souris, vous pouvez aller au-delà du repère de marqueur, le saisir et le déplacer par glisser-déposer, ou alors utiliser la fonction « Aligner les objets au repère de marqueur ».

Raccourcis clavier :	Ctrl + P
	Un repère de marqueur est placé à l'endroit où le repère de marqueur se trouve dans l'objet sélectionné.

Placer des repères de marqueur (avancé) : ouvre la section des repères de marqueur sous « Effets » dans le Media Pool.

Aligner les objets au repère de marqueur : aligne les objets de telle manière à ce qu'ils s'accrochent aux repères de marqueur.

Supprimer tous les repères de marqueur : tous les repères de marqueur dans les objets d'un film sont supprimés.

Afficher ou masquer des repères de marqueur : vous avez la possibilité de masquer des repères de marqueur et de les afficher à nouveau.

Placer un marqueur de chapitre



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

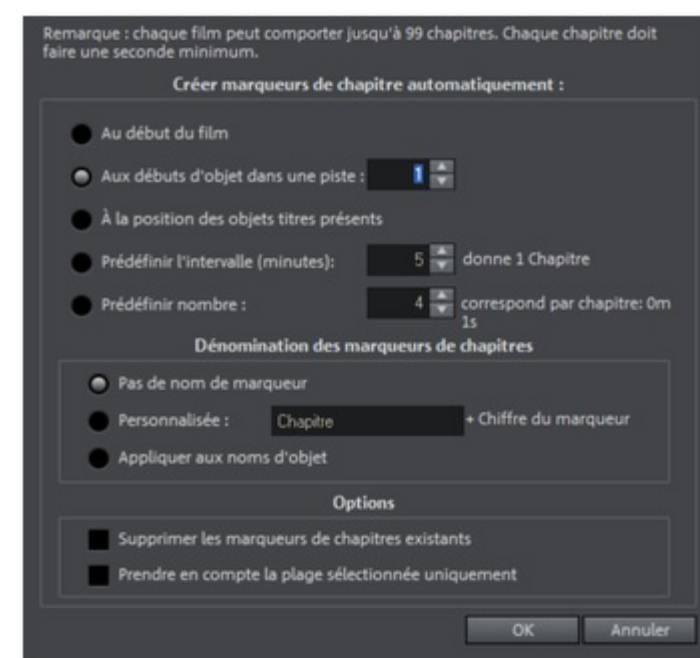
Vous pouvez renommer votre marqueur de chapitre en ouvrant son menu contextuel d'un clic droit puis en sélectionnant « Renommer ». Ce nouveau nom apparaît alors également dans le [menu des chapitres](#).

Raccourci clavier : Maj + Entrée

Définir automatiquement des marqueurs de chapitres

Cette option permet de positionner automatiquement des marqueurs de chapitres dans le projet en fonction de certaines règles, ce qui formera la structure des chapitres dans le menu d'un film gravé sur disque. C'est utile si vous souhaitez graver un disque directement après un enregistrement.

Raccourci clavier : Alt + MAJ + Entrée



Créer marqueurs de chapitre automatiquement :

- **Au début du film** : le film ne contient alors qu'un chapitre.
- **Aux débuts des objets de la piste** : chaque objet d'une piste représente un chapitre, la piste 1 est préconfigurée.
- **À la position des objets titre existants** : les sous-titres, insérés par exemple en tant que titre de transition, prédéfinissent la position des marqueurs de chapitre.
- **Prédéfinir un intervalle (minutes)/prédéfinir un nombre** : si les divisions des chapitres n'ont pas de rapport avec le contenu et ne servent qu'à naviguer plus rapidement, vous pouvez insérer des marqueurs de chapitre à des intervalles prédéfinis ou définir un nombre de marqueurs de chapitres au choix.

Dénomination des marqueurs de chapitres

- **Aucun nom de marqueur** : aucun nom de marqueur et aucun numéro de marqueur ne sera attribué.
- **Personnalisé** : vous pouvez leur attribuer des noms personnalisés, ces derniers seront numérotés en continu.
- **Appliquer les noms d'objet** : Le nom de l'objet ou de l'objet texte sera utilisé pour le nom de marqueur. **Aucun numéro de marqueur continu** ne sera attribué.

Options

- **Supprimer les marqueurs de chapitres existants** : supprime les marqueurs jusqu'ici

définis

- **Utiliser uniquement les plages sélectionnées** : limite les définitions de marqueurs de chapitre automatique à la plage entre les marqueurs de début et de fin.

Supprimer marqueur de chapitres / Supprimer tous les marqueurs de chapitres

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

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

Marqueur > Définir le début / la fin de la plage

Permet de définir un début et une fin de plage à l'emplacement du marqueur de lecture.

Raccourci clavier : I/O

Marqueur > Aller au début / à la fin de la plage

Permet de positionner le marqueur de lecture au début ou à la fin de la plage.

Raccourci clavier : Maj + I / Maj + O

Section sur espace vide

Si vous placez le marqueur de lecture dans un espace vide de la première piste visible, cette fonction crée une zone sur la longueur de cet espace vide.

Cette fonction est également disponible dans le menu contextuel de l'espace vide.

Remarque : Cette fonction ne concerne que la première piste visible. Pour cela, vous devez éventuellement faire défiler l'écran dans l'arrangeur pour déplacer la piste souhaitée dans la première ligne.

Raccourci clavier : X

Marqueur > Rétablir plage sélectionnée

Supprimer le début de la plage ainsi que la fin.

Déplacer l'affichage

Cette commande vous permet de déplacer simultanément des extraits visibles et le marqueur de début sur la règle des mesures. Vous pouvez aller et venir rapidement entre les différents marqueurs (marqueurs de sauts, de chapitre, de scènes, de publicité, etc.) et les bords des objets.

Raccourci clavier : Voir Raccourcis clavier, section [Affichage de la fenêtre du projet](#).

Recherche d'espace vide

Dans MAGIX Video Pro X, il est possible de rechercher les espaces vides éventuels situés entre les objets (où aucune image vidéo n'apparaît). Cela permet d'empêcher l'apparition de séquences noires non souhaitées au cours du film. Cette option est accessible sous « Éditer » > « Recherche de vides ». Une boîte de dialogue s'ouvre.

Optimiser l'affichage : permet de zoomer sur l'espace vide sélectionné.

Définir l'espace vide en tant que plage : délimite l'espace vide sélectionné en tant que plage.

Fermer : les paramètres définis sont appliqués mais aucune action supplémentaire n'a lieu.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + C

Multicam

Cette commande permet de basculer en Mode Multicam.

Mettre des pistes audio en mode muet (multicam)

Dès que vous passez en mode multicam, tous les fichiers audio des pistes sources passent en mode muet. Vous n'entendez que la piste audio du film final.

Si vous souhaitez désactiver cette fonction, décochez la case. Vous pouvez alors faire passer en mode muet les pistes audio de votre choix manuellement en utilisant les en-têtes de pistes.

Menu Effets

Dans ce chapitre

- [Paramètres d'effets du film](#)
- [Effets d'objets vidéo](#)
- [Effets d'objets audio](#)
- [Effets Titres](#)
- [Éléments de design](#)
- [Bibliothèque d'effets](#)

Paramètres d'effets du film

Cette option ouvre les [paramètres d'effets du film](#). Les paramètres qui s'y trouvent valent pour le film entier.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + H

Effets d'objets vidéo

Dans ce chapitre

[Reconnaissance des scènes](#)

[Éditer dans un éditeur externe](#)

[Créer panorama...](#)

[Effets vidéo](#)

[Effets de mouvement](#)

[Modèles d'effets de déplacement](#)

[Coupure](#)

[Stereo3D](#)

[Édition de l'arrière-plan](#)

[Réinitialiser l'arrière-plan](#)

[Utiliser comme arrière-plan](#)

[Charger les effets vidéo](#)

[Enregistrer les effets vidéo](#)

[Réinitialiser effets vidéo](#)

[Copier des effets vidéo](#)

[Insérer des effets vidéo](#)

[Appliquer les effets vidéo à tous les objets](#)

[Appliquer les effets vidéo à tous les objets qui suivent](#)

Reconnaissance des scènes

Ouvre la reconnaissance automatique de scènes pour « couper » des vidéos plus longues en plusieurs scènes et placer ces dernières dans un dossier de prises. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au chapitre « Reconnaissance automatique des scènes ».

Raccourci clavier : Maj + Z

Éditer dans un éditeur externe

Les fichiers graphiques (BMP ou JPEG) peuvent être édités ultérieurement depuis la fenêtre du projet dans un programme de graphisme externe. Le fichier image sélectionné est chargé automatiquement et, une fois l'édition terminée, il est utilisé dans MAGIX Video Pro X à la place du matériel d'origine. MAGIX Video Pro X propose pour cela le performant programme de retouche photo MAGIX Photo Designer.

Raccourci clavier : Alt + Maj + D

Créer panorama...

Ouvrez la boîte de dialogue pour créer un panorama. Classez au préalable vos photos dans le bon ordre et harmonisez la luminosité et les couleurs, afin d'obtenir de meilleurs résultats. Assurez-vous que les photos soient harmonieusement ajustées entre elles.

Effets vidéo

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

Effets de mouvement

Vous trouverez à cet endroit les effets de mouvement dont vous pouvez vous servir pour animer vos images avec des zooms ou des travellings.

Modèles d'effets de déplacement

Vous trouverez ici des modèles pour les effets de mouvement. Vous pouvez les charger dans l'arrangement en effectuant un double-clic dessus dans le Media Pool ou par simple glisser-déposer, toujours depuis le Media Pool.

Coupure

Place des objets vidéo dans un endroit particulier de l'écran. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Effets vidéo !

Stereo3D

Vous accédez ici à la fonction Stereo3D. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre [« Stereo3D »](#).

Édition de l'arrière-plan

Choisissez sur votre disque dur une couleur, une image ou une vidéo qui servira d'arrière-plan à la scène ou la photo affichée. Ceci est particulièrement utile lorsque les photos ou les scènes ont des bords noirs ou qu'elles doivent être affichées dans un petit format.

Réinitialiser l'arrière-plan

Annule la configuration pour le [Design d'arrière-plan](#).

Utiliser comme arrière-plan

Définit la photo ou vidéo sélectionnée comme arrière-plan.

Charger les effets vidéo

Cette commande permet de charger une combinaison d'effets sauvegardée pour l'objet actuellement sélectionné. Si vous avez sélectionné plusieurs objets, la combinaison d'effets peut être utilisée sur chacun d'entre eux.

Raccourci clavier : Ctrl + -

Enregistrer les effets vidéo

Cette commande permet de sauvegarder séparément la combinaison d'effets actuelle de chacun des objets.

Raccourci clavier : Alt + -

Réinitialiser effets vidéo

Cette option vous permet de désactiver tous les effets en cours d'utilisation. Le projet est alors restauré tel qu'il était avant l'utilisation des effets.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + -

Copier des effets vidéo

Les paramètres d'effets d'un objet peuvent être copiés dans le presse-papiers afin de pouvoir les [insérer](#) ultérieurement dans d'autres objets.

Raccourci clavier : -

Insérer des effets vidéo

Vous pouvez insérer des effets vidéo d'autres objets dans l'objet sélectionné. Pour cela, les paramètres doivent être [copiés](#) au préalable dans le presse-papiers.

Raccourci clavier : Maj + -

Appliquer les effets vidéo à tous les objets

Les paramètres d'effets actuels sont appliqués à toutes les scènes et les photos du film.

Appliquer les effets vidéo à tous les objets qui suivent

Cette option permet d'appliquer les paramètres d'effets actuels à toutes les scènes et aux photos du film qui se trouvent après l'objet sélectionné.

Effets d'objets audio

Dans ce chapitre

[Normaliser \(niveau maximal\)](#)

[Normaliser \(EBU R128\)](#)

[Adapter le volume des objets sélectionnés](#)

[Définir le volume](#)

[Réduction du volume](#)

[Nettoyage audio](#)

[Écho/Réverbération](#)

[Timestretching/Rééchantillonnage](#)

[Charger des effets audio](#)

[Sauvegarder des effets audio](#)

[Rétablir les effets audio](#)

[Assistant de reconnaissance des mesures](#)

[Édition Wave externe](#)

[Courbe du volume](#)

Normaliser (niveau maximal)

La fonction Normaliser permet d'augmenter le volume d'un objet audio à son niveau maximal sans que le matériel soit surmodulé. Pour cela, le logiciel recherche le pic de signal le plus élevé et augmente le volume de l'objet jusqu'à ce que le pic corresponde à 0 dB (contrôle maximal du volume).

Raccourci clavier : MAJ + N

Normaliser (EBU R128)

EBU R128 est un standard d'envoi qui normalise le signal audio sur -23 LUFS (unités de volume relatives au niveau maximal numérique). Contrairement à la normalisation à un niveau maximal, cela assure un espace suffisant pour les signaux forts vers le haut. C'est ce qui est utilisé par ex. pour le cinéma et la musique classique.

Adapter le volume des objets sélectionnés

Sans qu'il existe une norme en ce qui concerne le niveau audio, les volumes des objets sélectionnés sont adaptés entre eux. L'objet cliqué constitue la référence.

Définir le volume

Cette fonction, accessible via le menu Effets ou le menu contextuel, contrôle le volume sonore des objets individuels, de la même façon que les poignées dans la fenêtre du projet.

Réduction du volume

Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Effets audio » et la section [« Réduction du volume »](#).

Raccourci clavier : Alt + L

Nettoyage audio

Cette commande ouvre la boîte de dialogue [« Nettoyage audio »](#).

Raccourci clavier : Alt + A

Écho/Réverbération

Voir la section Effets audio > Réverbération/Écho.

Raccourci clavier : Maj + H

Timestretching/Rééchantillonnage

Pour en savoir plus, référez-vous au thème [Timestretching/Rééchantillonnage](#).

Raccourci clavier : Ctrl + Q

Charger des effets audio

Cette commande permet de charger une combinaison d'effets sauvegardée pour l'objet actuellement sélectionné. Si vous avez sélectionné plusieurs objets, la combinaison d'effets peut être utilisée sur chacun d'entre eux.

Raccourci clavier : Ctrl + +

Sauvegarder des effets audio

Cette commande permet de sauvegarder séparément la combinaison d'effets dans sa configuration actuelle pour chaque objet.

Raccourci clavier : Maj + +

Rétablir les effets audio

Cette option vous permet de désactiver complètement tous les effets en cours d'utilisation si vous vous êtes perdu parmi les nombreuses possibilités dont vous disposez.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + +

Assistant de reconnaissance des mesures

Pour de plus amples informations, référez-vous au paragraphe Module de remixage dans le chapitre « Audio ».

Raccourci clavier : Alt + Maj + K

Édition Wave externe

La piste audio est chargé dans l'éditeur audio MAGIX Music Editor inclus dans le logiciel.

Courbe du volume

Il s'agit de l'effet de courbe d'objet le plus important : le volume. Vous le trouverez également dans le [Media Pool sous « Effets > Effets audio > Généralités »](#), où vous pouvez également l'animer.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + V

Effets Titres

Dans ce chapitre

[Éditeur de titres](#)

[Charger un modèle de titre](#)

[Enregistrer un modèle de titre](#)

Éditeur de titres

 Cette commande ouvre l'éditeur de titres pour l'objet-titre sélectionné.

Charger un modèle de titre

Cette commande permet de charger un effet de titre sauvegardé au préalable pour l'objet actuel.

Raccourci clavier : Alt + Maj + T

Enregistrer un modèle de titre

Vous pouvez sauvegarder séparément la combinaison d'effets dans sa configuration actuelle pour chaque objet titre et l'utiliser ultérieurement sur d'autres objets titres.

Raccourci clavier : Alt + T

Éléments de design

Image dans l'image : vous trouverez ici différents préréglages pour l'imbrication d'images.

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

Images test : vous disposez d'images test professionnelles pour calibrer votre système.

Arrière-plans : vous trouverez ici des arrière-plans photo et vidéo statiques ou animés. Les arrière-plans vidéo peuvent être lus en boucle, ce qui signifie que vous pouvez les prolonger à volonté en les dupliquant. Le modèle « Personnalisé » permet d'accéder à une boîte de dialogue de sélection de couleur, dans laquelle vous pouvez configurer librement la couleur souhaitée.

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

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

Bibliothèque d'effets

Ces entrées de menu permettent de commander les dossiers correspondants avec le [Media Pool](#).

Menu Fenêtre

Dans ce chapitre

- [Espace de travail](#)
- [Mode d'édition](#)
- [Trimmer-recoupe](#)
- [Trimmer objet](#)
- [Table de mixage](#)
- [Rack d'effets Audio Master](#)
- [Mastering Suite](#)
- [Écran du programme](#)
- [Écran source](#)
- [Media Pool visible...](#)
- [Projet](#)
- [Dépôt de projets](#)
- [Activer la fenêtre suivante](#)
- [Vue d'ensemble du film](#)
- [Optimiser l'affichage du film](#)
- [Zoom horizontal](#)
- [Zoom vertical](#)
- [Supprimer tous les films du projet](#)

Espace de travail

Vous avez la possibilité de passer de l'affichage classique de Vidéo deluxe avec un seul écran vidéo à l'interface normale de MAGIX Video Pro X.

Vidéo deluxe et Video Pro X disposent d'un agencement des fenêtres standard pour les programmes concernés. Toutefois, il est aussi possible d'enregistrer tout autre agencement et toute autre combinaison de fenêtres visibles. Vous pouvez alors passer d'un agencement à l'autre très facilement à l'aide d'une commande de menu. Pour cela, utilisez l'entrée de menu « Enregistrer... ».



En haut, vous pouvez définir un nom sous lequel l'agencement des fenêtres sera affiché dans le menu. Sous « Media Pool », vous pouvez de plus indiquer si l'onglet sélectionné (navigation principale) et la section (sous-navigation) doivent aussi être enregistrés.

Aux trois premiers agencements de fenêtres personnalisés sont attribués les raccourcis clavier F10, F11 et F12, et vous pouvez [attribuer un raccourci clavier](#) à chaque agencement suivant depuis le menu « Fichier > Paramètres > Raccourcis clavier... ».

Chacun des agencements de fenêtres personnalisés peut bien sûr être à nouveau supprimé. Pour cela, utilisez l'entrée de menu « Agencement des fenêtres > Supprimer... » pour ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pourrez sélectionner l'agencement à supprimer puis cliquer sur le bouton « Supprimer ».

Mode d'édition

Dans MAGIX Video Pro X, vous disposez de deux [modes d'édition](#) : le mode simplifié appelé [mode de base](#) et le [mode standard](#).

Trimmer-recoupe

Affiche ou masque la fenêtre « Découpe ». Vous pouvez modifier la position des objets vidéo ou image sélectionnés ainsi que ses poignées et ajuster les propriétés des enchaînements (Type de fondu, durée). Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre [Ajustement détaillé de vidéos \(« Recouper »\)](#).

Raccourci clavier : N

Trimmer objet

Cette commande affiche ou masque la fenêtre du Trimmer. Elle sert à ajuster avec précision la position de l'objet vidéo & image sélectionné et de ses poignées. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre [« Ajustement détaillé de vidéos \(« Recouper »\) »](#).

Raccourci clavier : Maj + N

Table de mixage



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

Raccourci clavier : M

Rack d'effets Audio Master

Permet d'ouvrir ou fermer le Rack d'effets Audio Master.

Raccourci clavier : B

Mastering Suite

Ouvrez ici la Mastering Suite.

Écran du programme

Vous pouvez décider ici d'afficher/de masquer l'écran du programme.

Raccourci clavier : Maj + V

Écran source

L'écran source sert à prévisualiser et à effectuer un pré-montage de fichiers depuis le Media Pool, qui peuvent ensuite être intégrés dans le dépôt de projet ou dans l'arrangement via Glisser-Déposer depuis l'écran source.

Pour en savoir plus sur les possibilités de montage dans l'écran source, lisez également le chapitre [« Marqueurs de zone dans l'écran source »](#).

Media Pool visible...

Cette option permet d'afficher ou de masquer le Media Pool.

Raccourci clavier : F2

Projet

Permet d'afficher ou de masquer l'arrangeur.

Dépôt de projets

Affiche/masque le dépôt de projets

Raccourci calvier : Maj + B

Activer la fenêtre suivante

Passez d'une fenêtre du programme à l'autre (zones de l'interface).

Vue d'ensemble du film

Cette option vous permet d'afficher une vue d'ensemble de l'intégralité du film à l'écran. Cette option est idéale pour les films longs et complexes. Dans ce mode, vous gardez en effet un œil sur l'ensemble de votre film. Ainsi, vous pouvez repérer facilement certains objets, les agrandir directement dans l'écran vidéo ou déplacer des extraits dans la fenêtre du projet.

Raccourci clavier : Maj + A

Optimiser l'affichage du film



Le niveau de zoom est défini sur 100 %, de sorte que tous les objets et le film entier soient visibles.

En outre, les marqueurs de plage sont placés tout au début et tout à la fin, de sorte que le film entier peut être exécuté.

Raccourci clavier : Ctrl + F

Zoom horizontal

Vous disposez ici de toute une série de fonctions pour modifier l'extrait visible de l'axe de temps.

Zoom vertical

Vous pouvez modifier ici le nombre de pistes visibles simultanément. Plus le nombre de pistes est élevé, plus la taille de l'affichage est petit.

Supprimer tous les films du projet

Tous les films sont supprimés du projet ouvert.

Si vous souhaitez réutiliser ces films avec leurs dernières modifications telles que les coupes, les effets et les titres, exportez ces films au préalable depuis « Fichier > Gérer les films > Exporter ». Les dernières modifications des films sont alors enregistrées, mais pas le matériel de départ lui-même. Si vous souhaitez supprimer le matériel de départ, les dernières modifications ne pourront plus être restaurées ultérieurement.

Menu Aide

Dans ce chapitre

[Aide](#)

[Aide contextuelle](#)

[Télécharger le manuel \(PDF\)](#)

[Afficher la vidéo tutorielle en ligne...](#)

[Afficher les infobulles](#)

[magix.info](#)

[Trouver un cours logiciel](#)

[Ateliers](#)

[Enregistrement en ligne](#)

[Mise à jour en ligne](#)

[Installer des contenus supplémentaires](#)

[Désactiver le programme](#)

[À propos de MAGIX Video Pro X](#)

Aide

Cette fonction est disponible dans presque toutes les fenêtres du programme et ouvre le module d'aide du logiciel, avec des entrées thématiques. Utilisez cette commande pour accéder à la rubrique Aide dans n'importe quelle fonction de MAGIX Video Pro X.

Raccourci clavier : F1

Aide contextuelle



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

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

Raccourci clavier : Alt + F1

Télécharger le manuel (PDF)

Télécharge le manuel au format PDF. Pour cela, une connexion Internet est requise. Il contient toutes les aides et des informations utiles sur le programme, tout comme l'aide du programme accessible via la touche F1.

Afficher la vidéo tutorielle en ligne...

Pour une prise en main rapide et une présentation des fonctions de MAGIX Video Pro X, consultez la vidéo tutorielle en ligne.

Afficher les infobulles

Les infobulles sont des petites fenêtres informatives qui s'affichent automatiquement lorsque le curseur de la souris reste quelques temps sur un bouton. Elles vous informent sur la commande ainsi désignée. Cette option peut être activée et désactivée.

magix.info

Vous pouvez accéder directement depuis le programme à magix.info, la Communauté multimédia de MAGIX. Vous y trouverez les réponses aux questions les plus fréquemment posées à propos des produits MAGIX et sur le thème du multimédia en général. Vous ne trouvez pas la solution à votre problème ? Dans ce cas, posez tout simplement la question à la communauté.

Trouver un cours logiciel

Ouvre une page Internet MAGIX avec des offres de cours logiciels concernant des logiciels MAGIX.

Ateliers

Des ateliers et des conseils pour le travail sur MAGIX Video Pro X.

Remarque : une connexion Internet est nécessaire.

Enregistrement en ligne

Si vous utilisez une version démo d'un programme MAGIX, vous pouvez prolonger la durée de validité en enregistrant le produit ou acheter la version complète.

Mise à jour en ligne

Cette option ouvre la page d'accueil de MAGIX pour rechercher des mises à jour du logiciel. Vous y trouverez la version du programme la plus récente.

Installer des contenus supplémentaires

Ouvre une boîte de dialogue afin que vous puissiez installer d'autres codecs et contenus.

Désactiver le programme

Ce point de menu désactive l'activation de MAGIX Video Pro X immédiatement. Ensuite, il est possible d'installer MAGIX Video Pro X sur un autre ordinateur et de l'activer tout de suite.

À propos de MAGIX Video Pro X

Les indications sur le Copyright et le numéro de version de MAGIX Video Pro X apparaissent ici.

Menu contextuel

Vous ouvrez le menu contextuel en cliquant sur un objet sélectionné avec la touche droite de la souris. Il propose des fonctions utiles dans le contexte.

Dans ce chapitre

[Objets vidéo](#)

[Objets image](#)

[Transitions](#)

[Objets audio](#)

[Objets texte](#)

[Objets MAGIX 3D Maker](#)

[Dépôt de projets](#)

[Piste](#)

Objets vidéo

Dans ce chapitre

- [Fonctions audio](#)
- [Créer un \(nouveau\) frametable](#)
- [Trimmer-recoupe](#)
- [Trimmer objet](#)
- [Audio/vidéo offset](#)
- [Repères de marqueur](#)
- [Insérer une image fixe au marqueur de lecture](#)
- [Animation](#)
- [Accrocher à la position de l'image dans la vidéo](#)
- [Interpolation pour matériel source entrelacé](#)
- [Filtre anti-scintillement](#)
- [Compensation du rognage des bords](#)
- [Effets vidéo](#)
- [Insérer des objets dans le dépôt de projets](#)
- [Insérer la date en tant que titre](#)

Fonctions audio

Créer un affichage sinusoïdal

Dans la plupart des cas, il n'est pas nécessaire de représenter un fichier audio sous forme d'onde. Mais si vous le souhaitez, afin de vous aider lors de montage vidéo, il est possible de créer un affichage sous forme d'ondes en démarrant cette fonction manuellement.

Vidéo/Audio sur une piste

Le matériel vidéo et le matériel audio correspondant (son original) sont affichés en tant qu'objet unique sur une piste. Servez-vous des poignées supérieures de l'objet pour régler le degré de transparence de la vidéo. Les poignées inférieures de l'objet permettent de régler le volume de l'objet.

Vidéo/audio sur pistes séparées

Les données audio sont affichées sur une piste distincte sous les données vidéo correspondantes. Cela facilite les modifications des données audio allant au-delà du réglage du volume. Ce réglage est également requis pour le montage J-L.

Conseil : Vous pouvez également appliquer l'affichage sur des pistes séparées à toutes les vidéos du projet en désactivant le paramètre « Vidéo / Audio » dans la boîte de dialogue des paramètres du programme (Fichier> Paramètres> Paramètres du programme ... ou raccourci Y) de l'onglet « Vidéo / Audio sur une piste ».

Supprimer l'objet audio

Supprimez l'objet audio si vous n'en avez pas besoin.

Vous pouvez restaurer le son original en tant qu'objet audio si vous comptez encore vous en servir.

Créer un (nouveau) frametable

Parfois, la création du frametable dans certains fichiers MPEG permet même la résolution de problèmes. Par exemple, ils sont utiles lorsque la navigation (positionnement du marqueur de lecture, rembobinage) ne fonctionne pas correctement.

En temps normal, le chargement d'une vidéo MPEG annule la création de frametable, afin d'accélérer le processus de chargement. Vous pouvez quand même les créer : les fichiers MPEG seront alors plus rapidement et plus facilement modifiables.

Trimmer-recoupe

Affiche ou masque la fenêtre « Découpe ». Vous pouvez modifier la position des objets vidéo ou image sélectionnés ainsi que ses poignées et ajuster les propriétés des enchaînements (Type de fondu, durée). Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre [Ajustement détaillé de vidéos \(« Recouper »\)](#).

Raccourci clavier : N

Trimmer objet

Cette commande affiche ou masque la fenêtre du Trimmer. Elle sert à ajuster avec précision la position de l'objet vidéo & image sélectionné et de ses poignées. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre [« Ajustement détaillé de vidéos \(« Recouper »\) »](#).

Raccourci clavier : Maj + N

Repères de marqueur

Placer un repère de marqueur : pour placer un repère de marqueur, sélectionnez un objet et placez le repère de marqueur sur l'endroit auquel vous souhaitez placer le repère. Vous pouvez placer autant de repères de marqueur par objet que vous le souhaitez.

Avec le curseur de la souris, vous pouvez aller au-delà du repère de marqueur, le saisir et le déplacer par glisser-déposer, ou alors utiliser la fonction « Aligner les objets au repère de marqueur ».

Raccourcis clavier :	Ctrl + P
	Un repère de marqueur est placé à l'endroit où le repère de marqueur se trouve dans l'objet sélectionné.

Placer des repères de marqueur (avancé) : ouvre la section des repères de marqueur sous « Effets » dans le Media Pool.

Aligner les objets au repère de marqueur : aligne les objets de telle manière à ce qu'ils s'accrochent aux repères de marqueur.

Supprimer tous les repères de marqueur : tous les repères de marqueur dans les objets d'un film sont supprimés.

Afficher ou masquer des repères de marqueur : vous avez la possibilité de masquer des repères de marqueur et de les afficher à nouveau.

Insérer une image fixe au marqueur de lecture

MAGIX Video Pro X génère une image fixe de l'objet à la position du marqueur de lecture. Cette image est alors introduite dans l'objet original sur la longueur de la durée standard d'image (Paramètres du programme > Vidéo/Audio > Durée standard d'image).

Animation

Ces fonctions vous permettent de déplacer des segments de la scène de sorte à donner l'impression d'une vue panoramique. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Animation !

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Cette procédure permet que l'objet vidéo, image ou texte (3D) actuel suive le mouvement d'un autre objet vidéo. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre [« Objets magnétiques »](#).

Interpolation pour matériel source entrelacé

Sélectionnez cette option pour supprimer les artefacts d'une image (vidéo). Lorsqu'une image fixe est extraite d'une vidéo, de telles structures entrelacées apparaissent dans les parties de l'image présentant des mouvements.

Filtre anti-scintillement

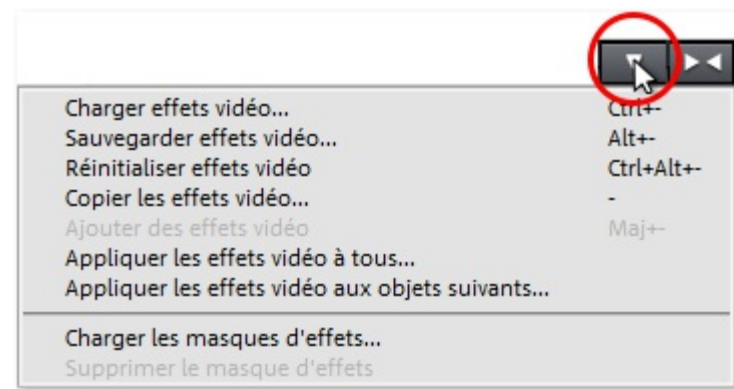
Sélectionnez cette option pour les images fixes qui possèdent de fines structures avec un contraste élevé. Ce filtre permet la suppression des scintillements pendant la lecture à la télé.

Compensation du rognage des bords

Sélectionnez cette option si les marges des images sont rognées pendant la lecture à la télé. Les valeurs des [« Paramètres d'effet du film »](#) (menu « Effets ») seront utilisées.

Effets vidéo

Les entrées de ce sous-menu sont accessibles directement dans le Media Pool.



Insérer des objets dans le dépôt de projets

Il est possible de placer des objets séparément dans le dépôt de projets pour les utiliser ultérieurement. Les objets conservent toutes leurs propriétés. Cela peut être utile par exemple lorsque vous souhaitez couper du matériel vidéo afin de l'éditer ensuite dans un arrangement.

Insérer la date en tant que titre

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

S'il s'agit d'un fichier DV-AVI (c'est-à-dire d'un enregistrement numérique en provenance d'un caméscope par exemple), la date d'enregistrement du passage sélectionné est utilisée. S'il s'agit d'un autre fichier, la date de création du fichier est utilisée comme Timecode. Ouvrez ensuite l'éditeur de titres pour modifier les paramètres.

Vous trouverez en outre l'option « Afficher la durée de lecture » dans le menu contextuel de l'écran du programme. Vous créez ainsi un Timecode.

Objets image

Dans ce chapitre

[Modifier la durée d'affichage de la photo](#)

[Repères de marqueur](#)

[Animation](#)

[Coupure](#)

[Accrocher à la position de l'image dans la vidéo](#)

[Ajuster automatiquement à la taille plein écran](#)

[Filtre anti-scintillement](#)

[Compensation du rognage des bords](#)

[Effets vidéo](#)

[Insérer des objets dans le dépôt de projets](#)

Modifier la durée d'affichage de la photo

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez entrer la durée exacte d'affichage des photos sélectionnées. Vous pouvez également sélectionner plusieurs photos afin de modifier en même temps leur durée d'affichage.

Repères de marqueur

Les objets, les bords d'objets, les marqueurs ou le curseur de lecture « sautent » automatiquement à des « positions-clés » dès que vous approchez votre souris à proximité de ces éléments. Ce processus est appelé « accrochage ». Ainsi, les objets peuvent être positionnés précisément, même lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez la possibilité d'ajouter un repère de marqueur par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent s'accrocher. Cela est utile si vous souhaitez par exemple insérer un titre à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un repère de marqueur, sélectionnez un objet et positionnez le repère de marqueur à l'endroit souhaité.
- Il est possible de « placer un repère de marqueur » grâce à l'option correspondante disponible dans le menu « Éditer » > « Marqueurs ». En utilisant l'option « Supprimer les repères », vous pouvez le supprimer à nouveau. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un repère de marqueur » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.
- « Supprimer tous les repères de marqueur » supprime tous les repères de marqueur dans les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer un repère de marqueur » : Ctrl + P

Animation

Ces fonctions vous permettent de déplacer des segments de la scène de sorte à donner l'impression d'une vue panoramique. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Animation !

Coupure

Place des objets vidéo dans un endroit particulier de l'écran. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Effets vidéo !

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Cette procédure permet que l'objet vidéo, image ou texte (3D) actuel suive le mouvement d'un autre objet vidéo. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre [« Objets magnétiques »](#).

Ajuster automatiquement à la taille plein écran

Cette fonction garantit que les images n'aurent pas de bordure noire dans le cas où le format n'est pas exactement adapté.

Filtre anti-scintillement

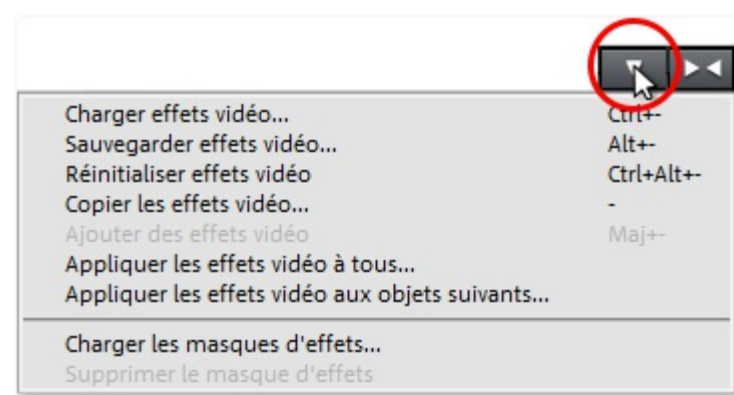
Sélectionnez cette option pour les images fixes qui possèdent de fines structures avec un contraste élevé. Ce filtre permet la suppression des scintillements pendant la lecture à la télé.

Compensation du rognage des bords

Sélectionnez cette option si les marges des images sont rognées pendant la lecture à la télé. Les valeurs des [« Paramètres d'effet du film »](#) (menu « Effets ») seront utilisées.

Effets vidéo

Les entrées de ce sous-menu sont accessibles directement dans le Media Pool.



Insérer des objets dans le dépôt de projets

Il est possible de placer des objets séparément dans le dépôt de projets pour les utiliser ultérieurement. Les objets conservent toutes leurs propriétés. Cela peut être utile par exemple lorsque vous souhaitez couper du matériel vidéo afin de l'éditer ensuite dans un arrangement.

Transitions



Le menu contextuel dédié aux transitions peut être appelé via le bouton A/B se trouvant derrière chaque objet. Vous y trouverez les options suivantes en plus des différentes transitions :

Dans ce chapitre

[Enregistrement en tant que modèle de transition](#)

[Appliquer à tous les objets de la piste](#)

[Appliquer à tous les objets suivants de la piste](#)

[Transitions aléatoires dans la piste](#)

[Longueur du fondu enchaîné](#)

[Paramètres...](#)

Enregistrement en tant que modèle de transition

Enregistrez vos transitions sous forme de modèles que vous pourrez ensuite sélectionner à partir du menu contextuel des transitions.

Pour supprimer un modèle de transition, sélectionnez-le dans le menu contextuel. Le champ supplémentaire « Supprimer le modèle de transition... » apparaît alors dans le menu contextuel.

Appliquer à tous les objets de la piste

Applique la transition actuelle à toutes les intersections d'objets de la piste sélectionnée.

Appliquer à tous les objets suivants de la piste

Applique la transition actuelle à toutes les intersections d'objets se trouvant derrière l'objet que vous êtes en train d'éditer.

Transitions aléatoires dans la piste

Applique des transitions aléatoires à toutes les intersections d'objets dans la piste sélectionnée actuellement.

Longueur du fondu enchaîné

Avec « Longueur du fondu enchaîné » dans le menu des transitions, vous pouvez déterminer la longueur d'un fondu enchaîné. Si vous cliquez sur « Appliquer à tout », la longueur sélectionnée est appliquée à tous les fondus enchaînés du film.

Paramètres...

La section des transitions s'ouvre dans le Media Pool ; elle affiche les paramètres de la transition concernée. Selon la transition choisie, différents paramètres sont disponibles.

Objets audio

Les options du menu contextuel pour les objets audio sont dans le menu « Effets » > « Effets audio » ou menu « Éditer », avec les exceptions suivantes.

Dans ce chapitre

[Audio/vidéo offset](#)

[Repères de marqueur](#)

[Assistant de reconnaissance des mesures](#)

[Insérer des objets dans le dépôt de projets](#)

[Édition Wave externe](#)

[Courbe du volume](#)

[Courbes d'effets audio](#)

[Aligner les autres objets audio sur cette piste](#)

[Diviser un objet stéréo en objets mono](#)

[Afficher courbes de piste](#)

[Réinitialiser les courbes de piste](#)

Repères de marqueur

Les objets, les bords d'objets, les marqueurs ou le curseur de lecture « sautent » automatiquement à des « positions-clés » dès que vous approchez votre souris à proximité de ces éléments. Ce processus est appelé « accrochage ». Ainsi, les objets peuvent être positionnés précisément, même lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez la possibilité d'ajouter un repère de marqueur par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent s'accrocher. Cela est utile si vous souhaitez par exemple insérer un titre à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un repère de marqueur, sélectionnez un objet et positionnez le repère de marqueur à l'endroit souhaité.
- Il est possible de « placer un repère de marqueur » grâce à l'option correspondante disponible dans le menu « Éditer » > « Marqueurs ». En utilisant l'option « Supprimer les repères », vous pouvez le supprimer à nouveau. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un repère de marqueur » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.
- « Supprimer tous les repères de marqueur » supprime tous les repères de marqueur dans les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer un repère de marqueur » : Ctrl + P

Assistant de reconnaissance des mesures

Pour de plus amples informations, référez-vous au paragraphe Module de remixage dans le chapitre « Audio ».

Raccourci clavier : Alt + Maj + K

Insérer des objets dans le dépôt de projets

Il est possible de placer des objets séparément dans le dépôt de projets pour les utiliser ultérieurement. Les objets conservent toutes leurs propriétés. Cela peut être utile par exemple lorsque vous souhaitez couper du matériel vidéo afin de l'éditer ensuite dans un arrangement.

Édition Wave externe

Les fichiers audio de la fenêtre du projet peuvent être édités davantage dans un éditeur Wave externe. Le fichier audio sélectionné est chargé automatiquement et, une fois l'édition réalisée, est utilisé dans MAGIX Video Pro X à la place du matériel original. MAGIX Video Pro X vous offre un programme d'édition audio très performant : MAGIX Music Editor.

Raccourci : Alt + Z

Courbe du volume

Il s'agit de l'effet de courbe d'objet le plus important : le volume. Vous le trouverez également dans le [Media Pool sous « Effets > Effets audio > Généralités »](#), où vous pouvez également l'animer.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + V

Courbes d'effets audio

Divers effets d'objets, que vous pouvez automatiser grâce à une courbe, sont accessibles [ici](#).

Aligner les autres objets audio sur cette piste

Utilisez des objets audio groupés avec des objets vidéo afin de synchroniser des enregistrements présentant différentes configurations de caméra.

Pour en savoir plus, consultez le thème [« Synchroniser les objets vidéo en fonction de la piste son »](#).

Diviser un objet stéréo en objets mono

Grâce à cette fonction, il est très facile de diviser un objet audio au format stéréo en deux objets mono. Si vous effectuez cette procédure, le canal gauche de l'objet audio reste dans la piste d'origine et le canal droit sera transféré dans une piste alors ajoutée automatiquement.

Ceci est particulièrement utile lorsque les canaux ont été échangés par erreur pendant l'enregistrement, en raison d'un mauvais branchement par exemple. Dans ce cas, il suffit d'ouvrir la table de mixage et de définir la configuration Pan(orama) du canal concerné à la position correcte.

Afficher courbes de piste

La dernière courbe sélectionnée est appliquée à l'objet et peut être éditée. Lorsqu'une courbe est utilisée, la configuration correspondante définie dans la table de mixage n'est pas prise en compte.

Remarque : les courbes de piste d'objets audio peuvent être animées de la même manière que les effets vidéo. Pour plus d'informations, consultez le chapitre [« Animer des objets »](#).

Réinitialiser les courbes de piste

Cette fonction permet de rétablir la configuration par défaut de toutes les courbes de piste. Une fois réinitialisée, la piste prend de nouveau en compte les paramètres définis dans la table de mixage

Attention ! Avant d'utiliser cette fonction, vérifiez bien que vous n'aurez plus besoin d'aucune des courbes de piste.

Objets texte

Dans ce chapitre

[Éditeur de titres](#)

[Désactiver tous les effets](#)

[Repères de marqueur](#)

[Charger les modèles de titres](#)

[Sauvegarder comme modèle de titre](#)

[Sauvegarder comme effets spéciaux](#)

[Convertir en titre 3D](#)

[Accrocher à la position de l'image dans la vidéo](#)

[Compensation du rognage des bords](#)

[Insérer des objets dans le dépôt de projets](#)

[Propriétés de l'objet](#)

Éditeur de titres

 Cette commande ouvre l'éditeur de titres pour l'objet-titre sélectionné.

Désactiver tous les effets

Cette fonction désactive tous les effets appliqués au texte.

Repères de marqueur

Les objets, les bords d'objets, les marqueurs ou le curseur de lecture « sautent » automatiquement à des « positions-clés » dès que vous approchez votre souris à proximité de ces éléments. Ce processus est appelé « accrochage ». Ainsi, les objets peuvent être positionnés précisément, même lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez la possibilité d'ajouter un repère de marqueur par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent s'accrocher. Cela est utile si vous souhaitez par exemple insérer un titre à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un repère de marqueur, sélectionnez un objet et positionnez le repère de marqueur à l'endroit souhaité.
- Il est possible de « placer un repère de marqueur » grâce à l'option correspondante disponible dans le menu « Éditer » > « Marqueurs ». En utilisant l'option « Supprimer les repères », vous pouvez le supprimer à nouveau. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un repère de marqueur » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.
- « Supprimer tous les repères de marqueur » supprime tous les repères de marqueur dans les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer un repère de marqueur » : Ctrl + P

Charger les modèles de titres

Une boîte de dialogue permettant de charger un modèle de titre s'ouvre.

Sauvegarder comme modèle de titre

Vous pouvez enregistrer ici vos propres créations de titres en tant que modèles. Il est ensuite pratique de réutiliser ces modèles grâce à la fonction « Charger modèle de titre ».

Sauvegarder comme effets spéciaux

Cette fonction enregistre le titre avec tous les objets qui ont été [groupés](#) à l'objet-titre. Ainsi, vous pouvez créer des modèles de titres contenant tous les objets superposés nécessaires par exemple.

Convertir en titre 3D

L'objet-titre sera transformé en un objet MAGIX 3D Maker et une version aux fonctions restreintes de MAGIX 3D Maker s'ouvre.

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Cette procédure permet que l'objet vidéo, image ou texte (3D) actuel suive le mouvement d'un autre objet vidéo. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre [« Objets magnétiques »](#).

Compensation du rognage des bords

Sélectionnez cette option si les marges des images sont rognées pendant la lecture à la télé. Les valeurs des [« Paramètres d'effet du film »](#) (menu « Effets ») seront utilisées.

Insérer des objets dans le dépôt de projets

Il est possible de placer des objets séparément dans le dépôt de projets pour les utiliser ultérieurement. Les objets conservent toutes leurs propriétés. Cela peut être utile par exemple lorsque vous souhaitez couper du matériel vidéo afin de l'éditer ensuite dans un arrangement.

Propriétés de l'objet

Cette boîte de dialogue livre des informations et quelques possibilités de configuration pour l'objet sélectionné. Les onglets **Audio**, **Vidéo** et/ou **Image** sont disponibles selon le type de l'objet ; l'onglet **Généralités** est présent pour chaque objet.



Toutes les informations de l'objet peuvent être copiées en tant que texte dans le presse-papiers par le biais de ce bouton.

Généralités

La section supérieur **Objet** affiche le nom, la durée et la couleur de l'objet. Le **nom** de l'objet correspond par défaut au nom du fichier associé, mais il peut être librement modifié. En cliquant sur le champ de couleur de l'objet, il est possible de définir une autre couleur que la couleur standard.

La section inférieure **Fichier** indique les informations du fichier auquel l'objet se réfère. Par ailleurs, en plus d'informations supplémentaires, il est possible de voir à quel fichier l'objet sélectionné se réfère (votre nom, la date, la taille et le dossier de sauvegarde) et de saisir un commentaire.

Vidéo

La section située en haut sous **Propriétés** comporte les propriétés des données vidéo telles que la résolution, la profondeur de la couleur, l'échantillonnage ou le profil de couleur. Une erreur de détection de rapport largeur/hauteur peut être corrigée dans la liste déroulante. L'indication du module d'importation employé est utile si des erreurs se produisent pour certains formats de fichier. Vous pouvez désactiver des modules d'importation distincts dans l'onglet Importation/Exportation des [paramètres du programme](#). Sous Table de correspondance de caméra, vous pouvez charger les tables de correspondance pour certaines caméras, voir [Tables de correspondance \(LUT\)](#).

Dans la section inférieure **Traitement d'image intermédiaire**, il est possible de modifier l'édition de [désentrelacement](#) si nécessaire. Si l'option « **Aucun entrelacement** » est définie, le logiciel part du principe que le matériel source contient des images complètes. (Le cas standard en présence de formats vidéo modernes).

Si « **Traitement entrelacé automatique** » est activé, une liste déroulante apparaît avec deux options disponibles pour l'ordre des demi-images et l'option la mieux adaptée aux données vidéo utilisées est sélectionnée automatiquement. Les données vidéo défectueuses plus anciennes peuvent être corrigées ici, mais normalement, il n'est pas nécessaire de modifier les paramètres. **Interpoler images intermédiaires** : activez cette fonction pour créer des mouvements plus souples lors de la lecture, c'est-à-dire pour maintenir la fluidité de l'image.

Audio

La section supérieure comporte les propriétés de l'échantillon audio : la fréquence d'échantillonnage (modifiable ici), la résolution en bits et le tempo original éventuellement calculé (par exemple avec les samples d'un soundpool). Les sections de modification du tempo en temps réel et de la hauteur du son situées en bas donnent des informations sur

les modifications du tempo et de la hauteur du son.

Image

Sous Propriétés, il est possible de consulter la résolution, le rapport largeur/hauteur de l'image et le module d'importation utilisé.

Objets MAGIX 3D Maker

Dans ce chapitre

[Éditer les paramètres...](#)

[Repères de marqueur](#)

[Insérer une image fixe au marqueur de lecture](#)

[Animation](#)

[Coupure](#)

[Accrocher à la position de l'image dans la vidéo](#)

[Effets vidéo](#)

[Insérer des objets dans le dépôt de projets](#)

[Propriétés de l'objet](#)

Éditer les paramètres...

Une fenêtre de la version restreinte de MAGIX 3D Maker s'ouvre et vous permet d'éditer l'objet sélectionné.

Repères de marqueur

Les objets, les bords d'objets, les marqueurs ou le curseur de lecture « sautent » automatiquement à des « positions-clés » dès que vous approchez votre souris à proximité de ces éléments. Ce processus est appelé « accrochage ». Ainsi, les objets peuvent être positionnés précisément, même lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez la possibilité d'ajouter un repère de marqueur par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent s'accrocher. Cela est utile si vous souhaitez par exemple insérer un titre à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un repère de marqueur, sélectionnez un objet et positionnez le repère de marqueur à l'endroit souhaité.
- Il est possible de « placer un repère de marqueur » grâce à l'option correspondante disponible dans le menu « Éditer » > « Marqueurs ». En utilisant l'option « Supprimer les repères », vous pouvez le supprimer à nouveau. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un repère de marqueur » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.
- « Supprimer tous les repères de marqueur » supprime tous les repères de marqueur dans les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer un repère de marqueur » : Ctrl + P

Insérer une image fixe au marqueur de lecture

MAGIX Video Pro X génère une image fixe de l'objet à la position du marqueur de lecture. Cette image est alors introduite dans l'objet original sur la longueur de la durée standard d'image (Paramètres du programme > Vidéo/Audio > Durée standard d'image).

Animation

Ces fonctions vous permettent de déplacer des segments de la scène de sorte à donner l'impression d'une vue panoramique. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Animation !

Coupure

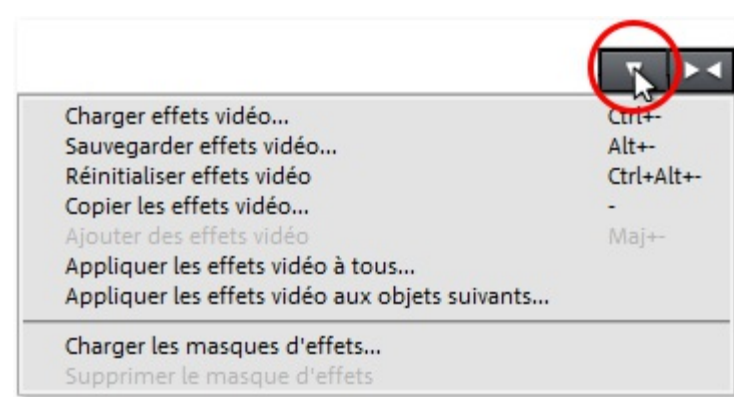
Place des objets vidéo dans un endroit particulier de l'écran. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Effets vidéo !

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Cette procédure permet que l'objet vidéo, image ou texte (3D) actuel suive le mouvement d'un autre objet vidéo. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre [« Objets magnétiques »](#).

Effets vidéo

Les entrées de ce sous-menu sont accessibles directement dans le Media Pool.



Insérer des objets dans le dépôt de projets

Il est possible de placer des objets séparément dans le dépôt de projets pour les utiliser ultérieurement. Les objets conservent toutes leurs propriétés. Cela peut être utile par exemple lorsque vous souhaitez couper du matériel vidéo afin de l'éditer ensuite dans un arrangement.

Propriétés de l'objet

Cette boîte de dialogue livre des informations et quelques possibilités de configuration pour l'objet sélectionné. Les onglets **Audio**, **Vidéo** et/ou **Image** sont disponibles selon le type de l'objet ; l'onglet **Généralités** est présent pour chaque objet.

 Toutes les informations de l'objet peuvent être copiées en tant que texte dans le presse-papiers par le biais de ce bouton.

Généralités

La section supérieur **Objet** affiche le nom, la durée et la couleur de l'objet. Le **nom** de l'objet correspond par défaut au nom du fichier associé, mais il peut être librement modifié. En cliquant sur le champ de couleur de l'objet, il est possible de définir une autre couleur que la couleur standard.

La section inférieure **Fichier** indique les informations du fichier auquel l'objet se réfère. Par ailleurs, en plus d'informations supplémentaires, il est possible de voir à quel fichier l'objet sélectionné se réfère (votre nom, la date, la taille et le dossier de sauvegarde) et de saisir un commentaire.

Vidéo

La section située en haut sous **Propriétés** comporte les propriétés des données vidéo telles que la résolution, la profondeur de la couleur, l'échantillonnage ou le profil de couleur. Une erreur de détection de rapport largeur/hauteur peut être corrigée dans la liste déroulante. L'indication du module d'importation employé est utile si des erreurs se produisent pour certains formats de fichier. Vous pouvez désactiver des modules d'importation distincts dans l'onglet Importation/Exportation des [paramètres du programme](#). Sous Table de correspondance de caméra, vous pouvez charger les tables de correspondance pour certaines caméras, voir [Tables de correspondance \(LUT\)](#).

Dans la section inférieure **Traitement d'image intermédiaire**, il est possible de modifier l'édition de [désentrelacement](#) si nécessaire. Si l'option « **Aucun entrelacement** » est définie, le logiciel part du principe que le matériel source contient des images complètes. (Le cas standard en présence de formats vidéo modernes).

Si « **Traitement entrelacé automatique** » est activé, une liste déroulante apparaît avec deux options disponibles pour l'ordre des demi-images et l'option la mieux adaptée aux données vidéo utilisées est sélectionnée automatiquement. Les données vidéo défectueuses plus anciennes peuvent être corrigées ici, mais normalement, il n'est pas nécessaire de modifier les paramètres. **Interpoler images intermédiaires** : activez cette fonction pour créer des mouvements plus souples lors de la lecture, c'est-à-dire pour maintenir la fluidité de l'image.

Audio

La section supérieure comporte les propriétés de l'échantillon audio : la fréquence d'échantillonnage (modifiable ici), la résolution en bits et le tempo original éventuellement calculé (par exemple avec les samples d'un soundpool). Les sections de modification du tempo en temps réel et de la hauteur du son situées en bas donnent des informations sur

les modifications du tempo et de la hauteur du son.

Image

Sous Propriétés, il est possible de consulter la résolution, le rapport largeur/hauteur de l'image et le module d'importation utilisé.

Dépôt de projets

Renommer

Cette commande permet de renommer un objet stocké dans le dépôt de projets. Le nom devient le nom de fichier si vous sauvegardez l'objet comme Take (prise) (*.tk2).

Enregistrer

Cette commande permet d'enregistrer une entrée du dépôt de projets (objet ou groupe d'objet) comme fichier Take (prise) (*.tk2). Pour en savoir plus, consultez le paragraphe « Sauvegarder des objets séparément » du chapitre Objets.

Supprimer

Permet de supprimer l'objet du dépôt de projets. Le fichier source correspondant (photo, vidéo, audio, etc.) n'est pas supprimé.

Propriétés

Permet d'affiche les [propriétés de l'objet](#) dans le dépôt de projets.

Ajouter dans le film

L'objet sélectionné est inséré dans le film.

Sélectionner les objets correspondants dans le film

Un objet du dépôt de projets est mis en évidence au sein du film. Si l'objet est utilisé plusieurs fois dans le film, il sera à chaque fois mis en évidence.

Sélectionner le matériel source correspondant dans le film

Tous les objets du film correspondant au même contenu d'origine sont mis en évidence.

Ouvrir dans l'écran vidéo

L'objet sélectionné est affiché dans l'écran source.

Piste

Ce menu s'ouvre par un clic droit sur un espace vide dans une piste.

Dans ce chapitre

[Coller des objets](#)

[Section sur espace vide](#)

[Remplir un espace vide avec une image fixe](#)

[Afficher les courbes de piste](#)

[Réinitialiser les courbes de piste](#)

[Détection et élimination des espaces vides](#)

Coller des objets

Le contenu du presse-papiers est inséré à la position où vous cliquez.

Section sur espace vide

Si vous placez le marqueur de lecture dans un espace vide de la première piste visible, cette fonction crée une zone sur la longueur de cet espace vide.

Cette fonction est également disponible dans le menu contextuel de l'espace vide.

Remarque : Cette fonction ne concerne que la première piste visible. Pour cela, vous devez éventuellement faire défiler l'écran dans l'arrangeur pour déplacer la piste souhaitée dans la première ligne.

Raccourci clavier : X

Remplir un espace vide avec une image fixe

Remplit la zone vide avec une image fixe générée à partir de la dernière image de l'objet précédent.

Afficher les courbes de piste

Cette option permet d'afficher et de masquer les courbes de piste de la piste concernée. Les courbes de piste concernent uniquement le volume et le panorama d'une piste audio. Elles sont créées lorsqu'elles sont automatisées depuis le mixeur. Pour en savoir plus, consultez le paragraphe correspondant du chapitre [Pistes sonores](#).

Raccourci clavier : Alt + -

Réinitialiser les courbes de piste

La courbe de piste du volume et de la balance est réinitialisée, l'automation des [paramètres correspondants du mixeur](#) est supprimée.

Détection et élimination des espaces vides

Les zones vides ne contenant aucun objet sur une piste sont appelées espaces vides. Grâce à cette fonction, tous les espaces vides sont détectés et supprimés automatiquement.

Éditer un menu de disque



Passez tout d'abord dans l'interface « Graver » en cliquant sur le bouton illustré ici.

Vous pouvez y modifier le menu de disque avant la gravure puis graver vos films avec leurs menus sur CD, DVD ou Blu-ray.

Tous les films chargés dans le projet sont pris en compte. Si vous souhaitez éliminer certains films chargés, basculez à nouveau dans l'interface « Éditer » et supprimez-y les films du projet. Pour cela, sélectionnez le film concerné, ouvrez le menu « Fichier » et choisissez la commande [« Gérer les films > Supprimer le film »](#).

Remarque : l'affichage du programme est différent avec des résolutions d'écran supérieures à 1 280 x 1 024 pixels. Cela simplifie son utilisation. Le mode d'emploi reste le même malgré cet affichage modifié.

Dans ce chapitre

[Aperçu et édition](#)

[Menu](#)

[Modèles de conception](#)

[Éditer le menu du disque](#)

[Édition de menus DVD à l'aide de Xara Xtreme Pro ou de Photoshop](#)

[Créer des menus DVD sans modèle](#)

Aperçu et édition

MAGIX Video Pro X propose deux modes différents pour l'édition du menu de disque.



Le mode Aperçu simule le fonctionnement d'un lecteur tel qu'un lecteur DVD ou Blu-ray par exemple. Vous pouvez sélectionner un modèle de conception pour le menu entier et graver votre disque.



En mode Éditer, vous disposez de toutes les possibilités de création du menu de disque. Ici aussi, tous les modèles sont à votre disposition et vous pouvez les personnaliser facilement.

Télécommande

La télécommande virtuelle est une aide précieuse pour contrôler le comportement futur du disque.

Cette télécommande contrôle l'image d'aperçu de la même manière qu'une télécommande réelle contrôlerait une image sur un écran d'ordinateur ou un téléviseur lorsque vous insérez le CD ou DVD contenant votre projet dans votre lecteur. Vous pouvez désormais naviguer dans les menus avec les touches fléchées et la touche OK. Les boutons activés sont mis en avant.



Les touches du pavé numérique permettent de sélectionner une entrée de la page du menu. Toutes les entrées de menu sont dotées de chiffres correspondants. Dans un menu des chapitres, la lecture débute à partir d'un chapitre précis ; dans le menu des films, vous accédez au menu des chapitres correspondant (si disponible) ou la lecture du film démarre.

Touches de navigation : ces touches servent à naviguer dans le menu du disque à graver. Vous pouvez passer d'une entrée à une autre et confirmer avec OK. La télécommande fonctionne comme celle d'un véritable lecteur DVD/Blu-ray.

Avant/arrière : au cours de la lecture, vous pouvez « sauter » une scène pour passer directement à la précédente ou à la suivante. Dans le menu, cette commande vous permet de naviguer entre les pages de menu vers l'avant ou vers l'arrière.

Lecture : la lecture commence à partir de la première entrée de menu. Si des menus des chapitres [sont disponibles](#), vous passez tout d'abord dans le menu des chapitres. Pressez alors encore une fois la touche Lecture et la lecture commence par la première scène du film.

La touche **Stop** interrompt la lecture.

Le bouton **Disque** permet d'accéder à la première page du menu des films.

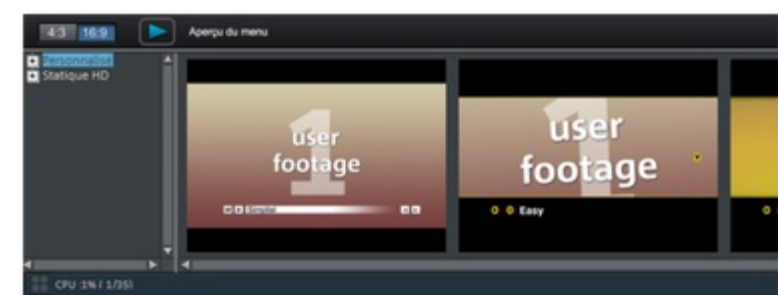
Menu inférieur permet de passer au menu des chapitres (s'il y en a un) du film actuellement sélectionné.

Menu

Le menu de sélection est gravé sur le disque et s'affiche lors de l'insertion de celui-ci dans votre lecteur. Comme pour un DVD ou un disque Blu-ray vendu dans le commerce, vous pouvez naviguer facilement entre vos films, à l'aide des images d'aperçu, ou accéder à des scènes précises à l'intérieur d'un film.

Modèles de conception

Les modèles de menus se trouvent dans la section inférieure.



Vous voyez sur la gauche une arborescence de fichiers vous permettant de sélectionner divers types de modèles de menus. Au-dessus de celle-ci, vous devez tout d'abord configurer si des modèles au format 16:9 ou 4:3 doivent être utilisés.

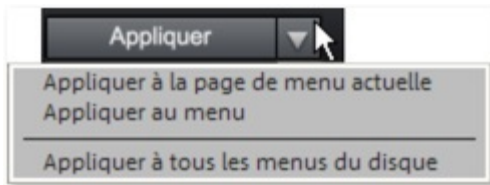
- **Animé (DVD)** : ces modèles contiennent des vidéos d'arrière-plan et d'introduction ainsi que de la musique. Les éléments de commande sont affichés sous différents aspects. Les modèles ne peuvent être utilisés que pour les mini-DVD, les DVD et les disques AVCHD.
- **Statique (4:3 uniquement, DVD)** : ces modèles contiennent des images d'arrière-plan et des éléments de commande standard.
- **Personnalisé** : ces modèles s'adaptent à votre projet, c'est-à-dire que les films et les scènes que vous avez utilisés sont directement intégrés dans le menu.
- **HD statique (16:9 uniquement, DVD, Blu-ray, AVCHD, WMV-HD)** : ces modèles contiennent des images d'arrière-plan en haute définition particulièrement appropriées pour des appareils HD-TV.
- **Modèles de films (16:9 uniquement)** : vous trouvez ici des modèles de menus qui ont été conçus spécialement pour les [modèles de films](#) du Media Pool.

Remarque : pour ces menus, les options « Menu des films » et « Menu des chapitres », présentes dans l'interface « Éditer » sous « Options de disque », doivent rester activées.

Une fois que vous avez sélectionné un type de modèle de menu, vous pouvez utiliser la barre de défilement horizontale pour visualiser l'intégralité des modèles proposés. Vous disposez de multiples possibilités pour l'utilisation des modèles :

- Si vous souhaitez appliquer un modèle complet à toutes les pages du menu, double-cliquez sur celui qui vous convient. Le modèle intégral sera alors appliqué.
- Vous pouvez également combiner des éléments de différents modèles. Pour cela, passez tout d'abord dans l'interface Éditer. Si vous souhaitez mélanger par exemple l'arrière-plan d'un modèle avec les propriétés du texte d'un autre, commencez par sélectionner d'un double-clic le modèle contenant l'arrière-plan souhaité. Ensuite, cliquez sur l'onglet « Police » et sélectionnez d'un double-clic un modèle contenant la police souhaitée.

- Vous pouvez utiliser la mise en page (ou des éléments de mise en page) aussi bien pour la page de menu actuelle (film ou scènes) que pour toutes les pages du menu.



Remarque : certains modèles de menus contiennent des vidéos d'introduction avec transition automatique vers la page de menu.

Éditer le menu du disque



Activez le bouton « Éditer » pour éditer chacun des éléments du menu et sa structure.

Dans ce chapitre

[Éditer les éléments du menu](#)

[Navigation](#)

[Options du disque](#)

[Éditer la page](#)

[Conception de boutons](#)

[Propriétés de l'entrée du menu/de la page du menu](#)

Éditer les éléments du menu

Déplacez les champs de texte et les éléments graphiques jusqu'à la position souhaitée, par glisser-déposer, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous pouvez modifier la taille en tirant les coins et les bords du cadre de positionnement.



Annuler : cette commande permet d'annuler les dernières modifications.



Restaurer : cette commande rétablit l'action annulée juste avant.



Définir les proportions d'affichage : définissez les proportions des pages des éléments du menu pour éviter toute déformations.



Grouper : les éléments du menu sont déplacés ou redimensionnés en groupe avec la description et le numéro.



Afficher la zone d'affichage TV dans l'écran d'aperçu : cette option permet d'afficher les [bordures d'écran du téléviseur](#) en tant que lignes dans l'écran d'aperçu.



Grille : ce bouton permet d'insérer une grille qui vous aide à placer le cadre de position au millimètre près. Grâce à la petite flèche située près du bouton, vous pouvez ouvrir une boîte de dialogue pour configurer exactement la grille.

Importation/exportation PSD



Importation PSD : cette option vous permet d'importer un modèle de menu créé par vous-même au format PSD (par exemple depuis Xara Xtreme Pro, Photoshop,...)



Exportation PSD : cette option vous permet d'exporter votre menu au format PSD (par exemple pour Xara Xtreme Pro, Photoshop,...)

Remarque : ces deux options vous permettent d'ajuster votre menu très rapidement à vos souhaits. Il vous suffit d'exporter le menu, de l'éditer dans un programme de graphisme, de l'enregistrer puis d'importer le même fichier. Vous trouverez plus d'infos à ce sujet dans la section [Éditer des menus de DVD avec Xara Xtreme Pro ou Photoshop](#) dans le manuel PDF !

Navigation

Le bouton « Navigation » en haut à gauche vous permet d'accéder à la structure du menu de sélection.



- Tous les films sont répertoriés en tant qu'entrées supérieures. Le niveau de menu correspondant est le **menu des films**.
- Toutes les scènes sont répertoriées au second niveau sur la droite. Le niveau de menu correspondant est le **menu des chapitres**.

Si vous décochez la case rouge, l'entrée correspondante est désactivée dans le menu des chapitres. Les scènes sont évidemment toujours affichées dans le film mais elles ne peuvent plus être sélectionnées directement dans le menu.

- Si vous cliquez sur l'entrée de film supérieure, vous ouvrez l'aperçu du menu des films et vous pouvez l'éditer.
- Si vous cliquez sur un des chapitres, vous ouvrez l'aperçu du menu des chapitres et vous pouvez l'éditer.

Options du disque

Activez et désactivez ici des éléments précis du menu ou le menu entier.

Remarque : pour fournir des modèles variés, chacun d'eux ne contient pas tous les éléments qui pourraient être désactivés.

Vidéo d'introduction : utilisez cet icône pour charger des vidéos à utiliser comme introduction pour les disques. Les formats suivants sont pris en charge : *.avi, *.mpg, *.mxv, *.vob. L'intro est jouée dès que le disque est inséré dans le lecteur. Le menu apparaît ensuite. Si vous cochez la case « Empêcher de passer l'introduction », la vidéo d'introduction sera lue en entier lors de l'insertion du disque et il ne sera pas possible de la sauter à l'aide de la télécommande.

Menu des films, menu des chapitres et menu audio

Le menu du disque est principalement composé de deux niveaux.

Le **menu des films** : le niveau supérieur contient le menu des films qui n'est utilisé que lorsqu'un projet est composé de plusieurs films.

Le **menu des chapitres** : il s'agit du niveau inférieur du menu du disque qui utilise les marqueurs de chapitres d'un film en tant qu'entrées de menu. Pour plus d'informations, référez-vous à la rubrique [Marqueurs de chapitre](#).

Attention : un menu de chapitrage peut contenir 99 entrées maximum. Si votre film contient davantage de chapitres, gravez-le sans menu de chapitrage ou segmentez le film en plusieurs parties.

Menu audio : si votre projet dispose de pistes audio DVD, un menu dans lequel vous pouvez sélectionner la piste audio est ajouté au disque.

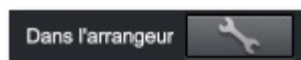
Images d'aperçu : vous pouvez afficher ou masquer les images d'aperçu dans le menu de disque.

Numérotation : les numéros des entrées de menu peuvent être sélectionnés directement à l'aide de la télécommande, mais ils peuvent parfois être perçus comme dérangement. Cette option permet de les afficher ou de les masquer.

Cadres : vous pouvez doter les images d'aperçu de cadres. Si ceux-ci vous dérangent, cette option permet de les désactiver.

Création d'arrière-plans personnalisés pour menus

Vous pouvez éditer librement un arrière-plan de menu ou le créer entièrement.



En cliquant sur ce bouton, vous accédez à l'interface « Éditer » et l'arrière-plan de menu actuel est chargé comme s'il s'agissait d'un film.

Vous pouvez créer et modifier ici le film d'arrière-plan. Après l'enregistrement, le film d'arrière-plan est appliqué automatiquement en tant qu'arrière-plan de menu.

Astuce : si vous souhaitez créer un nouvel arrière-plan de menu, il suffit de

supprimer tous les objets se trouvant dans le projet de menu et d'en charger des nouveaux.

Éditer la page

Éditer : vous avez ici trois possibilités pour configurer l'arrière-plan d'une page de menu : soit vous configurez une valeur de couleur précise pour l'arrière-plan, soit vous choisissez un fichier image stocké sur votre disque dur, ou encore vous pouvez sélectionner un frame précis (une image) dans une vidéo qui fait partie du projet.

Dans un éditeur externe : cette option livre un [fichier PSD](#) directement au programme qui a été sélectionné dans les paramètres du programme en tant qu'[éditeur de menu](#).

Vous pouvez également ajouter de nouvelles pages de menu ou supprimer celles dont vous n'avez pas besoin.



Une nouvelle page de menu est ajoutée.



La page de menu sélectionnée est supprimée.

Menus de sélection animés

Il est possible de doter les menus de disque d'animations audiovisuelles. Si besoin, les vidéos d'arrière-plan sont lues en boucle tandis que le menu est affiché à l'écran. Il est également possible d'utiliser pour le menu une musique d'arrière-plan dans différents formats ou des images d'arrière-plan au choix.

Son/Musique : chargez ici un fichier audio et utilisez-le pour l'animation de l'arrière-plan du menu.

Vidéo : chargez ici un fichier vidéo ou graphique et utilisez-le pour l'animation de l'arrière-plan du menu. En plus des possibilités du graphique d'arrière-plan (voir ci-dessus), vous pouvez utiliser un extrait (une séquence) d'un diaporama chargé ou d'un autre fichier vidéo.

Options pour vidéos d'arrière-plan :

- **Créer des boutons de menu animés** : les images d'aperçu de chaque vidéo du menu des films sont affichées en tant que films en petit format. Les curseurs de l'option Séquence permettent de définir le point de départ et la durée de l'animation.
- **Utiliser la piste audio de la vidéo** : la piste audio de la vidéo d'arrière-plan est utilisée pour le menu.
- **Lire l'animation de menu en boucle** : le film d'arrière-plan (audio et/ou vidéo) est lu en boucle.
- **Définition de la durée d'affichage du menu** : vidéo/audio ou le média le plus long. Vous pouvez définir ici la durée de la vidéo d'arrière-plan. L'autre média sera alors diffusé en boucle.

Conception de boutons

MAGIX Video Pro X permet d'éditer très simplement tous les boutons ainsi que les entrées de menu correspondantes.



Ce bouton ou un double-clic sur les entrées de menu permettent d'éditer les entrées que vous avez créées vous-même. Pour cela, la boîte de dialogue contenant les [propriétés de l'entrée de menu](#) s'ouvre.



Édition dans MAGIX Photo Designer : ouvrez MAGIX Photo Designer à l'aide de ces boutons pour poursuivre l'édition de l'élément de menu sélectionné.



Appliquer à tous les objets : applique les propriétés du bouton sélectionné aux autres boutons.

Vous pouvez également ajouter de nouvelles entrées de menu ou supprimer des entrées inutiles.



Une nouvelle entrée de menu est ajoutée.



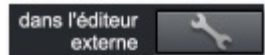
L'entrée de menu sélectionnée est supprimée.

Astuce : si vous souhaitez seulement désactiver des entrées de menu inutilisées, utilisez le [module de navigation](#).



Ce bouton ou un double-clic sur les entrées de menu permettent d'éditer celles que vous avez créées vous-même. Pour cela, la boîte de dialogue contenant les [propriétés d'une entrée de menu](#) s'ouvre.

Remarque : le menu des chapitres est créé à l'aide des [marqueurs de chapitre](#) et ceux-ci permettent de l'éditer en détail.



Édition dans MAGIX Photo Designer : ouvrez MAGIX Photo Designer à l'aide de ces boutons pour poursuivre l'édition de l'élément de menu sélectionné.

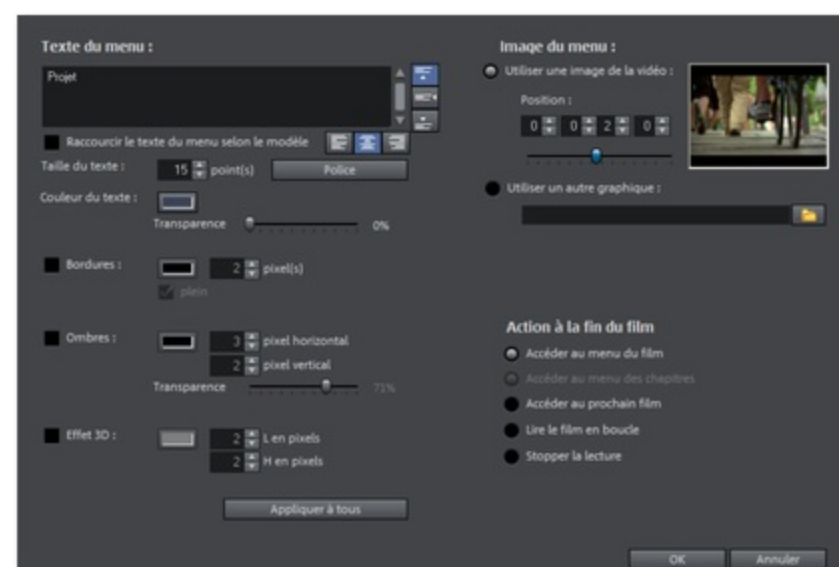
Accéder à la page reliée



Pour tester la cible d'une entrée de menu, choisissez-en une puis cliquez sur ce bouton.

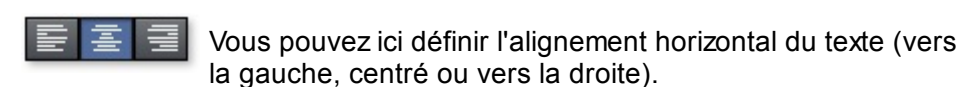
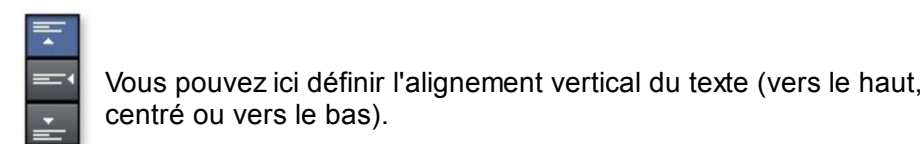
Propriétés de l'entrée du menu/de la page du menu

Un double-clic sur une image d'aperçu ou une entrée de menu ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez modifier l'entrée de menu ou sélectionner l'image d'aperçu.



Texte du menu

Vous pouvez entrer un texte correspondant à l'entrée de menu sélectionnée dans le champ de texte.



Taille des caractères : définissez ici la taille des caractères (en points).

Couleur du texte : vous pouvez définir ici la couleur de premier plan du texte.

Police : vous pouvez définir ici la police ainsi que le style (gras, italique, etc.) de votre texte.

Contour : dotez votre texte d'un cadre coloré. Choisissez la couleur dans la palette et définissez la taille des contours en pixels.

Ombres : paramétrez la taille et la couleur de l'ombre qui doit se trouver sous une police.

Effet 3D : si vous souhaitez que la police soit en 3D, vous pouvez définir ici la largeur, la hauteur et la couleur de l'effet 3D.

Appliquer à tous : tous les paramètres définis, excepté le texte, sont appliqués aux entrées du menu actuel.

Image du menu

Utiliser une frame de la vidéo : le curseur vous permet de définir quelle frame de la vidéo doit être utilisé en tant qu'image d'aperçu. Les champs de saisie numériques sont configurés de la manière suivante : Heures:Minutes:Secondes:Frames (images).

Utiliser un autre graphique : chargez ici vos propres images au format bitmap en tant qu'images de menu.

***Remarque** : il se peut qu'aucun emplacement ne soit prévu pour une image d'aperçu dans certains modèles de menu. Dans ce cas, toute modification du menu restera invisible.*

Actions à la fin du film (uniquement les images d'aperçu dans le menu des films)

Vous pouvez définir ici l'action qui sera exécutée à la fin du film. Les possibilités suivantes sont disponibles :

- **Stopper la lecture** : cette option dépend du lecteur DVD utilisé. La plupart des lecteurs DVD affichent leur propre image de menu (ou image d'arrière-plan) après la lecture du film.
- **Accéder au menu des films/au menu des chapitres** : retour au dernier menu affiché

***Astuce** : si vous ne parvenez pas à sélectionner l'une des options, vérifiez quel mode de menu est activé.*

- **Accéder au prochain film** : la lecture du film suivant démarre automatiquement.
- **Lire le film en boucle** : vous pouvez également graver vos films en boucle sur un disque. Cela signifie que le film est lu en boucle jusqu'à ce que vous accédiez à l'entrée de menu suivante à l'aide de la télécommande ou jusqu'à ce que vous stoppiez la lecture. Ainsi, vous transformez votre téléviseur en une sorte d'aquarium et vous pouvez laisser défiler un film en arrière-plan sans vous en soucier.

***Attention** : cette option fonctionne uniquement avec DVD, mini-DVD ou Blu-ray Discs™.*

Éditer vos propres entrées de menu

Pour éditer des entrées de menus que vous avez créées, un autre affichage est disponible dans la boîte de dialogue. Vous pouvez y éditer tous les liens du menu. Ainsi, il est possible de relier une entrée de menu avec une action spécifique, avec une page de menu ou, à l'aide d'un « saut », à une scène précise de votre film.

Aucun lien : l'élément du menu ne peut pas être sélectionné et n'a aucune fonction, excepté celle d'afficher le texte du menu.

Lien vers une page dans le menu actuel : vous pouvez configurer un lien de sorte à ce qu'un clic sur ce dernier vous amène sur une page du menu de film ou du menu de chapitrage actuel.

Lien vers un autre menu : cette possibilité permet d'ouvrir un autre menu de film ou de chapitrage.

Lien vers le chapitre d'un film : si vous sélectionnez cette option, indiquez le film et le marqueur de chapitre à partir duquel la lecture doit débuter.

Remarque : *pour les DVD, il est uniquement possible d'accéder à des chapitres à l'intérieur du film actuel.*

Lien vers le début du film : le film défini va être lu à partir du début.

Édition de menus DVD à l'aide de Xara Xtreme Pro ou de Photoshop

Vous pouvez non seulement [éditer le modèle de menu directement](#) dans l'aperçu, mais également l'exporter en tant que fichier Photoshop (*.psd) et l'éditer dans un programme de graphisme externe. Vous avez alors le contrôle total sur l'aspect de votre menu, y compris sur les effets de texte complexes et la mise en relief d'éléments.

Dans ce chapitre

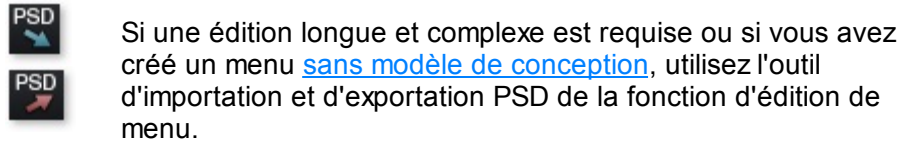
[Exporter un menu](#)

[Éditer un modèle de menu](#)

[Réimporter le menu dans MAGIX Video Pro X](#)

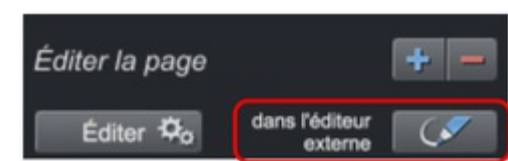
Exporter un menu

Le transfert du modèle de menu vers le programme de graphisme peut avoir lieu de deux façons :



Ouvrez le fichier PSD dans le logiciel de graphisme de votre choix.

Vous pouvez accélérer cette procédure pour les petites modifications : cliquez sur le bouton « Dans un éditeur externe » dans la rubrique « Éditer la page » des « Options de disque ».



Un fichier PSD temporaire est créé et ouvert dans le logiciel qui a été sélectionné dans les paramètres du programme en tant qu'[éditeur de menu](#). Une fois l'édition terminée et le fichier enregistré dans le programme externe, le fichier PSD temporaire est réimporté et la page de menu est immédiatement actualisée.

Éditer un modèle de menu

Le fichier PSD créé est ensuite chargé dans l'application externe. Les étapes de travail suivantes peuvent varier en fonction de l'application utilisée. Elles sont décrites sur l'exemple de Photoshop CS, Photoshop Elements 8 et la version à télécharger de Xara Xtreme Pro.

Dans ce chapitre

[Modifier un menu de 3 à 5 films](#)

[Attribuer une nouvelle police au texte](#)

[Ajuster l'arrière-plan et les boutons](#)

Modifier un menu de 3 à 5 films

Photoshop Elements :

Dans Photoshop Elements, il suffit de toucher les objets sur l'écran vidéo en maintenant la touche Alt enfoncée et de créer une copie en les faisant glisser sur le nouvel emplacement. Un bouton correspondant au film et un bouton de menu de chapitre doivent toujours être copiés deux fois à chaque opération.

L'attribution au film a lieu ultérieurement via l'index de la hiérarchie des groupes de calque. Veuillez vous assurer que le bouton Y du menu de chapitre dans la hiérarchie se trouve bien à côté du bouton du film Y de la hiérarchie. Dans le cas contraire, cela peut produire des confusions ultérieurement sur l'interface.

Enregistrez le résultat.

Photoshop CS1 :

Dans Photoshop CS1 sélectionnez dans le menu contextuel du groupe de calques à dupliquer l'option « Dupliquer le groupe de calques ». Vous devez procéder à cette opération deux fois pour le bouton du film et deux fois pour le bouton du menu des chapitres. Déplacez ensuite les sets de calques obtenus à l'emplacement choisi. Pour cela, vous devez sélectionner le set de calques puis maintenir la touche Ctrl enfoncée en cliquant. Enregistrez le résultat.

Xara Xtreme Pro :

Dans Xara Xtreme Pro, vous devez ouvrir la galerie des objets après avoir chargé le fichier PSD. Vous y trouverez un calque Xara correspondant contenant un objet pour chaque calque du fichier PSD. Les groupes de calque sont représentés par le nom des différents calques Xara : ils sont préconfigurés comme des chemins à l'aide du nom de calque PSD séparé par une barre oblique inversée « \ ».

Recherchez les calques du groupe que vous souhaitez dupliquer. Dans l'exemple, nous avons choisi 4 calques du bouton de film et deux calques du bouton de menu de chapitres correspondant. Afin de conserver un ordre visuel des objets sur l'espace de travail, il est nécessaire d'opérer manuellement car Designer ne sélectionne pas les objets correspondants sur l'espace de travail aux calques sélectionnés et en cas de sélection sur l'espace de travail, il n'ouvre et ne sélectionne pas automatiquement les calques avec les objets correspondants. Il faut ouvrir un calque dans la galerie des objets et sélectionner l'objet qu'il contient. On voit alors une sélection affichée sur l'espace de travail.

Ensuite, les 6 calques sont copiés séparément avec les objets correspondants dans la galerie des objets lorsque vous cliquez sur « Dupliquer ». Les nouveaux calques ainsi créés sont toujours insérés dans la partie supérieure de la liste, il est donc recommandé de toujours copier les calques existants du bas vers le haut. Dans le cas contraire, il faut rétablir par glisser-déposer l'ordre des nouveaux calques créés.

Sélectionnez ensuite tous les objets du bouton correspondant en maintenant la touche MAJ enfoncée et en faisant glisser les objets sur leur nouvelle position. Généralement, il est nécessaire de sélectionner les objets situés derrière les cadres des calques en surbrillance

et menus des chapitres puis de les faire glisser ultérieurement. Il n'est pas possible d'effectuer une sélection multiple dans la galerie des objets car les objets sont situés dans différents calques et le programme bloque la sélection.

Ces étapes doivent être répétées à présent pour le second bouton supplémentaire.

Ensuite les modifications doivent être enregistrées dans le fichier PSD. Pour cela, sélectionnez dans le menu fichier l'option « Exporter » (« Enregistrer sous... » ne fonctionnerait pas ici).

Attribuer une nouvelle police au texte

Photoshop Elements :

Dans Photoshop Elements, exportez le modèle de préférence après avoir défini la taille des caractères à éditer sur la valeur 0. . Ainsi aucun caractère n'est affiché dans le PSD exporté. Cette étape est nécessaire car dans la version Elements, il n'est pas possible de procéder à des ajustements dans les groupes de calques et les calques de caractères ne peuvent plus être supprimés.

Créez les objets texte souhaités à l'aide de l'outil de texte. Un calque est créé pour chaque objet caractère. Attribuez un nom explicite à chaque calque en cliquant sur l'option « Renommer le menu » dans le menu contextuel du calque. Modifiez les noms de calques de sorte qu'il commence par « (-) ». Si vous avez besoin de calques supplémentaires pour l'image texte (par exemple une image de fond/un cadre, etc.), vous devez lui attribuer également un nom débutant par « (-) ».

Enfin ajoutez les calques créés au set de calques correspondant par glisser-déposer, par exemple la nouvelle description du bouton de film au set de calques « (+) entrée de menu » ou le nouveau titre au set de calques « (+) titre ». Pour cela il suffit de toucher les calques à l'aide de la souris dans le container des calques puis de laisser tomber le groupe de calques correspondant.

Enregistrez le résultat.

Photoshop CS1 :

Dans Photoshop CS1, vous avez directement accès au contenu des groupes de calques et pouvez ainsi supprimer les calques de texte afin de les remplacer par vos propres objets texte. Remplacez les descriptions des boutons de film en supprimant tous les groupes de calques ouverts « (+) entrée de menu » et les calques de texte (« (-) ... »). Créez ensuite à l'aide de l'outil de texte de nouveaux objets de texte, l'un après l'autre, placé près de chaque bouton de film. Utilisez pour ce faire toutes les possibilités du programme pour donner vie à vos idées.

Déplacez les calques de texte par glisser-déposer dans le container de calques dans le groupe de calques correspondant. Ajustez les noms de calques en plaçant un « (-) » au début de chaque nom de calque de texte. Vous pouvez ensuite générer d'autres calques qui pourraient être utiles pour le texte comme des ombres, des cadres ou des bitmap, etc. . Lors de l'importation, tous les calques d'un même groupe dont le nom débute par « (-) » sont regroupés dans un objet texte.

Enregistrez le résultat.

Xara Xtreme Pro :

Après avoir chargé le fichier PSD dans Xara Xtreme Pro, vous devez activer l'outil de texte et écrire le texte souhaité près du bouton du film.

Il faut ensuite localiser les calques de texte existant pour les différents boutons de film (technique de la galerie des objets). Vous pouvez à présent déplacer par glisser-déposer l'objet de texte de l'arrière-plan vers le calque trouvé et supprimer l'objet texte s'y trouvant

déjà (touche Suppr. ou « Supprimer » dans la galerie des objets). Comme vous attribuez un nom dans le calque proche et que les objets n'ont pas de nom dans Designer, il n'est pas nécessaire de les renommer.

Répétez cette opération pour chaque bouton de film puis « Exportez » le résultat.

Ajuster l'arrière-plan et les boutons

Photoshop Elements :

Dans Photoshop Elements, il n'est possible d'ajouter des éléments qu'aux graphiques de boutons et de mise en relief existants car les différents calques des groupes de calques ne peuvent pas être directement supprimés et aucun nouveau groupe de calques ne peut être ajouté. Le procédé général est semblable à celui de l'édition de texte : il s'agit de créer de nouveaux calques et de les ajouter au groupe de calques par glisser-déposer. Ajustez ensuite le nom des calques : tous les calques qui comprennent une mise en relief doivent porter un nom débutant par « (=1) ».

Vous pouvez utiliser, pour le nouveau menu par exemple, des graphiques pour les boutons « Précédent » et « Suivant » que vous pouvez ensuite simplement faire glisser dans le PSD ouvert. Il s'agit par exemple de 4 calques en tout, deux graphiques de boutons et deux mises en relief. Vous devez ensuite, comme mentionné, renommer et équilibrer les calques de mise en relief puis les placer correctement sur l'écran à l'aide de la souris. Déplacez les calques par glisser-déposer dans le groupe de calques du « bouton suivant (+>) » ou du « bouton précédent (+<) ».

Enregistrez le résultat.

Photoshop CS1 :

Photoshop CS1 fonctionne de la même manière que Photoshop Elements. À la différence près que les calques générés par MAGIX Video Pro X peuvent également être supprimés afin de réellement remplacer les graphiques des boutons.

Xara Xtreme Pro :

Dans Xara Xtreme Pro, le mode de travail est semblable à celui de la création de nouveaux textes. Lorsque le modèle de menu est ouvert, vous pouvez déplacer le PSD, préparé avec par exemple 2 nouveaux graphiques pour les boutons de navigation, dans l'espace de travail par simple glisser-déposer. Deux nouveaux calques contenant des objets graphiques sont alors créés dans le modèle de menu. Faites les glisser dans le calque contenant les Bitmaps que vous souhaitez remplacer. Il n'est pas nécessaire de renommer les fichiers car cela est fait automatiquement à partir des calques voisins. La localisation, le calibrage et le déplacement sont réalisés de la même manière que dans les programmes Photoshop.

Réimporter le menu dans MAGIX Video Pro X

Après l'édition, vous obtenez un fichier PSD que vous devez réimporter dans MAGIX Video Pro X et attribuer à une page de menu en tant que modèle.



Si l'ouvrez avec l'option « Édition d'image (externe) » ([voir « Exporter un menu »](#)), cela se fait automatiquement lors de la sauvegarde et de la fermeture du programme de graphisme. Sinon, utilisez le bouton « Importer fichier PSD ».

Le fichier PSD est alors importé et converti (et enregistré dans un dossier créé automatiquement dans le dossier Content\DVD\LaytLayouts, le fichier TPL se trouvant avec les fichiers bitmap générés).

Créer des menus DVD sans modèle

Il est recommandé de travailler tout d'abord dans un programme de graphisme à partir d'un modèle de menu existant. Cet exercice vous permet d'assimiler rapidement les mécanismes et la structure d'un menu DVD en tant que fichier PSD pour que vous puissiez créer ultérieurement un menu sans modèle.

Vous pouvez créer des fichiers PSD sans modèle en tenant compte des remarques suivantes.

- MAGIX Video Pro X ne peut utiliser que les calques de bitmap du fichier de menu PSD. Les calques de texte sont réimportés en tant que bitmaps (graphiques) de sorte qu'il est impossible de modifier le texte ultérieurement dans MAGIX Video Pro X. MAGIX Video Pro X ne peut pas importer les effets de calques. C'est pourquoi il est important, dans le programme de graphisme, de procéder à la compression des calques contenant des caractéristiques avancées en calques bitmap.
- Il est important de nommer correctement les calques. MAGIX Video Pro X attribue les calques et les groupes de calques aux éléments du menu en fonction de leurs noms ; il est donc important que ces noms soient corrects. Il faut absolument [respecter les signes](#) qui doivent précéder le nom des calques.

Un menu PSD correct contient les éléments suivants :

- l'arrière-plan
- le titre du menu
- un nombre x de boutons de film avec image d'aperçu, bitmap de cadre, texte pour les entrées de menu, texte de numérotation, mise en relief
- des boutons de menu de chapitre pour chaque commande de film avec bitmap et mise en relief
- 3 boutons de navigation : avancer, retour et menu principal

Arrière-plan : tous les calques du fichier PSD, du calque situé à l'arrière jusqu'au premier groupe de calques « exploitable », sont utilisés en tant qu'arrière-plan. Tous les calques trouvés jusque là sont alors regroupés par simulation de transparence (alpha blending). Si l'aspect de l'arrière-plan dans le programme de graphisme diffère de celui qui est obtenu dans MAGIX Video Pro X, il est possible de déjà procéder à cette opération dans le logiciel de graphisme. Dans Photoshop, il suffirait de réunir tous les calques qui vont ensemble avec le calque d'arrière-plan.

Titre de menu : la prochaine étape consiste à créer les calques du titre de menu et de les rassembler dans un groupe de calques. Vous devez lui attribuer un nom débutant par « (+*) ». Il peut s'agir, outre du calque de texte, d'autres calques comportant une arrière-plan de texte, des ombres, etc. Tous les calques sont rassemblés en un seul calque par simulation de transparence (alpha blending) lors de l'importation.

Boutons de film : les calques des boutons de film sont toujours rassemblés en un groupe de calques dont le nom débute par le préfixe « (+-) » ou « (+) ». Les calques ont des

fonctions différentes déterminées par le signe précédant le nom.

Image d'aperçu : le nom du calque de l'image d'aperçu commence par « (%) ». MAGIX Video Pro X tient seulement compte de la position et de la taille du calque et utilise cet espace pour générer l'image d'aperçu. S'il existe plusieurs calques d'images d'aperçu, leurs rectangles sont unis lors de l'importation.

Calque de texte : viennent ensuite les calques de texte, dont le nom débute par « (-) ». « (-) index texte » sert d'indicateur pour la numérotation, tous les autres calques de texte sont rassemblés pour l'étiquetage des boutons.

Calque mise en relief : ce calque est le premier dans le groupe de calques. Son nom débute par « (=1) ». Il est sensé contenir une version mise en relief (d'une autre couleur par exemple) du bitmap cadre.

Tous les autres calques sont rassemblés dans un bitmap cadre.

Boutons de menu de chapitre : enfin, nous avons les groupes de calques des menus de chapitre et les boutons de navigation. Bien qu'ils portent des noms différents (« (++) » ou « (+>) », « (+>) » et « (+^) »), ils ont tous la même structure. Tous les calques mis en relief (débutant par « (=1) ») sont rassemblés dans un bitmap mis en relief alors que tous les autres calques sont rassemblés en un bitmap bouton par simulation de transparence (alpha blending).

En principe, l'ordre des groupes de calques du fichier PSD n'est pas pris en compte par MAGIX Video Pro X. Le dessin dans le programme se fait dans l'ordre décrit ici, même lorsque les groupes de calques correspondants sont organisés différemment dans le fichier PSD.

Les boutons des menus de chapitrage et des menus des films sont cependant une exception : leur classement dans MAGIX Video Pro X dépend de leur classement dans le fichier PSD. Ainsi, le premier bouton de menu de chapitrage trouvé correspond au premier bouton de film trouvé, le deuxième au deuxième bouton de film, etc.

Graver un disque



Passez tout d'abord dans l'interface « Graver » au moyen du bouton illustré ici.

Dans cette interface, vous pouvez graver vos films, y compris le menu de sélection, sur CD, DVD ou Blu-ray.

Tous les films chargés dans le projet sont pris en compte. Si vous souhaitez éliminer certains films chargés, basculez à nouveau dans l'interface « Éditer » et supprimez-y les films du projet. Pour cela, sélectionnez le film concerné, ouvrez le menu « Fichier » et cliquez sur [« Gérer les films > Supprimer du projet »](#).

Remarques

Lors de la première gravure d'un disque Blu-ray, une fenêtre s'ouvre et vous indique que vous devez télécharger un pack d'extension audio gratuitement et l'installer. Validez cette boîte de dialogue en cliquant sur OK et patientez jusqu'à ce que l'encodeur audio pour disque Blu-ray soit installé.

Les résolutions d'écran supérieures à 1 280 x 1 024 pixels modifient l'affichage du programme. Cela permet de rendre le programme plus simple d'utilisation. Malgré la modification de l'affichage, le mode d'utilisation reste le même.

Si le projet actuel contient des données au format BDMV/MVC (Stereo-3D), la gravure ne peut pas être effectuée. Ces données ne peuvent pas être gravées sur des supports de données inscriptibles, conformément aux conditions de licence émises par la Blu-ray Disc Association.

Dans ce chapitre

[Assistant de gravure](#)

[Boîte de dialogue de gravure](#)

[Espace mémoire](#)

[Paramètres de l'encodeur](#)

[Créer des jaquettes et étiquettes de CD](#)

Assistant de gravure



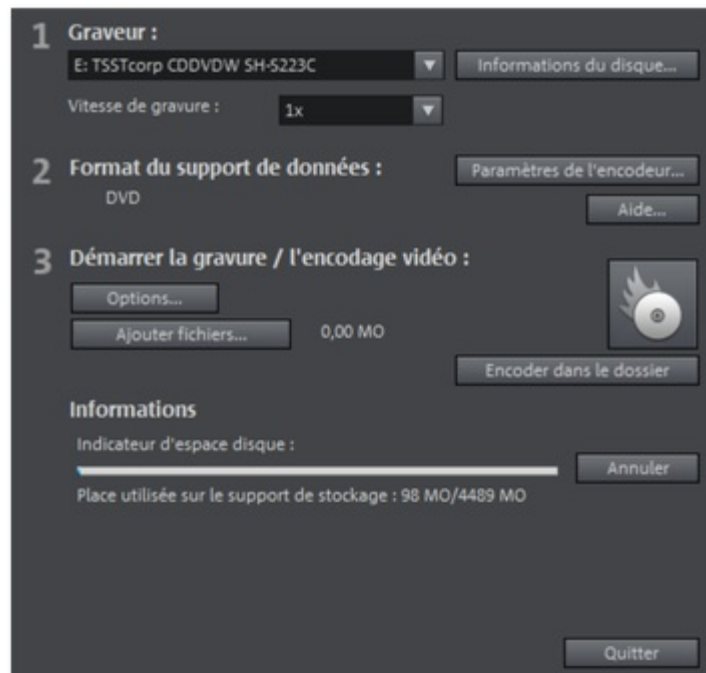
Un clic sur « Graver » ouvre la boîte de dialogue de création d'un DVD, d'un disque Blu-ray ou AVCHD, menu inclus.

Qualité :	☆☆	☆☆☆	☆☆☆
Recomm. pour :	Téléviseur CRT	Téléviseur HD	Téléviseur HD
Médium :	DVD	Blu-ray	DVD/carte SD
Lecture sur :	Lecteur DVD	Lecteur Blu-ray	Lecteur Blu-ray
Temps de en qualité optimale	90 min.	110/144 min.	30 min.
Fermer			

Choisissez le type de disque que vous souhaitez graver.

Boîte de dialogue de gravure

Vous pouvez choisir ici le graveur, le format du support de données et les paramètres de l'encodeur. Le format MPEG-2 est utilisé pour les DVD. Les disques Blu-ray utilisent également le format MPEG-2, toutefois avec des débits binaires plus élevés afin d'obtenir les hautes résolutions de la HD. Les disques AVCHD utilisent par contre le format codec bien plus complexe MPEG-4/H.264, expliqué en détails dans l'annexe « Paramètres de l'encodeur MPEG-4 ([Paramètres de l'encodeur MPEG-4 \(MainConcept\)](#), [Paramètres de l'encodeur MPEG 4](#)) » du manuel PDF ou de l'aide du programme (touche F1).



Dans ce chapitre

[Créer une image ISO](#)

[Options](#)

Créer une image ISO

Vous pouvez créer une image ISO très simplement en choisissant sous « Graveur » l'entrée « Image recorder ». Lorsque la procédure de gravure commence, vous devez définir un nom pour le fichier image à créer.

Options

Avec simulation préalable : si vous n'êtes pas certain de la vitesse de gravure choisie ou de l'espace mémoire requis sur le disque, vous pouvez procéder à un test de simulation avant la gravure proprement dite.

Activer la protection anti-perte de données dans la mémoire tampon : de nombreux graveurs prennent en charge les techniques destinées à empêcher la perte de données dans la mémoire tampon. Cette option permet d'activer cette protection et de graver à vitesse plus élevée, sans avoir à redouter la perte éventuelle du disque vierge.

Formater complètement les supports de données DVD/CD réinscriptibles : cette option permet de formater les supports de données réinscriptibles et ainsi de supprimer toutes les données qui y sont stockées.

Arrêter l'ordinateur après la gravure : activez cette option pour arrêter automatiquement l'ordinateur après l'encodage et la gravure. Vous pouvez ainsi lancer l'encodage et la gravure dans la soirée, sans avoir à attendre la fin du processus car l'ordinateur s'arrête tout seul.

Graver des vidéos DVD standard sur le même disque : cette option vous permet de graver sur un disque WMV-HD une vidéo WMV-HD mais également une vidéo DVD normale sur le même disque. Il est ainsi possible de lire vos disques WMV-HD dans un lecteur DVD classique. Pour plus de détails, référez-vous à la section Multidisque.

Activer la gestion de défauts du graveur : le graveur reconnaît les emplacements défectueux sur le disque ; ils sont alors marqués comme tels et aucun contenu n'est gravé à cet endroit.

Vérifier les données après la gravure : cette option vérifie et recherche les éventuelles erreurs sur le disque après la gravure.

Titre du CD/DVD : il s'agit du titre du CD/DVD tel qu'il s'affichera comme nom de support de données sur le PC. Il s'agit dans la plupart des cas du nom du projet de disque.

Espace mémoire

Type de disque	Support de données	Menu	Qualité	Durée (qualité optimale)
DVD	DVD	Oui	***	98 min.
Disque Blu-ray	Disque Blu-ray	Oui	*****	110 min.
AVCHD	DVD/disque Blu-ray	Oui	*****	30 min./DVD
				160 min./disque Blu-ray

* La durée d'affichage avec certains lecteurs DVD peut être définie dans leurs menus. Le nombre d'images pouvant être gravées sur un CD ou DVD dépend de la taille des images originales (taille des fichiers image).

En particulier pour l'encodeur MPEG-2, il est difficile de prévoir l'espace mémoire nécessaire exact. Lorsque le débit binaire variable de l'encodeur MPEG-2 est activé, l'encodage est différent selon les mouvements présents à l'image. L'espace mémoire requis dépend donc du contenu vidéo : un film d'action, par exemple, nécessite plus d'espace qu'un film d'auteur.

Dans la fenêtre de gravure de MAGIX Video Pro X, vous disposez d'un indicateur d'espace utilisé, qui vous montre directement la place prise par votre projet sur le type de disque sélectionné et en fonction des réglages adoptés. Dès que les [paramètres de l'encodeur](#) sont modifiés, l'indicateur d'espace utilisé est actualisé.

Note : *l'indicateur d'espace restant n'est qu'une estimation. Assurez-vous donc de ne jamais occuper complètement l'espace de stockage du disque et de laisser un espace libre de sûreté au cas où les données soient bel et bien plus imposantes que l'estimation ne le suggère.*

S'il n'est pas possible de graver votre projet sur un seul disque vierge, il va falloir le diviser en plusieurs parties.

Astuce : pour plus d'informations sur la compression MPEG et les formats, référez-vous au chapitre [« Annexe : vidéo et supports de données »](#) du manuel PDF.

Dans ce chapitre
[Répartir le projet sur plusieurs supports de données](#)

Répartir le projet sur plusieurs supports de données

Automatique : si le projet requiert plus d'espace mémoire que le disque en dispose, un message apparaîtra avant la gravure pour vous demander si le projet doit être automatiquement réparti sur plusieurs supports de données. Pour confirmer, cliquez sur « Oui ». Le projet est alors automatiquement divisé en plusieurs projets qui sont gravés les uns après les autres sur plusieurs supports de données. C'est la procédure la plus simple car tout se fait automatiquement, il vous suffit d'insérer les disques vierges au fur et à mesure.

Manuellement :

Cas 1 : plusieurs films ne tiennent pas sur un seul support de données.

Dans ce cas, retournez à l'interface Éditer et supprimez autant de films que nécessaires pour que ceux qui restent tiennent sur un seul support. Vous graverez les autres films lors d'une prochaine étape dans un nouveau projet.

Cas 2 : un film ne tient pas sur un seul support car il est trop long.

Dans ce cas, vous devez segmenter le film en deux ou plusieurs parties qui seront ensuite gravées séparément sur les supports de données.

- Retournez à l'interface Éditer et placez le curseur de lecture à l'endroit où vous souhaitez couper le film. Dans le menu Éditer, choisissez l'option « Couper > Découper film ».
- Tous les passages situés derrière le curseur de lecture seront supprimés et considérés comme un film à part entière. Les deux films peuvent être alors commandés dans l'arrangeur par le biais des onglets des films. Enregistrez les deux séparément sur votre disque dur (Fichier > Gérer les films > Exporter, par exemple avec les noms Partie 1 et Partie 2).
- Supprimez un des deux films (partie 2 par exemple) du projet (Fichier > Gérer les films > [Supprimer du projet](#)).
- Rendez-vous dans l'interface de gravure et gravez le premier film (« Partie 1 ») sur CD ou DVD.
- Créez un nouveau projet (bouton « Nouveau ») et chargez le deuxième film (Partie 2).
- Rendez-vous dans l'interface de gravure et gravez le deuxième film (« Partie 2 ») sur CD ou DVD.

Paramètres de l'encodeur

Le bouton « Paramètres de l'encodeur... » ouvre une boîte de dialogue de sélection qui vous permet de configurer les propriétés de l'encodeur MPEG (espace mémoire requis, qualité et durée de la conversion MPEG).

Préréglages : accédez ici à des préréglages utiles selon le type de disque sélectionné. Voici quelques préréglages basés sur l'exemple d'un DVD :

DVD vidéo longue durée	DVD avec durée de lecture extra longue Le débit binaire est réduit aux dépens de la qualité de l'image.
DVD musique longue durée	DVD de longue durée spécialement pour la musique. Le débit binaire de la piste audio est configuré sur la qualité maximale.
DVD standard	DVD normal
DVD écran large	DVD normal au format 16:9

Remarque : parmi toutes les configurations, vous pouvez choisir entre NTSC (USA et Japon) et PAL (Europe).

Débit binaire : il définit l'espace mémoire nécessaire pour la vidéo, une fois le montage de celle-ci terminée. Plus le débit binaire est élevé, plus le fichier sera volumineux et plus la durée maximale que le CD peut contenir sera courte.

Ajuster le débit binaire : vous réalisez ici une estimation de la taille du fichier vidéo final en fonction du débit binaire paramétré. Si la vidéo ne passe pas sur le disque, le débit binaire est corrigé en fonction.

Qualité : définissez ici la qualité de l'encodage. Plus la qualité est élevée, plus la vidéo finale sera de bonne qualité mais l'encodage durera alors plus longtemps.

Smart Rendering : le Smart Rendering permet de réduire considérablement les ressources nécessaires à l'encodage des fichiers MPEG. Lors de la création de fichiers MPEG, seules les parties du film qui ont été modifiées dans le programme sont de nouveau encodées. Les fichiers MPEG contenus dans le film **doivent** avoir le même format, c'est-à-dire le même débit binaire (variable ou constant) ; la résolution d'image et le format vidéo doivent correspondre.

Filtre anti-entrelacement : il n'est recommandé d'activer cette option que pour une lecture sur écran TV ; les scintillements y sont réduits à de fines structures.

Calcul des effets vidéo sur le processeur graphique : pour accélérer l'exportation, vous pouvez réaliser le calcul des effets vidéo directement depuis la carte graphique. Ceci est actuellement valable pour la luminosité, la valeur gamma, le contraste, les couleurs, la saturation, les effets de taille d'image, de découpe, de position ainsi que divers fondus et effets mixtes. Veuillez noter que les plug-in d'effets externes par exemple ou les effets artistiques complexes doivent être calculés avec le microprocesseur et, pour cette raison, aucun avantage au niveau de la vitesse ne peut être obtenu par le biais de l'utilisation de cette fonction.

Remarque : cette fonction est optimisée tout spécialement pour les cartes graphiques NVIDIA. Dans certaines circonstances, vous pouvez bénéficier d'une vitesse plus élevée avec d'autres cartes graphiques lors du calcul des effets.

Mode 3D : si votre projet contient du matériel 3D édité avec Stereo3D, vous pouvez indiquer ici dans quel mode celui-ci doit être gravé sur le disque. La 3D est désactivée par défaut.

Pour rétablir les paramètres standard, veuillez utiliser le bouton « **Réinitialiser** ».

Le bouton « **Avancé** » permet d'ouvrir la boîte de dialogue « Paramètres avancés ». Vous pouvez régler ici tous les paramètres avancés de l'encodeur MPEG. Pour plus d'informations, veuillez lire les [annexes « Paramètres de l'encodeur MPEG 1/2 »](#) et « Paramètres de l'encodeur MPEG 4 » ([Paramètres de l'encodeur MPEG-4 \(MainConcept\)](#), [Paramètres de l'encodeur MPEG 4](#)) du manuel PDF ou de l'aide du programme.

Créer des jaquettes et étiquettes de CD



MAGIX Video Pro X contient un studio d'impression pour CD facile à utiliser. Il vous permet de créer par exemple des jaquettes de CD, des livrets ou des étiquettes rondes et de les imprimer. Veuillez consulter l'Aide interne au programme pour plus d'informations en pressant F1.

Exportation de film

Il est possible d'exporter un film sous différents formats vidéo en passant par le menu « Fichier > Exporter le film ». Les options proposées varient en fonction du format sélectionné.

Préréglages : vous trouvez ici une liste de paramètres typiques pour le format sélectionné et les applications les plus importantes.



L'option « **Enregistrer** » vous permet de sauvegarder vos propres paramètres ; l'option « **Supprimer** » vous permet de les supprimer de la liste.

Paramètres d'exportation : les paramètres généraux d'exportation, tels que la résolution, le rapport hauteur/largeur et la fréquence d'image peuvent être définis ici. Vous pouvez sélectionner les valeurs usuelles dans les listes ou définir les valeurs de votre choix en cliquant sur les touches « ... ». Les paramètres spécifiques pour le format vidéo sélectionné sont accessibles en passant par le bouton « **Avancé** ». Avec « **Fichier** », vous pouvez définir une autre cible que le dossier proposé par défaut pour l'exportation de votre fichier. L'option « **Écraser le fichier existant sans demande de confirmation** » vous permet de réaliser plusieurs exportations vers un même fichier.

Autres : sous « Autres », il est également possible de configurer l'ordinateur pour qu'il s'éteigne automatiquement après les encodages nécessitant beaucoup de temps et de limiter l'exportation à la plage sélectionnée (entre les points d'entrée et de sortie).

En cas d'utilisation de formats qui prennent en charge la technologie Deep Color, le schéma du sous-échantillonnage de la chrominance et du nombre de bits par canal de couleur est affiché. Ceux-ci sont également paramétrables, si cela est pris en charge.

Espace couleur : il est ici possible d'indiquer une norme d'espace couleur qui doit être respectée lors de la lecture du fichier. BT.709 (également appelé Rec.709) est la norme la plus actuelle ; elle est pré-configurée dans le logiciel. Modifiez cette configuration en conséquence si vous souhaitez que la vidéo soit soumise à d'autres normes afin de garantir un rendu des couleurs plus précis.

Autres

- Exporter la plage sélectionnée uniquement
- Utiliser le filtre anti-entrelacement (évite les scintillements)
- Arrêter l'ordinateur après l'exportation
- Calculer les effets vidéo sur le processeur graphique

Transférer après exportation : certains formats proposent des options spéciales de transfert (ex. : DV-AVI sur caméscope ou exportation WMV avec le transfert via Bluetooth sur téléphone portable).

Remarque : la gravure d'un disque a lieu dans [l'interface de gravure](#). Pour en savoir plus, veuillez vous référer au chapitre « [Graver un disque](#) ».

Dans ce chapitre

[Vidéo au format AVI](#)

[Vidéo au format DV-AVI](#)

[Vidéo au format MPEG Video](#)

[Vidéo au format MAGIX Vidéo](#)

[Vidéo au format Quicktime Movie](#)

[Vidéo non compressée](#)

[Vidéo au format AVI Motion-JPEG](#)

[Vidéo en tant que séquence d'images individuelles](#)

[Exportation Windows Media](#)

[Vidéo au format MPEG-4 Video](#)

[Exporter une vidéo comme HEVC](#)

[Video comme Intermediate Codec](#)

[Audio au format MP3](#)

[Audio au format Wave](#)

[Exportation en tant que fondu...](#)

[Frame simple au format BMP](#)

[Image simple au format JPG](#)

[Frame individuelle au format PNG](#)

Vidéo au format AVI

Lors d'une exportation en tant que fichier vidéo AVI, il est possible, outre les dimensions et le taux de fréquence d'image de la vidéo AVI à créer, de déterminer et de configurer les codecs de compression pour l'audio (compression audio) et la vidéo (codec). Veuillez tenir compte des [remarques générales sur les formats de vidéos AVI](#).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + A

Vidéo au format DV-AVI

Cette option permet d'exporter la vidéo en tant que fichier AVI codé DV. L'arrangement peut être transféré sans problème via l'interface FireWire d'un appareil photo numérique connecté.

La boîte de dialogue vous informe plus en détails sur les options disponibles. Vous pouvez y accéder en passant par l'entrée « **Avancé...** » de la boîte de dialogue d'exportation. Vous pouvez également y paramétrer le standard vidéo pour lequel vous voulez exporter les données DV : PAL (Europe) ou NTSC (États-Unis).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + D

Vidéo au format MPEG Video

MPEG signifie « Motion Picture Experts Group » : il s'agit d'un format de compression haute performance pour les fichiers audio et vidéo.

Dans la mesure où il existe une grande variété de périphériques et de cas d'utilisation pour ce format, nous recommandons de sélectionner dans un premier temps un préréglage dans la liste. Vous trouverez ici par exemple des presets intraframe (débutant par « Intra422 ») pour la lecture de films dans des studios professionnels.

Vous trouverez plus de détails quant aux paramètres de l'encodeur MPEG dans l'aide du programme, dans l'annexe « [Paramètres de l'encodeur MPEG](#) ».

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + P

Vidéo au format MAGIX Vidéo

Cette option permet d'exporter le projet au format vidéo MAGIX.

MAGIX Video Pro X utilise ce format pour l'enregistrement vidéo : il est optimisé pour le montage vidéo numérique avec un matériel de haute qualité.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + M

Vidéo au format Quicktime Movie

Exportez le projet au format Quicktime Movie. Ce format permet une lecture en streaming des données audio ou vidéo sur Internet.

Remarque : pour les fichiers Quicktime (*.mov), la bibliothèque Quicktime doit être installée.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + Q

Vidéo non compressée

Lors de l'exportation en tant que fichier vidéo AVI non compressé, vous pouvez ajuster la taille et le taux de fréquence d'image de la vidéo AVI que vous souhaitez créer. La vidéo n'est cependant pas compressée une nouvelle fois à l'aide d'un codec.

Attention : les fichiers ainsi obtenus sont très volumineux !

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + U

Vidéo au format AVI Motion-JPEG

La commande ouvre la boîte de dialogue d'exportation pour les vidéos AVI au format MotionJPEG. Ce format est par exemple pris en charge par les cadres photo numériques.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + O

Vidéo en tant que séquence d'images individuelles

Cette option permet d'exporter la vidéo en tant que séquence d'images au format Bitmap. Cela signifie qu'un fichier graphique est créé pour chaque frame de la vidéo. Le nombre d'images peut être défini dans la boîte de dialogue d'exportation, sous « Fréquence d'image ».

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + E

Exportation Windows Media

Cette option permet d'exporter l'arrangement au format Windows Media. Il s'agit d'un format audio/vidéo universel de Microsoft. Les possibilités de configuration de la boîte de dialogue « **Avancé...** » sont donc d'autant plus complexes.

Configuration manuelle

Codec audio/vidéo : l'utilisation de différents codecs est possible selon la version de Windows Media (7,8,9) que vous utilisez. En cas de problèmes de compatibilité lors de la lecture, essayez un codec plus ancien avec un numéro de version inférieur.

Mode débit binaire : des débits binaires constants et variables sont possibles, mais, pour la plupart des périphériques et applications de streaming, un débit binaire constant est obligatoire. Avec les modes VBR 2Pass, la vidéo est compressée deux fois de suite afin de tirer profit au maximum de la bande passante pour les vidéos fortement compressées pour Internet.

Débit binaire/qualité/format audio : le débit binaire détermine de manière décisive la qualité de l'affichage de la vidéo et du son. Plus il est élevé, meilleures sont les vidéos, mais plus les fichiers sont volumineux et plus le temps d'encodage nécessaire est long. En cas de débits binaires variables, le débit binaire est adapté dynamiquement aux exigences du matériel graphique ou audio concerné. On peut donc spécifier soit un indice de qualité de 1 à 100 soit, pour l'encodage 2Pass, un débit binaire moyen ou maximal. Pour l'audio, le débit binaire est de plus déterminé par le format audio.

Importation : pour les cas d'utilisation les plus courants, excepté la lecture sur périphériques mobiles (où il est conseillé d'utiliser les paramètres par défaut), comme par exemple le streaming Internet, Microsoft fournit divers profils système parmi lesquels vous pouvez choisir celui qui vous convient. Si Windows Media Encoder 9 (à télécharger gratuitement depuis le site de Microsoft) est déjà installé sur votre PC, vous pouvez également éditer les profils ou ajouter vos propres profils. Vous pouvez ensuite les charger avec l'option « **Importation** ».

Sous **Infos du clip**, vous pouvez ajouter le titre, le nom de l'auteur, des informations concernant le copyright et une description.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + V

Vidéo au format MPEG-4 Video

Le MPEG-4 contient un assemblage de codecs hautement efficaces pour la vidéo et l'audio d'après le standard MPEG. En comparaison avec le MPEG-2 par exemple, la taille du fichier est moindre alors que la qualité est la même.

Conseil : *cherchez parmi les préséglages proposés dans le logiciel celui qui correspond à votre cas d'utilisation ou à tel ou tel périphérique. Ceux-ci sont optimisés pour les principaux cas d'utilisation.*

Les utilisateurs confirmés peuvent faire des changements spécifiques dans les paramètres avancés. Pour de plus amples informations concernant l'encodeur MPEG-4, référez-vous au chapitre « Paramètres de l'encodeur MPEG-4 » ([Paramètres de l'encodeur MPEG-4 \(MainConcept\)](#), [Paramètres de l'encodeur MPEG 4](#)).

Parmi les préséglages, vous disposez aussi de différents préséglages 4K qui permettront d'exporter du contenu haute résolution.

Raccourci : Ctrl + Alt + G

Exporter une vidéo comme HEVC

Le format HEVC est le successeur de MPEG-4. [HEVC](#) permet une qualité d'image égale même avec des fichiers de taille encore plus petite. L'amélioration de la qualité de l'image est particulièrement nette, même avec des débits binaires peu élevés.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + I

Video comme Intermediate Codec

Intermediate Codec est un format vidéo HD de haute qualité malgré des débits binaires plus faibles. Le format prend en charge des espaces de couleur de plus haute qualité (4:2:2, 4:4:4), des canaux alpha et des espaces de couleur Deep Color de 10 et 12 bits.

Audio au format MP3

Remarque : Windows Media Player à partir de la version 10 est requis pour l'exportation de fichiers au format MP3.

L'encodeur MP3 ne peut pas être utilisé comme codec pour la piste sonore de fichiers AVI audio.

Options

Dans la section « Options », vous pouvez régler le format et la compression pour le fichier audio.

Débit binaire : la sélection du « débit binaire » détermine l'intensité de la compression : plus le débit binaire est élevé, plus la qualité du fichier audio exporté est elle aussi élevée. Le débit binaire définit également la taille finale du fichier : plus le débit binaire est faible, plus le fichier est petit.

Mono/Stéréo/Surround 5.1 : de nombreux périphériques disposent d'un seul haut-parleur. Afin d'économiser de l'espace mémoire, vous pouvez aussi exporter en mono. En mode Surround 5.1, vous pouvez également exporter au format surround MP3. Pour en savoir plus, consultez le chapitre [« Mixeur en mode Surround »](#).

Normaliser : cette fonction devrait toujours être activée. Elle évite un volume trop élevé ou trop bas ainsi que des surmodulations pour votre musique.

Type de transfert

Définissez ici si le fichier créé doit être transféré à un périphérique connecté par Bluetooth ou envoyé par e-mail.

Audio au format Wave

La piste son du film est exportée au format audio Wave (*.wav).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + W

Exportation en tant que fondu...

Le film est exporté au format MXV en tant que fondu alpha. Les valeurs de luminosité du film définissent le comportement du fondu. Grâce à l'option « Exporter uniquement la plage sélectionnée », vous pouvez aussi définir que seule une petite partie, que vous avez délimitée au préalable avec des points d'entrée et de sortie, soit exportée.

Si vous ne modifiez pas l'emplacement de sauvegarde, vous trouverez ensuite le fondu sauvegardé dans le Media Pool sous « Fondus > Standard ».

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + T

Frame simple au format BMP

L'image positionnée sur le marqueur de lecture et affichée à l'écran du programme est exportée en tant que fichier bitmap (*.bmp).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + B

Image simple au format JPG

L'image positionnée sur le marqueur de lecture et affichée à l'écran du programme est exportée en tant que fichier JPEG (*.jpg).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + J

Frame individuelle au format PNG

Exporte l'image positionnée sur le marqueur de lecture et affichée dans l'écran du programme en tant que fichier PNG (*.png).

Raccourcis clavier

Astuce : sous Windows, le raccourci clavier Alt + Maj modifie la configuration du clavier. Ceux qui travaillent beaucoup avec des raccourcis clavier modifient souvent la configuration de leur clavier sans le vouloir, de sorte que les touches ne correspondent plus aux caractères qui y figurent. Afin d'empêcher cela, vous pouvez décocher la case « Basculer entre les langues d'entrée » et « Changer la disposition du clavier » sous « Paramètres système > Options régionales et linguistiques » > onglet « Langues > Détails > Clavier > Modifier la combinaison de touches ».

Dans ce chapitre

[Fonctions de lecture](#)

[Défilement et zoom](#)

[Écrans](#)

[Affichage fenêtre du projet](#)

[Déplacer l'affichage et le marqueur de début](#)

[Modes souris](#)

[Fonctions de la souris avec touches modificatrices](#)

[Modes d'insertion](#)

[Menu contextuel](#)

[Menu Fichier](#)

[Menu Éditer](#)

[Menu Effets](#)

[Menu Fenêtre](#)

[Menu Aide](#)

[Édition des raccourcis clavier](#)

Fonctions de lecture

Lecture/Stop	Barre espace
Augmenter graduellement la vitesse de lecture	L Maj + L
Arrêter la lecture (le marqueur de lecture s'arrête à sa position actuelle)	K
Lecture inversée ou retour rapide graduel	J Maj + J
Accélérer l'avance rapide	Maj + touche fléchée droite (maintenir les touches enfoncées)
Accélérer le retour rapide	Maj + touche fléchée gauche (maintenir les touches enfoncées)
Reprise de la lecture à partir du marqueur	Retour arrière
Marqueur de lecture au début	Orig
Marqueur de lecture à la fin	Fin
1 frame en arrière	Touche fléchée gauche
1 frame en avant	Touche fléchée droite
5 frames en arrière	Ctrl + touche fléchée gauche
5 frames en avant	Ctrl + touche fléchée droite
Placer un marqueur de projet	Ctrl + Entrée
Lecture du début à la fin de la sélection	#
Lecture de la frame actuelle	+
Activer la lecture fluide de l'aperçu	P

Défilement et zoom

Pour un zoom ou défilement dans la fenêtre du projet, il est conseillé d'utiliser des raccourcis clavier et la molette de la souris.

Vous disposez des raccourcis suivants :

- Molette de la souris : défilement horizontal
- Alt + molette : défilement vertical
- Ctrl + molette : zoom horizontal
- Maj + molette : zoom vertical (toutes les pistes sont agrandies)
- Ctrl + Alt + molette : déplacer l'extrait

Écrans

Écran du programme

Moniteur vidéo plein écran	Alt + Entrée
Autre résolution	Alt + G
Ajuster l'écran vidéo aux paramètres du film	Ctrl + G
Ajuster l'écran vidéo à la vidéo sélectionnée	Ctrl + Maj + G
Affichage anaglyphe	Ctrl + .
Affichage imbriqué en lignes (image de gauche d'abord)	Alt + .
2D standard	.
Affichage Side-by-Side	Maj + .

Moniteur source

Moniteur vidéo plein écran	Alt + Entrée
Autre résolution	Alt + G
Afficher l'image source uniquement	Maj +,
Image de comparaison : objet sélectionné sans effet	Alt + Maj +,
Image de comparaison : objet sélectionné	Alt +,
Image de comparaison : objet précédant l'objet sélectionné	,
Image comparative : objet suivant l'objet sélectionné	Ctrl + Maj +,
Image de comparaison : sélectionner l'objet	Ctrl +,

Affichage fenêtre du projet

Agrandir l'extrait	Ctrl + touche fléchée dirigée vers le haut Ctrl + molette de la souris vers le haut
Réduire l'extrait	Ctrl + touche fléchée dirigée vers le bas Ctrl + molette de la souris vers le bas
Lecture du film en plein écran	Alt + Entrée
Afficher/masquer la vue d'ensemble du film dans l'écran vidéo	Maj + A
Optimiser l'affichage du film	Ctrl + F
Zoom 1 frame / 5 frames	Alt + 1/2
Zoom 1 s / 10 s / 1 min	Alt + 3/4/5
Zoom 10 min	Ctrl + Alt + 6
Zoom sur la plage sélectionnée	Alt + F
Zoomer sur la durée entière du film	F
Rendu de l'aperçu	Ctrl + R

Déplacer l'affichage et le marqueur de début

Accéder au bord d'objet suivant	Alt + W
Accéder au bord de l'objet précédent	Alt + Q
Accéder au début du film	Orig
Accéder à la fin du film	Fin
Accéder au début de la sélection	Ctrl + Orig
Accéder à la fin de la sélection	Ctrl + Fin
Faire défiler de page en page vers la gauche	Page haut
Faire défiler de page en page vers la droite	Page bas
Faire déplacer par unité de la trame magnétique vers la gauche	Ctrl + Page haut
Faire défiler d'une unité de la trame magnétique vers la droite	Ctrl + Page bas
Accéder au marqueur de projet suivant	Ctrl + Maj + Page bas
Accéder au marqueur de projet précédent	Ctrl + Maj + Page haut
Accéder au repère de marqueur suivant	Ctrl + Alt + Page bas
Accéder au repère de marqueur précédent	Ctrl + Alt + Page haut
Accéder au marqueur de scène suivant	Maj + Page bas
Accéder au marqueur de scène précédent	Maj + Page haut
Accéder au marqueur de chapitre suivant	Alt + Page bas
Accéder au marqueur de chapitre précédent	Alt + Page haut
Accéder au marqueur droit	W
Accéder au marqueur gauche	Q
Accéder à la section vide suivante	<
Accéder à la section vide précédente	Maj + <
Accéder à l'objet sélectionné suivant	Maj + W
Accéder à l'objet sélectionné précédent	Maj + Q
Sélectionner l'objet suivant	Ctrl + W
Sélectionner l'objet précédent	Ctrl + Q

Modes souris

Mode souris pour objets uniques	6
Mode souris Toutes les pistes	7
Mode souris Une piste	8
Mode courbe	9
Mode d'étirement d'objet	0
Pré-écoute des objets audio	Alt + 6
Aide contextuelle	Alt + F1

Fonctions de la souris avec touches modificatrices

Remarque : Si la position de la fin de l'objet est déplacée, l'effet sur les objets suivants dépend du [mode souris](#) choisi.

Déplacer les objets uniquement dans les pistes, la position reste inchangée	Maj + bouton de la souris maintenu et déplacer à droite ou à gauche
Déplacer le contenu et la fin de l'objet, le début reste inchangé	Alt + bouton de la souris maintenu et déplacer à droite ou à gauche
Déplacer le contenu de l'objet tronqué (« faire rouler » le contenu de l'objet)	Maj + Alt + bouton de la souris maintenu et déplacer à droite ou à gauche

Modes d'insertion

Ajout automatique	1
Ripple une piste	2
Ripple multipiste	3
Échanger	4
Écraser	5

Menu contextuel

Dans le menu contextuel, outre les fonctions déjà connues depuis les autres menus, vous trouverez les fonctions supplémentaires suivantes:

Définir offset audio/vidéo	Alt + O
Propriétés de l'objet	Ctrl + E

Affichage sinusoïdal et audio

Créer un affichage sinusoïdal	Maj + E
Vidéo/Audio sur une piste	Ctrl + U
Vidéo/Audio sur des pistes disinctes	Ctrl + H

Menu Fichier

Nouveau projet	Ctrl + N
Ouvrir le projet	Ctrl + O
Enregistrer un projet	Ctrl + S
Enregistrer le projet sous...	Maj + S
Dépôt de projets > Nettoyer le dépôt de projets	Alt + Maj + X
Enregistrement audio/image/vidéo...	D
Exporter vers périphérique...	H
Conversion par lots	S
Graver CD/DVD > Compiler les fichiers manuellement...	Ctrl+B
Charger un projet de sauvegarde	Ctrl + Maj + O
Assistant de suppression	Ctrl + Maj + Y
Quitter	Alt + F4

Agencer le projet

Ajouter un nouveau film vide	Ctrl + Alt + N
Supprimer le film du projet	Ctrl + F4
Importer liste de montage (EDL)	Ctrl + D
Exporter un fichier de film MAGIX	Ctrl + Alt + L
Exporter une liste d'événements EDL	Alt + D

Exporter le film

Exporter au format AVI	Ctrl + Alt + A
Exporter au format DV-AVI	Ctrl + Alt + D
Exporter au format vidéo MPEG	Ctrl + Alt + P
Vidéo au format MAGIX Video	Ctrl + Alt + M
Vidéo au format QuickTime Movie	Ctrl + Alt + Q
Vidéo non compressée	Ctrl + Alt + U
Vidéo au format Motion-JPEG-AVI	Alt + Ctrl + O
Vidéo en tant que séquence d'images individuelles	Ctrl + Alt + E
Exportation Windows Media	Ctrl + Alt + V
Vidéo au format MPEG-4	Ctrl + Alt + G
Vidéo au format HEVC	Ctrl + Alt + I
Audio au format Wave	Ctrl + Alt + W
Exportation en tant que fondu	Ctrl + Alt + T
Frame individuelle au format BMP	Ctrl + Alt + B
Frame individuelle au format JPEG	Ctrl + Alt + J
Exporter les informations du film en tant que liste de montage EDL	Alt + D

Copie de sauvegarde

Copier le projet et les médias dans le dossier	Alt + S
Copier le film et les médias dans le dossier	Maj + R

Paramètres

Film	E
Programme	Y
Raccourcis clavier	Ctrl + Maj + U
Rendu de l'aperçu	Alt + R

Menu Éditer

Annuler	Ctrl + Z
Rétablir	Ctrl + Y
Couper objets	Ctrl + X
Copier les objets	Ctrl + C
Coller les objets	Ctrl + V
Dupliquer des objets	D
Supprimer des objets	Suppr
Sélectionner tous les objets	Ctrl + A
Enregistrer objets en tant que prises	Maj + K
Couper	
Couper la scène	T
Supprimer le début de la scène	Y
Supprimer la fin de la scène	U
Supprimer la scène	Ctrl + Suppr
Segmenter le film	Alt + Y
Adaptation du montage musical	Ctrl + Maj + M
Éditer la section	
Couper la zone	Maj + Suppr ; Alt + X
Copier la zone	Alt + C
Supprimer la zone	Alt + Suppr
Coller la zone	Alt + V
Extraire la zone	Maj + X
Insérer un espace vide dans la zone sélectionnée	C
Former un groupe	G
Dégrouper	Maj + G
Assistants	
Slideshow Maker	Ctrl + M
Soundtrack Maker	Ctrl + Maj + S
Mixer la piste audio	Maj + D
Mixer les pistes audio et vidéo	Maj + M
Démarrage du rendu de l'aperçu	Ctrl + R
Marqueurs	
Définir un marqueur de projet	Ctrl + Entrée
Placer un repère de marqueur	Ctrl + P
Placer un marqueur de chapitre	Maj + Entrée
Placer automatiquement un marqueur de chapitre	Alt + Maj + Entrée
Supprimer un marqueur de chapitre	Ctrl + Maj + Entrée
Supprimer tous les marqueurs de chapitre	Ctrl + Alt + Entrée
Définir le début de la sélection	I
Définir la fin de la sélection	O
Accéder au début de la sélection	Maj + I
Accéder à la fin de la sélection	Maj + O
Sélectionner la zone sur l'espace vide	X

Déplacer l'affichage	Voir « Déplacer l'affichage »
Recherche de vidéos	Ctrl + Maj + C
Pistes audio en mode muet (multicam)	Alt + Maj + M

Menu Effets

Paramètres d'effets du film Ctrl + Maj + H

Effets d'objet vidéo

Reconnaissance des scènes Maj + Z
Éditer avec MAGIX Photo Designer Alt + Maj + D

Effets vidéo

Luminosité Alt + Maj + H
Contraste Alt + Maj + O
Gamma Alt + Maj + G
Saturation Alt + Maj + F
Correction couleur Alt + Maj + C
Effet d'incrustation vidéo Alt + Maj + B
Netteté Ctrl + Alt + S
Plug-ins d'effets vidéo Ctrl + Maj + P
Charger les effets vidéo Ctrl + -
Enregistrer les effets vidéo Alt + -
Réinitialiser effets vidéo Ctrl + Alt + -
Copier les effets vidéo -
Ajouter des effets vidéo Maj + -

Affichage/Animation

Taille/Position Alt + Maj + I
Extrait Alt + Maj + P
Travelling/Zoom Ctrl + Alt + Z
Rotation/Reflet Alt + Maj + R

Effets d'objets audio

Normaliser Alt + N
Réduction du volume Alt + L
Nettoyage audio Alt + A
Écho/Réverbération Maj + H
Timestretching/Rééchantillonnage Ctrl + Maj + Q
Charger les effets audio Ctrl + +
Sauvegarder les effets audio Maj + +
Rétablir les effets audio Ctrl + Alt + +
Assistant de reconnaissance des mesures Alt + Maj + K
Édition Wave externe Alt + Z
Courbe du volume Ctrl + Maj + V

Effets de titre

Éditeur de titres... Ctrl + T
Charger des effets de titre... Alt + T

Enregistrer des effets de titreCtrl + Maj + T

Bibliothèques d'effets

Effets audio et vidéoAlt + Maj + E

Effets de transitionCtrl + Maj + B

Effets de titreAlt + Maj + L

Menu Fenêtre

Massicot de montage	N
Massicot d'objet	Maj + N
Mixeur	M
Rack d'effets audio master	B
Écran du programme	Maj + V
Media Pool	Maj + P
Dépôt de projets	Maj + B
Activer la fenêtre suivante	Ctrl + tabulation
Réinitialiser agencement des fenêtres	F9
Vue d'ensemble du film	Maj + A
Optimiser l'affichage du film	Ctrl + F
Zoom horizontal/vertical	Voir Affichage fenêtre du projet

Menu Aide

Aide	F1
Aide contextuelle	Alt + F1
Afficher les infobulles	Ctrl + Maj + F1
À propos de MAGIX Video Pro X	Alt + Maj + F1

Édition des raccourcis clavier

Ouvrez la boîte de dialogue de configuration des raccourcis clavier en passant par le menu Fichier > Paramètres > Raccourcis clavier.

Vous pouvez y définir les raccourcis clavier pour toutes les fonctions et tous les menus de MAGIX Video Pro X. Il est ainsi possible d'adapter les fonctions attribuées aux raccourcis selon vos besoins ou encore de modifier ou compléter des raccourcis.

Les paramètres sont sauvegardés lorsque vous quittez le programme afin de pouvoir les réutiliser au prochain démarrage.

L'affichage de l'arborescence complète des menus de MAGIX Video Pro X est le principal élément de cette boîte de dialogue.

Dans ce chapitre

[Ajouter des raccourcis clavier](#)

[Liste des raccourcis clavier](#)

Ajouter des raccourcis clavier

Pour ajouter un raccourci clavier, veuillez procéder comme suit :

- Recherchez l'option de menu souhaitée et sélectionnez-la d'un simple clic. Sous « Option actuelle de menu », l'attribution actuelle est affichée.
- Cliquez dans le champ de saisie « Nouveau raccourci clavier ».
- Ensuite, pressez les touches souhaitées pour le raccourci clavier. Vous pouvez utiliser les touches que vous voulez en combinaison avec Maj, Alt et Ctrl.
- Cliquez maintenant sur « Attribuer un raccourci clavier ». Un message vous avertit si le raccourci est déjà attribué.

Attention : *veuillez ne pas utiliser la barre d'espacement, les touches Echap ou Inser (0 dans le pavé numérique) car les fonctions de ces touches dans MAGIX Video Pro X font partie du programme et ne peuvent pas être modifiées.*

Liste des raccourcis clavier

Réinitialiser : réactivez ici les raccourcis clavier préconfigurés.

Charger : chargez et activez ici des raccourcis clavier enregistrés précédemment.

***Astuce** : des préréglages supplémentaires sont fournis dans MAGIX Video Pro X, pour tous ceux qui ont travaillé avec d'autres logiciels jusqu'à présent. Ces préréglages facilitent énormément la prise en main de MAGIX Video Pro X.*

Si vous avez utilisé MAGIX Vidéo Pro Edition et que vous souhaitez poursuivre l'utilisation des raccourcis clavier que vous y avez configurés, chargez tout simplement le fichier Video_Pro_X.ssc.

***ATTENTION** : les paramètres actuels sont écrasés lors du chargement. Enregistrez vos raccourcis clavier actuels auparavant si vous souhaitez les conserver.*

Sauvegarder : vous pouvez sauvegarder les raccourcis clavier actuels en leur attribuant un nom de fichier.

Lister : cette commande vous permet d'ouvrir une fenêtre qui contient une liste complète actuelle des raccourcis clavier. En cliquant sur « Copier », vous pouvez copier cette liste dans le presse-papiers de Windows afin de l'éditer ou de l'imprimer avec un éditeur de texte.

Synchronisation avec des périphériques externes

MAGIX Video Pro X prend en charge le code temporel MIDI (MTC). Cela permet à MAGIX Video Pro X aussi bien de synchroniser des sources externes que d'être synchronisé par des sources externes.

À l'aide d'un câble MIDI virtuel (par ex. « LoopBe1 »), vous pouvez également synchroniser MAGIX Video Pro X avec Samplitude ou Sequoia. Il est pour cela nécessaire de procéder à l'installation de ce câble MIDI virtuel.

Dans ce chapitre

[MAGIX Video Pro X comme maître](#)

[MAGIX Video Pro X comme esclave](#)

[Synchronisation de Samplitude / Sequoia avec MAGIX Video Pro X](#)

MAGIX Video Pro X comme maître

Si MAGIX Video Pro X doit synchroniser des sources externes ou d'autres programmes, vous devez procéder ainsi :

1. Ouvrez les [paramètres de synchronisation](#).
2. Activez « Synchronisation de sortie ».
3. Configurez sous Périphérique la sortie MIDI correspondante à laquelle le code temporel MIDI doit être émis.

Conseil : Si vous désirez synchroniser un autre logiciel (par ex. Samplitude ou Sequoia) avec MAGIX Video Pro X via un câble MIDI virtuel, vous devez veiller à ce que le périphérique MIDI correspondant soit configuré dans les deux programmes. Pour cela, le programme à synchroniser doit prendre en charge le code temporel MIDI (MTC) et être configuré comme « esclave ».

Exemple : Si le périphérique « LoopBe Internal MIDI » a été configuré dans MAGIX Video Pro X comme sortie MIDI, « LoopBe Internal MIDI » doit également être synchronisé à l'entrée MTC du programme à synchroniser.

MAGIX Video Pro X comme esclave

En tant que « esclave », MAGIX Video Pro X suit une source externe ou un autre programme lors de la lecture.

1. Ouvrez la [boîte de dialogue de synchronisation](#).
2. Activez « Synchronisation d'entrée ».
3. Configurez sous Périphérique la sortie MIDI comportant le code temporel MIDI.

Résultat : MAGIX Video Pro X est ainsi synchronisé sur ce code temporel MIDI.

Remarque : Si MAGIX Video Pro X doit être synchronisé par un autre programme (par ex. Samplitude ou Sequoia) via un câble MIDI virtuel avec MAGIX Video Pro X, veillez à ce que le périphérique MIDI correspondant soit configuré dans les deux programmes. Pour cela, le programme source de synchronisation doit prendre en charge MTC et être configuré en tant que « maître ».

Exemple : Si vous utilisez « LoopBe Internal MIDI » comme entrée MIDI, vous devez également configurer « LoopBe Internal MIDI » dans le master comme sortie-MIDI pour le code temporel MIDI.

Synchronisation de Samplitude / Sequoia avec MAGIX Video Pro X

Ce paragraphe vous aide pour la synchronisation de MAGIX Video Pro X avec Samplitude / Sequoia pour des productions Surround.

Ces instructions ne sont que des exemples. MAGIX Video Pro X est l'esclave et suit ainsi les informations temporelles de Samplitude/Sequoia. Il est possible de travailler ainsi dans MAGIX Video Pro X pendant que Samplitude/Sequoia fonctionne de manière synchrone.

Le chapitre [Transfert d'un projet Surround à MAGIX Video Pro X](#) vous explique la manière de transférer des projets Surround depuis Samplitude / Sequoia dans MAGIX Video Pro X et la suite du processus.

Conditions requises

Étant donné que la synchronisation a lieu via MTC (MIDI Time Code), il est impératif qu'un pilote MIDI virtuel soit installé. Un exemple de pilote est « LoopBe1 ».

Si vous souhaitez créer des projets Surround, vous avez besoin d'une carte son-Surround à 6 canaux.

Configurer MAGIX Video Pro X

1. Ouvrez la boîte de dialogue de synchronisation
2. Cochez la case « Synchronisation de sortie active ».
3. Configurez sous Périphérique l'interface MIDI virtuelle (par ex. « LoopBe Internal MIDI »).
4. Configurez sous « Fréquence image » la même fréquence image comme dans l'esclave.
5. Activez l'option « envoyer/recevoir MMC Fullframe ».
6. Fermez la fenêtre sur cliquant sur OK.
MAGIX Video Pro X envoie ensuite le code temporel MIDI sur le périphérique MIDI configuré.

Configurer Samplitude / Sequoia

1. Démarrez Samplitude / Sequoia ; MAGIX Video Pro X peut rester ouvert pendant ce temps.
2. Ouvrez la boîte de dialogue de synchronisation de Samplitude / Sequoia. Pour cela, faites un clic droit sur le bouton Sync de la console de transport, ou bien sélectionnez dans le menu Options l'entrée « Paramètres de synchronisation ».
3. Cochez la case « Entrée MTC active ».
4. Configurez sous Périphérique l'interface MIDI virtuelle (par ex. « LoopBe Internal MIDI »).
5. Ouvrez les paramètres « MIDI Machine Control (MMC) ».

6. Configurez les paramètres suivants :

- Commande MMC : « Réception MMC active »
- Configurez sous « Périphérique MIDI » : « (Use MTC Device) ».
- Activez « Cursor Position (Full Frame) ».
- Activez « Play, Stop, Avance rapide, Retour rapide ».
- Désactivez toutes les autres options.

7. Fermez la fenêtre sur cliquant sur OK.

8. Assurez-vous que le bouton Synchronisation sur la console de transport de Samplitude/Sequoia est actif.

Vous pouvez ainsi couper et éditer votre vidéo dans MAGIX Video Pro X ; Samplitude/Sequoia et MAGIX Video Pro X fonctionnent de manière synchrone pendant la lecture.

Remarque : *Veillez à configurer un certain temps de lancement pour la synchronisation. Cela peut durer quelques secondes après le début de la lecture avant que le maître et l'esclave fonctionnent de manière synchrone.*

Problèmes & solutions

Dans ce chapitre

[Fichier non chargé](#)

[Lecture tremblante](#)

[Problèmes et aide concernant l'assistant de reconnaissance de tempo](#)

[Problèmes lors de l'activation](#)

Fichier non chargé

Si vous ne parvenez pas à charger vos fichiers, veuillez vérifier les erreurs suivantes :

- **Problème** : le format du film est incompatible avec MAGIX Video Pro X.
Solution : aucune.
- **Problème** : vous ne disposez pas des droits d'utilisateur nécessaires.
Solution : assurez-vous que vous avez bien les droits d'utilisateur requis. Vous devez consulter les droits de lecture et d'écriture (autorisations) dans le dossier source et le dossier de projets.
- **Problème** : le lecteur n' a plus d'espace mémoire disponible suffisant.
Solution : vérifiez l'espace de mémoire disponible du lecteur concerné. Libérer de l'espace si nécessaire en supprimant les fichiers inutiles, ou bien ajoutez de l'espace à l'ordinateur.
- **Problème** : le Codec correspondant doit être activé.
Solution : consultez le paragraphe [« Formats d'importation »](#).
- **Problème** : le Codec utilisé dans les fichiers AVI n'est pas installé.
Solution : Référez-vous dans ce cas au paragraphe [Indications générales concernant les vidéos AVI](#) dans l'annexe « Vidéo numérique et support de données ».

Lecture tremblante

Si l'image à l'écran est tremblante en lecture, ne vous inquiétez pas : le produit fini sera parfait et sa lecture fluide. N'oubliez pas que MAGIX Video Pro X calcule tous les effets en temps réel. Vous voyez donc immédiatement l'influence de chaque effet sur votre séquence vidéo. Mais de nombreux effets peuvent causer des difficultés même aux ordinateurs les plus modernes. Dans ce cas, une lecture fluide ne sera plus possible. Le résultat sans tremblements n'apparaîtra qu'après rendu et exportation sur DVD. C'est pourquoi, montez d'abord le film sans effets. La prévisualisation est alors fluide et vous pouvez travailler rapidement et tranquillement. A la fin, vous pouvez ajouter des effets à votre film pour lui donner une touche finale à la Hollywood.

Problèmes et aide concernant l'assistant de reconnaissance de tempo

Problème : la lecture saute, le métronome craque, surcharge CPU... (sur ordinateurs plus anciens.)

Aide : dans ce cas, nous vous conseillons d'utiliser en lecture audio le pilote Wave au lieu de Direct Sound (raccourci clavier : touche p, fenêtre des paramètres de lecture)

Problème : le métronome ne fonctionne pas et les traits ne sont pas dessinés sur la représentation graphique des ondes.

Cause possible : le matériel ne contient pas de rythme ou le morceau comprend un passage sans rythme (par exemple uniquement du chant ou des plages de synthétiseur).

Aide : à l'aide des marqueurs de début et de fin de l'objet, limitez le morceau aux passages rythmiques uniquement.

2ème cause possible. Le battement était imparfait ou vous avez inséré une mauvaise valeur BPM.

Aide : essayez les boutons de correction du tempo ou tapez le rythme jusqu'à l'affichage de « locked ».

Problème : le métronome n'est pas très précis ou saute, les traits dans l'affichage graphique des ondes sont irréguliers et fins.

Aide : à l'aide des marqueurs de début et de fin, limitez le morceau aux passages rythmiques uniquement.

Problème : la correction offbeat échoue.

Aide : le marqueur de début devrait être placé juste avant un battement d'une noire (encore mieux avant le battement du premier temps de la mesure).

Problème : le métronome bat subitement sur l'offbeat en plein milieu du morceau (ou vice versa...)

Cause : certains morceaux sont composés de manière à ce que des passages individuels soient décalés d'une croche. La musique techno utilise souvent cet effet de style et insère des breaks d'une durée de 7 croches.

Aide : lorsque le morceau doit être divisé en mesures individuelles, l'assistant de reconnaissance de tempo doit être utilisé plusieurs fois de suite de manière individuelle pour les passages avant et après le décalage.

Problèmes lors de l'activation

Problème : le site Web MAGIX ne s'ouvre pas.

Vérifiez votre connexion Internet. Connectez-vous éventuellement manuellement.

Problème : le formulaire de commande par courrier/par fax ne s'ouvre pas.

Vérifiez qu'un programme de traitement de texte compatible soit installé et activé sur votre ordinateur (MS Word par exemple).

Problème : vous n'avez pas reçu l'e-mail contenant le code d'activation.

Vérifiez que votre boîte électronique n'est pas pleine.

- Vérifiez que l'e-mail ne se trouve pas dans la boîte spam (courrier indésirable).

Problème : vous avez installé MAGIX Video Pro X sur un nouvel ordinateur, ajouté un nouveau disque dur à votre ordinateur (carte son, carte mémoire, etc.) ou vous l'avez installé plusieurs fois sur le même PC. Votre code d'activation n'est plus accepté.

Si vous avez activé votre programme à de multiples reprises et que vous ne parvenez pas à l'activer une nouvelle fois, veuillez contacter le [service clientèle MAGIX](#).

Annexe : vidéo numérique

Dans ce chapitre

[Compression MPEG](#)

[Remarques générales sur les vidéos AVI](#)

[Aperçu des différents types de disques](#)

Compression MPEG

MPEG signifie « Moving Picture Experts Group » et définit un groupe de travail qui coopère avec l'ISO (International Standards Organization) ainsi que l'ETC (International Electro Technical Commission) afin de développer des standards pour le codage vidéo et audio.

En règle générale, le taux de données graphiques du standard vidéo numérique est de 167 mégabits par seconde, ce qui, en l'absence de compression, nécessite une capacité de stockage bien plus importante qu'un DVD puisse offrir. Un DVD 5 une face avec 4,7 Go de capacité de stockage est à peine suffisant pour 4 minutes. Pour cette raison, l'image disponible doit effectivement être compressée ; une fonction possible avec la procédure MPEG.

Cette procédure se fonde sur le simple fait que jusqu'à 96 % des données d'une vidéo numérique se composent de répétition et peuvent être compressées sans dégradation apparente de la qualité d'image.

Chaque compression MPEG consiste toutefois à réduire des données et entraîne de fait une perte d'informations. Si la vidéo se compose de très nombreuses informations ou si le contenu varie très rapidement, l'image risque d'être floue (selon l'intensité de compression et la qualité de l'encodeur). Des erreurs peuvent également résulter d'artefacts de compression, tels que de petits défauts de couleurs ou des images qui sont trop obscures.

Avec des taux de compression moyens, au-dessous de 3 mégabits par seconde, vous notez une baisse de qualité. Avec des taux d'environ 6 mégabits par seconde, la perte de qualité passe presque inaperçue.

Remarques générales sur les vidéos AVI

Le format AVI (**A**udio **V**ideo Interleaved) n'est pas un « vrai » format de fichier. Il s'agit plutôt d'une sorte de conteneur pour lequel les conventions de transmission des données audio et vidéo à un programme sont définies de manière très générale. Le format de sauvegarde exact des données est déterminé par le codec (**C**odeur/**dé**codeur). Un codec comprime des données audio et vidéo dans son propre format qu'il est le seul à pouvoir reconnaître et décoder lors de la lecture.

Concrètement, cela signifie qu'un fichier AVI créé sur un ordinateur ne peut être chargé ou lu sur un autre PC **que** si le même codec y est installé.

De nombreux codecs (Intel Indeo Video par exemple) sont désormais inclus dans l'installation Windows. Certains ne le sont pas. Si vous souhaitez créer un fichier AVI avec un tel codec et l'utiliser sur d'autres PC, vous devrez y installer le codec correspondant. Le mieux est de copier le fichier d'installation du codec dans votre dossier d'exportation et de graver le tout pour l'avoir à disposition sur le PC sur lequel vous lisez des disques vidéo.

Il peut arriver que certains codecs de cartes de montage vidéo peu récentes posent problème car ils ne peuvent fonctionner qu'avec le matériel des cartes correspondantes. De tels fichiers AVI peuvent être utilisés **uniquement** sur l'ordinateur avec lequel ils ont été créés. Nous vous recommandons si possible d'éviter d'utiliser ces codecs.

Aperçu des différents types de disques

MAGIX Video Pro X met à disposition toute une série de différents types de disques selon que vous désirez graver un film ou un diaporama, selon le support de données (CD, DVD ou Blu-ray Disc™) que vous utilisez et selon le lecteur et la qualité sollicités pour le projet.

Le tableau suivant vous explique quel type de disque utiliser selon vos buts, quelles différences de qualité et de fonctionnalités existent et combien d'espace mémoire est nécessaire selon le format utilisé.

Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre dédié à chaque format de disque.

Dans ce chapitre

[Digital Versatile Disc \(DVD\)](#)

[Disque AVCHD](#)

[Blu-ray Disc](#)

Digital Versatile Disc (DVD)

Qualité

Pour une résolution de 720 x 576 (PAL) et un encodage MPEG-2, vous pouvez obtenir de très bons résultats avec 25 images par seconde. Le volume de données est d'environ cinq fois celui d'un CD vidéo.

Formats de supports de données inscriptibles

Certes, tout le monde est tombé d'accord pour adopter le DVD en tant que support de lecture standard, mais avec l'apparition des DVD inscriptibles, le marché s'est ensuite divisé en trois camps : « DVD-RAM », « DVD+RW » et « DVD-RW ».

DVD-R/+R : support inscriptible une fois. Le DVD-R peut recevoir des structures de données des formats DVD-Video, DVD-Audio ou DVD-ROM.

DVD+RW : à priori, les lecteurs +RW sont capables de créer des DVD réinscriptibles compatibles avec la quasi-totalité des lecteurs de DVD-ROM ou de DVD du commerce. Les sociétés qui les fournissent sont principalement Philips, Sony, Hewlett Packard (mais aussi Ricoh, Yamaha et Mitsubishi).

DVD-RW : technique de gravure et de suppression sur DVD promue par Pioneer et Sharp. Ce format a été développé par Pioneer et normalement, il est compatible avec les lecteurs DVD existants.

DVD-RAM : les supports DVD-RAM, qui se basent en partie sur la technologie Phase Change et sur d'autres technologies magnéto-optiques et de disque dur, ainsi que sur des technologies inconnues jusqu'à ce jour, sont pratiquement 100 % incompatibles avec tous les lecteurs existants.

Il n'est pas judicieux d'opter pour ce type de support en raison de sa faible capacité de stockage et du fait qu'il n'est pas compatible avec les lecteurs DVD.

Attention : MAGIX Video Pro X prend en charge les DVD±R et DVD±RW, mais pas les DVD-RAM.

Supports vierges : pour tous les formats de gravure sur DVD, on utilise actuellement des DVD vierges inscriptibles sur une face et d'une capacité de 4,7 Go (durée de lecture 2 h environ).

Protection contre la copie

Macrovision (APS) : l'industrie du film revendique que même les lecteurs de DVD-ROM et les cartes de décodeur ou de diagrammes avec sorties composites ou sorties s-vidéo doivent prendre en charge la protection contre la copie analogique (APS) de Macrovision. Seuls certains lecteurs de DVD plus anciens ne sont pas dotés de l'APS.

Avec l'APS, des signaux supplémentaires sont ajoutés aux données graphiques stockées sur un DVD par un lecteur de DVD ou une carte de décodeur. Les données sont presque identiques. Ces signaux supplémentaires perturbent la synchronisation et la régulation automatique de l'enregistrement de la plupart des enregistreurs vidéo, ce qui empêche par

conséquent l'enregistrement de la vidéo. Ils ne sont toutefois pas notables sur le téléviseur ou sur le moniteur.

Content Scrambling System (CSS) : CSS évite la sauvegarde et la duplication des pistes vidéo du DVD sur le disque dur.

Il est toutefois possible de charger les flux VOB des DVD sans CSS (à l'instar des autres fichiers vidéo) via le bouton d'importation vidéo.

miniDVD

Le mini-DVD n'est rien d'autre que le format de données DVD gravé sur un CD ROM. Ainsi, l'encodeur MPEG 2 et toutes les autres spécifications de format de données DVD sont utilisées : seuls les porteurs de données sont différents. Comme le CD-ROM peut uniquement sauvegarder un sixième de la quantité de données d'un DVD, la capacité d'un mini-DVD se limite par conséquent à environ 20 minutes d'un Diaporama.

Les mini-DVD sont particulièrement adaptés à la lecture sur ordinateur. Avec des périphériques autonomes, il faut les tester individuellement pour savoir si le périphérique peut traiter le format DVD sur un CD-ROM.

Disque AVCHD

Ce format vous permet de créer une vidéo en haute définition. La gravure sur Blu-ray Discs (BD-R/RE) et sur DVD±R/RW vierges courants, disponibles dans le commerce, est possible. À la différence du [disque Blu-ray](#), le format vidéo MPEG-4 / codec AVC ([Paramètres de l'encodeur MPEG-4 \(MainConcept\)](#), [Paramètres de l'encodeur MPEG 4](#)) est utilisé : il nécessite moins d'espace mémoire et offre la même qualité d'image.

Compatibilité

Format AVCHD sur disque Blu-ray vierge : étant donné qu'il s'agit d'un format compatible Blu-ray, il est possible de lire le disque créé dans tous types de lecteurs Blu-ray disponibles dans le commerce. Les problèmes de lecture peuvent donc être presque toujours attribués à des incompatibilités entre disque Blu-ray vierge et lecteur Blu-ray. Si vous êtes confronté à de tels problèmes, consultez le manuel d'utilisation du lecteur Blu-ray ou demandez au fabricant quels disques vierges sont compatibles avec votre appareil.

Format AVCHD sur DVD vierge : les DVD créés avec une vidéo au format AVCHD ne sont pas pris en charge par tous les lecteurs Blu-ray. Les compatibilités avec tel ou tel appareil sont très variables. Des lecteurs DVD courants ne peuvent lire les disques AVCHD car ils ne prennent pas en charge le format AVC.

Le lecteur doit prendre en charge les formats suivants :

- Disque AVCHD : AVCHD 1.0
- Disque AVCHD à 50 P-frames : AVCHD 2.0

Blu-ray Disc

Le Blu-ray Disc est considéré comme le successeur du DVD classique et propose une capacité de mémoire particulièrement élevée jusqu'à 27 Go sur une couche (et jusqu'à 54 Go sur deux couches), avec peu d'erreurs de gravure.

La description Blu-ray provient de la couleur bleue du laser. Mais il n'est pas possible d'enregistrer une couleur comme marque, le « e » de Blue a été supprimé.

La grande capacité d'enregistrement des Blu-ray Discs est très adaptée pour des vidéos haute résolution, qui en raison de la grande quantité de données (selon le matériel jusqu'à 40 Mo/s) requièrent un grand espace mémoire, ou également pour des diaporamas de grande qualité.

Le codec MPEG-2 est utilisé comme codec dans MAGIX Video Pro X.

***Remarque :** pour visionner des données sur Blu-ray Discs, vous devez posséder un lecteur compatible. Afin d'apprécier pleinement les vidéos haute résolution, il est recommandé d'utiliser un téléviseur HD.*

Les sociétés qui ont participé au développement du disque Blu-ray se sont regroupées au sein de l'association Blu-ray Disc Association (BDA).

Il existe trois variantes du Blu-ray Disc :

- comme **BD-ROM** en lecture seule (comparable à un DVD Vidéo)
- comme **BD-RE** réinscriptible (comparable avec DVD±RW ou DVD-RAM)
- enfin comme variante **BD-R** réinscriptible (comparable à DVD±R).

Activer des codecs

Pour pouvoir utiliser et créer différents formats de fichiers, des encodeurs/décodeurs spécifiques sont nécessaires.

À quoi sert l'activation ?

L'importation (décodage) et l'exportation (encodage) de certains formats audio et vidéo nécessitent un codec adapté, qui permet d'importer et de lire ces formats. Dès que vous avez besoin d'un décodeur ou d'un encodeur spécifique, MAGIX Video Pro X vous avertit et vous demande si vous souhaitez l'activer.

En règle générale, l'intégration de décodeurs et d'encodeurs d'un fournisseur tiers est payante pour le fabricant de logiciel. Pour cette raison, ces codecs sont intégrés dans les programmes MAGIX à l'aide d'une activation supplémentaire qui, selon leur utilité et leur diffusion, peut être gratuite ou payante, en cas de codecs très spécifiques et rares par exemple. MAGIX peut ainsi continuer dans l'avenir à vous offrir un rapport performance/prix optimal pour votre logiciel.

Quels sont les codecs concernés ?

Les codecs suivants sont automatiquement activés si nécessaire :

- MPEG-2/MPEG-4 Basic (Standard)

Ces Codecs sont nécessaires pour les importations et exportations de vidéos MPEG-2 et MPEG-4. L'activation du Codec se produit simultanément et est gratuite.

Cas d'application :

- MPEG-2 : importations et exportations MPEG-2 et graver DVD et disques Blu-ray.
- MPEG-4 : importations et exportations MPEG-4 et graver disques AVCHD.
- Pack d'amélioration audio

Ce paquet est nécessaire pour certains formats de données audio, entre autres les formats AC3 stéréo et surround 5.1. L'activation est gratuite.

Vous pouvez activer les codecs suivants facultativement :

- MainConcept MPEG-2

Ce codec peut être utilisé comme une alternative au MPEG-2 (standard). L'activation est gratuite.

- MainConcept MPEG-4

Ce codec peut être utilisé comme une alternative au MPEG-4 (standard). Cette activation est [payante](#).

Dans ce chapitre

[Activation payante du décodeur MPEG-4](#)

Activation payante du décodeur MPEG-4

Prérequis

- MAGIX Video Pro X est déjà enregistré à votre nom.

Remarque : si vous n'avez pas encore enregistré MAGIX Video Pro X, vous pouvez le faire à tout moment.

Procédure

1. Ouvrez le menu « Aide » puis « Installer les programmes supplémentaires ».

2. Sélectionnez MainConcept MPEG-4.

MAGIX Video Pro X vérifie si la licence du Codec a déjà été validée pour d'autres programmes MAGIX et utilise ce codec si c'est le cas.

Si aucune licence n'a été trouvée, le logiciel procède à l'activation payante.

Une fenêtre d'activation s'ouvre.

3. Cliquez sur « Activer en ligne ».

Votre navigateur Internet s'ouvre.

Si vous n'avez pas encore enregistré MAGIX Video Pro X, une page d'enregistrement de MAGIX Video Pro X s'ouvre.

Ensuite, le logiciel vous redirige vers un site Web dans lequel vous pourrez procéder à l'activation correspondante.

4. Entrez les données demandées, puis procédez à la commande.

En général, le code d'activation est disponible en quelques minutes. Dans certains cas, l'envoi du code peut prendre plus de temps.

Remarque : Si vous ne recevez toujours pas de code d'activation, vérifiez si votre boîte e-mail a filtré l'e-mail contenant le code comme une publicité et si cet e-mail a par conséquent été masqué et/ou déplacé par erreur.

5. Copiez le code d'activation contenu dans l'e-mail.

6. Insérez le code d'activation dans le champ de saisie de la boîte de dialogue d'activation.

7. Cliquez sur « Créer activation ».

L'activation est en cours de création. MAGIX Video Pro X vérifie les données d'enregistrement, pour ensuite télécharger le codec requis et l'installer.

MAGIX Video Pro X doit éventuellement être redémarré, afin que le codec puisse être utilisé.

Remarque : Après avoir activé le codec MainConcept, vous devez vous rendre dans les [paramètres du programme](#) afin de déterminer que ce codec doit être utilisé en priorité.

Paramètres de l'encodeur HEVC

Dans les « Paramètres avancés », l'utilisateur peut configurer en détail la création du flux de données HEVC.

Les paramètres avancés sont divisés dans les trois sections « Vidéo », « Audio » et « Multiplexeur ».

Dans les paragraphes suivants, tous les paramètres qui peuvent être modifiés sont expliqués.

Dans ce chapitre

[Vidéo](#)

[Audio](#)

[Multiplexeur](#)

Vidéo

Débit binaire moyen (kbit/s) : le débit binaire indiqué ici est utilisée de manière approximative dans la vidéo : il sert de valeur moyenne. Pour cette raison, seule une estimation de la taille de la vidéo à exporter est disponible.

Débit binaire maximal (kbit/s) : il s'agit du débit binaire maximal requis dans le flux vidéo, c'est-à-dire le nombre maximal de bits qui peut être transmis à un décodeur par seconde. Ce paramètre prend seulement effet dans le mode de débit binaire « variable ».

CPB (Coded Picture Buffer) : la valeur saisie détermine l'espace maximum pour une frame encodée. Des valeurs élevées peuvent améliorer la qualité, mais peuvent également entraîner des erreurs lors de l'exportation. Si l'exportation est interrompue, vous pouvez diminuer cette valeur.

Durée GOP maximale : définissez ici la durée GOP maximale (Group Of Pictures : groupe d'images). Plus les valeurs sont élevées, plus la compression est optimale. Des valeurs réduites font augmenter le risque d'erreurs mais permettent un meilleur accès à chacune des frames pour la post-édition de la vidéo.

En général, plus le GOP est court, plus le fichier vidéo généré est compatible.

***Conseil :** Une bonne règle de base est de saisir la valeur de la fréquence d'images comme durée GOP.*

Structure GOP : la structure GOP est une séquence de frames différentes. Un GOP comprend d'abord un I-frame, puis une succession de plusieurs B-frames et enfin un P-frame. La séquence de B-frames et de P-Frames se répète jusqu'à la fin d'un GOP.

Niveau : HEVC définit différents niveaux. Le niveau définit le débit binaire et la résolution acceptés pour la vidéo. Le paramètre « Niveau automatique » permet à l'encodeur de définir automatiquement le niveau, notamment grâce à la résolution du format vidéo paramétré, au débit binaire défini et au profil.

Qualité du codage : permet de définir facilement le rapport entre la durée de codage et la qualité de la vidéo. Sélectionnez le réglage qui correspond le mieux à vos attentes.

Audio

Fréquence d'échantillonnage : la fréquence d'échantillonnage pour l'encodage audio est affichée ici.

Débit binaire moyen (kbit/s) : vous pouvez saisir ici le débit binaire de votre choix.

Multiplexeur

Compatible avec le streaming : la vidéo créée est adaptée pour une lecture en direct sur des sites Web.

Paramètres de l'encodeur MPEG-2

Dans les « paramètres avancés », l'utilisateur peut procéder à des réglages fins du flux de données MPEG-2.

Les paramètres avancés sont divisés en trois sections « Vidéo », « Audio » et « Multiplexeur ».

Dans ce chapitre

[Vidéo](#)

[Audio](#)

[Multiplexeur](#)

Vidéo

Conseil : Vous trouverez plus d'informations dans le [Glossaire MPEG](#). De nombreux termes utilisés ici sont expliqués plus en détail.

Mode de débit binaire : le débit binaire correspond à la quantité de données enregistrées par seconde dans la vidéo (en vitesse de lecture normale). Ainsi, le débit binaire est le paramètre décisif pour optimiser l'espace mémoire et la qualité de la vidéo à encoder. Un débit binaire élevé optimise la qualité mais produit également des fichiers volumineux.

- **Constant :** ce mode utilise la valeur saisie sous « Débit binaire moyen » pour calculer exactement la taille de la vidéo.
- **Variable :** la valeur saisie sous « Débit binaire moyen » est utilisée dans la vidéo et sert de valeur de référence. La taille de la vidéo peut donc être seulement estimée de façon approximative.
- **Paramètre de quantisation constante :** permet d'obtenir une qualité vidéo constante.

Débit binaire variable (kBit/s) : une moyenne du débit binaire indiqué ici est utilisée de manière approximative dans la vidéo : elle sert de valeur moyenne. Pour cette raison, seule une estimation de la taille de la vidéo à exporter est disponible.

Débit binaire maximal (kBit/s) : il s'agit du débit binaire maximal requis dans le flux vidéo, c'est-à-dire le nombre maximal de bits par seconde qui doivent être transmis à un décodeur. Ce paramètre agit uniquement en mode de débit binaire « variable ».

CPB (Coded Picture Buffer) : la valeur saisie détermine l'espace maximum pour une trame codée. Des valeurs élevées peuvent améliorer la qualité, mais peuvent également entraîner des erreurs lors de l'exportation. Si l'exportation est interrompue, vous pouvez diminuer cette valeur. Le paramètre « 0 » signifie que l'encodeur détermine lui-même l'espace mémoire.

Durée GOP maximale : définissez ici la durée [GOP](#) maximale (Group Of Pictures : groupe d'images). Plus les valeurs sont élevées, plus la compression est optimale. Des valeurs réduites font augmenter le risque d'erreurs mais permettent un meilleur accès à chacune des frames pour la post-édition de la vidéo.

Conseil : Une bonne règle de base est de saisir la valeur de la fréquence d'images comme durée GOP.

La **structure du GOP** est une séquence de frames différentes. Un GOP comprend d'abord une I-frame, puis une succession de plusieurs [B-frames et enfin une P-frame](#). La séquence de B-frames et de P-frames se répète jusqu'à la fin d'un GOP.

Exemple : un GOP de longueur 20 et de structure « IBBP » ressemble à ceci :

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Frame	I	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B

Profil : les profils définissent les caractéristiques prises en charge par l'encodeur.

- **SIMPLE** : adapté d'abord pour des applications nécessitant des faibles performances de calcul, par exemple pour des conférences vidéo ou des vidéos lues sur des téléphones portables. Ce profil ne tolère pas de B-frames, ce qui implique un flux de données plus important mais contribue à une stabilité élevée.
- **Main** : ce profil était utilisé à l'origine dans le domaine de la diffusion et dans un but de sécurisation. Mais cette solution a été délaissée lorsque le « profil High » a été développé pour ces applications.
- **High** : ce profil est utilisé à des fins de diffusion et de sécurisation, notamment dans le domaine de la HDTV (**H**igh **D**efinition **T**ele**V**ision : télévision haute définition). Ce profil est par exemple utilisé pour les disques Blu-ray .

***Remarque** : Modifiez ce paramètre seulement si des problèmes surviennent lors de la lecture de la vidéo créée.*

Niveau : MPEG 2 définit différents niveaux. Le niveau définit le débit binaire et la résolution acceptés pour la vidéo. Le paramètre « Niveau automatique » permet à l'encodeur de définir automatiquement le niveau du débit binaire configuré et du profil, notamment grâce à la résolution du format vidéo paramétré sous « préréglage AVC ».

Qualité du codage : ce réglage permet de définir plus facilement le rapport entre la durée de codage et la qualité de la vidéo. Sélectionnez le réglage qui correspond le mieux à vos attentes.

Accélération matérielle : MAGIX Video Pro X prend en charge l'accélération matérielle « Quick Sync Video ». Grâce à celle-ci, l'encodage est nettement plus rapide.

Smart Copy : si cette option est activée, le matériel MPEG 2(coupures nettes incluses) est transféré sans être modifié. Cette méthode permet d'obtenir un encodage très rapide. Le transfert a toujours lieu aux limites du GOP et ne peut donc pas être précis à la frame près.

HRD (Hypothetical Reference Decoder) : si cette option est activée, un décodeur virtuel vérifie la compatibilité du flux vidéo avec le standard vidéo directement pendant l'encodage. Ainsi, vous avez la garantie que la vidéo créée sera compatible avec différents lecteurs. Cependant, un tel encodage dure beaucoup plus longtemps.

Audio

Fréquence d'échantillonnage : configurez ici la fréquence d'échantillonnage pour l'encodage audio. Pour les DVD, 48 kHz est la fréquence standard. Si vous modifiez ces paramètres, il se peut que le son ou même la vidéo complète ne puisse pas être lue.

Canaux : définit le nombre de canaux audio.

- Mono : 1 canal, son mono
- Stéréo : 2 canaux, un gauche et un droit
- Surround : 6 canaux (5.1)

Débit binaire moyen (kBit/s) : entrez le débit binaire de votre choix.

Encodeur audio : ici vous pouvez définir la façon dont le son doit être codé ou s'il doit être écrit en données PCM non compressées dans le fichier exporté. Lorsque PCM est utilisé, les valeurs de la fréquence d'échantillonnage et le débit binaire ne peuvent pas être réglés.

Multiplexeur

Compatible avec le streaming : la vidéo créée peut être lue en direct (par streaming) sur un site Web.

Fichier de démarrage HTML : MAGIX Video Pro X génère un fichier HTML contenant un lecteur vidéo qui permet d'ouvrir le fichier vidéo créé dans le fichier HTML puis de le lire.

Paramètres de l'encodeur MPEG 4

Dans les « paramètres avancés », l'utilisateur peut procéder à des réglages fins du flux de données MPEG-4. Les paramètres avancés sont divisés en trois sections « Vidéo », « Audio » et « Multiplexeur ».

Dans ce chapitre

[Vidéo](#)

[Audio](#)

[Multiplexeur](#)

Vidéo

Remarque: les valeurs pré-réglées et l'état des éléments de commandes (verrouillé / déverrouillé) dépendent de l'exportation Preset.

Mode de débit binaire : le débit binaire correspond à la quantité de données enregistrées par seconde dans la vidéo (en vitesse de lecture normale). Ainsi, le débit binaire est le paramètre décisif lorsqu'il s'agit de l'espace mémoire et la qualité de la vidéo à encoder. Un débit binaire élevé offre une grande qualité mais produit également de gros fichiers.

- **Constant :** dans ce mode, c'est la valeur saisie sous « Débit binaire moyen » qui est utilisée. La taille exacte de la vidéo pourra ainsi être calculée.
- **Variable :** la valeur entrée sous « débit binaire moyen » est utilisée dans la vidéo et sert de valeur de référence. La taille de la vidéo peut donc être seulement estimée de façon approximative.
- **Paramètre de quantisation constante :** ce paramètre permet d'obtenir une qualité vidéo constante.

Débit binaire variable (kBit/s) : une moyenne du débit binaire indiqué ici est utilisée de manière approximative dans la vidéo : elle sert de valeur moyenne. Pour cette raison, seule une estimation de la taille de la vidéo à exporter est disponible.

Débit binaire maximal (kBit/s) : il s'agit du débit binaire maximal requis dans le flux vidéo, c'est-à-dire le nombre maximal de bits par seconde qui doivent être transmis à un décodeur. Ce paramètre agit uniquement en mode de débit binaire « variable ».

CPB (Coded Picture Buffer) : La valeur entrée détermine l'espace maximum pour une trame codée. Les valeurs élevées augmentent la qualité, mais peuvent aussi conduire à des erreurs lors de l'exportation. Lorsque l'exportation s'interrompt, veuillez diminuer cette valeur.

Taille GOP maximale : définissez ici la durée [GOP](#) maximale (Group Of Pictures : groupe d'images). Plus les valeurs sont élevées, meilleure est la compression. Des valeurs plus réduites font augmenter le risque d'erreurs mais permettent un meilleur accès à chacune des frames pour la post-édition de la vidéo.

En général, plus le GOP est court, plus le fichier vidéo généré est compatible.

Astuce : Une bonne règle de base est de saisir la valeur de la fréquence d'images comme longueur du GOP.

La **structure du GOP** est une séquence de frames différentes. Au début d'un GOP se trouve un I-frame, ensuite plusieurs [B-frames se succèdent, suivis d'un P-frame](#). La séquence de B-frames et de P-Frames se répète jusqu'à la fin d'un GOP.

Exemple : un GOP de longueur 20 et de structure „IBBP” ressemble à ceci :

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Frame	I	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B

Profil : les profils définissent quelles caractéristiques sont prises en charge par l'encodeur.

- **Main** : ce profil aurait dû être utilisé à l'origine dans le domaine de la diffusion et dans un but de sécurisation. Mais cette solution a bien vite été délaissée lorsque le « High Profile » a été développé pour ces mêmes applications.
- **High** : ce profil est utilisé à des fins de diffusion et de sécurisation, utilisé parfois dans le domaine de la HDTV (**H**igh **D**efinition **T**ele**V**ision : télévision haute définition). Ce profil est utilisé pour les disques Blu-ray par exemple.

***Remarque** : modifiez ce paramètre seulement si des problèmes apparaissent lors de la lecture de la vidéo créée.*

Niveau : H.264 définit différents niveaux. Le niveau définit quel débit binaire et quelle résolution sont acceptables pour la vidéo.

Le paramètre « Niveau automatique » permet à l'encodeur de définir automatiquement, entre autres grâce à la résolution du format vidéo paramétré sous « préréglage AVC », le niveau du débit binaire configuré et du profil.

La qualité du codage : Ce réglage permet de définir plus facilement le rapport entre les durées de codage et de la qualité de la vidéo. Sélectionnez le réglage qui correspond le mieux à vos besoins.

Accélération matérielle : MAGIX Video Pro X prend en charge l'accélération matérielle « Quick Sync Video » pour les exportations AVCHD et l'encodage de disques AVCHD et Blu-ray . Grâce à celle-ci, l'encodage est visiblement plus rapide.

Smart Copy : si cette option est activée, le matériel AVCHD brut (coupures nettes incluses) est transféré sans être modifié. Cette méthode permet d'obtenir un encodage très rapide. Le transfert a toujours lieu aux limites du GOP et ne peut donc pas être précis à la frame près.

HRD (Hypothetical Reference Decoder) : si cette option est activée, un décodeur virtuel vérifie la compatibilité du flux vidéo avec le standard vidéo directement pendant l'encodage. Ainsi, vous avez la garantie que la vidéo créée sera compatible avec différents lecteurs. Cependant, un tel encodage dure beaucoup plus longtemps.

Entrelacé : Détermine si la vidéo est codée en images plein écran ou en demi-images entrelacées (ou "entrelaced").

- **Progressif**

La vidéo est codée en plein écran.

- **Champ bas d'abord**

La vidéo est entrelacée (ou "entrelaced"). Les lignes du bas (champ inférieur) sont utilisées pour la première demi-image et les lignes supérieures pour la seconde.

- **Champ haut d'abord**

La vidéo est entrelacée (ou "entrelaced"). Les lignes du bas (champ inférieur) sont utilisées pour la première demi-image et les lignes supérieures pour la seconde.

Audio

Remarque: les valeurs préréglées et l'état des éléments de commandes (verrouillé / déverrouillé) dépendent de l'exportation Preset.

Fréquence d'échantillonnage : ici s'affiche la fréquence d'échantillonnage pour l'encodage audio.

Canaux : définit le nombre de canaux audio.

- Stéréo : 2 canaux, un gauche et un droit
- Surround : 6 canaux (5.1)

Débit binaire moyen (kBit/s) : entrez le débit binaire de votre choix.

Encodeur audio : affiche l'encodeur audio utilisé.

Multiplexeur

Compatible avec le streaming : la vidéo créée peut être lue en direct (par streaming) sur un site Web.

Fichier de démarrage HTML : MAGIX Video Pro X génère un fichier HTML contenant un lecteur vidéo qui permet d'ouvrir le fichier vidéo créé dans le fichier HTML puis de le lire.

Paramètres de l'encodeur MPEG-4 (MainConcept)

MPEG-4 est un assemblage de codecs hautement efficaces pour la vidéo et l'audio d'après le standard MPEG. En comparaison avec le MPEG-2 par exemple, la taille du fichier est moindre alors que la qualité est la même.

Conseil : *cherchez dans les préréglages proposés dans le logiciel si vous trouvez un préréglage pour tel ou tel cas d'utilisation ou pour tel ou tel périphérique. Ceux-ci sont optimisés pour les principaux cas d'utilisation.*

Les paramètres avancés dans « **Avancé** » sont divisés en « Vidéo », « Audio » et « Multiplexeur ».

Sous « **Vidéo** », vous avez le choix entre « [MPEG-4 Simple](#) » ([MPEG-4 Visual/MPEG-4 Part 2](#)) et « MPEG-4 H.264 » (« [AVC/MPEG-4 Part 10](#) »).

Selon ce que vous souhaitez faire avec la vidéo exportée, vous pouvez choisir un de ces deux encodeurs afin de la compresser. Vérifiez dans le manuel d'utilisation de l'encodeur quel périphérique de lecture est pris en charge.

Sous « **Audio** » le format « [AAC](#) » est sélectionné par défaut. Si vous avez choisi le flux de transport AVCHD, « Piste audio AVCHD » est à votre disposition.

Sous « **Multiplexeur** » certains préréglages peuvent être adaptés, par ex. le format conteneur et les paramètres streaming. Ceci est seulement réservé aux experts.

L'option « Exporter en tant que page Web » crée en plus une page HTML avec un lecteur Flash intégré qui permet de lire la vidéo créée. Obtenez plus d'informations à ce sujet dans le thème « Insérer des vidéos au format Flash dans son site Internet ».

Conseil : *commencez par vérifier dans la boîte de dialogue d'exportation si un préréglage est disponible pour ce que vous souhaitez faire. Les utilisateurs confirmés peuvent faire des changements spécifiques dans les paramètres avancés des trois sections.*

Dans ce chapitre

[Codec vidéo](#)

[Codec audio](#)

[Multiplexeur](#)

Codec vidéo

Dans ce chapitre

[MPEG-4 H.264](#)

[MPEG-4 simple](#)

MPEG-4 H.264

Le codec MPEG-4 H.264 (aussi AVC) est certes compatible et pratique avec tous les types de vidéos mais nécessite des performances de calcul élevées en vue du décodage à réaliser ultérieurement.

Dans les paramètres avancés de l'encodeur AVC, les possibilités de réglage intéressantes sont sous « Générique » dans « Paramètres principaux »

Ici, vous pouvez mettre en place les préréglages AVC et le format vidéo. Pour une qualité DVD, sélectionnez par ex. « DVD » Il est conseillé de choisir le format vidéo en fonction du pays afin que les lecteurs courants du pays ciblé puissent lire le matériel. Par exemple, vous devriez utiliser « PAL » en Allemagne, « SECAM » en France et « NTSC » aux États-Unis.

Dans ce chapitre

[MVC](#)

[2-Pass](#)

[Smart Render und Smart Copy](#)

[Accélération matérielle - Quick Sync Video](#)

[Paramètres vidéo avancés](#)

MVC

Le Mutiview Video Coding (MVC) est un complément pour applications stéréoscopiques. Activez cette option pour exporter des fichiers MVC.

Remarque : MVC est disponible dans les versions deluxe Pro seulement.

2-Pass

La vidéo à exporter est encodée 2 fois. Ici le premier calcul de débit binaire compte pour toute durée (pour les vidéos, par frame). Lors du deuxième calcul, la création de la vidéo à proprement dite sera exécutée à partir du débit binaire calculé lors du procédé précédent. Le résultat est une qualité d'image améliorée, toutefois l'encodage prend bien sûr deux fois plus de temps.

Smart Render und Smart Copy

Smart Render permet de réduire considérablement les ressources nécessaires à l'encodage des fichiers AVCHD. Lors de la création de fichiers AVCHD, seules les parties du film qui ont été modifiées dans le programme sont de nouveau encodées. Les fichiers AVCHD contenus dans le film **doivent** avoir le même format, c'est-à-dire le même débit binaire (variable ou constant) ; la résolution d'image et le format vidéo doivent correspondre.

Le mode spécial de Smart Rendering « **Smart Copy** » permet d'appliquer un matériel AVCHD sans coût d'encodage quel qu'il soit pour le médium ciblé. La vitesse d'encodage en est extrêmement accélérée. Pour cela, le matériel vidéo ne peut subir aucune édition, seulement des coupes franches (sans transition). Ces coupes ne sont pas exécutées exactement suivant les cadres, mais ont toujours lieu aux limites du prochain GOP. Par conséquent, les coupes devraient être faites généreusement.

Accélération matérielle - Quick Sync Video

MAGIX Video Pro X prend en charge les exportations AVCHD, l'encodage de disques AVCHD et Blu-ray et l'utilisation de l'accélération matérielle. Grâce à celle-ci, l'encodage est visiblement plus rapide.

- **Quick Sync Video** : processeurs Intel à partir de « Sandy Bridge » en cas d'utilisation de l'encodeur MPEG-4 standard ([Paramètres de l'encodeur MPEG-4 \(MainConcept\)](#), [Paramètres de l'encodeur MPEG 4](#))

Remarque : Assurez-vous que tous les pilotes nécessaires sont installés.

Si votre système prend en charge l'accélération matérielle, vous pouvez activer celle-ci dans la boîte de dialogue « Paramètres de l'encodeur » sous « Avancé... » > « Accélération matérielle ».

Paramètres vidéo avancés

Dans ce chapitre

- [Generic](#)
- [Contrôle du débit](#)
- [Ratio d'aspect](#)
- [Structure GOP \(groupe de photos\)](#)

Generic

Préréglage AVC

Définissez ici le flux vidéo à exporter.

- **Baseline** : correspond au standard ISO/IEC 11172-1/2
- **Main** : correspond au standard ISO/IEC 13818-1/2
- **High** : résolution élevée
- **SVCD** : correspond au super-VCD MPEG-2
- **D1** : correspond au DVD MPEG-2
- **DVD** : vidéo DVD
- **Blu-ray** : disque Blu-ray
- **Blu-ray HD** : disque Blu-ray en haute définition
- **Sony PlayStation** : format compatible Sony PlayStation
- **HD 1280x720p** : résolution élevée 1280x720 p (progressive)
- **HD 1440x1080 i** : résolution élevée 1440x1080 i (entrelacée)
- **Apple iPod** : flux compatible avec les iPods d'Apple

Profil

Profil

Les profils définissent quelles caractéristiques sont prises en charge par l'encodeur.

- **Profil baseline** : adéquat en première ligne pour des applications nécessitant des performances de calcul faibles, par exemple pour des conférences vidéo ou encore des vidéos lues sur téléphones portables.
- **Profil Main** : ce profil aurait dû être utilisé à l'origine dans le domaine de la diffusion et dans des buts de sécurisation. Mais cette solution a bien vite été délaissée lorsque le « profil High » a été développé pour ces applications ci-dessus.
- **Profil High** : profil pour applications concernant la diffusion et la sécurisation, utilisé en partie également dans le domaine HDTV (**H**igh **D**efinition **T**ele**v**ision : télévision haute définition) Ce profil est utilisé pour les DVD HD et les disques Blu-ray par exemple.

Niveau

H.264 définit différents niveaux. Le niveau définit quel débit binaire et quelle résolution sont acceptables pour la vidéo.

Le paramètre « Niveau automatique » permet à l'encodeur de définir automatiquement, entre autres grâce à la résolution du format vidéo paramétré sous « préréglage AVC », le niveau du débit binaire configuré et du profil.

Type de frame

« Type d'image » permet de définir quelles parties d'une « Frame » (image) doivent être utilisées comme base de l'encodage :

- **Frame progressif** : image fixe individuelle issue d'une séquence vidéo, aussi appelée image entière.
- **Champ entrelacé** : demie-image qui, par deux, forme une image-frame. Pour plus d'informations, voir [« Interlace \(Entrelacement\) »](#).
- **Frame entrelacé** : l'encodeur crée un « champ frame » sur la base duquel a lieu l'encodage.

Commande de champ

Remarque : ce paramètre est disponible uniquement lorsque le paramètre « Champ » est sélectionné sous « Type de frame ».

Pour des flux entrelacés, c'est la série de demi-images qui est configurée. Pour plus d'informations, voir [« Interlace \(Entrelacement\) »](#).

Compteur de segments

Un frame peut être divisé en plusieurs segments pour l'encodage. Indiquez ici le nombre maximal de segments possibles. Si vous paramétrez « 0 », le nombre sera défini de manière automatique.

Contrôle du débit

Le débit binaire indique combien de données par seconde sont enregistrées dans la vidéo (en vitesse de lecture normale). Ainsi, le débit binaire est le paramètre décisif lorsqu'il s'agit de l'espace mémoire et la qualité de la vidéo à encoder. Un débit binaire plus important est signe de plus grande qualité mais également de plus gros fichiers.

Mode

- **Débit binaire constant** : le débit binaire constant doit être utilisé seulement lorsque l'appareil avec lequel la vidéo doit être lue ne prend en charge que des débits binaires constants.
- Quantificateur constant :
- **Débit binaire variable** : ce débit binaire varie. Si la vidéo présente des mouvements rapides, le débit binaire augmente ; en cas d'images fixes ou de mouvements lents, un débit binaire minime suffit pour assurer une qualité constante à la vidéo.

Pass

Vous pouvez sélectionner ici, si vous souhaitez effectuer manuellement des encodages Pass simples ou multiples (2-Pass, Multi-Pass).

***Remarque** : il est conseillé d'utiliser l'option 2-Pass dans la boîte de dialogue principale de l'exportation MPEG-4. De cette façon, 2 Pass d'encodage sont effectués automatiquement.*

Si vous souhaitez effectuer l'encodage 2-Pass manuellement, vous devez sélectionner l'option « Multi-Pass Analyse » pour la première opération et « Multi-Pass-Encode » pour la deuxième.

- **Single Pass** : seule la procédure d'encodage a lieu, sans analyse préalable. Cette option est celle qui prend le moins de temps.
- **Analyse Multi-Pass** : pendant l'encodage, le logiciel identifie des données d'analyse qui sont utilisées pour l'encodage Multi-Pass.
- **Encodage Multi-Pass** : cette action est seulement effectuée si une analyse a été effectuée. Les données d'analyse sont utilisées pendant l'encodage pour optimiser le résultat.

Débit binaire (Bit/s)

- **Mode « Débit binaire constant »** : dans ce mode, c'est la valeur saisie exacte qui sera utilisée. La taille exacte de la vidéo pourra ainsi être calculée.
- **Mode « Débit binaire variable »** : une moyenne du débit binaire indiqué ici est utilisée de manière approximative dans la vidéo : elle sert de valeur moyenne. Pour cette raison, seule une estimation de la taille de la vidéo à exporter est disponible.

Débit HSS

Il s'agit du débit binaire maximal requis dans le flux vidéo, c'est-à-dire le nombre maximal de

bits par seconde qui doivent être transmis à un décodeur.

Remarque : *cette option est disponible uniquement en mode « Débit binaire variable ». En plus de cela, « utiliser HRD » doit être activé.*

Ratio d'aspect

« Ratio d'aspect » signifie « rapport de page ». Dans le domaine de la vidéo, il s'agit du rapport entre la hauteur et la largeur d'un rectangle, tel qu'un écran de téléviseur ou de cinéma par exemple.

3 dimensions différentes mais proches les unes des autres existent :

- **Ratio d'aspect de l'image** (appelé également **ratio d'aspect de l'écran**) : ces ratios servent à définir le rapport de page souhaité de la vidéo à exporter. Des rapports de page courants sont, par exemple, à la maison : les formats **4:3**, **16:9** (courant pour les téléviseurs) ou **16:10** (image grand format TFT, écran large, ordinateur portable), **3:2** pour des films 35 mm et photos ; au cinéma : en général, le format **1,85:1** est utilisé.
- **Ratio d'aspect de pixel (rapport de page de pixel)** : indique le rapport de page de chaque point de l'image (pixel). La plupart des écrans d'ordinateur ont des pixels carrés (**ratio 1:1**), les écrans de téléviseurs (PAL pour format 4:3) ont un ratio de **128:117**.
- **Ratio d'aspect d'échantillon (appelé également ratio d'aspect de stockage)** : rapport de page de la résolution enregistrée (nombre de pixels), par exemple 720:576 pour PAL. Il peut être calculé avec le ratio d'aspect d'image et le ratio d'aspect de pixel : **ratio d'aspect d'échantillon = ratio d'aspect de l'image / (divisé par) ratio d'aspect de pixel**.

***Remarque :** en général, vous n'avez pas à modifier le ratio d'aspect. Il est conseillé de modifier les paramètres uniquement lorsque la vidéo exportée obtenue est déformée ou lorsque vous souhaitez corriger une vidéo dont le rapport de page est incorrect.*

Structure GOP (groupe de photos)

Longueur maximale GOP

Vous pouvez définir ici la durée [GOP](#) maximale (Group of pictures : groupe d'images). Plus les valeurs sont élevées, meilleure est la compression. Des valeurs plus réduites font augmenter le risque d'erreurs mais permettent un meilleur accès à chacune des images pour la post-édition de la vidéo.

Compteur de B-frames maximales

Définissez ici le nombre maximal de [B-frames](#). Certains cas d'utilisation, tels que des conférences vidéo par exemple, nécessitent la configuration « 0 », soit aucune B-frame, afin d'obtenir des délais de réaction les plus courts possible lors du transfert des images.

Détection de changement de scène

Lorsque cette option est activée, chacune des scènes est reconnue pendant la procédure d'encodage, de sorte à ce qu'une [I-frame](#) soit placée après chaque changement de scène.

MPEG-4 simple

Si votre périphérique de lecture ne prend pas en charge le format MPEG-4 H.264, vous pouvez utiliser le format MPEG-4 simple.

***Remarque :** nous conseillons aux utilisateurs avancés de faire des modifications dans les paramètres avancés. Prenez pour modèle les spécificités techniques de votre périphérique de lecture.*

Dans ce chapitre

[Paramètres vidéo avancés](#)

Paramètres vidéo avancés

Dans ce chapitre

- [Generic](#)
- [Contrôle du débit](#)
- [Ratio d'aspect de pixel](#)
- [Structure GOP \(groupe de photos\)](#)

Generic

Préconfiguration MPEG-4

Diverses préconfigurations de l'encodeur sont disponibles ici.

(A)SP@L0-L5 : (avancé) profil simple de niveau 0-5

(Q)CIF (Format intermédiaire commun) : CIF est un format vidéo utilisé depuis 1990 avec la procédure de compression vidéo H.261. À l'époque, il était utilisé pour des conférences vidéo téléphoniques.

Le « Q » de QCIF signifie « Quart » : la résolution de la hauteur et de la largeur est divisée par deux par rapport au format CIF, la taille totale finale est donc seulement un quart de la taille d'une vidéo au format CIF.

Le format QCIF est très apprécié par les fabricants de téléphones portables étant donné que la résolution de ces derniers (176x144) est très utile pour les premiers Smartphones grand public (144x176).

(Half)D1 : D1 correspond au DVD MPEG-2. HalfD1 a exactement le même nombre de pixels, ce qui signifie que le nombre de pixels de la hauteur et de la largeur ne représente que deux tiers de D1.

720p : flux vidéo avec une résolution de 1280x720 pixels (progressive).

Apple iPod : flux compatible avec les iPods d'Apple.

Sony PlayStation : flux compatible avec Sony PlayStation.

Profil / niveau

Profils : les profils définissent quelles caractéristiques de l'encodeur sont prises en charge.

Niveau : le niveau définit quel débit binaire et quel résolution sont acceptables pour la vidéo.

Type d'image

« Type d'image » permet de définir quelles parties d'une « Frame » (image) doivent être utilisées comme base de l'encodage :

- **Frame** : image d'une séquence vidéo, nommée également « Image grand format ».
- **Champ** : demi-image qui, par deux, forme une image-frame. Pour plus d'informations, voir [« Interlace/Entrelacement »](#).

Commande de champ

Remarque : ce paramètre est disponible uniquement lorsque le paramètre « Champ » est sélectionné sous « Type de frame ».

Pour des flux entrelacés, c'est la série de demi-images qui est configurée. Pour plus d'informations, voir [« Interlace \(Entrelacement\) »](#).

Compteur de segments

Un frame peut être divisé en plusieurs segments pour l'encodage. Indiquez ici le nombre

maximal de segments possibles. Si vous paramétrez « 0 », le nombre sera défini de manière automatique.

Contrôle du débit

Le débit binaire indique combien de données par seconde sont enregistrées dans la vidéo (en vitesse de lecture normale). Ainsi, le débit binaire est le paramètre décisif lorsqu'il s'agit de l'espace mémoire et la qualité de la vidéo à encoder. Un débit binaire plus important est signe de plus grande qualité mais également de plus gros fichiers.

Mode

- **Débit binaire constant** : le débit binaire constant doit être utilisé seulement lorsque l'appareil avec lequel la vidéo doit être lue ne prend en charge que des débits binaires constants.
- **Débit binaire variable** : ce débit binaire varie. Si la vidéo présente des mouvements rapides, le débit binaire augmente ; en cas d'images fixes ou de mouvements lents, un débit binaire minime suffit pour assurer une qualité constante à la vidéo.
- **Qualité constante** : comme c'est le cas en mode « Débit binaire variable », le débit binaire varie selon le type de vidéo. La qualité dépend du profil sélectionné et ne peut être modifiée.
- **Quantificateur constant** : dans ce mode, une quantification fixe de couleur des blocs macro est utilisée. Sous « Paramètres avancés », vous pouvez définir une valeur comprise entre 1 et 32, en fonction du frame correspondant ([I-Frame](#), [P-Frame](#) ou [B-Frame](#)). Plus la valeur est haute, plus importante sera la quantification : des valeurs réduites donnent des images de haute qualité et le taux de données augmente ; des valeurs élevées garantissent une réduction de données importante, mais la qualité s'en trouve diminuée.

Débit binaire (Bit/s)

- **Mode « Débit binaire constant »** : dans ce mode, c'est la valeur saisie exacte qui sera utilisée. La taille exacte de la vidéo pourra ainsi être calculée.
- **Mode « Débit binaire variable »** : une moyenne du débit binaire indiqué ici est utilisée de manière approximative dans la vidéo : elle sert de valeur moyenne. Pour cette raison, seule une estimation de la taille de la vidéo à exporter est disponible.

Débit maximal

Il s'agit du débit binaire maximal qui doit être présent dans le flux vidéo, c'est à dire le nombre maximal de bits par seconde qui doivent être transmis à un décodeur.

Remarque : cette option est disponible uniquement en mode « Débit binaire variable ».

Ratio d'aspect de pixel

Cette fonction définit le rapport de page de chaque point de l'image (pixel).

Meaning : vous trouverez ici les différentes normes télévisuelles dans lesquelles les rapports de page de pixels standards sont répertoriés. Sélectionnez une configuration et le résultat sera représenté par des données « X » et « Y ».

X/Y : à cet emplacement est affiché le rapport de page de pixels actuel. Si le paramètre « Personnalisé » est sélectionné sous « Meaning », vous pouvez définir votre propre rapport de page souhaité.

Structure GOP (groupe de photos)

Intervalle clé maximal

Vous pouvez définir ici la durée [GOP](#) maximale (Group of pictures : groupe d'images). Plus les valeurs sont élevées, meilleure est la compression. Des valeurs plus réduites font augmenter le risque d'erreurs mais permettent un meilleur accès à chacune des images pour la post-édition de la vidéo.

Compteur de B-frames

Définissez ici le nombre de [B-frames](#). Certains cas d'utilisation, tels que des conférences vidéo par exemple, nécessitent la configuration « 0 », soit aucune B-frame, afin d'atteindre des délais de réaction les plus courts possible lors du transfert des images.

Détection de changement de scène

Lorsque cette option est activée, chacune des scènes est reconnue pendant la procédure d'encodage, de sorte à ce qu'une [I-frame](#) soit placée après chaque changement de scène.

Codec audio

Sous « Audio » le format [« AAC »](#) est sélectionné par défaut. Si vous avez choisi le flux de transport AVCHD, « Piste audio AVCHD » est à votre disposition.

Dans ce chapitre

[AAC](#)

[Piste audio AVCHD](#)

AAC

Le son AAC est un procédé de compression de données audio développé par le groupe MPEG (« Moving Picture Experts Group »). Cette procédure est le résultat du développement du format MPEG-2 multicanal en un format MPEG-2 standard.

AAC est adapté au codage d'informations audio générales. Le format n'est pas spécialement conçu pour des données audio précises.

Le son AAC peut être codé de manière variable avec une fréquence d'échantillonnage de 8 000, 16 000, 24 000, 32 000 ou 48 000 Hz et, pour chaque fréquence, en mono ou en stéréo. Le son est réglé par défaut sur 48 000 Hz en stéréo. Plus la fréquence d'échantillonnage est élevée, plus le fichier créé sera volumineux ; vous pouvez compter sur une qualité audio d'autant plus élevée. Prenez pour modèle les spécificités techniques de votre périphérique de lecture.

Paramètres audio avancés :

- Le **débit binaire** peut être configuré entre 6 et 192 Kbits/s. Le débit binaire est configuré par défaut sur 160 Kbits/s. Plus ce taux est élevé, plus le fichier créé sera volumineux ; vous pouvez compter sur une qualité audio d'autant plus élevée. À partir d'une certaine limite, on ne constate plus d'amélioration dans la qualité du son. Un débit binaire sous la limite de 64 Kbits/s n'est pas conseillé.
- Les formats MPEG-4 et MPEG-2 peuvent être configurés en **version MPEG**.
- Vous pouvez choisir entre RAW et ADTS pour le **type d'en-tête de fichier**. L'en-tête désigne un espace situé au début d'un segment de fichier, qui occupe certes de la place, mais il s'agit d'un élément requis pour le décodage selon les circonstances.
 - **RAW** désigne le matériel lorsqu'aucun en-tête de fichier n'est présent en format audio. Le matériel audio est donc transféré tel quel (brut), sans informations supplémentaires particulières.
Dans ce cas, il est nécessaire que le matériel puisse être décodé sans en-tête de fichier explicatif. Lorsque des fréquences d'échantillonnage inhabituelles sont définies, des problèmes peuvent avoir lieu lors de l'encodage au format RAW.
 - **ADTS** désigne un type d'en-tête de fichier dans lequel se trouvent des informations concernant le matériel audio encodé. Si vous n'êtes pas sûr, sélectionnez ce type d'en-tête car il pose très peu de problèmes.

Profils :

- **Low Complexity** : (complexité basse) les données sont disponibles dans une forme qui empêche certains algorithmes de décodage (remplacement de sons par d'autres sons faussement ressemblants), mais qui en permet d'autres (formation de sons ajustés temporairement).

***Remarque :** un iPod Apple travaille par défaut avec le codage « low complexity » par exemple. Mais vous n'avez pas à vous en occuper si vous*

sélectionnez une préconfiguration adéquate pour l'iPod Apple dans la boîte de dialogue d'exportation.

Piste audio AVCHD

Si vous avez choisi le flux de transport AVCHD, ou Blu-ray (H.264), « Piste audio AVCHD » est à votre disposition.

Multiplexeur

Le multiplexeur rassemble les flux audios et vidéos pour pouvoir les lire sur le périphérique de restitution.

Format de sortie

Fichier MPEG-4 : standard MPEG-4 (ISO/IEC-14496), dont le but premier était de prendre en charge des appareils nécessitant peu de performances de calcul, malgré de petites lacunes au niveau qualité. Entre-temps, le champ d'action du format MPEG-4 couvre de nombreux domaines d'utilisations, de la vidéo Haute Définition à la prise en charge de téléphones portables.

Fichier JPEG2000 : la DCI (Digital Cinema Initiative) a renoncé au format JPEG2000 pour l'encodage vidéo de films cinématographiques. Les méthodes de diffusion et de présentation actuelles avec des bobines de films classiques devraient être remplacées prochainement par des projecteurs numériques capables de lire des **streams au format mj2 en haute définition** dans une qualité son / image excellente.

Fichier 3GPP : format standard pris en charge par de nombreux téléphones portables GSM et UMTS. 3GPP est similaire au standard MPEG-4 mais est compatible avec des formats qui ne le sont pas forcément avec le format MPEG-4.

Format streaming

Activez cette option si vous créez des données qui seront publiées sur Internet. Cela permet la lecture de celles-ci. De cette façon, le fichier peut être lu sans être totalement « chargé » avant la lecture.

***Remarque** : si vous avez sélectionné l'option « Exporter en tant que site Web », ce paramètre est un avantage.*

Pour Sony PlayStation

Activez cette option si la vidéo doit être lue avec la console Sony PlayStation.

Pour iPod

Activez cette option si la vidéo créée doit être lue avec un appareil Apple iPod Vidéo.

Glossaire MPEG

Dans ce chapitre

[Estimation du mouvement](#)

[Débit binaire](#)

[Bloc](#)

[Format chrome](#)

[Champ](#)

[Frame](#)

[GOP](#)

[I-frames](#)

[Entrelacement](#)

[P-Frames et B-Frames](#)

[Prediction](#)

[Calibrage de quantification](#)

Estimation du mouvement

Un autre moyen au service de la réduction des données utilisé dans l'encodage MPEG est l'estimation du mouvement (Motion Estimation).

L'estimation de mouvement est réalisée à partir des images B et P. Les contenus d'image différentiels encore existants après la [prédiction](#) sont analysés. À l'intérieur de chaque bloc macro des images P et B (dans ce cas il s'agit d'unités composées de 2x2 blocs), une recherche à partir d'algorithmes complexes est effectuée pour retrouver le bloc d'origine macro dans l'image de référence. On cherche donc des contenus visuels qui sont déplacés, soit par un mouvement, soit lors d'un mouvement de caméra. Ces derniers peuvent demeurer sous la forme d'images P et B, et la distance de déplacement et le nouvel emplacement du bloc macro sont enregistrés. Ce vecteur est appelé Motion Vector.

La précision de ce processus détermine la qualité de la vidéo finale MPEG et est définie avec le facteur « Qualité » dans les paramètres généraux de l'encodeur MPEG. Ce facteur influence également la durée de l'encodage : plus il est précis, plus le processus est long.

Débit binaire

MPEG n'est pas seulement un format de sauvegarde, il est avant tout un format de transfert. Pour des formats de sauvegarde plus anciens (Vidéo 1 AVI par exemple), la règle est : 20 secondes de film dans un format d'image précis créent 20 Mo de données. La taille du fichier est donc directement associée à la qualité.

À la différence du format JPEG, la quantité de données disponible peut être utilisée très différemment en cas de de qualités d'affichage différentes. 20 Mo peuvent occuper 4 secondes sur un DVD vidéo mais également 5 minutes de vidéo en streaming avec des images de format timbre-poste. La qualité d'un fichier MPEG est mesurée par rapport à la « largeur » du flux de données créé, le débit binaire. Il s'agit de la quantité de données transférées par unité de temps, généralement définie en kbits/s ou en bits par seconde.

On parle ici de bits et non d'octets, car même la largeur du flux de données est adaptée aux conditions de transfert.

Le débit binaire moyen permet de déterminer l'espace mémoire nécessaire pour le fichier lorsque sa durée est connue.

$$T = (DBV + DBA) * d$$

T= taille du fichier	DBV= débit binaire vidéo	DBA= débit binaire audio	d= durée en secondes

Bloc

Dans presque tous les procédés de réduction d'images, l'image est segmentée en blocs de 8 x 8 pixels (points de l'image). Cela doit être pris en compte lorsque vous souhaitez utiliser une résolution d'écran personnalisé (Hauteur/Largeur). Ces valeurs doivent alors toujours être un multiple de 8.

Format chrome

La valeur de la couleur de chaque point de l'image, composée à partir des valeurs des couleurs primaires Rouge, Vert et Bleu (RVB) est traditionnellement convertie en une valeur de luminosité ($Y = 0,299 \cdot R + 0,587 \cdot V + 0,114 \cdot B$) et deux valeurs différentielles de couleurs ($U = R - Y$, $V = G - Y$) pour des raisons techniques.

La valeur Y correspond à l'image noir et blanc. Les signaux des composants permettent de traiter séparément la luminosité et les informations sur les couleurs. Une réduction des données a lieu dès le quadrillage ligne par ligne de l'image pendant l'enregistrement. L'œil humain dispose d'une résolution des couleurs inférieure à celle de la luminosité, par conséquent les composants de couleur sont calculés uniquement tous les deux points d'une ligne (4:2:2) ou pour 4 pixels associés (4:1:0).

4:2:2 Ce format correspond aux standards de la télévision. Pour chaque ligne, deux pixels d'une combinaison de couleurs sont transférés, ce qui correspond à une compression aux 2/3 des données de sortie.

4:1:0 Il s'agit du code couleur pour les DVD et la plupart des autres applications vidéo courantes. Une informations couleur est enregistrée pour chaque combinaison de 4 pixels associés sur deux lignes. Cela correspond à une compression de moitié des données de sortie.

Champ

Demi-image qui, par deux, forme une image frame (voir [Interlace/Entrelacement](#)).

Frame

Une frame est une image individuelle d'une séquence vidéo, aussi appelée plein écran. Une vidéo PAL comprend par exemple 25 frames ou image par seconde, NTSC 29,97 images par seconde.

Les enregistrements vidéo à l'exception des animations par ordinateur et des images fixes ne contiennent aucune image complète mais une quantité double de demi-images (Champs), transférées entrelacées. On parle cependant de frames, car de nombreux processus de la compression MPEG se rapportent à ce type de Frames. Ce terme est également employé dans le montage vidéo.

GOP

Groupe of Pictures : il s'agit du nom de la séquence (suite) définie de I Frames et des Frames P et B correspondantes.

ex. I B B P B B P B B I ...

(Ce GOP a une durée égale à 9, avec 2 P Frames et 2 B Frames)

I Frames comprennent toutes les informations sur une frame, P et B frames contiennent des informations réduites. Les moyens de réduction sont les et l'estimation de mouvement.

La combinaison P B B est appelée sous-groupe.

Les I Frames doivent apparaître de manière régulière dans le flux de données afin de synchroniser l'image et le son. Un nombre limité de P et B Frames est autorisé entre les I Frames. Étant donné que les P et B Frames contiennent des informations différentielles, ces différences ne feraient qu'augmenter dans le temps, compte tenu des différences d'une image à l'autre. Pour cette raison, un nombre élevé n'a pas de sens, les durées GOP se situent autour de 15 maximum (4P, 2B) pour le mode PAL et 18 (5P, 2B) pour le mode NTSC. (Le nombre maximum de B Frames autorisé entre P Frames est égal à 2).

Dans un **GOP fermé**, les B Frames du dernier sous-groupe ne peuvent contenir que des, c'est-à-dire qui ont trait à l'image P précédente, mais sans rapport avec l'image I suivante, qui appartient au GOP suivant.

I-frames

Intra frames. Ces images contiennent toutes les informations concernant une image unique (« intra frame encoded »). Dans les images (frames) P et B des vidéos MPEG au contraire, dans lesquelles seules les différences par rapport à la précédente ou la suivante sont enregistrées (P Frame = predicted frame, B frame = bidirectional predicted frame, voir [prédiction](#)).

Entrelacement

Les images vidéo ont toujours été enregistrées et transmises sous forme de deux demi-images, toujours les lignes paires en premier, suivies des lignes impaires. Ces demi-images sont affichées tour à tour à des fréquences doubles (vitesse de défilement de film). La persistance rétinienne et la vitesse de balayage du tube cathodique du téléviseur réassemblent les deux demi-images en une seule.



L'image de départ



La première demi-image



La seconde demi-image

Normalement, vous n'avez pas besoin de vous préoccuper du traitement correct des demi-images. Le matériel vidéo parcourt la chaîne de traitement complète en demi-images et est exporté ou gravé sur DVD également en demi-images, avant d'être restitué ultérieurement en images complètes lors de la lecture sur un téléviseur. Dans certains cas, il est nécessaire de creuser la problématique. Dans la pratique, deux problèmes peuvent survenir :

Artefacts d'entrelacement

Pour un affichage correct à l'écran du PC, deux demi-images doivent être assemblées en une image entière.

Ces deux demi-images ne sont pas les mêmes : elles sont enregistrées avec un décalage de 1/50 seconde entre les deux, ce qui peut provoquer des artefacts typiques sur les arêtes verticales des objets en mouvement.



Erreur d'entrelacement typique.

Le désentrelacement permet d'éviter ces artefacts. Ainsi, une image intermédiaire est calculée (interpolée) à partir des deux demi-images. En outre, si vous souhaitez créer des images fixes à partir d'images vidéo, vous devez absolument utiliser le filtre de désentrelacement.

Ordre de demi-images erroné

Lorsque l'ordre des demi-images est inversé dans le flux de données vidéo, on obtient des effets de scintillement et de tremblements importants. Les objets images se déplacent « en crabe » (deux pas en avant et un pas en arrière), car la demi-image suivante est affichée avant la précédente. Cela peut se produire dans la chaîne de traitement lorsque vous exportez une vidéo d'un programme et que vous l'importez dans un autre par mégarde avec

les demi-images dans un ordre erroné.

Dans tous nos programmes, en cas d'enregistrement analogique au format MXV ou MPEG, nous utilisons le « champ haut d'abord » (demi-image supérieure = ligne impaire = « odd » dans d'autres programmes). Le format DV-AVI, en revanche, est enregistré avec la fonction « Champ pair d'abord ».

P-Frames et B-Frames

Les frames P enregistrent uniquement les différences de l'image actuelle avec des images I précédentes. On parle de Prédiction, d'où le nom P(redicted) Frames.

Les B Frames enregistrent les différences entre l'image actuelle et une I ou P Frame précédente ou suivante. C'est-à-dire tout ce qui n'est pas « conservé » entre l'image précédente ou suivante. On prend ici en compte les deux directions, d'où le nom B(i-directional) Frame. Pour plus de détails, voir [Prediction](#).

Prediction

Prediction est une méthode utilisée pour la réduction de données MPEG. Les éléments de l'image connus des frames précédents ou suivants sont éliminés du flux de données.

Comment cela fonctionne ?

L'encodeur dispose d'un GOP bien défini, par exemple IBBPBBPBB. Cette séquence est transmise au décodeur : celui-ci sait alors déjà quel sera le prochain type de frame. On distingue les I-, P- et B-frames.

Remarque : lorsqu'on parle ici d'images, il s'agit des frames de la vidéo de sortie, et les I, P et B-frames sont les frames de la vidéo encodée. Comme pour l'estimation de mouvement, les blocs (8x8 pixels) sont rassemblés en blocs macro (16x16 pixels) pour la méthode Prediction.

La première frame est toujours une I-frame. Elle est entièrement encodée à partir de la première image. Ensuite, la 4ème image est analysée pour générer la première P-frame. (L'encodeur et, plus tard, le décodeur savent donc qu'il existe 2 B-frames entre les deux autres.) Cette image est également entièrement encodée, mais les blocs macro se trouvant en face de la I-frame sont supprimés. Ils sont remplacés par des renvois correspondants pour le décodeur qui lui signifie le type de contenu et l'endroit où se procurer les informations nécessaires.

Ensuite, la deuxième image est aussi entièrement encodée, mais sans les blocs macro identiques de l'I-frame précédent **et** de la P-frame suivante. Les liens avec les frames précédentes sont appelées **prédictions arrières**, ceux avec les frames suivantes sont appelées **prédictions suivantes**. La troisième image est éditée exactement de la même manière et devient la deuxième B-frame.

Maintenant que nous avons la quatrième image, nous avons besoin de la prochaine P-frame, c'est-à-dire l'image 7. Les images 5 et 6 sont de nouveau des B-frames, qui sont comparées aux P-frames (images 4 et 7), puis nous trouvons les deux dernières B-frames. Elles ont une position particulière, car, dans les GOP fermés, elles ne peuvent contenir que des *prédictions arrière*, c'est-à-dire qu'elles n'ont aucun rapport avec l'I-frame suivante qui appartient au GOP suivant.

En outre, le décodeur ne pouvant le savoir, les P-frames sont toujours transférées avant les B-frames. Le GOP mentionné plus haut est encodé et transféré dans l'ordre décrit ci-dessus.

GOP original	I ₀ B ₀₁ B ₀₂ P ₀₁ B ₁₁ B ₁₂ P ₀₂ B ₂₁ B ₂₂ I ₁	
Flux de données	I ₀ P ₀₁ B ₀₁ B ₀₂ P ₀₂ B ₁₁ B ₁₂ B ₂₁ B ₂₂ I ₁ ...	En cas de GOP fermés
	I ₀ P ₀₁ B ₀₁ B ₀₂ P ₀₂ B ₁₁ B ₁₂ I ₁ B ₂₁ B ₂₂ P ₁₁ ...	En cas de GOP ouverts

Il est important de préciser que, lors d'un montage vidéo réalisé directement avec le matériel MPEG, en raison de cette structure segmentée, des calculs complexes sont nécessaires. Ces calculs sont simplifiés par la création d'une « **Frametable** ». Cette dernière contient une liste précisant exactement où se trouvent les données de chaque frame du flux de données ainsi que de quel type de frame il s'agit.

Grâce à l'[estimation de mouvement](#), les P- et les B-frames subissent également une réduction de données.

Calibrage de quantification

Les différentes images sont dans le cas des MPEG sauvegardées à l'aide d'une méthode de compression comparables aux bitmaps pour les JPEG. Les différentes images sont segmentées en [blocs](#) de 8 sur 8.

Chacun de ces blocs est maintenant converti en une matrice de 8 sur 8 (tableau avec lignes et colonnes) à l'aide d'un **DCT** (Discrete Cosinus Transformation). Chacune des valeurs contenues est formée à partir de 64 pixels du bloc, mais les valeurs sont classées de telle manière que les informations de l'image sont classées par ordre d'importance.

Cette matrice est ensuite multipliée par une autre matrice, la **matrice de quantification**. L'origine précise de cette matrice est le secret de la technologie se cachant derrière l'encodeur, dévoilant la qualité du processus d'encodage. La seule valeur connue est le but recherché : le résultat doit contenir le plus de 0 possibles ! Ces 0 correspondent aux éléments de l'image négligeables et ne sont pas transférés.

En fonction de données de l'encodeur concernant le débit binaire à produire, une quantité plus ou moins de valeurs de la matrice sont décrétées comme négligeables en divisant la matrice de quantification par un facteur, le **facteur de calibrage de quantification**. (Comme on travaille ici avec des nombres entiers, une division peut donner un résultat nul lorsqu'on néglige le reste).

Ce facteur est donc une unité de mesure directe pour la qualité d'image à atteindre dans le flux de données MPEG, ainsi le « Q » de facteur Q signifie quantification et qualité.

Si vous avez encore des questions...

Dans ce chapitre

[Astuces à propos de l'aide du programme](#)

[Manuel PDF](#)

[Désinstallation du programme](#)

Astuces à propos de l'aide du programme

Vous ouvrez l'aide du programme en cliquant sur la touche « F1 » de votre clavier lorsque vous avez ouvert le programme. L'aide du programme contient toutes les informations nécessaires à une bonne utilisation du programme ainsi que de nombreuses informations supplémentaires. De nombreux termes importants sont mis en exergue dans le texte en italique, sur lesquels vous pouvez cliquer pour qu'une définition apparaisse.

Aide contextuelle : appuyez sur la touche « F1 » de votre clavier à n'importe quel endroit du programme ouvert. L'aide s'ouvre automatiquement et affiche un article correspondant au thème recherché.

Fonction recherche : cette fonction permet de rechercher des termes particuliers dans l'aide. Veuillez entrer le mot recherché ou utiliser les opérateurs logiques (par ex. ou, et, proche de) lorsque vous recherchez plusieurs mots, afin d'affiner la recherche :

- **OR** (entre 2 mots) : tous les thèmes contenant au moins l'un des deux mots ou les deux mots sont affichés.
- **AND** (entre 2 mots) : seuls les thèmes contenant les deux mots sont affichés.
- **NEAR** (entre 2 mots) : seuls les thèmes contenant les deux mots s'affichent. Cependant, 6 mots au maximum peuvent se situer entre les deux mots recherchés.
- **NOT** (avant un mot) : les thèmes contenant ce mot ne sont **pas** affichés.

Imprimer : vous pouvez imprimer des thèmes spécifiques ou une famille thématique à l'aide de la fonction d'impression de l'aide du programme. Le bouton d'impression se trouve dans la barre d'outils en haut de la fenêtre d'aide.

Manuel PDF

Le manuel électronique (PDF) contient, comme l'aide du programme, la documentation complète du programme. Vous trouverez le document PDF dans la barre de menu du programme sous Aide > Manuel (PDF) > Télécharger. Pour cela, vous avez besoin d'une connexion Internet. Celui-ci s'ouvre directement après le téléchargement dans votre lecteur PDF par défaut.

Désinstallation du programme

Sous Windows 10, vous pouvez désinstaller MAGIX Video Pro X sous « Paramètres Windows » > « Applications ».

Dans les systèmes Windows plus anciens, vous pouvez désinstaller MAGIX Video Pro X en passant par le Panneau de configuration sous « Logiciel » ou « Programmes & fonctionnalités »

Glossaire

1080i/1080p

Le 1080i et le 1080p sont des résolutions Full-HD. Ils ont une résolution de 1 920 x 1 080 pixels. Le i signifie [« interlaced »](#), indiquant que lors du balayage, chaque demi-image est enregistrée. Le p est là pour « progressif », ce qui signifie que des images complètes sont enregistrées.

720p

Il ne s'agit pas d'une petite résolution Haute résolution avec une taille de 1280 x 720 pixels. La lettre p correspond à Progressive, c'est-à-dire que les images sont toujours affichées en taille réelle.

Aliasing

Les termes Aliasing ou effets alias sont utilisés pour décrire une erreur survenant lors du balayage numérique de sons, vidéos ou images par une fréquence trop faible (traitement du signal) ou quadrillage trop faible (traitement de l'image).

ATN

Cette abréviation correspond à Absolute Track Number. Il s'agit du code temps (Timecode) réel des enregistrements DV et HDV réalisés en mode piste biais.

Audio

On parle « d'audio » lorsque le signal sonore est sauvegardé en tant que tel sur le PC. Contrairement au signal « MIDI », qui contient uniquement des informations de lecture, c'est le son lui-même qui est enregistré ou lu ici.

audioid

audioid est un procédé de recherche de titres et interprètes à partir des propriétés sonores des morceaux. Pour cela, vous devez disposer d'une connexion Internet afin d'accéder à la base de données audioid sur Internet.

AVCHD

Ce sigle signifie « Advanced Video Codec High Definition » : encodage vidéo avancé en haute résolution. Il s'agit d'un format HD pour caméras vidéo, développé par Panasonic et SONY. Il se distingue par une grande augmentation de qualité comparé au format « HDV ». Le format MPEG-4 AVC/H.264 est utilisé pour l'encodage vidéo, et AAC ou AC3 sont utilisés pour l'encodage audio. Le débit binaire est de 25 Mbits/s.

AVI

Le format AVI (**A**udio **V**ideo **I**nterleaved) n'est pas un vrai format de fichier. Il s'agit de ce que l'on appelle un « Container » dont les conventions de transmission audio et vidéo ne sont définies que de manière très générale. Vous trouverez de plus amples informations sur

le format AVI dans le chapitre [Remarques générales sur les vidéos AVI](#).

Balises ID3

Les balises ID3 contiennent des informations sur des fichiers musicaux. Ces informations comprennent le titre, le nom de l'interprète, l'album, mais également le genre, l'année de publication et d'autres critères utiles lors de la recherche dans une base de données. La base de données est créée à partir de ces informations.

***Info :** les informations de titre sont enregistrées uniquement dans les balises ID3 pour les MP3 (Identify as MP3), les autres formats proposent des possibilités semblables comme par exemple le « Vorbis Comment » pour le format Ogg Vorbis.*

Barre des menus

Pratiquement tous les programmes disposent d'une barre de menu. Elle se trouve généralement directement au dessous du titre du programme. Il suffit de cliquer dessus pour ouvrir un menu.

Barre d'outils

Vous trouverez ici toutes les fonctions de base du programme sous forme de boutons agrémentés des symboles correspondants. Vous pouvez activer directement les fonctions souhaitées en un clic.

Barre d'outils

Il s'agit de petits boutons de commandes qui exécutent une fonction lorsque vous cliquez dessus. Vous pouvez par exemple couper un objet sélectionné en cliquant sur les ciseaux.

Boîte de dialogue

Une boîte de dialogue s'ouvre sous la forme d'une fenêtre séparée et permet une interaction entre l'utilisateur et le programme. Cela signifie que la boîte de dialogue est là pour fournir des informations à l'utilisateur ou pour en obtenir de sa part.

Une boîte de dialogue peut contenir plusieurs éléments de commande à activer à l'aide de la souris. Il est également possible d'entrer des données à l'aide du clavier.

Bouton

Il s'agit d'un élément de l'interface graphique du programme. Le bouton déclenche une action dans le programme lorsque vous cliquez dessus.

Bouton

Il s'agit d'un élément de l'interface graphique du programme. Le bouton déclenche une action dans le programme lorsque vous cliquez dessus.

Cache

Il s'agit d'un espace mémoire temporaire, d'une sorte de dossier-tampon, dans lequel sont

déposés des fichiers souvent nécessaires, afin que ceux-ci soient plus rapidement disponibles lors de leur prochaine utilisation.

Capture d'écran

Une capture d'écran est une image de tous les éléments visibles sur un moniteur (logiciels ouverts, avertissements, fenêtres de dialogue, etc.) à un moment précis. En pressant la touche « Impr écran » de votre clavier, cette image sera stockée dans le presse-papiers de votre PC. Ouvrez un programme d'édition d'images et sélectionnez « Coller » (raccourci clavier : Ctrl + V). La capture d'écran apparaît alors dans la fenêtre du programme et vous pouvez l'éditer et l'enregistrer.

Remarque : en pressant les touches du clavier Alt + Impr écran simultanément, seule l'image de la fenêtre active est copiée et collée.

Carte mère

Il s'agit d'une partie centrale du matériel de l'ordinateur. Tous les autres composants comme le l'unité centrale, la mémoire vive (RAM), le disque dur, les autres lecteurs ou la (les) carte(s) graphique(s) sont connectés à la carte mère.

Carte mère

Il s'agit d'une partie centrale du matériel de l'ordinateur. Tous les autres composants comme le l'unité centrale, la mémoire vive (RAM), le disque dur, les autres lecteurs ou la (les) carte(s) graphique(s) sont connectés à la carte mère.

CC

Coordination de Connectivité. Désigne le changement de nom de domaine d'un fournisseur vers un autre fournisseur.

Champ

Demi-images qui, par paires, forment toujours une frame (voir Interlace/Entrelacement).

Chemin

Chemin à disposition permettant de parcourir la plage de valeurs complète d'un paramètre.

Clip Level

Décrit le niveau de volume qui se trouve en surmodulation lors de l'enregistrement d'un signal, décrit également comme « Clipping ».

Compatibilité

Lorsque plusieurs parties fonctionnent correctement les unes avec les autres, cela signifie qu'elles sont compatibles.

Copyright

Droits de protection de la propriété intellectuelle.

Courrier électronique

Le courrier électronique permet aux clients de disposer d'une adresse électronique personnelle sur Internet, leur permettant d'envoyer ou de recevoir des messages électroniques (e-mail), à partir d'un ordinateur relié à Internet, indépendamment d'un logiciel de messagerie électronique. Les clients de MAGIX Website Maker peuvent profiter de ce service.

Déménagement de domaine

Désigne le changement de domaine d'un fournisseur vers un autre fournisseur.

Disque dur

Il s'agit d'un support d'enregistrement ayant la plus grande capacité de mémoire, sur lequel tous les systèmes d'exploitation, programmes et fichiers sont enregistrés. Un disque dur peut être interne ou externe, par exemple via une connexion USB et dirigé depuis plusieurs ordinateurs (périphériques amovibles ou disque dur externe).

DNS

Domain Name Service ou système de noms de domaine. Désigne le service d'un fournisseur permettant d'enregistrer des noms de domaine pour ses clients.

Domaine

Un domaine est l'adresse Internet d'un site Web. Il est composé du nom du protocole Internet (généralement http://), du nom de l'ordinateur ou du réseau (tel que www), du domaine de second niveau (comme magix) et du domaine de premier niveau (extension : .com, .net, etc.).

Ce qui assemblé donne : protocole://nom-de-réseau.domaine-de-second-niveau.extension -> http://www.magix.com

Les domaines sont attribués aux pays par le NIC (Network Information Center). En France, c'est l'AFNIC qui est responsable de l'attribution des noms de domaine.

Domaine de premier niveau

Un domaine de premier niveau (anglais : Top Level Domain, abrégé TLD) indique le niveau hiérarchique le plus élevé dans une adresse Internet ou une adresse de courrier électronique. Il se positionne toujours à l'extrême droite d'une adresse Internet (ex. : « http://www.magix.de », « .de » représentant ici le domaine de premier niveau). Parmi les domaines de premier niveau, on retrouve les TLD de pays, tels que .de, .us, .co.uk, mais également des TLD génériques, tels que .com, .net, .org, .biz, etc.

Downmix

Il s'agit d'un procédé employé dans la technique du son pour compresser un son multi-canal dans un format comprenant moins de canaux. Dans la plupart des cas (comme dans MAGIX Video Pro X), il s'agit d'une variante stéréo.

Droits d'auteur

Droits de protection de la propriété intellectuelle.

Échantillon de bruit

Échantillon d'un bruit perturbateur à supprimer

Entrelacement

L'entrelacement décrit la représentation d'une image plein écran par 2 demi-images (champs).

Dans ce procédé, toutes les lignes paires et impaires sont représentées tour à tour comme demi-images.

L'œil humain enregistre les deux demi-images comme une image pleine, de sorte que malgré une fréquence porteuse plus lente (25 Hz pour PAL, 29,97 Hz pour NTSC), l'œil perçoit une image subjectivement fluide.

Film

Un film est un arrangement de différents objets (vidéos, photos, texte, son, etc.). Un fichier film possède l'extension « MVD ».

Fondu croisé

Fondu enchaîné, fondu croisé. Ils vous permettent d'ajouter des transitions entre des objets.

Fournisseur

Un fournisseur (ou fournisseur de services Internet, fournisseur d'accès Internet) est un organisme permettant à ses clients d'accéder aux différents services d'Internet. Dans le cas de MAGIX Website Maker, MAGIX est le fournisseur.

Frame

Une frame est une image individuelle d'une séquence vidéo.

Une vidéo PAL comprend par exemple 25 frames ou images par seconde, NTSC 29,97 images par seconde.

Glisser-Déposer

Permet de déplacer des fichiers et des objets entre diverses applications (ou dans une même application) en les faisant glisser puis en les déposant à l'aide de la souris.

Hard Disk Drive

Il s'agit d'un support d'enregistrement ayant la plus grande capacité de mémoire, sur lequel tous les systèmes d'exploitation, programmes et fichiers sont enregistrés. Un disque dur peut être interne ou externe, par exemple via une connexion USB et dirigé depuis plusieurs ordinateurs (périphériques amovibles ou disque dur externe).

HDD

Il s'agit d'un support d'enregistrement ayant la plus grande capacité de mémoire, sur lequel tous les systèmes d'exploitation, programmes et fichiers sont enregistrés. Un disque dur peut être interne ou externe, par exemple via une connexion USB et dirigé depuis plusieurs ordinateurs (périphériques amovibles ou disque dur externe).

HDTV

Cette abréviation signifie « **H**igh **D**efinition **T**ele**V**ision » et correspond à « Téléviseur Haute Définition ».

Hébergement Web

L'hébergement est un service offert par un fournisseur d'accès à Internet (Internet Service Provider). Le fournisseur met à disposition de ses clients un espace disque sur son serveur et un nom de domaine, afin que les clients puissent diffuser leur propre site Web ou leurs pages personnelles. Avec MAGIX Website Maker, MAGIX offre un hébergement à ses clients.

HTTP

HyperText Transfer Protocol. Technologie utilisée pour transférer des documents hypertextes ou hypermédias entre un serveur Web et un navigateur Internet. C'est pourquoi l'abréviation **http://** apparaît automatiquement avant chaque adresse Internet et ne doit pas forcément être saisie lorsque vous entrez adresse Internet.

Image

Une image est une représentation identique d'un CD, DVD, disque dur ou autre support de données enregistré comme fichier.

À la différence d'une copie ou d'une base de données de sauvegarde, une image contient des informations sur la structure du support de données d'origine (les fichiers ne sont pas les seuls éléments copiés). Ainsi, vous obtenez une reproduction parfaitement identique du support de données dans son intégralité.

Attention ! La protection des droits d'auteur interdit la reproduction commerciale de CD/DVD, qui sont la plupart du temps protégés contre la copie.

IMAP

Internet Message Access Protocol. Protocole avancé de messagerie électronique utilisé pour la réception des e-mails.

Intro

« Intro » signifie « Introduction », « Instructions pour démarrer ».

jpx

Il s'agit d'un format fichier que MAGIX a créé pour l'édition de photos. Il permet de tester les effets en toute liberté sans modifier le fichier original. Lorsque les photos sont ouvertes ultérieurement avec un autre programme MAGIX, les paramètres d'effets sont pris en

compte lors de l'affichage.

Lien hypertexte

Les liens hypertextes (ou liens) sont des liens informatiques cachés sous des mots renvoyant à d'autres sites Web ou d'autres documents sur Internet. Ils forment la base du Web (World Wide Web, www), puisque la connexion entre les milliards de sites Web n'est possible qu'à travers les liens hypertextes.

Logiciel

Ce terme décrit toutes les fonctions non physiques d'un ordinateur. Cela englobe surtout des programmes informatiques comme des données qui doivent être utilisées par les programmes.

Marqueur de lecture

Le marqueur de lecture est un trait vertical qui se déplace de gauche à droite sur les pistes lors de la lecture, soit du marqueur de début au marqueur de fin. Il indique la position actuelle de la lecture.

Matériel

Il s'agit du terme générique pour tous les éléments composant un ordinateur, par exemple le disque dur, la carte graphique, la carte mère, etc. Certains périphériques externes comptent également comme matériel : imprimantes, scanners, écrans, etc. L'interaction des divers éléments matériels est commandée depuis les logiciels.

Mémoire vive, RAM (Random Access Memory)

Il s'agit d'un composant de l'ordinateur. La mémoire RAM est utilisée pour enregistrer les données temporairement. Il s'agit d'une mémoire fugitive, les contenus sont perdus si l'ordinateur est éteint ou réinitialisé. Plus la taille de cette mémoire est grande, plus vous pourrez travailler rapidement avec vos programmes, c'est-à-dire modifier des données, les sauvegarder, etc.

Menu

Les menus comprennent pratiquement toutes les fonctions d'un programme. Il suffit de cliquer dessus pour les ouvrir. En outre, les options de menu peuvent être ouvertes à l'aide de raccourcis clavier.

L'interface graphique des DVD/CD est également appelée menu.

Menu contextuel

Vous ouvrez le menu contextuel en cliquant sur un objet sélectionné avec la touche droite de la souris. Il propose des fonctions utiles dans le contexte.

Menu déroulant

Les menus déroulants proposent des listes d'options sous forme de menu. Ils sont très semblables à des champs de saisie de texte mais disposent d'une flèche pointée vers le

bas sur la droite.

MIDI

Les fichiers MIDI, contrairement aux fichiers audio, ne contiennent pas le son final mais seulement des informations concernant les notes que la puce-synthétiseur de la carte son ou le générateur de sons externe devront lire.

MMC

MMC signifie MIDI Machine Control ; il s'agit d'une partie du protocole MIDI. Le MMC permet de transmettre des informations concernant le comportement de lecture et le positionnement.

Motherboard

Il s'agit d'une partie centrale du matériel de l'ordinateur. Tous les autres composants comme le l'unité centrale, la mémoire vive (RAM), le disque dur, les autres lecteurs ou la (les) carte(s) graphique(s) sont connectés à la carte mère.

MOV

MOV est un format vidéo et audio Quicktime créé par Apple, développé pour Macintosh, mais qui s'est entre temps propagé sur Windows. Quicktime prend en charge de nombreuses technologies de compression qui rendent possible l'optimisation de l'audio et de la vidéo et même de graphiques pour des applications vidéo, multimédias ou pour Internet. Les lecteurs DVD vendus dans le commerce ne prennent pas ce format en charge.

MP3

MP3 (MPEG1 Layer3) est actuellement la norme la plus importante en matière de compression de fichiers audio.

MPEG

MPEG signifie « Moving Picture Experts Group » (en français : groupe d'experts pour images animées) et désigne un comité qui s'occupe de standardiser des formats de compression de données vidéo et audio ainsi que des formats appelés « conteneurs » (container).

MS Audio

Il s'agit d'un procédé développé par Microsoft pour compresser des fichiers audio avec les mêmes caractéristiques que MP3.

MTC

MTC signifie **MIDI Time Code** et détermine la position de lecture exacte MIDI. Cela permet de synchroniser le programme et des périphériques externes.

MXV

Il s'agit du format vidéo MAGIX, d'où la possibilité de l'utiliser facilement dans les produits MAGIX. Il garantit une perte de qualité très réduite mais ne peut pas être lu par des

lecteurs DVD vendus dans le commerce.

Navigateur

Un navigateur (ou « navigateur Web », « navigateur Internet ») est un programme d'affichage de pages Internet. Les navigateurs les plus courants sont Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari et Opera.

NTSC

NTSC signifie « **N**ational **T**elevision **S**ystems **C**ommittee » (comité du système de télévision nationale). Il s'agit d'une institution américaine qui a défini le premier système de transfert de couleurs pour la télévision qui est utilisé dans la plus grande partie des États-Unis et dans quelques pays d'Asie du Sud-Est.

La fréquence porteuse pour NTSC correspond à 29,97 Hz.

Offset

Anglais pour décalage. Avec un offset de 60:00:00 (1 heure) par exemple, vous pouvez synchroniser une bande dont l'information horaire démarre uniquement avec 1 heure, néanmoins MAGIX Video Pro X démarre au début de la bande avec 0.

OGG VORBIS

Il s'agit d'un nouveau format sans licence qui présente les mêmes propriétés que le MP3.

PAL

Phase Alternating Line (PAL) : il s'agit d'un processus de transfert des couleurs sur des téléviseurs analogiques, utilisé en particulier en Europe, mais également en Australie, en Amérique du Sud et dans de nombreux pays d'Afrique et d'Asie.

La fréquence porteuse pour PAL correspond à 25 Hz.

Pavé numérique

Partie droite d'un clavier d'ordinateur qui comprend des chiffres et les signes permettant d'effectuer des opérations mathématiques.

Playlists

Il s'agit de listes qui contiennent des morceaux musicaux et dans lesquelles un ordre de lecture est défini.

Plugin

Les plugins sont des programmes supplémentaires qui élargissent les fonctions du programme principal. Ils complètent pour ainsi dire le programme.

Plugin VirtualDub

Les plugins sont des programmes supplémentaires qui élargissent les fonctions du programme principal. Ils complètent pour ainsi dire le programme.

Les plugins VirtualDub sont également appelés « filtres VirtualDub » et sont

reconnaissables grâce à l'extension « VDF ». Ils permettent d'utiliser des effets vidéos supplémentaires sur des objets vidéo.

Plugins DirectX et VST

Les plugins sont des programmes supplémentaires qui élargissent les fonctions du programme principal. Ils complètent pour ainsi dire le programme.

Il existe pour l'édition du son deux standards : « VST » (Steinberg) et « DirectX » (Microsoft). « VST » est aujourd'hui le plus courant.

Poignées

Les poignées sont les cinq petits carrés sur les côtés des objets sélectionnés. Vous pouvez les déplacer en cliquant dessus tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Poignées de longueur : en bas à droite et en bas à gauche. Elles vous permettent de modifier la longueur des objets.

Poignées de fondu : en haut à droite et en haut à gauche. Elles vous permettent de réaliser des fondus au début ou à la fin d'un objet.

Poignées de volume/de clarté : en haut au milieu. Elles vous permettent de modifier le volume ou la clarté.

POP3

Post Office Protocol (version 3). Technologie de réception des e-mails utilisée dans les programmes courants de messagerie électronique (ex. : Outlook Express). POP3 vous permet de récupérer vos e-mails en attente sur le serveur de votre fournisseur et de les charger dans votre programme de messagerie.

Presse-papiers

Le presse-papiers est utilisé, par exemple, pour enregistrer temporairement des données lorsque vous utilisez la fonction « Copier » ou « Couper ». Il est également désigné par le terme « Clipboard ».

Presse-papiers

Le presse-papiers est utilisé, par exemple, pour enregistrer temporairement des données lorsque vous utilisez la fonction « Copier » ou « Couper ». Il est également désigné par le terme « Clipboard ».

Projet

Un « Projet de disque » contient tout ce que vous souhaitez enregistrer sur votre CD ou votre DVD.

Il s'agit généralement d'un ou plusieurs films (avec une structure et un design, afin de pouvoir sélectionner les films sur le CD ou le DVD).

Projet de disque

Un « Projet de disque » contient tout ce que vous souhaitez enregistrer sur votre CD ou

votre DVD.

Il s'agit généralement d'un ou plusieurs films (avec une structure et un design, afin de pouvoir sélectionner les films sur le CD ou le DVD).

Rapport de page (rapport largeur/hauteur)

Il s'agit du rapport entre la largeur et la hauteur d'un rectangle. En règle générale, cela concerne des photos, des écrans d'ordinateurs ou encore des grands écrans par exemple. Le rapport de page peut servir également à décrire une résolution en pixels.

Des rapports de page courants sont, par exemple, à la maison, les formats 4:3, 16:9 (habituellement pour téléviseurs) ou 16:10 (image grand format TFT, écran large d'ordinateurs portables), 3:2 pour des films 35 mm et des photos ; au cinéma, en général, c'est le format 1,85:1 qui est utilisé.

RedBook

Pour unifier la structure des données des CD et pour les adapter aux lecteurs de CD, différents standards ont été établis pour les différents types de CD. Les noms de ces standards viennent tout simplement de la couleur des livres dans lesquels ils ont été écrits.

L'expression « Red Book » est une description familière pour décrire « Compact Disc Digital Audio Standard ». Les paramètres indiqués ici doivent être respectés lors de la production industrielle de CD. Les lecteurs de CD audio lisent uniquement des CD qui correspondent au format Red Book. Pour cette raison, les fichiers doivent d'abord être convertis dans ce standard avant d'être gravés sur un CD audio qui pourra être lu sur tout lecteur CD audio compatible.

Réglette

Elle est utilisée pour réaliser une entrée graphique de valeurs. Comme pour le réglage du volume sur une table de mixage, les réglettes peuvent commander plusieurs paramètres. Un exemple très parlant est par exemple la réglette de zoom, qui permet de zoomer en détail dans une image.

Réglette

Elle est utilisée pour réaliser une entrée graphique de valeurs. Comme pour le réglage du volume sur une table de mixage, les réglettes peuvent commander plusieurs paramètres. Un exemple très parlant est par exemple la réglette de zoom, qui permet de zoomer en détail dans une image.

Restaurer

Il s'agit de la restauration de données à partir d'une copie de sauvegarde.

RM

RealMedia englobe tous les formats de fichiers du fabricant de logiciels RealNetworks. RealMedia est en particulier à l'origine du format vidéo « RealVideo » et du format audio « RealAudio ». La qualité des fichiers RealVideo est en général bonne avec des

compressions élevées, mais il existe un risque de perte de qualité. Les DVD vendus dans le commerce ne prennent pas ces formats en charge.

Sauvegarde

La sauvegarde consiste à copier des données sur un autre support afin de les conserver en sécurité. On parle souvent de copie de sauvegarde (backup).

Scène

Il s'agit des parties du film que vous pouvez déterminer librement dans MAGIX Video Pro X. Dans le langage familier, une scène (de film) est un extrait de film, composé de divers paramètres et qui présente une action.

Serveur Web

Le serveur Web désigne l'ordinateur sur lequel votre hébergeur sauvegarde les pages de votre site et qui les rend accessibles sur Internet, 24h/24.

SMTP

Simple Mail Transfer Protocol. Protocole permettant l'échange d'e-mails entre les serveurs.

Sous-menu

Un menu peut contenir, en plus des entrées normales, des sous-menus, qui proposent des fonctions supplémentaires. Ils servent à améliorer la clarté du menu.

Timeline

Timeline signifie ligne de temps ou axe temporel. Dans le mode -Timeline, les médias utilisés sont toujours représentés sur l'axe temporel, qui évolue de la gauche vers la droite.

Trafic

Le trafic (trafic de données) correspond au déplacement des données via Internet : par exemple, le téléchargement de fichiers ou l'ouverture de pages Web.

Type de disque

Le type de disque définit le format ainsi que le support (CD,DVD, Blu-ray Disc™...) sur lequel le projet de disque actuel sera gravé.

UC

Unité Centrale : il s'agit du processeur principal de l'ordinateur. Les ordinateurs modernes disposent même de 2 processeurs ou plus, ou de processeur à plusieurs noyaux.

UPnP

Universal Plug and Play (UPnP) est un protocole de réseau dans lequel les différents périphériques (PC, installation hi-fi, caméra vidéo, PDA et serveur Internet) peuvent transférer des données entre eux. Avec UPnP, différents périphériques peuvent prendre part à la communication en réseau, ce qui vous permet d'initier vos propres fonctions et

d'autres dispositifs. Installation ou configuration compliquées ne sont pas nécessaires : les périphériques peuvent traiter leurs propres fonctions et sources de données par eux-mêmes. Vous avez ainsi *Plug* (« connecter ») et *Play* (« lire ») en réseau.

Pour de plus amples informations, référez-vous au site www.upnp.org

Remarque : pour travailler avec la fonction UPnP, vous devez d'abord l'activer. Pour cela, passez par le menu Options (touche Y) > UPnP.

URL

Uniform Resource Locator. Indique l'emplacement d'une ressource sur Internet (ex. : site Web) et la méthode pour y accéder. Attention, les termes URL et domaines ne sont pas synonymes, bien que souvent confondus. L'URL du site Web de MAGIX par exemple est <http://www.magix.com>.

WAV

Wave (*.WAV) est le format audio non compressé par défaut.

Wave

Wave (*.WAV) est le format audio non compressé par défaut.

Wave File

Wave (*.WAV) est le format audio non compressé par défaut.

Webmaster (ou webmestre)

Un webmaster est responsable de la conception, de l'administration et de la maintenance d'un site Web. La plupart du temps, le webmaster est également le propriétaire du site Web et du domaine correspondant. Si vous avez enregistré un domaine pour votre site Web dans MAGIX Website Maker, une adresse e-mail « <mailto:webmaster@nom-de-domaine> » est automatiquement créée.

WMA

Il s'agit d'un procédé développé par Microsoft pour comprimer des fichiers audio avec les mêmes caractéristiques que MP3.

WMV

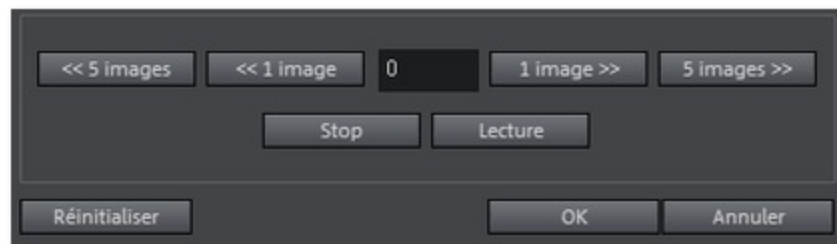
Windows Media Video (WMV) est un codec vidéo protégé par la loi sur les droits d'auteur de Microsoft. Si vous avez installé Windows sur votre PC, lire des fichiers *.wmv ne devrait pas poser de problème. Cependant, rares sont les lecteurs DVD vendus dans le commerce qui prennent ce format en charge. Pour savoir si c'est le cas, consultez l'aide de votre lecteur DVD.

Ce format vidéo est particulièrement recommandé pour les vidéos Internet, car il permet des taux de compression relativement élevés.

World Wide Web (WWW)

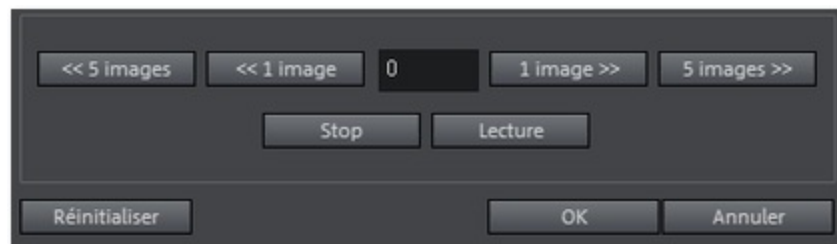
World Wide Web : littéralement « toile mondiale », par extension la Toile, plus communément appelé le Web. Le World Wide Web est l'application la plus utilisée d'Internet. Il est constitué de pages Web, stockées dans des serveurs Web, mises en ligne dans des sites Web, reliées entre elles par des liens hypertextes et consultables au moyen d'un navigateur Internet (ex. : Internet Explorer). Ce procédé se nomme familièrement « surfer sur Internet ».

Audio/vidéo offset



Cette option vous permet d'égaliser un éventuel allongement du temps entre image et son. Une valeur offset positive déplace le matériel audio vers l'arrière, une valeur négative, vers l'avant.

Audio/vidéo offset



Cette option vous permet d'égaliser un éventuel allongement du temps entre image et son. Une valeur offset positive déplace le matériel audio vers l'arrière, une valeur négative, vers l'avant.

Procédez comme décrit ci-dessous pour graver un disque :

- **Configurer le graveur et la vitesse de gravure** : si vous avez installé plusieurs graveurs, vous pouvez en sélectionner un en passant par le menu de sélection.
- **Paramètres de l'encodeur** : en passant par « Encodeur », vous accédez à une boîte de dialogue de sélection dans laquelle vous pouvez définir les propriétés de l'encodeur MPEG (espace mémoire requis, qualité et durée de la conversion MPEG). En passant par « Avancé », vous atteignez la boîte de dialogue « Paramètres avancés ». Vous pouvez y procéder à des configurations de l'encodeur MPEG dans les moindres détails.
- **Démarrer l'encodage vidéo/la gravure** : le bouton « **Démarrer la gravure** » lance la gravure. Pour chaque gravure et chaque simulation, le projet est tout d'abord encodé. Veillez à ce que le fichier MPEG ne soit pas supprimé du disque dur après la gravure. Selon la durée du projet, la procédure de codage et de gravure peut durer un certain temps. Le temps requis est affiché dans la boîte de dialogue.

Type de disque	Support de données	Menu	Qualité	Durée (qualité optimale)
DVD	DVD	Oui	***	98 min.
Disque Blu-ray	Disque Blu-ray	Oui	*****	110 min.
AVCHD	DVD/disque Blu-ray	Oui	*****	30 min./DVD
				160 min./disque Blu-ray

* La durée d'affichage avec certains lecteurs DVD peut être définie dans leurs menus. Le nombre d'images pouvant être gravées sur un CD ou DVD dépend de la taille des images originales (taille des fichiers image).