

VIDBOX® Capture & Stream for PC

Manuel de l'utilisateur



Ver. 3.0.6

Contrat de licence de l'utilisateur final

IMPORTANT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES CONDITIONS GÉNÉRALES SUIVANTES AVANT DE POURSUIVRE L'INSTALLATION.

SI VOUS N'ACCEPTÉZ PAS LES CONDITIONS GÉNÉRALES, VEUILLEZ DÉINSTALLER CE LOGICIEL DE VOTRE ORDINATEUR DÈS MAINTENANT ET LE RETOURNER AVEC LA DOCUMENTATION À VOTRE FOURNISSEUR POUR UN REMBOURSEMENT. SI VOUS AVEZ TÉLÉCHARGÉ LE LOGICIEL, VEUILLEZ LE DÉINSTALLER DE VOTRE ORDINATEUR ET COMMUNIQUER AVEC VOTRE FOURNISSEUR POUR DEMANDER UN REMBOURSEMENT.

Dans le présent contrat de licence (le "Contrat de licence"), vous (soit la personne ou l'entité), l'acquéreur des droits conférés par ce Contrat de licence, êtes désigné par les termes "titulaire" ou "vous". On y fait référence à VIDBOX Inc. sous les termes "concédant de licence". On fait collectivement référence à la version courante du logiciel d'accompagnement ("Logiciel") et à la documentation ("Documentation") par "Produit autorisé". Le Concédant de licence peut fournir le logiciel avec le Produit autorisé ("Logiciel").

1. Licence

Conformément aux conditions générales du présent Contrat de licence, le Logiciel est la propriété du Concédant de licence et il est protégé par la loi sur le droit d'auteur. Bien que le logiciel demeure la propriété du Concédant de licence, ce dernier accorde au Titulaire, après que celui-ci en ait accepté les termes, une Licence non exclusive limitée qui autorise la copie de la version courante du Produit autorisé tel qu'il est stipulé ci-dessous. Le logiciel est considéré comme étant "utilisé" sur un ordinateur lorsqu'il est téléchargé dans la mémoire vive (c.-à-d., RAM) ou installé dans la mémoire permanente (c.-à-d., disque dur, CD ROM, ou autre dispositif de stockage) de cet ordinateur, excepté dans le cas où une copie du logiciel est installée sur un serveur de réseau dans le seul but de le rendre accessible à d'autres ordinateurs, ce qui n'est pas considéré comme "en usage". Sauf en cas de modifications stipulées dans un addenda annexé au Contrat de licence, les droits et obligations du Titulaire relatifs à l'utilisation du logiciel sont les suivants:

Vous pouvez...

utiliser le logiciel dans un but commercial ou d'affaires conformément aux directives figurant dans la Documentation;

utiliser le logiciel dans le but de partager une connexion Internet, pour transférer des données, des fichiers ou des images au sein de l'ordinateur de la manière décrite dans la Documentation.

Vous ne pouvez pas...

I. copier la documentation qui accompagne le Logiciel;

II. accorder une sous-licence ou louer une partie quelconque du Logiciel;

III. faire des copies illégales du logiciel.

2. Droit d'auteur et secrets commerciaux. Tous les droits associés au Produit autorisé, y compris, mais sans s'y limiter, les droits d'auteur et les secrets commerciaux appartiennent au Concédant de licence, et le Concédant de licence détient le titre sur chaque copie du Logiciel. Le Produit autorisé est protégé par la loi sur le droit d'auteur en vigueur aux États-Unis et les dispositions du droit international en cette matière.

3. Période. Ce Contrat de licence est en vigueur jusqu'à sa résiliation. Le Concédant de licence peut résilier le présent Contrat de licence si l'une ou l'autre des conditions générales des présentes est violée par le Titulaire. En cas de résiliation du Contrat de licence pour quelque raison que ce soit, le Titulaire devra retourner au Concédant de licence ou détruire le Produit autorisé ainsi que toutes les copies du Produit autorisé. À la demande du Concédant de licence, le Titulaire s'engage à confirmer par écrit que toutes les copies du Logiciel ont été détruites ou retournées au Concédant de licence. Toutes les dispositions de la présente entente portant sur les exonérations de garanties, la limitation de responsabilité, les recours ou les dommages ainsi que les droits patrimoniaux du Concédant de licence resteront en vigueur après la résiliation.

4. Code exécutable. Le Logiciel est livré sous forme de code exécutable uniquement. Il est interdit au Titulaire de désosser, compiler ou désassembler le Logiciel.

5. Garantie limitée

a. Le Concédant de licence n'offre aucune garantie au Titulaire que le Produit autorisé répondra à ses exigences ou que l'exploitation du logiciel se fera sans interruptions ni erreurs. Le Concédant de licence garantit néanmoins que le support média sur lequel se trouve le Logiciel et le matériel sont libres de tout défaut matériel et de main-d'oeuvre en situation normale d'utilisation pour une période d'un an de la date de livraison ("Période de garantie"). Cette garantie limitée deviendra nulle si la défaillance du média sur lequel le Logiciel est fourni résulte d'un accident ou d'une utilisation abusive ou inappropriée de l'application.

b. SAUF DISPOSITIONS PARTICULIÈRES STIPULÉES DELUXE HAUT, LE PRODUIT AUTORISÉ EST VENDU "TEL QUEL" SANS GARANTIE AUCUNE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'APTITUDE À UN EMPLOI PARTICULIER, ET LA TOTALITÉ DES RISQUES QUANT À LA QUALITÉ ET LA PERFORMANCE DU PRODUIT AUTORISÉ ET DU MATÉRIEL EST INHÉRENTE À LA LICENCE.

6. Limites de responsabilité

a. La seule obligation ou responsabilité du Concédant de licence et le seul recours possible du Titulaire en vertu de la présente entente se résument au remplacement du support média défectueux sur lequel le logiciel est fourni ou du matériel conformément aux dispositions de la garantie limitée ci-dessus.

b. En aucun cas le Concédant de licence ne saurait être tenu responsable de dommages spéciaux consécutifs ou indirects y compris, mais sans s'y limiter, des pertes de données ou de revenu, des pertes d'économies, l'interruption des affaires ou autres pertes pécuniaires, découlant de l'utilisation ou de la responsabilité d'utilisation du logiciel, de la documentation ou

de tout matériel, et ce, même si le Concédant de licence a été informé de la possibilité de tels dommages, ni d'aucune réclamation déposée par une tierce partie quelconque.

7. Généralités

a. Tout Logiciel ou Matériel fourni au Titulaire par le Concédant de licence ne peut être exporté ou réexporté en violation de l'une ou l'autre des dispositions relatives à l'exportation en vigueur aux États-Unis ou dans toute autre région assujettie à ces dispositions. Toute tentative d'octroi de sous-licence, de cession ou de transfert de droits de devoirs ou d'obligations est sans effet en vertu des présentes. La présente entente est régie, interprétée et appliquée selon les lois en vigueur dans l'état du Texas sans égard à ses conflits avec les dispositions de la loi. Le Concédant de licence et le Titulaire conviennent que la Convention sur les contrats de vente internationale de marchandises de l'ONU ne s'applique pas dans la présente entente.

b. Ce Contrat de licence ne peut être modifié que par la voie d'un addenda écrit qui accompagne le Contrat de licence ou par la voie d'un document écrit signé par les deux parties, le Titulaire et le Concédant de licence. Des licences d'utilisation sur site ou d'autres types de licences aux entreprises sont disponibles sur demande. Pour obtenir de plus amples renseignements, communiquez avec le Concédant de licence ou votre fournisseur.

c. Tout litige ou toute réclamation découlant de la présente entente, ou la violation de la présente entente sera soumis à un arbitre de l'American Arbitration Association et sera résolu conformément à ses règles d'arbitrage commercial, et le jugement prononcé par l'arbitre pourra être enregistré auprès de n'importe quel tribunal compétent à cet égard. L'arbitrage aura lieu au Texas.

Si vous avez des questions relatives à ce Contrat de licence ou si vous désirez communiquer avec le Concédant de licence pour une raison ou une autre, veuillez contacter VIDBOX Inc.

Copyright 2021

VIDBOX Inc.

Tous droits réservés

Table des matières

Contrat de licence de l'utilisateur final	2
Table des matières	5
Introduction	6
Configuration	7
Interface du programme	8
Préréglages d'écran et Afficher Les Sources	8
Écran de visionnage	15
Moyeu de réglage	17
Mode Standard et Mode Studio	20
Réglages	22
Capture VIDBOX	22
Appareils vidéo et audio	24
Coder	26
Enregistrer	29
Diffusion continue en direct	30
Raccourcis clavier	31
Généralités	32
Exemples	34
Exemple : Créer un thème personnalisé	34
Exemple : Codeur et débits binaires	38
Exemple : Serveurs de diffusion en continu	39

Introduction

VIDBOX Capture & Stream Software (C&S Software*) est le compagnon téléchargeable des périphériques VIDBOX Capture & Stream (C&S Hardware).



C&S Software est un studio de diffusion continue et d'enregistrement vous permettant de partager votre jouabilité depuis une console de jeux vidéo domestique de façon simple et intuitive. Produisez votre propre spectacle à diffuser sur les sites populaires comme Twitch** ou téléversez vers des sites d'échange de vidéo comme YouTube**.

*C&S Hardware exige un périphérique C&S Hardware pour fonctionner.

**Un compte d'utilisateur est exigé sur certains sites de diffusion continue ou de partage de vidéo.

Configuration

Connectez un périphérique C&S Hardware à l'aide du câble USB fourni, avec un port USB 3.0 disponible sur votre ordinateur avant de démarrer l'application.

Téléchargez le C&S Software à partir du lien: <https://vidbox.company/downloads>

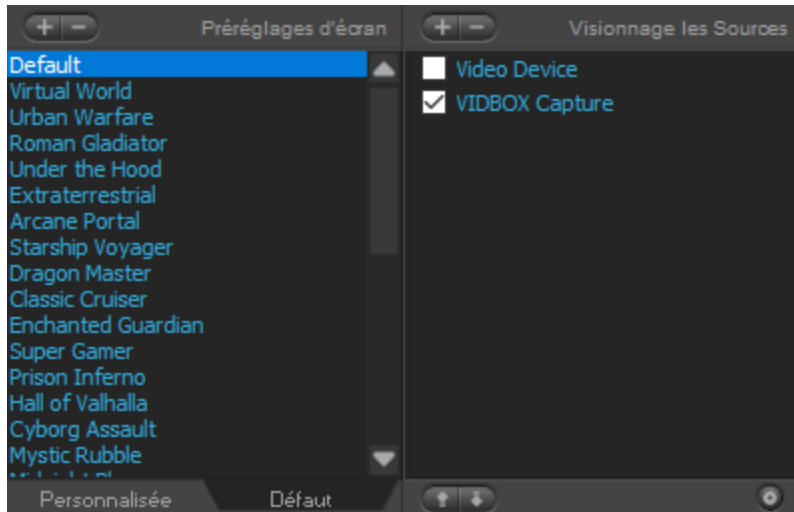
Le programme d'installation vous guidera durant le processus d'installation.

Remarque : Il est recommandé d'installer le logiciel depuis un compte utilisateur de type administrateur. Cela minimise les problèmes de permissions d'installation sur l'ordinateur.

Interface du programme

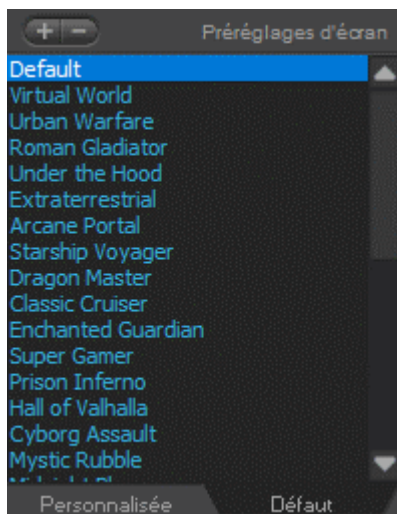
Préréglages d'écran et Afficher Les Sources

Cette section gère les actifs visuels.



Préréglages d'écran

Préréglages d'écran (thèmes) sont programmés selon l'apparence des éléments d'enregistrement et de diffusion continue à l'écran. Les thèmes peuvent être créés et personnalisés pour changer l'apparence de la diffusion continue. Voici quelques exemples pour personnaliser de votre diffusion continue!



- Établissez un thème différent pour chaque jeu diffusé.
- Changez le thème lorsque vous bavardez avec vos téléspectateurs au lieu de jouer.
- Établissez un thème d'information sur le jeu que vous utilisez.
- Ajoutez un code de joueur à tout ce que vous jouez.
- Utilisez les thèmes comme j'aime, abonnement, suivre, partager à la fin de vos diffusions continues et téléversements.
- Affichez un écran BRB ou AFK lorsque vous devez vous absenter pendant votre diffusion continue.

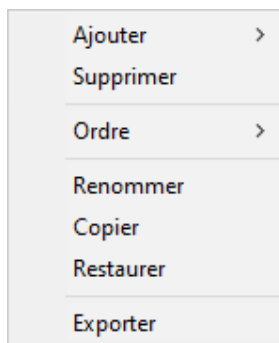
Cliquer sur un thème dans le panneau des **Préréglages d'écran** pour désigner immédiatement le thème actif. Le C&S Software garde en mémoire les réglages lorsqu'il est fermé, et le dernier thème actif sera sélectionné lorsque le programme sera rouvert.

Un thème peut être ajouté en cliquant le bouton **Ajouter** au haut du panneau des Préréglages d'écran.

L'option **Nouveau** crée un thème vide qui ajoute automatiquement le C&S Hardware comme option.

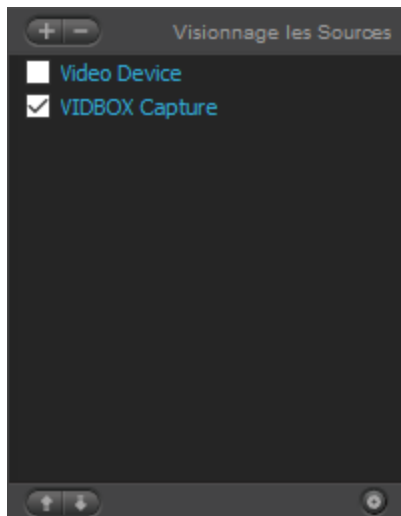
L'option **Importer** vous permet de sélectionner un **fichier de thème** déjà existant (**.gwm**) pour ajouter au programme. Un fichier de thème contient les fonctions et les dispositions, permettant aux utilisateurs de partager les thèmes facilement.

Les thèmes peuvent être supprimés du panneau des Préréglages d'écran en cliquant le bouton **Supprimer** au haut du panneau des Préréglages d'écran.



Des options supplémentaires sont disponibles en utilisant la fonction du clic droit dans la boîte des Préréglages d'écran pour changer l'Ordre (Déplacer) des thèmes dans la liste, **Renommer** un thème, Copier un thème, Restaurer un des thèmes originaux du programme à ses réglages originaux, ou **Exporter** un thème vers un fichier de thème.

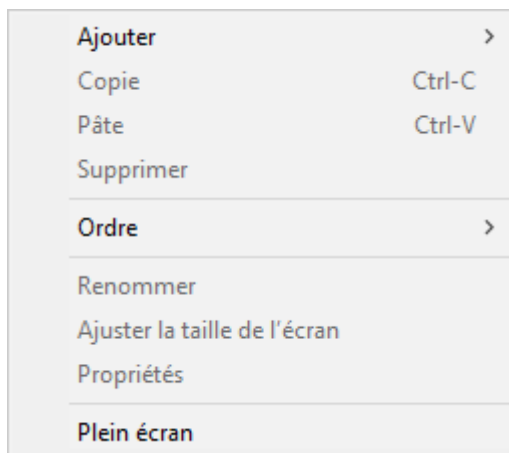
Afficher Les Sources



Le tableau **Afficher Les Sources** indique les fonctions individuelles utilisées dans le thème choisi. Réorganisez, ajoutez et supprimez des fonctions comme votre webcam, votre texte personnalisé et vos images. Ceux-ci peuvent être désactivés ou réactivés en cochant la case dans le tableau d'affichage des sources.

Les sources peuvent être organisées dans la liste en utilisant les boutons **Ajouter une source/Supprimer une source** au haut de la section Affichage des sources.

De plus, les sources peuvent être organisées en utilisant les boutons **Déplacer la source vers le haut/Déplacer la source vers le bas** au bas de la section Affichage des sources.



D'autres options sont accessibles en utilisant la fonction du clic droit dans la boîte Affichage des sources ou dans l'Écran de visionnage pour changer l'Ordre (**Déplacer**) d'une source vers le haut ou le bas de la liste ou pour **Renommer** une source.

Les fonctions **Copier** et **Coller** vous permettent de copier les sources existantes.

Plusieurs sources peuvent être copiées et collées à la fois.

Les sources Vidéo telles que le C&S Hardware ne peuvent pas être copiées.

Ajuster la taille de l'écran laquelle augmente proportionnellement la source pour s'ajuster aux limites de la zone active de l'écran de visionnage (voir la section Écran de visionnage). Le rapport hauteur/largeur de la source est préservé, alors il est possible qu'elle ne remplisse pas entièrement la zone active.

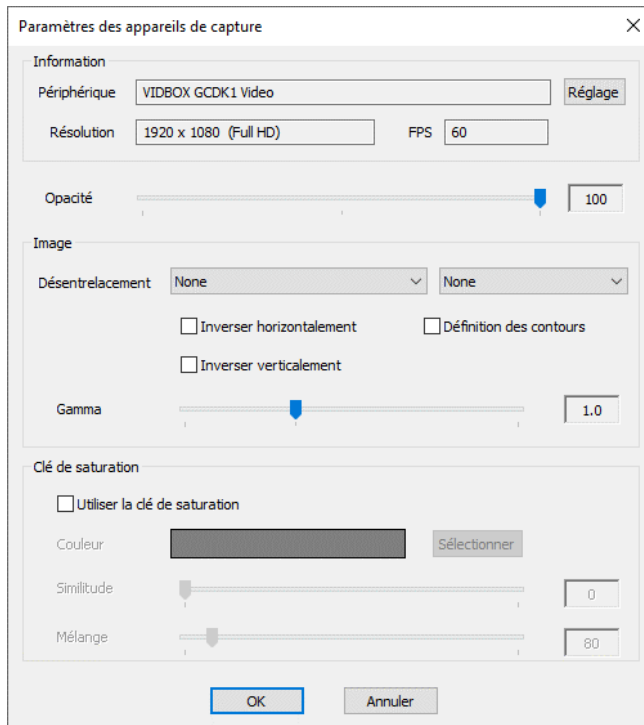
Cet ordre place certains éléments en avant (visible) et certains éléments à l'arrière (caché) dans l'écran de visionnage lorsqu'ils se chevauchent.

Chaque type d'affichage des sources a des propriétés spécifiques, alors essayez-les et voyez ce qui vous convient.

Types de sources

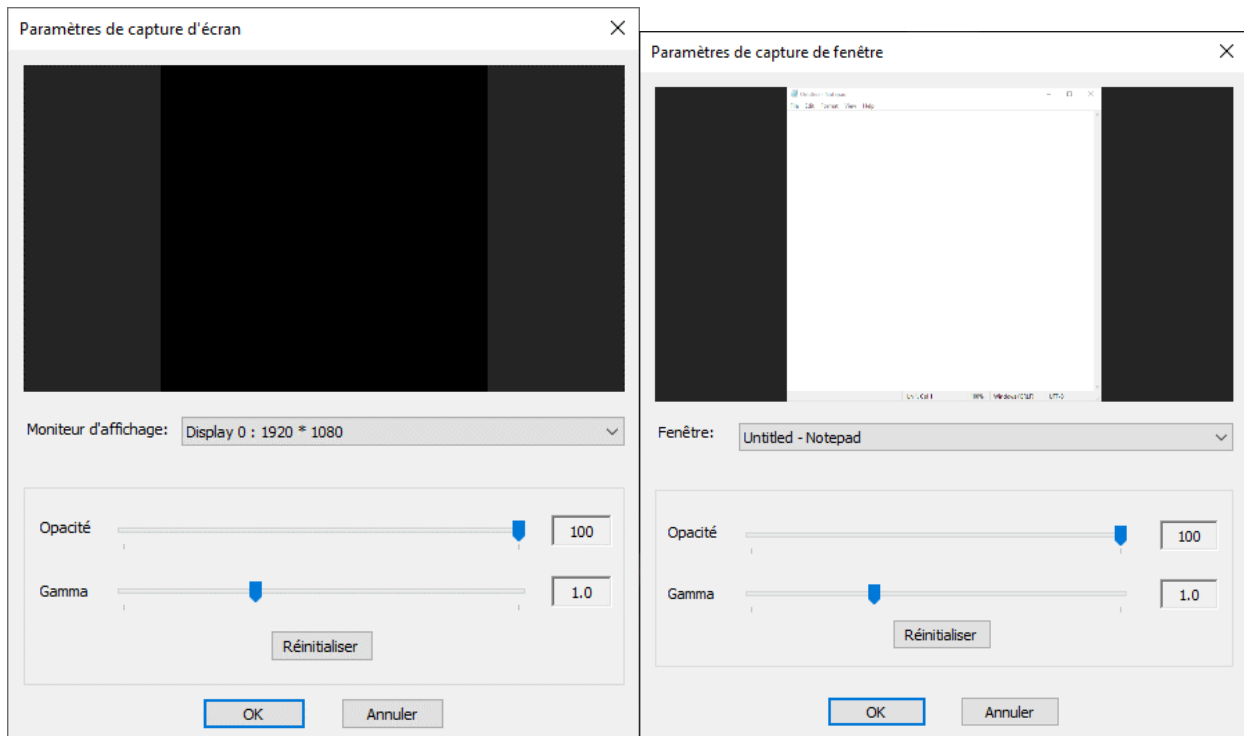
Les sources à utiliser comprennent : **Vidéo**, **Image**, **Capture d'écran**, **Capture de fenêtre**, **Texte**, et **Boîte de couleur**.

La source **Vidéo** inclut le C&S Hardware et un périphérique vidéo secondaire, habituellement une webcaméra. Ces sources peuvent introduire la vidéo dans le logiciel.

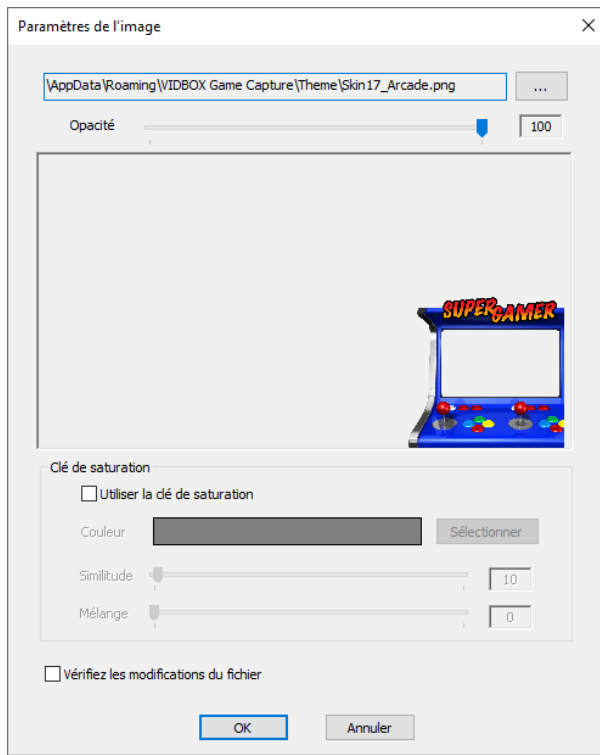


La **Capture d'Écran** ajoute tous les écrans d'ordinateur en sélectionnant un moniteur actif/un affichage et peut inclure un écran pour l'ordinateur portable ou un moniteur externe.

La **Capture de Fenêtre** ajoute une fenêtre active à partir de votre ordinateur et peut inclure un navigateur Web ou des dossiers sur l'ordinateur. Cela peut ne pas fonctionner correctement pour les fenêtres réduites.



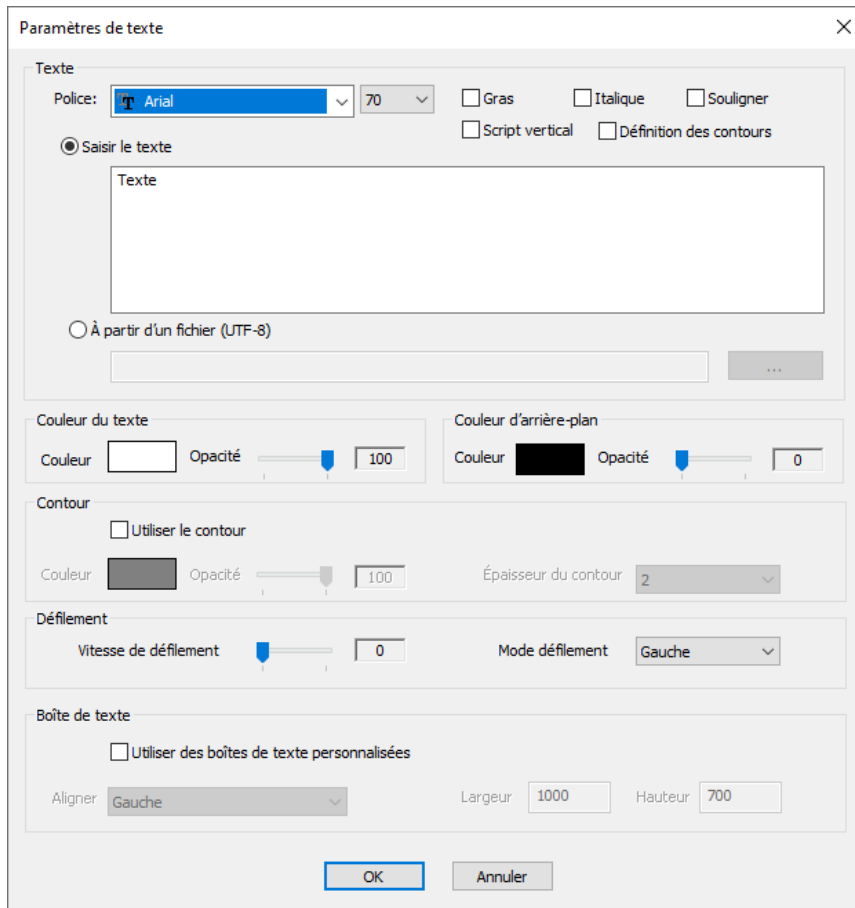
L'**Image** permet d'importer des formats graphiques supportés, y compris les GIF animés.



Vidéo et image utilisent des propriétés semblables.

- **Opacité** - l'apparence opaque ou solide de votre source. Diminuez l'opacité pour obtenir plus de transparence.
- **Incrustation couleur** - Permet d'apporter de la transparence à une certaine couleur ou à une gamme de couleurs. Ce procédé, appelé « fond vert », est souvent utilisé à la télévision ou dans les films. Vous pouvez vous superposer ou superposer une image dans un jeu à l'aide de l'incrustation couleur pour remplacer un arrière-plan d'une seule couleur. Vous obtiendrez de meilleurs résultats si l'arrière-plan est de couleur différente et clairement séparé de la personne ou de l'objet en avant-plan.

Les propriétés du **Texte** possèdent différentes options. Vous pouvez changer la police, la taille, le contenu, la couleur et même le mouvement (**Faire défiler**). Ce sont d'excellentes fonctions pour afficher l'information sur le jeu et la console, le code de joueur et le statut des défileurs.



La **Boîte à Couleurs** vous permet de créer une simple boîte à couleurs dans le logiciel. Cela peut être utilisé pour bloquer des informations que le public ne devrait pas voir ou ajouter un arrière-plan à une autre source afin de la rendre plus visible.

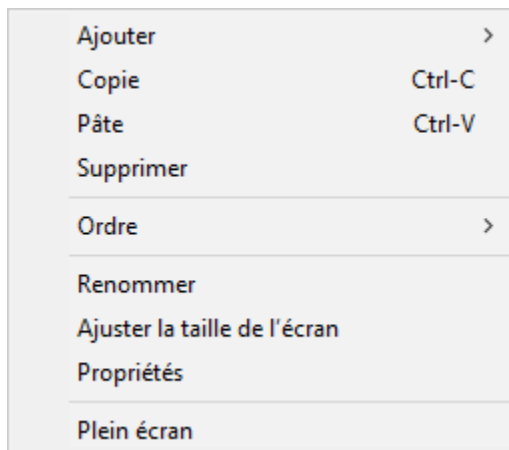
Écran de visionnage

L'**Écran de visionnage** présente le contenu qui apparaîtra lorsque vous enregistrez ou diffusez en continu.

L'écran de visionnage indique tous les éléments d'enregistrement et de diffusion continue (affichage des sources) pour le thème actif. Vous pouvez sélectionner, réorganiser et redimensionner des éléments à l'aide des fonctions cliquez et glissez de votre souris. Les éléments sélectionnés peuvent aussi être redimensionnés ou positionnés à l'aide des touches de direction. L'ordre est important, alors vous pouvez cliquer sur un poste situé en avant ou au-dessus, mais les postes cachés derrière les autres ne peuvent être sélectionnés directement. Les pixels transparents sont considérés comme des parties à cliquer d'une image.

Astuce : Si l'une de vos sources est cachée derrière une image dans l'écran de visionnage, cliquez dessus à partir du tableau d'affichage des sources pour la sélectionner.

Un double clic sur un élément vous permet de voir et de modifier ses propriétés, tandis qu'un clic droit sur un élément affichera une liste d'options.



Zone active et zone inactive



La portion visible de la vidéo pouvant être diffusée et enregistrée est située dans la **Zone active**. Cette zone est définie par la résolution établie dans les réglages du *Capture VIDBOX*. Les éléments situés en dehors de cette zone ne sont pas visibles. Un élément visuel peut alors être coupé.

La **Zone inactive** est représentée par une couleur gris foncé correspondant aux couleurs principales du logiciel dans l'écran de visionnage. Les éléments dans la zone inactive ne sont pas visibles dans les enregistrements ou les diffusions.

Moyeu de réglage

Le **Moyeu de réglage** présente la plupart des outils utilisés pendant une session d'enregistrement ou de diffusion continue.



Status

Le **Status** est un indicateur de texte de base lorsque la diffusion continue ou l'enregistrement commence, ou lorsqu'une erreur se produit. Lorsqu'une source de Texte est sélectionnée, elle agit également comme un simple éditeur de texte.

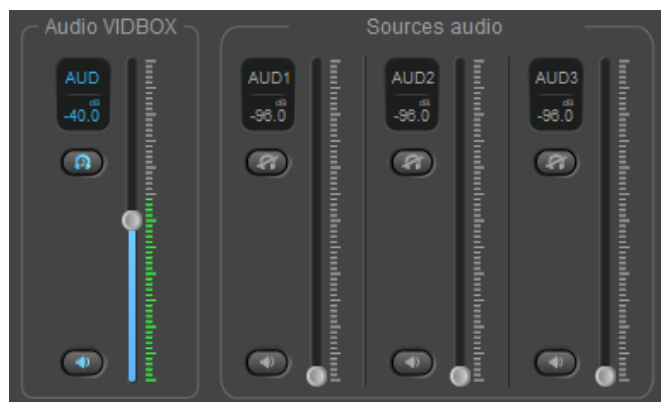
Fin de l'enregistrement > C:\Users\Videos\VIDBOX Capture Stream\20210715-105033.mp4

Vous trouverez aussi un bouton **Plein écran** à l'extrême droite pour maximiser l'écran de visionnage à votre écran d'ordinateur.

Quittez le plein écran avec un double clic sur l'écran ou en appuyant la sur touche ESC du clavier.

Réglages du volume

Les réglages du volume contrôlent les niveaux d'enregistrements audio du jeu et le microphone (s'il y a lieu). L'audio de chaque source peut être aussi coupé avec le bouton du haut-parleur. Ces contrôles affectent seulement les périphériques audio actuellement activés dans vos *Réglages*.



Indicateurs

Une série d'indicateurs vous indiquent l'heure et/ou l'heure de la diffusion continue, l'heure de l'enregistrement, et l'utilisation de l'UCT.



Les indicateurs indiquent la durée d'enregistrement et la durée de diffusion. À l'arrêt, la durée du dernier enregistrement demeure à l'écran jusqu'à ce que le nouvel enregistrement débute. L'horloge est remise à 00:00:00 lorsque le programme est redémarré.

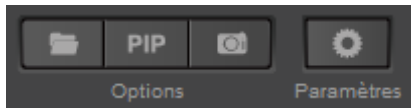
L'indicateur d'utilisation de l'UCT indique la puissance de traitement utilisée par votre ordinateur. Si la puissance de traitement de l'UCT est trop élevée, le programme peut planter ou mal fonctionner. Il faut vérifier cela périodiquement pour assurer une diffusion continue ou un enregistrement stable.

Boutons



LIVE - Démarre une diffusion continue en direct avec le service de diffusion continue sélectionné (dans l'option *diffusion continue en direct*).

REC - Démarre une capture vidéo sur un disque dur local dans un fichier MP4.



Enregistrer l'emplacement – ouvre l'emplacement de sauvegarde des fichiers enregistrés.

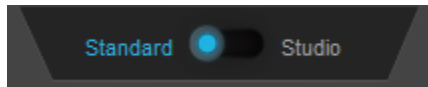
PIP (picture in picture) - échange la vidéo entre le C&S Hardware et le périphérique vidéo secondaire. Il s'agit de la même fonction que la fonction d'échange PIP sur certaines télévisions.

Instantané (bouton caméra) - prend un instantané de votre écran de visionnage et le sauvegarde en fichier BMP.

Réglages/Paramètres (bouton des fonctions) - ouvre la fenêtre des réglages.

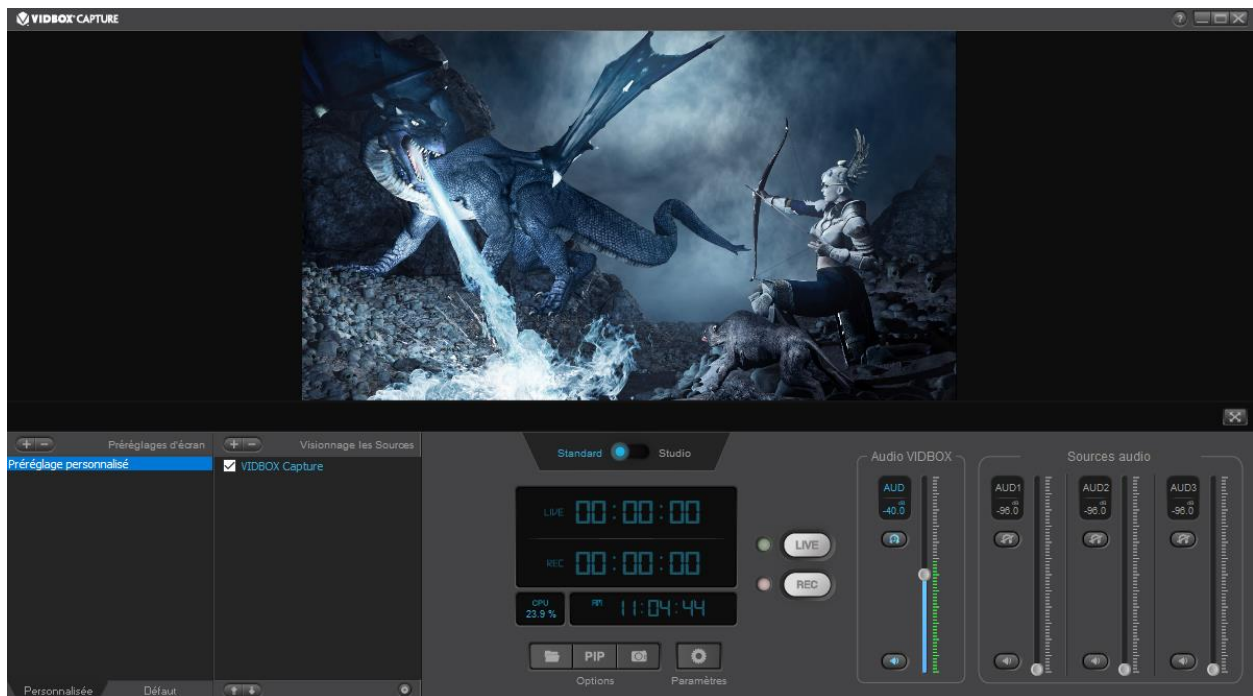
Mode Standard et Mode Studio

Le basculement entre le **Mode Standard** et le **Mode Studio** offre plus d'options pour contrôler la diffusion et l'enregistrement de vos contenus.



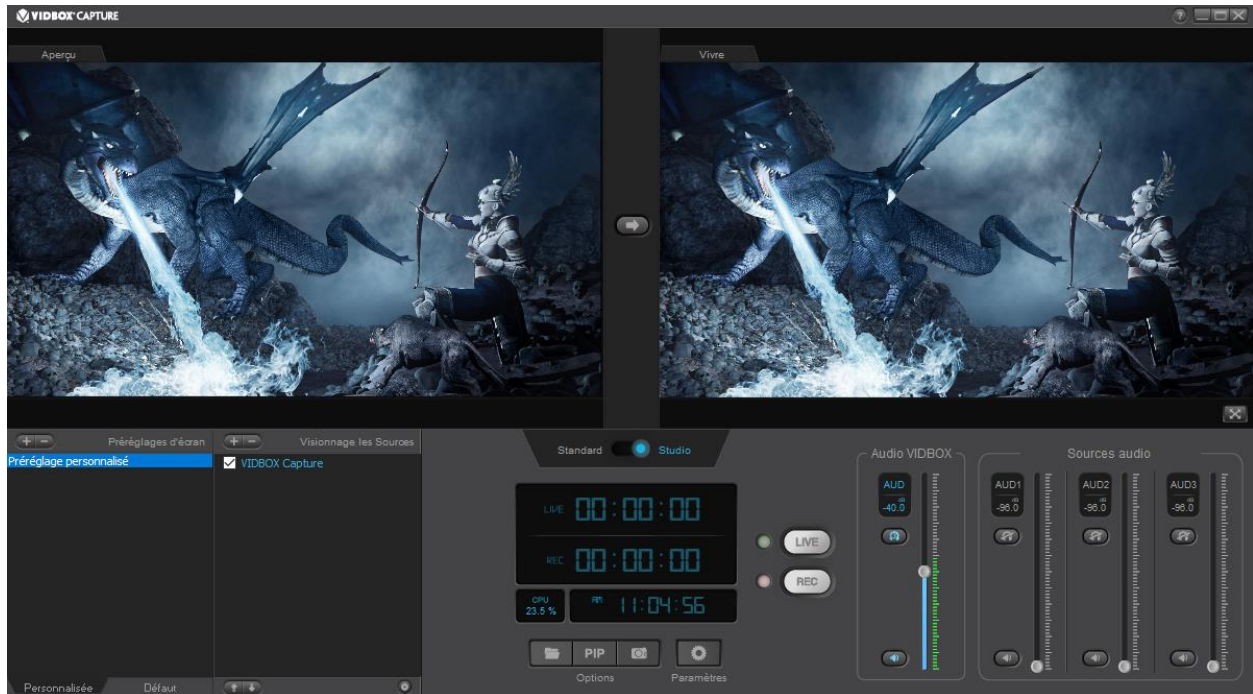
Pour ce faire, utilisez les contrôles de bouton bascule sur le **Mode Présentateur**.

Mode Standard



Le **Mode Standard** offre un moyen le plus simple de gérer une diffusion. Le téléspectateur voit le même contenu que l'écran de visionnage dans le C&S software. Cela fonctionne mieux lorsqu'aucune modification n'a besoin d'être apportée dans un préréglage ou lorsque le téléspectateur peut voir les modifications au fur et à mesure qu'elles se produisent.

Mode Studio



Le **Mode Studio** offre un moyen d'apporter des modifications à un préréglage pendant la diffusion sans les rendre visibles au téléspectateur jusqu'à ce qu'il soit prêt. L'Écran de Visionnage se divise en Écran d'Aperçu et Écran en Direct.

L'**Écran d'Aperçu** permet d'afficher les sources d'un préréglage hors écran. Toutes les fonctions standard peuvent être utilisées pour positionner, modifier la taille et ajouter ou supprimer des sources d'affichage dans l'Écran d'Aperçu sans être visibles au public.

L'**Écran en Direct** montre ce qui est activement diffusé et enregistré. Les éléments modifiés dans l'Écran d'Aperçu ne seront pas visibles jusqu'à ce que vous cliquez sur le bouton Afficher les transitions.



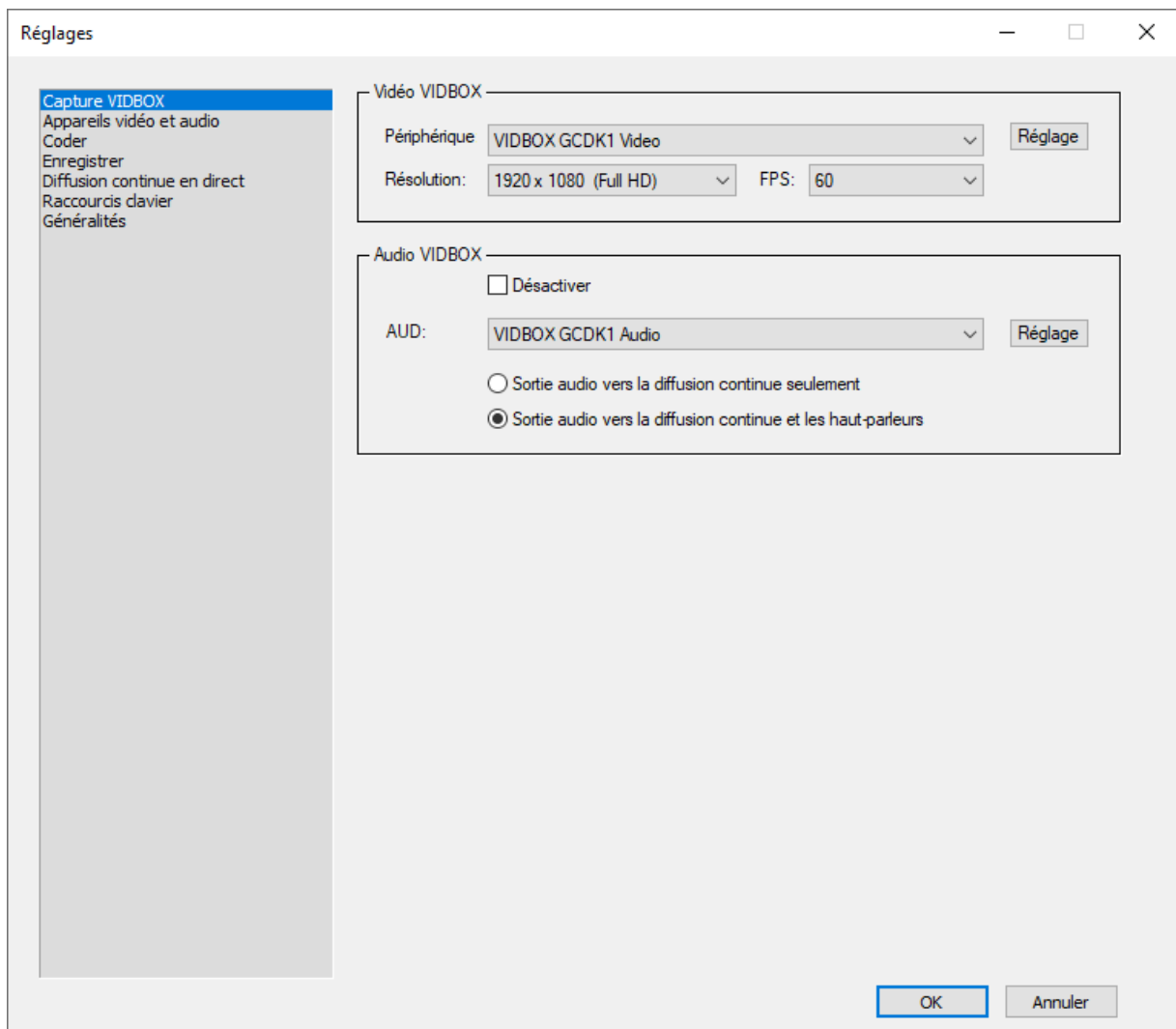
Le **Bouton Bascule** offre le contenu actuel de l'Écran d'Aperçu avec l'Écran en Direct.

Remarque : Les fonctions Capture d'Écran et Capture de Fenêtre ne démarrent pas toute de suite lorsqu'elles sont activées. Le chargement de ces sources d'affichage peut prendre un certain temps lorsque vous changez le préréglage ou cliquez sur le Bouton Bascule.

Réglages

Les réglages contrôlent les opérations du logiciel. Cela inclut les options de configurations pour votre C&S Hardware, votre webcaméra, vos options d'enregistrement, votre service de diffusion continue et plus.

Capture VIDBOX



Effectuez des ajustements de base pour l'utilisation vidéo et audio de votre C&S Hardware par le C&S Software.

Vidéo VIDBOX

Un C&S Hardware connecté doit être sélectionné comme source vidéo primaire. Ces réglages déterminent la résolution et la fréquence d'images (**images par seconde** ou **IPS**) de vos enregistrements et diffusions continues.

Audio VIDBOX

Le contrôle de la sortie audio du C&S Hardware est effectué par le logiciel. Personnalisez l'écoute audio sans affecter la sortie audio vers une diffusion continue ou un enregistrement.

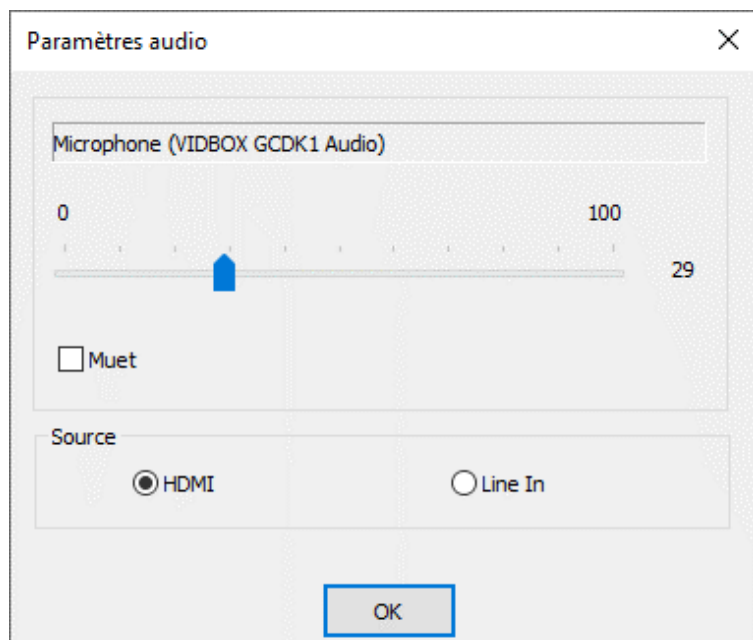
La case **Désactiver** éteint complètement le son provenant de votre C&S Hardware, alors, ni vous ni le téléspectateur ne recevra le son.

L'option **Sortie audio vers la diffusion continue seulement** désactive le son que vous entendez par l'ordinateur en tant que diffuseur, mais le son est quand même transmis vers une diffusion continue ou un enregistrement. Vous pouvez utiliser cette option pour éviter un écho entre l'ordinateur et le téléviseur lorsque vous jouez via l'intermédiaire du C&S Hardware.

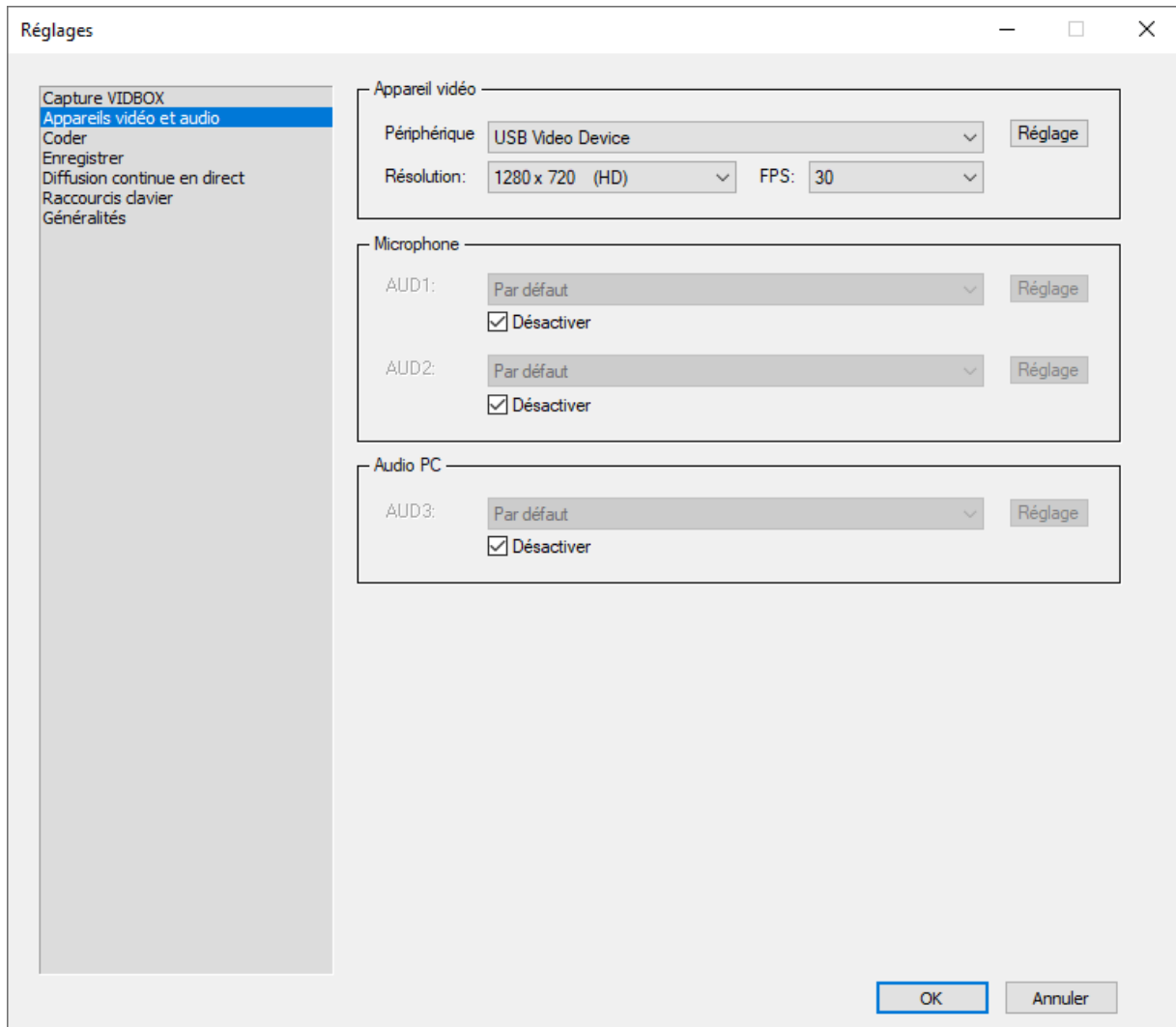
L'option **Sortie audio vers la diffusion continue et les haut-parleurs** permet complètement l'entrée audio. Vous pouvez contrôler votre son directement des haut-parleurs ou du casque d'écoute de votre ordinateur.

(Optionnel) Changer la source audio

Le C&S Hardware doté d'entrées audio analogiques peut alterner entre les sources audio HDMI et Line In dans les réglages audio du jeu. *Seulement l'audio du type d'entrée sélectionnée est utilisé pour enregistrer/diffuser en continu.*



Appareils vidéo et audio



Une source supplémentaire vidéo ou audio peut être ajoutée à votre diffusion continue, souvent sous forme de webcam et de microphone. Les périphériques secondaires utilisent différents réglages des périphériques C&S Hardware.

Appareil vidéo

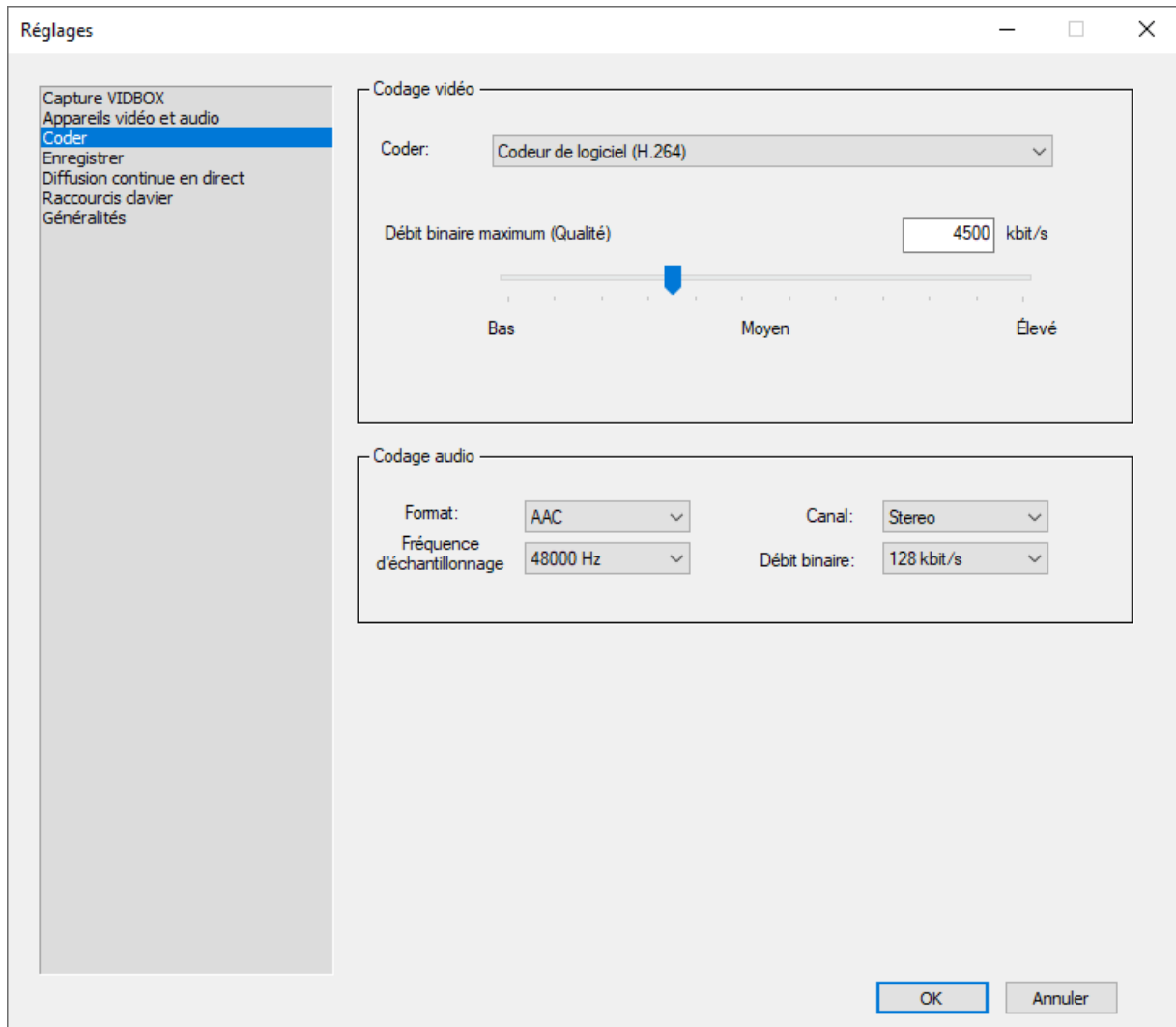
Sélectionnez un périphérique supplémentaire d'enregistrement vidéo à utiliser. Les réglages de résolutions et d'IPS disponibles seront spécifiques à la capacité du périphérique.

Remarque : Pour une image optimum, sélectionnez une résolution avec un rapport hauteur/largeur (16:9, 4:3) correspondant au rapport hauteur/largeur de la section de VIDBOX Capture.

Microphone/Audio PC

Sélectionnez un périphérique d'enregistrement audio supplémentaire à utiliser, ou désactivez l'option complètement.

Coder



Ces réglages doivent être ajustés selon votre tâche: la diffusion continue ou l'enregistrement. Ces réglages se traduisent directement par la qualité et la taille des fichiers.

Codage vidéo

Ce sont les principaux réglages que vous changerez normalement pour la diffusion continue et l'enregistrement.

Codeur

Les codeurs peuvent faire toute la différence sur la qualité de capture/diffusion continue vidéo et sur la performance de votre système. Si l'**unité centrale de traitement (UCT ou processeur)** travaille trop et que vous possédez une **unité de traitement graphique** supportée (**UTG** ou **carte de mémoire graphique**), un codeur basé sur une UTG peut exécuter l'encodage, mais au coût de la qualité visuelle.

- **Codeur de logiciel (H.264)** - L'option par défaut. Cette option utilise seulement l'UTC pour le codage. Vous obtenez une bonne qualité vidéo, mais cela exige beaucoup de puissance de traitement disponible sur votre ordinateur.
- **Intel (QSV)** - Utilisable sur les ordinateurs dotés d'un processeur Intel avec la technologie QuickSync. Ce codeur utilise l'**unité de traitement graphique intégrée** pour le codage.
- **NVIDIA (NVENC)** - Utilisable sur les ordinateurs avec les cartes graphiques NVIDIA supportées. Ce codeur utilise l'UTG NVIDIA pour le codage.

Généralement, l'option H.264 est la meilleure pour la diffusion en continu si votre UCT est assez puissant, mais l'option NVENC offre la meilleure fréquence d'images avec la plupart des systèmes.

Le logiciel enregistre et diffuse en continu en utilisant un **débit binaire constant**. Ce réglage tente de garder le débit binaire constant.

Débit binaire maximum (Qualité)

Le **Débit binaire** se traduit directement en qualité pour un codeur donné. Un débit binaire plus élevé signifie qu'un plus grand nombre d'informations est sauvegardé à la seconde. Cependant, ceci signifie aussi une diffusion plus imposante et des fichiers plus gros.

Lors d'une diffusion continue, vous utiliserez normalement un débit binaire moins élevé que pour un enregistrement. Il faut tenir compte de plusieurs facteurs:

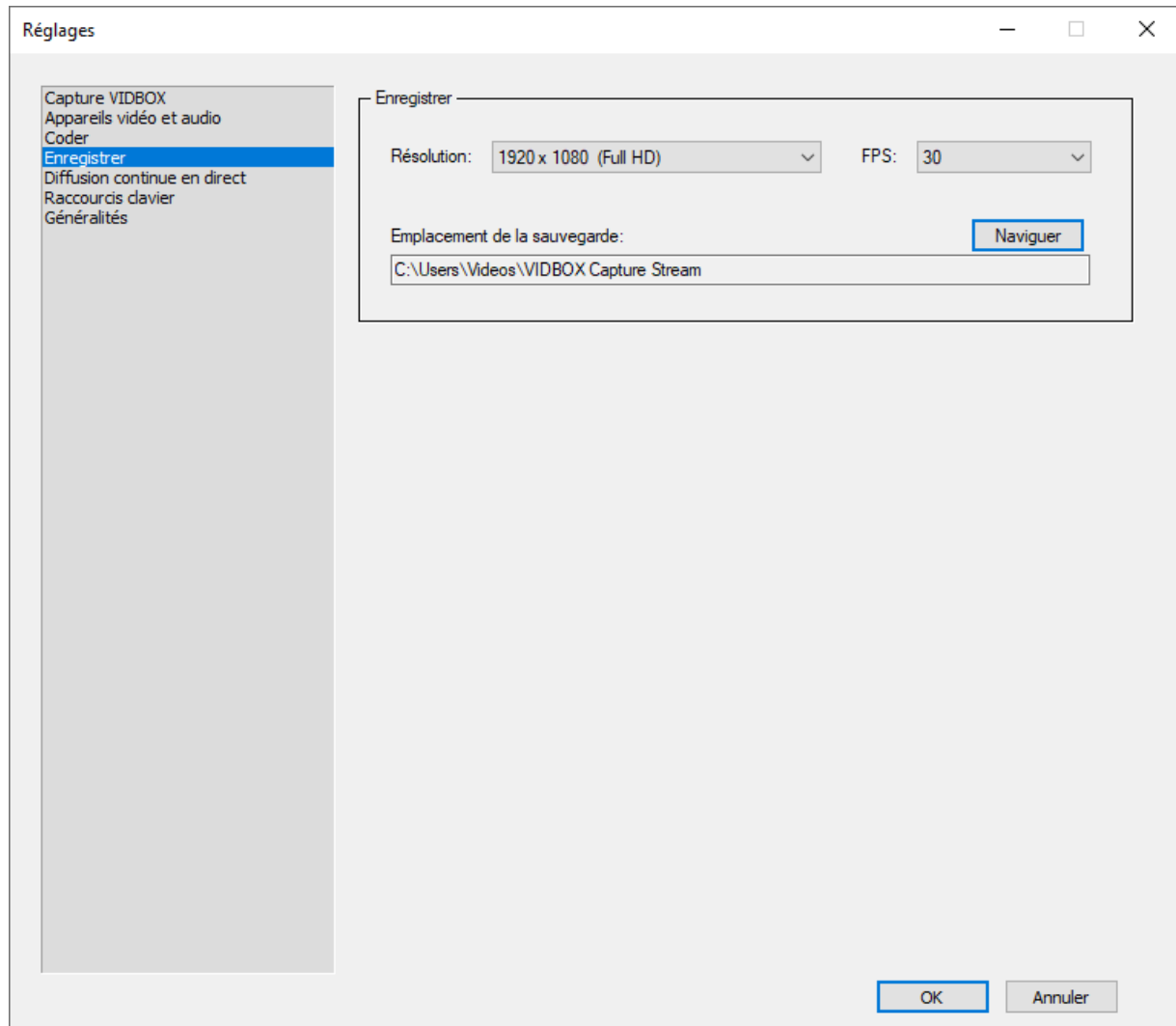
1. Les limites de vitesse de téléversements de votre service Internet et de votre réseau domestique. Vous devez vérifier vos vitesses de téléversement à l'aide d'un site de test de vitesse Internet. Cela vous aidera à estimer le débit binaire à utiliser pour la diffusion continue.
Le moment de la journée, le serveur utilisé et les autres usages de votre réseau domestique peuvent affecter vos vitesses de téléversement, alors il est utile de faire le test à différents moments pour vérifier la consistance avec un débit binaire ou pour changer les débits binaires selon la performance du réseau actuel.
2. Les limites du site de diffusion continue/serveur. Les sites web comme Twitch.tv ont habituellement des règles et des indications sur les réglages à utiliser lors d'une diffusion continue.
3. Les limites de vos téléspectateurs. Une vitesse de téléversement très élevée peut excéder les vitesses de téléchargement de vos téléspectateurs. Les téléspectateurs avec une vitesse de téléchargement plus faible peuvent souvent constater des ratés de lecture de vidéo causés par le tampon.

Lors d'un enregistrement sans diffusion continue, vous pouvez augmenter votre débit binaire pour obtenir un fichier vidéo de grande qualité adapté à l'archivage et à l'édition.

Codage Audio

Comme à la section du *Codage vidéo*, vous trouvez les mêmes préoccupations de gestion de la qualité et du débit binaire pour la diffusion continue et l'enregistrement. Vous pouvez suivre essentiellement les mêmes règles de débit binaire pour gérer votre capacité de téléversement.

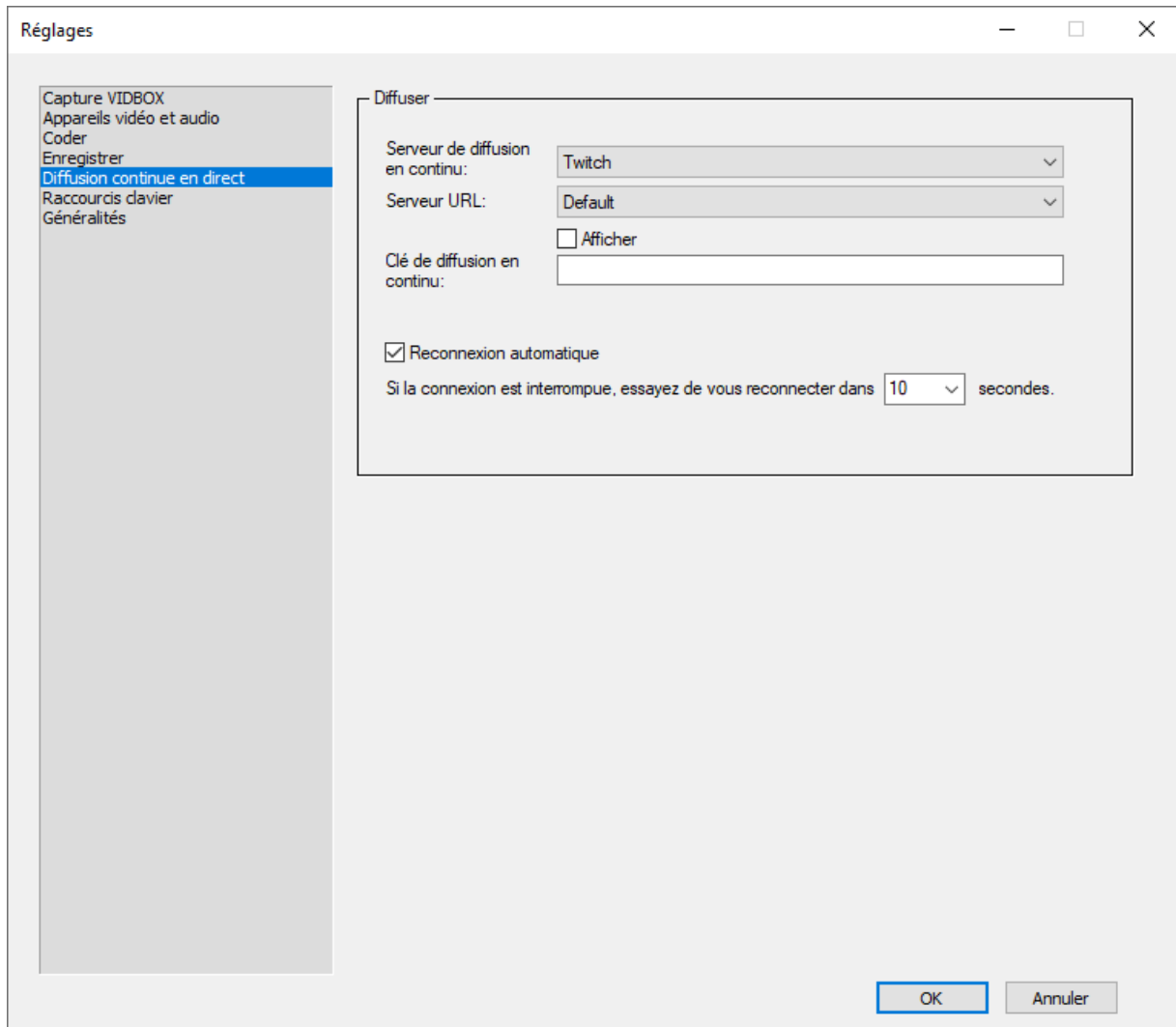
Enregistrer



Fixez votre **Emplacement de sauvegarde** ici. Les vidéos enregistrées dans le logiciel se retrouveront dans cet emplacement en fichiers MP4. Les instantanés seront sauvegardés en fichiers BMP.

Remarque : Si l'emplacement de sauvegarde est changé, les enregistrements existants ne seront pas déplacés automatiquement dans le nouveau dossier. Vous devez noter la location de tout enregistrement existant avant de sélectionner un autre emplacement de sauvegarde.

Diffusion continue en direct



Réglez vos options de connexion pour votre service de diffusion continue à partir d'ici. Le logiciel s'adapte à des sites web populaires de diffusion continue comme Twitch.tv.

Remarque : Vous aurez besoin d'un compte au site de diffusion continue correspondant.

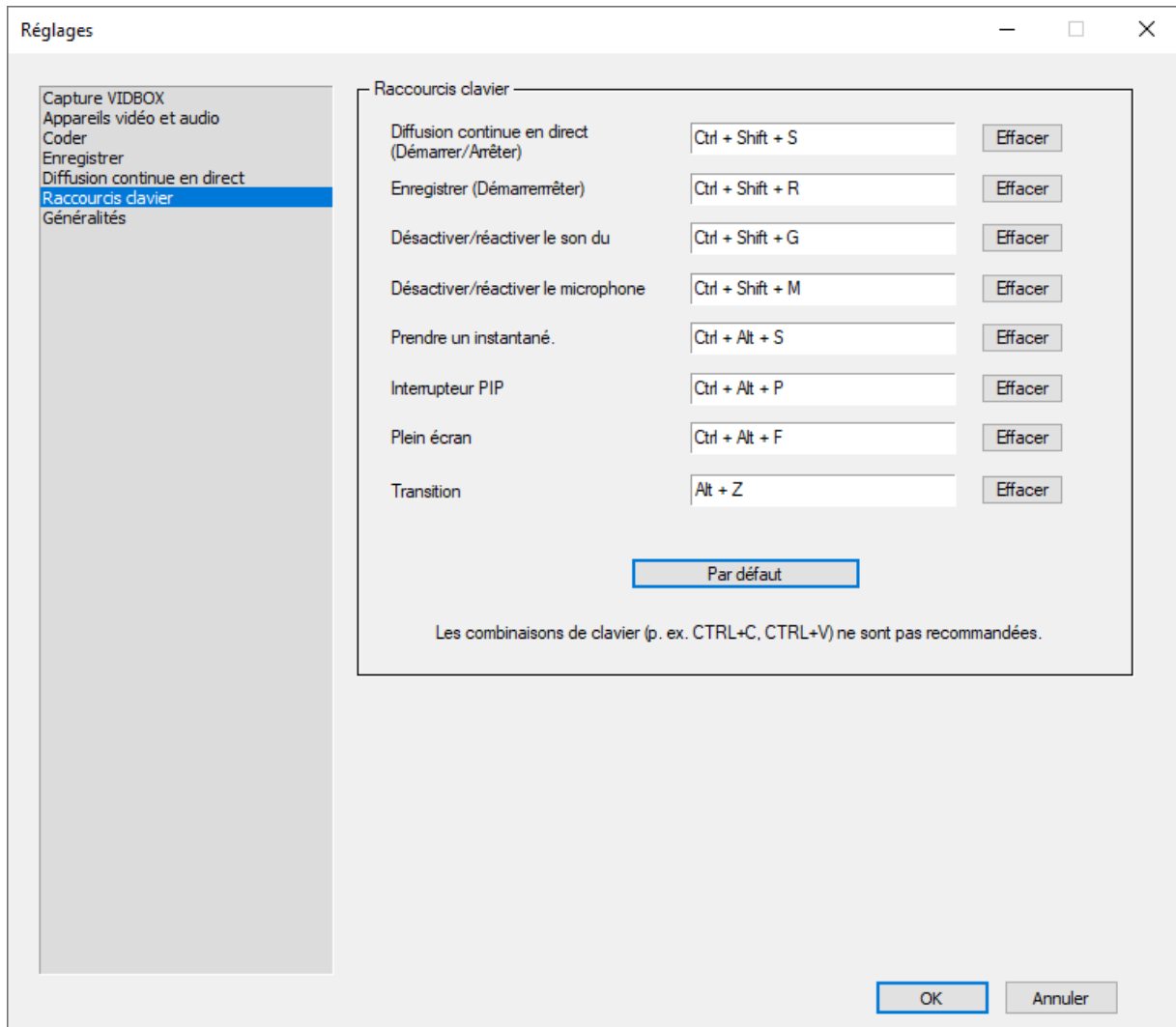
Serveur de diffusion en continu - Sélectionnez le service de diffusion continue désiré.

Serveur URL - Choisissez la location du serveur. Vous devez généralement choisir le serveur le plus près de votre location physique.

Clé de diffusion - Saisissez votre clé de diffusion unique. Les clés de diffusion sont les identifiants utilisés par les sites de diffusion continue pour recevoir vos diffusions. Votre clé de diffusion doit rester confidentielle pour éviter que les autres usagers puissent diffuser sur votre chaîne.

Reconnexion automatique - Si votre service Internet ne maintient pas la connexion avec votre service de diffusion continue, cet outil peut vous reconnecter.

Raccourcis clavier

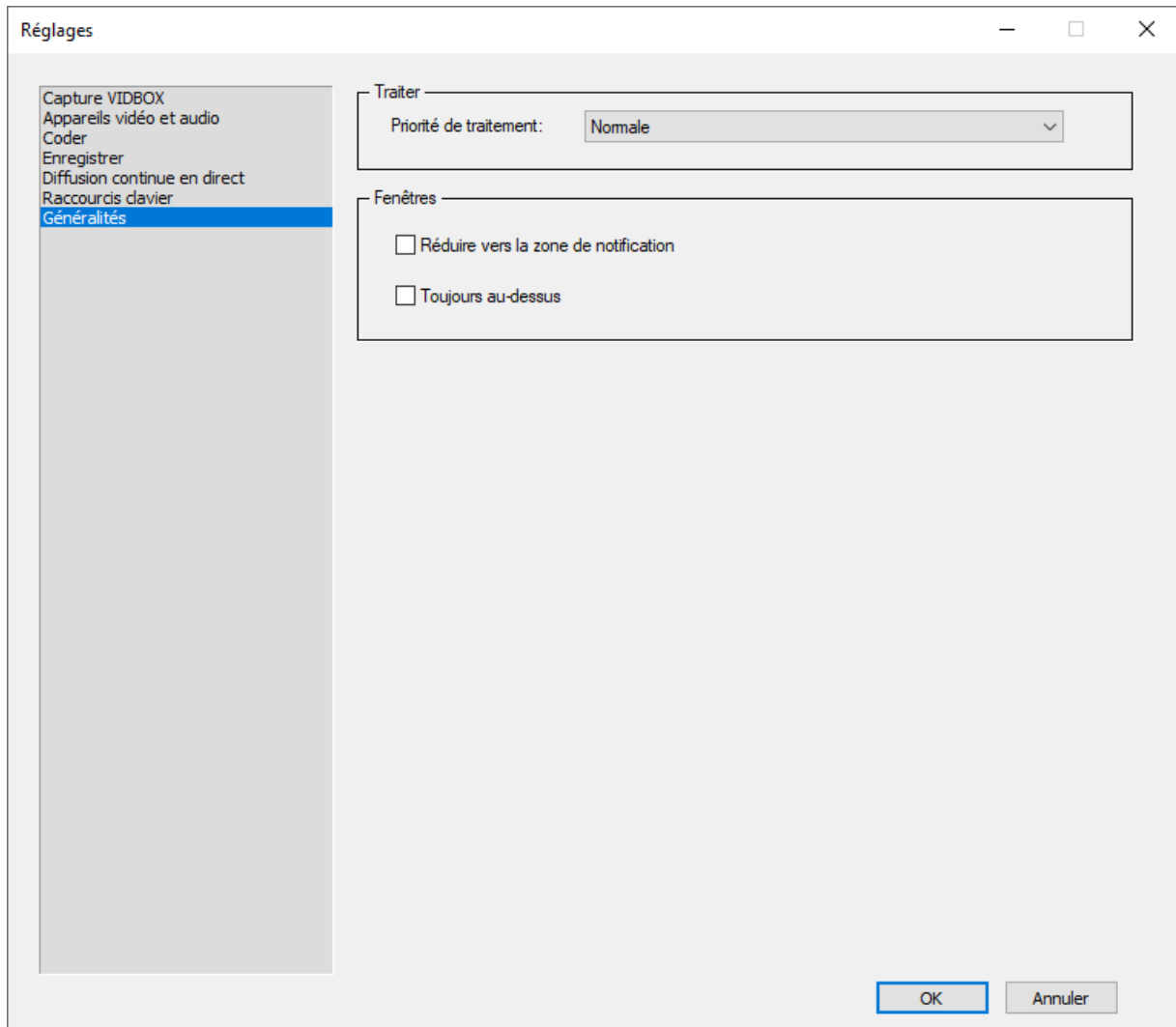


Attribuer des **Combinaisons de raccourcis clavier (Raccourcis clavier)** pour réduire les interruptions lors de la diffusion continue. Les raccourcis clavier vous permettent d'exercer certaines fonctions pour lesquelles vous devez normalement cliquer sur un bouton déterminé. Ils peuvent réduire les interruptions lors de diffusion continue, d'enregistrement, et le jeu en général.

Le logiciel exige l'usage de combinaisons multiclés pour éviter les conflits avec les combinaisons les plus courantes. (p. ex. CTRL+C, CTRL+S). De cette façon, il n'existe pas de véritables raccourcis clavier.

Si vous possédez un clavier de jeu doté de boutons programmables, simplifiez-vous la vie en programmant ces combinaisons à vos macro-commandes.

Généralités



Contrôlez les règles de bases de l'interaction entre le C&S Software et votre ordinateur.

Traiter

Établissez la priorité de traitement de base. Cela vous permet d'allouer plus de ressources ou moins de ressources au logiciel. (Recommandé: *Normal*)

Souvenez-vous, plus il y a de ressources en un endroit (C&S Software) moins il y en a ailleurs (dans votre ordinateur). Veillez à ne pas ralentir votre ordinateur au point d'affecter le bon fonctionnement de votre logiciel!

Fenêtres

L'option **Réduire vers la zone de notification** permet au programme de réduire la zone de notification dans les fenêtres plutôt que dans la barre des tâches.

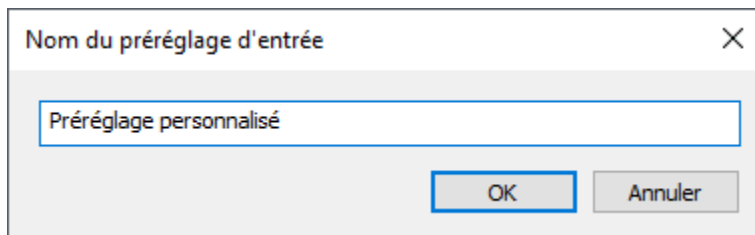
L'option **Toujours au-dessus** assure que le logiciel sera toujours la fenêtre principale lorsqu'elle n'est pas réduite. Cela signifie que les autres fenêtres sont ouvertes et apparaissent derrière la fenêtre du logiciel.

Exemples

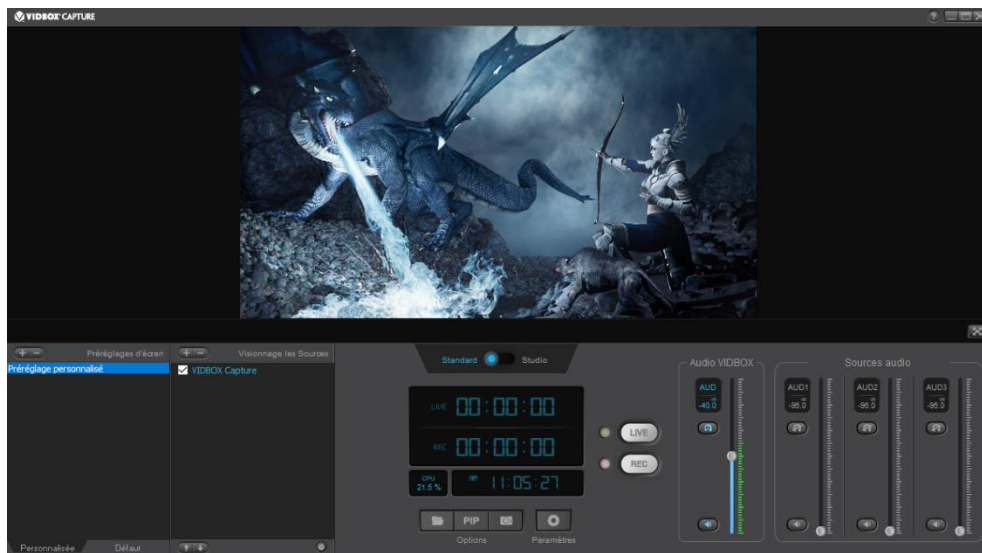
Exemple : Créer un thème personnalisé

Ces étapes montrent une façon de créer un thème de base contenant un jeu, une webcaméra et un cadre pour la webcaméra.

Cliquez le bouton **Ajouter** au haut de la section **Préréglages d'écran** et sélectionnez Nouveau.



Lorsque vous cliquez **OK**, un nouveau thème sera ajouté à la liste. Le logiciel ajoute automatiquement le C&S Hardware, et utilise sa résolution basée sur les *Réglages* pour déterminer la grandeur de la zone active.



Pour ce thème, nous avons créé une image avec une résolution de 1920x1080 et un centre ouvert et transparent pour le cadre. Utilisez le bouton **Ajouter une source** pour ajouter une image au cadre.



Astuce : Si vous formez ou modifiez une image, planifiez selon le rapport hauteur/largeur pour que votre webcaméra soit ajustée au cadre.

Cliquez sur le cadre pour le sélectionner, et déplacez un des coins vers le coin opposé à l'image. Ceci réduira la dimension de l'image. Relâchez le bouton de la souris lorsque la fenêtre ouverte est à la dimension souhaitée pour la webcaméra.



Dans ce cas-ci, le cadre est fixé au coin inférieur gauche.



Utilisez le bouton Ajouter une source pour ajouter la webcaméra.



Astuce : Le logiciel génère un écran bleu par défaut pour la webcaméra lorsqu'elle n'est pas détectée. Cet écran peut être utilisé pour positionner et redimensionner la webcaméra même si elle n'est pas connectée.

Déplacez la webcaméra dans le coin inférieur gauche pour l'aligner avec le cadre. Puisque le cadre est fixé au coin inférieur gauche, la webcaméra peut aussi être placée dans ce coin.



Utilisez le bouton Déplacer la source vers le bas pour déplacer la webcaméra sous le cadre. Ceci permet de voir la webcaméra à travers la fenêtre ouverte.



À ce moment, la webcaméra peut être réduite pour s'ajuster au diamètre du cadre.

Astuce : Dépendant du type d'image utilisé pour le cadre, l'ordre de superposition de l'image et la webcaméra sera différent. En général, les images solides sans section transparente au centre doivent être situées sous la webcaméra, tandis que les images avec une zone transparente découpée doivent être situées sur la webcaméra.

Exemple : Codeur et débits binaires

La section Coder des réglages peut sembler complexe sans un exemple concret, mais les règles de base à suivre sont:

1. Vérifiez vos débits montants à l'aide d'un test de vitesse.
2. Vérifiez les directives de votre service de diffusion en continu.
3. Réglez le débit binaire maximum en vous basant sur les limitations des étapes précédentes et selon vos préférences personnelles.

En suivant ces étapes, nous pouvons évaluer une série de scénarios en utilisant Twitch qui, actuellement, a une recommandation de 3-6 Mbps (3000-6000 Kbps) pour la diffusion en continu HD. Ces scénarios assument des préférences de diffusion en continu avec une résolution de 1920x1080.

Astuce : Les tests de vitesse indiquent souvent le débit montant maximum et non le débit montant moyen. Il est préférable de choisir une vitesse inférieure au maximum indiqué pour éviter d'éventuels ralentissements de vitesse.

Scénario 1 :

1. Résultats de test de vitesse : Débit montant maximum de 9 Mbps
2. Vitesses recommandées : 3-6 Mbps
3. Le débit montant maximum est beaucoup plus haut que la vitesse maximum recommandée. Il est sans danger de tirer pleinement avantage de la vitesse maximum recommandée et de régler le débit binaire maximum à 6000 Kbps avec le C&S Software.

Scénario 2 :

1. Résultats de test de vitesse : Débit montant maximum de 5,5 Mbps
2. Vitesses recommandées : 3-6 Mbps
3. Le débit montant maximum se situe à moitié de la vitesse recommandée. Il est possible de régler le débit binaire maximum à 5500 Kbps avec le logiciel, mais en réalité, ce débit sera instable. Il serait plus sûr d'utiliser un débit plus bas avec une qualité raisonnable, comme 4500 Kbps.

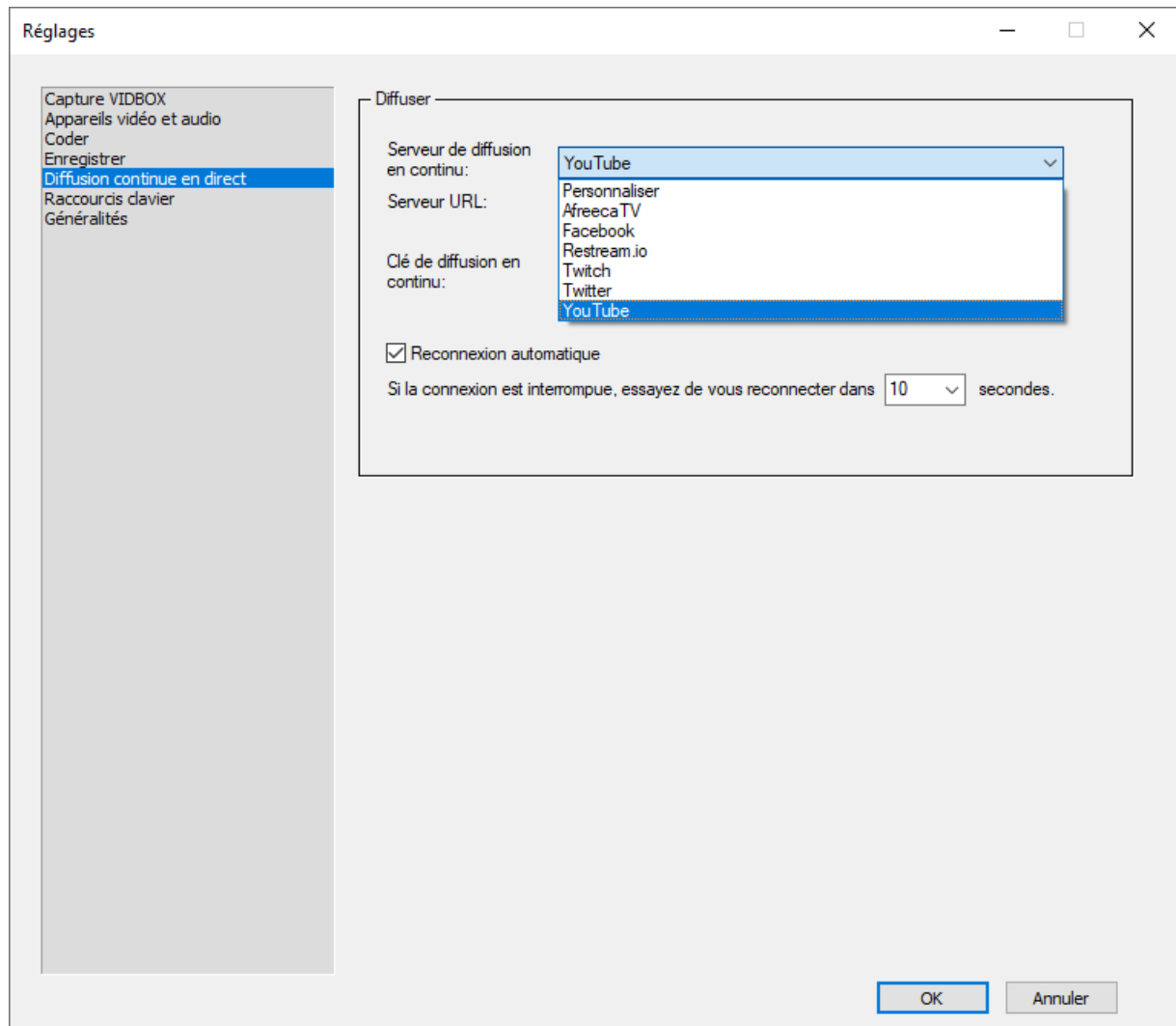
Scénario 3 :

1. Résultats de test de vitesse : Débit montant maximum de 2,5 Mbps
2. Vitesses recommandées : 3-6 Mbps
3. Le débit montant maximum n'est pas approprié relativement à la vitesse recommandée pour l'enregistrement HD. À ce niveau, l'option la plus sûre pour obtenir une vidéo fluide est de diffuser en définition standard.

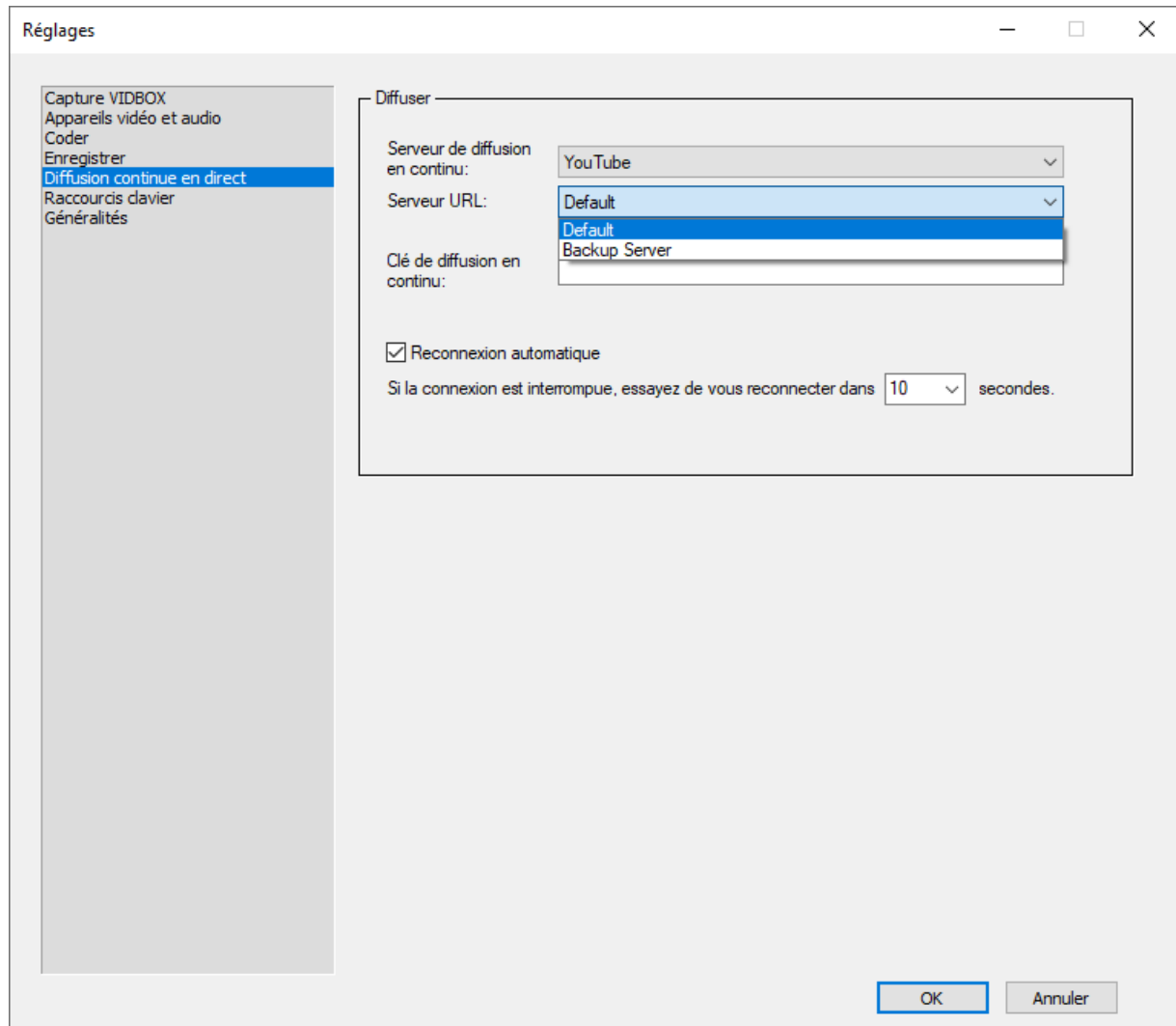
Exemple : Serveurs de diffusion en continu

Le C&S Software permet la diffusion en continu avec les services qui offrent des clés de diffusion.

Certains services populaires sont listés directement dans le logiciel.



Ces services offrent une liste sélectionnable d'URL du serveur.

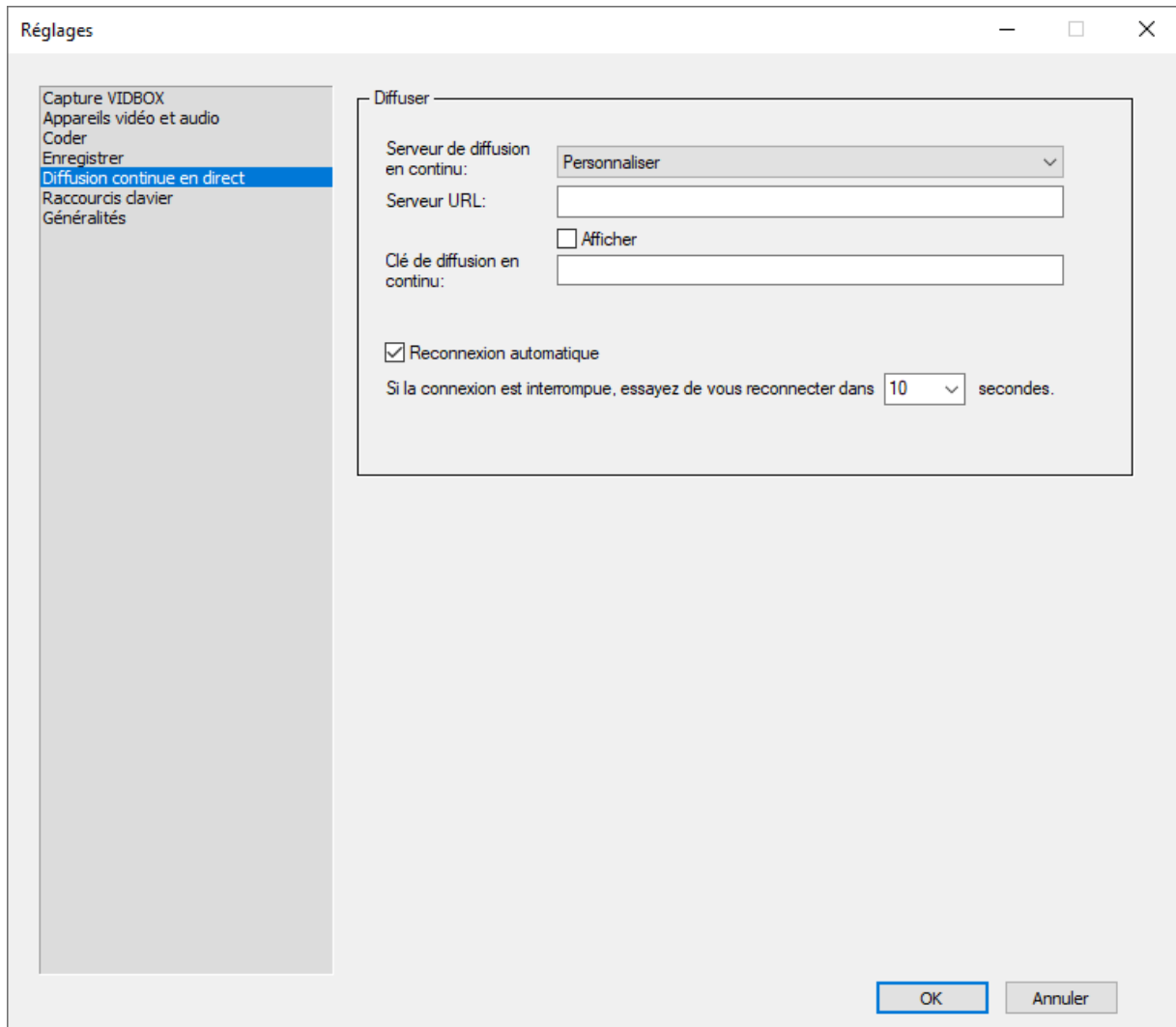


Souvent, il suffit de sélectionner l'URL avec la location physique la plus proche pour obtenir les meilleurs résultats.

Si l'URL du serveur ne liste pas de location, le service utilise alors peut-être l'URL pour différentes fonctions. Vérifiez le site Web du service de diffusion en continu pour obtenir des informations sur la sélection la meilleure et la plus appropriée.

La dernière étape à suivre pour la diffusion en direct est de copier et coller la Clé de diffusion générée par le service de diffusion. Il s'agit de l'identificateur unique de votre diffusion et elle ne doit pas être partagée. Les clés de diffusion peuvent expirer selon le service utilisé, il est possible que vous deviez fréquemment saisir une nouvelle clé de diffusion.

Si vous utilisez un service de diffusion en continu n'apparaissant pas sur la liste, vous pouvez sélectionner Personnaliser pour le serveur.



Pour ce faire, vous devrez trouver l'URL du serveur approprié sur le site Web du service de diffusion pour le copier et le coller, en plus de la clé de diffusion.