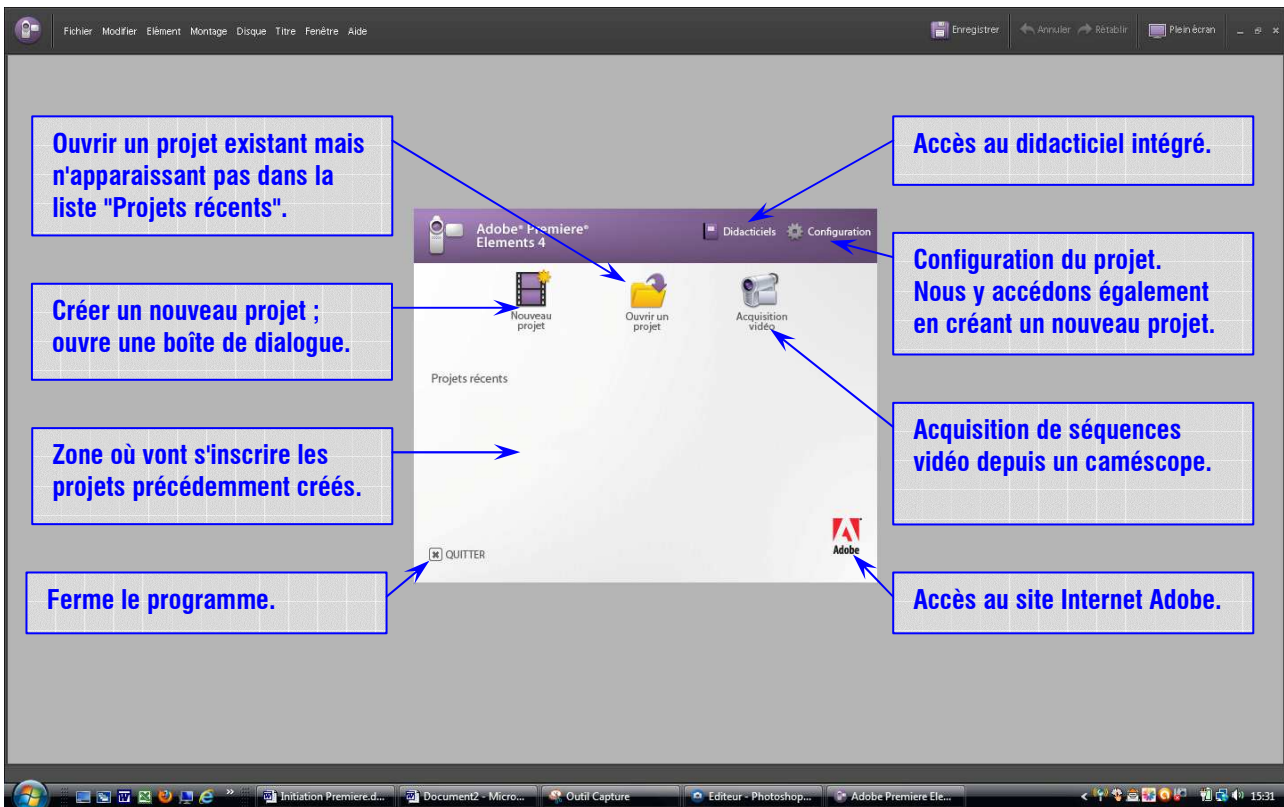


Initiation à la vidéo avec Premiere Elements 4.0



En cliquant sur le raccourci ci-contre qui est, soit directement sur le bureau (après installation du logiciel) soit dans un dossier du bureau (organisation recommandée), nous lançons le programme et accédons à l'écran d'accueil ci-dessous :

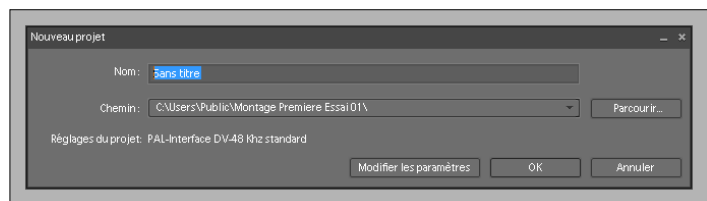


1. Création d'un nouveau projet.

En cliquant sur l'icône "**Nouveau projet**" ci-dessus, nous ouvrons une boîte de dialogue :

Cette boîte de dialogue permet :

- de donner un nom au projet
- de choisir un chemin d'accès au projet
- de modifier les paramètres du projet



IMPORTANT :

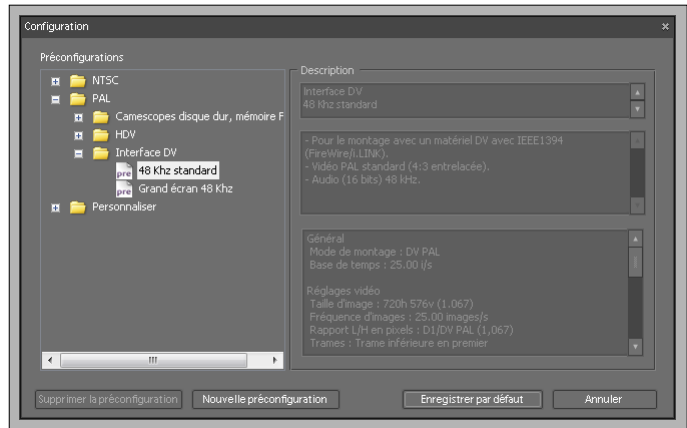
Le logiciel crée automatiquement, pour son fonctionnement, des dossiers et fichiers dans un répertoire par défaut "**Documents\Adobe\Premiere Elements\4.0**". Nous pouvons le laisser faire ou bien lui imposer un répertoire de travail où nous allons placer **tous les éléments du projet** (dossiers et fichiers créés par le logiciel, mais aussi tous les médias – images fixes, séquences vidéo, musiques – nécessaires à l'élaboration du projet) ce qui facilitera ainsi les recherches pour réactiver un projet ancien.

Organisation préliminaire et création du nouveau projet :

- 1- ouvrir l'**Explorateur Windows** (ne nécessite pas de quitter **Premiere Elements**)
- 2- créer le dossier où sera placé l'intégralité du projet vidéo ; les montages vidéos étant gourmands en espace disque, ce dossier peut être sur un disque dur externe
- 3- copier dans ce dossier toutes les images, les photos, les séquences vidéo, les musiques ... qui seront nécessaires à l'élaboration du projet
- 4- réactiver (ou ouvrir) **Premiere Elements**
- 5- dans la boîte de dialogue renseigner alors le chemin d'accès au projet créé en -2- et le nom du projet
- 6- choisir les paramètres du projet en cliquant sur le bouton "**Modifier les paramètres**" ; par défaut, la configuration est :

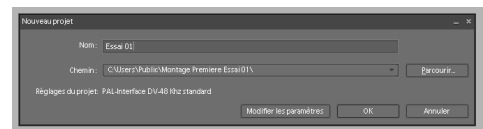
- système **PAL** (TV Europe)
- Interface **DV 48 kHz standard**, c'est-à-dire au format d'image de 4/3

Si les images ont été prises dans le format 16/9, il faut alors choisir "**Grand écran 48 kHz**". Nous pouvons également, si l'appareil de prise de vues est de bonne qualité, travailler en **HDV** (haute définition)



- 7- lorsque les paramètres sont choisis, cliquer sur le bouton "**Enregistrer par défaut**", ce qui nous ramène dans la boîte de dialogue précédente "**Nouveau projet**"

- 8- après avoir bien vérifié le nom du projet et le chemin d'accès, nous validons en cliquant sur la touche "**OK**", ce qui nous place dans l'environnement de travail de **Premiere Elements 4.0**.



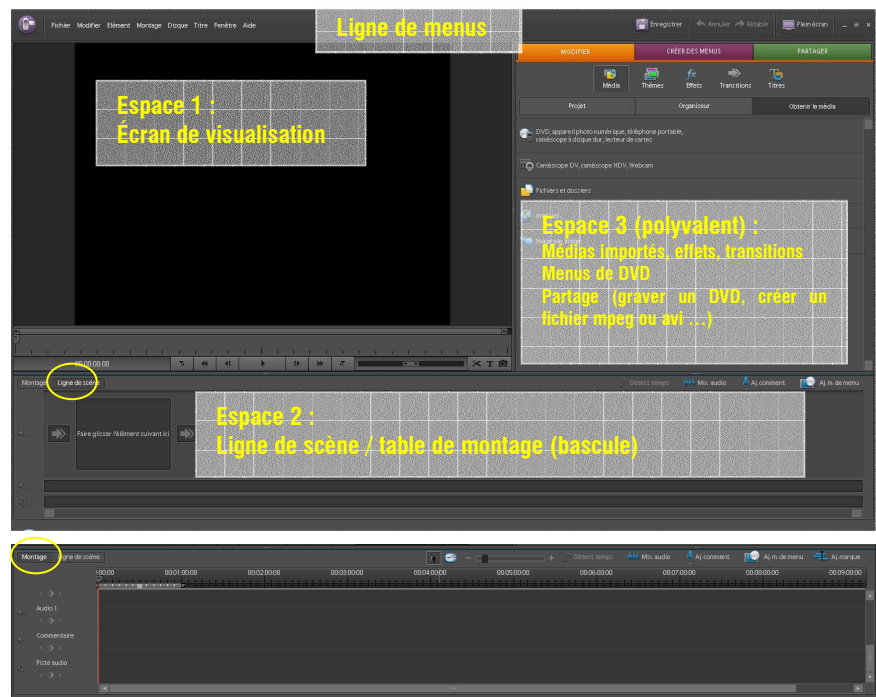
2. Environnement de travail de Premiere Elements 4.0

Cet environnement est constitué de 3 espaces :

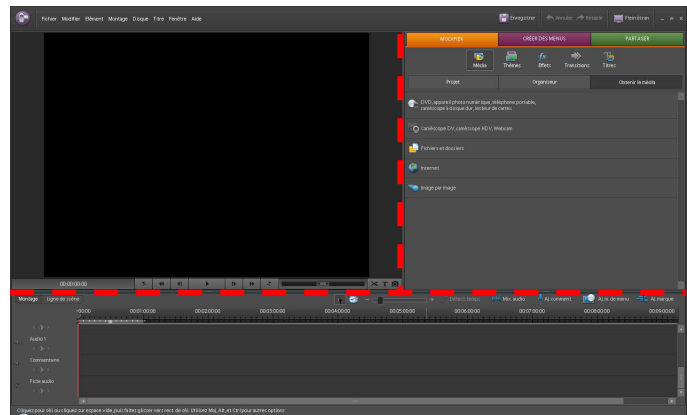
Espace 1 : écran (moniteur) permettant de visualiser le montage en cours ; les commandes, sous l'écran, permettent d'agir sur le défilement.

Espace 2 : ligne de scène / Table de montage ; la table de montage est surmontée par une échelle graduée.

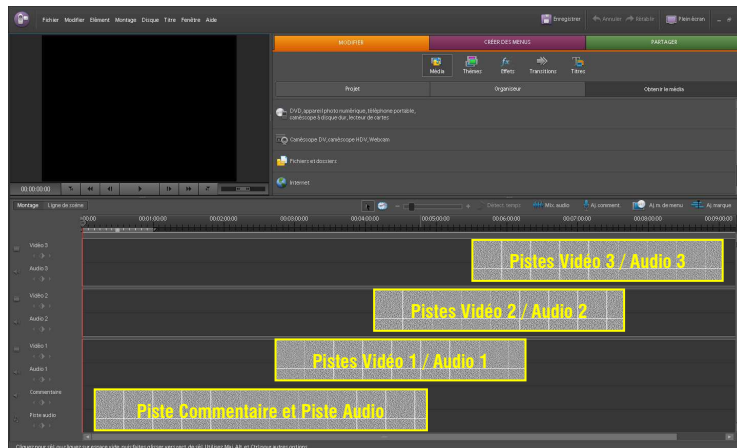
Espace 3 : a de multiples usages dont la présentation des médias, les propriétés des séquences, les effets et transitions disponibles ... etc.



La surface attribuée à chaque espace peut être modulée selon nos désirs : lorsque nous approchons le pointeur de la souris des lignes indiquées ci-contre, en pointillés rouges, celui-ci change de forme : double flèche, verticale sur la ligne horizontale, horizontale sur la ligne verticale.



En appuyant sur le bouton gauche lorsque le pointeur s'est changé en double flèche, les espaces sont modifiés en déplaçant la souris.



En déplaçant les limites des espaces, nous pouvons constater que, par défaut, la table de montage dispose de 3 pistes Vidéo/Audio, d'une piste pour les Commentaires (audio) et d'une piste Audio pour la musique additionnelle : beaucoup de possibilités sont ainsi offertes.

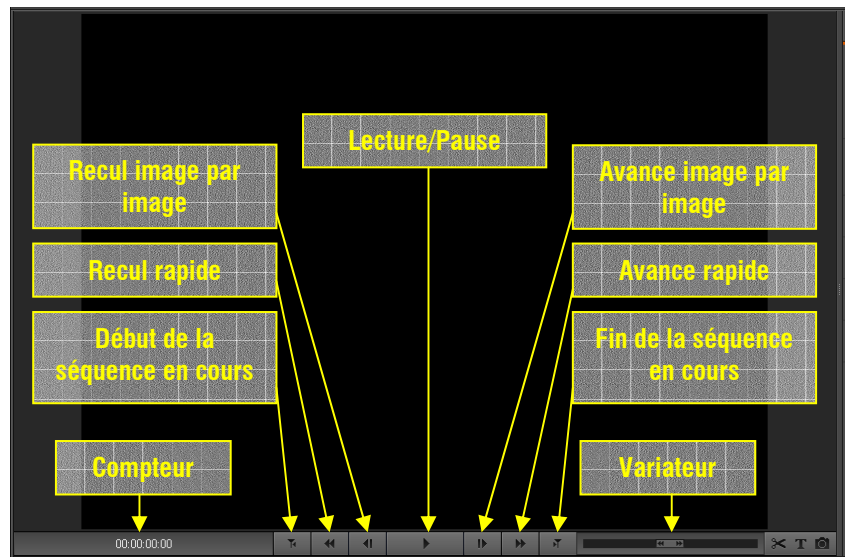
Pour retrouver l'environnement initial, il suffit dérouler le menu "Fenêtre" et de cliquer sur la première commande "Restaurer l'espace de travail".

l'espace de travail".

2.1. Espace 1 : écran de visualisation

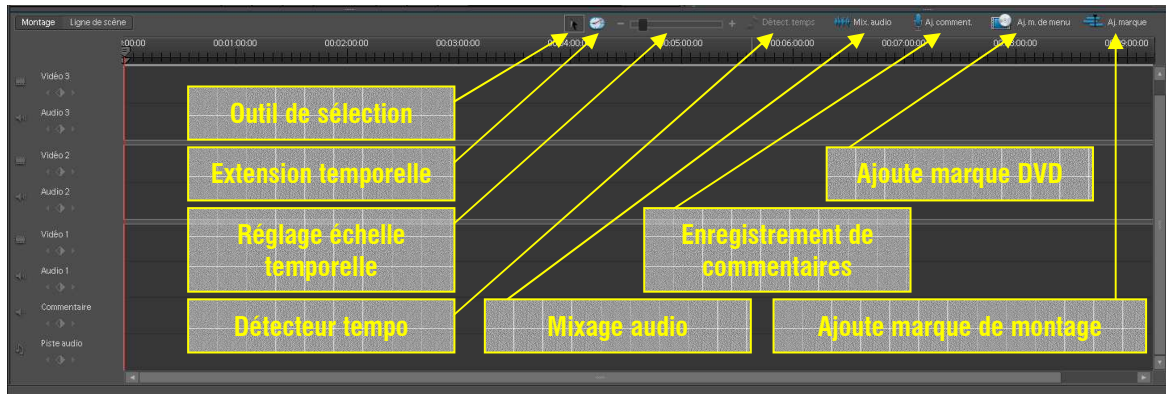
Les commandes de lecture ressemblent à celles d'un lecteur de DVD et se passent de commentaires.

Le variateur permet d'approcher plus ou moins rapidement d'un endroit précis du montage. À droite de ce variateur, nous noterons la présence d'une paire de ciseaux qui permet de couper la séquence en cours de lecture.



Le compteur temporel mérite quelques précisions car nous trouvons, de gauche à droite, les **heures**, les **minutes**, les **secondes** et ... le **nombre d'images** : hh:mm:ss:ii sachant qu'il y a 25 images dans une seconde de projection. Ainsi, si la lecture est arrêtée telle que le compteur affiche 00:01:12 24, cela correspond à 1 minute 12 secondes et 24 images. Si nous avançons la lecture d'une image (un clic sur la cinquième touche de lecture), alors le compteur affichera : 00:01:13:00.

2.2. Espace 2 : table de montage



⚠ **Attention** : C'est soit l'**Outil de sélection**, soit l'**Outil d'extension temporelle** qui est **actif** ; en fonctionnement normal, il convient de bien s'assurer que c'est l'**Outil de sélection** qui est activé.

Deux "ascenseurs", un vertical et un horizontal, permettent de se déplacer dans cet espace.

Outil de sélection permet de :

- sélectionner un ou plusieurs éléments du montage
- modifier la durée de projection d'une image fixe
- réduire/rétablir la projection d'une image animée (vidéo) sans la couper

Extension temporelle permet d'accélérer/ralentir une vidéo (image animée)

Réglage de l'échelle temporelle permet d'effectuer zoom avant ou arrière sur la table de montage

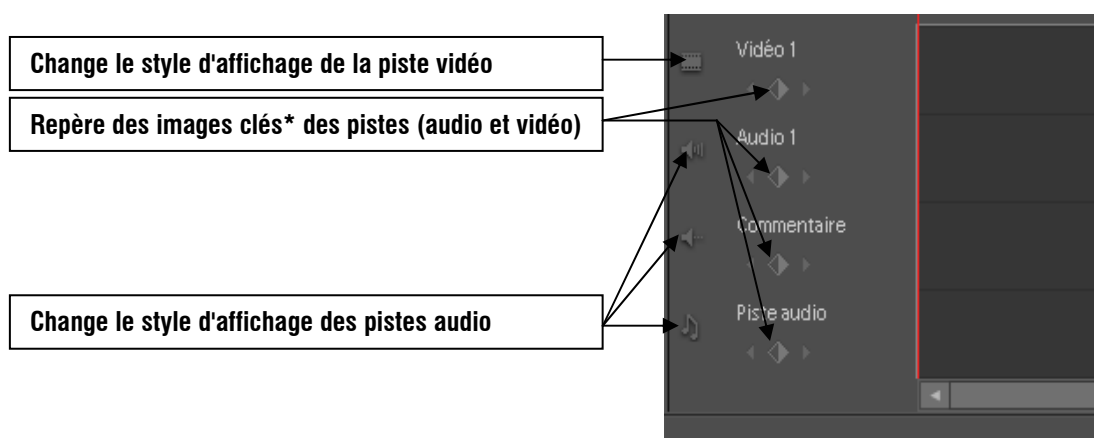
Détecteur de tempo permet de synchroniser deux pistes audio

Mixage audio permet d'équilibrer ou rendre silencieuses les différentes pistes audio

Enregistrement de commentaires nécessite de connecter un micro sur l'entrée audio de l'ordinateur.

Ajoute marque de DVD permet de générer des menus de DVD pour pouvoir lire le film en entier ou bien à partir d'une scène donnée

Ajoute marque de montage permet de placer des repères pour aider au montage

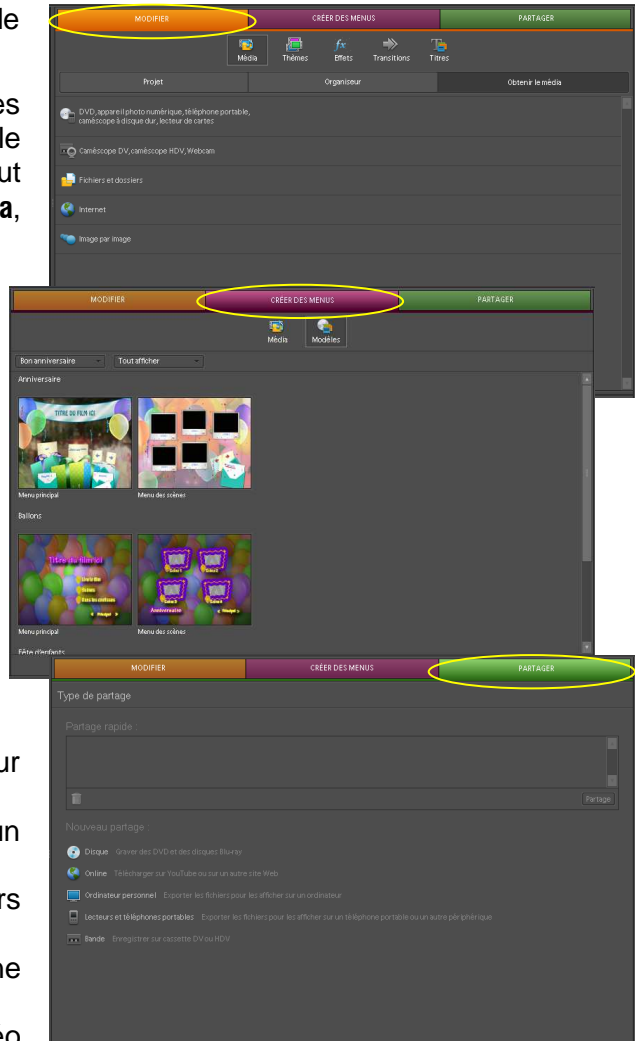


* Une **Image clé** correspond à un instant très précis du montage ; nous pouvons, si cela est plus clair, l'appeler **Instant clé** d'un élément.

2.3. Espace 3 : espace polyvalent

Trois onglets chapeautent cette partie de l'écran :

- **MODIFIER** (orange) : propose tous les outils qui vont permettre de réaliser le montage vidéo ; l'espace **MODIFIER** peut être affecté à 5 sous-espaces : **Média**, **Thèmes**, **Effets**, **Transitions** et **Titres**.
- **CRÉER DES MENUS** (violet) : cet espace va permettre de créer des **DVD** qui présenteront un menu principal pour **Lire la vidéo** et **Choisir une scène** particulière de la vidéo ; **Choisir une scène** accèdera à des pages de **Menu de scènes**. Différents thèmes sont proposés pour varier la présentation de ces menus ; chaque thème propose un **Menu principal** et un **Menu de scènes**.
- **PARTAGER** (vert) : cet espace permet de :
 - graver un **DVD** qui pourra être lu sur un lecteur de salon,
 - générer une vidéo sur **YouTube** ou un autre site d'accueil,
 - générer des fichiers vidéo sous divers formats (**mpeg**, **avi**, **flv** ...)
 - générer des fichiers pour téléphone portable,
 - enregistrer sur cassette vidéo (nécessite les câbles adéquats).

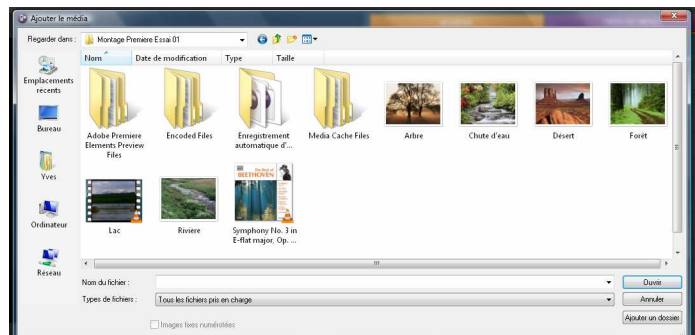
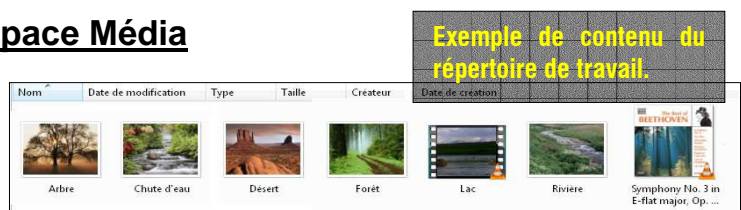


3. Réalisation d'une première vidéo

3.1. Onglet MODIFIER, sous-espace Média

Après avoir créé dans **Explorateur Windows** le répertoire de travail dans lequel nous avons copié les médias que nous voulons utiliser dans notre montage (images fixes ou animées, musiques ...), nous cliquons sur l'onglet "**Obtenir le média**", s'il n'est pas déjà activé, et nous cliquons sur la ligne "**Fichiers et dossiers**" pour accéder au dossier de travail ; nous constatons que le **Premiere Elements** a créé 4 nouveaux dossiers dans le répertoire de travail : **Adobe Premiere Elements Preview Files**, **Encoded Files**, **Enregistrement automatique d'...** et **Media Cache Files**.

Sélectionnons tous les fichiers, leurs noms s'inscrivent sur la ligne "**Nom de fichier**", puis cliquons sur le bouton "**Ouvrir**".



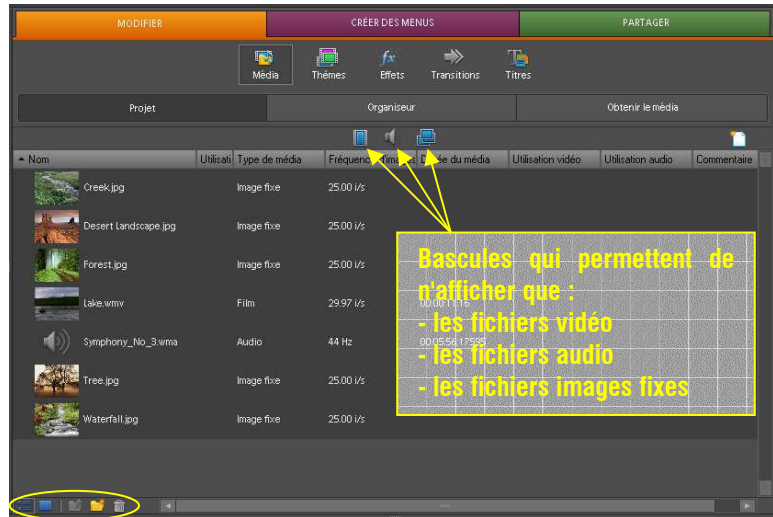
Les icônes des fichiers sont alors placées dans l'**Organiseur** (dont l'utilité reste à démontrer) qui est activé, mais surtout dans le **Projet** que nous activons en cliquant sur l'onglet correspondant.

Par défaut les icônes sont triées par ordre alphabétique croissant ; en cliquant sur le bandeau "**Nom**", le tri bascule en décroissant.

Nous pouvons également trier les fichiers en fonction du "**Type de média**", de la "**Durée du média**" ..., pour cela il suffit de cliquer sur le bandeau correspondant.

En bas de cet espace, quatre icônes permettent de :

- d'afficher les éléments sous forme de liste (par défaut)
- d'afficher les éléments sous forme d'icônes
- de se déplacer dans les dossiers éventuellement créés grâce à l'icône suivante
- de créer des dossiers pour ranger les fichiers si ceux-ci sont nombreux
- d'effacer le(s) fichier(s) sélectionné(s)



REMARQUES :

Les dossiers créés dans **Premiere Elements** n'existent que dans ce logiciel et ne trouvent aucune correspondance dans l'**Explorateur Windows**.

Les fichiers du répertoire de travail ne seront absolument pas affectés par les manipulations réalisées (effacement, coupure, corrections ...) dans **Premiere Elements**.

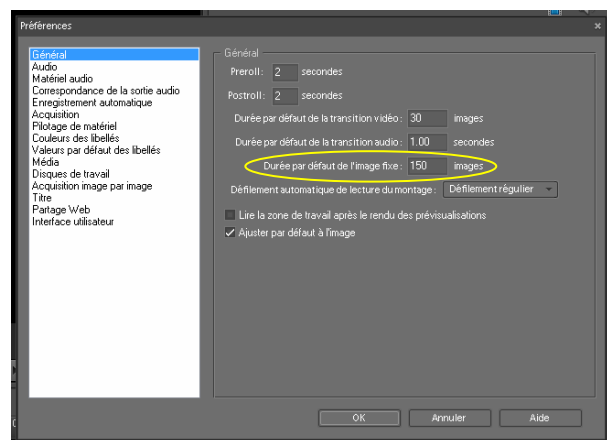
3.1.1. Placer des images fixes sur la table de montage

Le placement des éléments sur la table de montage est très simple : il suffit d'amener le pointeur de la souris sur l'élément voulu de l'**Espace 3 (MODIFIER & Média & Projet)**, d'appuyer sur le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant ce bouton pressé, de faire glisser l'élément sur l'**Espace 2** qui est la table de montage (les séquences vidéo et images fixes sur une piste **Vidéo n** (*n* : numéro de piste), les éléments entièrement audio sur la **Piste audio** ou éventuellement **Commentaire**.

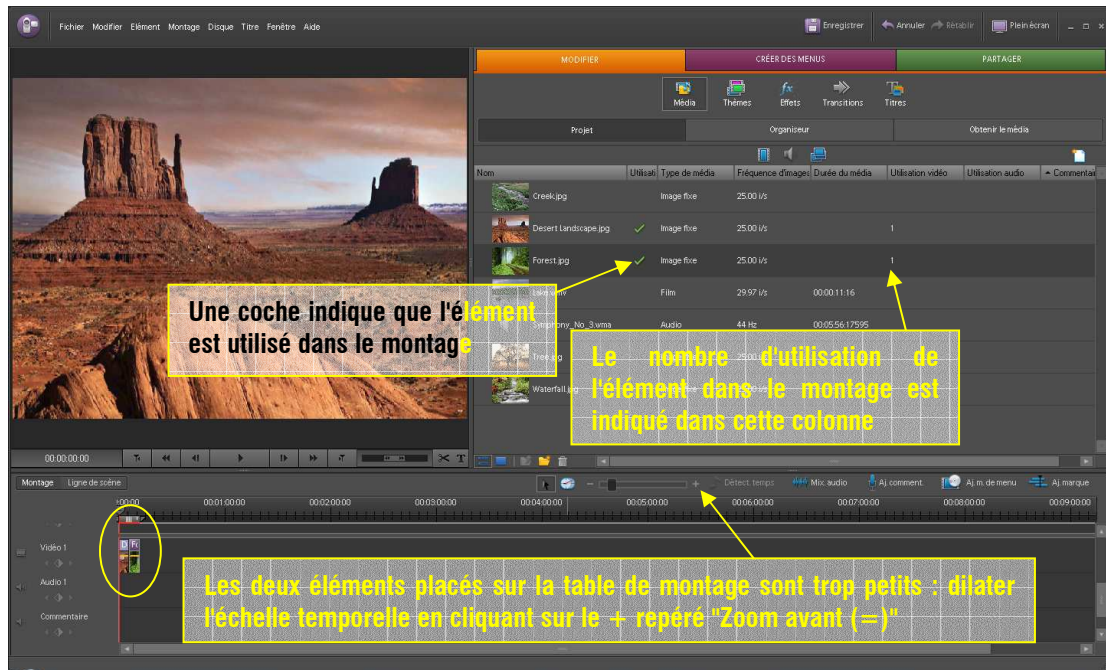
REMARQUES :

Par défaut, la durée de projection d'une image fixe est de 150 images, c'est-à-dire **6 secondes** ; ce temps peut être modifié, avant obtention des média images fixes, dans le menu **Modifier > Préférences > Général...** qui ouvre la boîte de dialogue ci-contre.

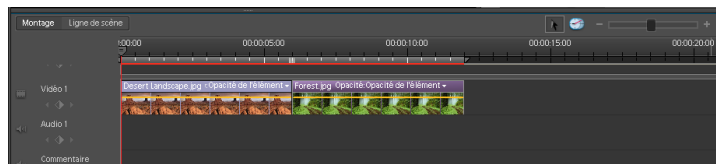
La case à cocher "**Lire la zone de travail après le rendu des prévisualisations**" est cochée par défaut : il est conseillé de la décocher.



Plaçons deux images fixes sur la piste Vidéo 1.



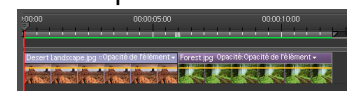
Avec ce zoom, nous évaluons clairement la durée des images fixes. Nous constatons



que les deux images placées sur la table diffèrent par la couleur du bandeau où est écrit le nom de l'image ; la couleur **violette** permet de

repérer facilement **l'élément sélectionné** ; pour sélectionner un élément, il suffit de cliquer dessus.

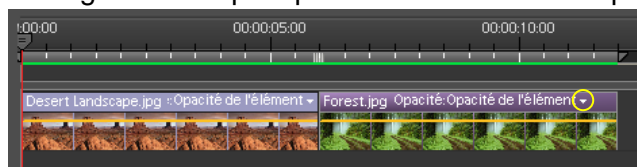
Notons le **trait rouge** au-dessus des deux éléments placés : il indique que le **Rendu** de prévisualisation de ces éléments n'a pas été effectué. Le **Rendu** permet au logiciel de préparer la projection du projet ; en absence de rendu, la projection risque d'être plus ou moins saccadée en fonction de la puissance de l'ordinateur. Lorsque le rendu a été effectué, le trait devient vert. Pour effectuer un **Rendu de la zone de travail**, il suffit de presser la touche **Entrée**. Le **Rendu** peut parfois être long : il est donc conseillé de l'effectuer fréquemment, par exemple dès que la longueur du trait rouge avoisine la minute.



Notons également, sur l'échelle temporelle, la zone gris-clair au-dessus du trait rouge ou vert : c'est la **Zone de travail** ; tant que nous n'y touchons pas, elle s'adapte automatiquement lorsque nous ajoutons des éléments ; si nous modifions sa place ou ses bornes, il faudra ensuite constamment l'ajuster à chaque ajout d'élément.

3.1.2. Propriétés d'un média image

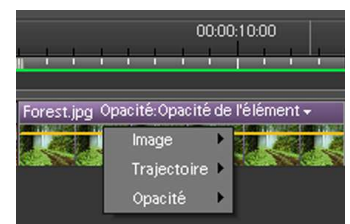
En regardant de plus près les deux éléments placés sur la table de montage, nous ne



pouvons que nous interroger sur le trait jaune qui barre le haut de chaque élément ainsi que l'indication **"Opacité:Opacité de l'élément"**.

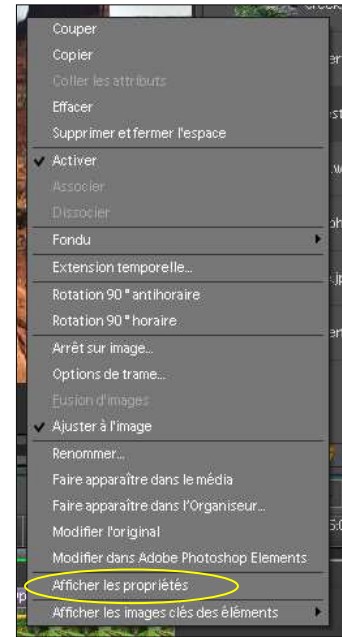
L'**Opacité** est une des trois propriétés des éléments images (fixes ou animées).

Si nous cliquons sur le petit triangle (cerclé de jaune sur l'image ci-dessus) un menu se déroule présentant les trois propriétés de l'élément : **Image** ▶, **Trajectoire** ▶, **Opacité** ▶

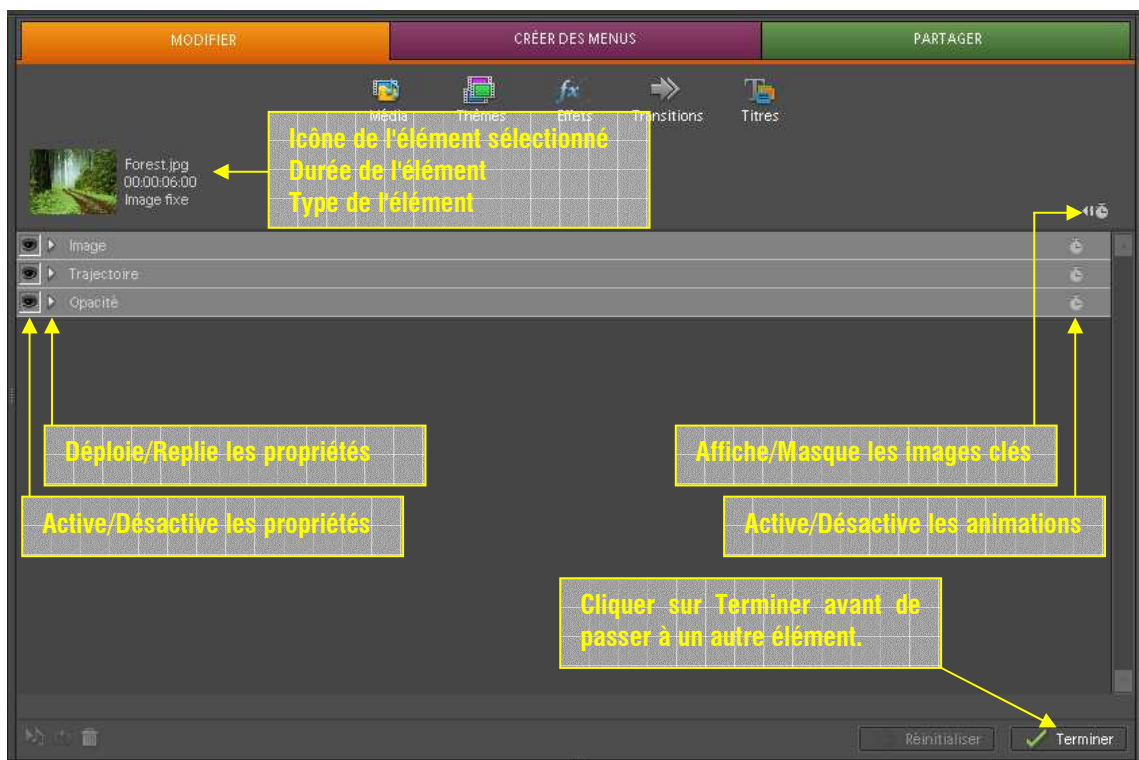


En cliquant sur ce triangle plein placé au bout des propriétés, nous constatons que :

- la propriété **Image** possède 4 paramètres : **Luminosité**, **Contraste**, **Teinte** et **Saturation**
- la propriété **Trajectoire** possède 6 paramètres :
 - **Position** (2 valeurs : 1 horizontale & 1 verticale)
 - **Échelle**
 - **Conserver** les proportions (active **Largeur d'échelle**)
 - **Rotation** ajustable, ¼ tour à gauche, + ¼ tour à droite
 - **Point d'ancrage**
- la propriété **Opacité** qui ne possède qu'un paramètre : **Opacité de l'élément** et qui est le seul à être coché ; le trait jaune représente la valeur du paramètre **Opacité de l'élément**.



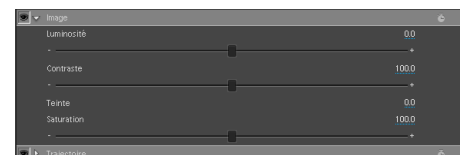
Pour accéder aux valeurs des **Paramètres des Propriétés d'un élément**, cliquer avec le bouton droit **sur l'élément voulu** : un menu contextuel se déroule, l'avant dernière commande permet d'**Afficher les propriétés** dans l'**Espace 3**.



Propriété Image

Permet d'ajuster les paramètres de l'image :

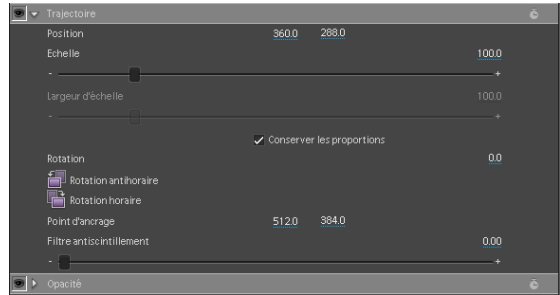
- **Luminosité** de l'élément, initialement à 0, variable entre -100 et +100
- **Contraste** de 0 à 200 (valeur initiale 100)
- **Teinte** de 0 à 360° du cercle chromatique ; exemple teinte = 60, le rouges deviennent jaunes, jaunes virent au vert ... toutes valeurs des couleurs du cercle chromatique sont augmentées de 60°
- **Saturation** de 0 (image noir & blanc) à 200 (image sursaturée, couleurs criées ; la valeur initiale est 100)



Propriété Trajectoire

Permet d'ajuster les paramètres dimensionnels de l'image :

- **Position** : horizontale **360** valeur initiale pour le format standard et verticale **288** valeur initiale pour le format standard
- **Échelle** : permet d'ajuster la taille de l'image de 0% à 600% ; valeur initiale **100%**
- **Largeur d'échelle** : est activée si la case à cocher "**Conserver les proportions**" est décochée ; dans ce cas, l'image sera déformée si **Échelle** et **Largeur d'échelle** n'ont pas la même valeur ; ajustable de 0% à 600%
- **Rotation** : permet d'incliner une image fixe ou animée
- **Rotation antihoraire** : l'image est tournée de 90° "vers la gauche"
- **Rotation horaire** : l'image est tournée de 90° "vers la droite"
- **Point d'ancrage** : Valeurs initiales pour le format standard H = **512**, V = **384**
- **Filtre anti scintillement** : évite le scintillement dû au tramage des vidéos.

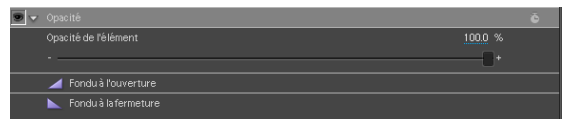


Propriété Opacité

Permet de régler la transparence des images de 0 à 100%

Fondu à l'ouverture et **Fondu à la fermeture**

sont deux animations prédéfinies qui permettent, lors de la lecture du montage, aux images d'apparaître et/ou disparaître progressivement.

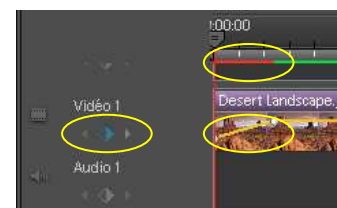


3.1.3. Le concept de l'Image clé

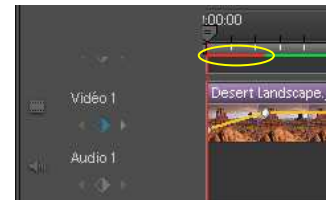
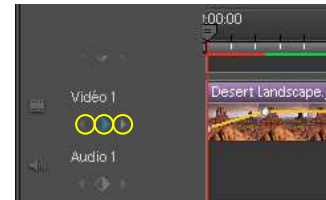
Le concept de l'**Image clé** selon **Premiere Elements** permet de fixer la valeur d'un ou plusieurs paramètres d'une ou plusieurs propriétés d'un élément du projet à **un instant précis de cet élément**. Ce concept prend toute sa dimension par le fait qu'il est possible de fixer, à **un autre moment** et à des **valeurs différentes** ces **mêmes paramètres** pour le **même élément** et qu'**entre les deux instants ces paramètres varient**, généralement linéairement, **entre les deux valeurs fixées**.

Exemple 1 :

- sélectionner d'un clic droit le premier élément du montage de la table de montage (s'assurer que le curseur temporel est à l'origine de l'échelle des temps et si ce n'est pas le cas, l'y ramener manuellement ou en pressant la touche "**Début**" ou "**Home**" ou **↶** du clavier)
- dans le menu qui s'est ouvert, cliquons sur "**Afficher les propriétés**"
- l'**Espace 3** montre alors les propriétés de l'élément ; développons la propriété **Opacité** et cliquons sur le triangle qui précède l'animation prédéfinie "**Fondu à l'ouverture**"
- nous constatons que, sur la table de montage, la droite jaune représentant le paramètre **Opacité** est cassée, et qu'au point de cassure un petit losange gris est apparu ainsi qu'au début de la partie inclinée (le rendu est partiellement à refaire). Sous le nom de la piste **Vidéo 1**, le losange est passé du gris au bleu et la flèche qui se trouve à sa droite est devenue plus claire. Nous constatons également que l'image sur l'écran de visualisation (**Moniteur**) a disparu.



- signification de ces changements :
 - les **deux petits losanges gris** sur le tracé de l'**Opacité** indiquent la présence d'une **Image clé** à chacun de ces deux endroits ; si nous regardons la valeur de la propriété **Opacité** à la position du curseur (00:00:00:00), nous relevons la valeur 0.0% ; si nous avançons la lecture image par image (flèche droite du clavier), nous constatons que l'**Opacité** croît régulièrement, au pas de 3.333%(*), jusqu'à la valeur 100% obtenue lorsque le curseur est exactement sur la seconde **Image clé** qui correspond à l'instant 00:00:01:05 (1 seconde et 5 images)
 - **losange bleu** sous le nom de la piste **Vidéo 1** indique que le curseur temporel est **exactement sur une Image clé** du paramètre indiqué sur l'élément (tracé jaune) ; dès que nous avançons la lecture d'une image, ce losange redevient gris et à l'instant 00:00:01:05, il redevient bleu
 - **de part et d'autre du losange** nous avons **deux flèches** ; une flèche **gris-foncé** indique qu'il **n'y a pas d'image clé de ce côté** alors qu'une flèche **gris-clair** indique la **présence d'une image clé de ce côté**. En cliquant sur une flèche gris-clair, le curseur temporel est directement amené sur l'**Image clé** suivante
 - enfin, si le rendu est partiellement à refaire, c'est tout simplement que, sur cet intervalle en rouge, au moins une des propriétés de l'élément concerné a été modifiée (partie croissante de la propriété **Opacité**).
- (*) la durée du **Fondu à l'ouverture** (et à la fermeture) est de 1 seconde et 5 images (durée par défaut d'une transition ajustable dans la boîte de dialogue **Modifier > Préférences > Général** – voir l'image des remarques du chapitre 3.1.1 –), soit 30 images puisqu'il y a 25 images par seconde ; entre les deux **Images clés**, la variation de l'**Opacité** est de 100%, il est donc logique qu'à chaque image, l'opacité varie de $100/30 = 3.3333...%$



La compréhension du concept **Image clé** est fondamentale si nous voulons nous amuser un peu en montant des vidéos. Pour plus de clarté, nous pouvons remplacer cette appellation par **Instant clé** de l'élément puisqu'à chaque image correspond un instant précis de l'élément en cours de traitement.

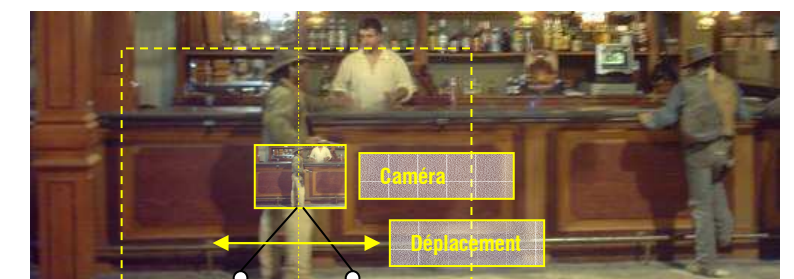
⚠ **ATTENTION :**

Image clé (ou **Instant clé**) fait implicitement référence à l'élément sélectionné de la table de montage. Si nous n'y prenons garde, il est très facile de placer une **Image clé** hors du temps de projection de l'élément ; il va sans dire que le résultat ne sera probablement pas celui attendu.

Exemple 2 : Simuler un traveling latéral sur la seconde image fixe du montage

Principe : un traveling consiste à déplacer la caméra pendant la prise de vue ; en déplaçant la caméra parallèlement au sujet, nous obtenons un traveling latéral.

En se déplaçant, la caméra va saisir toute la scène : cela implique que la scène soit plus grande que ce que capte la caméra (pointillés jaunes).

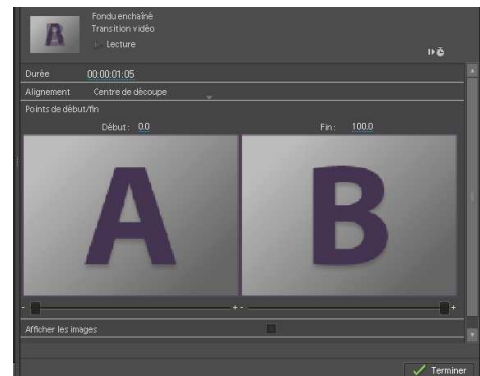


d'icônes de transitions proposées). En plaçant le pointeur de la souris sur une de ces icônes, celle-ci passe d'un écran A à un écran B donnant ainsi un aperçu plus ou moins explicite de la transition

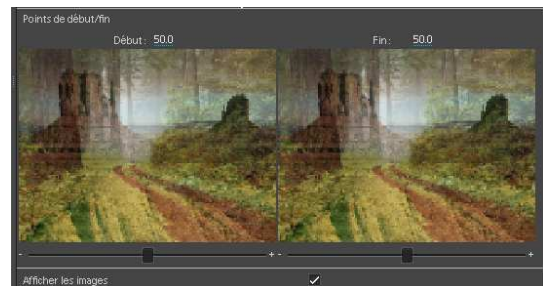
- pour **placer une transition** sur la table de montage, nous opérons comme avec un média : placer le pointeur de la souris sur transition voulue, presser le bouton gauche et, en maintenant ce bouton pressé, glisser la transition sur la table de montage, entre les deux séquences. La transition peut se placer à la fin de première séquence, au début de la seconde ou à cheval sur les deux. Bien entendu, le rendu correspondant à la place de la transition doit être refait.



- **paramétrer une transition** : clic droit sur la transition placée sur la table de montage ; deux options sont offertes : **Effacer** ou **Afficher les propriétés**. Enchoisissant **Afficher les propriétés**, l'Espace 3 donne la possibilité de paramétrer la transition :



- le nom de la transition est rappelé (ici "**Fondu enchaîné**")
- la **Durée** peut être modifiée ; cliquer sur la valeur affichée et entrer une nouvelle valeur
- l'**Alignement** peut être "**Centre de découpe**", "**Début de découpe**", "**Fin de découpe**" ou "**Démarrage personnalisé**" si le placement manuel ne correspond à aucun des trois cas précédents
- sous les deux écrans A et B des curseurs permettent de juger de l'effet de la transition en déplaçant le curseur sous A vers la droite ou sous B vers la gauche
- une case à cocher permet d'afficher les images, ce qui permet de visualiser précisément l'effet produit.



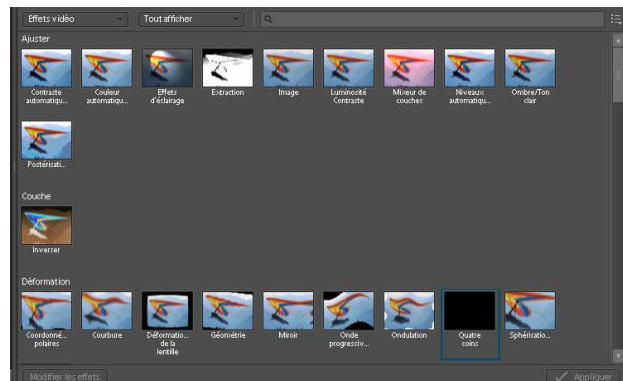
Certaines transitions, plus complexes, offre d'autres paramétrages.

REMARQUE :

En alignant la transition sur "**Centre de découpe**" ou sur "**Fin de découpe**", nous constatons que la seconde séquence reste un moment immobile avant d'amorcer le traveling latéral : le choix "**Début de découpe**" est alors plus judicieux.

3.1.5. Les Effets

Premiere Elements propose des **Effets vidéo** et **audio**. Des effets vidéo plus ou moins sophistiqués peuvent être appliqués sur les éléments (séquences) ; souvent, ces effets sont paramétrables en accédant aux propriétés des séquences concernées ce qui permet des animations supplémentaires grâce aux **Images clés**.



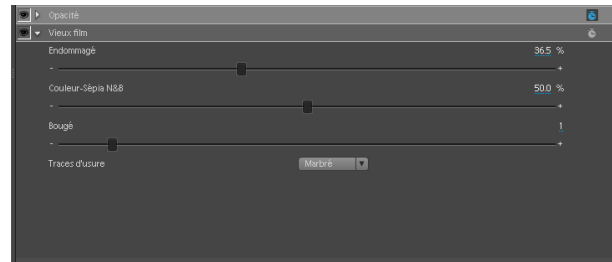
- dans l'**Espace 3**, cliquer sur "**Effets**" : l'espace montre alors les effets vidéo disponibles (utiliser l'ascenseur vertical pour se déplacer dans la suite d'icônes d'effets proposés). En plaçant le pointeur de la souris sur une de ces icônes, celle-ci donne parfois un aperçu plus ou moins explicite de l'effet.

Exemple :

glissons l'effet "**Vieux film**" de "**NewBlue Tendance ciné**" sur la première séquence du montage dont nous affichons les propriétés (ci-contre). L'effet "**Vieux film**" permet de paramétrer :

- son degré d'endommagement
- son degré de perte de couleurs
- son bougé
- ses traces d'usure

Plaçons le curseur temporel à 00:00:02:00 puis plaçons, à cet instant une Image clé pour tous les paramètres de l'effet **Vieux film** de la première séquence. Déplaçons le curseur temporel à 00:00:00:00 et à cet instant, réglons le bougé sur 2, puis à 00:00:04:00 et réglons les autres paramètres **Vieux film** à 0.0% et les traces d'usure sur **Léger**. Effectuons un rendu puis lisons le résultat. Que voilà un vieux film bien restauré !



3.1.6. Particularités de images animées

Plaçons une séquence vidéo sur la table de montage, à la suite de ce que nous venons de réaliser.

- **Espace 3**, clic sur **Média** et **Projet** ; glissons la séquence vidéo (*.wmv) sur la table de montage. Cette séquence comporte une piste **Audio 1**.

- affichons les propriétés de cette nouvelle séquence ; il y a deux **propriétés supplémentaires** : "**Volume**" et "**Balance**" que nous développons en cliquant sur le petit triangle qui précède leur nom.

La valeur nominale du **Volume** est 0.0 dB (déciBel)

et peut être réglé de $-\infty$ à $+\infty$ dB (une variation de ± 6 dB correspond à multiplier par ± 2 la puissance acoustique).

Nous pouvons remarquer que la propriété **Volume** offre 2 animations sonores prédéfinies, un **Fondu à l'ouverture** et un **Fondu à la fermeture** qui agissent comme les fondus de l'**Opacité** en utilisant des "**Images clés**", mais sur le son en évitant l'apparition ou la disparition brutale du son.

La **Balance** permet d'équilibrer les deux voies d'un son stéréophonique. Les propriétés **Image**, **Trajectoire** et **Opacité** sont identiques à celles des images fixes.

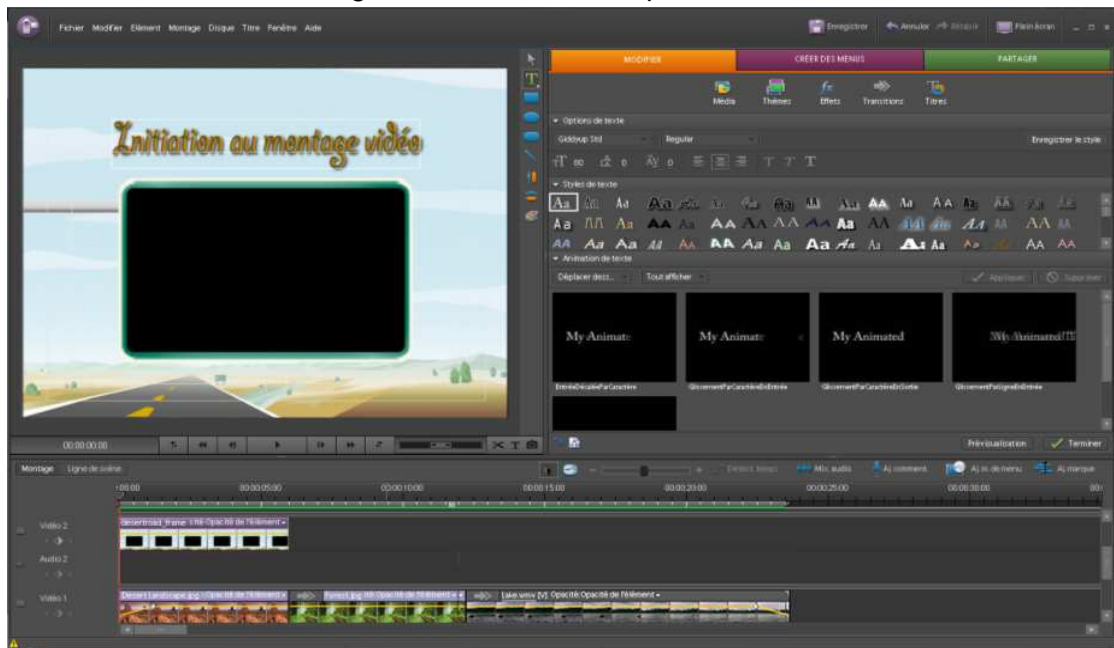


- terminons ce petit montage en plaçant la transition "**Roulement**" de "**NewBlue Élément Mélanges de Mouvement**" ; nous constatons que nous ne pouvons la placer manuellement qu'en alignement **Début de découpe** ; en affichant les propriétés de cette transition, il est possible de modifier cet alignement, mais le résultat n'est pas probant ce qui s'explique par le fait que le logiciel se trouve incapable de créer les images nécessaires aux autres alignements. Pour pouvoir aligner sur **Centre de découpe**, il faudrait rogner le début de la vidéo.

3.1.7. Ajouter un titre de début et un générique de fin

Titre de début :

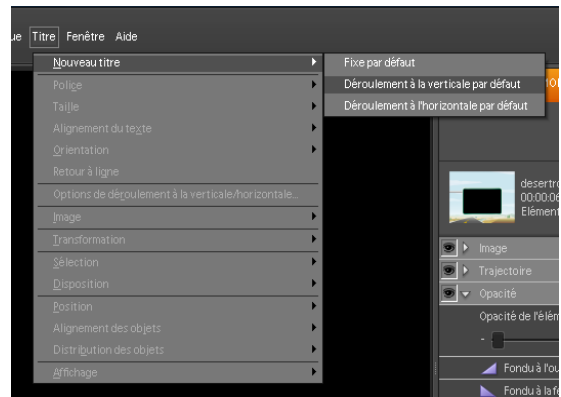
- placer le curseur temporel sur 00:00:00:00 et dans l'**Espace 3** cliquons sur le sous-espace **Titre**. Un certain nombre de décors prédéfinis sont proposés pour accompagner des titres fixes ou déroulants (génériques) préconfigurés. Dans la catégorie "**Vacances**" et la sous catégorie "**Route désertique**", nous pouvons choisir et **Appliquer "Desertroad_frame"** : le décors choisi se place sur la piste **Vidéo 2** et masque l'image de la piste **Vidéo 1** ! L'**Espace 3** est maintenant consacré aux écritures et est partagé en 3 zones qui sont développées mais qui peuvent être réduites en cliquant sur la flèche placée devant le nom de chaque zone :
 - **Options de texte** qui permet de choisir la police, la taille, l'écartement de ligne (Interlignage), l'écartement entre les caractères (crénage), l'alignement (gauche, centre, droite), faux gras, italique et soulignement
 - **Style de texte** propose des styles prédéfinis de caractères ; ces styles peuvent être modifiés en changeant de police, de taille ... tout style modifié peut être enregistré sous un nom à créer afin de le retrouver dans la liste proposée
 - **Animation de texte** pour les textes écrits sur une seule ligne.
- cliquer sur le titre dans le **Moniteur** (écran de visualisation) et le sélectionner, comme dans un traitement de texte, pour le remplacer par un titre à notre convenance, choisir une animation, la valider en cliquant sur **Appliquer** puis cliquer sur **Terminer** ; effectuer un rendu puis lire le montage : nous constatons que l'image de la piste **Vidéo 1** apparaît dans la fenêtre de l'image de la piste **Vidéo 2**. Comme les séquences des deux font la même longueur, le résultat n'est pas satisfaisant.



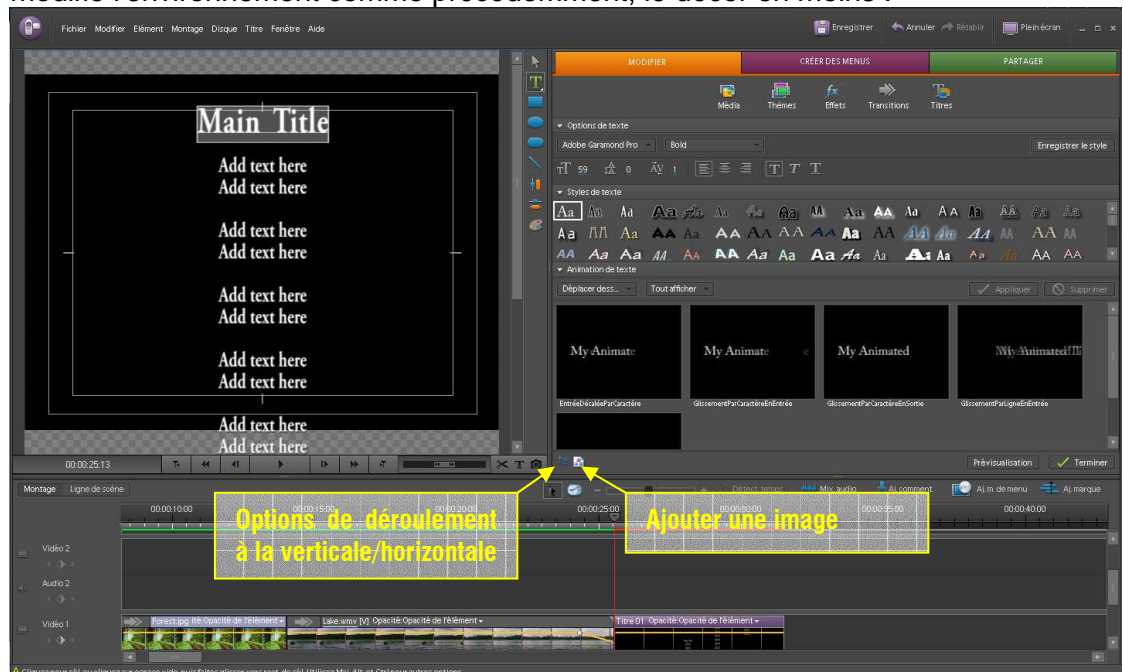
- approcher le pointeur de la souris de la fin de la première séquence de la piste **Vidéo 1** et quand il se transforme un **crochet rouge fermant sous une double flèche noire et blanche**, appuyer sur le bouton gauche de la souris et la déplacer pour allonger la séquence de 2 secondes.
- enfin, sélectionner **Desertroad_frame** de la piste **Vidéo 2** et lui appliquer un **Fondu à la fermeture** à sa propriété **Opacité**.

Générique de fin :

- un titre peut être créé en utilisant le menu **Titre > Nouveau titre >**
 - **Fixe par défaut** : d'utilisation générale
 - **Déroulement à la verticale par défaut** : particulièrement bien adapté aux génériques de fin
 - **Déroulement à l'horizontale par défaut** : utile pour les sous-titres commentaires en bas des images

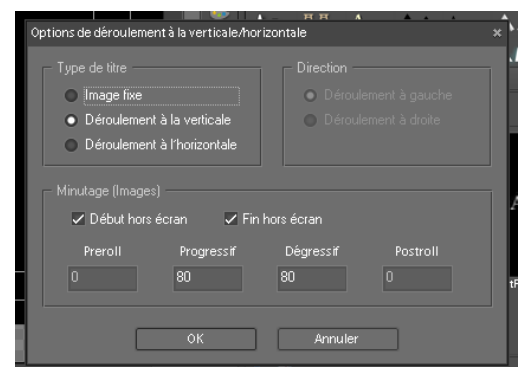


modifie l'environnement comme précédemment, le décor en moins :



Deux icônes, en bas de l'**Espace 3**, permettent de changer de type de déroulement du titre et d'ajouter une image ; elles étaient déjà présentes précédemment, mais n'avaient pas vraiment d'utilité puisque le titre était largement prédéfini.

- **Options de déroulement** : en cliquant sur l'icône **Options de déroulement à la verticale/horizontale**, nous ouvrons la boîte de dialogue ci-contre dans laquelle nous voyons que nous pouvons changer le **Type de titre**, mais préciser si le **Début** ou/et la **Fin** du déroulement est **hors écran** ; si le début ou/et la fin n'est pas hors écran, les paramètres **Preroll** et **Postroll** permettent de fixer le temps pendant lequel le titre restera immobile, les paramètres **Progressif** et **Dégressif** permettent



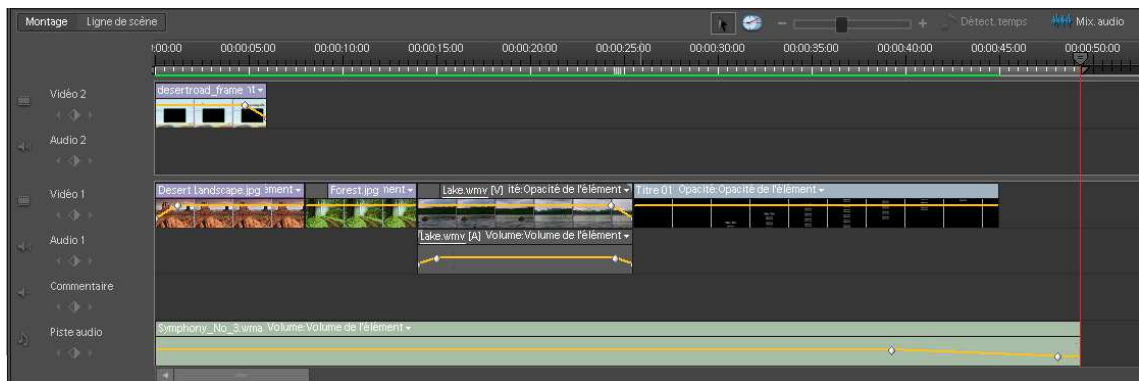
un démarrage ou/et un arrêt du défilement en douceur (les temps sont en nombre d'images, la valeur par défaut 80 correspond donc à 3 secondes et 05 images d'accélération et/ou décélération du défilement). Pour un déroulement horizontal, la direction du déroulement est à gauche par défaut, mais peut être fixé à droite (pour les écritures qui se lisent de droite à gauche).

Terminer le générique déroulant en adaptant sa durée à un déroulement confortable.

3.1.8. Ajouter un média sur la piste Audio et/ou Commentaire

Lorsque le montage des images fixes et/ou animées est terminé, que les génériques de début et/ou de fin sont terminés, nous pouvons ajouter une musique additionnelle sur la piste **Audio** ainsi que des commentaires sur la piste du même nom (Lorsque la piste **Commentaire** n'est pas utilisée elle peut recevoir de la musique).

- l'**Espace 3** étant de nouveau affecté aux **Média du Projet**, sélectionner le média audio et le glisser vers la piste **Audio**, tout en bas de la table de montage
- **Afficher les propriétés** de cette **Piste audio** et adapter son volume à celui des séquences vidéo, avec éventuellement l'aide d'Images clés pour diminuer et augmenter le volume en fonction du son des images animées
- couper la piste audio quelques secondes après la fin du générique puis créer manuellement un fondu audio de plusieurs secondes (une dizaine voire plus) pour que le son disparaisse lentement sur la fin du générique.



3.2. Onglet CRÉER DES MENUS

Cet onglet permet de créer des menu pour réaliser un DVD interactif qui permet de lire :

- soit la totalité de la vidéo
- soit de commencer la lecture à partir d'une scène précise

Si la vidéo n'est pas trop longue (inférieure à 1 heure), elle peut être doublée, la première pouvant être lue en entier ou partiellement, la copie ne pouvant être lue que scène par scène avec retour au menu principal à la fin de chaque scène.

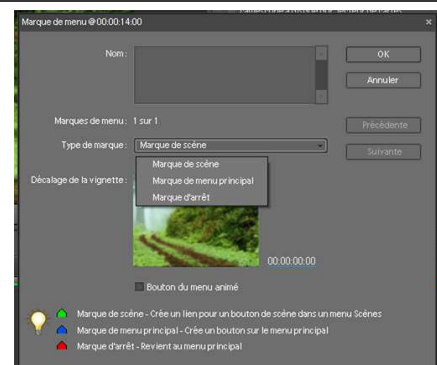
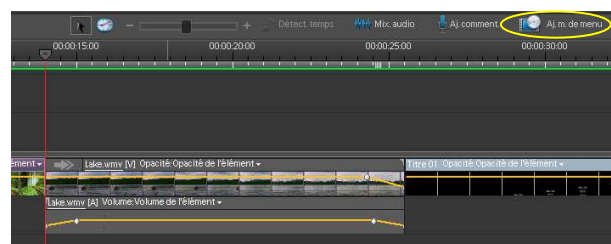
Avant de créer des menus, il faut placer sur la table de montage des marques de menu.

3.2.1. Placer des marques de menus

Avant de cliquer sur l'onglet **CRÉER DES MENUS**, positionnons le curseur temporel à l'endroit souhaité (début d'une scène, qui peut être le début d'un élément). Cliquons ensuite sur l'icône **Aj. m. de menu** (Ajout marque de menu) ; une boîte de dialogue s'ouvre permet de :

- donner un **Nom** à la scène
- connaître le rang de la marque
- choisir le **Type de marque** ▼ en cliquant sur la flèche
 - **Marque de scène** verte (par défaut)
 - **Marque de menu principal** bleue
 - **Marque d'arrêt** rouge

Les marques d'arrêt ne peuvent être nommées.



- choisir l'endroit de l'animation du bouton
- case à cocher **Bouton de menu animé**

Exemple ci-contre :

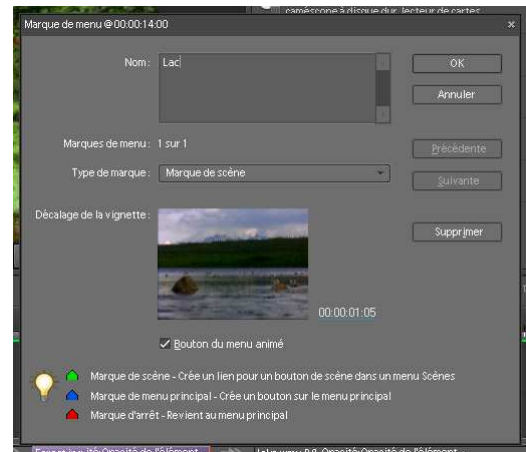
Nom : Lac

Type de marque : Marque de scène

Décalage de la vignette : 00:00:01:05, (qui correspond à la durée de la transition alignée sur **Début de découpe**) ; ainsi, ce ne sera pas l'image du sentier qui paraîtra sur le bouton mais bien l'image du lac

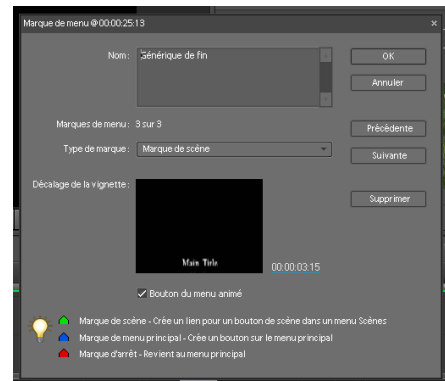
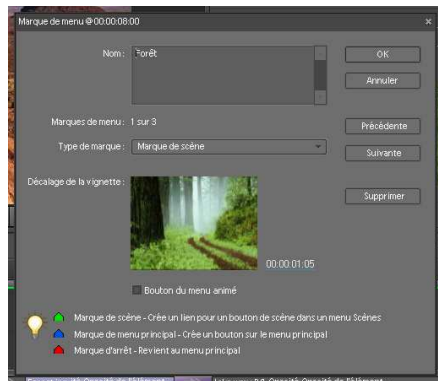
Bouton du menu animé : case cochée, le bouton montrera le début de la vidéo.

Bien évidemment, si l'image est fixe, il n'y aura pas d'animation.



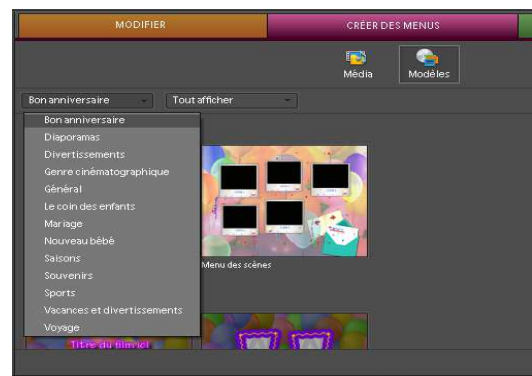
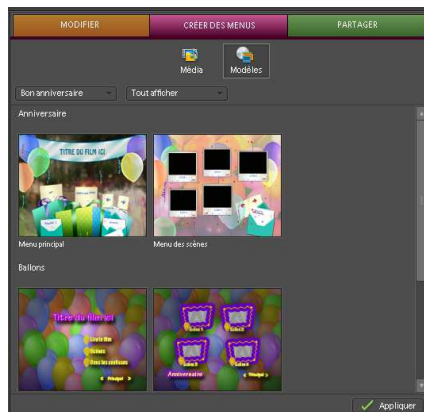
Nous placerons deux autres marques de scène, une au début de l'élément **Forest.jpg** et une au début du **Générique de fin**.

Il n'est pas nécessaire de placer de **Marque de menu principal** ni de **Marque d'arrêt** puisque la lecture du film commence au début du montage par défaut et qu'elle s'arrête à la fin.



3.2.2. Choisir un style de menu

Cliquons sur l'onglet **CRÉER DES MENUS**, l'**Espace 3** propose alors plusieurs modèles de menus classés par catégories, allant de "**Bon anniversaire**" à "**Voyage**". Un nom est



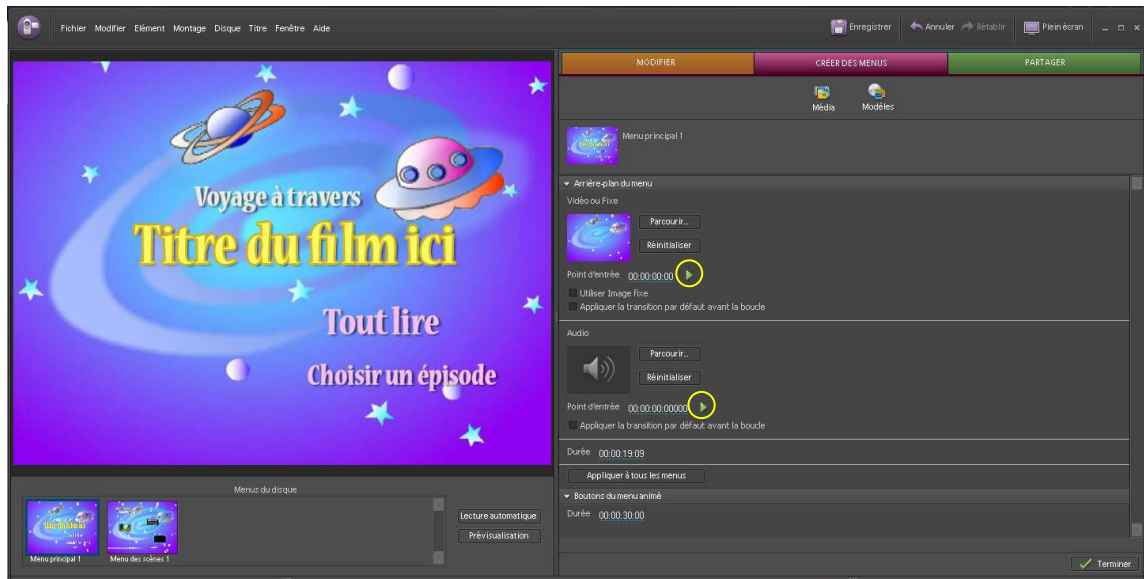
attribué à chaque paire de menus : celui de gauche est le **Menu principal** et celui de droite est le **Menu des scènes**.

Le menu principal contient au moins 2 boutons : un pour lire le film et un pour accéder aux menus de scènes. Les menus de scènes propose un nombre variable de boutons (3, 4, 5, 6 ...) selon le modèle ; s'il y a plus de scènes que de bouton dans le modèle choisi, alors, il y aura au moins un second menu de scènes afin que toutes les scènes du montage puissent être atteintes.

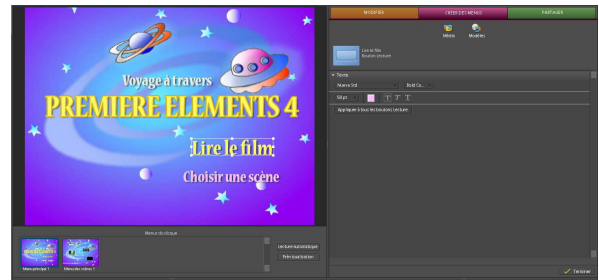
Exemple :

Soit un montage comportant 10 scènes ; si nous choisissons un menu de scènes ayant 4 boutons, alors il y aura 3 menus de scènes, 2 avec 4 boutons et le dernier avec 2 boutons.

Pour choisir les menus, nous cliquons sur l'icône **Modèles** dans l'**Espace 3** et sélectionnons le modèle désiré. Pour notre projet, choisissons les menus "**Voyage dans l'espace**" dans la catégorie "**Voyage**" ; une fois ce modèle sélectionné, cliquons sur le bouton "Appliquer". Les menus sont alors placés dans le bandeau sous le **Moniteur** (**Espace 1**) qui affiche le menu principal et l'Espace 3 est modifié pour permettre de modifier les menus à notre convenance.

3.2.3. Compléter, modifier les menus

Ce modèle est particulièrement sophistiqué, puisque les menus sont animés et sonorisés (cliquer sur les flèches vertes "**Point d'entrée**" pour avoir un aperçu). **Pour modifier les textes**, il suffit de double cliquer dessus. Lorsqu'un texte est sélectionné, il peut être déplacé à l'aide des flèches du clavier. L'**Espace 3** permet de choisir la police, la taille, la couleur ...etc. Cliquer sur **Terminer** puis sur l'image du **Moniteur** pour retrouver l'environnement précédent.



Dans le bandeau inférieur, sous le **Moniteur**, cliquons sur la vignette **Menu de scène 1** et modifions éventuellement les textes.

Cliquons sur le bouton "**Prévisualisation**" pour avoir un aperçu du fonctionnement du DVD.

3.3. Onglet PARTAGER

Cet onglet va nous permettre de créer des DVD lisibles par des lecteurs de salon, ou générer des fichiers de différents formats pour pouvoir être lus sur un ordinateur, sur le Web ... etc.

ATTENTION :

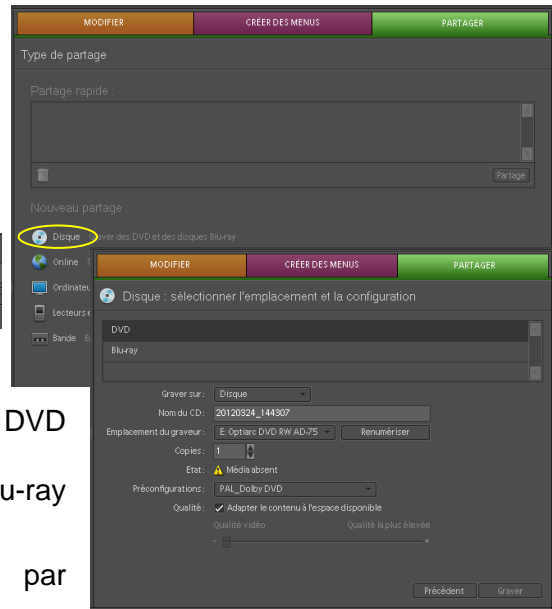
La génération de DVD ou de fichiers vidéo peut durer plusieurs heures pour les longs projets et ne nécessite pas la présence d'un(e) opérat(eur)(rice) ; la nuit peut être employée pour cette tâche.

Ci-contre, présentation de l'onglet **PARTAGER**.

3.3.1. Graver un DVD

Cliquer sur l'icône **Disque**. L'Espace 3 est modifié et permet de :

- **Graver sur** :
 - **Disque** directement, il faut alors insérer un DVD vierge dans le lecteur/graveur
 - **Dossier (4.7 Go)**, pour graver sur DVD ultérieurement
 - **Dossier (8.5 Go)** pour graver sur Blu-ray ultérieurement.
- préciser le **Nom du DVD** : *Date_numéro* par défaut
- préciser l'**Emplacement du graveur**
- le nombre de **Copies** désirées (DVD)
- préciser les **Préconfigurations** (pour l'Europe, **PAL_Dolby DVD** ou **PAL Widescreen_Dolby DVD**)
- la qualité (pour les projets volumineux)



Lorsque toutes les informations sont fournies, cliquer sur le bouton **Graver** qui doit, normalement, être activé.

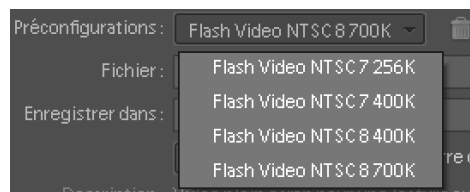
3.3.2. Envoyer sur Youtube ou autre site

Nécessite d'avoir un compte ouvert sur le site.

3.3.3. Générer des fichiers pour ordinateur

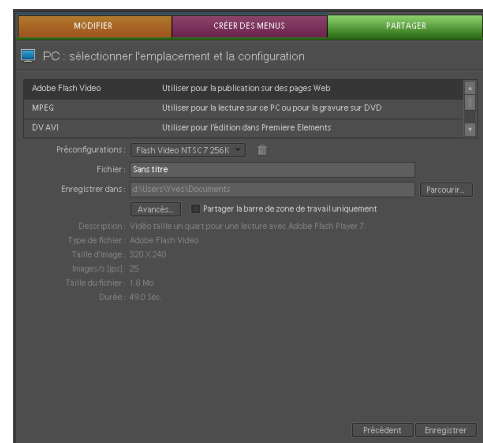
Choisir le format

- **Adobe Flash Vidéo** est peut être celui qui permet le meilleur rapport **Durée vidéo/Taille du fichier**. Quatre préconfigurations sont disponibles ;



celle donnant les meilleurs résultats est la dernière : **Flash Video NTSC 8700K**

- **MPEG** : est probablement le standard le plus répandu. La meilleure qualité est obtenue avec les formats **DVD PAL standard/grand écran**. Consulter les informations **Description, Type de fichier, Taille image ...** etc.
- **AVI** : format volumineux mais d'excellent qualité ; peut être utilisé pour réaliser une longue vidéo par petits morceaux ; les morceaux enregistrés au format **AVI** sont ensuite mis bout à bout pour réaliser le projet définitif
- **Windows Media** : génère des fichiers peu volumineux

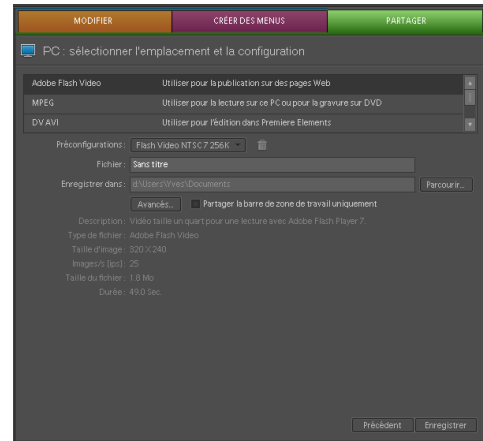


et de bonne qualité

- **Quick Time** : pour Macintosh

Lorsque le format est choisi, renseigner les autres champs du panneau :

- **Nom du fichier** : Sans titre par défaut
- **Enregistrer dans** (chemin d'accès au fichier) : votre dossier **Documents** par défaut
- Pour certains formats, le bouton "**Avancés...**" permet de choisir d'autres paramètres (pour spécialistes)
- Valider en cliquant sur le bouton "**Enregistrer**" (et aller se coucher !)



4. Conclusion

Ce petit montage d'initiation a permis d'aborder les principaux principes du montage vidéo avec **Premiere Element 4.0**. Ce logiciel offre beaucoup d'autres possibilités que nous n'avons pas abordées mais, comme dit le proverbe : "*C'est en forgeant qu'on devient forgeron*"

Donc, à vos échelles car "*C'est en montant qu'on devient ...*"