

Avio Pro Pack

MANUEL D'UTILISATION

Conseils de sécurité

Nous vous recommandons de lire attentivement les conseils donnés dans ce manuel d'utilisation afin d'éviter certaines erreurs.

Nous souhaitons porter votre attention sur le fait que l'**Avio Pack Pro** a été conçu pour une utilisation de loisirs.

Nous avons porté un soin tout particulier à l'élaboration et à la vérification de cette extension.

Jusqu'à présent, il n'a été constaté aucun problème ou défaut d'aucune nature sur ce logiciel, mais nous ne sommes pas protégés contre le fait qu'il puisse y en avoir un à un niveau ou à un autre. Si cela devait être le cas, nous ferions en sorte de supprimer cette erreur et nous mettrions un nouveau logiciel à la disposition des clients concernés.

Nous ne pouvons néanmoins être tenus responsables d'une éventuelle perte de données (ou de temps), ni prendre en charge les suites éventuelles liées à cette défaillance, dans la mesure où nous n'avons aucune influence sur des dégâts liés à une mauvaise installation ou utilisation par nos clients.

La société **MacroSystem** ainsi que ses revendeurs ne se portent pas garants d'une absence de parasites, ni d'une entière absence de défaut lors de l'utilisation du programme.

Concernant la carte SmartMedia, la société **MacroSystem** prend en charge la garantie concernant un matériel ou une production défectueuse, conformément aux textes de loi. La garantie ne peut avoir effet en cas de mauvais usage ou d'erreur d'utilisation.

Toute garantie tacite est exclue, y compris la garantie concernant le logiciel, ainsi qu'une utilisation dans un but spécifique.

Ni la société **MacroSystem**, ni ses revendeurs ne peuvent être tenus responsables des dégâts provenant des suites directes ou indirectes d'une mauvaise utilisation du logiciel, par exemple d'une baisse de rendement, des coûts, des désagréments ou des problèmes de hardware ou de software.

Table des matières

1. Généralités	3
2. Installation	3
3. Exploitation & Fonctions	4
3.1 Réglages projet	4
3.2 Enregistrer	4
3.3 Editer	5
3.4 Achever	6
3.5 Transitions	6
3.6 Traitement d'image	7
3.7 Titrage	8
3.8 Enregistrer/Editer audio	9
3.9 Audio-Mix/Postsynchronisation	10

1. Généralités

Nous vous remercions de vous être procuré l'**Avio Pro-Pack** auprès de votre revendeur !

Nous vous remercions de votre confiance et nous espérons que ce produit répondra à toutes vos attentes.

L'**Avio Pro-Pack** contient une série de fonctions réservées jusqu'à présent au modèle **Casablanca Kron**.

Ce logiciel va rendre votre **Avio** visiblement plus puissant et augmenter le nombre de ses fonctions ainsi que son confort d'utilisation.

L'**Avio Pro-Pack** propose pour pratiquement chaque menu des suppléments et des nouveautés, qui devraient attirer votre attention dans ce manuel d'utilisation. Cette notice devrait également vous aider lors de l'installation et l'utilisation de l'**Avio Pro-Pack**.

Chaque fonction de ce logiciel est expliquée au *Chapitre 3 : Exploitation & Fonctions*.

Nous restons à votre entière disposition si vous souhaitez nous poser des questions ou si vous avez des propositions d'amélioration.

Macro System France
BP 24 ; Pontoise
95301 Cergy Pontoise Cédex
Tél 01 30 30 13 20

Pour chaque contact, nous vous remercions de bien vouloir nous communiquer le numéro de série de votre **Casablanca Avio**.

2. Installation

L'**Avio Pro-Pack**, comme tous les autres programmes développés pour **Casablanca**, doit être installé sur votre **Casablanca Avio**. Pour cela, vous avez besoin au minimum de la version 1.4 du **Casablanca Avio**. Vous pouvez vérifier dans le menu **Réglages système** (en bas à gauche) la version qui est installée.

La carte Smart Media sur laquelle se trouve l'Avio Pro-Pack ne peut être lue si vous n'avez pas encore installé la version 1.4. minimum.

Conseil : Si vous n'avez pas encore installé la version 1.4 ou plus sur votre **Casablanca Avio**, vous pouvez vous la procurer gratuitement auprès de votre revendeur et procéder à une nouvelle installation.

*Pour que cette version puisse fonctionner convenablement, la capacité-mémoire de votre **Casablanca Avio** doit être de 64 MB.*

Veillez à ce qu'aucun projet ne soit en cours, car une nouvelle installation efface irrémédiablement les données du disque dur. Une fois votre **Casablanca Avio** allumé, allez dans le menu **Réglages système** et cliquez sur le bouton **Installation**, ouvrant ainsi la fenêtre correspondante. Insérez la carte Smart Media d'installation dans la fente du panneau frontal du Casablanca Avio.

Vous remarquez que dans la fenêtre s'affiche désormais l'**Avio Pro-Pack**. Sélectionnez ce logiciel dans la liste et cliquez sur **licence**. Une série de chiffres apparaît dans laquelle vous allez pouvoir taper le code que vous a remis votre revendeur.

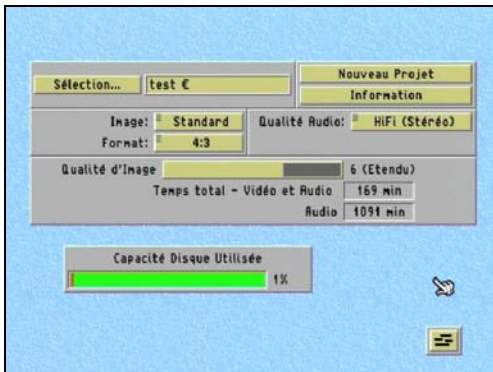
L'appareil vous informe alors que l'installation est terminée et que vous pouvez retirer la carte Smart Media.

3. Exploitation & Fonctions

Une fois l'installation effectuée, l'**Avio Pro-Paquet** se trouve dans le **Casablanca Avio**. Il contient diverses fonctions réservées jusqu'à présent au **Casablanca Kron**.

Les chapitres suivants détaillent les différentes modifications apportées grâce au logiciel installé.

3.1 Réglages projet



Vous constatez tout d'abord que les boutons sont placés de façon différente dans le menu **Réglages projet**.

Les trois boutons servant habituellement au choix des projets sont remplacés par le bouton **Sélection...** Un clic sur ce bouton ouvre la fenêtre **Choix d'un projet**, dans laquelle vous avez désormais le choix parmi 10 projets différents.



Cliquez sur le projet désiré (p.ex. P1), puis confirmez votre choix en cliquant sur OK. Le projet sélectionné s'affichera alors dans la fenêtre située à droite du bouton **Sélection...**

Si vous souhaitez renommer le projet, cliquez sur le bouton **P1** (ou tout autre projet) afin de faire apparaître le clavier sur lequel vous allez pouvoir donner un nouveau nom au projet.

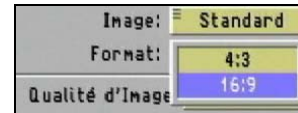
Vous ne pouvez travailler que sur le projet activé.

Un échange de données audio-vidéo entre les différents projets n'est possible que de façon très limitée. Vous avez accès pour l'ensemble des projets qu'aux titres et aux couleurs qui ont été archivés. Vous pouvez échanger les scènes vidéo ainsi que les samples à l'aide du 'chutier temporaire'.

Reportez-vous pour cela aux conseils donnés aux chapitres **Editer** et **Enregistrer/Editer audio**.

Sous le bouton **Image** vous avez désormais un nouveau bouton **Format**.

En cliquant sur ce bouton jaune vous pouvez choisir entre le format habituel 4:3 et le mode 16:9 très utilisé dans le domaine télévisuel.



L'option 16:9 désigne le mode anamorphique (l'image est plus large) et comprend 576 lignes. Il faut commuter sur 16:9 dès le départ. Ce mode spécifique ne fonctionne que si le caméscope et le téléviseur acceptent cette norme. Dans le cas contraire le téléviseur doit être réglé manuellement sur 16:9. Si le téléviseur ne commute pas, le **Casablanca Avio** reste dans la présentation en 4:3. La présentation en 16:9 est indépendante du format de la source vidéo.

3.2 Enregistrer



Vous constatez que dans ce menu la fonction **Séparer** a été ajoutée sur la ligne du bas.

Ce bouton ne fonctionne que durant une lecture numérisée (*vous avez donc besoin de l'option DV*). Il faut donc que votre caméra ait sauvegardé le décompte temporel (heures, minutes, secondes) lors de l'enregistrement.

Ce bouton est activé si des coupures sont détectées dans vos rushes. Cliquez simplement dessus après l'enregistrement pour que les rushes soient automatiquement séparés en plusieurs scènes. Il faut un certain temps pour que la scène qui vient d'être séparée apparaisse dans le menu **Editer**.

Conseil : La séparation ne se fait que sur la dernière scène enregistrée. Si vous devez quitter le menu sans avoir procédé à la séparation, vous ne pourrez plus le faire en revenant dans ce menu **Enregistrer**. Le bouton ne sera plus activé.

Le bouton de choix **Mode** vous offre trois possibilités :

- **Normal** signifie un enregistrement normal, comme vous en avez l'habitude.
- Le réglage **Durée** active le curseur **Durée** situé à droite, grâce auquel vous pouvez régler le temps d'enregistrement exact : une fois cette durée écoulée, l'enregistrement s'arrête automatiquement.
- Le réglage **Photo** est prévu pour les images fixes. Le Casablanca Avio sélectionne environ une demi-seconde de rushes qui va être transformée automatiquement en image fixe, puis rallongée (par l'intermédiaire du curseur **Durée**) à votre goût.

Le curseur **Durée** est activé par les fonctions **Durée** et **Photo**. En mode **Durée**, le curseur est réglable de une image à 100 minutes : les 10 premières

secondes sont paramétrées image par image, puis de seconde en seconde de 10" à 1 minute. Ensuite le réglage se fait toutes les minutes.

En mode **Photo** les dix premières secondes sont paramétrées image par image, puis de seconde en seconde jusqu'à une minute.

Vous pouvez bien sûr interrompre l'enregistrement à tout moment (malgré le réglage de durée).

3.3 Editer

Les sous-menus **Insérer**, **Zone**, **Séparer** et **Ajuster** proposent désormais sur leur fenêtre d'utilisation un bouton comportant le symbole du haut-parleur.

Lorsque ce bouton est activé (bleu), une fenêtre appelée **Graphes audio** (ou scope) apparaît à l'opposé de la fenêtre d'utilisation (c'est-à-dire en haut ou en bas de l'écran).



Ce graphe permet de déterminer l'endroit exact d'une onde sonore (verticalement vous avez le volume et horizontalement la durée).

Vous voyez sur le scope une bande de marquage verticale noire qui vous indique le point actuel de lecture. Cette bande de marquage sera également visible lorsque vous vous déplacez dans une scène, ainsi que dans un sample.

Lorsque les boutons **In** ou **Sortie**, ou **Position de coupe** ou **|>** ou **|<** sont activés dans les menus et que le TrackBall reste immobile environ une demi-seconde, le graphe s'affiche automatiquement.

Vous voyez alors se déplacer une barre verticale blanche et grise qui vous indique la position actuelle de la reproduction.

Lors de l'ajustage du début d'une scène (In), la ligne de position blanche est située à gauche dans l'afficheur, lors de l'ajustage à la fin d'une scène (Sortie), la ligne est située à droite.

Durant le déplacement à travers la scène vous entendez le son simultanément. Selon la vitesse de déplacement (appelé **Scrubbing**), vous entendez le son plus ou moins vite.

Le graphe commute entre deux représentations différentes : lorsque vous vous déplacez dans une scène vous obtenez un graphe détaillé de couleur grise (qui peut être assimilé à une sorte de zoom sur la zone lue). Dès que vous atteignez la dernière

seconde, vous voyez dans sa totalité la courbe du temps joué.

Lorsque vous ne souhaitez pas utiliser le graphe, vous pouvez bien sûr le faire disparaître de l'écran. Cliquez sur le symbole du haut-parleur afin qu'il redevienne jaune et pour que la fenêtre rectangulaire du graphe ne soit plus visible. Pour la réactiver il suffit de cliquer une nouvelle fois sur ce bouton.

Une nouvelle fonction que l'on peut trouver dans le menu **Editer** est la séparation d'une scène vidéo sur le rythme. Pour cela, choisissez une scène dans le chutier, puis cliquez sur **Séparer**. En activant le bouton de lecture, vous pouvez voir dans la fenêtre d'utilisation la nouvelle fonction **Index** placée près du bouton d'arrêt.

Lorsque la vidéo est lue avec le son, vous pouvez cliquer sur ce bouton à intervalles réguliers : l'opération une fois terminée, vous trouverez les parties ainsi séparées dans le chutier, placées après la scène originale.

Cette fonction est utile pour une séparation approximative d'une scène, avant d'entreprendre l'édition définitive.

Vous trouvez également dans le menu **Editer** une nouvelle fonction de mémoire temporaire. Si vous cliquez sur **Trucage**, vous constatez immédiatement que les effets de traitement image sont désormais séparés par une ligne des effets de la fonction **Trucage**. Vous pouvez choisir un nouvel effet **Trucage**, qui est la fonction **Archive (Archive)**. Dans la partie droite de la fenêtre s'affichent les trois fonctions : **Archive** → **Projet**, **Projet** → **Archive** et **Retirer scène**.

En cliquant sur **Projet** → **Archive**, la scène sélectionnée dans le chutier est après un court instant automatiquement placée dans le chutier temporaire. S'il n'y a pas de scène dans l'archive, l'information **Aucune scène disponible !** s'affiche.

Si vous souhaitez charger une scène de l'archive temporaire, sélectionnez tout d'abord dans le chutier la scène, derrière laquelle viendra se placer la scène choisie. Cliquez ensuite sur **Trucage**, puis sur **Archive** et sélectionnez **Archive** → **Projet**. Vous pouvez alors choisir la scène voulue en cliquant sur OK, puis quitter le menu **Trucage** (en cliquant soit sur OK, soit sur **Annuler**). Vous avez dans le chutier la scène insérée.

Si la scène (et respectivement le nom de la scène) existe déjà dans l'archive, une nouvelle numérotation lui sera éventuellement attribuée.

En cliquant dans le chutier temporaire sur la fonction **Retirer scène**, la fenêtre **Effacer de l'archive** s'ouvre et vous pouvez notifier la scène qui doit être effacée du chutier temporaire. Vous devez encore cliquer sur OK pour effacer la scène.

Conseil : Si vous cliquez sur **Retirer scène**, vous voyez dans la fenêtre qui apparaît que le bouton OK n'est pas accessible (il est en gris). Il s'agit d'une fonction de sécurité, qui vous évite d'effacer une scène par inadvertance. Si vous souhaitez réellement effacer une scène, vous devez d'abord l'activer (même lorsque celle-ci apparaît en-dessous déjà en gris) et seulement ensuite cliquer sur le bouton OK.

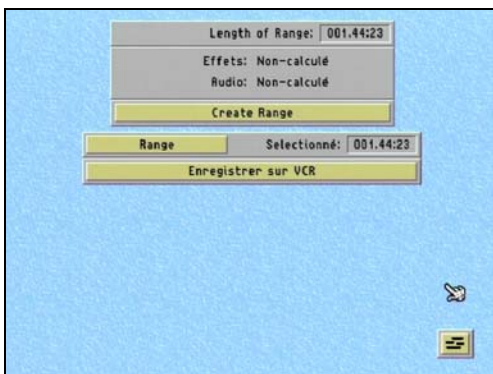
Le chutier temporaire sert en premier lieu à mémoriser temporairement des scènes vidéo qui vont être utilisées le cas échéant dans d'autres menus. Le chutier temporaire par extension peut servir à d'autres projets.

Attention : Lorsque vous éteignez votre Casablanca Avio, les scènes se trouvant dans le chutier temporaire sont effacées.

Conseil : Si vous changez de projet et procédez de nouveaux aux **Réglages projet**, les scènes se trouvant dans le chutier temporaire sont caractérisées par une petite étoile. Si vous sélectionnez ces scènes marquées d'une petite étoile pour les insérer dans le chutier, l'information **Cette scène n'est pas compatible avec ce projet!** s'affiche.

3.4 Achever

Vous avez désormais à votre disposition dans ce menu le bouton **Zone**, ainsi que l'indication **Sélectionné**.



Une fois le calcul terminé, vous pouvez cliquer sur **Zone** afin d'ouvrir le menu que vous connaissez déjà et (au cas où vous ne souhaiteriez pas copier la totalité du story-board) à l'aide des boutons **In** et **Sortie** (et/ou des flèches *image par image*) déterminer la zone que vous souhaitez copier. Ici encore vous avez le graphe qui vous aide de façon sonore pour le choix de la zone.

La zone que vous avez déterminée sera ensuite visible dans la fenêtre située à droite du bouton **Sélectionné**.

3.5 Transitions

Vous voyez désormais dans ce menu, placée sous le bouton **Pré-visualisation**, la fonction **Plein écran**.



Une fois que vous avez inséré un effet de transition dont vous avez le cas échéant déterminé la durée, vous ouvrez un nouveau menu si vous cliquez sur ce bouton.



Vous avez à l'arrière-plan l'image située au milieu de la durée de l'effet sélectionné, c'est-à-dire deux scènes en cours de transition (p.ex. si vous avez sélectionné un effet d'une seconde, vous avez à l'écran l'image 12 ; pour un effet choisi de deux secondes, vous avez à l'écran l'image 24). L'image vidéo est recouverte par une fenêtre d'utilisation dont la partie droite (lorsque l'effet choisi le permet) propose les *options d'effet*.

Dans la partie gauche, sous le nom de l'effet, vous avez le bouton **Trame** grâce auquel vous pouvez régler une autre zone de l'effet.

Vous pouvez ainsi observer chaque image désirée de l'effet inséré. Pour cela, le bouton ne doit pas être confirmé et vous pouvez vous déplacer lentement sur la partie de la scène et observer en même temps son déroulement.

Vous pouvez bien entendu modifier à loisir les options d'effet et vous avez la possibilité de comparer directement différentes directions ou couleurs.

Les réglages des options d'effet de ce menu sont confirmés en cliquant sur OK et vous revenez dans le menu **Editer** ; en cliquant sur **Annuler** vous quittez le menu **Plein écran** sans faire de modification.

Le bouton **double-flèches** vous permet de déplacer la fenêtre d'utilisation du menu **Plein écran** sur la partie supérieure de l'écran.

Attention : Vous constatez qu'en cas d'effet de transition en temps réel, la pré-vision est impossible.

Vous voyez sur la droite de ce menu, sous la fonction déjà existante **Calculer**, le nouveau bouton **Scène**. L'Avio Pro-Paquet vous donne la possibilité d'utiliser la *technique du multi-couches*. Si vous souhaitez superposer plusieurs effets de transitions, insérez tout d'abord un effet entre deux scènes et faites calculer. Vous allez ensuite transformer ces deux scènes ainsi que l'effet inséré en une seule scène. Pour cela, cliquez sur le bouton **Scène** pour faire apparaître une fenêtre qui va vous permettre de définir la durée de la nouvelle scène.

Le bouton **Nom** fait apparaître le nom de l'effet de transition, nom qui est également proposé pour la nouvelle scène. Vous pouvez bien sûr le modifier : cliquer sur ce bouton **Nom** affiche le clavier virtuel.

Les trois options proposées sont : *Effet*, *Effet + Scène* et *Zone*.

Si vous ne souhaitez convertir que l'effet et la zone précédemment réglée en une nouvelle scène, cliquez sur **Effet** puis confirmez sur OK. L'effet devient ainsi une nouvelle scène, celle-ci étant directement placée dans le chutier du menu **Editer**.

Vous pouvez bien entendu utiliser la longueur des deux scènes d'origine (reliées par l'effet choisi) pour créer la nouvelle scène. Dans ce cas, cliquez sur **Effet + Scène**, puis confirmez sur OK. La nouvelle scène est ainsi créée et apparaît dans le chutier.

L'autre alternative est la possibilité de créer une nouvelle scène à partir de la totalité ou d'une partie des scènes placées dans le story-board.

Pour cela, cliquez sur **Zone**, confirmez sur OK et choisissez dans le menu **Zone** que vous connaissez, la zone qui deviendra une nouvelle scène, et ce à l'aide des boutons **In** et **Sortie**.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, vous aider du graphe en activant le symbole du haut-parleur ou, au contraire, le désactiver.

En cliquant sur le bouton OK du menu **Zone**, la scène ainsi créée sera placée dans le chutier du menu **Editer**.

Vous pouvez bien sûr créer une nouvelle scène à partir d'une partie du story-board dans laquelle vous n'avez inséré aucun effet. Sélectionnez simplement une scène du story-board et cliquez sur **Scène**. La fonction **Zone** est désormais la seule qui puisse être activée dans la fenêtre qui s'affiche.

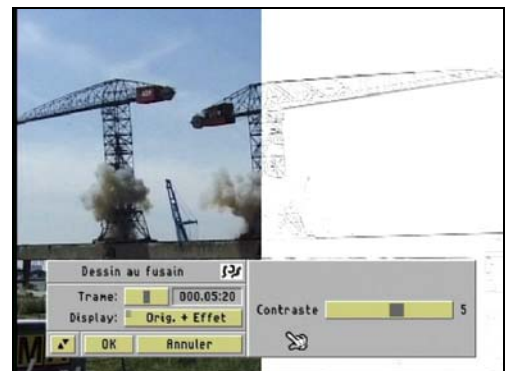
Déterminez la zone souhaitée (vous pouvez également ajouter plusieurs scènes) et cliquez sur OK. Vous retrouvez alors la nouvelle scène dans le chutier.

3.6 Traitement d'image

Vous pouvez constater (comme dans le menu **Transition**) que sous le bouton **Pré-vision** se trouve désormais la fonction **Plein écran**.



Si vous cliquez sur ce bouton après avoir inséré un effet de traitement d'image et le cas échéant déterminé une zone spécifique, le menu **Plein écran** s'ouvre.



Vous avez à l'arrière-plan l'image située au milieu de la durée de l'effet inséré (si l'effet inséré est de même durée que la scène, vous avez donc bien entendu l'image située au milieu de la scène).

L'image vidéo est recouverte par une fenêtre d'utilisation, dont la partie droite (lorsque l'effet choisi le permet) propose les *options d'effets*.

Vous avez sur la partie gauche l'indication **Display** qui offre trois possibilités de choix : *Original* vous permet de regarder votre scène originale, *Effet* vous permet de voir votre scène assortie de l'effet utilisé et *Orig. + Effet* présente la scène originale sur la partie gauche de l'écran, alors que la partie droite affiche la scène assortie de l'effet, ce qui permet d'effectuer directement les réglages et de pouvoir immédiatement comparer le résultat par rapport à la scène de départ.

Vous voyez au-dessus de la fonction **Display** le bouton **Trame**, grâce auquel vous pouvez régler le moment exact du traitement d'image que vous souhaitez observer.

Vous pouvez ainsi voir chaque image de l'effet inséré dans la scène. Pour cela, le bouton ne doit pas être confirmé, afin de pouvoir le déplacer de droite à gauche à l'aide du TrackBall.

Vous pouvez bien entendu modifier à loisir les options d'effet et vous avez la possibilité de comparer directement différentes directions ou couleurs.

Les réglages des options d'effet de ce menu sont confirmés en cliquant sur OK et vous revenez dans le menu **Editer** ; en cliquant sur **Annuler** vous quittez le menu **Plein écran** sans faire de modification. Le bouton **double-flèches** vous permet de déplacer la fenêtre d'utilisation du menu **Plein écran** sur la partie supérieure de l'écran.

Attention : Vous constatez qu'en cas d'effet de traitement d'image en temps réel, la pré-vision est impossible.

Vous voyez sur la droite de ce menu, sous la fonction déjà existante **Calculer**, le nouveau bouton **Scène**.

Si vous souhaitez superposer plusieurs effets de transitions, insérez tout d'abord un effet sur une scène et faites calculer. Vous allez ensuite transformer cette scène ainsi que l'effet inséré en une seule scène. Pour cela, cliquez sur le bouton **Scène** pour faire apparaître une fenêtre qui va vous permettre de définir la durée de la nouvelle scène.

Le bouton **Nom** fait apparaître le nom de l'effet de traitement d'image, nom qui est également proposé pour la nouvelle scène. Vous pouvez bien sûr le modifier : cliquer sur ce bouton **Nom** appelle le clavier virtuel.

Les trois options proposées sont : *Effet*, *Effet + Scène* et *Zone*, comme pour le menu **Transitions**.

Si vous ne souhaitez convertir que l'effet et la zone précédemment réglée en une nouvelle scène, cliquez sur **Effet** puis confirmez sur OK. L'effet devient ainsi une nouvelle scène, celle-ci étant directement placée dans le chutier du menu **Editer**.

Vous pouvez bien entendu utiliser la longueur de la scène d'origine (assortie de l'effet choisi) pour créer la nouvelle scène. Dans ce cas, cliquez sur **Effet + Scène**, puis confirmez sur OK. La nouvelle scène est ainsi créée et apparaît dans le chutier.

L'autre alternative est la possibilité de créer une nouvelle scène à partir de la totalité ou d'une partie des scènes placées dans le story-board. Pour cela, cliquez sur **Zone**, confirmez sur OK et choisissez dans le menu **Zone** que vous connaissez, la zone qui deviendra une nouvelle scène, et ce à l'aide des boutons **In** et **Sortie**.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, vous aider du graphe en activant le symbole du haut-parleur ou, au contraire, le désactiver.

En cliquant sur le bouton OK du menu **Zone**, la scène ainsi créée sera placée dans le chutier du menu **Editer**.

Cette description est également valable pour le menu **Titrage**.

Vous pouvez bien sûr créer une nouvelle scène à partir d'une partie du story-board dans laquelle vous n'avez inséré aucun effet. Cette possibilité fonctionne de la même manière que celle décrite au chapitre consacré au **Transitions**.

3.7 Titrage

L'Avio Pro-Paquet offre également des modifications dans le menu **Titrage**.

Choisissez un effet de titre, déterminez le cas échéant les options d'effet et cliquez sur **Entrer/Modifier texte**. Vous entrez ainsi dans le menu **Texte**.

Sous l'option **Couleur/Motif** vous aviez jusqu'à présent lorsque vous aviez choisi **Texture**, une série de modèles proposés.

Si maintenant vous choisissez **Texture**, vous ouvrez la fenêtre **Select pattern**. Vous voyez tout d'abord le bouton de choix **Produit**, qui vous permet de choisir soit *Casablanca*, soit (si ces deux logiciels ont été installés) *Liquid Images* ou *Vidéo Spice Rack*.



(*Liquid Images* est un logiciel comprenant 25 effets de transitions supplémentaires qui offre une très haute qualité d'image. Plusieurs réglages sont possibles pour chaque effet : choix des couleurs, perspective en 3D et effets de lumière et de brillance. *Vidéo Spice Rack* propose un choix de 200 effets de transition et de traitement d'image, qui vous permet de déterminer librement les directions de l'effet, ainsi que la couleur des lignes séparatives.)

Le bouton de choix **Type** situé sous **Produit** vous offre par le choix des modèles les trois possibilités suivantes : *Masque*, *Uni* et *Couleur*.

Avec la fonction **Masque** vous appelez une série de masques placés dans le bas d'une fenêtre.

Si l'option *Casablanca* est réglée pour le bouton **Produit**, vous voyez deux masques. Si vous avez choisi *Liquid Images*, vous obtenez un choix de 25 masques. L'option *Vidéo Spice Rack* vous propose un choix de 200 masques.

Chacun de ces masques peut être choisi et configuré individuellement. Cliquez sur la zone de gauche de la fenêtre le masque désiré, afin qu'il apparaisse encadré. Vous pouvez vérifier le nom du masque sélectionné sur la partie droite, en haut de la fenêtre, et sous ce nom, le masque est également présenté dans un format plus grand.

Vous pouvez ensuite déterminer dans la partie droite de la fenêtre la **Couleur** du masque choisi à l'aide de la palette de couleurs. Sous l'option **Mode** vous avez le choix entre *Positif* et *Négatif* et vous devez déterminer la valeur **Alpha** (c'est-à-dire le degré de transparence) en pourcentage.

Si vous voulez sélectionner des modèles provenant des zones *Uni* ou *Couleur*, choisissez l'option **Casablanca** pour le bouton **Produit**. (*Liquid Image* et *Vidéo Spice Rack* n'offrent pas les choix correspondant pour ces deux sortes).

Uni propose 17 modèles différents, que vous pouvez régler individuellement (comme pour les masques). *Couleur* offre un choix de huit modèles qui peuvent être réglés individuellement. Bien que les modèles soient présentés en couleur dans la fenêtre de choix, vous pouvez à l'aide de la palette de couleurs déterminer une couleur à votre convenance.

Une autre nouvelle fonction est le bouton **Espacement**, situé sous le bouton **Ombre**. En cliquant dessus, une fenêtre s'ouvre proposant les trois fonctions : *Largeur lettres*, *Espacement caractères*, *Espacement lignes*.

Vous constatez que les réglages sont possibles entre 50% et 200%, sachant que 100% correspond au réglage de base.

Grâce à la fonction *Largeur lettres*, vous pouvez écarter les lettres ainsi que les signes de ponctuation situé sur une ligne.

Pour cela, cliquez tout d'abord sur la ligne que vous souhaitez modifier. Sélectionnez ensuite le bouton **Espacement**, afin d'ouvrir la fenêtre. La valeur proposée est de 100%. Vous pouvez désormais définir le pourcentage de *Largeur lettres* selon votre choix, confirmer en cliquant sur OK et constater le résultat. En fonction du pourcentage défini, les lettres sont désormais plus larges (> 100%) ou plus étroites (< 100%) et la totalité de la ligne est donc de ce fait soit plus large soit plus étroite.

Vous ne pouvez *pas* modifier séparément les mots d'une ligne : les réglages s'appliquent toujours pour la totalité de celle-ci.

La fonction *Espacement caractères* sert à l'élargissement ou à la compression de la ligne, mais ici la largeur de chaque lettre reste inchangée.

Cliquez sur la ligne que vous souhaitez modifier. Sélectionnez ensuite le bouton **Espacement**, afin d'ouvrir la fenêtre. La valeur proposée sous *Espacement caractères* est de 100%. Vous pouvez désormais définir le pourcentage de l'écart selon votre choix, confirmer en cliquant sur OK et constater le résultat. En fonction du pourcentage défini, la ligne est désormais élargie (> 100%) ou compressée (< 100%).

Vous ne pouvez *pas* modifier séparément les mots d'une ligne : les réglages s'appliquent toujours pour la totalité de celle-ci.

La fonction *Espacement lignes* vous permet de modifier l'écart entre la ligne sélectionnée et celle située au-dessous. Cliquez sur la ligne qui se situe au-dessus de celle à modifier. Sélectionnez **Espacement** et modifiez le pourcentage de base proposé à 100% par *Espacement lignes*.

Si vous choisissez un petit réglage, la ligne située au-dessous se rapprochera de celle sélectionnée ; si

vous choisissez un pourcentage plus élevé, la ligne du dessous 'glisse' vers le bas.

Les autres lignes situées au dessous seront naturellement toutes déplacées vers le bas.

Vous pouvez bien sûr procéder à d'autres réglages dans la fenêtre **Espacement** avant de confirmer par OK. Soyez néanmoins attentif au fait que les réglages s'appliquent toujours à la ligne précédemment sélectionnée !

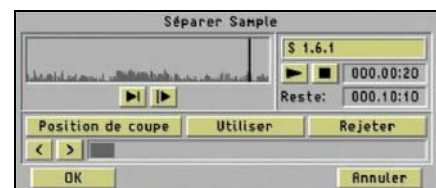
Les pourcentages que vous avez réglés restent maintenus. Selon les circonstances, vous pouvez à tout moment vérifier dans la fenêtre **Espacement** la ligne que vous avez sélectionnée, ainsi que les modifications que vous avez effectuées sur cette ligne et le cas échéant les modifier.

Si vous avez procédé à des modifications et vous constatez que la fenêtre **Espacement** affiche à nouveau 100%, c'est que vous avez, en cliquant par mégarde sur le bouton **Espacement**, sélectionné une mauvaise ligne.

3.8 Enregistrer/Editer audio

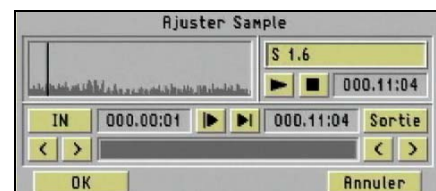
Vous trouvez désormais également dans le menu audio le graphe déjà vu dans le menu vidéo.

Choisissez un sample (morceau de musique), puis cliquez sur **Séparer**. La fenêtre suivante s'ouvre à ce moment-là :



Elle contient un graphe similaire à la version normale de l'Avio.

Vous retrouvez également ce graphe dans le menu **Ajuster**. Cliquez sur le bouton **Ajuster** afin de faire apparaître le menu dans lequel est présenté le graphe, tel qu'il est présenté sur l'illustration suivante :



Dans les deux cas, le graphe fonctionne de la même manière que dans le menu vidéo (en fait, il ne peut pas être effacé étant donné qu'il ne recouvre aucun élément important de l'image).

Le graphe affiche le déroulement de l'intensité sonore, pour lequel la puissance de l'oscillation représente les différentes intensités sonores (plus l'oscillation est élevée, plus le son est fort) et la largeur représente le déroulement temporel.

Vous avez une barre verticale noire qui vous indique votre position momentanée par rapport au son. Cette barre verticale est également visible lorsque vous vous déplacez dans le sample.

Lorsque dans le menu, les boutons, soit **In** ou **Sortie** de la fonction **Position de coupe**, soit **|>** ou **|<** sont activés, et que le TrackBall n'est pas actionné durant environ une demi-seconde, la courbe est jouée automatiquement.

Une barre verticale grise mobile vous indique la position actuelle de la restitution.

Lors de l'ajustement du début d'un sample (In), la barre verticale noire est visible sur la gauche de la courbe, et lors de l'ajustement de la fin d'un sample (Sortie), celle-ci est visible sur la droite.

Le son est audible plus ou moins rapidement, en fonction de la vitesse de défilement (fonction également appelée *Scrubbing*).

L'indication du graphe commute entre deux sortes de présentations : lorsque vous vous déplacez à l'intérieur d'un sample, vous obtenez un graphe détaillé, c'est-à-dire une courbe sonore très découpée. Dès que vous obtenez une visualisation de la dernière seconde, vous voyez au contraire la totalité de la courbe du temps joué.

De plus, dans le menu audio vous avez la possibilité de sauvegarder des samples dans le chutier temporaire. Lorsque vous cliquez sur **Trucage** et que vous choisissez **Archive**, vous voyez les trois boutons *Archive* → *Projet*, *Projet* → *Archive* et *Retirer sample* qui ont les mêmes fonctions que dans le menu vidéo.

Conseil : Si vous cliquez sur **Retirer sample**, vous constatez que dans la fenêtre qui apparaît, le bouton OK disparaît (il est gris), c'est-à-dire qu'il n'est plus activable. Il s'agit d'une fonction de sécurité, afin que vous ne puissiez pas effacer un sample par inadvertance.

Si vous souhaitez réellement effacer un sample, vous devez d'abord cliquer sur le morceau à retirer (même si celui-ci est déjà affiché en gris), puis cliquer sur le bouton OK devenu actif.

Les samples sont bien sûr placés dans la liste des samples et peuvent être insérés sur une piste sonore dans le menu **Audio-Mix/Postsynchronisation**.

Conformément à cela, les samples que vous souhaitez placer dans le chutier temporaire sont préalablement notés dans la liste des samples.

Si la liste des samples est vide, vous obtenez l'information *Aucun sample disponible !*

Le chutier disponible sert avant tout à sauvegarder un sample que vous souhaitez utiliser dans d'autres menus. Le chutier est donc extensible.

Attention : Une fois que vous avez éteint votre Casablanca Avio, les samples placés dans le chutier temporaire sont effacés.

3.9 Audio-Mix/Postsynchronisation

Une fois l'installation de l'**Avio Pro-Pack** effectuée, vous avez à votre disposition **six** pistes son.



La piste supérieure est composée du son original des rushes (symbole de caméra), celle du dessous est la piste réservée au commentaire (symbole de microphone), les deux suivantes sont réservées à la musique de fond (symbole de notes) et les deux pistes du bas sont celles réservées aux effets de son (FX). Vous pouvez bien évidemment utiliser à loisir ces cinq pistes (les noms ainsi que les symboles situés à droite ne sont là qu'à titre indicatif).

Les différences entre les pistes sonores sont les suivantes : samples de la piste du son original, de la piste du commentaire et les pistes des effets sont liées à la (ou aux) scène(s) placée(s) au-dessus. Lors de modifications ultérieures des scènes placées avant ou après le sample, le son reste synchronisé à son ancienne position. Lors de modifications de scènes placées sur le sample, celui-ci sera effacé (après question posée à l'écran).

Les samples situées sur les pistes de musique ne sont pas liées à une scène, mais conservent leur position correspondant au point de départ du storyboard.

Lors de modifications sur la vidéo avant ou durant le sample, il se produit des déplacements (p.ex. sur la piste de musique de fond), mais qui sont généralement minimes.

En raison de ces différents comportements, les pistes liées aux rushes vidéos sont particulièrement recommandées pour les commentaires, ainsi que pour les sons post-synchronisés, alors que les pistes de musiques doivent être réservées de préférence à la musique de fond.

Vous pouvez bien sûr également ne pas tenir compte de ces recommandations et utiliser les différentes pistes sonores selon votre goût.

En raison du changement du nombre de pistes sonores, les autres boutons de ce menu ont également été modifiés. Les boutons ayant subi des modifications sont décrits ci-après.

En premier lieu, il n'existe plus dans ce menu de liste des samples ; celle-ci apparaît uniquement dans une fenêtre séparée, après avoir cliqué sur **Insérer**.

Choisissez ensuite le sample dans la liste, puis confirmez avec OK.

A chaque nouvelle installation, le sample est directement placé au début de la scène se trouvant dans la visionneuse (fenêtre centrale du story-board). Le cas échéant vous pouvez (comme d'habitude) déplacer ce sample à l'aide du bouton **Zone**. Vous voyez également le graphe dans le menu **Zone** (audio).

Le nom du sample activé ainsi que sa durée s'affichent en bas à gauche du menu.

L'une des nouvelles fonctions disponible est le **Fade**. Si vous cliquez sur ce bouton, une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous pouvez régler un fondu à l'entrée (*fade in*) ou à la sortie (*fade out*). Le son arrive progressivement sur une durée déterminée (la longueur maximale étant bien entendu la durée du sample) puis diminue également progressivement à la fin du sample.

Si vous souhaitez placer un fade sur un commentaire, vous pouvez p.ex. régler une seconde sur le *fade in* afin d'éviter un 'clic de son' au début.

Si vous souhaitez appliquer un fade sur un sample, le son devient plus faible à la fin du morceau de musique sur la durée réglée, puis devient muet. Le *fade in* et le *fade out* agissent sur toutes les modifications effectuées, mais également sur d'éventuels changements de puissance sonore des pistes voisines. P.ex. la musique de fond diminue progressivement pour disparaître pendant le commentaire.

Le bouton **Puissance** vous permet de régler la puissance de la scène vidéo activée. Vous pouvez diminuer le son (en déterminant des valeurs de décibels négatives), rendre la scène muette (en positionnant le bouton tout à gauche) ou augmenter le son (en déterminant des valeurs de décibels positives).

Ces réglages vous permettent d'éviter p.ex. qu'un son faible ne soit recouvert par un son plus fort (un morceau de musique p.ex. dans une scène de fond). Toute nouvelle modification implique un nouveau calcul.

Le bouton **Correction** modifie le volume sonore d'un sample pendant la totalité de la durée d'un autre sample.

Si vous choisissez un sample (p.ex. une musique) dans votre piste sonore, vous pouvez cliquer sur le bouton **Correction**. Une liste de choix s'ouvre comportant six pistes sonores. Choisissez dans cette liste la piste sonore (p.ex. la piste du son original) dont vous souhaitez modifier une partie (p.ex. les voix). Déplacez vers la gauche (moins fort) ou vers la droite (plus fort) le curseur qui se trouve sur la droite.

Grâce à cela, vous modifiez le son de la scène que vous avez sélectionnée (par **Correction**) sur la totalité de la durée activée du sample (sur une autre piste).

L'exemple suivant va vous éclairer.

Vous avez placé trois pistes sonores. Vous avez sur la première le son original, qui recouvre la totalité du story-board. Sur la troisième piste sonore se trouve un morceau de musique, qui débute en même temps que le son original et se termine, toujours sur le son original, quelques scènes plus loin. Cliquez désormais sur le morceau de musique. Puis cliquez sur le bouton **Correction** afin de faire apparaître la totalité des pistes sonores.

Sélectionnez dans cette liste la piste du son original et déplacez le **régulateur à droite de Correction** vers la gauche, jusqu'à ce qu'apparaisse le mot *Muet*. Vous n'avez désormais plus de son original durant la totalité du morceau de musique. Vous pouvez ainsi, à cet endroit de la vidéo, écouter la musique sans être gêné par le son original.

Sur la seconde piste se trouve un commentaire, qui commence au milieu du morceau de musique et se termine juste après la fin de la musique. Cliquez sur le commentaire. Vous pouvez diminuer le son de la musique pendant le commentaire. Pour cela, cliquez sur **Correction**, sélectionnez la piste de musique, puis diminuez le son à l'aide du curseur de droite.

Il vous reste à éteindre le son original (déjà muet sur l'ensemble de la partie musicale) sur la partie restante du commentaire. Vous obtenez une nouvelle partie sonore portant la mention *Muet*. Faites-la calculer entièrement. Insérez-la derrière le morceau de musique et ajustez-la à l'aide du bouton **Zone**, jusqu'à l'endroit de la vidéo où se termine également le commentaire. Si vous n'arrivez pas à trouver l'endroit exact (selon le matériel vidéo), vous devez, si besoin est, évaluer l'endroit exact.

Le curseur de volume sonore de la piste sur laquelle est activé le sample n'est bien sûr pas sélectionnable pour la fonction **Correction**, puisque les modifications concernant les volumes ne peuvent se faire qu'avec le bouton **Volume**.