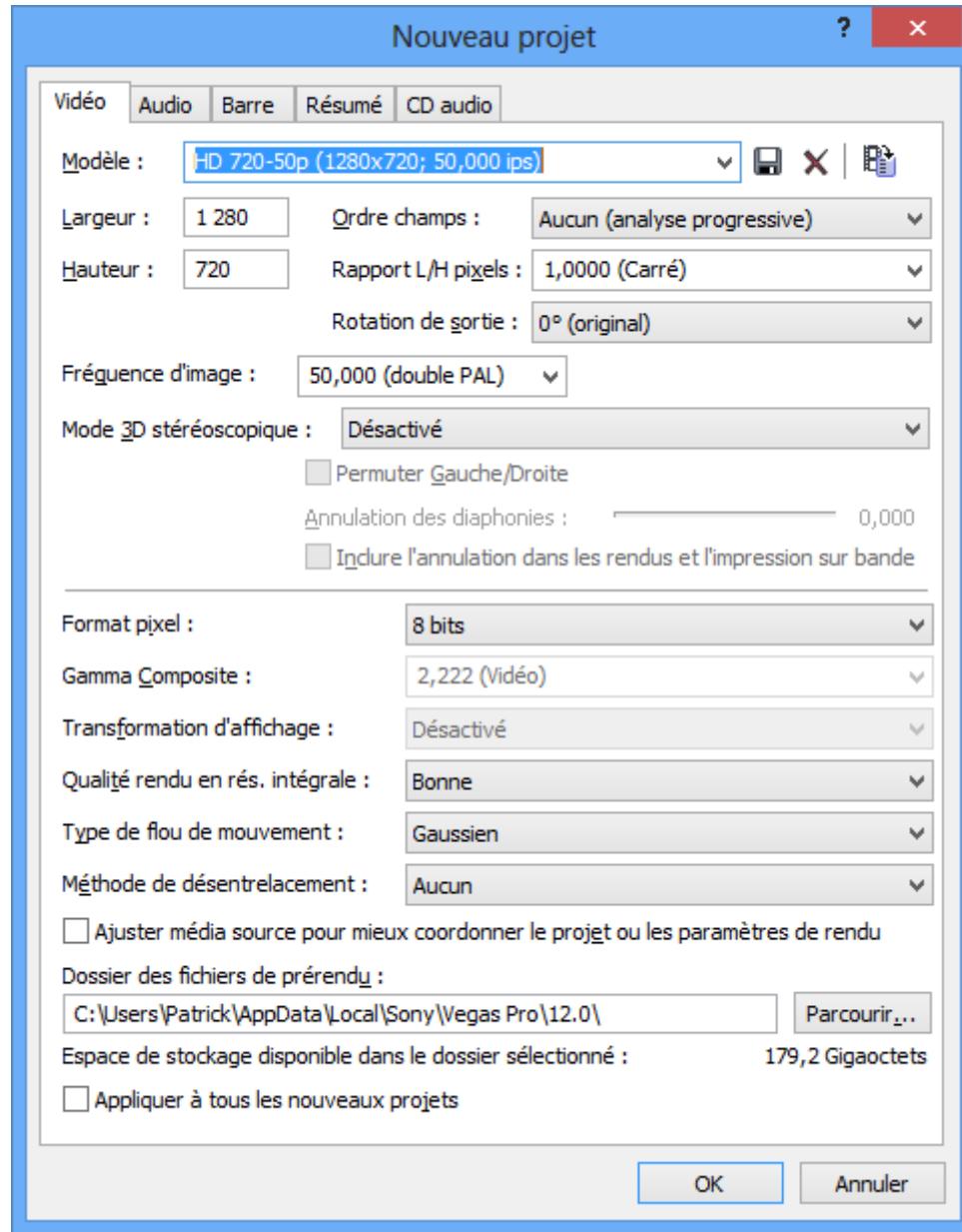


Si Sony Vegas 12 Pro démarre avec un ancien projet, faire ceci:

- Fermer le projet par Fichier, Fermer
  - Fichier, Nouveau Projet
- La fenêtre suivante s'affiche (à priori par défaut).

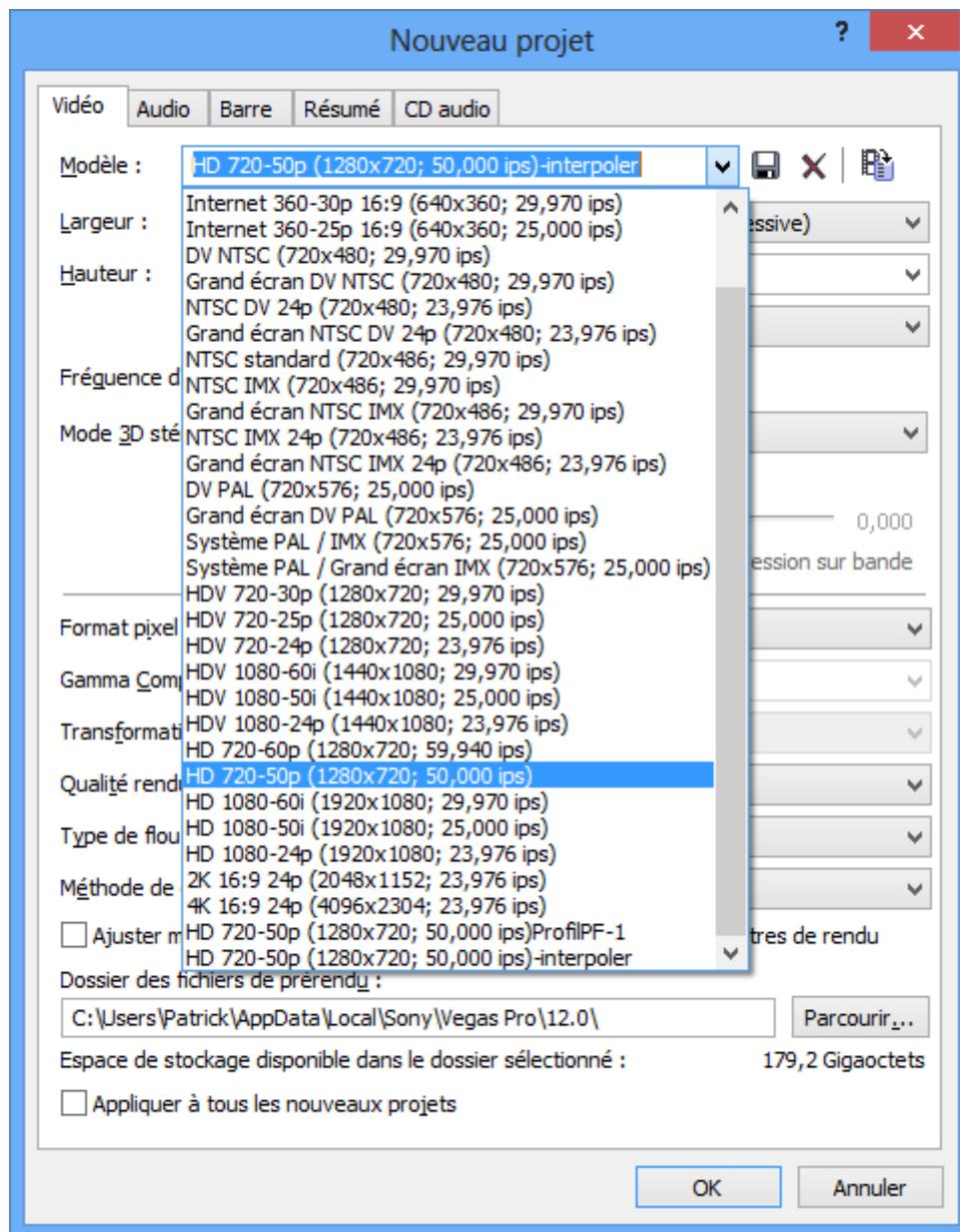


Première étape:

Selectionner un **Modèle qui se rapproche de ce que l'on veut obtenir**. Cela en tenant de ce que la ou les caméras produisent. Par exemple: pour la SONY HDR-CX200E, si celle-ci est réglée sur **Qualité la plus élevée, HD**, choisir une résolution pas trop élevée pour être sûr que l'utilisateur final pourra lire le fichier sur son ordinateur. Pour une simple vidéo à diffuser **sur un projecteur** durant une présentation PowerPoint, se contenter d'un format tel que : **1024x576**. Pour des archives: produire un autre projet à résolution plus élevée, HD, tel que 1280x720 (voire en Full HD 1920x1080). Il est vital de commencer un projet en choisissant soigneusement les paramètres qui suivent.

On voit ci-dessous toute une série de Modèles. Après sélection d'un modèle, contrôler les paramètres.

Supposons la décision initiale suivante: on veut du 1024x576p donc **Progressif** et non **entrelacé** qui est le mode entrelacé. (En effet, la caméra Sony produit un format tel que le mode entrelacé, sous Vegas, doit absolument être proscrit sous peine d'obtenir des trainages insupportables durant les travellings. Vegas doit décompresser le format MTS de SONY pour le compresser à nouveau selon les paramètres que l'on aura choisis.



Dans la fenêtre ci-dessous : entrez la largeur 1024 et la longueur 576 (cela crée un Modèle personnalisé).

Choisir une fréquence d'image qui est le double de celle produite par la caméra SONY, donc 25ips x2 = 50 ips.

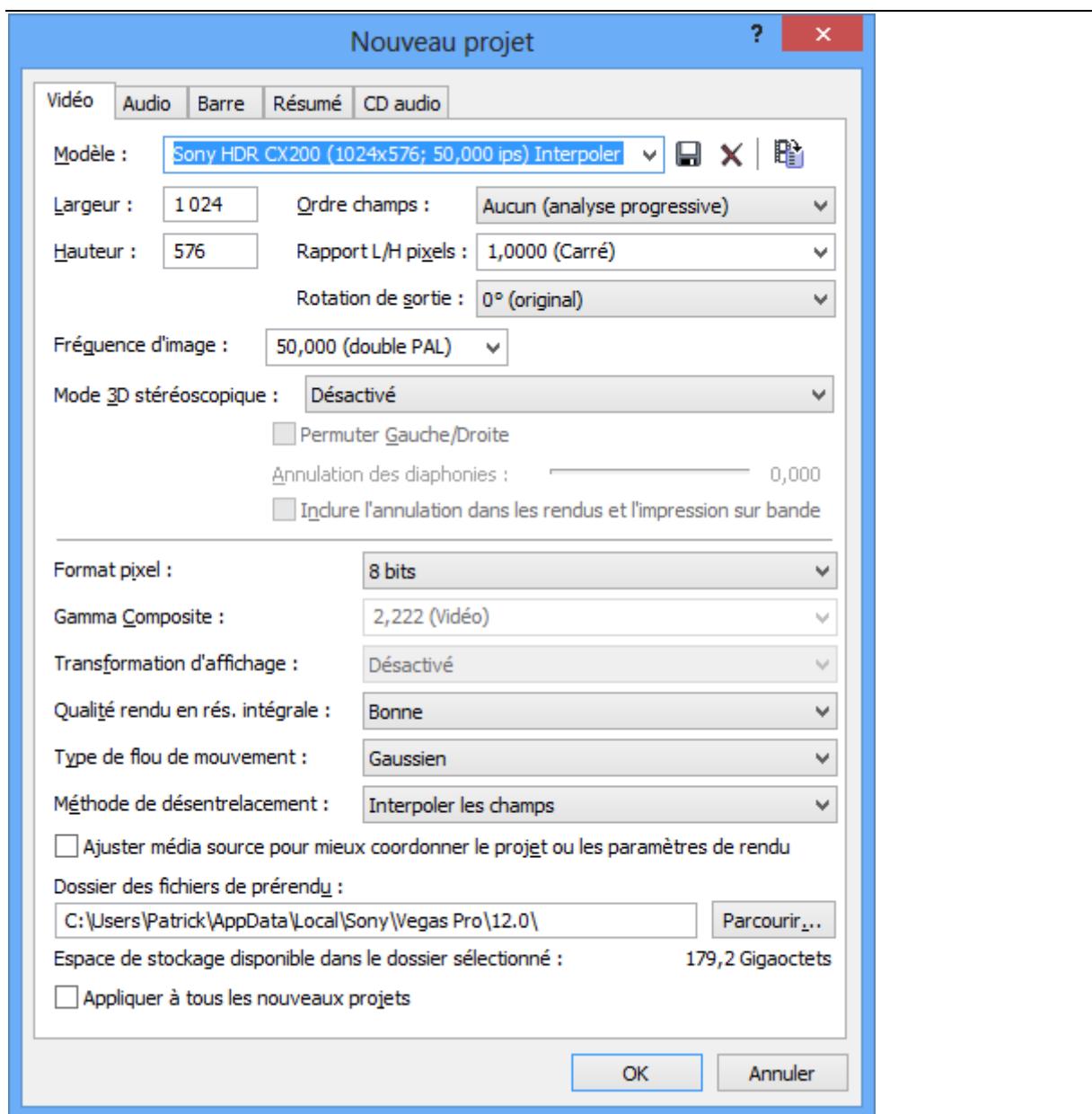
Laissez le Format pixel sur 8 bits.

Qualité rendu en rés. Intégrale: laissez sur Bonne (Cf le ? pour obtenir le Help)

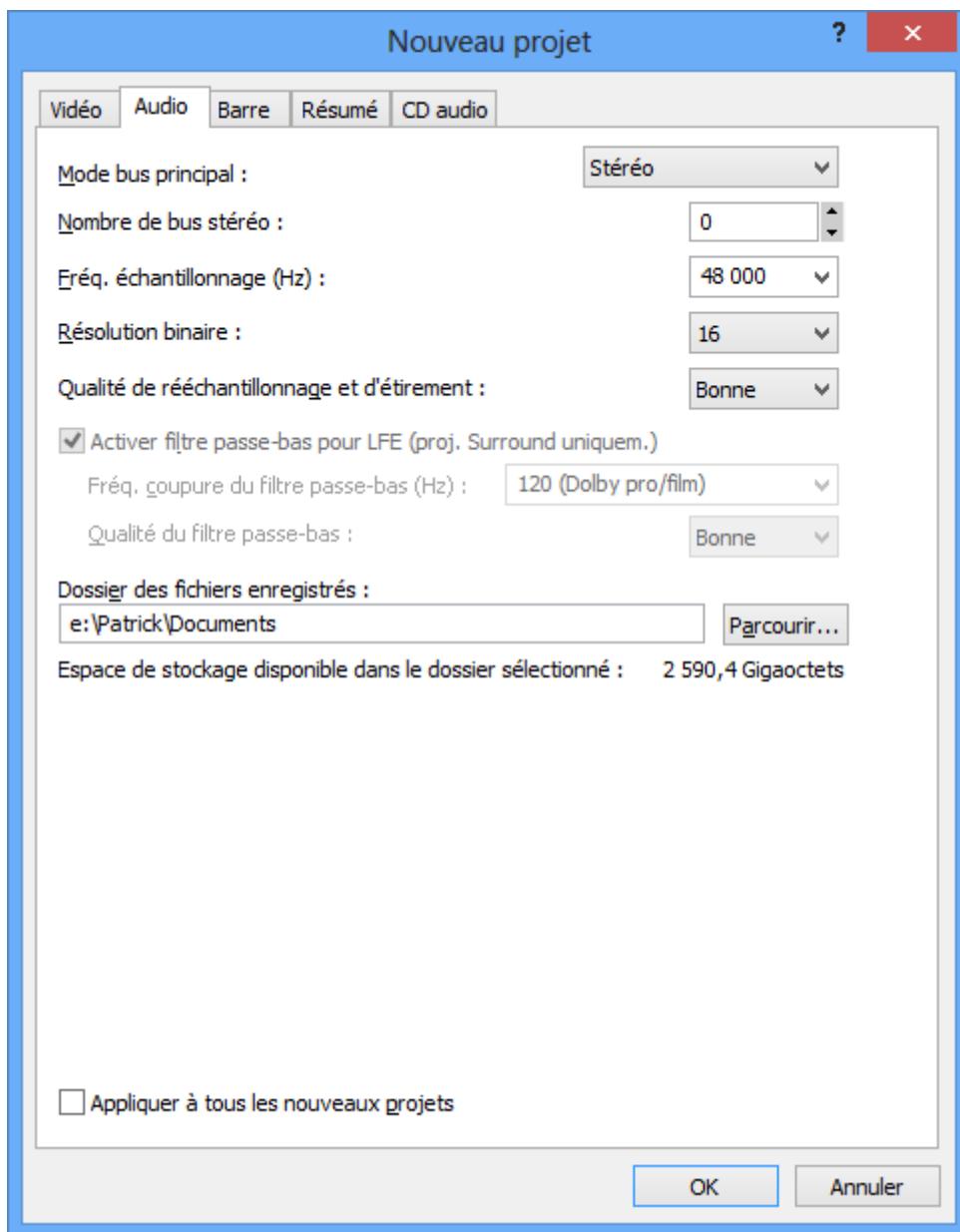
Méthode de désentrelacement: sur **Interpoler les champs si beaucoup de travelling** (cf. le Help)

Ajuster le nom du Modèle.

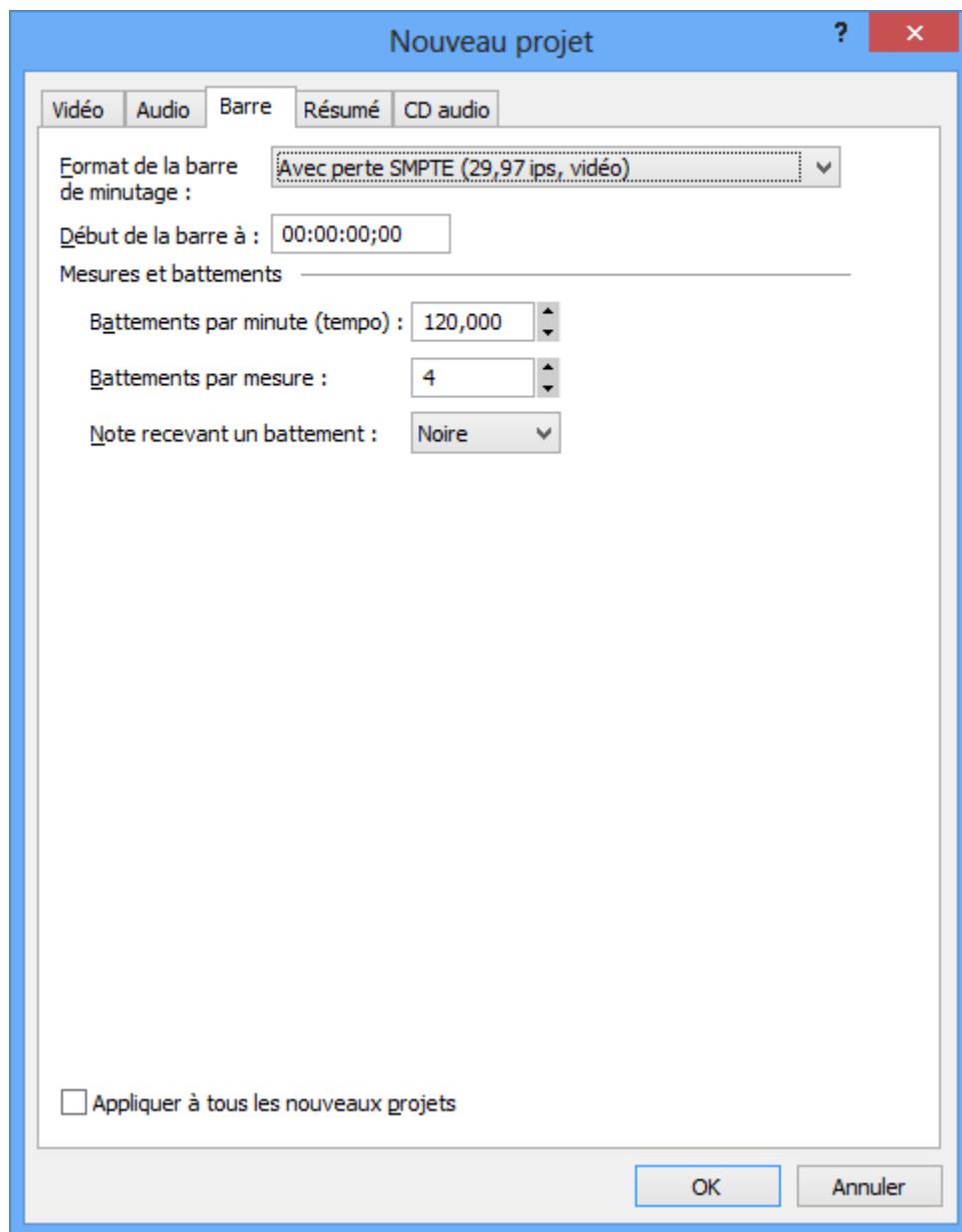
Finalement, on obtient ceci:



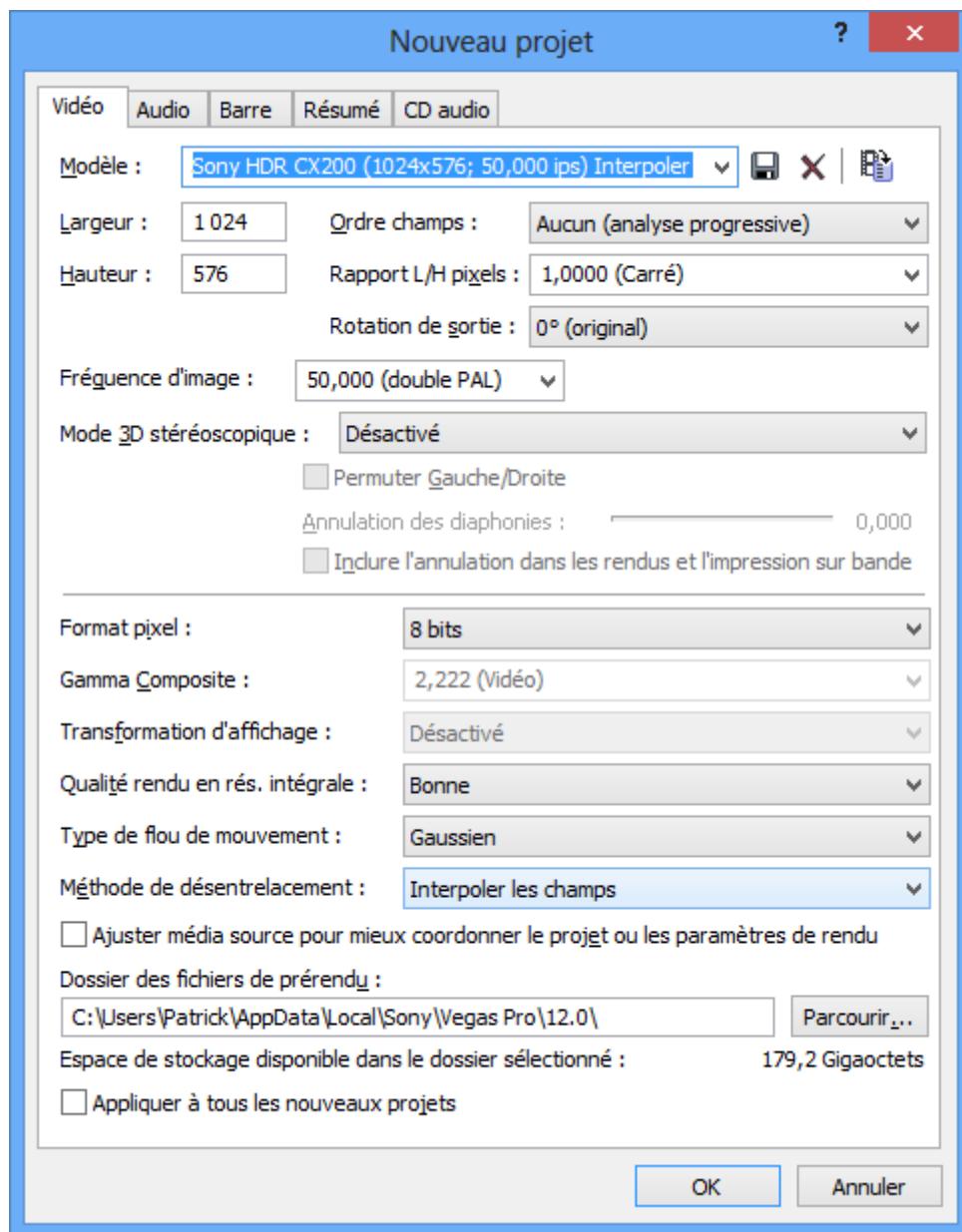
Cliquez sur l'onglet Audio et vérifier 16 bits, pas plus, pour ne pas avoir des problèmes de reproduction ultérieure du son. Choisir 48kHz qui est la fréquence d'échantillonnage de la caméra Sony.



En principe ne rien changer dans les trois onglets Barre, Résumé CD audio.

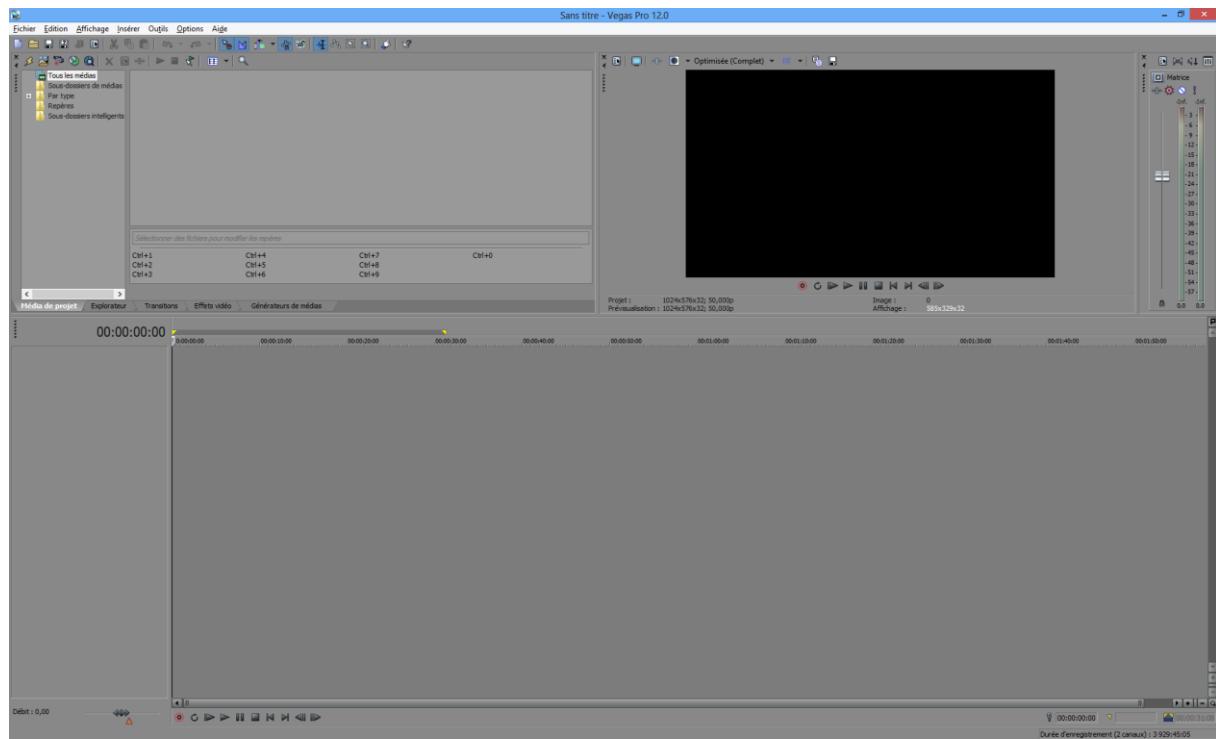


Revenir sur l'onglet Vidéo et enregistrer le Modèle.

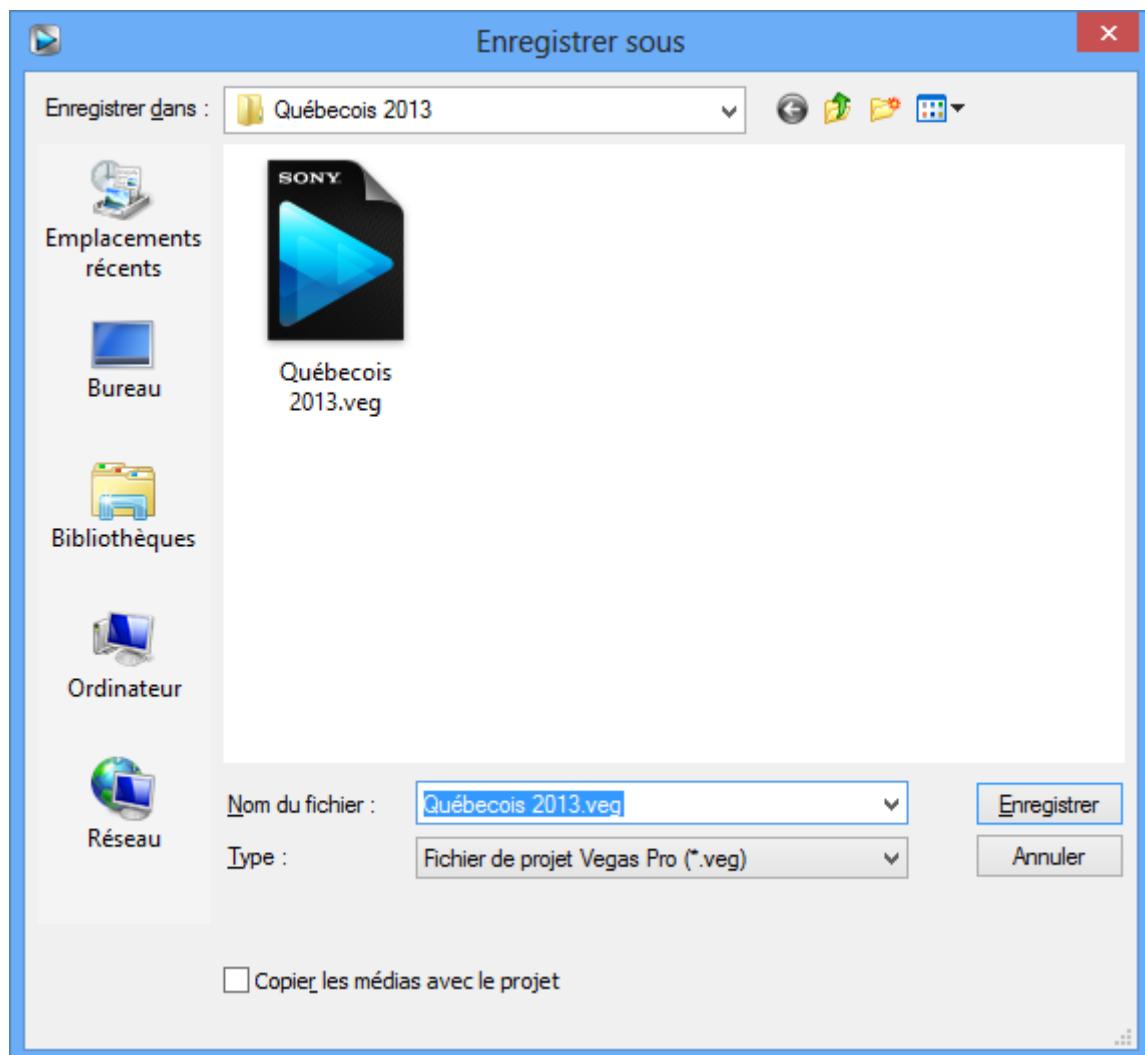


Puis OK

Vegas apparaît ainsi:

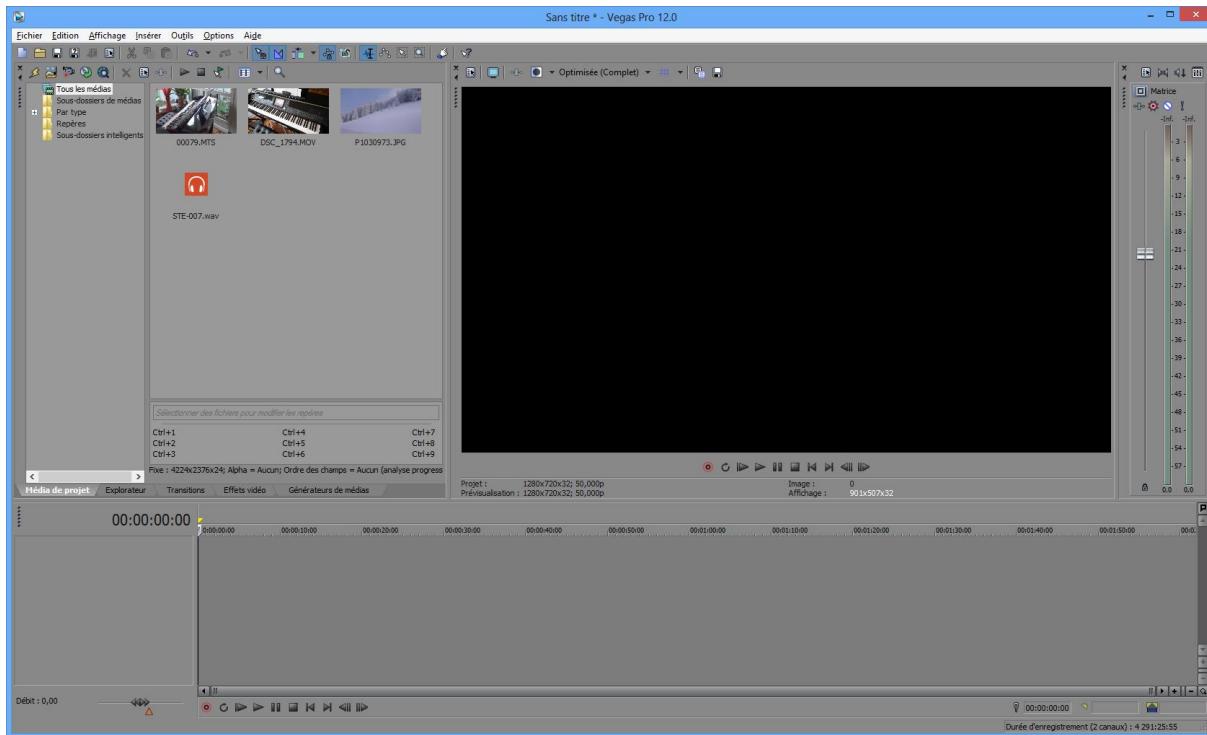


Enregistrer un projet (dans le SSD C:\TAMPON-C-FAVRE) ou ailleurs.  
Ceci via Fichier, Enregistrer sous. (Exple: Québécois.veg).



Regrouper tous les fichiers utiles dans un répertoire à créer, de préférence dans un disque rapide SSD (par exemple le C:\). A la fin, on pourra tout archiver dans le volume d'un autre disque.

Drag and drop des séquences vidéo et, cas échéant, des images dans la fenêtre **Présélection** de gauche en haut. (On peut aussi les entrer via **Importer**). Pour cela, l'onglet Media de Projet doit être sélectionné.

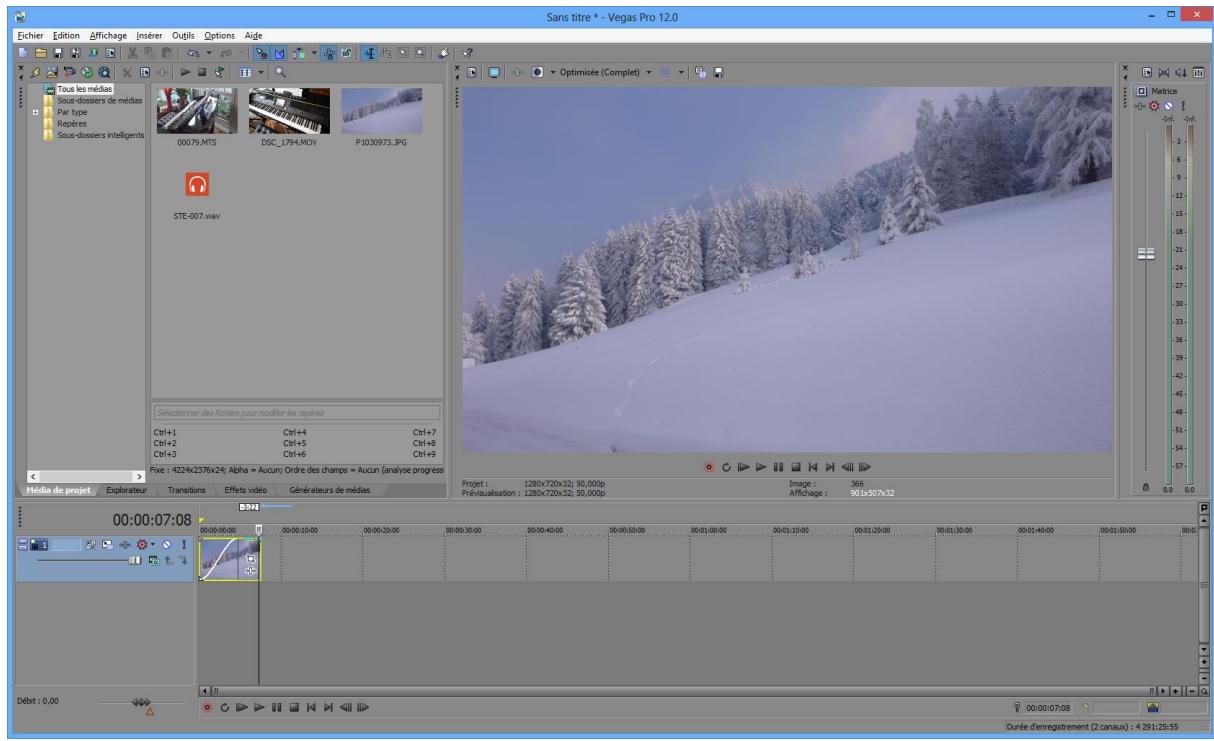


Pour commencer une vidéo avec un titre, il est conseillé d'insérer une image et d'ajouter le titre par-dessus (le titre sera une piste qui se mélangera à la piste contenant l'image). On pourra allonger l'image et son titre associé, à souhait pour les faire durer le temps voulu. Même chose en fin de vidéo pour faire un générique. **Attention: les pistes à images fixes avec titre ou générique doivent toujours se positionner tout en haut des pistes, avant les pistes de vidéo et de son. Au besoin: drag & drop du rectangle d'identification de la piste (à gauche de cette dernière) comme on le ferait dans un slide de PowerPoint.**

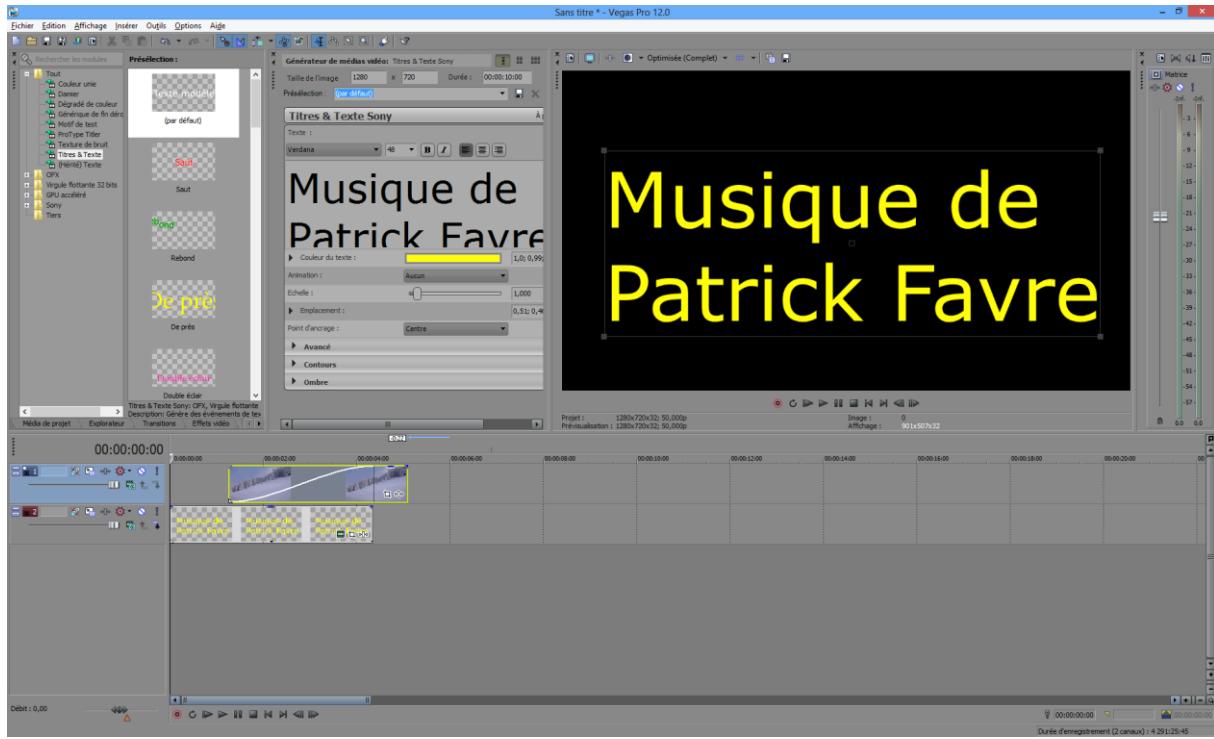
Conseils pour les images fixes: adapter si nécessaire les images fixes au format 16/9 pour qu'elles occupent tout l'écran au final. Ceci au moyen d'un soft de traitement d'images.

Commençons par créer la piste avec l'image fixe. Drag & drop de l'image dans le secteur des pistes et coller à gauche au début de la vidéo. Puis l'étaler pour qu'elle dure quelques secondes.

Pour commencer avec un noir progressif, pointer dans le coin gauche en haut de la piste et tirer à droite.

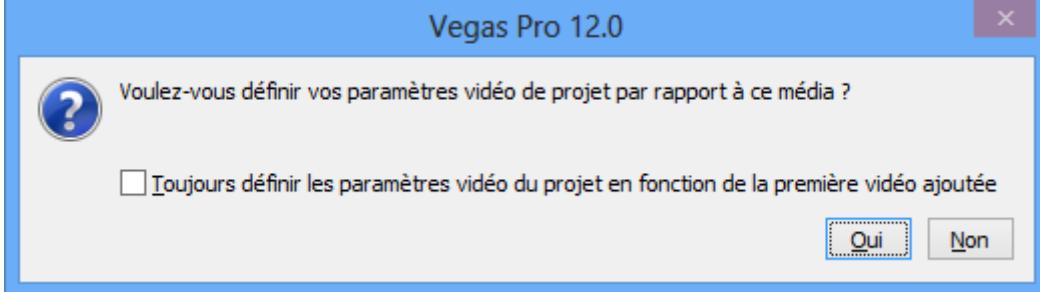


Pour le texte: cliquer sur l'onglet : **Générateur de médias puis Titres & Texte**. Sélectionner le type de texte voulu ainsi que la couleur puis drag & drop comme nouvelle piste, sous l'image. Travaillez le texte directement dans l'écran de contrôle ou dans la fenêtre de travail. Agir sur la durée, en haut à droite. Pour éteindre la fenêtre de travail, la fermer. Pour qu'elle réapparaisse: clic dans la piste sur la petite icône en forme de bout de film. On obtient ceci:



Intégrons maintenant la vidéo. (Quand il s'agira de créer le générique, on pourra toujours déplacer les pistes vidéo vers le bas). Drag & drop une piste vidéo.

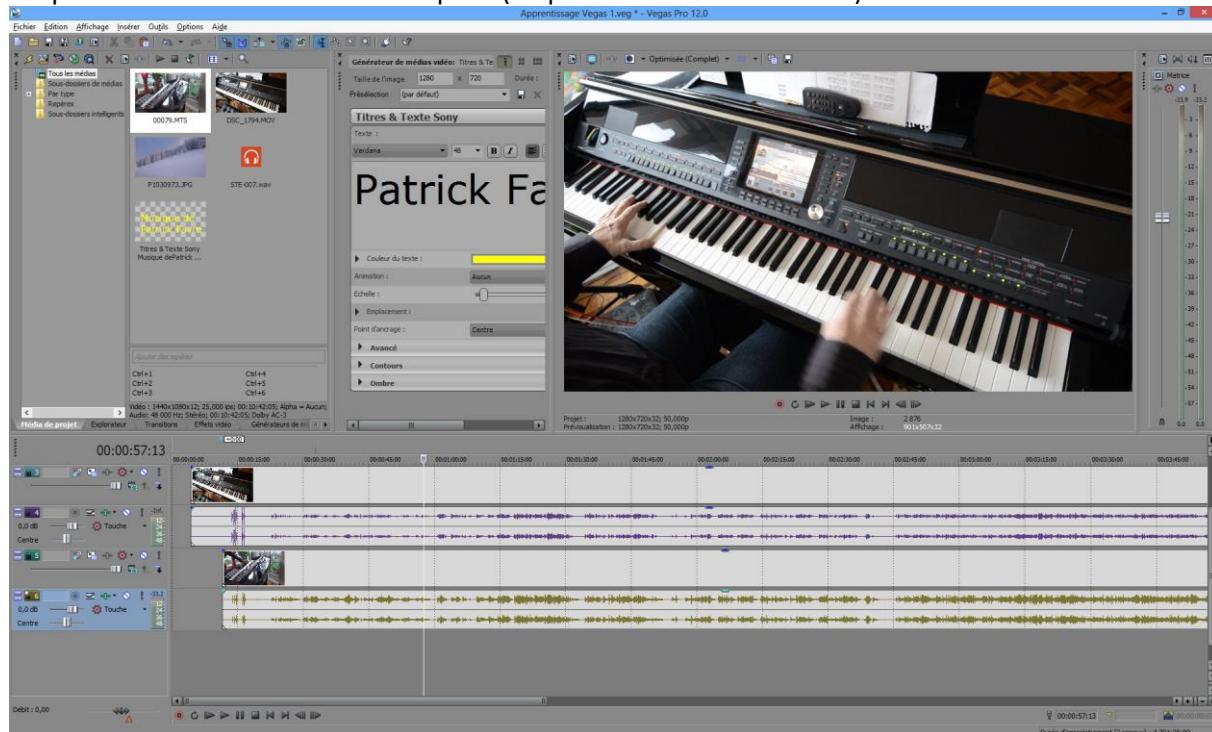
A cet instant apparaît, pour la première et unique fois, cet **avertissement important**:



Il faut répondre Non car je veux moi-même décider des paramètres vidéo qu'aura mon montage final et non les rattacher aux paramètres d'une de mes caméras.

Les paramètres des films sont vus en cliquant à droite des séquences rassemblées dans Média de projet, sous Propriétés, tout en bas.

On peut zoomer ou dé-zoomer une piste (de part et d'autre du curseur) via Alt-Roulette-souris.



Pour rendre une **piste muette**:

Cliquez sur le rond bleu barré dans les contrôles de pistes, à gauche de chacune d'elles. Cela grise la piste, aussi bien de vidéo que de son.

Les touches du clavier permettent de commander le curseur:

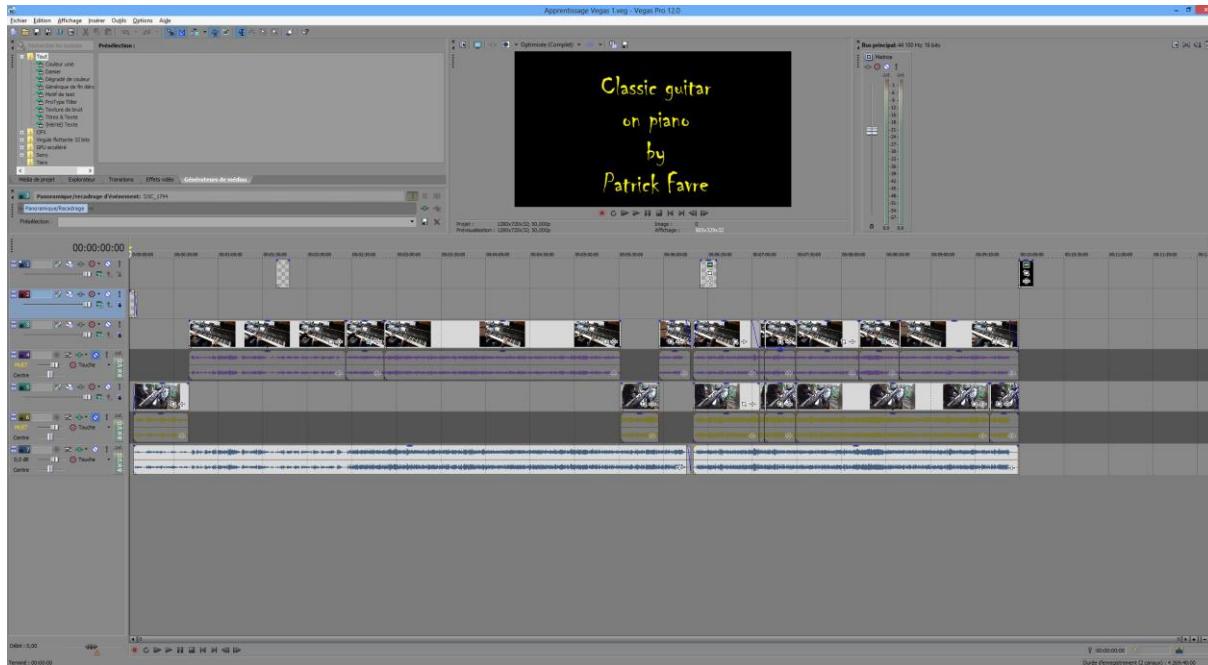
- 1) Return = Play
- 2) Espace Arrête le film et revient à la position courante du curseur
- 3) Ctrl <- Retour au début
- 4) Ctrl > Va à la fin de toutes les pistes

Pour obtenir le **son en déplaçant le curseur**, en avant ou en arrière, il faut mouvoir ce dernier en pointant la souris dans la règle du timing.

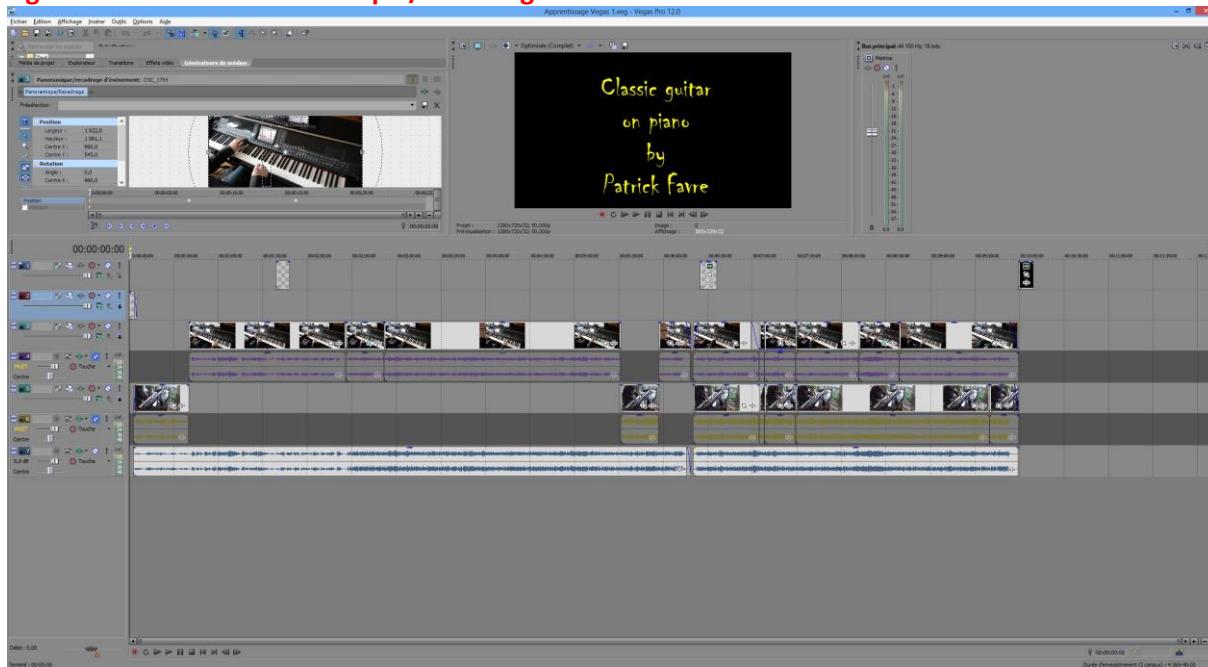
Pour **enlever le cadre de délimitation de texte** (Générateur de médias) il suffit de fermer la fenêtre du Générateur de médias vidéo.

- Diviser la piste en un tronçon où aura lieu le zoom (Placez le curseur, clic droite, Fractionner, 2x).
- Cliquez sur le petit carré dans la piste (ce petit symbole permet de recadrer).
- Cela ouvre une fenêtre intitulée: Panoramique/Recadrage d'événement

Cette fenêtre peut apparaître plate comme ci-dessous et cacher la base de temps permettant de positionner des pointeurs. Agrandir la fenêtre vers le haut jusqu'à voir la base de temps complète.

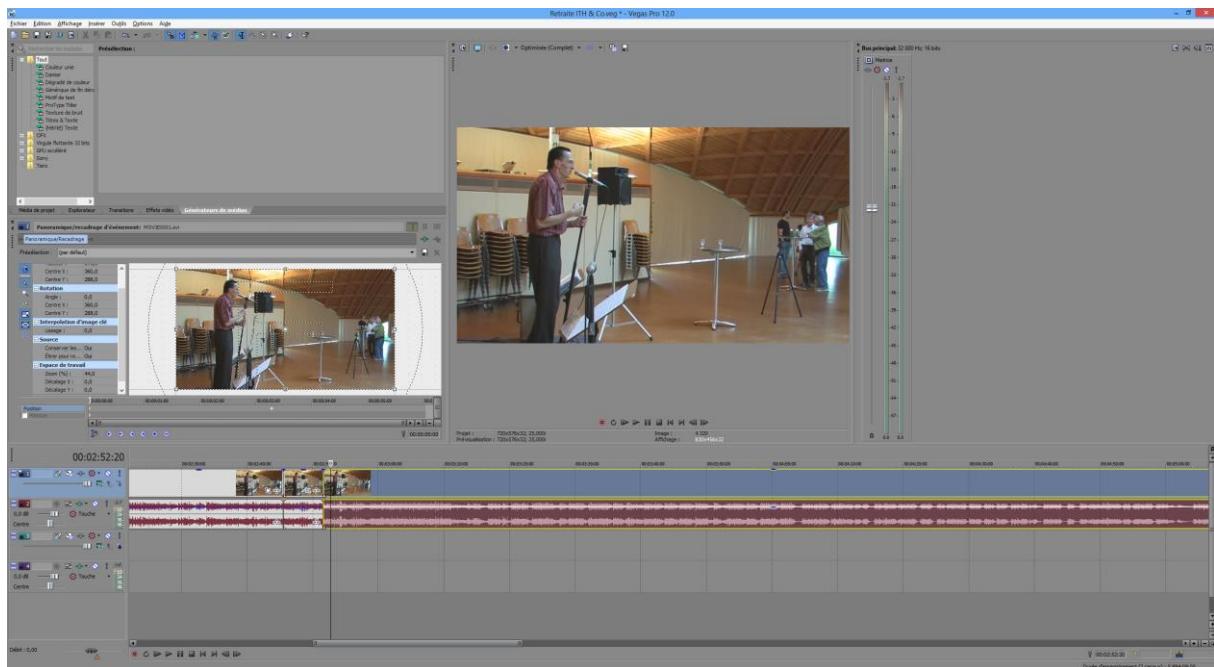


### Agrandir la fenêtre Panoramique/Recadrage d'événement!



Toute en bas de la fenêtre Panoramique/Recadrage d'événement, on aperçoit des losanges bleus. Dans la barre horizontale de timing, (à droite de Position), commencez par positionner un curseur à l'endroit où l'on veut démarrer le zoom, puis, clic gauche sur le losange bleu +. Cela crée un losange (un key frame) autour du curseur. Le zoom commencera à cet endroit. Décaler ce losange vers la droite pour donner de la lenteur.

On obtient ceci:



On peut placer un second losange (key frame) à un autre endroit. Modifier le cadrage en jouant sur l'inclinaison. Attention d'englober tout l'espace vidéo si l'on veut éviter du noir autour de la vidéo.  
 Un clic droit sur un losange permet de lui attribuer un paramètre: par exemple Lent.  
 Pour supprimer un losange: clic droit sur le losange et Supprimer.

Conseil: ne pas mettre trop de losange (key frame) et jouer avec le zoom et son inclinaison jusqu'à obtenir l'effet voulu.

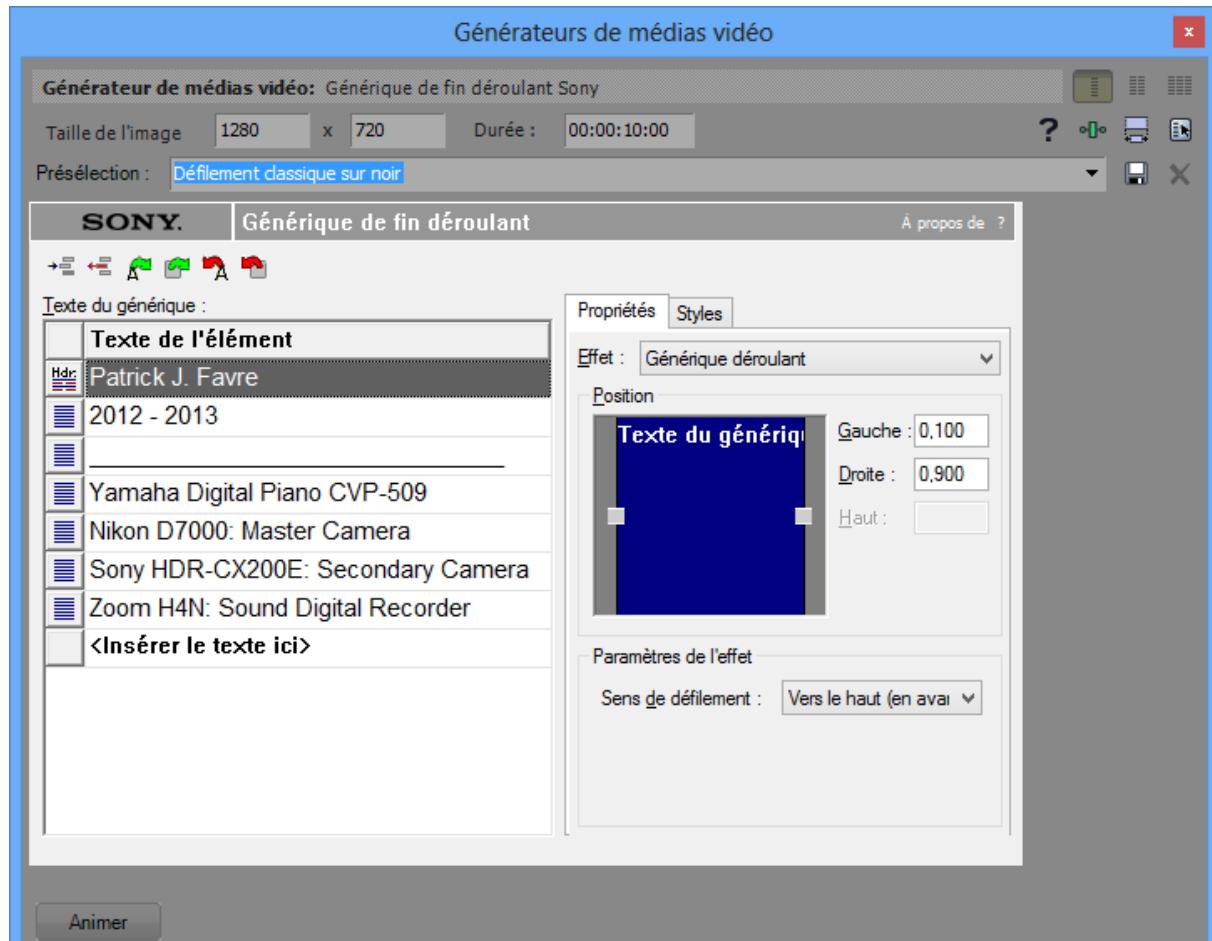
Pour **diviser une piste**: placer le curseur où l'on veut diviser. S'assurer que la piste à diviser est sélectionnée et **clic droite sur le curseur** puis **Fractionner** ou alors, **touche S**.

**Pour couper rapidement des bouts de pistes depuis le début d'une séquence ou depuis la fin d'une séquence:** Depuis le début: saisir le centre horizontal de la séquence à raccourcir et tirer vers la droite (on distingue un petit symbole carré avec deux flèches de direction <- et ->). Depuis la fin de la séquence à raccourcir: saisir le centre horizontal de la séquence et tirer vers la gauche. Dans les 2 cas, le secteur à jeter s'enlève automatiquement (très pratique!).

**Pour passer d'une piste vidéo à une autre sans les chevaucher:** diviser les pistes, utiliser l'atténuateur de noir et ne pas oublier d'atténuer linéairement (de haut en bas) l'autre piste !

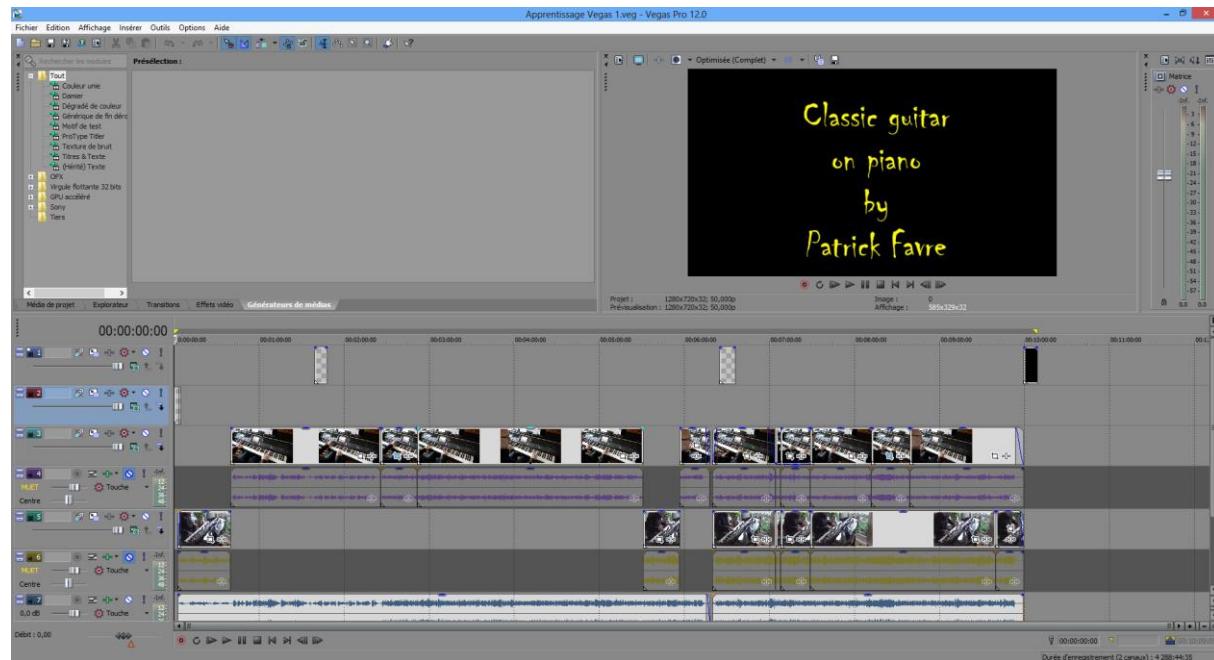
Dans la fenêtre de visualisation de la vidéo: il est important de régler : Optimisée (Complet) pour avoir la meilleure qualité d'image. Cela pour autant que le hardware du PC le permette.

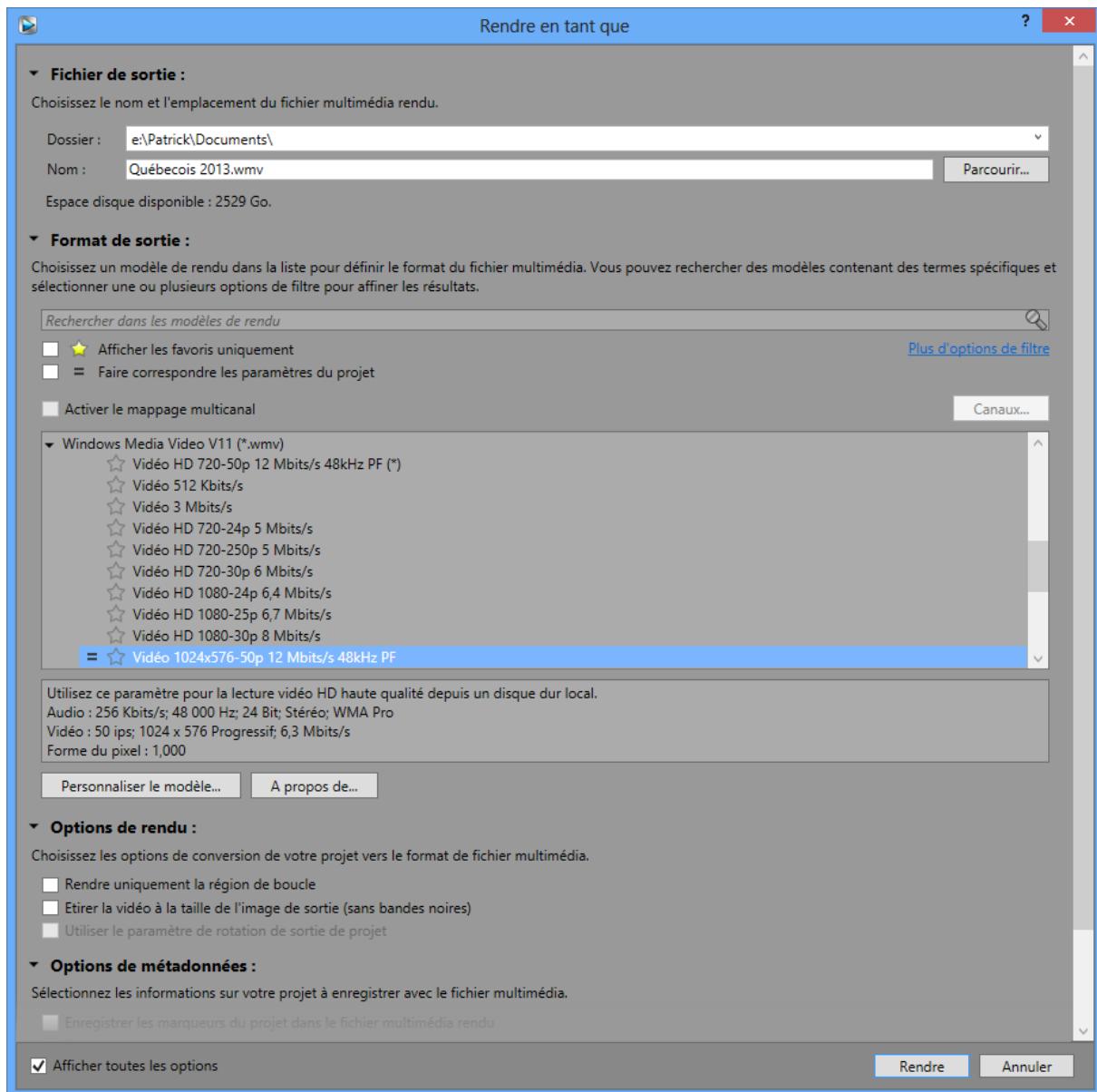
Pour **réactiver la fenêtre d'un générateur de média**, par exemple pour retoucher un générique de fin ou un texte intermédiaire, il suffit de cliquer sur le petit symbole en forme de film qui se trouve dans le rectangle de piste définissant l'objet à modifier.



Note: pour arracher cette fenêtre : pointer la souris sur les 6 points verticaux à gauche en haut d'une fenêtre déjà en place dans panneau global, puis drag & drop vers le centre de l'écran.

Avant de lancer le rendu, s'assurer que la Région de boucle soit bien marquée sur toute la longueur du montage à compiler. La région de boucle est un mince ruban situé tout au sommet des pistes. On doit placer ses 2 marqueurs jaunes au début et à la fin des pistes de manière à couvrir tout le projet final. Utilisez le zoom si nécessaire. Voir la région de boucle ci-dessous.





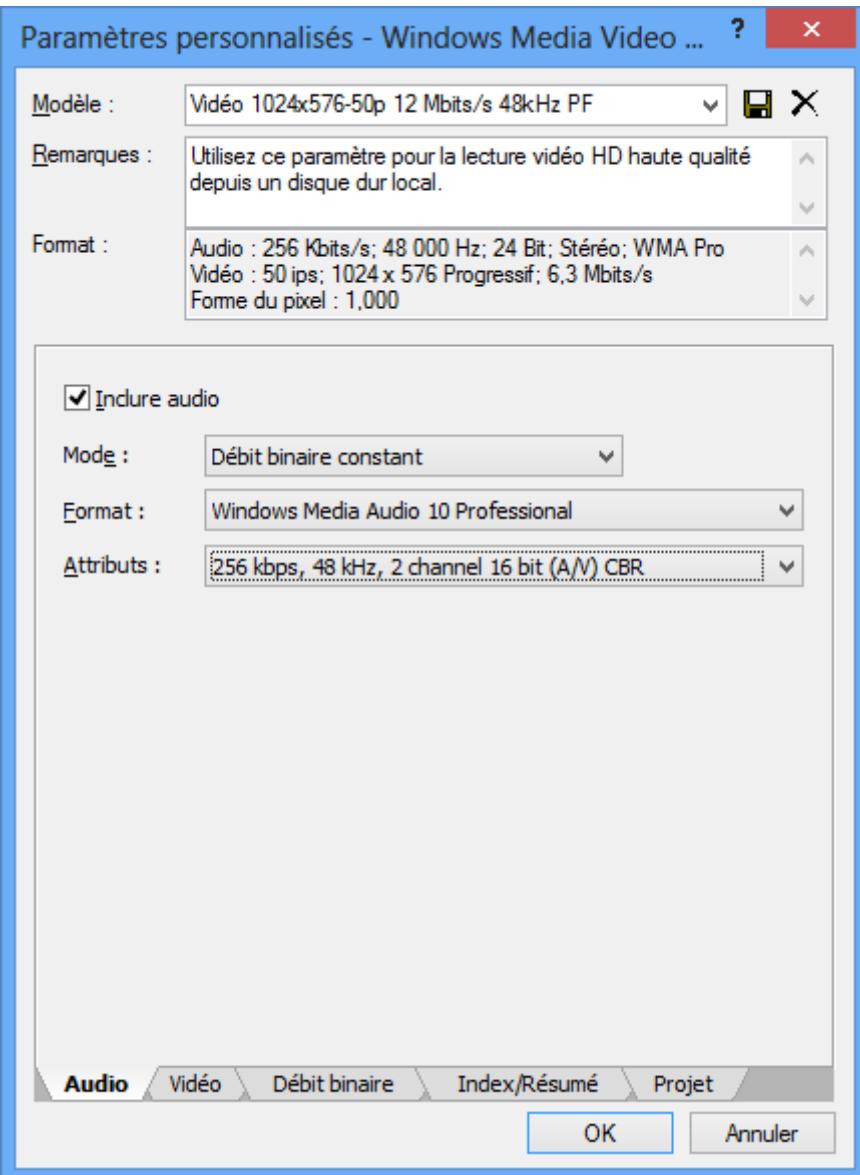
C'est à ce stade que l'on choisit le **type de sortie désirée**. Il faut créer un fichier qui soit facilement lisible par tous les ordinateurs. On choisira en tout cas : **Windows Media Video (\*.wmv)**. Reste à définir les paramètres.

En aucun cas, on ne pourra choisir une résolution supérieure à celle qui a été définie au démarrage du projet. Si, au début, on a bien fait le choix de ce que l'on veut obtenir, on devrait retrouver le réglage adéquat précédé du signe =.

Reprendons le cas initial de la caméra Sony HDR-CX200, énoncé au début de ce mode d'emploi. On avait choisi 1024x576-50p (50 ips en mode PROGRESSIF et non en entrelacé!!!). On retrouve ce mode sous Windows Media Video V11 (\*.wmv). Il est recommandé de créer dans ce format afin d'être compatible avec Windows. D'autres formats ont toutes les chances d'être illisibles sur les PC. En plus, on veille à choisir un flux de 12 Mbits/s. Lorsque tous les paramètres sont prêts, il ne reste plus qu'à sauver la configuration préparée puis à lancer le rendu. Pour d'autres montages, il suffira de faire appel à la config personnalisée sauvée, ce qui évitera tous les réglages expliqués ci-après.

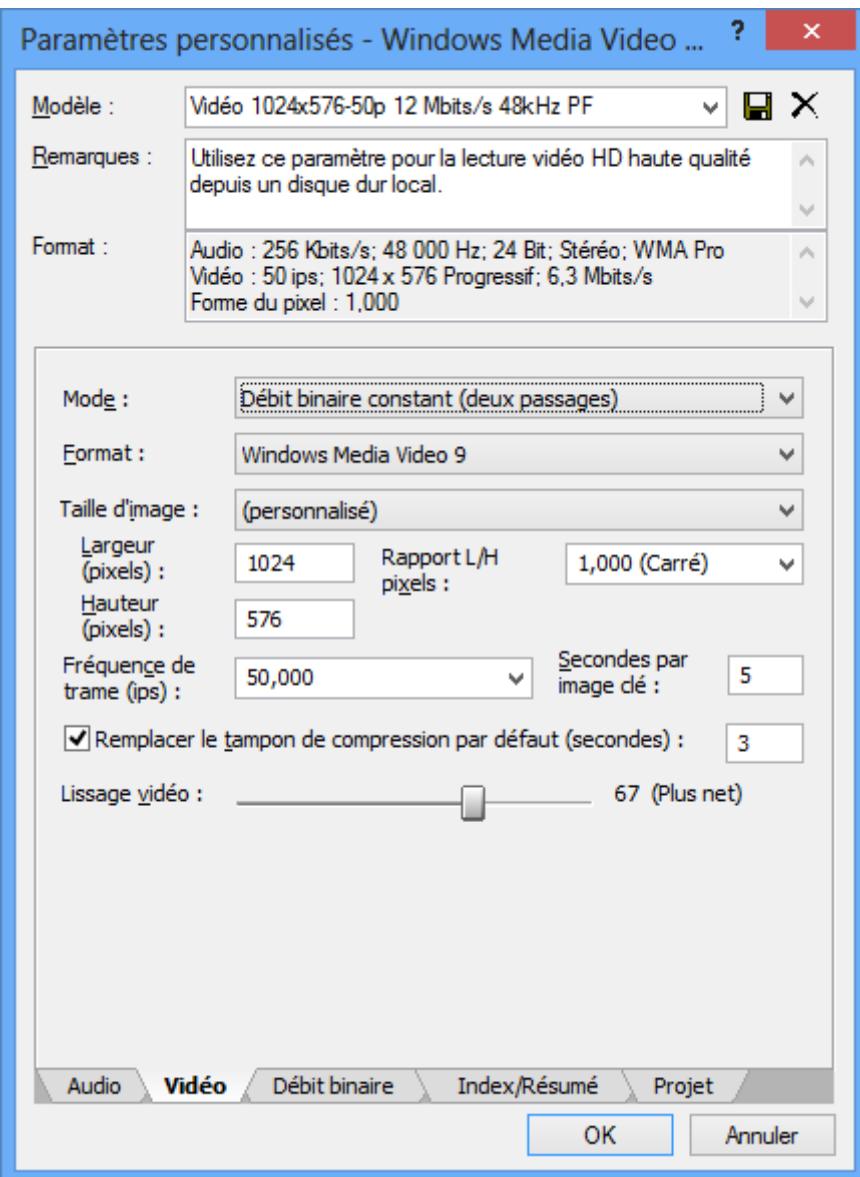
Voyons ces réglages qui doivent être en accord avec le choix fait au début du projet dans la configuration de JF.

Pour cela, cliquez sur Personnaliser le modèle. On obtient:



Le réglage audio est important pour une bonne qualité. Ces paramètres sont conformes à la prise de son de la Caméra Sony HDR-CX200E. A noter que **16 bits est la résolution adéquate pour s'assurer une relecture sans problème sur les PC.**

Voyons les paramètres vidéo:



Débit binaire constant (deux passages) ou Débit binaire constant (voir le Help).  
1,000 (Carré) est recommandé ainsi qu'une fréquence de trame de 50 images/seconde.  
Pour le lissage vidéo: voir le Help ci-dessous.

**Attention pour:**

- 1080 : choisir pas plus de 25 ips (en cas d'envoi sur YouTube)  
720: on peut choisir 50ips (en cas d'envoi sur YouTube).

**Règle à appliquer:**

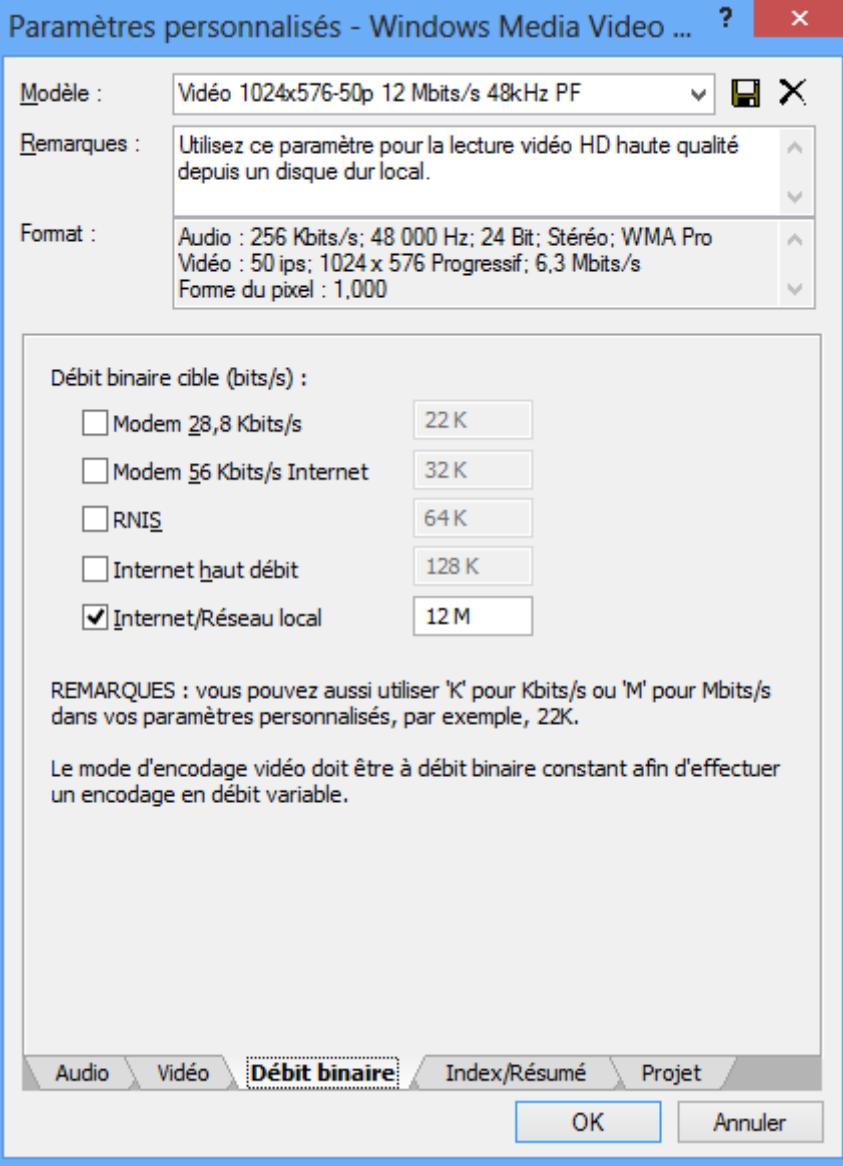
Dans tous les cas: observer l'original et choisir un nombre d'ips égal ou alors un multiple de 2 pour éviter des saccades. Donc si l'original est en 25 ips et en 1'080 et que l'on veut du 1'080 pour YouTube, en rester à 25 ips. Si, pour YouTube, on choisit d'envoyer du 720 et que l'original a été fait en 25 ips, on pourra très bien choisir une sortie en 50 ips en 720 car 50 est un multiple entier de 25. ATTENTION d'accorder ces paramètres à ceux choisis au départ du projet: il ne faut pas choisir une résolution supérieure à celle décédée au début du projet.

5 sec /image clé, un lissage vidéo le plus net donc sur 100. A noter que dans le Help de Vegas (page suivante) recommande un **lissage vidéo** vers 70-80 pour une vidéo rapide et plus élevée pour une vidéo plutôt statique.

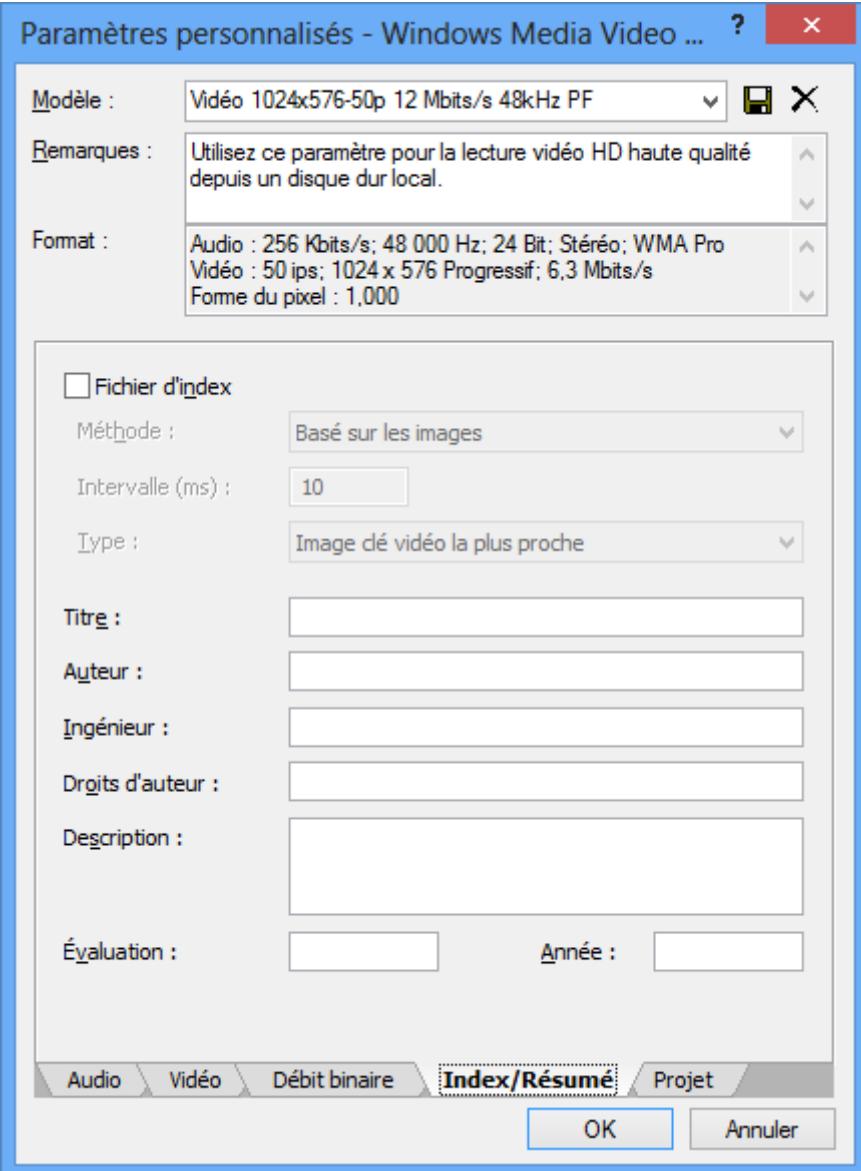


## Paramètres vidéo

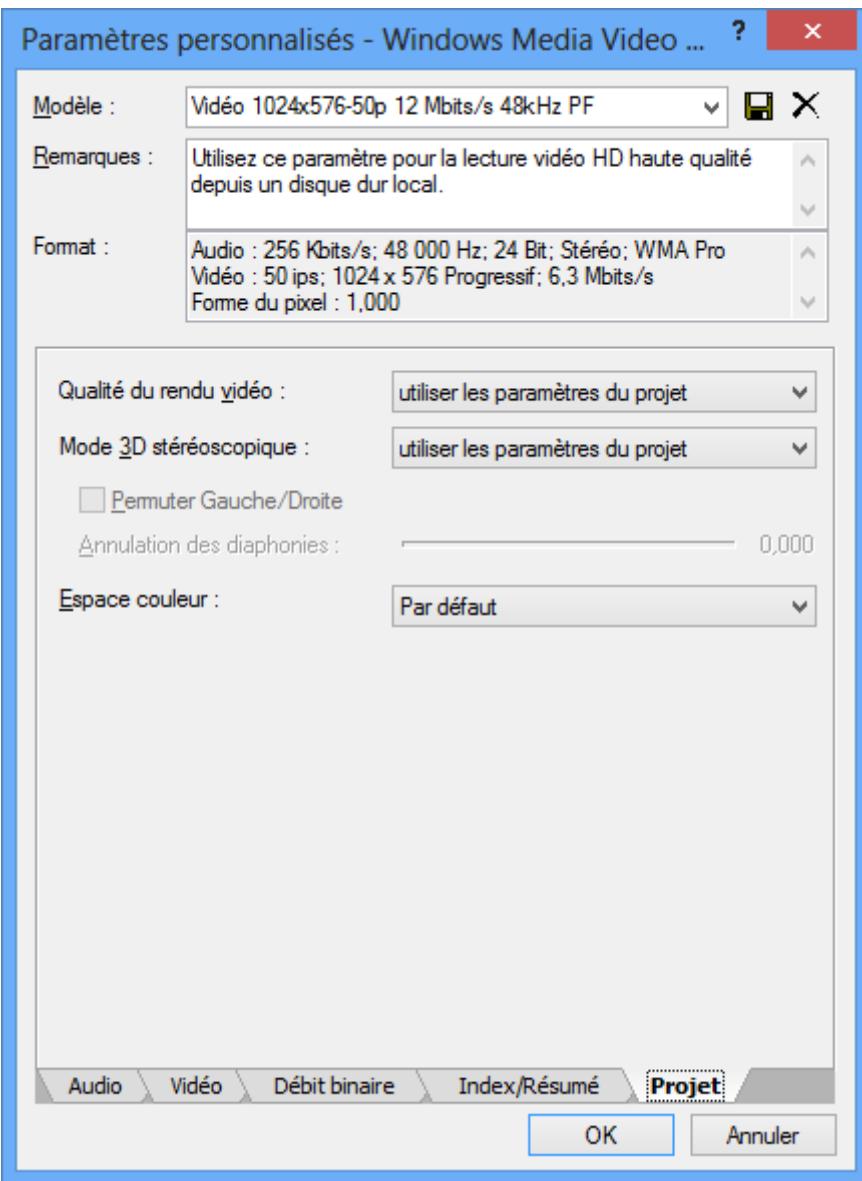
Élément	Description
<b>Mode</b>	<p>Sélectionnez une valeur dans la liste déroulante pour indiquer si vous souhaitez créer un fichier à débit binaire constant ou à débit binaire variable.</p> <p><b>Débit binaire constant</b> Permet d'encoder un fichier avec un seul débit binaire constant le plus proche possible du débit binaire cible. Utilisez la page <a href="#">Débit binaire</a> pour sélectionner le débit binaire souhaité. Déplacez le curseur <b>Lissage vidéo</b> en bas de la boîte de dialogue pour définir l'équilibre entre la netteté et le lissage de la vidéo. Les vidéos à mouvement rapide sont de meilleure qualité avec une valeur moins élevée ; les vidéos à mouvement lent avec une valeur plus élevée.</p> <p><b>Débit binaire constant (deux passages)</b> Permet d'encoder un fichier avec un seul débit binaire constant. Le codeur fait deux passages sur le fichier pour offrir un encodage de qualité supérieure pour les scènes complexes. Utilisez la page <a href="#">Débit binaire</a> pour sélectionner le débit binaire souhaité. Déplacez le curseur <b>Lissage vidéo</b> en bas de la boîte de dialogue pour définir l'équilibre entre la netteté et le lissage de la vidéo. Les vidéos à mouvement rapide sont de meilleure qualité avec une valeur moins élevée ; les vidéos à mouvement lent avec une valeur plus élevée.</p> <p><b>Débit binaire variable (pointe)</b> Permet d'encoder un fichier avec un débit binaire variable pour garantir une qualité supérieure. Saisissez des valeurs dans les zones <b>Débit binaire moyen</b>, <b>Débit binaire de pointe</b> et <b>Mémoire tampon de pointe</b> en bas de la page des paramètres d'encodage. Utilisez cette valeur pour encoder un contenu destiné à un CD ou DVD ou à la diffusion en continu sur Internet.</p> <p><b>Qualité débit binaire variable</b> Permet d'encoder un fichier avec un débit binaire variable pour garantir une qualité supérieure. Déplacez le curseur <b>Qualité</b> en bas de la page pour sélectionner le paramètre de qualité souhaité.</p> <p><b>Débit binaire variable</b> Permet d'encoder un fichier avec un débit binaire variable pour garantir une qualité supérieure. Saisissez une valeur dans la zone <b>Débit binaire moyen</b> en bas de la page pour définir le débit binaire moyen souhaité pour le fichier codé. Utilisez cette valeur pour encoder un contenu qui sera téléchargé avant la lecture.</p>
<b>Format</b>	Sélectionnez une valeur dans la liste déroulante pour définir le codec à utiliser pour encoder votre fichier vidéo.
<b>Taille d'image</b>	Sélectionnez une valeur dans la liste déroulante pour indiquer la taille d'image de votre fichier vidéo codé.  Si vous sélectionnez <b>Personnalisé</b> , vous pouvez saisir des valeurs spécifiques dans les zones <b>Largeur</b> et <b>Hauteur</b> .
<b>Forme du pixel</b>	Sélectionnez une valeur dans la liste déroulante pour modifier la forme du pixel de votre projet. Ce paramètre dépend de votre carte d'acquisition/sortie vidéo.  Les ordinateurs affichent des pixels carrés ou un rapport de 1.0. Les écrans de télévision affichent des pixels rectangulaires (rapports autres que 1.0).  L'utilisation d'une valeur inappropriée peut provoquer une distorsion ou un étirement. Consultez la documentation de votre carte d'acquisition/sortie vidéo pour connaître les paramètres appropriés.
<b>Fréquence d'image</b>	Sélectionnez une valeur dans la liste déroulante pour modifier la fréquence d'image de votre projet.  La fréquence d'image d'un écran de télévision aux États-Unis, en Amérique Centrale et du Sud, dans des régions d'Afrique du Sud et au Japon (NTSC) est de 29,97 images par seconde (i/s). Dans la plupart des régions du globe, notamment en Europe et dans une grande partie de l'Asie, la norme télévisuelle est PAL à 25 i/s. La France, la Russie et la plupart des pays d'Europe de l'Est utilisent la norme SECAM, variante de la norme PAL et une fréquence de 25 i/s.
<b>Secondes par image clé</b>	Saisissez une valeur dans la zone pour définir l'intervalle entre les images clés vidéo. Une image clé est une image qui contient toutes les données requises pour afficher une image. Lors de l'encodage d'une vidéo à mouvement lent, vous pouvez utiliser une valeur proche des 20 secondes. Lors de l'encodage d'une vidéo à mouvement rapide, vous devez insérer des images clés plus fréquemment.  Lorsque vous réduisez la valeur <b>Secondes par image clé</b> , vous augmentez la taille du fichier et la bande passante nécessaire pour lire le fichier.
<b>Remplacer le tampon de compression par défaut</b>	Lors de l'encodage d'un fichier à débit binaire constant, vous pouvez activer cette case à cocher et saisir une valeur dans la zone pour sélectionner un tampon de compression différent du tampon par défaut du modèle.



**Le débit binaire est très important.** On recommande **12M** pour une qualité vidéo optimale!



Pas de commentaire sur cette page qui résume nos choix sous Format.

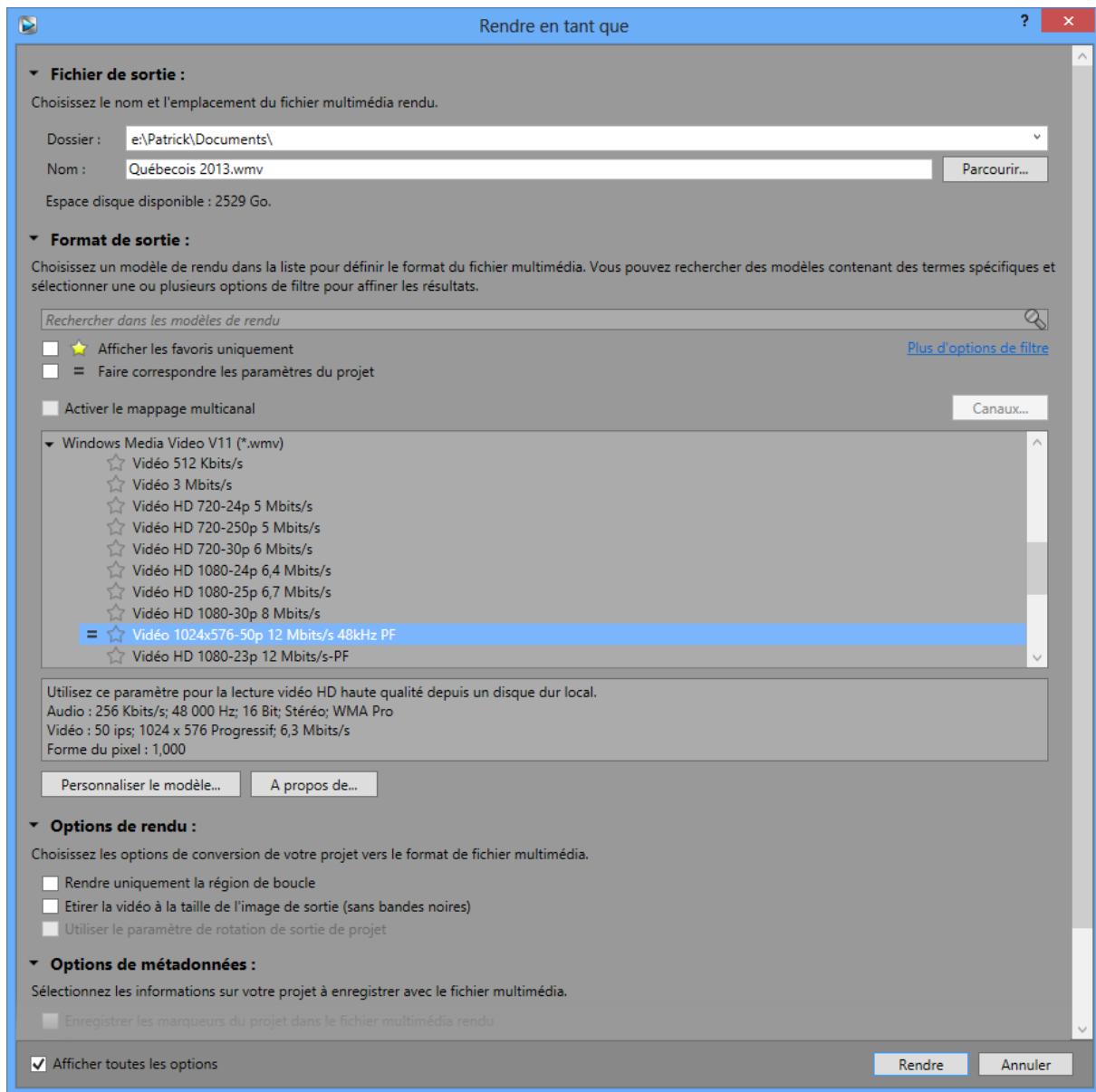


Ne pas oublier de **sauver le Modèle!** Cliquez sur la disquette puis s'assurer encore que la région de boucle englobe bien tout l'espace occupé par les pistes.

Vérifier et, cas échéant, modifiez le nom du fichier \*.wmv

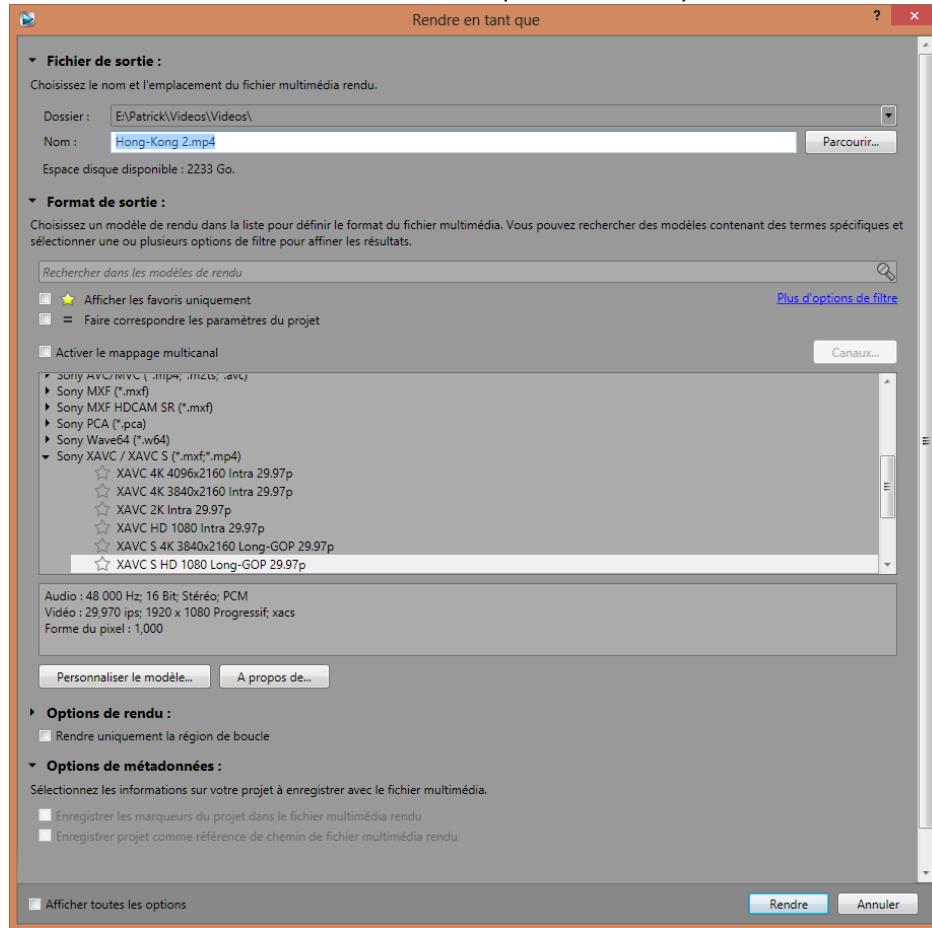
Lancer le rendu en cliquant sur **Rendre**.

Pendant la compilation: observer la vidéo: si elle est mauvaise, il y aura certainement aussi des ennuis dans le fichier final, donc si c'est mauvais arrêtez le processus de suite et revoir les paramètres.

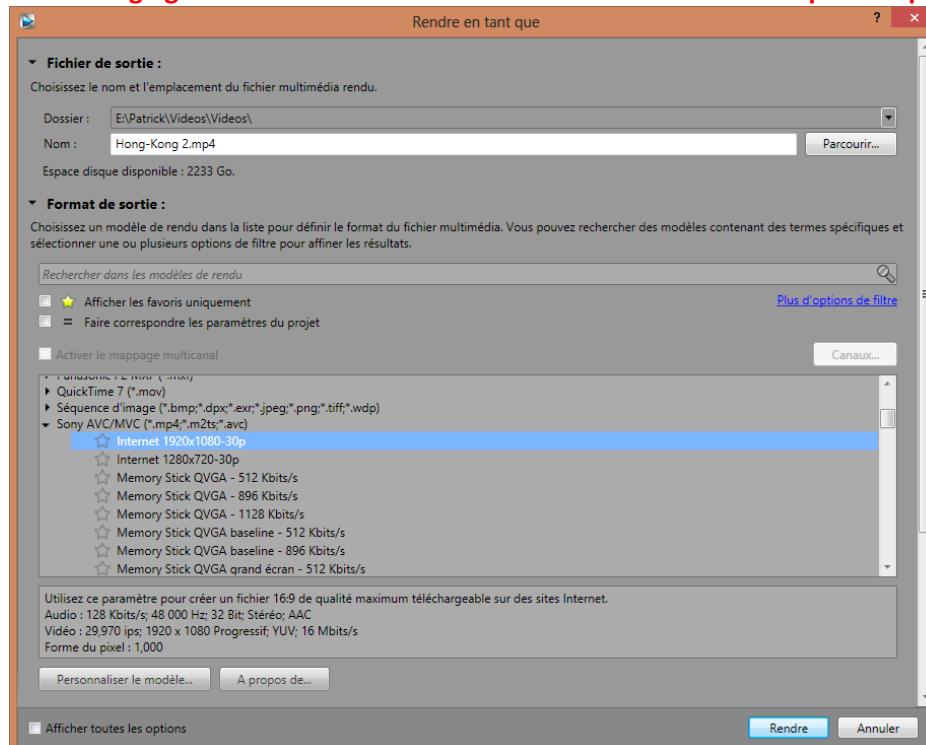


## Autres réglages pour des séquences provenant du iPad en 1920x1080 à 30Hz

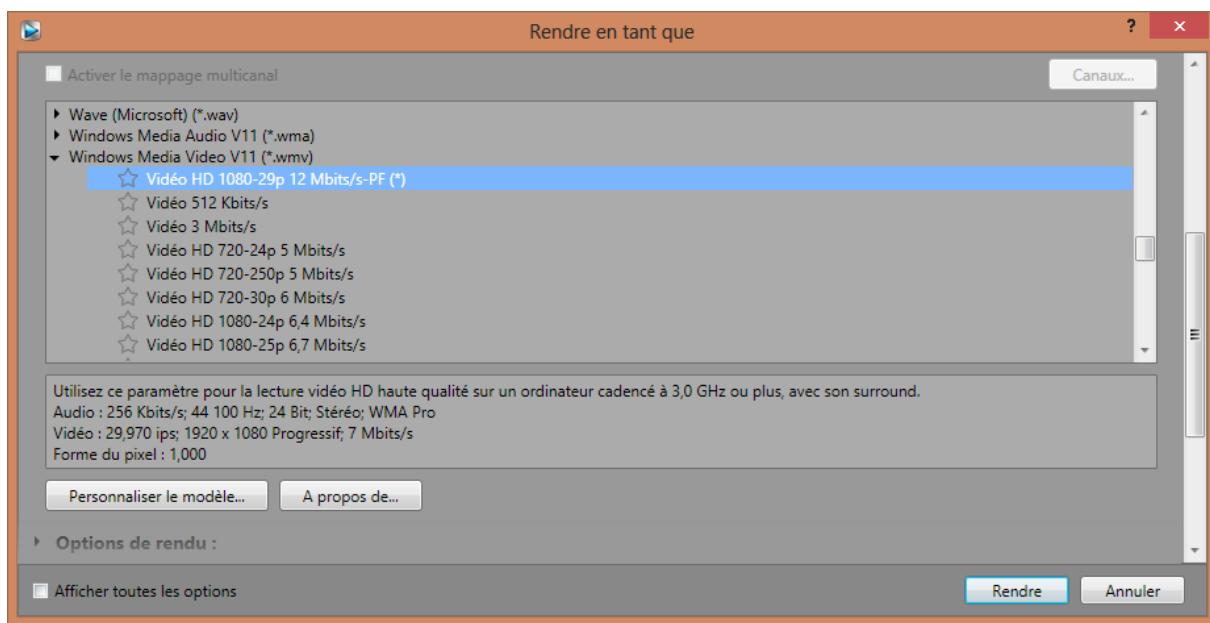
Pour qualité maximale (sans rien changer au setup proposé par Sony). A noter que la capacité finale est augmentée d'un facteur 3 mais les aplats sont parfaits, pas de vignettage à l'approche des zones sombres!!! Le rendu va créer un MP4 ce qui est relisible par Windows.



Avec le réglage SONY Internet 1920x1080 ont obtient un bon compromis qualité/volume:



Le format Windows Media Video WMV en 1080 produit une perte de qualité dans les aplats de fonds noirs, au voisinage de parties lumineuses. Le format QuickTime 7 n'est pas au point: résultats catastrophiques.



### Quelques informations avec iPad ou Apple smartphone:

iPad 2 et smartphones Apple, en 2016, produisent du .MOV en 1920 x 1080 à 30Hz seulement selon les modèles. A 30 Hz, la qualité reste excellente sauf dans les travelings. SonyVegas n'est pas capable de traiter une série de séquences provenant d'Apple. Il se plante en court de montage. Cela dans les versions 12 et 13.

Solution:

Faire les coupes et l'assemblage des séquences directement dans l'iPad au moyen du programme Perfect Video. Ne pas se préoccuper du son. Pour ajouter des séquences provenant d'un autre smartphone (MI .MP4 par exple.) les transférer par e-mail en les coupant au besoin par SonyVegas. Faire la même chose avec des photos. Les séquences importées doivent apparaître dans la Pellicule Photo. Insérer les fondus etc dans Perfect Video. Quand tout est monté, relier le iPad au PC via le câble USB. Pour mémoire, Apple permet de sortir des fichiers mais pas d'en entrer!... Avec SonyVegas, faire uniquement des ajouts ou modifications de la bande SON et éviter de toucher la bande vidéo montée dans l'iPad. A la fin, sauver selon les modèles de Rendu ci-dessus.

Quand un rendu est terminé, rien n'empêche de le refaire dans une meilleure qualité. Par exemple pour archiver, la meilleure qualité d'assemblage est conseillée. Il n'est pas nécessaire recommencer tout le projet à zéro. Il suffit de **modifier les paramètres du projet**.

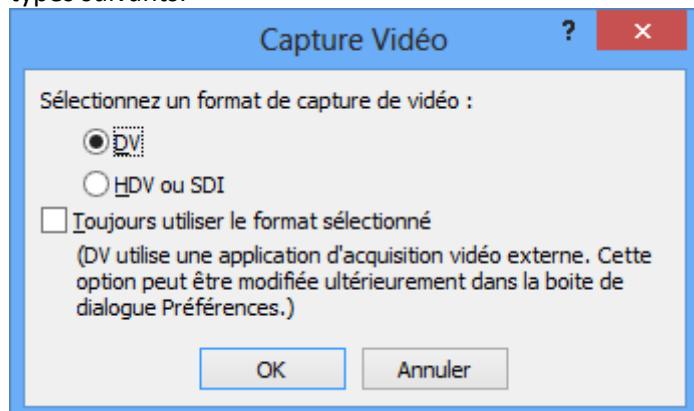
Pour cela:

#### Fichier, Propriétés...

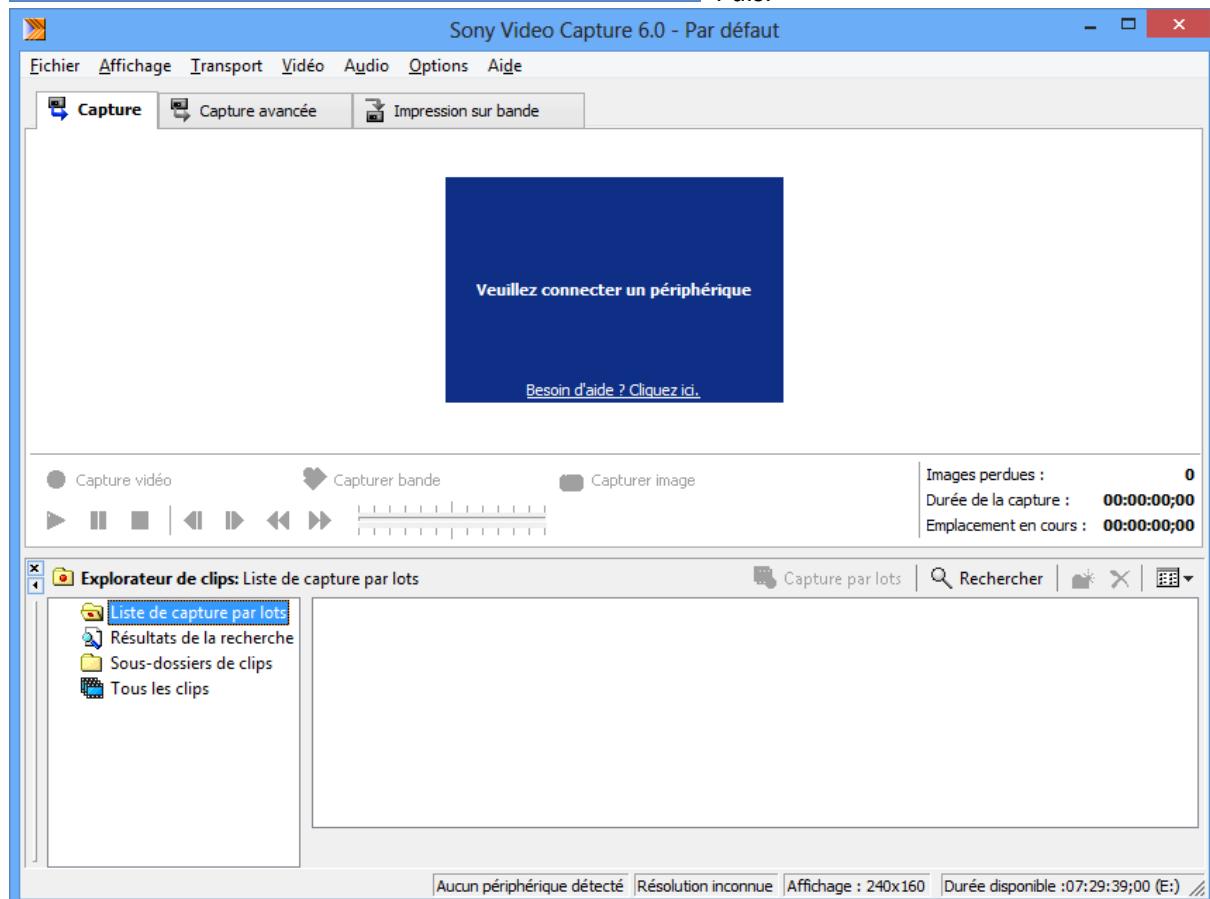
Puis, choisir d'autres paramètres en reprenant les explications du début de ce mode d'emploi. Attention toutefois de ne pas régler des paramètres qui dépasseraient ceux des médias d'origine. Par exemple, on ne peut pas demander une résolution Full HD (1920x1080) si le (ou les) médias proviennent d'une ancienne caméra DV.

#### Importer des séquences d'une ancienne caméra DV:

La fonction **Fichier, Capture vidéo...**, permet de collecter une séquence à partir d'une caméra de types suivants:



Puis:



La caméra doit être:

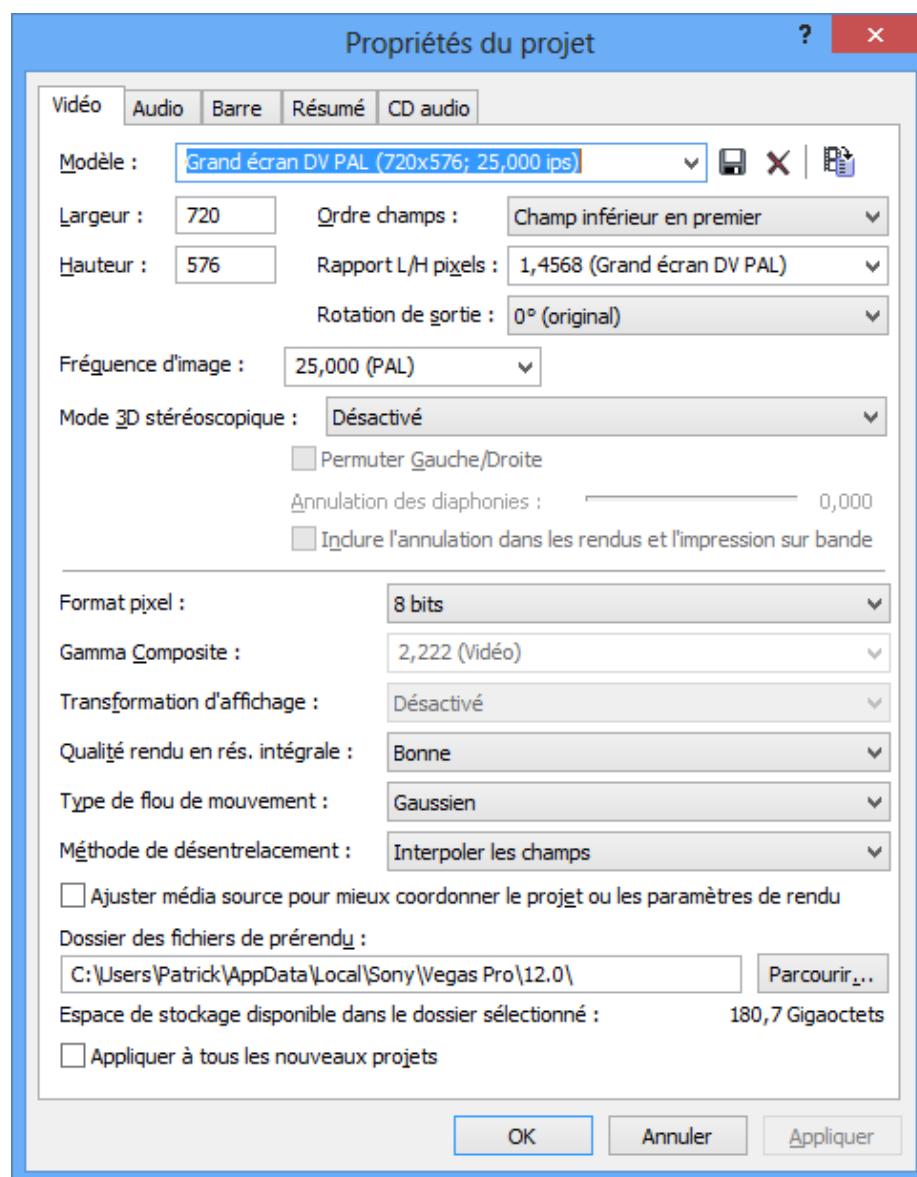
- reliée par un câble USB

- équipée de la cassette DV à capturer
- l'allumer en mode lecture
- attendre sa détection comme Device par Windows
- Sony Vegas doit la voir (carré bleu ci-dessus) sinon renoncer
- Ensuite, lancez Capturer Bande et choisir si la lecture doit se faire depuis le début de la bande ou depuis la position courante. A ce stade, Vegas doit pouvoir télécommander la caméra. Si ce n'est pas possible: renoncer car incompatibilité du Device.
- Procédez au démarrage de l'acquisition

Note: Vegas parvient à télécommander la Caméra Panasonic DV NV-GS500. Le transfert se réalise parfaitement en vidéo. Hélas, il est impossible d'avoir le son! Ce dernier n'est décodé par Vegas que si la caméra est en mode WebCam (l'encodage est différent dans ce cas). Il y a donc un problème de compatibilité en mode lecture de bande. Un moyen de contourner ce problème consiste à utiliser une interface Hauppauge USB-Live2 capable de lire le format DV PAL (720x576;25ips) via une autre interface USB -> Câble SVHS-video-son L-R.

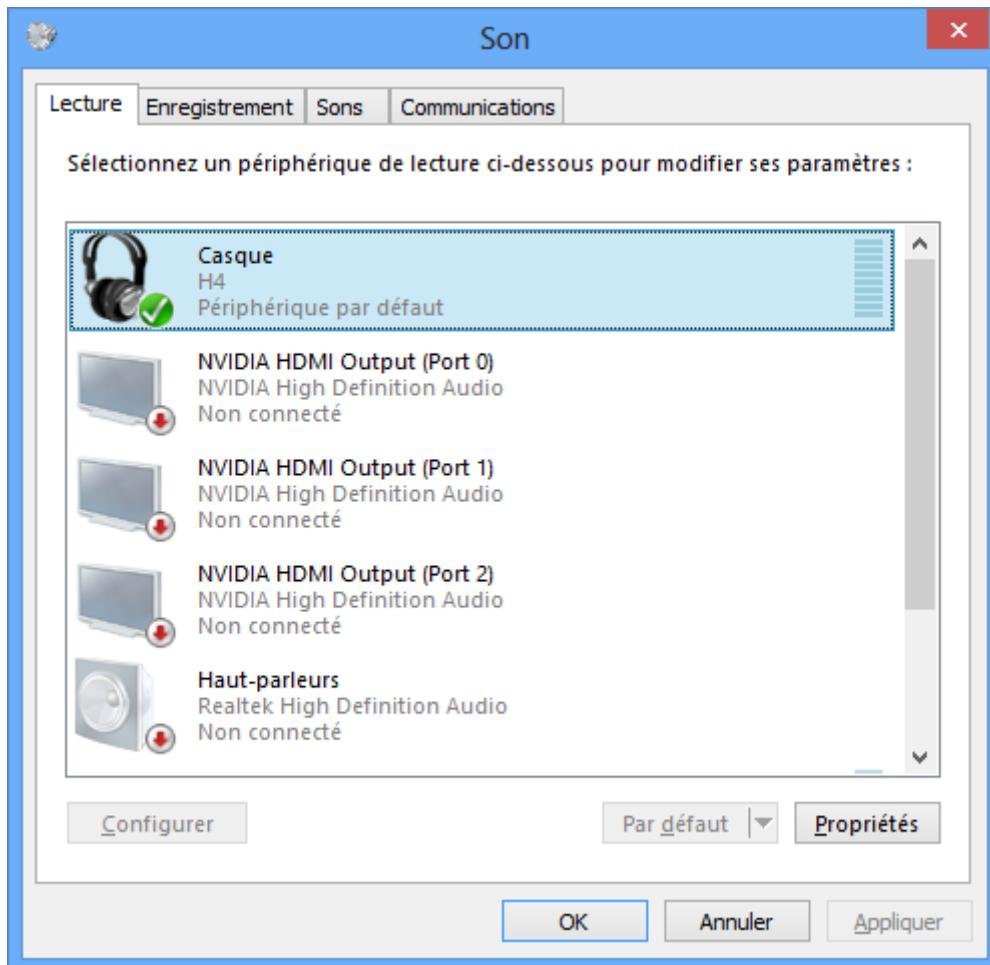
**Important:**

Pour une visualisation correcte du projet dont le média d'origine est du DV, **ne pas oublier de mettre le Rapport L/H pixels: sur 1,4568 (Grand écran DV PAL)**

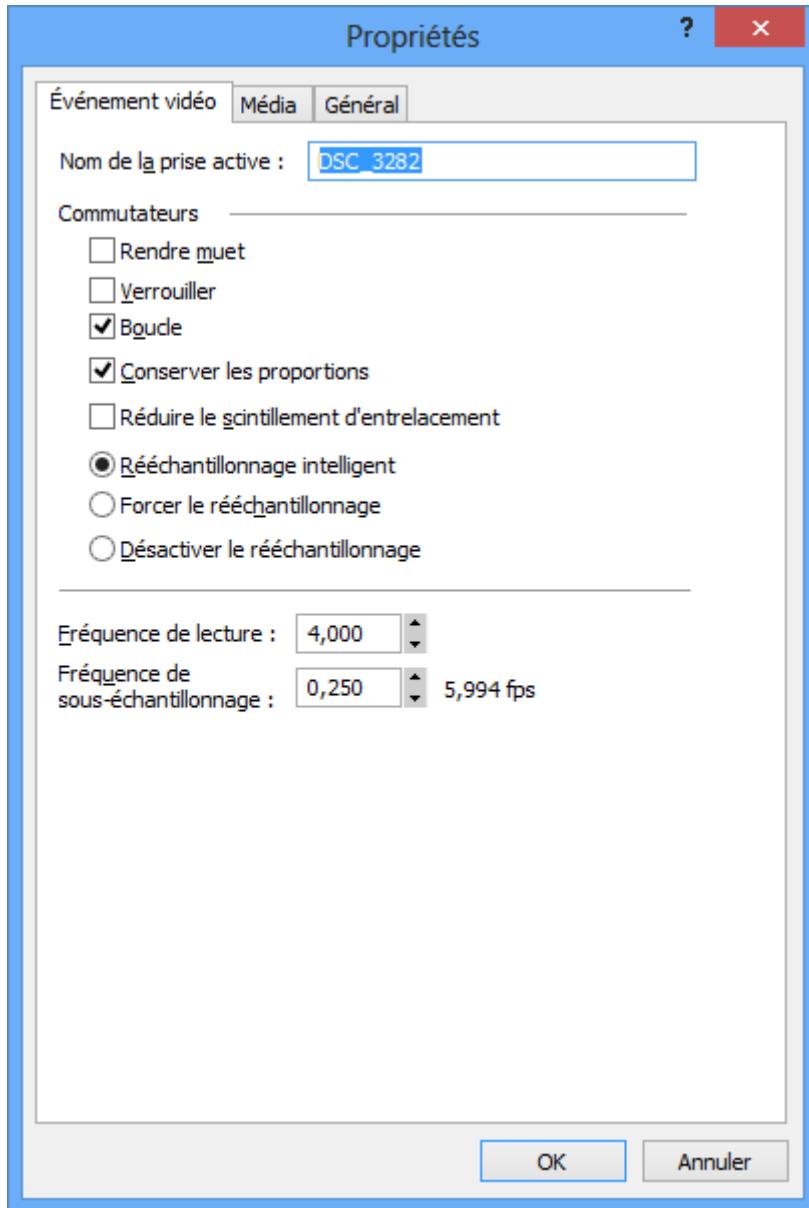


## Piste son ajoutée via ZOOM H4n pour post production sonore.

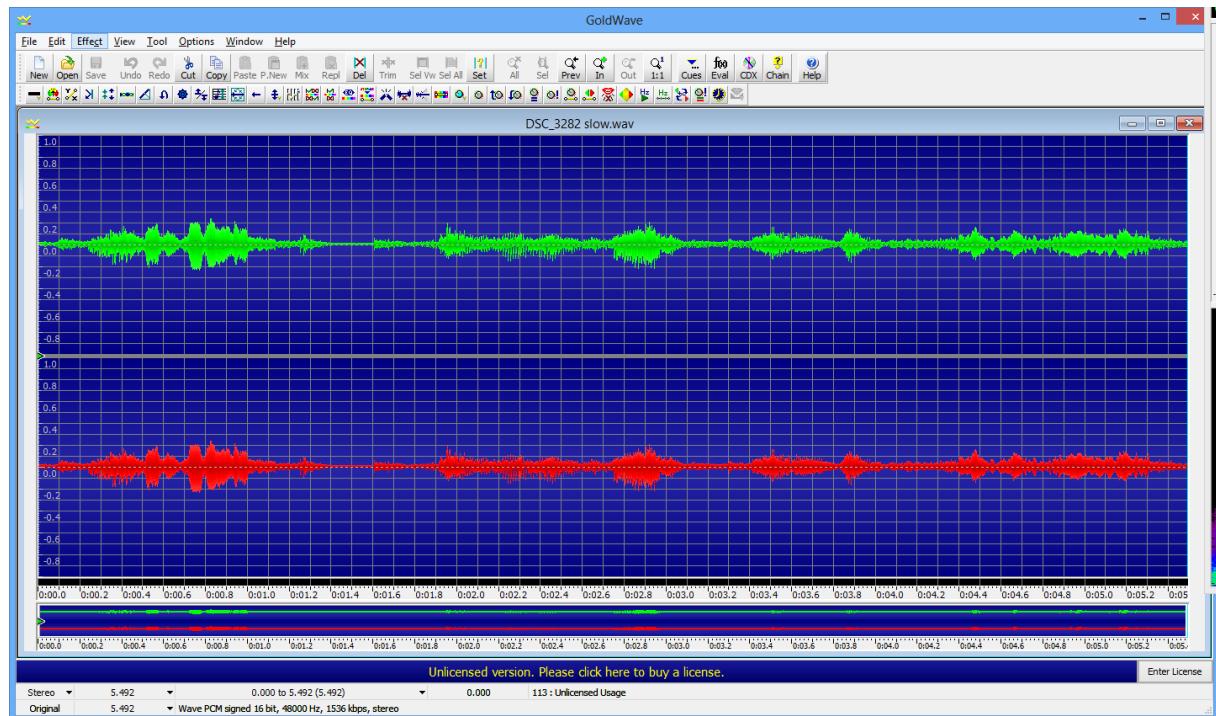
- Relier le Zoom via USB et sélectionner Audio I/F
- Frequency 44.1 kHz, descendre sur CONNECT
- Dans Vegas, créer nouvelle piste audio et démarrer un enregistrement en lisant les autres pistes vidéo du montage. (Pour lancer l'enregistrement, simplement cliquer dans le rond rouge tout à gauche dans la fenêtre de visualisation du projet).



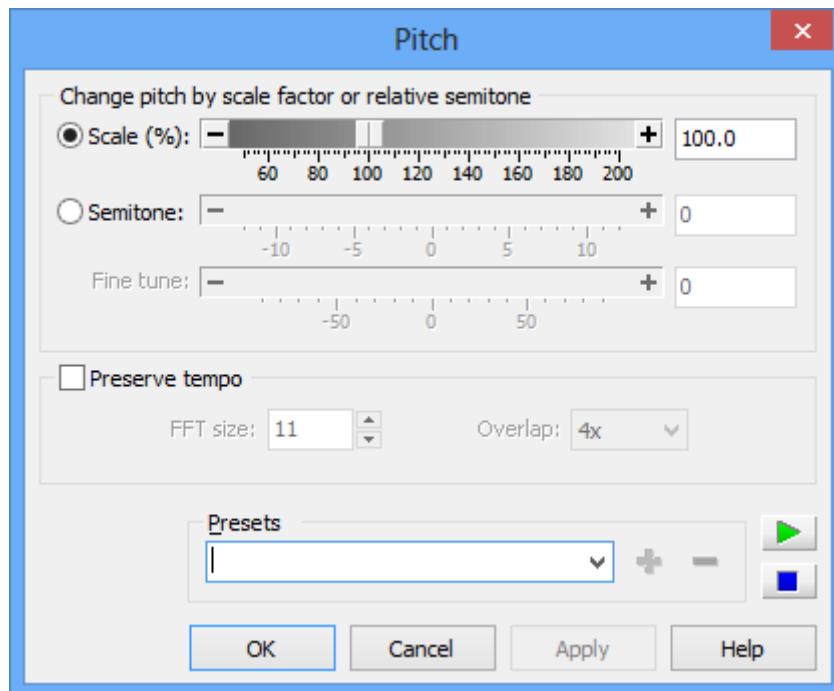
- Se positionner dans la séquence vidéo à accélérer.
- Cliquer droite sur Propriétés
- On obtient le panneau ci-dessous duquel il suffit d'ajuster la Fréquence de lecture sur 4,000 et celle de sous-échantillonnage sur 0,250.
- La piste vidéo ainsi modifiée signalera sa modification de tempo par une zébrure horizontale.



- Utiliser GoldWave (Démo gratuite sur Internet)
- Importer la séquence (.wav) à modifier
- Placer les curseurs de début et fin aux endroits exacts où l'on veut appliquer l'effet
- Cliquer sur l'onglet Effet et descendre sur Pitch



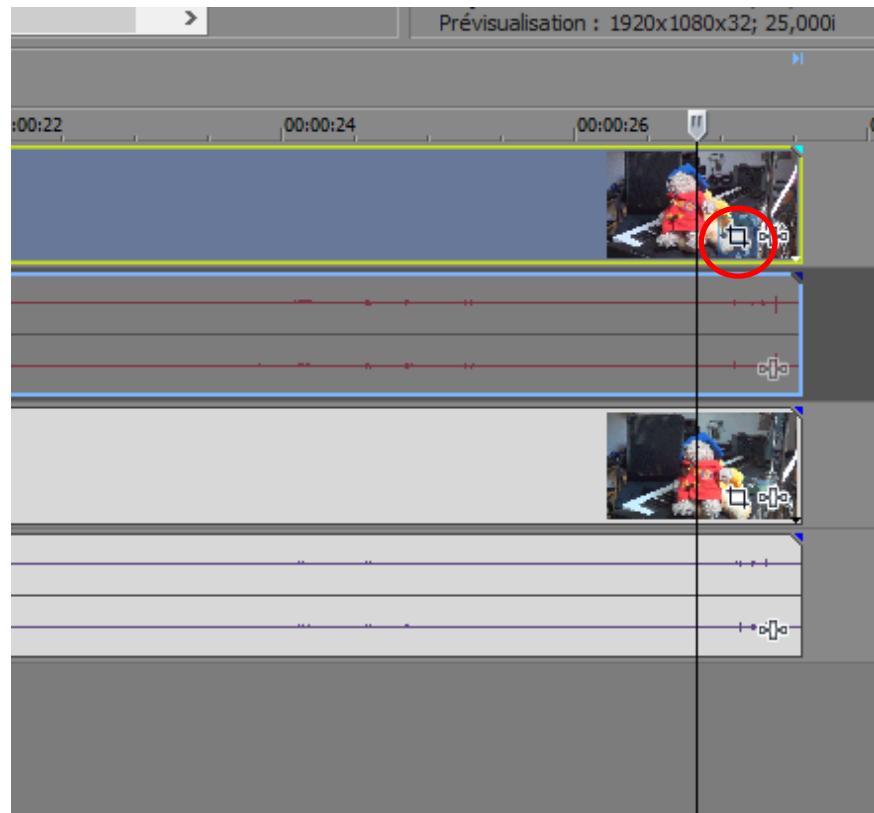
- Modifier la valeur du Pitch, par exemple avec : 80 ou 120 selon le grave ou l'aigu.



- Sauver la séquence son **SOUS UN AUTRE NOM**.wav et la placer au bon endroit dans le set du projet puis l'importer dans Sony Vegas.

Création projet... importation gauche-droite etc.  
Ajuster timing en zoomant au max et en synchronisant (au mieux) les tacs  
Cropper à la fin si nécessaire (pour avoir une longueur équivalente)

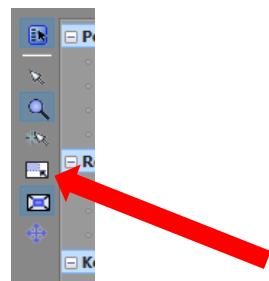
Il faut redimensionner chaque séquence pour avoir du SBS (Side by side)



Traitement de l'image de gauche :

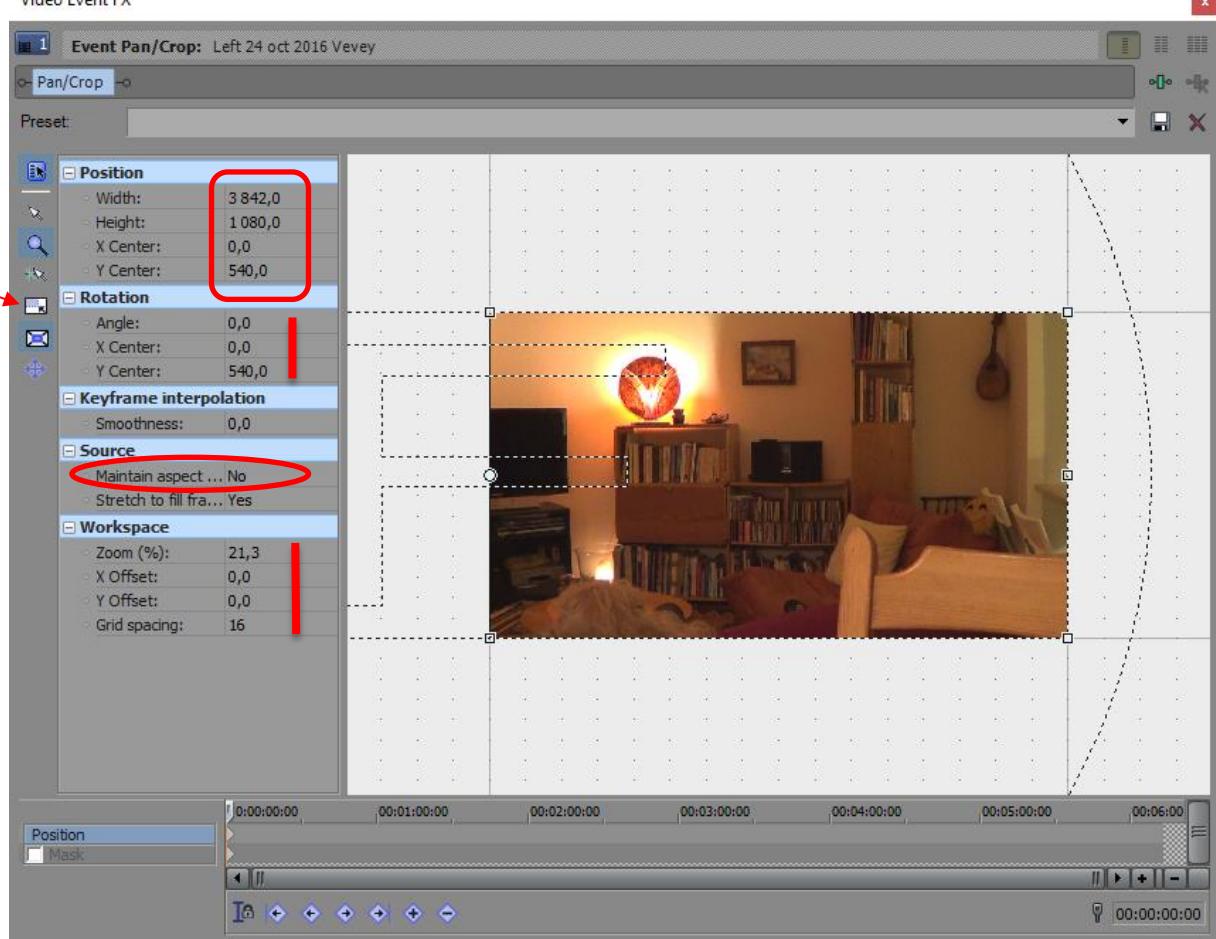
Attention :

Avant d'entrer les paramètres comme ci-dessous : cliquez sur le rectangle : **Lock Aspect Ratio (Hold Ctrl to Override)**. Cela sert à bloquer les paramètres lorsqu'on force à 3842 notamment.

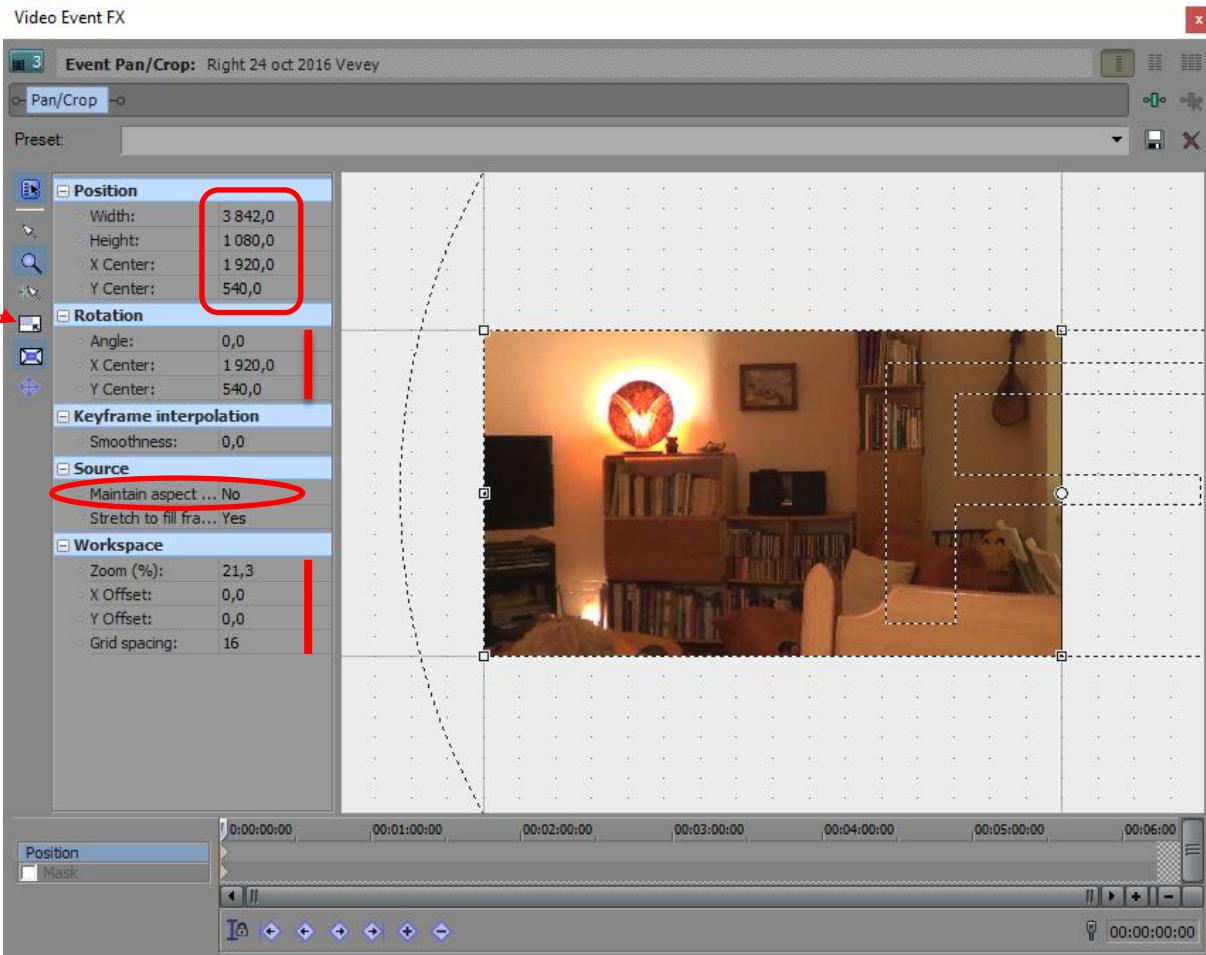


## Commencer par Maintain aspect...

Video Event FX

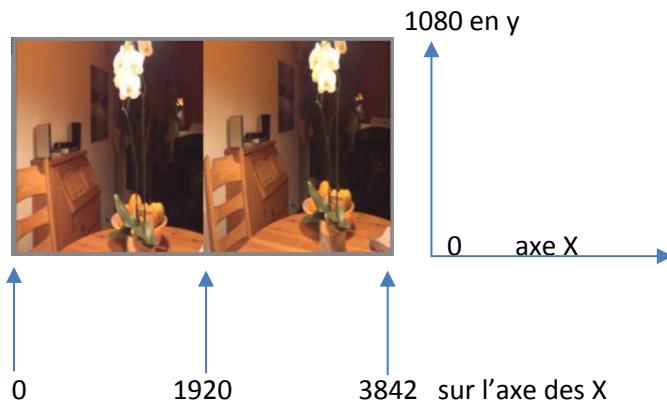


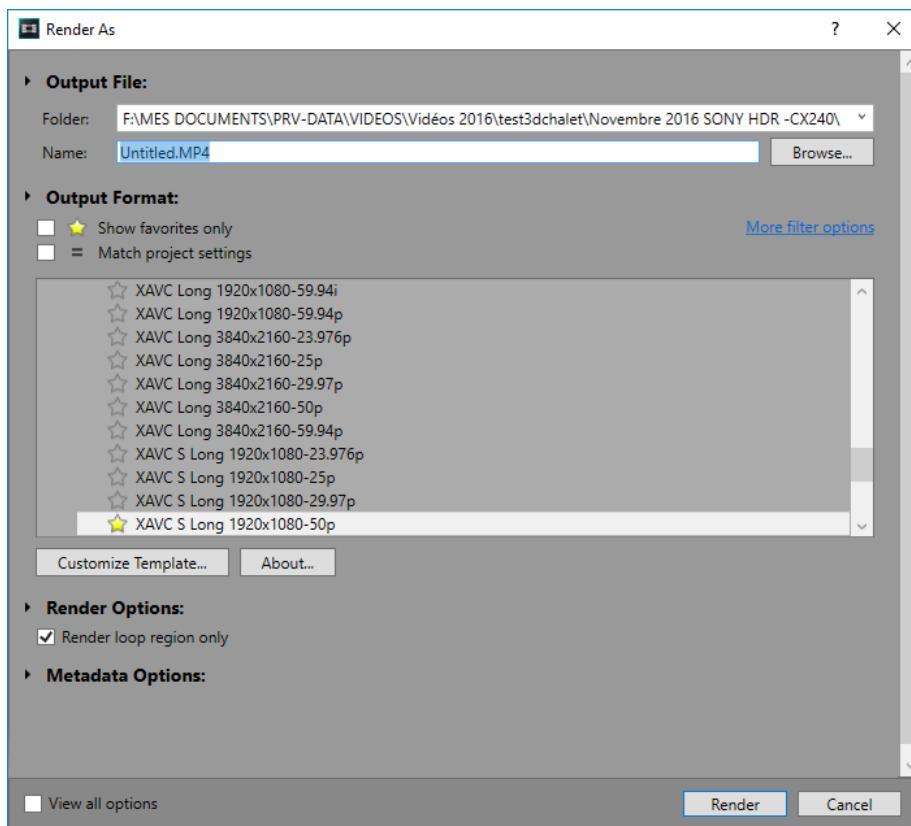
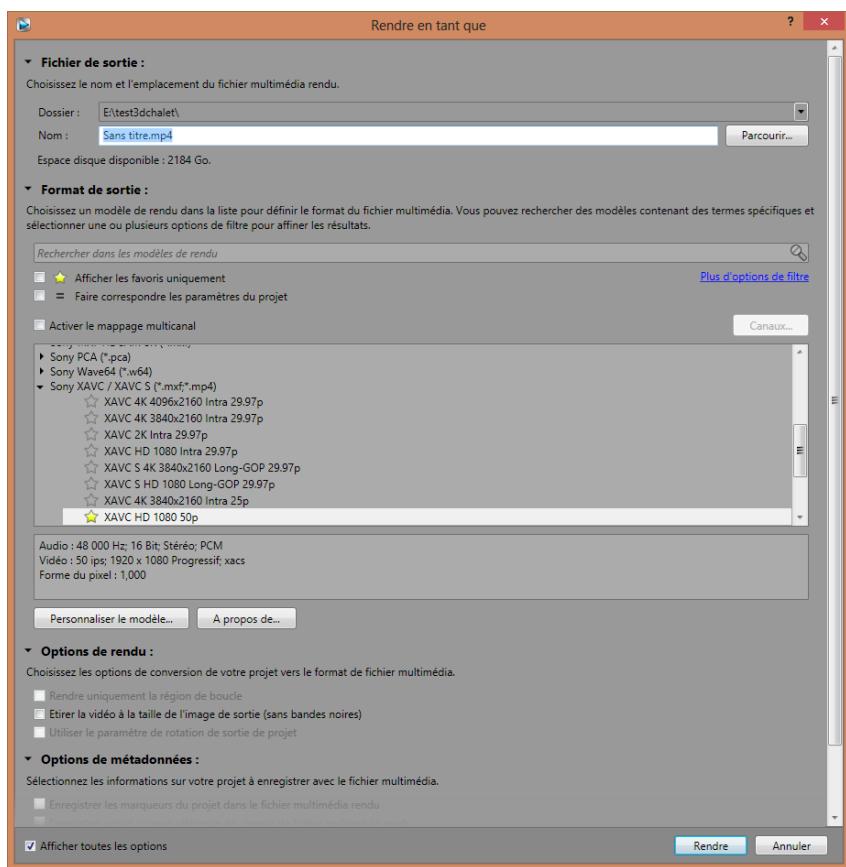
Le zoom en % peut différer mais doit rester identiques pour les séquences gauche et droite.  
Traitement de l'image de droite (pareil mais l'image commencera avec un centre X à 1920)



Rendu :

Pendant le rendu, les 2 images doivent apparaître stables, côté-à-côte et déformées en hauteur.

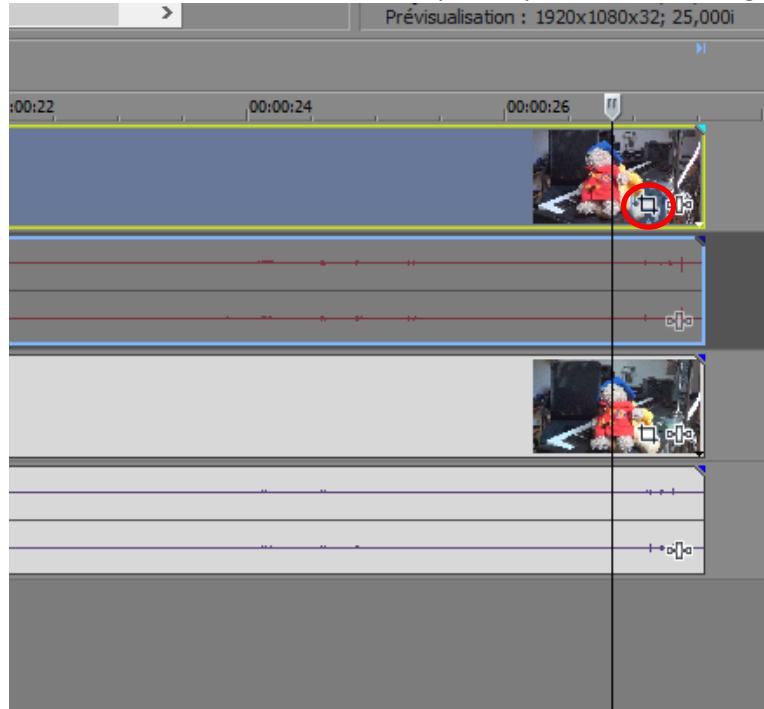




Attention, premiers tests en 50p (et non 50i ni 25i) et c'est ce choix qui fixe le format en MP4.

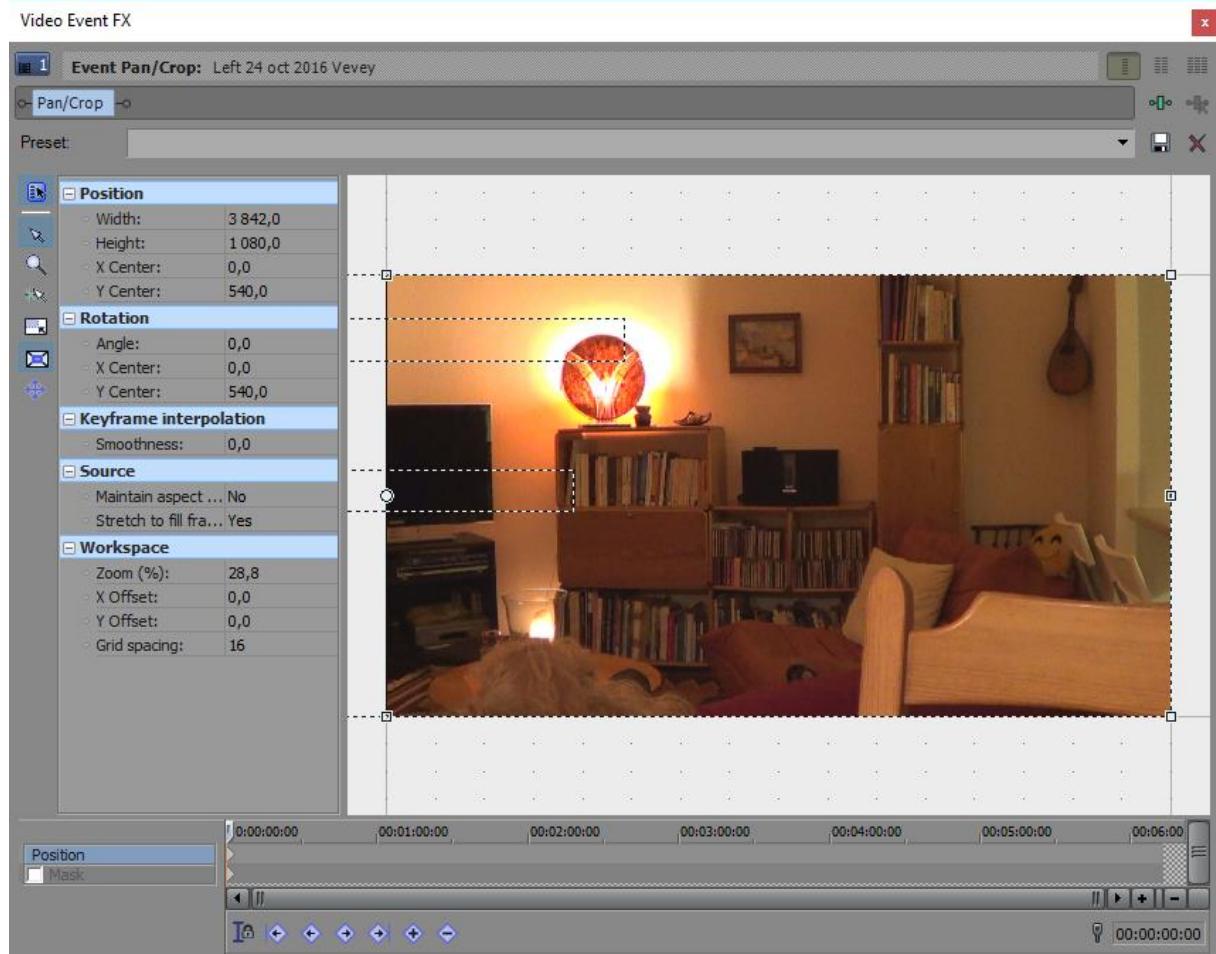
## Effet miroir, renversement d'une séquence pour une caméra 3 D passant par un miroir

Mettre le curseur au début de la séquence puis clic cercle rouge.



Mettre le curseur au début de la séquence

Clic droit en plein dans la séquence ci-dessous :



Restore

Flip Horizontal

Déplacer les curseurs Keyframe ?pour englober toute la séquence

Voir youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=s56kXEosodU>

Je ne comprends pas ce qu'il déplace ? Le curseur est au centre, il le déplace un bout. Puis comment quitter pour renverser l'image effectivement ????