

# AVS4YOU

## Manuel d'utilisation



AVS Video Converter v.6

[www.avs4you.com](http://www.avs4you.com)

© Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2009 Tous droits réservés

## Nous contacter

Si vous avez des commentaires, des suggestions ou des questions concernant les logiciels **AVS4YOU** ou si vous avez une nouvelle fonction qu'il serait souhaitable d'ajouter pour améliorer notre produit, n'hésitez pas à nous contacter.

<b>Information générale:</b>	<a href="mailto:info@avs4you.com">info@avs4you.com</a>
<b>Assistance technique:</b>	<a href="mailto:support@avs4you.com">support@avs4you.com</a>
<b>Achats:</b>	<a href="mailto:sales@avs4you.com">sales@avs4you.com</a>
<b>Fichiers d'aide et autres documents:</b>	<a href="mailto:help@avs4you.com">help@avs4you.com</a>

## Service d'Assistance Technique

Les logiciels **AVS4YOU** ne nécessitent aucune connaissance professionnelle. Si vous rencontrez un problème ou si vous avez une question à poser, consultez le **Manuel d'utilisation AVS4YOU**. Si vous ne trouvez aucune solution, contactez notre équipe d'Assistance Technique.

 **Notez:** l'assistance client est disponible seulement pour les utilisateurs enregistrés.

L'équipe AVS4YOU propose plusieurs formules d'assistance client automatisée:

- **Système de support AVS4YOU**  
Vous pouvez utiliser le **Formulaire de support** sur notre site pour poser vos questions.
- **Support E-mail**  
Vous pouvez poser vos questions techniques et soumettre vos problèmes via e-mail à l'adresse [support@avs4you.com](mailto:support@avs4you.com)

 **Notez:** pour une solution plus efficace et plus rapide à vos difficultés, nous avons besoin des informations suivantes:

- Nom et adresse e-mail utilisés lors d'enregistrement
- Paramètres système (CPU, espace disque dur disponible, etc.)
- Système d'Exploitation
- Description pas-à-pas détaillée de votre action

Merci de ne joindre **AUCUN** fichier à votre e-mail sauf si il est spécifiquement demandé par l'équipe d'assistance technique AVS4YOU.

## Sources

Les manuels d'utilisation pour les logiciels AVS4YOU existent en formats suivants:

### Aide en ligne et le fichier .chm

Nous avons supprimé les fichiers d'aide (sous forme de fichier .chm) pour diminuer la taille des fichiers d'installation des programmes téléchargés. Cependant si vous en avez besoin vous pouvez les télécharger sur notre site. Suivez ce lien <http://www.avs4you.com/fr/OnlineHelp/index.aspx> pour télécharger la dernière version disponible. Lancez le fichier AVS4YOUHelp.exe et installez-le dans le répertoire où les logiciels AVS4YOU sont stockés. Ensuite vous serez capable de l'utiliser en cliquant sur le bouton **Aide** dans le menu des logiciels AVS4YOU installés.

**Aide en ligne** comprend le contenu des fichiers d'aide (.chm) et les liens vers des instructions supplémentaires disponibles sur le web. Vous pouvez trouver l'**Aide en ligne** sur notre site en suivant ce lien <http://www.avs4you.com/fr/OnlineHelp/index.aspx>. Veuillez noter que la dernière version complète d'aide pour les logiciels AVS4YOU sont à votre disposition sur notre site.

### Manuel en PDF

Les fichiers d'aide sont aussi disponibles sous forme de fichier .pdf prêt à être imprimé. Vous pouvez télécharger le Manuel d'utilisation en PDF pour chaque logiciel AVS4YOU sur notre site (en suivant le lien <http://www.avs4you.com/fr/index.aspx> ou <http://www.avs4you.com/fr/OnlineHelp/index.aspx>). Pour pouvoir lire et imprimer les fichiers au format PDF, il faut installer un logiciel lecteur de PDF.

### Guides utilisateur

Vous avez accès aux guides d'utilisation qui vous permettent d'effectuer plusieurs tâches. Les conseils pratiques, les indications et les principes à suivre pour les logiciels AVS4YOU. Allez voir la page **Guides d'utilisation** sur notre site <http://www.avs4you.com/fr/Guides/index.aspx> pour consulter les instructions détaillées.

### Assistance Technique

Visitez le site de notre **Equipe d'Assistance Technique** sur <http://support.avs4you.com/fr/login.aspx> pour poser les questions concernant l'installation, l'enregistrement et l'utilisation des logiciels AVS4YOU. N'hésitez pas à envoyer vos demandes d'informations à [support@avs4you.com](mailto:support@avs4you.com)

### Téléchargement

Visitez la section **Téléchargement** du site sur <http://www.avs4you.com/fr/downloads.aspx> pour gratuitement actualiser les versions des logiciels et pour accéder aux nouveaux programmes disponibles.

## Fiche Produit

Doté d'**une interface intuitive**, de nombreuses **fonctions spéciales AVS Video Converter** est un des meilleurs logiciels de conversion vidéo qui prend en charge **la plupart des formats**.

En utilisant **AVS Video Converter** vous pouvez:

- convertir la vidéo entre presque tous les formats: Vidéo haute définition (y compris AVCHD, MPEG-2 HD et WMV HD), TOD, MOD, M2TS, AVI (DivX, Xvid, etc.), MP4 (pour Sony PSP et Apple iPod), WMV, 3GP, QuickTime (MOV, QT), SWF, DVD, VOB, VRO, MPEG-1, 2, 4, H.263, H.264, Real Video, DVR-MS, MKV, FLV;
- traiter plusieurs fichiers à la fois en utilisant le mode **Par Lots** et exploiter au maximum la puissance de votre processeurs multi-cœur;
- réaliser un **film DVD** en fusionnant les fichiers au formats supportés, utiliser les **styles du menu DVD**, diviser le film en chapitres et enfin le regarder sur votre DVD lecteur de salon;
- capturer la vidéo à partir des caméras HD en format AVCHD, MPEG-2 HD, WMV HD, TOD, MOD, M2TS, M2T, MTS, HDV, ainsi vous pouvez éditer, diviser, découper les vidéos HD, ajouter le texte et les effets, les convertir en DVD ou en autre format vidéo;
- transférer les vidéos vers les appareils portables: iPod, iPhone, PSP, Zen, PS3 (HD supporté), Xbox (HD supporté), Archos, téléphones, lecteurs DVD/MPEG-4 (avec le support des formats DivX/Xvid) et les lecteurs médias portables;
- créer une vidéo pour votre site - **Flash SWF, Real Video** ou **WMV**;
- **exporter une bande son** ou des **images** de votre film;
- **supprimer, diviser** ou **fusionner** certaines parties de votre fichier vidéo;
- pivoter, ajouter les sous-titres, appliquer plus de 50 **effets visuels et sonores** à votre film;
- et beaucoup plus...

Pas besoin d'installer plusieurs programmes pour la capture vidéo, le montage, la conversion ou la création du DVD - **AVS Video Converter** est un logiciel puissant et multifonctionnel.

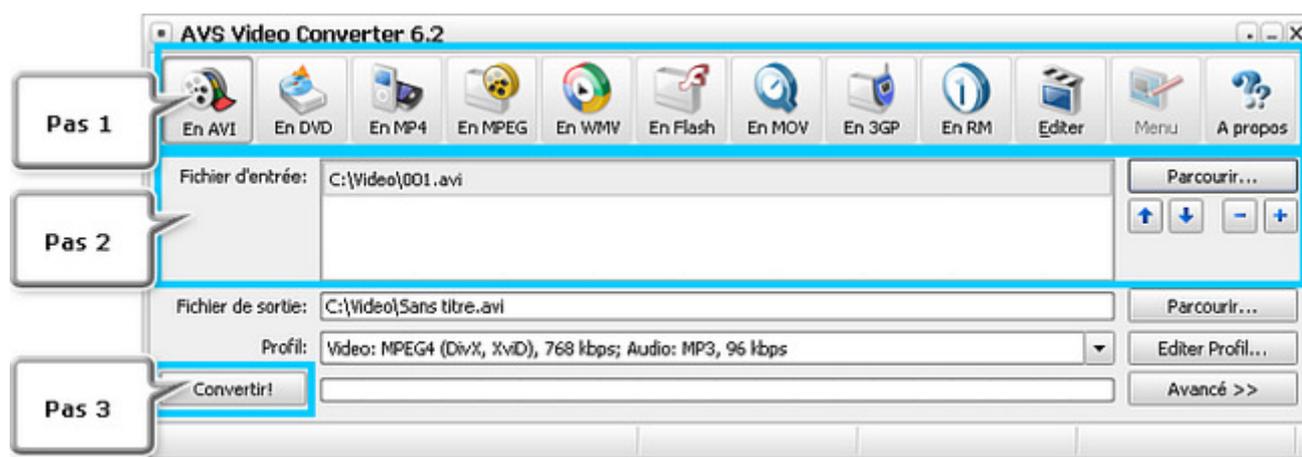
Vous pouvez minimiser la fenêtre d'**AVS Video Converter** et le placer dans le système-tray (zone de notification en bas à droite de l'écran). Cliquez sur le bouton  pour faire fonctionner le programme en arrière-plan (comme un service en Windows NT/2000).

Pour lancer **AVS Video Converter** allez au menu **Démarrer** choisissez **Tous les programmes -> AVS4YOU -> Vidéo -> AVS Video Converter**.

## Interface de programme

**AVS Video Converter** est un outil avancé de conversion vidéo, y compris des DVD, et de création de disques DVD. Faites trois pas simples pour créer une vidéo ou pour ripper un DVD personnel:

- **Pas 1:** Choisissez un format approprié pour le fichier de sortie
- **Pas 2:** Ouvrez le fichier d'entrée en utilisant le bouton **Parcourir...**
- **Pas 3:** Cliquez sur **Convertir !** pour lancer la procédure de conversion.



### Si vous voulez créer une vidéo pour votre ordinateur

Choisissez **En AVI**, **En MPEG** ou **En MOV** pour créer une vidéo de haute qualité pour la stocker ou la reproduire sur votre ordinateur.



Passez au **Profil AVI** pour choisir le codec qui sera utilisé pour comprimer le fichier. DivX et Xvid donne un fichier de petite taille mais de meilleure qualité.



Passez au **Profil MPEG** pour choisir le codec qui sera utilisé pour comprimer le fichier vidéo. MPEG-1 donne un fichier relativement petit en qualité VHS. MPEG-2 donne un grand fichier en qualité DVD.



Passez au **Profil MOV** pour choisir le codec qui sera utilisé pour comprimer le fichier vidéo.

### Si vous voulez créer une vidéo pour Internet



Choisissez **En WMV**, **En RM** ou **En Flash** et créez une vidéo pour la placer sur le web. WMV, RM et Flash donne un fichier tout petit approprié pour Internet. La qualité n'est pas très bonne et dépend de la vitesse de la connexion Internet. Passez au **Profil WMV/Profil Real Media/Profil Flash** pour choisir un des presets disponibles et créer une vidéo appropriée pour Internet avec la connexion de vitesse fixe.



**Notez:** Les fichiers RM ne peuvent être reproduits que par RealPlayer, tandis que les fichiers WMV sont lisibles par Windows Media Player et plusieurs autres lecteurs. Pour lire des fichiers Flash créés vous avez besoin d'installer Macromedia Shockwave Flash Player.



### Si vous voulez créer une vidéo pour votre lecteur portable

Choisissez **En MP4** ou **En 3GP** pour transférer la vidéo convertie vers votre lecteur portable: Sony PSP, iPod ou téléphone portable.



Passez au **Profil MP4** pour choisir le codec qui sera utilisé pour comprimer le fichier vidéo. Vous pouvez choisir le codec MPEG-4 et le type de fichier pour différents appareils portables: téléphone portable, Sony PSP, iPod ou tout autre dispositif MP4.



Passez au **Profil 3GP** pour choisir le codec qui sera utilisé pour comprimer le fichier vidéo. L'utilisation de MPEG-4 est conseillé pour les fichiers à bitrate haut. Pour la conversion de fichiers à bitrate plus bas il est mieux d'utiliser le codec H.263.

### Si vous voulez créer une vidéo pour votre lecteur DVD de salon

Choisissez **En DVD** si vous voulez créer un disque compatible avec votre lecteur DVD de salon: VCD, SVCD ou DVD. Consultez la spécification de votre lecteur pour trouver les types de disques pris en charge. VCD donne un fichier en qualité VHS. SVCD donne un fichier de qualité plus haute, mais de taille plus petite. VCD et SVCD demandent un disque CD-R/RW standard, donc, ils peuvent être créés par un graveur CD ordinaire.



DVD donne un fichier de meilleure qualité, mais il exige l'utilisation d'un disque DVD et d'un graveur approprié.

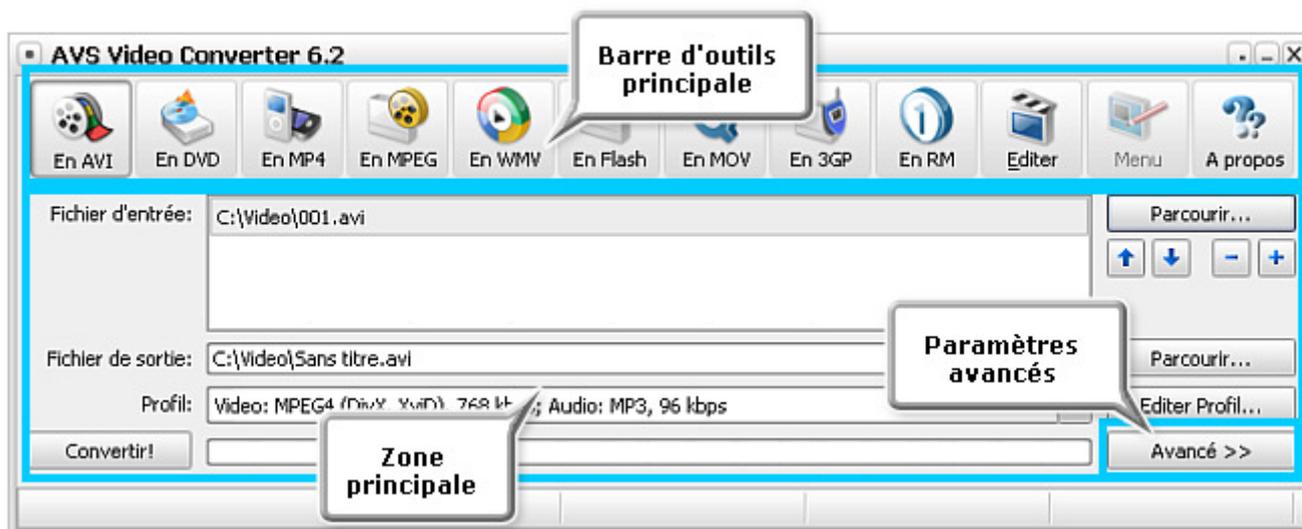
La conversion vidéo en VCD, SVCD ou DVD peut prendre jusqu'à quelques heures selon les capacités de votre ordinateur.

## Si vous voulez ripper un DVD personnel

Insérez un disque DVD, sélectionnez le fichier VIDEO\_TS.IFO. Ensuite choisissez le format de sortie. Cliquez sur Convertir ! pour lancer le processus. Ou utilisez **AVS Video to GO** qui vous aidera à convertir le DVD de manière plus simple dans n'importe quel **format pris en charge** par **AVS Video Converter**.

## Fenêtre principale

**AVS Video Converter** offre un set d'outils pour la conversion ou le montage vidéo sans difficultés. Pour lancer la conversion, le montage ou la gravure il suffit de cliquer sur le bouton approprié.



La fenêtre principale est divisée en parties suivantes:

La **barre d'outils principale** dont les boutons proposent les formats pour le fichier de sortie;

La **zone principale** qui regroupe les commandes principales;

Le bouton de **Paramètres avancés** affiche le panneau avec toute l'information sur les paramètres du fichier et le rapport de l'image.

## Barre d'outils principale

**AVS Video Converter** dispose d'une barre d'outils très simple et compréhensible. Elle se trouve en haut de la **fenêtre principale**.



Ci-dessous vous pouvez lire la description des fonctions de tous les boutons de cette barre.

Bouton	Nom	Description
	<b>En AVI</b>	Utilisez ce bouton pour convertir la vidéo en <b>format AVI</b>
	<b>En DVD</b>	Utilisez ce bouton pour convertir la vidéo en <b>format VCD\SVCD\DVD</b>
	<b>En MP4</b>	Utilisez ce bouton pour convertir la vidéo en <b>format MP4</b>
	<b>En MPEG</b>	Utilisez ce bouton pour convertir la vidéo en <b>format MPEG</b>
	<b>En WMV</b>	Utilisez ce bouton pour convertir la vidéo en <b>format WMV</b>
	<b>En Flash</b>	Utilisez ce bouton pour convertir la vidéo en <b>format Flash</b>
	<b>En MOV</b>	Utilisez ce bouton pour convertir la vidéo en <b>format MOV</b>
	<b>En 3GP</b>	Utilisez ce bouton pour convertir la vidéo en <b>format 3GP</b>
	<b>En RM</b>	Utilisez ce bouton pour convertir la vidéo en <b>format Real Media</b>
	<b>Editer</b>	Utilisez ce bouton pour ouvrir la fenêtre d' <b>Edition de fichier d'entrée</b>
	<b>Menu</b>	Utilisez ce bouton pour ouvrir la fenêtre de <b>Menu DVD</b>
	<b>A propos</b>	Utilisez ce bouton pour ouvrir la fenêtre <b>A propos d'AVS Video Converter</b> et trouver l'information sur le logiciel, sur la licence; les liens qui vous dirigent vers le site officiel <b><a href="http://www.avs4you.com">www.avs4you.com</a></b> .

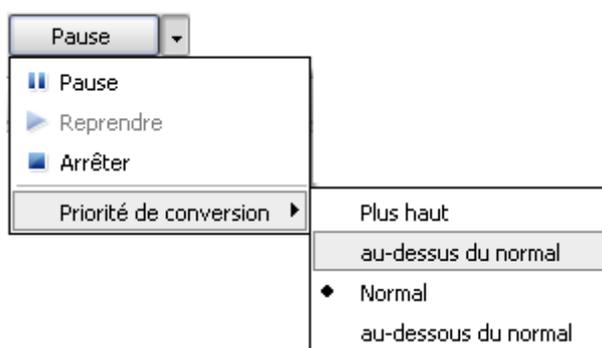
## Zone principale

Le menu d'**AVS Video Converter** avec ses boutons est un outil parfait pour la navigation et l'exploitation du système.

The screenshot shows the main interface of AVS Video Converter. It includes a text box for the input file (Fichier d'entrée: C:\13.avi) with a 'Parcourir...' button and navigation arrows (up, down, left, right). Below it is the output file field (Fichier de sortie: C:\) with another 'Parcourir...' button. A dropdown menu for the profile is set to 'DVD NTSC High Quality (HQ 60/108 min. at 1 DVD/DL DVD Disc)', with an 'Editer Profil...' button. At the bottom left is a 'Convertir!' button, and at the bottom right is an 'Avancé >>' button.

Bouton	Description
<b>Fichier d'entrée</b>	Nom de fichier d'entrée
<b>Fichier de sortie</b>	Nom de fichier de sortie
<b>Profil</b>	Paramètres du format sélectionné
<b>Convertir !</b>	Lance la conversion du fichier
<b>Parcourir</b>	Ouvre la fenêtre de l'explorateur pour indiquer la position du fichier de sortie ou d'entrée
<b>Avancé &gt;&gt;</b>	Ouvre le fenêtre des paramètres avancés
<b>Editer Profil...</b>	Ouvre la fenêtre <b>Editeur du profil</b>
↑ ↓	Déplace des fichiers choisis en haut ou en bas de la liste
- +	Supprime ou Ajoute un fichier de/à la liste

**Notez:** il est possible de mettre en pause/reprendre la conversion. Pour le faire choisissez une option appropriée de la liste.



Au cas où vous voulez exécuter une autre opération sur votre ordinateur, par exemple, regarder un film ou jouer, lors de la conversion vous pouvez régler la **Priorité de conversion** en utilisant l'option appropriée.

## Paramètres Avancés

Dans la fenêtre principale vous pouvez choisir des fichiers d'entrée, indiquer le nom de fichier de sortie, sa position et régler les paramètres de conversion.

Cliquez sur le bouton << **Avancé** pour pouvoir choisir le mode de traitement, obtenir l'information sur les paramètres du fichier de sortie et d'entrée et régler le **rapport hauteur/largeur** du fichier de sortie.

Pour ouvrir les **Paramètres Avancés** cliquez deux fois sur le bouton **Avancé >>** en bas à droite de la **Fenêtre Principale** et choisissez l'onglet **Fichier Info** situé en bas qui fournit l'information sur les paramètres audio/vidéo de votre média. Il vous permet de prévisualiser les propriétés du fichier de sortie avant de lancer la conversion.

Propriétés	Fichier d'entrée	Fichier de sortie
<b>Vidéo</b>		
<input type="checkbox"/> Piste	Title 1 02:34:21.880	-
<input type="checkbox"/> Taille	720 x 576 pixels	720 x 576 pixels
<input type="checkbox"/> Bit rate	7500kbps	9400kbps
<input type="checkbox"/> Fréquence d'images	25 images/seconde	25 images/seconde
<input type="checkbox"/> Aspect	16:9	4:3
<input type="checkbox"/> Compression vidéo	MPEG2	MPEG2
<input type="checkbox"/> Durée	02:34:21.880	02:34:21.880
<b>Audio</b>		
<input type="checkbox"/> Piste	1. English - AC3	-
<input type="checkbox"/> Bit rate	384kbps	224kbps
<input type="checkbox"/> Canaux	6	2
<input type="checkbox"/> Fréq. d'échantillonnage	48000 Hz	48000 Hz
<input type="checkbox"/> Format audio	AC3	MP2
<input type="checkbox"/> Durée	02:34:21.880	02:34:21.880
<b>Sous titres</b>		
<input type="checkbox"/> Piste	<rien>	-

Fichier info Correction d'aspect

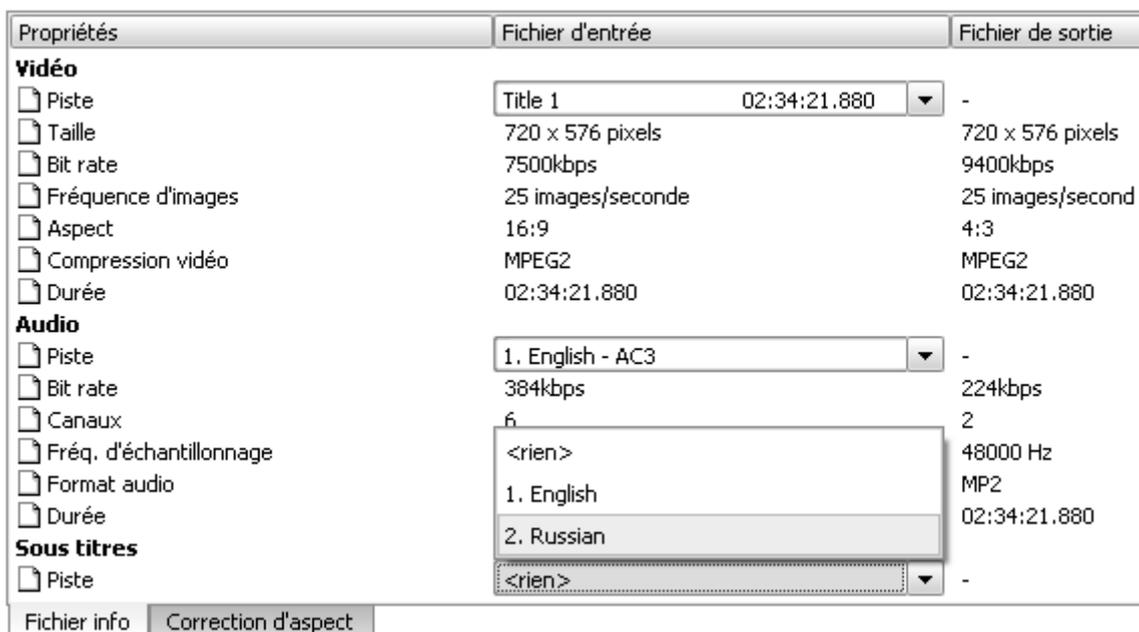
**Notez:** si votre fichier d'entrée est un **fichier DVD** vous pourrez choisir la **bande son** pour votre fichier de sortie à la main. C'est à dire, choisir la **langue** de votre fichier si cette option est disponible.

Propriétés	Fichier d'entrée	Fichier de sortie
<b>Vidéo</b>		
<input type="checkbox"/> Piste	Title 1 02:34:21.880	-
<input type="checkbox"/> Taille	720 x 576 pixels	1280 x 720 pixels
<input type="checkbox"/> Bit rate	7500kbps	4500kbps
<input type="checkbox"/> Fréquence d'images	25 images/seconde	25 images/seconde
<input type="checkbox"/> Aspect	16:9	1280:720
<input type="checkbox"/> Compression vidéo	MPEG2	MPEG4 (DivX/XviD compatible)
<input type="checkbox"/> Durée	02:34:21.880	02:34:21.880
<b>Audio</b>		
<input type="checkbox"/> Piste	1. English - AC3	-
<input type="checkbox"/> Bit rate	1. English - AC3	192kbps
<input type="checkbox"/> Canaux	2. Russian - AC3	2
<input type="checkbox"/> Fréq. d'échantillonnage	AC3	44100 Hz
<input type="checkbox"/> Format audio	02:34:21.880	MP3
<input type="checkbox"/> Durée	02:34:21.880	02:34:21.880
<b>Sous titres</b>		
<input type="checkbox"/> Piste	<rien>	-

Fichier info Correction d'aspect

De la même manière vous pouvez choisir la piste audio pour un fichier .avi s'il en possède plusieurs.

Si vous convertissez un DVD qui possède des sous-titres vous pouvez voir toute la liste des sous-titres disponibles ici:



Choisissez la langue de la boîte déroulante ou désactivez tout en choisissant l'option **<Rien>**.

Si vous voulez diviser votre vidéo en limitant la taille du fichier de sortie ou la diviser par les marqueurs, suivez les instructions du chapitre **Division**.



Si vous cliquez sur l'onglet **Correction d'aspect**, vous aurez la possibilité de changer le **rapport hauteur/largeur** de l'image:



**La correction d'aspect** peut être utile au cas où vous changez la longueur et la hauteur originales du fichier. Les types de correction disponibles pour les différents types de formats sont les suivants:

Type d'aspect	Description
<b>Sans correction</b>	L'image du fichier sera redimensionnée selon les paramètres sélectionnés dans l' <b>éditeur du profil</b> . Utilisez cette option si vous êtes sûr que l'image ne sera pas déformée par les paramètres choisis. Cette option est disponible pour tous les formats sauf <b>DVD</b> .
<b>Original</b>	L'image de sortie maintient la hauteur et la longueur du fichier d'entrée ce qui permet d'éviter la déformation de l'image. Cette option est disponible pour tous les formats sauf <b>DVD</b> .
<b>4:3 (Ecran standard)</b>	L'image sera redimensionnée et adaptée à l'écran 4:3 ce qui permet de reproduire la vidéo de sortie sur un TV standard sans la déformer. Cette option n'est disponible que pour les formats <b>DVD</b> et <b>MPEG</b> .
<b>16:9 (Plein écran)</b>	L'image sera redimensionnée et adaptée à l'écran 16:9 ce qui permet de reproduire la vidéo de sortie sur un écran large sans la déformer. Cette option n'est disponible que pour les formats <b>DVD</b> et <b>MPEG</b> .



**Notez:** au cas où vous utilisez la correction d'aspect (**Original**, **4:3** ou **16:9**), des bandes noires - appelées en anglais les *mattes* - seront ajoutées de deux côtés de l'image ou en haut et en bas. Pour les faire disparaître utilisez la fonction **Recadrer**. Mais faites attention dans ce cas-là une certaine partie de l'image sera aussi perdue pour maintenir le rapport hauteur/largeur (pareil à la fonction "cadrage et balayage" présentée dans certains modèles de lecteurs DVD).

Vous pouvez aussi consulter la section **Rapport d'aspect** de l'**Annexe** pour en savoir plus.

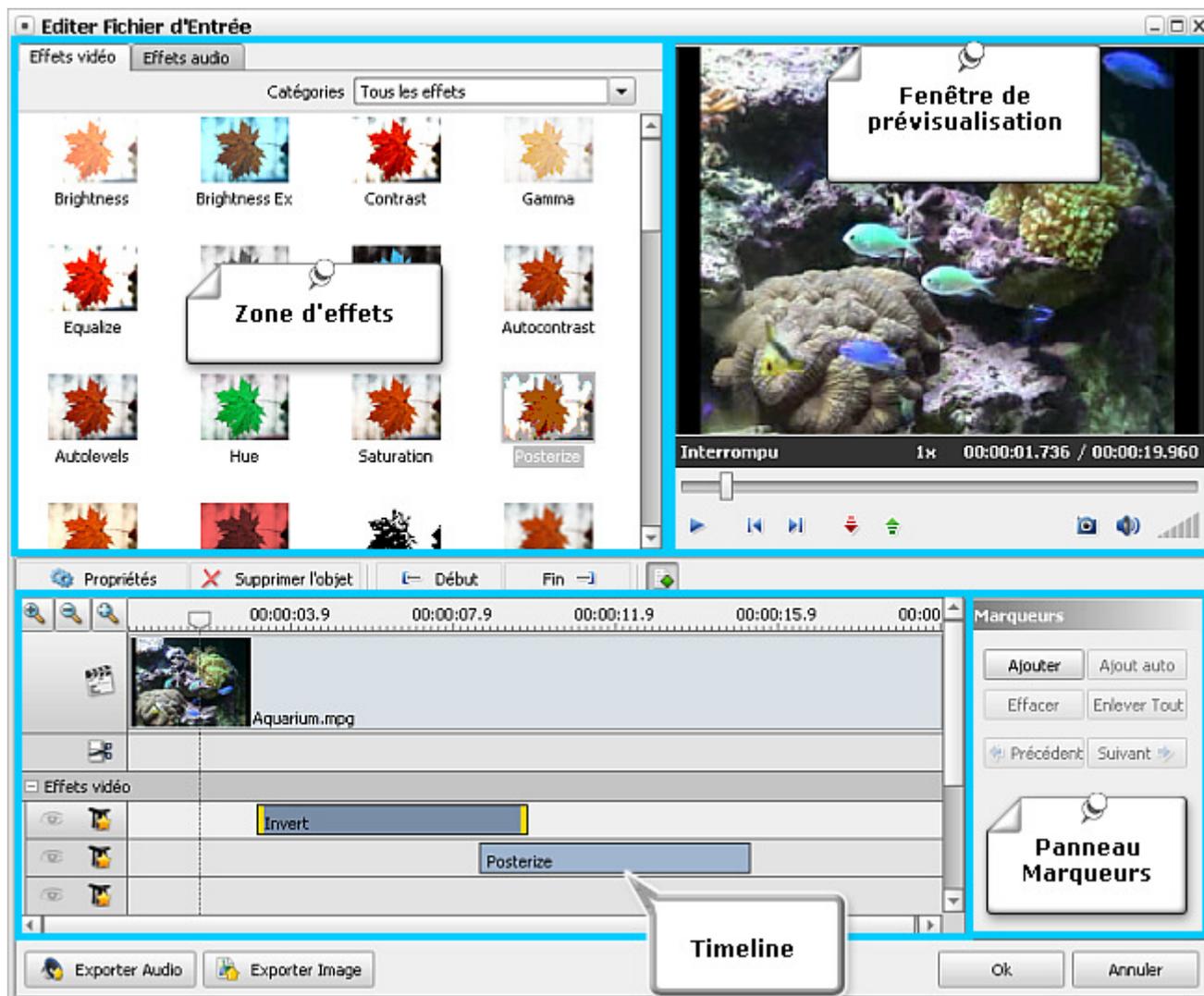
Quand vous changez la taille d'image vidéo (la hauteur et/ou la longueur) ou modifiez le rapport d'aspect, une transformation d'image sera effectuée. Les **méthodes de redimensionnement** suivantes existent:

- **"Plus proche voisin"** - l'algorithme le plus basique, qui est le plus rapide à calculer, puisqu'il ne prend en compte dans le calcul que le pixel le plus proche du point à interpoler. Cette méthode consiste tout simplement à agrandir chaque pixel. La qualité n'est pas au rendez-vous, mais le logiciel mettra peu de temps à faire ses calculs.
- **Bilinéaire** - l'interpolation bilinéaire prend en compte pour calcul les 4 pixels les plus proches du pixel inconnu. Il fait une moyenne des valeurs de ces 4 pixels pour interpoler le pixel manquant. Résultat : un rendu plus doux que la méthode **"au plus proche"**.
- **Bicubique** - l'interpolation bicubique va au-delà de la méthode bilinéaire, en prenant en compte les 16 pixels les plus proches du point à interpoler. Comme ces pixels ne sont pas à la même distance, une plus grande importance est donnée aux pixels les plus proches. L'interpolation bicubique est celle qui donne les meilleurs résultats par rapport aux méthodes ci-dessus; et c'est celle qui a le meilleur rapport temps de calcul/qualité de rendu.

Selon la configuration de votre ordinateur, le temps que vous avez pour effectuer la conversion et tous les autres facteurs, vous pouvez choisir une méthode qui vous convient le plus.

## Edition de fichier d'entrée

Le logiciel **AVS Video Converter** vous permet non seulement de convertir vos fichiers vidéo dans un format approprié mais aussi bien d'y appliquer des effets visuels et sonores. Une fois **AVS Video Converter** est lancé, chargez un clip vidéo et cliquez sur le bouton **Editer** situé sur la **Barre d'outils** de la **Fenêtre principale**. La fenêtre **Editer Fichier d'Entrée** s'ouvre en vous offrant la possibilité de sélectionner un effet approprié et de modifier ses paramètres.

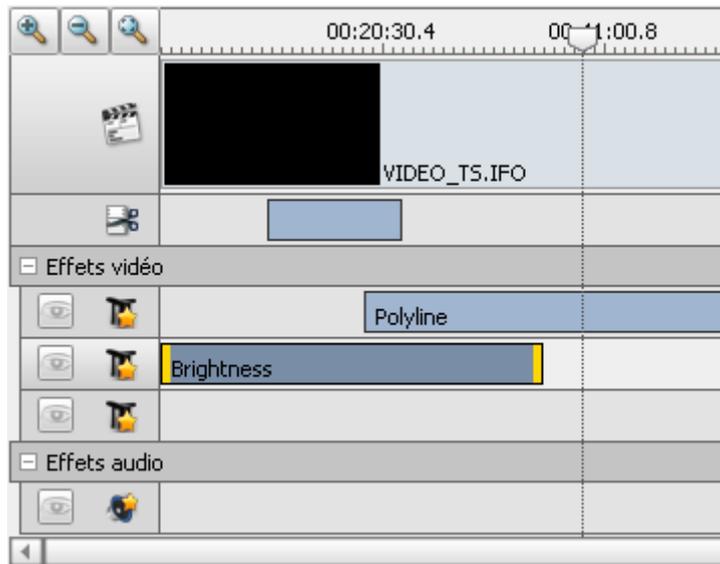


La fenêtre **Editer Fichier d'Entrée** comprend les éléments suivants:

- **Timeline** - permet de naviguer entre les fichiers vidéo chargés dans le logiciel et d'afficher tous les effets appliqués, de fixer la partie à découper et de placer les marqueurs;
- **Zone d'effets** - permet de sélectionner et d'ajouter un effet visuel ou sonore à votre clip (pour modifier les paramètres de l'effet appliqué cliquez sur le bouton **Propriétés**);
- **Fenêtre de prévisualisation** - permet de visionner les effets appliqués ou de trouver une scène dans le clip vidéo importé;
- **Panneau Marqueurs** - permet d'ajouter et de supprimer les marqueurs aussi bien que naviguer entre eux;
- **Boutons d'action** - permettent d'effectuer les opérations différentes.

## Barre d'outils de Timeline

**La barre d'outils de Timeline** sert à effectuer certaines opérations: limiter un effet, régler les zones fade-in et fade-out, agrandir ou diminuer les scènes de votre vidéo, etc.



Bouton	Description
	Agrandit la partie sélectionnée
	Diminue la partie sélectionnée
	100%
	Affiche les fichiers vidéo
	Montre les fragments à effacer
	Navigue entre les images de la vidéo
	Ligne active
	Ligne passive
	Ligne de l'effet vidéo
	Ligne de l'effet audio

## Boutons d'action

Les **boutons d'action** se situent dans la fenêtre **d'édition de fichier** et permettent d'effectuer les opérations différentes.

Ici vous trouvez les boutons suivants:

Bouton	Description
 Propriétés	Utilisez ce bouton pour ouvrir la fenêtre de propriétés et fixer ou ajuster les paramètres de l'effet.
 Supprimer objet	Utilisez ce bouton pour supprimer un effet appliqué.
 Début	Utilisez ce bouton pour fixer le début du fragment à découper. La partie sélectionnée sera supprimée.
Fin 	Utilisez ce bouton pour fixer la fin du fragment à découper. La partie sélectionnée sera supprimée.
	Utilisez ce bouton pour afficher ou cacher le panneau de <b>Marqueurs</b> pour les régler.

Dans la partie droite de la fenêtre d'**édition de fichier d'entrée** vous trouvez le panneau de **Marqueurs**.

 Ajouter	Utilisez ce bouton pour ajouter un marqueur sur la timeline à la position courante.
 Ajout auto	Utilisez ce bouton pour ajouter des marqueurs automatiquement. Si vous prenez plusieurs fichiers et utilisez ce bouton, les marqueurs seront ajoutés au début de chaque fichier. Si vous importez un fichier DVD, les marqueurs seront ajoutés au début de chaque chapitre du DVD importé.
 Effacer	Utilisez ce bouton pour supprimer le marqueur sélectionné.
 Enlever Tout	Utilisez ce bouton pour supprimer tous les marqueurs.
 Précédent	Utilisez ce bouton pour passer au marqueur précédent.
 Suivant	Utilisez ce bouton pour passer au marqueur suivant.

Au-dessous de la **Timeline** vous trouvez les boutons: **Exporter Audio**, **Exporter Image**, **OK** et **Annuler**.

 Exporter Audio	Utilisez ce bouton pour exporter l'audio de votre fichier vidéo.
 Exporter Image	Utilisez ce bouton pour exporter l'image de votre vidéo et l'enregistrer comme un fichier indépendant.
 Ok	Utilisez ce bouton pour accepter les modifications et fermer la fenêtre d'édition.
 Annuler	Utilisez ce bouton pour annuler les modifications et fermer la fenêtre d'édition.

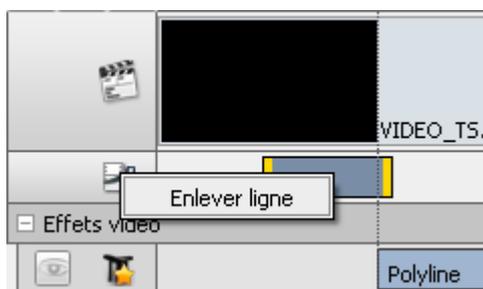
Les **contrôles de lecture** se situent au-dessous de la fenêtre de prévisualisation:

	Utilisez ce bouton pour lancer la lecture du fichier vidéo.
	Utilisez ce bouton pour mettre en pause la lecture du fichier vidéo.
	Utilisez ce bouton pour passer à l'image précédente du fichier vidéo.
	Utilisez ce bouton pour passer à l'image suivante du fichier vidéo.
	Utilisez ce bouton pour diminuer la vitesse de la lecture.

	Utilisez ce bouton pour augmenter la vitesse de la lecture.
	Utilisez ce bouton pour faire un instantané.
	Utilisez ce bouton pour couper le son du fichier vidéo.
	Utilisez ce bouton pour remettre le son du fichier vidéo.
	Utilisez ce bouton pour augmenter ou baisser le volume.

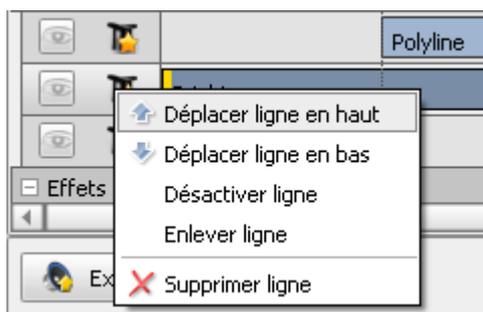
## Menu contextuel de Timeline

Le **Menu contextuel de Timeline** est conçu pour simplifier l'accès aux fonctions principales de la fenêtre d'**Edition de fichier d'entrée**. Pour l'activer cliquez droit sur l'élément placé sur la **Timeline**.



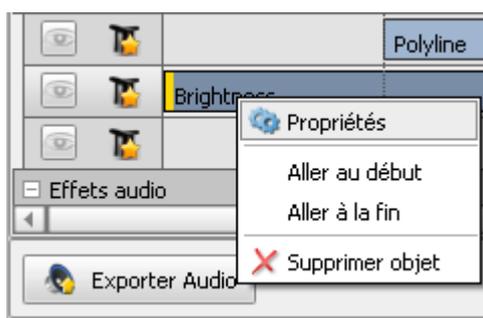
Ce **menu express** apparaît, si vous placez le curseur sur et le cliquez droit.

Bouton	Description
<b>Enlever ligne</b>	Supprime tous les effets appliqués situés à l'intérieur de ce champ



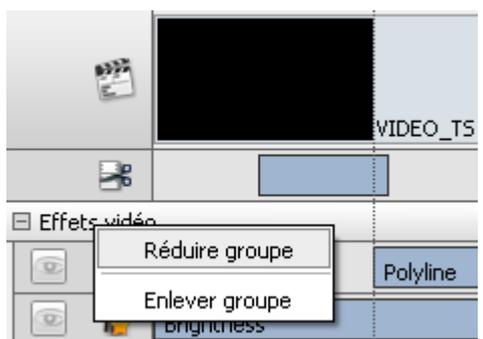
Pour activer ce **menu**, placez le curseur sur ou et cliquez droit.

<b>Déplacer ligne en haut / en bas</b>	Déplace la ligne avec l'effet sélectionné en haut / en bas
<b>Désactiver / activer ligne</b>	Rend l'effet passif / actif, le signe  remplace par  et vice versa
<b>Enlever ligne</b>	Supprime tous les effets situés à l'intérieur du champ
<b>Supprimer ligne</b>	Supprime la ligne sélectionnée



Ce **menu contextuel** apparaît, si vous placez le curseur sur l'effet appliqué et le cliquez droit.

<b>Propriétés...</b>	Affiche la fenêtre de propriétés de l'effet appliqué
<b>Aller au début</b>	Affiche le début de l'effet appliqué sur la timeline
<b>Aller à la fin</b>	Affiche la fin de l'effet appliqué sur la timeline
<b>Supprimer objet</b>	Supprime l'effet appliqué

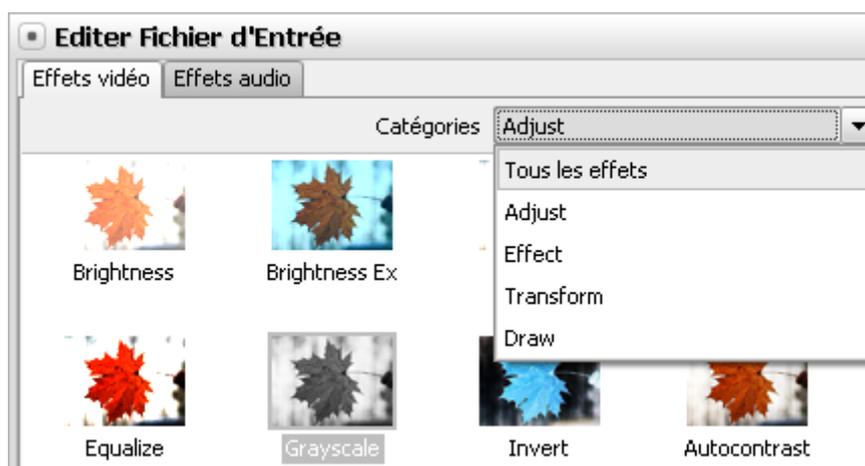


Pour activer ce **menu contextuel** placez le curseur sur la ligne d'**Effets audio** ou **Effets vidéo** et cliquez droit.

<b>Réduire / Elargir groupe</b>	Affiche ou cache le groupe d'effets
<b>Enlever groupe</b>	Supprime tous les effets du groupe: effets vidéo ou effets audio

## Barre d'outils d'effets

**AVS Video Converter** dispose d'une barre d'outils très simple à l'utilisation. Elle se situe dans la partie gauche de la zone principale.



Il y a deux onglets: **Effets vidéo** et **Effets audio**.

Pour trouver un effet de manière simple et rapide, vous pouvez utiliser la liste déroulante de **Catégories** située à droite de la fenêtre d'**Effets**. Tous les effets vidéo sont divisés en 4 groupes: **Adjustement**, **Effet**, **Transformation** et **Dessin**. Tous les effets audio sont groupés de la manière suivante: **Amplitude**, **Effets de retard**, **Time/Pitch**, **Inversion** et **Filtres**.

## Raccourcis clavier

**AVS Video Converter** vous permet d'utiliser des raccourcis clavier pour simplifier l'accès aux fonctions principales du programme:

### Raccourcis de la fenêtre principale

Raccourci	Fonction
<b>F1</b>	Affiche l' <b>Aide en Ligne</b>
<b>F3</b>	Quitte le programme
<b>F4</b>	Affiche la liste des options du <b>Montage</b> et tous les <b>effets</b> disponibles
<b>F5</b>	Ouvre l' <b>Editeur du profil</b> correspondant
<b>F12</b>	Ouvre la fenêtre <b>A propos d'AVS Video Converter</b> avec toute l'information sur le logiciel, la licence et les liens pour passer au site officiel <b>www.avs4you.com</b> et enregistrer le logiciel



**Notez:** quand vous pressez F5 pour ouvrir l'éditeur du profil, vérifiez si le bouton de ce profil est bien choisi.

## Manipulation de la timeline

<b>Raccourci</b>	<b>Fonction</b>
<b>Esc</b>	Ferme la fenêtre d'édition
<b>Pg Up</b>	Déplace cinq effets en haut
<b>Pg Down</b>	Déplace cinq effets en bas
<b>End</b>	Place le curseur à la fin du fichier
<b>Home</b>	Place le curseur au début du fichier
<b>Flèche gauche</b>	Recule image par image jusqu'au début du fichier
<b>Flèche droite</b>	Avance image par image jusqu'à la fin du fichier
<b>Ctrl Gauche + Flèche gauche</b>	Récule par 10 images jusqu'au début du fichier
<b>Ctrl Gauche + Flèche droite</b>	Avance par 10 images jusqu'à la fin du fichier
<b>Ctrl Droit + Flèche gauche</b>	Récule par 100 images jusqu'au début du fichier
<b>Ctrl Droit + Flèche droite</b>	Avance par 100 images jusqu'à la fin du fichier
<b>Shift+Flèche gauche</b>	Elargit la sélection image par image jusqu'au début du fichier
<b>Shift+Flèche droite</b>	Elargit la sélection image par image jusqu'à la fin du fichier
<b>Alt+Flèche gauche</b>	Réduit la sélection image par image dès le début de la partie sélectionnée
<b>Alt+Flèche droite</b>	Réduit la sélection image par image dès la fin de la partie sélectionnée
<b>Ctrl gauche+Shift +Flèche gauche</b>	Elargit la sélection par 10 images jusqu'au début du fichier
<b>Ctrl gauche+Shift +Flèche droite</b>	Elargit la sélection par 10 images jusqu'à la fin du fichier
<b>Ctrl gauche+Alt+Flèche gauche</b>	Réduit la sélection par 10 images dès le début de la partie sélectionnée
<b>Ctrl gauche +Alt+Flèche droite</b>	Réduit la sélection par 10 images dès la fin de la partie sélectionnée
<b>Ctrl droit+Alt+Flèche gauche</b>	Réduit la sélection par 100 images dès son début de la partie sélectionnée
<b>Ctrl droit+Alt+Flèche droite</b>	Réduit la sélection par 100 images dès la fin de la partie sélectionnée
<b>Flèche en haut</b>	Monte dans la liste des effets
<b>Flèche en bas</b>	Descend dans la liste des effets
<b>Ins</b>	Ajoute un effet

<b>Del</b>	Supprime un effet
<b>+</b>	Agrandit
<b>-</b>	Diminue
<b>Space</b>	Lance la prévisualisation
<b>F1</b>	Affiche l' <b>Aide en Ligne d'AVS4YOU</b>

 **Notez:** vérifiez si la **Timeline** est activée.

## Manipulation de marqueurs

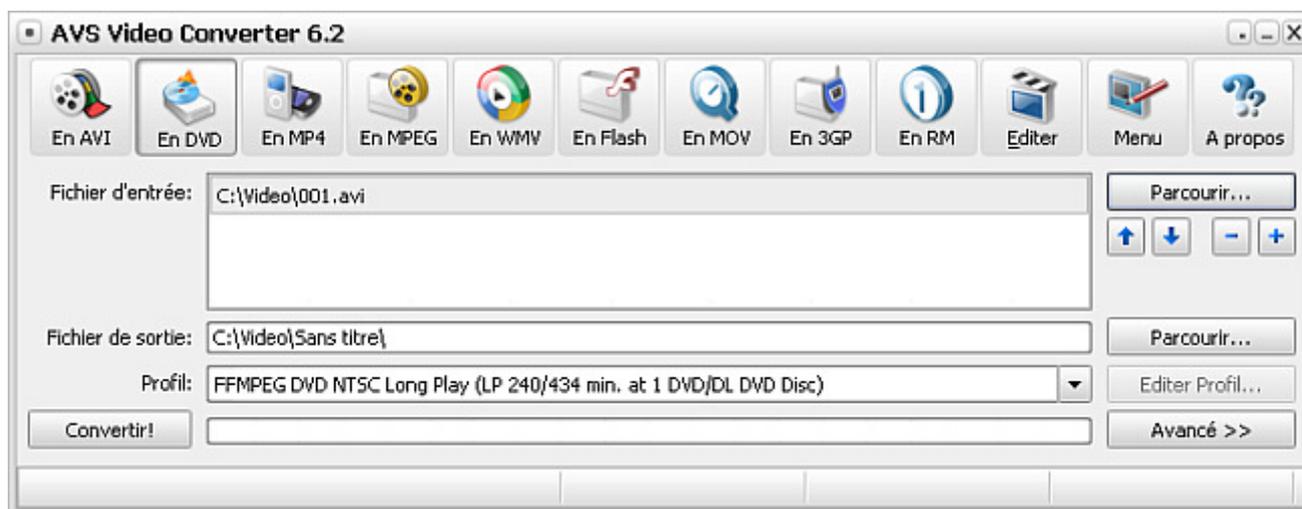
Raccourci	Fonction
<b>Esc</b>	Ferme la fenêtre Effets
<b>Pg Up</b>	Déplace cinq marqueurs en haut
<b>Pg Down</b>	Déplace cinq marqueurs en bas
<b>End</b>	Déplace à la fin de la liste des marqueurs
<b>Home</b>	Déplace au début de la liste des marqueurs
<b>Flèche gauche</b>	Navigue dans la liste marqueur par marqueur vers le début de la liste
<b>Flèche droite</b>	Navigue dans la liste marqueur par marqueur vers la fin de la liste
<b>Flèche en haut</b>	Navigue dans la liste marqueur par marqueur vers le début de la liste
<b>Flèche en bas</b>	Navigue dans la liste marqueur par marqueur vers la fin de la liste
<b>Ins</b>	Ajoute un marqueur
<b>Del</b>	Supprime un marqueur
<b>F1</b>	Affiche l' <b>Aide en ligne d'AVS4YOU</b>

 **Notez:** vérifiez si la liste des **Marqueurs** est bien activée.

## Fonctionnalités du logiciel

- **AVS Video Converter** est un logiciel avancé, très simple d'utilisation, pour la conversion vidéo et la gravure de DVD.
- **AVS Video Converter** prend en charge plusieurs **formats vidéo**: **AVI, WMV, RM, MPEG, MOV**, les formats pour **Téléphone** et d'autres **Appareils portables**, et **Macromedia Flash**. Le logiciel permet de convertir vos vidéos d'un format à un autre et même d'ajuster les profils existants.
- **AVS Video Converter** permet de transférer des fichiers convertis vers votre appareil portable. Convertissez un fichier de n'importe quel format en MP4 ou 3GP et chargez-le sur votre Sony PSP, iPod ou téléphone portable en utilisant **AVS Mobile Uploader**. Vous n'avez plus besoin d'utiliser aucun programme supplémentaire pour le transfert de fichiers - **AVS Video Converter** vous permettra de le faire en quelques cliques simples.
- **AVS Video Converter** offre la possibilité d'enregistrer des disques **DVD**. Vous pouvez prendre un fichier vidéo, le convertir en DVD et le graver sur un CD-R/RW ou DVD-R/RW et DVD-R/RW DL en utilisant le moteur de gravure intégré. Pas besoin d'installer un logiciel complémentaire de gravure - **AVS Video Converter** permettra de créer un DVD de manière simple et rapide pour regarder après vos vidéos préférées sur un lecteur DVD de salon.
- **AVS Video Converter** donne la possibilité de **fusionner** deux ou plusieurs fichiers en un seul, **diviser** des fichiers vidéo en utilisant des marqueurs ou en limitant la taille de fichiers de sortie ou traiter plusieurs fichiers à la fois en utilisant le traitement par lots. En plus, le logiciel vous permet d'**exporter** la bande son de votre vidéo et l'enregistrer sous forme de fichier audio séparé ainsi qu'extraire des images et les sauvegarder sous forme de fichiers graphiques.
- **AVS Video Converter** vous offre une variété d'**effets** visuels et sonores. Appliquez des différents effets et filtres, ajoutez des bannières et des textes. Prévisualisez le fichier avant de le convertir pour vous assurer de sa qualité. N'exige aucune connaissance particulière.
- **AVS Video Converter** dispose d'une **ligne de temps** (timeline) qui permet d'obtenir un résultat plus exacte et précis lors de l'application d'effets et du montage vidéo.

## Conversion en DVD et gravure de DVD



Pour graver un DVD il vous faut tout d'abord convertir votre fichier vidéo dans un format approprié.

1. Cliquez sur le bouton **En DVD** de la **barre principale**
2. **Entrez le nom de fichier d'entrée**
3. **Entrez le nom de dossier de sortie**
4. Choisissez un **profil** approprié (c'est-à-dire les paramètres préétablis)
5. Cliquez sur le bouton **Editer** pour ajouter des **effets** visuels ou sonores nécessaires
6. Prévisualisez des paramètres du fichier d'**Entrée** et de **Sortie** dans la fenêtre **Paramètres Avancés** pour vous assurer du résultat
7. Cliquez sur le bouton **Convertir !**

8. Si le fichier est trop grand le programme vous proposera de sélectionner le type de disque approprié:



Si vous avez un disque à double couche et vous voulez y graver votre vidéo choisissez l'option **DVD double couche** et cliquez sur **OK**. Si votre vidéo est trop grande et ne peut pas être gravée sur un seul disque à double couche vous pouvez utiliser soit l'option **Réduire à 1 disque** soit **Diviser en 2 (ou plusieurs) disques**. Dans le premier la conversion vidéo entraîne une perte de qualité.

Si votre graveur DVD ne supporte pas les disques DVD à double couche vous pouvez enregistrer la vidéo sur un ou plusieurs disques à une seule couche. Pour le faire choisissez le **Disque DVD Standard** et une des options: soit **Diviser en 2 ou plusieurs disques** soit **Réduire**.

**Notez:** ce processus peut entraîner une perte de qualité sensible, donc, il est conseillé de reproduire le fichier converti avant de le graver sur disque.

**Notez:** le graveur DVD-RW avec le support de disques DVD à double couche est nécessaire pour pouvoir enregistrer ce type de disque. Consultez le manuel de votre graveur DVD pour trouver cette information.

Quand tous les paramètres sont fixés **AVS Video Converter** convertit votre vidéo dans le format choisi pour créer ensuite un disque DVD. Prenez en considération le fait que la vidéo convertie sera stockée dans le dossier dont vous indiquez le nom et le chemin d'accès dans le champ **Fichier de sortie**. Après la conversion les dossiers **VIDEO\_TS** et **AUDIO\_TS** seront placés dans le répertoire indiqué.

**Notez:** si lors de la création de DVD vous choisissez le **Disque DVD Standard** et l'option **Diviser en 2 (ou plusieurs) disques** et la taille de votre vidéo dépasse 4,3 Go, elle sera divisée en plusieurs fichiers. La taille de chacun est inférieure à 4,3 Go. C'est nécessaire pour les enregistrer sur plusieurs disques DVD.

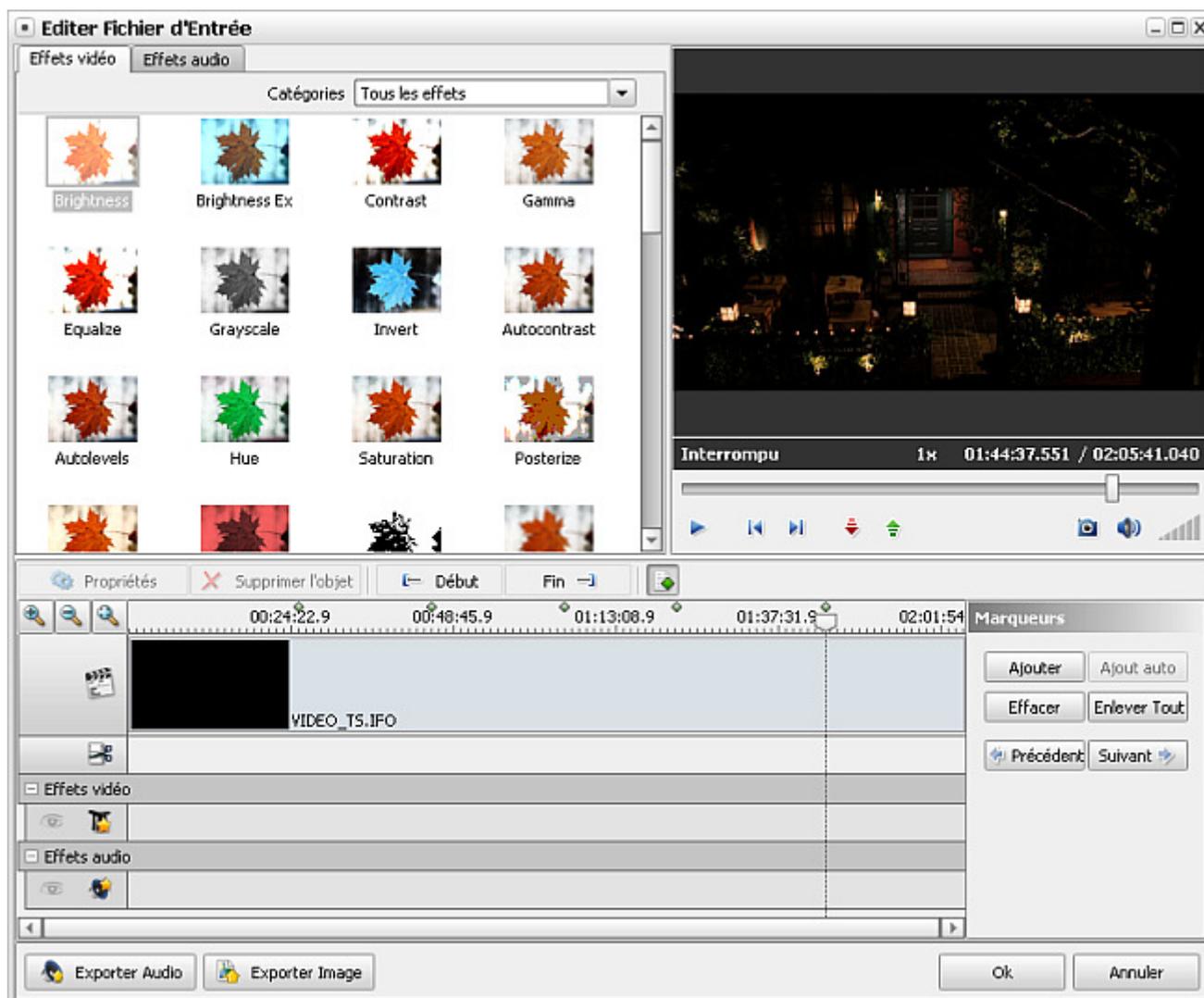
**Notez:** chacun de ces disques a son propre menu DVD.

Le fichier reçu sera enregistré par le moteur de gravure intégré.

## Création de DVD avec menu

Actuellement vous avez la possibilité de diviser votre fichier DVD en chapitres et créer un menu DVD. **AVS Video Converter** vous permet d'ajouter un menu simple pour faciliter la navigation entre les chapitres. S'il vous plaît, suivez les instructions pour réaliser un DVD avec menu.

- **Pas 1:** Ouvrez le fichier d'entrée en cliquant sur le bouton **Parcourir...**
- **Pas 2:** Choisissez le format de sortie **En DVD**
- **Pas 3:** Cliquez sur le bouton **Editer** et ajoutez des **marqueurs** pour indiquer le début de chaque chapitre sur la timeline. Après quoi fermez la fenêtre d'**édition de fichier d'entrée**
- **Pas 4:** Cliquez sur le bouton **Menu** de la barre principale, créez un menu personnalisé et fermez la fenêtre de **Menu DVD**
- **Pas 5:** Appuyez sur le bouton **Convertir !** pour lancer la conversion.



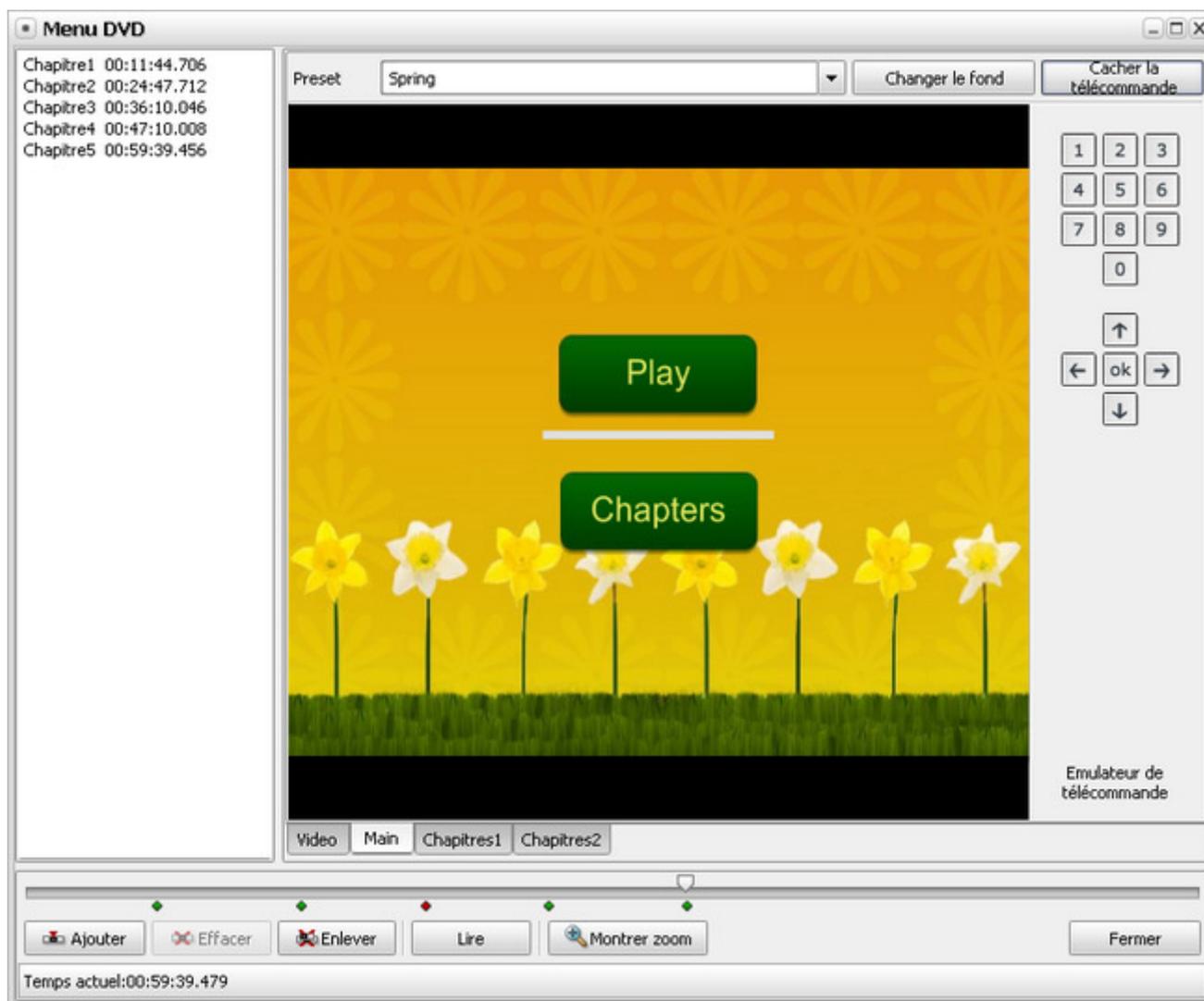
Pour ajouter des **marqueurs**:

- **Pas 1:** Ouvrez la fenêtre d'**édition de fichier d'entrée**, cliquez sur le bouton **Marqueurs**  pour accéder au menu de marqueurs. Ensuite placez le curseur sur la timeline là où vous voulez ajouter le marqueur.
- **Pas 2:** Cliquez sur le bouton **Ajouter** du panneau de marqueurs ou du menu du clic droit. Le marqueur ajouté sera présenté sur la **Timeline** par un rhombe vert.

**Note 1:** au cas où vous prenez plusieurs fichiers et utilisez le bouton **Ajout Auto** du **Panneau de marqueurs**, les marqueurs seront automatiquement ajoutés au début de chaque fichier.

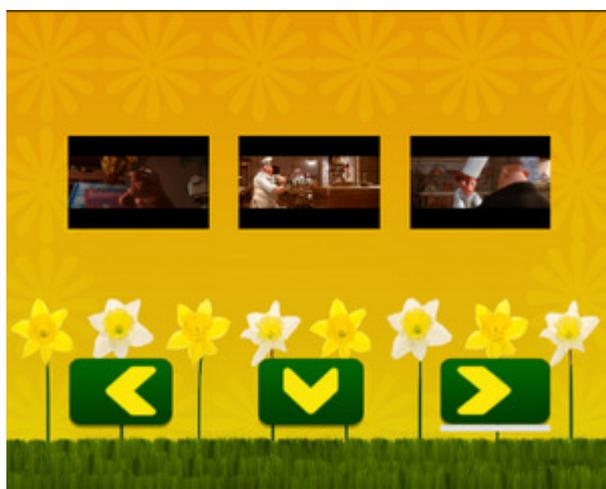
**Note 2:** pour supprimer un marqueur, cliquez sur le bouton **Effacer**, pour supprimer tous les marqueurs utilisez le bouton **Enlever Tout**.

Pour créer un DVD avec menu, appuyez sur le bouton **Menu** de la **barre principale**. Vous allez voir affichée la fenêtre suivante.



Dans cette fenêtre vous trouvez la liste des marqueurs placés. Si nécessaire, vous pouvez la modifier en changeant la position d'un marqueur ou en ajoutant quelques marqueurs en plus. Pour le faire utilisez la barre de défilement: déplacez le curseur, cliquez droit et utilisez l'option appropriée du menu. Pour trouver un point précis de la vidéo et simplifier le travail vous pouvez utiliser les boutons **Montrer Zoom** et **Lire** qui vous permettent d'agrandir une certaine partie de la vidéo et la reproduire.

Pour **effacer** un chapitre sélectionné ou **enlever** tous les chapitres utilisez les boutons appropriés.



Si vous cliquez sur l'onglet **Chapitres**, la fenêtre suivante sera affichée où vous pouvez voir le cadre initial de chapitres (là où vous avez mis des marqueurs).

Choisissez le style à votre goût dans la liste déroulante **Preset**. La version courante vous permet de personnaliser le fond de l'image ou de sélectionner une autre image pour vos chapitres en cliquant sur le bouton **Changer le fond**.... Les options suivantes seront affichées:

- **Sélectionner image** - sélectionner une image pour votre menu DVD.
- **Sélectionner vidéo** - sélectionner une vidéo pour votre menu DVD.
- **Image par défaut** - récupérer l'image par défaut pour votre menu DVD.

Pour simplifier la navigation entre les chapitres utilisez la **Télécommande**.

Pour fermer la fenêtre de **Menu DVD** cliquez sur le bouton **Fermer** et la croix en haut à droite de la fenêtre.

# Conversion de fichiers DVD et Extraction de disques DVD

Très souvent la conversion de DVD nous pose des problèmes à cause de leur structure compliquée. Sur cette page vous trouverez des conseils pour optimiser le traitement de fichiers DVD.

Quand vous ouvrez un disque DVD dans l'Explorateur Windows, le plus souvent vous y voyez deux dossiers - **VIDEO\_TS** et **AUDIO\_TS**. Le dossier **AUDIO\_TS** est vide (il contient quelques fichiers seulement au cas si c'est un disque DVD Audio et, au lieu de VIDEO\_TS.IFO, VIDEO\_TS.BUP, VTS\_01\_1.VOB et ainsi de suite il y aura AUDIO\_TS.IFO, AUDIO\_TS.BUP, AUDIO\_PP.IFO, ATS\_01\_1.AOB etc).

Tandis que le dossier **VIDEO\_TS** contient plusieurs fichiers **BUP**, **VOB** et **IFO**. **AVS Video Converter** prend en charge des fichiers VOB et IFO. Les fichiers **VOB** contiennent directement le flux vidéo et audio. Leur taille ne dépasse pas 1 Go. C'est pourquoi il en y a plusieurs dans la plupart des DVD. Le fichier VOB qui se termine par 0 le plus souvent contient le menu et non pas la vidéo elle-même. (Ex. - **VTS\_01\_0.vob** est un fichier de menu).

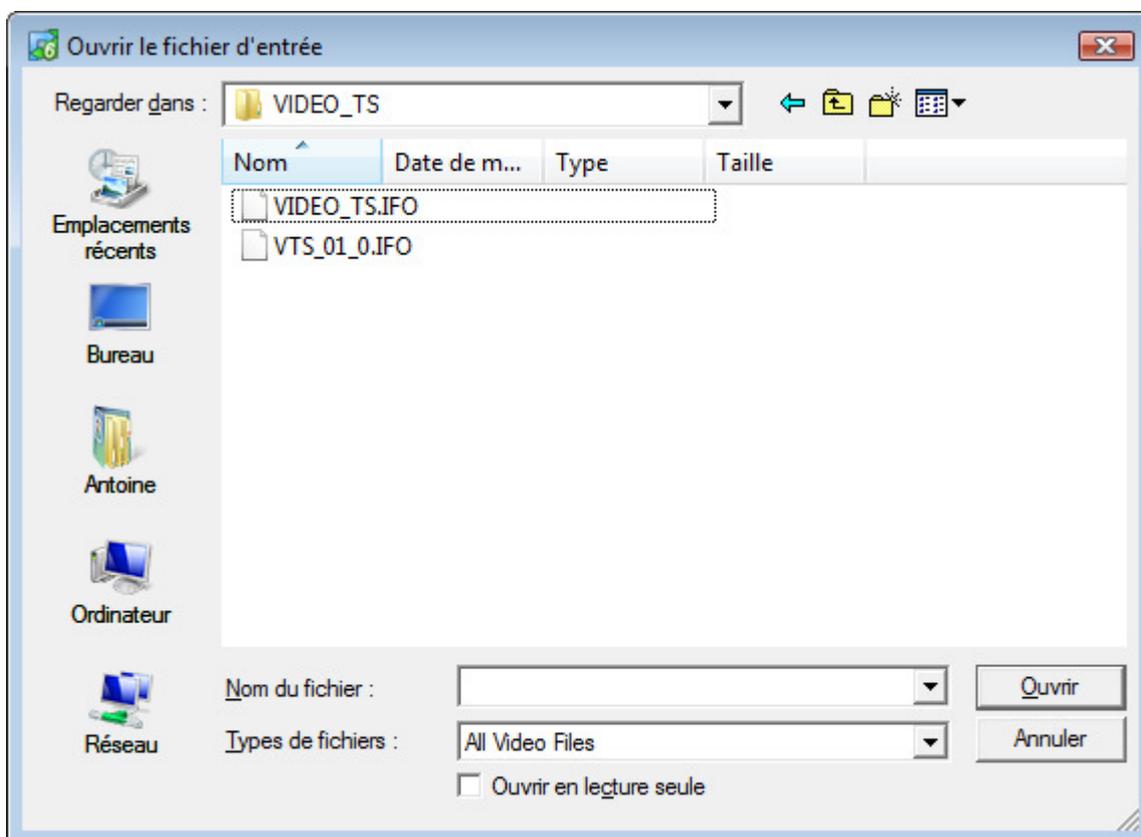
Les fichiers **IFO** contiennent l'information sur la structure du disque, la séquence de chapitres, etc.

Quand vous convertissez un DVD avec un seul titre (c'est-à-dire un disque contenant un seul film avec menu et extra), il est recommandé de suivre les instructions ci-dessous pour éviter la lecture incorrecte du fichier ou le problème de désynchronisation son/vidéo.

## 1. Convertir à partir du disque DVD directement!

Choisissez votre graveur DVD, ouvrez le dossier VIDEO\_TS et sélectionnez le fichier VIDEO\_TS.IFO. Ne prenez pas le fichier qui se termine par 0, c'est un fichier menu. Nous vous recommandons de prendre le fichier IFO, car il contient toute la vidéo et non pas les chapitres séparés.

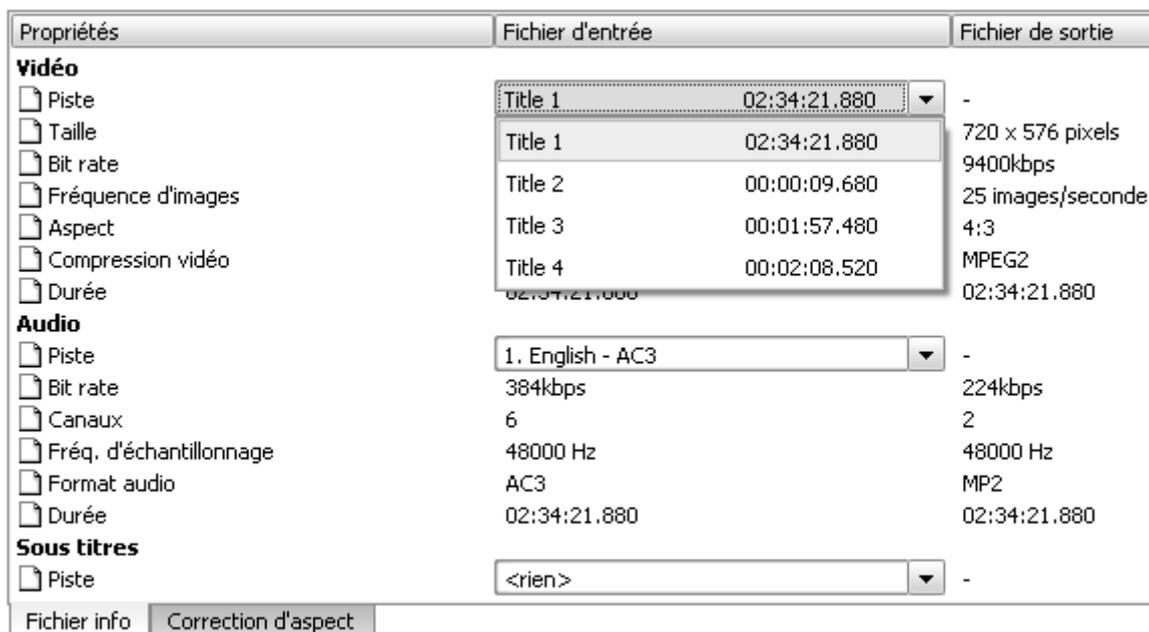
**Notez:** bien que dans le champ **Type de fichiers: Tous les fichiers** soit choisi, les fichiers VOB ne seront pas présentés pour éviter la confusion.



Si vous préférez convertir les fichiers VOB, choisissez VOB dans la liste de types de fichier et des fichiers VOB nécessaires.

**Notez:** la conversion de fichiers VOB au lieu du fichier IFO peut aboutir à la désynchronisation son/vidéo dans le fichier de sortie.

2. Quand vous avez sélectionné le fichier **VIDEO\_TS.IFO**, cliquez sur le bouton **Avancé >>**. D'habitude le programme choisit une piste sonore la plus longue qui correspond à la vidéo principale sur le disque. Vous pouvez le vérifier en cliquant sur la flèche du menu déroulant **Vidéo -> Piste:**

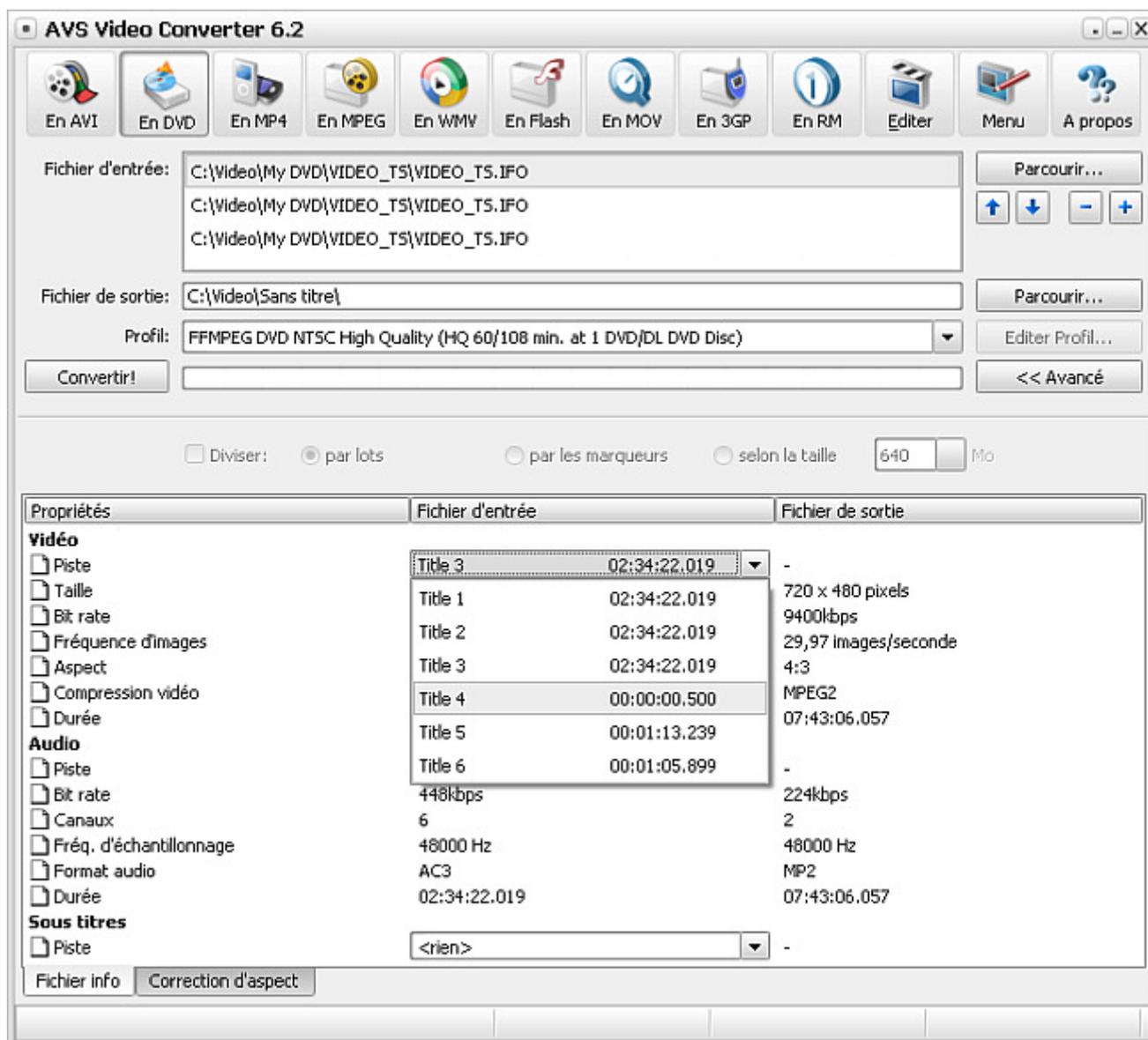


Si vous voulez convertir des fichiers stockés sur le disque dur, vérifiez, s'il vous plaît, si vous convertissez non seulement des fichiers .VOB, mais aussi IFO. Si vous ne convertissez que des fichiers VOB nous ne pouvons pas garantir que le fichier de sortie sera bien synchronisé.

Parfois les flux audio et vidéo sont multiplexés (par exemple, il y a quelques films sur le disque et tous les films sont inclus dans un fichier VOB). Quand vous ouvrez le premier fichier .IFO (le fichier **VIDEO\_TS.IFO**) sur ce disque, **AVS Video Converter** choisit par défaut le fichier le plus long.

Si votre disque DVD contient plusieurs films et vous voulez convertir tous les flux vidéos, cliquez sur le bouton **Parcourir** à côté du champ **Fichier d'entrée**. Dans la fenêtre **Ouvrir le fichier d'entrée** sélectionnez le premier fichier **.IFO** et cliquez sur le bouton **Ouvrir**. Puis en cliquant sur **Avancé** sélectionnez la première piste longue dans la liste déroulante **Vidéo -> Piste**.

Cliquez sur le bouton **Ajouter un fichier vidéo +** au-dessous du bouton **Parcourir** et sélectionnez encore une fois le fichier **VIDEO\_TS.IFO** dans la fenêtre ouverte pour charger la structure du disque dans le logiciel et cliquez sur le bouton **Ouvrir**. Ensuite en cliquant sur **Avancé** sélectionnez la deuxième piste longue dans la liste déroulante **Vidéo -> Piste**. Le deuxième film sera ajouté au logiciel. Suivez ces indications pour tous les films à ajouter:



Ainsi vous ajoutez tous les flux vidéos nécessaires à convertir. On peut vérifier la quantité des fichiers en ouvrant la fenêtre **Editer Fichier d'Entrée** avant la conversion.

**Notez:** il y a les DVDs qui contient les flux vidéos multiples - chacun sur sa piste. On peut les convertir de la même manière que les disques avec les flux vidéos multiplexés sur une piste en utilisant le schéma ci-dessous.

Tous les films choisis seront convertis dans un seul fichier. Vous pouvez les convertir dans les fichiers séparés en suivant les étapes suivantes:

- Chargez toutes les pistes (films, épisodes, trames vidéo) dans le logiciel (en utilisant le bouton **Ajouter un fichier vidéo** et en choisissant chaque fois des pistes différentes).
- Ouvrez la fenêtre **Editer Fichier d'Entrée** en cliquant sur le bouton **Editer** sur la **Barre d'outils principale**.
- Ouvrez le panneau **Marqueurs** en cliquant sur le bouton . Ensuite cliquez sur le bouton **Ajout Auto** et ajouter les marqueurs au début de chaque piste (film).
- Cliquez sur le bouton **OK** pour accepter les modifications et fermer la fenêtre **Editer Fichier d'Entrée**.
- Maintenant cochez la case **Diviser** et sélectionnez l'option **par les marqueurs**:

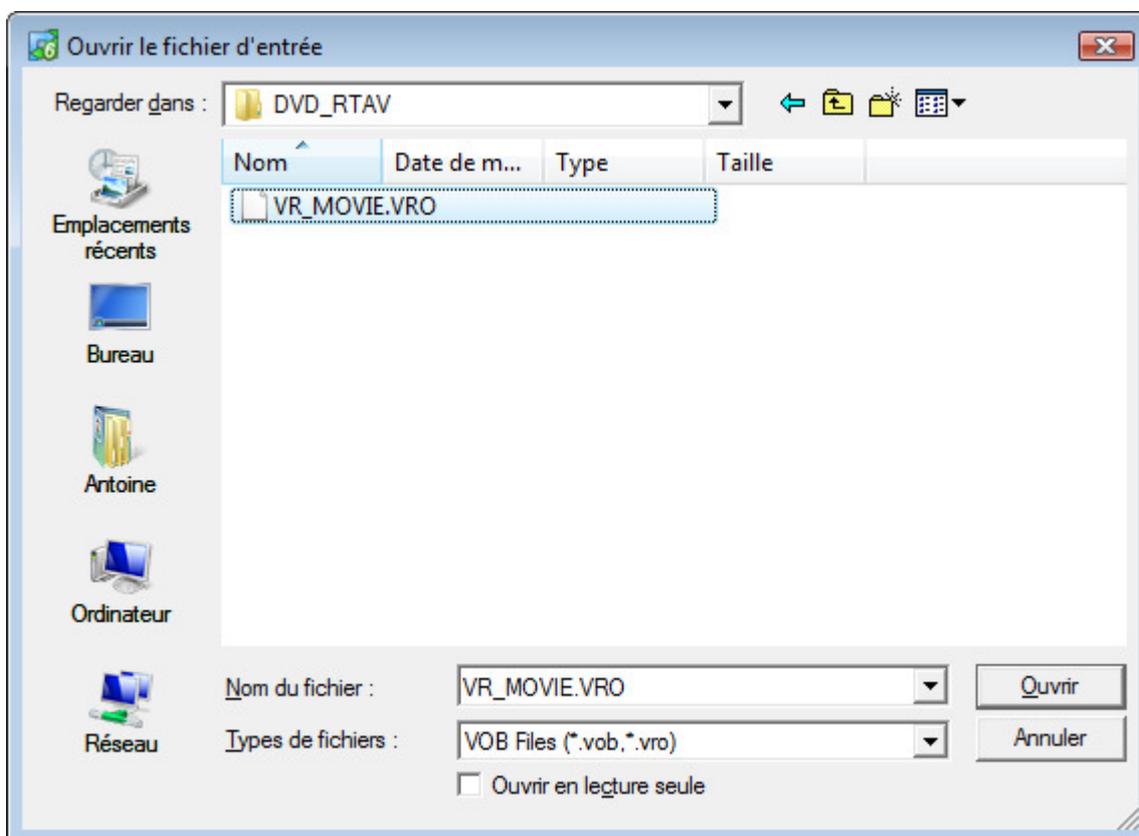
Diviser:  par lots  par les marqueurs  selon la taille 640 Mo

Après la conversion les flux vidéos seront enregistrés dans les fichiers séparés.

**Notez:** la plupart de DVD ont **quelques pistes audio**. Vous pouvez en sélectionner une en faisant double cliquer sur le bouton << **Avancé** et en choisissant la langue appropriée de la boîte déroulante:

Propriétés	Fichier d'entrée	Fichier de sortie
<b>Vidéo</b>		
Piste	Title 3 02:34:22.019	-
Taille	720 x 480 pixels	720 x 480 pixels
Bit rate	7001kbps	9400kbps
Fréquence d'images	29,97 images/seconde	29,97 images/seconde
Aspect	16:9	4:3
Compression vidéo	MPEG2	MPEG2
Durée	02:34:22.019	07:43:06.057
<b>Audio</b>		
Piste	1. English - AC3	-
Bit rate		224kbps
Canaux		2
Fréq. d'échantillonnage		48000 Hz
Format audio		MP2
Durée	02:34:22.019	07:43:06.057
<b>Sous titres</b>		
Piste	<rien>	-

Certains enregistreurs DVD (aussi bien que DVD camcorder) peuvent écrire le DVD en mode VR. Ces fichiers ne peuvent pas être convertis en utilisant le fichier **IFO** non plus. Pour importer ces fichiers dans **AVS Video Converter** utilisez l'option **Fichiers VOB (\*.vob,\*.vro)** dans la fenêtre **Ouvrir le fichier d'entrée** et sélectionnez le fichier **VR\_MOVIE.VRO** dans le dossier **DVD\_RTAV**. Après quoi la vidéo DVD-VR sera importée dans le programme sans problèmes:



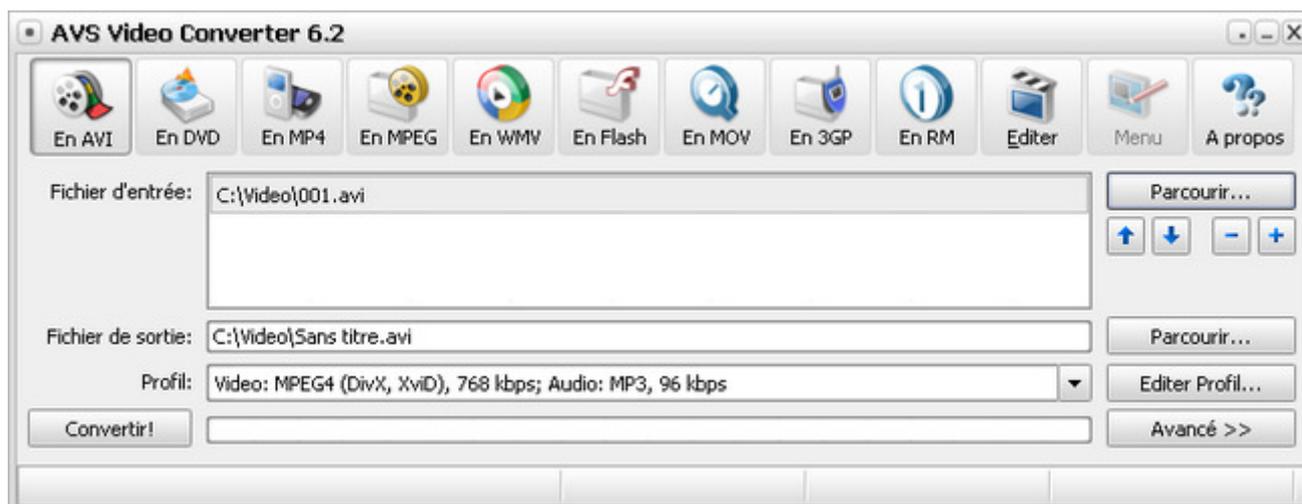
Vous pouvez les éditer comme n'importe quel autre fichier DVD et convertir dans un des formats pris en charge.

## Formats supportés

**AVS Video Converter v.6** prend en charge la plupart des formats vidéo actuels:

Format	Lecture	Ecriture
Formats vidéo HD (.m2ts, .mts, .tod) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Blu-ray vidéo</li> <li>● AVCHD</li> <li>● MPEG-2 HD</li> </ul>	+	-
AVI - Audio Video Interleave (y compris la <b>vidéo HD</b> ) (.avi, .divx, .xvid, .ivf, .div, etc ) <ul style="list-style-type: none"> <li>● DivX codec *</li> <li>● Xvid codec</li> <li>● H.264 codec</li> <li>● DV codec</li> <li>● Cinepak codec</li> <li>● Indeo codec</li> <li>● MJPEG codec</li> <li>● Uncompressed codec</li> <li>● MS MPEG-4 codec</li> <li>● etc</li> </ul> <p style="text-align: center;">*si le codec nécessaire est installé</p>	+	+
WMV - Windows Media Formats (y compris la <b>vidéo HD</b> ) (.wmv, .asf, .asx, .dvr-ms) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Windows Media Video</li> <li>● Advanced Systems Format</li> <li>● DVR-MS</li> </ul>	+	+ (seulement .wmv )
RealNetworks (.ra, .rm, .ram, .rmvb)	+	+
MPEG - Motion Picture Experts Group (y compris la <b>vidéo HD</b> ) (.mpg, .mpeg, .m1v, .mpe, .m2v, .dat, .ifo, .vob, .vro, .mg4, .mod, .mvv ) <ul style="list-style-type: none"> <li>● MPEG-1</li> <li>● MPEG-2</li> <li>● VCD, SVCD, DVD (PAL et NTSC)</li> <li>● VOB, VRO</li> <li>● MPEG-4</li> </ul>	+	+
Mobile video formats (.3gp2, .3gpp, .3gp, .3g2, .mp4) <ul style="list-style-type: none"> <li>● MP4 (y compris Sony PSP et Apple iPod)</li> <li>● 3GPP</li> <li>● 3GPP2</li> </ul>	+	+
Quick Time movie (y compris la <b>vidéo HD</b> ) (.mov, .qt, .m4v, .mp4)	+	+
Adobe Flash (.swf, .flv)	+ (seulement .flv)	+
Matroska (y compris la <b>vidéo HD</b> ) (.mkv)	+	-
Ogg Media (y compris la <b>vidéo HD</b> ) (.ogm)	+	-

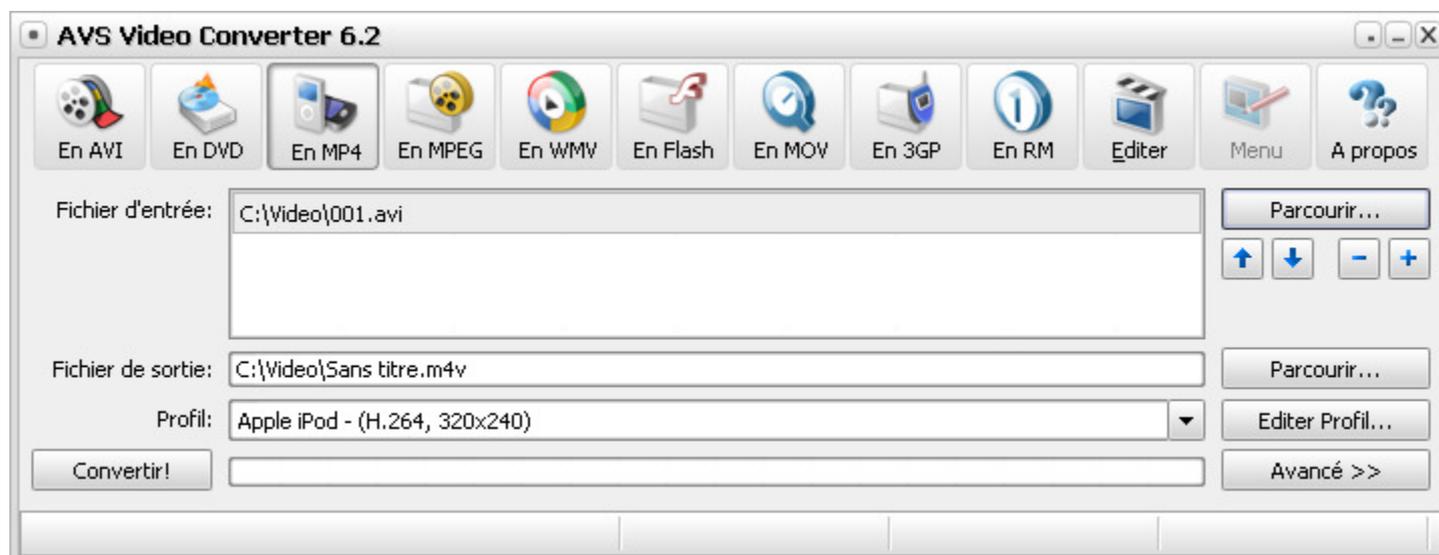
## Conversion en AVI



Pour convertir vos fichiers vidéo en format AVI (Audio Video Interleave):

1. Cliquez sur le bouton **En AVI** de la **barre principale**
2. **Entrez le nom de fichier d'entrée**
3. **Entrez le nom de fichier de sortie**
4. Choisissez le **Profil AVI**. Pour éditer le profil AVI, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil AVI**.
5. Cliquez sur le bouton **Editer** pour ajouter des **effets** nécessaires
6. Consultez les paramètres du fichier d'**Entrée** et de **Sortie** en cliquant sur le bouton **Avancé** pour contrôler le résultat
7. Cliquez sur le bouton **Convertir!**

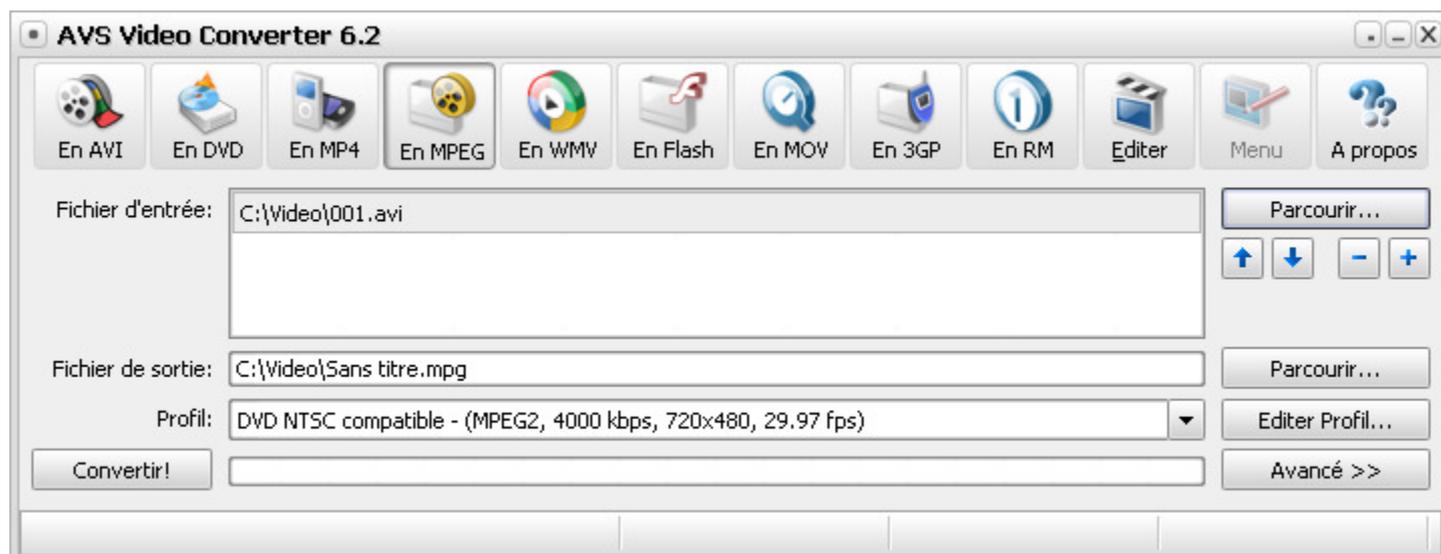
## Conversion en MP4



Pour convertir vos fichiers vidéo en format MP4:

1. Cliquez sur le bouton **En MP4** de la **barre principale**
2. **Entrez le nom de fichier d'entrée**
3. **Entrez le nom de fichier de sortie**
4. Choisissez le **Profil MP4**. Pour éditer le profil MP4, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil**.
5. Cliquez sur le bouton **Editer** pour ajouter des **effets** nécessaires
6. Consultez les paramètres du fichier d'**Entrée** et de **Sortie** en cliquant sur le bouton **Avancé** pour contrôler le résultat
7. Cliquez sur le bouton **Convertir!**

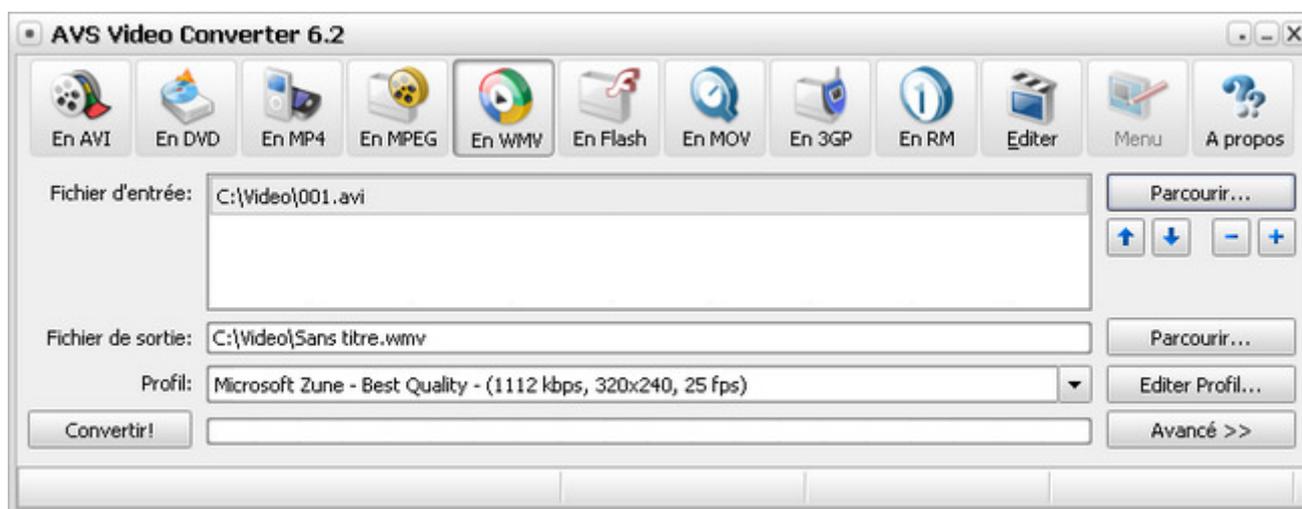
## Conversion en MPEG



Pour convertir vos fichiers vidéo en format MPEG:

1. Cliquez sur le bouton **En MPEG** de la **barre principale**
2. **Entrez le nom de fichier d'entrée**
3. **Entrez le nom de fichier de sortie**
4. Choisissez le **Profil MPEG**. Pour éditer le profil MPEG, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil**.
5. Cliquez sur le bouton **Editer** pour ajouter des **effets** nécessaires
6. Consultez les paramètres du fichier d'**Entrée** et de **Sortie** en cliquant sur le bouton **Avancé** pour contrôler le résultat
7. Cliquez sur le bouton **Convertir!**

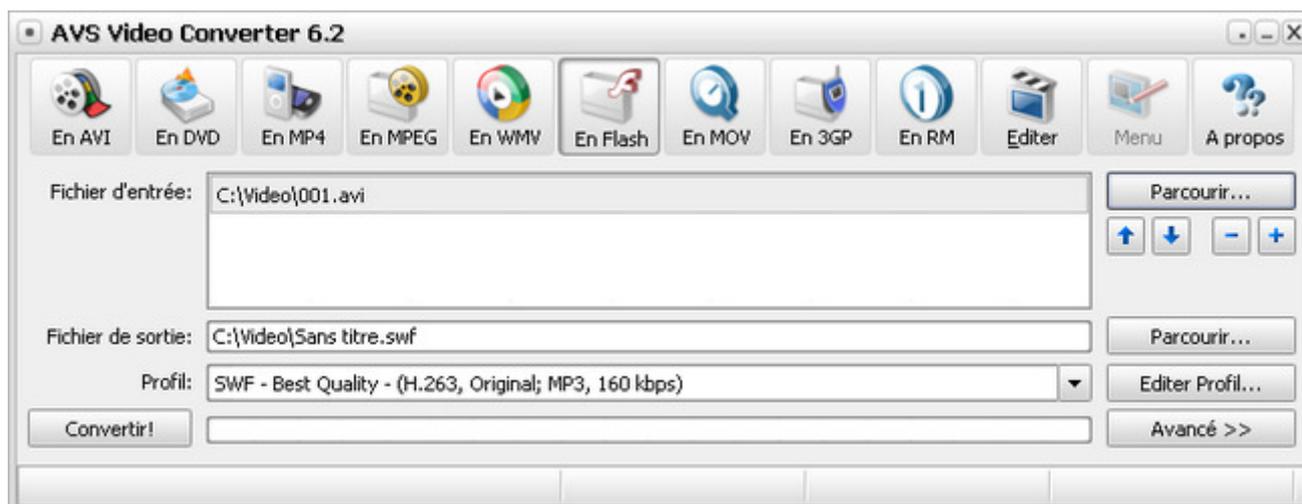
## Conversion en WMV



Pour convertir vos fichiers vidéo en format WMV:

1. Cliquez sur le bouton **En WMV** de la **barre principale**
2. **Entrez le nom de fichier d'entrée**
3. **Entrez le nom de fichier de sortie**
4. Choisissez le **Profil WMV**
5. Cliquez sur le bouton **Editer** pour ajouter des **effets** nécessaires
6. Consultez les paramètres du fichier d'**Entrée** et de **Sortie** en cliquant sur le bouton **Avancé** pour contrôler le résultat
7. Cliquez sur le bouton **Convertir!**

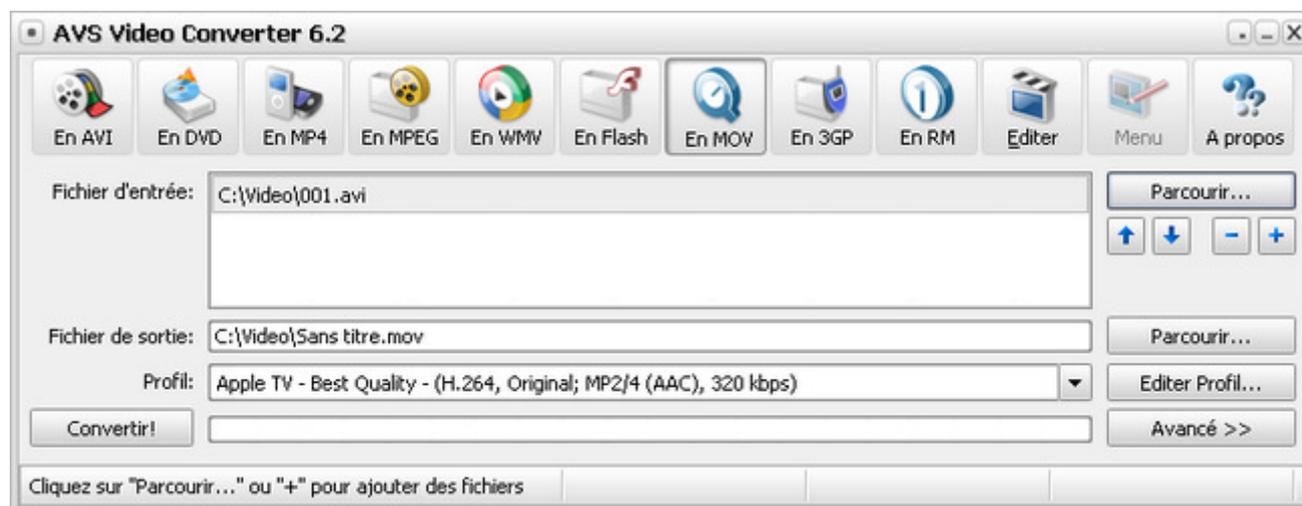
## Conversion en Flash



To convert your video file to Flash format:

1. Cliquez sur le bouton **En Flash** de la **barre principale**
2. **Entrez le nom de fichier d'entrée**
3. **Entrez le nom de fichier de sortie**
4. Choisissez le **Profil Flash**. Pour éditer le profil Flash, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil**.
5. Cliquez sur le bouton **Editer** pour ajouter des **effets** nécessaires
6. Consultez les paramètres du fichier d'**Entrée** et de **Sortie** en cliquant sur le bouton **Avancé** pour contrôler le résultat
7. Cliquez sur le bouton **Convertir!**

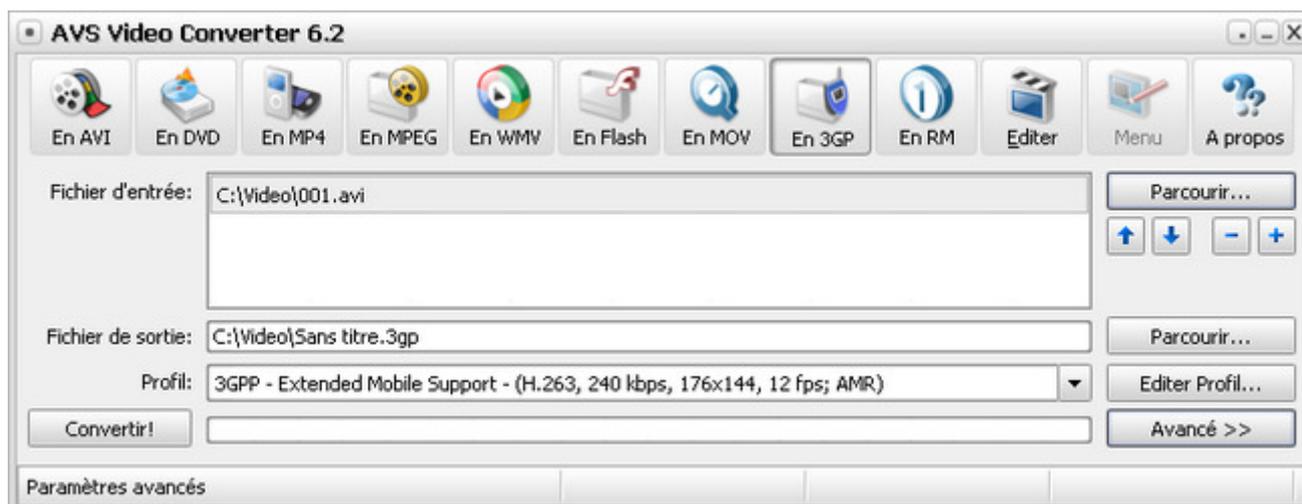
## Conversion en MOV



Pour convertir vos fichiers vidéo en format MOV:

1. Cliquez sur le bouton **En MOV** de la **barre principale**
2. **Entrez le nom de fichier d'entrée**
3. **Entrez le nom de fichier de sortie**
4. Choisissez le **Profil MOV**. Pour éditer le profil MOV, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil**.
5. Cliquez sur le bouton **Editer** pour ajouter des **effets** nécessaires
6. Consultez les paramètres du fichier d'**Entrée** et de **Sortie** en cliquant sur le bouton **Avancé** pour contrôler le résultat
7. Cliquez sur le bouton **Convertir!**

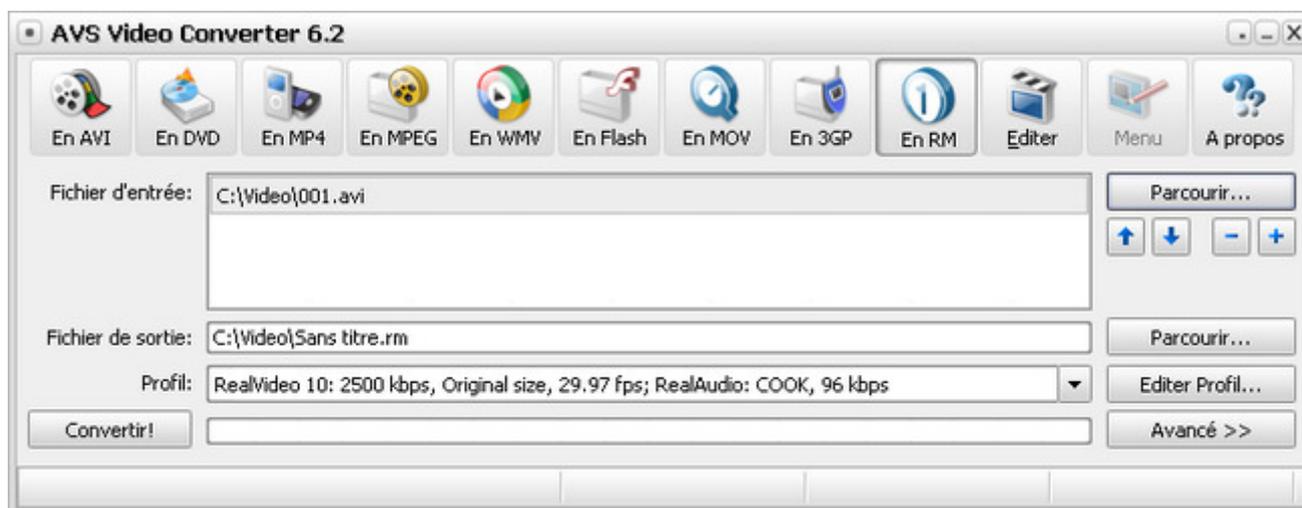
## Conversion en 3GP



Pour convertir vos fichiers vidéo en format 3GP:

1. Cliquez sur le bouton **En 3GP** de la **barre principale**
2. **Entrez le nom de fichier d'entrée**
3. **Entrez le nom de fichier de sortie**
4. Choisissez le **Profil 3GP**. Pour éditer le profil 3GP, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil**.
5. Cliquez sur le bouton **Editer** pour ajouter des **effets** nécessaires
6. Consultez les paramètres du fichier d'**Entrée** et de **Sortie** en cliquant sur le bouton **Avancé** pour contrôler le résultat
7. Cliquez sur le bouton **Convertir!**

## Conversion en RM



Pour convertir vos fichiers vidéo en format RM (Real Media):

1. Cliquez sur le bouton **En RM** de la **barre principale**
2. **Entrez le nom de fichier d'entrée**
3. **Entrez le nom de fichier de sortie**
4. Choisissez le **Profil RM**
5. Cliquez sur le bouton **Editer** pour ajouter des **effets** nécessaires
6. Consultez les paramètres du fichier d'**Entrée** et de **Sortie** en cliquant sur le bouton **Avancé** pour contrôler le résultat
7. Cliquez sur le bouton **Convertir!**

## Editeur du Profil

**AVS Video Converter** vous permet de régler les profils techniques des formats suivants: AVI, MPEG, WMV, RM, MOV, 3GP, MP4 ou SWF. Vous pouvez les personnaliser afin de transmettre vos fichiers sur Internet, échanger avec vos amis ou préparer un projet.

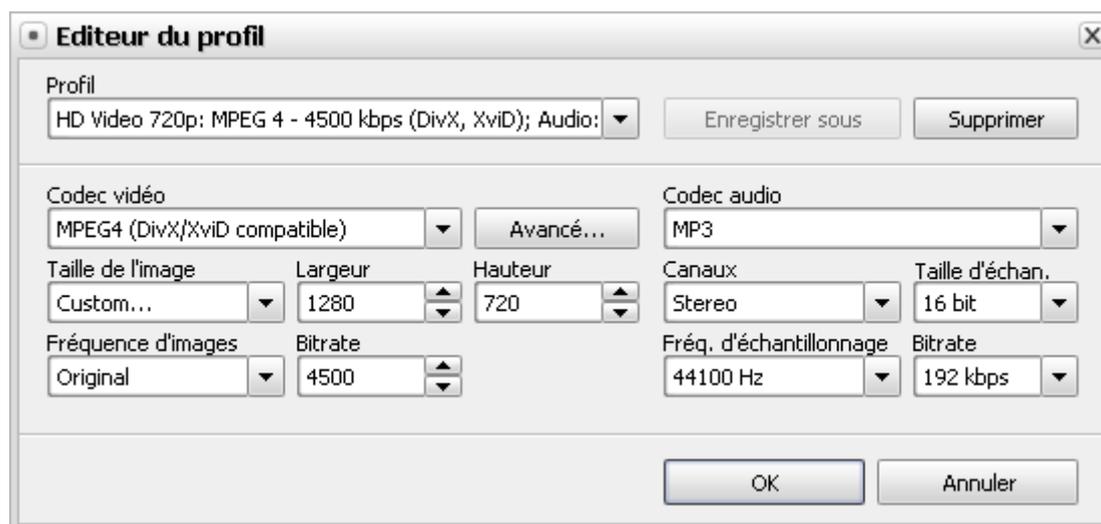
Pour ouvrir l'**Editeur du profil**, lancez **AVS Video Converter**, choisissez un format (AVI, MP4, MPEG, WMV, Flash, MOV, 3GP ou RM) et cliquez sur le bouton **Editer Profil...** de la **fenêtre principale**.

Pour en savoir plus passez au chapitre correspondant:

- **Editeur du profil AVI**
- **Editeur du profil MP4**
- **Editeur du profil MPEG**
- **Editeur du profil WMV**
- **Editeur du profil Flash**
- **Editeur du profil MOV**
- **Editeur du profil 3GP**
- **Editeur du profil RM**

## Editeur du profil AVI

**AVS Video Converter** vous permet de personnaliser les paramètres audio/vidéo du format AVI:



### Pour éditer le profil AVI:

1. Choisissez le **Format Vidéo** de la liste des formats disponibles. C'est une liste des codecs vidéo installés dans votre système. Vous pouvez utiliser le bouton **Avancé** pour modifier les paramètres du format (codec). Pour voir les paramètres du codec et pour savoir comment les configurer, allez consulter les pages **Paramètres du codec MPEG-4** et **Paramètres du codec H.264** de l'**Annexe**.
2. Réglez la **Taille de l'image** en choisissant la **Largeur** et la **Hauteur**. En mettant 0 pour la **Largeur** et la **Hauteur** vous maintenez les paramètres originaux de l'image.
3. Choisissez le **Codec Audio** de la boîte déroulante **Codec Audio**.
4. Réglez la **Fréquence**. Plus grande est la fréquence plus haute est la qualité et plus grande est la taille du fichier.
5. Réglez le nombre de **Canaux**.
6. Cliquez sur le bouton **Enregistrer sous** pour enregistrer le profil créé.
7. Tapez le **Nom** du profil créé.



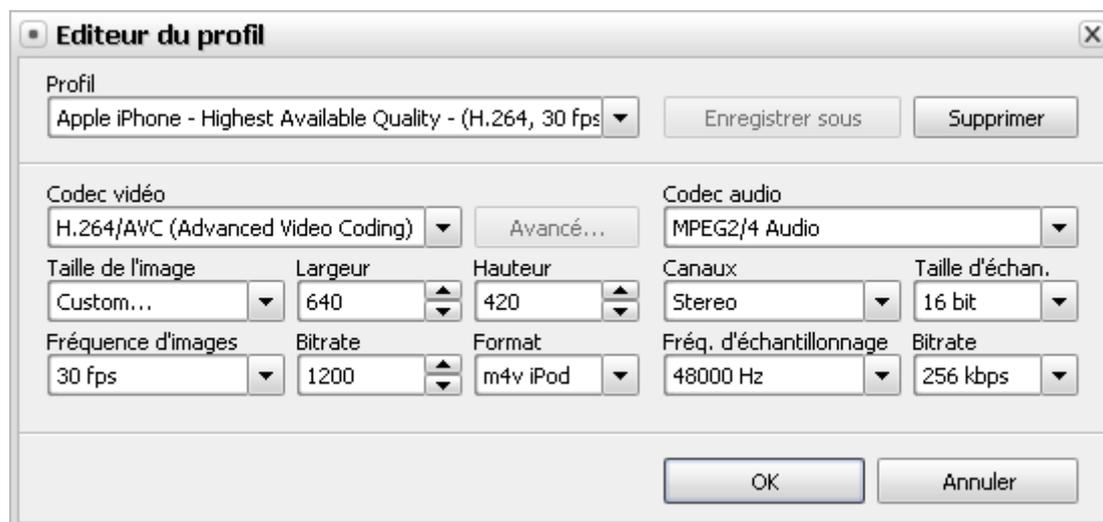
**Notez:** pour supprimer un des profils créés, trouvez-le dans la liste **Profil**, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil** et cliquez sur le bouton **Supprimer**.

## Description des outils

<b>PARAMETRES VIDEO</b>	<b>Description</b>
<b>Codec Vidéo</b>	Utilisez ce champ pour choisir le format pour votre profil
<b>Taille de l'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'image
<b>Largeur</b>	Utilisez ce champ pour régler la largeur
<b>Hauteur</b>	Utilisez ce champ pour régler la hauteur
<b>Fréquence d'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'image
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate vidéo
<b>PARAMETRES AUDIO</b>	<b>Description</b>
<b>Codec Audio</b>	Utilisez ce champ pour choisir le codec audio pour votre profil
<b>Canaux</b>	Utilisez ce champ pour régler le canal mono ou stéréo
<b>Taille d'échan.</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'échantillon
<b>Fréq. d'échantillonnage</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'échantillonnage, le nombre d'échantillons par seconde
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate audio
<b>BOUTONS</b>	<b>Description</b>
<b>Avancé</b>	Utilisez ce bouton pour régler les paramètres additionnels du codec
<b>Enregistrer sous</b>	Utilisez ce bouton pour enregistrer les paramètres
<b>Supprimer</b>	Utilisez ce bouton pour supprimer un des formats créés
<b>OK</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre et appliquer les modifications
<b>Annuler</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre sans appliquer les modifications

## Editeur du profil MP4

**AVS Video Converter** vous permet de personnaliser les paramètres audio/vidéo du format MP4. Pour ouvrir l'**Editeur du profil**, cliquez sur le bouton **Editer Profil...** de la **fenêtre principale**.



### Pour éditer le profil MP4:

1. Choisissez le **Format Vidéo** de la liste des formats disponibles. C'est une liste des codecs vidéo installés dans votre système.
2. Réglez la **Taille de l'image** en choisissant la **Largeur** et la **Hauteur**. En mettant 0 pour la **Largeur** et la **Hauteur** vous maintenez les paramètres originaux de l'image.
3. Choisissez le **Format Audio** de la boîte déroulante **Format Audio**.
4. Réglez la **Fréquence**. Plus grande est la fréquence pour haute est la qualité et plus grande est la taille du fichier.
5. Réglez le nombre de **Canaux**.
6. Cliquez sur le bouton **Enregistrer sous** pour enregistrer le profil créé.
7. Tapez le **Nom** du profil créé.



**Notez:** pour supprimer un des profils créés, trouvez-le dans la liste **Profil**, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil** et cliquez sur le bouton **Supprimer**.

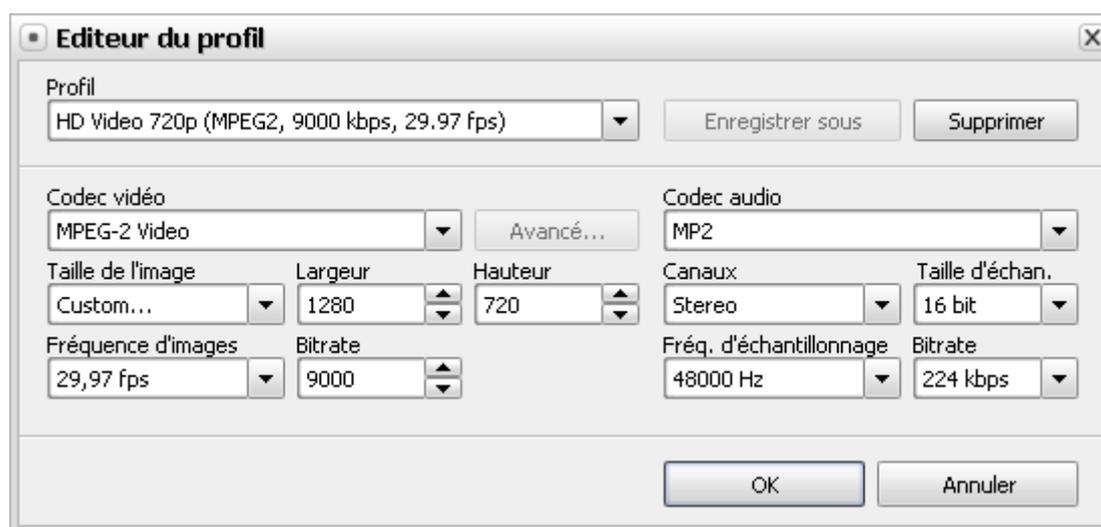
## Description des outils

PARAMETRES VIDEO	Description
<b>Codec Vidéo</b>	Utilisez ce champ pour choisir le format pour votre profil
<b>Taille de l'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'image
<b>Largeur</b>	Utilisez ce champ pour régler la largeur
<b>Hauteur</b>	Utilisez ce champ pour régler la hauteur
<b>Fréquence d'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'image
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate vidéo
<b>Format</b>	Utilisez ce champ pour choisir le type de format
PARAMETRES AUDIO	Description
<b>Codec Audio</b>	Utilisez ce champ pour choisir le codec audio pour votre profil

<b>Canaux</b>	Utilisez ce champ pour régler le canal mono ou stéréo
<b>Taille d'échan.</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'échantillon
<b>Fréq. d'échantillonnage</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'échantillonnage, le nombre d'échantillons par seconde
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate audio
<b>Format Audio</b>	Utilisez ce champ pour choisir le format audio
<b>BOUTONS</b>	<b>Description</b>
<b>Enregistrer sous</b>	Utilisez ce bouton pour enregistrer les paramètres
<b>Supprimer</b>	Utilisez ce bouton pour supprimer un des formats créés
<b>OK</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre et appliquer les modifications
<b>Annuler</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre sans appliquer les modifications

## Editeur du profil MPEG

**AVS Video Converter** vous permet de personnaliser les paramètres audio/vidéo des formats MPEG-1 et MPEG-2.



### Pour éditer le profil MPEG:

1. Choisissez le **Format Vidéo** de la liste des formats disponibles.
2. Réglez la **Taille de l'image** en choisissant la **Largeur** et la **Hauteur**. En mettant 0 pour la **Largeur** et la **Hauteur** vous maintenez les paramètres originaux de l'image.
3. Choisissez le **Codec Audio** de la boîte déroulante **Codec Audio**.
4. Réglez le **Bitrate** et la **Fréquence d'images**.
5. Cliquez sur le bouton **Enregistrer sous** pour enregistrer le profil créé.
6. Tapez le **Nom** du profil créé.



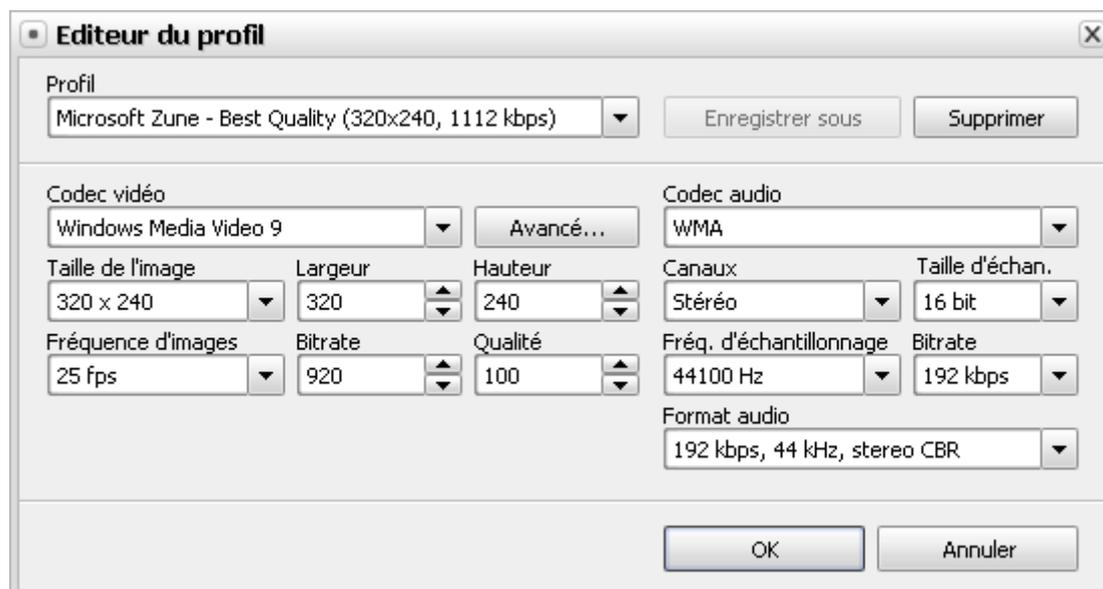
**Notez:** pour supprimer un des profils créés, trouvez-le dans la liste **Profil**, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil** et cliquez sur le bouton **Supprimer**.

## Description des outils

<b>PARAMETRES VIDEO</b>	<b>Description</b>
<b>Codec Vidéo</b>	Utilisez ce champ pour choisir le format pour votre profil
<b>Taille de l'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'image
<b>Largeur</b>	Utilisez ce champ pour régler la largeur
<b>Hauteur</b>	Utilisez ce champ pour régler la hauteur
<b>Fréquence d'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'image
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate vidéo
<b>PARAMETRES AUDIO</b>	<b>Description</b>
<b>Codec Audio</b>	Utilisez ce champ pour choisir le codec audio pour votre profil
<b>Canaux</b>	Utilisez ce champ pour régler le canal mono ou stéréo
<b>Taille d'échan.</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'échantillon
<b>Fréq. d'échantillonnage</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'échantillonnage, le nombre d'échantillons par seconde
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate audio
<b>BOUTONS</b>	<b>Description</b>
<b>Enregistrer sous</b>	Utilisez ce bouton pour enregistrer les paramètres
<b>Supprimer</b>	Utilisez ce bouton pour supprimer un des formats créés
<b>OK</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre et appliquer les modifications
<b>Annuler</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre sans appliquer les modifications

## Editeur du profil WMV

**AVS Video Converter** vous permet de personnaliser les paramètres audio/vidéo du format WMV. Pour ouvrir l' **Editeur du profil**, cliquez sur le bouton **Editer Profil...** de la **fenêtre principale**.



### Pour éditer le profil WMV:

1. Choisissez le **Format Vidéo** de la liste des formats disponibles.
2. Réglez la **Taille de l'image** en choisissant la **Largeur** et la **Hauteur**.
3. Choisissez le **Codec Audio** de la boîte déroulante **Codec Audio**.
4. Choisissez le **Format Audio** de la boîte **Format**.
5. Cliquez sur le bouton **Avancé** pour régler les paramètres additionnels WMV: bitrate, qualité vidéo, etc.
6. Cliquez sur le bouton **Enregistrer sous** pour enregistrer le profil créé.
7. Tapez le **Nom** du profil créé.



**Notez:** pour supprimer un des profils créés, trouvez-le dans la liste **Profil**, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil** et cliquez sur le bouton **Supprimer**.

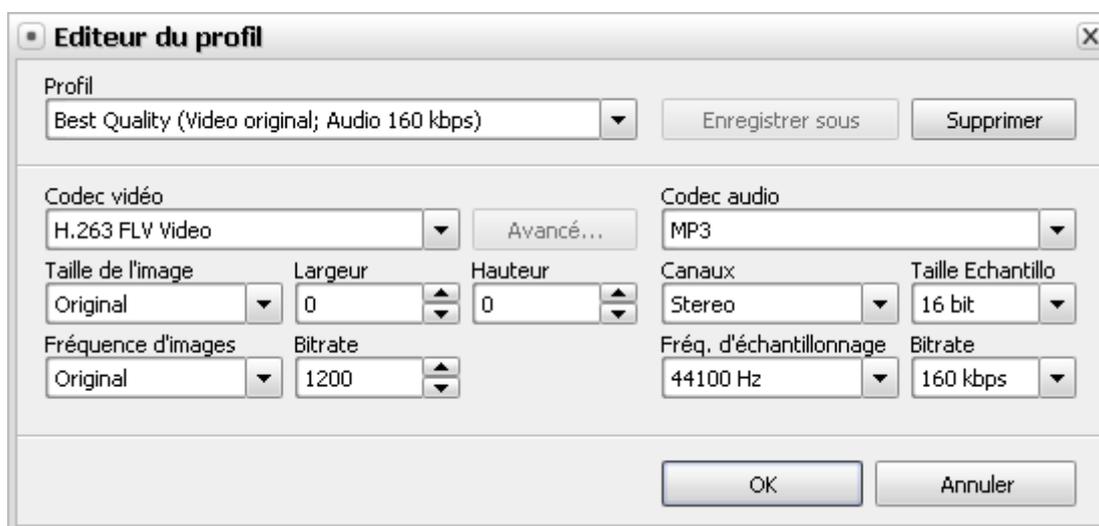
## Description des outils

PARAMETRES VIDEO	Description
<b>Codec Vidéo</b>	Utilisez ce champ pour choisir le format pour votre profil
<b>Taille de l'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'image
<b>Largeur</b>	Utilisez ce champ pour régler la largeur
<b>Hauteur</b>	Utilisez ce champ pour régler la hauteur
<b>Fréquence d'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'image
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate vidéo
<b>Qualité</b>	Utilisez ce champ pour régler la qualité vidéo
PARAMETRES AUDIO	Description
<b>Codec Audio</b>	Utilisez ce champ pour choisir le codec audio pour votre profil

<b>Canaux</b>	Utilisez ce champ pour régler le canal mono ou stéréo
<b>Taille d'échan.</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'échantillon
<b>Fréq. d'échantillonnage</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'échantillonnage, le nombre d'échantillons par seconde
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate audio
<b>Format Audio</b>	Utilisez ce champ pour choisir le format audio
<b>BOUTONS</b>	<b>Description</b>
<b>Avancé</b>	Utilisez ce bouton pour régler les paramètres additionnels de WMV
<b>Enregistrer sous</b>	Utilisez ce bouton pour enregistrer les paramètres
<b>Supprimer</b>	Utilisez ce bouton pour supprimer un des formats créés
<b>OK</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre et appliquer les modifications
<b>Annuler</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre sans appliquer les modifications

## Editeur du profil Flash

**AVS Video Converter** vous permet de personnaliser les paramètres audio/vidéo du format Flash. Pour ouvrir l' **Editeur du profil**, cliquez sur le bouton **Editer Profil...** de la **fenêtre principale**.



### Pour éditer le profil Flash:

1. Choisissez le **Format Vidéo** de la liste des formats disponibles.
2. Réglez la **Taille de l'image** en choisissant la **Largeur** et la **Hauteur**. En mettant 0 pour la **Largeur** et la **Hauteur** vous maintenez les paramètres originaux de l'image.
3. Choisissez le **Codec Audio** de la boîte déroulante **Codec Audio**.
4. Réglez la **Fréquence**, les **Canaux** et la **Fréquence d'images**.
5. Cliquez sur le bouton **Enregistrer sous** pour enregistrer le profil créé.
6. Tapez le **Nom** du profil créé.



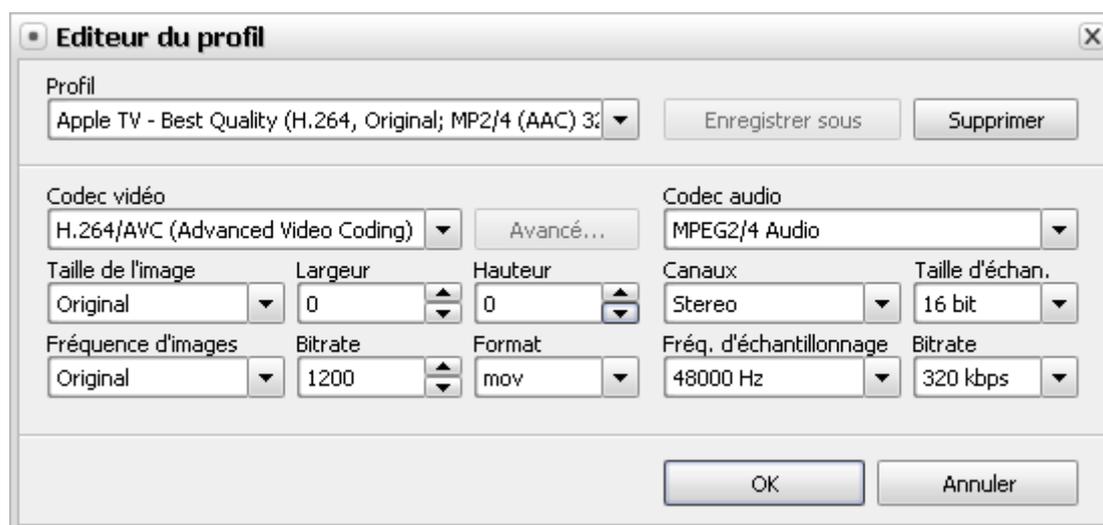
**Notez:** pour supprimer un des profils créés, trouvez-le dans la liste **Profil**, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil** et cliquez sur le bouton **Supprimer**.

## Description des outils

<b>PARAMETRES VIDEO</b>	<b>Description</b>
<b>Codec Vidéo</b>	Utilisez ce champ pour choisir le format pour votre profil
<b>Taille de l'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'image
<b>Largeur</b>	Utilisez ce champ pour régler la largeur
<b>Hauteur</b>	Utilisez ce champ pour régler la hauteur
<b>Fréquence d'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'image
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate vidéo
<b>PARAMETRES AUDIO</b>	<b>Description</b>
<b>Codec Audio</b>	Utilisez ce champ pour choisir le codec audio pour votre profil
<b>Canaux</b>	Utilisez ce champ pour régler le canal mono ou stéréo
<b>Taille d'échan.</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'échantillon
<b>Fréq. d'échantillonnage</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'échantillonnage, le nombre d'échantillons par seconde
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate audio
<b>BOUTONS</b>	<b>Description</b>
<b>Enregistrer sous</b>	Utilisez ce bouton pour enregistrer les paramètres
<b>Supprimer</b>	Utilisez ce bouton pour supprimer un des formats créés
<b>OK</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre et appliquer les modifications
<b>Annuler</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre sans appliquer les modifications

# Editeur du profil MOV

**AVS Video Converter** vous permet de personnaliser les paramètres audio/vidéo du format MOV.



## Pour éditer le profil MOV:

1. Choisissez le **Format Vidéo** de la liste des formats disponibles.
2. Réglez la **Taille de l'image**.
3. Choisissez le **Codec Audio** de la boîte déroulante **Codec Audio**.
4. Réglez le **Format** et la **Fréquence d'image**.
5. Cliquez sur le bouton **Enregistrer sous** pour enregistrer le profil créé.
6. Tapez le **Nom** du profil créé.



**Notez:** pour supprimer un des profils créés, trouvez-le dans la liste **Profil**, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil** et cliquez sur le bouton **Supprimer**.

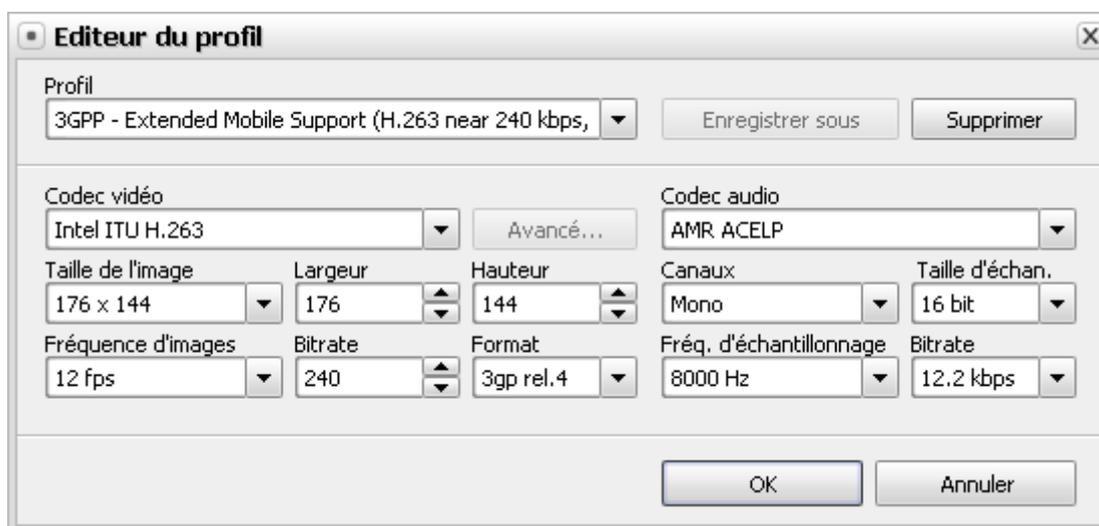
## Description des outils

PARAMETRES VIDEO	Description
<b>Codec Vidéo</b>	Utilisez ce champ pour choisir le format pour votre profil
<b>Taille de l'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'image
<b>Largeur</b>	Utilisez ce champ pour régler la largeur
<b>Hauteur</b>	Utilisez ce champ pour régler la hauteur
<b>Fréquence d'images</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'images
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate vidéo
<b>Format</b>	Utilisez ce bouton pour choisir le type de fichier
PARAMETRES AUDIO	Description
<b>Codec Audio</b>	Utilisez ce champ pour choisir le codec audio pour votre profil
<b>Canaux</b>	Utilisez ce champ pour régler le canal mono ou stéréo
<b>Taille d'échan.</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'échantillon

<b>Fréq. d'échantillonnage</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'échantillonnage, le nombre d'échantillons par seconde
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate audio
<b>BOUTONS</b>	<b>Description</b>
<b>Enregistrer sous</b>	Utilisez ce bouton pour enregistrer les paramètres
<b>Supprimer</b>	Utilisez ce bouton pour supprimer un des formats créés
<b>OK</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre et appliquer les modifications
<b>Annuler</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre sans appliquer les modifications

## Editeur du profil 3GP

**AVS Video Converter** vous permet de personnaliser les paramètres audio/vidéo du format 3GP. Pour ouvrir l'**Editeur du profil**, cliquez sur le bouton **Editer Profil...** de la **fenêtre principale**.



### Pour éditer le profil 3GP:

1. Choisissez le **Format Vidéo** de la liste des formats disponibles. C'est une liste des codecs vidéo installés dans votre système.
2. Réglez la **Taille de l'image** en choisissant la **Largeur** et la **Hauteur**. En mettant 0 pour la **Largeur** et la **Hauteur** vous maintenez les paramètres originaux de l'image.
3. Choisissez le **Format Audio** de la boîte déroulante **Format Audio**.
4. Réglez la **Fréquence**. Plus grande est la fréquence plus haute est la qualité et plus grande est la taille du fichier.
5. Réglez le nombre de **Canaux**.
6. Cliquez sur le bouton **Enregistrer sous** pour enregistrer le profil créé.
7. Tapez le **Nom** du profil créé.



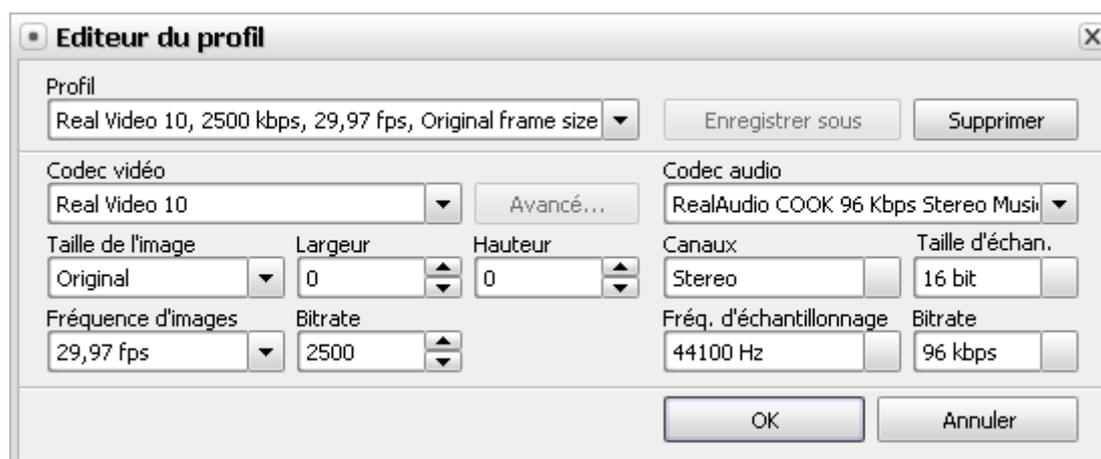
**Notez:** pour supprimer un des profils créés, trouvez-le dans la liste **Profil**, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil** et cliquez sur le bouton **Supprimer**.

## Description des outils

PARAMETRES VIDEO	Description
<b>Codec Vidéo</b>	Utilisez ce champ pour choisir le format pour votre profil
<b>Taille de l'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'image
<b>Largeur</b>	Utilisez ce champ pour régler la largeur
<b>Hauteur</b>	Utilisez ce champ pour régler la hauteur
<b>Fréquence d'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'image
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate vidéo
<b>Format</b>	Utilisez ce champ pour choisir le type de fichier
PARAMETRES AUDIO	Description
<b>Codec Audio</b>	Utilisez ce champ pour choisir le codec audio pour votre profil
<b>Canaux</b>	Utilisez ce champ pour régler le canal mono ou stéréo
<b>Taille d'échan.</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'échantillon
<b>Fréq. d'échantillonnage</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'échantillonnage, le nombre d'échantillons par seconde
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate audio
<b>Format Audio</b>	Utilisez ce champ pour choisir le format audio
BOUTONS	Description
<b>Enregistrer sous</b>	Utilisez ce bouton pour enregistrer les paramètres
<b>Supprimer</b>	Utilisez ce bouton pour supprimer un des formats créés
<b>OK</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre et appliquer les modifications
<b>Annuler</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre sans appliquer les modifications

## Editeur du profil RM

**AVS Video Converter** vous permet de personnaliser les paramètres audio/vidéo du format RM. Pour ouvrir l' **Editeur du profil**, cliquez sur le bouton **Editer Profil...** de la **fenêtre principale**.



**Pour éditer le profil RM:**

1. Choisissez le **Format Vidéo** de la liste des formats disponibles.
2. Réglez la **Taille de l'image** en choisissant la **Largeur** et la **Hauteur**. En mettant 0 pour la **Largeur** et la **Hauteur** vous maintenez les paramètres originaux de l'image.
3. Choisissez le **Codec Audio** de la boîte déroulante **Codec Audio**.
4. Réglez la **Fréquence**, les **Canaux** et la **Fréquence d'images**.
5. Cliquez sur le bouton **Enregistrer sous** pour enregistrer le profil créé.
6. Tapez le **Nom** du profil créé.



**Notez:** pour supprimer un des profils créés, trouvez-le dans la liste **Profil**, ouvrez la fenêtre **Editeur du profil** et cliquez sur le bouton **Supprimer**.

## Description des outils

<b>PARAMETRES VIDEO</b>	<b>Description</b>
<b>Codec Vidéo</b>	Utilisez ce champ pour choisir le format pour votre profil
<b>Taille de l'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'image
<b>Largeur</b>	Utilisez ce champ pour régler la largeur
<b>Hauteur</b>	Utilisez ce champ pour régler la hauteur
<b>Fréquence d'image</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'image
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate vidéo
<b>PARAMETRES AUDIO</b>	<b>Description</b>
<b>Codec Audio</b>	Utilisez ce champ pour choisir le codec audio pour votre profil
<b>Canaux</b>	Utilisez ce champ pour régler le canal mono ou stéréo
<b>Taille d'échan.</b>	Utilisez ce champ pour régler la taille de l'échantillon
<b>Fréq. d'échantillonnage</b>	Utilisez ce champ pour régler la fréquence d'échantillonnage, le nombre d'échantillons par seconde
<b>Bitrate</b>	Utilisez ce champ pour régler le bitrate audio
<b>BOUTONS</b>	<b>Description</b>
<b>Enregistrer sous</b>	Utilisez ce bouton pour enregistrer les paramètres
<b>Supprimer</b>	Utilisez ce bouton pour supprimer un des formats créés
<b>OK</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre et appliquer les modifications
<b>Annuler</b>	Utilisez ce bouton pour fermer la fenêtre sans appliquer les modifications

## Application d'effets

Avant de convertir vos vidéos dans un autre format **AVS Video Converter** vous permet d'ajouter de différents effets visuels et sonores à votre film. Vous pouvez expérimenter l'effet de transformation et d'animation pour améliorer la qualité de votre vidéo et ajouter une touche d'originalité. Une description détaillée de chaque effet se trouve dans la sections suivante de notre manuel.

Pour appliquer un effet veuillez suivre les étapes suivantes:

### 1. Ouverture de la fenêtre Editer Fichier d'Entrée

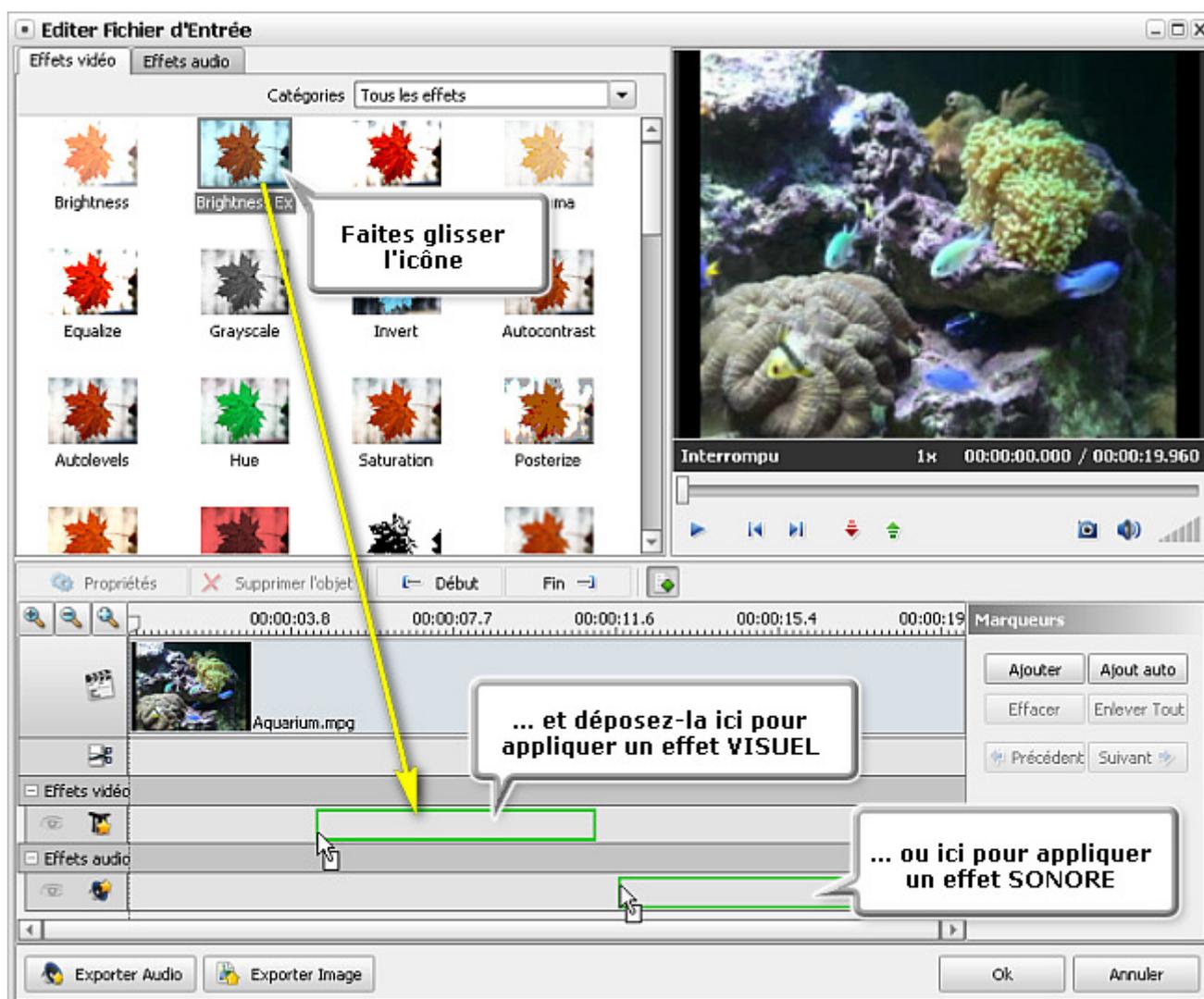
Après lancement de **AVS Video Converter** choisissez un fichier à convertir en cliquant sur le bouton **Parcourir**. Puis cliquez sur le bouton **Editer** sur la **Barre d'outils principale** pour ouvrir la **fenêtre Editer Fichier d'Entrée**.

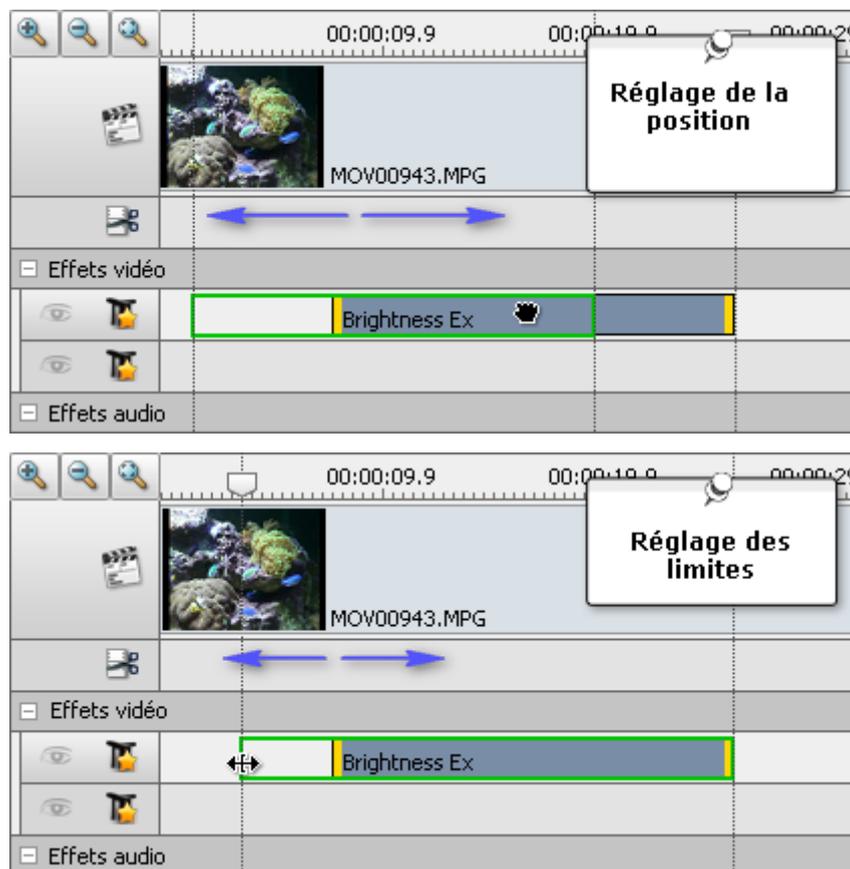
### 2. Sélection d'un effet à ajouter

La table d'**Effets Vidéo** de la fenêtre **Effets** apparaît par défaut. Si vous voulez appliquer un effet audio, activez l'onglet **Effets Audio**. Vous pouvez sélectionner un groupe d'effets dans la liste déroulante **Catégories** située au coin droit de la fenêtre d'**Effets**. Ainsi vous pouvez facilement trouver un effet nécessaire.

### 3. Déplacement de l'effet choisi sur une ligne spéciale

Quand vous avez trouvé l'effet que vous voulez appliquer, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône et glissez-la de la fenêtre d'**Effets** sur la **Timeline** et déposez sur une ligne appropriée: un effet vidéo 🎬 ou un effet audio 🎧 (voir l'image ci-dessous)





#### 4. Réglage de la durée de l'effet

Chaque effet se place sur une ligne appropriée et appartient à une partie du clip vidéo sur la timeline. Pour régler la **position d'effet** placez le curseur de la souris sur la zone d'effet située sur la timeline. Le curseur de la souris se transforme en main fermée . Par un clique avec le bouton gauche sur la barre d'effet déplacez-la à gauche ou à droite pour changer la position de l'effet appliqué.

Il est aussi possible de **spécifier les limites** de la barre bleue d'effet. Placez le curseur de la souris sur une des bandes jaunes de la barre d'effet. Le curseur de la souris se transforme en flèche à deux pointes . En la déplaçant à gauche ou à droite vous pouvez fixer les extrémités de l'effet. Pour trouver les points précis de début et de fin de l'effet, utilisez la **Fenêtre de prévisualisation** dans le coin en haut à droite.

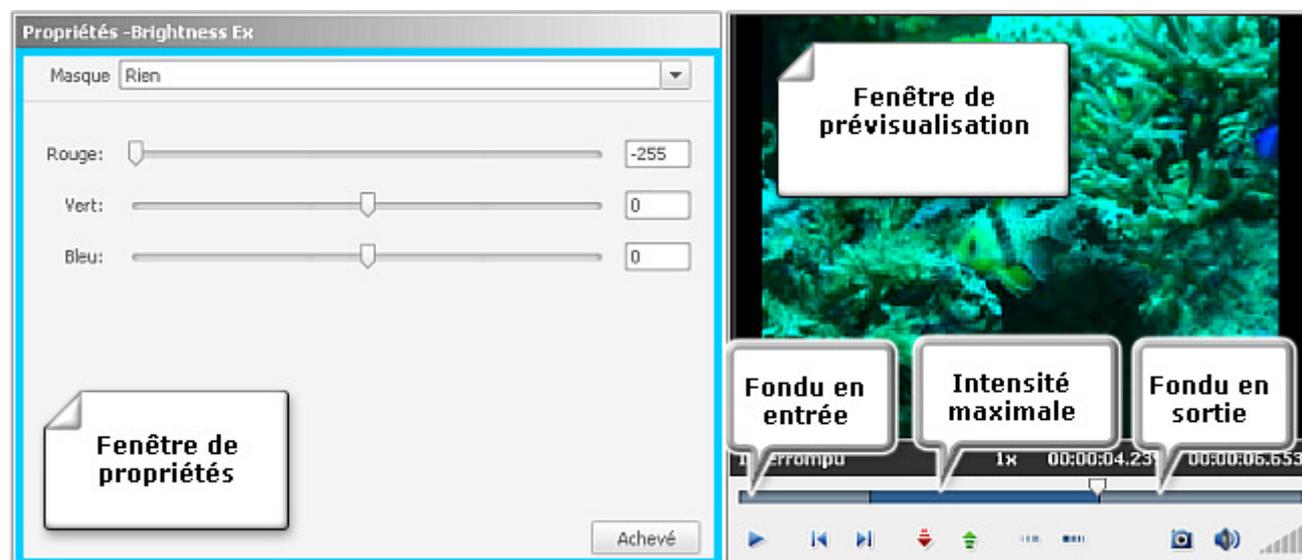
Vous pouvez **modifier tout le fichier vidéo** par un effet approprié, faites glisser la bande gauche de la barre bleue vers le début de la ligne d'Effet et la bande droite jusqu'à la fin de la ligne d'Effets. Ainsi l'effet sera appliqué à la vidéo toute entière.

#### 5. Configuration des paramètres de l'effet

**AVS Video Converter** vous donne la possibilité de modifier les paramètres de l'effet. Pour le faire, cliquez sur la barre d'effet à modifier sur la timeline, puis sur le bouton **Propriétés** ou faites un clic droit et choisissez l'option **Propriétés** dans le menu contextuel. Ensuite la fenêtre **Propriétés** s'ouvre (voir l'image ci-dessous).

La fenêtre **Propriétés** vous permet d'appliquer l'effet à une partie de l'image en choisissant un **Masque** dans le menu déroulant. Les masques suivants sont à votre disposition: rien, un rectangle, une ellipse et un polygone. Si vous sélectionnez **Rien**, l'effet sera appliqué à toute la surface de l'image.

Les autres paramètres d'effet changent selon le type d'effet choisi. Pour connaître en détail les paramètres de chaque catégorie d'effets, allez voir les pages **Adjustement**, **Dessin**, **Effets de filtre**, **Transformation** et **Effets audio**. Quand vous avez effectué toutes les modifications, cliquez sur le bouton **Achévé** pour fermer la fenêtre **Propriétés**.



## 6. Réglage des zones fade-in et fade-out

La fenêtre **Editer Fichier d'Entrée** vous permet de régler le **fondus en entrée** et le **fondus en sortie** pour un effet appliqué à votre fichier vidéo en utilisant une réglette sous la fenêtre de prévisualisation. Le **fondus en entrée** (fade in) permet une apparition progressive d'effet appliqué sur la vidéo. Le **fondus en sortie** (fade out) fait complètement disparaître l'effet ajouté. La zone entre eux produit l'**intensité maximale** de l'effet.

Pour définir la position du **fondus en entrée** placez le curseur de la souris  sur la barre sous la fenêtre de prévisualisation et cliquez sur le bouton . Puis positionnez le point de départ du **fondus en sortie** en utilisant le bouton . Pour régler la position d'effet placez le curseur sur la barre bleue (il se transforme en flèche) et déplacez-le à gauche ou à droite (voir l'image ci-dessous).



## 7. Prévisualisation d'un effet appliqué

Pour rapidement contrôler le résultat du montage effectué, vous pouvez utiliser les **boutons de navigation** sous la fenêtre de prévisualisation.

Si vous voulez supprimer un effet appliqué, cliquez sur la barre bleue d'effet, puis sur un bouton approprié dans la fenêtre **Editer Fichier d'Entrée** ou faites un clic droit sur la barre d'effet à supprimer et choisissez l'option **Supprimer l'objet** du menu contextuel.



**Notez:** vous pouvez appliquer l'effet plusieurs fois. Si vous voulez désactiver la ligne avec tous les effets placés, cliquez sur l'icône  (elle sera remplacée par l'icône ). Pour activer cette ligne cliquez sur l'icône encore une fois.

## Effets d'ajustement

Les **Effets d'ajustement** vous permettent d'améliorer vos fichiers multimédias en utilisant les outils de luminosité, de contraste, d'inversion, etc.

Bouton	Description
<b>Brightness</b>	L'effet de <b>Luminosité</b> permet d'effectuer un ajustement simple des tons d'une image
<b>Brightness Ex</b>	L'effet de <b>Luminosité Ex</b> permet d'effectuer un ajustement simple de la rangé tonale d'une couleur désirée
<b>Contrast</b>	L'effet de <b>Contraste</b> permet d'ajuster le contraste de l'image
<b>Gamma</b>	L'effet de <b>Gamma</b> mesure la valeur des tons moyens et modifie les valeurs des pixels d'une image
<b>Equalize</b>	L'effet d' <b>Egalisation</b> normalise l'histogramme d'un fichier
<b>Grayscale</b>	L'effet <b>Niveaux de gris</b> fait une image à tons continus ne contenant que du blanc, du noir et des gris
<b>Invert</b>	L'effet d' <b>Inversion</b> permet d'inverser les couleurs de l'image
<b>Auto Contrast</b>	L'effet de <b>Contraste automatique</b> permet d'ajuster les réglages de luminosité et de couleur automatiquement
<b>Auto Levels</b>	L'effet de <b>Niveaux automatiques</b> permet d'automatiquement ajuster les niveaux de couleur et de luminance d'une vidéo
<b>Hue</b>	L'effet de <b>Teinte</b> permet d'ajuster la teinte d'une image toute entière
<b>Saturation</b>	La <b>Saturation</b> , également appelée chroma ou intensité, permet de mesurer la pureté des couleurs
<b>Posterize</b>	L'effet de <b>Postérisation</b> permet de spécifier le niveau tonal (ou valeur de luminosité) et de créer une image "indexée"
<b>Temperature</b>	L'effet de <b>Température</b> permet d'ajuster une image en ajoutant des couleurs chaudes ou froides
<b>Colorize</b>	L'effet de <b>Colorisation</b> permet d'ajouter une couleur au fichier tout entier
<b>Threshold</b>	L'effet de <b>Seuil</b> permet de déterminer les zones claires et foncées d'une image et de réaliser une image en noir et blanc

## Brightness



L'effet de **Luminosité** permet d'effectuer un ajustement simple des tons d'une image. La luminosité est la combinaison de tons clairs et foncés d'une couleur, le plus souvent mesurée en niveaux.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de régler le **Niveau** de luminosité.

Niveau:  33

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Luminosité** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application de **Luminosité**

## Brightness Ex



Une grande partie du spectre visible peut être représenté par le mélange de trois couleurs: rouge, verte et bleue (RVB) dans différentes proportions. L'effet de **Luminosité Ex** permet d'effectuer un ajustement simple de la rangé tonale d'une couleur désirée.

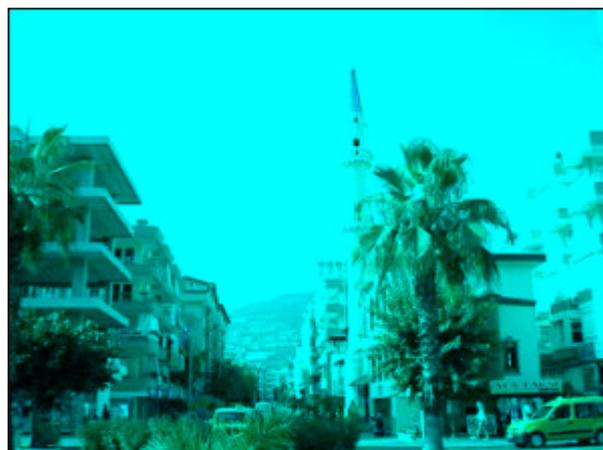
La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de régler le niveau de trois couleurs de base: rouge, vert et bleu.

Rouge:  -255  
 Vert:  0  
 Bleu:  0

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Luminosité Ex** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application de **Luminosité Ex**

## Contrast



L'effet de **Contraste** permet d'ajuster le rapport de luminosité entre les parties les plus claires et les plus sombres d'une image.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de régler le **Niveau** de contraste (de -100 jusqu'à +100).

Niveau:  33

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Contraste** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application de **Contraste**

## Gamma



L'effet de **Gamme** mesure la valeur des tons moyens et modifie les valeurs des pixels d'une image. Autrement dit, c'est une autre manière d'agir sur la luminosité.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de régler le **Niveau** de gamma.

Niveau:  33

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Gamma** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application de **Gamma**

## Equalize



L'effet d'**Egalisation** normalise l'histogramme d'un fichier. C'est un outil automatique, donc, vous n'avez pas besoin de changer des paramètres manuellement.

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet d'**Egalisation** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application d'**Egalisation**

## Grayscale



La commande **Niveaux de gris** convertit une image en 255 niveaux de gris de la palette: noir (0) et blanc (255). Cet effet a deux variations: désaturation et intensité.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de cocher/décocher la case **Désaturer**. L'option **Désaturer** activée permet de rendre une image moins saturée et légèrement sombre.

Désaturer

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet **Niveaux de gris** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application **Niveaux de gris**

## Invert



L'effet d'**Inversion** permet d'inverser les couleurs de l'image. Si vous inversez une image, la valeur de luminosité de chaque pixel des couches est convertie en une valeur inversée de l'échelle de 0 à 256. Par exemple, le pixel ayant la valeur positive de 255 la change à 0, et la valeur de 5 à la valeur 250.

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet d'**Inversion** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application d'**Inversion**

## Auto contrast



Le **Contraste Automatique** règle automatiquement le contraste de l'image et rend les tons clairs plus clairs et les tons foncés plus foncés. Lors de l'identification des pixels les plus clairs et les plus foncés, le Contraste automatique écrête les pixels blancs et noirs de 0,5 % ; en d'autres termes, elle ignore les premiers 0,5 % des extrêmes.

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Contraste automatique** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application de **Contraste automatique**

## Auto levels



La commande **Niveaux Automatiques** définit la répartition des pixels pour les couches de couleur et de cette manière règle la balance des couleurs. Comme l'effet de **Niveaux Automatiques** ajuste chaque couche de couleur individuellement, il peut enlever ou introduire certaines couleurs.

Vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de **Niveaux automatiques** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application de **Niveaux automatiques**

## Hue



L'effet de **Teinte** permet d'ajuster la nuance de couleur d'une image toute entière. Cette nuance de couleur est obtenue par mélange de plusieurs couleurs. Elle désigne également le pouvoir colorant d'une couleur, qui est dite saturée lorsqu'elle est au maximum de son intensité et rabattue ou désaturée lorsqu'elle est atténuée (par sa complémentaire). Dans le sens commun, c'est un paramètre d'une couleur, en sus de la luminance et de la saturation.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de régler l'**Angle** de teinte (de  $-180^\circ$  jusqu'à  $+180^\circ$ ).

Angle:  120

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Teinte** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application de **Teinte**

## Saturation



La **Saturation**, également appelée chroma ou intensité, permet de mesurer la pureté des couleurs. Elle représente la qualité de la lumière en quantité de gris, indiquée en pourcents de 0% (gris) jusqu'à 100% (complètement saturé). L'effet de **Saturation** permet d'ajuster la saturation d'une image toute entière.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de régler le **Niveau** de saturation.

Niveau:  98

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Saturation** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application de **Saturation**

## Posterize



L'effet de **Postérisation** permet de spécifier le niveau tonal (ou valeur de luminosité) et de créer une image "indexée". Le niveau de postérisation (de 2 à 32) représente le nombre de niveaux dans chaque canal de couleurs du système RVB.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de régler les **Niveaux** de postérisation.

Niveaux:  4

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Postérisation** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application d'**Postérisation**

## Temperature



L'effet de **Température** permet d'ajuster une image en ajoutant des couleurs chaudes ou froides. Les valeurs négatives correspondent aux couleurs froides, les valeurs positives aux couleurs chaudes.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de régler le **Niveau** de température.

Niveau:  33

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Température** appliqué:

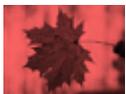


Une image d'**origine**



Après l'application de **Température**

## Colorize



L'effet de **Colorisation** permet d'ajouter une couleur au fichier tout entier. La vidéo est colorisée aux tons de la couleur choisie tandis que la balance générale est maintenue.

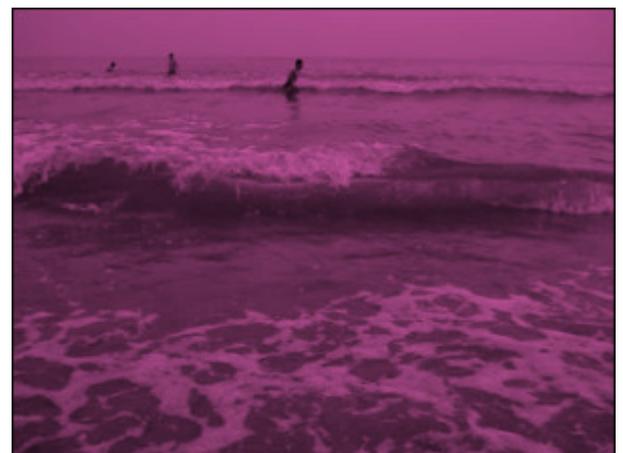
La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de régler le niveau des couleurs: rouge, vert et bleu.

Rouge:  246  
 Vert:  106  
 Bleu:  198

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Colorisation** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application de **Colorisation**

# Threshold



La commande **Seuil** permet de déterminer les zones claires et foncées d'une image et de réaliser une image en noir et blanc. En fonction de la valeur de Seuil les pixels clairs sont convertis en blanc, les pixels foncés en noir.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier le **Niveau** de seuil et l'**Echelle de gris**. La case **Echelle de gris** est cochée par défaut, décochez la si vous voulez ajouter quelques couleurs à votre image.

Niveau:  100

Echelle de gris

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Seuil** appliqué:



Une image d'**origine**



Après l'application de **Seuil**

## Effets de filtre

Ces effets vous permettent d'intégrer une mosaïque, un manque de netteté des contours d'une image pour modifier l'apparence de vos fichiers vidéos.

Bouton	Description
<b>Blur</b>	L'effet de <b>Flou</b> réduit le contraste en éclaircissant ou en fonçant l'image
<b>Gaussian Blur</b>	L'effet de <b>Flou Gaussien</b> règle la valeur de chaque pixel de la sélection à la moyenne des valeurs des pixels présents
<b>Motion Blur</b>	L'effet de <b>Flou Directionnel</b> réduit le contraste et donne une impression de mouvement
<b>Sharpen</b>	L'effet <b>d'Accentuation</b> permet d'augmenter le contraste entre les couleurs et rendre l'image plus nette
<b>Mosaic</b>	Le filtre <b>Mosaïque</b> donne un effet de pixélisation en regroupant les pixels de couleurs proches dans des carreaux
<b>Diffuse</b>	L'effet de <b>Diffusion</b> "mélange" des pixels de la sélection ce qui rend l'image moins nette
<b>Noise</b>	L'effet de <b>Bruit</b> ajoute de façon aléatoire du bruit ou des pixels sur une image
<b>Filter Minimal</b>	Le <b>Filtre Minimum</b> dilate des pixels sombres d'une image
<b>Filter Maximal</b>	Le <b>Filtre Maximum</b> dilate des pixels clairs d'une image
<b>Median</b>	L'effet de <b>Médian</b> remplace chaque pixel par un pixel avec la valeur moyenne des pixels adjacents du rayon fixe
<b>Emboss</b>	L'effet de <b>Relief</b> permet de donner un effet 3D à l'image
<b>Deinterlace</b>	Appliquez le <b>Désentrelacement</b> vidéo pour supprimer les artefacts entrelacés qui vous dérangent

## Effets de Blur

AVS Video Converter offre trois types de l'effet Flou:

### Flou



Le filtre **Flou** réduit le contraste en éclaircissant ou en fonçant l'image, il lisse une sélection ou une image entière.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier le niveau de **flou**.

Flou:  100

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple du filtre **Flou** appliqué:



Une image d'**origine**



Après application du filtre **Flou**

### Flou Gaussien



Le filtre **Flou Gaussien** règle la valeur de chaque pixel de la sélection à la moyenne des valeurs des pixels présents. Le filtre **Flou Gaussien** ajoute des détails basse fréquence et peut générer un effet de brume.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier la **taille** pour déterminer le périmètre de recherche des pixels à atténuer.

Taille:  10

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple du filtre **Flou Gaussien** appliqué:



Une image d'**origine**



Après application du filtre **Flou Gaussien**

## Flou Directionnel



Le filtre **Flou Directionnel** applique un effet d'atténuation dans une direction particulière (comprise entre  $-90^\circ$  et  $90^\circ$ ) et sur une distance spécifique (de 1 à 999). Ce filtre produit un effet semblable à la prise de vue d'un objet en mouvement.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier l'**angle** et la **distance** d'atténuation.

Angle:  45

Distance:  10

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple du filtre **Flou Directionnel** appliqué:



Une image d'**origine**



Après application du filtre **Flou Directionnel**

## Sharpen



L'effet d'**Accentuation** permet d'augmenter le contraste entre les couleurs et rendre l'image plus nette (bien qu'elle ne puisse pas être remplacée par une image 'bien nette'). Il rend une image floue plus nette en augmentant le contraste des pixels adjacents.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier le **niveau** (cette valeur permet de sélectionner les pixels voisins qui seront affectés par le filtre).

Niveau:  98

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet d'**Accentuation** appliqué:



Une image d'**origine**



Le filtre **Accentuation** appliqué

## Mosaic

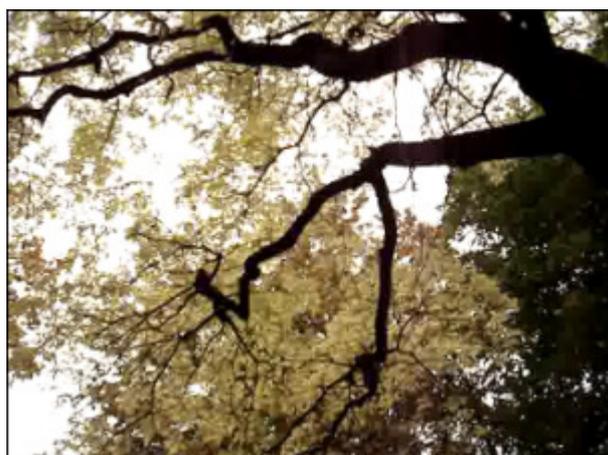


Le filtre **Mosaïque** donne un effet de pixélisation en regroupant les pixels de couleurs proches dans des carreaux. Il permet de cacher une zone de la vidéo ou toute la surface de l'image sous des gros pixels. On l'utilise notamment pour rendre méconnaissables des visages.

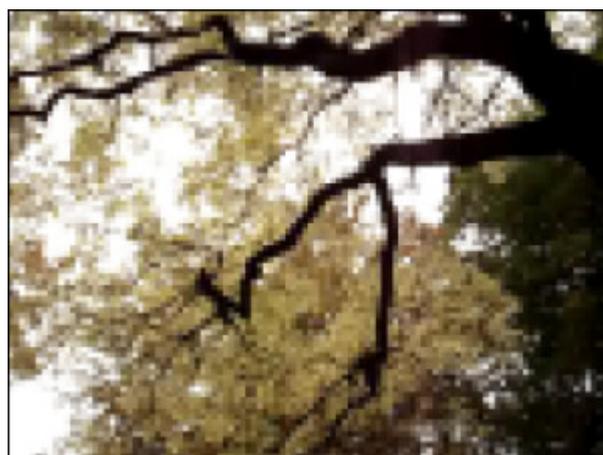
La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier la **taille** des carreaux (en pixels) et l'option **Lisse**. Cochez/décochez la case **Lisse** pour choisir le type de filtre **Mosaïque** qui vous convient le mieux.



Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Mosaïque** appliqué:



Une image d'**origine**



Après application du filtre **Mosaïque**

## Diffuse



L'effet de **Diffusion** "mélange" des pixels de la sélection ce qui rend l'image moins nette selon la magnitude de l'effet sélectionnée. L'effet agit de façon aléatoire et ignore les valeurs de couleur.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier la **distance** du mélange des pixels (en pixels).



Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple du filtre **Diffusion** appliqué:



Une image d'**origine**



Après application du filtre **Diffusion**

## Noise



L'effet d'**Addition de Bruit** ajoute de façon aléatoire du bruit ou des pixels sur une image. Il donne un effet granuleux à une image et permet de diminuer les petits défauts.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier le **niveau** et l'option **monochrome**. Cochez la case **Monochrome** pour faire ce bruit toujours gris, même quand on l'applique à une image très colorée.

Niveau:  30

Monochrome

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Bruit** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet de **Bruit** appliqué

## Filter Minimal et Maximal

### Filtre Minimum



Le **Filtre Minimum** dilate des pixels sombres d'une image.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier la **taille** des pixels dilatés.

Taille:  6

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple du **Filtre Minimum** appliqué:



Une image d'**origine**



Après application du **Filtre Minimum**

## Filter Maximum

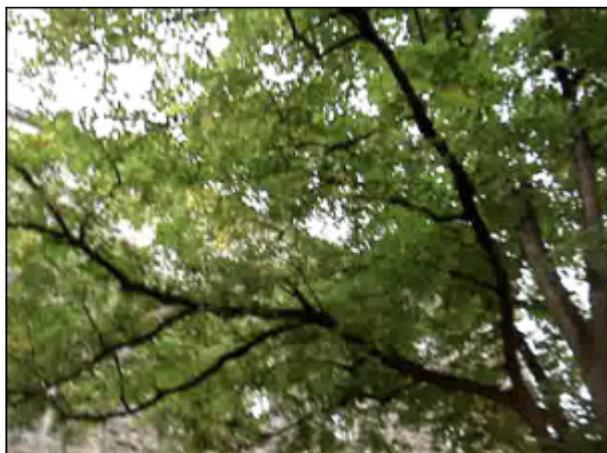


Le **Filtre Maximum** dilate des pixels clairs d'une image.

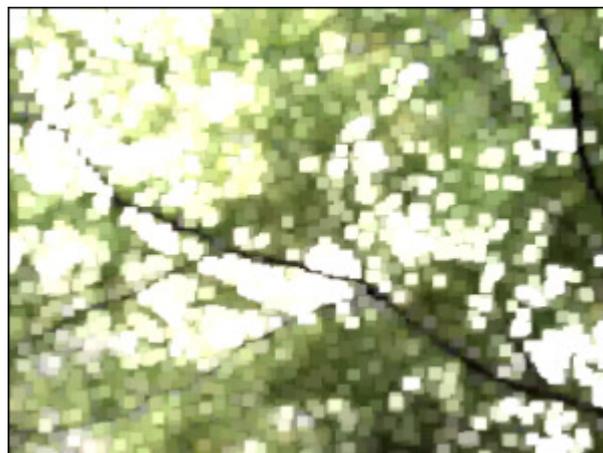
La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier la **taille** des pixels dilatés.

Taille:

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple du **Filtre Maximum** appliqué:



Une image d'**origine**



Après application du **Filtre Maximum**

## Median



L'effet de **Médian** remplace chaque pixel par un pixel avec la valeur moyenne des pixels adjacents du rayon fixe. Si la valeur du rayon est petite, cet effet est utile pour la réduction de bruit. Si les valeurs sont plus grandes, cet effet donne à l'image une apparence picturale.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier le **niveau**.

Niveau:

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple du filtre **Médian** appliqué:



Une image d'**origine**



Après application du filtre **Médian**

# Emboss



Le filtre **Relief** permet de donner un effet 3D à l'image. Il produit un effet d'emboutissage, d'estampage, aboutissant à un aspect en léger relief, en bosse ou en creux. Après l'application du filtre **Relief** la surface de l'image devient grise avec les contours en couleurs.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier l'**angle** (de  $-180^\circ$  à  $+180^\circ$ ), la **distance** (la profondeur) et la **quantité** de couleurs présentes. L'**Angle** permet de faire varier l'éclairage. La **Distance** varie de 3 jusqu'à 10 et contrôle la profondeur de l'effet. La **Quantité** varie de 0 jusqu'à 100 et indique le nombre de détails mis en relief sur l'image.

Angle:  -133

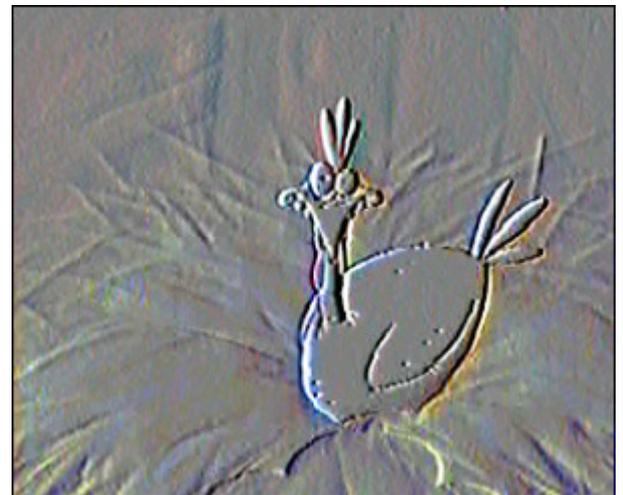
Distance:  3

Quantité:  100

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Relief** appliqué:



Une image d'**origine**



Après application du filtre **Relief**

## Deinterlace



**AVS Video Converter** vous permet de supprimer des artefacts entrelacés en utilisant le filtre de désentrelacement. En mode entrelacé une moitié d'image est transmise à chaque trame: lignes impaires pour la première image, ligne paires pour la deuxième et ainsi de suite. Le signal est composé de trames impaires et paires se succédant. En affichage progressif, une trame correspond à une image entière, une ligne paire succède à une ligne impaire dans la trame. Si un signal vidéo entrelacé est affiché tel quel par un moniteur à balayage progressif, alors chaque trame est considérée comme une image et non comme une demie image. On peut donc avoir à l'écran des lignes appartenant à deux images successives et non à la même image, ce qui crée des artefacts.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de remplacer les lignes supprimées par interpolation, il faut cocher la case **Interpoler** ou d'enlever un champ de la vidéo en cochant la case **Plat**.

Plat

Interpoler

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple du filtre **Désentrelacement** appliqué:



Une image d'**origine**



Après application du filtre **Désentrelacement**



**Notez:** vous n'avez pas besoin d'appliquer ce filtre à une vidéo non entrelacée de haute qualité.

## Effets de transformation

Les **effets de transformation** vous permettent d'intégrer les transformations variées (telles que rotation, translation et autres) sur votre fichier multimédia. Il est bien possible d'appliquer l'effet sur une partie d'une image ou sur toute la surface de l'image.

Bouton	Description
<b>Flip</b>	L'effet d' <b>Inversion</b> vous permet d'inverser une image toute entière de haut en bas ou de droite à gauche
<b>Perspective</b>	L'effet de <b>Perspective</b> vous permet de transformer la perspective d'une image
<b>Skew</b>	L'effet d' <b>Inclinaison</b> vous permet d'incliner votre image horizontalement ou verticalement
<b>Shift</b>	L'effet de <b>Translation</b> vous permet de déplacer votre image le long de l'axe X ou Y
<b>Rotate</b>	L'effet de <b>Rotation</b> vous permet de pivoter l'image toute entière
<b>Resample</b>	L'effet de <b>Rééchantillonnage</b> vous permet de multiplier toute l'image
<b>Zoom</b>	L'effet de <b>Zoom</b> vous permet d'agrandir ou de réduire la taille d'affichage de l'image
<b>Mirror</b>	L'effet de <b>Miroir</b> vous permet de dupliquer une partie de l'image
<b>Twirl</b>	L'effet de <b>Tourbillon</b> permet de déformer l'image en la pivotant autour de son centre
<b>Sphere</b>	L'effet de <b>Sphère</b> rend une image sphérique floue
<b>Cylinder</b>	L'effet de <b>Cylindre</b> rend une zone cylindrique floue

### Flip



L'effet d'**Inversion** vous permet d'inverser une image toute entière de haut en bas ou de droite à gauche.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de cocher la case **Vertical** pour inverser l'image verticalement. Par défaut une direction horizontale est activée.

Vertical

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet d'**Inversion** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet d'**Inversion** appliqué

## Perspective



L'effet de **Perspective** vous permet de transformer la perspective d'une image. Il y a deux variations: transformations horizontales et verticales.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier l'**angle** de perspective. Par défaut une direction verticale est activée, si vous voulez incliner l'image horizontalement, décochez la case **Vertical**.

Angle:  60

Vertical

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Perspective** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet de **Perspective** appliqué

## Skew



L'effet d'**Inclinaison** vous permet d'incliner votre image horizontalement ou verticalement.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier l'**angle** de l'effet **Inclinaison**. Par défaut une direction verticale est activée, si vous voulez incliner l'image horizontalement, décochez la case **Vertical**.

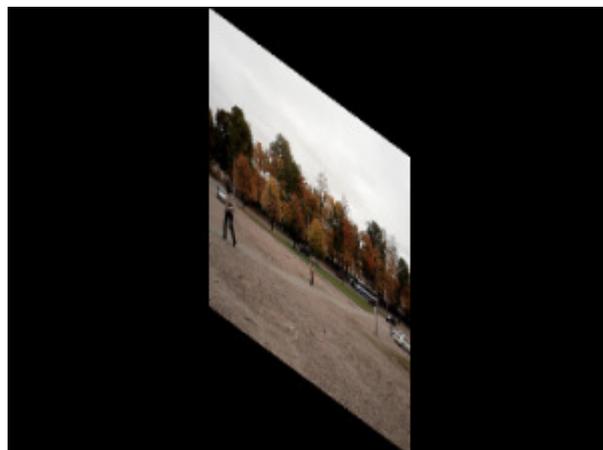
Angle:  60

Vertical

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet d'**Inclinaison** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet d'**Inclinaison** appliqué

## Shift



L'effet de **Translation** vous permet de déplacer votre image le long de l'axe X ou Y.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier la **coordonnée X** (offset X) et **coordonnée Y** (offset Y).

Offset X:  -224

Offset Y:  71

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Translation** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet de **Translation** appliqué

## Rotate



L'effet de **Rotation** vous permet de pivoter l'image toute entière.

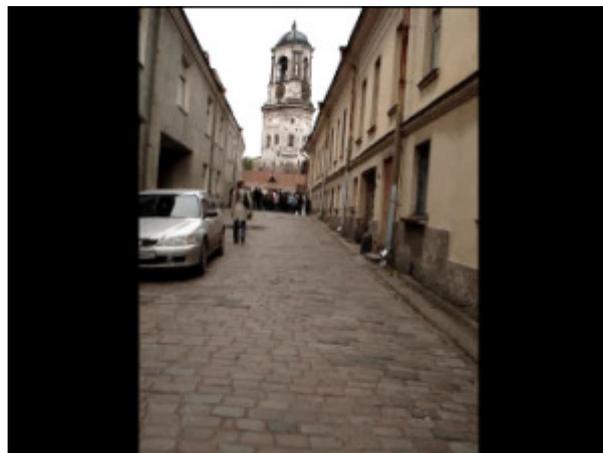
La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier l'**angle** de rotation.

Angle:  90

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Rotation** appliqué:

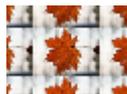


Une image d'**origine**



L'effet de **Rotation** appliqué

## Resample



L'effet de **Rééchantillonnage** vous permet de multiplier toute l'image.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier la **quantité** (le nombre de répétitions).

Quantité:

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Rééchantillonnage** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet de **Rééchantillonnage** appliqué

## Zoom



La commande **Zoom** vous permet d'agrandir ou de réduire la taille d'affichage de l'image. La barre affiche la valeur du zoom en pourcents.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité d'augmenter/diminuer l'image en déplaçant la réglette **Zoom** ou positionnez les réglettes **Centre X/Centre Y** pour déplacer l'image modifiée le long de l'axe X ou Y.

Zoom:    
 Centre X:    
 Centre Y:

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Zoom** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet de **Zoom** appliqué

## Mirror



L'effet de **Miroir** vous permet de dupliquer la partie de l'image.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier le **niveau** d'effet et choisir un **type** de modification approprié (en haut, en bas, à gauche, à droite).

Type:

Niveau:

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Miroir** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet de **Miroir** appliqué

## Twirl



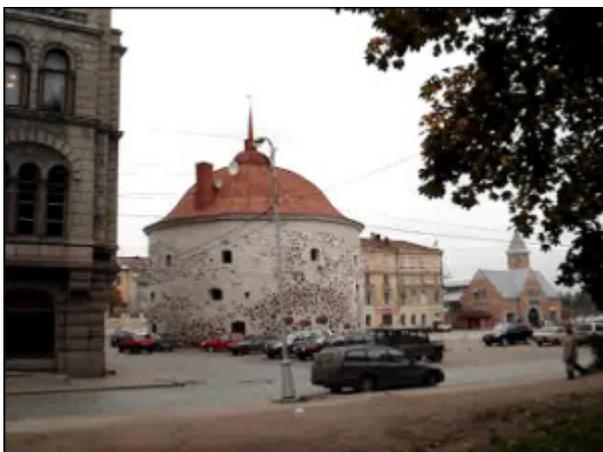
L'effet de **Tourbillon** permet de déformer l'image en la pivotant autour de son centre.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier le **degré** et l'**angle** de l'effet **Tourbillon**.

Degré:

Angle:

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Tourbillon** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet de **Tourbillon** appliqué

## Sphere



L'effet de **Sphère** rend une image sphérique floue.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier le **degré**. Il est aussi possible de changer l'**endroit** et la **taille** de la partie d'application de l'effet.

Degré:

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Sphère** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet de **Sphère** appliqué

## Cylinder



L'effet de **Cylindre** rend une zone cylindrique floue.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier le **centre**, le **rayon** et le **degré**. Par défaut une direction verticale est activée, si vous voulez choisir la direction horizontale, décochez la case **Vertical**.

Center:

Rayon:

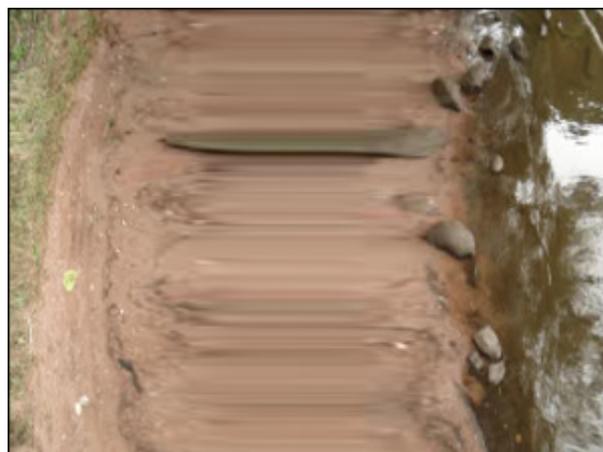
Degré:

Vertical

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Cylindre** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet de **Cylindre** appliqué

## Dessin

La section **Dessin** vous offre la possibilité d'appliquer les effets graphiques à vos fichiers multimédias.

Bouton	Description
<b>Line/Polyline</b>	L'effet de <b>Ligne/Polyligne</b> vous permet d'ajouter des lignes différentes à votre vidéo
<b>Rectangle</b>	L'effet de <b>Rectangle</b> vous permet de mettre en valeur un objet en le plaçant dans un rectangle
<b>Invert Rectangle</b>	L'effet de <b>Recadrage Rectangle</b> vous permet de mettre en valeur un objet en le plaçant dans une "fenêtre" rectangulaire transparente
<b>Ellipse</b>	L'effet d' <b>Ellipse</b> vous permet de mettre en valeur un objet de la vidéo en le plaçant dans une ellipse
<b>Invert Ellipse</b>	L'effet de <b>Recadrage Ellipse</b> vous permet de mettre en valeur un objet en le plaçant dans une "fenêtre" ellipsoïdale transparente
<b>Polygon, Pie, Simple Pie, Sector, Simple Sector</b>	Les effets de <b>Polygone, Diagramme, Diagramme Simple, Secteur, Secteur Simple</b> permettent de mettre en valeur un objet de la vidéo en plaçant un objet couvert de la couleur fixe tandis que toute l'image reste intacte
<b>Text / Text in Rectangle</b>	Les effets de <b>Texte Texte en rectangle</b> permettent d'ajouter un certain message à votre vidéo
<b>Border</b>	L'effet de <b>Bordure</b> vous permet d'ajouter des bordures autour de votre image
<b>Credits</b>	L'effet de <b>Titres</b> vous permet d'ajouter des sous-titres à votre vidéo
<b>Image</b>	L'effet d' <b>Image</b> vous permet d'ajouter une image à votre vidéo

## Line and Polyline



L'effet de **Ligne/Polyligne** vous permet d'ajouter des lignes différentes à votre vidéo. Vous pouvez dessiner toute sorte de lignes en glissant le curseur comme vous le faites dans n'importe quel éditeur graphique.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de modifier la **couleur**, la valeur d'**alpha** (la transparence), la **taille** (l'épaisseur de la ligne/polyligne) et d'appliquer l'**anticrénelage**. Cochez la case **Anticrénelage** pour adoucir les bords d'une ligne/ligne polygonale (éviter le crénelage).



Placez le curseur de la souris sur un des **carrés noirs** ■ (le curseur se transforme en ) et réglez la **direction** et la **longueur** de la ligne en déplaçant la souris. Pour modifier la **courbure** d'une ligne polygonale il faut placer le curseur de la souris sur un point de la ligne polygonale et faire le glisser jusqu'à ce que la ligne ait la forme désirée.

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet **Ligne/Polyligne** appliqué:



Une image d'**origine**



Une **ligne polygonale** dessinée

## Rectangle



L'effet de **Rectangle** vous permet de mettre en valeur un objet en le plaçant dans un rectangle couvert d'une couleur choisie tandis que toute l'image reste intacte.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **Pinceau** ou un **Stylo**, puis de changer les paramètres selon votre choix. Si vous cliquez sur le bouton **Pinceau**, vous pouvez sélectionner un type approprié dans le menu déroulant: **solide, gradient, hachure, texture**. Pour en connaître plus à propos de ces types, allez voir la page **Ellipse**.

Les paramètres disponibles pour l'option 

Les paramètres disponibles pour l'option 

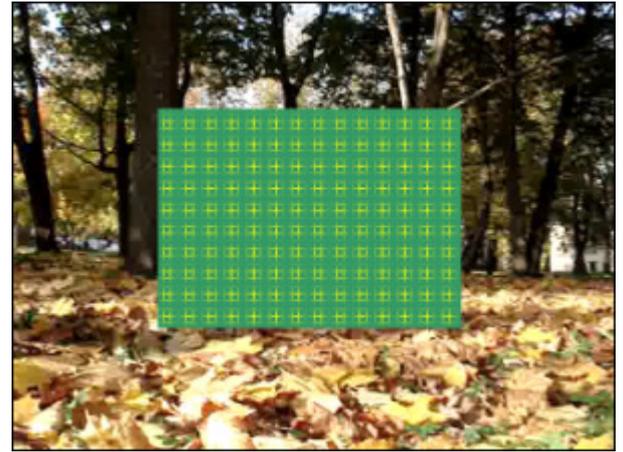
 	<p>Type:</p> <p>Gradient</p> <p>Couleur 1:  Alpha 1: <input type="range" value="55"/> 55</p> <p>Couleur 2:  Alpha 2: <input type="range" value="59"/> 59</p> <p>Gradient: </p>	 	<p>Couleur: </p> <p>Transparence: <input type="range" value="51"/> 51</p> <p>Taille: <input type="range" value="2"/> 2</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Anticrénelage</p>
--	---	--	---

Il est aussi possible de modifier l'**endroit** et la **taille** du rectangle. Allez voir la page **Ellipse** pour apprendre comment le faire.

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet **Rectangle** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet de **Rectangle** appliqué

## Invert Rectangle



L'effet de **Recadrage Rectangle** vous permet de mettre en valeur un objet en le plaçant dans une "fenêtre" rectangulaire transparente.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de choisir un type de **Pinceau** approprié dans le menu déroulant: **solide**, **gradient**, **hachure**, **texture**. Pour en connaître plus à propos de ces types, allez voir la page **Ellipse**.



Type:

Solide

Couleur: Alpha:



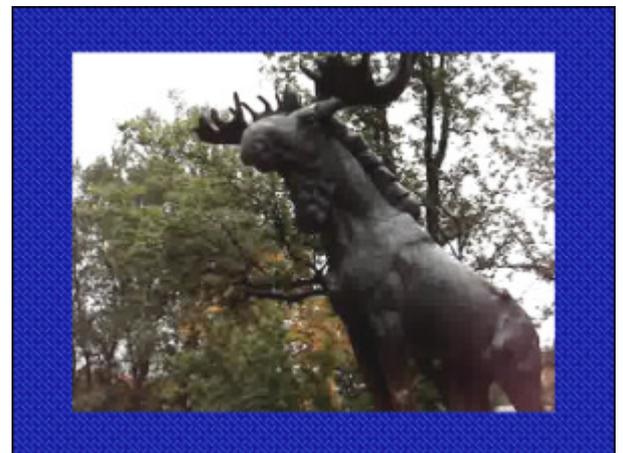
82

Il est aussi possible de modifier l'**endroit** et la **taille** du recadrage Rectangle. Allez voir la page **Ellipse** pour apprendre comment le faire.

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Recadrage Rectangle** appliqué:



Une image d'**origine**



Un **Recadrage Rectangle** appliqué

# Ellipse



L'effet d'**Ellipse** vous permet de mettre en valeur un objet de la vidéo en le plaçant dans une ellipse couverte d'une couleur spécifiée tandis que toute l'image reste intacte.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**.

Si vous voulez intégrer une **ellipse colorée** sur la surface de l'image, garder l'option **Pinceau** par défaut. Puis sélectionnez une **couleur**, la valeur d'**alpha** (la transparence) et le type de **Pinceau** dans le menu déroulant: **solide, gradient, hachure, texture**.

- Choisissez l'option **Solide**, si vous voulez dessiner une ellipse d'une couleur homogène. Sélectionnez une **couleur** et une valeur de **transparence**
- Une autre option disponible est **Gradient**. Un dégradé de couleur est une transition progressive d'une couleur vers une autre. Cette option vous permet de sélectionner la **première couleur**, la **deuxième couleur**, le type de **gradient** et les valeurs de **transparence** (pour chaque couleur)
- L'option **Hachure** permet d'ajouter les traits ordinairement croisés (les uns sur les autres) sur la surface d'une ellipse. Trouvez un exemple approprié dans la liste déroulante **Remplissage**
- Si vous voulez remplacer la surface d'objet par une image, utilisez l'option **Texture**. Elle vous permet de charger votre propre image et de définir la valeur de **transparence**

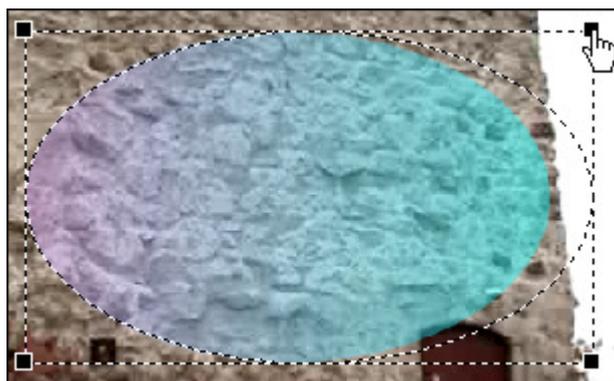
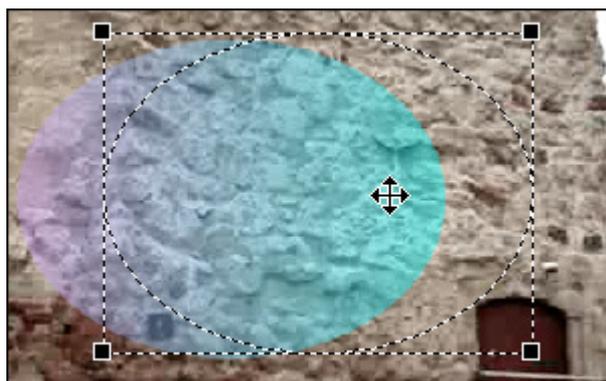
Si vous souhaitez dessiner seulement le **contour d'une ellipse**, cliquez sur le bouton  pour choisir une **couleur**, la valeur d'**alpha** (la transparence) et l'épaisseur du contour sur l'échelle **taille**. Cochez la case **Anticrénelage** pour adoucir les bords de la ligne (éviter le crénelage).

La partie **Propriétés** pour l'option 

La partie **Propriétés** pour l'option 

 	Type: Gradient	 	Couleur: 	Transparence: <input type="text" value="51"/>
Couleur 1: 	Alpha 1: <input type="text" value="55"/>	Taille: <input type="text" value="2"/>		
Couleur 2: 	Alpha 2: <input type="text" value="59"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Anticrénelage		
Gradient: 				

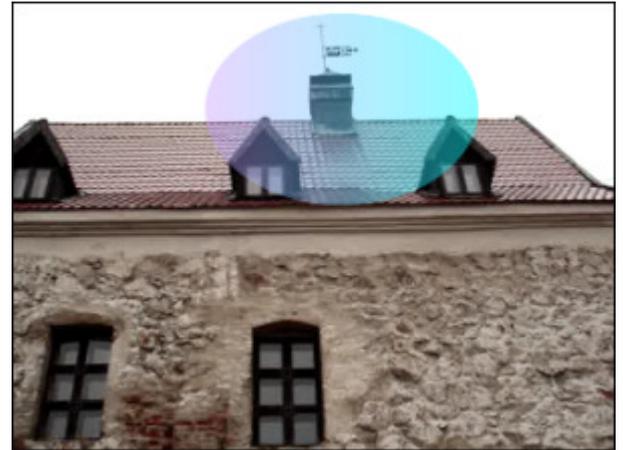
Il est possible de modifier l'**endroit** et la **taille** d'une ellipse dessinée directement sur la **fenêtre de prévisualisation**. Pour déplacer l'ellipse, dirigez le curseur de la souris vers la zone rectangulaire autour d'**Ellipse** (le curseur se transforme en ) et faites le glisser là où vous voulez placer votre dessin. Pour modifier la taille de l'ellipse, placez le curseur de la souris sur un des **carrés noirs**  (le curseur se transforme en ) et faites le glisser jusqu'à ce que l'ellipse ait la forme désirée.



Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet **Ellipse** appliqué:



Une image d'**origine**



Une **Ellipse** dessinée

## Invert Ellipse



L'effet de **Recadrage Ellipse** vous permet de mettre en valeur un objet de la vidéo en le plaçant dans une "fenêtre" ellipsoïdale transparente.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de choisir un type de **Pinceau** approprié dans le menu déroulant: **solide**, **gradient**, **hachure**, **texture**. Pour en connaître plus à propos de ces types, allez voir la page **Ellipse**.


 Type:

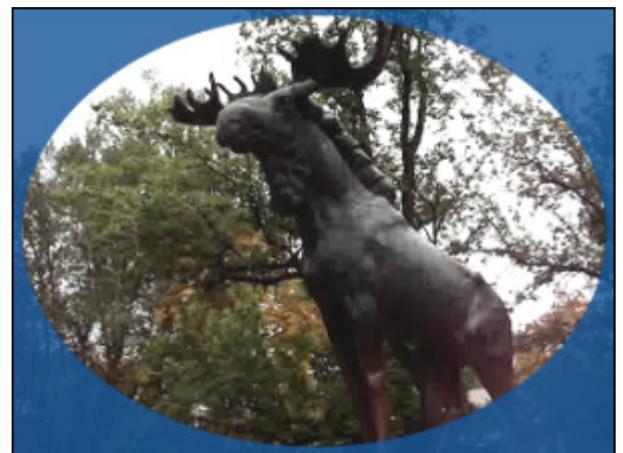
Couleur:  Alpha:  82

Il est aussi possible de modifier l'**endroit** et la **taille** du recadrage Ellipse. Allez voir la page **Ellipse** pour apprendre comment le faire.

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Recadrage Ellipse** appliqué:



Une image d'**origine**



Un **Recadrage Ellipse** appliqué

## Polygon, Pie, Simple Pie, Sector, Simple Sector



Les effets de **Polygone, Diagramme, Diagramme Simple, Secteur, Secteur Simple** permettent de mettre en valeur un objet de la vidéo en plaçant un objet couvert de la couleur fixe tandis que toute l'image reste intacte.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **Pinceau** ou un **Stylo**, puis de changer les paramètres selon votre choix. Si vous cliquez sur le bouton **Pinceau**, vous pouvez sélectionner un type approprié dans le menu déroulant: **solide, gradient, hachure, texture**. Pour en connaître plus à propos de ces types, allez voir la page **Ellipse**.

 	Type: Gradient	 	Couleur: 	Transparence: <input type="range" value="51"/> 51
	Couleur 1: 	Alpha 1: <input type="range" value="55"/> 55		Taille: <input type="range" value="2"/> 2
	Couleur 2: 	Alpha 2: <input type="range" value="59"/> 59		<input checked="" type="checkbox"/> Anticrénelage
	Gradient: 			

Il est aussi possible de modifier l'**endroit** et la **taille** du polygone/ diagramme/ diagramme simple/ secteur/ secteur simple. Allez voir la page **Ellipse** pour apprendre comment le faire.

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet **Diagramme** appliqué:



Une image d'**origine**



Un **Diagramme** dessiné

## Text and Text in Rectangle



Les effets de **Texte** et **Texte en rectangle** permettent d'ajouter un certain message à votre vidéo. La seule différence entre ces deux effets est la possibilité d'aligner le texte lors de l'application de **Texte en rectangle**.

Une fois l'effet **Texte/Texte en rectangle** est placé sur la **Timeline**, le mot "text" sera affiché dans la **Fenêtre de prévisualisation** par défaut. Pour taper votre propre texte cliquez sur le bouton **Propriétés**, placez le curseur de la souris sur le rectangle dans la **Fenêtre de prévisualisation** et faites un double cliquer sur le texte.

La **Fenêtre de propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de choisir la **police** et de changer le type de **pinceau**.

Une fois vous cliquez sur le bouton **Propriétés** les **paramètres de police** suivants sont à votre disposition: le type de la **police**, la **taille**, le **style de police** (caractères gras, italiques, soulignés, barrés), l'option **Aligné** (accessible seulement pour l'effet **Texte en rectangle** si la case **Echelle** est décochée), l'**Echelle** (pour l'effet **Texte en rectangle**) et le **Texte anti-alias** (cochez la case pour rendre les contours des lettres plus doux).



Quand vous choisissez l'option  vous pouvez modifier la **couleur** et la **taille** du pinceau. Le menu déroulant vous offre les **types de pinceau** suivants: **solide**, **gradient**, **hachure**, **texture**. Pour en connaître plus à propos de ces types, allez voir la page **Ellipse**.

Il est aussi possible de modifier l'**endroit** du texte écrit en faisant glisser le rectangle autour du texte vers une position appropriée. Allez voir la page **Ellipse** pour apprendre comment déplacer le **Texte en rectangle**.

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet **Texte/Texte en rectangle** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet **Texte** appliqué

# Border



L'effet de **Bordure** vous permet d'ajouter des bordures autour de votre image. Vous pouvez choisir le type, la largeur et la couleur des bordures.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de choisir le **type** de bordures, de modifier la **taille** (la largeur), la **couleur** et la valeur d'**alpha** (la transparence). Pour le moment la fonction **Pinceau** vous offre une seule option **Solide** dans le menu déroulant.

La partie **Propriétés** pour l'option 

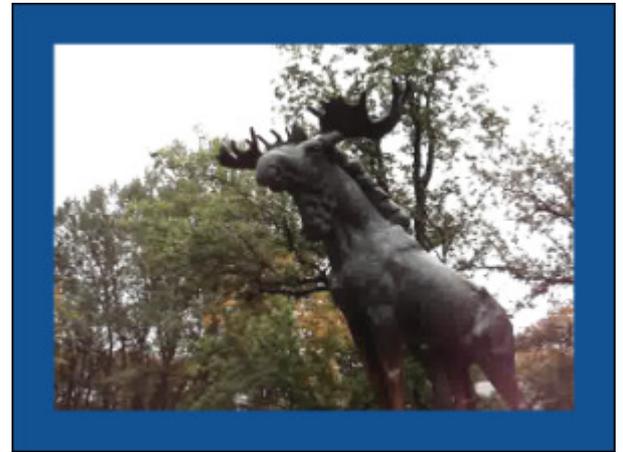
La partie **Propriétés** pour l'option 

 Type <input type="text" value="Solide"/>	 Type : <input type="text" value="Solide"/>
 Taille <input type="text" value="7"/>	 Couleur: <input type="text" value="Blue"/> Alpha: <input type="text" value="100"/>

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Bordure** appliqué:



Une image d'**origine**



Les **Bordures** dessinées

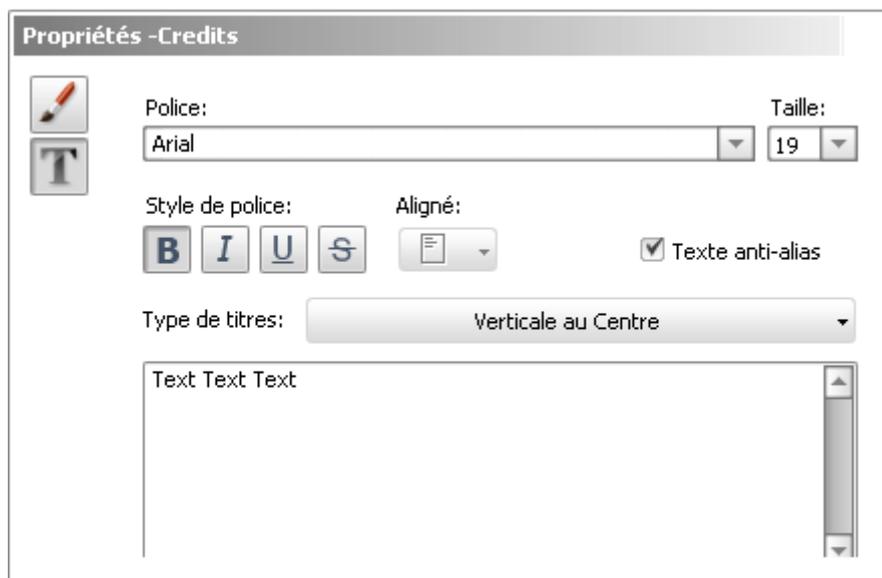
## Credits



L'effet de **Titres** vous permet d'ajouter des sous-titres à votre vidéo.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de changer la **police** et le **type de pinceau**.

Une fois vous cliquez sur le bouton **Propriétés** les **paramètres de police** suivants sont à votre disposition: le type de la **police**, la **taille**, le **style de police** (caractères gras, italiques, soulignés, barrés), le **Texte anti-alias** (cochez la case pour rendre les contours des lettres plus doux) et le **type de titres**.



Quand vous choisissez l'option  vous pouvez modifier la **couleur** et la **taille** du pinceau. Seulement le type de pinceau **Solide** est disponible ici.

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet de **Titres** appliqué:



Une image d'**origine**



Les **Titres** dessinées

# Image



L'effet d'**Image** vous permet d'ajouter une image à votre vidéo.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité d'indiquer le **chemin** d'accès au fichier graphique, de **Sauver Aspect** (garder le rapport largeur/hauteur de l'image), d'**appliquer la transparence** et de choisir une **couleur** (accessible si la case de **transparence** est cochée). Le bouton  du champ **Chemin** vous permet de trouver une image désirée sur le disque dur de votre ordinateur et de la charger dans le logiciel. Cochez la case **Sauver Aspect** si vous voulez garder le rapport largeur/hauteur de l'image importée. En cochant la case **Appliquer la transparence** vous pouvez rendre une couleur de l'image transparente, il suffit de sélectionner une **couleur** appropriée.

Chemin:  

Sauver Aspect

Appliquer la transparence

Couleur: 

Il est aussi possible de modifier l'**endroit** et la **taille** de l'image importée. Allez voir la page **Ellipse** pour apprendre comment le faire.

Ci-dessous vous pouvez comparer deux images, une image d'origine et un exemple de l'effet d'**Image** appliqué:



Une image d'**origine**



L'effet d'**Image** appliqué

## Effets audio

Les effets sonores vous permettent d'**amplifier** vos entregistrements audio, de créer un effet d'**écho**, de **chorus** en améliorant la bande son de votre film.

Bouton	Description
<b>Amplify</b>	L'effet d' <b>Amplification</b> permet d'amplifier vos entregistrements audio
<b>Band Filter</b>	Le filtre <b>Band</b> laisse passer une certaine bande de fréquences compris entre une fréquence de coupure basse et une fréquence de coupure haute
<b>Chorus</b>	L'effet de <b>Chorus</b> donne un effet de l'ampleur
<b>Compressor</b>	Le <b>Compresseur</b> permet d'éviter des excès de volume
<b>Delay</b>	L'effet de <b>Retard</b> permet de créer un effet d'écho en reproduisant l'audio après une certaine période de temps
<b>Expander</b>	L'effet d' <b>Expander</b> est utilisé pour élargir la gamme dynamique d'un signal audio
<b>Fade</b>	L'effet <b>Fade</b> permet de créer le fondu en entrée et le fondu en sortie du son
<b>Flanger</b>	L'effet <b>Flanger</b> obtenu en additionnant au signal d'origine ce même signal mais légèrement désaccordé en fréquence
<b>Invert</b>	L'effet d' <b>Inversion</b> permet d'inverser les échantillons, ainsi les décalages positifs deviennent négatifs et vis versa
<b>Normalize</b>	L'effet de <b>Normalisation</b> permet d'égaliser le niveau sonore en augmentant ou en baissant le volume
<b>Noise Remover</b>	Le filtre <b>Noise Remover</b> permet d'atténuer le bruit sonore de certaine fréquence
<b>Phaser</b>	Le <b>Phaser</b> filtre un signal en créant une série de hauts et des bas dans le spectre des fréquences
<b>Pitch Shift</b>	L'effet de <b>Pitch Shift</b> change le timbre de la voix ou de la musique
<b>Time Stretch</b>	L'effet de <b>Time Stretch</b> est utilisé pour accélérer ou ralentir l'audio
<b>Silence</b>	L'effet de <b>Silence</b> est utilisé pour couper le son du fichier vidéo
<b>Reverb</b>	Le filtre de <b>Réverbération</b> donne une sensation particulière d'espace
<b>Vibrato</b>	L'effet de <b>Vibrato</b> est utilisé pour créer des modulations cycliques de la fréquence du signal

## Amplify



**AVS Video Converter** donne la possibilité d'éditer l'audio de votre film vidéo en appliquant l'effet d'**Amplification**. Cet effet vous permet d'amplifier vos enregistrements audio autant que vous voulez.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **préset** de la liste déroulante ou de régler la valeur du **Gain**.

Préset

Gain

## Band Filter



Le filtre **Passe Bande** laisse passer une certaine bande de fréquences compris entre une fréquence de coupure basse et une fréquence de coupure haute. Les fréquences qui se trouvent à l'extérieur de cette bande sont atténuées. La distance entre les fréquences plus hautes et plus basses dans le filtre passe-bande est appelée la largeur de bande. La fréquence centrale correspond à l'amplitude maximale.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **préset** de la liste déroulante ou de choisir le **type** du filtre et de manuellement régler les valeurs de la **Fréquence** et de la **Pente**. La liste déroulante **Type** vous offre un grand choix de filtres.

Préset

Type

Fréquence

Pente

## Chorus



L'effet de **Chorus** donne un effet de l'ampleur. Il donne l'impression que plusieurs instruments jouent simultanément le même morceau, alors que le signal d'entrée ne correspond qu'à un seul instrument. Le son Set 1 est un exemple de l'effet chorus en action.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **préset** de la liste déroulante ou de régler les valeurs pour la **Profondeur de mix**, le **Gain de rétroaction**, le **Taux de retard**, etc.

Préset

Profondeur de mix

Gain de rétroaction

Taux de retard

Profondeur sweep

Taux de sweep

Phase du sweep

## Compressor



Le **Compresseur** permet d'éviter des excès de volume. Cet effet égalise la gamme dynamique et rend un signal fort plus faible, et vice versa.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **préset** de la liste déroulante ou de régler les valeurs pour le **Seuil**, le **Rapport**, **RMS** (Root Mean Square) et **Amplifier** après.

Preset	<input type="text" value="Personnel"/>
Seuil	<input type="range" value="-30"/>
Rapport	<input type="range" value="4"/>
RMS	<input type="range" value="100"/>
Amplifier	<input type="range" value="0"/>

## Delay



L'effet de **Retard** permet de créer un effet d'écho en reproduisant l'audio sélectionné après une certaine période de temps.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **préset** de la liste déroulante ou de régler les paramètres suivants: le **Temps de retard**, la **Profondeur de mix** et la

**Rétroaction**.

Preset	<input type="text" value="Double Left Channel"/>
Temps retard	<input type="range" value="85"/>
Profondeur de mix	<input type="range" value="51"/>
Rétroaction	<input type="range" value="7"/>

## Expander



L'effet d'**Expander** est utilisé pour élargir la gamme dynamique d'un signal audio. Il baisse le volume d'un son faible et augmente le volume d'un son fort. Si vous sélectionnez la partie du fichier avec la souris, l'effet sera appliqué exactement à cette partie. Si non, l'audio du fichier tout entier sera altéré.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **préset** de la liste déroulante ou de fixer les valeurs de **Seuil**, **Rapport**, **RMS** (Root Mean Square) et **Amplifier** après.

Preset	<input type="text" value="Personnel"/>
Seuil	<input type="range" value="-30"/>
Rapport	<input type="range" value="4"/>
RMS	<input type="range" value="100"/>
Amplifier	<input type="range" value="0"/>

## Fade



L'effet de **Fade** inclut deux composants: **Fade In** et **Fade Out**. Utilisez l'effet de **Fade In** pour augmenter le volume de l'audio graduellement. Si vous sélectionnez une partie du fichier avec la souris, l'effet sera appliqué exactement à cette partie. Si non le volume du début du fichier sera augmenté graduellement. Utilisez l'effet de **Fade Out** pour baisser le volume de l'audio graduellement. Si vous sélectionnez une partie avec la souris, l'effet sera appliqué exactement à cette partie. Si non, le volume de la fin du fichier sera baissé graduellement.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **preset** de la liste déroulante ou de fixer les valeurs **Amplifier le début** et **Amplifier la fin**.

Preset

Amplif. début

Amplif. fin

## Flanger



L'effet de **Flanger** reproduit le son d'un réacteur d'avion. Son principe n'est pas trop compliqué. C'est un effet de retard de courte durée variable mélangé au signal d'entrée.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **preset** de la liste déroulante ou de régler la valeur du **Gain**.

Preset

Gain

## Invert



En utilisant l'effet d'**Inversion** vous pouvez facilement inverser les échantillons, de la manière que tous les offsets positifs seront négatifs et tous les offsets négatifs sont positifs. L'inversion ne produit pas un effet audible, mais il peut être utile lors de la création de boucles pour aligner les courbes d'amplitude. Dans les waveforms stéréo, les deux canaux sont inversés.

Il n'y a pas de paramètres à modifier.

## Normalize



Utilisez l'effet de **Normalisation** pour égaliser le niveau sonore en augmentant ou en baissant le volume de la gamme sélectionnée. Si vous sélectionnez une partie avec la souris, l'effet amplifie le volume de la sélection jusqu'au niveau maximum. Si non, l'audio du fichier tout entier sera normalisé.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **preset** de la liste déroulante ou de régler la valeur **Normaliser**. Cochez la case **Régler le Bias** pour régler l'addition de signaux de haute fréquence.

Preset

Normaliser

Régler le Bias

## Noise Remover



Le filtre **Noise Remover** permet à l'utilisateur d'atténuer le bruit sonore de certaine fréquence basé sur la Transformée de Fourier rapide. Si vous sélectionnez la partie du fichier avec la souris, l'effet sera appliqué exactement à cette partie. Si non l'audio du fichier tout entier sera altéré.

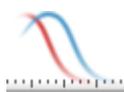
La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **preset** de la liste déroulante ou de régler la valeur de la **Réduction** et de sélectionner une des options **FFT (Transformée de Fourier rapide)** disponibles.

Preset:

Réduire:  1

FFT:  64  256  1024  4096

## Phaser



Le filtre **Phaser** divise l'audio en portions qui fait l'objet d'un léger retard, proportionnel à la fréquence à laquelle elle a été filtrée. Vous pouvez appliquer ce filtre pour ajouter un effet "synthétise" ou électronique aux sons naturels.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **preset** de la liste déroulante ou de régler les paramètres suivants: le **Temps de retard**, la **Profondeur de mix** et la **Rétroaction**.

Preset

Temps retard  85

Profondeur de mix  51

Rétroaction  7

## Pitch Shift



L'effet de **Pitch Shift** change le timbre de la voix ou de la musique. Il permet de transformer la basse en sursurement de moustique.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **preset** de la liste déroulante ou de régler la valeur du **Taux**.

Preset

Taux  80

## Time Stretch



L'effet de **Time Stretch** est utilisé pour accélérer ou ralentir l'audio.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **preset** de la liste déroulante ou de régler la valeur du **Taux**.

Preset

Taux  80

## Silence



L'effet de **Silence** est utilisé pour couper le son du fichier édité. Si vous sélectionnez une partie du fichier avec la souris, l'effet sera appliqué exactement à cette partie. Si non, le son de la vidéo toute entière sera coupé.

Il n'y a pas de paramètres à modifier.

## Reverb



The **Reverb** filter helps you to apply the particular effect when the sound stops but the reflections continue, decreasing in amplitude, until they can no longer be heard.

In the **Properties Window** you can **change the effect properties**. It's possible to select the necessary **preset** from the dropdown list or set custom audio parameters: **Frequency**, **Delay Time**, **Mix Depth**, **Gain**, etc.

Preset	<input type="text" value="Personnel"/>	
Fréquence	<input type="range" value="11025"/>	<input type="text" value="11025"/>
Temps retard	<input type="range" value="100"/>	<input type="text" value="100"/>
Profondeur de mix	<input type="range" value="60"/>	<input type="text" value="60"/>
Taps	<input type="range" value="5"/>	<input type="text" value="5"/>
Gain	<input type="range" value="5"/>	<input type="text" value="5"/>
Rétroaction	<input type="range" value="5"/>	<input type="text" value="5"/>

## Vibrato



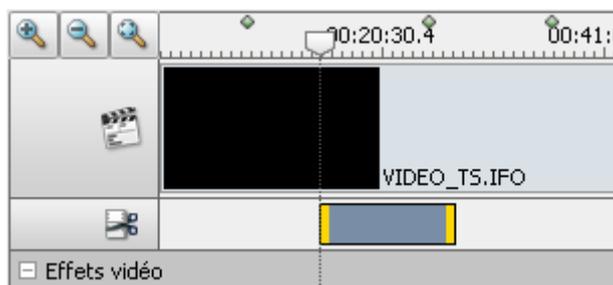
L'effet de **Vibrato** est utilisé pour créer des modulations cycliques de la fréquence du signal. Si vous sélectionnez une partie du fichier avec la souris, l'effet sera appliqué exactement à cette partie. Si non, l'audio du fichier tout entier sera modifié.

La fenêtre **Propriétés** vous permet de **configurer les paramètres de l'effet**. Ici vous avez la possibilité de sélectionner un **preset** de la liste déroulante ou de régler les valeurs pour la **Profondeur**, la **Fréquence** et la **Phase**.

Preset	<input type="text" value="Personnel"/>	
Profondeur	<input type="range" value="10"/>	<input type="text" value="10"/>
Fréquence	<input type="range" value="20"/>	<input type="text" value="20"/>
Phase	<input type="range" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>

## Utilisation de la Timeline

La **Timeline** est un outil qui permet d'obtenir un résultat exact et précis lors de l'application d'effets et du montage vidéo.



Quelques étapes pour réaliser un montage vidéo:

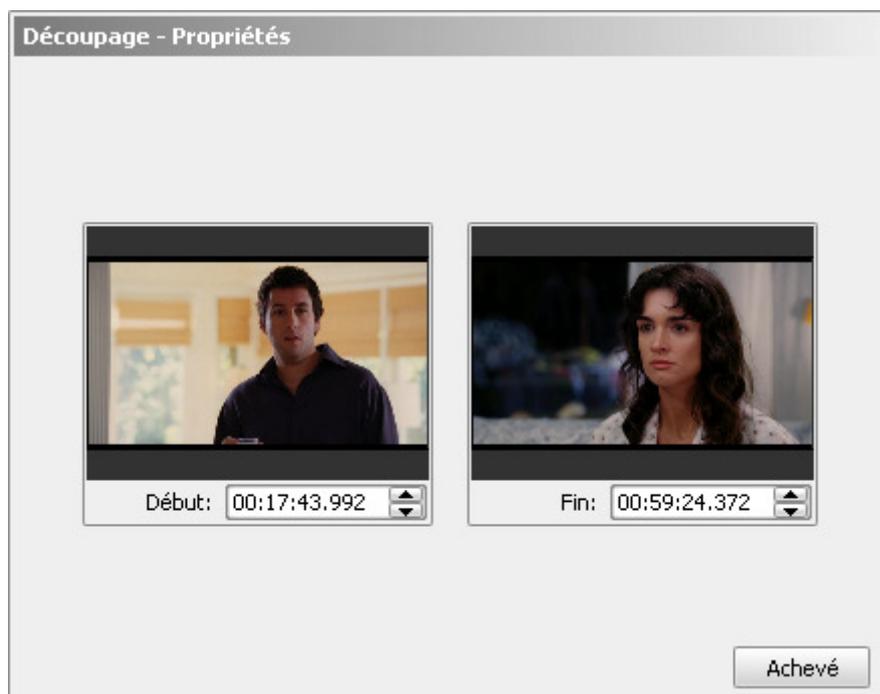
1. Réglez les zones à effacer (à voir **Effacement de scènes**)
2. Sélectionnez des effets à appliquer (à voir **Application d'effets**)
3. Placez des marqueurs pour indiquer le début de chaque chapitre (à voir **Marqueurs**)

## Effacement de scènes

**AVS Video Converter** permet de supprimer la partie du fichier.

**Pour supprimer quelques parties du film:**

- Cliquez sur le bouton **Editer** de la **barre principale** pour ouvrir la fenêtre **Editer de fichier d'entrée**
- Placez le curseur sur la **Timeline**, trouvez le début du fragment à découper et cliquez sur le bouton **Début**. De la même manière marquez la fin du fragment à découper.
- Le fragment sélectionné sera présenté sur la **Timeline** à l'intérieur du champ . Si vous avez besoin de supprimer plusieurs scènes, ces fragments à supprimer seront placés à l'intérieur du même champ.
- Si vous avez besoin de supprimer une partie exacte de la vidéo vous pouvez le faire dans la fenêtre de **Découpage**. Cliquez sur le fragment à découper et appuyez sur le bouton **Propriétés**. Dans la fenêtre **Découpage** qui sera affiché vous pouvez visualiser le début et la fin du fragment à découper et le temps exact de l'épisode:



Réglez le temps dans les champs appropriés en utilisant les boutons du clavier ou de la souris. Utilisez la prévisualisation pour contrôler le résultat.

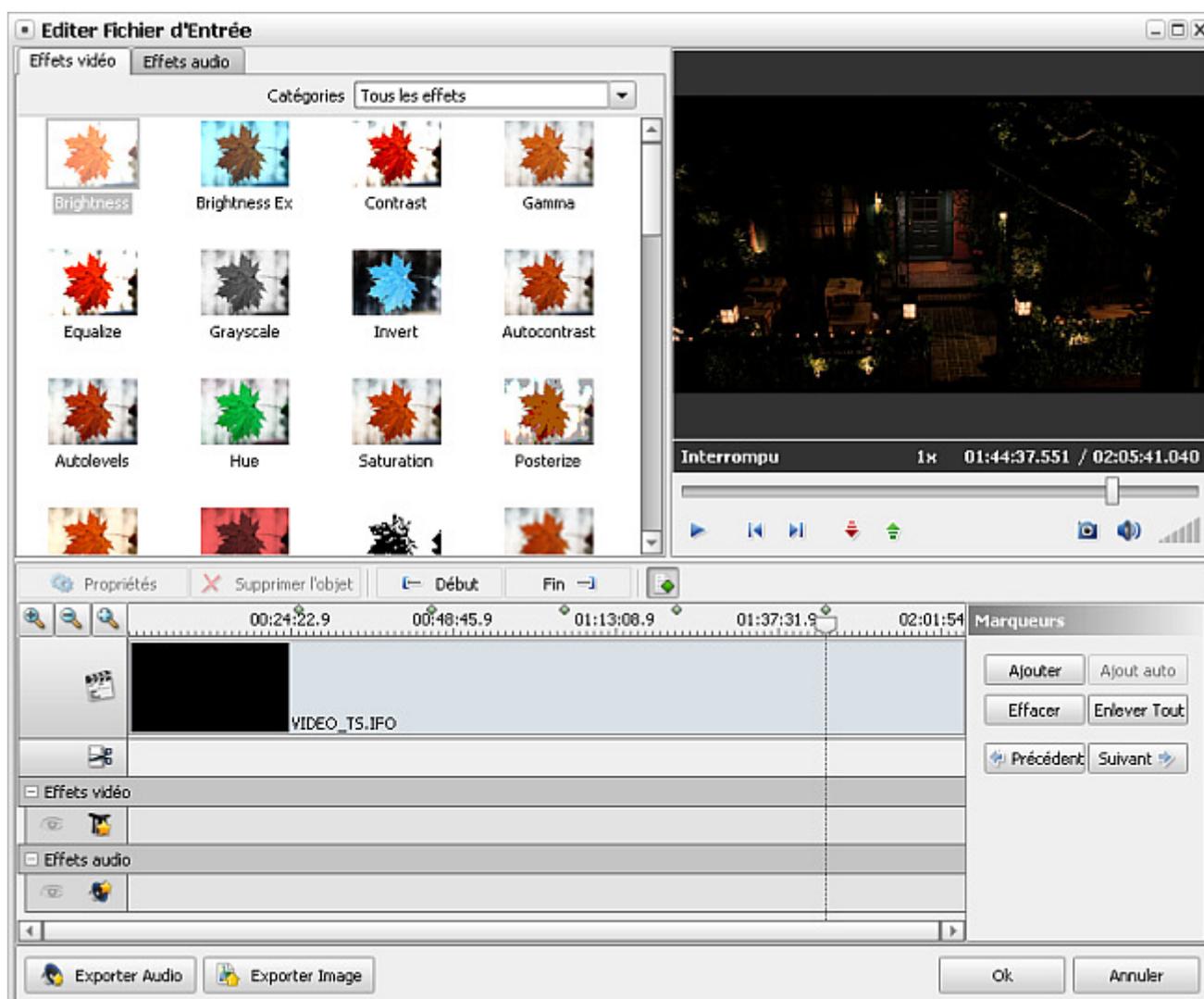
- Cliquez sur le bouton **Achévé** pour enregistrer les changements effectués
- Fermez la fenêtre d'**édition de fichier d'entrée**
- Réglez les paramètres du profil ( à voir **Editeur du profil**)
- Appuyez sur le bouton **Convertir !** pour lancer la conversion

**Note 1:** si vous avez changé d'avis et vous avez décidé de laisser quelques scènes, cliquez sur ce fragment et appuyez sur le bouton **Supprimer Objet**.

**Note 2:** pour vérifier si vous avez bien choisi le fragment, vous pouvez le reproduire en plaçant le curseur au début de ce fragment et cliquant sur le bouton **Lire** ▶.

## Marqueurs

La **Timeline** permet de placer des **Marqueurs** pour vous aider à appliquer des effets et à faire un montage vidéo. Les marqueurs facilitent le traitement de fichiers, mais le but principale de leur utilisation c'est la division de fichiers vidéo.



Pour ajouter des **marqueurs** :

- **Pas 1:** Ouvrez la fenêtre d'**édition de fichier d'entrée**, cliquez sur le bouton **Marqueurs**  pour accéder au menu de marqueurs. Ensuite placez le curseur sur la timeline là où vous voulez ajouter le marqueur.
- **Pas 2:** Cliquez sur le bouton **Ajouter** du panneau de marqueurs ou du menu contextuel. Le marqueur ajouté sera présenté sur la **Timeline** par un rhombe vert.

 **Notez:** au cas où vous prenez plusieurs fichiers et utilisez le bouton **Ajout Auto** du **Panneau de marqueurs**, les marqueurs seront automatiquement ajoutés au début de chaque fichier.

**Pour supprimer un marqueur:**

- Sélectionnez le marqueur à effacer en le cliquant avec la souris.
- Cliquez sur le bouton **Effacer** ou cliquez droit et choisissez l'option **Effacer** du menu contextuel.
- Pour supprimer tous les marqueurs utilisez le bouton **Enlever Tout** ou choisissez l'option appropriée du menu express.

Vous pouvez également ajouter des marqueurs lors de la création du menu DVD après avoir cliqué sur le bouton **Menu** de la **barre principale**. Ici vous pouvez ajouter des marqueurs en utilisant la barre de défilement.



Si vous traitez plusieurs fichiers ou voulez les fusionner, il peut être utile d'utiliser le bouton **Ajout Auto**. Les marqueurs seront automatiquement ajoutés au début de chaque fichier.

## Fusion de fichiers vidéo

**AVS Video Converter** permet de fusionner deux ou plusieurs fichiers en un seul. Le nombre de fichiers que vous pouvez choisir à la fois est limité à 35.

1. Lancez **AVS Video Converter**.
2. Choisissez des fichiers d'entrée en cliquant sur le bouton **Parcourir...** Vous pouvez également glisser et déposer vos fichiers de l'Explorateur dans la boîte **Fichier d'entrée** (la multisélection est disponible). Utilisez les boutons **En Haut**, **En Bas**, **Supprimer** et **Ajouter** pour supprimer/ajouter des fichiers de/à la liste.



Il est à noter que l'ajout de fichiers à l'aide du bouton **Parcourir...** supprime les fichiers précédemment ajoutés à la liste. Si vous voulez ajouter quelques fichiers dans la liste de **Fichier d'entrée** existante, utilisez le bouton **Ajouter** .

3. Choisissez le format, la position et réglez tous les paramètres nécessaires.
4. Lancez la conversion.



**Notez:** vérifiez si la case **Division** n'est pas cochée.

Faites attention que l'option **Fusion** est désactivée lors du traitement de plusieurs fichiers RM.

## Division de fichiers vidéo

**AVS Video Converter** permet de diviser une vidéo en plusieurs fichiers et les enregistrer séparément.

### Comment diviser:

1. Choisissez votre fichier d'entrée
2. Cliquez sur le bouton **Avancé** et cochez la case **Diviser**.
3. Choisissez le mode que vous voulez utiliser pour diviser votre fichier - selon la taille (**Limiter la taille à**), **par les marqueurs**.

Si vous choisissez l'option Diviser selon la taille, précisez, s'il vous plaît, la taille de fichier de sortie.

Si vous voulez diviser par marqueurs cliquez sur le bouton **Editer...** et ajoutez des marqueurs.

Diviser:     par lots     par les marqueurs     selon la taille   



**Notez:** au cas où vous choisissez la division de fichiers selon la taille elle doit être supérieure à 10 Mo. Faites attention la taille du fichier peut varier (+ - 0,5 Mo) ce qui dépend des paramètres du fichier d'entrée.

Si vous utilisez l'option **Division** lors de la création d'un CD notez, s'il vous plaît:

1. Si vous divisez votre fichier d'entrée **Par les marqueurs** chaque partie ne doit pas dépasser 700 Mo. Au cas où une des parties dépasse 700 Mo le programme va la diviser en deux parties plus petites: la première est de 700 Mo, la deuxième c'est tout ce qui reste.
2. Si vous divisez votre fichier d'entrée **Selon la taille** la taille indiquée doit être inférieure à 700 Mo. Au cas où un des fichiers dépasse 700 Mo le programme va le diviser automatiquement en parties plus petites.

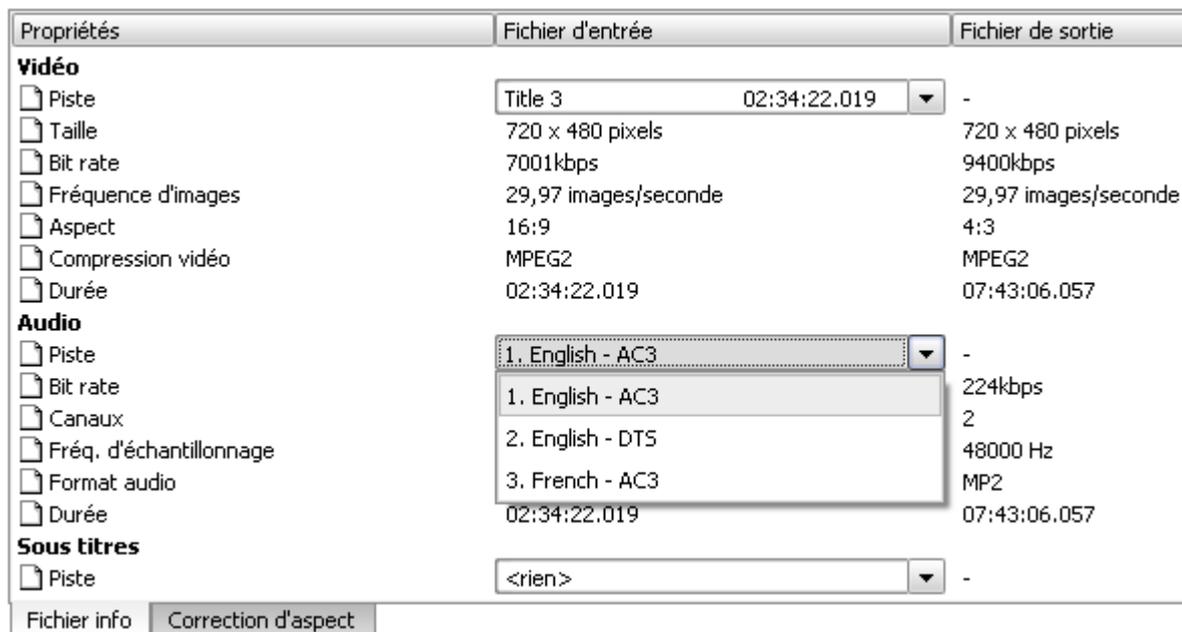


**Notez:** cette option est désactivée lors de la création du DVD. Il est à noter que si vous prenez quelques fichiers d'entrée, les marqueurs vont être automatiquement ajoutés au début de chaque fichier.

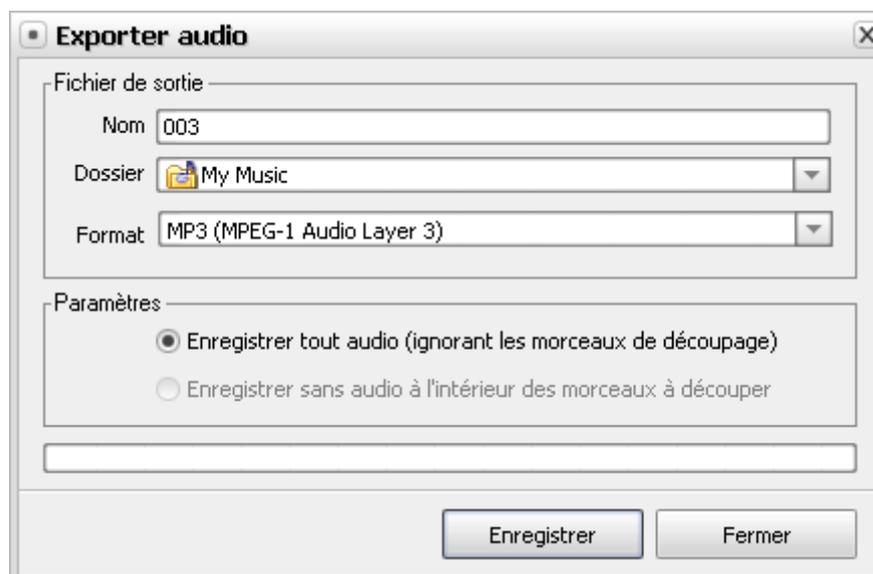
## Extraction d'audio

Si vous avez besoin d'extraire la bande son de votre vidéo vous pouvez le faire en utilisant **AVS Video Converter**.

1. Lancez **AVS Video Converter**.
2. Choisissez le fichier d'entrée en cliquant sur le bouton **Parcourir** à côté du champ **Fichier d'entrée**
3. Cliquez sur le bouton **Avancé >>** pour ouvrir la fenêtre d'options avancées.
4. Choisissez la bande audio appropriée s'il y en a plusieurs:



5. Cliquez sur le bouton **Editer** de la **barre principale** pour ouvrir la fenêtre d'**édition de fichier d'entrée**.
6. Cliquez sur le bouton  **Exporter Audio** et sélectionner le nom du fichier, le chemin d'accès et le format audio pour enregistrer la bande son:



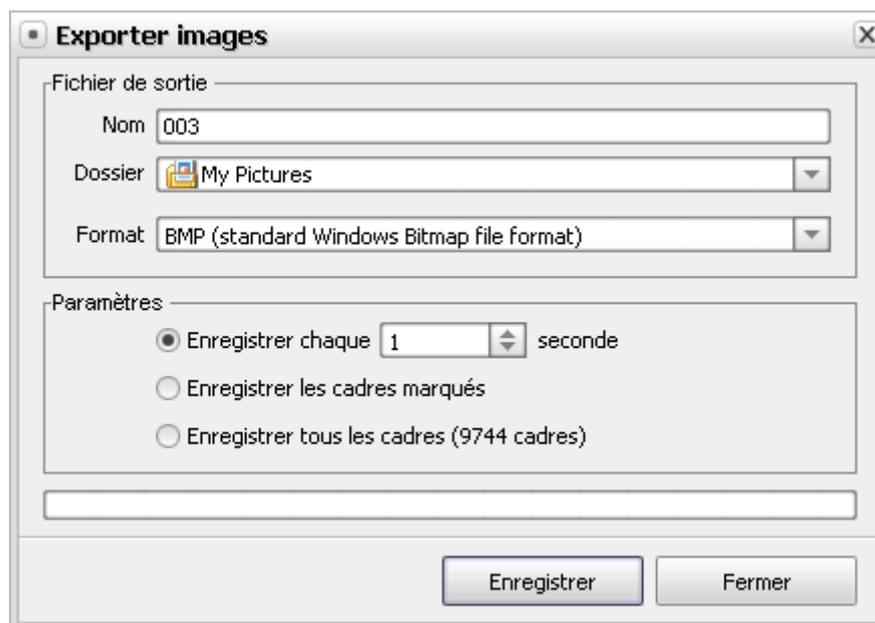
Si vous avez découpé le fichier vidéo en plusieurs parties, veuillez sélectionner une des options suivantes:

- **Enregistrer tout audio (ignorant les morceaux de découpage)** - utilisez cette option pour enregistrer la piste entière exportée dans un fichier audio.
  - **Enregistrer sans audio à l'intérieur des morceaux de découpage** - utilisez cette option pour enregistrer seulement l'audio qui reste **après** l'application de l'effet de découpage. Toutes les parties de découpage seront supprimées de votre fichier audio de sortie.
7. Cliquez sur le bouton **Enregistrer**. La bande son sera enregistrée au format **.mp3** ou **.wav** non compressé selon votre choix.

## Exportation image

Si vous avez besoin d'exporter plusieurs images de votre film et les enregistrer en format graphique (.bmp, .png, .jpeg ou autre), vous pouvez utiliser **AVS Video Converter**:

1. Lancez **AVS Video Converter**.
2. Choisissez un fichier source en cliquant sur le bouton **Parcourir**. Vous pouvez faire un simple glisser-déposer du fichier vidéo sur le champ **Fichier d'entrée**.
3. Cliquez sur le bouton **Editer** sur la **Barre d'outils principale**. La fenêtre **Editer Fichier d'Entrée** apparaît.
4. Puis cliquez sur le bouton  et sélectionnez le nom du fichier, le chemin, le format à enregistrer les images exportées:



De plus il faut sélectionner une des options indiquées:

- **Enregistrer chaque ... seconde** - utilisez cette option pour enregistrer les cadres dans un intervalle de temps donné (mesuré en secondes).
  - **Enregistrer les cadres marqués** - utilisez cette option pour enregistrer seulement les cadres marqués sur la **Timeline** (il faut placer les marqueurs avant de choisir cette option).
  - **Enregistrer tous les cadres** - utilisez cette option pour enregistrer tous les cadres du clip vidéo dans les fichiers graphiques.
5. Cliquez sur le bouton **Enregistrer**. Les images seront enregistrées en format sélectionné.

 **Notez:** si vous voulez exporter un seul cadre et l'enregistrer dans un fichier graphique (créer un instantané), veuillez utiliser le bouton **Instantané**  en bas de la Fenêtre de Prévisualisation.

# Traitement par lots

**AVS Video Converter** permet de convertir plusieurs fichiers vidéo à la fois dans un format sélectionné.

 **Notez:** il est possible de convertir 35 fichiers à la fois!

## Comment traiter les fichiers par lots:

1. Choisissez vos fichiers d'entrée
2. Cliquez sur le bouton **Avancé** et cochez la case **Diviser**.
3. Cochez la case **Traiter par lots**.

Diviser:  par lots  par les marqueurs  selon la taille  Mo

Il est à noter que cette option est désactivée lors de la conversion **En DVD**. Faites attention: au cas où vous changez le **Nom de Fichier de sortie** manuellement, vos fichiers de sortie seront només ainsi:

- OutputFileName.avi
- OutputFileName\_01.avi
- OutputFileName\_02.avi, etc.

Si vous ne changez pas le **Nom de Fichier de sortie** ni sa position, les fichiers seront només de la manière suivante:

- FirstInputFileName\_NEW.avi
- SecondInputFileName\_NEW.avi
- ThirdInputFileName\_NEW.avi, etc.

 **Notez:** il est impossible de choisir plus de 35 fichiers à la fois!

## Fiche Produit

**AVS Mobile Uploader** est une application intuitive et simple à utiliser pour le transfert de fichiers multimédia de l'ordinateur personnel à votre appareil portable: téléphone portable, assistant numérique personnel, Sony PSP etc.

L'option de sélection de dispositifs permet de choisir entre différents appareils selon le type de leur connexion.

Pour lancer **AVS Mobile Uploader** allez au menu **Démarrer** et choisissez **Tous les Programmes -> AVS4YOU -> AVS Mobile Uploader**.

## Utilisation d'AVS Mobile Uploader

Avant tout choisissez le type d'appareil vers lequel vous voulez transférer vos fichiers:



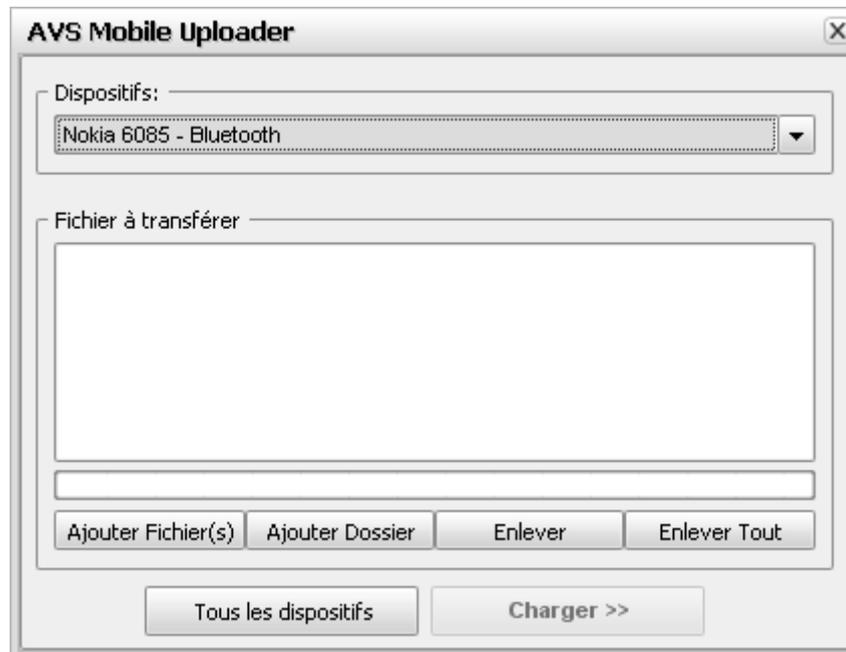
Cliquez sur le bouton **Tous les Dispositifs** pour lancer la recherche de dispositifs accessibles.



**Notez:** si vous voulez transférer vos fichiers vers le téléphone portable, il faut le connecter à votre ordinateur personnel via Bluetooth ou Infrarouge. Utilisez le câble USB seulement si votre portable ou votre carte mémoire sont détectés par l'ordinateur comme amovible ou fixe. Consultez la section **Annexe** pour en savoir plus.

Après quoi choisissez un des appareils de la boîte déroulante.

Maintenant passez à la sélection de fichiers multimédias qu'il vous faut transférer vers votre portable.



Boutons	Description
	Utilisez pour sélectionner un ou plusieurs fichiers multimédias à transférer et les ajouter à la liste.
	Utilisez pour sélectionner un dossier contenant des fichiers multimédias à transférer et l'ajouter à la liste.
	Utilisez pour éliminer les fichiers multimédias sélectionnés de la liste des fichiers à transférer.
	Utilisez pour éliminer tous les fichiers multimédias de la liste des fichiers à transférer.

Après avoir complété la liste des fichiers à transférer cliquez sur le bouton **Charger >>** pour lancer la procédure de transfert.



Le temps du transfert dépend du nombre de fichiers sélectionnés, leur taille et le type de connexion utilisée.

Si vous voulez, vous pouvez transférer les mêmes fichiers vers différents appareils en choisissant le nécessaire de la boîte déroulante.

**i** **Notez:** si vous transférez des fichiers vers Apple iPod, quand il est connecté à votre ordinateur le message suivante sera affiché:



Vous pouvez déconnecter l'iPod de l'ordinateur sans perte de données, au cas où vous n'avez pas essayé de les copier sur votre iPod en utilisant un autre logiciel.

# Rapport d'aspect

- **Evolution historique**
- **Rapport largeur/hauteur original**
- **Letterboxing et Pillar Boxing**

L'aspect ratio est une des caractéristiques des images; c'est le rapport entre la hauteur de l'image et sa largeur (le plus souvent présenté comme "x:y"). Par exemple, le rapport largeur/hauteur d'un écran de la télévision classique est 4:3, soit 1.33:1. La télévision à haute définition utilise le rapport 16:9, soit 1.78:1. Les formats 2.39:1 ou 1.85:1 sont fréquemment utilisés par la cinématographie; le rapport largeur/hauteur de la frame du film parlant de 35 mm est 1.37:1 (il est connu aussi comme le format "Academy") tandis que le cinéma muet utilisait le format 1.33:1.

## Evolution historique

Depuis ses origines la télévision utilise le format 4:3. Ensuite il a été adopté pour les écrans d'ordinateur. Bien que le format Academy soit 1.37:1 lors de la projection il retient le rapport hauteur/largeur classique 4:3. Donc, les pellicules ont été bien visualisées par la TV. Pour concurrencer l'arrivée de la télévision, Hollywood invente les formats larges pour offrir une image plus réaliste et donner un côté spectaculaire et, peut-être, rendre la diffusion des films par la télé moins attractive.

16:9 est un format retenu pour la HDTV japonaise et américaine aussi bien que pour la EDTV (résolution améliorée). La plupart des caméras numériques permettent d'enregistrer la vidéo en format 16:9. Le format 16:9 met en oeuvre le principe de l'anamorphose. Une image anamorphosée est une image comprimée à 4:3 sur la pellicule et décompressée jusqu'à 16:9 lors de la projection. Certaines postes de télévision permettent de décompresser une telle image, si non, le lecteur DVD décompresse la vidéo et ajoute des bandes noires (le letterboxing) avant d'envoyer l'image sur la TV. Les formats 1.85:1 et 2.39:1 ce sont des formats panoramiques plus larges que 16:9.

Selon les règles on assigne la valeur 1 à la hauteur de l'image, ainsi, par exemple, le format d'une image anamorphosée est 2.39:1 ou juste "2.39". Il est possible de dire ainsi car la largeur de la pellicule est réduite par 4 perforations (trous situés sur les bords latéraux), aussi bien que par l'emplacement réservé à la piste sonore magnétique ou optique. Les formats les plus répandus aux cinémas américaines sont 1.85 et 2.39.

Le format 16:9 adopté pour la HDTV est actuellement plus large que les formats panoramiques cinématographiques. Le format 2.39:1 (anamorphosé) et le format 1.85:1 (plus répandu, utilisé le plus souvent en Amérique du Nord) sont beaucoup plus larges, tandis que le standard européen (1.66:1) est un peu plus petit. (IMAX, contrairement aux certains points de vue, a le rapport 1.33:1, le rapport largeur/hauteur de télévision traditionnel.)

Les pellicules Super 16mm sont fréquemment utilisées par les productions du fait de son coût, du rapport presque égal à celui de 16:9 (Super 16mm donne un rapport d'image de 1.66 tandis que le format 16:9 - 1.78) aussi bien qu'il n'exige pas d'espace pour la piste audio dans le film.

## Rapport largeur/hauteur original

Le **Rapport d'Aspect Original** est un terme de cinéma qu'on utilise pour désigner le rapport largeur/hauteur ou les dimensions de l'original, lors de la réalisation du film. Par exemple, le film Gladiateur est sorti au cinéma en format 2.39:1. Il a été réalisé en Super 35 et, en plus d'être présenté aux cinémas et à la télévision en format original de 2.39:1, il a été diffusé sans bandes noires que l'original possède.

## Letterboxing et pillar boxing

Le **Letterbox** est un procédé qui permet de transférer des vidéos à haute définition aux formats vidéo en préservant le rapport largeur/hauteur original. Il fait apparaître des bandes noires en haut et en bas de l'image (appelés aussi des mattes). De cette façon l'image ressemble à la fente horizontale de la boîte aux lettres d'où vient le nom du procédé.

Le Letterboxing est une alternative à l'option "pan and scan" qui permet de découper la vidéo, la recadrer et l'adapter à l'écran de télévision 1.33:1 (ou 4:3) ce qui fait disparaître la quantité de détails. Contrairement à ce procédé, le letterboxing préserve l'intégrité de l'image originale.

Le **Pillar boxing** permet de visualiser l'image en 1.33:1 sur un écran plus large en ajoutant des bandes noires de deux côtés de l'image. Cela peut être utile si à l'origine la vidéo n'était pas créée pour être visualisée sur un écran large. Le matériel est rétréci et placé au milieu de la frame widescreen. Le nom du procédé "Pillar box", appelé parfois le windowboxing, vient de la ressemblance de l'affichage à la boîte aux lettres sur pied au Royaume Uni.

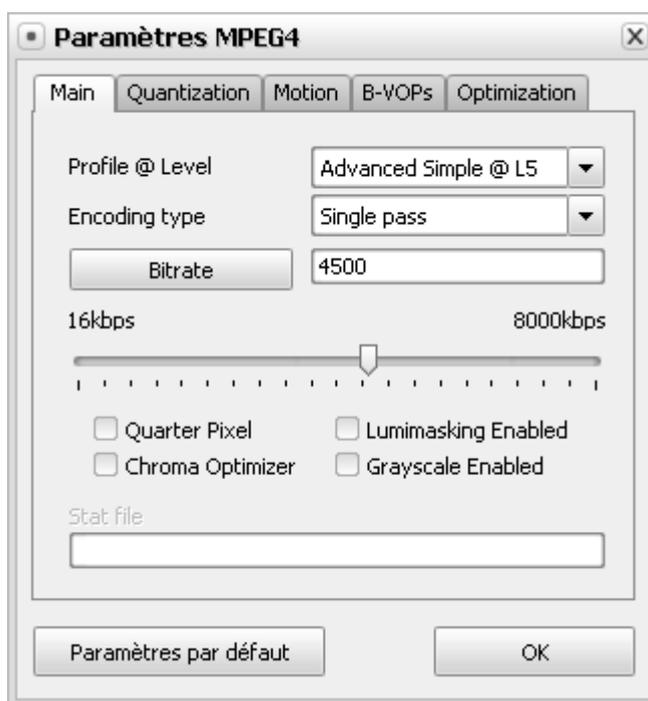
## Paramètres du codec MPEG-4

**MPEG-4** est une norme ISO/IEC de codage vidéo développée par MPEG (Moving Picture Experts Group). Elle est caractérisée par une petite taille du fichier de sortie et une bonne qualité de l'image même si on utilise un débit relativement bas. Le fichier de sortie le plus connu qu'on reçoit lors de compression en format MPEG-4 est un fichier AVI, utilisé pour les vidéos personnelles. Il est encodé par les codecs Xvid, DivX, 3ivx, Nero Digital, etc.

Il contient les onglets suivants:

- **Main** (principal) inclut **Profile @ level**, **Encoding type**, **Bitrate/Target quantizer/Target size**, **Quarter pixel**, **Lumimasking enabled**, **Chroma optimizer**, **Grayscale enabled**, **Stat file**.
- **Quantization** (quantification) inclut **Quantization type**, **Min I-frame quantizer**, **Max I-frame quantizer**, **Min P-frame quantizer**, **Max P-frame quantizer**, **Min B-frame quantizer**, **Max B-frame quantizer** et **Trellis quantization**.
- **Motion** (mouvement) inclut **Motion search type**, **VHQ Mode**, **Frame drop ratio**, **Max key interval**, **Global motion compensation**, **Use chroma motion**, **Cartoon mode** et **Turbo mode**.
- **B-VOP** inclut **Use B-VOPs**, **Max consecutive B-VOPs**, **Quantizer ratio**, **Quantizer offset**.
- **Optimization** (optimisation) inclut **Automatically detect optimizations**, **Force optimizations**.

## Paramètres principaux



**[Profile @ level] [Encoding type] [Bitrate/Target quantizer/Target size] [Quarter pixel]**  
**[Lumimasking enabled] [Chroma optimizer] [Grayscale enabled] [Stat file]**

**Profile @ level** (profil et niveau) contrôle l'utilisation d'outils MPEG-4 et limite le débit pour créer un fichier compatible avec votre matériel. Si vous connaissez les paramètres du codec Xvid vous voyez que les **Niveaux du profil** coïncident avec les profils Xvid. Là-dessous vous pouvez voir quel profil utiliser pour changer tel ou tel paramètre spécifique du codec et savoir la valeur de résolution, frame rate ou débit conseillée pour chaque profil.

Niveau du profil	Résolution maximale et Taux d'images conseillés	Débit cible conseillé	Lumimasking activé	B-Frames (Utiliser B-VOPs)	Type de quantification	Entrelacement	Quarter pixel	Compensation de la motion globale
Simple @ L0	176x144x15 fps	64 kbps	non autorisé	non autorisé	H.263 seulement	non autorisé	non autorisé	non autorisé
Simple @ L1	176x144x15 fps	64 kbps	autorisé	non autorisé	H.263 seulement	non autorisé	non autorisé	non autorisé
Simple @ L2	352x288x15 fps	128 kbps	autorisé	non autorisé	H.263 seulement	non autorisé	non autorisé	non autorisé
Simple @ L3	352x288x15 fps	384 kbps	autorisé	non autorisé	H.263 seulement	non autorisé	non autorisé	non autorisé
ARTS @ L1	176x144x15 fps	64 kbps	autorisé	non autorisé	H.263 seulement	non autorisé	non autorisé	non autorisé
ARTS @ L2	352x288x15 fps	128 kbps	autorisé	non autorisé	H.263 seulement	non autorisé	non autorisé	non autorisé
ARTS @ L3	352x288x30 fps	384 kbps	autorisé	non autorisé	H.263 seulement	non autorisé	non autorisé	non autorisé
ARTS @ L4	352x288x30 fps	2000 kbps	autorisé	non autorisé	H.263 seulement	non autorisé	non autorisé	non autorisé
AS @ L0	176x144x30 fps	128 kbps	autorisé	autorisé	H.263 ou MPEG	autorisé	autorisé	autorisé
AS @ L1	176x144x30 fps	128 kbps	autorisé	autorisé	H.263 ou MPEG	autorisé	autorisé	autorisé
AS @ L2	352x288x15 fps	384 kbps	autorisé	autorisé	H.263 ou MPEG	autorisé	autorisé	autorisé
AS @ L3	352x288x30 fps	768 kbps	autorisé	autorisé	H.263 ou MPEG	autorisé	autorisé	autorisé
AS @ L4	352x576x30 fps	3000 kbps	autorisé	autorisé	H.263 ou MPEG	autorisé	autorisé	autorisé
AS @ L5	720x576x30 fps	8000 kbps	autorisé	autorisé	H.263 ou MPEG	autorisé	autorisé	autorisé

Comme vous pouvez le voir les **Niveaux du profil "Simple @ L0", "Simple @ L1", "Simple @ L2", "Simple @ L3", "ARTS @ L1", "ARTS @ L2" et "AS @ L2"** correspondent aux **Profils Handheld** de DivX développés pour activer le décodage du contenu DivX avec le débit et la résolution appropriée pour les petits appareils portables tels que téléphones portables et montres digitales.

Les **niveaux du profil "ARTS @ L3", "ARTS @ L4", "AS @ L0", "AS @ L1" et "AS @ L3"** correspondent aux **Profils Portables** de DivX qui activent le contenu DivX de haute qualité pour les appareils portables, y compris les lecteurs MP3 et les petits appareils portables pour la reproduction vidéo comme PDA.

Le **niveau du profil "AS @ L4"** correspond au **Profil Home Theater** de DivX. Les spécifications de ce profil vont assurer la reproduction du contenu DivX de haute qualité sur les lecteurs DVD, consoles de jeux, etc.

Et le **niveau du profil "AS @ L5"** correspond au **Profil de Haute Définition** développé pour toute sorte d'appareils capables de reproduire le contenu DivX à haute définition.

Les paramètres du **Niveau du Profil** peuvent être choisis de la liste de presets mais ne peuvent pas être modifiés.

La section **Encoding type** (type d'encodage) vous permet de choisir entre différents modes de conversion. Dans la liste déroulante vous pouvez choisir:

- **Single pass (seule passe) - Bitrate** est utilisé pour convertir la vidéo à un bitrate fixe. Vous pouvez utiliser ce mode pour convertir votre fichier à une vitesse relativement haute quand vous avez besoin d'un fichier de sortie avec un certain bitrate cible. Fixez le bitrate cible dans la section **Bitrate/Target quantizer/Target size**.

- **Single pass (seule passe) - Quantizer (Quantificateur)** est utilisé pour convertir la vidéo d'une qualité fixe. Vous pouvez utiliser cette option pour convertir votre vidéo et recevoir un fichier d'une taille non fixée, mais de bonne qualité. Choisissez le type de quantificateur dans la section **Bitrate/Target quantizer/Target size**.
- **Twopass - 1st pass (à deux passes - première passe)** est utilisé pour la première passe en mode multipass. Lisez l'information ci-dessous pour savoir comment effectuer la conversion multipass.
- **Twopass - 2nd pass (à deux passes - deuxième passe)** est utilisé pour la deuxième et toutes les passes suivantes de la conversion multipass. Lisez l'information ci-dessous pour savoir comment effectuer la conversion multipass.

Le programme **AVS Video Converter** vous offre la possibilité d'effectuer la conversion à plusieurs passes. Si vous voulez créer un fichier de taille et qualité fixes, nous vous conseillons d'utiliser le mode multipass. Pour lancer la conversion multipass, premièrement choisissez le type d'encodage **Twopass - 1st pass**, définissez tous les paramètres du codec, cliquez sur **OK** et, ayant fermé l'**Editeur du Profil**, cliquez sur le bouton **Convertir !**. Quand la conversion est terminée, ouvrez l'**Editeur du profil** la deuxième fois et cliquez sur le bouton **Avancé**. Ensuite choisissez le type d'encodage **Multipass - N pas**, définissez tous les paramètres nécessaires et répétez le processus de conversion encore une fois.



**Notez:** quand vous choisissez le mode **Twopass - 1st pass** le codec seulement analyse la vidéo d'entrée et crée un fichier log temporaire - **Fichier Stat**, où toute l'information sur le fichier sera enregistrée. Ensuite lors de la seconde passe le fichier est créé. Faites attention, vous ne recevez pas une **vidéo** convertie après avoir utilisé le mode **Twopass - 1st pass**.

La section **Bitrate/Target quantizer/Target size** (Bitrate/Quantificateur Cible/Taille Cible) vous permet de choisir le débit de sortie, régler la valeur de quantification et la taille.



**Notez:** le **Bitrate Moyen** permet de convertir le fichier avec un bitrate moyen fixe, tandis que le **Quantificateur** permet au codec de se concentrer sur la qualité du fichier de sortie, sans prendre en considération la taille du fichier.

Les valeurs du **Average Bitrate** (Bitrate Moyen) sont comprises entre **0** et **5000**, par défaut les valeurs sont fixées à **800** pour la qualité basse, **1200** pour la qualité moyenne et **1400** pour la haute qualité.

Les valeurs de la **Quantificateur cible** sont comprises entre **0** et **51**, la valeur fixée par défaut est **26**. Plus grande est la valeur, plus basse est la qualité du fichier de sortie.

Les valeurs de la **Taille cible** peuvent être paramétrées si vous êtes en train d'effectuer la deuxième passe en mode **Twopass**. Il peut être surtout utile, si vous voulez sauvegarder votre fichier de sortie sur le disque de taille fixe: un disque CD-R/RW, par exemple. Plus grande est la valeur, meilleure est la qualité.

Le **Quarter pixel** utilisé par le codec augmente la précision d'encodage. Si vous activez cette option la taille de données auxiliaires augmente. Plus bas est le bitrate pire est la qualité. Faites attention que si l'option est activée la charge du processeur augmente considérablement lors de l'encodage ou le décodage, et les appareils avec un CPU lent ne pourront pas même reproduire le fichier de sortie. Le temps de compression augmente aussi.

Vous pouvez cocher ou décocher la case de **Quarter pixel**.

L'activation de **Lumimasking** permet de compresser plus des images plus sombres ou plus claires quand il ne peut pas être facilement remarqué par l'oeil humain. En même temps il diminue la compression d'autres cadres pour améliorer la qualité de l'image en général. Il est conseillé de l'**activer** si la vidéo contient plusieurs scènes trop sombres ou trop claires. Son activation est déconseillée pour les clips musicaux.

Vous pouvez cocher ou décocher la case de **Lumimasking enabled**.

L'option de **Chroma optimizer** permet de réduire le bruit autour des objets et les mettre en valeur en interpolant les couleurs des zones sombres et claires situées de chaque côté de l'objet. Comme le rapport de compression sans bruit est plus haut la qualité de la vidéo de sortie sera meilleure. Il est conseillé de la laisser **activée**.

Vous pouvez cocher ou décocher la case de **Chroma optimizer**.

L'activation de **Grayscale** (Niveaux de gris) permet au codec d'écrire toute l'information sur le couleur dans un cadre et de cette manière réduire la taille du fichier de sortie à 10%. Ces ressources libérées peuvent être utilisées pour améliorer la qualité. Il est conseillé pour la conversion de la vidéo en noir et blanc.

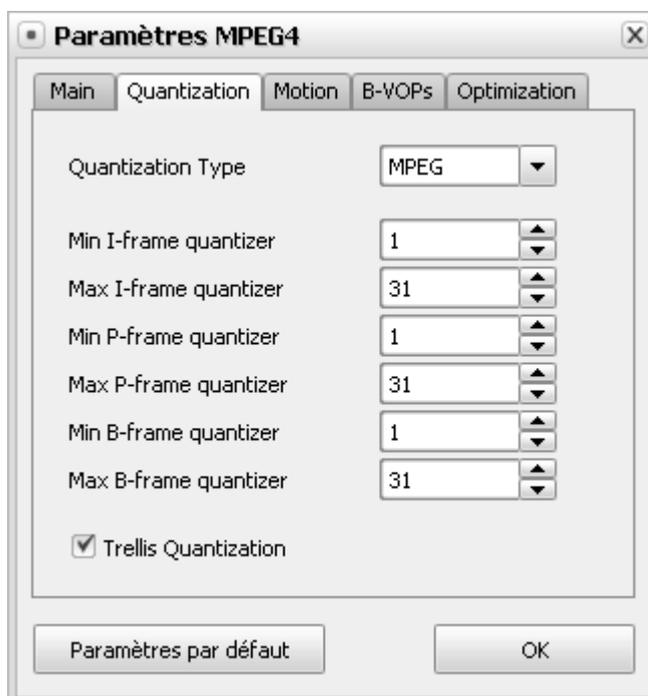
Vous pouvez cocher et décocher la case de **Grayscale enabled**.

Dans la section **Stat File** (Fichier Statistique) vous pouvez choisir le fichier qui sera utilisé pour stocker l'information sur le fichier d'entrée. Cette information sera utilisée par le codec pour effectuer la deuxième passe de la conversion. Cette option n'est accessible que lors de l'utilisation du mode multipass.

Si vous n'êtes pas sûr quels paramètres utiliser cliquez sur le bouton **Paramètres par défaut** pour annuler toutes les modifications et rétablir les paramètres par défaut.

Toutes les modifications sont effectuées cliquez sur le bouton **OK** pour les appliquer.

## Quantification



**[Quantization type] [Min I-frame quantizer] [Max I-frame quantizer] [Min P-frame quantizer]**

**[Max P-frame quantizer] [Min B-frame quantizer] [Max B-frame quantizer] [Trellis quantization]**

Le type de **Quantification** c'est la matrice de quantification utilisée lors de la conversion vidéo qui dépend du bitrate choisi, du type de film et de la qualité de l'image.

Type de quantification	Détails
<b>H.263</b>	<p>Il est particulièrement conseillé pour des bitrates inférieurs à 900 kbps pour les films la taille d'image moyenne (512x288 - des films DivX/Xvid qui peuvent être gravés sur un CD) et plus petite. Cette matrice produit un léger flou sur l'image et donc, augmente le rapport de compression et la qualité de la vidéo de sortie. Cependant si la résolution (taille d'image) est au-dessus de la valeur moyenne (par exemple, 720x480) la qualité d'image sera pire et il vous sera recommandé d'utiliser des bitrates supérieurs à 900 kbps.</p> <p>Il convient aussi pour le codage de dessins animés et de films avec une très bonne qualité image .</p>
<b>MPEG</b>	<p>Il est conseillé pour des bitrates supérieurs à 900 kbps (les films qui peuvent être gravés sur deux CD). Cette matrice produit une image plus nette en utilisant plus de bits de l'information pour l'encodage. Il convient aussi pour l'encodage de la vidéo avec une qualité image pas très bonne.</p>

Le **Type de Quantification** peut être choisi de la liste des presets disponibles et ne peut pas être modifié.

**Min I-frame quantizer** permet de régler le quantificateur minimum pour des I-frames. Il est hautement conseillé de ne pas changer le paramètre prédéfini. Consultez aussi la section **B-VOPs** pour en savoir plus.

Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **10000**. La valeur fixée par défaut est **1**.

**Max I-frame quantizer** permet de régler le quantificateur maximum pour des I-frames. Il est hautement conseillé de ne pas changer les paramètres prédéfinis. Consultez aussi la section **B-VOPs** pour en savoir plus.

Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **10000**. La valeur fixée par défaut est **31**.

**Min P-frame quantizer** permet de régler le quantificateur minimum pour des P-frames. Il est hautement conseillé de ne pas changer les paramètres prédéfinis. Consultez aussi la section **B-VOPs** pour en savoir plus.

Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **10000**. La valeur fixée par défaut est **1**.

**Max P-frame quantizer** permet de régler le quantificateur maximum pour des P-frames. Il est hautement conseillé de ne pas changer les paramètres prédéfinis. Consultez aussi la section **B-VOPs** pour en savoir plus.

Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **10000**. La valeur fixée par défaut est **31**.

**Min B-frame quantizer** permet de régler le quantificateur minimum pour des B-frames. Il est hautement conseillé de ne pas changer les paramètres prédéfinis. Consultez aussi la section **B-VOPs** pour en savoir plus.

Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **10000**. La valeur fixée par défaut est **1**.

**Max B-frame quantizer** permet de régler le quantificateur maximum pour des B-frames. Il est hautement conseillé de ne pas changer les paramètres prédéfinis. Consultez aussi la section **B-VOPs** pour en savoir plus.

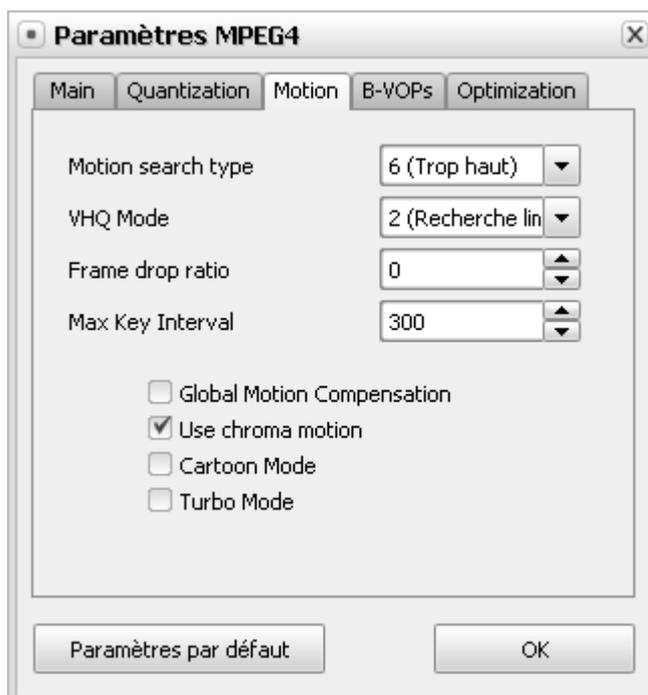
Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **10000**. La valeur fixée par défaut est **31**.

**Trellis quantization** permet au codec de choisir le type de codage en se basant sur le rapport qualité-taille. Il améliore la qualité en maintenant la petite taille du fichier en même temps ralentit le processus de conversion.

Si vous n'êtes pas sûr quels paramètres utiliser cliquez sur le bouton **Paramètres par défaut** pour annuler toutes les modifications et rétablir les paramètres par défaut.

Toutes les modifications sont effectuées cliquez sur le bouton **OK** pour les appliquer.

# Mouvement



[Motion search type] [VHQ Mode] [Frame drop ratio] [Max key interval] [Global motion compensation]  
 [Use chroma motion] [Cartoon mode] [Turbo mode]

**Motion search type** (Type de Détection du Mouvement) définit le type de détection de mouvements. Le codec examine la vidéo et en se basant sur l'estimation du mouvement le convertit. Plus petite est la valeur, plus grande est la vitesse de conversion, pire est la qualité.

Type de Recherche de Mouvement	Détails
<b>0 (None)</b>	Utilisez ce paramètre pour désactiver la <b>Détection de Mouvements</b> . La vitesse de compression augmente, en même temps il entraîne la perte de qualité. Il est déconseillé.  Utilisez pour des bitrates hauts. Si la <b>Détection de Mouvements</b> est désactivée le codec ne produit que des I-frames (les frames avec un très petit rapport de compression), donc vous recevez au final un fichier de très haute qualité et de grande taille.
<b>1 (Very Low)</b>	Utilisez ce paramètre pour fixer un niveau très bas de la <b>Détection de Mouvements</b> . Le codec néglige plusieurs différences entre les mouvements dans le film et bien que la vitesse de conversion soit très haute la taille de frames de sortie est trop grande et la qualité n'est pas très bonne. Il est conseillé de l'utiliser si la vitesse de conversion est primordiale.
<b>2 (Low)</b>	Utilisez ce paramètre pour fixer un niveau bas de la <b>Détection de Mouvements</b> . Le codec néglige plusieurs différences entre les mouvements dans le film et bien que la vitesse de conversion soit très haute la taille de frames de sortie est trop grande et la qualité n'est pas très bonne. Il est conseillé de l'utiliser si la vitesse de conversion est primordiale.
<b>3 (Medium)</b>	Utilisez ce paramètre pour fixer un niveau moyen de la <b>Détection de Mouvements</b> . Le codec néglige plusieurs différences entre les mouvements dans le film et bien que la vitesse de conversion soit très haute la taille de frames de sortie est trop grande et la qualité n'est pas très bonne. Il est conseillé de l'utiliser si la vitesse de conversion est primordiale.

<b>4 (High)</b>	Utilisez ce paramètre pour fixer un niveau haut de la <b>Détection de Mouvements</b> . Le codec examine le film pour trouver les différences entre les mouvements ce qui ralentit un peu le processus mais la taille de frames de sortie est plus petite et la qualité est assez bonne. Il est conseillé de l'utiliser pour une conversion rapide sans grande perte de qualité.
<b>5 (Very High)</b>	Utilisez ce paramètre pour fixer un niveau très haut de la <b>Détection de Mouvements</b> . Le codec examine le film pour trouver les différences entre les mouvements et utilise un algorithme avancé lors de la conversion ce qui ralentit le processus mais la taille de frames du fichier de sortie est plus petite et la qualité est bonne. Il est conseillé de l'utiliser pour obtenir un fichier de bonne qualité et le graver sur deux CD.
<b>6 (Ultra High)</b>	Utilisez ce paramètre pour fixer le niveau le plus haut possible de la <b>Détection de Mouvements</b> . Le codec examine le film pour trouver les différences entre les mouvements et utilise un algorithme avancé lors de la conversion ce qui ralentit le processus mais la taille de frames du fichier de sortie est plus petite et la qualité est bonne. Il est conseillé de l'utiliser pour obtenir un fichier de bonne qualité et le graver sur un seul CD.

Vous pouvez choisir le type de la **Détection de Mouvements** approprié de la liste des presets disponibles.

**VHQ Mode** est un algorithme qui définit le format utilisé pour stocker des vecteurs de mouvements et ainsi réduire la taille de fichiers. Il dépend du **Motion search type** utilisé. Pour obtenir le meilleur résultat fixez la **Détection de Mouvements** à **6 (Ultra High)** et le **mode VHQ** à **4 (Wide search)**. Il ne peut pas être utilisé si l'option **Global Motion Compensation** est activée.

<b>VHQ Mode</b>	<b>Détails</b>
<b>0 (Off)</b>	Utilisez ce paramètre pour désactiver le <b>mode VHQ</b> . La taille du fichier est la plus grande; la vitesse est plus haute.
<b>1 (Mode Decision)</b>	Utilisez ce paramètre pour fixer le niveau le plus bas du <b>mode VHQ</b> . La taille du fichier est grande; la vitesse est haute.
<b>2 (Limited Search)</b>	Utilisez ce paramètre pour fixer un niveau bas du <b>mode VHQ</b> . La taille du fichier est moyenne; la vitesse est moyenne.
<b>3 (Medium Search)</b>	Utilisez ce paramètre pour fixer un niveau moyen du <b>mode VHQ</b> . La taille du fichier est plus petite; la conversion est lente.
<b>4 (Wide Search)</b>	Utilisez ce paramètre pour fixer le niveau le plus haut du <b>mode VHQ</b> . La taille du fichier est la plus petite; la conversion est plus lente.

Vous pouvez choisir le **mode VHQ** de la liste des presets disponibles.

**Frame drop ratio** permet de contrôler le pourcentage de frames qui ne contiennent aucune information importante et peuvent être supprimées ce qui réduit la taille sans perte de qualité. Plus grande est la valeur plus de frames sont supprimées. La qualité image peut augmenter grâce aux ressources libérées. Une valeur de **0** désactive la fonction.

Le **Frame drop ratio** peut être modifié à la main - vous pouvez entrer les valeurs en utilisant le clavier ou la souris. Les valeurs possibles sont comprises entre **0 et 100**.

**Max key interval** définit le nombre maximum de delta frames (interframes) entre deux images clé (intraframes ce sont des frames avec un très petit ratio). Il est utilisé pour réduire le temps de recherche en mode Avance et Retour Rapide lors de la lecture du film. L'utilisation de I-frames est nécessaire pour augmenter la qualité du fichier au final car les P-frames (delta frames ou interframes) situées entre deux images clé sont déduites des I-frames qui les précèdent.

La valeur conseillé est de **300**. Il est possible de diminuer cette valeur pour les vidéos avec des mouvements rapides, bien que si la valeur est très petite, beaucoup de keyframes (I-frames) seront insérées et il sera impossible de compresser très effectivement la video ce qui entraîne la perte de qualité. En même temps il est possible d'augmenter la valeur pour les vidéos qui contiennent beaucoup de scènes de mouvements lents car le codec peut insérer des I-frames quand il faut.

Le **Max key interval** peut être modifié à la main - vous pouvez entrer les valeurs en utilisant le clavier ou la souris.

**Global motion compensation** est utile lors de l'encodage des objets qui restent statiques dans leur apparence et ne changent qu'au niveau de leur taille et leur position (par exemple, lors du zoom de la caméra). Il est conseillé d'utiliser cette option si vous convertissez des films contenant des paysages. Le rapport de compression augmente jusqu'à 3%, ce qui améliore la qualité du fichier au final mais en même temps ralentit la conversion et le décodage. Il est plus efficace pour la compression de vidéos qui ont une résolution plus grande. Impossible de l'utiliser simultanément avec le **mode VHQ**.

Vous pouvez cocher ou décocher la case de **Global motion compensation**.

**Use chroma motion** est un algorithme avancé qui permet de détecter des mouvements et calculer les possibilités pour la compression additionnelle du fichier de sortie sans perte de qualité. Le rapport de compression peut augmenter jusqu'à 7% ce qui augmente la qualité finale mais ralentit le processus.

Vous pouvez cocher ou décocher la case de **Use chroma motion**.

**Cartoon mode** offre les possibilités spéciales pour l'estimation de mouvements lors de la conversion des dessins animés.

Vous pouvez cocher ou décocher la case de **Cartoon mode**.

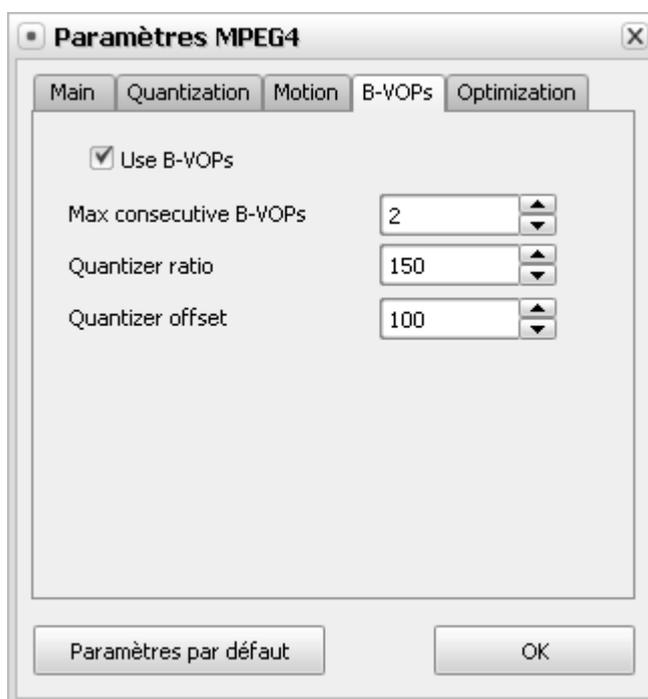
**Turbo mode** permet à l'algorithme d'estimer les mouvements pour les b-frames et le quarterpel de manière plus rapide.

Vous pouvez cocher ou décocher la case de **Turbo mode**.

Si vous n'êtes pas sûr quels paramètres utiliser cliquez sur le bouton **Paramètres par défaut** pour annuler toutes les modifications et rétablir les paramètres par défaut.

Toutes les modifications sont effectuées cliquez sur le bouton **OK** pour les appliquer.

## B-VOPs



**[Use B-VOPs] [Max consecutive B-VOPs] [Quantizer ratio] [Quantizer offset]**

**Use B-VOPs** c'est une option qui permet au codec d'utiliser des images appelées bidirectionnelles plus petites que les images habituelles. Elles augmentent la compression sans pertes de qualité.

Il existe trois types d'images: I-, P- et B. Les I-frames sont des images avec un rapport de compression très petit. Elles sont aussi appelées images-clé (intraframes). A voir **Max key interval**. Lors de la lecture du film la navigation se fait par le biais de I-frames. Entre deux I-frames le codec utilise la succession de P-frames (delta frames ou interframes), qui ont le rapport de compression plus haut, par exemple:

I	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	I	P	P	P	P	P	P
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

et ainsi de suite. Pour augmenter le rapport de compression, les B-frames ont été introduits. Elles sont placés entre deux images moins compressées - I-frames ou P-frames, ainsi on reçoit la séquence d'images suivante

I	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P	I	P	B	P	B	P	B
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Le rapport de compression pour les B-frames est plus grand que pour toutes les autres images. Ce sont des frames obtenues par l'évolution des différences de la frame précédente et suivante. Elles contiennent moins d'informations que I-frames et occupent moins d'espace. Bien que la qualité de B-frames est pire que la qualité de P-frames et I-frames, la qualité image est bonne grâce à la réduction de compression de ces derniers.

Il est conseillé de laisser l'option **Use B-VOPs activé**.

Vous pouvez cocher ou décocher la case **Use B-VOPs**.

**Max consecutive B-VOPs** permet de limiter le nombre maximum de B-frames consécutives. Pour obtenir le meilleur résultat il est conseillé de fixer le paramètre **Max consecutive B-VOPs** à **1**. Une valeur de **0** désactive l'option **Use B-VOPs**. Vous pouvez changer la valeur pour obtenir un résultat convenable.

**Quantizer ratio** permet de régler le ratio appliqué au quantificateur d'une B-frame par rapport aux quantificateurs de la frame suivante et précédente liés par la relation suivante:

Quantificateur de B-frames = [(Quantificateur de la P-frame précédente + Quantificateur de la P-frame précédente) \* (B-frame quantizer ratio)/200 + (B-frame offset/100)].

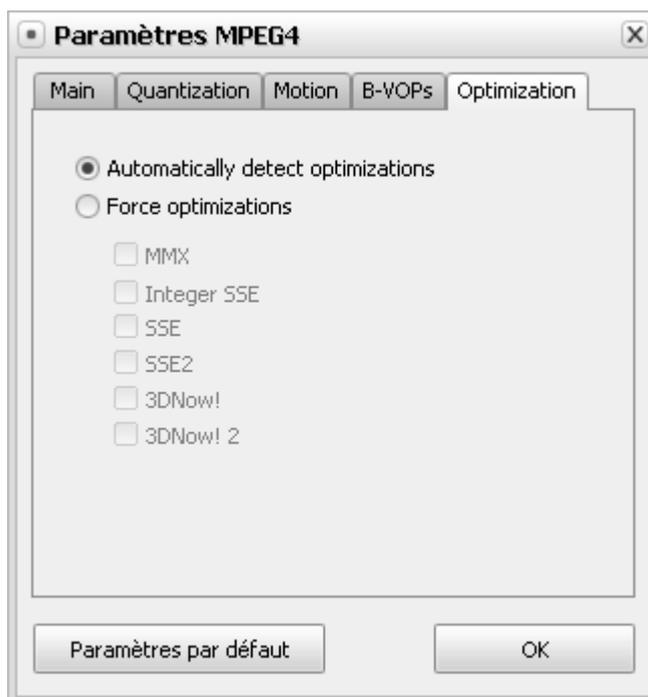
Ainsi, si vous augmentez le rapport de B-frames la compression augmente aussi en diminuant le rapport de compression de toutes les autres frames de cette manière améliorant la qualité de l'image. En même temps la qualité des frames bidirectionnelles sera pire donc, il est conseillé de contrôler la qualité de sortie. Si la valeur prédéfinie est augmentée le rapport de B-frames sera aussi augmenté en diminuant la compression de toutes les autres frames et réduisant leur qualité ou en augmentant la taille du fichier de sortie ce qui est déconseillé.

**Quantizer offset** permet de régler l'offset appliqué au quantificateur de toute B-frame utilisée. Il est déconseillé de changer cette valeur. Vous pouvez essayer de la changer pour comparer le résultat.

Si vous n'êtes pas sûr quels paramètres utiliser cliquez sur le bouton **Paramètres par défaut** pour annuler toutes les modifications et rétablir les paramètres par défaut.

Toutes les modifications sont effectuées cliquez sur le bouton **OK** pour les appliquer.

# Optimization



## [Automatically detect optimizations] [Force optimizations]

L'option **Automatically detect optimizations** permet au codec de détecter automatiquement le type de CPU et les jeux d'instructions pour ce processeur.

Il est conseillé de laisser cette option **activée**.

L'option **Force optimizations** vous permet d'annuler la détection du type de CPU et utiliser les jeux d'instructions que vous jugez comme nécessaires.

Le plus souvent on laisse activée la détection automatique. Au cas où vous recevez un résultat étrange, vous pouvez désactiver SSE + SSE 2, et si le problème persiste désactivez 3DNow! + 3DNow! 2 et ainsi de suite.

Faites-le si vous avez utilisé l'information CPU erronée et donc reçu un fichier de sortie incorrect.

3DNow! et 3DNow! 2 appartiennent à AMD (Advanced Micro Devices), tandis que tout le reste à l'Architecture Intel.

Il est déconseillé de changer ce paramètre.

Si vous n'êtes pas sûr quels paramètres utiliser cliquez sur le bouton **Paramètres par défaut** pour annuler toutes les modifications et rétablir les paramètres par défaut.

Toutes les modifications sont effectuées cliquez sur le bouton **OK** pour les appliquer.

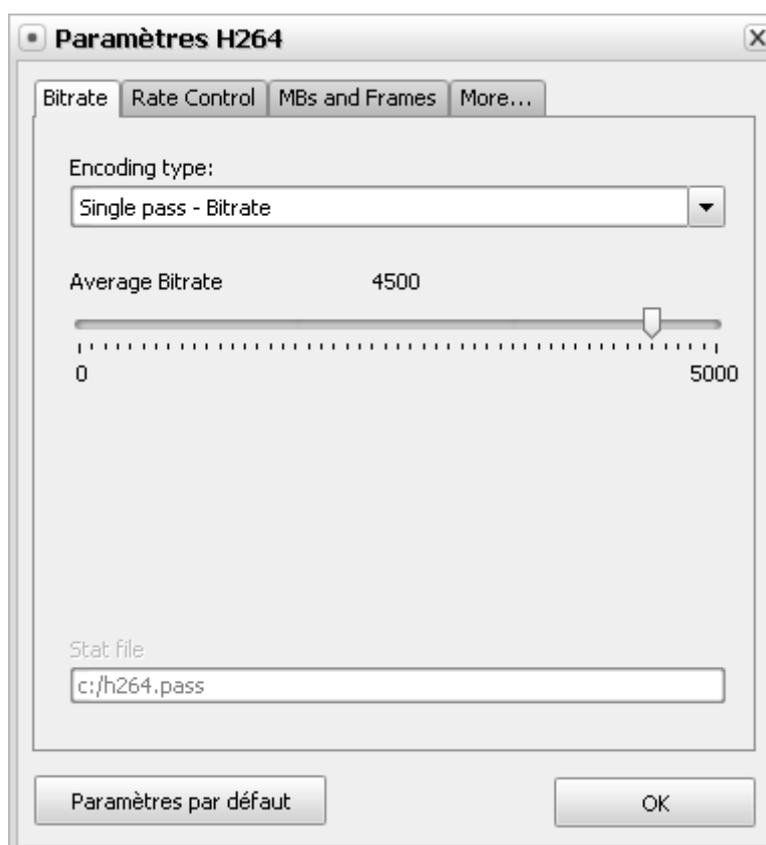
## Paramètres du codec H.264

**H.264** ou AVC (Encodage Vidéo Avancé), est un codec vidéo standard développé conjointement par l'ITU-T Video Coding Experts Group ainsi que l'ISO/IEC Moving Picture Experts Group comme produit d'un effort de partenariat connu sous le nom Joint Video Team. Le but du projet H.264/AVC était de créer une norme qui offre une compression vidéo plus efficace avec un bitrate relativement bas que les normes précédentes (MPEG-2, H.263, ou DivX et Xvid).

Il contient les onglets suivants:

- **Bitrate** qui inclut **Encoding type, Average bitrate/Quantizer, Stat file.**
- **Rate Control** qui inclut **Bitrate, Quantization Limits, Scene cuts.**
- **MBs and Frames** qui inclut **Partitions, B-Frames**
- **More** qui inclut **Motion Estimation, Miscellaneous options**

## Bitrate



**[Encoding type] [Average bitrate/Quantizer] [Stat file]**

L'**Encoding type** (type d'encodage) vous permet de choisir entre différents modes de conversion. Dans la liste déroulante vous pouvez choisir:

- **Single pass (seule passe) - Bitrate** est utilisé pour convertir la vidéo à un bitrate fixe. Vous pouvez utiliser cette option pour convertir votre vidéo à une vitesse relativement haute et obtenir un fichier à un certain bitrate cible.
- **Single pass (seule passe) - Quantizer (Quantification)** est utilisé pour convertir la vidéo d'une qualité fixe. Vous pouvez utiliser cette option pour convertir votre vidéo et recevoir un fichier d'une taille non fixée, mais de bonne qualité.

- **Multipass - First pass (Première passe)** est utilisé pour la première passe en mode multipass. Lisez l'information ci-dessous pour savoir comment effectuer la conversion multipass.
- **Multipass - First pass (Fast)(Première passe (Rapide))** est utilisé pour la première passe en mode multipass. Lisez l'information ci-dessous pour savoir comment effectuer la conversion multipass.
- **Multipass - Nth pass** est utilisé pour la deuxième et toutes les passes suivants de la conversion multipass. Lisez l'information ci-dessous pour savoir comment effectuer la conversion multipass.

Le programme **AVS Video Converter** vous offre la possibilité d'effectuer la conversion à plusieurs passes. Si vous voulez créer un fichier de taille et qualité fixes, nous vous conseillons d'utiliser le mode multipass. Pour lancer la conversion multipass, premièrement choisissez le type d'encodage **Multipass - First pass** ou **Multipass - First pass (Fast)**, réglez tous les paramètres du codec, cliquez sur **OK** et, ayant fermé l'**Editeur du Profil AVI**, cliquez sur le bouton **Convertir !**. Quand la conversion est terminée, ouvrez l'**Editeur du profil AVI** la deuxième fois et cliquez sur le bouton **Configurer**. Ensuite choisissez le type d'encodage **Multipass - Nth pass**, réglez tous les paramètres nécessaires et répétez le processus de conversion encore une fois.

**i** **Notez:** quand vous choisissez le mode **Multipass - Premier pas** ou **Multipass - Premier pas (Rapide)**, le codec seulement analyse la vidéo d'entrée et crée un fichier log temporaire - **Fichier Stat**, où toute l'information sur le fichier sera enregistrée. Ensuite lors de la seconde passe le fichier est créé. Faites attention, vous ne recevez pas une **vidéo** de sortie après avoir utilisé le mode **Multipass - First pass** ou **Multipass - First pass (Fast)**.

La section **Average bitrate/Quantizer** (Bitrate Moyen/Quantification) vous permet de régler le bitrate et fixer les valeurs de quantification.

**i** **Notez:** le **Bitrate Moyen** permet de convertir le fichier avec un bitrate moyen fixe, tandis que la **Quantification** permet au codec de se concentrer sur la qualité du fichier de sortie, sans prendre en considération la taille du fichier.

Les valeurs du **Average Bitrate** (Bitrate Moyen) sont comprises entre **0** et **5000**, par défaut la valeur est fixée à **800** pour la qualité basse, **1000** pour la qualité moyenne et **1200** pour la haute qualité.

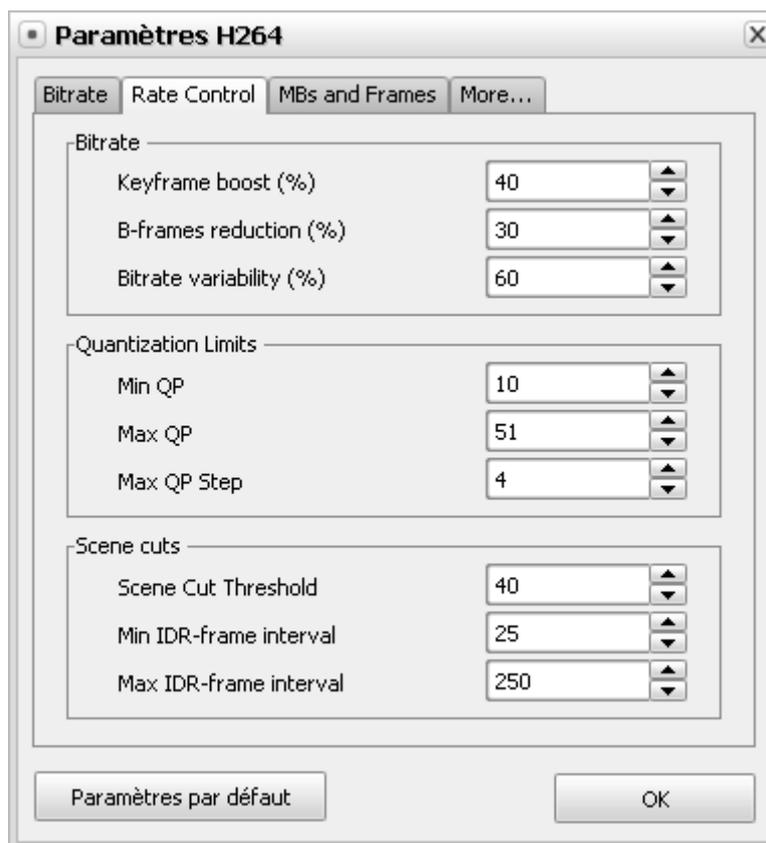
Les valeurs de la **Quantizer** (Quantification) sont comprises entre **0** et **51**, par défaut la valeur est fixée à **26**. Plus grande est la valeur, plus basse est la qualité du fichier de sortie.

Dans la section **Stat file** (Fichier statistique) vous pouvez choisir le fichier qui sera utilisé pour stocker l'information sur le fichier d'entrée. Cette information sera utilisé par le codec pour effectuer la deuxième passe de la conversion. Cette option n'est accessible que lors de l'utilisation du mode multipass.

Si vous n'êtes pas sûr quels paramètres utiliser cliquez sur le bouton **Paramètres par défaut** pour annuler toutes les modifications et rétablir les paramètres par défaut.

Toutes les modifications sont effectuées cliquez sur le bouton **OK** pour les appliquer.

## Contrôle du taux



### [Bitrate] [Quantization Limits] [Scene cuts]

La section **Bitrate** comprend les paramètres du codec suivants:

- **Keyframe boost** (renforcement de l'image-clé) contrôle la quantité d'images-clé (I-frames) renforcées par rapport à toutes les autres images (P-frames). Voyez, s'il vous plaît, la section **B-VOP** du codec MPEG-4 pour savoir plus sur les types d'images utilisés lors de l'encodage vidéo. Le boost donne aux I-frames une extra qualité, ce qui améliore l'impression visuelle générale. Plus grande est la valeur, plus de qualité est donnée aux I-frames et moins à toutes les autres images. Vous pouvez essayer les valeurs plus grandes pour l'encodage de la vidéo avec un bitrate bas et une qualité basse ou les valeurs plus petites pour les vidéos lumineuses où le fond change très vite. Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **70**. Par défaut la valeur est fixée à **40**.
- **B-frames reduction** (réduction de B-frames) contrôle la quantité de B-frames réduites par rapport à toutes les autres images (P-frames). Cette réduction du bitrate en B-frame est à peine remarquable car les B-frames sont discrètement utilisés entre toutes les autres images pour créer l'effet de mouvement vidéo. Il est possible de diminuer un peu cette valeur pour une vidéo avec un haut bitrate/une quantification basse afin d'assurer une qualité uniforme aux détails, mouvements et toutes la vidéo en général. Pour les dessins animés vous pouvez utiliser les valeurs plus grandes. Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **60**. Par défaut la valeur est fixée à **30**.
- **Bitrate Variability** (variabilité du débit) contrôle les limites de la qualité du film à un débit fixe. Plus petite est la valeur, plus instables et erratiques les changements de la qualité. Plus grande est la valeur, plus égale est la qualité et plus stable est la vidéo. Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **100**. Par défaut la valeur est fixée à **60**.

Tous les paramètres du **Bitrate** peuvent être réglés manuellement - vous pouvez les régler en utilisant le clavier ou la souris.

La section de **Quantization Limits** (Limites de Quantification) comprend les paramètres du codec suivants:

- **Min QP** définit une limite de la quantification plus basse. Les valeurs trop grandes ne sont pas conseillées à moins que vous ne vouliez créer une vidéo avec un bitrate trop haut et une résolution basse. Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **51**. Par défaut la valeur est fixée à **10**.
- **Max QP** définit une limite de la quantification plus haute. Il est conseillé de maintenir la valeur prédéfinie si elle est fixée à **51**. Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **51**. La valeur par défaut est fixée à **51**.

- **Max QP Step** contrôle le nombre de changements de quantification possibles entre deux images consécutives. Si vous choisissez une valeur trop petite le codec change les niveaux de qualité lentement, ce qui peut être destructif pour la compression de certaines scènes. Les valeurs grandes entraînent aux changements brusques de qualité. Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **50**. Par défaut la valeur est fixée à **4**.

Tous les paramètres des **Limites de Quantification** peuvent être réglés manuellement - vous pouvez les régler en utilisant le clavier ou la souris.

La section **Scene cuts** (Réductions de scène) comprend les paramètres du codec suivants:

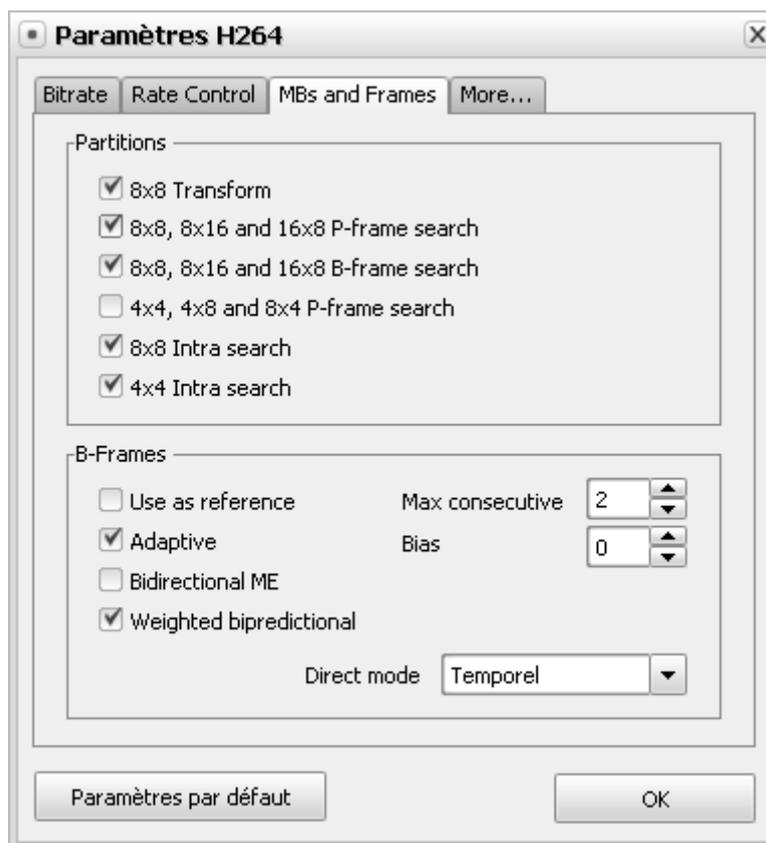
- **Scene Cut Threshold** (seuil) détermine le nombre de changements de l'image nécessaires pour être considéré par le codec comme changement de scène. Plus grande est la valeur, moins sensible est la détection. Pour les vidéos trop sombres vous pouvez fixer la valeur plus grande pour assurer une détection de scènes plus efficace. En général, les vidéos avec les changements de scènes plus subtils nécessitent un seuil plus haut et les vidéos avec les changements de scènes plus visibles - un seuil plus bas. Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **100**. Par défaut la valeur est fixée à **40**.
- **Min IDR-frame interval** définit le nombre minimal d'images entre deux images-clé. Si vous choisissez une valeur trop grande, la détection de scènes va prendre plus de temps. La valeur trop petite peut aboutir à la perte de débit et parfois au clignotement. Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **100000**. Par défaut la valeur est fixée à **25**.
- **Max IDR-frame interval** définit la distance maximale entre deux images-clé. Si vous choisissez une valeur trop petite cela peut amener à l'oversaturation des images-clé, au clignotement, et à la perte de débit et de qualité. La valeur trop grande peut créer des artefacts/défauts d'encodage. Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **100000**. Par défaut la valeur est fixée à **250**.

Tous les paramètres des **Réductions de scène** peuvent être réglés manuellement - vous pouvez les régler en utilisant le clavier ou la souris.

Si vous n'êtes pas sûr quels paramètres utiliser cliquez sur le bouton **Paramètres par défaut** pour annuler toutes les modifications et rétablir les paramètres par défaut.

Toutes les modifications sont effectuées cliquez sur le bouton **OK** pour les appliquer.

## Méga octets et Images



### [Partitions] [B-Frames]

La section **Partitions** comprend les paramètres du codec suivants:

La recherche de partition augmente l'efficacité et la qualité de la compression du codec. En général, plus de types de recherche le codec effectue lors de la recherche de l'information visuelle, plus précise et efficace est l'encodage. La désactivation de cette option augmente la vitesse de la conversion et en même temps aboutit à la perte de qualité.

La fonction **8x8 Transform** est une technique de compression qui agit sur les larges blocs de l'information visuelle. Elle doit être combinée avec la recherche **8x8 Intra** qui est inutile sans **8x8 Transform**. Les deux options augmentent la qualité de la vidéo. La fonction **8x8 Transform** active le **High Profile AVC**. Il est conseillé de vérifier si votre dispositif supporte **High profile AVC**, sinon vous ne pourrez pas lire le fichier de sortie.

Vous pouvez cocher ou décocher les cases de **Partitions**.

La section **B-Frames** comprend les paramètres du codec suivants:

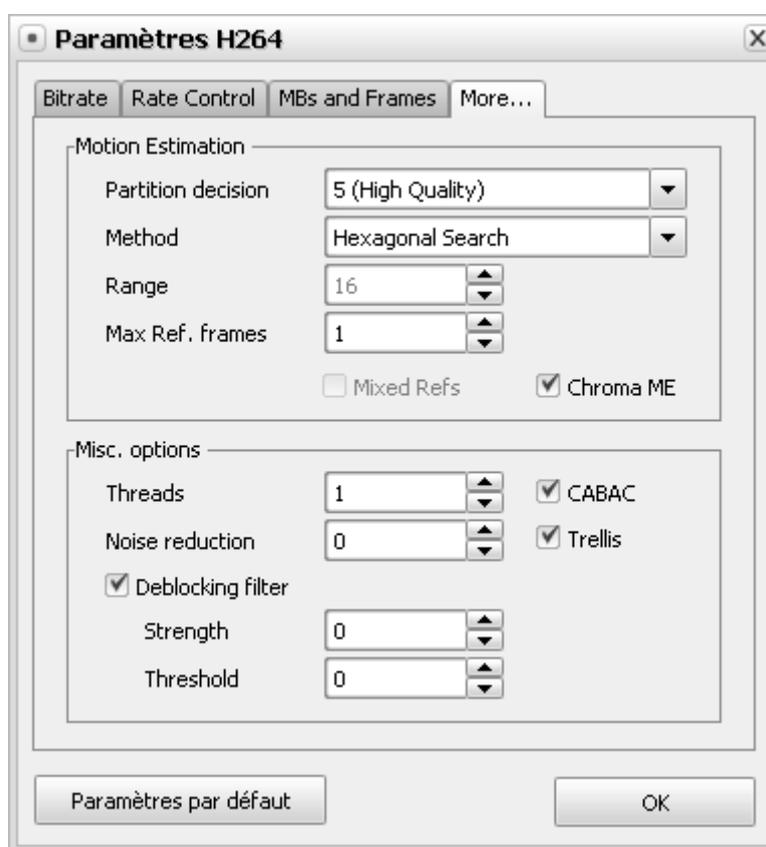
- **Use as reference** permet de garder des B-frame comme référence pour la prédiction d'autres frames. L'activation de cette option augmente la qualité et en même temps le temps d'encodage. L'option est activée quand le nombre maximale de B-frames est supérieure ou égale à 2 (A voir **Max consecutive** ci-dessous).
- **Max consecutive** définit le nombre de B-frames utilisées consécutivement. Vous pouvez utiliser jusqu'à 5 B-frames consécutives, le nombre conseillé est de 2-3. Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **5**. Par défaut la valeur est fixée à **0**.
- **Adaptive** permet de définir automatiquement quand le compresseur doit utiliser des B-frames en respectant le nombre maximum défini dans le champ **Max consecutive**.
- **Bias** permet de contrôler plus précisément la capacité d'adaptation des B-frames. Plus vous augmentez la valeur plus de frames vous mettez. Si vous fixez à **100**, par exemple, le codec utilise le nombre maximum de B-frames indiqué dans le champ **Max consecutive** - le même résultat vous recevez en décochant la case **Adaptive**. Si vous fixez à **-100** presque aucune B-frame sera utilisée. Pour la plupart de vidéos, le nombre optimal de B-frames est quand le **Bias** est fixé à **0**. Les valeurs possibles sont comprises entre **-100** et **100**. Par défaut il est fixé à **0**.

- **Bidirectional ME** permet de prédire quelques B-frames en utilisant les mouvements avant et après ces frames ce qui améliore la qualité du fichier de sortie.
- **Weighted bipredictional** permet de produire des B-frames plus justes et ainsi améliorer la qualité.
- **Direct B-frame mode** permet de déterminer le type de prédiction de mouvement utilisé par les macroblocs pour les B-frames. Si vous choisissez le mode **Spatial** les vecteurs sont extrapolés à partir des blocs les plus proches (il peut être utilisé pour les dessins animés car il traite mieux des mouvements inconstants), quand vous utilisez le mode **Temporal** les vecteurs de mouvements sont extrapolés à partir des P-frames suivantes (il est mieux de le choisir pour les vidéos de la vie réelle).

Si vous n'êtes pas sûr quels paramètres utiliser cliquez sur le bouton **Paramètres par défaut** pour annuler toutes les modifications et rétablir les paramètres par défaut.

Toutes les modifications sont effectuées cliquez sur le bouton **OK** pour les appliquer.

## Paramètres additionnels



### [Motion Estimation] [Miscellaneous options]

La section **Motion Estimation** comprend les paramètres du codec suivants:

- **Partition Decision** permet de contrôler la qualité du processus de l'estimation du mouvement. Le menu contient 7 options, de la qualité mauvaise **1 (Plus Rapide)** à la meilleure qualité **6b (RDO on B-frames)**. Il est hautement conseillé d'utiliser les options au-dessous de **5 (High Quality)** seulement au cas où la vitesse est primordiale et la qualité n'a pas d'importance. Dans tous les autres cas nous vous conseillons d'utiliser les valeurs **5 (High Quality)**, **6 (RDO)** et **6b (RDO on B-frames)**. Plus grande est la valeur meilleure est la qualité.
- **Method** indique la direction dans laquelle la recherche sera effectuée. Il est conseillé d'utiliser soit **Hexagonal search** pour les machines lentes, soit **Uneven Multi-Hexagon** pour les machines plus puissantes. La méthode **Exhaustive Search** ne peut être utilisée que sur les ordinateurs extra puissants car son utilisation diminue la vitesse de la conversion.
- **Range** définit le rang maximum de vecteurs de mouvements en pixels. Plus haut est le rang, plus de pixels seront analysés, plus de temps l'encodage va prendre. Ce paramètre est actif pour les méthodes **Uneven Multi-Hexagon** et **Exhaustive Search**. Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **64**. Par défaut la valeur est fixée à **16**.

- **Max Ref. frames** indique le nombre de frames précédentes prédictives dans une P-frame. Plus grande est la valeur, mieux c'est. Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **16**. Par défaut la valeur est fixée à **0**.
- **Mixed Refs** permet à chaque partition de blocs de choisir sa trame de référence. La valeur **Max Ref. frames** requise est supérieure ou égale à **1**.
- **Chroma ME** utilise l'information sur la chrominance pour estimer les mouvements, ce qui augmente la précision et la qualité visuelle de l'estimation du mouvement. Il est surtout conseillé pour les animés.

La section **Quantization Limits** comprend les paramètres du codec suivants:

- **Threads** doit être égal au nombre de threads (morceaux de trame) utilisés lors de l'encodage. Le nombre de threads doit correspondre au nombre de coeurs de votre processeur. Chaque processeur Hyper Treading correspond à 2 threads. Si vous ne connaissez pas le nombre exact de coeurs il est conseillé de fixer le paramètre à **1**. Cette option augmente la vitesse du processus sur les ordinateurs multi-core. Les valeurs possibles sont comprises entre **1** et **4**. Par défaut la valeur est fixée à **1**.
- **CABAC - Context Adaptive Binary Arithmetic Coding** permet d'augmenter l'efficacité de compression sans perte de qualité. Il ralentit le processus d'encodage mais en même temps économise 10-15% du débit final. Désactivez cette option si vous voulez lire votre vidéo de sortie sur un appareil portable avec un processeur lent. Il est **activé** par défaut.
- **Noise reduction** permet de réduire les bruits de la vidéo. La valeur **0** désactive cette option, d'autres valeurs (1 à 65535) active le filtre. Les valeurs possibles sont comprises entre **0** et **65535**. Par défaut la valeur est fixée à **0**.
- **Trellis** permet d'activer la quantification basée sur la distorsion du taux. Il améliore la qualité en gardant la petite taille de la vidéo en même temps ralentit le processus de conversion. Il est disponible si le paramètre **CABAC** est activé.
- **Deblocking filter** permet de réduire les artefacts causés par les blocs. L'activation de cette option permet aussi d'accélérer le processus de conversion.
- **Strength** définit la force de filtrage. Les valeurs possibles sont comprises entre **-6** et **6**. Par défaut la valeur est fixée à **0**.
- **Threshold** permet de contrôler le seuil de filtrage. Augmentez cette valeur, si votre vidéo contient des artefacts et vous voulez réduire leur nombre. Les valeurs possibles sont comprises entre **-6** et **6**. Par défaut la valeur est fixée à **0**.

Si vous n'êtes pas sûr quels paramètres utiliser cliquez sur le bouton **Paramètres par défaut** pour annuler toutes les modifications et rétablir les paramètres par défaut.

Toutes les modifications sont effectuées cliquez sur le bouton **OK** pour les appliquer.

## Paramètres avancés du codec WMV



### [Général] [Activer VBR]

La section **Général** inclut les paramètres principaux du codec WMV:

- L'**Espace Couleur** est un modèle mathématique qui décrit les couleurs pour la représentation de l'image. Les valeurs suivantes sont disponibles: **RGB16**, **RGB24**, **RGB32**, **I420**, **IYUV**, **YV12**, **YUY2**.

Les paramètres de l'**Espace Couleur** peuvent être choisis de la liste des presets et ne peuvent pas être modifiés.

Par défaut la valeur est fixée à **RGB16**.

- L'**Intervalle-clé** est un intervalle maximum entre deux images clé obligatoirement insérées par le codec en addition à l'insertion automatique de I-frames. Il est utilisé pour réduire le temps de recherche lors de la reproduction de la vidéo en mode Avance ou Arrière Rapide. L'utilisation de I-frames est nécessaire pour améliorer la qualité de la vidéo de sortie car les P-frames (delta frames ou interframes) situées entre deux images-clé sont déduites des images qui les précèdent.

Il est conseillé de fixer le paramètre à **8**. Cependant vous pouvez diminuer un peu la valeur pour une vidéo avec des mouvements rapides, bien que si la valeur est très petite, beaucoup de keyframes (I-frames) seront insérées et il sera impossible de compresser très effectivement la vidéo ce qui entraîne la perte de qualité. En même temps il est possible d'augmenter la valeur pour les vidéos qui contiennent beaucoup de scènes de mouvements lents car le codec insère des I-frames quand il faut.

Le paramètre de l'**Intervalle-clé** peut être modifié manuellement - vous pouvez le faire en utilisant le clavier ou la souris.

Par défaut la valeur est fixée à **8**.

- La **Fenêtre de tampon** détermine la quantité totale qu'il peut entrer dans le tampon. Le tampon est nécessaire pour assurer un flux continu de données.

Cochez la case **Activer VBR** pour l'encodage vidéo avec le bitrate variable. C'est-à-dire le programme va encoder votre vidéo en utilisant les différentes valeurs de bitrate pour les différentes places dans la vidéo selon la vidéo elle-même et le **Type** de VBR sélectionné de la liste déroulante:

- **Qualité** - utilisez cette option si lors de la compression la qualité est primordiale. Vous pouvez fixer la valeur de **Qualité** dans le champ approprié en utilisant le clavier ou la souris. Pour obtenir la meilleure qualité fixez la valeur à **100**.

- **Limité** - utilisez cette option si lors de la compression le débit est primordial. Vous pouvez fixer les valeurs de **Tampon Max** et **Bitrate Max** dans les champs appropriés. Plus grande est la valeur moins c'est limité. Entrez les valeurs en utilisant le clavier ou la souris.
- **Non limité** - utilisez cette option si vous voulez que le programme optimise lui-même les paramètres de compression. La vidéo sera converti en utilisant le type d'encodage non limité avec le bitrate variable.

Si vous n'êtes pas sûr quels paramètres utiliser appuyez sur le bouton **Annuler** pour annuler les modifications et fermer la fenêtre.

Cliquez sur le bouton **OK** pour appliquer les modifications effectués.

## Fiche Produit

La liste d'appareils portables qui lisent les fichiers multimédias existants.

- **Apple iPod**
- **Sony PSP**
- **Archos DVR**
- **BlackBerry Pearl**
- **Samsung Players**
- **Creative Players**
- **iRiver**
- **SanDisk Sansa e200 series**
- **Epson P-2000/P-4000 (P-3000/P-5000)**
- **Cowon iAudio X5**

**Bluetooth** est un standard de réseau sans fil destiné à la communication entre un ordinateur et différents périphériques ou terminaux mobiles, connue aussi sous le nom IEEE 802.15.1. Bluetooth permet de connecter et d'échanger des informations entre les assistants numériques personnels (PDAs), les téléphones mobiles, les ordinateurs portables, les PCs, les imprimantes et les caméras numériques au moyen d'une onde radioélectrique courte sécurisée.

Bluetooth permet une transmission courte distance (par une connexion radio dans un rayon de 1 à 100 m) qui se caractérise par très faible consommation d'énergie.

**Infrared** est un mode de transmission sans fil couramment utilisé pour la communication entre appareils informatiques tels que assistants numériques personnels, téléphones portables, ordinateurs, etc. Ces appareils sont généralement conformes aux standards publiés par l'Infrared Data Association (IrDA). Les télécommandes et les dispositifs IrDA utilisent les diodes électroluminescentes (LEDs) pour émettre de rayons infrarouge qui sortent d'une petite ampoule. Le récepteur des rayons utilise une photodiode capable de transformer le signal lumineux qu'il reçoit en signal électrique. Les périphériques infrarouge utilisent de la lumière à très haute fréquence pour communiquer. La communication par infrarouge nécessite une ligne de visée directe et dégagée pour atteindre un autre ordinateur ou périphérique.

Presque toutes les télécommandes de téléviseur utilisent une connexion infrarouge.

L'**USB** (Universal Serial Bus) est une connexion à haute vitesse qui permet de connecter des périphériques externes à un ordinateur. Les dispositifs portables **USB** selon le type de connexion:

- Les dispositifs de **mémoire de masse (Mass Storage Device** ou **UMS** en anglais) peuvent être amovibles ou fixés.
- Les dispositifs offrant le **Media Transfer Protocol** (le sigle **MTP** en anglais) un protocole d'échange de données développé par Microsoft et pris en charge par le lecteur Windows Media 10 et 11.
- Les dispositifs qui utilisent le processus logiciel **ActiveSync** développé par Microsoft qui assure la synchronisation et la copie des données, c'est-à-dire les périphériques portable tournant sous Microsoft Windows Mobile ou Microsoft Windows CE. Pour connecter ces dispositifs à votre ordinateur il faut installer Windows 2000 SP4/Windows 2003/Windows XP avec le logiciel ActiveSync v4.5 ou plus récente ou installer Windows Vista avec Windows Mobile Device Center v6 ou plus récente.

Selon le type de connexion utilisé vous pouvez transférer les fichiers de types différents vers le même dispositif.

# Apple iPod

## **Audio**

**Fréquence:** 20Hz à 20,000Hz

### **Formats audio supportés:**

- MP3 16 à 320 Kbps (8 à 320 Kbps pour iPod shuffle)
- MP3 VBR
- AAC 16 à 320 Kbps (8 à 320 Kbps pour iPod shuffle)
- AAC protégé (à partir de iTunes Music Store, M4A, M4B, M4P)
- Audible (formats 2, 3, et 4)
- WAV
- Apple Lossless
- AIFF

Il faut mettre à jour le logiciel interne (firmware) pour lire de nouveaux formats audio.

## **Video** (iPod Video seulement)

### **Formats vidéo supportés:**

- **H.264 vidéo**, jusqu'à 1.5 Mbps, 640 x 480 pixels, 30 images par seconde, version Low-Complexity de H.264 Baseline Profile avec audio AAC-LC jusqu'à 160 Kbps, 48 kHz, stéréo au formats .m4v, .mp4, et .mov;
- **H.264 vidéo**, jusqu'à 768 Kbps, 320 x 240 pixels, 30 images par seconde, Baseline Profile jusqu'à Level 1.3 avec audio AAC-LC jusqu'à 160 Kbps, 48 kHz, stéréo au formats .m4v, .mp4, et .mov;
- **MPEG-4 vidéo**, jusqu'à 2.5 Mbps, 640 x 480 pixels, 30 images par seconde, Simple Profile avec audio AAC-LC jusqu'à 160 Kbps, 48 kHz, stéréo au formats .m4v, .mp4, et .mov.

Il faut mettre à jour le logiciel interne (firmware) pour lire de nouveaux formats vidéo.

## **Support graphique**

Syncs iPod prend en charge les photos au formats:

- JPEG
- BMP
- GIF
- TIFF
- PSD (Mac seulement)
- PNG

## **Support du texte** (sauf iPod Shuffle)

- TXT (fichiers .txt)
- VCARD (fichiers .vcf)



**Notez:** les iPods de première et de deuxième génération (iPod 1G & iPod 2G) ne sont pas supportés. Le chargement sur les modèles récents s'effectue seulement par l'interface USB.

# Sony PSP

## Support audio

### UMD:

- H.264/MPEG-4 AVC Main Profile Level 3
- Linear PCM
- ATRAC3plus

### Memory Stick:

- ATRAC3plus
- MP3 (MPEG-1/2 Audio Layer 3)
- Linear PCM (forme WAV)
- AAC (forme MP4)
- WMA

## Support vidéo

### UMD:

- H.264/MPEG-4 AVC Main Profile Level 3

### Memory Stick:

- MPEG-4 SP (MPEG-4 AAC)
- H.264/MPEG-4 AVC Main Profile (MPEG-4 AAC)

## Support graphique

### Memory Stick:

- JPEG (avec DCF 2.0/Exif 2.21)
- TIFF
- GIF
- PNG
- BMP

# Archos

## Archos AV 500 et AV 700

### Lecture audio:

- Stereo MP3 decoding at 30-320 kb/s CBR & VBR
- WMA (y compris les fichiers WMA protégés)
- WAV (PCM & ADPCM)

### Lecture vidéo:

- MPEG-4 SP avec B-Frames et son stéréo
- AVI (format de fichier contenant de la vidéo ou du son) avec la qualité DVD jusqu'à 720x480 @ 30 f/s (NTSC), 720x576 @ 25 f/s (PAL) (n'est pas certifié par DivX, Inc., peut avoir des problèmes avec les fichiers DivX® 4.0 & 5.0; ne lit pas les fichiers DivX® 3.11 & 6.0)
- Microsoft WMV9 Simple Profile jusqu'à 352x288@30f/s et 800 KBit/s; supporte WM DRM

### Affichage photo:

- JPEG (sauf les images JPEG progressives)
- BMP

## **Archos 404/504/604**

### **Lecture audio:**

- Stereo MP3 decoding at 30-320 Kbits/s CBR & VBR
- WMA
- WMA protégés
- WAV (PCM/ADPCM)

Avec les plugins supplémentaires:

- fichiers AAC (**UMS** seulement, allez voir la page **Fiche produit** pour plus d'info)
- fichiers AC3 son stéréo

### **Lecture vidéo:**

- MPEG-4 (ASP@L5 AVI, jusqu'à 720x480 @ 30 f/s (NTSC), 720x576 @ 25 f/s (PAL))
- WMV (MP@ML, jusqu'à 720x480 @ 30 f/s (NTSC), 720x576 @ 25 f/s (PAL))

Avec les plugins supplémentaires:

- H.264 jusqu'à 720x480 @ 30 f/s (NTSC), 720x576 @ 25 f/s (PAL) et son AAC (**UMS** seulement, allez voir la page **Fiche produit** pour plus d'info)
- MPEG-2 MP@ML jusqu'à 10 Mbps (jusqu'à 720x480 @ 30 f/s (NTSC), 720x576 @ 25 f/s (PAL)) et son AC3 stéréo (**UMS** seulement, allez voir la page **Fiche produit** pour plus d'info)

### **Affichage photo:**

- JPEG
- BMP
- PNG

Certains bitrates audio et vidéo, résolutions vidéo et photo ne sont pas supportés.

## **BlackBerry Pearl**

### **Lecture audio:**

- .mp3
- .wav
- .m4a
- .m4b
- .aac
- .amr
- .mid

### **Lecture vidéo:**

- .avi
- .3gp

Les fichiers MPEG-4 avec la résolution 320 x 240 pixels, 30 images par seconde sont supportés.

### **Affichage photo:**

- .jpg
- .jpeg
- .bmp
- .gif
- .tif
- .tiff

- .png

Certains bitrates audio et vidéo, résolutions vidéo et photo ne sont pas supportés.

## Samsung Players

### Samsung YP-T8/T8N/T7F/D1

#### Support audio:

- MPEG-1/2/2.5 Layer3 (.mp3 - 8 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- WMA (.wma - 5 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- Ogg (.ogg - Q1~Q10)

#### Support vidéo:

- .svi (Samsung Video - type special de fichier MPEG-4 avec la résolution vidéo 208x176 et la rapidité d'affichage 15 fps avec le son MP3 de 44,1 kHz 128 Kbps)
- .mpg (la résolution 160x128 et la rapidité d'affichage 15 fps avec le son MP3 de 44,1 kHz 128 Kbps)
- .avi (la résolution 160x128 et la rapidité d'affichage 15 fps avec le son MP3 de 44,1 kHz 128 Kbps)
- .wmv (la résolution 160x128 et la rapidité d'affichage 15 fps avec le son MP3 de 44,1 kHz 128 Kbps)

#### Support graphique:

- .jpg (taille de fichier est jusau'à 3 MB)
- .bmp
- .gif

#### Support du texte:

- .txt

### Samsung YP-T9

#### Support audio:

- MPEG-1/2/2.5 Layer3 (.mp3 - 8 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- WMA (.wma - 5 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- Ogg (.ogg - Q1~Q10) (**UMS** seulement, allez voir la page **Fiche produit** pour plus d'info)

#### Support vidéo:

- .svi (Samsung Video - type special de fichier MPEG-4 avec la résolution vidéo 208x176 et la rapidité d'affichage 15 fps avec le son MP3 de 44,1 kHz 128 Kbps)

#### Support graphique:

- .jpg (taille de fichier est jusau'à 3 MB)

#### Support du texte:

- .txt (**UMS** seulement, allez voir la page **Fiche produit** pour plus d'info)

### Samsung YP-T7

#### Support audio:

- MPEG-1/2/2.5 Layer3 (.mp3 - 8 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- WMA (.wma - 5 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- Ogg (.ogg - Q1~Q10)

**Support graphique:**

- .jpg (taille de fichier est jusau'à 3 MB)
- .bmp
- .gif

**Support du texte:**

- .txt

**Samsung YP-K5/K3****Support audio:**

- MPEG-1/2/2.5 Layer3 (.mp3 - 8 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- WMA (.wma - 5 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- Ogg (.ogg - Q1~Q10) (**UMS** seulement, allez voir la page **Fiche produit** pour plus d'info)

**Support graphique:**

- .jpg (taille de fichier est jusau'à 3 MB)

**Support du texte:**

- .txt (**UMS** seulement, allez voir la page **Fiche produit** pour plus d'info)

**Samsung YP-T6/U3/U2/U1/F2/F1/C1/55****Support audio:**

- MPEG-1/2/2.5 Layer3 (.mp3 - 8 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- WMA (.wma - 5 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- Ogg (.ogg - Q1~Q10)

**Samsung YP-Z5/YH-925****Audio support:**

- MPEG-1/2/2.5 Layer3 (.mp3 - 8 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- WMA (.wma - 5 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)

**Support graphique:**

- .jpg (taille de fichier est jusau'à 3 MB)

## Creative Players

**Creative ZEN Stone/Nano Plus****Support audio:**

- MPEG-1/2/2.5 Layer3 (.mp3 - 8 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- WMA (.wma - 5 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)

**Creative ZEN Stone/Sleek/ Micro/Neeon****Support audio:**

- MPEG-1/2/2.5 Layer3 (.mp3 - 8 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- WMA (.wma - 5 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- WAV

**Creative ZEN V/Sleek Photo/ Microphoto****Support audio:**

- MPEG-1/2/2.5 Layer3 (.mp3 - 8 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- WMA (.wma - 5 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- WAV

**Support graphique:**

- .jpg
- .jpeg

**Creative ZEN Vision/Vision W/ Vision:M/V Plus/ Neon 2****Support audio:**

- MPEG-1/2/2.5 Layer3 (.mp3 - 8 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- WMA (.wma - 5 Kbps~320 Kbps, 8 kHz~48 kHz)
- WAV

**Support vidéo:**

- .avi
- .mpg
- .mpeg
- .wmv

**Support graphique:**

- .jpg
- .jpeg

# iRiver

**iRiver H10****Support audio:**

- MP3 (32 to 320 Kbps)
- MP3 VBR
- WMA (32 to 192 Kbps)

**Support graphique:**

- JPEG (image JPG progressive n'est pas supportée)

**Support du texte:**

- TXT

**iRiver U10****Support audio:**

- MPEG-1/2/2.5 Layer 3 (8 to 320 Kbps)
- WMA (8 to 320 Kbps)
- OGG (up to Q10)
- ASF

**Support vidéo:**

- AVI (AVI compatible avec MPEG-4 SP (Simple Profile) QVGA (320x240) ou au moins/ 15 images par seconde ou au moins/ 384 kbps ou au moins avec le son MP3 128 kbps 44.1 kHz CBR)

**Support graphique:**

- JPEG (image JPG progressive n'est pas supportée)

**Support du texte:**

- TXT

## SanDisk Sansa® e200 Series

**Support audio:**

- MP3 (8 to 320 Kbps)
- WMA (8 to 320 Kbps), y compris WMA avec la protection DRM

**Support vidéo:**

- MJPEG (jusqu'à 176 x 240 pixels, 15 images par sec., spécialement encodé et avec la durée jusqu'à 10 minutes) (**UMS** seulement, allez voir la page **Fiche produit** pour plus d'info)

**Support graphique:**

- JPEG (specifically converted from GIF, BMP and TIFF) (**UMS** seulement, allez voir la page **Fiche produit** pour plus d'info)

## Epson P-2000/P-4000 (P-3000/P-5000)

**Support audio:**

- MP3 (.mp3 - MPEG-1 Layer 3) - maximum bit rate 320 kbps (48KHz, 16bit Stereo)
- AAC (.m4a) - maximum bit rate 320 kbps (48KHz, 16bit Stereo)

**Support vidéo:**

- Motion JPG (.mov, .avi) - résolution maximale 640 x 480 pixels, résolution minimale 160 x 112 pixels, CODECs audio supportés:  $\mu$ -LAW, A-LAW, PCM
- MPEG-4 (.asf, .mp4, .mov, .avi) - résolution maximale 640 x 480 pixels, résolution minimale 160 x 112 pixels, CODECs audio supportés: AAC, MP3, G726(ADPCM),  $\mu$ -LAW, A-LAW, PCM

**Formats graphiques supportés:**

- JPEG (.jpeg, .jpg, .jpe) - taille d'image minimale 160 x 120 pixels, taille d'image maximale 17.8 Megapixels, rapport hauteur/largeur d'image maximal de 8:1
- TIFF (.tif, .tiff) - les fichiers TIFF créés par le scanner EPSON F-3200
- RAW (.nef, .crw, .erw, .cr2, .orf, .mrw, .pef, .erf) - sélectionner DSLR (le réflex numérique mono-objectif)

# Cowon iAudio X5

## **Lecture audio:**

- .mp3
- .wma
- .ogg
- .wav
- .asf
- .flac

## **Lecture vidéo:**

- .avi (les fichiers MPEG-4 avec la résolution 160 x 120 pixels et 15 images par seconde)

## **Affichage photo:**

- .jpg

## **Support du texte:**

- .txt

Certains bitrates audio et vidéo, résolutions vidéo et photo ne sont pas supportés.

## Activation du mode DMA

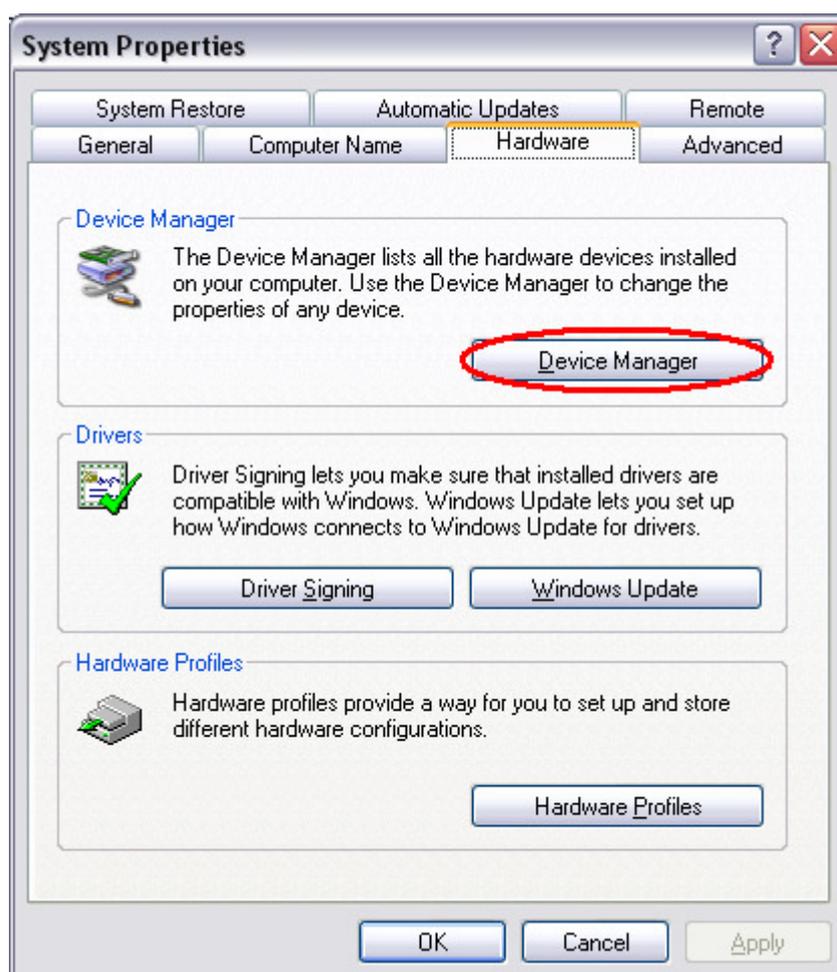
Le mode DMA - Accès direct à la mémoire - permet aux certains sous-systèmes d'accéder à la mémoire pour lire et/ou graver indépendamment du CPU. Il est utilisé par les contrôleurs de disque dur, cartes graphiques, cartes réseaux, cartes son.

Le DMA est une caractéristique essentielle de tous les ordinateurs modernes, car il permet aux appareils de différente vitesse de transférer des données sans intervention du processeur. Autrement, le processeur aurait du copier chaque fragment de données de la source à l'enregistreur, et ensuite les réécrire mais dans un nouveau dossier. Pendant ce temps-là le CPU serait inaccessible pour toutes les autres tâches.

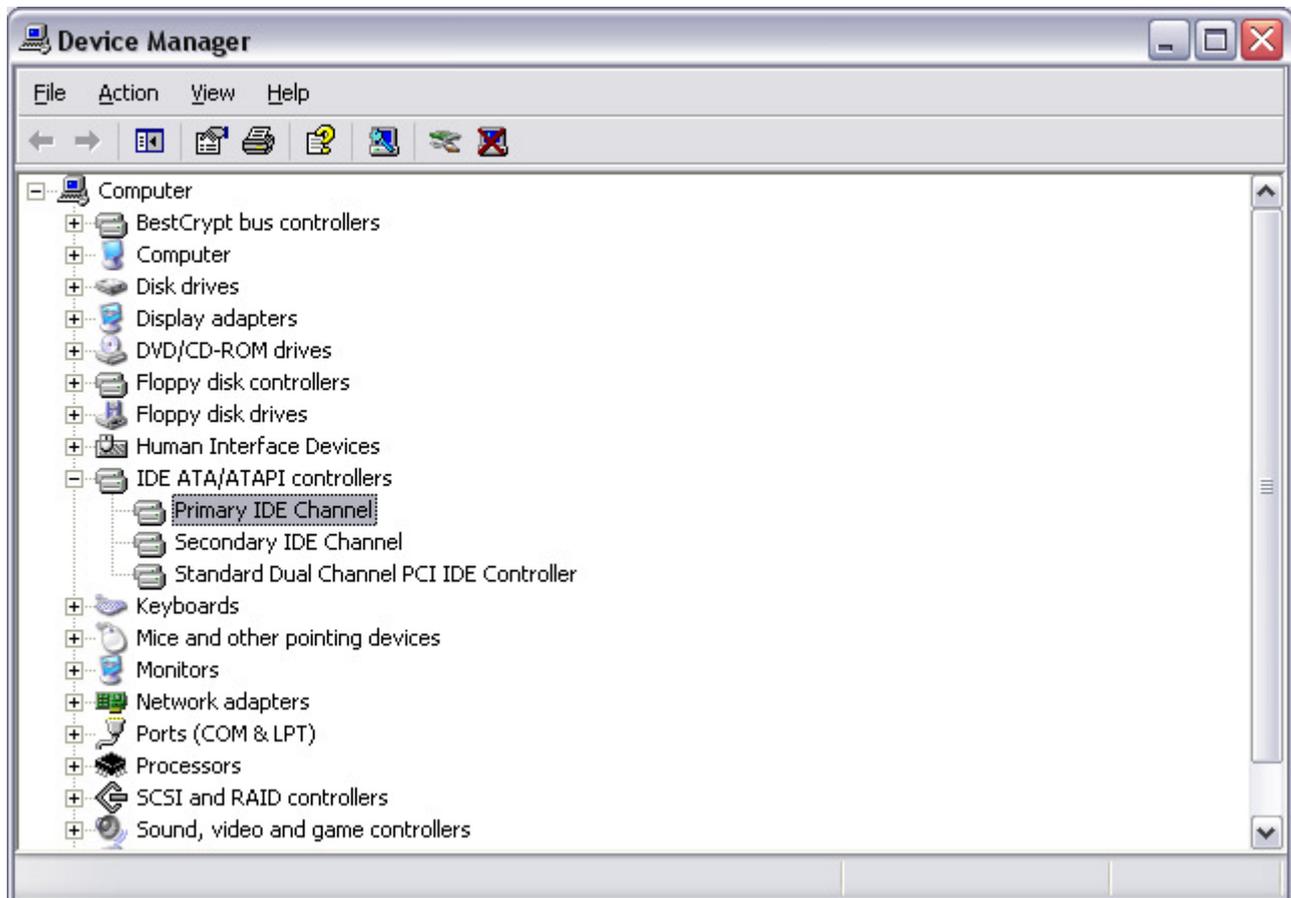
Le DMA transfère essentiellement des copies de données d'un dispositif à un autre. Le CPU initie le transfert, tandis que le transfert lui-même est effectué par le contrôleur DMA. L'exemple typique c'est le transfert des données d'un périphérique externe à un périphérique interne plus rapide. Une telle opération n'occupe pas le processeur, qui peut être programmé pour l'exécution d'une autre tâche.

Pour activer le mode DMA (sur Windows XP) il vous faut:

1. Passer au menu **Démarrer** et choisir le **Panneau de configuration**;
2. Dans la fenêtre **Panneau de configuration** choisir l'icône **Système**, cliquer deux fois pour ouvrir la fenêtre des propriétés du système;
3. Dans l'onglet **Hardware** trouver le bouton **Gestionnaire de périphériques**:

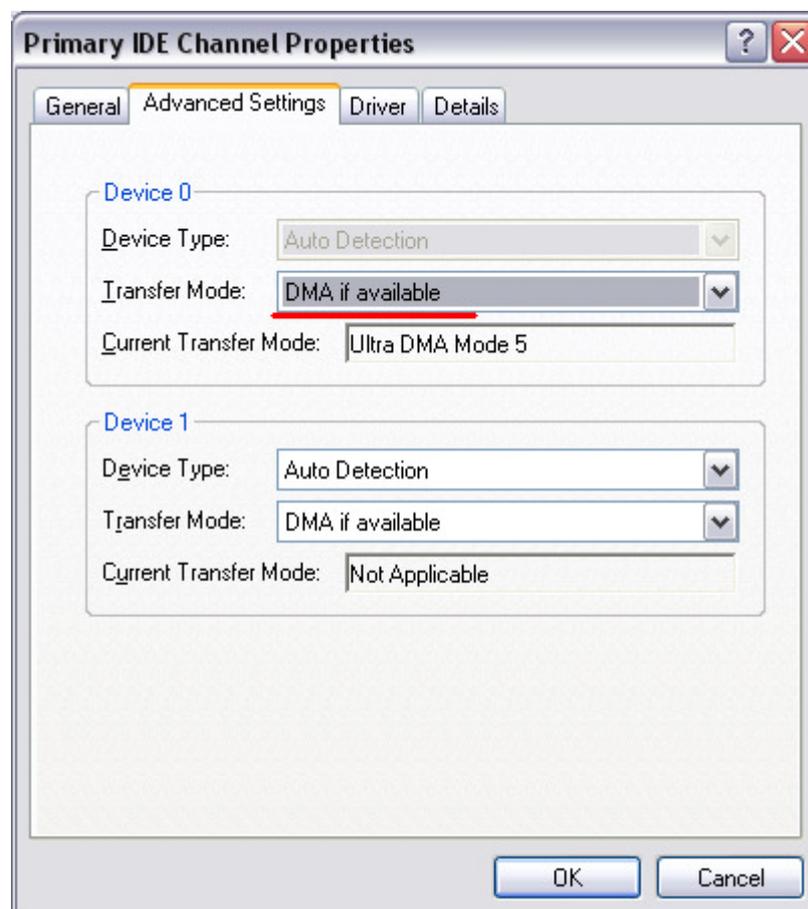


Cliquez-le pour ouvrir la fenêtre du **Gestionnaire de périphériques**:

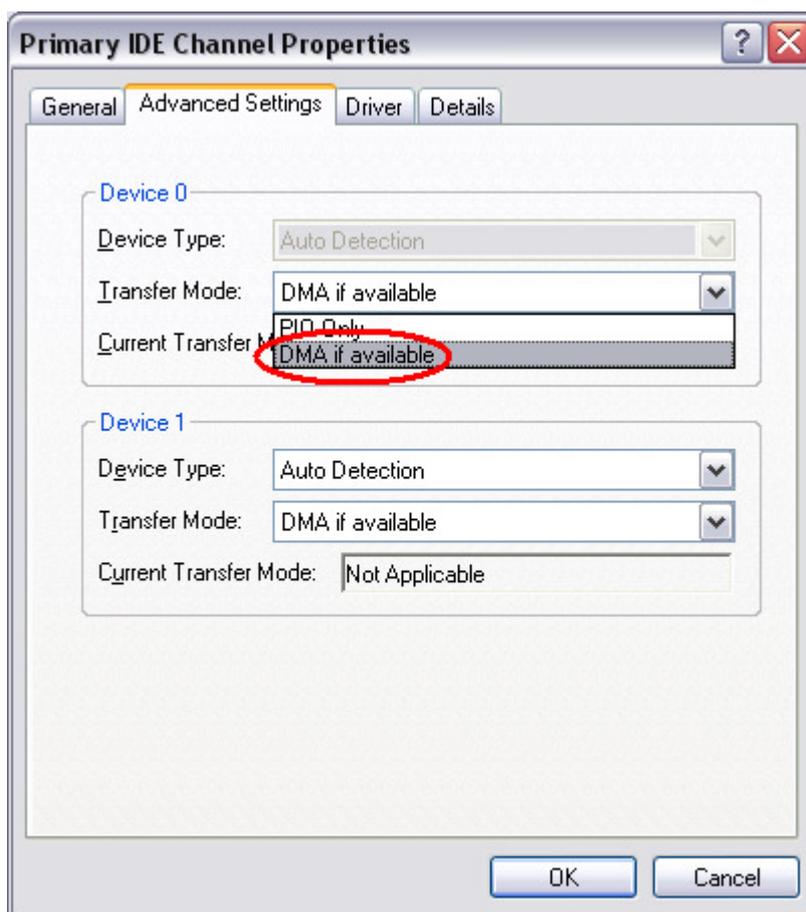


Ici trouvez les **contrôleurs IDE ATA/ATAPI** parmi les autres dispositifs et cliquez sur "+" à côté pour ouvrir la liste des canaux IDE disponibles pour ce contrôleur.

4. Cliquer deux fois sur **Canal IDE Primaire** pour ouvrir la fenêtre des propriétés de contrôleur:



Dans l'onglet **Paramètres avancés** vous allez voir le **Mode de transfert** qui affiche le mode activé en ce moment-là. Pour changer le mode de transfert et activer le DMA il vous faut ouvrir cette boîte et choisir l'option **DMA si disponible**:



Après quoi cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications effectuées. Vous pouvez faire la même chose pour **Canal IDE secondaire**. Après avoir activé les modes DMA pour les canaux IDE fermez la fenêtre du Gestionnaire de périphériques. Si nécessaire, redémarrez la machine pour appliquer toutes les modifications.

**Notez:** tous les contrôleurs ne permettent pas à l'utilisateur de changer le mode de transfert. Si vous installez le pilote tiers parti pour votre contrôleur IDE consultez les instructions fournies avec ce pilote. Le plus souvent pour les pilotes spéciaux l'activation du mode DMA se passe automatiquement.

# Types de disques optiques

Actuellement les programmes **AVS4YOU** supportent trois types de disques optiques disponibles. Sur cette page vous allez trouver l'information sur les caractéristiques techniques de ces formats ainsi que quelques mots sur l'histoire de leur développement. Cette information sera renouvelée au fur et à mesure de l'apparition de nouveaux formats.

- **Disques compacts**
- **Disques Numériques Polyvalents**
  - **DVD en différentes capacités**
  - **DVD de différent type de support**
- **Disques Blu-Ray**

## Disque compact

Le disque compact audio (CD-DA) a été inventé en 1980 par les firmes Philips et Sony comme une alternative aux disques vinyles et cassettes. En 1984, Philips et Sony ont développé la technologie de stockage de données et ils ont présenté un nouveau format: le Disque Compact de Données (CD-ROM).

Le disque compact a complètement changé la façon d'écouter de la musique et de traiter l'information électronique. Permettant de stocker 700 megabytes de données ou 80 minutes de la musique de haute qualité, le Disque Compact a révolutionné la distribution de toute sorte de l'information électronique.

En 1990, le Disque Compact est devenu enregistrable (CD-R). Avant l'introduction de la technologie CD-R, les disques compacts ont été fabriqués dans des manufactures commercialisées; pour la fabrication de disques on utilisait un disque matrice. Aujourd'hui, on fabrique des disques dans des fabriques s'il s'agit d'une grande quantité. Si les volumes sont plus petits (plus de 500 copies, selon votre emplacement et fabricants de votre marché), il serait moins chers de créer des disques en utilisant des graveurs de Disque Compact spéciaux.

Fabrique dans une manufacture ou "gravé" à l'aide de graveurs spéciaux, théoriquement le Disque Compact peut être lu par n'importe quel CD-ROM. En réalité, certains médias pas trop chers ne peuvent pas être reproduits par certains lecteurs CD. La seule différence entre un disque fabriqué (dans une manufacture) et un disque CD-R est leur structure physique. Le premier était couvert d'une couche réfléchissante d'aluminium qui est le plus souvent couleur argent. Le nouveau disque est couvert d'une couche réfléchissante placée au-dessus d'une fine couche de peinture (couleur tout à fait différent bleu, argent, gris, etc).

En 1997 le Disque Compact Réinscriptible (CD-RW) est apparu. A la différence du Disque Compact préenregistré dont toute l'information est codée sur une piste d'alvéoles en spirale moulée dans le polycarbonate de la manière permanente le disque CD-RW a une couche d'enregistrement à changement de phase et une couche supplémentaire d'argent, indium, antimoine et tellure. Un rayon laser peut faire fondre les cristaux dans la couche d'enregistrement et les mettre dans une phase amorphe non cristalline ou leur faire subir un lent recuit à une température plus basse jusqu'à ce qu'ils retrouvent un état cristallin. Les réflexions respectives des différentes aires les font apparaître en creux ou en bosses comme dans un CD préenregistré. Un graveur CD-RW peut écrire 700 Mo de données sur un disque CD-RW en gros 1000 fois.

Le Disque Compact contient des blocs (ou secteurs) de 2352 octets chacun, qui passent du centre. Le bloc 0 (début du disque) est plus proche du centre; le dernier bloc (fin du disque) est plus proche de la côté externe du disque.

Le plus souvent la taille de disques vierges est (taille du bloc approximative).

- 21 minutes = 94500 blocs
- 63 minutes = 283500 blocs
- 74 minutes = 333000 blocs
- 80 minutes = 360000 blocs

## Disque Numérique Polyvalent

Au mois de janvier 1995, Sony a présenté le premier Disque Numérique Polyvalent. Trois semaines plus tard, Pioneer, Time Warner, et Toshiba ont sorti leur propre version du DVD, qui se différait de celui-ci développé par Philips et Sony. Quel format choisir? Chacun a ses avantages aussi bien que les inconvénients.

Les débats ont continué jusqu'au mois de mai 1995, quand les sociétés leaders en solutions hardware et software (Apple, Compaq, Fujitsu, HP, IBM, et Microsoft) ont sorti le rapport décrivant les avantages de l'apparition d'un seul format DVD qui a donné comme résultat le mix de deux formats et la formation d'une nouvelle coalition - le DVD Forum qui réunissait toutes les compagnies participants dans le développement de deux formats originaux (Matsushita, Mitsubishi, Pioneer, Philips, Hitachi, JVC, Sony, Thompson, Toshiba, et Time Warner).

En 1996, les spécifications DVD-ROM et DVD-Video ont été finalisées et les premiers lecteurs DVD ont apparu sur le marché. Au mois de novembre 1997, Pioneer a annoncé la sortie du premier graveur DVD-R, en même temps Matsushita et Toshiba a sorti le premier support réinscriptible - DVD-RAM.

Pendant 1998, une nouvelle alliance s'est formée pour le développement de disques réinscriptibles pour le stockage de données basé sur les brevets de CD. Le nouveau format a reçu le nom DVD+RW, cependant il lui était défendu d'utiliser le logo officiel du DVD, qui selon les règles du Forum DVD ne pouvait pas être utilisé dans d'autres technologies. Bien que les technologies de deux formats sont presque pareilles, il existe quelques différences, qui ne permettent pas de marquer ces graveurs et ces médias de la même manière, par le même logo.

Comme le Disque Compact, le Disque Numérique Polyvalent contient quelques blocs (ou secteurs) qui passent du centre du disque. La taille du bloc est de 2048 octets, ce qui rend ce format plus simple.

On distingue quelques types de disques DVD selon leur **capacité** et le **type de support**.

Selon leur **capacité** les disques peuvent être:

Types de disque DVD	Première Face		Deuxième Face		Capacité totale
	Capacité Première Couche	Capacité Deuxième Couche	Capacité Première Couche	Capacité Deuxième Couche	
<b>DVD-5</b>	4.7 Go	-	-	-	4.7 Go
<b>DVD-9</b>	4.3 Go	4.3 Go	-	-	8.6 Go
<b>DVD-10</b>	4.7 Go	-	4.7 Go	-	9.4 Go
<b>DVD-14</b>	4.3 Go	4.3 Go	4.7 Go	-	13.3 Go
<b>DVD-18</b>	4.3 Go	4.3 Go	4.3 Go	4.3 Go	17.2 Go

**DVD-5** - simple face, simple couche (la capacité de disque est de 4.7 Go, un tel disque a une seule couche sur une seule surface);

**DVD-9** - simple face, double couche (la capacité de disque est de 8.6 Go, un tel disque a deux couches enregistrables, chacune de 4.3 Go, sur une seule surface);

**DVD-10** - double face, simple couche (la capacité de disque est de 9.4 Go, un tel disque a une couche enregistrable de 4.7 Go sur chaque face du disque);

**DVD-14** - double face, une simple couche l'autre double (la capacité de disque est de 13.3 Go, un tel disque a deux couches de 4.3 Go à peu près sur une face et une couche de 4.7 Go sur l'autre face);

**DVD-18** - double face, double couche (la capacité de disque est de 17.2 Go, un tel disque a deux couches, chacune de 4.3 Go, sur chaque face du disque).



**Note:** la capacité du DVD est calculée en **gigaoctets décimaux** (un gigaoctet = 1000 mégaoctets). La taille réelle du DVD est moins si elle se calcule en **gigaoctets de l'ordinateur** ou **gibiocets** (un gigaoctet est égal à 1024 mégaoctets).

Selon le type de **support** on distingue des disques suivants:

#### **DVD-ROM** (lecture seule, industriellement fabriqué)

C'est un DVD fabriqué industriellement par la pression. La première version du DVD 1.0 est apparue 1995 et elle est finalisée en septembre de 1996. Le sigle "DVD" signifiait à l'origine "disque vidéo numérique"; ensuite les membres du DVD Forum l'ont remplacé par "disque numérique polyvalent", pour indiquer qu'il n'est pas destiné exclusivement à la vidéo. Toshiba adhère à l'interprétation du "disque vidéo numérique". Le DVD Forum n'a pas abouti à un accord sur ce sujet, et aujourd'hui le nom officiel de ce format est tout simplement "DVD"; les lettres qui "officiellement" ne signifient rien.

#### **DVD-R** (R = enregistrable)

Un DVD-enregistrable ou DVD-R est un disque optique d'une capacité plus grande qu'un disque CD-R, typiquement 4.7 Go au lieu de 700 Mo, bien que la capacité du standard d'origine était de 3.95 Go. Le format DVD-R a été développé par Pioneer en automne de 1997. Il est supporté par la plupart des lecteurs DVD, et il est approuvé par le DVD Forum. Il est à noter que le DVD-R peut être gravé une seule fois.

#### **DVD-RW** (RW = réinscriptible)

Un DVD-RW est un disque optique réinscriptible ayant la capacité égale à DVD-R, typiquement 4.7 Go. Ce format a été développé par Pioneer au mois de novembre 1999 et approuvé par le DVD Forum. Contrairement à DVD-RAM, il est lu par 75% de lecteurs DVD. Un avantage incontestable du DVD-RW c'est la possibilité d'effacer le disque et le réécrire. Selon Pioneer, les disques DVD-RW peuvent être réécrits à peu près 1,000 fois, ce qui l'unit avec un CD-RW standard. Les DVD-RW sont utilisés pour le stockage de données volatiles, telles que backup ou collections de fichiers. Ils sont aussi utilisés pour les enregistrements DVD domestiques.

#### **DVD-R DL** (double couche)

Un DVD-R DL (Double Couche) (connu aussi comme DVD-R9) est un dérivé du format DVD-R standard. Les disques DVD-R DL ont deux couches enregistrables, dont chacune permet de stocker à peu près 4.7 Go, de cette façon doublant la capacité totale du disque jusqu'à 8.54 Go. Les disques sont supportés par la plupart des appareils DVD (les plus anciens sont moins compatibles) et ne peuvent être lu que par des graveurs DVD±RW DL.

#### **DVD+R** (R = enregistrable une fois)

Un DVD+R est un disque enregistrable avec la capacité de stockage de 4.7 Go. Ce format a été développé par la coalition de corporations, connue comme la DVD+RW Alliance, en 2002. Comme le format DVD+R fait concurrence à DVD-R, développé par le DVD Forum, il n'a pas été approuvé par le dernier, qui affirme que le format DVD+R ce n'est pas un format DVD officiel. Le DVD+R est divergent du format DVD-R. Les graveurs qui supportent les deux formats, le plus souvent marqués par un logo "DVD±RW", sont très populaires car il n'existe pas un seul standard DVD. Bien qu'il y a plusieurs différences techniques significatives entre les deux formats, la plupart des consommateurs ne voient pas cette différence et jugent le format "+" plus prestigieux.

#### **DVD+RW** (RW = réinscriptible)

Un DVD+RW est un disque réinscriptible optique dont la capacité est égale à DVD+R, typiquement de 4.7 Go (interprété comme 4.7 · 109, actuellement 2295104 secteurs de 2048 octets chacun). Ce format a été développé par la coalition de corporations, connu comme la DVD+RW Alliance, en 1997, ensuite on l'a abandonné jusqu'à 2001, quand tout était révisé et la capacité a augmenté de 2.8 Go à 4.7 Go. La DVD+RW Alliance (mais surtout Philips qui a beaucoup investi dans la recherche) est chargée de promouvoir le format DVD+RW. Bien que le DVD+RW n'a pas encore approuvé par le DVD Forum, le format est bien populaire pour être ignoré par les fabricants. Il est lisible par 3/4 de lecteurs DVD actuels. Contrairement au format DVD-RW, DVD+RW est apparu plus tôt que DVD+R.

#### **DVD+R DL** (double couche)

Un DVD+R DL (Double Couche), connu aussi comme DVD+R9, est un dérivé du format DVD+R créé par la DVD+RW Alliance. Pour la première fois il a été présenté en octobre de 2003. Le disque DVD+R DL a deux couches, dont chacune permet de stocker à peu près 4.7 Go, de cette façon doublant la capacité totale du disque jusqu'à 8.55 Go. Les disques sont supportés par la plupart des appareils DVD (les plus anciens sont moins compatibles) et peuvent être créés par les graveurs DVD+RW DL et Super Multi. Les graveurs DL les plus récents écrivent les disques double couche plus lentement (2.4x à 8x) que les disques simple couche (8x-16x).

Une version réinscriptible à double couche appelé DVD+RW DL est en cours de développement mais il est incompatible avec les appareils DVD existants.

### **DVD-RAM** (disque à accès aléatoire)

DVD-RAM (DVD–disque à accès aléatoire) est une spécification de disque présentée en 1996 par le DVD Forum, qui définit les médias réinscriptibles DVD-RAM et les enregistreurs DVD appropriés. Les DVD-RAM sont utilisés dans des ordinateurs aussi bien que dans des caméscopes et magnétoscopes personnels depuis 1998. Ils sont facilement identifiés par un grand nombre de petits rectangles qui parcourent la surface de données. Le DVD-RAM en comparaison d'autres disques réinscriptibles s'apparente plus à la technologie du disque dur, les données sont stockées dans des pistes concentriques et non pas dans une seule longue piste en spirale. De plus contrairement à DVD+R, DVD-R, DVD+RW et DVD-RW, vous n'avez pas besoin d'un logiciel spécial pour lire ou écrire les données sur un DVD-RAM. Les DVD-RAM peuvent être accédés de la même manière que le disque dur ou une disquette. Les avantages incontestables des DVD-RAM sont les suivants: la durabilité de 30 années, le support de 100,000 cycles d'écriture, et la possibilité d'être consulté comme n'importe quelle disquette ou disque dur sans utilisation d'un logiciel spécial.

### **Disques Blu-Ray**

Le disque Blu-ray (BD) est un disque optique nouvelle génération utilisé pour le stockage de données vidéo haute définition. Le standard Blu-ray a été développé par l'association Blu-ray Disc BDA), dirigé par Sony et Philips. La capacité d'un disque Blu-ray pour une couche est de 25 gigaoctets.

Le nom Blu-ray vient de la technologie qui utilise une diode laser "bleue" (en fait bleue violacée) fonctionnant à une longueur d'onde (405 nm) ce qui permet de stocker plus de données qu'un disque DVD standard, qui a les mêmes dimensions physiques mais utilise un laser rouge à longueur 650 nm.

#### **BD-R** (R = enregistrable)

Un disque Blu-ray simple couche(BD) contient 23.3, 25, ou 27 Go; ce qui est suffisant pour deux heures de vidéo haute définition. Un BD double couche peut contenir 46.6, 50, ou 54 Go, suffisant pour huit heures de vidéo HD. Le projet de faire des disques de 100 Go et 200 Go, à quatre ou huit couches, est en train d'être réalisé; ainsi, TDK vient d'annoncer la sortie de disque quatre couches de 100 Go.

#### **BD-RE** (RE = réinscriptible)

Le BD-RE (réinscriptible) est actuellement disponible, ainsi que le BD-R (enregistrable) et BD-ROM, qui est apparu en 2004, ils font partie des spécifications Blu-ray 2.0. Le BD-ROM préenregistré est disponible depuis début 2006.

Une spécification pour un disque de 8 cm capable de contenir jusqu'à 15 Go, adapté pour les petits appareils portables est finalisée et approuvée.

Le format Blu-ray est bien extensible; avec le support de multi-couches il permet d'augmenter la capacité de stockage jusqu'à 100Go/200Go (25Go par couche) simplement en ajoutant plus de couches à des disques.

Le taux de transfert des enregistreurs Blu-ray qui sont actuellement en production est 36 Mbit/s (54 Mbit/s pour BD-ROM) ou 72 Mbit/s. Les enregistreurs à 8x ou plus sont en développement.

Comme les données du disque Blu-ray se trouvent tout près de la surface, auparavant les disques étaient sensibles aux rayures et pour la protection devaient être en boîte plastique. La solution a été trouvée en janvier 2004. La technologie développée par la corporation TDK sous le nom de "Durabis," permet aux BD d'être nettoyés avec un simple tissu, procédure qui laisse des rayures sur un CD ou un DVD normal. Cette couche protectrice permet aux disques de mieux résister aux rayures même faites par tournevis.