

Les questions fréquemment posées à propos de Edius (FAQ) :

Questions traitant de EDIUS NX & EDIUS SP for HDV :

> Quelles sont les différences entre Edius SP for HDV et la DVREx pro ?

La carte SP reprend les caractéristiques de la Rex pro auxquelles sont ajoutées les nouvelles fonctions suivantes :

- EDIUS SP for HDV sait capturer en temps réel le format HDV, elle permet toutes les opérations de montage dans ce format et elle fournit des sorties composantes HD.
- Un contrôle complet des périphériques en RS 422 avec une garantie parfaite de la précision à l'image.
- Utilise les fonctionnalités des Bus PCI 64-bit pour garantir les débits de données nécessaires au format HDV.
- La carte SP est compatible avec les formats SP et HD (A l'instar de la DVREx, elle ne compresse pas systématiquement en DV, mais utilise aussi des formats non compressés et LossLess (sans pertes) pour les sources en définition standard-SD).
- La carte SP intègre des filtres hardware qui améliorent la qualité des captures vidéo des sources ainsi que des sorties des formats analogiques.

> Qu'offre Edius NX que DVStorm n'offrait pas ? (hors fonctionnalités HDV)

- EDIUS NX permet la capture et le montage de vidéo analogique en définition standard aux formats non compressés et sans pertes tout en conservant les performances temps réel du système.
- EDIUS NX est compatible avec les nouvelles architectures des bus 64 bit intégrées aux cartes mères de dernière génération. Elle offre dans cette configuration des fonctionnalités multicouche et temps réel accrues.
- EDIUS NX intègre des filtres hardware qui améliorent la qualité des captures vidéo des sources ainsi que des sorties analogiques.

> Que fait EDIUS NX (Sans le module optionnel HDV) comparé à la DVStorm ?

- EDIUS NX reprend toutes les fonctionnalités qui ont fait le succès de la DVStorm2 Pro. Cela inclut l'encodage MPEG direct à partir des sources analogiques. Ces fonctions sont désormais traitées de manière logicielle aussi bien avec Edius NX que SP.

> Pourquoi Canopus utilise désormais un encodage MPEG Logiciel ?

La vitesse des processeurs autorise désormais l'encodage en temps réel des sources SD (Définition standard) en MPEG. La qualité du MPEG est comparable à celui effectué par hardware. La qualité est soutenue grâce aux performances des processeurs qui permettent une plus haute qualité d'encodage. L'encodage hardware est révolu pour la définition standard. Par contre en résolution HD la vitesse des processeurs actuelle est insuffisante pour un encodage MPEG en temps réel à la volée.

> Quels formats de compression peut-on utiliser pour les sources analogiques ?

NX accepte tous les formats listés ci-dessous. Il est même possible de capturer indépendamment dans le format de son choix et de les mélanger dans le même projet tout en conservant la fluidité et le temps réel.

MPEG 2: 720x480 (59.94i) (NTSC), 720x576 (50i) (PAL) (Débit réglable)
Canopus DV: 720x480 (59.94i) (NTSC), 720x576 (50i) (PAL)
YUY2 (non-compressé): 720x486 (59.94i) (NTSC), 720x576 (50i) (PAL)

CLLC* (Canopus Lossless Codec – sans pertes): 720x486 (59.94i) (NTSC), 720x576 (50i) (PAL)
HDV **: 1080/59.94i; 1080/50i; 720/30p; 720x480 (60p); 720x576 (25p); 720x576 (50p)

* Le codec sans pertes de Canopus est un véritable codec de compression sans pertes qui préserve la couche alpha. Le rapport de compression dépend de l'image originelle. Il nécessite plus de puissance processeur que pour travailler en DV ou MPEG.

** Nécessite HDV Expansion Kit (optionnel)

> A quoi servent les cartes NX ou SP lors du montage en HDV ou en d'autres formats ?

Bien que la majorité des effets temps réel et multi-couche soient réalisés par la technologie logicielle de Canopus, les cartes jouent également un rôle important. Le processus de « scaling » des lignes horizontales (augmentation de la résolution) est fait par hardware en utilisant un système de filtrage numérique de haute qualité. Cela permet d'interpoler la résolution de 1440 pixels à 1920 pixels (véritable résolution HD) sur la sortie vidéo composantes. C'est la raison pour laquelle Canopus offre de loin la meilleure qualité d'image sur le marché. L'overlay vidéo sur le moniteur du PC ainsi que le monitoring audio et vidéo temps réel sont également réalisés par les cartes, ce qui permet de réduire considérablement les ressources processeur nécessaires.

> Est-ce que la carte EDIUS NX nécessite un port PCI 64-bit ?

Un port PCI 64-bit est nécessaire pour monter en HDV. La carte peut être montée dans un port 32-bit uniquement dans le cadre de montage en résolution standard et même dans ce cas, utiliser un port 64-bit améliore considérablement les performances. Cette compatibilité 32/64-bit permet aux utilisateurs de formats SD d'utiliser EDIUS NX tout en conservant la possibilité d'évoluer facilement vers des formats HD dans le futur sans avoir à changer de carte.

> Quelles sont les cartes mères qui ont été validées pour EDIUS NX et SP ?

Pour le montage HD (port 64-bit PCI):

SuperMicro: X6DA8-G/X6DA8-G2, Tyan: S2676/Thunder i7525, Iwill: DJ800, Gigabyte: GA-9ITDW

Pour le montage SD (port 32-bit PCI):

Intel: D925XCV; D915PGN; D915PGL; D915GEVLK, Asus: P5GD2 Deluxe; P5GDC-V Deluxe

NB : vous pouvez vous référer aux sites www.av2p.com et www.canopus.com pour obtenir les listes de compatibilités.

> Est-ce que EDIUS NX et SP peuvent fonctionner dans un port PCI Express ?

Non : une carte 64-bit PCI ne peut être installée dans un port PCI Express.

> Comment capturer en HDV ?

Deux choix sont possibles : soit de capturer un fichier MPEG TS natif, soit de capturer un fichier en utilisant le codec Canopus HQ *. La différence réside dans le fait que la capture en HQ permet de meilleures performances en temps réel lors du montage, mais avec des fichiers plus volumineux. La qualité d'image sera tout à fait semblable que l'on capture en MPEG TS ou en Canopus HQ. Vous pouvez vous référer au White Paper sur le codec Canopus HQ pour avoir plus d'informations sur ce codec (www.av2p.com)

* En utilisant EDIUS NX sans l'Expansion Kit, les clips HDV ne peuvent être capturés qu'en utilisant un port OHCI IEEE-1394 et Windows XP Service Pack 2.

> Combien faut-il de temps pour capturer un fichier HDV ?

La capture se fait en temps réel, que ce soit en MPEG TS natif ou en Canopus HQ, contrairement à d'autres solutions concurrentes (Apple, Cineform...)

Questions traitant de EDIUS 3 :

> Existe-t-il un plugin Imagine our EDIUS Pro3 ?

Ce plugin est inclus dans EDIUS Pro3. Pour les premiers utilisateurs de EDIUS SP qui n'avaient pas reçu le plugin, un module de mise à jour sera disponible sur le site internet.

> Peut-on utiliser Xplode ou Photo Album avec EDIUS Pro3, et en HDV ?

Oui, les deux logiciels sont supportés.

> Pourquoi un PC puissant est nécessaire pour monter en HDV ?

Lorsque l'on monte en HD, la taille de l'image est de 1440x1080 ce qui représente 4 fois la taille d'une image en SD. Lors du montage en HDV, le système doit décompresser le flux (MPEG ou Canopus HQ) et rajouter les effets à une image qui est beaucoup plus grande qu'en SD, ce qui nécessite beaucoup de ressources processeur et des accès mémoire très rapides.

> Existe-t-il un moyen de monter en HDV avec EDIUS Pro3 sur un portable ou sur un PC d'entrée de gamme ?

Oui, il est possible d'installer EDIUS Pro3 sur un portable et de monter avec EDIUS Pro3. Les performances en termes de temps réel seront limitées voire très limitées mais il est possible de monter et de calculer les effets nécessaires sans problème.

> Combien de couches en HDV est-on en mesure de réaliser ?

En utilisant un bi-Xéon 2.8 GHz ou plus, il est possible de monter 3 couches de clips HD utilisant le codec Canopus HQ avec une configuration de disques dur standard. Avec un Bi-Xéon 3.6GHz et la même configuration de disques dur, il est possible de faire 6 flux en temps réel avec la sortie vidéo HD en plus. En utilisant des clips MPEG TS natifs, les performances seront beaucoup plus limitées (1 ou 2 couches en HD). Les performances seront également améliorées par une configuration disque dur plus puissante et une quantité de mémoire supérieure.

> Quelle est la différence entre les codecs HDV natif et HQ ?

Le codec HQ est un codec de compression intra-image (ce qui veut dire que la compression se fait uniquement dans l'image) alors que le HDV utilise un codage inter-image (certaines images sont groupées lors de la compression). Utiliser le MPEG TS permet de compresser plus (et donc de gagner en taille de fichier) mais le decodage des images et le « trimming » des clips prend beaucoup plus de ressources machine. Par ailleurs, le flux natif MPEG TS est samplé en 4 :2 :0, ce qui rend l'ajout d'effets et d'incrustations imprécis. Le codec HQ est quant à lui samplé en 4 :2 :2, ce qui rend beaucoup plus qualitatif le travail de post-production.

> Pourquoi utiliser le codec HQ ?

Monter en HQ offre deux à trois fois plus de réactivité tout en conservant la qualité originelle des images (le HDV est capturé dans la caméra Sony en 1440x1080 4 :2 :0, le codec Canopus HQ conserve cette résolution mais avec un suréchantillonnage en 4 :2 :2).

> Y-a-t-il une perte de qualité inhérente à l'utilisation du codec HQ ?

Non : 100% de qualité est maintenue lors du passage de MPEG TS vers Canopus HQ.

> Peut-on utiliser des clips NTSC avec EDIUS Pro3 ?

Oui : il est possible de mélanger des clips PAL, NTSC, 1080/50i, 720/30p etc... sur la même timeline en temps réel.