

Manuel d'utilisation

Power Key Option

Pour Casablanca Avio, Prestige et Kron

Consignes de sécurité

Nous vous recommandons de respecter scrupuleusement les consignes contenues dans ce manuel d'utilisation afin d'éviter toute erreur de manipulation.

Par ailleurs, nous vous signalons que le programme **Power key** a été conçu pour l'utilisation amateur.

Nous avons apporté le plus grand soin à la programmation et la vérification de ce produit.

Dans l'état actuel des connaissances, il nous est impossible de garantir dans toutes les circonstances et à tout moment qu'un logiciel d'application soit entièrement exempt de défauts. Nous ne sommes donc pas en mesure d'exclure totalement que des défauts se soient glissés dans le logiciel. Si, contre toute attente, tel était le cas, nous ferions éliminer les défauts constatés en retravaillant la programmation et mettrions le nouveau logiciel à la disposition du client concerné gratuitement. Toutefois, nous déclinons toute responsabilité en cas d'éventuelles pertes de données et de temps ainsi que pour des dommages en résultant éventuellement dans la mesure où nous ne pouvons contrôler si le client a installé et manipulé le programme correctement. Par conséquent, **MacroSystem Digital Video AG** et ses revendeurs spécialisés ne peuvent être tenus responsables d'erreurs et de dommages imprévus relatifs à l'installation ou l'utilisation du programme **Power Key** .

MacroSystem Digital Video AG et ses revendeurs spécialisés ne garantissent pas une utilisation du produit exempte de perturbations et de défauts. Toute garantie tacite est exclue, y compris la garantie sur l'aptitude du logiciel ou du manuel d'utilisation dans un but précis.

Ni **MacroSystem Digital Video AG**, ni ses revendeurs agréés ne peuvent être tenus responsables de dommages résultant directement ou indirectement de l'utilisation du logiciel ou du manuel d'utilisation, par ex. une baisse de rendement, des coûts, des problèmes matériels ou logiciels ou autres désagréments.

Table des matières

	Page
1. Généralités	5
1.1 Généralités.....	5
1.2 Clavier	5
1.3 Installation	5
2. Qu'est-ce que lePower Key Option?	7
2.1 Qu'est-ce que lePower Key Option?	7
2.2 Connaissances générales	7
2.3 Particularités avec le logiciel Multi User Edition	7
3. Nouvelles Fonctions.....	8
4. Touches de fonction.....	15
5. Navigation dans le programme	17
6. Possibilités supplémentaires en cas d"éléments spécifiques..	19
7. Divers.....	21
8. Présentation de film	23
9. Tables avec logiciel 1.8 ou supérieur.....	25
9. Tables avec logiciel smart edit 2.0 ou supérieur	39

1. Généralités

1.1 Généralités

Nous vous félicitons pour l'acquisition de Power Key-Option !

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

Power Key-Option va vous permettre d'utiliser votre Casablanca II de façon encore plus intensive que vous ne l'aviez fait jusqu'à présent.

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

Pour cela, reportez-vous à la notice d'utilisation du Casablanca II où sont notés les adresses et les numéros de téléphones qui vous permettront de nous joindre.

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

1.2 Claviers

Si vous possédez déjà un clavier, assurez-vous que celui-ci dispose d'une prise USB et qu'il s'agit bien d'un clavier Windows, dans la mesure où vous allez avoir besoin des touches de fonction Windows (Windows : marque de fabrique de la Société Windows).

Nous ne prenons en charge aucune garantie de fonctionnement lors de l'utilisation de tout autre clavier.

Ce manuel vient compléter le Power Key-Option qui se compose du hardware (clavier) et du software (logiciel). Cela signifie que les touches qui vont être expliquées ne concernent que les claviers que nous avons fournis.

Il y a par exemple quatre touches nommées M1 à M4, qui se trouvent sur les boutons F5 à F8.



Dans ce manuel, les différentes touches M vont tout d'abord être décrites, puisqu'il s'agit des touches de fonctions allant de 5 à 8 ; ces fonctions seront supposées connues dans le reste du manuel. Mais vous constaterez que vous allez très vite vous familiariser avec les différentes touches ainsi qu'avec les termes utilisés.

1.3 Installation

Power Key-Option est en fait un logiciel qui peut être utilisé non seulement avec le clavier que nous vous avons fourni, mais également avec d'autres claviers. Si vous possédez votre propre clavier, reportez-vous au chapitre 1.2. Claviers afin de suivre nos conseils.

Le logiciel qui vous a été livré sur une carte Smart-Média doit être tout d'abord installé sur votre Casablanca.

Pour cela, vous devez avoir au minimum la version 1.8 du Système software Casablanca.

Vous pouvez vérifier dans le menu Système-réglages (en bas à gauche) la version qui est installée.

Une fois votre Casablanca allumé, allez dans le menu Système-réglages et cliquez sur le bouton Installation, ouvrant ainsi la fenêtre correspondante. Insérez la carte Smart Media d'installation dans la fente du panneau frontal du Casablanca, de façon à ce que les contacts dorés se situent sous la carte et le coin coupé à gauche (dans le Casablanca). Insérez la carte jusqu'à ce qu'il ne reste que quelques millimètres de visibles. Vous allez sentir une résistance.

Vous remarquez alors que dans la fenêtre s'affiche désormais Power Key-Option.

Sélectionnez ce logiciel dans la liste, et cliquez sur licence (ou activer). Dans ce cas, une série de chiffres apparaît avec laquelle vous allez pouvoir taper le code que vous a remis votre revendeur. L'appareil vous informe alors que l'installation est

terminée, et vous pouvez retirer la carte Smart Media.

Note : Il n'existe pas de version démo de ce logiciel.

Conseil : si les deux prises USB sont déjà utilisées, parce que vous avez déjà branché d'autres appareils (par exemple le Twister et le PC-Link), vous pouvez bien sûr néanmoins utiliser le clavier. Vous devez dans ce cas vous procurer un « Hub » auprès d'un revendeur spécialisé. Il s'agit d'un répartiteur qui peut être par exemple relié à votre clavier, de façon à ce que qu'un câble USB supplémentaire soit disponible pour établir la liaison entre le clavier et l'appareil. Ce câblage n'est en aucun cas néfaste à la connexion, dans la mesure où il s'agit d'une prise USB. Vous pouvez également retirer et remettre la prise USB lorsque l'appareil est en fonctionnement, sans avoir à redémarrer votre Casablanca.

2. Qu'est-ce que Power Key Option?

2.1 Qu'est-ce que Power Key Option?

Le clavier que vous avez relié va vous aider dans les différents menus du Casablanca. Vous allez aisément pouvoir rentrer des textes longs (menus titre, dénomination des scènes ou des samples, attribution de titres dans le fichier archive, etc...). Le Power Key-Option vous permet en outre de remplacer largement le TrackBall. En pratique, toutes les fonctions qui étaient jusque là commandées uniquement par le TrackBall peuvent désormais être commandées à l'aide du clavier. Le curseur en forme de flèche (PRESTIGE, KRON) ainsi que celui en forme de main (Avio) sont désormais commandés de façon très précise par la flèche de navigation : la position sera donc ainsi déterminée (utile lors du choix d'une scène) puis confirmée. Les touches gauche et droite du TrackBall sont également remplacées, ce qui vous permet de sélectionner ou d'annuler les boutons pour chaque fonction rencontrée dans les fenêtres ouvertes.

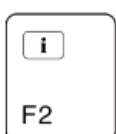
L'utilisation étant devenue plus aisée, vous travaillez donc plus rapidement qu'avec le TrackBall et vous obtenez ainsi un gain de temps substantiel.

De plus, le Power Key-Option vous permet à l'aide des commandes de touches de passer d'un menu à l'autre, de donner des ordres rapides en utilisant les différents boutons, de piloter votre enregistreur DV, etc...Le Power Key-Option vous offre de nouvelles fonctions performantes, qui vous seront détaillées dans ce manuel.

S'il vous arrive qu'une fonction vous échappe, vous pouvez évidemment à tout instant vérifier quelle touche commande quelle fonction.

Appuyez pour cela soit sur la touche de fonction:

F2.



afin de faire apparaître durant ce temps toutes les abréviations des différents boutons des menus du Casablanca. (Lorsque vous relâchez la touche F2, l'interface habituelle revient à l'écran). Soit vous avez à l'écran un aperçu sous forme de tableau. Vous avez alors toutes les abréviations des différentes fonctions affichées pour chaque menu. Si vous utilisez fréquemment votre clavier, vous remarquerez que cette option vous fait gagner un temps considérable et vous offre de nombreuses nouvelles possibilités.

Note : il existait déjà plusieurs abréviations pour l'utilisation du Casablanca, mais celles-ci n'étaient jusqu'à présent ni garanties, ni détaillées. L'installation de la version software 1.8 (qui permet l'utilisation du Power Key-Option) rend certaines de ces abréviations inopérantes ; certaines autres ont été modifiées. Vous allez peut-être être obligé de vous réhabituer à certaines fonctionnalités, et nous vous prions de nous en excuser.

Certaines abréviations n'ont parfois aucun rapport avec le nom de la fonction (par exemple : Achever = f). La raison est que nous nous sommes basés sur l'anglais pour établir les abréviations (Achever = finish).

Vous pouvez retrouver l'Origine du nom dans les tableaux de référence attenants.

2.2 Connaissances générales

Touches "qualificateurs"

Le Power Key-Option utilise différentes touches «**Qualificateurs**». Il s'agit ici de touches qui peuvent être utilisées en même temps que d'autres touches. Vous connaissez probablement sur un clavier de PC la touche Shift (placée au-dessus de la flèche) qui vous permet d'utiliser les majuscules.

Si vous recevez l'instruction d'appuyer sur deux touches (pour appeler par exemple le A majuscule), vous devez tout d'abord appuyer sur la touche Shift puis sur la touche A. Relâchez ensuite les deux touches.

Vous devez parfois appuyer sur deux «**Qualificateurs**» à la fois. Dans ce cas, appuyez

d'abord sur les deux touches «**Qualificateurs**» (peu importe dans quel ordre), et maintenez-les enfoncées. N'appuyez qu'ensuite sur la troisième touche.

Si cette méthode ne vous est pas familière, consacrez éventuellement un peu de temps à sa pratique. Mais une fois de plus vous constaterez que l'utilisation du clavier simplifie beaucoup les choses et vous offre de toutes nouvelles possibilités.

Vous pouvez retrouver la liste des différents «**Qualificateurs**» dans les tableaux attenants.

Répétition des touches

La répétition des touches assurant la répétition des fonctions du clavier est garantie. S'il venait à se produire que des répétitions en série soient plus rapides que la capacité d'exportation des fonctions, certaines informations risquent d'être «avalées». Il en est autrement si vous cliquez plusieurs fois très rapidement sur une touche mais que vous la relâchez à chaque fois. Aucune information ne peut alors être ignorée, même si la fonction est plus lente.

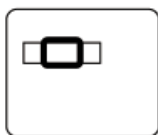
Localisation d'une abréviation

Il n'existe aucune localisation spécifique des abréviations, c'est-à-dire que celle-ci est indépendante de la langue sélectionnée. Il est néanmoins possible de constater un changement de place des touches attribuées : le Z du clavier allemand est par exemple différemment placé par rapport à celui du clavier américain.

Comme vous pourrez le constater, de nombreuses abréviations ont un rapport certain avec les touches anglaises.

Normalisations

Les fonctions concernant le story-board correspondent généralement à cette touche :



Les abréviations de changement de menu sont utilisables dans tous les menus.

Les fonctions identiques ou qui se ressemblent

dans les différents menus possèdent les mêmes abréviations.

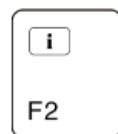
La touche Entrée ainsi que la fonction Echap de la fenêtre correspondante correspondent généralement aux boutons Ok et Annuler de la surface d'utilisation du Casablanca.

Les fonctions qui ne sont pas sélectionnables dans la surface d'utilisation peuvent être de façon générale activées par la touche Ctrl.(CTRL)

Fonctions d'assistance

Afin de vous faciliter la tâche lors des premières utilisations, vous pouvez faire apparaître les différentes abréviations à l'écran.

La touche



fait apparaître les différentes abréviations tant que vous appuyez dessus. Lorsque vous relâchez la touche, la présentation redevient normale. Vous avez la garantie d'obtenir cette possibilité sur les nombreux programmes additionnels que vous pourriez installer.

La touche



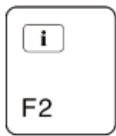
vous offre également une fonction d'assistance, puisqu'elle correspond au bouton i que vous trouvez dans certains programmes (par exemple dans les menus Trucage, Titrage ou Traitement image). Avec ce bouton, et donc avec cette touche, vous appelez ainsi une fenêtre grise dans laquelle vous recevez des informations sur le programme en question.(en anglais).

2.3 Différences lors de l'utilisation du logiciel Multi-user Edition

Si vous avez installé et activé le logiciel Multi-

user Edition, vous pouvez constater plusieurs modifications.

Le menu des projets est bien sûr différent si vous avez activé le logiciel Multi-user Edition. Dans la mesure où vous n'avez plus le choix du projet en cours, puisque vous voyez le nom d'un utilisateur assorti de 30 projets, les touches d'abréviation sont naturellement également différentes. Vous pouvez comme d'habitude les visualiser en cliquant sur la touche F2



Etant donné que le menu du professeur contient d'autres boutons, de nouvelles fonctions d'utilisations viennent également s'ajouter, fonctions que vous pouvez appeler par cette touche.

La possibilité de recouvrir les touches-"marqueurs" avec certaines fonctions modifie l'activation du Multi-user Edition.

L'attribution différenciée pour les effets est théoriquement identique pour tous les projets (lorsque le Multi-user Edition est actif, vous pourrez néanmoins sauvegarder séparément chaque projet).

Cela signifie qu'une touche «marqueur» désignée auparavant pour un effet particulier n'est plus activable lors de l'utilisation du Multi-user Edition.

3. Nouvelles fonctions

Vous pouvez commander toutes les fonctions que vous connaissiez jusqu'à présent à l'aide du clavier. Le Power Key-Option vous offre également de nombreuses nouvelles fonctions qui vont être détaillées dans ce chapitre. Certaines de ces fonctions vous sont déjà familières dans leur présentation Originale, mais celles-ci ont été développées.

Copier des scènes

Vous pouvez copier et insérer une des scènes qui se trouve dans le chutier. Choisissez pour cela une scène dans le chutier à l'aide de la flèche, puis appuyez sur la combinaison de touches **Ctrl, c** (les utilisateurs habitués à l'ordinateur connaissent bien cette procédure). La scène choisie va ainsi être sauvegardée dans un fichier Archive invisible (il ne s'agit pas ici du fichier Archive qui se trouve dans le fichier Trucage !).

Vous pouvez ensuite avec la combinaison de touches **Ctrl, v** ré-injecter cette scène dans le chutier, et cela derrière la scène marquée en bleu. Vous pouvez renouveler cette procédure autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous ne copiez pas de nouvelle scène (en appuyant sur **Ctrl, c**). Vous avez là aussi la possibilité d'insérer à chaque fois la scène à un endroit différent. Le fait de quitter le menu Editer n'entraîne aucune modification, la scène reste sauvegardée et peut à nouveau être insérée lorsque vous revenez dans ce menu. Vous n'annulez cet archivage que lorsque vous éteignez le Casablanca.

Si vous souhaitez à nouveau retirer une scène du chutier, cliquez sur la combinaison de touches **Ctrl, x** que vous connaissez si vous utilisez un PC.

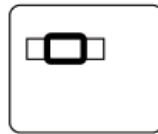
La scène va ainsi être retirée du chutier et pourra être ré-injectée derrière la scène marquée en bleu en cliquant sur la combinaison de touches **Ctrl, v**. Vous ne pourrez plus appeler la scène si vous cliquez sur la touche Undo.

La scène n'est pas complètement effacée, puisqu'elle est en fait sauvegardée dans un fichier archive. Vous pouvez l'appeler jusqu'au moment où une autre scène sera archivée dans le chutier en cliquant sur **Ctrl, x** et **Ctrl, v**.

Conseil : vous pouvez, en cliquant sur **Ctrl, x** et **Ctrl, v** modifier l'ordre des scènes se trouvant dans le chutier et les placer selon votre choix.

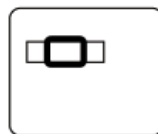
Insertion d'une scène / sélectionner la suivante

Il vous était déjà possible sans clavier de marquer une scène dans le chutier et de l'insérer dans le story-board. C'est bien sûr également possible avec le clavier. Positionnez pour cela dans le fichier la flèche sur la scène voulue et appuyez sur



en même que sur la touche **Inser**. (Vous pouvez sélectionner toutes les scènes placées à gauche et à droite de la flèche, et vous pouvez atteindre les lignes qui ne sont pas visibles à l'écran, et qui sont placées au-dessus et au-dessous : cette fonction était jusqu'à présent impossible).

Le clavier vous offre désormais une fonction supplémentaire, qui consiste à marquer automatiquement la scène placée derrière celle que vous avez insérée. Cette fonction est très utile lorsque vous souhaitez réutiliser une fonction (lisez à ce propos le paragraphe **Fonction de répétition**). Pour insérer une scène et marquer directement la scène suivante, appuyez sur la touche



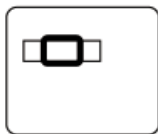
en même temps que les touches **Ctrl** et **Inser**. Vous constatez que la scène choisie apparaît dans le story-board et que la scène suivante est marquée en bleu.

Recherche dans le story-board

Le clavier vous permet désormais de choisir une scène dans le chutier, et de la retrouver dans le story-board.

Pour ce faire, marquez une scène qui dispose d'un

point noir (c'est-à-dire une scène placée dans le story-board), et appuyez sur les deux touches



et f. Cela permet de placer la scène dans la visionneuse, peu importe l'endroit où se trouvait auparavant le story-board.

Si la scène en question a été plusieurs fois insérée dans le story-board, la représentation suivante de cette scène sera recherchée. Si vous appuyez une fois de plus sur la combinaison de touches, c'est encore la présentation suivante qui apparaîtra, et ainsi de suite. Lorsque la scène n'apparaît plus dans la dernière partie du story-board, la recherche s'effectue à nouveau sur la zone du début.

Longueur d'une scène sur la transition suivante

Le clavier vous permet non seulement d'insérer une scène après l'autre, mais également de répéter le processus avec la scène suivante. Marquez une scène dont la longueur est de dix secondes dans le chutier du menu Editer.

Cliquez ensuite sur la combinaison de touches **Ctrl, t**. La scène suivante est alors automatiquement raccourcie et marquée. Vous ajustez autant de scènes que le nombre de fois que vous appuyez sur cette combinaison de touches. C'est toujours la fin de la scène qui est ajustée, de telle sorte que l'icône présente dans le chutier ne change pas de présentation.

Il est bien sûr impossible de raccourcir une scène dont la durée est inférieure à celle choisie : la longueur reste dans ce cas précisée inchangée.

Attention ! Cette durée plus courte sera ensuite conservée pour les scènes suivantes, étant donnée que la combinaison **Ctrl, t** se base sur la dernière scène.

Le fait de marquer la dernière scène est alors d'autant plus important lorsque vous souhaitez répéter l'opération sur d'autres scènes (lisez à ce propos le paragraphe Fonction de répétition).

Rechercher dans le chutier d'après le nom

Une autre nouvelle fonction qui se trouve dans le menu Editer est la fonction de recherche. Vous connaissez déjà la possibilité de placer une scène dans la visionneuse, puis d'effectuer ensuite la recherche de cette scène dans le chutier. Le clavier vous permet désormais de rechercher la scène directement d'après son nom, sans l'avoir placée dans la visionneuse.

Appelez pour cela le clavier de l'écran à l'aide de l'abréviation **Ctrl, f** (que vous utilisez peut-être déjà sur votre PC), et donnez le nom de la scène recherchée. Vous devez bien sûr respecter l'écriture exacte du nom : les majuscules ou les minuscules ne sont néanmoins pas importantes dans ce cas. La scène que vous recherchez ne doit pas avoir été insérée préalablement dans le story-board.

Lorsque la scène est repérée, vous la voyez marquée en bleu dans le chutier.

Rechercher dans le Story-Board d'après le nom

Ce processus de recherche est également valable pour le story-board. Appelez le clavier d'écran à l'aide de l'abréviation



ainsi que des touches **Ctrl et f**, puis donnez le nom de la scène recherchée. Faites bien attention de faire ici aussi attention à l'écriture exacte du nom : les majuscules et les minuscules n'ont pas d'importance ici. Lorsque le système a trouvé la scène, celle-ci apparaît dans la visionneuse.

Pour ce processus de recherche, peu importe si la scène trouvée se trouve encore dans le chutier ou non.

Arrêter le Story-Board

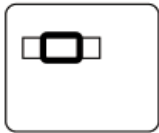
Cette nouvelle fonction vous permet d'arrêter le story-board dans tous les menus. La lecture s'arrête en cliquant sur la touche **h**. Si vous êtes

déjà dans le menu Editer, ce qui signifie que le story-board devrait normalement continuer, cette fonction place le story-board sur la position en cours.

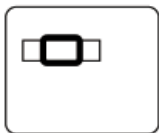
Lorsque vous arrêtez la lecture normalement, le story-board revient à l'endroit que vous aviez avant le début de la lecture.

Insérer et retirer d'effets

Lorsque vous vous trouvez dans le menu Transitions ou Traitement image, les effets peuvent être facilement insérés, simplement en marquant l'effet désiré, et en cliquant sur la combinaison de touches



et **Ctrl, Inscr.** L'effet choisi apparaît alors sur la scène ou entre les deux scènes. De plus, le story-board sera automatiquement déplacé d'un cran vers la droite afin qu'un nouvel effet puisse être inséré. Si vous souhaitez retirer un effet, sélectionnez l'endroit dans le story-board, et appuyez sur la combinaison de touches



et **Ctrl, Suppr.** L'effet placé sera alors retiré et le story-board déplacé d'un cran vers la droite, ce qui permet de retirer l'effet suivant. Lire également concernant ces deux fonctions le paragraphe Fonction de répétition.

Retirer des samples

Lorsque vous êtes dans le menu Audio Mix/ Postsynchronisation, vous pouvez retirer un sample d'une certaine piste son en cliquant sur l'abréviation **Ctrl, Suppr.** La particularité de cette fonction est le fait qu'après l'annulation automatique du sample, le sample suivant celui que vous avez annulé sur la piste son sera

marqué en bleu, afin de pouvoir l'annuler. Lisez à ce propos le paragraphe Fonction de répétition.

Copier le volume

Cette nouvelle fonction vous permet d'enregistrer le volume d'un sample sur le suivant. Déterminez dans le menu Audio Mix/Postsynchronisation et cliquez sur la combinaison de touches **Ctrl, e**, de façon à activer le sample suivant sur la piste son suivante tout en conservant le volume réglé sur le sample précédent. La fonction de répétition est également possible ici.

Couper le son

Le Power Key -Option vous offre désormais la possibilité de rendre muet un sample. Sélectionnez un sample sur l'une des pistes son du menu Audio Mix/Postsynchronisation et appuyez tout simplement sur la touche **m**, afin de le rendre muet et faire en sorte que le curseur de volume soit complètement à gauche. Cette fonction vous épargne l'opération laborieuse de déplacer le curseur vers la gauche. Cette fonction existe également sous une forme élargie, vous permettant de rendre automatiquement muet un sample, et de marquer le suivant sur la même piste son : utilisez pour cela les touches **Ctrl, m**. (paragraphe **Fonction de Répétition**).

Effacer des caractères

Le Power Key-Option vous offre également de nouvelles fonctions dans le menu Titrage. Si vous avez attribué trop souvent un caractère (répétition de touche malencontreuse par exemple), vous pouvez désormais l'annuler en cliquant sur la touche **Suppr.** Remarquez à ce sujet que le signe doit se trouver à droite du curseur (= marqueur vertical).

Annuler un document

Vous pouvez annuler un texte (textes, tableaux et pages) dans le menu Titrage en utilisant la combinaison de touches **Alt, n**, lorsque vous avez sélectionné la page voulue. Une fenêtre s'ouvre

où s'affiche une question de sécurité. Vous pouvez alors soit appuyer sur **Y (yes)**, soit sur **N (non)** pour décider si vous souhaitez vraiment annuler le document.

Répétition d'une fonction

Cette nouvelle fonction vous permet de répéter plusieurs fois la même action sur plusieurs scènes les unes après les autres, et ce jusqu'à 999 fois. Si vous souhaitez exécuter une action pour un grand nombre de scènes (par exemple pour toutes les scènes se trouvant dans le chutier), vous pouvez régler le taux de répétition sur le chiffre 999, permettant par exemple aux 143 scènes présentes d'être prises en considération.

Exemple : si vous souhaitez insérer dans le storyboard dix scènes qui sont placées dans le chutier les unes à la suite des autres, vous devez d'abord insérer la première avec la combinaison de touches



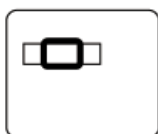
Et **Ctrl, Inser**. Une pression supplémentaire sur la touche **Ctrl** entraîne le marquage automatique de la scène suivante. Choisissez ensuite le combinaison de touches **Ctrl, r**, afin d'ouvrir la fenêtre « Répétez la mission ». Vous pouvez activer le curseur avec la touche **r**, et régler la valeur souhaitée à l'aide de la flèche de navigation, c'est-à-dire dans notre exemple la valeur 9. Confirmez ensuite ce réglage à l'aide de la touche Entrée. Si vous appuyez à nouveau sur la touche Entrée (= OK), vous fermez la fenêtre et les 9 scènes suivantes sont insérées dans le storyboard.

Si le nombre des scènes restant dans le chutier est plus petit que le taux de répétition, seules les scènes placées devant sont insérées.

Attention ! si vous avez inséré la première scène avec uniquement les touches

et **Inser**, la scène suivante ne sera pas marquée dans le chutier, rendant l'ouverture de la fenêtre « Répétez la mission » impossible.

Cette fonction vous permet de répéter toutes les fonctions mentionnées ci-dessus contenant un avertissement.



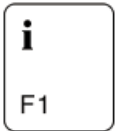
4. Touches de Fonction

Le Power Key-Option possède 15 fonctions.

Si vous avez branché votre propre clavier, vous pouvez constater les différences avec les claviers fournis par MacroSystem.

Reportez-vous également au chapitre 1.2 : Claviers.

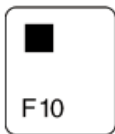
Les deux touches de fonction F1 et F2 vous offrent une aide.



Les touches M1 à M4 peuvent être programmées et utilisées indépendamment.



les touches suivantes



vous offrent les fonctions d'enregistrement, d'arrêt, de lecture et de pause pour le story-board ainsi que dans les menus Enregistrement et Achever.

Les quatre touches programmables individuellement se réfèrent aux fonctions du story-board et peuvent être utilisées dans tous les menus dont dépend le story-board.

Touches marqueurs

Le Power Key-Option vous offre la possibilité d'attribuer à quatre touches du clavier les fonctions de votre choix. Les touches M1, M2, M3 et M4 (M pour marqueur) sont prévues pour cette fonctionnalité.



Ces touches ne sont pas attribuées, et c'est la

raison pour laquelle si vous appuyez dessus, une croix blanche apparaît à l'écran, vous indiquant qu'aucune fonction n'est actuellement disponible. Vous pouvez désormais attribuer individuellement une fonction à ces touches, si par exemple vous utilisez fréquemment certains effets à une place déterminée dans le story-board ou sur des scènes placées dans le chutier.

Choisissez l'effet désiré dans la liste des effets ou la scène voulue, puis appuyez sur **Ctrl** ainsi que sur l'une des 4 touches marqueurs. La fonction choisie est ainsi attribuée à la touche sélectionnée.

Un exemple : si vous avez marqué une scène dans le story-board, appuyez sur la touche Ctrl, maintenez-la appuyée, et cliquez ensuite sur la touche marqueur, par exemple : **M1**



Vous pouvez ensuite choisir une autre scène dans le chutier, et en appuyant à nouveau sur cette touche, vous appellerez à nouveau votre scène. Pour sauvegarder un effet, procédez de la façon suivante : choisissez par exemple l'effet de transition Superposition dans la liste d'effets. Appuyez sur la touche **Ctrl**, et en la maintenant ainsi, appuyez sur la touche **M2**



Relâchez les deux touches, allez plus loin dans la liste d'effets, et choisissez à nouveau la touche marqueur. Vous pouvez constater que la touche marqueur remplace désormais la fonction Superposition.

Il est également bien sûr possible d'attribuer plusieurs fonctions à une touche, dans la mesure où ces fonctions ne se trouvent pas dans le même menu. Vous pouvez donc attribuer la même touche pour une scène dans le chutier, un effet de titrage, un effet de traitement image et un effet de transition (la fonction sauvegardée selon le menu dans lequel vous vous trouvez).

Vous pouvez bien sûr attribuer à tout moment une nouvelle fonction à une touche (procédez alors de la même manière que lors de la première

attribution afin de remplacer l'ancienne par la nouvelle).

Les 4 fonctions sont sauvegardées de telle sorte que même après avoir éteint votre appareil, aucune information ne sera perdue.

Certaines fonctions peuvent être sauvegardées de façon globale pour les différents projets alors que d'autres restent spécifiques à certains projets. Lors de l'utilisation du logiciel Multi-user Edition, la façon de faire reste identique.

Reportez-vous également au chapitre 2. 3

Différences lors de l'utilisation du logiciel Multi-user Edition.

5. Navigation dans le programme

Changement de menu

Vous savez bien entendu comment passer d'un menu du Casablanca à l'autre. Jusqu'à présent, vous pouviez aller dans tel ou tel menu en cliquant sur le symbole du menu en question placé en bas à droite de l'écran, puis vous reveniez en cliquant sur la touche droite du trackball.

Il vous est désormais possible de changer de menu à l'aide d'une combinaison de touches. La particularité ici est que vous pouvez également aller dans un menu, même si le symbole du menu n'apparaît pas dans le coin inférieur droit, ce qui signifie que vous n'êtes pas obligé de revenir au menu principal. Vous pouvez par exemple passer directement du menu Transitions au menu Traitement image ! Vous pouvez également aller directement du menu Editer au menu Achever - ou au menu Postsynchronisation.

Pour changer de menu, appuyez sur la touche de navigation



En la gardant appuyée (lisez également au chapitre 2.2 Connaissances générales !) et appuyez en même temps sur l'abréviation du menu désiré (par exemple E = Editer. Reportez-vous aux tableaux ci-après).

Vous pouvez relcher les touches lorsque vous voyez la modification à l'écran.

Fenêtres

Dans différents menus, vous pouvez ouvrir différentes fenêtres. La plupart possèdent les boutons OK et Annuler. Pour confirmer le bouton OK, vous pouvez appuyer sur la touche Entrée ; pour sélectionner Annuler, vous devez cliquer sur **Echap**.

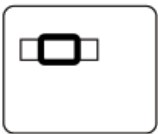
Une fenêtre qui propose les possibilités de réponses Oui ou Non peut également être associée aux touches **Entrée** (confirmation) et **Echap** (annulation), ainsi que **Y** (**yes** = **oui**) et **N** (**no** = **non**).

6. Possibilités supplémentaires

Story-board

Dans ce qui suit vont être exposées les touches individuelles (combinaisons) ainsi que les possibilités d'utilisation du story-board dont vous avez besoin dans tous les sous menus présents dans le story-board.

Pour activer le curseur du story-board, vous devez appuyer sur la touche

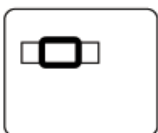


et la touche I.

Les flèches de navigation permettent d'activer le story-board scène par scène vers la gauche et vers la droite, et sont donc comparables aux flèches de déplacement individuelles que vous utilisez d'ordinaire avec le TrackBall.

Les boutons page précédente (flèche vers le haut) et page suivante (flèche vers le bas) permettent de se déplacer dans les pages du story-board.

Les boutons Pos1 et Fin permettent de sauter directement au début ou à la fin du story-board. Si le curseur n'est pas activé, vous devez cumuler les fonctions ci-dessus en cliquant sur



Si le curseur est activé, vous pouvez néanmoins appuyer sur cette touche, sans en être obligé.

Il est de plus possible de rechercher une scène marquée dans le chutier, en tapant directement le nom de celle-ci. Reportez-vous au point particulier du chapitre 3. Nouvelles fonctions (Rechercher dans le story-board d'après le nom).

En ce qui concerne l'édition du son, vous pouvez simplement déplacer le story-board, en choisissant la piste de son voulue et en vous déplaçant sample par sample à l'aide des flèches de navigation. Cette fonction dispose également des boutons individuels.

Liste de choix

On entend par liste de choix les différentes possibilités offertes dans certains menus (par exemple dans les menus d'effets, spécial, trucage). Les flèches de navigation (vers le haut et vers le bas) servent à utiliser telle ou telle entrée de la liste.

Les boutons page précédente (flèche vers le haut) et page suivante (flèche vers le bas) permettent de faire dérouler la liste page par page (par exemple les effets que vous voyez simultanément) de façon à ce que la dernière entrée de la liste se retrouve être la première sur la page suivante.

Les boutons Pos1 et Fin servent à atteindre soit le début soit la fin de la liste.

Même lorsque le curseur de la liste de choix n'est pas activé, vous pouvez néanmoins toujours sélectionner les autres fonctions.

Il y a cependant une autre fonction qui nécessite l'activation du curseur, c'est la recherche d'un effet en rentrant l'initiale de celui-ci.

Afin de le marquer, activez-le en appuyant sur la touche I. Vous pouvez ensuite trouver l'entrée voulue (par exemple l'effet fondu avec couleur) en tapant directement sur une lettre. Rentrez simplement l'initiale de l'effet désiré (un f dans ce cas précis), afin d'atteindre directement cet effet dans la liste de choix. Si plusieurs effets ont la même initiale, c'est le premier effet qui est sélectionné. S'il n'existe aucun effet avec cette initiale, c'est l'effet placé juste après cette lettre qui est sélectionné.

Conseil : Dans la mesure où la liste du menu Trucage est divisée en sous-menus (effets spéciaux et traitement image) vous ne pouvez, en tapant une lettre, ne sélectionner un effet que dans la partie supérieure de la liste. Si vous souhaitez sélectionner un effet placé dans la liste du bas, vous devez en plus de taper l'initiale de l'effet appuyer sur la touche **Alt**. Vous pouvez confirmer le réglage effectué en appuyant sur la touche **Entrée**, ou annuler l'opération en tapant sur la touche Echap.

Vous pouvez procéder de manière identique pour sélectionner une fenêtre ouverte (par exemple Sélection pattern). Les flèches de navigation vous servent ici à vous déplacer vers la gauche et vers la droite. La fonction qui permet de choisir l'entrée

en tapant l'initiale n'existe pas ici.

Les entrées de chaque liste ne sont placées ni alphabétiquement (comme pour les samples) ni par colonne (comme pour les projets). La fonction de recherche alphabétique n'est pas dans ce cas appropriée.

Boutons de sélection

Les boutons du Casablanca sont des boutons de choix possédant trois traits (menu déroulant) dans le coin gauche (par exemple la vitesse du TrackBall, ou différentes options d'effets), si vous cliquez dessus, plusieurs options sont présentées les unes au dessous des autres.

Choisissez le bouton en cliquant sur l'initiale correspondante (par exemple **t** = **vitesse** du TrackBall). S'il est actif, vous avez plusieurs possibilités pour choisir la fonction voulue. Vous pouvez soit vous déplacer vers le haut ou vers le bas à l'aide des flèches de navigation, soit appeler la position désirée à l'aide des touches Pos1 et Fin, soit page précédente ou page suivante. De plus, chacune des dix options proposées pour chaque bouton de choix peut être appelée à l'aide des chiffres 1 à 0.

Vous pouvez confirmer la valeur déterminée en cliquant sur la touche **Entrée** ou annuler l'opération en cliquant sur **Echap**.

Afin de refermer le bouton de choix, vous pouvez à nouveau appuyer sur la combinaison de touches correspondante. Cette méthode peut être utilisée en tant qu'annulation, c'est-à-dire que les éventuelles nouvelles options ne seront pas confirmées.

Curseurs

Les curseurs se trouvant dans de nombreux menus peuvent être réglés à l'aide d'une combinaison de touches. Vous pouvez ensuite vous déplacer vers la droite ou vers la gauche à l'aide des flèches de navigation. Les touches Pos1 et Fin, soit page précédente ou page suivante peuvent également avoir cette fonction.

Les touches Pos1 et Fin qui sont normalement utilisables du haut vers le bas, vous offre la possibilité lorsqu'il s'agit de boutons avec des valeurs numériques, d'indiquer la valeur du plus petit au plus grand. Vous pouvez également entrer une valeur numérique en maintenant en même

temps la touche **Alt** enfoncée.

Vous pouvez définir la valeur réglée en appuyant sur la touche **Entrée**, et annuler l'opération en appuyant sur **Echap**.

Deux courts exemples

Si vous souhaitez régler un curseur à l'aide du time code ou à l'aide valeurs chiffrées, procédez comme suit : Dans le menu Editer, allez par exemple dans le menu Special et activez le curseur Durée à l'aide de l'abréviation **t**.

Si la valeur est par exemple de 3 secondes et que vous souhaitez qu'elle soit de 5 secondes, vous avez plusieurs possibilités. Les flèches de navigation vont dans ce cas vous permettre d'aller à l'endroit exact, mais risque de durer un certain temps avant d'y arriver.

En appuyant sur Fin, le curseur va se placer complètement à droite et par conséquent n'est pas très utile. Vous avez donc le choix entre la touche page suivante et le fait de rentrer directement le chiffre voulu. Si vous choisissez d'utiliser la touche 0, vous devez cliquer deux fois de suite sur cette touche, afin de déterminer les secondes, dans la mesure où vous voulez passer de 3 à 5 secondes.

Si vous choisissez de rentrer directement le chiffre, appuyez sur la touche Alt, puis rentrez l'une après l'autre les valeurs 5, 0, 0. Si vous ne tapez que 5, vous n'aurez qu'une durée de 5 images.

7. Divers

Blocage du clavier

Cette fonction vous permet de bloquer votre clavier avec d'éviter d'utiliser les touches par inadvertance. Le blocage s'effectue soit en appuyant sur la combinaison de touches **Ctrl, 1**, soit en utilisant les flèches de navigation et la touche **Echap**.

En cliquant plusieurs fois sur la touche **Echap**, vous revenez dans le menu principal, mais d'autres actions ne sont désormais plus possibles. Si vous appuyez maintenant sur n'importe quelle touche, vous voyez apparaître une fenêtre à l'écran vous informant que le blocage est activé et que vous pouvez débloquent le clavier uniquement en tapant la combinaison de touches **Ctrl, Alt, u**. Vous pouvez fermer cette fenêtre en confirmant sur la touche **Entrée** (= OK) ou en annulant l'opération en cliquant sur **Echap**. Lorsque vous redémarrez l'appareil, le blocage du clavier est toutefois conservé.

Contrôle TrackBall

Le Power Key-option vous permet également maintenant de remplacer le TrackBall.

A l'aide de la touche



et des flèches de navigation, vous commandez le pointeur dans les 4 directions.

Tant que vous maintenez appuyée la touche



et l'une des flèches de navigation, le pointeur se déplace.

Les fonctions des deux touches du TrackBall sont bien sûr aussi remplacées par les touches. En appuyant sur la combinaison de touches



et **Entrée**, le bouton activé est celui où se trouve le pointeur.

Assistance en cas d'extensions

Lorsque vous installez de nouveaux logiciels, les fonctions du clavier peuvent également être utilisées dans de nombreux programmes.

Au moment de la mise sous presse de ce manuel, les programmes compatibles sont les suivants :

- Photo Transfer à partir de la version 1.2
- DVD Arabesk à partir de la version 1.2

Fonction d'Assistance

La fonction d'assistance



est également désormais accessible, et vous montrera sous forme d'une abréviation bleue, dans quels programmes la commande est le cas échéant possible.

8. Montage photo

Le Power Key-Option vous offre une possibilité supplémentaire que vous allez pouvoir utiliser de façon beaucoup plus simple. Vous avez notamment la possibilité d'effectuer un montage photo.

Lorsque plusieurs scènes se trouvent dans le chutier, vous pouvez les ajuster sur la même durée, les placer dans le story-board avec des effets, et cela avec un minimum de manipulations.

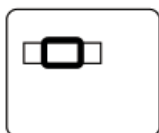
Exemple : vous avez 25 scènes dans le chutier, qui ont chacune une durée différente. Vous souhaitez ajuster ces scènes sur une durée identique, puis les insérer dans le story-board, et les assortir de fondus.

Afin d'éviter un nombre considérable de manipulations répétitives, vous pouvez désormais faire appel à cette fonction spécifique du Power Key-Option.

Sélectionnez la première scène et ajustez-la sur une durée de 5 secondes. Appuyez ensuite sur la combinaison de touches **Ctrl, t**, afin que la scène suivante dans le chutier soit également ajustée sur 5 secondes.

Dans la mesure où vous avez effectué une fois cette procédure d'ajustement, vous pouvez utiliser la touche de répétition. Appuyez pour cela sur la combinaison de touches **Ctrl, r**, ouvrant la fenêtre « Répétez la mission ». Donnez le nombre de scènes restantes. Si vous ne connaissez pas le nombre exact, vous pouvez le cas échéant taper 999 (taux de répétition le plus élevé). Toutes les scènes placées après celle ajustée seront ainsi ajustées.

Maintenant que les scènes sont toutes ajustées, vous pouvez les placer dans le story-board. Sélectionnez pour cela à nouveau la première scène, et appuyez sur la combinaison de touches



Ctrl, Inser, afin qu'elle apparaisse dans le story-



board et que la scène suivante soit marquée dans le chutier. Etant donné que vous avez inséré une scène, vous pouvez appliquer le processus de répétition pour le nombre restant de scènes. Appelez pour cela la fenêtre « Répétez la mission », en appuyant sur la combinaison de touches **Ctrl, r** et donnez le nombre de scènes souhaitées. Maintenant que toutes les scènes sont insérées, allez dans le menu Transitions, choisissez un effet, par exemple Superposition avec le mode Fondu enchaîné, et insérez-le à l'aide de la combinaison de touches **Ctrl, Inser**. L'effet apparaît entre les deux scènes, et le story-board se décale d'un cran vers la gauche. Appuyez ensuite sur la combinaison de touches **Ctrl, r** afin d'appeler la fonction de répétition et donnez la valeur souhaitée. L'effet sera ainsi placé entre toutes les scènes.

Vous pouvez bien sûr insérer les effets et utiliser la fonction de répétition d'une manière différente. La scène suivante sera marquée dans tous les cas.

9. Tables pour logiciel 1.8 et supérieur

Touches de contrôle principales

Touches „qualificateurs“

TOUCHE	Description
Shift	Normalement utilisé pour le verrouillage des capitales
Alt Gr	Utilisé pour l'entrée des touches Unicode-symboles (@/ ...)
Strg	Permet d'utiliser des touches de sélection qui n'ont pas d'équivalent à l'écran. Cette touche permet également de se protéger de fausses manipulations.
Alt	Uniquement utilisé pour les entrées spéciales nécessitant une touche «qualificateur». <ul style="list-style-type: none"> - pour le titrage - avec le clavier virtuel - pour une entrée directe d'un chiffre
	Permet d'activer les touches de navigation (contrôle du curseur...)
	Sélection des Fonctions du Story Board

Liste d'effets avec Curseur (activé ou non)

Fonction	Description
Curseur ▲ ▼	Déplacement par le biais du curseur vertical
Page ▲ ▼	Permet de déplacer le curseur de ligne en ligne
Pos 1, Fin	Permet de passer du début à la fin de la liste
Echap	Annule la sélection en cours
Enter	Valide le choix en cours
a-z ...	Permet l'entrée des caractères

Curseurs actifs / Touches de contrôle













Fonction	Description
Curseur ▲ ▼	Le curseur se déplace d'un élément à un autre (même si l'ascenseur n'est pas sélectionné.)
Page ▲ ▼	Permet de régler une durée «pas à pas». Dans les réglages de durée, le pas est de 1s. Si cela n'est pas possible, le réglage est de 1/10 du temps total
Alt 0...9, ...	En pressant la touche Alt et le chiffre sélectionné, la valeur choisie est prise en compte
Echap	Annule et revient au menu précédent
Enter	Valide la sélection

Touches de sélection actives




Fonction	Description
Curseur ▲ ▼	Séquence suivante ou précédente
Page ▲ ▼	+/- 10 séquences
Pos 1, Fin	Passe de la première à la dernière séquence
1.2.3.....90	sélectionne l'entrée directe. A partir de la 11ème, un choix direct n'est pas possible
Echap	Annule et revient au menu précédent
Enter	Valide la sélection
Abbréviation Clavier	L'abréviation utilisée pour activer une Fonction peut également l'annuler (comme Echap)

Touches générales





Accès aux menus

Fonction	Touche	Origine
Réglage système	 s	system
Réglage projet	 p	project
Réglage vidéo	 v	video
Enregistrement	 r	record
Edition	 e	edit
Achever	 f	finish
Transitions	 c	crossfade
Traitement d'image	 i	image proc
Titrage	 t	title
Audio Enregistrement / Editer	 a	audio
Audio Mix / Postsynchronisation	 m	mix
Menu Principal	 h	head

Contrôle Trackball

Fonction	Touche	Remarques
Déplacer le curseur		Déplacement du curseur
Clic gauche (valider)	 Enter	Valider la Fonction
Clic droit (annuler)	 Echap	Annuler / quitter















Touches de Fonction etc..

TOUCHE	Nom	Symbole	Fonction
F1	Aide		Aide générale (ouvre un fenêtre d'aide)
F2	Affiche Raccourcis		Affiche les raccourcis à l'écran
F3. F4			Sans Fonction à ce jour
F5 - F8	M1 - M4	M1 - M4	Touches programmables
F9	Record	●	Enregistrement
F10	Stop	■	Stop
F11	Play	▶	Lecture
F12	Pause		Pause
F13 - F15			Sans Fonction à ce jour
SB	Story - Board		Sélection des Fonctions du story board
Nav	Navigation		Change de menu, déplacement du curseur

Autres

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Copier	Strg c	PC	Copie d'une scène
Retirer	Strg x	PC	Retirer une scène
Ajouter	Strg v	PC	Ajoute une scène
Répétition	Strg r	repeat	Ouvre une fenêtre de répétition
OFF	Strg Alt. Suppr		Eteindre le Casablanca
Ok	Enter		valider «Ok»
Annuler	Echap		Annuler
OUI	y	yes	«OUI» dans les fenêtres à proposition
NON	n	non	«NON» dans les fenêtres à proposition
Verrouillage clavier	Strg l	lock	Bloque le clavier
Déverrouillage clavier	Strg Alt u	unlock	Débloque le clavier

Menu Editer

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Inserer	 i	Inserert	
Calculer	 r	range	
Ajouter	[]Inser		
Ajouter ++	 Strg Inser		Ajoute une scène et passe à la suivante
Retirer	[]Suppr		
Remplacer	 p	replace	
Chercher	f	find	Cherche une séquence du story board dans le chutier
Chercher	 f	find	Cherche une copie suivant la sélection dans le story board
Séparer	s	split	
Ajuster	t	trim	Applique la durée de la séquence sélectionnée à la suivante
Ajuster ++	Strg t	trim	
Copier	c	copy	Crée une copie (idem Strg c)
Spécial	n	new	
Trucage	e	special	
Effacer	Strg Suppr		
Undo	Strg Inser		
Story-Board-Controller	 l	list	Active les touches de contrôle
Story-Board gauche / droite			
Story-Board début	 Pos 1		
Story-Board fin	 Fin		
Story-Board ± 5	 Page ▲ ▼		DépFin du nombre de séquences disponibles
Story-Board Lecture	 PLAY		
Scène Controller	l	list	Active les touches de contrôle
Scène G/D/H/B	◀ ▶ ▲ ▼		
Première Scène	Pos 1		
Dernière Scène	Fin		
Liste des Scènes ± 12	Page ▲ ▼		DépFin du nombre de séquences disponibles
Lecture Scène	PLAY		
Nom de la Scène	k	keyboard	Active le clavier virtuel
Chercher dans le chutier	Strg f	PC	Cherche une scène par son nom dans le chutier
Chercher dans le Story Board	 Strg f	PC	Cherche une scène par son nom dans le Story-Board
Copier	Strg c	PC	Copier des scènes du chutier
Couper	Strg x	PC	PrFin des scènes du chutier
Coller	Strg v	PC	Ajouter des Scènes dans le chutier

Fenêtre de Répétition

Fonction	Touche	Origine
Répétition	r	repeat

Séparer

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Nom	k	KeyBoard	Active le clavier virtuel
Position de coupe	s	Split	
Auto	a	Auto	
Utiliser	u	Use	
Rejeter	d	Drop	
+/- 1 image	◀ ▶		
Lecture	PLAY		
Curseur Vertical	y		
Scrubbing Audio	w	Waveform	
Sortir	Enter		Quitte le menu



Barre de Séparation

Fonction	Touche	Origine
OK	s, Enter	Split
Utiliser	u	Use
Rejeter	d	Drop
Séparer Position +/- 1 image	◀ ▶	
Séparer Position +/- 1 seconde	Page ▲ ▼	
Première Scène	Pos 1	
Dernière Scène	Fin	

Ajuster

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Nom	k	KeyBoard	Active le clavier virtuel
IN	i	in	
IN -1 Image	c		
IN +1 Image	v		
Lecture pt d'entrée	f		
OUT	o	out	
OUT -1 Image	n		
OUT +1 Image	m		
Lecture pt de sortie	j		
Lecture	PLAY		
Curseur haut/bas	y		
Scrubbing audio marche/arrêt	w	waveform	

Spécial

Fonction	Touche	Origine
Liste	l	list
Prévision	[] p	preview
Plein Ecran	[] f	frame
Durée	t	time

Sélection Couleur

Fonction	Touche	Origine
Teinte	h	hue
Couleur	c	color
Alpha	a	alpha
Archive	r	records

Sélection Pattern

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Produit	p	product	
Type	t	type	
Liste	l	list	Active la liste
Choix du modèle	◀ ▶ ▲ ▼		
Choix du modèle +/- 1 ligne	Page ▲ ▼		
Couleur	c	color	
Mode	m	mode	
Alpha	a	alpha	

Trucage

Fonction	Touche	Origine
Liste	l	list
Prévision	p	preview
Plein Ecran	f	full screen

Inserer / Zone

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Début	s	start	
Début +1	◀		
Début -1	▶		
IN	i	in	
IN -1	c		
IN +1	v		
OUT	o	out	
OUT -1	n		
OUT + 1	m		
Lecture	PLAY		
OK	Enter		Même sans présence du bouton OK
Curseur haut/bas	y		
Scrubbing audio marche / arrêt	w	waveform	

Insérer où ?

Fonction	Touche
Devant	◀
Derrière	▶
Quitter	Echap

Barre de lecture

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Stop	STOP		Arrêt et retour scène précédente à la lecture
Halte	h	halt	Arrêt et retour scène en cours
Pause	PAUSE		
Index	Espace		Uniquement dans le menu séparer
Curseur Haut / Bas	y		

Clavier à l'écran

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Symboles spéciaux	Alt k	Keyboard	Ouvre la page des symboles















Fenêtre des symboles spéciaux





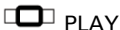
Fonction	Touche	Origine	Remarque
Liste	l	list	
Sélection	◀ ▶ ▲ ▼		
Déplacement +/- 1 ligne	Page ▲ ▼		

Plein Ecran - Prévision

Fonction	Touche	Origine
Trame	f	frame
Affichage	d	display
OK	Enter	
Annuler	Echap	
Effet paramètre 1	1	
Effet paramètre 2	2	
Effet paramètre 3	3	
Effet paramètre 4	4	
Curseur haut / bas	y	
Menu réduit / agrandi	x	

Menu d'effets

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Insérer	[] Inser		
Insérer ++	[] Strg Inser		Ajoute l'effet et se déplace sur la scène suivante
Retirer	[] Suppr		
Retirer ++	[] Strg Suppr		Retire l'effet et se déplace sur la scène suivante
½ s	 0		Uniquement pour les transitions
1 s	 1		Uniquement pour les transitions
2 s	 2		Uniquement pour les transitions
x s	 3		Uniquement pour les transitions
Zone	 r	range	
Prévision	 p	preview	
Plein Ecran	 f	full size	
Calculer	 c	create	
Scène	 s	scène	
Curseur Story Board	 l		

Story board gauche / droite			
Story Board début	 Pos 1		
Story Board Fin	 Fin		
Story Board ± 6 vignettes	 Page ▲ ▼		Dépend du nombre de vignettes visibles
Story Board Lecture	 PLAY		
Curseur de sélection		list	Active la liste
Effet Monter / Descendre	▲ ▼		
Premier Effet	Pos 1		
Dernier Effet	Fin		
Effet liste ± 6 lignes	Page ▲ ▼		Dépend du nombre de lignes visibles
Editer / Changer Texte	t	text	Uniquement pour les effets de titre
Effet Paramètre 1	1		
Effet Paramètre 2	2		
Effet Paramètre 3	3		
Effet Paramètre 4	4		

Durée des transitions

Fonction	Touche	Origine
Durée	t	time

Créer une scène

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Nom	k	keyboard	Active le clavier virtuel
Effet	e	effect	
Effet + Scène	a	all	
Longueur	r	range	

Réglage système

Fonction	Touche	Origine
Choix de la langue	l	language
Vitesse du trackball	t	trackball
Installation Produit	p	product
Sortie vidéo	v	video
Ecran	s	screen
Disque dur	h	harddisk
Option de présentation	o	options
Sortie Périétel	c	component

Installation produit

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Curseur de sélection		list	Active la liste
Sélectin haut / bas	▲ ▼		
Première ligne	Pos 1		
Dernière ligne	Fin		
Sélection ± 6 lignes	Page ▲ ▼		Dépend du nombre de produits entrés
Licence	a	activate	
Afficher	s	show	
Cacher	h	hide	
Info	i	info	

Activer un code de licence

Fonction	Touche
0-9	0-9
Retour en arrière (si erreur)	←

Fenêtre d'information

Fonction	Touche
Première page	Pos 1
Dernière page	Fin
Page ± 1	Page ▲ ▼

Réglage Projets

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Sélection projet	p	project	Sur Kron at Avio avec Pack Pro
Sélection projet 1-3	1-3		Uniquement sur Avio
Sélection projet administrateur	t	teacher	Uniquement avec logiciel Multi User
Sélection projet utilisateur	s	student	Uniquement avec logiciel Multi User
Nouveau projet	n	new	
Information	i	info	
Image	d	dimension	
Format	f	format	
Résolution Couleur	r	résolution	
Qualité Audio	a	audio	
Qualité Image (Sélection)	m	mode	
Qualité Image (cursuer)	q	quality	

Sélection projet

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Liste	l	list	Active la liste
Projet Haut / Bas	▲ ▼		
Premier projet	Pos 1		
Dernier projet	Fin		
Liste ± 6 projets	Page ▲ ▼		Dépend du nombre de projets

Réglage Vidéo

Fonction	Touche	Origine
Luminosité	b	brightness
Contraste	c	contrast
Couleur	s	saturation
Entrée	i	input
Menu Réduit / Agrandi	x	
Menu Haut / Bas	y	

Enregistrement

Fonction	Touche	Origine
Mode	m	mode
Durée	t	time
Nom	k	keyboard
Effacer	Suppr	
Enregistrer	RECORD	
Stop	STOP	
Séparer	s	split
DV Stop	[] STOP	
DV Lecture	[] PLAY	
DV Pause	[] PAUSE	
DV <<	[] Page ▲	
DV >>	[] Page ▼	
Menu réduit / agrandi	x	
Menu haut / bas	y	

Achever

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Calculer Zone	c	create	
Zone	[] r		
Enregistrer vers VCR	v		
Enregistrer vers DV	d		
Display	o		
liste	l		Active la liste
Produit haut / bas	▲ ▼		
Premier produit	pos 1		
Dernier produit	fin		
Produit ± 6 lignes	Page ▲ ▼		Dépend du nombre de produits
Interface opérationnelle	1 - 4		

Contrôle DV

Fonction	Touche
Enregistrement Dv	[] RECORD
Stop DV	[] STOP
Lecture DV	[] PLAY
Pause DV	[] PAUSE
Retour DV	[] Page ▲
Avance DV	[] Page ▼

Achever

Fonction	Touche	Origine
DV	d	dv
Analogique	a	analog
Quitter	Echap	

Audio Enregistrer / Editer

Fonction	Touche	Origine	Remarques
Modulation	v	volume	
Entrée	i	in	
Séparer	s	split	
Ajuster	t	trim	
Copier	c	copy	
Sample vidéo	n	new	
Trucage	e	special	
Sample -Scène	b	black scène	
Effacer	Strg Suppr		rester appuyer sur Strg
Undo	Strg Inser		rester appuyer sur Strg
Nom	k	keyboard	
Liste	l		active la liste
Audio sample haut / bas	▲ ▼		
Premier sample	pos 1		
Dernier sample	Fin		
liste ± 6	Page ▲ ▼		dépend du nombre de smaple en mémoire

Audio séparer

Comme pour la séparation vidéo avec les changements suivants:

Fonction	Touche
Stop	STOP
Lecture IN	f
Lecture OUT	j

Ajustement Audio

Comme pour la vidéo avec les changements suivants:

Fonction	Touche
Stop	STOP

Spécial

Comme pour Editer / Spécial

Trucage

Comme pour Editer / Trucage

Audio Mix


Fonction	Touche	Origine	Remarques
Contrôle Story Board	[□]	list	Active les touches de contrôle
Story Board gauche / droite	[□] ◀ ▶		
Story Board début	[□] pos 1		
Story Board Fin	[□] fin		
Story Board ± 6	[□] Page ▲ ▼		Dépend du nombre de vignettes visibles
Story Board Lecture	[□] PLAY		
Sélection piste	[□] ▲ ▼		
Déplacement dans Story Board	[□] Alt ◀ ▶		
Sélection piste directe	[□] 1-3 / 6		
insérer sample	[□] Inser		
Retirer sample	[□] Suppr		
Retirer ++	Strg Suppr		Efface une piste et passe à la suivante
Zone	[□] r	range	
Calculer	[□] c	create	
Sélection Fondu	f	fade	Uniquement avec 6 pistes audio
Fondu In	i	in	Uniquement avec 6 pistes audio
Fondu Out	o	out	Uniquement avec 6 pistes audio
Volume	v	volume	
Volume Commentaire	w	words	Uniquement avec 3 pistes audio
Volume Musique	b	background	Uniquement avec 3 pistes audio
Copie Volume ++	Strg e	equalize	
Muet	m	mute	Rend muette la piste sélectionnée
Muet ++	Strg m	mute	Rend muette la piste sélectionnée et passe à la suivante
Correction	n	neighbour	Uniquement avec 6 pistes audio
Correction Volume	a	adjust	Uniquement avec 6 pistes audio
Lecture Piste / Sample	PLAY		
Stop	STOP		
Active le chutier Audio		list	Uniquement avec 6 pistes audio
Déplacement dans le chutier	▲ ▼		Uniquement avec 6 pistes audio
Premier Sample	Pos 1		Uniquement avec 6 pistes audio
Dernier Sample	fin		Uniquement avec 6 pistes audio
Déplacement ± 6	Page ▲ ▼		Uniquement avec 6 pistes audio
Lecture du sample	PLAY		Uniquement avec 6 pistes audio
Arrêt Lecture	STOP		Uniquement avec 6 pistes audio

Insérer l'audio / Où (AVIO)

Fonction	Touche	Origine
Commentaire	c	comment
Musique	b	background
Quitter	Echap	



Titrage

Dans le menu de création de texte, il est nécessaire de presser la touche „Alt“ en plus de l'abréviation pour distinguer la sélection d'une entrée texte.

Fonction	Touche	Origine
Font Type/Taille	Alt f	font
Couleur / Motif	Alt c	color
Bord	Alt o	outline
Ombre	Alt s	shadow
Espacement	Alt w	writing
Ligne	Alt l	line
Ajouter cadre	Alt Inscr	
Option de pages	Alt p	page
Effacer le caractère à gauche du curseur	←	
Effacer le caractère à droite du curseur	Suppr	
Effacer ligne	 ◀ ▶	
Archive	Alt r	record
Symboles spéciaux	Alt k	keyboard
Page Précédente / Suivante		
Effacer le document	Alt n	new
OK	Alt CR	
Cancel	Alt Echap	

Options de Page

Les fonctions du menu Option de Page peuvent-être directement obtenues avec la combinaison de la touche Alt et de la touche adéquate.

Fonction	Touche	Origine
Déplacer cadre	[Alt] m	move
Taille du cadre	[Alt] d	dimension
Effacer cadre	Alt Suppr	
Motif du cadre Texte	[Alt] b	background
Texte	[Alt] t	text
Insérer Page	 Inscr	
Effacer Page	 Suppr	

Sélection de la police

Fonction	Touche	Origine
Liste	l	list
Taille	d	dimension

Archive

Fonction	Touche	Origine
Charger	l	load
Sauver	s	save
Effacer	Suppr	
Liste	l	list

Archive / Charger / Sauver / Effacer

Fonction	Touche	Origine
Liste	l	list
Nom	k	keyboard

Zone

Fonction	Touche	Origine
Position	m	move
Dimension	d	dimension

Couleur / Motifs

Fonction	Touche	Origine
Motif	m	mode
Couleur	c	color
Texture	p	pattern

Bordure

Fonction	Touche	Origine
Bord	o	outline
Couleur	c	color

Ombre

Fonction	Touche	Origine
Type	s	shadow
Couleur	c	color
Direction	o	orientation

Espacement

Fonction	Touche	Origine
Largeur Caractère	w	width
Inter lettrage	h	horizontal
Inter lignage	v	vertical

Motif du cadre

Fonction	Touche	Origine
Motif	m	mode
Couleur	c	color
Texture	p	pattern



Installation

Fonction	Touche	Origine
Mise à jour	u	upgrade
Installation	n	new
Annuler	Echap	

10. Tables pour logiciel Smart Edit 2.0 et supérieur

Touches de contrôle principales

Touches „qualificateurs“

TOUCHE	Description
Shift	Normalement utilisé pour le verrouillage des capitales
Alt Gr	Utilisé pour l'entrée des touches Unicode-symboles (@/ ...)
Strg	Permet d'utiliser des touches de sélection qui n'ont pas d'équivalent à l'écran. Cette touche permet également de se protéger de fausses manipulations.
Alt	Uniquement utilisé pour les entrées spéciales nécessitant une touche «qualificateur». - pour le titrage - avec le clavier virtuel - pour une entrée directe d'un chiffre
	Permet d'activer les touches de navigation (contrôle du curseur...)
	Sélection des Fonctions du Story Board

Liste d'effets avec Curseur (activé ou non)

Fonction	Description
Curseur ▲ ▼	Déplacement par le biais du curseur vertical
Page ▲ ▼	Permet de déplacer le curseur de ligne en ligne
Pos 1, Fin	Permet de passer du début à la fin de la liste
Echap	Annule la sélection en cours
Enter	Valide le choix en cours
a-z ...	Permet l'entrée des caractères

Curseurs actifs / Touches de contrôle













Fonction	Description
Curseur ▲ ▼	Le curseur se déplace d'un élément à un autre (même si l'ascenseur n'est pas sélectionné.)
Page ▲ ▼	Permet de régler une durée «pas à pas». Dans les réglages de durée, le pas est de 1s. Si cela n'est pas possible, le réglage est de 1/10 du temps total
Alt 0...9, ...	En pressant la touche Alt et le chiffre sélectionné, la valeur choisie est prise en compte
Echap	Annule et revient au menu précédent
Enter	Valide la sélection

Touches de sélection actives




Fonction	Description
Curseur ▲ ▼	Séquence suivante ou précédente
Page ▲ ▼	+/- 10 séquences
Pos 1, Fin	Passe de la première à la dernière séquence
1.2.3.....90	sélectionne l'entrée directe. A partir de la 11ème, un choix direct n'est pas possible
Echap	Annule et revient au menu précédent
Enter	Valide la sélection
Abréviation Clavier	L'abréviation utilisée pour activer une Fonction peut également l'annuler (comme Echap)

Touches générales









Accès aux menus

Fonction	Touche	Origine
Règlage système	 s	system
Règlage projet	 p	project
Règlage vidéo	 v	video
Enregistrement	 r	record
Edition	 e	edit
Achever	 f	finish
Transitions	 c	crossfade
Traitement d'image	 i	image proc
Titrage	 t	title
Audio Enregistrement / Editer	 a	audio
Audio Mix / Postsynchronisation	 m	mix
Menu Principal	 h	head

Contrôle Trackball

Fonction	Touche	Remarques
Déplacer le curseur		Déplacement du curseur
Clic gauche (valider)	 Enter	Valider la Fonction
Clic droit (annuler)	 Echap	Annuler / quitter















Touches de Fonction etc..

Touche	Nom	Symbole	Fonction
F1	Aide		Aide générale (ouvre un fenêtre d'aide)
F2	Affiche Raccourcis		Affiche les raccourcis à l'écran
F3. F4			Sans Fonction à ce jour
F5 - F8	M1 - M4	M1 - M4	Touches programmables
F9	Record		Enregistrement
F10	Stop		Stop
F11	Play		Lecture
F12	Pause		Pause
F13	Prévision	F13	Prévision
F14 - F15			Sans Fonction à ce jour
SB	Story - Board		Sélection des Fonctions du story board
Nav	Navigation		Change de menu, déplacement du curseur

Autres

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Copier*	Strg c	PC	Copie d'une scène
Retirer*	Strg x	PC	Retirer une scène
Ajouter*	Strg v	PC	Ajoute une scène
Répétition*	Strg r	repeat	Ouvre une fenêtre de répétition
OFF	Strg Alt. Suppr		Eteindre le Casablanca
Ok	Enter		valider «Ok»
Annuler	Echap		Annuler
OUI	y	yes	«OUI» dans les fenêtres à proposition
NON	n	non	«NON» dans les fenêtres à proposition
Verrouillage clavier*	Strg l	lock	Bloque le clavier
Déverrouillage clavier*	Strg Alt u	unlock	Débloque le clavier

Menu Editer

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Inserer	 i	Insert	
Calculer	 r	range	
Ajouter	[]Inser		
Ajouter ++*	 Strg Inser		Ajoute une scène et passe à la suivante
Retirer	[]Suppr		
Remplacer	 p	replace	
Chercher	f	find	Cherche une séquence du storey board dans le chutier
Chercher*	 f	find	Cherche une copie suivant la sélection dans le story board
Séparer	s	split	
Ajuster	t	trim	Applique la durée de la séquence sélectionnée à la suivante
Ajuster ++*	Strg t	trim	
Copier*	c	copy	Crée une copie (idem Strg c)
Spécial	n	new	
Trucage	e	special	
Effacer	Strg Suppr		
Undo	Strg Inser		
Story-Board-Controller	 l	list	Active les touches de contrôle
Story-Board gauche / droite			
Story-Board début	 Pos 1		
Story-Board fin	 Fin		
Story-Board ± 5	 Page ▲ ▼		Dépend du nombre de séquences disponibles
Story-Board Lecture	 PLAY		
Scène Controller	l	list	Active les touches de contrôle
Scène G/D/H/B	◀ ▶ ▲ ▼		
Première Scène	Pos 1		
Dernière Scène	Fin		
Liste des Scènes ± 12	Page ▲ ▼		Dépend du nombre de séquences disponibles
Lecture Scène	PLAY		
Nom de la Scène	k	keyboard	Active le clavier virtuel
Chercher dans le chutier*	Strg f	PC	Cherche une scène par son nom dans le chutier
Chercher dans le Story Board*	 Strg f	PC	Cherche une scène par son nom dans le Story-Board
Copier*	Strg c	PC	Copier des scènes du chutier
Couper*	Strg x	PC	Dépend des scènes du chutier
Coller*	Strg v	PC	Ajouter des Scènes dans le chutier

Fenêtre de Répétition

Fonction	Touche	Origine
Répétition	r	repeat

Séparer

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Nom	k	KeyBoard	Active le clavier virtuel
Position de coupe	s	Split	
Auto	a	Auto	
Utiliser	u	Use	
Rejeter	d	Drop	
+/- 1 image	◀ ▶		
Lecture	PLAY		
Curseur Vertical	y		
Scrubbing Audio	w	Waveform	
Sortir	Enter		Quitte le menu

Barre de Séparation

Fonction	Touche	Origine
OK	s, Enter	Split
Utiliser	u	Use
Rejeter	d	Drop
Séparer Position +/- 1 image	◀ ▶	
Séparer Position +/- 1 seconde	Page ▲ ▼	
Première Scène	Pos 1	
Dernière Scène	Fin	

Ajuster

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Nom	k	KeyBoard	Active le clavier virtuel
IN	i	in	
IN -1 Image	c		
IN +1 Image	v		
Lecture pt d'entrée	f		
OUT	o	out	
OUT -1 Image	n		
OUT +1 Image	m		
Lecture pt de sortie	j		
Lecture	PLAY		
Curseur haut/bas	y		
Scrubbing audio marche/arrêt	w	waveform	

Spécial

Fonction	Touche	Origine
Liste	l	list
Prévision	F13	
Plein Ecran	f	frame
Durée	t	time
Information	F1	

Sélection Couleur

Fonction	Touche	Origine
Teinte	h	hue
Couleur	c	color
Alpha	a	alpha
Archive	r	records

Sélection Pattern

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Produit	p	product	
Type	t	type	
Liste	l	list	Active la liste
Choix du modèle	◀ ▶ ▲ ▼		
Choix du modèle +/- 1 ligne	Page ▲ ▼		
Couleur	c	color	
Mode	m	mode	
Alpha	a	alpha	
Touches programmables *	M1 - M4		
Archive	r	records	

Motif, Colorisation

Fonction	Touche	Origine
Colorize	m	mode
Color 1	1	
Color 2	2	
Color 3	3	

Motif, "Uni ou Texturé"

Fonction	Touche	Origine
Color	c	color
Pattern	p	pattern

Trucage

Fonction	Touche	Origine
Liste	l	list
Prévision	F13	
Plein Ecran	f	full screen
Information	i	

Inserer / Zone

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Mode	t	trim / move	
Entrée / Début	i	in	
Entrée / Début - 1	c		
Entrée / Début + 1	v		
Sortie / Fin	o	out	
Sortie / Fin -1	n		
Sortie / Fin +1	m		
Lecture	PLAY		
OK	Enter		Même sans présence du bouton OK
Curseur haut/bas	y		
Scrubbing audio marche / arrêt	w	waveform	

Insérer où ?

Fonction	Touche
Devant	◀
Derrière	▶
Quitter	Echap

Barre de lecture

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Stop	STOP		Arrêt et retour scène précédente à la lecture
Halte *	h	halt	Arrêt et retour scène en cours
Pause	PAUSE		
Index	Espace		Uniquement dans le menu séparer
Curseur Haut / Bas	y		

Clavier à l'écran

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Symboles spéciaux	Alt k	Keyboard	Ouvre la page des symboles

Fenêtre des symboles spéciaux

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Liste	l	list	Active la liste
Sélection	◀ ▶ ▲ ▼		
Déplacement +/- 1 ligne	Page ▲ ▼		

Plein Ecran - Prévision

Fonction	Touche	Origine
Trame	f	frame
Affichage	d	display
OK	Enter	
Annuler	Echap	
Effet paramètre 1	1	
Effet paramètre 2	2	
Effet paramètre 3	3	
Effet paramètre 4	4	
Curseur haut / bas	y	
Menu réduit / agrandi	x	

Menu d'effets

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Insérer	[<input type="checkbox"/>] Inser		
Insérer ++*	[<input type="checkbox"/>] Strg Inser		Ajoute l'effet et se déplace sur la scène suivante
Retirer	[<input type="checkbox"/>] Suppr		
Retirer ++*	[<input type="checkbox"/>] Strg Suppr		Retire l'effet et se déplace sur la scène suivante
½ s	<input type="checkbox"/> 0		Uniquement pour les transitions
1 s	<input type="checkbox"/> 1		Uniquement pour les transitions
2 s	<input type="checkbox"/> 2		Uniquement pour les transitions
Zone	<input type="checkbox"/> r	range	
Prévision	<input type="checkbox"/> F13		
Plein Ecran	<input type="checkbox"/> f	full size	
Calculer	<input type="checkbox"/> c	create	
Scène	<input type="checkbox"/> s	scène	
Curseur Story Board	<input type="checkbox"/> l		
Story board gauche / droite	<input type="checkbox"/> ◀ ▶		
Story Board début	<input type="checkbox"/> Pos 1		
Story Board Fin	<input type="checkbox"/> Fin		
Story Board ± 6 vignettes	<input type="checkbox"/> Page ▲ ▼		Dépend du nombre de vignettes visibles
Story Board Lecture	<input type="checkbox"/> PLAY		
Curseur de sélection		list	Active la liste
Effet Monter / Descendre	▲ ▼		
Premier Effet	Pos 1		
Dernier Effet	Fin		
Effet liste ± 6 lignes	Page ▲ ▼		Dépend du nombre de lignes visibles
Editer / Changer Texte	t	text	Uniquement pour les effets de titre
Effet Paramètre 1	1		
Effet Paramètre 2	2		
Effet Paramètre 3	3		
Effet Paramètre 4	4		
Information	F1		

Durée des transitions

Fonction	Touche	Origine
Durée	t	time
½ s	<input type="checkbox"/> 0	
1 s	<input type="checkbox"/> 1	
2 s	<input type="checkbox"/> 2	
x s	<input type="checkbox"/> 3	

Créer une scène

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Nom	k	keyboard	Active le clavier virtuel
Effet	e	effect	
Effet + Scène	a	all	
Longueur	r	range	

Réglage système

Fonction	Touche	Origine
Choix de la langue	l	language
Vitesse du trackball	t	trackball
Installation Produit	p	product
Sortie vidéo	v	video
Ecran	s	screen
Disque dur	h	harddisk
Option de présentation	o	options
Sortie Périitel	c	component

Option de présentation

Fonction	Touche	Origine
Compteur	h	hide
Mode boucle	l	loop
Démarrage Automatique	s	start
System par défaut	d	default

Installation produit

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Curseur de sélection	l	list	Active la liste
Sélectin haut / bas	▲ ▼		
Première ligne	Pos 1		
Dernière ligne	Fin		
Sélection ± 6 lignes	Page ▲ ▼		Dépend du nombre de produits entrés
Licence	a	activate	
Cacher	h	hide	
Info	i	info	

Activer un code de licence

Fonction	Touche
0-9	0-9
Retour en arrière (si erreur)	←

Fenêtre d'information

Fonction	Touche
Première page	Pos 1
Dernière page	Fin
Page ± 1	Page ▲ ▼

Réglage Projets

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Nom	h	hard disk name	
Sélection projet	p	project	Sur Kron at Avio avec Pack Pro
Sélection projet administrateur	t	teacher	Uniquement avec logiciel Multi User
Sélection projet utilisateur	s	student	Uniquement avec logiciel Multi User
Nouveau projet	n	new	
Information	i	info	
Image	d	dimension	
Format	f	format	
Résolution Couleur	r	résolution	
Qualité Audio	a	audio	
Qualité Image (Sélection)	m	mode	
Qualité Image (curseur)	q	quality	






Sélection projet

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Liste	l	list	Active la liste
Projet Haut / Bas	▲ ▼		
Premier projet	Pos 1		
Dernier projet	Fin		
Liste ± 6 projets	Page ▲ ▼		Dépend du nombre de projets
1-10	1.....0		

Réglage Vidéo

Fonction	Touche	Origine
Luminosité	b	brightness
Contraste	c	contrast
Couleur	s	saturation
Entrée	i	input
Menu Réduit / Agrandi	x	
Menu Haut / Bas	y	

Enregistrement

Fonction	Touche	Origine
Mode	m	mode
Durée	t	time
Nom	k	keyboard
Effacer	Suppr	
Enregistrer	RECORD	
Stop	STOP	
Séparer	s	split
DV Stop	 STOP	
DV Lecture	 PLAY	
DV Pause	 PAUSE	
DV <<	 Page ▲	
DV >>	 Page ▼	
Menu réduit / agrandi	x	
Menu haut / bas	y	






Enregistrement - Menu réduit

Fonction	Touche	Origine
Stop	STOP	

Achever

Fonction	Touche	Origine	Remarque
Calculer Zone	c	create	
Zone	r	range	
Enregistrer vers VCR	m	mode	
Lecture	PLAY		
Pilotage DV	d	dv	
liste	l	list	Active la liste
Produit haut / bas	▲ ▼		
Premier produit	pos 1		
Dernier produit	fin		
Produit ± 6 lignes	Page ▲ ▼		Dépend du nombre de produits
Interface opérationnelle	1 - 4		

Contrôle DV

Fonction	Touche
Lecture	Strg PLAY
Stop DV	[] STOP
Lecture DV	[] PLAY
Pause DV	[] PAUSE
Retour DV	[] Page ▲
Avance DV	[] Page ▼

Audio Enregistrer / Editer

Fonction	Touche	Origine	Remarques
Modulation	v	volume	
Son	s	sound	
Entrée	i	input	
Mode	m	mode	
Séparer	s	split	
Ajuster	t	trim	
Copier	c	copy	Il est possible d'utiliser la combinaison Strg+c
Sample vidéo	n	new	
Trucage	e	special	
Sample -Scène	b	black scène	
Effacer	Strg Suppr		rester appuyé sur Strg
Undo	Strg Inscr		rester appuyé sur Strg
Nom	k	keyboard	
Liste	l		active la liste
Enregistrement	RECORD		
Stop	STOP		
Lecture	PLAY		
Audio sample haut / bas	▲ ▼		
Premier sample	pos 1		
Dernier sample	Fin		
liste ± 6	Page ▲ ▼		dépend du nombre de smaple en mémoire

Audio Son

Fonction	Touche	Origine
Aigu	t	trebble
Basse	b	basse

Audio séparer

Comme pour la séparation vidéo avec les changements suivants:

Fonction	Touche
Stop	STOP
Lecture IN	f
Lecture OUT	j

Ajustement Audio

Comme pour la vidéo avec les changements suivants:

Fonction	Touche
Stop	STOP



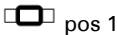

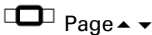
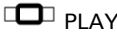









Spécial

Comme pour Editer / Spécial

Trucage

Comme pour Editer / Trucage

Audio Mix

Fonction	Touche	Origine	Remarques
Contrôle Story Board		list	Active les touches de contrôle
Story Board gauche / droite			
Story Board début			
Story Board Fin			
Story Board ± 6			Dépend du nombre de vignettes visibles
Story Board Lecture			
Enregistrement			
Sélection piste			
Déplacement dans Story Board	[] Alt ◀ ▶		
Sélection piste directe	 1-3 / 6		
insérer sample	[] Inser		
Retirer sample	[] Suppr		
Retirer ++*	Strg Suppr		Efface une piste et passe à la suivante
Timeline	[] t	timeline	
Zone	 r	range	
Calculer	 c	create	
Sélection Fondu	f	fade	Uniquement avec 6 pistes audio
Volume	v	volume	
Volume Commentaire	w	words	Uniquement avec 3 pistes audio
Volume Musique	b	background	Uniquement avec 3 pistes audio
Copie Volume ++	Strg e	equalize	
Muet *	m	mute	Rend muette la piste sélectionnée
Muet ++ *	Strg m	mute	Rend muette la piste sélectionnée et passe à la suivante
Correction	n	neighbour	Uniquement avec 6 pistes audio
Correction Volume	a	adjust	Uniquement avec 6 pistes audio
Lecture Piste / Sample	PLAY		
Stop	STOP		

Fondu Audio

Fonction	Touche	Origine	Remarques
Fondu In	i	in	Uniquement avec 6 pistes audio
Fondu Out	o	out	Uniquement avec 6 pistes audio

Insérer l'audio

Fonction	Touche	Origine	Remarques
Active le chutier Audio	l	list	Uniquement avec 6 pistes audio
Déplacement dans le chutier	▲ ▼		Uniquement avec 6 pistes audio
Premier Sample	Pos 1		Uniquement avec 6 pistes audio
Dernier Sample	fin		Uniquement avec 6 pistes audio
Déplacement ± 6	Page ▲ ▼		Uniquement avec 6 pistes audio
Lecture du sample	PLAY		Uniquement avec 6 pistes audio
Arrêt Lecture	STOP		Uniquement avec 6 pistes audio

Titrage

Dans le menu de création de texte, il est nécessaire de presser la touche „Alt“ en plus de l'abréviation pour distinguer la sélection d'une entrée texte.

Fonction	Touche	Origine
Font Type/Taille	Alt f	font
Style	Alt s	style
Espacement	Alt w	writing
Ligne	Alt l	line
Ajouter cadre	Alt b	box
Option de pages	Alt a	page
Effacer le caractère à gauche du curseur	←	
Effacer le caractère à droite du curseur *	Suppr	
Effacer ligne	Strg Suppr	
Prévision	F13	
Archive	Alt r	record
Symboles spéciaux	Alt k	keyboard
Page Précédente / Suivante	☐ ◀ ▶	
Effacer le document	Alt n	new
OK	Alt CR	
Cancel	Alt Echap	

Style

Fonction	Touche	Origine
Couleur	[Alt] c	color
Motif	[Alt] p	pattern
Bordure	[Alt] o	outline
Bordure Couleur / Motif	[Alt] 1	
Ombre	[Alt] s	shadow
Direction de l'ombre	[Alt] 3	
Couleur de l'ombre	[Alt] 4	
Italic	[Alt] i	italic
3D	[Alt] g	geometry
3D Direction	[Alt] 5	
3D Couleur / Motif	[Alt] 6	
Archive	Strg [Alt] r	records

Options de Page

Les fonctions du menu Option de Page peuvent-être directement obtenues avec la combinaison de la touche Alt et de la touche adéquate.

Fonction	Touche	Origine
Ajouter cadre	[Alt] insert	
Déplacer cadre	[Alt] m	move
Taille du cadre	[Alt] d	dimension
Effacer cadre	Alt Suppr	
Motif du cadre Texte	[Alt] b	background
Texte	[Alt] t	text
Taille minimum	[Alt] e	enclose
Taille visible	[Alt] v	visible

Options de Page

Fonction	Touche	Origine
Insérer une Page	[☐] Inscr	
Effacer une Page	[☐] Strg	
Tout le texte	Strg [Alt] a	
Arrière Plan	Strg [Alt] b	

Sélection de la police

Fonction	Touche	Origine
Liste	l	list
Taille	d	dimension

Archive

Fonction	Touche	Origine
Charger	l	load
Sauver	s	save
Effacer	Suppr	
Liste	l	list

Archive Charger / Sauver / Effacer

Fonction	Touche	Origine
Liste	l	list
Nom	k	keyboard

Zone

Fonction	Touche	Origine
Position	m	move
Dimension	d	dimension

Espacement

Fonction	Touche	Origine
Largeur Caractère	w	width
Inter lettrage	h	horizontal
Inter lignage	v	vertical

Motif du Cadre

Fonction	Touche	Origine
Mode	t	transparent
Couleur	c	color
Texture	p	pattern

Installation

Fonction	Touche	Origine
Mise à jour	u	upgrade
Installation	n	new
Annuler	Echap	

Les fonctions marquées d'une astérisque ne sont accessibles qu'à partir du clavier. Il n'existe pas de bouton correspondant sur l'écran.

