

Comment utiliser l'aide

A propos de l'aide en ligne

Adobe Systems Incorporated fournit une documentation complète sous la forme d'un système d'aide au format Adobe PDF. Cette aide inclut des informations sur tous les outils, les commandes et les fonctionnalités de l'application correspondante. Le format PDF permet de naviguer facilement dans l'aide qui peut être également imprimée et utilisée comme référence. En outre, ce format prend en charge les lecteurs d'écran tiers fonctionnant sous Windows.

Navigation parmi les rubriques d'aide

L'aide s'ouvre dans une fenêtre Adobe Acrobat en affichant le volet Signets. (Si le volet Signets n'est pas affiché, cliquez sur l'onglet Signets dans le coin gauche de la fenêtre.) Chaque page affichée comporte une barre de navigation contenant les liens vers la page (Comment utiliser l'aide), les rubriques (Sommaire) et l'index.

Pour passer d'une page à l'autre, cliquez sur les flèches Page suivante ▶ et Page précédente ◀. Vous pouvez également cliquer sur les flèches de navigation au bas de la page. Cliquez sur Précédent pour revenir à la dernière page affichée.

Vous pouvez également naviguer dans l'aide en utilisant les signets, le sommaire, l'index ou la commande Rechercher (Acrobat 5 et 6).

Pour rechercher une rubrique à l'aide des signets :

- 1 Dans le volet Signets, cliquez sur le signe plus (+) (Windows) ou la flèche vers la droite (Mac OS) en regard d'une rubrique pour afficher ses sous-rubriques.
- 2 Cliquez sur le signet pour afficher la rubrique correspondante.

Pour rechercher une rubrique à l'aide du sommaire :

- 1 Cliquez sur Sommaire dans la barre de navigation.
- 2 Dans la page Sommaire, cliquez sur une rubrique pour l'afficher.
- 3 Pour afficher la liste des sous-rubriques d'une rubrique, cliquez sur le signe plus (+) (Windows) ou la flèche vers la droite (Mac OS) en regard de la rubrique dans le volet Signets.

Pour rechercher une rubrique à l'aide de l'index :

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur Index dans la barre de navigation, puis sur la lettre souhaitée en haut de la page.
 - Dans le volet Signets, développez le signet Index pour afficher les sous-rubriques associées aux lettres. Cliquez ensuite sur la lettre souhaitée.



2 Repérez l'entrée appropriée, puis cliquez sur le numéro de page pour afficher la rubrique correspondante.

3 Pour afficher d'autres entrées correspondant à la rubrique, cliquez sur Précédent pour revenir au même endroit dans l'index, puis cliquez sur un autre numéro de page.

Pour rechercher une rubrique à l'aide de la commande Rechercher (Acrobat 6) :

1 Sélectionnez Edition > Rechercher.

2 Entrez un mot ou une phrase dans la zone de saisie, puis cliquez sur Rechercher. Acrobat recherche alors dans le document actif et affiche chaque occurrence du mot ou de la phrase recherchée dans la zone Résultats du volet Recherche PDF.

Pour rechercher une rubrique à l'aide de la commande Rechercher (Acrobat 5) :

1 Sélectionnez Edition > Rechercher.

2 Entrez un mot ou une phrase dans la zone de saisie, puis cliquez sur Rechercher. Acrobat recherche alors dans le document actif en commençant par la page affichée et met en surbrillance la première occurrence du mot ou de la phrase recherchée.

3 Pour rechercher l'occurrence suivante, sélectionnez Edition > Poursuivre la recherche.

Impression de l'aide

L'affichage de l'aide à l'écran a été optimisé ; néanmoins, vous pouvez imprimer une sélection de pages ou l'ensemble du fichier.

Pour imprimer l'aide :

Sélectionnez Fichier > Imprimer ou cliquez sur l'icône Imprimer dans la barre d'outils d'Acrobat.

Sommaire

[Initiation à Adobe Premiere Pro 2](#)

[Principales fonctionnalités proposées par Adobe Premiere Pro 9](#)

[Didacticiels 14](#)

[Réalisation de projets 41](#)

[Acquisition et importation d'éléments source 66](#)

[Assemblage d'une séquence 112](#)

[Montage d'une séquence 152](#)

[Ajout de transitions 178](#)

[Mixage audio 187](#)

[Utilisation du Module de titrage Adobe 212](#)

[Surimpression et composition d'images 241](#)

[Application d'effets 258](#)

[Production de la vidéo définitive 316](#)

[Raccourcis clavier 341](#)

[Mentions légales 343](#)



Initiation à Adobe Premiere Pro

Bienvenue

Bienvenue dans Adobe® Premiere®, une application de montage vidéo non linéaire révolutionnaire pour des résultats exceptionnels sans effets de rendu. Cet outil de pointe porte la production vidéo et audio à un niveau inégalé pour des résultats exceptionnels de qualité professionnelle. Conçu pour la performance supérieure des systèmes Microsoft Windows XP, Adobe Premiere Pro vous offre la puissance et la précision dont vous avez besoin pour raconter une histoire avec une qualité et une rapidité hors pair.

Adobe met à votre disposition un certain nombre de méthodes d'apprentissage du logiciel Adobe Premiere Pro, notamment une aide en ligne et des info-bulles. Le site Web d'Adobe vous donne par ailleurs accès à une multitude de ressources de formation Web continuellement mises à jour, allant des astuces et didacticiels aux conseils prodigués par l'équipe du support technique.

Le logiciel Adobe Acrobat® Reader®, fourni sur le CD Adobe Premiere Pro, vous permet d'ouvrir les fichiers Adobe PDF. De nombreux documents proposés sur le site Web d'Adobe sont au format PDF.

Aide

Il existe plusieurs moyens d'obtenir l'aide dont vous avez besoin dans Adobe Premiere Pro. Le tableau ci-dessous vous indique comment accéder à des ressources spécifiques, selon le type des informations recherchées.

Si vous...	Procédez comme suit...
Ne connaissez aucune version d'Adobe Premiere.	<ul style="list-style-type: none"> • Consultez la section « Utilisation d'Adobe Premiere Pro », page 3 pour rechercher des informations sur des tâches spécifiques. • Choisissez Aide > Sommaire. puis sélectionnez « Présentation de la zone de travail » parmi les liens de l'onglet Sommaire. • Recherchez des informations sur nos formations depuis le site www.adobe.com/products/premierepro. • Déplacez le pointeur de la souris sur un outil pour afficher son nom. • Utilisez les rubriques Conseil du jour pour obtenir des informations sur quelques-unes des tâches principales d'Adobe Premiere Pro. Choisissez Aide > Conseil du jour.



Si vous...	Procédez comme suit...
Recherchez des informations sur la procédure d'installation d'Adobe Premiere Pro.	Installez l'application Adobe Premiere Pro sur votre disque dur depuis le CD Adobe Premiere Pro (le programme ne peut pas être exécuté depuis le CD). Suivez les instructions d'installation qui s'affichent à l'écran. Pour plus d'informations, reportez-vous au fichier Installation du CD.
Effectuez une mise à niveau d'une version antérieure d'Adobe Premiere.	Reportez-vous au chapitre « Principales fonctionnalités proposées par Adobe Premiere Pro » pour obtenir des informations sur l'évolution des fonctionnalités entre Adobe Premiere 6.0 et 6.5.
Désirez des instructions pas à pas.	Essayez l'un des didacticiels disponibles sur le site Web d'Adobe (voir la section « Page de support d'Adobe Premiere Pro », page 7).
Recherchez des informations détaillées sur une fonction.	Utilisez l'index ou effectuez une recherche sur la fonction dans l'Aide.
Recherchez des informations complémentaires sur la vidéo numérique.	Visitez le site www.adobe.com/products/premierepro et recherchez des informations complémentaires.
Souhaitez des réponses à des questions générales en matière de dépannage.	Consultez la Base de données de support technique d'Adobe et parcourez les listes des problèmes les plus fréquents relatifs à Premiere Pro depuis la page d'assistance du site Web d'Adobe Premiere Pro, à l'adresse www.adobe.com/products/premierepro (voir la section « Page de support d'Adobe Premiere Pro », page 7).
Désirez obtenir une liste complète des raccourcis clavier.	Consultez l'annexe Raccourcis clavier.

Utilisation d'Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro se prêtant à de nombreuses méthodes de travail, cette section vous guide dans la réalisation d'opérations fréquentes dans Adobe Premiere Pro au moyen d'informations spécifiques.

Pour réaliser un mixage audio

- Créez des fondus audio croisés à l'aide de transitions audio dans la palette Effets (voir la section la section « [Fondu enchaîné ou fondu audio](#) », page 193).
- Enregistrez un microphone hors champs ou une autre source analogique externe directement sur une piste via la fenêtre Mixage audio (voir la section la section « [Acquisition d'éléments audio analogiques](#) », page 84).
- Contrôlez le niveau du volume de chaque piste dans une séquence à l'aide des curseurs de piste de la fenêtre Mixage audio et contrôler le gain d'élément à l'aide de la commande Élément > Options audio > Gain audio (voir la section la section « [Ajustement des niveaux de gain ou de volume](#) », page 192).
- Appliquez des effets à des pistes audio via la fenêtre Mixage audio ou à des éléments audio à l'aide de la palette Effets (voir les sections « [Application d'effets aux pistes audio](#) », page 201 et « [Application d'effets aux éléments audio](#) », page 203).

- Faites varier les réglages audio dans le temps à l'aide du mixage automatique (voir la section la section « [Automatisation dans la fenêtre Mixage audio](#) », page 209) ou en définissant des images clés dans la fenêtre Montage (voir la section la section « [Utilisation des images clés dans la fenêtre Montage](#) », page 244).
- Appliquez des techniques de montage avancées aux éléments sources grâce à Adobe Audition[®] (voir la section « [Utilisation d'éléments audio d'Adobe Audition](#) », page 84).

Pour surimprimer des éléments ou créer des éléments composites

La surimpression et la composition d'images se résument à importer des éléments et des images fixes, à les empiler sur des pistes vidéo dans la fenêtre Montage, puis à utiliser la transparence pour laisser transparaître les éléments des pistes inférieures. La transparence de la couche alpha est, quant à elle, automatiquement appliquée. Pour les éléments sans couche alpha, Adobe Premiere Pro vous propose différentes manières d'appliquer la transparence.

- Importez des éléments (voir la section « [Importation d'éléments](#) », page 87) contenant une couche alpha (voir la section « [Terminologie relative à la transparence](#) », page 241).
- Rendez un élément uniformément transparent en modifiant sa valeur d'opacité (voir la section « [Réglage de l'opacité](#) », page 243).
- Appliquez un effet d'incrustation lorsque la transparence d'un élément est définie par une couleur spécifique (voir la section « [Utilisation des incrustations](#) », page 249).
- Si des zones transparentes sont marquées par un autre fichier, tel un cache, appliquez le cache à l'élément (voir la section « [Incrustations par cache](#) », page 253).

Pour corriger les couleurs d'un élément

Adobe Premiere Pro met à votre disposition un éventail de filtres de réglage de l'image, parmi lesquels un filtre complet de correction chromatique. Vous pouvez en outre mesurer avec précision vos réglages à l'aide d'un moniteur de forme d'onde et d'un vectorscope (également appelé oscilloscope vectoriel) standard.

- Sélectionnez un élément dans une séquence et repérez l'image actuelle dans l'élément (voir la section « [Manipulation d'éléments dans la fenêtre Montage](#) », page 152).
- En cas d'utilisation du vectorscope, ouvrez un moniteur de référence et juxtaposez les vues Moniteur de référence et Programme (voir la section « [Utilisation d'un moniteur de référence](#) », page 122).
- Définissez le mode d'affichage du moniteur de référence pour qu'il affiche les options Moniteur de forme d'onde ou Vectorscope (voir la section « [Réglage du mode d'affichage](#) », page 120 et la rubrique « [Présentation du moniteur de forme d'onde et du vectorscope](#) », page 122).
- Appliquez le filtre Correcteur chromatique à l'élément et réglez ses paramètres (voir la section « [Correction de la couleur d'un élément](#) », page 279).

Pour préparer des médias créés dans d'autres produits Adobe pour Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro accepte un large éventail de formats de fichiers, mais est particulièrement bien intégré aux fichiers créés dans d'autres produits Adobe. Lorsque vous importez des fichiers créés avec d'autres programmes, tels que Adobe Photoshop® et Adobe Illustrator®, faites en sorte d'atteindre le flux de production le plus agréable et efficace possible :

- Effectuez des réglages d'image (par exemple, retouche ou correction des couleurs) avant d'importer un fichier dans Adobe Premiere Pro. Bien qu'un grand nombre de réglages peuvent être effectués ultérieurement dans Adobe Premiere Pro, les réaliser au préalable permet de ne pas perdre inutilement du temps de traitement (voir les sections « [Effets fixes](#) », page 258, « [Effets standard](#) », page 259 et « [Prévisualisation d'une séquence](#) », page 174).
- Rognez ou redimensionnez des images fixes selon des dimensions compatibles avec votre projet Adobe Premiere Pro tout en tenant compte des écarts du rapport largeur/ hauteur en pixels (voir la section « [A propos du rapport L/H en pixels](#) », page 107).
- Rognez ou redimensionnez des images trop grandes que vous désirez animer dans Adobe Premiere Pro aux dimensions minimales requises pour réaliser l'effet et assurez-vous que l'image ne dépasse pas les dimensions maximales autorisées (voir les sections « [Contraintes de taille de fichier](#) », page 110 et « [Animation d'effets en utilisant des images clés](#) », page 269).
- Créez et enregistrez des zones transparentes comme couche alpha et découvrez comment Adobe Premiere Pro interprète les aspects des fichiers Adobe Illustrator et Adobe Photoshop, tels que les zones vides et les masques d'écrêtage (voir la section « [Importation d'images fixes](#) », page 88).
- Identifiez les éléments d'un projet Adobe After Effects® pouvant être transférés dans un projet Adobe Premiere Pro (voir la section « [Ouverture d'un projet dans Adobe After Effects](#) », page 327).

Pour personnaliser votre environnement de montage

L'interface flexible d'Adobe Premiere Pro vous permet de travailler entièrement à votre gré. Vous pouvez personnaliser intégralement les fenêtres, les espaces de travail, ainsi que la plupart des commandes clavier pour une efficacité optimale :

- Personnalisez chaque fenêtre en fonction de votre style de montage ou de la tâche à réaliser (voir les sections « [Personnalisation de l'affichage de la fenêtre Projet](#) », page 51, « [Utilisation des libellés](#) », page 55, « [Personnalisation de la fenêtre Moniteur](#) », page 118 et « [Utilisation de la fenêtre Montage](#) », page 124).
- Organisez et redimensionnez les fenêtres et palettes en fonction de votre système et de vos préférences personnelles, puis mémorisez cette configuration comme espace de travail personnalisé (voir la section « [Utilisation des fenêtres dans Adobe Premiere Pro](#) », page 45).
- Familiarisez-vous avec les raccourcis clavier standard et créez vos propres raccourcis pour pratiquement n'importe quelle commande ou fonction (voir la section « [Utilisation des raccourcis clavier](#) », page 57 et l'annexe intitulée Raccourcis clavier).

Pour graver vos séquences sur disques DVD

Si vous disposez d'un graveur de DVD, vous pouvez créer vos DVD directement dans Adobe Premiere Pro. Adaptez vos projets au format DVD en toute simplicité :

- Garantissez une reproduction correcte des éléments et des transitions en préparant les éléments audio et vidéo au format DVD (voir la section « [Configuration pour sortie DVD](#) », page 318).
- Définissez des marques de séquence dans la fenêtre Montage pour désigner des chapitres dans une séquence DVD (voir la rubrique « [A propos des liens de chapitre](#) », page 139).
- Sélectionnez dans une liste complète d'options de transcodage avec la commande Fichier > Exportation > Exportation sur DVD, puis en choisissant Codage (voir la section « [Exportation sur DVD](#) », page 316).

Pour capturer et exporter du contenu vidéo

Adobe Premiere Pro est spécialement conçu pour faciliter l'acquisition et l'exportation DV :

- Configurez le matériel d'acquisition vidéo conformément aux instructions du fabricant. Vérifiez que le disque dur est assez rapide, et l'espace disque suffisant, pour l'acquisition vidéo (voir la rubrique « [Eviter les problèmes d'acquisition DV](#) », page 103).
- Lors de la création d'un nouveau projet, choisissez une préconfiguration correspondant aux spécifications vidéo de votre dispositif d'acquisition ou du matériel source (voir la rubrique « [Définition des réglages du projet](#) », page 61).
- Choisissez Fichier > Préférences > Pilotage de matériel pour configurer le contrôleur de matériel. Sélectionnez la préférence Disques de travail pour spécifier le disque dur sur lequel aura lieu l'acquisition vidéo et audio (voir les sections « [Configuration de l'équipement de pilotage de matériel](#) », page 71 et « [Utilisation des disques de travail](#) », page 59).
- Choisissez Fichier > Acquisition et définissez des points d'entrée et de sortie pendant la lecture vidéo. Vous pouvez également utiliser la fonction Détection de scène pour l'acquisition des segments DV créés chaque fois que vous avez appuyé sur le bouton Enregistrer du caméscope. Une fois tous les éléments enregistrés, cliquez sur le bouton Entrée/Sortie pour les placer sur le disque dur (voir la section « [Utilisation des commandes de matériel de la fenêtre Acquisition](#) », page 73).
- Veillez à spécifier la compression et le débit adéquats pour l'exportation vidéo. Remémorez-vous les étapes à suivre pour l'exportation sur cassette vidéo dans les rubriques « [Préparation d'un programme DV à l'enregistrement sur bande vidéo](#) », page 325 et « [Réglages d'exportation vidéo](#) », page 333.

Autres documents didactiques

Outre les informations fournies dans l'application, Adobe met à votre disposition différents documents didactiques.

Page de support d'Adobe Premiere Pro

La page de support d'Adobe Premiere Pro du site Web d'Adobe vous propose des informations sur les produits et des liens pour télécharger des modules externes et des mises à jour, ainsi que des informations sur les formations, l'assistance technique, les solutions verticales et les produits liés à Adobe Premiere Pro. Parmi les nombreux outils didactiques qui vous sont proposés sur notre site à l'adresse www.adobe.com/products/premierepro, vous trouverez :

- Didacticiels pas à pas
- Mises à jour, correctifs et modules externes
- Liens vers la Base de données de support d'Adobe Support contenant les dernières solutions de support technique d'Adobe Premiere Pro
- Supports de formations à imprimer ou à consulter en ligne
- Base de données des réponses aux questions techniques
- Liens vers les forums d'utilisateurs

Adobe Press

Adobe Press met à votre disposition des ouvrages proposant des formations approfondies des logiciels Adobe, dont la célèbre série Classroom in a Book® créée par des experts d'Adobe. Pour plus d'informations sur les modalités d'achat des ouvrages Adobe Press, visitez le site Web d'Adobe (www.adobe.com) ou demandez conseil à votre libraire habituel.

Programme d'homologation Adobe

Le programme d'homologation Adobe permet aux professionnels de faire reconnaître leurs compétences sur un produit et de promouvoir leur connaissance des logiciels en qualité de spécialistes certifiés Adobe (Adobe Certified Experts), formateurs certifiés Adobe (Adobe Certified Instructors) ou centres de formation agréés Adobe (Adobe Authorized Learning Providers). Il est dispensé dans plusieurs régions du monde. Pour plus d'informations, visitez le site www.partners.adobe.com.

Adobe Solutions Network

Adobe Solutions Network (ASN) met à votre disposition différentes ressources techniques et de produit destinées au développement avec Adobe Premiere Pro. Vous y trouverez des kits de développeur (SDK), des exemples de bibliothèques, la Base de connaissances du développeur et des guides techniques sur des domaines tels que JavaScript.

Pour accéder à l'ASN (Adobe Solutions Network) pour Adobe Premiere Pro :

Rendez-vous à l'adresse partners.adobe.com/asn/premierepro/ (anglais uniquement) sur le site Web d'Adobe.

Enregistrement

Adobe met un point d'honneur à vous proposer des logiciels de qualité irréprochable, à vous offrir un support technique hors pair et à vous tenir informé des dernières nouveautés logicielles relatives à Adobe Premiere Pro. Pour profiter de tous ces avantages, il vous suffit d'enregistrer votre application.

Vous pouvez expédier le formulaire électronique directement ou bien en envoyer une copie imprimée par télécopie. Vous pouvez également vous enregistrer en renvoyant la carte d'enregistrement dûment remplie. Vous la trouverez dans le coffret du logiciel.

Service clientèle

Suite à l'enregistrement de votre produit, vous pouvez bénéficier d'une assistance technique dont les conditions peuvent varier selon votre pays de résidence. Pour plus d'informations, reportez-vous à la carte d'assistance technique fournie avec la documentation Adobe Premiere Pro.

Le programme d'assistance technique automatisée proposé par Adobe revêt par ailleurs des formes multiples :

- Reportez-vous au fichier Lisez-moi installé avec Premiere Pro pour obtenir des informations ultérieures à la publication de ce manuel.
- Visitez la page du support d'Adobe Premiere Pro pour connaître les questions fréquemment posées dans le cadre du programme d'assistance et pour obtenir des solutions aux problèmes les plus fréquents (voir la section « [Page de support d'Adobe Premiere Pro](#) », page 7).

Principales fonctionnalités proposées par Adobe Premiere Pro

Introduction

Adobe Premiere Pro est un outil de pointe qui porte la production vidéo et audio à un niveau inégalé pour des résultats exceptionnels de qualité professionnelle. En vous offrant un contrôle précis des images de vos projets, quelle que soit leur durée, Adobe Premiere Pro vous permet d'obtenir, à chaque fois, des résultats d'une grande précision.

Création de projets dans une interface utilisateur remodelée

Grâce à Adobe Premiere Pro, l'organisation d'éléments, l'affichage de médias et la création de trajectoires deviennent un jeu d'enfant. L'imbrication des montages multiplie en outre vos possibilités d'affichage d'un métrage dans le cadre de projets complexes. Les contrôles d'acquisition, les fonctions d'images clés et les outils de gestion des médias vous permettent de travailler sur vos projets de médias en toute souplesse.

Parcourir les médias dans la fenêtre Projet remodelée En mode Icône, organisez rapidement vos éléments au moyen de storyboards qui présentent vos médias sous la forme d'une grille interactive ordonnée. Sinon, affichez vos médias de manière détaillée en mode Liste. Ce mode propose plusieurs colonnes d'informations, ainsi qu'un nombre illimité de colonnes définies par l'utilisateur. Pour plus d'informations sur la fenêtre Projet, reportez-vous à la section [« Affichage d'informations sur les éléments dans la fenêtre Projet », page 47.](#)

Fenêtre Moniteur étendue La fenêtre Moniteur vous permet désormais d'afficher un éventail plus large de médias, parmi lesquels des images fixes, audio et des caches couleur permettant des montages trois points. Ancrez ou détachez la fenêtre Options d'effet de la fenêtre du volet Source pour un accès rapide à ces commandes. Mettez à jour le montage cible avec les modifications de manière dynamique. Pour plus d'informations sur la fenêtre Moniteur, reportez-vous à la section [« Utilisation de la fenêtre Moniteur », page 112.](#)



Gestion améliorée des médias Sélectionnez des éléments off-line dans les dossiers de la fenêtre Projet et recapturez-les facilement. Liez des éléments de la fenêtre Projet à des fichiers enregistrés sur le disque dur, puis déliez-les. Supprimez un élément inutile de la fenêtre Projet et éventuellement du disque dur pour gagner de l'espace disque. Utilisez des critères étendus pour rechercher des éléments. Affichez simultanément le contenu de plusieurs dossiers, puis déplacez le contenu entre dossiers ou encore triez le contenu de ces dossiers selon plusieurs critères. Pour plus d'informations sur la gestion des médias dans Adobe Premiere Pro, reportez-vous aux sections « [Attribution d'un nom, recherche et suppression d'éléments de la fenêtre Projet](#) », page 48 et « [Utilisation des colonnes en mode Liste](#) », page 52.

Trajectoires améliorées Créez des trajectoires plus précises pour une animation fluide des caches mobiles, des images fixes et des éléments vidéo grâce à des commandes repensées et au positionnement au sous-pixel près intégré. Les nouvelles images clés Progressif et Dégressif produisent un mouvement plus fluide et naturel. Pour plus d'informations sur les trajectoires, reportez-vous aux sections « [Utilisation de l'effet Trajectoire](#) », page 263 et « [Animation d'effets en utilisant des images clés](#) », page 269.

Images clés pour paramètres d'effets visuels Définissez des images clés pour des paramètres d'effets individuels dans la nouvelle fenêtre Options d'effet, et créez des effets avec une maîtrise inégalée. Pour plus d'informations sur les images clés, reportez-vous à la section « [Fenêtre Options d'effet](#) », page 260.

Raccourcis clavier personnalisables Utilisez la nouvelle fenêtre Personnalisation du clavier pour modifier à votre convenance les raccourcis de commandes, d'outils et d'autres options. Enregistrez des jeux de raccourcis personnalisés en vue de les partager avec vos collègues. Pour plus d'informations sur la personnalisation des raccourcis clavier, reportez-vous à la section « [Utilisation des raccourcis clavier](#) », page 57.

Détection de scène améliorée Spécifiez un dossier cible dans la fenêtre Projet à partir de la fenêtre d'acquisition. Gardez un œil sur l'espace disque disponible, les activités système telles que la recherche et la variation de vitesse, ainsi que d'autres informations pendant l'acquisition. Pour plus d'informations sur les commandes d'acquisition, reportez-vous à la section « [Utilisation de la fenêtre Acquisition](#) », page 67.

Création de projets dans le cadre d'un flux de production plus long

Adobe Premiere Pro fait appel à des outils de pointe Adobe, tels qu'Adobe After Effects®, Adobe Photoshop® et Adobe Encore™ DVD, et s'adapte en toute transparence aux processeurs et au matériel vidéo. Vous pouvez importer et exporter vos projets dans différents formats en fonction de vos besoins.

Intégration à Adobe optimisée Vous pouvez très facilement passer d'Adobe Premiere Pro à Adobe After Effects, et inversement, dont le mode de fonctionnement est similaire. Importez des calques Adobe Photoshop en tant qu'éléments aplatis ou sous forme de montages, chaque calque étant disposé sur une piste distincte. Exportez des projets en tant que fichiers AVI et MPEG vers Adobe Encore DVD, et créez des DVD multilingues sophistiqués. Les marqueurs de montage d'Adobe Premiere Pro sont reconnus comme points de chapitre DVD. Pour plus d'informations sur la compatibilité d'Adobe Premiere Pro avec les fichiers Adobe Photoshop et Adobe Illustrator, reportez-vous à la section « [Importation d'images fixes](#) », page 88. Pour plus d'informations sur l'interaction entre Adobe Premiere Pro et Adobe After Effects, reportez-vous à la section « [Ouverture d'un projet dans Adobe After Effects](#) », page 327. Pour plus d'informations sur l'utilisation des marques de chapitre dans Adobe Encore DVD, reportez-vous à la section « [Utilisation des marques de séquence pour les commentaires, les liens de chapitre et les liens Web](#) », page 138. Pour plus d'informations sur l'utilisation des effets audio dans Adobe Audition, reportez-vous à la section « [Utilisation d'éléments audio d'Adobe Audition](#) », page 84.

Prise en charge matérielle étendue Travaillez avec une grande variété d'appareils DVCAM Sony, les derniers lecteurs vidéo numériques et caméscopes, et autres cartes tiers. Adobe Premiere Pro prend désormais en charge les cartes SD et HD grâce à son indépendance vis-à-vis de la résolution et à son nouveau support intégré des rapports L/H en pixels, bases de temps et cadences d'images requis pour ces formats. Pour plus d'informations sur le matériel pris en charge dans Adobe Premiere Pro, reportez-vous à la rubrique « [A propos des sources analogiques et numériques](#) », page 100.

Importation et exportation étendues Produisez des contenus vidéo et audio pour les principaux médias de diffusion, tels que les formats télévisuels DV, SD et HD, mais aussi pour les formats optiques DVD, CD, VCD et SVCD et pour le Web. Adobe Premiere Pro est compatible avec pratiquement tous les codecs pris en charge par Windows XP. MPEG1, MPEG2, DV, AVI, Windows Media 9 Series, Real Media 9 (exportation uniquement), QuickTime et Open DML (importation uniquement) figurent parmi les formats vidéo pris en charge. Pour plus d'informations sur les formats d'exportation dans Adobe Premiere Pro, reportez-vous à la rubrique « [Types de fichier disponibles pour l'exportation](#) », page 331.

Pixellisation continue des fichiers EPS Dimensionnez librement les fichiers EPS importés sans vous soucier de la pixellisation. Adobe Premiere Pro ajuste automatiquement la pixellisation des fichiers EPS que vous dimensionnez (voir la section « [Modification de la position, de la rotation et du point d'ancrage](#) », page 263).

Exportation au format AAF Echangez en toute simplicité des projets Adobe Premiere Pro pour une meilleure finition : exportez vos projets sous la forme de fichiers AAF (Advanced Authoring Format), format ouvert d'échange de données reconnu. Pour plus d'informations sur le format AAF, reportez-vous à la section « [Exportation au format AAF](#) », page 328.

Utilisation des fonctionnalités audio améliorées

Tirez parti des nouvelles fonctions audio performantes et de la prise en charge intégrée des technologies ASIO et VST pour enrichir vos effets audio de façon exceptionnelle.

Nouvelles fonctions audio performantes Importez et exportez des fichiers audio 24 bits/96 KHz de qualité optimale. Montez des éléments audio au niveau échantillon audio et sous-image avec une précision allant jusqu'au 1/96 000ème de seconde et une précision mathématique de virgule flottante de 32 bits, notamment pour éliminer les petits bruits et craquements. Créez et manipulez des sons multi-voix pour produire des effets ambiophoniques et autres. Enregistrez des voix-off professionnelles en cours de lecture, directement dans un montage (voir la section « [Application d'effets aux pistes audio](#) », page 201).

Compatibilité VST (Virtual Studio Technology) Agrémentez vos sonorités grâce aux 17 puissants modules externes VST standard fournis avec Adobe Premiere Pro, parmi lesquels Reverb (Réverbération), EQ (Egaliseur), Pitch Shift (Variation de tonalité), Dynamics (Dynamique), DeNoiser (Débruiteur) et Multiband Compressor (Compression multibande). Grâce à la prise en charge de la toute récente technologie VST, élargissez votre horizon audio et utilisez vos modules VST favoris avec Adobe Premiere Pro. Appréciez les effets et mixages de meilleure qualité, ainsi l'efficacité du traitement grâce aux envois et aux pistes de mixage secondaires. Pour plus d'informations sur les fonctions audio dans Adobe Premiere Pro, reportez-vous à la section « [Planification de votre flux de production audio](#) », page 187.

Compatibilité ASIO (Audio Stream Input/Output) Découvrez le potentiel multi-voix d'une nouvelle génération de cartes son haute qualité grâce à la prise en charge de la technologie ASIO intégrée à Adobe Premiere Pro. Pour plus d'informations sur la technologie ASIO, reportez-vous à la section « [Définition de la source de l'entrée d'une piste](#) », page 200.

Réglage simple des valeurs chromatiques

Utilisez le traitement YUV natif et la correction chromatique à trois points pour adapter vos couleurs en fonction des besoins de votre projet.

Traitement YUV natif Préservez les valeurs chromatiques de la séquence DV originale (ou autre métrage source), et optimisez le fonctionnement de l'application en évitant les conversions chromatiques grâce à la prise en charge native du traitement YUV. Pour plus d'informations sur le traitement YUV dans Adobe Premiere Pro, reportez-vous à la section « [Correction de la couleur d'un élément](#) », page 279.

Correction chromatique à trois points Mettez tous les atouts de votre côté et corrigez l'exposition, la balance des couleurs et tout autre défaut produit par l'éclairage, la caméra et l'environnement, grâce aux filtres inédits de correction colorimétrique d'Adobe Premiere Pro. Réglez la teinte, la saturation et la luminosité des tons clairs, des tons moyens et des tons foncés, remplacez une couleur dans l'ensemble d'une séquence par simple sélection, et bien plus encore. Utilisez les formes d'onde et les vectorscopes intégrés afin de vous assurer que vos éléments partagent le même spectre des couleurs et répondent aux normes de diffusion. Le correcteur chromatique présente une précision mathématique de virgule flottante de 32 bits. Pour plus d'informations sur la correction des couleurs, reportez-vous à la rubrique « [Présentation du moniteur de forme d'onde et du vectorscope](#) », page 122, « [Effets fixes](#) », page 258 et « [Effets standard](#) », page 259.

Précision de montage

Exploitez à volonté la fonction d'Adobe Premiere Pro qui permet d'appliquer des transitions à plusieurs éléments. Déplacez les éléments en toute simplicité, et travaillez simultanément avec plusieurs points de montage. Affichez ensuite un aperçu du rendu de votre métrage avant de le finaliser.

Mise à profit des améliorations propres au montage Appliquez des transitions à une piste vidéo, et appliquez automatiquement les transitions par défaut aux éléments qui se chevauchent. Remplacez ou insérez des éléments d'un seul geste, en les faisant simplement glisser dans un montage. Supprimez un groupe d'éléments d'une zone (en comblant le vide par un raccord) pour les insérer dans une autre zone en un seul geste. Sélectionnez et raccordez plusieurs points de montage à la fois. Copiez et collez des éléments non adjacents. Visualisez directement vos modifications dans la fenêtre Raccord qui vous montre l'évolution d'un montage au moment même où vous ajustez un élément. Basculez entre le montage à l'image vidéo près et le montage à l'image audio près d'un simple clic. Pour plus d'informations sur les améliorations apportées au montage dans Adobe Premiere Pro, reportez-vous aux sections « [Application et réglage des effets standard](#) », page 267, « [Fenêtre Options d'effet](#) », page 260, à la rubrique « [Suppression de parties d'une séquence](#) », page 162, et aux sections « [Dérushage dans la fenêtre Montage](#) », page 164 et « [Utilisation de la fenêtre Raccord](#) », page 172.

Montage sans effets de rendu Reproduisez vos images en résolution complète, y compris les titres, transitions, effets, trajectoires et corrections chromatiques sur deux couches, à l'écran ou sur un moniteur vidéo externe, sans matériel supplémentaire. Cette nouvelle fonction de montage sans effets de rendu vous permet de voir exactement le résultat final de votre travail et dès lors de prendre plus rapidement vos décisions quant au montage et de livrer vos fichiers dans de meilleurs délais. Pour plus d'informations sur le montage sans effets de rendu, reportez-vous à la section « [Prévisualisation d'une séquence](#) », page 174.

Simplicité de la vidéo numérique et de l'exportation sur DVD

Montez vos métrages DV en toute simplicité, et exportez vos projets directement sur DVD depuis Adobe Premiere Pro.

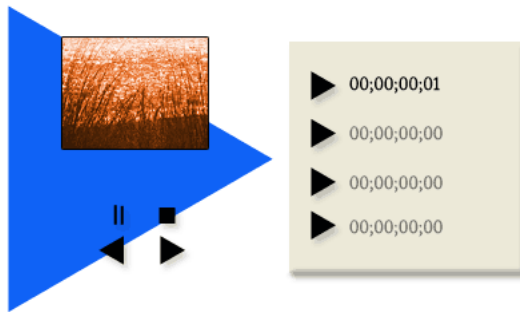
Pilotage de matériel DV amélioré Les commandes de détection de scène proposées par Adobe Premiere Pro vous permettent de décomposer un métrage DV brut en éléments reposant sur des scènes. Vous pouvez également créer ce type d'éléments avec une faible résolution pour le montage off-line. Ensuite, après assemblage du premier montage, capturez en série les versions pleine résolution des éléments utiles. Pour plus d'informations sur le pilotage de matériel DV, voir la section « [Utilisation du pilotage de matériel](#) », page 71.

Exportation directe sur DVD Exportez et gravez directement des projets sur DVD pour une distribution de contenus vidéo de haute qualité. Pour plus d'informations sur l'exportation sur DVD dans Adobe Premiere Pro, voir la section « [Exportation sur DVD](#) », page 316.

Didacticiels

Enregistrement et acquisition d'éléments à partir d'une bande DV

Dans Adobe® Premiere® Pro, vous pouvez utiliser le jeu complet de commandes de la fenêtre Acquisition pour enregistrer et capturer automatiquement des séquences DV sur votre disque dur. Vous pouvez enregistrer rapidement et efficacement les éléments à capturer pour ensuite les capturer tous en série en une seule session.



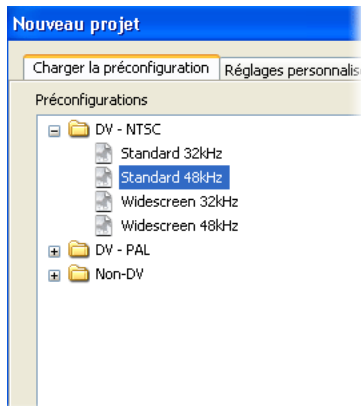
1. Branchez le matériel DV.

Branchez la caméra ou la platine à l'ordinateur au moyen d'un câble IEEE 1394, puis vérifiez que les deux appareils et l'ordinateur sont sous tension. Assurez-vous également que la bande à capturer est chargée dans l'appareil.



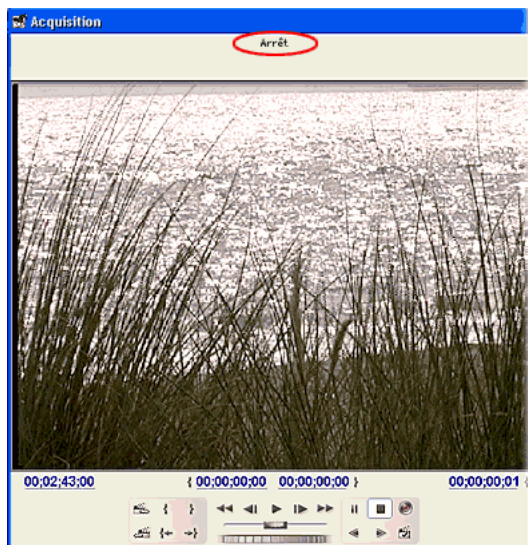
2. Préparez un projet pour les éléments à capturer.

Lancez Adobe Premiere Pro et créez, ou ouvrez un projet créé, à l'aide de l'une des préconfigurations DV dans la boîte de dialogue Nouveau projet. Lorsque vous utilisez une préconfiguration de type DV, assurez-vous que la fréquence d'échantillonnage audio (48 kHz ou 32 kHz) correspond au paramètre de la caméra défini pour l'enregistrement de la bande.



3. Ouvrez la fenêtre Acquisition, puis vérifiez que l'appareil est reconnu.

Choisissez Fichier > Acquisition ou appuyez sur la touche F5. La ligne d'état au-dessus de la zone de prévisualisation vous renseigne également sur la connexion entre le périphérique et Adobe Premiere Pro. Si la ligne d'état indique « Périphérique d'acquisition off-line. », vérifiez le câblage et assurez-vous que le périphérique est sous tension. Il se peut que vous deviez cliquer sur l'onglet Réglages de la fenêtre Acquisition pour vous assurer que les options de pilotage de matériel sont définies correctement.



4. Configurez l'onglet Enregistrement.

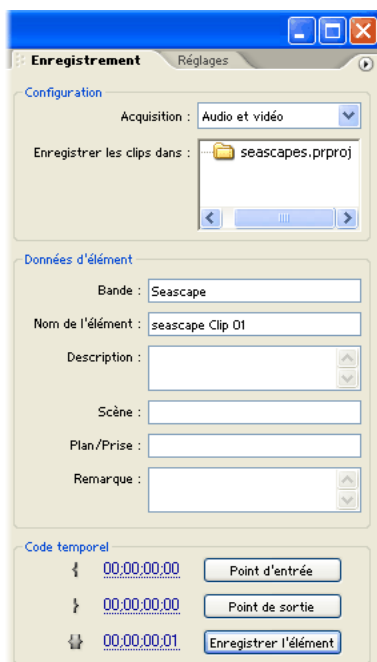
Dans l'onglet Enregistrement de la fenêtre Acquisition, vérifiez que les paramètres de chaque section sont correctement définis.

La section Configuration spécifie le type d'acquisition (audio, vidéo ou les deux) et l'emplacement dans le projet Adobe Premiere Pro où l'élément sera enregistré.

Nous attirons votre attention sur le fait que les éléments enregistrés ne sont pas capturés immédiatement, mais stockés en tant que fichiers off-line dans la fenêtre Projet jusqu'à ce que vous utilisiez la commande Acquisition en série qui, elle, lance la capture. Si vous souhaitez enregistrer les fichiers off-line séparément dans la fenêtre Projet, créez un nouveau chutier dans la fenêtre Projet qui apparaîtra sous l'option Enregistrer les clips dans. Vous pouvez définir les emplacements des fichiers capturés à l'aide de l'onglet Réglages.

Configurez les informations à saisir avec chaque élément enregistré dans la section Données d'enregistrement. Ces données deviennent les réglages par défaut de chaque élément que vous enregistrez ; il est donc préconisé de les saisir avant de commencer. Vous pouvez également adapter les données d'élément au fur et à mesure que le contenu change pendant la lecture, puisque vous avez la possibilité de modifier ces données tandis que la bande est en cours d'utilisation.

Libre à vous de définir les deux options Détection de scène et Points avant d'enregistrer des éléments. L'option Détection de scène divise automatiquement une bande en plusieurs éléments sur la base des coupures de scène détectées par Adobe Premiere Pro, notamment lorsque vous appuyez sur Pause pendant l'enregistrement. Les points sont des images supplémentaires que vous capturez pour réaliser le montage et les transitions en toute souplesse. Dans le cas de transitions, vous devez capturer l'équivalent d'au moins une seconde de points avant et après chaque scène.

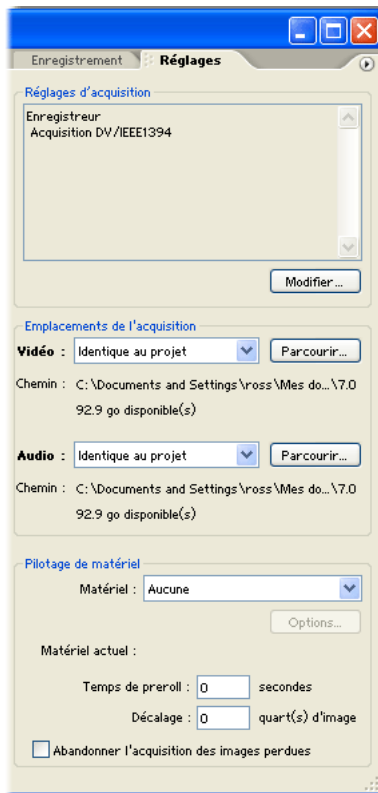


5. Configurez l'onglet Réglages.

Dans l'onglet Réglages de la fenêtre Acquisition, vérifiez que les paramètres de chaque section sont correctement définis.

Les réglages Emplacements de l'acquisition vous permettent de spécifier le dossier ou disque où Adobe Premiere Pro enregistre les éléments pendant leur acquisition. Par défaut, les fichiers capturés sont enregistrés dans le dossier Mes documents.

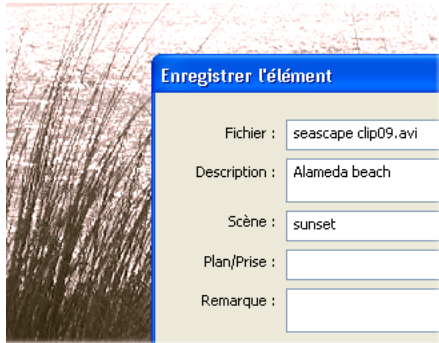
La section Pilotage de matériel comprend des réglages Matériel que vous pouvez définir dans l'éventualité où Adobe Premiere Pro ne reconnaîtrait pas le matériel. La partie inférieure de la section Pilotage de matériel regroupe les réglages à définir pendant une acquisition standard. Toutefois, pour une acquisition DV, seule l'option Abandonner l'acquisition des images perdues est disponible. En règle générale, les options Temps de preroll et Décalage (code temp) sont utilisées pour l'acquisition de métrages depuis des appareils analogiques.



6. Enregistrez les éléments.

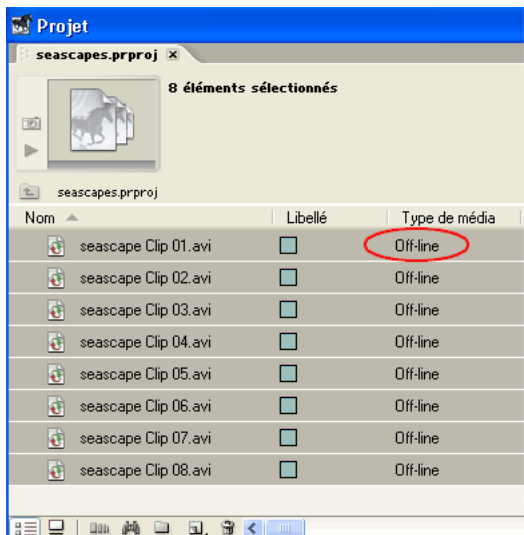
Dans la fenêtre Acquisition, utilisez les commandes d'enchaînement de la bande pour atteindre la première image du premier élément à capturer, puis cliquez sur Point d'entrée. De même, utilisez les commandes pour atteindre la dernière image de l'élément, puis cliquez sur Point de sortie. Cliquez sur Enregistrer l'élément, modifiez les données de l'élément comme il convient, puis cliquez sur OK. Adobe Premiere Pro ajoute les éléments enregistrés sous la forme d'un fichier off-line dans la fenêtre Projet. Répétez cette étape autant de fois que nécessaire pour les autres éléments que vous souhaitez consigner.

Pendant l'enregistrement d'éléments, n'hésitez pas à modifier les options à votre gré, au fur et à mesure que le contenu de la bande change. Par exemple, pendant la lecture de la bande, vous pouvez régler les options Log Clips To Bin et Données d'enregistrement lorsque vous anticipez une scène prochaine. De même, si vous avez cliqué sur Point d'entrée ou Point de sortie un peu trop tôt ou un peu trop tard, vous pouvez saisir un nouveau code temporel ou modifier légèrement le point d'entrée ou de sortie en faisant glisser les chiffres du code temporel vers la gauche ou la droite.



7. Capturez en série les éléments enregistrés.

Vous pouvez capturer en série tous les éléments que vous avez enregistrés, pour autant que le périphérique d'acquisition soit en ligne. Sélectionnez les fichiers off-line dans la fenêtre Projet, choisissez Fichier > Acquisition en série, puis cliquez sur OK.

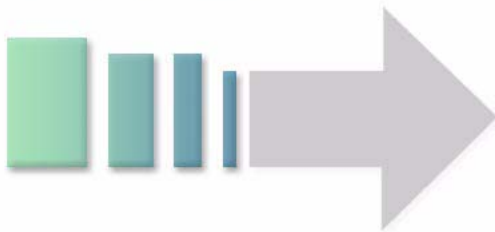


Certaines options de la boîte de dialogue Acquisition en série sont inutiles, à moins que vous souhaitiez remplacer les réglages d'acquisition par défaut. Une fois l'acquisition en série terminée, les éléments off-line de la fenêtre Projet sont remplacés par les éléments capturés.

Pour capturer un seul ou deux éléments rapidement, il est inutile d'enregistrer les éléments à l'avance. Recherchez la première image à capturer à l'aide des commandes de matériel que vous propose la fenêtre Acquisition, puis cliquez sur Point d'entrée. Recherchez ensuite la dernière image à capturer, cliquez sur Point de sortie, puis sur Entrée/Sortie dans la section Acquisition. Une fois l'élément capturé, saisissez les données de l'élément lorsqu'un message vous y invite.

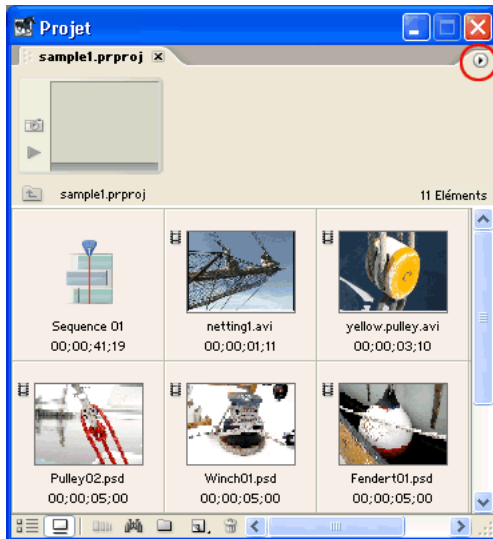
Génération automatique d'une séquence

De tous les outils cinématographiques, le storyboard est certainement le plus utile. Avant de tourner, le storyboard vous aide à visualiser et à planifier votre projet. En phase de production, lorsque vous effectuez l'acquisition de plans hors séquence, parfois à plusieurs jours d'intervalle, le storyboard vous permet de ne pas perdre le fil. Ainsi, une fois les plans complets, il convient de les organiser dans un storyboard avant d'effectuer un premier montage. Grâce à Adobe® Premiere® Pro, vous pouvez organiser des éléments dans la fenêtre Projet sous la forme d'un storyboard puis générer automatiquement une séquence avec des transitions vidéo et audio.



1. Configurez la fenêtre Projet.

Dans le menu contextuel de la fenêtre Projet, choisissez Affichage > Icône pour afficher vos éléments dans une grille semblable à un storyboard. Rouvrez le menu contextuel de la fenêtre Projet, puis choisissez Vignettes > Désactivées pour désactiver l'option et afficher les éléments sous forme de vignettes. Pour modifier la taille des vignettes, choisissez Vignettes, puis sélectionnez la taille de votre choix. Si nécessaire, redimensionnez la fenêtre Projet pour afficher tous les éléments.



2. Définissez la vignette de chaque élément.

Sélectionnez un élément à afficher dans la zone de prévisualisation en haut de la fenêtre Projet. Appuyez sur le bouton Lecture à côté de l'image d'aperçu ou faites glisser la barre de défilement sous l'image d'aperçu pour repérer l'élément sur une image représentative. Après avoir trouvé l'image représentant le mieux le contenu de l'élément, cliquez sur le bouton Image postérisée pour définir la vignette de l'élément.

Si vous ne définissez pas l'image postérisée, chaque point d'entrée de l'élément (au départ, la première image d'un élément) fait office de vignette. Même si vous modifiez le point d'entrée ultérieurement pour le montage, il peut ne pas s'avérer être l'image la plus représentative de votre storyboard.



3. Organisez les éléments dans un storyboard.

Dans la fenêtre Projet, faites glisser les éléments selon leur ordre d'apparition dans la séquence. Organisez-les de gauche à droite, de haut en bas, ou encore sous la forme d'un storyboard. Vous pouvez délimiter un rectangle de sélection par glissement pour sélectionner un groupe d'éléments ou cliquer tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour ajouter ou soustraire des éléments de la sélection. Les éléments défilent vers l'avant dans le storyboard pour faire place aux éléments que vous insérez à un emplacement occupé de la grille. Pour réafficher rapidement des éléments qui ont disparus de la fenêtre Projet, et pour éliminer les espaces vides entre éléments, choisissez Nettoyer dans le menu contextuel de la fenêtre Projet.



4. Montez les éléments à votre convenance.

Vous pouvez cliquer deux fois sur un élément pour l'ouvrir dans le volet Source de la fenêtre Moniteur et utiliser les commandes correspondantes pour visualiser l'élément. Définissez la première image à inclure dans la séquence en cliquant sur le bouton Définir le point d'entrée dans le volet Source, puis définissez la dernière image en cliquant sur le bouton Définir le point de sortie.

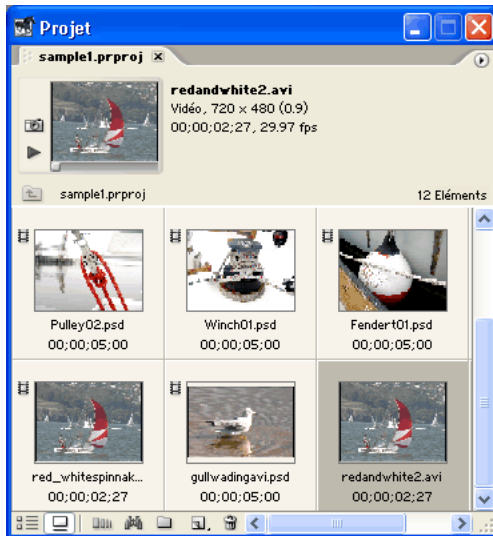
Il est recommandé de définir un point d'entrée et un point de sortie pour délimiter les parties des éléments à utiliser, particulièrement lorsque les éléments source contiennent un métrage plus long que prévu à inclure dans la séquence finale. Inutile toutefois d'être trop méticuleux ; de nombreux monteurs utilisent, en effet, la méthode du storyboard pour créer un premier montage rapide et retravaillent la séquence ultérieurement.



5. Dupliquez des éléments (si nécessaire).

Si vous voulez réutiliser certaines parties d'un élément dans un storyboard, vous pouvez en créer une réplique. Sélectionnez un élément, puis choisissez Edition > Dupliquer. Une fois l'élément dupliqué sélectionné, choisissez Elément > Renommer, puis attribuez à l'élément un nom unique. Répétez les étapes 2 à 4 pour les éléments dupliqués.

Notez toutefois que vous pouvez ajouter un élément source à une séquence autant de fois que nécessaire, sans pour autant créer de réplique. Le principe des éléments dupliqués consiste à pouvoir faire apparaître des parties du même média à différents endroits du storyboard. De même, vous pouvez créer une ou plusieurs répliques d'après un élément très long et peu maniable. Vous pouvez ainsi traiter chaque partie d'un plan comme un élément distinct.



6. Sélectionnez les éléments à ajouter à la séquence.

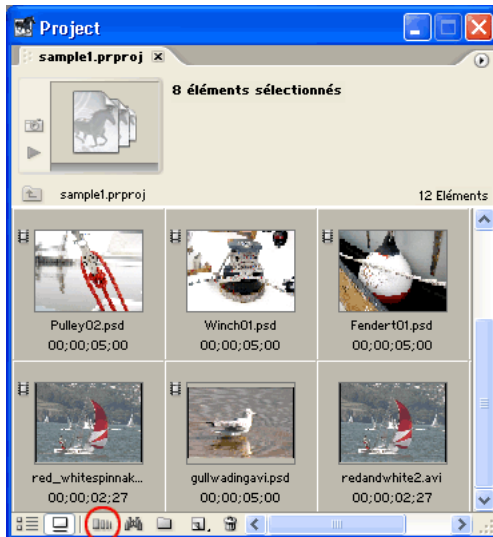
Une fois le storyboard complété, sélectionnez les plans à inclure dans la séquence. Pour sélectionner tous les plans de la fenêtre Projet, choisissez Edition > Tout sélectionner. Si vous ne voulez pas inclure tout dans le storyboard, vous pouvez tracer un rectangle de sélection autour d'un groupe de plans pour le sélectionner ou cliquer tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour ajouter et soustraire des plans de la sélection.

Le principe du storyboard consiste à placer vos plans dans un ordre séquentiel. Adobe Premiere Pro peut toutefois les placer en séquence, dans l'ordre dans lequel vous avez sélectionné les éléments.

7. Ajoutez des éléments à une séquence.

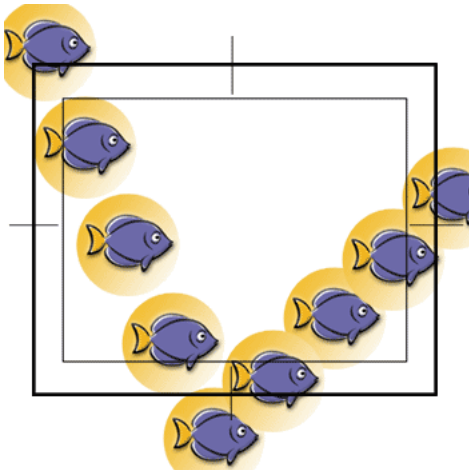
Cliquez sur le bouton Automatiser à la séquence en bas de la fenêtre Projet. Spécifiez les options de votre choix dans la boîte de dialogue Automatiser à la séquence. Pour l'option Tri, étant donné que vous avez organisé vos éléments dans un storyboard, vous pouvez choisir Ordre de tri. Pour l'option Position, choisissez Séquentielle. Étant donné qu'il s'agit d'un premier montage, vous pouvez placer les éléments l'un après l'autre plutôt que sur des points prédéfinis dans la séquence. Peu importe la méthode que vous choisissiez (Montage par insertion ou Montage par incrustation), puisqu'en l'occurrence la séquence ne contient encore aucun élément. Si vous souhaitez insérer une transition spécifique entre chaque élément, cochez la ou les cases appropriées pour appliquer la transition audio ou vidéo par défaut. Saisissez une valeur dans le champ Superposition d'éléments pour définir la durée des transitions. Pour exclure les pistes audio ou vidéo, sélectionnez respectivement l'option Ignorer l'audio ou Ignorer la vidéo.

Lorsque vous cliquez sur OK, les éléments de votre storyboard sont instantanément assemblés dans une séquence en fonction des options spécifiées.



Animation d'un fichier Adobe Photoshop

Vous pouvez réaliser des compositions sophistiquées dans Adobe® Premiere® Pro grâce à l'animation de vos éléments vidéo. Importez des graphiques multicalques Adobe® Photoshop®, puis manipulez leur échelle, leur inclinaison et leur position. Chaque piste constitue une piste de composition comprenant une couche alpha contenant des données de transparence. Il vous suffit d'ajouter des calques que vous réglez, et le tour est joué !



1. Importez des fichiers Photoshop.

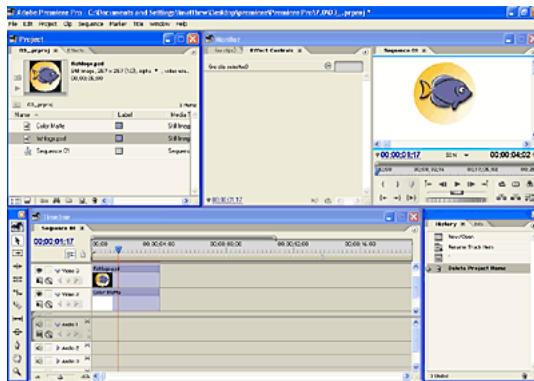
Pour tirer pleinement parti des nouvelles fonctionnalités de composition d'images dans Adobe Premiere Pro, utilisez des fichiers Photoshop avec fonds transparents ou ajoutez une couche alpha à un fichier Photoshop existant. Ainsi, vous pouvez créer un logo sur un seul calque transparent pour animer votre contenu vidéo. (Pour obtenir des instructions, consultez l'aide d'Adobe Photoshop.)

Importez les fichiers Photoshop en tant que métrage avec des calques fusionnés que vous ajoutez ensuite à la piste de plus haut niveau dans la fenêtre Montage. Ajoutez les éléments vidéo aux pistes inférieures. Utilisez l'outil Allongement compensé de la fenêtre Montage pour régler la durée du graphique sur environ cinq secondes.



2. Optimisez la zone de travail pour l'utilisation des effets.

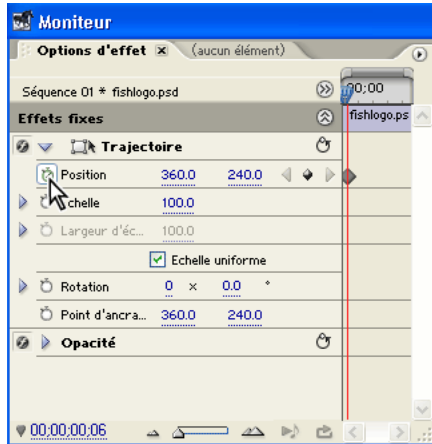
Adobe Premiere Pro vous consacre un espace de travail spécialement conçu pour manipuler des effets d'animation de calques. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Effets pour ouvrir la fenêtre Options d'effet, ancrée à la fenêtre Moniteur. Cliquez sur l'onglet pour afficher son contenu.



3. Définissez des images clés pour l'effet Trajectoire.

Utilisez l'effet Trajectoire pour animer des éléments. Cet effet vous permet de définir les propriétés de position, d'échelle et de rotation d'un élément. Ces propriétés étant des caractéristiques intrinsèques d'un élément, elles sont intégrées dans chacun d'eux. Les effets Trajectoire, Opacité et Volume en tant que tels apparaissent dans la fenêtre Options d'effet lorsque vous sélectionnez un élément dans la fenêtre Montage. Pour afficher ces effets, sélectionnez le fichier Photoshop dans la fenêtre Montage.

Pour faire varier les propriétés de trajectoire sur une durée spécifique, il convient de définir au moins deux images clés pour chaque propriété. Adobe Premiere Pro réalise une interpolation des valeurs entre ces images clés. Développez l'effet Trajectoire dans la fenêtre Options d'effet, puis cliquez sur le chronomètre de chaque propriété pour établir les images clés de début.

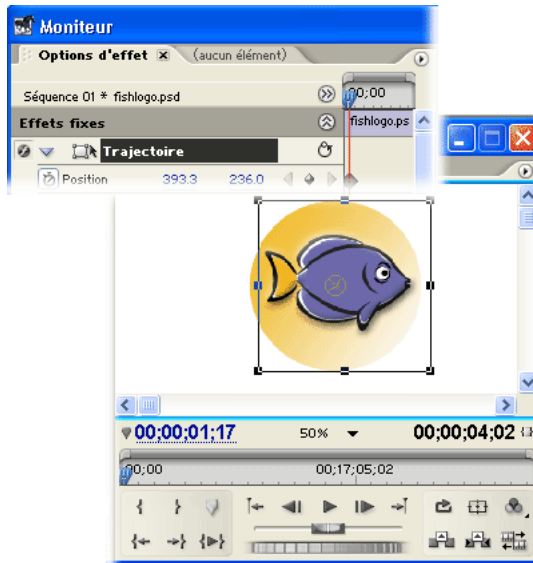


4. Réglez les poignées d'élément.

La manière la plus simple d'animer l'échelle et la position consiste à manipuler directement les poignées des éléments dans le volet Programme de la fenêtre Moniteur. Pour activer les poignées d'élément, sélectionnez l'effet

Trajectoire dans la fenêtre Options d'effet. Les poignées apparaissent sur le contour de l'image, et un point d'ancrage en son centre. Tous les réglages sont calculés par rapport au point d'ancrage.

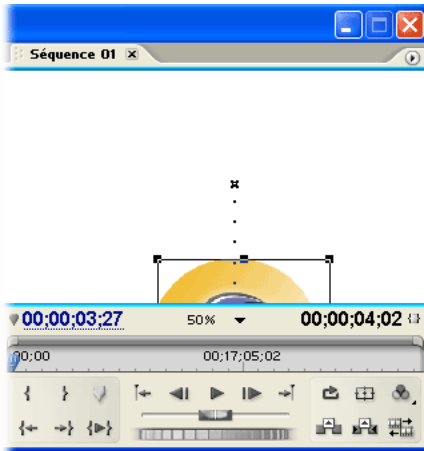
Positionnez ensuite l'outil Sélection sur l'image dans le volet Programme. Pour régler l'échelle ou la rotation, positionnez l'outil Sélection sur une poignée, puis faites glisser la souris lorsque le curseur de rotation ou d'échelle apparaît. Pour régler la position, placez l'outil Sélection sur un endroit quelconque de l'élément (sauf sur une poignée d'élément), puis faites glisser la souris. Utilisez une combinaison de réglages pour définir la position de départ du graphique.



5. Animez le graphique.

Dans la fenêtre Options d'effet, déplacez l'indicateur d'instant présent à la fin du montage. Lorsque vous configurez le fichier Photoshop dans le volet Programme, Adobe Premiere Pro crée automatiquement de nouvelles images clés pour chaque valeur de propriété modifiée. Modifiez la position, l'échelle et l'angle du fichier Photoshop dans le volet Programme en utilisant la zone située à l'intérieur et autour de l'image vidéo. Pour afficher la totalité de l'image vidéo et de la zone de travail, sélectionnez un facteur de zoom de 25 % dans le volet Programme.

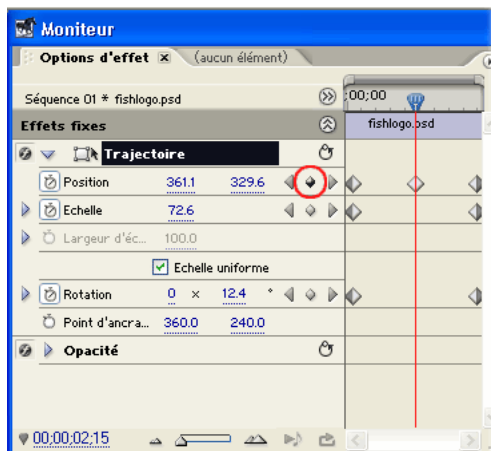
Lorsque vous repositionnez le graphique, une trajectoire pointillée apparaît dans le volet Programme. Chaque point représente une image du montage, les X représentant des images clés.



6. Réglez la trajectoire dans le volet Programme.

Pour créer des animations plus évoluées, vous pouvez régler la forme de la trajectoire et modifier la méthode d'interpolation de vos images clés. Dans la fenêtre Options d'effet, déplacez l'indicateur d'instant présent au milieu du montage, puis cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer une image clé pour ajouter une nouvelle image clé Position. Dans le volet Programme, faites glisser la nouvelle image clé (visible au centre du point d'ancrage) de sorte que la trajectoire forme un angle.

Ensuite, modifiez les méthodes d'interpolation de l'image clé pour faire varier la vitesse du graphique et simuler ainsi un mouvement réaliste. Cliquez avec le bouton droit de la souris au centre de l'image clé que vous venez de créer dans la fenêtre Options d'effet, puis choisissez Rapide en entrée dans le menu qui s'affiche pour accélérer l'animation de l'élément à mesure qu'il se rapproche de l'image clé. Cliquez une nouvelle fois avec le bouton droit de la souris sur l'image clé, puis choisissez Inflexion souple en sortie pour ralentir l'animation de l'élément à mesure qu'il sort de l'image clé.



7. Ajoutez d'autres effets.

Vous pouvez ajouter d'autres effets vidéo en les faisant glisser de la fenêtre Effets vers l'élément dans la fenêtre Montage. Vous pouvez également animer l'effet Opacité pour créer un fondu vers le noir du fichier Photoshop en définissant deux images clés : l'une avec une valeur de 100 % et l'autre avec une valeur de 0 %.

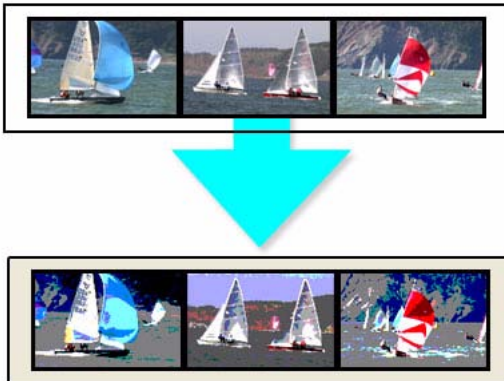
8. Prévisualisez l'animation.

Une fois l'animation terminée, appuyez sur la barre d'espace pour prévisualiser les résultats.

Vous pouvez animer n'importe quel élément à l'aide des méthodes présentées ici ou encore utiliser l'effet Transformation pour incliner l'élément, régler sa position, son échelle et son angle.

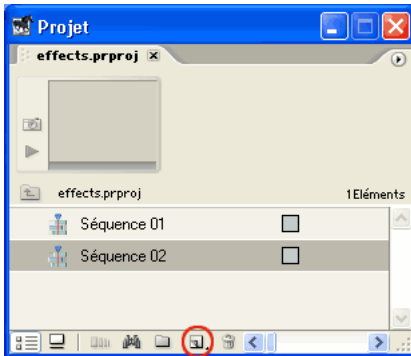
Application d'un effet à une séquence imbriquée entière

Adobe® Premiere® Pro vous permet d'imbriquer une séquence dans une autre. Lorsque vous appliquez un effet à une séquence imbriquée, l'effet s'applique uniformément à tous les éléments de la séquence, faisant ainsi de l'imbrication une solution simple et rapide pour appliquer un effet à plusieurs éléments à la fois. Lorsque vous organisez chaque section d'un programme vidéo en séquences, vous pouvez les imbriquer dans une séquence principale du programme vidéo.



1. Configurez les séquences.

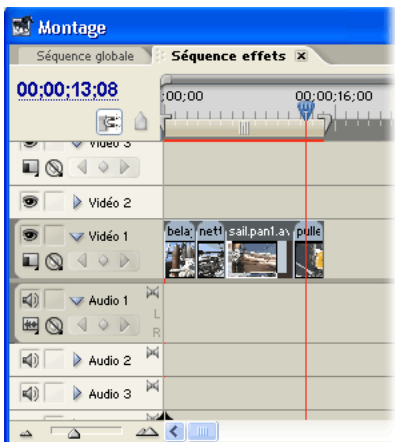
Pour utiliser l'imbrication, vous avez besoin d'au moins deux séquences. Par défaut, les projets Adobe Premiere Pro contiennent une seule séquence. Créez une deuxième séquence en cliquant sur le bouton **Nouvel élément** dans la fenêtre **Projet** et en choisissant **Séquence**.



2. Organisez les éléments auxquels appliquer un effet.

Choisissez **Fichier > Importer**, sélectionnez un dossier ou un ou plusieurs éléments, puis cliquez sur **Ouvrir**. Faites glisser les éléments importés de la fenêtre **Projet** vers l'une des séquences, puis organisez-les comme il convient.

Vous allez imbriquer la séquence contenant les éléments dans l'autre séquence qui, elle, est encore vide. Vous utiliserez l'autre séquence comme séquence principale pour votre programme vidéo.



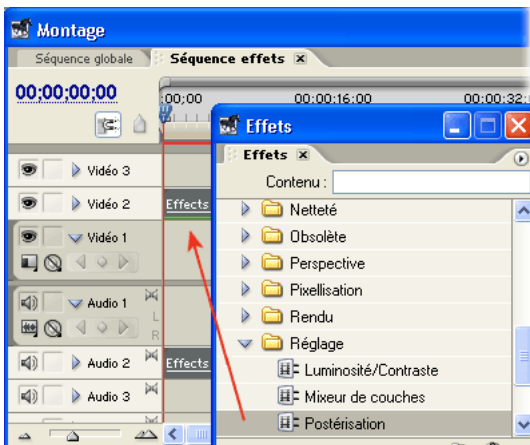
3. Ajoutez la séquence d'éléments à la séquence principale.

Dans la fenêtre Montage, cliquez sur l'onglet de la séquence principale pour l'afficher au premier plan. Ensuite, dans la fenêtre Projet, faites glisser l'icône de la séquence contenant les éléments vers la séquence principale dans le montage.



4. Appliquez l'effet.

Choisissez Fenêtre > Effets, localisez l'effet à appliquer, puis faites-le glisser vers la séquence imbriquée dans la séquence principale.



5. Prévisualisez l'effet.

Lisez la séquence principale. L'effet est appliqué uniformément à tous les éléments de la séquence imbriquée.

Si vous exécutez la séquence imbriquée, l'effet appliqué est invisible, car il s'applique à la séquence dans laquelle il est imbriqué.



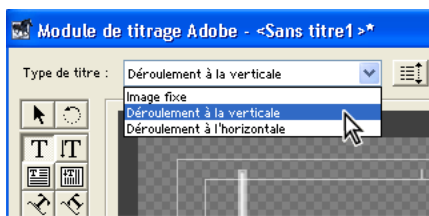
Créez des titres multicolonnnes déroulants.

Offrez à vos acteurs et à votre équipe de production le générique qu'ils méritent. Grâce aux fonctions de tabulation et de titre à déroulement vertical que vous propose le module de titrage d'Adobe® Premiere® Pro, vous pouvez facilement créer des titres multicolonnnes déroulants d'aspect professionnel.



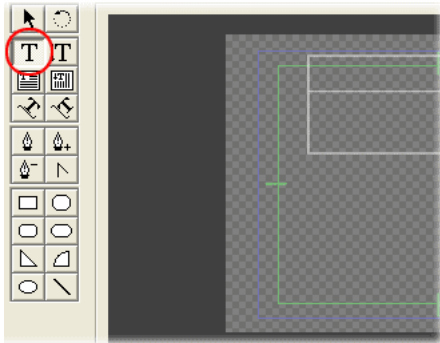
1. Configurez le titre déroulant.

Dans Adobe Premiere Pro, choisissez Fichier > Nouveau > Titre pour ouvrir le Module de titrage Adobe. Dans le menu Type de titre, choisissez Déroulement à la verticale. Avant de créer le titre, choisissez si vous voulez un déroulement vertical ou un déroulement horizontal.



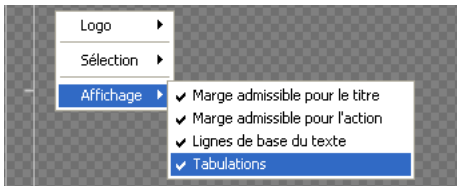
2. Définissez les limites des titres.

Sélectionnez l'outil Texte, puis faites glisser la souris dans la zone de dessin pour définir une zone de texte. Si vous voulez créer une longue liste de génériques, vous pouvez faire glisser la zone de manière à l'étendre au-delà de la zone visible. Le cas échéant, utilisez la barre de défilement pour revenir en haut de la zone.



3. Affichez les marques de tabulation.

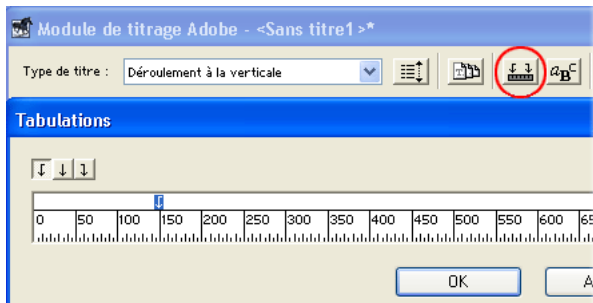
Choisissez Titre > Affichage > Marques tabulations. Les marques de tabulation n'apparaissent que lorsque vous insérez des tabulations.



4. Créez des tabulations.

Cliquez sur le bouton Tabulations. Vous créez toutes les tabulations dans cette boîte de dialogue à l'aide de la règle (jalonnées d'incrément de points), ainsi que les marques de tabulations de positionnement. Pour créer une tabulation, cliquez sur l'un des trois boutons de la fenêtre Tabulations. Ces icônes représentent, de gauche à droite, le texte justifié à gauche, le texte centré et le texte justifié à droite. Cliquez ensuite dans la zone au-dessus de la numérotation de la règle. Un taquet apparaît à l'endroit où vous vous avez cliqué, et une marque de tabulation s'affiche dans la zone de dessin du module de titrage Adobe. Réglez la position de la tabulation en la faisant glisser le long de la règle tout en suivant l'emplacement des marques de tabulation. Supprimez le taquet en le faisant glisser hors de la règle. (Nous avons créé un taquet justifié à gauche, au centre de la zone de texte.) Une fois les tabulations créées, cliquez sur OK.

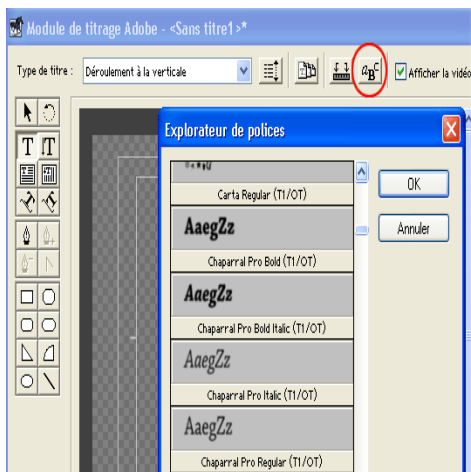
Vous pouvez ouvrir cette boîte de dialogue pour régler les tabulations à tout moment pendant la conception d'un titre.



5. Sélectionnez une police et un corps de police.

Cliquez sur le bouton Parcourir. Dans la boîte de dialogue Explorateur de polices, recherchez une police et sélectionnez-la. Cliquez sur OK. Ensuite, dans le volet Style d'objet de la fenêtre du module de titrage Adobe, développez la catégorie Propriétés. Définissez un corps de police en faisant glisser la souris. (Un corps supérieur à 14 points garantira la lisibilité.)

L'explorateur de polices est très utile pour faire des essais de polices : cliquez sur une nouvelle police dans la liste pour modifier la police de la zone de dessin en conséquence. L'aperçu des polices est instantané.



6. Saisissez le texte.

Sélectionnez l'outil Texte, cliquez pour définir le point d'insertion du texte, puis commencez à saisir le texte de la première ligne. Une fois les premiers caractères saisis, appuyez sur la touche Tabulation, puis saisissez les suivants, tout en gardant tous les caractères sur la même ligne. En règle générale, le texte des génériques ne doit pas être renvoyé à la ligne. Pour éviter cela, réduisez la valeur du corps de la police ou augmentez la taille de la zone de texte. Lorsque vous avez saisi tous les caractères de la ligne, appuyez sur la touche Entrée, puis procédez de même pour la ligne de texte suivante.

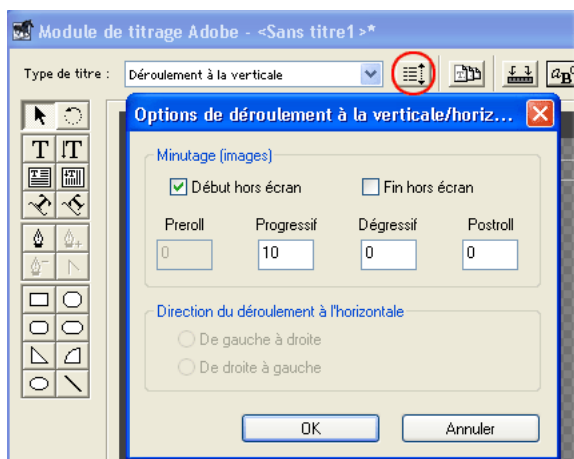
Pour afficher le texte saisi en dehors de la zone visible, utilisez les barres de défilement à droite de la zone de dessin. Si le texte dépasse la limite inférieure de la zone de texte, celui-ci n'est plus visible et vous ne pouvez plus le faire défiler. Pour afficher ce texte masqué, élargissez la zone de texte en activant l'outil Sélection et en faisant glisser un point de contrôle sur la zone de texte. Sélectionnez ensuite l'outil Texte avant de poursuivre la saisie du texte.



7. Définissez des options de déroulement vertical/horizontal.

Cliquez sur le bouton Options de déroulement à la verticale/horizontale. Effectuez les sélections appropriées ou saisissez les valeurs adéquates dans cette boîte de dialogue pour définir le minutage du déroulement. Sélectionnez Début hors écran, Fin hors écran ou les deux pour définir le point de départ et de fin du déroulement. Saisissez un nombre dans les zones de texte pour définir le nombre d'images qui défilent avant le début du déroulement (Preroll), le nombre d'images nécessaires pour que le déroulement atteigne le débit du projet (Progressif), le nombre d'images qu'il faut au déroulement pour ralentir progressivement (Dégressif) ou encore le nombre d'images pendant lesquelles la piste de titre est lue une fois le titre sorti de l'écran (Post-Roll). Après avoir spécifié ces paramètres, cliquez sur OK.

Les choix quant à la direction du déroulement à l'horizontale que vous effectuez dans la boîte de dialogue Options de déroulement à la verticale/horizontale portent sur le texte saisi dans une zone de texte plus longue à l'horizontale qu'à la verticale. Dans ce cas, le texte se déplacerait vers la gauche ou la droite de l'image, c'est-à-dire à l'horizontale. Si vous opter pour un titre avec déroulement à l'horizontale (non représenté ici), sélectionnez l'une de ces options.



8. Prévisualisez le déroulement.

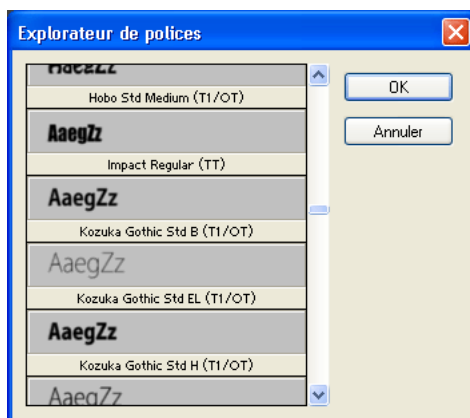
Fermez la fenêtre de titre et enregistrez le titre à l'invite. L'élément du titre apparaît dans la fenêtre Projet. Faites glisser l'élément sur une piste de surimpression dans la fenêtre Montage (Vidéo 2 et supérieure). Placez l'indicateur d'instant présent au début de l'élément et appuyez sur la touche Entrée pour prévisualiser le déroulement.

Par défaut, les titres se déroulent de bas en haut dans la zone visible. Pour inverser le sens du déroulement et obtenir un titre se déroulant du haut vers le bas, sélectionnez l'élément, choisissez **Élément > Vitesse/Durée**, puis saisissez l'équivalent négatif de la valeur affichée. Si, par exemple, la valeur de la vitesse est égale à 100 %, saisissez -100 %.



9. Découvrez les réglages.

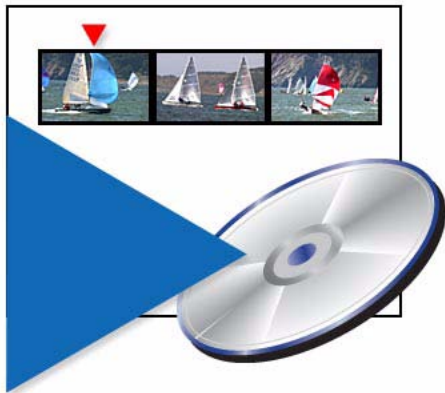
Cliquez deux fois sur l'élément du titre pour revenir au module de titrage Adobe. Utilisez l'Explorateur de polices ou le style d'objet Corps de police pour ajuster les caractères. Il se peut que vous deviez redimensionner la zone de texte en fonction des modifications. Vous pouvez également modifier les options de déroulement à la verticale/horizontale pour améliorer le minutage du déroulement, et même créer d'autres styles d'objet pour les polices, tels que des ombres, des textures et des reflets. Chacun de ces réglages peut nécessiter de redimensionner la zone de texte.



Gravure de DVD dans Adobe Premiere Pro

Vous pouvez à présent graver vos projets directement sur DVD depuis la fenêtre Montage dans

Adobe® Premiere® Pro, à condition toutefois que votre ordinateur soit équipé d'un graveur de DVD compatible. Utilisez votre lecteur DVD-R ou DVD+R pour créer des films de haute qualité que vous pouvez lire sur la plupart des lecteurs DVD commerciaux. Si vous disposez d'Adobe® Encore™ DVD, vous pouvez importer des projets prêts pour DVD depuis Adobe Premiere Pro afin d'ajouter des fonctionnalités supplémentaires, telles que des menus interactifs.



1. Ouvrez un projet.

Ouvrez un projet existant dans Adobe Premiere Pro. Vérifiez que tous les éléments du projet

présentent le même débit : 29,97 i/s (NTSC) ou 25 i/s (PAL). Les projets composés de préconfigurations

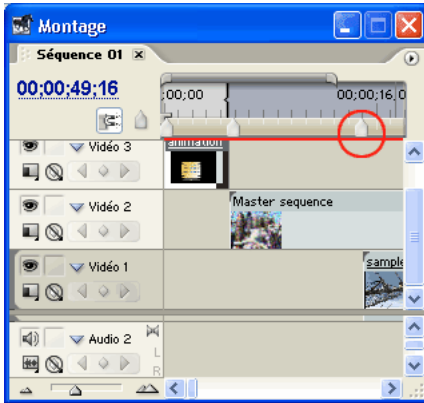
DV et d'éléments sont plus indiqués, car ils utilisent tous

un rapport L/H 4:3 ou 16:9. Si, toutefois, votre projet utilise des paramètres différents, l'exportateur DVD redimensionne automatiquement les éléments.

Pour obtenir les meilleurs résultats, utilisez des éléments audio avec un débit de 16 ou 24 bits et de 48 kHz ou 96 kHz.

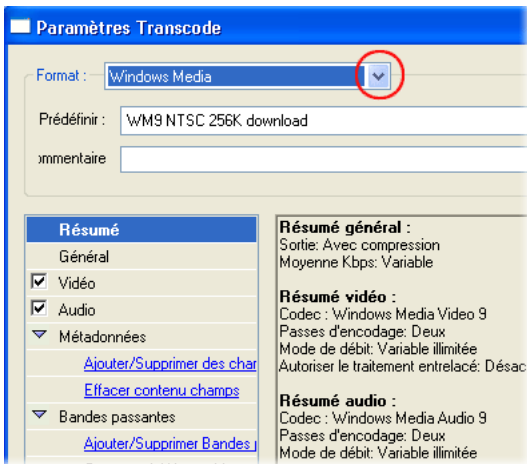
2. Définissez des marques de séquence pour créer des chapitres.

Pour naviguer vers différents points dans votre film, placez des marques de séquence à des points stratégiques dans la fenêtre Montage, par exemple au début de chaque nouvelle scène. Pour ajouter des marques numérotées ou non, choisissez **Marque > Définir une marque de séquence**. Les marques que vous définissez doivent être séparées par un minimum de 15 images, chaque marque servant de chapitre auquel vous accédez en appuyant sur les boutons **Chapitre** de la commande à distance de votre lecteur DVD.



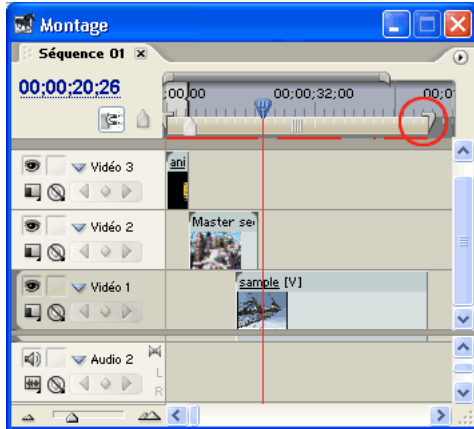
3. Ajoutez des informations de chapitre aux marques.

Pour ajouter des titres, des boutons et d'autres éléments graphiques à votre DVD, vous pouvez importer votre séquence dans Adobe Encore DVD ou une autre application de création de DVD. Adobe Premiere Pro vous permet de créer des fichiers prêts pour DVD au format Vidéo pour Windows (.AVI) en exportant des séquences sous la forme de films ou au format MPEG-2 (.M2V) en exportant vos séquences dans Adobe Media Encoder.



4. Définissez la longueur du film DVD.

Par défaut, Adobe Premiere Pro exporte l'ensemble du montage sur DVD. Pour éviter que le projet dépasse la capacité du DVD, définissez la zone du montage à exporter en faisant glisser la barre de la zone de travail.

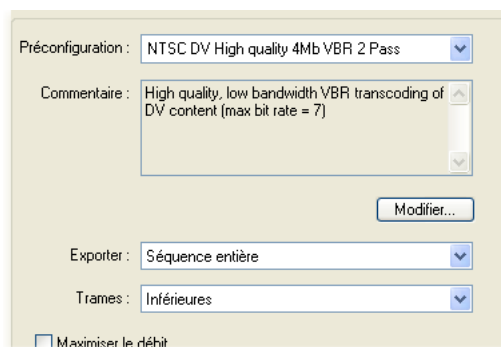


5. Sélectionnez le graveur de DVD.

Une fois le projet prêt pour l'exportation, insérez un disque DVD vierge dans le lecteur de DVD, puis choisissez Fichier > Exportation > Exportation sur DVD. Dans la boîte de dialogue Exportation sur DVD, nommez votre disque DVD, puis sélectionnez l'option Marques de chapitre aux marques de montage. Sélectionnez ensuite Graveur de DVD sur la gauche, puis choisissez votre graveur de DVD dans la liste. Vérifiez que l'état du graveur indique que le graveur est reconnu par le système, puis choisissez une option d'enregistrement.

6. Sélectionnez les réglages de codage.

Sélectionnez Codage dans la liste pour afficher les préconfigurations de codage DVD dans le menu déroulant. Choisissez un réglage en fonction de la longueur de votre séquence. Si votre séquence est un long métrage (90 à 130 minutes), choisissez un réglage comportant « 4 Mo ». Si, en revanche, la séquence est inférieure à 90 minutes, choisissez un si comportant « 7 Mo ». Pour laisser Adobe Premiere Pro déterminer la meilleure compression pour votre contenu, choisissez un réglage de débit variable (VBR) plutôt qu'un réglage de débit constant (CBR).



7. Gravez le DVD.

Après avoir sélectionné tous vos réglages, cliquez sur le bouton Enregistrer pour lancer la gravure du DVD. Si le système affiche un message indiquant que l'espace disque nécessaire est supérieur à la capacité du DVD, choisissez une préconfiguration de codage de qualité inférieure ou réduisez la plage d'exportation de votre montage, puis essayez de graver le DVD.

8. Lisez le film.

Une fois la gravure du DVD terminée, lisez-le sur le lecteur DVD de votre ordinateur ou sur un lecteur DVD standard pour en vérifier la qualité.

Pour bénéficier d'une plus grande variété d'options, libre à vous d'exporter vos projets dans Adobe Encore DVD, où vous pouvez ajouter des titres, des boutons et des pistes audio à vos DVD.

Réalisation de projets

À propos des projets

Un *projet* est un fichier Adobe Premiere Pro unique qui contient des séquences vidéo et des références aux médias associés aux séquences. Il permet également de stocker des informations sur les séquences et les médias, telles que les réglages pour l'acquisition des médias, les transitions et le mixage audio. Au sein d'un seul fichier de projet, vous pouvez monter des segments individuels, puis les assembler dans un programme final en les imbriquant dans une séquence plus longue. De la même façon, vous pouvez enregistrer plusieurs variantes d'une séquence dans le même projet. Vous pouvez réorganiser les médias et les séquences d'un projet dans des chutiers, dont le fonctionnement est identique aux dossiers de l'Explorateur Windows.

Démarrage d'un nouveau projet

Dans la plupart des cas, vous pouvez démarrer un projet en utilisant une des préconfigurations fournies dans la boîte de dialogue Nouveau projet. Les préconfigurations disponibles dans Adobe Premiere Pro comprennent des types de projets courants. Préservez la qualité du montage en utilisant une préconfiguration qui reflète les spécifications de votre média d'origine. Si, par exemple, vous avez enregistré une séquence sur DV, utilisez la préconfiguration DV. Si vous devez définir des réglages de qualité inférieure pour la sortie (telle qu'une vidéo en continue sur le Web), ne modifiez pas les réglages de votre projet. Changez plutôt les réglages d'exportation.

Vous pouvez personnaliser les réglages du projet (réglages Général, Acquisition, Rendu vidéo et Séquence par défaut). Toutefois, la personnalisation des réglages n'est généralement pas nécessaire, car la plupart des tâches sont couvertes par les préconfigurations de la boîte de dialogue Nouveau projet. Les cartes d'acquisition certifiées compatibles avec Adobe Premiere Pro peuvent installer leurs propres préconfigurations optimisées lors de l'installation du logiciel qui accompagne la carte. Si aucune préconfiguration n'est adaptée à vos tâches, reportez-vous à la rubrique [« Utilisation des fenêtres dans Adobe Premiere Pro », page 45](#).

Remarque : lorsque vous créez un fichier de projet, les réglages du projet doivent être appropriés. Une fois le projet créé, certains réglages sont verrouillés, tels que la base de temps. Ce verrouillage permet d'empêcher des incohérences indésirables suite à la modification ultérieure des réglages du projet.

Pour démarrer un nouveau projet :

- 1 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Si Adobe Premiere Pro est fermé, lancez le programme.
 - Si Adobe Premiere Pro est ouvert mais qu'aucun projet n'est ouvert, cliquez sur Nouveau projet.



- Si un projet Adobe Premiere Pro est déjà ouvert, choisissez Fichier > Nouveau > Projet.
- 2** A l'ouverture de la boîte de dialogue Nouveau projet, procédez de l'une des façons suivantes :
- Pour appliquer une préconfiguration, sélectionnez-la dans la liste Préconfigurations disponibles.
 - Pour personnaliser les réglages, choisissez la préconfiguration conforme à votre environnement de montage, cliquez sur Réglages personnalisés, puis définissez les réglages du projet (voir la rubrique « [Création des préconfigurations pour un projet](#) », [page 65](#)).
- 3** Dans le champ Emplacement, spécifiez l'emplacement où vous souhaitez enregistrer le projet sur le disque.
- 4** Dans le champ Nom, tapez le nom du projet, puis cliquez sur OK.

Remarque : *lorsque cela est possible, spécifiez un emplacement et un nom que vous ne devrez pas modifier ultérieurement. Par défaut, Adobe Premiere Pro enregistre le rendu des prévisualisations, les fichiers audio uniformisés et les acquisitions audio et vidéo dans le dossier où vous stockez le projet. Le déplacement ultérieur d'un projet peut nécessiter celui des fichiers associés. Pour modifier l'emplacement par défaut des fichiers capturés, des fichiers de prévisualisation et des fichiers audio uniformisés, choisissez Edition > Préférences > Disques de travail.*

Ouverture d'un projet

Adobe Premiere Pro peut ouvrir des fichiers de projet créés dans Adobe Premiere Pro ou Adobe Premiere 6.5 ou version ultérieure, sous Windows ou Mac OS.

Vous ne pouvez ouvrir qu'un seul projet à la fois. Si vous souhaitez transférer le contenu d'un projet dans un autre, importez-le (voir la section « [Importation d'un autre projet](#) », [page 92](#)).

Pour ouvrir un projet Adobe Premiere Pro existant :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Si Adobe Premiere Pro est fermé, cliquez deux fois sur le fichier de projet sur le bureau.
- Si Adobe Premiere Pro est ouvert mais qu'aucun projet n'est ouvert, cliquez sur Ouvrir un projet, sélectionnez le fichier, puis cliquez sur Ouvrir. Vous pouvez également cliquer sur le nom du projet dans la liste Les tout derniers projets, s'il y est répertorié.
- Si Adobe Premiere Pro et un projet sont ouverts, choisissez Fichier > Ouvrir, sélectionnez le fichier, puis cliquez sur Ouvrir. Vous pouvez également choisir le nom du projet dans le sous-menu Fichier > Ouvrir un projet récent, le cas échéant.

Adobe Premiere Pro ne copie pas les fichiers source d'origine dans le projet. Il mémorise uniquement la référence de chaque fichier source selon le nom de fichier et l'emplacement au moment de d'importation. Si vous déplacez, renommez ou supprimez un fichier source ultérieurement, Adobe Premiere Pro est incapable de le retrouver à la prochaine ouverture du projet. Le cas échéant, la boîte de dialogue de recherche du fichier s'affiche. Vous pouvez résoudre le problème en sélectionnant l'une des options décrites ci-dessous.

Afficher uniquement les correspondances de noms exactes Affiche uniquement les fichiers dont le nom correspond à celui du fichier manquant à la dernière fermeture du projet. Si le nom du fichier a été modifié, désélectionnez cette option.

Sélectionner Remplace le fichier manquant si vous sélectionnez en premier lieu le fichier d'origine ou de remplacement.

Rechercher Démarre la fonctionnalité de recherche de Windows XP.

Off-line Remplace le fichier manquant par un *fichier off-line*. Ce fichier de substitution vide conserve les références au fichier manquant tout au long du projet jusqu'à ce que vous le reliez au fichier d'origine.

Tous off-line Remplace tous les fichiers manquants par des fichiers off-line, sans vous demander confirmation.

Ignorer Supprime toutes les références au fichier manquant dans l'intégralité du projet. Toutes les occurrences de l'élément disparaissent des fenêtres Projet et Montage.

Tout ignorer Supprime toutes les références aux fichiers manquants dans l'intégralité du projet, sans vous demander confirmation.

Important : ne sélectionnez Ignorer ou Tout ignorer que si vous avez l'intention de retravailler toutes les occurrences du fichier manquant au sein du projet. Si vous ne retrouvez pas un fichier à conserver dans le projet, utilisez plutôt Off-line.

Il n'est pas nécessaire de fermer et de rouvrir un projet pour y remplacer un fichier off-line. Utilisez plutôt la commande Lier le média. Pour plus de détails, voir la section « [Utilisation des fichiers off-line](#) », page 94.

Remarque : dans la mesure où un élément n'est en fait qu'une référence à un fichier source, vous ne pouvez pas supprimer les fichiers source tant qu'ils sont utilisés en tant qu'éléments dans un projet Adobe Premiere Pro (à moins qu'ils aient été capturés par pilotage de matériel et que vous envisagiez de les recapturer). Une fois le film terminé, vous pouvez supprimer les fichiers source pour autant que vous ne souhaitez pas modifier le projet ni réutiliser les fichiers source.

Enregistrement manuel ou automatique d'un projet

En enregistrant un projet, vous mémorisez vos choix de montage, les références aux fichiers source et la disposition la plus récente des fenêtres. Protégez votre travail en l'enregistrant souvent. Vous pouvez, par ailleurs, configurer l'enregistrement de votre projet à intervalles réguliers dans Adobe Premiere Pro. Vous pouvez par exemple demander à Adobe Premiere Pro d'enregistrer une copie du projet toutes les 15 minutes, chacun de ces fichiers reflétant l'état du projet à un moment donné. Selon les modifications apportées au projet entre deux enregistrements, l'enregistrement automatique peut donc avoir le même effet que la commande Annuler. Dans la mesure où les fichiers de projet sont plus petits que les fichiers vidéo source, l'archivage de nombreuses versions d'un projet occupe peu d'espace disque. Il est conseillé d'enregistrer les fichiers de projet sur la même unité que l'application. Les fichiers archivés sont enregistrés dans le dossier *[utilisateur actuel]/Mes documents/Adobe/Premiere Pro/7.0/Project-Archive*. Pour plus d'informations sur la restauration des versions antérieures d'un projet, reportez-vous à la section « [Correction d'erreurs](#) », page 44.

Remarque : Adobe Premiere Pro peut vous demander si vous souhaitez enregistrer un projet même si vous n'avez modifié aucune séquence. C'est le cas lorsque d'autres attributs

du projet ont pu être modifiés depuis l'ouverture du projet. Il est recommandé, le cas échéant, d'enregistrer les modifications.

Pour plus d'informations sur la spécification de l'emplacement de stockage des fichiers de projet associés, tels que la vidéo et l'audio capturés, les prévisualisations audio et vidéo et les fichiers audio uniformisés, reportez-vous à la section « [Utilisation des disques de travail](#) », page 59.

Pour enregistrer un projet :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Choisissez Fichier > Enregistrer pour enregistrer le projet actuellement ouvert.
- Pour enregistrer une copie d'un projet et continuer de travailler dans la nouvelle copie, choisissez Fichier > Enregistrer sous, indiquez l'emplacement et le nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer.
- Pour enregistrer une copie d'un projet et continuer de travailler dans le projet d'origine, choisissez Fichier > Enregistrer une copie, indiquez l'emplacement et le nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer.



Il n'est pas nécessaire d'enregistrer des copies d'un projet lorsque vous créez différents segments ou versions du même programme vidéo. Il suffit de créer de nouvelles séquences ou des séquences en double au sein d'un seul fichier de projet.

Pour enregistrer automatiquement un projet ou une série de projets :

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Enregistrement automatique.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes, puis cliquez sur OK.
 - Sélectionnez Enregistrement automatique des projets, puis entrez le nombre de minutes après lequel le projet doit être enregistré.
 - Entrez un nombre pour l'option Nombre maximal de versions de projet afin de spécifier le nombre de versions de chaque fichier de projet à enregistrer. Si, par exemple, vous entrez 5, Adobe Premiere Pro enregistre cinq versions de chaque projet que vous avez ouvert.

Pour ouvrir un fichier de projet créé par la fonction Enregistrement automatique :


- 1 Fermez le projet, s'il est ouvert.
- 2 Choisissez Fichier > Ouvrir.
- 3 Ouvrez le fichier dans le dossier Mes documents/Adobe/Premiere Pro/7.0/Enregistrement automatique d'Adobe Premiere Pro (en l'absence de fichier, la fonction Enregistrement automatique peut être désactivée).

Correction d'erreurs

Si vous changez d'avis ou faites une erreur, vous pouvez annuler vos opérations de diverses manières. L'annulation porte uniquement sur les actions modifiant le programme vidéo. Vous ne pouvez donc pas annuler l'ouverture d'une fenêtre.

Pour corriger une erreur :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour annuler les modifications les plus récentes, choisissez Edition > Annuler (vous pouvez annuler toutes les modifications récentes apportées au projet dans n'importe quel fenêtre Adobe Premiere Pro. Le nombre de modifications est limité uniquement par la mémoire disponible).
- Pour revenir à un état spécifique du projet depuis son ouverture, sélectionnez une entrée de la palette Historique (voir la section [« Utilisation de la palette Historique », page 56](#)).
- Pour annuler toutes les modifications effectuées depuis le dernier enregistrement, choisissez Fichier > Version précédente.
- Pour annuler les modifications apportées avant le dernier enregistrement, essayez d'ouvrir l'une des versions antérieures du projet dans le dossier Premiere Auto-Save, puis choisissez Fichier > Enregistrer sous pour enregistrer le projet dans un autre dossier. Le nombre de versions antérieures dépend des réglages de la fonction Enregistrement automatique (voir la section [« Enregistrement manuel ou automatique d'un projet », page 43](#)).
- Pour interrompre une modification en cours (en général, une barre de progression s'affiche), appuyez sur la touche Echap.
- Pour fermer une boîte de dialogue sans appliquer de modification, cliquez sur Annuler.
- Pour rétablir toutes les valeurs par défaut dans un effet appliqué, cliquez sur le bouton Réinitialiser  dans la fenêtre Options d'effet.

Utilisation des fenêtres dans Adobe Premiere Pro

Trois fenêtres composent l'espace de travail principal dans Adobe Premiere Pro :

- La fenêtre Projet, où vous importez, organisez et stockez les références aux éléments. Elle contient tous les éléments source importés, ce qui ne veut pas dire que vous devez tous les utiliser. Elle vous permet également d'organiser les listes d'acquisition de fichiers off-line à capturer et de répertorier les éléments qui ont été capturés.
- La fenêtre Moniteur comprend les volets Source et Programme. Le volet Source permet de visualiser un élément vidéo donné, tandis que le volet Programme montre l'état du programme vidéo monté dans la fenêtre Montage. Vous pouvez également ajouter la fenêtre Options d'effet sous forme d'onglet au volet Source.
- La fenêtre Montage donne un aperçu schématique du programme, comprenant toutes les séquences, la vidéo, l'audio et les pistes vidéo en surimpression. Les modifications effectuées dans cette fenêtre sont répercutées dans le volet Programme.

Adobe Premiere Pro comporte également des fenêtres dédiées à des tâches spécifiques comme l'acquisition vidéo (voir la section [« Utilisation de la fenêtre Acquisition », page 67](#)), le titrage (voir la section [« Définition d'un nouveau titre », page 213](#)), l'application et le contrôle des effets (voir la section [« Fenêtre Options d'effet », page 260](#)) et le mixage audio (voir la section [« Utilisation de la fenêtre Mixage audio », page 190](#)).

Lorsque vous quittez Adobe Premiere Pro, la disposition des fenêtres et des palettes est enregistrée avec le fichier de projet. Vous pouvez en outre créer et enregistrer des dispositions de fenêtres comme espace de travail disponible pour n'importe quel projet (voir la section [« Utilisation des espaces de travail », page 46](#)).

Utilisation des menus de fenêtre et de palette

Dans Adobe Premiere Pro, la plupart des fenêtres et des palettes comprennent des menus qui s'affichent lorsque vous cliquez sur un bouton. En outre, toutes les fenêtres proposent des menus contextuels dont le contenu dépend de la tâche ou du mode actif. Les commandes figurant dans les menus des fenêtres et palettes et dans les menus contextuels sont propres à ces fenêtres et palettes.

Pour ouvrir les menus des fenêtres et des palettes :

Cliquez sur le bouton de menu  situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre ou palette.

Pour ouvrir les menus contextuels des fenêtres :

Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre.

Utilisation des onglets dans les fenêtres

Certaines fenêtres Adobe Premiere Pro contiennent des onglets sur lesquels vous pouvez cliquer pour afficher le contenu de ces fenêtres. Ces onglets peuvent être également déplacés pour former des fenêtres distinctes. Dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez associer des onglets en procédant de l'une des façons suivantes :

- Les fenêtres Moniteur, Montage et Mixage audio contiennent des onglets qui représentent plusieurs séquences. Lorsque vous cliquez sur un onglet, la séquence de ce dernier est activée dans les trois fenêtres. Les onglets de la fenêtre Montage qui représentent plusieurs séquences peuvent être déplacés pour former des fenêtres Montage distinctes pour chaque séquence.
- Les palettes Historique et Informations peuvent être combinées en un groupe d'onglets.
- La fenêtre Options d'effet peut être affichée sous forme d'onglet dans la fenêtre Projet ou dans le volet Source de la fenêtre Programme.

Utilisez les techniques suivantes pour réorganiser les fenêtres à l'aide des onglets :

- Pour réorganiser ou dissocier un groupe d'onglets, faites glisser l'onglet de cette fenêtre.
- Pour associer un onglet à un autre onglet ou une autre fenêtre, faites-le glisser vers la fenêtre correspondante. Notez que certains onglets ne peuvent être associés qu'avec des onglets spécifiques, comme mentionné ci-dessus.
- Si tous les onglets d'une fenêtre ne peuvent pas être affichés en même temps, faites glisser le curseur qui se trouve au-dessus des onglets.

Utilisation des espaces de travail

Adobe Premiere Pro contient des préconfigurations de disposition de fenêtre qui vous permettent de reconfigurer les fenêtres pour réaliser certaines tâches, telles que le montage des séquences audio ou des effets. Après avoir créé une disposition personnalisée des fenêtres, vous pouvez l'enregistrer et l'appliquer à n'importe quel projet. L'enregistrement d'un espace de travail permet de conserver l'emplacement des fenêtres Projet, Moniteur, Montage, Effets, Options d'effet et Mixage audio.

Pour utiliser un espace de travail :

Choisissez Fenêtre > Espace de travail, puis un espace de travail.

Pour enregistrer un espace de travail personnalisé :

- 1 Disposez les fenêtres et redimensionnez-les à votre convenance.
- 2 Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Enregistrer l'espace de travail.
- 3 Saisissez le nom de l'espace de travail, puis cliquez sur Enregistrer.

Pour supprimer un espace de travail personnalisé :


Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Supprimer l'espace de travail, choisissez un nom, puis cliquez sur Supprimer.

Réglage de la luminosité de l'interface utilisateur

Vous pouvez régler la luminosité de la couleur d'arrière-plan des fenêtres et des palettes Adobe Premiere Pro. Par exemple, vous pouvez diminuer la luminosité lorsque vous travaillez dans un studio de postproduction sombre ou lorsque vous apportez des corrections aux couleurs.

Pour régler la luminosité des arrière-plans des palettes et des fenêtres :

Choisissez Edition > Préférences > Général, puis spécifiez une valeur pour l'option Luminosité de l'interface utilisateur.

 Pour réduire l'impact visuel des éléments d'une fenêtre, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bureau Windows, choisissez Propriétés, puis personnalisez les options situées sous l'onglet Apparence de la boîte de dialogue Propriétés de Affichage. Par exemple, sélectionnez l'option Style Windows Classique ou réduisez la taille de police des barres de titre (voir l'aide en ligne de Windows).

Affichage d'informations sur les éléments dans la fenêtre Projet

La partie supérieure de toute fenêtre Projet est occupée par la *visionneuse de vignettes*, laquelle permet de visualiser des éléments isolés. Par défaut, la première image d'un élément apparaît dans la visionneuse de vignettes et dans d'autres endroits du projet où la vignette est affichée. Vous pouvez remplacer la vignette par défaut en désignant n'importe quelle image d'un élément en tant qu'*image postérisée*.

Pour afficher les informations d'un élément sélectionné :

Procédez de l'une des façons suivantes :


- Examinez la visionneuse de vignettes située dans le coin supérieur gauche de la fenêtre Projet. Si vous sélectionnez plusieurs éléments, elle vous indique le nombre d'éléments sélectionnés.
- Passez en mode Liste et, si nécessaire, agrandissez ou faites défiler la fenêtre horizontalement pour afficher les colonnes. Certaines colonnes peuvent être masquées. Dans ce cas, reportez-vous à la section « [Utilisation des colonnes en mode Liste](#) », page 52.
- Choisissez Fichier > Propriétés > Sélection.


Pour lire un élément dans la fenêtre Projet :

- 1 Sélectionnez l'élément.

2 Appuyez sur le bouton Lecture ► de la visionneuse de vignettes. Le bouton Lecture se transforme en bouton Arrêt. Appuyez sur Arrêt pour arrêter la lecture. (La lecture de l'élément dans la visionneuse de vignettes n'affecte pas les affichages de la fenêtre Moniteur.)

Pour désigner l'image d'un élément en tant qu'image postérisée :

- 1 Sélectionnez l'élément dans la fenêtre Projet.
- 2 Appuyez sur le bouton Lecture ► ou déplacez le curseur de la visionneuse de vignettes située dans le coin supérieur gauche de la fenêtre Projet jusqu'à ce que l'image recherchée s'affiche.
- 3 Cliquez sur le bouton Définir l'image postérisée .

 Vous pouvez également définir l'image postérisée en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la visionneuse de vignettes, puis en choisissant Définir l'image postérisée dans le menu contextuel.


Attribution d'un nom, recherche et suppression d'éléments de la fenêtre Projet

Utilisez les outils de la fenêtre Projet pour renommer, rechercher et supprimer des éléments. Tous les médias du projet résident sur le disque dur sous forme de fichiers stockés séparément du projet. Seule une référence à chaque fichier est ajoutée à la fenêtre Projet d'Adobe Premiere Pro. Lorsque vous renommez, modifiez ou supprimez un élément dans Adobe Premiere Pro, le fichier d'origine et le nom de fichier résidant sur le disque restent intacts.

Remarque : lorsque vous utilisez la commande *Projet > Rompre le lien du média*, vous avez la possibilité de supprimer le fichier source en cours avec ses références du projet (voir la section « [Utilisation des fichiers off-line](#) », page 94).

Pour renommer un élément :

- 1 Sélectionnez l'élément, puis choisissez *Élément > Renommer*.
- 2 Saisissez le nouveau nom, puis appuyez sur la touche Entrée.

 Vous pouvez également renommer un élément sélectionné en cliquant sur son nom pour le sélectionner, en saisissant le nouveau nom, puis en appuyant sur la touche Entrée. La commande Renommer est également disponible lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un élément.


Pour gérer les éléments d'un projet :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour renommer un fichier source d'origine sur le disque dur, quittez Adobe Premiere Pro, puis renommez le fichier sur le bureau Windows. A la prochaine ouverture du projet, vous devrez rechercher le fichier (voir la section « [Ouverture d'un projet](#) », page 42).
- Pour supprimer un objet de la fenêtre Projet, sélectionnez-le, puis appuyez sur la touche Suppr.

- Pour supprimer tous les objets du projet qui ne sont pas utilisés dans des séquences, triez le mode Liste de la fenêtre projet selon la colonne Utilisation vidéo ou Utilisation audio pour identifier les éléments inutilisés, puis sélectionnez-les et supprimez-les.

Remarque : étant donné que les fichiers média ne sont pas enregistrés dans le projet, la suppression d'un élément du projet entraîne celle de toutes ses occurrences de la séquence. Le fichier média source de l'élément situé sur le disque dur n'est pas supprimé.

- Pour rechercher un élément dans un projet ou un dossier selon le contenu de n'importe quelle colonne en mode Liste, choisissez Edition > Rechercher ou cliquez sur le bouton Rechercher , sélectionnez des options, puis cliquez sur Rechercher.

Utilisation d'éléments source, d'occurrences d'élément et d'éléments en double

Les éléments peuvent être utilisés en tant qu'éléments source, d'occurrences d'élément ou d'éléments en double. Tous ces types d'éléments peuvent être montés de la même façon dans des séquences. Les différences entre ces types d'éléments sont les suivantes :


Élément source Élément initialement importé dans la fenêtre Projet. Il n'est répertorié qu'une seule fois par défaut dans la fenêtre Projet. Si vous supprimez un élément source de la fenêtre Projet, toutes ses occurrences sont également supprimées.

Occurrence d'élément Référence dépendante à un élément source, utilisée dans une séquence. Chaque fois que vous ajoutez un élément à une séquence, vous créez une autre occurrence de l'élément. L'occurrence d'un élément utilise le nom et la référence au fichier source utilisés par son élément source. Toutefois, le nom de l'occurrence d'un élément n'est pas mis à jour si vous modifiez le nom de son élément source. Les occurrences d'élément ne sont pas répertoriées dans la fenêtre Projet, mais elles sont différenciées dans le menu du volet Source, si vous les ouvrez à cet endroit. Le menu du volet Source répertorie les occurrences par nom, nom de séquence et point d'entrée.

Élément en double Copie indépendante d'un élément source que vous avez créée manuellement à l'aide de la commande Edition > Dupliquer. Contrairement à une occurrence d'élément, un élément en double conserve sa propre référence au fichier média source de l'élément d'origine sur le disque et est présent sous forme d'élément supplémentaire dans la fenêtre Projet. En outre, il n'est pas supprimé lorsque vous supprimez l'élément d'origine. Les éléments principaux et en double peuvent être renommés séparément (voir la section [« Attribution d'un nom, recherche et suppression d'éléments de la fenêtre Projet », page 48](#)).

Pour créer un élément en double :

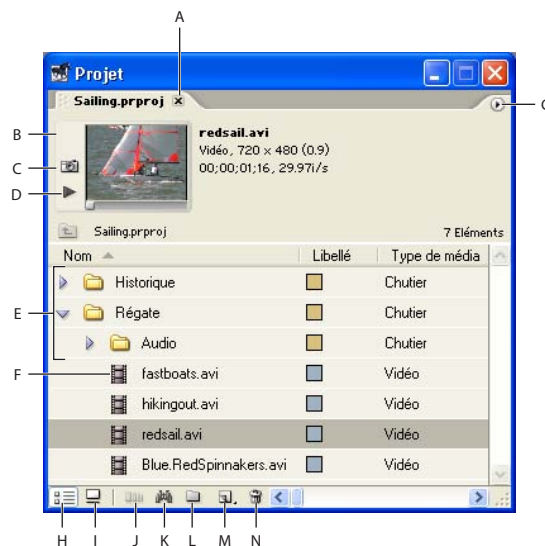
- 1 Dans la fenêtre Projet, sélectionnez un élément, puis choisissez Edition > Dupliquer.
- 2 Pour renommer l'élément en double, sélectionnez-le, choisissez Élément > Renommer, puis saisissez le nouveau nom de l'élément.

 Vous pouvez également créer un élément en double en copiant et collant un élément dans la fenêtre Projet (ou ses dossiers), en faisant glisser un élément tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée vers la fenêtre Projet ou en faisant glisser un élément du volet Source vers la fenêtre Projet.

Utilisation des chutiers

La fenêtre Projet peut contenir des *chutiers*, pratiques pour réorganiser le contenu d'un projet comme vous le feriez avec des dossiers dans l'Explorateur Windows. Les chutiers peuvent contenir des médias, des séquences et d'autres chutiers. Vous pouvez utiliser de l'une des façons suivantes :

- Pour stocker des listes de fichiers off-line pour des acquisitions en série.
- Pour stocker chaque séquence et son média source séparément.
- Pour organiser des types de médias, tels que les acquisitions DV, les images fixes Adobe Photoshop et les fichiers audio.



Fenêtre Projet

- A.** Fermer le projet **B.** Visionneuse de vignettes **C.** Définir l'image postérisée
D. Lecture **E.** Chutiers **F.** Élément **G.** Menu de la fenêtre Projet
H. Mode Liste **I.** Mode Icône **J.** Automatiser à la séquence **K.** Rechercher
L. Chutier **M.** Nouvel élément **N.** Effacer les éléments sélectionnés

Pour ajouter un chutier :

Cliquez sur le bouton Chutier  en bas de la fenêtre Projet.

Pour supprimer un ou plusieurs chutiers :

Sélectionnez les chutiers, puis cliquez sur l'icône Effacer  en bas de la fenêtre Projet.




Si vous cliquez plusieurs fois de suite sur le bouton Chutier, chaque nouveau chutier est imbriqué à l'intérieur du chutier créé précédemment.

Pour déplacer un élément vers un chutier :

Faites glisser l'élément vers l'icône Chutier. Vous pouvez déplacer des chutiers vers d'autres chutiers pour les imbriquer.

Pour afficher le contenu d'un chutier :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- En mode Liste, cliquez sur le triangle en regard de l'icône Chutier pour développer le chutier.
- Cliquez deux fois sur le chutier.
- Cliquez sur le bouton de chutier parent  de la fenêtre Projet pour afficher le contenu d'un chutier parent lorsque vous affichez uniquement le contenu d'un chutier imbriqué. Vous pouvez continuer à cliquer sur ce bouton jusqu'à ce que le contenu de premier niveau de la fenêtre Projet apparaisse.

Utilisation des bibliothèques d'Adobe Premiere 6.5 ou version antérieure

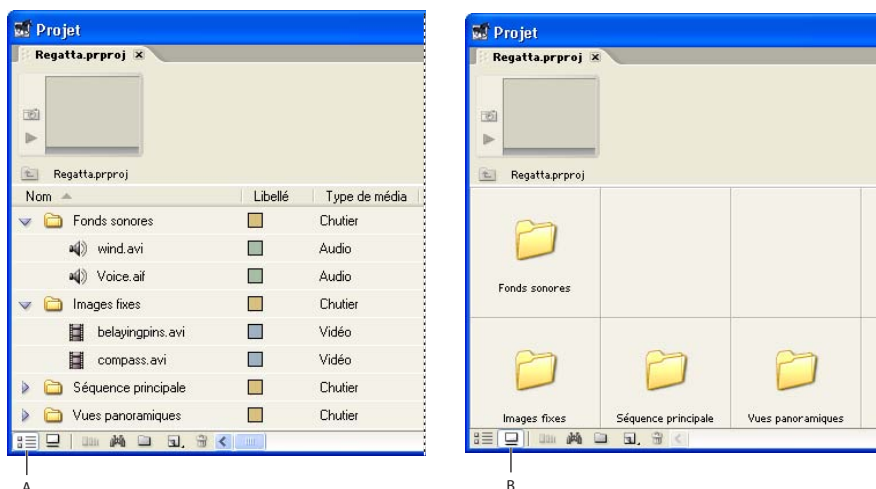
Adobe Premiere 6.5 prend en charge des conteneurs, appelés *bibliothèques*, qui permettent de stocker des éléments issus d'un ou plusieurs projets. Une bibliothèque est un fichier distinct des projets. Bien que Adobe Premiere Pro ne prenne pas en charge directement les bibliothèques, vous pouvez toutefois les ouvrir. Lorsque vous ouvrez une bibliothèque en tant que projet Adobe Premiere Pro, elle est convertie en chutier. Pour conserver des éléments en vue des les réutiliser dans d'autres projets, il suffit d'enregistrer le projet qui les contient, puis de l'importer vers d'autres projets (voir la section « [Importation d'un autre projet](#) », page 92).

Pour importer une bibliothèque :

- 1 Choisissez Fichier > Importer.
- 2 Sélectionnez le fichier de bibliothèque (.PLB), puis cliquez sur Ouvrir.

Personnalisation de l'affichage de la fenêtre Projet

Chaque élément est affiché dans la fenêtre Projet avec son nom et des informations détaillées. Vous pouvez afficher et trier des éléments en mode Liste ou Icône. Le mode Liste vous permet également de personnaliser les informations affichées.



Modes de la fenêtre Projet
A. Mode Liste **B.** Mode Icône


Pour modifier le mode d'affichage de la fenêtre Projet :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur le bouton Mode Liste ☰ ou Mode Icône □ en bas de la fenêtre.
- Choisissez Affichage > Liste ou Affichage > Icône dans le menu de la fenêtre Projet.

Pour réorganiser des éléments en mode Icône :

Faites glisser un élément vers n'importe quel carré. Lorsque vous faites glisser l'élément, une barre verticale indique la direction de l'élément. Si vous faites glisser un élément vers un chutier, l'élément est placé dans le chutier.

 Vous pouvez concevoir un storyboard en mode Icône, puis utiliser la fonction Automatiser à la séquence pour le déplacer vers une séquence (voir la section « [Ajout automatique d'éléments depuis la fenêtre Projet](#) », page 147).

Pour trier des éléments en mode Liste :

Cliquez sur l'en-tête de la colonne selon laquelle vous voulez trier les éléments. Si les chutiers sont développés, les éléments sont triés en partant du niveau supérieur dans la hiérarchie de la fenêtre Projet. Pour inverser l'ordre de tri, cliquez de nouveau sur l'en-tête de colonne.

Remarque : pour personnaliser les colonnes en mode Liste, reportez-vous à la section « [Utilisation des colonnes en mode Liste](#) », page 52.

Pour personnaliser les options d'affichage générales pour la fenêtre Projet :

Choisissez l'une des options suivantes dans le menu de la fenêtre Projet :

- Choisissez Affichage > Zone de prévisualisation pour masquer ou afficher la visionneuse de vignettes et les informations sur les éléments.
- Choisissez Vignettes > [commande] pour masquer les vignettes ou définir leur taille.
- Choisissez Nettoyer pour supprimer les espaces vides entre les éléments en mode Icône et les réorganiser dans la fenêtre Projet.

Utilisation des colonnes en mode Liste

Le mode Liste de la fenêtre Projet vous permet d'évaluer, de rechercher ou d'organiser rapidement des éléments selon des propriétés spécifiques.

Pour modifier la largeur d'une colonne en mode Liste :

Placez le pointeur de la souris sur une ligne de séparation entre les en-têtes de colonne jusqu'à ce que l'icône de redimensionnement des colonnes ⇄ apparaisse. Faites ensuite glisser horizontalement.

Pour réorganiser les colonnes en mode Liste :

Faites glisser l'en-tête d'une colonne horizontalement. Vous ne pouvez pas déplacer la colonne Nom.

Pour ajouter une colonne :

- 1 Choisissez Modifier les colonnes dans le menu de la fenêtre Projet.

2 Sélectionnez le nom d'une colonne (après laquelle la nouvelle colonne s'affichera); puis cliquez sur Ajouter.

3 Saisissez un nom.

4 Choisissez un type. Les colonnes de texte peuvent contenir un texte quelconque. Les colonnes booléennes contiennent une case à cocher. Cliquez sur OK.

Pour personnaliser les colonnes en mode Liste :

Choisissez Modifier les colonnes dans le menu de la fenêtre Projet, puis procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour afficher une colonne, sélectionnez l'option située en regard de la colonne.
- Pour renommer une colonne, sélectionnez son nom, cliquez sur Renommer, puis modifiez le nom.
- Pour supprimer une colonne, sélectionnez son nom, puis cliquez sur Supprimer.
- Pour réorganiser les colonnes, sélectionnez un nom de colonne, puis cliquez sur Déplacer vers le haut ou Déplacer vers le bas. Vous pouvez également réorganiser les colonnes en les faisant glisser horizontalement dans la fenêtre Projet.

Remarque : si vous n'êtes pas en mesure de localiser ou de changer l'attribut d'une colonne dans la boîte de dialogue Modifier les colonnes, cela signifie qu'il est verrouillé par Adobe Premiere Pro et qu'il ne peut pas être modifié. Vous pouvez, par exemple, renommer les colonnes que vous ajoutez, mais vous ne pouvez pas renommer les colonnes intégrées dans Adobe Premiere Pro.

Les champs suivants sont disponibles en mode Liste :

Nom Le nom de l'élément enregistré sur le disque est affiché par défaut. Vous pouvez toutefois modifier le nom attribué à l'élément au sein du projet. Vous ne pouvez pas déplacer le champ Nom (voir la section [« Attribution d'un nom, recherche et suppression d'éléments de la fenêtre Projet », page 48](#)).

Libellé Couleur qui permet d'identifier et d'associer des éléments (voir la section [« Utilisation des libellés », page 55](#)).

Type de média Type de support (séquence, image fixe, etc.).

Début du média Code temporel au démarrage de l'acquisition.

Fin du média Code temporel à la fin de l'acquisition.

Durée du média Durée du média capturé sur le disque, exprimée dans la même unité que celle spécifiée dans l'option d'affichage du temps (voir la rubrique [« Définition des réglages généraux », page 62](#)).

Remarque : dans Adobe Premiere Pro, toutes les durées des fenêtres comprennent les images spécifiées par les points d'entrée et de sortie. Par exemple, la définition des points d'entrée et de sortie sur la même image se traduit par la durée d'une seule image.

Point d'entrée vidéo Code temporel du point d'entrée tel qu'il est défini dans la fenêtre Projet ou Source.

Point de sortie vidéo Code temporel du point de sortie tel qu'il est défini dans la fenêtre Projet ou Source.

Durée vidéo Durée de l'élément telle qu'elle est définie par les points d'entrée et de sortie vidéo et incorporant tout réglage appliqué dans Adobe Premiere Pro, tel que la modification de la vitesse de l'élément.

Point d'entrée audio Code temporel du point d'entrée tel qu'il est défini dans la fenêtre Projet ou Source.

Point de sortie audio Code temporel du point de sortie tel qu'il est défini dans la fenêtre Projet ou Source.

Durée audio Durée de l'élément telle qu'elle est définie par les points d'entrée et de sortie audio et incorporant tout réglage appliqué dans Adobe Premiere Pro, tel que la modification de la vitesse de l'élément.

Infos vidéo Taille d'image et rapport L/H de l'élément et spécification d'une éventuelle couche Alpha.

Infos audio Spécifications audio de l'élément.

Utilisation vidéo Nombre d'occurrences du composant vidéo d'un élément dans les séquences du projet.

Utilisation audio Nombre d'occurrences du composant audio d'un élément dans les séquences du projet.

Bande Texte saisi lors de l'enregistrement de l'élément pendant l'acquisition en série, si l'acquisition a été réalisée depuis Adobe Premiere Pro ou une version antérieure d'Adobe Premiere.

Description Texte saisi lors de l'enregistrement de l'élément pendant l'acquisition en série, si l'acquisition a été réalisée depuis Adobe Premiere Pro ou une version antérieure d'Adobe Premiere.

Commentaire Texte destiné à l'identification et au tri.

Remarque de dérushing Texte saisi dans le champ de l'option Remarque lors de la capture d'un élément à l'aide de la fenêtre Acquisition.

Chemin d'accès Emplacement du fichier sur le disque.

Réglages d'acquisition Déterminent si des réglages d'acquisition sont attribués à un fichier dans Adobe Premiere Pro. Par exemple, les éléments doivent posséder des réglages d'acquisition pour les acquisitions en série. Choisissez une commande dans le sous-menu Élément > Réglages d'acquisition pour modifier les réglages d'acquisition d'un élément sélectionné.

Etat Indique si un élément est online ou off-line. Si un élément est off-line, le motif est précisé.

Propriétés off-line Indiquent si la source d'un élément off-line contient de la vidéo, de l'audio ou les deux.

Scène Texte saisi dans le champ de l'option Scène de la fenêtre Acquisition lors de la capture vidéo dans Adobe Premiere Pro.

Plan/Prise Texte saisi dans le champ de l'option Plan/Prise de la fenêtre Acquisition lors de la capture vidéo dans Adobe Premiere Pro.

Client Texte destiné au nom du client.

Compression Compression utilisée par l'élément. Non applicable aux séquences.

Bonne prise Texte destiné à indiquer les éléments préférés.

Utilisation des libellés

Les libellés sont des couleurs qui vous permettent d'identifier et d'associer des éléments. Vous pouvez les attribuer et les afficher dans la fenêtre Projet. Les couleurs des libellés marquent les éléments dans la colonne Libellé de la fenêtre Projet et dans la fenêtre Montage.

Pour attribuer un libellé à un élément :

- 1 Sélectionnez un élément dans la fenêtre Projet.
- 2 Choisissez Edition > Libellé, puis une couleur.

Pour sélectionner tous les éléments qui utilisent le même libellé :

- 1 Sélectionnez un élément qui utilise le libellé.
- 2 Choisissez Edition > Libellé > Sélectionner un groupe de libellés.

Pour modifier le nom ou la couleur des libellés :

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Couleurs des libellés.
- 2 Modifiez le nom des libellés ou cliquez sur une nuance de couleur pour modifier une couleur.

Pour définir les libellés par défaut pour un type de média :

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Valeurs par défaut des libellés.
- 2 Sélectionnez une couleur de libellé pour n'importe quel type de média dans le volet.

Remarque : les valeurs par défaut des libellés sont appliquées aux éléments que vous ajoutez à la fenêtre Projet suite à leur modification. Cette commande ne change pas la couleur des libellés des éléments qui se trouvaient auparavant dans la fenêtre Projet. Pour modifier la couleur des libellés de ces éléments, utilisez la commande Edition > Préférences > Couleurs des libellés.

Utilisation des palettes

Adobe Premiere Pro se compose d'une palette d'outils et des palettes Informations et Historique. Lorsqu'elles sont affichées, les palettes apparaissent toujours dans la partie supérieure de toutes les fenêtres. La palette Informations affiche des informations sur l'élément sélectionné dans les fenêtres Projet ou Montage ou dans le menu de l'élément du volet Source. La palette Historique vous permet de naviguer parmi les différents niveaux d'annulation disponibles. Vous pouvez afficher, masquer ou réorganiser les palettes pendant que vous travaillez. Vous pouvez afficher la palette d'outils verticalement ou horizontalement.

Vous pouvez également régler la luminosité de la couleur d'arrière-plan des palettes et des fenêtres (voir la section « [Réglage de la luminosité de l'interface utilisateur](#) », page 47).

Modification de l'affichage des palettes

Vous pouvez modifier l'affichage des palettes de manière à mieux les agencer dans les fenêtres.

Pour afficher et masquer des palettes :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour afficher une palette, choisissez son nom dans le menu Fenêtre ou cliquez sur son onglet, s'il est visible.
- Pour masquer une palette, cliquez sur la case de fermeture dans son onglet.
- Pour masquer ou afficher toutes les palettes ouvertes, appuyez sur la touche de tabulation.

Pour associer les palettes Informations et Historique :


Faites glisser l'onglet d'une palette vers une autre palette.

Pour dissocier une palette :

Faites glisser l'onglet d'une palette à l'extérieur du groupe.

Pour afficher la palette d'outils verticalement ou horizontalement :

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la couleur d'arrière-plan de la palette d'outils (et non d'un outil individuel), puis sélectionnez une option d'orientation.

 Si plusieurs moniteurs sont connectés à l'ordinateur et que le système prend en charge l'affichage multi-écran, vous pouvez faire glisser les palettes vers n'importe quel moniteur.

Utilisation de la palette Informations

La palette Informations affiche des informations sur l'objet sélectionné. S'il s'agit d'un élément, elle affiche par exemple la durée, le point d'entrée et le point de sortie. Les informations affichées varient en fonction de divers critères tels que le type de média et la fenêtre active. Par exemple, un espace vide dans la fenêtre de montage, un rectangle dans la fenêtre Titre et un élément dans la fenêtre Projet affichent les informations liées à chaque objet.

Dans la palette Informations, la ligne Vidéo indique respectivement la fréquence des images, les dimensions et le rapport L/H en pixels. La ligne Audio, quant à elle, indique respectivement l'échantillonnage, le nombre de bits/pixel et les couches.

Utilisation de la palette Historique

La palette Historique permet d'accéder à un état précis du projet créé pendant la session de travail en cours. Chaque fois que vous apportez une modification au projet, un nouvel état est ajouté à la palette. Vous pouvez modifier le projet à partir de l'état sélectionné. Les états d'historique ne sont pas disponibles pour les opérations réalisées dans les fenêtres Acquisition et Module de titrage Adobe.

Les recommandations suivantes vous aideront à utiliser correctement la palette Historique :

- Les modifications globales, telles que les changements apportés aux palettes, fenêtres et préférences, ne sont pas considérées comme des modifications du projet et ne figurent donc pas dans la palette.
- Une fois le projet fermé et rouvert, les états antérieurs disparaissent de la palette.
- La commande Version précédente supprime tous les états depuis le dernier enregistrement du projet.
- L'état le plus ancien figure en tête de liste, le plus récent en fin de liste.

- Chaque état s'accompagne du nom de l'outil ou de la commande utilisé pour modifier le projet, ainsi que d'une icône représentant cet outil ou commande. Certaines opérations génèrent un état pour chaque fenêtre qu'elles affectent, telle que la fenêtre Module de tirage Adobe. Les opérations que vous réalisez dans une telle fenêtre sont traitées en tant qu'état unique dans la palette.
- Lorsque vous sélectionnez un état, les états en dessous s'estompent pour signaler ceux qui seront supprimés si vous remaniez le projet à partir de là.
- Lorsque vous sélectionnez un état puis modifiez le projet, tous les états suivants sont supprimés.

Pour afficher la palette Historique :

Choisissez Fenêtre > Historique.

Pour sélectionner un état :

Cliquez sur le nom de l'état dans la palette Historique.



Pour se déplacer dans la palette Historique :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites glisser le curseur ou la barre de défilement de la palette.
- Choisissez En avant ou En arrière dans le menu de la palette.

Pour supprimer un état d'un projet :

Sélectionnez l'état, puis procédez de l'une des façons suivantes :

- Choisissez Supprimer dans le menu de la palette Historique.
- Cliquez sur l'icône Supprimer les actions susceptibles d'être rétablies , puis sur OK.
- Cliquez sur l'icône Supprimer les actions susceptibles d'être rétablies  tout en maintenant la touche Alt enfoncée.

Pour supprimer tous les états de la palette Historique :

Choisissez Effacer l'historique dans le menu de la palette Historique.

Utilisation des raccourcis clavier

Étant donné que la plupart des commandes et des boutons sont associés à des raccourcis clavier, vous pouvez modifier un programme vidéo en utilisant très peu la souris. Vous pouvez également créer ou modifier des raccourcis clavier.

Utilisation des raccourcis clavier par défaut

Adobe Premiere Pro contient un jeu de raccourcis clavier. Vous pouvez les afficher et les modifier à l'aide de la commande Edition > Personnalisation du clavier (voir la section « [Personnalisation des raccourcis clavier](#) », page 58). Dans la boîte de dialogue Personnalisation du clavier, le jeu de raccourcis clavier par défaut s'appelle Paramètres d'usine Adobe Premiere Pro. La liste complète de ces raccourcis est disponible dans l'annexe Raccourcis clavier.

Pour trouver le raccourci clavier correspondant à un outil, un bouton ou une commande de menu :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Placez le pointeur de la souris sur un outil ou un bouton jusqu'à ce que l'info-bulle correspondante s'affiche. S'il existe, le raccourci clavier est indiqué dans l'info-bulle après la description de l'outil.
- Recherchez le raccourci clavier à droite de la commande de menu.
- Pour les raccourcis clavier non répertoriés dans les menus ou les info-bulles, reportez-vous à l'annexe Raccourcis clavier ou choisissez Edition > Personnalisation du clavier. La boîte de dialogue Personnalisation du clavier vous permet également de déterminer si des raccourcis clavier ont été modifiés (personnalisés) par un utilisateur.

Personnalisation des raccourcis clavier

Outre le jeu de raccourcis clavier standard, vous pouvez attribuer vos propres raccourcis personnalisés à presque toutes les commandes de menu, boutons ou outils. Grâce à la personnalisation des raccourcis, vous pouvez attribuer des raccourcis aux commandes qui n'en possèdent pas, réattribuer les raccourcis des commandes que vous utilisez rarement à celles que vous utilisez fréquemment ou définir des raccourcis qui correspondent à ceux des autres logiciels que vous employez. Si d'autres jeux sont disponibles, vous pouvez les sélectionner dans le menu déroulant Jeu de la boîte de dialogue Personnalisation du clavier. Vous pouvez enregistrer différents jeux de raccourcis et restaurer les réglages par défaut.

Pour créer des raccourcis clavier personnalisés :

- 1 Choisissez Edition > Personnalisation du clavier.
- 2 Choisissez une option dans le menu déroulant de la boîte de dialogue Personnalisation du clavier :
 - L'option Application répertorie par menu les commandes accessibles depuis la barre de menus.
 - L'option Fenêtres répertorie les commandes associées aux boutons et menus déroulants des fenêtres.
 - L'option Outils répertorie les icônes et les intitulés des outils.
- 3 Dans la colonne Commande, affichez la commande pour laquelle vous souhaitez créer un raccourci. Si nécessaire, cliquez sur le triangle en regard du nom de la catégorie pour afficher les commandes correspondantes.
- 4 Cliquez dans le champ de raccourci de l'élément pour le sélectionner.
- 5 Saisissez le raccourci à utiliser pour cet élément. S'il est déjà utilisé, vous devez remplacer le raccourci existant ou annuler l'opération.
- 6 Pour effacer un raccourci de sorte que vous puissiez en saisir un autre, cliquez sur Annuler. Cliquez sur Rétablir pour restaurer le raccourci que vous avez tapé précédemment.

7 Répétez cette procédure pour saisir autant de raccourcis clavier que nécessaire. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur Enregistrer sous, entrez le nom de votre jeu de touches de raccourci, puis cliquez sur Enregistrer.

Remarque : certaines commandes sont réservées au système d'exploitation et ne peuvent pas être réattribuées à Adobe Premiere Pro. En outre, vous ne pouvez pas attribuer les touches + (plus) et - (moins) du pavé numérique, car elles sont destinées à la saisie de valeurs de code temporel relatives. Vous pouvez toutefois utiliser les touches plus et moins du clavier.

Pour supprimer un raccourci :

Dans la boîte de dialogue Personnalisation du clavier, sélectionnez le raccourci à supprimer, puis cliquez sur Effacer.

Pour supprimer un jeu de raccourcis :

Dans la boîte de dialogue Personnalisation du clavier, sélectionnez le jeu de touches à supprimer dans le menu déroulant Jeu, puis cliquez sur Supprimer. A l'invite, confirmez votre choix en cliquant sur Supprimer.

Pour passer à un autres jeu de raccourcis :

Choisissez Edition > Personnalisation du clavier, puis le jeu de raccourcis clavier désiré dans le menu déroulant Jeu.

Utilisation des disques de travail

Lorsque vous montez un projet, Adobe Premiere Pro utilise l'espace disque pour stocker les fichiers nécessaires au projet, tels que la vidéo et l'audio capturés, les fichiers audio uniformisés et les fichiers de prévisualisation que vous créez manuellement ou qui sont créés automatiquement lors de l'exportation vers certains formats. Adobe Premiere Pro utilise les fichiers audio uniformisés et les fichiers de prévisualisation pour optimiser les performances, et obtenir ainsi des montages en temps réel, une qualité de 32 bits en virgule flottante et une sortie optimale.

Tous les fichiers de disque de travail sont conservés pendant les sessions de travail. Si vous supprimez des fichiers de prévisualisation ou des fichiers audio uniformisés, Adobe Premiere Pro les recrée automatiquement.

Par défaut, les fichiers de travail sont stockés à l'emplacement du projet. L'espace du disque de travail utilisé augmente à mesure que les séquences s'allongent et deviennent complexes. Si votre système a accès à plusieurs disques, vous pouvez utiliser la commande Edition > Préférences > Disques de travail pour spécifier les disques à utiliser pour ces fichiers. Il est préconisé d'effectuer cette opération avant de commencer un projet.

Types de disques de travail

Bien que les performances puissent être améliorées en définissant chaque type de disque de travail sur un disque différent, vous pouvez également spécifier des dossiers se trouvant sur le même disque. Les options de disque de travail suivantes sont accessibles à partir de la commande Edition > Préférences > Disques de travail :

Vidéo capturée Disque ou dossier dans lequel Adobe Premiere Pro stocke les fichiers vidéo que vous avez capturés depuis la fenêtre Acquisition.

Audio capturé Disque ou dossier dans lequel Adobe Premiere Pro stocke les fichiers audio que vous avez capturés depuis la fenêtre Acquisition.

Prévisualisations vidéo Fichiers créés lors de l'utilisation de la commande Séquence > Rendu de la zone de travail, de l'exportation vers un fichier de séquence ou de l'exportation vers un matériel DV. Si la zone de prévisualisation contient des effets, ces derniers sont rendus avec une qualité optimale dans le fichier de prévisualisation.

Prévisualisations audio Fichiers créés lors de l'utilisation de la commande Séquence > Rendu de la zone de travail, de la commande Élément > Options audio > Rendu et remplacement, de l'exportation vers un fichier de séquence ou de l'exportation vers un matériel DV. Si la zone de prévisualisation contient des effets, ces derniers sont rendus avec une qualité optimale dans le fichier de prévisualisation.

Audio uniformisé Audio importé, puis converti aux spécifications Adobe Premiere Pro pour une lecture homogène de grande qualité lors du montage (voir la section « [Mise en conformité de l'audio](#) », page 211).

Optimisation des performances des disques de travail

Si votre ordinateur ne possède qu'un seul disque dur, conservez tous les réglages par défaut des options des disques de travail. Pour optimiser les performances, suivez les recommandations suivantes :

- Configurez des disques de travail sur un ou plusieurs disques durs distincts. Dans Adobe Premiere Pro, il est possible de configurer chaque type de disque de travail sur son disque respectif (vous devez par exemple utiliser un disque pour la vidéo capturée et un autre pour l'audio capturé).
- Affectez le disque le plus rapide à l'acquisition des médias et au stockage des fichiers de travail. Pour les fichiers de prévisualisation audio et le fichier de projet, un disque plus lent suffira.
- Utilisez uniquement des disques connectés à votre ordinateur. Les disques réseau sont généralement trop lents. Évitez d'utiliser des supports amovibles, car Adobe Premiere Pro doit toujours accéder aux fichiers de disque de travail. Les fichiers de disque de travail sont conservés pour chaque projet, même si vous fermez un projet. Ils sont réutilisés lorsque vous rouvrez le projet auquel ils sont associés. Si les fichiers de disque de travail sont stockés sur un support amovible et que ce dernier est retiré de l'unité, le disque de travail ne sera plus disponible.
- Bien que vous puissiez diviser un disque en partitions et configurer les partitions en tant que disques de travail, vous n'améliorez pas pour autant les performances, car le mécanisme de l'unité se transforme en goulot d'étranglement. Pour obtenir des résultats optimaux, configurez des volumes de disque de travail qui correspondent à des unités physiques distinctes.

Configuration des disques de travail

Le panneau Disques de travail de la boîte de dialogue Préférences vous permet de configurer les disques de travail. Avant de modifier les réglages des disques de travail, vous pouvez vérifier la quantité d'espace disque disponible sur le volume sélectionné en examinant la zone située à droite du chemin d'accès. Si le chemin d'accès est trop long pour être affiché entièrement, placez le pointeur sur son nom pour faire apparaître le chemin d'accès complet dans une info-bulle.

Pour spécifier les disques de travail :

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Disques de travail.
- 2 Pour chaque type de disque de travail, spécifiez le disque sur lequel stocker les fichiers correspondants (les fichiers de travail sont enregistrés dans un sous-dossier qui porte le nom du projet).

Mes documents Enregistre les fichiers de travail dans le dossier Mes documents.

Identique au projet Enregistre les fichiers de travail dans le même dossier que le projet.

Autre Indique que le chemin d'accès ne figure pas dans le menu déroulant. Le chemin d'accès n'est modifié que lorsque vous cliquez sur Parcourir pour spécifier l'emplacement d'un disque disponible.

Définition des réglages du projet

Lorsque vous démarrez un nouveau projet, vous pouvez passer en revue les réglages et les modifier en cliquant sur l'onglet Réglages personnalisés. Vous ne devez modifier les réglages que si aucune préconfiguration disponible ne correspond aux spécifications du média source. Lorsque vous travaillez dans un projet, vous pouvez passer en revue les réglages en choisissant une commande dans le sous-menu Projet > Réglages du projet. Notez que certains réglages ne peuvent pas être modifiés après la création d'un projet. Pour cette raison, vérifiez tous les réglages avant de démarrer un projet.

Les réglages du projet sont regroupés dans les catégories suivantes :

Réglages généraux Définissent les caractéristiques fondamentales du projet, notamment le mode de traitement vidéo (Mode de montage), de minutage (Affichage du temps) et de lecture vidéo (Base de temps) (voir la section « [Définition des réglages généraux](#) », page 62).

Réglages d'acquisition Définissent la méthode employée pour transférer l'audio et la vidéo directement depuis une console ou une caméra. (Les autres panneaux des réglages du projet n'affectent pas l'acquisition.) Le contenu de ce panneau dépend du mode de montage. Pour plus d'informations sur les réglages d'acquisition, reportez-vous aux sections « [Numérisation de vidéo analogique au format DV](#) », page 101 et « [Préparation de l'acquisition DV](#) », page 102.

Prévisualisations vidéo Définissent la taille et la qualité des images, les paramètres de compression et les rapports L/H appliqués lors de la lecture dans la fenêtre Montage (dans laquelle vous montez les programmes) (voir la section « [Définition des réglages de rendu vidéo](#) », page 64).

Séquence par défaut Définit le nombre de pistes vidéo et le nombre et le type des pistes audio pour les nouvelles séquences que vous créez (voir la section « [A propos des canaux et des pistes audio](#) », page 189).

Remarque : si vous devez modifier des réglages du projet qui ne sont pas disponibles, vous pouvez créer un nouveau projet avec les réglages de votre choix et importer le projet en cours dans celui-ci. Toutefois, si vous importez le projet en cours dans un projet présentant une fréquence d'image ou une fréquence d'échantillonnage audio différente, vérifiez soigneusement les montages vidéo et audio. Bien que les positionnements de montage effectués avec les anciens réglages soient préservés, ils ne sont peut-être pas synchronisés

avec précision avec les nouveaux réglages. En revanche, les montages ou modifications effectués après une importation sont synchronisés avec les nouveaux réglages.

Définition des réglages généraux

Les réglages généraux doivent être définis conformément aux spécifications du média source le plus significatif du projet (si, par exemple, la séquence est au format DV, utilisez le mode de montage Lecture DV). La modification arbitraire de ces réglages peut entraîner une perte de qualité. Choisissez **Projet > Réglages du projet > Général** pour définir les options suivantes :

Mode de montage Détermine le procédé vidéo utilisé pour lire les séquences, ainsi que les modes de compression qui apparaissent dans le panneau Réglages vidéo. Les modes de montage Lecture DV et Vidéo pour Windows sont installés par défaut, et le mode Lecture DV est sélectionné par défaut. Utilisez le mode DV si vous travaillez avec un média source DV. Le mode de montage Vidéo pour Windows peut être utile pour les projets qui reposent sur de la vidéo numérique ou avec un rapport L/H en pixels carrés. Certains fabricants de cartes d'acquisition et d'autres équipements vidéo proposent d'autres modes de montage performants par le biais de modules externes parfaitement compatibles avec leur matériel. Si le mode de montage Lecture DV est sélectionné, certains réglages de prévisualisation vidéo ne peuvent pas être modifiés, car ils doivent rester conformes au standard DV.

Remarque : contrairement aux réglages de sortie finale, les réglages du mode de montage doivent refléter les caractéristiques du média source. Spécifiez les réglages de sortie lors de l'exportation (voir la section « [Exportation d'une vidéo](#) », page 324).

Base de temps Détermine les divisions temporelles utilisées pour calculer la position de chaque point de montage. En règle générale, choisissez 24 pour le montage cinématographique, 25 pour le montage vidéo PAL (standard européen) et SECAM, 29,97 pour le montage vidéo NTSC (standard nord-américain) et 30 pour tous les autres types. Ne confondez pas la base de temps avec le *nombre d'images par seconde* de la vidéo lue ou exportée depuis les séquences, même si ces deux valeurs s'expriment souvent dans la même unité.

Réglages de lecture Ce bouton est activé lorsque vous utilisez une préconfiguration DV, vous choisissez le mode de montage Lecture DV ou avez installé un module externe qui propose des fonctions de lecture supplémentaires. En mode de montage Lecture DV, choisissez cette option pour indiquer où vous souhaitez lire vos prévisualisations : sur un caméscope DV (ou sur un autre périphérique connecté) ou sur l'ordinateur. Pour plus d'informations sur les réglages de lecture des modules externes tiers, reportez-vous à la documentation fournie par les fabricants.

Taille d'image Spécifie les dimensions, en pixels, des images pour la lecture des séquences. Dans la plupart des cas, la taille d'image définie pour le projet doit correspondre à la taille d'image du média source. Ne modifiez pas la taille d'image pour compenser une vitesse de lecture lente. Réglez plutôt la résolution de lecture en choisissant un réglage de qualité dans le menu de la fenêtre **Projet** ou la taille d'image de la sortie finale en modifiant les réglages d'exportation.

Rapport L/H en pixels Fixe le rapport largeur/hauteur des pixels. Pour la vidéo analogique, les images numérisées ou de synthèse, choisissez Pixels carrés. Dans les autres cas, sélectionnez le format utilisé dans le média source. Si le rapport L/H en pixels diffère de celui de la vidéo, une distorsion risque d'apparaître lors de la lecture et du rendu. Pour plus de détails, voir la section « [A propos du rapport L/H](#) », page 106.

Trames Spécifie la trame dominante ou quelle trame parmi les trames entrelacées de chaque image est dessinée en premier. Si vous travaillez sur une vidéo balayée progressivement, sélectionnez Aucune trame (Recherche progressive). Notez que de nombreuses cartes d'acquisition capturent des trames sans tenir compte du fait que vous filmiez une séquence balayée progressivement.

Format d'affichage (vidéo) Détermine le mode de représentation du temps tout au long du projet. Ces options correspondent aux standards utilisés en montage vidéo et cinéma. Pour une diffusion vidéo NTSC, choisissez Code temporel compensé 30 i/s s'il s'agit du mode d'affichage utilisé dans la vidéo d'origine. Pour la lecture vidéo depuis le Web ou sur un CD, choisissez Code temporel non compensé 30 i/s. Pour la vidéo PAL et SECAM, choisissez Code temporel 25 i/s. Pour les films cinématographiques, choisissez Pieds + images 16mm ou Pieds + images 35mm. Pour compter des images et échantillons audio séparément au lieu de vous baser sur le code temporel, choisissez Images/Echantillons.

Zone admissible du titre Définit la partie du bord de l'image qui doit être marquée comme zone admissible pour les titres afin que ces derniers ne soient pas coupés sur des téléviseurs qui effectuent un léger zoom avant sur l'image afin de l'agrandir. La zone admissible du titre est délimitée par un rectangle comportant des traits lorsque vous cliquez sur le bouton Zones admissibles dans la fenêtre Moniteur. Les titres nécessitent généralement une zone admissible plus large que les actions.

Zone admissible de l'action Définit la partie du bord de l'image qui doit être marquée comme zone admissible pour l'action afin que cette dernière ne soit pas coupée par des téléviseurs qui effectuent un léger zoom avant sur l'image afin de l'agrandir. La zone admissible du titre est délimitée par un rectangle lorsque vous cliquez sur le bouton Zones admissibles dans la fenêtre Moniteur.

Mise à l'échelle automatique des médias dans la fenêtre Projet Ajuste la vidéo et les images fixes importés de sorte qu'ils tiennent dans l'image, s'ils sont plus grands ou plus petits que cette dernière.

Echantillonnage Une fréquence élevée assure une meilleure qualité de la lecture audio dans les séquences, mais requiert davantage d'espace disque et ralentit le traitement. Le *rééchantillonnage* (définition d'une fréquence différente de celle de la ressource d'origine), allonge la durée de traitement et altère la qualité. Essayez d'enregistrer de l'audio à une fréquence d'échantillonnage de haute qualité et de le capturer à la fréquence définie pour son enregistrement.

Format d'affichage (audio) Indique si l'affichage du temps audio est mesuré en échantillons audio ou en millisecondes. L'option Format d'affichage ne s'applique que lorsque l'option Unités audio est sélectionnée dans le menu de la fenêtre Moniteur. (Par défaut, le temps est affiché en images, mais il peut être affiché en unités audio pour obtenir une précision à l'échantillon près lors du montage audio.)

Remarque : la vidéo et l'audio DV utilisent des réglages normalisés définis automatiquement lorsque vous sélectionnez le mode de montage Lecture DV. Lorsque vous

utilisez ce mode de montage, évitez de modifier les réglages de base de temps, de taille d'image, de rapport L/H en pixels, de trames et d'échantillonnage.

Définition des réglages d'acquisition

Si vous capturez un média DV source, il est inutile de modifier les réglages d'acquisition. Lorsque le format d'acquisition DV/IEEE 1394 est sélectionné, les options sont automatiquement définies sur la norme IEEE 1394, et aucune option n'est par conséquent disponible. Des formats d'acquisition et des options supplémentaires peuvent s'afficher si vous avez installé un autre logiciel, tel qu'un logiciel accompagnant une carte d'acquisition certifiée compatible avec Adobe Premiere Pro.

Pour définir les réglages d'acquisition :

- 1 Choisissez Projet > Réglages du projet > Acquisition.
- 2 Choisissez un format d'acquisition, puis sélectionnez les options de votre choix.

Définition des réglages de rendu vidéo

Les réglages du rendu vidéo détermine la façon dont Adobe Premiere Pro produit la vidéo lorsque vous sélectionnez Séquence > Rendu de la zone de travail.

Pour définir les réglages du rendu vidéo :

- 1 Choisissez Projet > Réglages du projet > Prévisualisations vidéo.
- 2 Sélectionnez l'une des options suivantes :

Compression Spécifie le codec à appliquer lors de la prévisualisation des séquences. La liste des codecs disponibles dépend de l'option de mode de montage spécifiée dans la préconfiguration ou dans le panneau de réglages Général. Cliquez sur Configurer (si le bouton est activé) pour définir les options relatives au codec sélectionné. Si vous avez spécifié un mode de montage proposé par le fabricant d'une carte d'acquisition vidéo ou d'un autre type de matériel, vérifiez dans la documentation connexe si l'emploi d'un codec spécifique est recommandé. Sinon, spécifiez le même codec que l'élément source pour conserver la qualité et traiter les montages rapidement. Pour lire une vidéo sur un moniteur NTSC ou PAL via la carte d'acquisition, sélectionnez le codec propre à la carte. Le codec ne peut pas être configuré pour le format DV, car ce dernier nécessite un codec DV standard.

Remarque : *si vous insérez un élément dans le programme vidéo sans appliquer d'effet ni modifier les caractéristiques visuelles ou temporelles, Adobe Premiere Pro utilise le codec d'origine de l'élément pour la lecture. Si vous apportez des modifications qui nécessite un nouveau calcul de chaque image, Adobe Premiere Pro utilise le codec spécifié à cet endroit.*

Echantillonnage Désigne le nombre de couleurs exprimé en bits à utiliser pour lecture de séquences vidéo. Si le mode de compression choisi n'autorise qu'une seule profondeur d'échantillonnage, ce bouton est désactivé. Si vous destinez le programme vidéo en cours de préparation à une lecture en mode couleur 8 bits, en utilisant notamment le mode de montage Vidéo pour Windows pour le Web ou à un logiciel de présentation, vous pouvez définir une palette 8 bits (256 couleurs). Le bouton Palette est disponible avec l'option 256 couleurs, si les modes de montage et de compression sélectionnés prennent en charge la création de palettes personnalisées. Si le bouton est activé, cliquez dessus, puis choisissez Créer une palette d'après la séquence pour déduire une palette des images du programme vidéo ou Charger une palette pour importer une palette enregistrée précédemment. Vous pouvez charger des palettes enregistrées aux formats .ACO (nuancier Photoshop), .ACT (palette de couleurs Photoshop) ou .PAL (palette Windows).

Optimiser les images fixes Sélectionnez cette option pour optimiser les images fixes dans les séquences. Si, par exemple, une image fixe dure 2 secondes dans un projet dont la fréquence image est réglée sur 30 images seconde, Premiere Pro crée une seule image de 2 secondes, plutôt que 60 images d'un trentième de seconde. Désélectionnez cette option si les images fixes s'affichent mal dans les séquences.


Création des préconfigurations pour un projet

Si aucune des préconfigurations incorporées ne correspond à vos tâches, vous pouvez enregistrer un jeu de réglages personnalisé sous forme de préconfiguration. Ce jeu est ajouté à la liste des préconfigurations de l'onglet Charger la préconfiguration de la fenêtre Réglages du projet, de sorte que vous puissiez l'appliquer aux nouveaux projets. Si vous souhaitez effectuer une copie de sauvegarde des fichiers de préconfiguration ou les distribuer, vous les trouverez dans le sous-dossier Réglages du dossier Adobe Premiere Pro sur votre disque dur.

Si vous disposez d'une carte d'acquisition certifiée conforme à Adobe Premiere Pro qui contient des préconfigurations d'acquisition depuis cette application, l'installation du logiciel livrée avec la carte et de ces préconfigurations s'effectue parallèlement. Étant donné que les fichiers de préconfiguration fournis par les fabricants sont testés pour garantir leur bon fonctionnement avec le matériel, vous ne devez pas en modifier les réglages. Pour obtenir la liste des cartes d'acquisition certifiées conformes à Adobe Premiere Pro, consultez la page d'assistance technique Adobe Premiere Pro à l'adresse www.adobe.com/products/premierepro.

Pour enregistrer des réglages personnalisés dans une préconfiguration réutilisable dans d'autres projets :

- 1 Dans la boîte de dialogue Nouveau projet, cliquez sur l'onglet Réglages personnalisés.
- 2 Spécifiez les réglages, puis cliquez sur Enregistrer la préconfiguration.
- 3 Dans la boîte de dialogue Enregistrer les réglages du projet, entrez un nom et une description (facultatif), puis cliquez sur OK.

 Enregistrez vos réglages, puis nommez-les même si vous comptez les réutiliser dans un seul projet. L'enregistrement des réglages a pour effet de créer une copie de sauvegarde, utile en cas de modification accidentelle des réglages définis.

Acquisition et importation d'éléments source

A propos de l'importation d'éléments

Vous pouvez importer des éléments depuis n'importe quelle source, bandes vidéo ou audio, pellicules cinématographiques ou images fixes, pourvu que le fichier soit stocké sur disque. Un média qui ne réside pas sur disque (c'est le cas, par exemple d'une cassette vidéo) doit, au préalable, être *capturé*. Cette section explique comment numériser et importer des éléments et convertir d'autres types de média au format numérique de façon à pouvoir les utiliser dans le projet.

Liste d'acquisition

Pour plus d'informations sur chacune des recommandations suivantes, recherchez ces rubriques.

- Renseignez-vous sur l'état du code temporel de la bande. S'il est précis à l'image près (avec une caméra DV, par exemple) et continu du début à la fin, vous disposez d'un maximum de souplesse lors de l'acquisition. En cas de discontinuité, votre capacité d'acquisition en série et de réacquisition peut être limitée. Si la précision n'est pas absolue (acquisition à partir d'une caméra non DV, par exemple), vous pourrez définir le code temporel manuellement.
- Connectez le caméscope ou la platine DV ou analogique au système (voir la section « [Connexion d'une source DV](#) », page 100 ou « [Connexion d'une source vidéo analogique](#) », page 101).
- Configurez le système en vue de l'acquisition (voir la section « [Numérisation de vidéo analogique au format DV](#) », page 101 ou « [Préparation de l'acquisition DV](#) », page 102).
- Si vous utilisez plusieurs disques durs, configurez des disques de travail avant l'acquisition car, par défaut, Adobe Premiere Pro stocke par défaut les fichiers dans le dossier Mes documents (voir la section « [Utilisation des disques de travail](#) », page 59 ou « [Préparation de l'acquisition DV](#) », page 102).
- Capturez des données vidéo en procédant de l'une des façons suivantes :
 - Pour capturer des données vidéo manuellement, reportez-vous à la section « [Acquisition d'éléments sans pilotage du matériel](#) », page 75.
 - Pour capturer des données vidéo manuellement à l'aide du pilotage de matériel, reportez-vous à la section « [Utilisation du pilotage de matériel](#) », page 71.
 - Pour capturer des données vidéo automatiquement à l'aide du pilotage de matériel, reportez-vous à la section « [Acquisition vidéo en série](#) », page 76.
- Capturez d'autres données en procédant de l'une des façons suivantes :



- Pour capturer des données audio depuis une source analogique, reportez-vous à la section « [Acquisition d'éléments audio analogiques](#) », page 84.
 - Pour importer des données audio depuis un CD audio ou une autre source numérique, reportez-vous à la section « [Importation des éléments audionumériques](#) », page 83.
 - Pour importer des images fixes, reportez-vous à la section « [Importation d'éléments](#) », page 87.
 - Pour importer une animation ou des séquences, reportez-vous à la section « [Importation d'une animation ou d'une séquence d'images fixes](#) », page 91.
 - Pour importer un projet, reportez-vous à la section « [Importation d'un autre projet](#) », page 92.
- Pour signaler les fichiers manquants par des pseudo-éléments, reportez-vous à la section « [Utilisation des fichiers off-line](#) », page 94.
- Pour évaluer un élément et examiner les colonnes du mode Liste de la fenêtre Projet, reportez-vous à la section « [Analyse des propriétés et du débit d'un élément](#) », page 96.

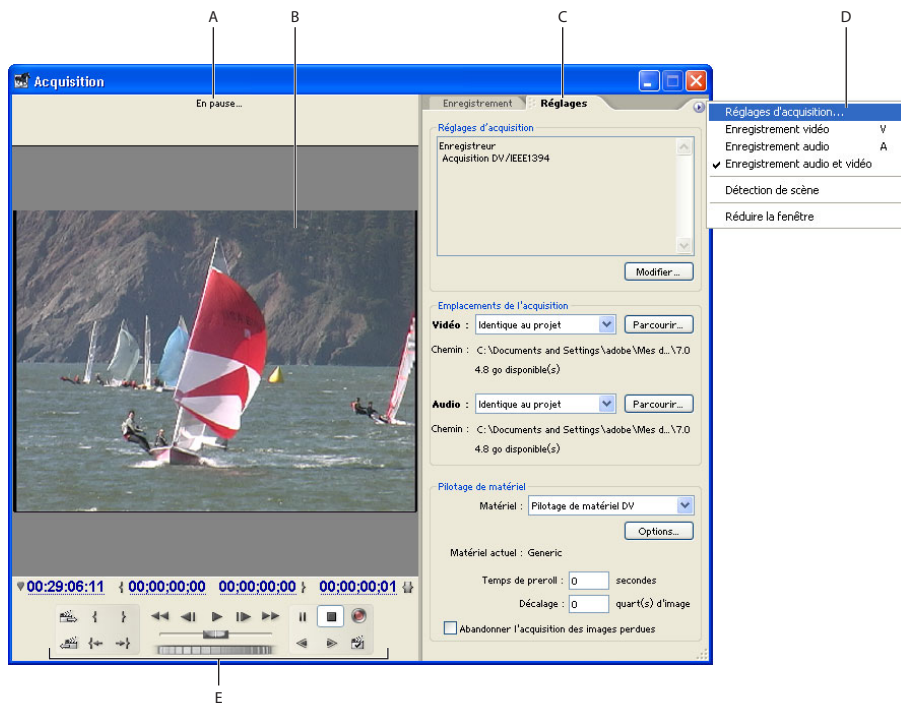
Utilisation de la fenêtre Acquisition

La fenêtre Acquisition permet de capturer des éléments vidéo et audio DV et analogiques. Elle comporte une fenêtre de prévisualisation qui affiche la vidéo en cours d'acquisition, des commandes pour enregistrer avec ou sans pilotage de matériel, un onglet Réglages pour visualiser et modifier les réglages d'acquisition en vigueur et un onglet Enregistrement pour saisir les réglages d'acquisition en série. Vous ne pouvez enregistrer des éléments pour l'acquisition en série qu'à l'aide du pilotage de matériel. La fenêtre Acquisition vous permet de spécifier des emplacements indépendants pour les éléments audio et vidéo capturés. Vous pouvez, en outre, définir un chutier pour le stockage des références du projet aux éléments capturés. Pour des raisons pratiques, certaines options disponibles dans la fenêtre Acquisition le sont également dans son menu.

Si vous êtes rompu à l'acquisition de données vidéo, reportez-vous à la section « [Enregistrement et acquisition pour monteurs chevronnés](#) », page 69.

Remarque : lorsque vous effectuez une opération autre que l'acquisition dans Adobe Premiere Pro, fermez la fenêtre Acquisition. Elle devient prioritaire dès qu'elle s'ouvre.

Aussi, le fait de la laisser ouverte pendant le montage ou la prévisualisation désactive la sortie vers le matériel DV et peut réduire les performances.



Fenêtre Acquisition

A. Zone d'état **B.** Volet de prévisualisation **C.** Onglets **D.** Menu de la fenêtre **E.** Commandes du matériel

Pour ouvrir la fenêtre Acquisition :

Choisissez Fichier > Acquisition.

Pour masquer les onglets de la partie droite de la fenêtre :

Choisissez Réduire la fenêtre dans le menu de la fenêtre Acquisition.

Pour plus d'informations sur la résolution des problèmes liés à l'acquisition, reportez-vous à la section « [Eviter les problèmes d'acquisition DV](#) », page 103.

Saisie des valeurs de code temporel

Lors de l'acquisition et du montage de données vidéo, la saisie des valeurs de code temporel est une opération fréquente. A titre d'exemple, vous devez saisir ces valeurs lors de la définition des points d'entrée et de sortie des éléments, ou encore pour parcourir le montage. Dans un souci de commodité, Adobe Premiere Pro vous permet d'entrer le code temporel de plusieurs façons.

Dans Adobe Premiere Pro, la durée entre les points d'entrée et de sortie comprend les images indiquées par le code temporel. Si vous entrez, par exemple, le même code temporel pour les points d'entrée et de sortie d'un élément, sa durée correspondra à une image. Lors de la saisie de codes temporels, vous pouvez remplacer les deux points par des points ou entrer les valeurs sans ponctuation. Adobe Premiere Pro interprète les nombres saisis sous la forme d'heures, de minutes, de secondes et d'images.

Pour saisir un code temporel :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour définir un code temporel donné, mettez le code en surbrillance, entrez-en un nouveau, puis appuyez sur Entrée.
- Pour ajuster le code temporel actif par glisser-déplacer, positionnez la souris sur le code en question, puis faites glisser le pointeur horizontalement. Ainsi, pour définir un code temporel vers le passé, faites glisser le pointeur vers la gauche.
- Pour ajuster le code temporel actif à l'aide d'une valeur relative, entrez le signe + (plus) ou - (moins) suivi du nombre d'images à ajouter ou à retrancher. Ainsi, pour supprimer 5 images du code temporel actif, mettez en surbrillance le code dans son intégralité, entrez -5, et appuyez ensuite sur la touche Entrée.

Enregistrement et acquisition pour monteurs chevronnés

La fenêtre Acquisition est conçue pour prendre en charge un enregistrement interactif des éléments, ainsi qu'une acquisition en série à la fois souple et efficace. Si vous êtes rompu à l'acquisition d'éléments DV en série, cette section vous aidera à mettre en place, rapidement, une procédure d'acquisition productive dans Adobe Premiere Pro.

Configuration

Une liste d'acquisition d'éléments enregistrés se présente sous la forme d'une liste de fichiers off-line dans la fenêtre Projet. Si vous comptez capturer un grand nombre d'éléments, vous pouvez créer, au préalable, des chutiers dans la fenêtre Projet, de manière à pouvoir enregistrer directement chaque groupe d'éléments off-line dans son propre chutier. Lorsque vous effectuez une acquisition en série, les fichiers off-line sont remplacés par des éléments capturés, tout en conservant l'organisation des chutiers préalablement configurée.

Vous pouvez capturer des données audio et vidéo vers des lecteurs distincts. Pour définir l'emplacement des nouveaux fichiers, choisissez Edition > Préférences > Disques de travail. Si vous conservez les paramètres par défaut, tous les fichiers capturés ou créés par Adobe Premiere Pro sont stockés dans le dossier Mes Documents pour l'utilisateur travaillant actuellement dans une session Windows XP.

Enregistrement interactif d'éléments

Tenez compte des conseils suivants pour enregistrer des éléments selon une procédure souple et interactive :

- Pour enregistrer des éléments, utilisez les options de l'onglet Enregistrement de la fenêtre Acquisition. Adobe Premiere Pro utilise les données actives dans les sections Configuration et Données d'élément comme valeurs par défaut pour les éléments qui seront enregistrés ultérieurement. En conséquence, si vous souhaitez enregistrer une


série d'éléments dans le même chutier avec des données d'enregistrement semblables, enregistrez le travail en indiquant des données d'élément avant de lancer l'enregistrement de la série. Lorsque vous cliquez sur le bouton Enregistrer l'élément, une boîte de dialogue s'ouvre pour vous permettre d'accepter ou de modifier les données d'élément.

- Indiquez un nom de bande dans la section Données d'élément, car cette information vous sera demandée à chaque fois que vous lancerez une acquisition en série.
- Le nom d'élément indiqué dans la section Données d'élément augmente automatiquement de manière incrémentielle. Si, par exemple, vous souhaitez numéroter une série d'éléments portant le nom « Poursuite », entrez « Poursuite 01 » en vous assurant que le nom se termine par un nombre. Par défaut, les éléments enregistrés par la suite se verront attribuer le numéro suivant, à savoir « Poursuite 02 ».
- Vous pouvez, à tout moment, modifier les réglages de la fenêtre Acquisition. Ainsi, si l'action est modifiée en cours de lecture de la bande, vous pouvez vous tenir prêt à capturer l'action suivante en sélectionnant un autre chutier pour l'enregistrement des éléments ou en entrant une description ou un nom de scène différent. Vous ne devez pas arrêter la bande lors de la modification des réglages.
- Vous pouvez utiliser le clavier pour piloter le matériel DV et enregistrer des éléments. Reportez-vous aux info-bulles relatives aux commandes de la fenêtre Acquisition ou choisissez Edition > Personnalisation du clavier pour visualiser ou modifier les raccourcis.
- Vous devez cliquer sur Enregistrer l'élément pour créer un fichier off-line. La lecture de la bande est suspendue lors de la confirmation des données d'élément du nouveau fichier off-line.

Pour enregistrer des éléments de manière interactive :

- 1 Assurez-vous que le matériel DV est connecté, puis choisissez Fichier > Acquisition. Vous pouvez également ouvrir la fenêtre Acquisition à l'aide d'un raccourci clavier (F5 par défaut).
- 2 Dans l'onglet Enregistrement, entrez les réglages à utiliser par défaut pour les sections Configuration et Données d'élément.
- 3 Lancez la lecture de la bande.
- 4 Vous pouvez, à tout moment, cliquer sur Point d'entrée ou Point de sortie, même si la lecture de la bande est en cours.
- 5 Lorsque la position des points d'entrée et de sortie vous convient, cliquez sur Enregistrer l'élément, vérifiez les données d'élément, puis cliquez sur OK.
- 6 Répétez, au besoin, les étapes 3 et 4.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Enregistrement des éléments sous la forme de fichiers off-line pour l'acquisition en série](#) », page 77.

 Vous pouvez effectuer de légères modifications du code temporel en entrant une valeur relative à l'aide du signe + (plus) ou - (moins). Si vous souhaitez, par exemple, ajouter 5 images à la fin du point de sortie, sélectionnez l'intégralité du code temporel correspondant, tapez +5, et appuyez ensuite sur la touche Entrée.

Conseils relatifs à l'acquisition en série

Si vous souhaitez capturer, en série, un ensemble d'éléments enregistrés (off-line), il vous suffit de les sélectionner dans la fenêtre Projet et d'utiliser la commande Fichier > Acquisition en série, accessible également lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur les fichiers off-line sélectionnés. Si vous avez organisé des éléments off-line dans des chutiers, vous pouvez capturer en série tout le contenu d'un chutier en le sélectionnant.

Adobe Premiere Pro vous permet de capturer de la vidéo en arrière-plan, de sorte que vous puissiez effectuer d'autres tâches pendant l'acquisition. Nous attirons toutefois votre attention sur le fait qu'une perte d'images est possible si vous exécutez une tâche gourmande en ressources pendant la procédure d'acquisition. Le risque de perte d'images est moins important sur un système performant.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Acquisition en série des éléments](#) », page 80.

Si vous avez besoin d'informations de base sur la procédure d'acquisition dans Adobe Premiere Pro, reportez-vous à la section « [Liste d'acquisition](#) », page 66.

Utilisation du pilotage de matériel

Vous pouvez utiliser Adobe Premiere Pro et le *pilotage de matériel* pour simplifier et automatiser la procédure d'acquisition vidéo et l'exportation de séquences sur bande. La fonction de pilotage de matériel vous permet de commander le matériel avec précision et de visualiser directement sa source vidéo à partir d'Adobe Premiere Pro, plutôt que d'utiliser Adobe Premiere Pro et les commandes sur le matériel. Cette fonction vous permet d'utiliser la fenêtre Acquisition pour enregistrer chaque élément, puis de sauvegarder automatiquement tous les éléments enregistrés. Vous pouvez l'utiliser pour capturer de la vidéo ou en exporter vers des caméras ou des platines analogiques ou numériques prenant en charge cette fonction. Adobe Premiere Pro offre une prise en charge intégrée du pilotage de matériel DV.

Remarque : *les éléments capturés dans Adobe Premiere Pro utilisent deux jeux de codes temporels. Début du média et Fin du média marquent, respectivement, le début et la fin du support capturé non conformé, tandis que les points d'entrée et de sortie désignent le début et la fin des images utilisées effectivement dans une séquence.*

Pour plus d'informations sur les codes temporels, reportez-vous à la section « [Utilisation du code temporel pour une acquisition efficace](#) », page 97.

Configuration de l'équipement de pilotage de matériel

Avant de configurer le pilotage de matériel, vérifiez que vous disposez d'une platine ou d'une caméra précise à l'image près permettant le pilotage de matériel externe et un câble reliant la platine à l'ordinateur (un câble IEEE 1394, par exemple).

Si vous utilisez le pilotage de matériel avec un dispositif non DV, vous aurez besoin d'un module logiciel externe compatible Adobe Premiere Pro pour piloter le matériel directement depuis l'application et une bande vidéo source contenant les codes temporels. La plupart des matériels DV répondent à ces critères grâce au pilotage de matériel intégré dans Adobe Premiere Pro. Avec un matériel DV, vous pouvez commencer la capture dès que le matériel a été reconnu par Adobe Premiere Pro. S'il ne l'est pas, une configuration peut s'avérer nécessaire.

Remarque : *les possibilités de pilotage matériel varient selon la marque et le modèle du matériel utilisé. Pour plus d'informations, consultez la documentation du matériel ou du logiciel de pilotage.*

Pour plus d'informations sur la connexion de matériel, reportez-vous aux sections [« Connexion d'une source DV », page 100](#) et [« Connexion d'une source vidéo analogique », page 101](#).

Pour configurer le matériel d'acquisition en vue de le piloter :

1 Pour ouvrir la boîte de dialogue Préférences du pilotage de matériel, procédez comme suit :

- Choisissez Edition > Préférences > Pilotage de matériel.
- Dans la fenêtre Acquisition, cliquez sur l'onglet Réglages.

2 Sélectionnez Pilotage de matériel DV dans le menu contextuel Matériel.

3 Cliquez sur Options, puis procédez de l'une des façons suivantes :

- Si un matériel DV est connecté, sélectionnez-en la marque et le type. Si le matériel que vous utilisez n'est pas répertorié, cliquez sur Se connecter pour obtenir plus d'informations sur le matériel.
- En cas de connexion d'un matériel analogique, les options disponibles dépendent du module externe Adobe Premiere Pro fourni avec le matériel d'acquisition. Consultez la documentation du matériel d'acquisition.

4 Dans la boîte de dialogue Options de pilotage de matériel DV, vérifiez l'état. Si l'état est Off-line, cela signifie qu'Adobe Premiere Pro ne détecte pas votre matériel. Vous devez, dans ce cas, vérifier l'ensemble des réglages et des connexions. Si l'état est défini sur Détecté(s), Adobe Premiere Pro détecte le matériel, mais n'est pas en mesure de piloter la bande (peut-être parce qu'aucune bande n'a été insérée). Enfin, si l'état est défini sur Online, cela signifie qu'Adobe Premiere Pro a détecté votre matériel et peut piloter la bande. Cliquez sur OK.

5 Dans le volet Pilotage de matériel, spécifiez les options suivantes si nécessaire :

- Temps de preroll indique le nombre de secondes avant le point d'entrée où Adobe Premiere Pro doit démarrer l'acquisition. La valeur appropriée dépend du matériel utilisé.
- Décalage (code temp) indique le décalage (en quarts d'images) du code temporel sur la vidéo capturée correspondant à l'image correcte sur la bande originale

Configuration d'un projet pour l'utilisation du pilotage de matériel



Pour accéder aux réglages du pilotage de matériel, Choisissez Edition > Préférences > Pilotage de matériel. Ces réglages sont également disponibles dans le volet Pilotage de matériel, au bas de l'onglet Réglages de la fenêtre Acquisition. Les réglages du pilotage de matériel s'appliquent à l'ensemble du projet. Configurer le pilotage de matériel à partir de la fenêtre Acquisition peut se révéler plus pratique, dans la mesure où il est possible d'y définir des réglages d'acquisition supplémentaires, tels que les emplacements d'acquisition.

Pour configurer un projet en vue du pilotage de matériel :

- 1 Si vous souhaitez que les éléments capturés soient enregistrés dans un chutier précis au sein d'un projet, assurez-vous que le projet est ouvert et que le chutier en question existe dans la fenêtre Projet (voir la section [« Utilisation des chutiers », page 50](#)).
- 2 Choisissez Fichier > Acquisition.
- 3 Dans l'onglet Réglages, cliquez sur Modifier pour vous assurer que les paramètres d'acquisition sont adaptés au matériel.
- 4 Si le pilotage de matériel n'a pas été configuré, sélectionnez un matériel dans le menu Matériel et, le cas échéant, cliquez sur Options pour le configurer (voir la section [« Configuration de l'équipement de pilotage de matériel », page 71](#)). Si vous sélectionnez un matériel d'acquisition analogique, les options disponibles dépendent du matériel (consultez la documentation relative au pilote).
- 5 Testez les boutons du pilotage de matériel pour vérifier qu'ils fonctionnent et que la vidéo s'affiche dans l'aperçu de la fenêtre Acquisition.
- 6 Dans la section Emplacements de l'acquisition, assurez-vous que l'espace libre est suffisant sur les lecteurs désignés pour les données audio et vidéo capturées. Si vous souhaitez modifier les emplacements, choisissez (Personnalisé) dans le menu Vidéo ou Audio, cliquez sur le bouton Parcourir correspondant, définissez l'emplacement, puis cliquez sur OK.
- 7 Cliquez sur l'onglet Enregistrement. Dans la section Configuration, assurez-vous que le réglage du menu Acquisition est correct, puis sélectionnez, le cas échéant, un chutier dans la liste. Si aucun chutier n'est sélectionné ou si la liste des chutiers est vide, les éléments capturés s'affichent dans la fenêtre Projet.
- 8 Entrez les informations nécessaires dans la section Données d'élément.

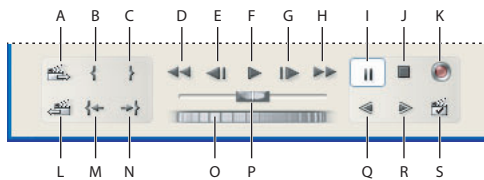
Remarque : pour éviter toute confusion, assurez-vous que le nom de la bande est unique. Selon le logiciel de pilotage de matériel utilisé, vous devrez peut-être spécifier le nom de la bande à chaque insertion d'une nouvelle bande. Les autres options de la section Données d'élément ne sont pas obligatoires.

Utilisation des commandes de matériel de la fenêtre Acquisition

Vous pouvez utiliser les commandes de la fenêtre Acquisition pour piloter le matériel lors de l'enregistrement d'éléments. La mollette de recherche vous permet d'accéder rapidement aux images voisines, tandis que le variateur de vitesse  vous offre la possibilité de modifier la vitesse de lecture de la bande vers l'avant ou vers l'arrière. Le bouton Enregistrement  lance une acquisition manuelle.

Si vous cliquez sur le bouton Rembobinage ◀◀ alors que la bande est arrêtée, le matériel rembobine à la vitesse maximale. Si vous rembobinez alors que la bande est en cours de lecture ou que la lecture est suspendue, le matériel rembobine tout en affichant la vidéo dans la fenêtre Acquisition. Vous pouvez appuyer sur la touche J une seule fois pour rembobiner la bande à vitesse normale ou plusieurs fois pour accélérer le rembobinage.

Si vous cliquez sur le bouton Avance rapide ▶▶ alors que la bande est arrêtée, le matériel fait avancer la bande à la vitesse maximale. Si vous effectuez une avance rapide alors que la bande est en cours de lecture ou que la lecture est suspendue, le matériel bobine la bande tout en affichant la vidéo dans la fenêtre Acquisition. Vous pouvez appuyer sur la touche L une seule fois pour bobiner la bande à vitesse normale ou plusieurs fois pour accélérer le bobinage.



Commandes de lecture de la fenêtre Acquisition

- A.** Scène suivante **B.** Définir le point d'entrée **C.** Définir le point de sortie
- D.** Rembobinage **E.** En arrière **F.** Lecture **G.** En avant **H.** Avance rapide
- I.** Pause **J.** Arrêt **K.** Enregistrement **L.** Scène précédente **M.** Atteindre le point d'entrée
- N.** Atteindre le point de sortie **O.** Molette **P.** Variateur de vitesse **Q.** Inversion lente
- R.** Lecture lente **S.** Détection de scène

💡 Pour utiliser les commandes de la fenêtre Acquisition à l'aide du clavier, reportez-vous aux info-bulles de la fenêtre Acquisition. Vous pouvez modifier les raccourcis à l'aide de la commande Edition > Personnalisation du clavier.

Acquisition à l'aide du pilotage de matériel

Dès que le matériel et le projet sont correctement configurés, vous pouvez démarrer l'acquisition d'éléments à l'aide du pilotage de matériel. Vous devez marquer les points d'entrée et de sortie avant de capturer l'élément. Si vous souhaitez marquer des points d'entrée et de sortie pour plusieurs éléments et faire en sorte qu'Adobe Premiere Pro capture tous les éléments en même temps, reportez-vous à la section « [Acquisition vidéo en série](#) », page 76.

Pour capturer toute la bande :

- 1 Choisissez Fichier > Acquisition pour ouvrir la fenêtre Acquisition.
- 2 Assurez-vous que le matériel est connecté, tel qu'indiqué au-dessus de l'aperçu dans la fenêtre Acquisition. Si le message « Périphérique d'acquisition off-line. » s'affiche, reportez-vous à la section « [Configuration de l'équipement de pilotage de matériel](#) », page 71.
- 3 Rembobinez la bande jusqu'au début.
- 4 Cliquez sur le bouton Bande, au bas de l'onglet Enregistrement de la fenêtre Acquisition.

Pour marquer un élément à capturer par pilotage matériel :

- 1 Choisissez Fichier > Acquisition pour ouvrir la fenêtre Acquisition.

2 Assurez-vous que le matériel est connecté, tel qu'indiqué au-dessus de l'aperçu dans la fenêtre Acquisition. Si le message « Périphérique d'acquisition off-line. » s'affiche, reportez-vous à la section [« Configuration de l'équipement de pilotage de matériel », page 71.](#)

3 A l'aide des commandes de la fenêtre Acquisition, placez-vous sur la première image de l'élément à capturer, puis cliquez sur le bouton Point d'entrée.

4 A l'aide des commandes de la fenêtre Acquisition, placez-vous sur la dernière image de l'élément, puis cliquez sur le bouton Point de sortie.

Pour vous déplacer ou lire d'après les points d'entrée et de sortie :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour placer la bande au niveau du point d'entrée, cliquez sur le bouton Atteindre le point d'entrée↵.
- Pour placer la bande au niveau du point de sortie, cliquez sur le bouton Atteindre le point de sortie↵.




Vous pouvez définir les points d'entrée et de sortie en entrant des valeurs de code temporel dans la fenêtre Acquisition.

Pour capturer un élément par pilotage de matériel :

1 Définissez les options suivantes dans le volet Acquisition de l'onglet Enregistrement de la fenêtre Acquisition :

- Détection de scène crée des éléments distincts au niveau de toute coupure de scène détectée entre les points d'entrée et de sortie (voir la section [« Utilisation de la détection automatique de scène », page 80.](#))
- Points détecte le nombre d'images indiqué avant le point d'entrée et après le point de sortie afin de faciliter les opérations de montage et les transitions.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour enregistrer un élément à partir de la vidéo en cours de lecture dans la fenêtre Acquisition, cliquez sur le bouton Enregistrement . Cela ne suppose pas la définition des points d'entrée et de sortie.
- Pour effectuer une acquisition depuis le point d'entrée jusqu'au point de sortie, cliquez sur Entrée/Sortie. Adobe Premiere Pro avance automatiquement la bande jusqu'au preroll spécifié, avant le point d'entrée, et commence l'acquisition de l'élément. Si vous avez spécifié des points, ces images sont incluses lors de l'acquisition.

Le fichier capturé apparaît à l'emplacement choisi sur le disque et est répertorié dans le projet dans le chutier indiqué. Le cas échéant, il porte le nom que vous lui avez attribué.

Remarque : pour capturer plusieurs ensembles de points d'entrée et de sortie, reportez-vous à la section [« Acquisition vidéo en série », page 76.](#)

Acquisition d'éléments sans pilotage du matériel

Si le matériel dont vous disposez ne peut pas être piloté par Adobe Premiere Pro, vous pouvez procéder à une acquisition manuelle. Vous pouvez piloter manuellement les commandes du matériel de lecture et celles de la fenêtre Acquisition dans Adobe Premiere Pro.

Pour capturer un élément en temps réel :

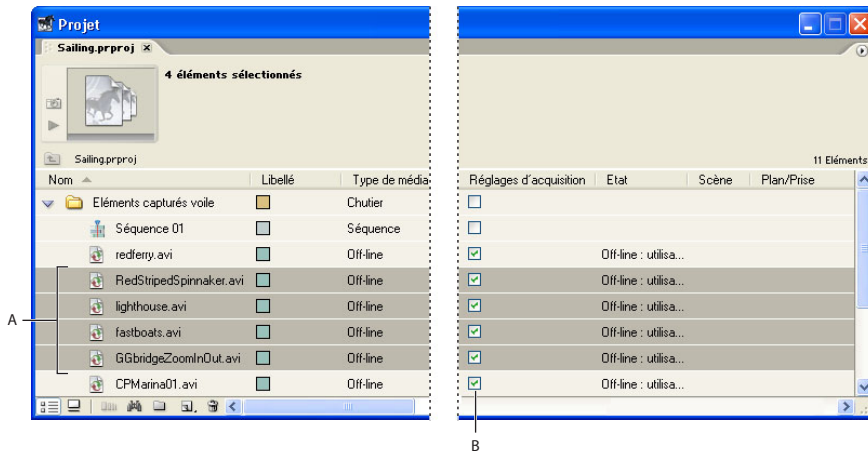
- 1 Vérifiez que la platine ou le caméscope est bien connecté à l'ordinateur.
- 2 Choisissez Fichier > Acquisition.
- 3 Dans le menu de la fenêtre Acquisition, assurez-vous que les options Enregistrement vidéo et Enregistrement audio sont sélectionnées ou désélectionnées, selon les besoins.
- 4 Utilisez les commandes de la platine ou du caméscope pour faire défiler la bande vidéo jusqu'à un point situé quelques secondes avant l'image où doit débiter l'acquisition.
- 5 Appuyez sur le bouton Lecture de la platine ou du caméscope, puis cliquez sur Enregistrement dans la fenêtre Acquisition.
- 6 Une fois atteint l'endroit où vous souhaitez arrêter l'enregistrement, attendez quelques secondes afin de laisser un peu de place pour le montage, puis cliquez sur la touche Echap pour arrêter l'enregistrement.
- 7 Dans la boîte de dialogue Enregistrer le fichier capturé, entrez les données d'enregistrement, puis cliquez sur OK. Le nouveau fichier apparaît dans la fenêtre Projet et est enregistré à l'emplacement indiqué dans l'onglet Réglages de la fenêtre Acquisition.

Acquisition vidéo en série

Adobe Premiere Pro permet l'*acquisition d'éléments en série* ; il s'agit d'une technique d'acquisition entièrement automatisée de plusieurs éléments à partir d'un matériel DV ou analogique. Vous devez, dans un premier temps, *enregistrer* les éléments à capturer à partir de la bande. La création du journal peut s'effectuer soit par enregistrement visuel des éléments à l'aide du pilotage de matériel, soit par définition manuelle des points d'entrée et de sortie. Dans Adobe Premiere Pro, les éléments enregistrés se présentent sous la forme d'un ensemble d'éléments off-line (pseudo-éléments) dans la fenêtre Projet ou dans un chutier. Dans le mode Liste de la fenêtre Projet, la colonne Réglages d'acquisition indique que des réglages d'acquisition spécifiques sont affectés à un élément. Si aucun réglage d'acquisition n'est affecté, l'élément adopte les valeurs par défaut. Vous pouvez capturer un nombre illimité d'éléments off-line enregistrés en les sélectionnant, puis en choisissant la commande Fichier > Acquisition en série. Lorsque vous démarrez l'acquisition, Adobe Premiere Pro procède automatiquement à un nouveau tri des entrées par nom de bande et par point d'entrée du code temporel de manière à optimiser leur acquisition.

La fonction Détection de scène vous permet de réduire le nombre d'éléments enregistrés manuellement et de gagner ainsi un temps précieux. Cette fonction capture automatiquement un élément distinct lors de la détection d'une coupure dans l'estampille de la bande, telle que l'activation du bouton Pause de la caméra lors de la prise de vues (voir la section « [Utilisation de la détection automatique de scène](#) », page 80).

Remarque : l'acquisition en série n'est pas recommandée pour les 30 premières et dernières secondes de la bande, en raison de problèmes de code temporel ou de recherche. Capturez plutôt ces sections manuellement.



Préparation de l'acquisition en série

A. Eléments sélectionnés pour l'acquisition **B.** Options Réglages d'acquisition

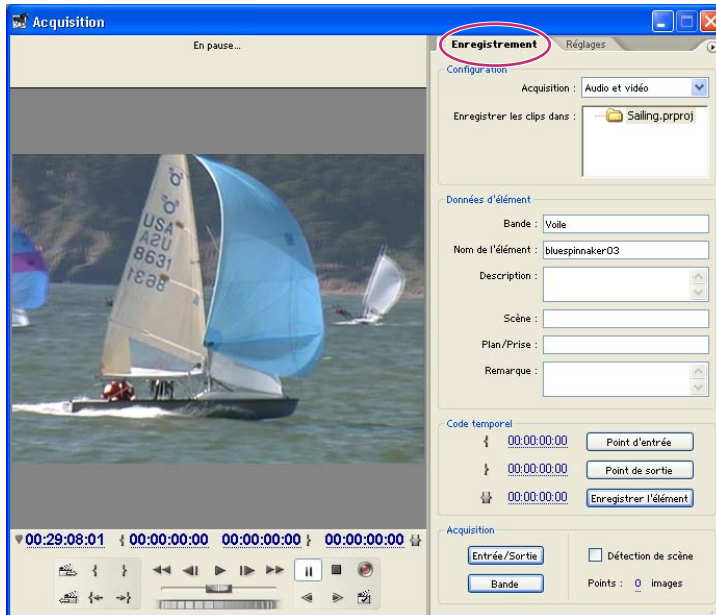
Enregistrement des éléments sous la forme de fichiers off-line pour l'acquisition en série

Pour spécifier les scènes à capturer sur les bandes source, il convient de les *enregistrer* sous la forme de fichiers off-line en vue d'une acquisition ultérieure. Autrement dit, vous définissez leurs points de début et de fin. Si vous avez configuré le pilotage de matériel dans la boîte de dialogue Préférences pour télécommander la caméra ou la platine, vous pouvez créer des fichiers off-line en utilisant les commandes d'enregistrement d'éléments de la fenêtre Acquisition, puis les commandes de matériel de cette fenêtre pour capturer automatiquement les éléments enregistrés.

Si vous disposez d'une liste de points d'entrée et de sortie, vous pouvez les enregistrer manuellement en procédant comme suit alors qu'aucun matériel n'est connecté : entrez simplement les points d'entrée et de sortie de chaque élément, puis cliquez sur le bouton Enregistrer l'élément. Vous pouvez également enregistrer des numéros d'image à l'aide d'un tableur ou d'un programme d'enregistrement distinct, puis importer la feuille de calcul dans Adobe Premiere Pro sous la forme d'une liste d'acquisition (voir la section « [Importation et exportation des listes d'acquisition](#) », page 82).

Pour enregistrer des éléments par pilotage de matériel :

1 Choisissez Fichier > Acquisition, puis assurez-vous que le matériel est connecté, tel qu'indiqué au-dessus de l'aperçu dans la fenêtre Acquisition. S'il ne l'est pas, reportez-vous à la section « [Configuration de l'équipement de pilotage de matériel](#) », page 71.



Fenêtre Acquisition avec onglet Enregistrement actif

2 Cliquez sur l'onglet Enregistrement, puis saisissez le nom de la bande vidéo. Selon le logiciel de pilotage de matériel et la platine vidéo utilisés, vous devrez peut-être spécifier le nom de la bande à chaque insertion d'une nouvelle bande.

3 A l'aide des commandes de la fenêtre Acquisition, placez-vous sur la première image de l'élément à capturer, puis cliquez sur le bouton Point d'entrée ¶. Il peut se révéler impossible de capturer les 4 à 10 premières secondes d'une bande DV avec certains appareils.

Remarque : dans la fenêtre Acquisition, les boutons Point d'entrée ¶ et Point de sortie ¶ apparaissent sous l'image et dans l'onglet Enregistrement. Vous pouvez également afficher ou modifier les raccourcis vers ces boutons et d'autres boutons en choisissant Edition > Personnalisation du clavier.

4 A l'aide des commandes de la fenêtre Acquisition, placez-vous sur la dernière image de l'élément à capturer, puis cliquez sur le bouton Point de sortie ¶.

5 Cliquez sur le bouton Enregistrer l'élément. Modifiez, si nécessaire, les données d'enregistrement, puis cliquez sur OK.

6 Répétez les étapes 3 à 5 pour chacun des éléments à capturer sur cette bande.

7 Si vous souhaitez capturer des éléments d'une autre bande, insérez-la, changez le nom de bande dans la fenêtre Acquisition, puis répétez les étapes 2 à 8.

8 Enregistrez le projet.

Pour enregistrer manuellement des éléments à l'aide de la fenêtre Acquisition :

- 1 Ouvrez le projet (et, au besoin, le chutier) dans lequel vous souhaitez ajouter des entrées.
- 2 Choisissez Fichier > Acquisition.
- 3 Cliquez sur l'onglet Enregistrement. En regard du bouton Point d'entrée dans la section Code temporel, entrez le code temporel correspondant à la première image de l'élément, puis cliquez sur Point d'entrée.
- 4 Entrez la dernière image de l'élément en regard du bouton Point de sortie, puis cliquez sur Point de sortie.
- 5 Cliquez sur Enregistrer l'élément. Pour obtenir une description des options de la boîte de dialogue Enregistrer l'élément, reportez-vous à la section [« Utilisation des fichiers off-line », page 94](#).
- 6 Répétez les étapes 2 à 5 pour chacune des entrées du journal.



Il est également possible d'enregistrer des éléments manuellement sans ouvrir la fenêtre Acquisition. Pour ce faire, vous devez créer des fichiers off-line (voir la section [« Utilisation des fichiers off-line », page 94](#)).

Définition des réglages d'acquisition en série

Par défaut, Adobe Premiere Pro utilise les réglages d'acquisition en vigueur du projet pour capturer, en série, des fichiers off-line. Les réglages d'acquisition sont utilisés de plusieurs façons :

- Si un fichier off-line possède ses propres réglages d'acquisition, Adobe Premiere Pro les utilise pour le capturer. Si vous capturez un fichier off-line à l'aide d'Adobe Premiere Pro, l'élément obtenu conserve ses réglages d'acquisition afin de faciliter une éventuelle acquisition ultérieure avec les mêmes réglages.
- Si un fichier off-line ne dispose pas de ses propres réglages d'acquisition, Adobe Premiere Pro applique ceux du projet.
- Lorsque vous effectuez une acquisition en série (en choisissant Fichier > Acquisition en série), il est possible d'appliquer les mêmes réglages d'acquisition à tous les fichiers off-line sélectionnés, ce qui a pour effet d'écraser les réglages des différents fichiers.

Pour vérifier si un élément dispose de réglages d'acquisition :

Observez la colonne Réglages d'acquisition de la fenêtre Projet. Si la colonne n'est pas visible, il se peut que vous deviez faire défiler la fenêtre Projet latéralement pour la faire apparaître. Il est également possible que cette colonne soit masquée. Pour afficher des colonnes masquées, choisissez Modifier les colonnes dans le menu de la fenêtre Projet, sélectionnez-les dans la liste, puis cliquez sur OK.

Pour modifier les réglages d'acquisition d'un élément :

Sélectionnez l'élément dans la fenêtre Projet, puis choisissez Élément > Réglages d'acquisition > Définir les réglages d'acquisition.

Pour supprimer les réglages d'acquisition d'un élément :

Sélectionnez l'élément dans la fenêtre Projet, puis choisissez Élément > Effacer les réglages d'acquisition.

Pour indiquer d'autres images à capturer aux deux extrémités de chaque entrée de la liste d'acquisition :


- 1 Choisissez Points dans la section Acquisition de l'onglet Enregistrement de la fenêtre Acquisition.
- 2 Spécifiez le nombre d'images supplémentaires à capturer avant le point d'entrée et après le point de sortie de l'élément, puis cliquez sur OK.

Utilisation de la détection automatique de scène

La fonction Détection de scène constitue une alternative à l'enregistrement manuel des points d'entrée et de sortie. Cette fonction analyse la vidéo à la recherche de coupures de scène indiquées par le code temporel de la bande, lesquelles peuvent être provoquées par l'activation du bouton Pause de la caméra en cours d'enregistrement. Si vous effectuez une acquisition alors que la fonction Détection de scène est active, Adobe Premiere Pro capture automatiquement un fichier distinct à chaque coupure de scène détectée. Vous pouvez utiliser la fonction Détection de scène lors de l'acquisition d'une bande dans son intégralité ou de points d'entrée et de sortie spécifiques. Si vous activez la détection de scène et effectuez une acquisition à l'aide des points d'entrée et de sortie, il se peut que la fonction fractionne des éléments entre les points d'entrée et de sortie définis en cas de détection d'une coupure de scène.

Pour activer la fonction de détection automatique de scène :

Dans la fenêtre Acquisition, procédez comme suit :

- Cliquez sur le bouton Détection de scène  sous l'image.
- Sélectionnez Détection de scène dans la section Acquisition de l'onglet Enregistrement.
- Choisissez Détection de scène dans le menu de la fenêtre Acquisition.

Acquisition en série des éléments

Une fois l'enregistrement des éléments terminé, vous pouvez procéder à leur acquisition en série. Adobe Premiere Pro capture les fichiers off-line à l'aide des réglages d'acquisition définis lors de l'enregistrement des éléments, sauf si certains d'entre eux utilisent leurs propres réglages (voir la section « [Définition des réglages d'acquisition en série](#) », page 79). Choisissez la commande Acquisition en série pour lancer la procédure d'acquisition en série des éléments sélectionnés dans la fenêtre Projet.

Pour optimiser l'acquisition, Adobe Premiere Pro capture les éléments depuis le début jusqu'à la fin de la bande, quel que soit l'ordre dans lequel vous avez sélectionné les fichiers off-line. Si vous avez opté pour l'acquisition de fichiers off-line issus de plusieurs bandes, Adobe Premiere Pro capture les éléments de chaque bande en un seul passage, ce qui vous dispense d'insérer la même bande à plusieurs reprises.

Pour capturer des éléments en série :

- 1 Dans la fenêtre Projet, sélectionnez les fichiers off-line à capturer ou choisissez un chutier regroupant les fichiers qui vous intéressent.
- 2 Choisissez Fichier > Acquisition en série.
- 3 S'il y a lieu, indiquez une longueur de point pour capturer des images supplémentaires avant et après les points d'entrée et de sortie spécifiés pour chaque élément (voir la section « [A propos des poignées d'éléments et des transitions](#) », page 186).

4 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour capturer chaque élément sélectionné avec ses propres réglages (ou les réglages de projet pour les éléments qui en sont dépourvus), cliquez sur OK.
- Pour définir des réglages applicables à tous les éléments sélectionnés, cliquez sur Remplacer les réglages d'élément, puis spécifiez les réglages de votre choix. Il est rare que cette option soit utilisée dans le cadre de l'acquisition DV.

5 Vérifiez que la platine et la bande vidéo source sont bien configurées pour l'acquisition, puis cliquez sur OK.

6 Lorsque la boîte de dialogue Insérer la bande s'ouvre, insérez la bande demandée, puis cliquez sur OK. Si vous effectuez une acquisition à partir de plusieurs bandes, tenez-vous prêt à les insérer à la demande d'Adobe Premiere Pro.

Pour annuler une acquisition en série :

Cliquez sur le bouton Arrêt dans la fenêtre Acquisition ou appuyez sur la touche Echap.

Résolution des problèmes d'acquisition en série

Pour que les opérations d'acquisition en série puissent se dérouler sans problème, plusieurs conditions doivent être réunies : le pilotage de matériel et les réglages d'acquisition du projet doivent être configurés correctement, et les fichiers off-line enregistrés doivent être cohérents et dépourvus de toute donnée discordante. En cas de problème avec la procédure d'acquisition en série, assurez-vous que tous les éléments à capturer sont configurés correctement :

- L'état de chaque élément doit être défini sur Off-line. Vérifiez si tel est le cas en mode Liste dans la fenêtre Projet. S'il y a lieu, sélectionnez l'élément dans la fenêtre Projet, puis choisissez Projet > Rompre le lien du média. Si vous sélectionnez plusieurs éléments dont certains sont online, Adobe Premiere Pro capture uniquement les fichiers off-line.
- Pour chaque fichier off-line, les champs Bande, Début du média et Fin du média doivent être renseignés dans la boîte de dialogue Modifier le fichier off-line. La commande Acquisition en série est disponible pour autant qu'un fichier off-line sélectionné contienne ces réglages. Cependant, seuls les éléments qui possèdent les trois réglages obligatoires seront effectivement capturés. Pour déterminer les éléments qui répondent à ce critère, consultez le mode Liste de la fenêtre Projet ou cliquez deux fois sur chaque fichier off-line pour en modifier les réglages.
- Le périphérique d'acquisition sélectionné doit prendre en charge l'enregistrement vidéo et/ou audio. Concrètement, cela signifie qu'aucun son ne sera capturé si le périphérique en question ne permet pas l'acquisition audio. Si certains réglages ne peuvent pas être capturés, la procédure d'acquisition en série s'arrête et la boîte de dialogue d'erreur des réglages d'acquisition s'affiche.
- Le nom de fichier de chaque élément (comme indiqué dans la boîte de dialogue Réglages d'acquisition) ne peut pas entrer en conflit avec un élément déjà existant. Le cas échéant, cliquez deux fois sur chaque fichier off-line pour vous en assurer. Si le problème n'est pas résolu avant de lancer l'acquisition en série, Adobe Premiere Pro modifie légèrement le nom de fichier de l'élément, de sorte que la procédure d'acquisition puisse se poursuivre.

Pour gérer les erreurs d'acquisition en cas d'apparition de la boîte de dialogue d'erreur des réglages d'acquisition :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour corriger les réglages d'acquisition pour tout élément de la liste, sélectionnez un ou plusieurs fichiers de la liste, puis cliquez sur Modifier les réglages.
- Pour ignorer les éléments dont les réglages d'acquisition sont incorrects et poursuivre l'acquisition en série, cliquez sur Ignorer. Les éléments ignorés sont supprimés de la liste et ne sont pas capturés.
- Pour appliquer les réglages de capture en vigueur à tout élément de la liste, sélectionnez les éléments qui vous intéressent, puis cliquez sur Appliquer les paramètres par défaut.
- Pour arrêter la procédure d'acquisition en série, cliquez sur Annuler. Aucun élément ne sera alors capturé.

Importation et exportation des listes d'acquisition

Vous pouvez importer une liste d'acquisition sous la forme d'un fichier texte délimité par des tabulations (.TXT) ou dont les valeurs séparées par des virgules (.CSV). Une fois l'importation terminée, chaque entrée de la liste s'affiche sous la forme d'un fichier off-line dans la fenêtre Projet. Vous pouvez également exporter des fichiers off-line sous la forme d'une liste d'acquisition. CSV, de sorte qu'il soit possible de transférer une liste d'éléments enregistrés entre différents projets et stations de travail. Pour visualiser le format d'une liste d'acquisition, exportez-la et ouvrez le fichier dans un éditeur de texte tel que Bloc-notes ou dans un tableur. Un fichier texte de liste d'acquisition peut provenir des sources suivantes :

- Logiciel de production vidéo personnalisé utilisant un programme de base de données ou un tableur pour générer une liste d'acquisition
- Listes d'acquisition exportées à partir d'Adobe Premiere 6.5
- Utilitaires d'enregistrement tels que Pipeline Autolog

Lorsque vous importez une liste d'acquisition, l'ordre des champs doit s'établir comme suit : nom de bande, point d'entrée, point de sortie, nom d'élément et commentaire.

Lorsque vous exportez des fichiers off-line sous la forme d'une liste d'acquisition, Adobe Premiere Pro classe les champs comme suit : nom de bande, point d'entrée, point de sortie, remarque, description, scène et plan/prise. Les données sont exportées à partir des colonnes correspondantes du mode Liste de la fenêtre Projet.

Pour importer l'historique des codes temporels d'une liste d'acquisition :

Ouvrez un projet, puis choisissez Projet > Importer une liste d'acquisition. Recherchez et sélectionnez le fichier, puis cliquez sur Ouvrir.

Pour exporter l'historique des codes temporels d'une liste d'acquisition :

- 1 Sélectionnez les fichiers à enregistrer.
- 2 Choisissez Projet > Exporter une liste d'acquisition. Spécifiez un emplacement et un nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

Nouvelle acquisition des éléments

Vous pouvez effectuer une nouvelle acquisition des éléments d'un projet existant à l'aide de la fonction d'acquisition en série. Ce type d'opération est possible si les conditions suivantes sont réunies :

- Le lien entre les éléments et leurs fichiers source est rompu, ce qui leur permet d'accéder au statut de fichiers off-line. En effet, l'acquisition d'un élément ne peut s'effectuer qu'à partir d'un fichier off-line.
- Les fichiers source en question sont soit supprimés du disque, soit stockés sous un nom de fichier différent du nom d'élément spécifié dans son fichier off-line.
- Chaque fichier off-line contient un nom de bande (pour le vérifier, cliquez deux fois sur un fichier off-line).
- Le média source contient un code temporel. Adobe Premiere Pro peut uniquement effectuer une nouvelle acquisition des éléments s'il existe un code temporel sur le média source.

Pour effectuer une nouvelle acquisition des éléments :

- 1 Si vous souhaitez remplacer les réglages d'acquisition d'un élément à capturer de nouveau, configurez ses réglages (voir la section [« Définition des réglages d'acquisition en série », page 79](#)).
- 2 Dans la fenêtre Projet, sélectionnez tous les éléments dont vous souhaitez effectuer une nouvelle acquisition. Si vous sélectionnez des éléments issus de chutiers différents, passez en mode Liste pour pouvoir visualiser plusieurs chutiers.
- 3 Choisissez Projet > Rompre le lien du média pour dissocier les éléments sélectionnés de leurs fichiers source. Dans la boîte de dialogue Rompre le lien du média, indiquez si les fichiers média source doivent rester sur le disque ou être supprimés (voir la section [« Utilisation des fichiers off-line », page 94](#)).
- 4 Les fichiers off-line étant toujours sélectionnés, choisissez Fichier > Acquisition en série. Définissez les réglages conformément à la procédure de la section [« Acquisition en série des éléments », page 80](#).
- 5 Vérifiez que la platine et la bande vidéo source sont bien configurées pour l'acquisition, puis cliquez sur OK.
- 6 Une fois l'acquisition terminée, enregistrez le projet.

Importation des éléments audionumériques

Adobe Premiere Pro peut importer des éléments audionumériques enregistrés dans des fichiers vidéo sous la forme de fichiers ou de pistes audio. Ces données sont enregistrées au format binaire, lisible par un ordinateur. Les éléments audionumériques sont pour la plupart enregistrés sur disque dur, sur CD audio ou sur DAT. Si le matériel d'acquisition est capable de lire directement des données audionumériques, par exemple une connexion IEEE 1394 (FireWire/i.Link), il est possible de conserver la qualité de la source audio numérique lors de l'acquisition de son avec la fenêtre Acquisition. Lors du transfert d'éléments audionumériques vers votre ordinateur, utilisez des connexions numériques lorsque cela s'avère possible. Une connexion analogique réduit en effet la qualité audio ; c'est le cas, par exemple, lors de la connexion d'un lecteur de CD à un ordinateur au moyen de prises audio analogiques.

Pour optimiser le montage, Adobe Premiere Pro adapte chaque canal audio importé aux données en virgule flottante 32 bits à la fréquence d'échantillonnage du projet (voir la section « [Mise en conformité de l'audio](#) », page 211). Cette adaptation concerne tous les éléments audio importés, y compris les pistes audio des fichiers vidéo.

Remarque : si vous souhaitez capturer un fichier exclusivement audio d'une source audionumérique, choisissez Audio dans le menu contextuel Acquisition de la fenêtre éponyme.

Pour plus d'informations sur les sources analogiques et numériques, reportez-vous à la section « [A propos des sources analogiques et numériques](#) », page 100.

Utilisation d'éléments audio d'Adobe Audition

Vous pouvez utiliser Adobe Audition pour procéder à un montage audio évolué. Si vous exportez des éléments audio d'Adobe Audition vers un format de fichier compatible avec Adobe Premiere Pro, il sera possible de les importer dans des projets Adobe Premiere Pro. Si vous activez l'option de liaison de projet en cours d'exportation, vous pouvez utiliser la commande Edition > Modifier l'original d'Adobe Premiere Pro pour ouvrir directement le projet Adobe Audition d'un élément audio à partir d'Adobe Premiere Pro (voir la section « [Montage d'un élément dans son application d'origine](#) », page 160).

Utilisation d'un CD audio

Vous pouvez utiliser des fichiers CD audio (CDA) dans un projet. Toutefois, avant de les importer dans Adobe Premiere Pro, il convient de les convertir dans un format reconnu. Vous pouvez convertir des fichiers CDA à l'aide d'une application audio telle qu'Adobe Audition. Une fois le fichier audio converti dans un format compatible (WAV, par exemple), importez-le à l'aide de la commande Fichier > Importer.

Remarque : n'oubliez pas que vous devez être propriétaire des droits d'auteur ou disposer d'une licence pour pouvoir utiliser les pistes des CD.

Utilisation de formats audio compressés

Le stockage de données musicales aux formats MP3 et WMA fait appel à une méthode qui supprime une partie de la qualité audio d'origine. Pour lire des éléments audio compressés, Adobe Premiere Pro doit décompresser le fichier et, éventuellement, procéder à un nouvel échantillonnage afin de respecter vos réglages de sortie. Ces conversions risquent d'amoindrir la qualité audio. C'est pourquoi il est conseillé, dans la mesure du possible, d'utiliser une version audio CD ou non compressée de l'élément audio.

Acquisition d'éléments audio analogiques

Pour utiliser des données audio au format analogique (telles qu'une cassette analogique ou une voix hors champ en direct), vous devez les capturer. Grâce à la carte d'acquisition audio ou vidéo appropriée, Adobe Premiere Pro peut capturer des données audio séparées ou synchronisées sur la vidéo source.

La qualité des données audio numérisées et la taille du fichier audio dépendent de l'*échantillonnage* (nombre d'échantillons par seconde) et de la *résolution* (nombre de bits par échantillon) des données audio numérisées. La numérisation de données audio stéréo nécessite deux fois plus d'espace disque que les données audio mono. Ces réglages figurent dans le volet Réglages d'acquisition de la boîte de dialogue Réglages du projet et déterminent la précision à laquelle le signal audio analogique est représenté sous forme numérique. Un échantillonnage et une résolution plus élevés produiront un son de meilleure qualité, mais le fichier sera d'autant plus volumineux. Si vous comptez exporter ou lire le montage définitif depuis Adobe Premiere Pro, mieux vaut capturer les éléments audio au maximum des possibilités de l'ordinateur en matière de qualité, même si celles-ci sont supérieures aux réglages spécifiés pour l'exportation ou la reproduction finale. Vous disposerez ainsi d'une *marge* (ou données supplémentaires) qui contribuera à la qualité si vous modifiez le gain audio ou si vous appliquez des effets audio, tels qu'une égalisation ou une compression/expansion de gamme dynamique (voir la section « [Application et réglage des effets standard](#) », page 267).


Remarque : bien que le format DV permette d'enregistrer deux paires d'audio stéréo indépendantes, vous ne pouvez pas capturer la paire Stéréo 2 dans Windows.

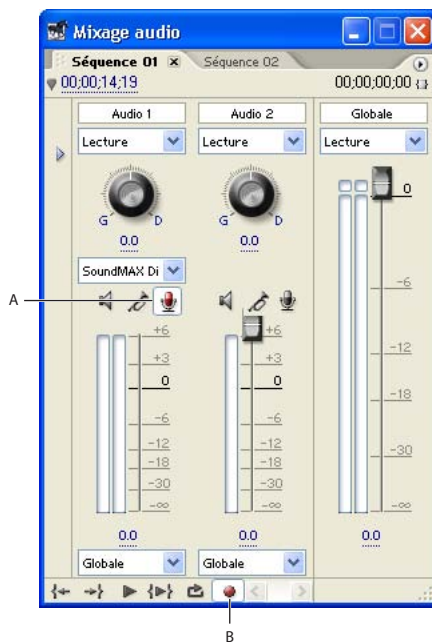
Pour définir l'emplacement d'un fichier capturé à partir d'une source audio :

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Disques de travail.
- 2 Sélectionnez l'emplacement des éléments audio capturés, puis cliquez sur OK.

Pour capturer une source audio ou une voix hors champ :

- 1 Connectez la source audio ou le micro au port d'entrée sonore de votre ordinateur ou carte son. S'il y a lieu, choisissez Edition > Préférences > Matériel audio pour configurer le périphérique d'entrée (voir la section « Définition de la source d'entrée d'une piste » à la page 213).
- 2 Si vous souhaitez consulter l'échelle de temps lors de l'enregistrement d'une voix hors champ, placez l'indicateur d'instant présent dans la fenêtre Montage, quelques secondes avant le début du commentaire.

3 Dans la fenêtre Mixage audio, cliquez sur le bouton Activer la piste pour l'enregistrement  pour toutes les pistes sur lesquelles enregistrer des éléments audio.



Commandes d'enregistrement du mixage audio

- A.** Bouton Activer la piste pour l'enregistrement
- B.** Bouton Enregistrer

4 Dans la fenêtre Mixage audio, cliquez sur le bouton Enregistrer de la séquence. Adobe Premiere Pro prépare la séquence en vue de l'enregistrement, mais déplace uniquement la tête de lecture lorsque vous appuyez sur le bouton Lecture.

5 Sélectionnez Niveaux d'entrée seuls dans le menu de la fenêtre Mixage audio.

6 Testez les niveaux d'entrée en lançant la lecture de la source audio ou en parlant dans le micro.

7 Une fois le test terminé, vous pouvez, si vous le souhaitez, désactiver l'option Niveaux d'entrée seuls dans le menu de la fenêtre Mixage audio.

8 Lancez la lecture de la source audio ou commencez à parler dans le micro. Observez les indicateurs de niveau du mixage audio pour vous assurer que les niveaux d'entrée des pistes activées pour l'enregistrement sont suffisamment élevés sans découpage.

9 Tenez-vous prêt à lancer la source audio ou préparez-vous à parler. Cliquez sur le bouton Lecture dans la fenêtre Mixage audio, puis lancez la source audio ou commencez à parler.



Si aucune donnée audio n'est enregistrée ou si aucun son ne parvient de la source audio, essayez de faire transiter le son par l'ordinateur sans effectuer d'enregistrement. Si vous n'entendez toujours rien, la source audio est peut-être mal connectée. Vérifiez les connexions matérielles, les réglages définis dans les préférences du matériel audio (choisissez Edition > Préférences > Matériel audio), les paramètres définis dans le Panneau de configuration, sous Sons et périphériques audio, ainsi que la documentation de l'ordinateur et de la carte son.

Importation d'éléments

Vous pouvez importer un seul élément, plusieurs éléments ou un dossier complet à l'aide de la commande Fichier > Importer ou en les faisant simplement glisser dans la fenêtre Projet. Les éléments importés ne doivent pas dépasser 4 000 x 4 000 pixels. Si le logiciel graphique ne permet pas de spécifier les pixels comme unité de mesure, les points conviendront.

Si, après importation, un élément présente une déformation verticale ou horizontale (étirement), il se peut que le rapport L/H de ses pixels ne soit pas interprété correctement. Le cas échéant, examinez le rapport L/H en pixels et modifiez-le au besoin (voir la section « [Acquisition ou importation de différents rapports L/H](#) », page 108). Adobe Premiere Pro pixellise les images EPS en continu, ce qui vous permet de mettre ces fichiers à l'échelle sans effet d'escalier (voir la section « [Modification de la position, de la rotation et du point d'ancrage](#) », page 263).

Adobe Premiere Pro permet d'importer plusieurs formats vidéo et audio.

Formats vidéo : Type 2 AVI, MOV, MPEG/MPE/MPG, Open DML, WMV


Remarque : les éléments AVI de type 1 doivent être interprétés avant de pouvoir être prévisualisés à l'aide du matériel DV. Pour interpréter un élément AVI Type 1, ajoutez-le à une séquence d'un projet DV et créez un fichier de prévisualisation de cette section du montage.

Formats audio : AIFF, AVI, MOV, MP3, WAV, WMA

Formats d'images fixes : AI, BMP/DIB/RLE, EPS, FLC/FLI, GIF, ICO, JPEG/JPE/JPG/JFIF, PCX, PICT/PIC/PCT, PNG, PRTL (Module de titrage Adobe), PSD, TGA/ICB/VST/VDA, TIFF

Formats de séquences : AI, BMP/DIB/RLE, Filmstrip, GIF animé, PICT/PIC/PCT, TGA/ICB/VST/VDA, TIFF, PSD

La prise en charge des différents formats de fichiers est assurée par des modules externes. La plupart des modules logiciels pour ces formats sont installés automatiquement avec Adobe Premiere Pro. Pour certains formats, l'installation d'Apple QuickTime peut s'avérer nécessaire.

 Si vous utilisez une application Adobe pour créer un élément à utiliser dans Adobe Premiere Pro, activez l'option d'incorporation du lien du projet dans l'application d'origine. De cette manière, vous pourrez utiliser la commande Modifier l'original d'Adobe Premiere Pro pour ouvrir l'élément dans l'application utilisée pour sa création (voir la section « [Montage d'un élément dans son application d'origine](#) », page 160).

Pour importer un ou plusieurs éléments dans la fenêtre Projet :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour importer un seul élément, choisissez Fichier > Importer. Trouvez et sélectionnez le fichier, puis cliquez sur Ouvrir.
- Pour importer plusieurs éléments, choisissez Fichier > Importer. Maintenez la touche Ctrl enfoncée tandis que vous sélectionnez les fichiers à importer. Cliquez ensuite sur Ouvrir.
- Pour importer un élément importé récemment dans Adobe Premiere Pro, sélectionnez le fichier dans le sous-menu Fichier > Importer un fichier récent. Il est possible que le

fichier n'apparaît pas en cas d'importation plus récente de nombreux autres fichiers ou de réinitialisation des préférences d'Adobe Premiere Pro.

- Pour importer le contenu entier d'un dossier, choisissez Fichier > Importer. Recherchez et sélectionnez le dossier à importer, puis cliquez sur Importer le dossier. Le dossier est importé sous la forme d'un nouveau chutier dans la fenêtre Projet, son contenu étant répertorié dans le chutier.

 Vous pouvez également importer des fichiers et des dossiers en les faisant glisser d'une fenêtre du Bureau vers la fenêtre Projet d'Adobe Premiere Pro.

Importation d'images fixes


Vous pouvez importer des images fixes isolées ou convertir en une même animation une séquence numérotée d'images fixes lors de l'importation (voir la section « [Importation d'une animation ou d'une séquence d'images fixes](#) », page 91). Vous pouvez importer des images fixes d'une taille maximale de 4 000 x 4 000 pixels. Gardez également à l'esprit les facteurs suivants qui affectent le mode d'affichage des images fixes lors de leur importation dans Adobe Premiere Pro :

- Une image fixe importée utilise la durée indiquée dans ses préférences. Pour y accéder, cliquez sur Edition > Préférences > Image fixe. Vous pouvez modifier la durée d'une image fixe dans la fenêtre Montage.
- Les facteurs qui affectent les éléments vidéo ont également une incidence sur la taille et le rapport L/H des images fixes importées (voir la section « [Importation d'éléments](#) », page 87).
- Lorsque vous préparez des images dans des applications prenant en charge la gestion des couleurs, comme Adobe Photoshop, la cohérence des couleurs peut être meilleure entre l'application et Adobe Premiere Pro si vous travaillez dans un espace colorimétrique axé sur la vidéo, tel que sRGB ou NTSC RGB.
- Pour obtenir des résultats optimaux, veillez, lors de la création des fichiers, à ce que la taille d'image soit au moins aussi grande que celle du projet, ce qui vous évitera de redimensionner l'image dans Adobe Premiere Pro. Le redimensionnement d'une image peut entraîner une perte de netteté. Si vous envisagez de redimensionner une image, préparez-la à une taille d'image supérieure à celle du projet. Si vous comptez, par exemple, redimensionner une image à 200 % dans un projet, préparez-la au double de la taille d'image du projet avant de l'importer.

Pour modifier la durée par défaut des images fixes :

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Image fixe.
- 2 Spécifiez la durée par défaut d'une image fixe (en nombre d'images).

Remarque : la modification de la durée par défaut des images fixes n'agit pas sur la durée des images fixes appartenant déjà à une séquence.

 Lors de l'importation de fichiers au moyen de la boîte de dialogue Importer, vous pouvez identifier les fichiers visuellement à condition de définir le mode d'affichage Vignettes.

Pour modifier la durée d'une image fixe sur le montage :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Positionnez l'outil Sélection sur l'une des extrémités de l'image et faites-le glisser.
- Sélectionnez l'élément, puis choisissez Élément > Vitesse/Durée. Entrez une nouvelle durée, puis cliquez sur OK.

Pour régler le rapport L/H en pixels d'une image fixe importée :

- 1 Sélectionnez l'image fixe dans la fenêtre Projet.
 - 2 Choisissez Fichier > Métrage.
 - 3 Sélectionnez une option de la section Rapport L/H en pixels, puis cliquez sur OK.
- Utiliser le rapport L/H en pixels du fichier utilise le rapport d'origine enregistré avec l'image fixe.
 - Conformer à vous permet de faire votre choix dans la liste des rapports L/H standard.

Importation d'images fixes Adobe Illustrator

Vous pouvez importer un fichier d'images fixes Adobe Illustrator directement dans un projet Adobe Premiere Pro. L'application convertit les images vectorielles Adobe Illustrator dans un format en pixels utilisé par Adobe Premiere Pro (ce processus est appelé *pixellisation*) et *lisse* automatiquement leur contour. Adobe Premiere Pro convertit également toutes les zones vides en une seule couche Alpha, de sorte qu'elles soient transparentes dans Adobe Premiere Pro. Tous les calques d'un fichier Adobe Illustrator sont fusionnés lors de leur importation dans Adobe Premiere Pro.

Pour définir les dimensions de l'image Adobe Illustrator lorsqu'elle sera pixellisée par Adobe Premiere Pro, servez-vous du programme Adobe Illustrator afin de placer des traits de coupe dans le fichier. Pour plus d'informations sur la définition des traits de coupe dans Adobe Illustrator, consultez la documentation du produit.

Importation d'images fixes Adobe Photoshop

Vous pouvez importer des fichiers Adobe Photoshop version 3.0 ou ultérieure. Cependant, Adobe Premiere Pro ne reconnaît pas les images TIFF 16 bits créées dans Adobe Photoshop ou d'autres applications graphiques. Vous pouvez contrôler le mode d'importation des fichiers Adobe Photoshop à calques. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à la section [« Importation de fichiers Adobe Photoshop à calques », page 89](#). Les zones vides (transparentes) des fichiers Adobe Photoshop non aplatis sont transparentes lorsque vous les importez dans Adobe Premiere Pro, car la transparence est stockée sous la forme d'une couche Alpha (voir la section [« Terminologie relative à la transparence », page 241](#)). Vous pouvez ainsi importer des images Adobe Photoshop et les afficher aisément en surimpression sur des éléments d'autres pistes.

Par ailleurs, vous pouvez importer un fichier Adobe Photoshop à calques sous la forme d'une séquence, ce qui vous permet de configurer des animations dans cette application, puis de les importer dans un projet Adobe Premiere Pro (voir la section [« Importation de fichiers Adobe Photoshop à calques », page 89](#)).

Importation de fichiers Adobe Photoshop à calques

Lors de l'importation d'un fichier à calques enregistré au format Adobe Photoshop, vous êtes libre de choisir la méthode d'importation des calques :

- Fusionnez les calques en les combinant tous dans un élément aplati.
- Importez un seul calque du fichier.
- Convertissez les calques en une séquence d'images.

Ces options sont disponibles dans la boîte de dialogue Importer le fichier à calques qui s'affiche lors de l'importation d'un fichier Adobe Photoshop à calques. Adobe Premiere Pro importe les attributs appliqués dans le fichier d'origine, y compris la position, l'opacité, la visibilité, la transparence (couche Alpha), les masques de fusion, les calques de réglage, les effets de calque communs, les masques de calques, les masques vectoriels et les groupes d'écriteau. Nous attirons votre attention sur le fait qu'un fond blanc dans Adobe Photoshop est enregistré ou exporté sous la forme d'un blanc opaque, tandis qu'un fond en damier indique les zones qui seront converties en transparence de couche Alpha lors de l'enregistrement ou l'exportation du fichier Photoshop dans un format compatible avec ce type de couche.

La conversion des calques en une séquence simplifie la configuration d'animations à l'aide de calques dans Adobe Photoshop. Lorsque l'application Adobe Premiere Pro convertit des calques en une séquence, cette dernière est importée dans la fenêtre Projet sous la forme d'un chutier ; chaque calque du fichier devient un élément du chutier. Le nom d'un élément est constitué du nom du calque, suivi du nom du fichier où il était stocké. En outre, Adobe Premiere Pro crée automatiquement une séquence dans laquelle chaque calque est inséré dans l'ordre, selon la durée par défaut d'une image fixe. Vous pouvez utiliser cette séquence en tant qu'élément dans d'autres séquences.

Remarque : tous les attributs de calque Adobe Photoshop ne sont pas pris en charge. C'est le cas, notamment, des modes de fusion spéciaux et de l'option Masquage. Pour obtenir des résultats optimaux, utilisez les options de transparence et d'opacité élémentaires d'Adobe Photoshop.

Pour importer un fichier Adobe Photoshop à calques sous la forme d'une image fixe :

- 1 Choisissez Fichier > Importer.
- 2 Dans la boîte de dialogue Importer, assurez-vous que le type de fichier défini est Photoshop ou Tous les médias pris en charge, puis recherchez et sélectionnez un fichier Adobe Photoshop à calques.
- 3 Dans la boîte de dialogue Importer le fichier à calques, vérifiez que Métrage est sélectionné dans le menu déroulant Importer sous.
- 4 Sélectionnez Calques fusionnés pour importer tous les calques du fichier sous la forme d'un seul calque ou choisissez le calque à importer à partir du fichier.
- 5 Sélectionnez l'une des options suivantes dans le menu déroulant Dimensions du métrage, puis cliquez sur OK.
 - Taille du document redimensionne le fichier à la taille du document, comme défini dans les réglages du projet.
 - Taille du calque importe le fichier à la taille des calques fusionnés ou du calque sélectionné.

Remarque : lorsque vous importez un calque sous la forme d'un élément unique, son nom (tel qu'il est affiché dans la fenêtre Projet) est composé du nom du calque, suivi du nom de fichier d'origine.

Pour importer un fichier Adobe Photoshop ou Adobe Illustrator à calques sous la forme d'une séquence :

- 1 Choisissez Fichier > Importer.
- 2 Dans la boîte de dialogue Importer, assurez-vous que le type de fichier défini est Tous les médias pris en charge, puis recherchez et sélectionnez un fichier à calques.
- 3 Dans la boîte de dialogue Importer le fichier à calques, choisissez Séquence dans le menu déroulant Importer sous, puis cliquez sur OK.

Importation d'une animation ou d'une séquence d'images fixes

Vous pouvez importer une animation stockée dans un fichier unique, tel qu'un fichier GIF animé (une *animation* diffère d'une vidéo dans le sens où elle est synthétisée plutôt que filmée en direct). Adobe Premiere Pro vous permet également d'importer une séquence de fichiers d'images fixes numérotées et de les compiler automatiquement en un même élément, chaque fichier numéroté représentant une image. Certaines applications, telles qu'Adobe After Effects, peuvent générer une séquence numérotée d'images fixes. Une séquence d'images fixes ne pouvant contenir de calques, vous devez aplatir les images en séquence. Pour plus d'informations sur les calques et leur fusion, consultez la documentation de l'application native du fichier.

Remarque : la modification de la durée par défaut des images fixes dans la boîte de dialogue Préférences n'affecte pas la durée des images fixes appartenant à une séquence.

Lorsque vous créez des images ou animations 3D à utiliser dans Adobe Premiere Pro, tenez compte, dans la mesure du possible, des indications suivantes :

- Utilisez le filtrage de couleurs compatible avec la diffusion.
- Utilisez le rapport L/H en pixels et la taille d'image spécifiés dans les réglages de projet d'Adobe Premiere Pro.
- Définissez des réglages de trames conformes au projet.
- Si vous utilisez une application Adobe pour générer la séquence, activez l'option d'incorporation du lien du projet de façon à pouvoir l'ouvrir dans l'application qui a servi à la créer (voir la section « [Montage d'un élément dans son application d'origine](#) », page 160).


Pour importer des fichiers d'images fixes numérotées et les compiler en un même élément :

- 1 Vérifiez que tous les fichiers d'images fixes portent l'extension correcte. En outre, leur nom doit être composé d'un nombre constant de chiffres avant l'extension (par exemple, *fich000.bmp*, *fich001.bmp*, etc.).
- 2 Choisissez Fichier > Importer.
- 3 Recherchez et sélectionnez le premier fichier numéroté de la séquence, sélectionnez Images fixes numérotées, puis cliquez sur Ouvrir. Lorsque l'option Images fixes numérotées est activée, Adobe Premiere Pro considère tous les fichiers numérotés comme une seule séquence.

Importation d'un autre projet

Il est possible d'incorporer le contenu d'un projet Adobe Premiere Pro (ou d'une version antérieure) existant à un projet ouvert. Lorsque vous importez un projet dans un projet ouvert, les éléments et séquences du projet importé sont insérés dans la fenêtre Projet et placés dans un chutier nommé d'après le projet importé. La hiérarchie de chutier du projet importé est préservée dans la nouvelle hiérarchie du projet en cours. Tous les effets spéciaux du projet importé (transitions et effets) sont également importés. Soyez prudent lorsque vous importez un projet dans un autre avec une base de temps ou une fréquence d'échantillonnage audio différente. Ces différences peuvent en effet avoir une incidence sur le positionnement du montage et la qualité audio.

Les projets créés dans Adobe Premiere version 6.x ou ultérieure peuvent être importés directement dans un projet Adobe Premiere Pro. Pour importer un projet Adobe Premiere version 6.x ou antérieure, convertissez-le d'abord en projet Adobe Premiere Pro en l'ouvrant et en l'enregistrant dans Adobe Premiere Pro (voir la section « [Ouverture d'un projet](#) », page 42). Dans le cas des projets enregistrés au format Adobe Premiere version 6.x ou antérieure, la chronologie du projet prend la forme d'une séquence dans la partie supérieure du chutier consécutif à l'importation du projet.

 L'importation d'un projet dans un autre constitue le seul mode de transfert d'informations exhaustives sur la séquence et l'élément entre deux projets.

Pour importer un projet dans un autre :

- 1 Choisissez Fichier > Importer.
- 2 Recherchez et sélectionnez le projet, puis cliquez sur Ouvrir.

Remarque : dans les versions antérieures d'Adobe Premiere, les storyboards étaient stockés dans des fichiers indépendants des fichiers de projet. Dans Adobe Premiere Pro, toutes les caractéristiques du storyboard figurent dans la fenêtre Projet. Vous pouvez toutefois importer des fichiers de storyboard créés dans des versions antérieures d'Adobe Premiere Pro en utilisant la commande Fichier > Importer.

Modification de la fréquence d'images d'un élément

Vous pouvez utiliser la commande Métrage pour modifier la fréquence d'images utilisée par Adobe Premiere Pro pour un élément, ce qui a pour effet de modifier la durée initiale de manière proportionnelle. Si, par exemple, vous définissez un élément de 24 i/s d'une durée de 10 secondes sur 48 i/s, sa durée est divisée par deux. Pour rappel, la fréquence d'images d'un élément coïncide avec celle du projet. Si, par exemple, vous convertissez un élément de 24 i/s en 48 i/s alors qu'il est utilisé dans un projet 24 i/s, le projet pourra uniquement afficher une image sur deux.

Vous pouvez également modifier la durée et la vitesse d'un élément sélectionné dans la fenêtre Montage en choisissant la commande Élément > Vitesse/Durée. Cependant, cette modification concerne uniquement cette instance d'élément dans la chronologie du montage. La commande Métrage permet de modifier le mode d'interprétation d'un fichier dans un projet.

Pour modifier la fréquence d'images supposée d'un fichier média :


- 1 Sélectionnez un élément dans la fenêtre Projet.

2 Choisissez Fichier > Montage, sélectionnez une option de fréquence d'images, puis cliquez sur OK.

Création d'une amorce SMPTE

Si vous comptez créer une sortie sur film à partir d'une séquence, il peut s'avérer judicieux d'ajouter une amorce SMPTE. Cette amorce permet au projectionniste de vérifier que l'audio et la vidéo fonctionnent correctement et sont synchronisés. Vous pouvez créer et personnaliser une *amorce SMPTE* à insérer au début d'un projet. La durée de l'amorce est de 11 secondes.

Pour créer une amorce :

Cliquez sur le bouton **Nouvel élément**  au bas de la fenêtre Projet, puis choisissez Configuration de l'amorce SMPTE dans le menu contextuel. Spécifiez les options suivantes, si nécessaire :

Couleur de balayage Indique la couleur de la zone de balayage circulaire d'une seconde.

Couleur d'arrière-plan Indique la couleur de la zone située derrière la couleur de balayage.

Couleur de ligne Indique la couleur des lignes horizontales et verticales.

Couleur cible Indique la couleur des doubles cercles autour du nombre.

Couleur numérique Indique la couleur du compte à rebours.

Signal visuel Affiche un petit cercle de repérage dans la dernière image de l'amorce.

Signal sonore Emet un bip à la marque des deux secondes.

Signal tous les deux démarrages Emet un bip au début de chaque seconde pendant l'amorce.




Pour personnaliser un élément d'amorce SMPTE, cliquez deux fois dessus dans la fenêtre Projet.

Création d'une mire de barres et d'un ton 1 kHz

Vous pouvez créer un élément d'une durée d'une seconde contenant à la fois une mire de barres et un ton 1 kHz en vue d'étalonner le matériel vidéo et audio.

Certains flux de production audio doivent être étalonnés selon un niveau tonal bien précis. Le niveau par défaut du ton 1 kHz est de 012 dB par rapport à 0 dBfs. Vous pouvez adapter le niveau tonal à votre flux de production audio en choisissant **Élément > Options audio > Gain audio** après avoir sélectionné un élément. Lorsque vous sélectionnez l'élément **Barres et ton** dans la fenêtre Projet, vous définissez le niveau de gain par défaut pour les nouvelles instances d'élément. Lorsque vous sélectionnez un élément dans la fenêtre Montage, vous modifiez uniquement le niveau de cette instance.


Pour créer une mire de barres et un ton 1 kHz :

Cliquez sur le bouton **Nouvel élément**  au bas de la fenêtre Projet, puis choisissez **Barres et ton** dans le menu contextuel.

Création d'un élément vidéo noir

Les zones vides d'une piste apparaissent en noir si aucune autre zone d'élément visible n'est présente sur les pistes vidéo sous-jacentes. Le cas échéant, vous pouvez également créer des éléments vidéo noirs opaques à utiliser dans une séquence. Un élément vidéo noir est une image fixe définie à la taille d'image du projet et dont la durée est de cinq secondes. Pour créer un élément de couleur différente, utilisez un cache couleur (voir la section [« Création d'un cache coloré », page 256](#)).

Pour créer un élément vidéo noir :

Cliquez sur le bouton **Nouvel élément** , au bas de la fenêtre **Projet**, puis choisissez **Vidéo noir** dans le menu contextuel.

Utilisation des fichiers off-line

Un *fichier off-line* est un pseudo-élément utilisé pour un fichier source qui n'est pas disponible actuellement sur le disque. Les fichiers off-line « mémorisent » les informations concernant les fichiers source manquants qu'ils représentent et vous garantissent une certaine souplesse en cas d'absence des fichiers réels. Si un fichier off-line apparaît sur la chronologie du montage, un message « Média off-line » s'affiche dans le volet **Programme** et dans la piste.

Si vous utilisez la fenêtre **Acquisition** pour enregistrer des éléments d'une bande, Adobe Premiere Pro crée automatiquement des fichiers off-line contenant les informations nécessaires à l'acquisition ultérieure des éléments (voir la section [« Enregistrement des éléments sous la forme de fichiers off-line pour l'acquisition en série », page 77](#)). Vous pouvez également créer des fichiers off-line manuellement. L'utilisation de fichiers off-line convient aux situations suivantes :


- Les éléments ont été enregistrés, mais pas encore capturés. Etant donné que les fichiers off-line se comportent comme des éléments capturés, vous pouvez non seulement organiser les fichiers off-line enregistrés dans la fenêtre **Projet**, mais aussi disposer des séquences dans la fenêtre **Montage** avant l'acquisition proprement dite des éléments off-line. Une fois les fichiers off-line capturés (ou localisés s'ils ont été capturés, mais sont manquants), ils remplacent les fichiers off-line correspondants.
- Vous souhaitez capturer des éléments enregistrés par pilotage de matériel ou acquisition en série. Dans Adobe Premiere Pro, une liste d'acquisition en série est un ensemble d'éléments off-line. La sélection d'éléments off-line donnés a pour effet de les configurer en vue d'une acquisition en série (voir la section [« Acquisition en série des éléments », page 80](#)).
- Vous souhaitez effectuer une nouvelle acquisition des éléments utilisés dans le projet. Pour ce faire, vous devez mettre off-line les éléments online à l'aide de la commande **Projet > Rompre le lien du média** (voir la section [« Nouvelle acquisition des éléments », page 83](#)).
- Un fichier source est indisponible lorsque vous ouvrez un projet. Adobe Premiere Pro n'est donc pas en mesure de le localiser automatiquement, ce qui vous oblige à procéder à une recherche manuelle. Le cas échéant, Adobe Premiere Pro vous propose les boutons **Off-line** et **Tous off-line** (voir la section [« Ouverture d'un projet », page 42](#)).

Pour capturer des données vidéo à l'aide de fichiers off-line, reportez-vous à la section [« Acquisition vidéo en série », page 76](#).

Remarque : les éléments online et off-line, tels qu'ils sont utilisés dans Adobe Premiere Pro, ne se rapportent pas directement aux concepts de montage online et off-line. Cependant, les fichiers off-line peuvent être utilisés dans le cadre d'un montage off-line (acquisition faible résolution pour le montage et haute résolution pour la sortie finale).

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section [« Montage off-line et montage online », page 105](#).

Pour créer un fichier off-line :

- 1 Cliquez sur le bouton **Nouvel élément**  au bas de la fenêtre **Projet**, puis choisissez **Fichier off-line** dans le menu contextuel.
- 2 Sélectionnez l'option appropriée dans la zone **Contenu**.
- 3 Dans la zone **Bande**, indiquez le nom de la bande contenant la vidéo source de l'élément off-line.
- 4 Dans la zone **Fichier**, entrez le nom du fichier tel qu'il doit apparaître sur le disque lors d'une acquisition avec Adobe Premiere Pro. Si vous créez un fichier off-line pour un fichier source capturé mais qui ne figure pas encore sur votre ordinateur, entrez le nom de ce fichier.
- 5 Entrez, au besoin, une description, une scène, un plan/une prise et une remarque.
- 6 Entrez le code temporel de l'élément non conformé, y compris les éventuelles images supplémentaires que vous comptez capturer pour le montage et les transitions.

Remarque : pour que l'acquisition soit possible, un élément doit comporter au moins un nom de bande, un nom de fichier, un début de média et une fin de média.

Pour modifier un fichier off-line :

Dans la fenêtre **Projet**, cliquez deux fois sur le fichier off-line, modifiez les options à votre convenance, puis cliquez sur **OK**.

Pour remplacer un fichier off-line par un fichier source déjà capturé :

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers off-line dans la fenêtre **Projet**.
- 2 Choisissez **Projet > Lier le média**.
- 3 Effectuez l'une des actions suivantes, puis cliquez sur **OK** :
 - Recherchez et sélectionnez le fichier source réel.
 - Cliquez sur **Annuler** si vous ne parvenez pas à localiser le fichier avec lequel vous souhaitiez établir un lien.

Remarque : si vous avez sélectionné plusieurs fichiers off-line, la boîte de dialogue **« Quel média attacher à »** s'ouvre pour chacun d'eux. Observez le nom du fichier off-line indiqué dans la barre de titre de la boîte de dialogue, de manière à pouvoir lier à nouveau le fichier source approprié à chaque fichier off-line.

Pour convertir un fichier online en fichier off-line :

- 1 Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez un ou plusieurs fichiers online.
- 2 Choisissez **Projet > Rompre le lien du média**.

3 Sélectionnez l'une des options suivantes, puis cliquez sur OK :

- L'option Conserver les fichiers média sur le disque convertit les fichiers sélectionnés en fichiers off-line dans le projet, mais ne supprime pas les fichiers source du disque.
- L'option Supprimer les fichiers convertit les fichiers sélectionnés en fichiers off-line dans le projet et supprime les fichiers source du disque.

Remarque : si vous sélectionnez Conserver les fichiers média sur le disque et capturez à nouveau un élément en reprenant le nom du fichier laissé sur le disque, le fichier média d'origine est remplacé. Pour conserver les éléments d'origine sans les renommer, déplacez-les vers un autre dossier ou disque ou attribuez un nom de fichier différent aux éléments capturés.

Analyse des propriétés et du débit d'un élément

Adobe Premiere Pro propose des outils d'analyse des éléments très pratiques pour évaluer un fichier de format reconnu, qu'il soit enregistré dans un projet ou en dehors. Par exemple, après avoir produit une séquence vidéo à diffuser par un serveur Web, vous pouvez utiliser ces outils d'analyse pour déterminer si le débit d'un élément exporté convient à ce type de diffusion.

La fonction Propriétés affiche des informations détaillées sur n'importe quel élément. Pour un fichier vidéo, il est possible d'analyser les propriétés telles que la taille du fichier, le nombre de pistes audio et vidéo, la durée, la fréquence d'images moyenne, la fréquence d'échantillonnage audio, le débit vidéo et les réglages de compression. Vous pouvez également utiliser la fonction Propriétés pour détecter la perte éventuelle d'images dans un élément récemment capturé. Servez-vous de cette courbe pour comparer le débit de sortie aux exigences du support de sortie. La courbe indique, pour chaque image d'un fichier vidéo, le nombre d'images clés par seconde, la différence entre les images clés de compression et les images différenciées (placées entre les images clés) et le débit de chaque image. Le graphique fournit les informations suivantes :

Débit La ligne représente le débit moyen.

Taille de l'échantillon Les barres rouges représentent le format d'échantillon de chaque image clé.


Format d'échantillon des images différenciées Les barres bleues représentent le format d'échantillon de chaque image différenciée située entre les images clés de compression.

Pour afficher les propriétés d'un élément :

1 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Si l'élément figure dans la fenêtre Projet, sélectionnez-le pour afficher un sous-ensemble de ses propriétés dans la zone de prévisualisation située dans la partie supérieure de la fenêtre.
- Si l'élément figure dans le volet Source, la fenêtre Montage ou la fenêtre Projet, sélectionnez-le et choisissez Fichier > Propriétés > Sélection.
- Si l'élément ne figure pas dans le projet, choisissez Fichier > Propriétés > Fichier. Recherchez et sélectionnez l'élément à analyser, puis cliquez sur Ouvrir.

2 Lorsque vous avez terminé, refermez la fenêtre Propriétés.

 Vous pouvez également afficher les propriétés de l'élément dans le volet Source, la fenêtre Montage ou la fenêtre Projet. Pour ce faire, cliquez sur un élément avec le bouton droit de la souris, puis choisissez Propriétés dans le menu contextuel.

Utilisation du code temporel pour une acquisition efficace

Les caméras DV et les platines vidéo haut de gamme enregistrent un *code temporel* qui marque certaines images avec une grande précision. Ce code temporel se révèle particulièrement important lorsque vous souhaitez capturer les mêmes images que celles identifiées ou capturées précédemment, comme c'est le cas dans les tâches suivantes :

- Vous souhaitez enregistrer des éléments avant leur acquisition.
- Vous avez l'intention de capturer des éléments en série (acquisition automatisée).
- Vous souhaitez effectuer une nouvelle acquisition des éléments, car les fichiers d'origine ont été altérés ou supprimés.
- Vous comptez exporter des séquences vers un autre système en utilisant le format AAF.
- Vous utilisez un système sur lequel vous montez rapidement des acquisitions basse résolution, puis recapturez les éléments en pleine résolution et avec une qualité optimale pour la version finale.
- Vous avez l'intention de synchroniser de la vidéo capturée avec des données audio enregistrées séparément.

Il convient de faire la distinction entre le code temporel et le simple compteur qui équipe les caméscopes analogiques et les magnétoscopes, lequel est remis à zéro lorsque vous changez de bande ou éteignez et rallumez l'appareil. Le code temporel identifie de manière cohérente des images spécifiques sur la bande, car il est lui-même stocké sur la bande. En l'absence de code temporel sur le métrage, vous pouvez l'ajouter en copiant la vidéo sur une platine ou caméra DV, puis en capturant la vidéo à partir du matériel DV.

Enregistrement d'un code temporel continu pendant la prise de vues

Pour obtenir des résultats optimaux, le code temporel d'une bande doit être continu ; cela signifie qu'il ne doit pas recommencer à zéro au milieu de la bande. Supposons que vous définissiez un point d'entrée d'acquisition, tel que 00:00:01:09, mais ce point apparaît à deux ou trois reprises en raison de la remise à zéro du code temporel. Dans ce cas, Adobe Premiere Pro n'est pas en mesure de déterminer avec certitude le point d'entrée que vous avez l'intention de capturer. C'est la raison pour laquelle un code temporel discontinu offre moins de souplesse lors de l'acquisition en série ou de la nouvelle acquisition d'éléments déjà capturés. Si la bande possède un code temporel valide au niveau de l'image précédant le point de départ de l'enregistrement, ce code sera utilisé pour l'enregistrement suivant. Pour garantir la continuité du code temporel, procédez comme suit lors de la prise de vues :

- Enregistrez au moins 5 secondes de vidéo supplémentaire avant de commencer la prise de vues.
- Enregistrez au moins 5 secondes de vidéo supplémentaire avant l'arrêt de l'enregistrement.

- Avant de reprendre l'enregistrement, positionnez-vous à au moins 1 seconde de la fin de la vidéo supplémentaire.
- Lorsque vous reprenez l'enregistrement, observez le code temporel afin de vous assurer qu'il n'est pas revenu à 00:00:00:00 au milieu de la bande. Si le code temporel est remis à zéro, arrêtez l'enregistrement, rembobinez la bande jusqu'à ce que le code temporel soit de nouveau correct, puis poursuivez l'enregistrement.

Pistage d'une bande avec code temporel

Les caméras DV sont des équipements conçus pour créer un code temporel continu si vous enregistrez du contenu sans aller d'avant en arrière (comme c'est le cas lors de la consultation de plans, par exemple). Il n'empêche que le code temporel peut revenir à 00:00:00:00 si, par mégarde, vous enrôlez la bande dans une zone complètement vierge avant de capturer une autre scène. Pour garantir la continuité du code temporel, enregistrez celui-ci sur la bande avant de l'utiliser. Cette procédure est appelée le *pistage* de la bande. Le pistage n'est pas nécessaire si vous respectez les méthodes recommandées (voir la section « [Enregistrement d'un code temporel continu pendant la prise de vues](#) », [page 97](#)). Si vous décidez cependant de pister des bandes, procédez comme suit :

- Vous devez vous assurer que *tous* les réglages de la caméra (en particulier l'échantillonnage audio) sont *parfaitement* identiques à ceux utilisés lors de la prise de vues.
- En aucun cas, les réglages ne devront être modifiés tant que vous effectuerez des prises de vues sur cette bande.
- Lorsque vous enregistrez sur une bande pistée, attendez quelques secondes avant de commencer l'opération pour vous assurer que l'enregistrement débute après le pistage.

Pour pister une bande avec code temporel :

- 1 Insérez une bande vierge dans la caméra.
- 2 Si vous utilisez une caméra, attachez le protège-objectif et désactivez l'entrée audio.
- 3 Commencez l'enregistrement. Laissez tourner la caméra ou la platine jusqu'à ce que la totalité de la bande soit enregistrée.

Remplacement du code temporel DV

Si le code temporel de votre bande est discontinu, vous pouvez créer une *copie* de la bande. Le matériel qui effectue la copie enregistre un nouveau code temporel continu, ce qui vous permet de capturer ensuite de la vidéo (et le nouveau code temporel) à partir de la copie.

Pour remplacer le code temporel d'une bande:

- 1 Chargez la bande enregistrée dans le caméscope ou la platine DV et rembobinez-la entièrement.
- 2 Chargez une nouvelle bande dans un second caméscope ou une seconde platine, qui servira à la copie.
- 3 Si le matériel d'enregistrement propose une option d'enregistrement vidéo de la bande originale avec ses codes temporels, désactivez cette option. Pour plus d'informations sur cette option, consultez les consignes d'utilisation de l'appareil.

- 4 Connectez les deux appareils au moyen d'un câble IEEE 1394 afin de créer une copie de qualité supérieure.
- 5 Connectez le matériel d'enregistrement à un téléviseur.
- 6 Mettez les deux appareils en mode VTR.
- 7 Assurez-vous que le matériel d'enregistrement est configuré sur le port IEEE 1394.
- 8 Lancez l'enregistrement de la nouvelle bande, puis la lecture de la bande originale. Laissez tourner les caméscopes ou les platines jusqu'à ce que toute la bande originale soit copiée.

Remarque : la fonction Détection de scène d'Adobe Premiere Pro reconnaît les points de début et de fin enregistrés avec le code temporel sur la bande DV d'origine utilisée pour la prise de vues. La copie d'une bande remplace le code temporel. Vous ne pourrez donc pas utiliser la fonction Détection de scène lors de l'acquisition de la bande dans Adobe Premiere Pro.

Acquisition du code temporel

Lorsque vous utilisez le pilotage de matériel (DV ou analogique), le code temporel d'une source vidéo est capturé avec les éléments. Avec les périphériques analogiques pilotables, l'acquisition du code temporel dépend de la précision de la platine. Si cette dernière ne parvient pas à lire le code temporel correctement, prenez soin d'étalonner le système ou saisissez le code temporel manuellement par comparaison des images.

Remarque : le compteur de bande n'affiche les codes temporels que sur les appareils capables de les reconnaître, sauf s'ils ont été incrustés, c'est-à-dire superposés aux images dans une copie de la bande. La plupart des magnétoscopes ne sont pas capables de lire ou d'écrire les codes temporels.

Saisie manuelle du code temporel d'un élément

Sur certaines copies analogiques d'un métrage vidéo, les codes temporels n'apparaissent pas sur la piste vidéo, mais sous la forme d'une *incrustation* en surimpression sur chaque image vidéo. Cette incrustation permet de visualiser les codes temporels sur une platine qui ne peut pas lire les codes temporels réels (voir la section « [Utilisation du code temporel pour une acquisition efficace](#) », page 97). Le code temporel visible dans l'incrustation est également appelé code temporel *incrusté* ou visuel. Une bande avec codes temporels incrustés ne comporte généralement pas de codes temporels réels. Par conséquent, les éléments capturés sur cette bande ne sont pas enregistrés avec les codes temporels sur l'ordinateur. Vous pouvez toutefois saisir manuellement le code temporel de chaque élément capturé. Comme vous devrez vous référer à la bande vidéo originale, il vaut mieux effectuer cette opération immédiatement après l'acquisition de l'élément.

Pour saisir manuellement le code temporel d'un élément :

- 1 Sélectionnez l'élément dans la fenêtre Projet.
- 2 Choisissez Fichier > Code temporel, définissez les options nécessaires, puis cliquez sur OK.

A propos des sources analogiques et numériques

Vous pouvez importer des éléments depuis n'importe quelle source, bandes vidéo ou audio, pellicules cinématographiques ou images fixes, pourvu que le fichier soit stocké sur disque. Le matériel source se présente sous deux formats :

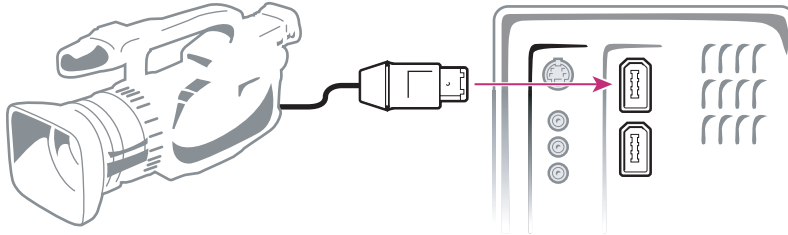
- *Les médias numériques*, enregistrés sous un format lisible directement par l'ordinateur. Nombre de caméras et d'enregistreurs audio récents capturent images et son au format numérique. Les caméscopes et platines DV (vidéo numérique) enregistrent tous des données vidéo et audio en numérique. Les médias numériques sur bande doivent être transférés sur disque pour être utilisés dans un projet Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro peut capturer la vidéo numérique depuis la bande et l'enregistrer sur disque sous la forme d'éléments utilisables dans un projet.
- Les médias *analogiques* doivent être *numérisés* pour être enregistrés et traités par un ordinateur. Pellicules cinématographiques, cassettes audio et diapositives sont autant de médias analogiques. Associé à une carte d'acquisition, Adobe Premiere Pro peut numériser une bande vidéo analogique (Hi-8, par exemple) et l'enregistrer sur disque sous la forme d'éléments utilisables dans le projet.

Bien que le numérique soit aujourd'hui monnaie courante, le format analogique est encore très employé dans l'audiovisuel pour l'enregistrement et le stockage. Vous pouvez numériser des données audio ou vidéo analogiques directement dans Adobe Premiere Pro à condition d'utiliser du matériel de numérisation pour connecter le matériel analogique à l'ordinateur. Certains PC intègrent déjà cette interface de numérisation, mais vous pouvez également installer une carte d'acquisition compatible. Vous trouverez la liste des cartes compatibles sur le site Web d'Adobe Premiere Pro, à l'adresse www.adobe.com/products/premierepro.

Connexion d'une source DV

Pour capturer une vidéo DV, vous devez connecter l'ordinateur à un matériel DV par le biais d'un port IEEE 1394 (FireWire/i.Link). Pour des instructions détaillées sur la connexion du matériel, consultez la documentation fournie. La fonctionnalité DV d'Adobe Premiere Pro dépend de la prise en charge de ce format par le système d'exploitation. Microsoft assure cette prise en charge grâce aux interfaces IEEE 1394 compatibles OHCI. De nombreux ordinateurs disposent de ports IEEE 1394 compatibles OHCI ; de même, la plupart des cartes IEEE 1394 actuelles sont compatibles avec cette spécification. Pour utiliser dans Adobe Premiere Pro une interface IEEE 1394 non prise en charge par le système d'exploitation, vous devez disposer de préconfigurations, de pilotes et de modules externes écrits spécialement pour cette application. Si l'ordinateur est dépourvu d'interface IEEE 1394, vous pouvez acheter une carte d'acquisition conforme (voir la documentation de l'ordinateur).

Première étape de l'acquisition DV : connectez le caméscope ou la platine au port ou à la carte IEEE 1394 de l'ordinateur. Branchez un connecteur IEEE 1394 sur le port entrée/sortie DV du caméscope ou de la platine, puis connectez l'autre extrémité du câble à la carte ou au port IEEE 1394 de l'ordinateur.

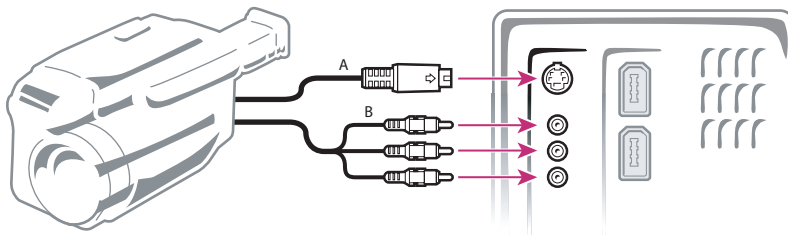


Connexion au port IEEE 1394 (FireWire/i.Link) de l'ordinateur

Certains caméscopes DV doivent être raccordés à l'adaptateur secteur pour activer le port IEEE 1394. D'autres caméscopes peuvent entrer en mode veille ou en mode démo s'ils restent en mode caméra sans enregistrer pendant un certain temps. Afin d'éviter ces problèmes, connectez le caméscope à son adaptateur secteur lorsque vous le configurez pour capturer ou copier des données vidéo. Si le caméscope entre en mode démo alors qu'il est connecté à l'adaptateur secteur, désactivez cette fonction à l'aide du système de menus du caméscope.

Connexion d'une source vidéo analogique

Pour capturer de la vidéo analogique, connectez d'abord le caméscope ou la platine à la carte d'acquisition. Selon le matériel, il se peut que vous disposiez de plusieurs formats de transfert vidéo et audio, y compris des signaux vidéo composites, S-Vidéo et composante vidéo. Reportez-vous aux instructions qui accompagnent le caméscope et la carte d'acquisition.



Connexions vidéo analogiques

A. Connexion S-vidéo **B.** Vidéo composite et connexions audio gauche et droite

Numérisation de vidéo analogique au format DV

Si vous ajoutez de la vidéo analogique à un projet DV, vous pouvez la numériser comme s'il s'agissait d'une vidéo DV. Cette opération ajoute un code temporel DV de manière à éviter les problèmes de compatibilité et permettre l'acquisition en série par pilotage de matériel dans Adobe Premiere Pro. Il existe plusieurs méthodes de conversion de vidéo analogique au format DV :

- Utilisez un caméscope DV avec entrée vidéo analogique, copiez la bande analogique sur une bande DV, puis effectuez l'acquisition à partir de la copie DV.
- Si votre caméra DV permet une sortie IEEE 1394 directe à partir d'une entrée analogique (sans qu'il faille enregistrer au préalable l'entrée analogique sur bande), reliez le signal vidéo analogique au port d'entrée analogique du matériel DV, puis raccordez le connecteur IEEE 1394 à l'ordinateur. Sélectionnez l'entrée analogique sur le matériel DV, puis activez le mode de conversion dans le menu de l'appareil. Selon le matériel utilisé, ce mode est appelé Convertisseur analogique/numérique, Conversion analogique/numérique avec Pass-Through ou encore mode E-E. Pour plus d'informations, consultez la documentation de la caméra.
- Utilisez un convertisseur analogique/numérique autonome, tel que le Sony DVMC-DA1, pour numériser la vidéo analogique au format DV sans caméscope.

Remarque : certaines cartes d'acquisition prennent en charge à la fois l'acquisition analogique et l'acquisition DV.

Préparation de l'acquisition DV

L'acquisition vidéo DV diffère de l'acquisition vidéo analogique sous plusieurs aspects. L'image DV étant convertie directement en numérique dans le caméscope, elle est prête à être enregistrée sur un disque dur. Par conséquent, il est inutile de capturer la vidéo DV, à la différence de la vidéo analogique. Il suffit de la transférer sur l'ordinateur. Pour transférer de la vidéo DV, vous devez disposer des éléments suivants :

- Une carte d'acquisition ou un ordinateur équipé d'une interface compatible OHCI.
- Un codec (codeur/décodeur) DV Adobe Premiere Pro utilise son propre codec DV et peut importer des données DV sans conversion supplémentaire.
- Un disque dur capable d'assurer un débit vidéo numérique de 3,6 Mo par seconde.
- Un projet créé à l'aide d'une préconfiguration DV dans la boîte de dialogue Nouveau projet où tous les réglages correspondent au métrage que vous vous préparez à capturer. Pour obtenir des résultats optimaux, veillez à ce que la préconfiguration ou le projet sélectionné soit conforme au standard (NTSC ou PAL) et à la fréquence audio (32 kHz ou 48 kHz) utilisés lors de l'enregistrement vidéo.
- Suffisamment d'espace disque pour le métrage capturé. La longueur d'un élément capturé peut être limitée par les contraintes de taille du fichier du système d'exploitation (voir la section « [Contraintes de taille de fichier](#) », page 110).

Remarque : si la vidéo que vous capturez a été enregistrée au format 16:9 à l'aide d'un objectif écran large anamorphoseur, veillez à choisir une préconfiguration DV Grand écran (cinéma). Vous devez également définir le rapport L/H en pixels pour chaque élément après importation. A défaut, Adobe Premiere Pro traite la vidéo au format 4:3, ce qui entraîne une déformation du rapport L/H (voir la section « [Acquisition ou importation de différents rapports L/H](#) », page 108).

Pour préparer l'acquisition vidéo DV :

- 1 Raccordez l'appareil DV (caméscope ou platine) à l'ordinateur à l'aide d'une connexion IEEE 1394. Le point de connexion de l'appareil DV peut porter l'indication DV IN/OUT, i.Link ou IEEE 1394.
- 2 Mettez le matériel sous tension, puis procédez de l'une des façons suivantes :

- S'il s'agit d'une caméra, mettez-la en mode lecture, qui peut être signalé par la mention VTR ou VCR.
- S'il s'agit d'une platine, veillez à ce que son entrée DV soit configurée correctement.

Remarque : ne mettez pas la caméra en mode d'enregistrement, lequel peut être indiqué par la mention Caméra ou Film.

3 Lancez Adobe Premiere Pro. A l'ouverture de la boîte de dialogue Bienvenue dans Adobe Premiere Pro, procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur Nouveau projet, sélectionnez la préconfiguration DV de votre choix dans l'onglet Charger la préconfiguration, puis cliquez sur OK.
- Sélectionnez un projet existant, puis cliquez sur OK. En cas de sélection d'un projet existant, il doit utiliser une préconfiguration DV conforme aux réglages audio et vidéo du métrage que vous êtes sur le point de capturer.

4 Choisissez Edition > Préférences > Disques de travail, puis indiquez les emplacements respectifs des données audio et vidéo capturées (voir la section [« Utilisation des disques de travail »](#), page 59).

Pour configurer des options de prévisualisation d'acquisition :

1 Ouvrez un projet, choisissez Projet > Réglages du projet > Acquisition, puis cliquez sur Réglages DV.

2 Configurez les options Au cours de la prévisualisation et Au cours de l'acquisition, puis cliquez sur OK :

- Sélectionnez Prévisualisation vidéo sur le bureau pour afficher la vidéo en provenance du périphérique d'acquisition dans la fenêtre Acquisition. Désactivez cette option si vous préférez visionner la vidéo hors d'Adobe Premiere Pro ; sur l'écran intégré de la caméra, par exemple. La désactivation de cette option, et de la suivante, permet d'améliorer les performances d'acquisition.
- Sélectionnez Prévisualisation audio sur le bureau pour diffuser le son en provenance du périphérique d'acquisition dans les haut-parleurs de l'ordinateur. Désactivez cette option si vous ne souhaitez pas diffuser le son dans Adobe Premiere Pro (sortie via le haut-parleur intégré de la caméra, par exemple).

3 Cliquez sur OK pour refermer la boîte de dialogue Réglages du projet.

Remarque : si le message « Aucun pilotage de matériel. » ou « Périphérique d'acquisition off-line. » s'affiche dans la partie supérieure de la fenêtre Acquisition, configurez le pilotage de matériel. (voir la section [« Utilisation du pilotage de matériel »](#), page 71).

Eviter les problèmes d'acquisition DV

Si vous rencontrez un problème lors de l'acquisition d'un métrage DV, reportez-vous aux rubriques d'acquisition DV d'Adobe Premiere Pro, à la documentation de votre caméra, platine ou carte d'acquisition, ou consultez les rubriques d'assistance technique sur le site Web www.adobe.com. Voici une liste des problèmes courants, et de leurs solutions, liés à l'acquisition vidéo DV :

- Si le matériel (caméra ou platine) entre en mode veille, fermez et rouvrez la fenêtre Acquisition. Vous pouvez également fermer la fenêtre Acquisition, éteindre et rallumer le matériel, puis rouvrir la fenêtre Acquisition. Sur de nombreuses caméras, vous

pouvez quitter le mode veille en connectant une source d'alimentation secteur et en éjectant la bande.

- Ne vous inquiétez pas si la vidéo présente un aspect granuleux dans la fenêtre Acquisition ou Moniteur. La vidéo est capturée et enregistrée en haute résolution et s'affiche toujours en haute qualité sur un moniteur NTSC ou PAL. Sur des systèmes plus lents, il est possible qu'Adobe Premiere Pro réduise la qualité de la prévisualisation d'acquisition afin que les ressources processeur disponibles soient suffisantes pour une acquisition en haute résolution. Vous pouvez modifier le paramètre de qualité d'affichage relatif à la lecture de la fenêtre Moniteur dans le menu de cette fenêtre.
- Si l'image vidéo ne s'affiche pas dans la fenêtre Acquisition, vérifiez les réglages définis pour le pilotage de matériel et l'acquisition. Pour définir les réglages du pilotage de matériel à partir de la fenêtre Acquisition, cliquez sur l'onglet Réglages, puis sur Options dans la section Pilotage de matériel. Dans la boîte de dialogue Options de pilotage de matériel DV, assurez-vous que l'option Vérifier l'état est définie sur Online. Si tel n'est pas le cas, vérifiez que les options sont bien définies, que le matériel est sous tension et bien configuré et que vos connexions IEEE 1394 sont correctes. Pour vous assurer que le matériel est détecté, laissez-le sous tension, puis quittez et relancez Adobe Premiere Pro. Ouvrez ensuite la fenêtre Acquisition, cliquez sur le bouton Lecture ▶ puis dans la zone de prévisualisation de l'acquisition.
- Si les données audio et vidéo capturées ne sont pas synchronisées, assurez-vous qu'aucune section de la bande n'a été ignorée (non enregistrée) entre les prises. Aucun code temporel ne figure dans les zones vierges d'une bande, ce qui peut entraîner des interruptions dans le mode temporel de la caméra. Lors de l'acquisition de la zone vierge, la caméra ne transmet pas des images correctes, mais la comptabilisation continue. Pour garantir un enregistrement exact du code temporel, reportez-vous à la section « [Enregistrement d'un code temporel continu pendant la prise de vues](#) », page 97.

Préparation de l'acquisition analogique

Lorsque vous utilisez une carte d'acquisition analogique, certains des réglages d'acquisition affichés dans Adobe Premiere Pro sont, en fait, fournis par le module externe livré avec la carte. En raison des différences existant entre les marques de cartes d'acquisition, les options et formats reconnus peuvent varier. Cette relation entre les cartes d'acquisition vidéo et Adobe Premiere Pro peut compliquer l'identification du composant système responsable d'une option ou d'un problème particulier. Adobe, comme la plupart des fabricants de cartes d'acquisition, propose des documents de dépannage en ligne pouvant vous aider à déterminer si une option ou un problème relève d'Adobe Premiere Pro ou de la carte et de son logiciel. Pour accéder aux ressources de dépannage, rendez-vous sur le site Web d'Adobe Premiere Pro (www.adobe.com/products/premierepro) et du fabricant de la carte d'acquisition. Utilisez ces ressources en ligne, ainsi que des techniques telles que la procédure d'élimination, pour déterminer si le problème relève de la carte d'acquisition ou d'Adobe Premiere Pro.

La plupart des cartes d'acquisition prises en charge installent un fichier de réglages (préconfiguration) sélectionnable dans la boîte de dialogue Nouveau projet d'Adobe Premiere Pro, dans l'onglet Charger la préconfiguration. Cette préconfiguration définit automatiquement tous les réglages d'acquisition et assure ainsi une gestion optimale de la carte d'acquisition. Si une préconfiguration est fournie, mieux vaut la sélectionner pour les projets dans lesquels vous capturez des éléments ou importez des éléments capturés, et ne pas modifier les réglages d'acquisition dans la boîte de dialogue Réglages.

Pour préparer l'acquisition vidéo analogique :

1 Spécifiez l'emplacement des fichiers audio et vidéo capturés sur le disque (voir la section « [Utilisation des disques de travail](#) », page 59).

Remarque : la longueur d'un élément capturé peut être limitée par les contraintes de taille de fichier du système d'exploitation (voir la section « [Contraintes de taille de fichier](#) », page 110).

2 Configurez la source d'acquisition vidéo. Si le mode de montage est fourni par la carte d'acquisition vidéo, consultez la documentation qui l'accompagne.

3 Lancez Adobe Premiere Pro. A l'ouverture de la boîte de dialogue Bienvenue dans Adobe Premiere Pro, procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur Nouveau projet, sélectionnez la préconfiguration de la carte d'acquisition (si tant est qu'elle soit disponible) dans l'onglet Charger la préconfiguration, puis cliquez sur OK.
- Sélectionnez un projet existant configuré avec la préconfiguration de la carte d'acquisition, puis cliquez sur OK.

4 Une fois le projet ouvert, choisissez Projet > Réglages du projet > Général. Cliquez sur Réglages de lecture.

5 Dans la fenêtre Acquisition, vérifiez soigneusement les réglages du volet Réglages. Si une modification s'avère nécessaire, cliquez sur Modifier. Les réglages de cette boîte de dialogue sont fournis par le module externe du fabricant de la carte, et non par Adobe Premiere Pro. Ils peuvent varier selon la marque et le modèle de la carte d'acquisition. Consultez la documentation du pilote fournie par le fabricant de la carte d'acquisition.

 Pour mieux déterminer l'effet des réglages de compression sur le débit de la vidéo capturée, utilisez la courbe de débit d'Adobe Premiere Pro (voir la section « [Analyse des propriétés et du débit d'un élément](#) », page 96).

Montage off-line et montage online

La plupart des opérations de montage DV s'effectuent online (à l'aide de fichiers source haute résolution). Selon la qualité souhaitée et les possibilités du matériel, vous pouvez effectuer des montages online ou off-line dans Adobe Premiere Pro lorsque vous utilisez du matériel provenant d'une source analogique ou du matériel numérique haute résolution. Les réglages spécifiés pour une acquisition analogique varient selon que vous montez le programme off-line ou online.

Remarque : il convient de faire la distinction entre les flux de montage off-line et online et la terminologie des fichiers off-line et online telle qu'elle est utilisée dans Adobe Premiere Pro (voir la section « [Utilisation des fichiers off-line](#) », page 94). L'utilisation de fichiers off-line fait toutefois partie intégrante du flux de production off-line.

A propos du montage online

Le *montage online* consiste à réaliser le montage (y compris le premier montage) sur les mêmes éléments qui produiront la sortie finale. Autrefois, le montage online était pratique uniquement sur des stations de travail onéreuses. Les monteurs qui utilisaient ce type de matériel, ne pouvant se permettre l'achat d'un système de montage online, devaient louer les installations de sociétés de production. Aujourd'hui, le montage online s'étend à des applications de plus en plus variées, telles que la télédiffusion. Cela est dû à la puissance accrue des ordinateurs personnels et des logiciels (tels qu'Adobe Premiere Pro), ainsi qu'à l'avènement du DV comme norme de qualité supérieure utilisable aisément par les ordinateurs personnels.

En montage online, vous capturez des éléments en une seule fois au niveau de qualité requis pour la version finale du programme vidéo. Il s'agit de la méthode de travail par défaut dans Adobe Premiere Pro pour capturer et modifier de la vidéo, notamment au format DV.

A propos du montage off-line

En *montage off-line*, vous travaillez avec des éléments basse résolution, mais vous produisez la version finale avec des éléments de qualité élevée sur un matériel haut de gamme spécialisé. Le montage off-line exige un équipement moins coûteux. Cependant, l'émergence du format DV limite quelque peu son utilité, dans la mesure où les ordinateurs modernes peuvent traiter de la vidéo compressée au format DV avec des résultats acceptables. Le montage off-line permet toutefois de gagner du temps et de l'espace disque sur un ordinateur de bureau en capturant initialement des éléments basse résolution dont la prévisualisation est rapide. Pour le montage final, les éléments sont capturés de nouveau à la résolution finale.

Le montage off-line se révèle également utile lorsque les ordinateurs de bureau d'entrée de gamme peinent à traiter les débits nécessaires à la sortie finale (il peut s'agir, par exemple, d'un film haute définition pour la télévision ou le cinéma). Vous pouvez ainsi procéder à un montage off-line avec Adobe Premiere Pro, puis exporter votre projet au format AAF (Advanced Authoring Format) en vue de le transférer vers un système de montage plus puissant et d'y effectuer le montage online final avec des éléments haute résolution.

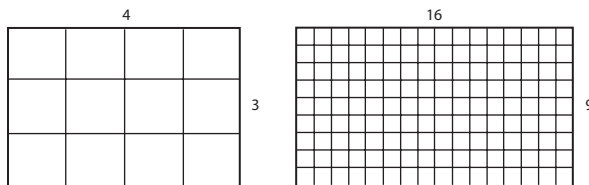
A propos du rapport L/H

Le terme *rapport L/H* désigne le rapport largeur/hauteur d'une image. Les images vidéo ont un rapport L/H (rapport L/H des images), au même titre que les pixels qui les composent (rapport L/H en pixels). Certains caméscopes peuvent enregistrer plusieurs rapports L/H d'images. Les normes vidéo, pour leur part, utilisent plusieurs rapports L/H en pixels.

Des déformations sont possibles lorsque vous créez des éléments importés avec un rapport L/H d'images ou en pixels différent de celui de votre projet. Adobe Premiere Pro tente automatiquement de détecter et de compenser le rapport L/H en pixels des éléments source. Si un élément vous semble déformé dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez utiliser cette application pour indiquer manuellement son rapport L/H en pixels. Un rapport L/H des images incorrect est bien souvent dû à une mauvaise interprétation du rapport L/H en pixels d'un élément source. La correction de ce dernier est donc prioritaire.

A propos du rapport L/H des images

Le *rapport L/H des images* décrit le rapport largeur/hauteur des dimensions d'une image. Ainsi, le format DV NTSC présente un rapport L/H des images de 4:3 (largeur de 4 pour une hauteur de 3). A titre de comparaison, une image grand écran standard possède un rapport L/H des images de 16:9 ; de nombreuses caméras équipées d'un mode grand écran peuvent enregistrer de la vidéo avec ce rapport. Nombre de films ont été tournés avec des rapports L/H encore plus importants.



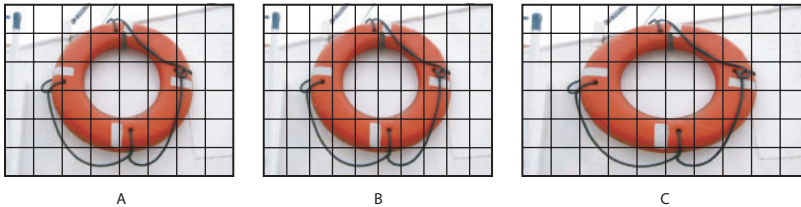
Un rapport L/H des images de 4:3 (gauche) et un rapport L/H des images plus large, à savoir 16:9 (droite)

Lorsque vous importez des éléments filmés dans un rapport L/H donné dans un projet qui en utilise un autre, il vous appartient de déterminer la méthode de correspondance des différentes valeurs. Il existe, par exemple, deux modes standard de visionnement d'un film grand écran avec un rapport L/H d'image 16:9 sur un téléviseur standard 4:3. Vous pouvez ainsi afficher toute la largeur de l'image 16:9 dans une image noire au format 4:3 (cette technique s'appelle le *letterboxing*), ce qui entraîne l'affichage de bandes noires au-dessus et au-dessous de l'image grand écran. Une autre solution consiste à remplir l'image 4:3 verticalement avec toute la hauteur de l'image 16:9, en faisant varier la position horizontale de cette dernière derrière l'image 4:3, plus étroite, de sorte que l'action importante soit visible sur l'image 4:3 (cette technique s'appelle le *recadrage automatique*). Adobe Premiere Pro vous permet d'appliquer ces deux techniques à l'aide des propriétés de l'effet Trajectoire, telles que Position et Echelle (voir la section « [Utilisation de l'effet Trajectoire](#) », page 263).

A propos du rapport L/H en pixels

Le *rapport L/H en pixels* représente le rapport largeur/hauteur d'un pixel dans l'image. Ce rapport varie dans la mesure où chaque système vidéo évalue différemment le nombre de pixels nécessaires pour remplir une image. Ainsi, de nombreuses normes vidéo informatiques définissent l'image 4:3 selon une résolution de 640 pixels par 480 pixels, ce qui produit des pixels carrés. Dans le même temps, des normes vidéo telles que DV NTSC définissent une image 4:3 selon une résolution de 720 x 480 pixels, ce qui se traduit par des pixels rectangulaires et plus étroits dans la mesure où une même largeur d'image contient davantage de pixels. Dans cet exemple, le rapport L/H en pixels vidéo est de 1:1 (carré), tandis qu'il est de 0,9 pour les pixels DV NTSC. Les pixels DV, dont la forme est toujours rectangulaire, sont verticaux dans les systèmes qui produisent de la vidéo NTSC et horizontaux dans les systèmes PAL. Adobe Premiere Pro affiche le rapport L/H en pixels d'un élément à côté de la vignette de l'image, dans la fenêtre Projet.

Si vous affichez des pixels rectangulaires sur un moniteur à pixels carrés sans modification des réglages, les images sont déformées (les cercles prennent la forme d'ellipses, etc.). Les proportions sont toutefois correctes lorsque l'image s'affiche sur un moniteur de diffusion, car celui-ci utilise des pixels rectangulaires. Adobe Premiere Pro peut afficher, sans déformation, des éléments d'entrée et de sortie dont les rapports L/H sont différents en procédant à leur mise en correspondance automatique avec le rapport L/H en pixels de votre projet. Il arrive qu'Adobe Premiere Pro identifie de manière incorrecte un rapport L/H en pixels, entraînant ainsi la déformation d'un élément. Dans ce cas, vous pouvez y remédier en indiquant manuellement le rapport L/H en pixels de l'élément source (voir la section « [Définition du rapport L/H en pixels](#) », [page 109](#)).



Rapports L/H en pixels et des images

A. Rapport L/H des images 4:3 et pixels carrés **B.** Rapport L/H des images 4:3 et pixels non carrés
C. Pixels non carrés affichés tels quels sur un moniteur à pixels carrés

Acquisition ou importation de différents rapports L/H

Adobe Premiere Pro tente de compenser automatiquement les rapports L/H des images et de conserver la taille des images importées. La liste ci-dessous décrit le traitement opéré par Adobe Premiere Pro sur les images importées :

- Lorsque vous capturez ou importez une vidéo en résolution D1 (720 x 486) ou une résolution DV de 720 x 480, Adobe Premiere Pro attribue automatiquement la valeur D1/DV NTSC (0,9) au rapport L/H en pixels de ce fichier. Lorsque vous importez les éléments dans une résolution D1 ou DV de 720 x 576, Adobe Premiere Pro attribue automatiquement la valeur D1/DV PAL (1,067) au rapport L/H en pixels de ce fichier. Il est néanmoins conseillé de vérifier dans la fenêtre Projet ou la boîte de dialogue Fichier > Métrage que tous les fichiers sont interprétés correctement.
- Adobe Premiere Pro utilise les entrées du fichier Interpretation Rules.txt (situé dans le sous-dossier Modules externes du répertoire Adobe Premiere Pro) pour attribuer automatiquement des rapports L/H en pixels aux fichiers. Si un type d'image spécifique fait systématiquement l'objet d'une mauvaise interprétation (déformation) lors de son importation, vous pouvez ajouter ou modifier les entrées de ce fichier à l'aide d'un éditeur de texte du type Bloc-notes. Pour ignorer l'interprétation du rapport L/H en pixels des fichiers déjà présents dans le projet, utilisez la commande Fichier > Métrage (voir la section « [Définition du rapport L/H en pixels](#) », [page 109](#).)
- Par défaut, Adobe Premiere Pro essaie de conserver la taille des éléments importés. S'il n'y parvient pas, il est possible que l'option Adopter les dimensions du projet lors de l'ajout des éléments à la séquence soit désactivée dans la boîte de dialogue Projet > Réglages du projet > Général (elle est désactivée par défaut).

Si vous souhaitez modifier la taille d'un élément importé dans Adobe Premiere Pro alors que son rapport L/H en pixels est correct, sélectionnez l'élément en question et modifiez la propriété Echelle de l'effet Trajectoire. Cet effet est disponible lorsque vous affichez la fenêtre Options d'effet alors que l'élément est sélectionné dans la fenêtre Montage.

Définition du rapport L/H en pixels

La préconfiguration choisie en début de projet détermine le rapport L/H en pixels du projet. Une fois défini, le rapport L/H ne peut plus être modifié. Vous pouvez toutefois choisir la commande **Projet > Réglages du projet > Général** pour vérifier ce rapport. Vous pouvez, en outre, utiliser la commande **Fichier > Métrage** pour consulter et modifier le rapport L/H en pixels supposé par Adobe Premiere Pro pour les différents éléments source de la fenêtre **Projet**. Vérifiez que tous les fichiers sont interprétés correctement de sorte à utiliser des rapports différents pour le métrage dans le même projet et générer une sortie qui ne déforme pas les images source.

Pour définir le rapport L/H en pixels des fichiers importés :

- 1 Sélectionnez le fichier dans la fenêtre **Projet**.
- 2 Choisissez **Fichier > Métrage**, définissez les options de la section **Rapport L/H en pixels**, puis cliquez sur **OK**. Pour plus d'informations sur les options du menu déroulant **Conformer à**, reportez-vous à la section « [Rapports L/H en pixels courants des fichiers importés](#) », page 109.

Rapports L/H en pixels courants des fichiers importés

Il est essentiel d'attribuer à un fichier son rapport L/H en pixels original, et non le rapport de la version finale. Vous pouvez définir des rapports L/H en pixels pour des éléments et des projets à l'aide des valeurs approximatives suivantes :

Pixels carrés Pour utiliser un rapport L/H en pixels de 1,0. Sélectionnez ce réglage si la taille d'image de l'élément source est de 640 x 480 ou 648 x 486 ou si le fichier provient d'une application ne prenant pas en charge les pixels non carrés.

D1/DV NTSC Pour utiliser un rapport L/H en pixels de 0,9. Sélectionnez ce réglage si la taille d'image de l'élément source est de 720 x 480 ou 720 x 486 et si vous souhaitez conserver un rapport L/H des images de 4:3. Ce réglage convient également pour les éléments en provenance d'une application qui fonctionne avec des pixels non carrés, telle qu'une application d'animation 3D.

D1/DV NTSC Grand écran Pour utiliser un rapport L/H en pixels de 1,2. Sélectionnez ce réglage si la taille d'image de l'élément source est de 720 x 480 ou 720 x 486 et si vous souhaitez conserver un rapport L/H des images de 16:9.

D1/DV PAL Pour utiliser un rapport L/H en pixels de 1,0666. Sélectionnez ce réglage si la taille d'image de l'élément source est de 720 x 576 et si vous souhaitez conserver un rapport L/H des images de 4:3.

D1/DV PAL Grand écran Pour utiliser un rapport L/H en pixels de 1,4222. Sélectionnez ce réglage si la taille d'image de l'élément source est de 720 x 576 et si vous souhaitez conserver un rapport L/H des images de 16:9.

Anamorphique 2:1 Pour utiliser un rapport L/H en pixels de 2,0. Sélectionnez ce réglage si l'élément source a été transféré par anamorphose à partir d'une image de film avec un rapport L/H de 2:1.

D4/D16 Standard Pour utiliser un rapport L/H en pixels de 0,9481481. Sélectionnez ce réglage si la taille d'image de l'élément source est de 1 440 x 1 024 ou 2 880 x 2 048 et si vous souhaitez conserver un rapport L/H des images de 4:3.

D4/D16 Anamorphique 8:3 Pour utiliser un rapport L/H en pixels de 1.8962962. Sélectionnez ce réglage si la taille d'image de l'élément source est de 1 440 x 1 024 ou 2 880 x 2 048 et si vous souhaitez conserver un rapport L/H des images de 8:3.

Utilisation d'un métrage à pixels carrés pour la sortie DV

Vous pouvez monter un métrage à pixels carrés dans un projet DV et obtenir un résultat non déformé. Adobe Premiere Pro augmente ou diminue la résolution des fichiers qui ne correspondent pas à la taille d'image du projet. La qualité de l'image étant inversement proportionnelle à la résolution, mieux vaut créer des fichiers de taille d'image supérieure à celle du projet afin qu'Adobe Premiere Pro n'ait pas à augmenter leur résolution, ce qui les rendrait plus volumineux.

Pour utiliser des fichiers à pixels carrés dans un projet D1 ou DV :

- 1 Préparez le métrage à pixels carrés en procédant de l'une des façons décrites ci-après.
- 2 Capturez ou importez le fichier dans Adobe Premiere Pro.

Préparez des fichiers à pixels carrés à utiliser dans un projet D1 ou DV en procédant de l'une des façons décrites ci-après.

- Si la version finale est au format DV (NTSC), créez-la et enregistrez-la avec une taille d'image de 720 x 540 pour éviter d'augmenter la résolution, ou avec une taille d'image de 640 x 480 pour empêcher une déformation de la trame dans un fichier à rendu de trame (animation 3D).
- Si la version finale est au format DV (PAL), créez-la et enregistrez-la avec une taille d'image de 768 x 576 pour éviter d'augmenter la résolution et de déformer la trame dans un fichier à rendu de trame (animation 3D).
- Si la version finale est au format D1 (NTSC), créez-la et enregistrez-la avec une taille d'image 720 x 540.
- Si le fichier à pixels carrés a été créé et enregistré dans la taille d'image utilisée par le projet (par exemple, 720 x 480), mais pas selon le rapport L/H en pixels du projet, vous avez avantage à retoucher l'image en utilisant une autre taille (720 x 540, par exemple). Cela s'avère nécessaire lorsque l'application utilisée pour préparer le fichier ne prend pas en charge les pixels non carrés.

Contraintes de taille de fichier

La fenêtre Montage d'Adobe Premiere Pro peut contenir jusqu'à 24 heures de vidéo. Cependant, la taille maximale du fichier dépend de la carte d'acquisition, du système d'exploitation et du disque dur, et non d'Adobe Premiere Pro. Pour plus d'informations sur la prise en charge des fichiers volumineux, consultez la documentation de la carte d'acquisition et du disque dur.

Le formatage du disque a une grande incidence sur la capacité de traitement des éléments source volumineux. Ainsi, la taille de chaque fichier stocké sur un disque dur au format FAT32 est limitée à 4 Go, soit 18 minutes de métrage DV. Sur un disque NTFS, la taille des fichiers n'est pas limitée par le système de fichiers. Cependant, les fichiers seront soumis aux éventuelles contraintes imposées par d'autres composants de votre système de montage vidéo.

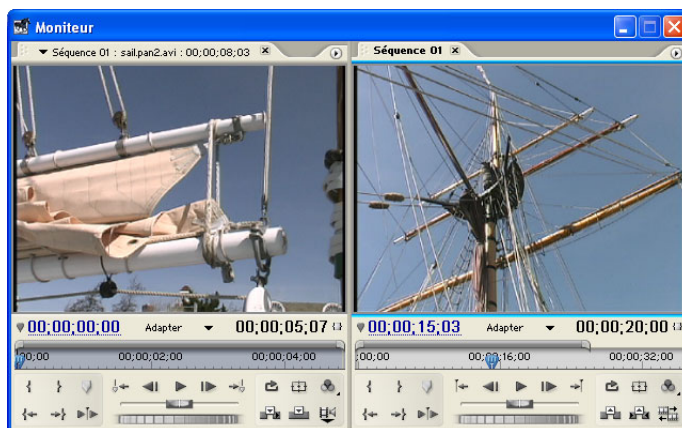
Assemblage d'une séquence

Utilisation de la fenêtre Moniteur

La fenêtre Moniteur ressemble aux moniteurs vidéo et au contrôleur d'une table de montage classique. Le côté gauche de la fenêtre Moniteur, ou *volet Source*, présente des éléments source. Le côté droit, ou *volet Programme*, présente la séquence active. Les commandes situés sous chaque volet commandent la lecture et permettent de signaler l'image en cours d'un élément ou d'une séquence source. Les autres commandes permettent d'ajouter des éléments à une séquence ou de supprimer des images de cette dernière. Une fois que des éléments se trouvent dans une séquence, vous pouvez les manipuler dans la fenêtre Montage (voir la section « [Utilisation de la fenêtre Montage](#) », [page 124](#)).

Pour affiner ou raccorder des montages dans une séquence, vous pouvez activer la fenêtre Raccord depuis la fenêtre Moniteur. La disposition de la fenêtre Raccord est similaire à celle de la fenêtre Moniteur, à ceci près que la première est une fenêtre autonome dotée de commandes optimisées pour un réglage précis du point de découpe entre les éléments d'une séquence (voir la section « [Utilisation de la fenêtre Raccord](#) », [page 172](#)).

En vue d'optimiser l'espace à l'écran en préparation de certaines tâches de montage ou d'adapter l'aménagement à votre convenance, vous pouvez basculer, dans la fenêtre Moniteur, entre le mode Affichage double par défaut, qui présente les volets Source et Programme côte à côte, et le mode Affichage simple, qui présente uniquement l'un des deux volets.



Volet Source (à gauche) et volet Programme (à droite) dans la fenêtre Moniteur



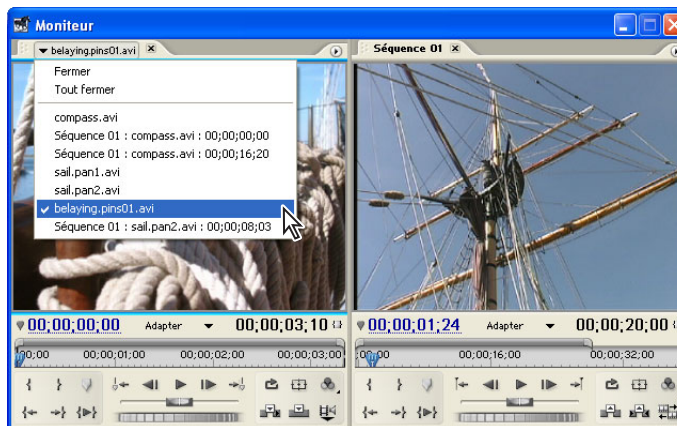
Affichage d'un élément dans le volet Source

Pour afficher et manipuler les éléments principaux présentés dans la fenêtre Projet ou les instances d'éléments contenues dans une séquence, ouvrez les éléments dans le volet Source (à gauche) de la fenêtre Moniteur. Les derniers éléments affichés sont répertoriés dans le menu Source, un menu contextuel accessible par un simple clic sur le triangle situé en regard du nom de l'élément actif dans l'onglet Source. Le menu Source identifie les éléments principaux par nom. Par ailleurs, les éléments ouverts dans une séquence sont également identifiés par leur nom de séquence et par l'heure de début.

Pour ouvrir un élément dans le volet Source :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez deux fois sur l'élément dans la fenêtre Projet ou Montage, ou bien faites glisser un élément de la fenêtre Projet vers le volet Source. L'élément apparaît dans le volet Source, et son nom est ajouté au menu Source.
- Faites glisser plusieurs éléments ou un chutier entier de la fenêtre Projet vers le volet Source, ou bien sélectionnez plusieurs éléments dans la fenêtre Projet, puis cliquez deux fois dessus. Les éléments sont ajoutés au menu Source dans l'ordre de sélection, le dernier élément sélectionné apparaissant dans le volet Source.
- Choisissez le nom de l'élément à afficher dans le menu Source (cliquez sur le triangle situé à gauche du nom de l'élément actif dans l'onglet Source pour faire apparaître le menu contextuel).




Choix d'un élément à afficher dans le menu Source

Pour effacer des éléments dans le volet et le menu Source :

Dans le menu contextuel du volet Source, choisissez l'une des options suivantes :

- Fermer, pour effacer l'élément actif.
- Tout fermer, pour effacer tous les éléments.

💡 Vous pouvez également fermer l'élément actif en cliquant sur le bouton Fermer  de l'onglet Source.


Utilisation des commandes de la fenêtre Moniteur

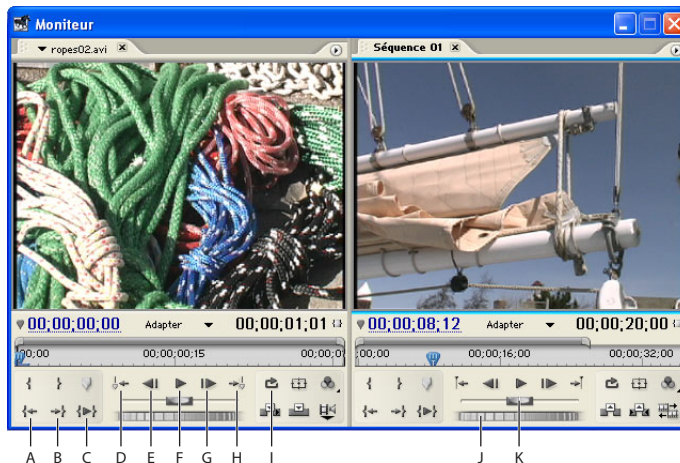
Les volets Source et Programme comportent chacun une série de commandes qui ressemblent beaucoup aux commandes de lecture d'une platine vidéo. Les commandes vidéo des volets Source et Programme opèrent de façon similaire, mais leurs fonctions diffèrent légèrement :

- Les commandes Source (situées sous le volet Source) permettent de lire ou de signaler un élément, de définir les marques des éléments et de spécifier les points d'entrée et de sortie de la source de cet élément pour définir la partie de l'élément à ajouter à la séquence.
- Les commandes Programme (situées sous le volet Programme) permettent de lire ou d'afficher la séquence active, de définir les marques des séquences et de spécifier les points d'entrée et de sortie d'une séquence pour définir la position des images à ajouter ou à supprimer.

Cette section traite de l'utilisation des commandes des deux volets pour le repérage et la lecture du métrage. Les commandes permettant de configurer les points d'entrée et de sortie, et d'ajouter ou de supprimer des images dans une séquence, sont traités dans les sections « [Utilisation des commandes de la fenêtre Moniteur pour réaliser des montages à trois ou quatre points](#) », page 146 et « [Suppression de parties d'une séquence](#) », page 162.

La plupart des commandes de lecture s'exécutent par combinaison de touches. Toutefois, lorsque vous voulez utiliser des raccourcis clavier pour contrôler la lecture, vérifiez d'abord que le volet souhaité est actif. Il vous suffit pour cela de cliquer sur l'image vidéo dans le volet à activer. Lorsqu'un volet est actif, la fenêtre Moniteur affiche des barres bleues au-dessus et en dessous de la zone d'affichage vidéo.

Vous pouvez également afficher des images à l'aide de l'affichage temporel de la fenêtre Moniteur. La valeur qui apparaît en bas à gauche de la vidéo de chaque volet représente l'heure actuelle du volet. La valeur qui apparaît en regard de l'icône Durée  sous la vidéo de chaque volet indique la durée. La durée mesure l'écart temporel entre le point d'entrée et le point de sortie définis pour le volet correspondant. Lorsque aucun point d'entrée n'est défini, l'heure de début de l'élément (pour la durée du volet Source) ou de la séquence (pour la durée du volet Programme) est remplacée. Lorsque aucun point de sortie n'est défini, le volet Source remplace l'heure de fin de l'élément pour calculer la durée, et le volet Programme remplace l'heure de fin du dernier élément de la séquence pour calculer la durée.












Commandes de lecture de la fenêtre Moniteur

A. Atteindre le point d'entrée **B.** Atteindre le point de sortie **C.** Lecture du début à la fin
D. Atteindre la marque précédente **E.** Image précédente **F.** Lecture / Arrêt **G.** Image suivante
H. Atteindre la marque suivante **I.** Boucle **J.** Molette de recherche **K.** Curseur du variateur de vitesse

Pour lire le volet Source ou Programme :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur le bouton Lecture  ou appuyez sur la touche L ou sur la barre d'espace (pour arrêter, cliquez sur le bouton Arrêt  ou appuyez sur la touche K ou sur la barre d'espace. Le bouton et la barre d'espace basculent entre Lecture et Arrêt).
- Pour effectuer la lecture en sens inverse, appuyez sur J.
- Pour exécuter la lecture du point d'entrée jusqu'au point de sortie, cliquez sur le bouton Lecture du début à la fin .
- Pour répéter la lecture d'un élément ou d'une séquence complète, cliquez successivement sur le bouton Boucle  et le bouton Lecture . Cliquez à nouveau sur le bouton Boucle  pour le désélectionner et empêcher la lecture en boucle.
- Pour répéter la lecture du point d'entrée jusqu'au point de sortie, cliquez successivement sur le bouton Boucle  et le bouton Lecture du début à la fin . Cliquez à nouveau sur le bouton Boucle  pour le désélectionner et empêcher la lecture en boucle.

- Pour accélérer la lecture, appuyez plusieurs fois sur la touche J ou L. Pour la majorité des types de médias, la vitesse de l'élément augmente jusqu'à quatre fois. Si vous appuyez sur la touche J, la lecture s'effectue en sens inverse, alors que si vous appuyez sur la touche L, la lecture s'effectue vers l'avant.
- Pour ralentir la lecture, appuyez plusieurs fois sur les touches Maj+J ou Maj+L. Pour la majorité des types de médias, la lecture de l'élément est d'une à deux fois plus lente. Si vous appuyez sur la touche J, la lecture s'effectue en sens inverse, alors que si vous appuyez sur la touche L, la lecture s'effectue vers l'avant.
- Pour exécuter la lecture autour de l'heure actuelle, du preroll au postroll, cliquez sur le bouton Lecture du début à la fin tout en maintenant la touche Alt enfoncée. Si vous appuyez sur la touche Alt, le bouton se transforme en bouton Lecture du montage ▶▶.

Pour afficher une autre image :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur l'affichage temporel actuel du volet à signaler, puis entrez la nouvelle valeur temporelle. (Vous n'avez pas besoin de saisir les deux-points ou les points-virgules. Sachez toutefois qu'Adobe Premiere Pro interprète les nombres inférieurs à 100 comme des images.)
- Pour avancer d'une image, cliquez sur le bouton Image suivante ▶▶.
- Pour avancer de cinq images, cliquez sur le bouton Image suivante ▶▶ tout en maintenant la touche Maj enfoncée.
- Pour reculer d'une image, cliquez sur le bouton Image précédente ◀◀.
- Pour reculer de cinq images, cliquez sur le bouton Image précédente ◀◀ tout en maintenant la touche Maj enfoncée.
- Pour atteindre le point de montage précédent de la piste audio ou vidéo cible d'une séquence (notamment le point de découpe des transitions), cliquez sur le bouton Point de montage précédent ◀◀ dans le volet Programme.
- Pour atteindre le point de montage suivant de la piste audio ou vidéo cible d'une séquence (notamment le point de découpe des transitions), cliquez sur le bouton Point de montage suivant ▶▶ dans le volet Programme.

Remarque : dans ce contexte, le terme « montage » désigne la position de départ ou de fin d'un élément dans une séquence ; le terme « pistes cible » désigne les pistes audio et vidéo de la séquence, désignées pour accepter les nouveaux éléments (voir la section [« Spécification des pistes source et cible », page 142](#)).

- Pour atteindre le début de l'élément ou de la séquence, appuyez sur la touche Origine.
- Pour atteindre la fin de l'élément ou de la séquence, appuyez sur la touche Fin.

Pour plus d'informations sur la commande de la lecture dans la fenêtre Montage, reportez-vous à la section [« Navigation dans la fenêtre Montage », page 129](#).

Pour parcourir les images une par une ou par incréments plus grands :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites glisser le curseur du variateur de vitesse vers la gauche pour une lecture en arrière, ou vers la droite pour une lecture en avant. La vitesse de lecture augmente au fur et à mesure que le curseur s'éloigne de sa position centrale. Si vous relâchez le curseur, celui-ci revient à sa position centrale, et la lecture s'interrompt.

- Déplacez la molette de recherche vers la gauche ou vers la droite, au-delà du bord du contrôleur si nécessaire. Si vous déplacez la molette de recherche jusqu'au bord de l'écran sans atteindre la fin de l'élément ou de la séquence, vous pouvez reprendre de la même position temporelle en la déplaçant à nouveau.

Utilisation des commandes de l'échelle de temps des volets Source et Programme

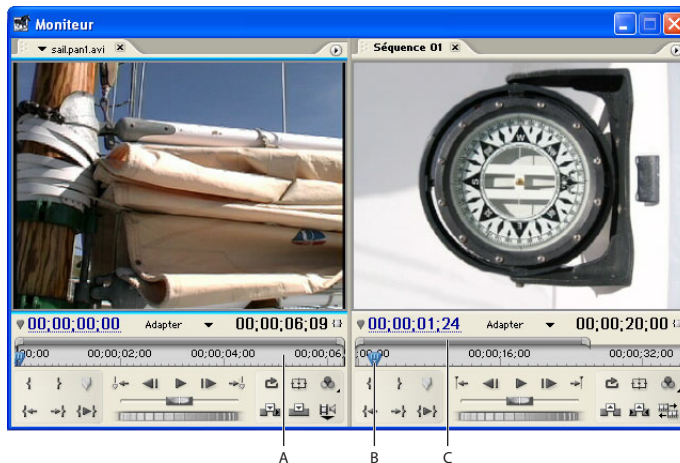
Juste au-dessous de la vidéo de chaque volet (et au-dessus des commandes de lecture), se trouve un autre groupe de commandes comprenant une échelle de temps et une barre d'affichage. A l'instar des autres commandes présentes dans les deux volets de la fenêtre Moniteur, chaque groupe de commandes opère de façon similaire, à ceci près que le premier s'applique aux éléments individuels et le second aux séquences.

La durée totale d'un élément ou d'une séquence est représentée graphiquement par l'échelle de temps. Les graduations et les libellés numériques mesurent le temps selon la méthode de calcul définie dans les réglages du projet (si vous le souhaitez, l'échelle de temps du programme peut afficher des échantillons audio ; voir la section [« Personnalisation de l'échelle de temps d'une séquence », page 125](#)). L'image actuelle de chaque volet est matérialisée par un triangle bleu clair ou par un indicateur d'instant présent (CTI, Current Time Indicator). Chaque échelle contient également des icônes pour les marques (repères) du volet correspondant, ainsi que des points d'entrée et de sortie. Vous pouvez régler la valeur temporelle actuelle, les repères et les points d'entrée et de sortie en faisant glisser leurs icônes respectives sur l'échelle de temps.

Juste au-dessus de chaque échelle de temps, se trouve une fine barre dotée de poignées courbes biseautées coniques appelée la *barre de la zone d'affichage*. La barre de la zone d'affichage correspond à la zone visible de l'échelle de temps. Vous pouvez faire glisser les poignées pour modifier sa largeur et modifier ainsi l'échelle de temps qui se trouve en dessous. La barre indique la durée totale de l'échelle de temps lorsqu'elle est déployée sur toute sa largeur, tandis qu'elle présente un affichage plus détaillé de l'échelle, une fois contractée. En faisant glisser le centre de la barre, vous pouvez faire défiler la partie visible d'une échelle de temps sans avoir à en modifier l'échelle.

Remarque : bien que l'indicateur d'instant présent du volet Programme corresponde à celui de la fenêtre Montage, la modification de l'échelle de temps ou de la barre de la zone

d'affichage du volet Programme n'affecte ni l'échelle de temps ni la zone d'affichage de la fenêtre Montage (voir la section « [Utilisation de la fenêtre Montage](#) », page 124).



Commandes de l'échelle de temps de la fenêtre Moniteur

A. Echelle de temps **B.** Indicateur temporel **C.** Barre de la zone d'affichage

Utilisation des options d'affichage de la fenêtre Moniteur

La fenêtre Moniteur contient de nombreuses options destinées à faciliter la personnalisation de l'espace de travail et l'appréciation de l'image vidéo. Le redimensionnement de la fenêtre Moniteur redimensionne dynamiquement l'image vidéo affichée dans chaque volet. Vous pouvez également basculer entre le mode Affichage double par défaut de la fenêtre Moniteur et le mode Affichage simple réduit au volet Programme). Pour vous aider à positionner les éléments à l'écran, vous pouvez faire appel aux repères des zones admissibles. Un agrandissement vous permet d'examiner l'image en détail ou d'effectuer un zoom arrière lorsque vous avez besoin d'afficher la zone de table de montage située hors écran. Vous pouvez, par ailleurs, régler manuellement la qualité de l'image, ce qui peut réduire les temps de rendu.

Personnalisation de la fenêtre Moniteur

Par défaut, la fenêtre Moniteur est définie en mode Affichage double. Elle comprend un volet Source sur la gauche et un volet Programme sur la droite. Pour effectuer certaines tâches de montage, vous pouvez optimiser l'espace de travail en affectant à la fenêtre Moniteur le mode Affichage simple. Ainsi, lorsque vous réalisez des tâches qui ne font pas appel à des éléments source, telles que le mixage audio, vous n'affichez que le volet Programme. Vous pouvez aussi redimensionner la fenêtre Moniteur à votre convenance, à condition que sa taille soit comprise dans les limites autorisées. La vidéo s'affiche alors dans l'échelle des deux volets.

Pour personnaliser le volet de la fenêtre Moniteur :

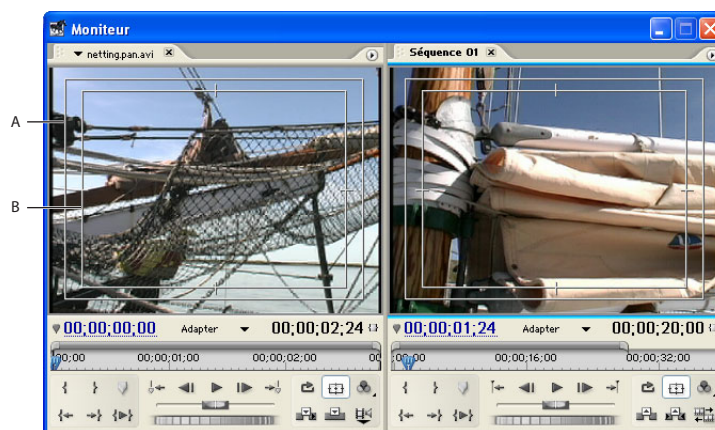
Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour limiter l'affichage au volet Programme, cliquez sur le bouton Affichage unique dans le menu de la fenêtre Programme.
- Pour limiter l'affichage au volet Source, choisissez Affichage simple dans le menu du volet Source.

- Pour rétablir l'affichage juxtaposé des volets Source et Programme, choisissez Affichage double dans le menu du mode Affichage simple.
- Pour redimensionner la fenêtre Moniteur, faites glisser l'angle inférieur droit de la fenêtre. Les affichages vidéo de la source et du programme sont mis à l'échelle en conséquence.

Affichage des zones admissibles


Les repères des zones admissibles sont visibles dans le volet Source ou Programme de la fenêtre Moniteur, ou dans les deux. Objets de référence uniquement, ils n'apparaissent pas dans les aperçus et sont exclus de l'exportation. Pour plus d'informations sur les zones admissibles, reportez-vous à la section « [Concept des marges admissibles pour le titre et l'action](#) », page 215.




Zones admissibles dans la fenêtre Moniteur

A. Zone admissible de l'action **B.** Zone admissible du titre

Pour afficher les zones admissibles dans la fenêtre Moniteur :

Cliquez sur le bouton Marges admissibles  sous le volet Source ou Programme. Cliquez à nouveau sur le bouton pour masquer les repères de zones admissibles.

 Les marges admissibles standard pour le titre et l'action sont respectivement de 10 et 20 %. Vous pouvez toutefois modifier leurs dimensions dans la boîte de dialogue Réglages du projet (voir la rubrique « [Définition des réglages du projet](#) », page 61).

Réglage de la qualité

Par défaut, la fenêtre Moniteur affiche la vidéo au niveau de qualité le plus élevé. Autrement dit, tous les pixels de chaque image sont affichés. Vous pouvez toutefois réduire la résolution du volet Source ou Programme pour moins solliciter votre ordinateur pendant le traitement. Une réduction de la qualité d'affichage du volet Programme permet à votre système de produire des prévisualisations en temps réel de certaines parties de la séquence qui auraient autrement nécessitées un rendu (voir la section « [Prévisualisation d'une séquence](#) », page 174).

Pour choisir un réglage qualité :

Dans le menu contextuel du volet Source ou Programme, choisissez un réglage de qualité :

- Le réglage Qualité la plus élevée affiche la vidéo en haute résolution dans la fenêtre Moniteur.
- Le réglage Qualité la plus rapide affiche la vidéo à la moitié de sa résolution dans la fenêtre Moniteur.
- Le réglage Qualité automatique mesure les performances de lecture et ajuste dynamiquement la qualité.

Remarque : quel que soit le réglage de qualité choisi, la qualité de l'image dans la fenêtre Moniteur est inférieure à celle utilisée pour l'exportation de la vidéo. Tous les réglages de qualité utilisent une méthode de rééchantillonnage bilinéaire des pixels pour redimensionner l'image vidéo et ignorent les trames entrelacées, le cas échéant. Pour exporter une séquence toutefois, Adobe Premiere Pro utilise une méthode de rééchantillonnage cubique (de meilleure qualité que la méthode bilinéaire) et traite les trames.

Modification de l'agrandissement

Par défaut, la fenêtre Moniteur met la vidéo à l'échelle de façon à la faire tenir dans la zone disponible des volets Source et Programme. Vous pouvez modifier le réglage d'agrandissement de chaque volet pour afficher la vidéo en détail ou pour agrandir la zone de table de montage autour de l'image (notamment pour ajuster plus facilement les trajectoires). Si la taille actuelle du volet ne permet pas de contenir l'image vidéo complète, des barres de défilement apparaissent dans le volet.

Pour modifier l'agrandissement d'un volet :

Choisissez un réglage d'agrandissement dans le menu contextuel Afficher le facteur de zoom dans le volet Source ou Programme.

Dans le volet Source, les valeurs en pourcentage font référence à la taille du média source. Dans le volet Programme, ces valeurs font référence à la taille de l'image précisée dans les réglages du projet. Le réglage Adapter met la vidéo à l'échelle de façon à la faire tenir dans la zone d'affichage disponible du volet.

Pour modifier la zone visible d'un volet :


Utilisez les barres de défilement du volet pour modifier la zone visible de l'image vidéo. Les barres de défilement s'affichent lorsque la taille actuelle du volet ne permet pas de contenir l'image complète.

Réglage du mode d'affichage

Par défaut, les volets Source et Programme affichent la vidéo comme sur un moniteur vidéo. Vous pouvez toutefois afficher la couche alpha de la vidéo ou des informations sur la transparence. Vous pouvez également évaluer la luminosité et la couleur de la vidéo en affichant plusieurs instances d'outils de mesure, tels qu'un vectorscope ou un moniteur de forme d'onde.

Pour plus d'informations sur le vectorscope et le moniteur de forme d'onde, reportez-vous à la rubrique [« Présentation du moniteur de forme d'onde et du vectorscope », page 122.](#)

Pour choisir un mode d'affichage :

1 Dans le volet Source ou Programme, cliquez sur le bouton Sortie , ou sur le triangle situé en haut à droite du volet.

2 Dans le menu contextuel, choisissez un mode d'affichage :

Composite Affiche la vidéo normale.

Alpha Affiche la transparence en tant qu'image en niveaux de gris.

Tous les modes Affiche un moniteur de forme d'onde, un vectorscope, une parade YCbCr et une parade RVB.

Vectorscope Affiche un vectorscope qui mesure la chrominance de la vidéo, notamment la teinte et la saturation.

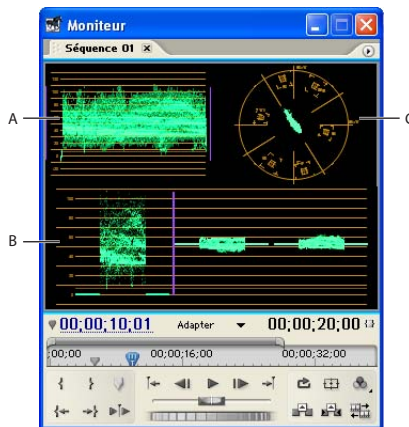
Forme d'onde Affiche un moniteur de forme d'onde standard, qui mesure la luminance de la vidéo, en IRE.

parade YCbCr Affiche un moniteur de forme d'onde qui mesure séparément les composantes Y, Cb et Cr de la vidéo, en IRE.

Parade RVB Affiche un moniteur de forme d'onde qui mesure séparément les composantes R, V et B de la vidéo, en IRE.

Vectorscope/Forme d'onde/Parade YCbCr Affiche un moniteur de forme d'onde, un vectorscope et une parade YCbCr.

Vectorscope/Forme d'onde/Parade RVB Affiche un moniteur de forme d'onde, un vectorscope et une parade RVB.



Volet Programme défini sur Vectorscope/Forme d'onde/Parade YCbCr

A. Moniteur de forme d'onde **B.** Vectorscope **C.** parade YCbCr

💡 Pour utiliser plus efficacement les affichages du moniteur de forme d'onde et du vectorscope, affichez-les dans un moniteur de référence qui groupé au volet Programme (voir la section [« Utilisation d'un moniteur de référence », page 122](#)).

Présentation du moniteur de forme d'onde et du vectorscope

Afin de numériser ou de reproduire fidèlement la vidéo, la régie de duplication et de postproduction recourt à des dispositifs matériels appelés *moniteurs de forme d'onde* et *vectorscopes*. De la même manière, vous pouvez utiliser le moniteur de forme d'onde et le vectorscope du logiciel Adobe Premiere Pro pour évaluer les *niveaux* vidéo avec précision, notamment la couleur et la luminosité. Non seulement ces instruments permettent de générer un programme vidéo conforme aux standards de télédiffusion, mais ils facilitent également les réglages répondant à des considérations esthétiques, comme les corrections chromatiques.

Un moniteur de forme d'onde est utile pour mesurer la luminosité, ou composante *luminance*, d'un signal vidéo. Il fonctionne un peu à la manière d'un graphique. L'axe horizontal du moniteur correspond à l'image vidéo. Verticalement, le moniteur mesure la luminance exprimée en *unités IRE* (Institute of Radio Engineers). Les objets brillants produisent un motif de forme d'onde (zones vert vif) dans la partie supérieure du graphique ; les objets plus foncés produisent une forme d'onde dans la partie inférieure. Pour la vidéo NTSC aux Etats-Unis, les niveaux de luminance sont compris entre 7,5 et 100 IRE. Au Japon, la mise en œuvre des normes NTSC autorise une plage de luminance comprise entre 0 et 100 IRE.

Un vectorscope mesure la *chrominance*, ou composantes de la couleur, d'un signal vidéo, notamment la *teinte* et la *saturation*. Un vectorscope mappe une information chromatique d'une vidéo dans un graphique circulaire. La saturation est mesurée depuis le centre du graphique vers l'extérieur. Les couleurs vives et saturées produisent un motif éloigné du centre du graphique, tandis qu'une image en noir et blanc produit uniquement un point au centre du graphique. La couleur particulière, ou teinte, de l'image détermine l'angle du motif. De petites cases indiquent l'emplacement d'affichage de la couleur totalement saturée magenta, bleu, cyan, vert, jaune et rouge (présente dans la mire de barres de couleurs). En vidéo NTSC, les niveaux de chrominance ne doivent jamais dépasser ces zones cible.

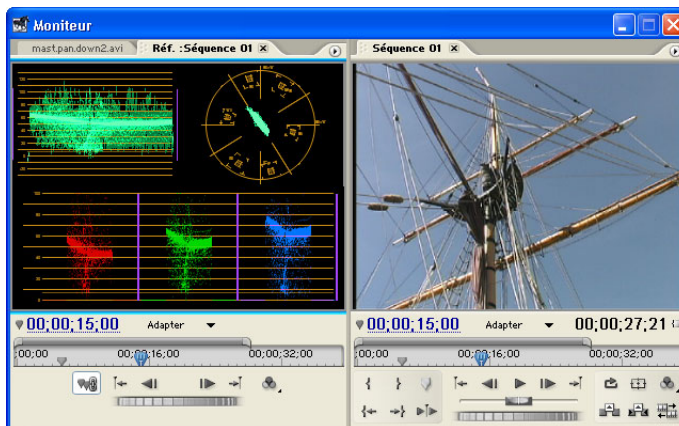
Vous pouvez utiliser de nombreux effets vidéo pour régler les niveaux vidéo (voir la section « [Utilisation des effets standard](#) », [page 267](#) pour obtenir des explications complètes).

Utilisation d'un moniteur de référence

Dans certains cas, il peut s'avérer utile de comparer des images d'une séquence côte à côte ou d'afficher la même image d'une séquence dans des modes d'affichage distincts. Pour cela, vous pouvez ouvrir un moniteur de référence qui agit un peu comme un volet Programme secondaire.

Vous pouvez signaler l'image d'une séquence affichée dans le moniteur de référence, indépendamment du volet Programme. De cette façon, vous pouvez signaler chaque volet à une image différente à des fins comparatives, pour utiliser le filtre de correspondance des couleurs par exemple. De même, vous pouvez *grouper* le moniteur de référence et le volet Programme, de sorte qu'ils montrent tous deux la même image d'une séquence et fonctionnent en tandem. Le groupement est particulièrement utile pour la correction des couleurs. En réglant le mode d'affichage du moniteur de référence sur un moniteur de forme d'onde ou un vectorscope, vous pouvez régler plus efficacement le correcteur chromatique ou tout autre filtre vidéo.

💡 Pour plus d'informations sur l'utilisation du filtre de correspondance des couleurs ou du filtre de correction des couleurs, reportez-vous à la section « [Utilisation de l'effet Couleur existante](#) », page 281.



Utilisation d'un moniteur de référence pour faciliter la correction des couleurs


Un moniteur de référence s'ouvre dans une fenêtre distincte, même si vous pouvez gagner de la place à l'écran en faisant glisser l'onglet du moniteur vers le volet Source de la fenêtre Projet. Vous pouvez préciser le réglage de qualité, l'agrandissement et le mode d'affichage du moniteur de référence comme dans la fenêtre Moniteur. L'échelle de temps et la barre de la zone d'affichage du moniteur de référence fonctionnent de la même façon. Comme il sert de référence et n'est pas destiné au montage, le moniteur de référence contient des commandes de repérage des images et ne permet ni lecture ni montage. Lorsque vous groupez le moniteur de référence et le volet Programme, vous pouvez utiliser les commandes de lecture du volet Programme. Seul un moniteur de référence peut être ouvert à la fois. Pour plus d'informations sur l'utilisation des commandes et des options d'affichage de la fenêtre Moniteur, reportez-vous à la section « [Utilisation des commandes de la fenêtre Moniteur](#) », page 114.

Pour ouvrir un moniteur de référence :

Dans le menu contextuel de la fenêtre Moniteur, choisissez Nouveau moniteur de référence. Le moniteur de référence s'ouvre dans une fenêtre distincte. Si vous le souhaitez, vous pouvez faire glisser l'onglet du moniteur de référence vers le volet Source.

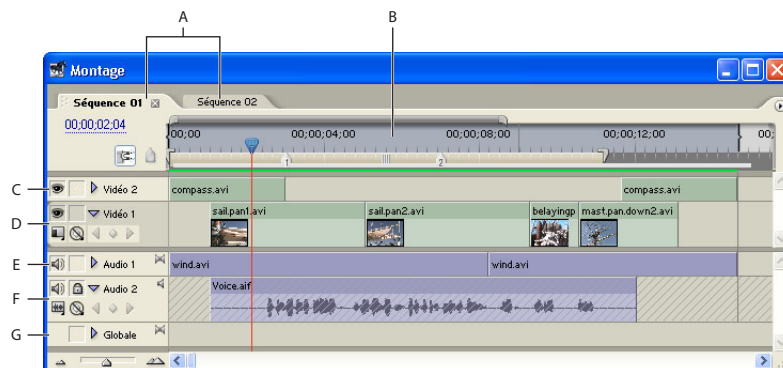
Pour grouper le moniteur de référence et le volet Programme :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Dans le moniteur de référence, cliquez sur le bouton Grouper .
- Dans le menu contextuel du moniteur de référence, choisissez Grouper sur le moniteur du programme.
- Dans le menu contextuel du volet Programme, choisissez Grouper sur le moniteur de référence.

Utilisation de la fenêtre Montage

Alors que le volet Programme de la fenêtre Moniteur agence une séquence comme sur un moniteur vidéo, la fenêtre Montage propose une représentation graphique d'une séquence en signalant la position des éléments sur un montage horizontal de pistes audio et vidéo. Chaque séquence d'un projet apparaît comme une fenêtre avec onglets dans une fenêtre Montage simple ou une fenêtre Montage distincte (voir la section « [Utilisation de plusieurs séquences et de séquences imbriquées](#) », page 149). Vous pouvez ajouter des éléments source vidéo à n'importe quelle piste vidéo d'une séquence, et des éléments audio à n'importe quelle piste audio compatible. Les transitions sont représentées sous la forme d'objets entre les éléments (voir la section « [Déplacement des transitions d'un élément à un autre](#) », page 179). Les pistes vidéo 2 et supérieures sont utilisées pour surimprimer des éléments (voir la section « [Composition d'éléments](#) », page 242). De la même façon, les pistes audio supplémentaires sont utilisées pour le mixage audio. Vous pouvez préciser le type des couches audio pris en charge par chaque piste audio et choisir la façon dont ces couches sont envoyées à une piste audio principale. Pour maîtriser encore mieux le processus de mixage, libre à vous de créer des pistes de mixage secondaires (voir la section « [A propos des canaux et des pistes audio](#) », page 189). Vous pouvez réaliser un certain nombre de tâches de montage directement dans la fenêtre Montage, que vous personnaliserez en fonction de la tâche ou de votre méthode de travail.



Fenêtre Montage

A. Onglets de séquence **B.** Echelle de temps **C.** Piste vidéo 2 **D.** Piste vidéo 1 **E.** Piste audio 1
F. Piste audio 2 **G.** Piste audio principale

Personnalisation de l'échelle de temps d'une séquence

Par défaut, l'échelle de temps de chaque séquence commence à zéro et mesure le temps en fonction du nombre d'images vidéo précisé dans les réglages du projet. Vous pouvez toutefois modifier l'heure de début dans l'échelle de temps de la séquence. Vous pouvez, par exemple, définir l'heure de début en phase avec une bande principale qui démarre en principe à 00;58;00;00 et vous accorder ainsi une amorce de deux minutes avant l'heure de début standard du programme à 01;00;00;00 (voir la section « [Création d'une amorce SMPTE](#) », page 93). Pour définir des points d'entrée audio précis, vous pouvez afficher alternativement les graduations temporelles basées sur les images et celles basées sur les échantillons audio, sur l'échelle de temps. Pour plus de détails sur l'utilisation d'un affichage temporel d'échantillons audio, reportez-vous à la section « [Définition des points d'entrée et de sortie audio basés sur des échantillons](#) », page 134.

Pour définir l'heure de début d'une séquence :

Dans le menu contextuel de la séquence, choisissez Afficher le point zéro, entrez un code temporel de début, puis cliquez sur OK. (L'heure de début doit être un nombre positif.)

Pour alterner l'affichage de l'échelle de temps entre les images et les échantillons audio :

Dans le menu contextuel de la séquence, choisissez Unités audio pour afficher les échantillons audio sur l'échelle de temps. Choisissez à nouveau Unités audio pour que rétablir le comptage des images vidéo.

Personnalisation de l'affichage des pistes

Le contenu des éléments de chaque piste de la fenêtre Montage peut se présenter de différentes façons, selon vos préférences ou la nature de la tâche à effectuer. Vous pouvez réduire l'affichage des pistes de sorte qu'elles utilisent le moins d'espace vertical possible dans la fenêtre Montage ; vous pouvez également développer chaque piste afin d'afficher des informations complémentaires sur ses éléments. Une piste vidéo développée affiche des vignettes de la vidéo de chaque élément, tandis qu'une piste audio développée affiche une représentation visuelle du contenu audio ou de la forme d'onde audio. Vous pouvez également développer une piste vidéo afin d'afficher des images clés d'effets d'éléments (voir la section « [Utilisation des effets Opacité et Volume](#) », page 265). De la même façon, vous pouvez développer une piste audio afin d'utiliser la ligne de fondu audio pour des éléments individuels de cette piste ou pour la piste audio complète (voir la section « [Ajustement des niveaux de gain ou de volume](#) », page 192).

Les pistes développées comportent un bouton Style d'affichage vidéo ou audio (selon le type de piste) dans la zone des en-têtes de pistes de la fenêtre Montage, ainsi que des informations supplémentaires dans les éléments de la séquence. Elles sont également dotées de commandes permettant de montrer des images clés d'effets audio et vidéo et de s'y déplacer (voir la section « [Utilisation des effets Opacité et Volume](#) », page 265).

Pour développer ou réduire une piste :

Cliquez sur le triangle situé à gauche du nom de la piste.

Pour sélectionner le style d'affichage d'une piste vidéo :

1 Développez la piste, si nécessaire.

2 Cliquez sur le bouton Définir le style d'affichage , puis choisissez une option dans le menu contextuel :

- Afficher le début et la fin affiche une vignette au début et à la fin des éléments de la piste développée.
- Afficher le début affiche une vignette au début des éléments de la piste développée.
- Afficher les images affiche des vignettes ainsi que la durée complète des éléments de la piste développée. Le nombre de vignettes correspond aux unités de temps affichées sur l'échelle de temps.
- Afficher le nom affiche le nom des éléments de la piste développée, sans vignette.

Pour afficher ou masquer les formes d'onde audio d'une piste audio :

1 Développez la piste, si nécessaire.

2 Cliquez sur le bouton Définir le style d'affichage , puis choisissez une option dans le menu contextuel :


- Afficher la forme d'onde affiche les formes d'onde audio des éléments.
- Afficher le nom affiche le nom des éléments audio sans les formes d'onde.

Remarque : pour plus d'informations sur l'affichage et le réglage des images clés dans les pistes audio et vidéo, reportez-vous à la section « [Utilisation des effets Opacité et Volume](#) », page 265.

Redimensionnement des pistes

Vous pouvez redimensionner la largeur de la zone des en-têtes de pistes pour prendre en compte les noms de piste longs, ainsi que la hauteur des pistes développées afin d'améliorer l'affichage des icônes ou le contrôle des images clés. Vous pouvez également régler la proportion relative des pistes audio et vidéo visibles afin de mettre en évidence les pistes utiles. Cette fonction s'avère très utile lorsque la séquence contient tellement de pistes audio et vidéo qu'elles ne sont pas visibles dans la fenêtre Montage en même temps.


Pour redimensionner la section des en-têtes de pistes dans la fenêtre Montage :

Placez le pointeur de la souris sur le bord droit de l'en-tête de piste (à l'endroit où les noms de piste sont répertoriés) pour faire apparaître le curseur de redimensionnement , puis faites glisser le bord droit.

Les icônes situées en haut de l'en-tête des pistes limitent sa largeur minimale. La largeur maximale est environ le double de la largeur minimale.


Pour redimensionner la hauteur d'une piste :

1 S'il y a lieu, développez la piste en cliquant sur le triangle situé en regard du nom de la piste.

2 Dans la zone des en-têtes de pistes de la fenêtre Montage, placez le pointeur de la souris entre deux pistes de façon à faire apparaître le curseur de réglage de la hauteur  ; tirez ensuite vers le haut ou vers le bas pour redimensionner la piste inférieure (vidéo) ou supérieure (audio).

Remarque : les pistes réduites ont une hauteur constante et ne peuvent pas être redimensionnées.



Pour modifier la proportion des pistes vidéo et audio visibles dans la fenêtre Montage :

- 1 Placez le pointeur de la souris entre les pistes Vidéo 1 et Audio 1 dans la zone des en-têtes de pistes à gauche ou entre les barres de défilement à droite.
- 2 Lorsque le curseur de fractionnement de piste  apparaît, tirez vers le haut ou vers le bas.



Exclusion des pistes

Vous pouvez exclure n'importe quelle piste des prévisualisations et de l'exportation. Les éléments des pistes vidéo exclues n'apparaissent pas dans le volet Programme ; les éléments des pistes audio exclues ne sont pas sortis vers la fenêtre Mixage audio ou les haut-parleurs.

Pour exclure une piste dans une séquence :


Cliquez sur l'icône Œil  (piste vidéo) ou Haut-parleur  (piste audio) sur le bord gauche de la piste pour la masquer. (Chaque icône est à bascule. Il suffit de cliquer à nouveau sur la case souhaitée pour afficher l'icône et inclure la piste.)

Pour exclure toutes les pistes vidéo ou audio :

Cliquez sur l'icône Œil  (piste vidéo) ou Haut-parleur  (piste audio) tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour la masquer. Toutes les pistes de même type sont ainsi exclues. (Chaque icône est à bascule. Il suffit de cliquer à nouveau sur la case souhaitée en maintenant la touche Maj enfoncée pour afficher toutes les icônes et inclure les pistes.)

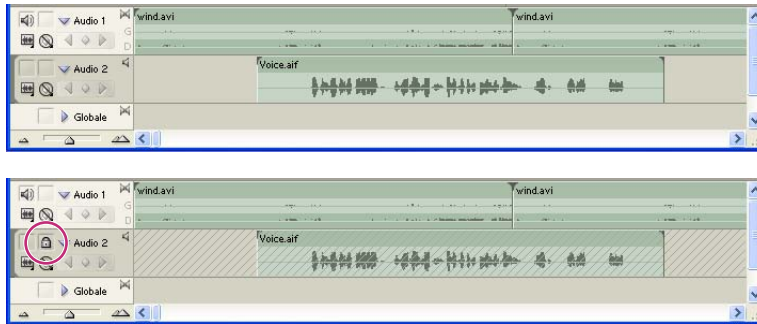
Verrouillage et déverrouillage des pistes

Le verrouillage d'une piste complète empêche toute modification des éléments situés sur cette piste pendant que vous travaillez sur d'autres parties de la séquence. Dans la fenêtre Montage, un motif hachuré de barres obliques apparaît sur une piste verrouillée. Non modifiables, les éléments d'une piste verrouillée sont néanmoins présents lorsque vous prévisualisez ou exportez la séquence. Si vous souhaitez verrouiller une piste vidéo et une piste contenant l'audio correspondant, verrouillez chacune d'elles séparément. Lorsque vous verrouillez une piste cible, celle-ci n'est plus la cible ; elle ne peut plus recevoir d'éléments source tant que vous ne l'avez pas déverrouillée et redéfinie en tant que cible (voir la section « [Spécification des pistes source et cible](#) », page 142).

 Vous pouvez verrouiller une piste pour l'empêcher de se décaler lors de la réalisation de montages par insertion (voir la section « [Ajout d'éléments à une séquence](#) », page 140).

Pour verrouiller une piste :


Cliquez pour afficher l'icône de verrouillage , en regard du nom de la piste.



Piste déverrouillée (en haut) et piste verrouillée (en bas)


Ajout, changement du nom et suppression des pistes

Vous pouvez ajouter ou supprimer des pistes à tout moment et définir un nom personnalisé pour chacune d'entre elles. Chaque séquence peut comporter jusqu'à 99 pistes vidéo et 99 pistes audio. Une séquence doit toutefois contenir au moins chaque type de piste. Les séquences possédant des pistes audio doivent également contenir une piste audio principale, à l'endroit où la sortie des pistes audio normales est envoyée au mixage. Vous pouvez également créer des pistes de mixage secondaires audio, grâce auxquelles vous pouvez acheminer d'autres pistes audio avant d'atteindre la piste audio principale (voir la section « [Utilisation des mixages secondaires](#) », page 205). Dans la fenêtre Montage, les nouvelles pistes vidéo s'affichent au-dessus des pistes vidéo existantes, tandis que les nouvelles pistes audio s'affichent en dessous des pistes audio existantes. La suppression d'une piste élimine tous les éléments de la piste mais n'affecte pas les éléments source énumérés dans la fenêtre Projet.

 Vous pouvez préciser le nombre et le type par défaut des pistes des nouvelles séquences (voir la section « [Utilisation de plusieurs séquences et de séquences imbriquées](#) », page 149).

Pour ajouter des pistes :

- 1 Activez la fenêtre Montage et choisissez Séquence > Ajouter des pistes.
- 2 Dans la boîte de dialogue Ajouter des pistes, procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour ajouter des pistes, entrez le nombre de pistes souhaité dans le champ Ajouter pour les pistes audio, vidéo et les pistes de mixage secondaire audio.
 - Pour définir la disposition des pistes ajoutées, choisissez une option dans le menu déroulant Position pour chaque type de piste ajouté.
 - Pour définir le type de piste audio à ajouter, choisissez une option dans le menu déroulant Type de piste pour les pistes audio et les pistes de mixage secondaire audio (pour plus de détails sur les types de couches audio, reportez-vous à la section « [A propos des canaux et des pistes audio](#) », page 189).
- 3 Cliquez sur OK.

 Une piste audio ne peut accepter que des éléments audio utilisant le type de couche correspondant (mono, stéréo ou 5.1). Si vous ne connaissez pas le type d'audio de vos

éléments, sélectionnez l'élément dans la fenêtre Projet, puis lisez les informations associées dans la zone de prévisualisation (voir la section [« Affichage d'informations sur les éléments dans la fenêtre Projet », page 47](#)).

Pour renommer une piste :

- 1 Cliquez deux fois sur le nom de la piste pour la sélectionner.
- 2 Entrez le nouveau nom de la piste, puis appuyez sur la touche Entrée.



Vous pouvez ajouter une piste pendant que vous ajoutez un élément à la séquence (voir la section [« Déplacement d'éléments dans une séquence », page 143](#)).

Pour supprimer des pistes :

- 1 Cliquez dans la zone des en-têtes de pistes pour sélectionner la piste à supprimer. Vous pouvez cibler une piste vidéo et une piste audio à la fois.
- 2 Activez la fenêtre Montage et choisissez Séquence > Supprimer des pistes.
- 3 Dans la boîte de dialogue Supprimer des pistes, cochez la case correspondant à chaque type de piste à supprimer.
- 4 Pour chaque élément coché, sélectionnez les pistes à supprimer dans le menu déroulant.

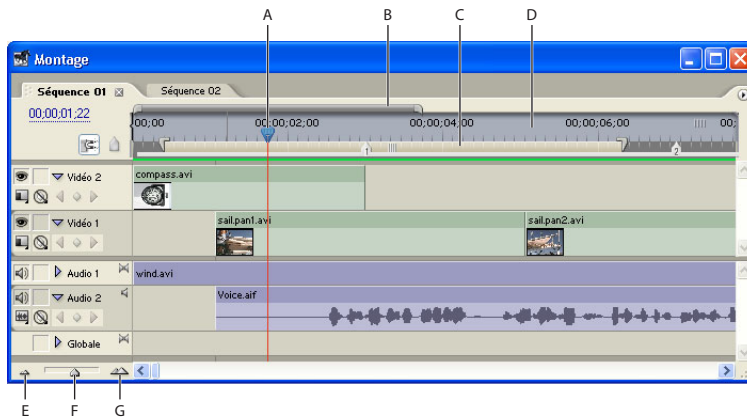
Navigation dans la fenêtre Montage

Dans la fenêtre Montage, l'échelle de temps mesure la durée de la séquence horizontalement selon la méthode de calcul définie dans les réglages du projet (vous pouvez choisir à tout moment une méthode de calcul basée sur les échantillons audio). Les graduations et les nombres indiquant la durée de la séquence, disposés le long de l'échelle graduée, varient selon le niveau de détail d'affichage de la séquence. L'échelle de temps comporte également des icônes pour les points d'entrée et de sortie de la séquence. Sa partie inférieure contient les marques de séquence définies ainsi que la barre de la zone de travail, utilisée pour spécifier les zones de la séquence à prévisualiser ou à exporter (voir la section [« Prévisualisation d'une séquence », page 174](#)).

L'indicateur d'instant présent de la fenêtre Montage (un repère bleu sur l'échelle de temps) correspond à l'image affichée dans le volet Programme de la fenêtre Montage. Une ligne verticale s'étend de l'indicateur d'instant présent de la fenêtre Montage jusqu'au bas de l'échelle de temps. Vous pouvez modifier la valeur temporelle actuelle en faisant glisser l'indicateur d'instant présent, mais la ligne verticale sert de référence uniquement. Vous pouvez aussi définir l'image actuelle à l'aide de l'affichage temporel situé en haut à gauche de la fenêtre Montage soit en entrant une valeur temporelle, soit en faisant glisser l'affichage temporel.

Juste au-dessus de l'échelle de temps, se trouve la barre de la zone d'affichage de la fenêtre Montage. Cette barre correspond à la partie visible de la séquence dans la fenêtre Montage. Vous pouvez en modifier la taille et la position afin d'afficher rapidement des parties différentes de la séquence.

En bas à gauche de la fenêtre Montage, des commandes de zoom vous permettent de modifier les valeurs d'affichage de l'échelle de temps et d'afficher la séquence avec plus ou moins de détails.



Commandes de navigation de temps de la fenêtre Montage

A. Indicateur d'instant présent **B.** Barre de la zone d'affichage **C.** Barre de la zone de travail
D. Echelle de temps **E.** Zoom arrière **F.** Curseur de zoom **G.** Zoom avant



Pour positionner l'heure actuelle dans la fenêtre Montage :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Dans l'échelle de temps, faites glisser l'indicateur d'instant présent ou cliquez à l'endroit où vous souhaitez le placer.
- A gauche de la fenêtre Montage, faites glisser l'affichage temporel.
- A gauche de la fenêtre Montage, cliquez sur l'affichage temporel, entrez une heure valide, puis appuyez sur la touche Entrée.
- Dans la fenêtre Moniteur, utilisez un commande de lecture quelconque du volet Programme (voir la section « [Utilisation des commandes de la fenêtre Moniteur](#) », page 114).



Pour afficher la séquence en détail :

Procédez de l'une des façons suivantes :

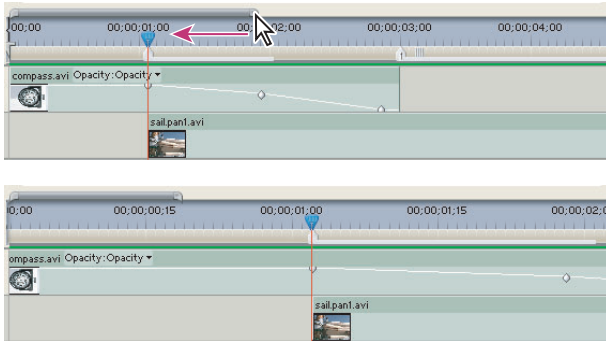
- Sélectionnez l'outil Zoom , puis cliquez sur la partie de la séquence à afficher en détail (ou tracez un rectangle de sélection autour de cette zone avec la souris).
- Faites glisser le curseur de zoom vers la droite ou cliquez sur le bouton Zoom avant .
- Dans la fenêtre Montage, faites glisser les extrémités de la barre de la zone d'affichage pour les rapprocher.

Pour afficher une plus grande partie de la séquence dans la fenêtre Montage :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Sélectionnez l'outil Zoom , puis cliquez sur une zone de la fenêtre Montage en maintenant la touche Alt enfoncée.
- Faites glisser le curseur de zoom vers la gauche ou cliquez sur le bouton Zoom arrière .

- Dans la fenêtre Montage, faites glisser les extrémités de la barre de la zone d'affichage pour les éloigner l'une de l'autre.



Rapprochement des extrémités de la barre de la zone d'affichage avec la souris pour effectuer un zoom dans l'échelle de temps

Définition des points d'entrée et de sortie

Il existe plusieurs moyens de créer une séquence, impliquant tous la sélection des portions des éléments source à inclure et le moment auquel vous souhaitez les voir apparaître. Pour définir la première image à inclure dans une séquence, marquez-la comme point d'entrée de l'élément ; pour définir la dernière image à inclure, marquez-la comme point de sortie de l'élément. Vous pouvez définir le moment auquel vous souhaitez faire commencer ou finir un élément donné dans une séquence en faisant glisser l'élément vers la fenêtre Montage ou en définissant les points d'entrée et de sortie de la séquence (comme vous le verrez dans la section « [Ajout d'éléments à une séquence](#) », page 140, il n'est pas toujours nécessaire de définir les quatre points pour réaliser le montage). Même après l'agencement des éléments dans une séquence, vous pouvez régler leurs points d'entrée et de sortie (procédé connu sous le nom de *dérushage*) en utilisant les très nombreuses techniques décrites dans la section « [Dérushage dans la fenêtre Montage](#) », page 164. Pour plus d'informations sur l'assemblage de séquences, reportez-vous à la section « [Utilisation des commandes de la fenêtre Moniteur pour réaliser des montages à trois ou quatre points](#) », page 146.

Définition, suppression des points d'entrée et de sortie, puis navigation entre ces points dans la fenêtre Moniteur

Quelle que soit la méthode de montage utilisée pour ajouter des éléments source à une séquence, vous définissez en général les points d'entrée et de sortie à l'avance à l'aide des commandes du volet Source. Si vous procédez à un montage à trois et quatre points, vous devrez également marquer les points d'entrée et de sortie de la séquence à l'aide de commandes similaires du volet Programme.

Une fois qu'un élément est inséré dans une séquence, vous pouvez le rouvrir dans le volet Source pour modifier ses points d'entrée et de sortie. De la même façon, vous pouvez définir des points d'entrée et de sortie dans le volet Programme pour définir les parties d'une séquence à supprimer.

Tout en ayant des finalités différentes, les commandes de définition et de repérage des points d'entrée et de sortie fonctionnent de la même façon dans les deux volets.

Remarque : *il existe plusieurs manières de régler les points d'entrée et de sortie des éléments dans une séquence. Cette section aborde exclusivement l'utilisation des commandes dans la fenêtre Moniteur. Les autres méthodes disponibles sont présentées à la section « [Dérushage dans la fenêtre Montage](#) », page 164.*

Pour définir des points d'entrée et de sortie dans le volet Source ou Programme :

1 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour définir les points d'entrée et de sortie d'un élément source, ouvrez un élément dans une fenêtre Projet.
- Pour définir des points d'entrée et de sortie dans la séquence, cliquez sur le volet Programme.


2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour marquer un point d'entrée, naviguez jusqu'à l'image voulue, puis cliquez sur le bouton Point d'entrée ↵.
- Pour marquer un point de sortie, naviguez jusqu'à l'image voulue, puis cliquez sur le bouton Point de sortie ↵.

Pour définir des points d'entrée et de sortie autour d'une section :

1 Dans la fenêtre Montage, sélectionnez un élément ou un écart dans la séquence.

2 Choisissez Marque > Définir une marque de séquence > Entrée et sortie autour de la sélection. Des points d'entrée et de sortie de la séquence correspondant aux points d'entrée et de sortie de la sélection sont définis.

 Cette commande est particulièrement utile lors du remplacement ou de la suppression d'éléments dans la séquence par montage à trois et quatre points (voir les sections « [Utilisation des commandes de la fenêtre Moniteur pour réaliser des montages à trois ou quatre points](#) », page 146 et « [Suppression d'un élément ou d'une plage d'images dans la séquence](#) », page 162).

Pour signaler l'image actuelle à un point d'entrée ou de sortie :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour signaler l'instant présent à un point d'entrée, cliquez sur le bouton Atteindre le point d'entrée ↵↔.
- Pour signaler l'instant présent à un point de sortie, cliquez sur le bouton Atteindre le point de sortie ↵↔.

Remarque : *pour atteindre le début ou la fin des éléments de la séquence, utilisez le bouton Atteindre le point de montage suivant ↵↔ et le bouton Atteindre le point de montage précédent ↵↔ (voir la section « [Utilisation des commandes de la fenêtre Moniteur](#) », page 114).*

Pour repositionner à la fois les points d'entrée et de sortie sans changer la durée :

Dans l'échelle de temps d'un volet quelconque ou de la fenêtre Montage, faites glisser la zone texturée au centre de la période ombrée entre les points d'entrée et de sortie. Veillez bien à déplacer la zone texturée ; sinon, vous signalez simplement l'indicateur d'instant présent.


Pour supprimer des points d'entrée et de sortie du volet Source ou Programme :

1 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour supprimer des points d'entrée ou de sortie d'un élément, sélectionnez le volet Source.
- Pour supprimer des points d'entrée ou de sortie d'une séquence, sélectionnez le volet Programme.

2 Selon le type de marque à supprimer, choisissez Marque > Effacer une marque d'élément ou Marque > Effacer une marque de séquence, puis choisissez une option dans le sous-menu :

- Entrée et sortie réinitialise le point d'entrée et le point de sortie.
- Entrée réinitialise le point d'entrée uniquement.
- Sortie réinitialise le point de sortie uniquement.

 Par défaut, vous pouvez également effacer un point d'entrée ou un point de sortie en cliquant respectivement sur le bouton Définir le point d'entrée ¶ ou Définir le point de sortie ¶, tout en maintenant la touche Alt enfoncée.

Définition des points d'entrée et de sortie pour le couplage de deux éléments

En principe, vous définissez un point d'entrée et un point de sortie pour un élément source. Même s'il s'agit d'un élément combiné (élément contenant à la fois des pistes audio et vidéo), les points d'entrée et de sortie s'appliquent aux deux pistes de l'élément. Il peut être judicieux de définir des points d'entrée et de sortie audio et vidéo de façon indépendante pour réaliser un couplage (procédé également connu sous le nom de coupes L et coupes J). S'il est plus fréquent de coupler des éléments après leur assemblage dans un premier montage, il est toutefois possible de procéder à un couplage dans le volet Source avant d'ajouter un élément à la séquence.

Pour définir des points d'entrée et de sortie pour un couplage :

1 Ouvrez un élément dans le volet Source, puis affectez l'instant présent à l'image qu'il convient de définir comme point d'entrée ou point de sortie audio ou vidéo.

2 Dans le volet Source, cliquez sur le bouton Marque, choisissez Définir une marque d'élément, puis sélectionnez Entrée vidéo, Sortie vidéo, Entrée audio ou Sortie audio.

3 Répétez les étapes 1 et 2 pour définir les points d'entrée et de sortie audio et vidéo restants. (Lorsque vous ajoutez l'élément à une séquence, la partie vidéo commence et se termine à des moments différents de ceux de l'audio.)

Définition des points d'entrée et de sortie audio basés sur des échantillons

Les points d'entrée et de sortie sont définis sur des divisions de base de temps, c'est-à-dire entre des images vidéo. Bien que les montages basés sur des images conviennent également à l'audio, certains montages audio demandent une précision accrue. Imaginons par exemple que vous souhaitez placer un point d'entrée entre deux mots d'une phrase, mais que la division entre les mots ne tombe pas correctement entre les images. Heureusement, l'audio numérique n'est pas divisé en images mais en échantillons audio qui se produisent beaucoup plus fréquemment. Vous pouvez définir des points d'entrée et de sortie audio beaucoup plus précis en activant l'affichage des échantillons audio dans l'échelle de temps de la séquence ou du volet Source.

Lorsque vous passez d'une échelle de temps aux unités audio, faites glisser l'indicateur d'instant présent sur l'échelle de temps du volet pour vous déplacer régulièrement dans l'élément. (Les boutons Image suivante et Image précédente utilisent toujours des images vidéo.) Dans l'échelle de temps du volet Source, vous pouvez utiliser la barre de la zone d'affichage pour effectuer un zoom avant dans l'échelle de temps au niveau de l'échantillon et afficher ainsi une forme d'onde audio très détaillée. De la même façon, vous pouvez utiliser les outils de zoom de la fenêtre Montage pour afficher une forme d'onde de l'élément audio au niveau de l'échantillon.



Volet Source de la fenêtre Moniteur configuré pour afficher des unités audio en vue d'un montage plus précis d'un élément audio

Pour utiliser des échantillons audio dans le volet Source ou Programme :

Dans le menu contextuel du volet Source ou Programme, choisissez Unités audio.

Pour utiliser des échantillons audio dans la fenêtre Montage :

- 1 Dans le menu contextuel de la fenêtre Montage, choisissez Unités audio. Les échelles de temps de la fenêtre Montage et du volet Programme passent d'une échelle basée sur des images à une échelle basée sur des échantillons.
- 2 S'il y a lieu, développez la piste audio contenant l'élément à monter, cliquez sur le bouton Définir le style d'affichage, puis choisissez Afficher la forme d'onde.
- 3 Affichez le point d'entrée ou de sortie audio de l'élément à modifier en détail en faisant glisser le curseur de zoom vers la droite (ou en utilisant toute autre méthode pour agrandir l'élément approprié). Lorsque le mode d'alignement est réglé sur les échantillons audio, vous pouvez effectuer un zoom sur le niveau de détail d'échantillon.
- 4 Pour raccorder l'élément, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour régler le point d'entrée, placez le pointeur de la souris sur le bord gauche de l'audio de l'élément pour faire apparaître l'outil de raccord de l'élément de début, puis faites glisser vers la gauche ou vers la droite.
- Pour régler le point de sortie, placez le pointeur de la souris sur le bord droit de l'audio de l'élément pour faire apparaître l'outil de raccord de l'élément de fin, puis faites glisser vers la gauche ou vers la droite.

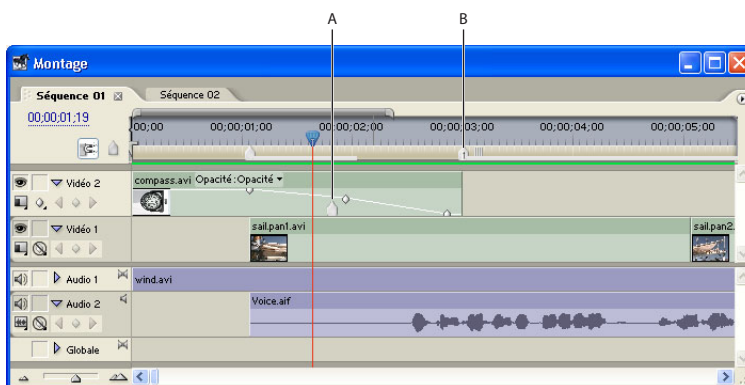
5 Utilisez l'affichage de la forme d'onde ou lisez l'audio afin de vérifier que vous avez réglé le point d'entrée correctement.

Remarque : pour plus d'informations sur le raccord d'éléments dans une séquence, reportez-vous à la section [« Dérushage dans la fenêtre Montage », page 164.](#)

Utilisation des marques

Les marques indiquent les points importants dans le temps. Ils facilitent le positionnement et l'organisation des éléments. Chaque séquence et chaque élément peuvent comporter individuellement jusqu'à 100 marques numérotées (de 0 à 99) et autant de marques non numérotées que vous le souhaitez. Dans la fenêtre Moniteur, les marques apparaissent sur l'échelle de temps de chaque volet sous forme de petites icônes. Les marques d'élément se transforment également en icônes dans l'élément lorsque celui-ci apparaît sur le montage, tandis que les marques de séquence apparaissent sur l'échelle de temps de la séquence. En général, il est préconisé d'utiliser des marques d'élément pour identifier les points importants d'un élément (pour repérer une action ou un son particulier, par exemple) et d'utiliser des marques de séquence pour repérer des points temporels importants dans une séquence.

Les marques s'utilisent un peu comme les points d'entrée et de sortie ; en revanche, elles servent de référence uniquement et n'ont aucun effet sur le programme vidéo (sauf s'il s'agit de liens Web). Outre la définition de marques, les commandes servent à supprimer des marques et à signaler l'instant présent à la marque suivante, précédente ou numérotée.




Icônes de marque dans la fenêtre Montage
 A. Marque d'élément **B.** Marque de séquence

Ajout et modification de marques

Lors de la définition de marques (comme pour les points d'entrée et de sortie), assurez-vous que vous travaillez avec la version appropriée de l'élément (voir la section [« Utilisation d'éléments source, d'occurrences d'élément et d'éléments en double »](#), page 49). Les marques ajoutées à un élément source (ouvert dans la fenêtre Projet) sont également visibles dans l'élément lorsque vous l'ajoutez à la séquence. Toutefois, la modification des marques d'un élément source n'affecte pas les instances individuelles de l'élément déjà présent dans une séquence, ou inversement.

Pour ajouter une marque d'élément non numérotée :


- 1 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour ajouter une marque à un élément principal, cliquez deux fois sur l'élément dans la fenêtre Projet pour l'ouvrir dans le volet Source.
 - Pour ajouter une marque à un élément de la séquence, cliquez deux fois sur l'élément pour l'ouvrir dans le volet Source.
- 2 Atteignez la position temporelle à laquelle définir la marque.
- 3 Dans le volet Source, cliquez sur le bouton Définir une marque non numérotée ▼.
- 4 Pour ajouter une marque de séquence non numérotée :
- 5 Pour définir l'instant présent dans la séquence, procédez de l'une des manières suivantes :
 - Utilisez les commandes de lecture dans le volet Programme.
 - Faites glisser l'indicateur d'instant présent dans la zone de l'échelle de temps de la fenêtre Montage.
- 6 Pour définir une marque non numérotée, procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans le volet Programme, cliquez sur le bouton Définir une marque non numérotée ▼.
 - Dans la fenêtre Montage, cliquez sur le bouton Définir une marque non numérotée ▲.

 Vous pouvez également faire glisser une marque depuis le bouton de marque de la fenêtre Montage vers un point quelconque de l'échelle de temps.



Pour ajouter une marque numérotée ou non numérotée :

- 1 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour définir une marque d'élément, ouvrez un élément dans le volet Source.
 - Pour définir une marque de séquence, sélectionnez le volet Programme ou la fenêtre Montage.
- 2 Selon le type de marque à définir, choisissez Marque > Définir une marque d'élément ou Marque > Définir une marque de séquence, puis choisissez une option dans le sous-menu :
 - Non numérotée définit une marque vierge.
 - Marque numérotée disponible suivante définit une marque numérotée en utilisant le plus petit numéro non attribué.

- Autre marque numérotée ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez préciser un nombre non utilisé quelconque compris entre 0 et 99.



 Vous pouvez également ajouter une marque à un élément dans une séquence en sélectionnant l'élément, en plaçant l'indicateur d'instant présent de la fenêtre Montage sur l'image appropriée et en choisissant une option dans le menu Marque.

Pour atteindre une marque d'élément dans le volet Source :

- 1 Ouvrez un élément dans le volet Source.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour atteindre la marque précédente, cliquez sur le bouton Atteindre la marque précédente  dans le volet Source.
 - Pour atteindre la marque suivante, cliquez sur le bouton Atteindre la marque suivante  dans le volet Source.

Pour atteindre une marque d'élément ou de séquence dans la fenêtre Montage :


- 1 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour signaler l'indicateur d'instant présent à une marque d'élément, sélectionnez l'élément dans la séquence.
 - Pour signaler l'indicateur d'instant présent à une marque de séquence, sélectionnez le volet Programme ou la fenêtre Montage.
- 2 Choisissez Marque > Atteindre la marque d'élément, puis choisissez la marque appropriée dans le sous-menu.

 Pour positionner les éléments en vous servant des marques, utilisez la commande Magnétisme du menu de la fenêtre Montage ou le bouton Activer/Désactiver le magnétisme  (voir la section « [Déplacement d'éléments dans une séquence](#) », page 163).

Déplacement et suppression des marques

Pour modifier les marques d'un élément qui se trouve déjà dans la séquence, ouvrez cette instance particulière de l'élément dans le volet Source, puis procédez aux modifications nécessaires. Vous ne pouvez pas manipuler directement les marques d'élément dans la fenêtre Montage. En revanche, les marques de séquence peuvent être déplacées dans l'échelle de temps du volet Programme ou de la fenêtre Montage. Elles ne se décalent pas lorsque vous effectuez des montages par insertion.

Pour déplacer une marque :

- Procédez de l'une des façons suivantes :
- Dans l'échelle de temps du volet Source ou Programme, faites glisser l'icône Marque .
 - Dans l'échelle de temps de la fenêtre Montage, faites glisser la marque vers une nouvelle position.

Tout déplacement au-delà de l'un des bords d'une échelle de temps fait défiler celle-ci. Comme d'habitude, le défilement de l'échelle de temps de la fenêtre Programme n'affecte pas l'affichage de la séquence dans la fenêtre Montage, ou inversement. Le déplacement d'une marque dans l'échelle de temps du volet Source ou Programme déplace l'icône de la marque correspondante dans la fenêtre Montage.

Remarque : *il est impossible de déplacer une marque d'élément en la faisant glisser directement dans la fenêtre Montage ; il convient d'ouvrir l'élément dans le volet Source et de faire glisser la marque dans l'échelle de temps du volet Source.*



Pour ajouter des marques non numérotées pendant l'exécution d'un élément ou d'une séquence, appuyez sur la touche * (astérisque) du pavé numérique au moment où vous voulez insérer une marque.

Pour supprimer une marque :

1 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour supprimer une marque d'élément, sélectionnez l'élément dans la séquence, puis signalez l'indicateur d'instant présent à la marque de l'élément.
- Pour supprimer une marque de séquence, vérifiez qu'aucun élément n'est sélectionné dans la séquence, puis signalez l'indicateur d'instant présent à la marque de séquence.

2 Selon le type de marque à supprimer, choisissez Marque > Effacer une marque d'élément ou Marque > Effacer une marque de séquence, puis choisissez une option dans le sous-menu :

- Marque actuelle supprime la marque à l'instant présent.
- Toutes les marques supprime toutes les marques de l'élément ou de la séquence (selon le volet utilisé).
- Numérotée supprime une marque numérotée de la liste de toutes les marques numérotées.

Remarque : *vous ne pouvez pas supprimer une marque de séquence en l'éloignant de l'échelle de temps à l'aide de la souris.*

Utilisation des marques de séquence pour les commentaires, les liens de chapitre et les liens Web

Non seulement les marques de séquence indiquent les images importantes d'une séquence, mais elles contiennent également les commentaires que vous voulez associer à la marque. Les commentaires des marques de séquence fonctionnent comme des info-bulles ; ils apparaissent dans une petite case au moment où vous placez le pointeur de la souris sur la marque dans l'échelle de temps.

Si votre séquence est conçue pour le DVD ou le Web, vous pouvez utiliser des marques pour définir des liens Web ou des liens de chapitre. Les liens Web déclenchent un saut vers une page Web dans le navigateur, tandis que les liens de chapitre renvoient au chapitre d'une séquence QuickTime ou d'un DVD. Lorsque vous utilisez des marques pour les liens URL et les marques de chapitre, vous pouvez définir des marques de séquence d'une durée supérieure à une seule image. Dans la fenêtre Montage, le côté droit de l'icône d'une marque de séquence s'étend pour en indiquer la durée.

Pour plus d'informations sur ces options, reportez-vous aux sections « [A propos de la durée des marques](#) », page 139, « [A propos des liens de chapitre](#) », page 139 et « [A propos des liens Web](#) », page 139.

Pour insérer des commentaires et définir des liens aux marques de séquence :

- 1 Dans l'échelle de temps de la fenêtre Montage, cliquez deux fois sur une marque pour ouvrir la boîte de dialogue Marque.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour créer un commentaire, saisissez un message dans le champ Commentaires.
 - Pour modifier la durée de la marque, faites glisser la valeur de durée ou cliquez sur la valeur pour la mettre en surbrillance, entrez une nouvelle valeur et appuyez sur la touche Entrée.
 - Pour créer un lien de chapitre, entrez le nom et le numéro du chapitre dans le champ Chapitre.
 - Pour créer un lien Web, entrez une URL et une image cible.
- 3 Pour entrer des commentaires ou spécifier des options relatives à d'autres marques de séquence, cliquez sur Préc. ou sur Suiv.
- 4 Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que vous ayez terminé de modifier les marques de séquence, puis cliquez sur OK.

A propos de la durée des marques

La durée par défaut des commentaires de la marque est d'une image, mais vous pouvez augmenter la durée pour créer des liens de chapitre et des liens Web. Dans la fenêtre Montage, le bord droit de l'icône d'une marque s'étend pour en indiquer la durée.

A propos des liens de chapitre

Vous pouvez également créer une marque de séquence comme point de référence d'un chapitre (au sens des chapitres utilisés sur les CD-ROM et les DVD). Comme les chapitres d'un livre, les liens de chapitre divisent un film en segments. Ils sont pris en charge dans les séquences QuickTime et les DVD.

Remarque : les systèmes auteurs de DVD tels que les Adobe Encore DVD respectent les consignes des DVD qui limitent la proximité des liens de chapitre. Lorsque vous définissez des marques qui seront utilisées en tant que liens de chapitre, vérifiez qu'elles sont espacées d'au moins 15 images les unes des autres ou de la quantité d'images prescrite par votre système auteur. Sinon, votre programme auteur pourrait déplacer les liens de chapitre automatiquement.

A propos des liens Web

En entrant une URL (Uniform Resource Locator) dans la section Liens Web de la boîte de dialogue Marque, vous créez un lien automatique vers ce site à l'emplacement de la marque dans la séquence. Adobe Premiere Pro incorpore ces informations dans des séquences. Lorsque ces séquences sont incorporées dans des pages Web créées par des programmes comme Adobe GoLive®, l'URL incorporée est reconnue à la lecture et déclenche un saut vers la page spécifiée. Vous pouvez définir le lien plus précisément en saisissant un numéro d'image dans le site dans le champ Image cible. Les liens Web fonctionnent uniquement avec les marques de séquence et les formats de sortie pris en charge, notamment QuickTime.

Ajout d'éléments à une séquence

En général, vous ajoutez des éléments à une séquence à l'aide de la souris ou des commandes de montage présentes dans la fenêtre Moniteur. Certains monteurs privilégient la méthode du glisser-déplacer, car l'approche graphique orientée souris leur semble plus facile et plus intuitive. D'autres préfèrent recourir aux commandes de montage de la fenêtre Moniteur afin de pouvoir bénéficier des raccourcis clavier ; ils peuvent ainsi réaliser des montages complets dans la fenêtre Moniteur sans avoir à basculer vers la fenêtre Montage. Vous pouvez à tout moment utiliser l'une ou l'autre méthode et permuter.

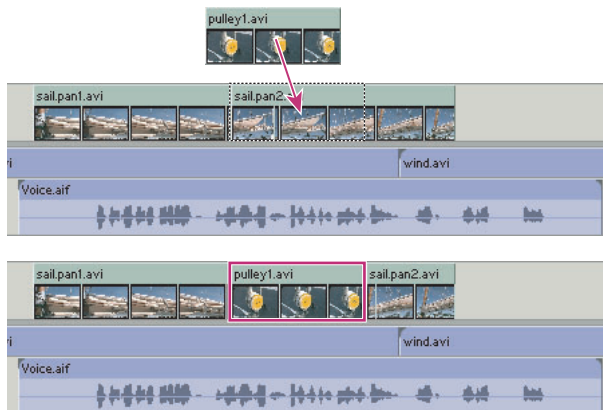
A défaut, Adobe Premiere Pro peut assembler automatiquement la séquence en fonction de l'agencement ou de la sélection des éléments dans la fenêtre Projet.

A propos des montages par insertion et par incrustation

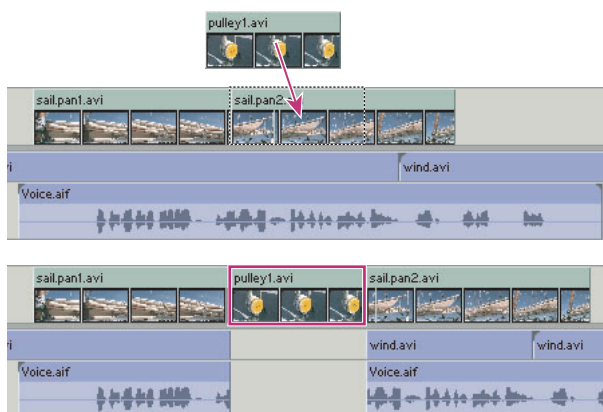
Lorsque vous déplacez des éléments ou utilisez des commandes de la fenêtre Moniteur, vous pouvez décider de réaliser un montage par insertion ou par incrustation. Dans un montage par insertion, l'ajout d'un élément à la séquence force le déplacement en avant des éléments à des fins d'adaptation au nouvel élément. Un montage par insertion est comparable au collage d'un plan dans une séquence de film. Dans un montage par incrustation, l'ajout d'un élément remplace les images qui figurent déjà dans la séquence à la destination du nouvel élément. Les montages par incrustation sont comparables au montage magnétoscopique dans lequel vous pouvez enregistrer sur du matériel existant.

Remarque : à moins que vous n'utilisiez un modificateur de clavier, les montages par incrustation constituent le mode par défaut lors du déplacement d'éléments dans une séquence.

💡 Un montage par insertion décale les éléments sur toutes les pistes déverrouillées. Pour éviter qu'un montage par insertion ne décale les éléments sur une autre piste, verrouillez la piste.






Éléments avant (en haut) et après (en bas) un montage par incrustation



Éléments avant (en haut) et après (en bas) un montage par insertion

Spécification des pistes source et cible

Avant d'ajouter un élément à une séquence, il convient de choisir les pistes source à utiliser : vidéo, audio ou les deux. Il est également nécessaire de déterminer les pistes cible, c'est-à-dire les pistes que l'élément va occuper dans une séquence (qui peut contenir de nombreuses pistes vidéo et audio).

Vous pouvez spécifier les pistes source à utiliser dans le volet Source de la fenêtre Moniteur. Le bouton Vidéo/Audio adoptent trois états : Vidéo , Audio  et Vidéo et audio . Pour les éléments contenant uniquement la vidéo ou l'audio, seule l'option correspondante est disponible. Lors du déplacement direct des éléments à partir de la fenêtre Projet, toutes les pistes disponibles sont ajoutées à la séquence.

Le mode de définition des pistes cible dépend de la méthode de montage utilisée. Lorsque vous ajoutez un élément à une séquence à l'aide de la souris, vous déterminez la piste cible vers laquelle vous effectuez le glisser-déplacer. Vous pouvez déplacer des éléments vidéo vers n'importe quelle piste vidéo ; en revanche, vous ne pouvez déplacer des éléments audio que vers une piste audio compatible. Les éléments audio ne peuvent être ajoutés ni à la piste audio principale ni aux pistes de mixage secondaires ; par ailleurs, ils ne peuvent être placés que sur les pistes audio du type de couche correspondant : mono, stéréo ou 5.1 (voir la section [« A propos des canaux et des pistes audio », page 189](#)). Les éléments aux composantes vidéo et audio combinées peuvent être déplacés vers une piste audio ou vidéo, mais les composantes audio et vidéo de l'élément apparaissent séparément dans les pistes correspondantes appropriées.




Lorsque vous ajoutez des éléments à une séquence à l'aide des commandes de la fenêtre Moniteur (ou des raccourcis clavier), vous devez préciser les pistes cible à l'avance. Dans la zone des en-têtes de pistes de la fenêtre Montage (à l'emplacement de stockage des noms de piste), les pistes cible apparaissent plus sombre que les autres et leurs angles externes sont incurvés. Il vous suffit de cliquer sur la zone des en-têtes de pistes pour cibler une nouvelle piste. Vous ne pouvez pas cibler plusieurs pistes vidéo ou plusieurs pistes audio à la fois. Vous pouvez toutefois choisir de cibler une piste vidéo uniquement ou une piste audio uniquement.

Remarque : les pistes source et cible n'affectent un élément que pendant son ajout à une séquence. Elles ne modifient en aucune façon l'état des éléments ou de leurs médias source.



Il est impossible de cibler une piste verrouillée. De la même manière, le verrouillage d'une piste cible désélectionne cette piste en tant que cible (voir la section [« Verrouillage et déverrouillage des pistes », page 127](#)).

Pour spécifier des pistes source :

- 1 Ouvrez un élément dans le volet Source de la fenêtre Moniteur.
- 2 Dans le volet Source, cliquez sur le bouton Vidéo/Audio à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'icône appropriée apparaisse :
 - L'icône Vidéo et audio  contient les pistes vidéo et audio de la séquence.
 - L'icône Vidéo  contient uniquement la vidéo de la séquence.
 - L'icône Audio  contient uniquement l'audio de la séquence.

Pour spécifier une piste cible :


Procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur la piste à cibler dans la zone des en-têtes de pistes de la fenêtre Montage. La zone des en-têtes de pistes de la piste cible est plus sombre que les autres pistes.
- Cliquez sur une piste cible pour la désélectionner et éviter que des éléments ne soient ajoutés à la piste lorsque vous effectuez des montages à l'aide des commandes de la fenêtre Moniteur (voir la section « [Utilisation des commandes de la fenêtre Moniteur pour réaliser des montages à trois ou quatre points](#) », page 146).

Remarque : vous pouvez déplacer un élément vers une piste compatible déverrouillée d'une séquence, quelles que soient les pistes ciblées.



Déplacement d'éléments dans une séquence


La façon la plus directe et la plus intuitive d'assembler des éléments dans une séquence consiste à les faire glisser de la fenêtre Projet ou du volet Source vers la piste appropriée de la fenêtre Montage. Les composantes audio et vidéo des éléments combinés apparaissent dans les pistes correspondantes de la séquence (Vidéo 1 et Audio 1, par exemple), sauf si le type de couche audio de l'élément est incompatible avec la piste cible. Le cas échéant, la composante audio de l'élément combiné apparaît dans la piste compatible suivante, ou une piste compatible est créée automatiquement.

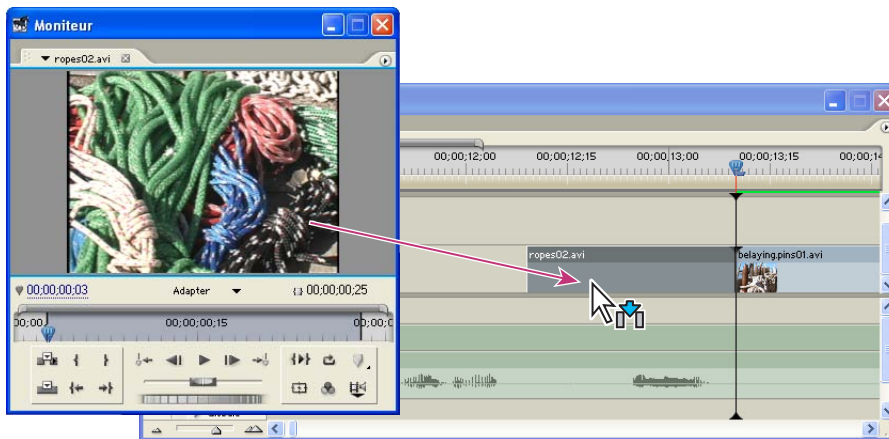
 Le volet Programme peut vous aider à déterminer à quel endroit positionner un élément que vous ajoutez à une séquence. Dans un montage par incrustation, il présente les images de la séquence qui sont adjacentes au début et à la fin du nouvel élément. Dans un montage par insertion, il présente les images adjacentes au point d'insertion.

Remarque : un élément audio déplacé vers une piste incompatible est automatiquement décalé vers la piste compatible suivante, même si la piste est occupée par un autre élément audio. Par conséquent, veillez à ne pas toucher par inadvertance aux éléments déjà présents dans la séquence.

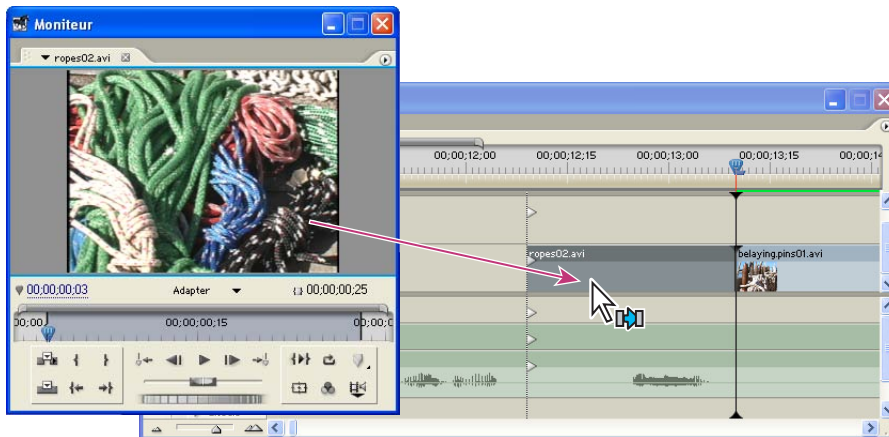
Pour ajouter un élément à l'aide de la souris dans la fenêtre Montage :

- 1 Ouvrez un élément dans le volet Source, puis marquez ses points d'entrée et de sortie (voir la section « [Définition des points d'entrée et de sortie](#) », page 131).
- 2 Précisez les pistes source à insérer en cliquant sur le bouton Vidéo/Audio jusqu'à ce que son icône représente les pistes appropriées (vidéo, audio, ou vidéo et audio).
- 3 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour réaliser un montage par incrustation, faites glisser l'élément du volet Source vers la fenêtre Montage, au point de début souhaité de l'élément dans une piste appropriée de la séquence. La zone de destination s'affiche en surbrillance, et le pointeur se transforme en icône d'incrustation .
 - Pour réaliser un montage par insertion, faites glisser l'élément du volet Source vers la fenêtre Montage tout en appuyant sur la touche Ctrl, au point de début souhaité de l'élément dans une piste appropriée de la séquence. La zone de destination s'affiche en surbrillance, et le pointeur prend la forme de l'icône d'insertion . Des flèches apparaissent au point d'insertion de toutes les pistes.
 - Pour réaliser un montage par insertion et décaler uniquement les pistes cible, faites glisser l'élément du volet Source vers la fenêtre Montage tout en appuyant sur les touches Ctrl et Alt, au point de début souhaité de l'élément dans une piste appropriée de la séquence. La zone de destination s'affiche en surbrillance, et le pointeur prend la

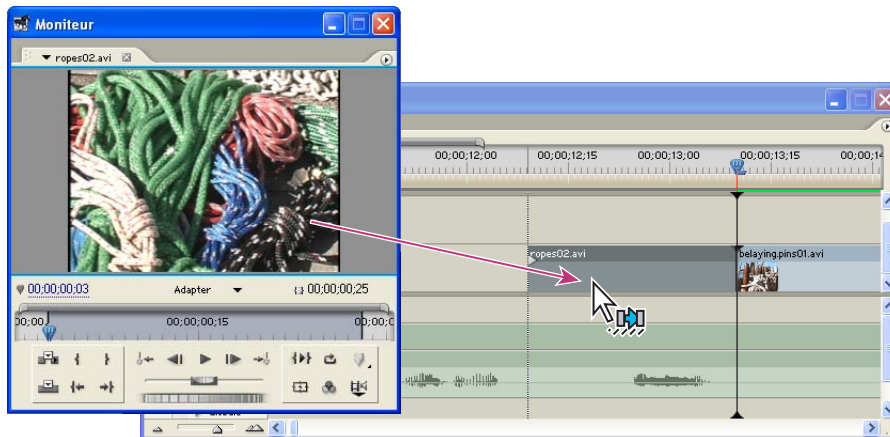
forme de l'icône d'insertion . Des flèches apparaissent au point d'insertion des pistes auxquelles l'élément est ajouté.




Réalisation d'un montage par incrustation en faisant glisser, comme indiqué par l'icône d'incrustation




Réalisation d'un montage par insertion en faisant glisser tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, comme indiqué par l'icône d'insertion et les flèches d'insertion sur toutes les pistes



Insertion de l'élément avec décalage des pistes cible uniquement en faisant glisser tout en maintenant les touches Ctrl et Alt enfoncées, comme indiqué par les flèches

Remarque : pour que les bords de l'élément (ses points d'entrée et de sortie) restent alignés pendant le glisser-déplacer, vérifiez que le bouton Activer/Désactiver le magnétisme  est activé. Pour plus d'informations sur la fonction Magnétisme, reportez-vous à la section « [Déplacement d'éléments dans une séquence](#) », page 163.

 Si vous ne souhaitez pas définir les points d'entrée et de sortie avant de faire glisser un élément vers la séquence (ou si vous souhaitez utiliser les derniers points d'entrée et de sortie), vous pouvez déplacer directement l'élément d'une fenêtre Projet vers une piste de la séquence.

Pour ajouter une piste pendant l'ajout d'un élément :

Faites glisser un élément de la fenêtre Projet ou du volet Source vers l'espace vierge qui se trouve tout en haut de la piste vidéo (pour un élément vidéo ou un élément combiné) ou en dessous de la piste audio la plus basse (pour un élément audio ou combiné). En fonction du contenu de l'élément source, Adobe Premiere Pro ajoute une piste audio et/ou une piste vidéo.



Remarque : si la séquence ne contient pas de piste déverrouillée du type de média correct (par exemple, une piste audio stéréo pour un élément source stéréo), Adobe Premiere Pro crée automatiquement une piste pour s'adapter à l'élément. Il se produit la même chose lors du déplacement d'éléments d'une piste vers une autre (voir la section « [Déplacement d'éléments dans une séquence](#) », page 163).


Pour ajouter un élément en le déplaçant dans le volet Programme :

- 1 Ouvrez un élément dans le volet Source, puis marquez ses points d'entrée et de sortie (voir la section « [Définition des points d'entrée et de sortie](#) », page 131).
- 2 Précisez les pistes source à insérer en cliquant sur le bouton Audio/Vidéo, jusqu'à ce que son icône indique les pistes appropriées (vidéo, audio, ou vidéo et audio).
- 3 Précisez les pistes cible en cliquant près de leur nom dans la zone des en-têtes de pistes. La zone des en-têtes de pistes des pistes ciblées est plus sombre que pour les autres pistes, et ses angles externes sont incurvés.

4 En utilisant les commandes de lecture du volet Programme ou de la fenêtre Montage, affectez à l'indicateur d'instant présent la valeur à laquelle vous souhaitez ajouter l'élément dans la séquence (voir la section « [Utilisation des commandes de la fenêtre Moniteur](#) », page 114 ou « [Navigation dans la fenêtre Montage](#) », page 129).

5 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour réaliser un montage par incrustation, faites glisser l'élément du volet Source vers le volet Programme. Dans le volet Programme, le pointeur de la souris se transforme en icône d'incrustation .
- Pour réaliser un montage par insertion, faites glisser l'élément du volet Source vers le volet Programme tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Dans le volet Programme, le pointeur de la souris se transforme en icône d'insertion .

 Pour éviter qu'un montage par insertion ne décale les éléments d'une autre piste, verrouillez la piste.

Utilisation des commandes de la fenêtre Moniteur pour réaliser des montages à trois ou quatre points

La fenêtre Moniteur fournit des commandes pour réaliser des montages à trois et quatre points, deux techniques standard en matière de montage vidéo classique.

Dans un montage à trois points, vous marquez soit deux points d'entrée et un point de sortie, soit deux points de sortie et un point d'entrée. Il n'est pas nécessaire de définir activement le quatrième point, car il est induit par les trois autres. Par exemple, dans un montage classique à trois points, définissez les images de début et de fin de l'élément source (points d'entrée et de sortie de la source) et l'heure de départ de l'élément dans la séquence (point d'entrée de la séquence). L'emplacement de fin de l'élément dans la séquence (le point de sortie de la séquence non spécifié) est déterminé automatiquement par les trois points définis. Toutefois, toute combinaison des trois points aboutit à un montage. Il peut arriver, par exemple, que le point de fin d'un élément dans une séquence soit plus critique que son point de début. Dans ce cas, les trois points incluent des points d'entrée et de sortie de la source ainsi qu'un point de sortie de la séquence. Par ailleurs, si vous souhaitez que l'élément commence et se termine à des points particuliers de la séquence, (que la ligne vocale coïncide parfaitement avec la narration, par exemple), vous pouvez définir deux points dans la séquence et un seul point dans la source.




Dans un montage à quatre points, vous marquez les points d'entrée et de sortie de la source ainsi que les points d'entrée et de sortie du programme. Un montage à quatre points est utile lorsque les images de début et de fin ont une importance critique, dans la source comme dans le programme. Si les durées marquées dans la source et dans le programme sont différentes, Adobe Premiere Pro vous signale cette incohérence et propose des solutions.

Pour réaliser un montage à trois points :

1 Spécifiez les pistes source et cible (voir la section « [Spécification des pistes source et cible](#) », page 142).

2 Dans les volets Source et Programme, indiquez une combinaison possible de trois points d'entrée et de sortie (voir la section « [Définition, suppression des points d'entrée et de sortie, puis navigation entre ces points dans la fenêtre Moniteur](#) », page 131).



3 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour réaliser un montage par insertion, cliquez sur le bouton Insérer .
- Pour réaliser un montage par insertion et décaler les éléments dans les pistes cible uniquement, cliquez sur le bouton Insérer  tout en maintenant la touche Alt enfoncée.
- Pour réaliser un montage par incrustation, cliquez sur le bouton Incruster .

Pour effectuer un montage à quatre points :

1 Spécifiez les pistes source et cible (voir la section [« Spécification des pistes source et cible », page 142](#)).

2 A l'aide du contrôleur du volet Source, marquez le point d'entrée et le point de sortie de l'élément source. Utilisez ensuite le contrôleur du volet Programme pour marquer le point d'entrée et le point de sortie du programme (voir la section [« Définition, suppression des points d'entrée et de sortie, puis navigation entre ces points dans la fenêtre Moniteur », page 131](#)).

3 Cliquez sur le bouton Insérer  ou le bouton Incruster . (Facultatif) Pour décaler des pistes cible uniquement pendant un montage par insertion, cliquez sur le bouton Insérer tout en maintenant la touche Alt enfoncée.

4 Si les marques définies dans la source et dans le programme correspondent à des durées différentes, sélectionnez l'une des options suivantes lorsque vous y êtes invité :

- Modifier la vitesse de l'élément (Coller pour remplir) conserve les points d'entrée et de sortie de l'élément source mais modifie la vitesse de l'élément, de sorte que sa durée corresponde à celle déterminée par les points d'entrée et de sortie de la séquence.
- Raccorder l'élément de début (gauche) modifie automatiquement le point d'entrée de l'élément source, de sorte que sa durée corresponde à celle déterminée par les points d'entrée et de sortie de la séquence.
- Raccorder l'élément de fin (droite) modifie automatiquement le point de sortie de l'élément source, de sorte que sa durée corresponde à celle déterminée par les points d'entrée et de sortie de la séquence.
- Ignorer le point d'entrée de la séquence ne tient pas compte du point d'entrée de la séquence que vous avez défini et réalise un montage à trois points.
- Ignorer le point de sortie de la séquence ne tient pas compte du point de sortie de la séquence que vous avez défini et réalise un montage à trois points.

Ajout automatique d'éléments depuis la fenêtre Projet

Pour assembler rapidement un premier montage ou insérer un nouvel élément dans une séquence existante, il convient d'utiliser la commande Automatiser à la séquence, qui ajoute automatiquement une sélection d'éléments de la fenêtre Projet ou du chutier dans une séquence. Cette méthode est très efficace si vous définissez la fenêtre Projet en mode Icône et organisez les éléments dans leur ordre respectif, comme dans un storyboard (voir la section [« Personnalisation de l'affichage de la fenêtre Projet », page 51](#)).

Remarque : la commande Automatiser à la séquence ajoute uniquement des éléments sélectionnés ou des éléments contenus dans un chutier ; elle ne permet pas d'ajouter des éléments figurant dans des chutiers imbriqués ou des séquences sélectionnées (voir la section [« Utilisation de plusieurs séquences et de séquences imbriquées », page 149](#)).

Lorsque vous choisissez cette commande, la boîte de dialogue Automatiser à la séquence qui s'affiche propose les options suivantes :

Tri Spécifie la méthode utilisée pour déterminer l'ordre dans lequel les éléments sont ajoutés à la séquence. Si vous choisissez Ordre de tri, Adobe Premiere Pro ajoute les éléments dans leur ordre d'énumération dans la fenêtre Projet : de haut en bas en mode Liste ou de gauche à droite et de haut en bas en mode Icône. Si vous choisissez Ordre de sélection, Adobe Premiere Pro ajoute les éléments dans leur ordre de sélection dans la fenêtre Projet.

Position Spécifie la disposition des éléments dans la séquence. Si vous choisissez Séquentielle, les éléments sont disposés les uns à la suite des autres. Si vous choisissez Aux marques non numérotées, les éléments sont positionnés aux marques de séquence non numérotées. Les options Transitions ne sont alors plus disponibles.

Méthode Spécifie le type de montage. Choisissez Montage par insertion pour ajouter des éléments à la séquence démarrant à l'instant présent de la séquence. Utilisez pour cela des montages par insertion qui décalent les éléments existants dans le temps pour s'adapter au nouveau matériel. Choisissez Montage par incrustation pour utiliser des montages par incrustation, qui permettent au nouveau matériel de remplacer les éléments déjà présents dans la séquence.

Remarque : la commande Automatiser à la séquence ne tient pas compte des pistes cible et utilise toujours les pistes vidéo1 et audio1.

Superposition d'éléments Indique la durée de la transition et la compensation nécessaire mesurée par l'importance du réglage des points d'entrée et de sortie des éléments lorsque la commande Utiliser la transition par défaut est sélectionnée. Par exemple, une valeur de 30 images raccorde les points d'entrée et de sortie des éléments de 15 images à chaque montage lorsqu'une transition de 30 images est ajoutée. La valeur par défaut de cette option est de 15 images. Un menu déroulant vous permet de définir les unités en images ou en secondes.

Utiliser la transition par défaut Lorsqu'elle est activée, cette option place la transition par défaut (définie dans la fenêtre Effets) à chaque montage. Elle est sélectionnée par défaut. Elle n'est toutefois disponible que lorsque l'option Position est réglée sur Séquentielle, et elle n'a aucun effet lorsque l'option Superposition d'éléments a pour valeur 0 (voir la section « [Utilisation des transitions par défaut](#) », page 178).


Réaliser un fondu audio enchaîné Lorsqu'elle est activée, cette option crée à chaque montage audio un fondu audio enchaîné à l'aide de la transition audio par défaut (définie dans la fenêtre Effets). L'option Réaliser un fondu audio enchaîné est disponible uniquement lorsque des pistes audio sont présentes dans les éléments sélectionnés et que l'option Disposition est définie sur Séquentielle. Elle n'a aucun effet lorsque l'option Superposition d'éléments a pour valeur 0.

Ignorer l'audio Lorsque cette option est activée, la partie audio des éléments sélectionnés pour l'automatisation dans la séquence est ignorée.

Pour ajouter des éléments à l'aide de la commande Automatiser à la séquence :

1 Pour préparer les éléments à l'automatisation, procédez de l'une des façons suivantes :

- Organisez les éléments dans la fenêtre Projet, de préférence dans un chutier unique, en recourant à l'une des méthodes décrites dans la section « Personnalisation de l'affichage de la fenêtre Projet ».

- Définissez leurs points d'entrée et les points de sortie (points de départ et d'arrivée).
- 2 Sélectionnez les éléments à ajouter à la séquence soit en cliquant dessus tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, soit en les délimitant à l'aide d'un rectangle de sélection.
- 3 Dans la fenêtre Projet, cliquez sur le bouton Automatiser à la séquence .
- 4 Renseignez les options appropriées dans la boîte de dialogue Automatiser à la séquence, puis cliquez sur OK.

Utilisation de plusieurs séquences et de séquences imbriquées

Non seulement Adobe Premiere Pro vous permet de créer plusieurs séquences dans un projet unique, mais il vous permet également d'imbriquer des séquences dans d'autres séquences. En d'autres termes, une séquence complète d'éléments peut agir comme un élément unique dans une autre séquence du même projet. Avant de commencer à agencer des éléments dans une séquence, vous devez comprendre les implications importantes de ces puissantes fonctionnalités. L'utilisation de séquences multiples et imbriquées vous fait gagner en souplesse, étend les fonctionnalités de montage et optimise votre flux de production.


Utilisation de plusieurs séquences

Un projet unique peut contenir plusieurs séquences, lesquelles sont représentées sous la forme d'onglets dans le volet Programme de la fenêtre Moniteur et dans la fenêtre Montage. Les onglets facilitent le basculement entre les séquences, même si vous pouvez également détacher un onglet pour afficher une séquence dans sa propre fenêtre (voir la section « [Utilisation des onglets dans les fenêtres](#) », page 46).

N'oubliez pas que toutes les séquences d'un projet doivent partager la même base de temps, qui définit la façon dont Adobe Premiere Pro calcule le temps et qui n'est pas modifiable une fois le projet créé (voir la rubrique « [Définition des réglages du projet](#) », page 61).

Remarque : vous pouvez importer un projet dans une autre projet disposant d'une base de temps différente. Toutefois, l'alignement des montages des séquences importées reflète toujours la base de données de leur projet source. Etant donné que des bases de temps incohérentes peuvent entraîner des problèmes d'alignement dans les images, vous devez vérifier et, le cas échéant, ajuster les montages des projets importés.

Pour créer une séquence :

- 1 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Choisissez Fichier > Nouveau > Séquence.
 - Dans la fenêtre Projet, cliquez sur le bouton Nouvel élément , puis choisissez Séquence.
- 2 Dans la boîte de dialogue Nouvelle séquence, spécifiez les options suivantes :
 - Entrez un nom descriptif de la séquence dans le champ Nom.

- Pour l'option Vidéo, tapez le nombre de pistes vidéo devant être contenues dans la séquence ou cliquez sur les boutons fléchés vers le haut et vers le bas pour modifier le nombre.
 - Pour l'option Principal, choisissez une option dans le menu déroulant pour indiquer si la piste audio principale doit être de type mono, stéréo ou 5.1.
 - Pour les autres champs, tapez le nombre de chaque type de piste audio devant être contenue dans la séquence ou cliquez sur les boutons fléchés vers le haut et vers le bas pour modifier le nombre.
- 3 Cliquez sur OK pour créer la séquence.

Remarque : pour plus d'informations sur les différents types de pistes audio, reportez-vous à la section « [Planification de votre flux de production audio](#) », page 187.

Pour définir les réglages par défaut des nouvelles séquences :

Activez la fenêtre Projet, choisissez Projet > Réglages du projet > Séquence par défaut, puis spécifiez le nombre et le type des pistes audio et vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « [Définition des réglages du projet](#) », page 61.

Pour basculer entre les séquences :

Dans le volet Programme de la fenêtre Moniteur ou dans la fenêtre Montage, cliquez sur l'onglet de la séquence à utiliser. L'onglet de la séquence apparaît au premier plan dans les deux fenêtres.

Pour afficher une séquence dans une fenêtre Montage séparée :

Dans la fenêtre Montage, faites glisser l'onglet Séquence vers une zone vide.

Pour ouvrir une séquence dans le volet Source :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Dans la fenêtre Projet, appuyez sur la touche Ctrl et cliquez deux fois sur l'élément de séquence.
- Dans la fenêtre Montage, appuyez sur la touche Ctrl et cliquez deux fois sur une séquence imbriquée.

Séquences imbriquées

Vous pouvez également insérer ou *imbriquer* des séquences dans d'autres séquences. Une séquence imbriquée apparaît comme un élément audio/vidéo combiné unique, même si sa séquence source peut contenir plusieurs pistes audio et vidéo. Vous pouvez sélectionner, déplacer, raccorder et appliquer des effets à des séquences imbriquées, comme vous le feriez avec tout autre élément. Les modifications apportées à la séquence source sont répercutées dans les instances imbriquées sous-jacentes. De plus, vous pouvez imbriquer des séquences dans d'autres séquences, quelle que soit leur résolution, pour établir des regroupements et des hiérarchies complexes. Avec l'imbrication des séquences, vous pouvez employer bon nombre de techniques qui font gagner un temps précieux et créer des effets qui sinon seraient difficiles, voire impossibles à créer. L'imbrication vous permet d'effectuer les opérations suivantes :

- Réutiliser des séquences. Lorsque vous souhaitez répéter une séquence, notamment une séquence complexe, vous pouvez la créer immédiatement, puis l'imbriquer dans une autre séquence aussi souvent que nécessaire.

- Appliquer des réglages différents aux répliques d'une séquence. Si, par exemple, vous souhaitez exécuter une séquence de façon répétée mais avec un effet différent à chaque fois, il vous suffit d'appliquer un effet à chaque instance de la séquence imbriquée.
- Rationaliser l'espace de montage. Créez séparément des séquences multicouches complexes, ajoutez-les ensuite à votre séquence principale comme un élément unique. Cette opération non seulement vous évite d'avoir à gérer des pistes nombreuses dans la séquence principale, mais peut également diminuer le risque de déplacement inopiné d'éléments au cours du montage (et de perte de la synchronisation).
- Créer des groupements complexes et des effets imbriqués. Par exemple, bien que vous puissiez appliquer uniquement une transition à un point de montage, vous pouvez imbriquer des séquences et appliquer une nouvelle transition à chaque élément imbriqué, créant ainsi des transitions dans les transitions. Vous pouvez aussi créer des effets d'incrustation d'images, dans lesquels chaque image est une séquence imbriquée, contenant leurs propres séries d'éléments, de transitions et d'effets.

Lorsque vous imbriquez des séquences, gardez à l'esprit les considérations suivantes :

- Vous ne pouvez pas imbriquer une séquence dans elle-même.
- Dans la mesure où les séquences imbriquées peuvent contenir des références à de nombreux éléments, les opérations qui font intervenir une séquence imbriquée peuvent augmenter le temps de traitement, car Adobe Premiere Pro applique ces opérations à tous les éléments.
- Une séquence imbriquée représente toujours l'état actuel de sa source. La modification du contenu de la séquence source est répercutée dans le contenu des instances imbriquées. La durée n'est pas affectée directement.
- La durée initiale de la séquence imbriquée d'un élément est déterminée par sa source. La durée inclut l'espace vide qui se trouve au début de la séquence source, mais pas l'espace vide qui se trouve à la fin.
- Vous pouvez définir les points d'entrée et de sortie d'une séquence imbriquée comme pour tout autre élément. La modification ultérieure de la durée de la séquence source n'affecte cependant pas la durée des instances imbriquées existantes. Pour allonger les instances imbriquées et afficher le matériel ajouté à la séquence source, utilisez les méthodes de raccord standard. A l'inverse, une séquence source raccourcie provoque la présence dans l'instance imbriquée d'un élément vidéo noir et d'un élément audio silencieux (que vous pourriez être amené à retrancher de la séquence imbriquée).

Pour imbriquer une séquence dans une autre :

Faites glisser une séquence de la fenêtre Projet ou du volet Source vers la piste ou les pistes appropriées de la séquence active ou utilisez l'une des méthodes de montage décrites dans la section [« Ajout d'éléments à une séquence », page 140](#).

Pour ouvrir la source d'une séquence imbriquée :

Cliquez deux fois sur un élément de la séquence imbriquée. La source de la séquence imbriquée devient la séquence active.

Montage d'une séquence

Présentation

En général, la première mouture d'une séquence est une version préliminaire relativement grossière appelée *premier montage*. La phase suivante du montage est consacrée au réglage précis des éléments de la séquence. Vous pouvez continuer à utiliser les commandes des volets Source et Programme non seulement pour faire des ajouts dans la séquence, mais aussi pour en supprimer des parties. Vous pouvez également réaliser de nombreuses tâches de montage en manipulant directement des éléments dans la fenêtre Montage. De là, vous avez la possibilité de déplacer des éléments et de régler leurs points d'entrée et de sortie d'un simple clic-déplacer. Enfin, pour effectuer des réglages précis du point de découpe entre des éléments, vous pouvez vous servir de la fenêtre Raccord, spécialement optimisée pour cette tâche essentielle du montage.

Manipulation d'éléments dans la fenêtre Montage



S'il est possible de monter une séquence dans la fenêtre Moniteur, il est plus simple de le faire directement dans la fenêtre Montage. Certaines tâches de montage y sont en effet plus intuitives et ne sont disponibles qu'à cet endroit. Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner et déplacer des éléments, modifier leurs points d'entrée et de sortie ou scinder un élément unique en deux. Vous pouvez aussi regrouper des éléments de façon à les déplacer comme un seul objet, ou bien verrouiller des pistes pour éviter des modifications inopinées. En outre, vous pouvez appliquer des options spéciales pour modifier les vitesses, effectuer un arrêt sur image ou corriger des trames vidéo. Vous pouvez même supplanter ou rompre le lien existant entre la partie audio et vidéo d'un élément, ou bien lier des éléments audio et vidéo séparés.

Sélection d'éléments dans la fenêtre Montage


Lorsque vous voulez effectuer une opération qui affecte la totalité d'un élément (application d'un effet, suppression ou déplacement dans le temps d'un élément), commencez par sélectionner cet élément dans la fenêtre Montage. La palette d'outils contient des outils de sélection très pratiques.

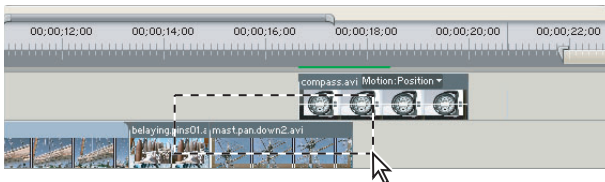
Pour sélectionner un ou plusieurs éléments :

Procédez de l'une des façons suivantes :


- Pour sélectionner un élément unique, utilisez l'outil Sélection , puis cliquez sur un élément dans la fenêtre Montage.
- Pour sélectionner uniquement la partie audio ou vidéo d'un élément combiné, utilisez l'outil Sélection , puis cliquez sur la partie concernée tout en maintenant la touche Alt enfoncée.

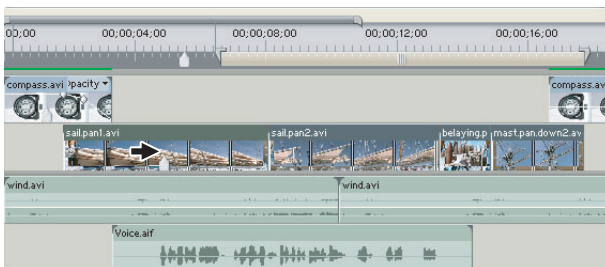


- Pour sélectionner plusieurs éléments par simple clic, utilisez l'outil Sélection , puis cliquez sur chaque élément souhaité tout en maintenant la touche Maj enfoncée. (Pour désélectionner un élément, cliquez dessus tout en maintenant la touche Maj enfoncée.)
- Pour sélectionner une plage d'éléments, cliquez sur une zone vide de la séquence sous l'échelle de temps, puis tracez un rectangle de sélection englobant toutes les parties des éléments à sélectionner.
- Pour ajouter ou retrancher une plage d'éléments de la sélection en cours, tracez un rectangle de sélection autour des éléments tout en maintenant la touche Maj enfoncée. Si vous délimitez un rectangle de sélection englobant des éléments non sélectionnés à l'aide de la souris et appuyez simultanément sur la touche Maj, ces éléments viennent s'ajouter à la sélection en cours. Si vous délimitez un rectangle de sélection englobant des éléments sélectionnés à l'aide de la souris et appuyez simultanément sur la touche Maj, ces éléments sont désélectionnés.



Sélection d'une plage d'éléments par délimitation d'un rectangle de sélection à l'aide de la souris

- Pour sélectionner tous les éléments qui existent à compter d'un moment donné sur une piste, sélectionnez l'outil Sélection de piste , puis cliquez sur l'élément au début de la période que vous souhaitez sélectionner. Cliquez avec l'outil Sélection tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour sélectionner les éléments sur toutes les pistes.



Outil Sélection de piste utilisé dans la fenêtre Montage

- Pour sélectionner les éléments d'une piste indépendamment de ses parties audio ou vidéo combinées, cliquez sur l'outil Sélection de piste tout en maintenant la touche Alt enfoncée .

Regroupement d'éléments

Vous pouvez *regrouper* plusieurs éléments de façon à pouvoir les sélectionner et les déplacer comme un objet unique. Lorsque vous regroupez un élément combiné avec d'autres éléments, les deux pistes de cet élément sont incluses. Il est toutefois impossible d'appliquer des commandes à base d'éléments, telles la commande Vitesse, au groupe complet. Il n'est pas possible non plus d'appliquer un effet au groupe dans sa globalité. En revanche, l'application d'effets à des éléments individuels du groupe est autorisée. Vous pouvez raccorder les bords extérieurs du groupe (le début du premier élément d'un groupe ou la fin du dernier élément), mais pas les points d'entrée et de sortie intérieurs. Vous pouvez cliquer sur un élément individuel pour le sélectionner tout en maintenant la touche Alt enfoncée, sans dissocier les éléments. Vous pouvez à tout moment dissocier les éléments.

Pour regrouper des éléments :

Sélectionnez plusieurs éléments, puis choisissez Elément > Associer.

Pour dissocier des éléments :

Sélectionnez un élément regroupé, puis choisissez Elément > Dissocier.

Pour sélectionner un ou plusieurs éléments dans un groupe d'éléments :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur un élément unique dans un groupe tout en appuyant sur la touche Alt.
- Cliquez pour sélectionner des éléments supplémentaires dans un groupe tout en appuyant sur les touches Alt et Maj.

Activation et désactivation des éléments

Si vous souhaitez supprimer un élément pour tester une nouvelle idée de montage ou réduire le temps de traitement lorsque vous travaillez sur un projet complexe, désactivez l'élément. Les éléments désactivés n'apparaissent pas dans le volet Programme et ne sont contenus ni dans un fichier de prévisualisation ni dans un fichier vidéo pour exportation. Tant que vous n'avez pas verrouillé la piste contenant un élément désactivé, vous restez en mesure de le modifier. Si vous voulez désactiver tous les éléments d'une même piste, il vaut mieux exclure la piste complète (voir la section « [Personnalisation de l'affichage des pistes](#) », page 125).

Pour activer ou désactiver un élément :


Sélectionnez un ou plusieurs éléments dans la fenêtre Montage, puis choisissez Elément > Activer. Une coche apparaît en regard de la commande pour indiquer que les éléments sélectionnés sont activés. Les éléments désactivés sont estompés.

Modification de la durée et de la vitesse d'un élément


La *durée* d'un élément vidéo ou audio est le temps pendant lequel il s'exécute, c'est-à-dire l'écart temporel entre son point d'entrée et son point de sortie. La durée initiale d'un élément est celle qu'il avait au moment de son importation ou de sa capture. Le plus souvent, vous changez la durée d'un élément en modifiant son point d'entrée ou son point de sortie. Pour spécifier une durée (mesurée à partir du point d'entrée de l'élément), vous pouvez également utiliser une commande de menu. Les durées des images fixes peuvent être définies comme pour tout autre élément, à ceci près que les images fixes peuvent avoir toutes les durées possibles. Pour définir la durée par défaut des images fixes, reportez-vous à la section [« Importation d'images fixes », page 88](#).

La *vitesse* d'un élément est la vitesse de lecture par rapport à sa vitesse d'enregistrement. Au départ, un élément s'exécute à la vitesse normale de 100 %. (Même si le débit des images du métrage source ne correspond pas à celui du projet, le projet comble automatiquement l'écart et lit l'élément à la bonne vitesse.) La modification de la vitesse d'un élément provoque l'omission ou la répétition des images source pendant la lecture, d'où une accélération ou un ralentissement de la lecture vidéo ou audio. Il est donc logique que la modification de la vitesse provoque une modification correspondante de la durée.

Vous pouvez définir la vitesse d'un élément à l'aide de la souris dans la fenêtre Moniteur ou d'une commande de menu. Les deux méthodes permettent d'adapter la vitesse à une durée spécifique. La commande de menu permet de définir une vitesse en pourcentage, et une option Inverser la vitesse exécute l'élément en sens inverse à la vitesse définie. Lorsque vous modifiez la vitesse d'un élément qui contient des trames entrelacées, il se peut que vous deviez mettre au point la manière dont Adobe Premiere Pro traite les trames, en particulier pour des vitesses inférieures à la vitesse originale (100 %) (voir la section [« Traitement des trames vidéo entrelacées », page 160](#)). La modification de la vitesse de l'élément audio modifie également la hauteur du son. Avec la commande Vitesse, vous pouvez sélectionner une option pour conserver la hauteur du son d'origine à la nouvelle vitesse.

 Vous pouvez également définir la vitesse d'un élément pour remplir une durée en réalisant un montage à quatre points (voir la section [« Ajout d'éléments à une séquence », page 140](#)).

Pour modifier la durée d'un élément ou d'une image fixe :

- 1 Sélectionnez un élément dans la fenêtre Montage ou Projet.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour modifier la valeur numérique de la durée, choisissez Élément > Durée/Vitesse, cliquez sur le bouton de liaison  pour rompre le lien de la vitesse et de la durée, saisissez une nouvelle valeur de durée, puis cliquez sur OK.
 - Pour modifier visuellement la durée d'un élément dans la fenêtre Montage, déplacez l'outil Sélection sur une extrémité de l'élément pour qu'il se transforme en outil de raccord d'entrée ou en outil de raccord de sortie, puis faites glisser l'extrémité. Si vous augmentez la durée d'un élément, il faut que l'élément source contienne suffisamment


d'images extérieures aux points d'entrée ou de sortie pour permettre une telle mise au point.

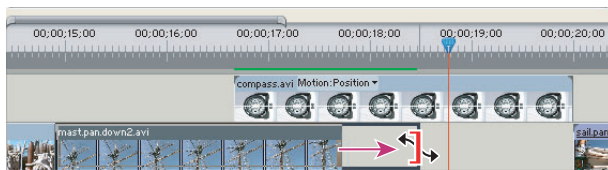
Remarque : si vous souhaitez raccorder l'extrémité d'un élément qui est déjà adjacente à un autre élément, utilisez les méthodes décrites dans les sections « [Dérushage dans la fenêtre Montage](#) », [page 164](#) et « [Utilisation de la fenêtre Raccord](#) », [page 172](#).

Pour modifier la vitesse d'un élément à l'aide d'une commande de menu :


- 1 Sélectionnez un élément dans la fenêtre Projet ou Montage.
- 2 Choisissez Elément > Durée/Vitesse, puis saisissez un pourcentage ou une durée dans la boîte de dialogue.
- 3 Sélectionnez Inverser la vitesse ou Conserver la hauteur du son.
- 4 Cliquez sur OK.

Pour modifier la vitesse d'un élément dans la fenêtre Montage :

Sélectionnez l'outil Allongement compensé , puis faites glisser l'une ou l'autre des extrémités d'un élément dans la fenêtre Montage.



Modification de la vitesse de l'élément avec l'outil Allongement compensé

 Si vous avez défini la durée souhaitée d'un élément dans la fenêtre Montage mais n'aimez pas les points de départ et de fin de cet élément par rapport aux éléments adjacents, vous pouvez utiliser l'outil Déplacer dessous pour ajuster l'élément sans changer ses points d'entrée et de sortie du programme ni sa durée (voir la section « [Suppression de parties d'une séquence](#) », [page 162](#)).

Arrêt sur image

Vous pouvez figer une image d'un élément pour que seule cette image apparaisse pendant toute la durée de l'élément, comme si vous l'aviez importée en tant qu'image fixe. L'arrêt sur image peut intervenir au niveau du point d'entrée, du point de sortie ou, si elle existe, de la marque 0 (zéro) de l'élément.


Pour effectuer un arrêt sur image :

- 1 Sélectionnez un élément dans la fenêtre Montage.
- 2 Pour figer une image autre que le point d'entrée ou de sortie, ouvrez l'élément dans le volet Source et affectez la marque 0 (zéro) à l'image que vous voulez figer.
- 3 Choisissez Elément > Options vidéo > Arrêt sur image.
- 4 Sélectionnez Arrêt sur, puis sélectionnez l'image de votre choix dans le menu.
- 5 Spécifiez les options suivantes, si nécessaire, puis cliquez sur OK :
 - Figer les filtres empêche l'animation des réglages d'effets des images clés (s'ils existent) pendant la durée de l'élément. Les réglages d'effets utilisent les valeurs de l'image figée.

- Désentrelacer supprime une trame d'un élément vidéo entrelacé et double le champ restant pour que les artefacts d'entrelacement (tels que le *veinage*) ne soient pas apparents dans l'arrêt sur image.

Remarque : si vous définissez l'arrêt sur image sur un point d'entrée ou de sortie, la modification du point de montage ne modifie pas l'arrêt sur image.


Découpage d'un élément

Vous pouvez scinder un élément de la séquence à l'aide de l'outil Cutter . Vous créez ainsi une nouvelle instance de l'élément d'origine. Le découpage permet d'utiliser des effets divers que vous ne pourriez pas appliquer à un même élément, par exemple des réglages de vitesse différents. Lorsque vous scindez un élément, Adobe Premiere Pro crée une nouvelle instance de cet élément et de tous ceux auxquels il est lié. En cliquant avec l'outil Cutter tout en maintenant la touche Alt enfoncée, vous scindez uniquement la partie audio ou vidéo des éléments combinés.


Remarque : si vous voulez modifier les réglages d'effets dans le temps, il n'est pas nécessaire de scinder l'élément ; vous pouvez appliquer des images clés à un même élément (voir la section « [Utilisation des images clés dans la fenêtre Montage](#) », page 244).

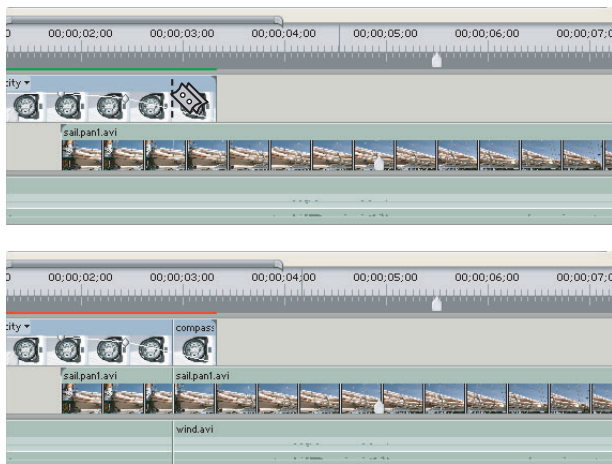
Pour scinder un élément :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Placez le repère d'instant présent à l'endroit où vous souhaitez scinder l'élément, puis choisissez Séquence > Couper au repère d'instant présent.
- Sélectionnez l'outil Cutter , puis cliquez sur l'élément à l'endroit où vous souhaitez le scinder dans la séquence.

Pour scinder plusieurs pistes au même point dans la fenêtre Montage :

Sélectionnez l'outil Cutter , puis cliquez sur l'élément à l'endroit où vous souhaitez scinder les éléments de toutes les pistes dans la séquence tout en appuyant sur la touche Maj. Les éléments de toutes les pistes non verrouillées sont scindés à cet endroit. Chaque élément se transforme en deux instances indépendantes.



Éléments multiples scindés dans la fenêtre Montage

Utilisation des commandes Copier/Coller sur des éléments et leurs attributs

Vous pouvez réorganiser les éléments de la séquence à l'aide de la technique du copier-coller. Si vous collez simplement un élément, Adobe Premiere Pro effectue un montage par incrustation au repère d'instant présent. Le fait de coller un élément permet également d'effectuer un montage par insertion au repère d'instant présent.

Vous pouvez copier et coller plusieurs éléments en une seule fois. L'espacement relatif (l'espacement horizontal dans le temps et l'espacement vertical dans les pistes) des éléments est conservé.

Si vous avez appliqué des réglages à un élément et voulez réutiliser les mêmes réglages pour un ou plusieurs autres éléments, vous pouvez facilement les copier. Par exemple, vous pouvez appliquer une correction colorimétrique à une série d'éléments capturés au cours de la même session. Les réglages propres à l'élément source (trajectoire, opacité, volume) remplacent ceux des éléments de destination. Tous les autres effets (notamment les images clés) sont ajoutés à la liste des effets déjà appliqués aux éléments de destination.

Remarque : vous pouvez également copier et coller des images clés d'un réglage d'effet dans un autre réglage d'effet compatible (voir la section « [Copier-coller des images clés](#) », page 273).


Pour copier et coller un ou plusieurs éléments dans le repère d'instant présent :

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs éléments dans la séquence et choisissez Montage > Copier.
- 2 Dans la fenêtre Montage, positionnez le repère d'instant présent de la séquence à l'emplacement où vous souhaitez coller une copie de l'élément.
- 3 Sélectionnez une piste cible compatible avec l'élément copié.
- 4 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour incruster les éléments collés, choisissez Montage > Coller.
 - Pour insérer les éléments collés, choisissez Montage > Coller et insérer.

Pour transférer les attributs d'un élément à un autre élément :

- 1 Sélectionnez un élément et choisissez Montage > Copier.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs éléments dans la fenêtre Montage.
- 3 Choisissez Montage > Coller les attributs.

Liaison d'éléments vidéo et audio dans la fenêtre Montage

Dans la fenêtre Projet, les éléments contenant une partie vidéo et audio apparaissent comme un élément unique représenté par le symbole . Lors de l'ajout de l'élément dans la séquence, toutefois, les parties vidéo et audio apparaissent comme deux objets distincts sur leur piste respective (sous réserve que vous ayez défini les deux pistes lors de la réalisation du montage ; reportez-vous à la section « [Spécification des pistes source et cible](#) », page 142). Cela n'empêche pas les parties vidéo et audio de l'élément d'être combinées, de sorte que si vous déplacez la partie vidéo dans la fenêtre Montage, la partie audio combinée se déplace et inversement. C'est pour cette raison que la paire audio/vidéo s'appelle un *élément combiné*. Dans la fenêtre Montage, chaque partie de l'élément combiné porte le même nom d'élément, qui est souligné. La partie vidéo est identifiée par [V] et la partie audio par [A]. En général, toutes les fonctions de montage agissent sur les deux parties d'un élément combiné ; lorsque vous sélectionnez, découpez, scindez, supprimez, déplacez, décalez, raccourcissez /allongez, accélérez/ralentissez la partie audio et vidéo, les deux parties sont modifiées. Pour ne modifier que la partie vidéo ou audio, vous pouvez supplanter temporairement le lien en appuyant sur la touche Alt lorsque vous lancez les tâches de montage. Une fois la tâche effectuée, le lien est restauré.

Lorsque vous souhaitez travailler avec la partie audio ou vidéo seule, vous pouvez rompre leur lien. Cette méthode permet d'utiliser les parties vidéo et audio comme si elles n'étaient pas liées ; même les noms d'élément ne sont plus soulignés ou ne s'intitulent plus [V] et [A]. Adobe Premiere Pro conserve toutefois la trace du lien. Si vous liez à nouveau les éléments, vous savez s'ils ont été déplacés hors synchronisation et dans quelle mesure ils l'ont été. Adobe Premiere Pro peut resynchroniser les éléments automatiquement.

Vous pouvez également créer un lien entre des éléments dont les liens ont été précédemment rompus. Cette fonction est particulièrement utile si vous devez synchroniser des éléments audio et vidéo qui ont été enregistrés séparément. Vous pouvez lier de la vidéo à de l'audio seulement ; il n'est pas possible de lier deux éléments vidéo entre eux.

Pour lier des éléments vidéo et audio :

- 1 Cliquez sur un élément audio et vidéo tout en appuyant sur la touche Maj pour les sélectionner.
- 2 Choisissez **Élément > Créer un lien audio et vidéo**.

Pour rompre le lien entre vidéo et audio :

Sélectionnez un élément combiné, puis choisissez **Élément > Rompre le lien audio et vidéo**. (Bien que les liens audio et vidéo soient rompus, les éléments audio et vidéo restent sélectionnés. Sélectionnez à nouveau l'un ou l'autre élément pour les utiliser séparément.)

Pour synchroniser automatiquement des éléments après les avoir déplacés hors synchronisation :

- 1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le numéro qui apparaît au niveau du point d'entrée de l'élément audio et vidéo désynchronisé (le numéro indique le temps de décalage entre cet élément et l'élément vidéo ou audio qui l'accompagne).
- 2 Choisissez l'une des options suivantes :
 - Synchronisation par déplacement décale la partie vidéo ou audio sélectionnée de l'élément dans le temps pour restaurer la synchronisation.

- Synchronisation sans déplacement effectue un montage par déplacement dessous pour restaurer la synchronisation sans déplacer la position de l'élément dans le temps. Pour plus d'informations sur les montages par déplacement dessous, reportez-vous à la section « [Dérushage avec les montages par déplacer dessous et déplacer dessus](#) », page 170.

Remarque : pour effectuer la synchronisation, l'option *Synchronisation par déplacement* décale l'élément sans tenir compte des éléments adjacents qui peuvent alors être écrasés.

Pour modifier individuellement des pistes d'éléments combinés :

Cliquez sur une partie quelconque d'un élément combiné tout en appuyant sur la touche Alt. Ensuite, utilisez un outil de montage. Une fois le montage de l'élément terminé, vous pouvez sélectionner à nouveau l'élément (par un clic) pour le modifier à nouveau en tant qu'élément combiné.

Recherche de la source d'un élément

Adobe Premiere Pro peut rapidement trouver la source d'un élément d'une séquence et la sélectionner automatiquement dans la fenêtre Projet.

Pour afficher la source d'un élément dans une séquence :

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un élément dans une séquence, puis choisissez *Faire apparaître* dans le projet.

Montage d'un élément dans son application d'origine

La commande *Modifier l'original* ouvre les éléments dans leur application d'origine ; vous pouvez alors les modifier et incorporer automatiquement les changements dans le projet en cours sans quitter Adobe Premiere Pro ni remplacer les fichiers. Il est possible d'incorporer des séquences Adobe Premiere Pro exportées avec des informations qui permettent de les ouvrir à l'aide de la commande *Modifier l'original* disponible dans d'autres applications comme Adobe After Effects.

Pour modifier un élément dans son application d'origine :

- 1 Sélectionnez un élément dans la fenêtre Projet ou la fenêtre Montage.
- 2 Choisissez *Edition > Modifier l'original*.

Pour exporter une séquence avec les informations nécessaires à la commande *Modifier l'original* :

Lorsque vous exportez un élément ou une séquence en tant que fichier de séquence vidéo, choisissez *Lien du projet* dans le menu *Options d'incorporation* de la boîte de dialogue *Réglages d'exportation de la séquence* (pour plus d'informations sur l'exportation d'une séquence vidéo, voir la section « [Exportation d'une vidéo](#) », page 324).

Traitement des trames vidéo entrelacées

Dans la plupart des vidéos, chaque image comprend deux *trames*. L'une de ces trames contient les lignes impaires de l'image et l'autre contient les lignes paires. Les trames sont *entrelacées*, ou combinées, pour créer l'image complète.

En général, l'entrelacement n'apparaît pas sur une visionneuse. Mais comme chaque trame capture l'objet à un moment légèrement différent, la lecture d'un élément au ralenti, un arrêt sur image ou l'exportation d'une image en tant qu'image fixe permettent de faire apparaître les deux trames distinctement. Dans des situations de ce type, il est en général préférable de *désentrelacer* l'image, c'est-à-dire de supprimer une trame et de créer la trame manquante soit par duplication, soit par interpolation des lignes de la trame restante.

Un autre effet indésirable peut surgir de l'inversion inopinée de la *trame dominante* ou de l'ordre d'enregistrement et d'affichage des trames. Lorsque la trame dominante est inversée, l'animation semble saccadée puisque les trames ne s'affichent plus dans l'ordre chronologique. L'inversion des trames se produit dans les situations suivantes :

- La trame dominante de la bande vidéo originale était l'inverse de celle de la carte utilisée pour capturer l'élément.
- La trame dominante de la bande vidéo originale était l'inverse de celle du logiciel de montage ou d'animation utilisé en dernier lieu pour le rendu de l'élément.
- Vous avez demandé la lecture en sens inverse d'un élément entrelacé.

Vous pouvez traiter les trames d'un élément entrelacé dans la séquence de telle sorte que la qualité de l'image et de l'animation soit préservée dans les situations suivantes (entre autres) : modification de la vitesse de l'élément, exportation d'un film fixe, lecture en sens inverse d'un élément, arrêt sur image.

Pour spécifier des options de correction des trames pour un élément :

1 Sélectionnez un élément dans la fenêtre Montage, puis choisissez Élément > Options vidéo > Options de trame.

2 Sélectionnez Inverser la trame dominante pour modifier l'ordre d'apparition des trames de l'élément. Cette option est utile lorsque la trame dominante de l'élément ne correspond pas à votre équipement ou lorsque vous lisez un élément en sens inverse.

3 Sélectionnez l'une des options Corrections suivantes :

Aucune ne corrige pas les trames de l'élément.

Entrelacer les images consécutives Convertit les paires d'images balayées par lignes contiguës (non entrelacées) en trames entrelacées. Cette option est pratique pour convertir les animations balayées par lignes contiguës à 60 i/s en vidéo entrelacée à 30 i/s, dans la mesure où beaucoup d'applications d'animation ne créent pas d'images entrelacées.

Désentrelacer systématiquement Convertit les images entrelacées en images balayées par lignes contiguës. Adobe Premiere Pro effectue le désentrelacement en supprimant une trame et en interpolant une nouvelle trame selon les lignes de la trame restante. La trame spécifiée pour l'option de réglage de trames des réglages du projet est conservée (voir la rubrique « [Définition des réglages du projet](#) », page 61). Si vous avez spécifié Aucune trame, Adobe Premiere Pro conserve la trame du haut, sauf si vous avez sélectionné l'option Inverser la trame dominante (auquel cas la trame du bas est conservée). Cette option est utile pour effectuer un arrêt sur image dans l'élément.

Supprimer le scintillement Empêche le scintillement des détails horizontaux minces d'une image en rendant légèrement floues les deux trames. Un objet aussi mince qu'une ligne de balayage scintille, car il peut apparaître dans une seule des deux trames.

4 Sélectionnez Modifications de la vitesse de la fusion d'images pour améliorer l'aspect de la vidéo lorsque la vitesse de l'élément est différente de 100 %, en fusionnant les images.

5 Cliquez sur OK.

Suppression de parties d'une séquence

Vous pouvez supprimer des espaces entre les pistes dans la fenêtre Montage et utiliser des commandes dans le volet Programme de la fenêtre Moniteur pour supprimer une plage spécifiée.

Suppression de l'espace entre éléments

La commande Supprimer et raccorder permet de supprimer rapidement l'espace vide entre deux éléments d'une piste. Tous les éléments de toutes les pistes non verrouillées se décalent en fonction de la durée de l'espace. Pour éviter qu'une piste ne se décale pendant une suppression suivie d'un raccord (ou d'un montage par insertion ou extraction), verrouillez la piste.

Pour supprimer l'espace vide entre deux éléments :

Sélectionnez l'espace , puis choisissez Séquence > Supprimer et raccorder.



Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur un espace et choisir Supprimer et raccorder.

Suppression d'un élément ou d'une plage d'images dans la séquence


Vous avez le choix entre deux méthodes pour retrancher de la fenêtre Montage un élément tout entier ou une plage d'images :

- Un prélèvement soustrait les images du programme et laisse un espace vide de même durée.
- Une extraction soustrait les images du programme et ferme l'espace vide ainsi créé au moyen d'une suppression suivie d'un raccord.

Ces méthodes sont surtout utiles pour retirer des images situées au milieu d'un élément ou couvrant plusieurs éléments sur la même piste. Si vous voulez retirer des images à une extrémité d'élément, il suffit d'effectuer un raccord (voir la section « [Dérushage avec l'outil Raccord](#) », page 166).


Pour retrancher des images sans affecter les autres éléments :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour retrancher des éléments complets, sélectionnez-les dans la séquence et appuyez sur la touche Suppr.
- Pour retrancher une plage d'images, spécifiez les points d'entrée et de sortie de la séquence à supprimer à l'aide des commandes du volet Programme, puis cliquez sur le bouton Prélever .

Pour retrancher des images sans laisser d'espace vide :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour retrancher des éléments complets, sélectionnez-les dans la séquence et choisissez Montage > Supprimer et raccorder.
- Pour retrancher une plage d'images, spécifiez les points d'entrée et de sortie de la séquence à supprimer à l'aide des commandes du volet Programme, puis cliquez sur le bouton Extraire .

Pour supprimer tous les éléments d'une piste :

1 Sélectionnez l'outil Sélection de piste .

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour supprimer la partie audio et vidéo d'éléments combinés, cliquez sur le premier élément de la piste.
- Pour supprimer uniquement les éléments d'une piste et non les contreparties combinées, cliquez sur les éléments de la piste tout en appuyant sur la touche Alt.

3 Appuyez sur la touche Suppr.

Remarque : vous pouvez également supprimer une piste et tout ce qu'elle contient (voir la section « [Ajout, changement du nom et suppression des pistes](#) », page 128).

Déplacement d'éléments dans une séquence

En règle générale, le déplacement d'un élément consiste à le faire glisser vers une portion d'une piste compatible. Pour faciliter l'alignement des éléments entre eux ou avec des points temporels particuliers, vous pouvez activer la fonction Magnétisme. Lorsque vous déplacez un élément tandis que la fonction Magnétisme est activée, celui-ci est automatiquement aligné sur le bord d'un autre élément, sur une marque, sur le début ou la fin de l'échelle de temps ou sur le repère d'instant présent. Le magnétisme permet également de s'assurer qu'un montage par insertion ou incrustation n'a pas été effectué par inadvertance lors du déplacement à l'aide de la souris. A mesure que vous déplacez des éléments, une ligne verticale dotée de flèches apparaît et signale à quel moment les éléments sont alignés.

Pour déplacer un élément en arrière ou en avant dans la séquence :

Faites glisser l'élément vers la gauche ou vers la droite et positionnez l'élément en observant le rectangle translucide qui représente la durée de l'élément (faites un glisser-déplacer à l'aide de la souris tout en appuyant sur la touche Alt pour déplacer un élément sans déplacer sa partie audio ou vidéo combinée. La vidéo et l'audio sont toutefois déplacés hors synchronisation).

Remarque : Adobe Premiere 6.5 ou version antérieure ne vous permet pas de déplacer un élément vers une partie occupée d'une piste. Adobe Premiere Pro vous permet de déplacer un élément sur un autre pour effectuer des montages par insertion ou incrustation (voir la section « [Manipulation d'éléments dans la fenêtre Montage](#) », page 152).


Pour déplacer un élément vers une autre piste :

Faites glisser l'élément vers le haut ou vers le bas sur la piste souhaitée.


Remarque : lorsque vous faites glisser pour la première fois un élément contenant de la vidéo et de l'audio (élément combiné) vers une séquence, la vidéo et l'audio ont tendance à occuper les pistes correspondantes. Si, par exemple, vous déplacez un élément sur la piste Vidéo 3, l'audio de l'élément apparaît sur la piste Audio 3. Si toutefois vous tentez de déplacer la vidéo vers la piste Vidéo 3 mais que la piste Audio 3 utilise un type de voie


différent, l'audio se décale vers la piste compatible suivante ou en crée une, s'il n'existe aucune piste correspondante.

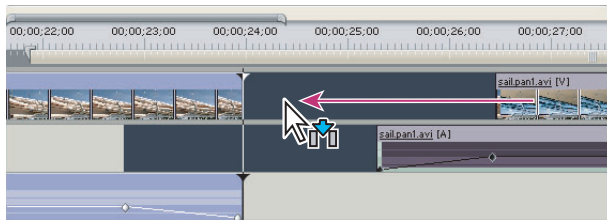
Pour activer et désactiver la fonctionnalité Magnétisme :

Dans la partie supérieure gauche de la fenêtre Montage, sous l'onglet Séquence, cliquez sur le bouton Activer/Désactiver le magnétisme  pour le sélectionner. Cliquez à nouveau sur le bouton pour le désélectionner.

Pour aligner le bord ou la marque d'un élément sur le bord d'un autre élément, sur une marque ou sur le repère d'instant présent :

- 1 Vérifiez que le bouton Activer/Désactiver le magnétisme  est sélectionné dans la fenêtre Montage.
- 2 Faites glisser le bord d'un élément tout près du bord d'un autre élément, d'une marque ou du repère d'instant présent. Une ligne verticale apparaît lorsque l'alignement a lieu.

 Vous pouvez activer et désactiver la fonction de magnétisme à l'aide d'un raccourci clavier (S), même pendant une opération de montage telle que le déplacement ou le raccord d'un élément.



Alignement d'éléments avec la fonction de magnétisme activée


Dérushage dans la fenêtre Montage

Outre la simple réorganisation d'éléments, vous pouvez modifier leurs points d'entrée et de sortie dans la fenêtre Montage. Ce processus s'appelle le *dérushage*. Vous pouvez raccorder le point d'entrée ou de sortie d'un élément en faisant tout simplement glisser son extrémité. De plus, plusieurs outils et techniques spécialisées vous permettent de raccorder plusieurs bords simultanément, ce qui réduit le nombre d'étapes impliquées et conserve l'intégrité de la séquence. Vous pouvez également reproduire un montage par insertion et incrustation (voir la section « [Ajout d'éléments à une séquence](#) », page 140) en faisant glisser les éléments figurant déjà dans la fenêtre Montage. Pour un dérushage extrêmement précis à un point de montage, reportez-vous à la section « [Utilisation de la fenêtre Raccord](#) », page 172.



Vous pouvez appliquer un dérushage à une plage d'éléments sélectionnés ou à un élément de groupe, comme vous le feriez avec un élément unique. La plage ou le groupe agit comme un élément unique ; vous pouvez raccorder ses extrémités extérieures (le point d'entrée du premier élément et le point de sortie du dernier élément), mais pas ses extrémités intérieures (les points d'entrée et de sortie de chaque élément de la plage ou du groupe sélectionné).

Remarque : lorsque vous effectuez une opération qui augmente la durée d'un élément, il faut que le média source de l'élément comprenne d'autres images au-delà du point d'entrée ou de sortie d'origine. Si, par exemple, vous n'avez pas raccordé le début ou la fin

d'un élément source avant de l'ajouter à la séquence, cet élément utilise déjà toutes les images source disponibles ; vous ne pouvez donc pas augmenter le rallonger.

 Lorsque vous effectuez des tâches de montage dans la fenêtre Montage (telles que le déplacement ou le dérushage d'un élément), appuyer sur la touche Alt au début de la tâche vous permet d'ajouter une piste d'un élément combiné sans affecter sa contrepartie combinée. Vous n'avez pas besoin de maintenir la touche Alt enfoncée après avoir initié la tâche de montage.

Réalisation de montages par insertion et par incrustation dans la fenêtre Montage

Lorsque vous faites glisser des éléments dans le temps, vous les déplacez souvent vers une piste inoccupée ou les alignez par rapport à un élément adjacent (voir la section « [Déplacement d'éléments dans une séquence](#) », page 163). Toutefois, vous pouvez également faire glisser un élément sur un autre dans la fenêtre Montage afin de réaliser l'équivalent d'un montage par insertion ou par incrustation (voir la section « [Ajout d'éléments à une séquence](#) », page 140). Le type de montage réalisé (insertion ou incrustation) dépend de l'utilisation ou non de la touche Ctrl lors de la réalisation du montage. Prélever/Incruster est le mode par défaut, indiqué par l'icône Prélever/Incruster  lors du glisser-déposer des éléments. Si vous faites glisser un élément tout en appuyant sur la touche Ctrl, vous l'extrayez ; si vous déposez un élément tout en appuyant sur la touche Ctrl, vous l'insérez. L'icône Extraire/Insérer  apparaît lorsque vous faites glisser ou déposez un élément tout en appuyant sur la touche Ctrl.

Vous pouvez faire glisser plusieurs éléments simultanément soit en sélectionnant une plage d'éléments, soit en regroupant des éléments (voir les sections « [Sélection d'éléments dans la fenêtre Montage](#) », page 152 et « [Regroupement d'éléments](#) », page 154). Que vous procédiez à un montage par insertion ou par incrustation à l'aide de la souris, accordez une attention toute particulière à la zone grisée qui indique le point d'entrée de la nouvelle position de l'élément dans le temps.


Pour réaliser un montage par insertion ou par incrustation à l'aide de la souris :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour prélever et remplacer, faites glisser un ou plusieurs éléments vers une nouvelle destination.
- Pour prélever et insérer, faites glisser un ou plusieurs éléments, puis appuyez sur la touche Ctrl lorsque vous relâchez le bouton de la souris, puis déposez le ou les éléments à leur nouvel emplacement.
- Pour extraire et incruster, faites glisser un ou plusieurs éléments tout en appuyant sur la touche Ctrl, puis relâchez la touche Ctrl avant de relâcher le bouton de la souris et de déposer le ou les éléments à leur nouvel emplacement.
- Pour extraire et insérer, faites glisser un ou plusieurs éléments tout en appuyant sur la touche Ctrl, puis maintenez la touche Ctrl enfoncée lorsque vous relâchez le bouton de la souris et déposez le ou les éléments à leur nouvel emplacement.

Remarque : pour affecter uniquement une piste à une piste liée, appuyez sur la touche Alt lorsque vous cliquez sur l'élément pour la première fois. Vous n'avez pas besoin de maintenir la touche Alt enfoncée après avoir initié le montage.

Réorganisation d'éléments dans la fenêtre Montage

Une variation utile des montages par insertion et par incrustation dans la fenêtre Montage s'appelle le *montage par réorganisation*. Un montage par réorganisation extrait un élément pour l'insérer à son nouvel emplacement. Toutefois, seuls les éléments de la piste de destination sont décalés ; les éléments des autres pistes restent inchangés. Cette technique vous permet de modifier rapidement l'ordre des éléments d'une séquence, tâche qui sinon aurait nécessité des étapes supplémentaires. Lorsque vous effectuez un montage par réorganisation, l'icône Réorganiser  apparaît.

Pour réaliser un montage par réorganisation à l'aide de la souris :

Cliquez sur un élément et faites-le glisser ; appuyez ensuite sur les touches Ctrl+Alt tandis que vous déposez l'élément à un nouvel emplacement.

Ce faisant, l'icône Réorganiser apparaît. Relâchez le bouton de la souris sur l'élément pour réaliser un montage par extraction et un montage par insertion qui décale les éléments des pistes de destination uniquement.


Dérushage avec l'outil Raccord

Vous pouvez modifier le point d'entrée ou de sortie d'un élément en faisant simplement glisser son extrémité dans la fenêtre Montage. Lors du déplacement, le point d'entrée ou de sortie courant apparaît dans le volet Programme de la fenêtre Moniteur. Le dérushage ainsi réalisé affecte seulement une extrémité de l'élément unique et non les éléments adjacents. Pour raccorder simultanément plusieurs extrémités ou décaler des éléments adjacents, reportez-vous aux sections « [Dérushage par propagation et modification compensée](#) », page 167 et « [Dérushage avec les montages par déplacer dessous et déplacer dessus](#) », page 170.

Remarque : pour dérusher uniquement une piste à un élément combiné, appuyez sur la touche Alt lorsque vous cliquez avec un outil Raccord. Vous n'avez pas besoin de maintenir la touche Alt enfoncée après avoir initié le raccord.

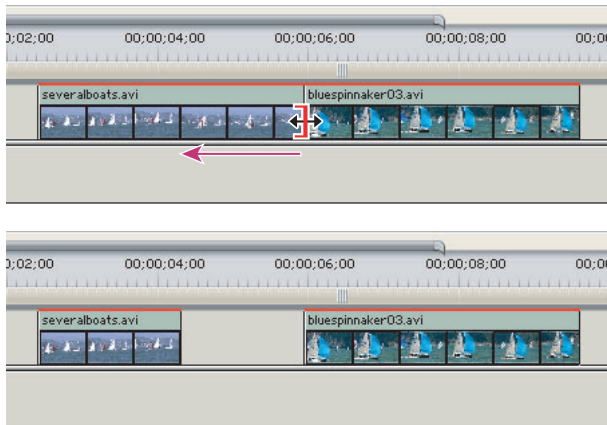
Pour modifier les points d'entrée et de sortie d'un élément dans la fenêtre Montage :

Cliquez sur l'outil Sélection , puis procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour éditer le point d'entrée, faites glisser le bord gauche de l'élément une fois que l'icône de raccord du point d'entrée  apparaît.

- Pour éditer le point de sortie, faites glisser le bord droit de l'élément une fois que l'icône de raccord du point de sortie ➤ apparaît.

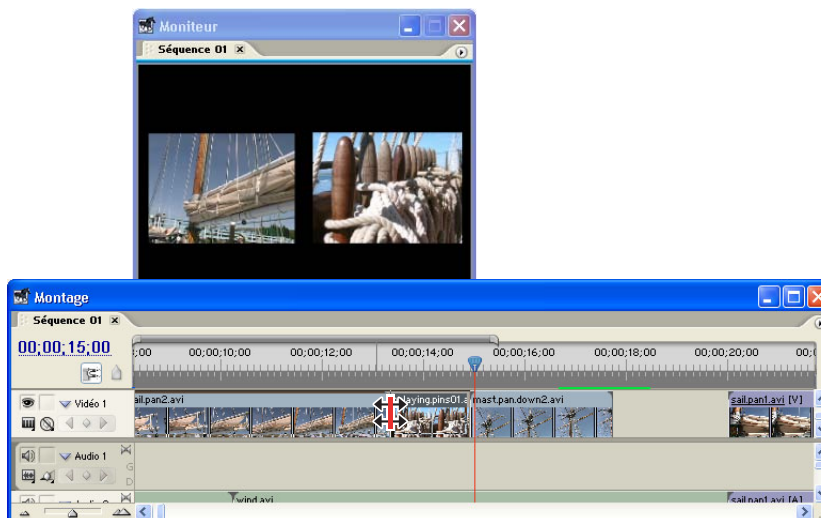
Remarque : pour dérusher uniquement une piste à un élément combiné, appuyez sur la touche **Alt** lorsque vous cliquez avec un outil Raccord. Vous n'avez pas besoin de maintenir la touche **Alt** enfoncée après avoir initié le raccord.



Dérushage d'un élément

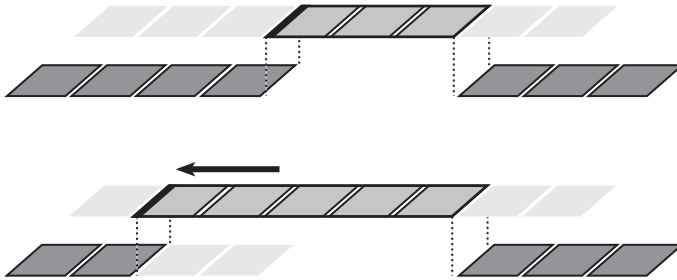
Dérushage par propagation et modification compensée

Pour ajuster la découpe (ou le point de montage) entre deux éléments, utilisez des variations du raccord simple. C'est ce que l'on appelle le montage par propagation et le montage par modification compensée. Grâce à ces outils spécialisés, vous pouvez faire des ajustements en une seule opération qui, sinon, auraient nécessité plusieurs étapes. Lorsque vous effectuez des montages par propagation et par modification compensée, les images affectées sont juxtaposées dans le volet Programme.



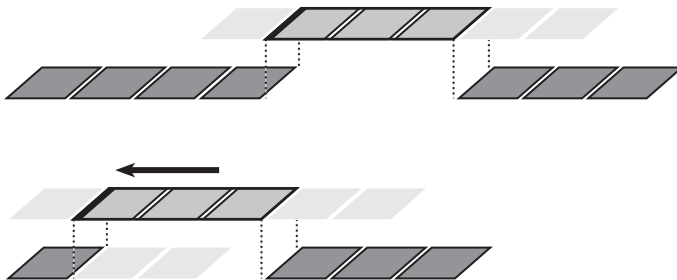
Volet Programme pendant un montage par propagation et par modification compensée

Un montage par modification compensée raccorde un point d'entrée et de sortie adjacent simultanément, avec le même nombre d'images. Le point de montage est déplacé entre les éléments tandis que les positions des autres éléments dans le temps et la durée totale de la séquence demeurent inchangées. Pour réaliser un couplage (procédé également connu sous le nom de *coupe L* ou *coupe J*), appuyez sur la touche Alt lorsque vous commencez à effectuer le montage par modification compensée.



Dans cet exemple de montage par modification compensée, le point de montage est déplacé en arrière dans le temps : l'élément précédent est raccourci, l'élément suivant est rallongé, et la durée du programme demeure inchangée.

Un montage par propagation raccorde un élément et décale les éléments suivants de la piste en conséquence. Le raccourcissement d'un élément par propagation décale tous les éléments situés après la découpe, dans le passé ; à l'inverse, la rallongement d'un élément décale les éléments qui suivent la découpe dans le futur. Lorsque vous effectuez un montage par propagation, un espace vide situé d'un côté de la découpe est traité comme un élément et se décale dans le temps comme un élément. Lorsque vous appuyez sur la touche Alt au début du montage par propagation, le lien entre la vidéo et l'audio est ignoré.

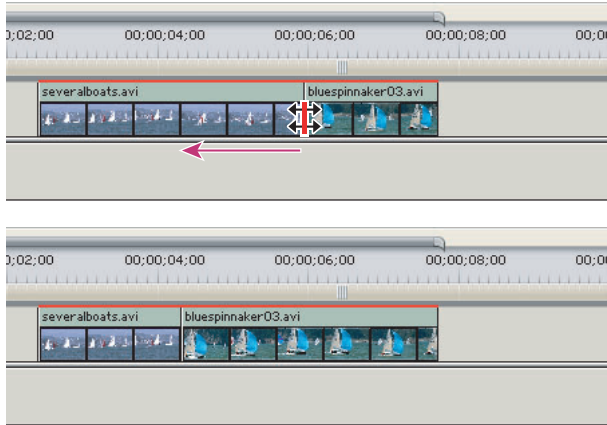


Dans cet exemple de montage par propagation, le point de montage est déplacé en arrière dans le temps : l'élément précédent est raccourci, ainsi que la durée totale du programme.

Pour réaliser un montage par modification compensée :

- 1 Sélectionnez l'outil Modification compensée ¶.

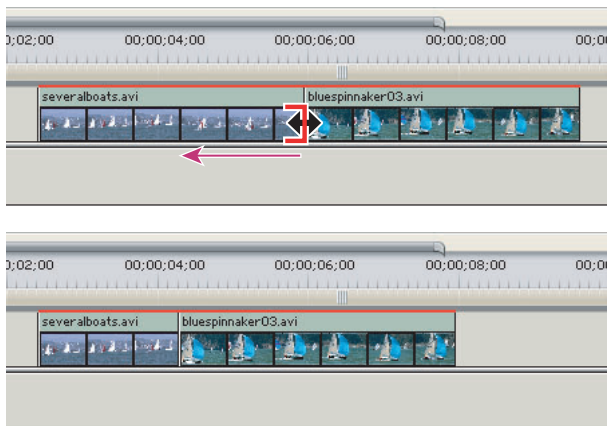
2 Faites glisser vers la gauche ou vers la droite à partir de l'extrémité de l'élément à modifier. Si vous ajoutez des images, un nombre égal d'images est supprimé de l'élément voisin (si vous faites glisser et appuyez simultanément sur la touche Alt, seule la partie audio ou vidéo d'un élément combiné est affectée).



Fenêtre Montage pendant (en haut) et après (en bas) une modification compensée

Pour réaliser un montage par propagation :

- 1 Sélectionnez l'outil Propagation ⇄ dans la palette d'outils.
- 2 Placez le pointeur de la souris sur le point d'entrée ou de sortie de l'élément à modifier pour faire apparaître l'icône de début de propagation ◀ ou de fin de propagation ▶, puis faites glisser vers la gauche ou vers la droite. Les éléments suivants de la piste se décalent dans le temps pour compenser la modification en conséquence, mais leur durée demeure inchangée (si vous faites glisser et appuyez simultanément sur la touche Alt, seule la partie audio ou vidéo d'un élément combiné est affectée).

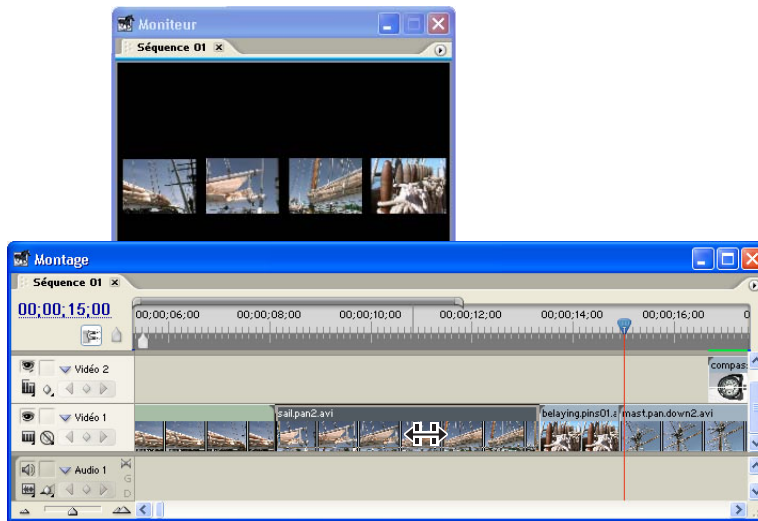


Montage pendant (en haut) et après (en bas) une propagation

💡 Lors de l'utilisation de l'outil Sélection, vous pouvez basculer entre l'icône de raccord du point d'entrée ou de raccord du point de sortie et une icône de montage par propagation en appuyant sur la touche Ctrl. Relâchez la touche Ctrl pour réactiver l'outil Sélection.

Dérushage avec les montages par déplacer dessous et déplacer dessus

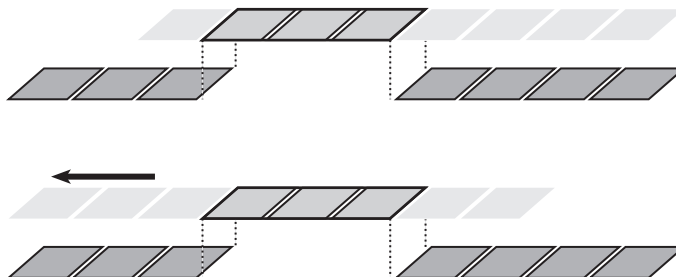
Tout comme les outils de montage par propagation et par modification compensée vous permettent d'ajuster une découpe entre deux éléments, les outils Déplacer dessous et Déplacer dessus sont pratiques pour ajuster deux découpes dans une séquence de trois éléments. Il convient pour cela de faire glisser l'élément central à l'aide de l'outil approprié vers la gauche ou vers la droite. Lorsque vous utilisez les outils Déplacer dessous ou Déplacer dessus, le volet Programme affiche les quatre images concernées par le montage juxtaposé, sauf s'il s'agit d'un montage audio uniquement.



Volet Programme pendant un montage par déplacement dessous ou par déplacement dessus

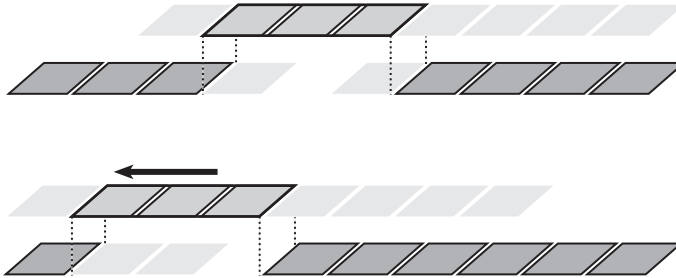
Remarque : bien que les outils Déplacer dessous et Déplacer dessus soient en général employés au centre des trois éléments adjacents, chaque outil fonctionne normalement même si l'élément se situe entre un élément d'un côté et un espace de l'autre.

Un montage par déplacement dessous décale les points d'entrée et de sortie d'un élément vers l'avant ou vers l'arrière du même nombre d'images, en une fois. En faisant glisser à l'aide de l'outil Déplacer dessous, vous pouvez modifier les images de début et de fin d'un élément sans en changer la durée ni modifier les éléments adjacents.



Dans cet exemple de montage par déplacement dessous, un élément est déplacé vers la gauche, ce qui décale ses points d'entrée et de sortie de la source en arrière dans la chronologie.

Un montage par déplacement dessus décale un élément dans le temps tout en raccordant les éléments adjacents pour compenser le déplacement. Lorsque vous déplacez un élément vers la gauche ou vers la droite à l'aide de l'outil Déplacer dessus, le point de sortie de l'élément précédent et le point d'entrée de l'élément suivant sont raccordés du même nombre d'images. Les points d'entrée et de sortie de l'élément (et par conséquent sa durée) demeurent inchangés.



Dans cet exemple de montage par déplacement dessus, un élément est déplacé vers la gauche : il commence plus tôt dans la séquence, ce qui a pour effet de raccourcir l'élément précédent et de prolonger l'élément suivant.

Pour réaliser un montage par déplacement dessous :

- 1 Sélectionnez l'outil Déplacer dessous ⇄.
- 2 Placez le pointeur sur l'élément à modifier, puis procédez de l'une des façons suivantes :
 - Faites glisser le pointeur vers la gauche pour déplacer les points d'entrée et de sortie vers le début de l'élément.
 - Faites glisser le pointeur vers la droite pour déplacer les points d'entrée et de sortie source vers la fin de l'élément.

Adobe Premiere Pro met à jour les points d'entrée et de sortie source de l'élément, affiche le résultat dans le volet Programme et conserve la durée des éléments et de la séquence.

Pour réaliser un montage par déplacement dessus :

- 1 Sélectionnez l'outil Déplacer dessus ⇄.
- 2 Placez le pointeur sur l'élément à modifier, puis procédez de l'une des façons suivantes :
 - Déplacez le pointeur vers la gauche pour placer le point de sortie de l'élément précédent et le point d'entrée de l'élément suivant plus tôt dans le temps.
 - Déplacez le pointeur vers la droite pour placer le point de sortie de l'élément précédent et le point d'entrée de l'élément suivant plus tard dans le temps.

Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, Adobe Premiere Pro met à jour les points d'entrée et de sortie des éléments adjacents, affiche le résultat dans le volet Programme et conserve la durée des éléments et de la séquence. Seule la position de l'élément déplacé dans la séquence a changé.

Utilisation de la fenêtre Raccord



Si vous pouvez effectuer la plupart des tâches de montage dans les fenêtres Moniteur et Montage, le réglage précis du point de découpe entre des éléments est plus efficace dans la fenêtre Raccord. Cette fenêtre est identique à la fenêtre Moniteur, à ceci près qu'il s'agit d'une fenêtre séparée dotée de commandes spécialisées. Avec la fenêtre Raccord, les deux volets représentent des éléments du programme : l'élément à gauche du point de montage dans le volet de gauche et l'élément à droite du point de montage dans le volet de droite. Vous pouvez réaliser des montages par propagation ou par modification compensée à un point de montage quelconque de la séquence, quelle que soit la piste cible. La séquence est mise à jour à mesure que vous travaillez.

Remarque : *l'ouverture de la fenêtre Raccord ne remplace pas la fenêtre Moniteur ni ne la ferme. En revanche, il est possible que la fenêtre Raccord s'ouvre directement sur la fenêtre Moniteur, masquant ainsi cette dernière. Pour faire réapparaître la fenêtre Moniteur, fermez la fenêtre Raccord ou faites-la glisser vers un nouvel emplacement.*





Pour ouvrir la fenêtre Raccord :

Cliquez sur le bouton de raccord  en bas du volet Programme.

Pour trouver le point de montage à raccorder :

- 1 Sélectionnez les pistes cible en cliquant en regard de leur nom dans la zone des en-têtes de pistes de la fenêtre Montage.
- 2 Dans la fenêtre Raccord, cliquez sur le bouton Point de montage précédent  ou Point de montage suivant . Les images situées de part et d'autre de la nouvelle position du point de montage apparaissent.


Pour réaliser un montage par propagation dans la fenêtre Raccord :

- 1 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Placez le pointeur de la souris sur l'image de gauche ou de droite de telle sorte qu'il se transforme respectivement en icône de raccord du point sortie  ou de raccord du point d'entrée , puis faites glisser vers la gauche ou vers la droite pour réaliser un montage par propagation de l'élément correspondant.
 - Faites glisser l'affichage du code temporel sous l'image de gauche ou de droite pour raccorder l'élément correspondant.
 - Faites glisser la molette de gauche ou de droite pour raccorder l'élément correspondant.
 - Faites glisser l'icône Point de sortie  sur l'échelle de temps de l'affichage de gauche ou l'icône Point d'entrée  sur l'échelle de temps de l'affichage de droite.
 - Faites glisser le numéro du code temporel Décalage en sortie ou le numéro du code temporel Décalage en entrée vers la gauche ou vers la droite pour réaliser un montage par propagation de l'élément correspondant.
 - Cliquez sur l'affichage du code temporel de l'élément de gauche (pour le point de sortie de l'élément de gauche) ou sur l'affichage du code temporel de l'élément de droite (pour le point d'entrée de l'élément de droite), saisissez un numéro de code temporel valide pour raccorder l'élément correspondant à cette image, puis appuyez sur la touche Entrée.

- Cliquez sur l'affichage Décalage en sortie (pour le point de sortie de l'élément de gauche) ou sur l'affichage Décalage en entrée (pour le point d'entrée de l'élément de droite), saisissez un numéro négatif (pour faire un raccord vers la gauche) ou un nombre positif (pour faire un raccord sur la droite), puis appuyez sur la touche Entrée.

Pour réaliser un montage par modification compensée dans la fenêtre Raccord :

1 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Placez le pointeur de la souris entre les images vidéo de telle sorte qu'il se transforme en outil Modification compensée , puis faites glisser vers la gauche ou vers la droite.
- Déplacez l'affichage du code temporel centré vers la gauche ou vers la droite.
- Faites glisser la molette centrale vers la gauche ou vers la droite.
- Cliquez sur l'affichage du code temporel entre les volets, saisissez un numéro de code temporel valide pour raccorder les extrémités des deux éléments à cette image, puis appuyez sur la touche Entrée.
- Sélectionnez le numéro dans la zone au-dessus de la molette centrale, saisissez un nombre négatif pour raccorder les deux éléments vers la gauche ou un nombre positif pour les raccorder vers la droite, puis appuyez sur la touche Entrée.
- Cliquez sur le bouton correspondant au nombre d'images nécessaires au montage par propagation. Les boutons compris entre -1 et -5 raccordent les éléments vers la gauche ; les boutons compris entre +1 et +5 raccordent les deux éléments vers la droite.

Remarque : la valeur de pas maximal est de 5 images par défaut, mais vous pouvez définir le numéro de votre choix dans les préférences de raccord.



Pour annuler un montage :

Appuyez sur les touches Ctrl+Z ou utilisez la palette Historique.

Pour prévisualiser le montage :

Cliquez sur le bouton Lecture du montage .

Pour boucler la prévisualisation :



Cliquez sur le bouton Boucle  pour sélectionner la prévisualisation ; appuyez ensuite sur le bouton Lecture du montage .

Pour revenir aux volets Source et Programme :

Cliquez sur la case de fermeture  située dans le coin supérieur droit de la fenêtre Raccord.

Pour définir un pas d'images maximal pour le raccord :

1 Choisissez Edition > Préférences > Raccord.

2 Dans le champ Pas maximal,, spécifiez le nombre d'images à raccorder lorsque vous utilisez les boutons de raccord d'images multiples  ou  qui agissent par défaut sur cinq images.

Prévisualisation d'une séquence

Vous pouvez prévisualiser tout ou partie d'une séquence à tout moment dans le volet Programme ou la fenêtre Moniteur. A condition de disposer des logiciels appropriés, vous pouvez également afficher des prévisualisations sur un moniteur NTSC ou PAL compatible.

La prévisualisation implique le rendu des images de la séquence à des fins de lecture. Les séquences comprenant des découpes entre des pistes vidéo et audio uniques ont un rendu rapide, tandis que celles qui contiennent des effets vidéo et audio complexes par calques nécessitent un temps de traitement plus long.

La fonction de prévisualisation d'Adobe Premiere Pro interprète instantanément les images de la séquence de sorte que, dans la plupart des cas, la prévisualisation revient à lire la séquence à l'aide des commandes du volet Programme ou de la fenêtre Montage. La prévisualisation en temps réel d'Adobe Premiere Pro prend en charge tous les effets, transitions, transparences, réglages de trajectoire et titres d'Adobe Premiere Pro. Lorsque Adobe Premiere Pro ne parvient pas à atteindre la fréquence d'images maximale pour la séquence, vous avez la possibilité de lire le segment immédiatement dans une qualité et à un rythme réduits ou d'attendre le rendu d'un fichier de prévisualisation, lequel sera lu à une fréquence maximale.

Prévisualisation à la fréquence d'images maximale du projet

Lorsque vous définissez le réglage de qualité du volet Programme sur Automatique (voir la section « [Réglage de la qualité](#) », page 119), Adobe Premiere Pro ajuste dynamiquement la qualité vidéo et la fréquence d'images de façon à pouvoir prévisualiser la séquence en temps réel. Dans des sections particulièrement complexes de la séquence ou lors de l'utilisation d'un système disposant de ressources inappropriées, la qualité de lecture se dégrade de façon peu notable.

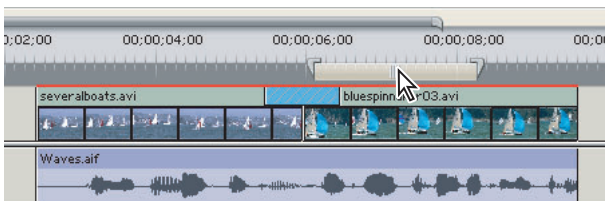
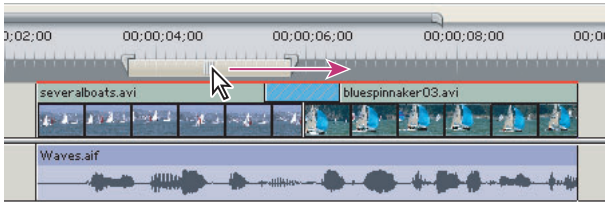
Les zones qui ne peuvent être lues à la fréquence d'images maximale du projet sont matérialisées par une ligne rouge figurant dans l'échelle de temps. Pour les lire, vous pouvez définir la barre de la zone de travail de l'échelle de temps sur l'indicateur rouge de prévisualisation et générer un fichier de prévisualisation. Le segment est alors interprété en tant que nouveau fichier sur le disque dur, ce qui permet à Adobe Premiere Pro de le lire à la fréquence d'images maximale du projet. Dans le montage, les zones interprétées sont identifiées par une ligne verte.

Remarque : *les projets font référence aux fichiers de prévisualisation un peu comme les médias source. Si vous déplacez ou supprimez des fichiers de prévisualisation sans utiliser Adobe Premiere Pro (dans Windows XP) et rouvrez le projet, Adobe Premiere Pro vous demande de localiser les fichiers ou de les ignorer.*

Pour définir la zone à prévisualiser (zone de travail) :

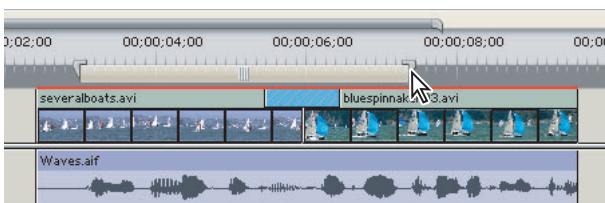
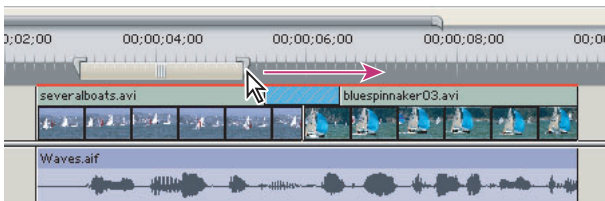
Procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur la zone centrale texturée de la barre de la zone de travail et faites-la glisser sur le segment à prévisualiser. Vérifiez que vous déplacez bien la barre de la zone de travail ; sinon, vous signalez simplement le repère d'instant présent.



Sélection de la barre de la zone de travail (en haut) et déplacement sur le segment à prévisualiser (en bas)


- Faites glisser les marques (à l'une des extrémités de la barre de la zone de travail) pour délimiter le début et la fin de la zone de travail.



Glissement des marques de la zone de travail pour indiquer le début (en haut) et la fin (en bas) de la zone de travail.


- Placez le repère d'instant présent, puis appuyez sur les touches Alt + [pour définir le début de la zone de travail.
- Placez le repère d'instant courant, puis appuyez sur les touches Alt +] pour définir la fin de la zone de travail.
- Cliquez sur la barre de la zone de travail tout en appuyant sur la touche Alt pour la redimensionner à la largeur de tous les éléments contigus, sous le point sur lequel vous cliquez.

- Cliquez deux fois sur la barre de la zone de travail pour la redimensionner soit à la largeur de l'échelle de temps, soit à la longueur de la séquence complète, en fonction de celle qui est la plus courte.

 Maintenez le pointeur de la souris sur la barre de la zone de travail pour afficher une info-bulle indiquant le code temporel de début, le code temporel de fin et la durée de la barre de la zone de travail.

Pour interpréter une prévisualisation :

Définissez la barre de la zone de travail sur la zone à prévisualiser, puis choisissez Séquence > Rendu de la prévisualisation (le temps de rendu dépend des ressources de votre système et de la complexité du segment).

 Par défaut, vous pouvez également interpréter une prévisualisation en définissant la barre de la zone de travail et en appuyant sur la touche Entrée.

Prévisualisation sur un autre moniteur

Vous pouvez afficher la séquence sur n'importe quel moniteur connecté à votre ordinateur. Pour effectuer la prévisualisation sur un moniteur différent, il faut un matériel vidéo doté d'un port vidéo approprié au moniteur de prévisualisation. Certaines cartes de montage vidéo et logiciels de système d'exploitation prennent en charge un moniteur de prévisualisation indépendant du bureau ; d'autres prennent en charge un moniteur de prévisualisation contigu au bureau qui peut donc servir également d'espace supplémentaire pour les fenêtres et les palettes. Consultez la documentation qui accompagne votre carte de montage vidéo et votre système d'exploitation.

Si vous montez un projet DV, vous pouvez prévisualiser la séquence sur un écran de télévision par le biais de votre connexion IEEE 1394, un caméscope DV ou un magnétoscope. Vous pouvez configurer cette option à l'aide des réglages intégrés d'Adobe Premiere Pro.

Pour prévisualiser sur un moniteur à l'aide d'un caméscope ou d'une platine DV :

1 Choisissez Projet > Réglages du projet > Général, puis cliquez sur le bouton Réglages de lecture.

2 Pour la lecture vidéo, cochez la case Lecture vidéo sur le matériel DV si vous souhaitez prévisualiser la vidéo sur un écran de télévision au moyen du périphérique DV. La vidéo apparaît toujours dans le volet Programme mais semble vacillante. Laissez cette option désactivée pour visualiser la vidéo dans la fenêtre Moniteur uniquement.

3 Pour la lecture audio, choisissez les options souhaitées :

- Lecture audio sur le matériel DV prévisualise l'audio par le biais du périphérique DV sur des haut-parleurs externes uniquement.
- Lecture audio sur le matériel audio lit l'audio au moyen des haut-parleurs et du matériel de l'ordinateur. Cela inclut les haut-parleurs externes connectés à la carte son de votre ordinateur uniquement.
- Lecture audio sur le matériel audio lors du défilement (si elle est activée) lit l'audio par le biais du matériel de votre ordinateur lorsque vous faites glisser le repère d'instant présent dans la fenêtre Montage. Vous pouvez aussi utiliser la molette ou le curseur du volet Programme, ou encore faire glisser le repère d'instant présent.

4 Pour les effets en temps réel, choisissez une option :

- Lecture sur le matériel DV et sur le bureau affiche la lecture en temps réel sur le moniteur de l'ordinateur et sur un écran de télévision par le biais d'un périphérique DV.
 - Lecture sur le bureau affiche la lecture en temps réel sur le moniteur de l'ordinateur uniquement.
- 5** Pour l'exportation sur une bande, choisissez une option :
- Lecture audio sur le matériel DV prévisualise l'audio par le biais du périphérique DV lors de l'exportation.
 - Lecture audio sur le matériel audio lit l'audio par le biais des haut-parleurs et du matériel de l'ordinateur lors de l'exportation.



Il peut y avoir un léger retard entre la lecture sur le bureau et la lecture sur un écran de télévision par le biais d'un caméscope ou d'un magnétoscope. Si la vidéo et l'audio semblent hors synchronisation, essayez de prévisualiser la vidéo et l'audio par le biais du même périphérique.

Utilisation de fichiers de prévisualisation

Lorsque vous interprétez des prévisualisations, Adobe Premiere Pro crée des fichiers sur votre disque dur. Ces fichiers de prévisualisation contiennent les résultats de tous les effets traités par Adobe Premiere Pro au cours d'une prévisualisation. Si vous prévisualisez la même zone de travail plusieurs fois sans apporter de modification, Adobe Premiere Pro lit immédiatement les fichiers de prévisualisation au lieu de traiter à nouveau la séquence. De la même façon, les fichiers de prévisualisation peuvent vous faire gagner du temps lorsque vous exportez le programme vidéo définitif en utilisant les effets traités déjà stockés sur le disque. Adobe Premiere Pro stocke les fichiers de prévisualisation dans un dossier que vous pouvez spécifier.

Pour gagner encore plus de temps, Adobe Premiere Pro gère les fichiers de prévisualisation existants lorsque c'est possible. Les fichiers de prévisualisation suivent les segments associés d'une séquence à mesure que vous montez votre projet. Lorsque un segment d'une séquence est modifié, Adobe Premiere Pro conforme automatiquement le fichier de prévisualisation correspondant et enregistre le segment inchangé restant.

Pour spécifier l'emplacement des fichiers de prévisualisation sur le disque :

- 1** Choisissez Edition > Préférences > Disques de travail.
- 2** Dans les menus Prévisualisation vidéo et Prévisualisation audio, choisissez un emplacement pour les fichiers de prévisualisation vidéo et audio respectivement.

Le disque que vous choisissez doit présenter une capacité et une rapidité suffisantes pour prendre en charge la lecture vidéo ; choisissez un disque dur connecté à votre ordinateur et non une unité sur réseau. Evitez également de spécifier des supports amovibles dans la mesure où Adobe Premiere Pro doit pouvoir repérer les fichiers de prévisualisation lorsque vous ouvrez un projet.

Pour supprimer des fichiers de prévisualisation :

Activez la fenêtre Montage, puis choisissez Séquence > Supprimer les fichiers de rendu. Lorsque vous y êtes invité, cliquez sur OK.

Ajout de transitions

A propos des transitions

Par défaut, la juxtaposition de deux éléments dans la fenêtre Montage provoque une *coupure*, dans laquelle la dernière image d'un élément est suivie de la première image de l'élément suivant. Lorsque vous souhaitez mettre en évidence ou ajouter un effet spécial à un changement de scène, vous pouvez ajouter diverses *transitions* telles que des balayages, des zooms et des fondus. Les transitions s'appliquent au montage dans la fenêtre Effets et se retouchent dans les fenêtres Montage et Options d'effet.

Le plus souvent, vous ne souhaitez pas que des transitions surviennent pendant l'action principale d'une scène. Par conséquent, les transitions fonctionnent mieux avec des poignées ou des images supplémentaires, situées au-delà des points d'entrée et de sortie définis pour l'élément (voir la section « [A propos des poignées d'éléments et des transitions](#) », page 186).

Recherche de transitions vidéo

Les transitions sont disponibles dans le chutier Transitions vidéo de la fenêtre Effets. Elles y sont organisées par type dans des chutiers. Vous pouvez personnaliser la fenêtre Effets pour regrouper des transitions en chutiers (voir la section « [Utilisation de la fenêtre Effets](#) », page 266). Les modifications que vous apportez à la fenêtre Effets se répercutent dans tous les projets.

Pour afficher des transitions :

Choisissez Fenêtre > Effets, développez le chutier Transitions vidéo, puis le chutier Transitions vidéo de votre choix.

Utilisation des transitions par défaut

Tandis que vous pouvez déplacer manuellement des transitions dans la fenêtre Montage, vous pouvez appliquer immédiatement la transition par défaut entre des éléments à l'aide de la commande Appliquer la transition vidéo ou Appliquer la transition audio. Adobe Premiere Pro utilise le fondu enchaîné comme transition vidéo par défaut et la puissance constante comme transition audio par défaut. Les icônes de transition par défaut sont dotées d'un contour rouge dans la fenêtre Effets. Si vous employez souvent une autre transition, vous pouvez la définir comme transition par défaut. Lorsque vous modifiez le réglage de la transition par défaut, vous modifiez le réglage par défaut pour tous les projets. La modification de la transition par défaut n'a aucune incidence sur les transitions déjà appliquées aux séquences.



Si vous vous apprêtez à ajouter des éléments au montage et que vous voulez appliquer la transition par défaut à tout ou partie des éléments, pensez à utiliser la commande Automatiser à la séquence qui permet d'insérer les transitions audio et vidéo par défaut entre chaque élément ajouté (voir la section « [Ajout automatique d'éléments depuis la fenêtre Projet](#) », page 147).

Pour définir une transition par défaut :


- 1 S'il y a lieu, choisissez Fenêtre > Effets.
- 2 Développez le chutier Transitions vidéo ou Transitions audio.
- 3 Développez un chutier de votre choix, puis sélectionnez la transition que vous souhaitez définir par défaut.
- 4 Dans le menu de la fenêtre Effets, choisissez Définir la transition par défaut.

Pour définir la durée de la transition par défaut :

- 1 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Choisissez Montage > Préférences > Général.
 - Dans la fenêtre Effets, choisissez Durée de la transition par défaut dans le menu de la fenêtre Effets.
- 2 Modifiez la valeur de la commande Durée par défaut de la transition vidéo ou Durée par défaut de la transition audio ; cliquez ensuite sur OK.

Pour ajouter la transition par défaut au montage :

- 1 Ciblez la piste sur laquelle vous voulez ajouter la transition (voir la section « [Spécification des pistes source et cible](#) », page 142).
- 2 Placez l'indicateur d'instant présent au point de montage à l'endroit où les deux éléments se touchent. Dans un souci de précision et de commodité, vous pouvez utiliser les boutons Montage suivant et Montage précédent du volet Programme.
- 3 Choisissez Séquence > Appliquer la transition vidéo ou Séquence > Appliquer la transition audio, selon la piste cible.




 Pour appliquer les transitions par défaut plus rapidement, vous pouvez affecter un raccourci clavier personnalisé à la commande Appliquer la transition vidéo ou Appliquer la transition audio en choisissant Edition > Personnalisation du clavier. Il est possible de personnaliser les commandes du groupe Application dans la boîte de dialogue Personnalisation du clavier.

Déplacement des transitions d'un élément à un autre

Vous pouvez déplacer une transition vers le point de montage entre deux éléments de la même piste. Au fur et à mesure que vous faites glisser une transition vers un point de montage, vous pouvez contrôler l'alignement des transitions de façon interactive.


Votre choix relatif à l'alignement et à la durée des transitions est toutefois limité par les poignées de chaque élément, c'est-à-dire le nombre d'images disponibles au-delà du point de montage. Si, par exemple, le premier élément ne comporte pas d'images de poignées, la seule option d'alignement disponible est la « fin de découpe ». De même, des poignées insuffisantes peuvent limiter la durée d'une transition qui sera alors écourtée par rapport au réglage par défaut. Si aucun des deux éléments ne contient de poignée, Adobe Premiere Pro signale que la dernière image du premier élément ou la première image du second élément sera répétée pour remplir la durée de la transition. Des barres d'avertissement diagonales apparaissent sur les transitions qui utilisent des images répétées (voir la section « [A propos des poignées d'éléments et des transitions](#) », page 186).

Pour faire glisser une transition vers un point de montage :



- 1 Dans la fenêtre Effets, affichez la transition vidéo à utiliser.
- 2 Faites glisser la transition vers le point de montage entre deux éléments, puis relâchez la souris lorsque l'une des icônes suivantes apparaît :
 - L'icône Fin de découpe  pour aligner la transition sur la fin du premier élément.
 - L'icône Centre de découpe  pour centrer la transition par rapport au point de montage.
 - L'icône Début de découpe  pour aligner la transition sur le début du second élément.
- 3 Si une boîte de dialogue contenant des réglages de transition apparaît, définissez les options, puis cliquez sur OK.
- 4 Pour prévisualiser la transition, lisez l'échelle de temps ou faites glisser l'indicateur d'instant présent sur la transition.

Réglage de l'alignement d'une transition

Vous pouvez à tout moment ajuster l'alignement d'une transition par rapport au point de montage. Vous pouvez aligner des transitions dans la fenêtre Montage à l'aide de la souris ; vous pouvez aligner des transitions dans la fenêtre Options d'effet à l'aide de la souris ou d'une option que vous définissez. Lorsque vous procédez au réglage avec la souris, vous pouvez faire glisser la transition complète, son point d'entrée ou son point de sortie. En outre, les commandes de transition de la fenêtre Options d'effet vous permettent de régler le point de montage par une modification compensée.

 Vous pouvez ouvrir ou fermer un élément en fondu en appliquant une transition, telle qu'un fondu enchaîné, qui sera alignée à la fin d'un seul élément, à condition qu'un élément voisin ne contienne aucune poignée derrière la transition.

Pour aligner une transition à l'aide de la souris :

- 1 Si vous souhaitez aligner la transition dans la fenêtre Options d'effet, cliquez deux fois dessus et vérifiez que le mode Montage est visible dans la fenêtre Options d'effet. Si le mode Montage est masqué, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer le mode Montage .
- 2 Dans la fenêtre Options d'effet ou Montage, placez le pointeur de la souris sur le centre de la transition pour faire apparaître l'icône Transition par glissement  ; procédez ensuite de l'une des façons suivantes :



- Pour placer la transition entière dans l'élément précédant le point de montage, faites glisser la transition vers la gauche pour en aligner la fin sur le point de montage.
- Pour placer la transition entière dans l'élément suivant le point de montage, faites glisser la transition vers la droite pour en aligner le début sur le point de montage.
- Pour répartir des parties inégales de la transition dans chaque élément, faites glisser la transition légèrement vers la gauche ou vers la droite. Pour un contrôle plus précis, agrandissez le montage.


Pour aligner une transition en spécifiant une option :

- 1 Dans la fenêtre Montage, cliquez deux fois sur la transition pour ouvrir la fenêtre Options d'effet relative à la transition sélectionnée.
- 2 Dans la fenêtre Options d'effet, choisissez une option dans le menu contextuel Alignement.

Remarque : vous ne pouvez pas choisir Démarrage personnalisé dans le menu contextuel Alignement, car l'alignement personnalisé est toujours défini à l'aide de la souris.

Pour repositionner simultanément la transition et le point de montage :

- 1 Cliquez deux fois sur la transition et vérifiez que le mode Montage est affiché dans la fenêtre Options d'effet. Si le mode Montage est masqué, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer le mode Montage .
- 2 Dans le mode Montage de la fenêtre Options d'effet, placez le pointeur de la souris sur le point de montage dans la piste A, au-dessus de la transition ou la piste B en dessous de la transition pour faire apparaître l'outil Modification compensée . Faites ensuite glisser horizontalement.

Remarque : si l'icône Transition par glissement  apparaît lorsque vous placez le pointeur de la souris, faites glisser la transition et non l'indicateur de l'instant présent.

Modification de la durée d'une transition




Vous pouvez modifier la durée d'une transition dans la fenêtre Montage en faisant glisser l'une des extrémités de la transition ; vous pouvez également modifier la durée dans la fenêtre Options d'effet en faisant glisser la valeur Durée ou en la modifiant.

Lorsque vous modifiez la valeur Durée, la durée se développe vers l'extérieur en partant de la découpe, à l'identique de l'option Alignement de la fenêtre Options d'effet :

- Si l'alignement est réglé sur Centre de découpe ou sur Démarrage personnalisé, la modification de la durée fait reculer le point d'entrée de la transition dans le temps et fait avancer son point de sortie dans le temps par incréments égaux.
- Si l'alignement est réglé sur Début de découpe, la modification de la durée fait reculer le point de sortie de la transition dans le temps.
- Si l'alignement est réglé sur Fin de découpe, la modification de la durée fait reculer le point d'entrée de la transition dans le temps.

Remarque : l'allongement de la durée d'une transition nécessite que l'un des éléments ou les deux disposent de suffisamment de poignées pour pouvoir accepter une transition plus longue (voir la section « [A propos des poignées d'éléments et des transitions](#) », page 186).

Pour modifier la durée d'une transition à l'aide de la souris :

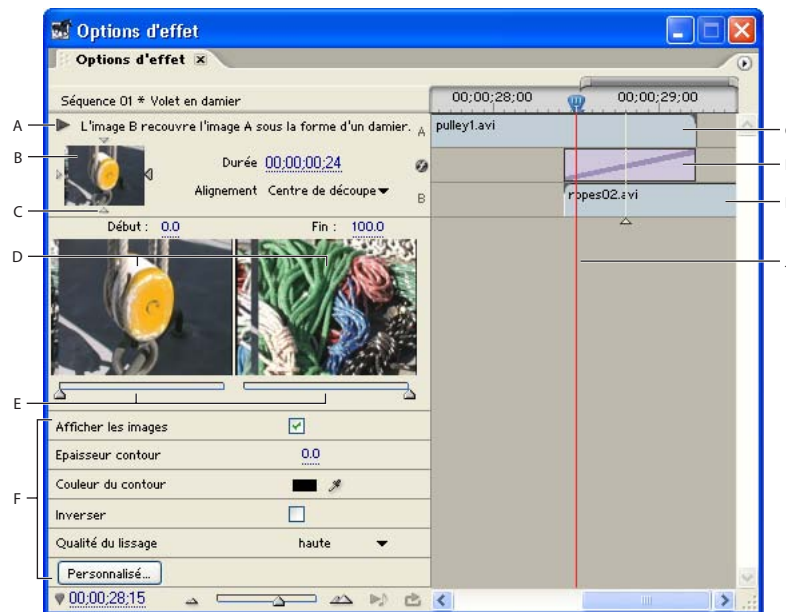
- 1 Si vous souhaitez aligner la transition dans la fenêtre Options d'effet, cliquez deux fois dessus et vérifiez que le mode Montage est visible dans la fenêtre Options d'effet. Si le mode Montage est masqué, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer le mode Montage .
- 2 Dans la fenêtre Options d'effet ou Montage, placez le pointeur de la souris sur la transition pour faire apparaître l'icône Point d'entrée  ou Point de sortie ; faites ensuite glisser à l'aide de la souris.

Pour modifier la durée d'une transition en définissant une valeur :

Dans la fenêtre Contrôles d'effet, modifiez la valeur Durée.

Modification des réglages d'une transition

Vous pouvez utiliser la fenêtre Options d'effet pour modifier les réglages d'une transition dans le montage, et notamment le point central, les valeurs de début et de fin, le contour et la qualité du lissage.




Fenêtre Options d'effet

- A.** Bouton de prévisualisation **B.** Prévisualisation des transitions **C.** Sélecteur d'extrémité
D. Prévisualisations **E.** Curseurs de début/fin d'images **F.** Options **G.** Élément A (premier élément)
H. Transition **I.** Élément B (second élément) **J.** Indicateur d'instant présent

Certaines transitions, telles que Diaphragme rond, sont placées autour d'un centre. Dès lors qu'une transition possède un centre repositionnable, vous pouvez faire glisser un petit cercle dans la zone de prévisualisation A de la fenêtre Options d'effet lorsque la transition est sélectionnée.

Pour afficher et prévisualiser les réglages d'une transition dans la fenêtre Options d'effet :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour lire la transition dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le bouton Prévisualisation. La fenêtre Moniteur n'est pas affectée.
- Pour afficher une image de la transition en mode Prévisualisation, faites glisser l'indicateur d'instant présent du montage vers la droite de la fenêtre Options d'effet.
- Pour afficher tous les réglages, il se peut que vous ayez besoin d'agrandir la fenêtre Options d'effet.
- Pour affecter horizontalement davantage d'espace aux options de transition, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer le mode Montage  afin de masquer le montage dans la fenêtre Options d'effet.

Remarque : les images clés ne peuvent pas être utilisées avec les transitions. Pour les transitions, le mode Montage de la fenêtre Options d'effet sert à régler l'alignement et la durée des transitions (voir les sections « [Réglage de l'alignement d'une transition](#) », page 180 et « [Modification de la durée d'une transition](#) », page 181).

Pour modifier les réglages d'une transition :

- 1 Sélectionnez une transition dans la fenêtre Montage.
- 2 Dans la fenêtre Contrôles d'effet, ajustez les réglages (voir la section « [Réglages de la transition](#) », page 183).

Pour repositionner le centre d'une transition :

- 1 Sélectionnez une transition contenant un centre dans la fenêtre Montage.
- 2 Dans la zone de prévisualisation A de la fenêtre Options d'effet, faites glisser le petit cercle pour repositionner le centre de la transition.



Centre par défaut (gauche) et centre repositionné (droite).

Réglages de la transition

Nombreuses sont les transitions qui possèdent des réglages communs. La liste suivante répertorie les réglages les plus courants :

Sélecteurs d'extrémité Modifie l'orientation ou le sens de la transition. Cliquez sur la flèche du sélecteur d'extrémité dans la vignette de la transition. Par exemple, la transition Portes coulissantes peut être orientée verticalement ou horizontalement. Une transition ne contient pas de sélecteur d'extrémité si son orientation est unique ou si l'orientation ne s'applique pas.

Curseurs Début et Fin Modifie l'aspect initial et final de la transition. Maintenez la touche Maj enfoncée pour déplacer ensemble les curseurs Début et Fin (par exemple, pour définir des tailles de 30 %).

Afficher les images Affiche les images de départ et de fin des éléments.

Épaisseur du contour Ajuste l'épaisseur du contour de la transition (facultatif). Par défaut, aucun contour n'est visible. Certaines transitions en sont dépourvues.

Couleur du contour Définit la couleur du contour de la transition. Utilisez le nuancier ou l'outil Pipette pour choisir la couleur.

Inverser Lit la transition en sens inverse. Par exemple, la transition Balayage radio s'exécute dans le sens antihoraire.

Qualité du lissage Ajuste le lissage des contours de la transition.

Autre Modifie les réglages propres à la transition. La plupart des transitions ne disposent pas de réglages personnalisés.

Remplacement des transitions

Pour remplacer une transition, il suffit d'insérer une nouvelle transition par-dessus la précédente dans le montage. Lors du remplacement d'une transition, l'alignement et la durée sont conservés. Toutefois, les réglages de l'ancienne transition sont remplacés par les réglages par défaut de la nouvelle transition (voir la section « [Modification des réglages d'une transition](#) », page 182).

Pour remplacer une transition :

Faites glisser la nouvelle transition audio ou vidéo de la fenêtre Effets vers la transition existante dans la fenêtre Montage.

Application d'un masque image en tant que transition

Premiere permet d'appliquer une image bitmap noir et blanc comme masque de transition : l'image A apparaît dans les zones noires du masque et l'image B dans les zones blanches. Si l'image utilisée pour le masque est en niveaux de gris, les pixels comportant 50 % de gris ou plus sont convertis en pixels noirs, et les pixels à moins de 50 % de gris sont convertis en pixels blancs.

Pour appliquer un masque image en tant que transition :

- 1 Dans la fenêtre Effets, développez le chutier Transitions vidéo, puis le chutier Effet spécial.
- 2 Faites glisser la transition Masque depuis le chutier Effet spécial vers un point de montage entre des éléments du montage.
- 3 Cliquez sur Sélectionner, puis cliquez deux fois sur le fichier d'image à utiliser comme masque. L'image sélectionnée apparaît dans la boîte de dialogue Masque.
- 4 Cliquez sur OK. Pour prévisualiser la transition, faites glisser l'indicateur d'instant présent sur la transition dans le montage.

Pour modifier un masque image en tant que transition :

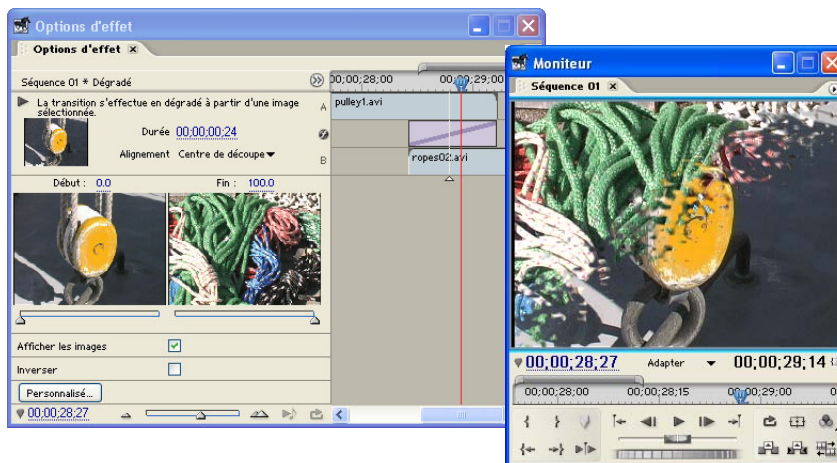
- 1 Cliquez deux fois sur la transition dans le montage.
- 2 Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le bouton Personnalisées, définissez les options, puis cliquez sur OK.

Application de la transition Dégradé

Adobe Premiere Pro peut créer une transition Dégradé à partir de toute image en niveaux de gris importée. Dans ce type de transition, l'image B remplit la zone noire de l'image en niveaux de gris, puis transparait progressivement dans les niveaux de gris jusqu'à ce que la zone blanche devienne transparente. Lorsque vous créez une telle transition, vous pouvez spécifier une valeur d'adoucissement des contours de la transition.

Pour appliquer la transition Dégradé :

- 1 Dans la fenêtre Effets, développez le chutier Transitions vidéo et le chutier Balayage qu'il contient.
- 2 Faites glisser la transition Dégradé depuis le chutier Balayage vers un point de montage entre des éléments du montage.
- 3 Cliquez sur Sélectionner, puis cliquez deux fois sur le fichier à utiliser pour la transition. L'image apparaît dans la boîte de dialogue Dégradé.
- 4 Pour adoucir les contours de la transition, faites glisser le curseur Adoucissement. Plus vous le déplacez vers la droite, plus l'image A transparait dans l'image B.
- 5 Cliquez sur OK. Pour prévisualiser la transition, faites glisser l'indicateur d'instant présent sur la transition dans le montage.



Résultat de la transition Dégradé sur un élément

Pour modifier une transition Dégradé :

- 1 Cliquez deux fois sur la transition dans le montage.
- 2 Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le bouton Personnalisées, définissez les options, puis cliquez sur OK.

A propos des poignées d'éléments et des transitions

Adobe Premiere Pro crée une transition à l'aide des *poignées* (si elles existent) qui se trouvent au début ou à la fin d'un élément. Les poignées sont les images capturées en dehors des points d'entrée et de sortie d'un élément. La poignée située entre le point d'entrée et l'heure de début du média d'un élément est parfois appelée *matériel de tête*. Celle qui est située entre le point de sortie et l'heure de fin du média est parfois appelée *matériel de fin*.



Elément et poignées


A. Début du média **B.** Poignée **C.** Point d'entrée **D.** Point de sortie **E.** Poignée **F.** Fin du média

Dans certains cas, il peut arriver que le média source ne contiennent pas suffisamment d'images pour les poignées des éléments. Par exemple, le caméscope peut s'être arrêté de filmer trop près de l'heure de la prochaine prise, laissant un nombre d'images insuffisant entre le point de sortie et la fin du média de l'élément. Si vous appliquez une transition et que la durée de la poignée est inférieure à la durée de la transition, une alerte vous signale que les images seront répétées pour couvrir la durée. Si vous décidez de poursuivre, la transition apparaît dans le montage avec des barres d'avertissement diagonales. Pour optimiser les résultats, faites une prise de vue des médias source, puis procédez à leur acquisition avec suffisamment de poignées au-delà des points d'entrée et de sortie de la durée réelle de l'élément à utiliser (voir la section « [Acquisition à l'aide du pilotage de matériel](#) », page 74).

Mixage audio

Notions fondamentales sur le mixage audio

Adobe Premiere Pro contient une fonction de mixage audio complète mais toutes les options proposées ne vous sont peut-être pas toutes utiles. Par exemple, vous pouvez créer un premier montage à partir de l'audio et de la vidéo acquises ensemble à partir du métrage DV, et le sortir sur des pistes stéréo. Dans ce cas, respectez les consignes suivantes :

- Démarrez avec les pistes principales et un atténuateur de volume dans la fenêtre Mixage audio ; si le niveau est bien en deçà de 0 décibels ou trop haut (l'indicateur d'écrêtage rouge s'allume), ajustez le cas échéant le niveau des éléments ou des pistes (voir la section « [Ajustement des niveaux de gain ou de volume](#) », page 192).
- Pour exclure temporairement une piste, utilisez le bouton Silence dans la fenêtre Mixage audio ou l'icône Activer/Désactiver la sortie des pistes  dans la fenêtre Montage. Pour exclure temporairement d'autres pistes, utilisez le bouton Solo dans la fenêtre Mixage audio.
- Lorsque vous procédez à des ajustements, déterminez si la modification doit s'appliquer à la piste complète ou à des éléments isolés. Les pistes et les éléments audio sont modifiés de différentes façons (voir la section « [A propos du montage des pistes et des éléments audio](#) », page 188).
- Utilisez la commande Afficher/Masquer les pistes ou Pistes principales seules dans le menu de la fenêtre Mixage audio pour n'afficher que les informations nécessaires et optimiser l'espace à l'écran. Si vous n'utilisez pas d'effets et d'émissions, masquez-les au besoin en cliquant sur le triangle situé sur le bord gauche de la fenêtre Mixage audio.

Planification de votre flux de production audio

Premiere Adobe Pro permet de modifier, d'enrichir d'effets et de mixer des pistes audio mono, stéréo ou 5.1 Surround. Vous contrôlez le volume et les paramètres de balance audio dans la fenêtre Montage ou effectuez des modifications en temps réel dans la fenêtre Mixage audio. Adobe Premiere Pro fournit également une vaste gamme de commandes intégrées. Vous pouvez ainsi appliquer à un élément ou à une piste audio des effets d'égalisation ou de retard.

Vous pouvez atteindre un flux de production de mixage audio efficace en identifiant les fonctions audio d'Adobe Premiere Pro qui correspondent le mieux à votre rythme de travail et à votre niveau de qualification. Les fonctions audio étant intégrées dans de nombreuses parties du programme d'Adobe Premiere Pro, cette section vise à servir de guide.

- Si vous créez un mixage simple impliquant notamment des ajustements de niveaux, voir la section « [Notions fondamentales sur le mixage audio](#) », page 187.



- Si vous avez l'intention d'enregistrer directement de l'audio sur les pistes d'une séquence, planifiez la façon dont les canaux du matériel d'entrée correspondront aux pistes (voir la section [« Définition de la source de l'entrée d'une piste », page 200](#)).
- Vérifiez que vous travaillez avec des séquences qui contiennent des pistes prenant en charge le type et le nombre de couches dont vous avez besoin (voir la section [« A propos des canaux et des pistes audio », page 189](#)).
- Si vous préparez un mixage complet contenant de nombreuses pistes, pensez à les organiser en mixages secondaires et en séquences imbriquées (voir les sections [« Utilisation des mixages secondaires », page 205](#) et [« Utilisation de plusieurs séquences et de séquences imbriquées », page 149](#)).
- Pour comprendre l'ordre dans lequel les réglages audio sont appliqués, voir la section [« Description de l'application des réglages audio », page 189](#).
- Si vous envisagez de modifier les réglages audio dans le temps, utilisez pour cela l'automatisation (voir la section [« Automatisation dans la fenêtre Mixage audio », page 209](#)) ou les images clés (voir la section [« Utilisation des images clés dans la fenêtre Montage », page 244](#)). Les deux méthodes ajoutent ou modifient le même ensemble d'images clés audio.

A propos du montage des pistes et des éléments audio

Les actions effectuées lors du mixage audio s'appliquent à des niveaux différents dans une séquence. Ainsi, une valeur de niveau audio peut s'appliquer à un élément et une autre valeur à la piste contenant l'élément. En outre, il peut arriver qu'une piste qui soit en réalité une séquence imbriquée contienne déjà des variations de volume et des effets appliqués aux pistes de la séquence source. Les valeurs appliquées à tous ces niveaux seront regroupées pour le mixage final.

Pour vous aider à visualiser et à modifier les réglages audio d'éléments ou de pistes, Adobe Premiere Pro fournit plusieurs affichages de données audio identiques.

- Les valeurs d'effet ou de volume des pistes sont visualisables et modifiables dans la fenêtre Mixage audio (voir la section [« Utilisation de la fenêtre Mixage audio », page 190](#)) et la fenêtre Montage. Vérifiez que l'affichage des pistes est réglé sur Afficher les images clés des pistes ou Afficher le volume des pistes.
- Les valeurs d'effet ou de volume des éléments sont visualisables et modifiables dans la fenêtre Options d'effet (voir la section [« Application et réglage des effets standard », page 267](#)) et la fenêtre Montage. Vérifiez que l'affichage des pistes est réglé sur Afficher les images clés des éléments ou Afficher le volume des éléments.

Comme décrit ci-dessus, un élément audio est modifiable par un effet qui lui est appliqué et par un effet appliqué à la piste qui le contient. Pensez à appliquer des effets de façon systématique et planifiée afin d'éviter des conflits ou des redondances de réglages dans le même élément.

A propos des canaux et des pistes audio

Une séquence Adobe Premiere Pro peut contenir toute combinaison de pistes mono, stéréo et 5.1 Surround. Si vous pouvez ajouter ou supprimer des pistes à tout moment, vous ne pouvez pas modifier le nombre de canaux qu'une piste utilise après sa création. Une séquence contient toujours une *piste* principale qui contrôle la sortie combinée de toutes les pistes de la séquence. Pour plus d'informations sur la création de séquences ou de pistes, voir la section « [Ajout, changement du nom et suppression des pistes](#) », [page 128](#).

L'audio de la séquence peut contenir deux types de pistes. Les pistes *audio* normales contiennent de l'audio réel. *Les pistes* de mixage secondaire sortent les signaux combinés des pistes qui leur sont envoyées ; elles sont utiles pour gérer des mixages et des effets (voir la section « [Utilisation des mixages secondaires](#) », [page 205](#)). Les pistes audio et de mixage secondaire ont l'un des types suivants, selon le nombre de canaux de la piste :

Mono (monophonique) Contient un canal.

Stéréo contient deux canaux (gauche et droite).

5.1 Contient trois canaux à l'avant (gauche, centre et droite), deux canaux Surround ou à l'arrière (gauche et droite), ainsi qu'un canal d'effets basse fréquence (LFE) routé à un caisson de basse.

Description de l'application des réglages audio

Lorsque vous importez de l'audio ou de la vidéo, Adobe Premiere Pro ajuste son audio par rapport aux réglages audio spécifiés à la création du projet dans la boîte de dialogue Nouveau projet (voir la section « [Mise en conformité de l'audio](#) », [page 211](#)). Lorsque vous montez des séquences, Adobe Premiere Pro traite l'audio dans l'ordre suivant, du premier au dernier :

- 1 Ajustements de gain appliqués avec la commande Élément > Options audio > Gain audio.
- 2 Effets appliqués aux éléments.
- 3 Les réglages des pistes sont traités dans l'ordre suivant : Effets pré-équilibreur, émissions pré-équilibreur, silence, équilibreur, métrage, effets post-équilibreur, émissions post-équilibreur, puis position de panoramique/balance.
- 4 Volume de sortie des pistes de gauche à droite dans la fenêtre Mixage audio, des pistes audio aux pistes de mixage secondaire, se terminant à la piste principale.

Remarque : *il est possible de modifier le chemin d'accès du signal par défaut par des émissions (voir la section « [Utilisation des émissions](#) », [page 206](#)) ou en changeant le réglage de sortie d'une piste (voir la section « [Routage de la sortie des pistes](#) », [page 201](#)).*

Utilisation de la fenêtre Mixage audio

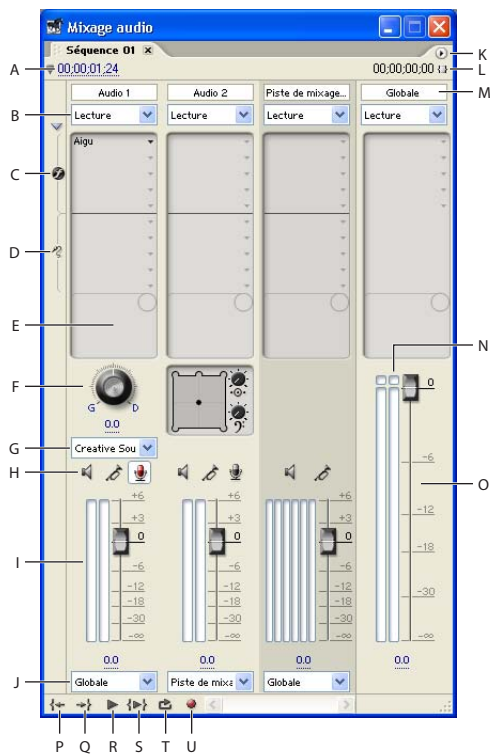
Dans la fenêtre Mixage audio, vous pouvez ajuster les réglages tout en écoutant des pistes audio et en visualisant des pistes vidéo. Chaque piste du mixage audio correspond à une piste dans la fenêtre Montage de la séquence active, et affiche les pistes audio de la fenêtre Montage dans une disposition de console audio. Chaque piste porte un nom visible en haut de la fenêtre Mixage audio. Vous pouvez renommer une piste en cliquant deux fois sur son nom. Vous pouvez également utiliser la fenêtre Mixage audio pour enregistrer directement de l'audio dans les pistes d'une séquence (voir la section « [Acquisition d'éléments audio analogiques](#) », page 84).

Par défaut, la fenêtre Mixage audio affiche toutes les pistes audio et le fondu du volume principal, ainsi que les niveaux des signaux de sortie de contrôle du vumètre. Elle représente les pistes de la séquence active uniquement et non toutes les pistes au niveau du projet. Pour créer un mixage de projet principal à partir de plusieurs séquences, configurez une séquence principale et imbriquez-y les autres séquences.



Vous pouvez rapidement organiser les fenêtres pour le mixage audio en choisissant Fenêtre > Espace de travail > Audio. Vous pouvez modifier leur disposition et choisir

Fenêtre > Espace de travail > Enregistrer l'espace de travail pour créer votre propre espace de travail audio.



Fenêtre Mixage audio

- A.** Code temporel **B.** Options d'automatisation **C.** Effets
D. Emissions **E.** Option d'effet ou d'envoi **F.** Contrôle de balance
G. Entrée **H.** Silence/boutons Piste Solo/Activer la piste pour l'enregistrement
I. Vumètres et atténuateurs **J.** Sortie **K.** Menu Fenêtre
L. Entrée/Sortie durée du programme **M.** Noms des pistes
N. Indicateur d'écrêtage **O.** Vumètre et atténuateur principal
P. Atteindre le point d'entrée **Q.** Atteindre le point de sortie
R. Lecture **S.** Lecture du début à la fin **T.** Boucle
U. Activer l'enregistrement de la séquence

Pour modifier la fenêtre Mixage audio :

Choisissez une des options suivantes dans le menu de la fenêtre Mixage audio :

- Pour afficher ou masquer des pistes spécifiques, choisissez Afficher/Masquer les pistes, utilisez les options pour identifier les pistes à afficher, puis cliquez sur OK.
- Pour afficher uniquement les niveaux des pistes principales (en masquant toutes les pistes, tous les affichages principaux et les principales commandes), choisissez Pistes principales seules.
- Pour afficher les niveaux d'entrée des vumètres (et non les niveaux des pistes dans Adobe Premiere Pro), choisissez Niveaux d'entrée seuls. Lorsque cette option est activée, vous pouvez toujours surveiller l'audio dans Adobe Premiere Pro pour toutes les pistes qui n'ont pas encore été enregistrées.
- Pour afficher le temps en unités audio et non en images vidéo, choisissez Unités audio. Vous pouvez spécifier le type de mesure (unités audio ou millisecondes) en modifiant

l'option Format d'affichage dans la boîte de dialogue Projet > Réglages du projet > Général. L'option Unités audio affecte les affichages temporels dans les fenêtres Mixage audio, Programme et Montage.

- Pour afficher les listes d'effets et d'émissions, cliquez sur le triangle situé à gauche des menus contextuels des options d'automatisation. Pour ajouter un effet ou une émission, cliquez sur un triangle quelconque situé à droite des listes d'effets et d'émissions.

Remarque : si vous ne voyez pas toutes les pistes que vous avez configurées pour l'affichage, cela signifie peut-être qu'elles sont affichées hors de la fenêtre Mixage audio. Redimensionnez la fenêtre ou défilez horizontalement.

Pour contrôler les pistes surveillées à la lecture :

Cliquez sur le bouton Solo pour les pistes correspondantes.

Remarque : vous pouvez exclure une piste à l'aide du bouton Silence. Cependant, utilisez l'icône de haut-parleur de la fenêtre Montage pour contrôler les pistes à écouter pendant le montage et réservez le bouton Silence pour le contrôle automatisé.

Ajustement des niveaux de gain ou de volume

Vous pouvez équilibrer les niveaux de gain ou de volume de plusieurs pistes ou éléments, ou bien arranger le signal audio, trop haut ou trop bas, d'un élément ou d'une piste. Le gain fait généralement référence au niveau d'entrée et le volume au niveau de sortie. Sachez toutefois que si le niveau d'un élément audio a été réglé trop bas à la numérisation, vous risquez en augmentant le gain ou le volume d'amplifier le bruit. Pour des résultats optimaux, respectez la règle standard qui consiste à enregistrer ou à numériser l'audio source au niveau optimal. Vous pourrez ainsi vous concentrer sur l'ajustement des niveaux des pistes.

Les niveaux des pistes sont contrôlés dans la fenêtre Mixage audio ou Montage. Le niveau de gain d'un élément sélectionné est disponible avec la commande Élément > Options audio > Gain audio. Le niveau de sortie d'un élément sélectionné est contrôlé dans la fenêtre Montage ou Options d'effet. La commande Gain est indépendante du réglage des niveaux dans la fenêtre Mixage audio et Montage, mais sa valeur est combinée avec les niveaux des pistes pour le mixage final.

Si la fenêtre Mixage audio est la fenêtre principale pour contrôler les niveaux des pistes, vous pouvez également utiliser pour cela les images clés des pistes audio de la fenêtre Montage. Comme les images clés des pistes représentent des paramètres d'automatisation du mixage, elles affectent la sortie uniquement lorsque l'automatisation est réglée sur Lecture, Au toucher ou Verrou (voir les sections « [Automatisation dans la fenêtre Mixage audio](#) », page 209 et « [Activation des images clés](#) », page 270).

Pour encore mieux contrôler les niveaux, utilisez l'effet Dynamique (voir la section « [Plage dynamique](#) », page 309).

Pour spécifier un niveau de sortie de piste uniforme :

Dans la fenêtre Mixage audio, ajustez le réglage du volume de la piste.

Remarque : vous pouvez utiliser cette procédure lorsque l'automatisation n'est pas appliquée à une piste. Si des niveaux varient dans le temps du fait de l'application d'images clés d'automatisation des pistes, vous avez la possibilité d'ajuster uniformément

le niveau des pistes en l'envoyant à un mixage secondaire et en réglant le niveau de mixage secondaire.

Pour exclure une piste :

Cliquez sur l'icône Haut-parleur de la piste dans la fenêtre Mixage audio.

Remarque : l'exclusion n'affecte pas les éléments de pré-équilibreur tels que les effets et les émissions. De plus, l'état du bouton Silence dépend des réglages d'automatisation en vigueur (voir la section « [Automatisation dans la fenêtre Mixage audio](#) », page 209). Si vous souhaitez rendre une sortie de piste totalement silencieuse, cliquez sur l'icône Haut-parleur de la piste dans la fenêtre Montage.

Pour modifier les niveaux audio d'une piste ou d'un élément dans la fenêtre Montage :

1 Dans la fenêtre Montage, développez l'affichage de la piste, s'il y a lieu, en cliquant sur le triangle d'expansion situé en regard du nom de la piste.

2 Cliquez sur le bouton Afficher les images clés , puis choisissez Afficher le volume des éléments dans le menu contextuel.

3 Utilisez l'outil Plume pour ajuster le niveau d'uniformité (si des images clés n'ont pas été ajoutées) ou pour ajouter ou modifier les images clés (voir la section « [Utilisation des images clés dans la fenêtre Montage](#) », page 244).


Pour spécifier un niveau de gain uniforme pour un élément :

1 Sélectionnez un élément audio dans la fenêtre Montage.

2 Choisissez Élément > Options audio > Gain audio.

3 Effectuez l'une des actions suivantes, puis cliquez sur OK :

- Indiquez une valeur de gain. 0 dB correspond au gain d'origine de l'élément.
- Cliquez sur Normaliser pour qu'Adobe Premiere Pro optimise le gain automatiquement. La valeur affichée est modifiée et indique la quantité de gain qu'Adobe Premiere Pro applique automatiquement pour atteindre le gain maximal sans écrêter.

 Si aucune image clé de volume n'est définie pour un élément sélectionné, vous pouvez ajuster un gain global à l'aide de la propriété Volume de la fenêtre Options d'effet.

Fondu enchaîné ou fondu audio

Un fondu audio est analogue à une transition vidéo. Pour un fondu enchaîné, vous ajoutez une transition audio entre deux éléments audio adjacents d'une même piste. Le fondu enchaîné par défaut est Puissance constante, qui crée un fondu linéaire perceptible par l'homme. Vous disposez également de la transition audio Gain constant, qui crée un fondu mathématiquement linéaire mais non perceptible comme tel.

Pour appliquer un fondu enchaîné à deux éléments audio :

1 Si nécessaire, cliquez sur le triangle situé à gauche de chaque nom pour agrandir les pistes à ajuster.

2 Vérifiez que les deux éléments audio sont adjacents.

3 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour ajouter la transition audio par défaut à la fenêtre Effets, déplacez l'indicateur d'instant courant vers le point de montage situé entre les éléments, puis choisissez Séquence > Ajouter une transition audio.
- Pour ajouter une transition audio autre que la transition par défaut, développez le chutier Transitions audio dans la fenêtre Effets, faites glisser la transition audio vers la fenêtre Montage sur le point de montage entre les deux éléments à ajuster.

Pour appliquer un fondu vers l'intérieur à l'audio d'un élément :

- 1 Si nécessaire, cliquez sur le triangle situé à gauche de chaque nom pour agrandir les pistes à ajuster.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Faites glisser une transition audio de la fenêtre Effets vers la fenêtre Montage de façon à l'aligner sur le point d'entrée de l'élément audio.
 - Cliquez deux fois sur une transition appliquée, puis choisissez Début de découpe dans le menu contextuel Alignement de la fenêtre Options d'effet.

Pour appliquer un fondu vers l'extérieur à l'audio d'un élément :

- 1 Si nécessaire, cliquez sur le triangle situé à gauche de chaque nom pour agrandir les pistes à ajuster.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Faites glisser une transition audio de la fenêtre Effets vers la fenêtre Montage de façon à l'aligner sur le point de sortie de l'élément audio.
 - Cliquez deux fois sur une transition appliquée, puis choisissez Fin de découpe dans le menu contextuel Alignement de la fenêtre Options d'effet.

Pour modifier une transition audio :

Cliquez deux fois sur la transition dans la fenêtre Montage et ajustez la transition dans la fenêtre Options d'effet (voir la section « [Modification des réglages d'une transition](#) », [page 182](#)).

Pour personnaliser l'intensité du fondu audio ou du fondu enchaîné :

Pour chaque élément impliqué dans le fondu, réglez le graphique de l'image clé du volume audio de l'élément au lieu d'appliquer une transition (voir la section « [Ajustement des niveaux de gain ou de volume](#) », [page 192](#)).

Pour régler la durée par défaut d'une transition audio :

- 1 Choisissez Montage > Préférences > Général.
- 2 Définissez une valeur pour la Durée par défaut de la transition audio, puis cliquez sur OK.


Création de montages éclatés

La création d'un fondu enchaîné entre des éléments audio liés à des éléments vidéo qui ne se chevauchent pas est plus difficile qu'entre des éléments audio seulement. Si les éléments audio occupent la même piste, vous ne pouvez pas déplacer les éléments vidéo liés pour qu'ils se chevauchent, mais vous pouvez déplacer les éléments audio sur des pistes différentes. Le lien entre les composantes audio et vidéo de l'élément doit être rompu de façon qu'elles puissent être déplacées ou raccordées indépendamment les unes des autres.

Le fondu enchaîné entre des éléments audio liés à de la vidéo peut s'utiliser pour réaliser un montage éclaté, où vidéo et audio ne commencent pas en même temps. Dans l'une des versions d'un montage éclaté, appelé *coupe-L*, le point de sortie audio est fixé après celui de la vidéo, de sorte que la bande audio se poursuit après le point d'entrée de l'élément vidéo suivant. Dans un autre type de montage éclaté, le *prélude audio* ou *coupe J*, la bande audio d'un élément vidéo commence avant le point d'entrée vidéo.

Un fondu enchaîné appliqué entre des éléments préexistants dans la fenêtre Montage requiert généralement l'extension de la durée d'un élément audio ou plus. Si vous prolongez la durée d'un élément, vous devez ajouter des images dans son élément source (principal), au-delà du point d'entrée ou de sortie actuel. Par exemple, si vous n'avez pas raccordé le début ou la fin d'un élément source avant de l'ajouter à la fenêtre Montage, cet élément utilise déjà toutes les images source disponibles ; vous ne pouvez donc pas augmenter sa durée.

Pour créer un montage éclaté :

- 1 Si nécessaire, cliquez sur le triangle situé à gauche de chaque nom pour agrandir les pistes à ajuster.
- 2 Sélectionnez l'un des éléments impliqué dans le montage éclaté, puis choisissez **Élément > Rompre le lien audio et vidéo**. Répétez cette opération pour l'autre élément.
- 3 Sélectionnez l'outil **Modification compensée**  dans la palette d'outils.
- 4 En partant du point de montage audio entre les deux éléments, faites glisser vers la gauche ou vers la droite.

Remarque : si rien ne se passe, vérifiez qu'avant de commencer le déplacement, vous avez placé la pointeuse sur le point de montage audio visible et non sur une transition audio appliquée.

Panoramique et balance

Par défaut, toutes les pistes audio sortent sur la piste audio principale de la séquence. Comme les pistes contiennent des nombres de canaux différents de ceux de la piste principale (selon qu'il s'agit de pistes mono, stéréo ou 5.1 Surround), il est nécessaire de contrôler ce qui se passe lorsque une piste sort sur une autre piste contenant un nombre différent de canaux.

Panoramique place une piste audio mono sur une piste multicanal. Par exemple, si une voiture est conduite du côté droit d'une image vidéo, vous pouvez faire un panoramique de la piste mono de l'audio de la voiture, de façon à pouvoir l'entendre du côté droit du champ audio multicanal. *Balance* redistribue les canaux des pistes audio multicanaux parmi les canaux d'une autre piste multicanal. La balance est distincte du panoramique en ce sens que les informations spatiales sont déjà encodées dans plusieurs canaux ; la balance modifie simplifie leurs proportions relatives.

Remarque : *s'il y a lieu, vous pouvez équilibrer un élément en appliquant l'effet audio Balance. Procédez ainsi uniquement après avoir déterminé que la balance des pistes était insuffisante.*

Quant appliquer un panoramique ou une balance

La disponibilité du panoramique et de la balance n'est pas définie par une piste audio, mais plutôt par la comparaison du nombre de canaux de la piste et du nombre de canaux de sa piste de sortie. Dans la fenêtre Mixage audio, le nombre de niveaux d'une piste indique le nombre de canaux pour cette piste, et le nom de la piste de sortie est visible en bas de chaque piste. Les règles suivantes déterminent si un panoramique ou une balance peut être appliqué à la piste de sortie de l'audio d'une piste :

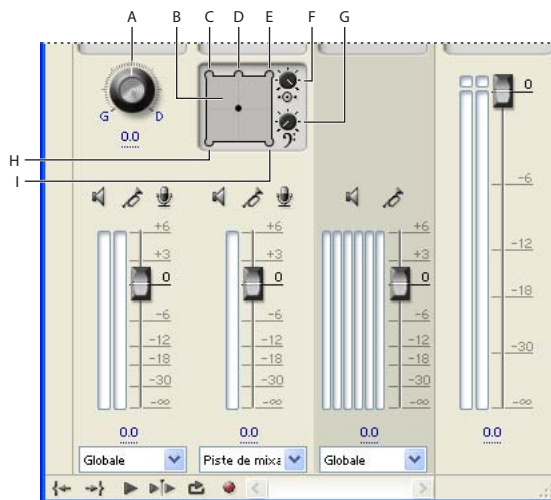
- Lorsque vous sortez une piste mono vers une piste stéréo ou 5.1 Surround, vous pouvez lui appliquer un panoramique.
- Lorsque vous sortez une piste stéréo vers une piste stéréo ou 5.1 Surround, vous pouvez lui appliquer une balance.
- Lorsque la piste de sortie contient moins de canaux, Adobe Premiere Pro fait un mixage descendant de l'audio pour qu'il soit compatible avec le nombre de canaux le plus petit (voir la section « [Mixage descendant vers un nombre de canaux plus petit](#) », page 209).
- Lorsque les deux pistes sont mono ou 5.1 Surround, le panoramique et la balance ne sont pas disponibles. Les canaux des deux pistes correspondent directement.

Lorsque la piste audio principale est la piste de sortie par défaut, une séquence peut également inclure des pistes de mixage secondaire (voir la section « [Utilisation des mixages secondaires](#) », page 205). Les pistes de mixage secondaire peuvent être à la fois une destination de sortie des autres pistes audio et une source audio vers la piste principale (ou les autres pistes de mixage secondaire). Par conséquent, le nombre de canaux d'une piste de mixage secondaire affecte les commandes de panoramique et de balance disponibles sur les pistes qui sortent vers elle, et le nombre de canaux de la piste de sortie du mixage secondaire affecte la disponibilité du panoramique ou de la balance pour cette piste de mixage secondaire.

Application des réglages de panoramique ou de balance

La fenêtre Mixage audio fournit des commandes pour le panoramique et la balance. Un bouton rond apparaît lorsqu'une piste mono ou stéréo sort vers une piste stéréo. Vous faites pivoter le bouton pour régler le panoramique ou la balance audio entre les canaux des pistes de sortie gauche et droite. Un plateau carré apparaît lorsque une piste mono ou stéréo sort vers une piste 5.1 Surround. Le plateau décrit le champ audio bidimensionnel créé par l'audio 5.1 Surround. Vous faites glisser un curseur à réticule dans le plateau pour régler la balance ou le panoramique audio entre les cinq haut-parleurs, représentés par des poches autour du bord du plateau. Le plateau contient également des commandes d'ajustement d'un pourcentage de canal du centre de la piste audio 5.1 Surround ; ainsi qu'un volume de caisson de basse. Aucune commande de panoramique n'apparaît si une piste sort vers une piste de mixage secondaire ou une piste principale contenant un nombre de canaux identique ou inférieur ; par conséquent, une commande de panoramique ou de balance n'est jamais disponible pour une piste 5.1 Surround. Une piste principale ne contient pas de commande de panoramique ni de balance car elle n'est jamais routée vers une autre piste. Toutefois, appliquer un effet de panoramique ou de balance à une séquence complète est possible en cas d'utilisation de la séquence en tant que piste d'une autre séquence.

Vous pouvez modifier le réglage du panoramique dans le temps dans la fenêtre Mixage audio (voir la section « [Automatisation dans la fenêtre Mixage audio](#) », page 209) ou dans la fenêtre Montage en appliquant des images clés à la propriété Panoramique d'une piste (voir la section « [Utilisation des images clés dans la fenêtre Montage](#) », page 244).



Commandes de panoramique et de balance

- A.** bouton de balance/panoramique Stéréo
- B.** bouton de balance/panoramique 5.1 Surround
- B.** Canal de gauche
- D.** Canal au centre
- E.** Canal de droite
- F.** Pourcentage du centre
- G.** Volume LFE
- H.** Canal Surround de gauche
- I.** Canal Surround de droite

💡 Pour des résultats optimaux de réglage du panoramique et de la balance, veillez à ce que les sorties de votre ordinateur ou de votre carte son soit bien connectée au bon haut-parleur, et vérifiez que les câbles positifs et négatifs sont connectés correctement sur tous les haut-parleurs.

Pour régler la balance ou le panoramique d'une piste routée vers une piste stéréo dans la fenêtre Mixage audio :


Dans une fenêtre Mixage audio, procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites glisser le bouton de commande ou la valeur du panoramique sous le bouton.
- Cliquez sur la valeur sous le bouton de commande du panoramique, tapez une nouvelle valeur, puis appuyez sur Entrée.

Pour régler la balance ou le panoramique d'une piste routée vers une piste 5.1 Surround dans la fenêtre Mixage audio :


1 Dans la fenêtre Mixage audio, cliquez sur le curseur à réticule et faites-le glisser vers un endroit quelconque du plateau. Pour aligner le curseur à réticule sur un canal de gauche, de droite ou centré, faites-le glisser vers une poche le long du plateau.

2 Ajustez le pourcentage du canal du centre en faisant glisser le bouton de pourcentage du centre.

3 Si nécessaire, ajustez le niveau du canal LFE (caisson de basse) en faisant glisser le bouton au-dessus de l'icône Clé de Fa .

Pour régler la balance ou le panoramique d'une piste dans la fenêtre Montage :

1 Dans la fenêtre Montage, développez s'il y a lieu l'affichage d'une piste en cliquant sur le triangle d'expansion situé en regard du nom de la piste.

2 Cliquez sur le bouton Afficher les images clés , puis choisissez Afficher les images clés des pistes dans le menu qui s'affiche.

3 Cliquez sur le menu contextuel situé en haut à gauche de la piste, puis choisissez Panoramique > Balance ou Panoramique > Panoramique. (Pour l'audio 5.1 Surround, choisissez la dimension à modifier dans le menu Panoramique.)

4 Utilisez l'outil Plume pour ajuster le niveau d'uniformité (si des images clés n'ont pas été ajoutées) ou pour ajouter ou modifier les images clés (voir la section « [Utilisation des images clés dans la fenêtre Montage](#) », page 244).

Eclatement des canaux en un élément audio

Vous pouvez utiliser la commande Eclater en éléments mono sur un élément sélectionné dans la fenêtre Projet pour séparer les pistes audio 5.1 Surround ou stéréo d'un élément en plusieurs éléments mono. L'éclatement d'un élément stéréo crée deux éléments audio mono, un pour chaque canal. De même, l'éclatement d'un élément 5.1 Surround crée six éléments audio mono, cinq canaux plus le canal LFE. Si un élément audio est lié à la vidéo, l'éclatement de l'élément produit également une piste vidéo sans audio. L'élément d'origine est toujours conservé.

Les fichiers résultants portent les noms des canaux d'origine qui sont ajoutés à la fin des nouveaux noms de fichiers. Ainsi, un élément audio stéréo nommé Zoom est éclaté en deux fichiers nommés Zoom vers la gauche et Zoom vers la droite.

Pour éclater les canaux en un élément audio :

1 Dans la fenêtre Projet, sélectionnez un élément contenant de l'audio 5.1 Surround ou de la stéréo.

2 Choisissez Élément > Options audio > Eclater en éléments mono.

Traitement d'un élément mono en tant que stéréo

Il est parfois utile d'utiliser un élément audio mono en tant qu'élément stéréo. La commande Traiter en tant que stéréo applique un élément mono à une paire de canaux stéréo gauche et droite.

Vous devez utiliser la commande Traiter en tant que stéréo sur un élément mono dans la fenêtre Projet avant de l'ajouter à une piste stéréo dans la fenêtre Montage. Une instance d'élément ne peut être convertie en stéréo lorsqu'elle est utilisée dans une piste audio mono. Utilisez la commande Traiter en tant que stéréo sur une instance de l'élément dans la fenêtre Projet, puis faites-la glisser vers une piste stéréo.

Pour utiliser un élément mono en tant que stéréo :




- 1 Sélectionnez un élément mono dans la fenêtre Projet.
- 2 Choisissez Élément > Options audio > Traiter en tant que stéréo.

Visualisation d'éléments audio

Vous pouvez afficher les graphiques temporels Volume, Silence ou Panoramique d'un élément audio dans la fenêtre Montage, ainsi que la forme d'onde de l'élément dans la fenêtre Montage. Vous pouvez aussi afficher un élément audio dans le volet Source de la fenêtre Moniteur, ce qui est utile pour régler avec précision des points d'entrée et de sortie (voir la section « [Définition des points d'entrée et de sortie audio basés sur des échantillons](#) », page 134). Enfin, vous pouvez afficher la durée de la séquence en unités audio et non en images, ce qui est pratique pour modifier l'audio en incréments plus petits que les images.


Pour afficher des éléments audio :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour visualiser la forme d'onde audio d'un élément dans la fenêtre Montage, cliquez sur le triangle situé à gauche du nom de la piste audio, puis sur l'icône Définir le style d'affichage  sous l'icône Activer/Désactiver la sortie des pistes . Ensuite, choisissez Afficher la forme d'onde.
- Pour afficher un élément audio dans le volet Source de la fenêtre Moniteur lorsque l'élément se trouve dans la fenêtre Montage, cliquez fois sur cet élément.
- Pour afficher un élément audio dans le volet Source de la fenêtre Moniteur lorsque l'élément se trouve dans la fenêtre Projet, faites glisser l'élément vers le volet Source. Si un élément contient une partie vidéo et audio, vous pouvez afficher la partie audio dans le volet Source en cliquant sur le bouton Vidéo et audio à plusieurs reprises pour faire apparaître l'icône Audio .

Pour visualiser la durée en unités audio :

Dans la fenêtre Mixage audio, le volet Programme ou la fenêtre Montage, choisissez Unités audio dans le menu de la fenêtre.


 Pour afficher des informations détaillées sur le volume lors de l'affichage d'une forme d'onde audio dans la fenêtre Montage, augmentez la hauteur de la piste. Pour afficher des informations détaillées sur la durée, affichez la durée en unités audio.

Définition de la source de l'entrée d'une piste

Lorsque vous activez l'enregistrement d'une piste, la piste peut enregistrer à partir du canal Matériel d'entrée/sortie sélectionné dans la boîte de dialogue des préférences du matériel audio. Cette boîte de dialogue contient le bouton Réglages ASIO qui permet d'activer des entrées audio connectées à votre ordinateur. Vous pouvez utiliser le menu contextuel des entrées des pistes pour choisir le canal qui sera routé vers une piste donnée.

Les pistes principales et de mixage secondaire recevant toujours de l'audio à partir des pistes de la séquence, les options d'entrée des pistes et d'enregistrement ne sont pas disponibles.









Pour modifier l'entrée d'une piste :

- 1 Dans la fenêtre Mixage audio, vérifiez que le bouton Activer la piste pour l'enregistrement  est activé (en rouge) pour la piste à modifier.
- 2 Sélectionnez une source d'entrée dans le menu contextuel des options d'entrée, qui apparaît directement au-dessus du bouton Activer la piste pour l'enregistrement.

Pour ajuster les préférences du matériel audio :

Choisissez Montage > Préférences > Matériel audio, puis définissez les options suivantes :

Périphérique d'entrée/de sortie Détermine quel matériel audio connecté est routé dans et en dehors d'Adobe Premiere Pro. Pour qu'un matériel soit disponible, un pilote actualisé doit être installé correctement dans Windows. De plus, si vous souhaitez entrer plus de deux canaux stéréo ou surveiller l'audio 5.1 Surround, le pilote du matériel doit être conforme à la spécification ASIO (Audio Stream Input Output). S'il ne l'est pas, seules les entrées et les sorties stéréo seront disponibles, indépendamment du nombre d'entrées et de sorties matérielles connectées.

Mappage des canaux de sortie Spécifie dans quelle mesure chaque canal de matériel correspond à un canal de sortie audio d'Adobe Premiere Pro. Les colonnes Stéréo et 5.1 correspondent au nombre de canaux (sorties) de la piste audio principale de la séquence actuelle, défini lors de la création d'une séquence. Les séquences Mono utilisent la colonne Stéréo car le signal mono est sorti sur les haut-parleurs de gauche et de droite. L'icône Colonne stéréo  signale le mappage des canaux des matériels en affichant l'icône Canal Stéréo de gauche  ou Canal stéréo de droite  dans les mixages stéréo d'Adobe Premiere Pro. L'icône Colonne 5.1 signale le mappage des canaux des matériels en affichant l'icône Canal de gauche , l'icône Canal de droite , l'icône Canal Surround de gauche , l'icône Canal Surround de droite  ou l'icône Canal du centre  dans les mixages 5.1 Surround.

Latence Définit la taille de la mémoire cache utilisée lors du traitement. La latence courte est généralement conseillée pour la précision et l'enregistrement en direct. La latence longue est recommandée pour le traitement lourd des effets.

Réglages ASIO Spécifie les réglages ASIO pour le périphérique sélectionné. Les réglages indiqués dans cette boîte de dialogue sont fournis par le périphérique et le pilote que vous utilisez, non par Adobe Premiere Pro (voir la documentation pour le périphérique et le pilote ASIO que vous utilisez).

Routage de la sortie des pistes

Par défaut, la sortie de la piste est routée vers la piste principale. Vous pouvez également router le signal de piste complet vers une piste de mixage secondaire ou une piste principale à l'aide du menu contextuel de sortie figurant en bas de chaque piste dans la fenêtre Mixage audio. Le signal de sortie contient toutes les propriétés spécifiées pour cette piste, y compris l'automatisation, les effets, les réglages Panoramique/Balance, Solo/Silence et les réglages de l'atténuateur. Dans la fenêtre Mixage audio, tous les mixages secondaires sont regroupés à droite de toutes les pistes audio. Vous pouvez sortir une piste vers un mixage secondaire quelconque, mais pour éviter les boucles de retour, les mixages secondaires ne peuvent être routés que vers un mixage secondaire à droite de la piste, ou vers la piste principale. Le menu contextuel de sortie énumère uniquement les pistes qui suivent ces règles.

Si vous souhaitez créer une disposition envoi/retour avec un mixage secondaire d'effets, voir la section [« Utilisation des émissions », page 206](#).

Pour router la sortie des pistes vers une autre piste :

Sélectionnez une piste de mixage secondaire ou la piste principale dans le menu contextuel des options de sortie qui figure en bas de chaque piste dans la fenêtre Mixage audio.

Pour désactiver complètement une sortie de piste :

Cliquez sur l'icône Haut-parleur de la piste dans la fenêtre Mixage audio pour la masquer. Ainsi, la piste ne sort plus aucun signal mais le routage du signal ne change pas.

Application d'effets aux pistes audio

Vous pouvez appliquer jusqu'à cinq effets à une piste audio dans la fenêtre Mixage audio. Les options d'effets des pistes sont contrôlées dans la fenêtre Mixage audio de la liste d'effets, dans le panneau contenant les effets et les émissions. Si le panneau n'est pas visible, développez-le à l'aide du triangle situé en haut à gauche des menus d'automatisation. La liste d'effets contient cinq menus contextuels qui permettent d'appliquer jusqu'à cinq effets de piste. Adobe Premiere Pro traite les effets en fonction de l'ordre dans lequel ils sont affichés et tient compte du résultat d'un effet dans l'effet suivant de la liste ; la modification de l'ordre d'affichage a donc une incidence sur les résultats. La liste d'effets fournit également un contrôle total sur les modules externes VST que vous avez ajoutés (voir la section [« Utilisation des effets VST », page 204](#)). Les effets appliqués à la fenêtre Mixage audio sont visualisables et modifiables dans la fenêtre Montage.

Un effet peut être appliqué avant ou après l'atténuateur, qui détermine si l'effet est appliqué avant ou après l'application de l'atténuateur de la piste. Les effets sont par défaut réglés sur après atténuateur. Vous pouvez enregistrer les modifications que vous apportez aux propriétés des effets dans le temps à l'aide des options d'automatisation, ou les spécifier dans la fenêtre Montage à l'aide des images clés des pistes (voir les sections « [Automatisation dans la fenêtre Mixage audio](#) », page 209 et « [Animation d'effets dans la fenêtre Montage](#) », page 246).



Effets audio

- A.** Nom de l'effet appliqué et menu contextuel d'effets
- B.** Ignorer effets
- C.** Bouton de commande de la propriété de l'effet sélectionnée
- D.** Menu contextuel des propriétés d'effets

💡 Si vous envisagez d'utiliser le même effet plusieurs fois, pensez à conserver des ressources système en partageant des effets par le biais d'un mixage secondaire. Créez un mixage secondaire, appliquez-lui l'effet et utilisez les émissions pour router les pistes vers le mixage secondaire en vue du traitement des effets (voir la section « [Utilisation des émissions](#) », page 206).

Pour appliquer un effet de piste dans la fenêtre Mixage audio :

Dans la piste où vous souhaitez appliquer l'effet, cliquez sur un triangle dans la liste d'effets et choisissez un effet.

Remarque : pensez à planifier l'ordre des effets de piste avant de les appliquer car vous ne pouvez pas déplacer un effet dans la liste. Vous pouvez désactiver un effet à un emplacement dans la liste et l'activer à un autre emplacement, mais les réglages qui se trouvaient à l'emplacement précédent ne seront pas transférés.

Pour modifier des réglages d'effets de pistes dans la fenêtre Mixage audio :


- 1 Vérifiez que l'effet à modifier est sélectionné dans la liste Effets.
- 2 Si besoin est, choisissez la propriété de l'effet à modifier dans le menu contextuel situé en bas du panneau effets/émissions.
- 3 Modifiez la valeur de la propriété à l'aide du bouton de commande des effets au-dessus du menu de propriétés.

💡 Si vous avez sélectionné un module externe VSR, cliquez deux fois sur le nom de l'effet de piste pour ouvrir une fenêtre contenant toutes les propriétés fournies par l'effet.

Pour désigner un effet de piste comme pré-atténuateur ou post-atténuateur :

Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre Mixage audio, puis choisissez Pré ou Post.


Pour modifier les réglages d'effets des pistes dans la fenêtre Montage :

- 1 Dans la fenêtre Montage, développez s'il y a lieu l'affichage d'une piste en cliquant sur le triangle d'expansion situé en regard du nom de la piste.
- 2 Cliquez sur le bouton Afficher les images clés , puis choisissez Afficher les images clés des pistes dans le menu qui s'affiche.
- 3 Cliquez sur le menu contextuel situé en haut à gauche de la piste (il apparaît avec la sélection par défaut « Suivi :Volume ») ; choisissez ensuite le nom et la propriété de l'effet dans le menu contextuel. (Les effets de pré-atténuateur apparaissent en haut du menu ; les effets de post-atténuateur apparaissent en bas du menu. Les numéros figurant dans les noms d'effet font référence à leur position dans la liste des effets des pistes [ordre de rendu].)
- 4 Utilisez l'outil Plume pour ajuster le niveau d'uniformité (si des images clés n'ont pas été ajoutées) ou pour ajouter ou modifier les images clés (voir la section « [Utilisation des images clés dans la fenêtre Montage](#) », page 244).

Pour supprimer un effet de piste dans la fenêtre Mixage audio :

Dans la liste d'effets de la fenêtre Mixage audio, cliquez sur le triangle figurant à droite de l'effet à supprimer, puis choisissez Aucun.

Pour ignorer un effet de piste :

Cliquez sur le bouton Ignorer  en bas de la liste d'effets jusqu'à ce qu'il apparaisse avec une barre oblique.

Application d'effets aux éléments audio

Vous pouvez rechercher des effets audio dans la fenêtre Effets, à l'intérieur du chutier Effets audio. De là, recherchez un effet dans le chutier (5.1, Stéréo et Mono) nommé pour le nombre de canaux de la piste où vous souhaitez appliquer l'effet.

Vous appliquez et modifiez des effets d'éléments audio de la même façon que vous appliquez des effets aux éléments vidéo (pour plus d'informations, voir la section « [Application et réglage des effets standard](#) », page 267). La liste suivante décrit les différences entre l'utilisation des effets d'éléments audio et des effets d'éléments vidéo.

- Dans la fenêtre Effets, faites glisser les effets dans le chutier Effets audio et non dans le chutier Effets vidéo.
- Dans la fenêtre Montage, faites glisser les effets audio vers les éléments audio au lieu des éléments vidéo.
- Pour les éléments audio, les seuls effets fixes sont Ignorer le volume et Niveau du volume.

Utilisation des effets VST

Tous les effets audio d'Adobe Premiere Pro sont écrits dans le module externe Steinberg VST (Virtual Studio Technology) standard. Vous pouvez ajouter des modules externes VST tiers. Il se peut que les effets VST contiennent des commandes et des instances supplémentaires d'effets par piste ; toutes sont accessibles dans la fenêtre Mixage audio. Vous appliquez les effets VST de la même façon que vous appliquez les autres effets aux pistes ou aux éléments (voir les sections « [Application d'effets aux pistes audio](#) », page 201 et « [Application d'effets aux éléments audio](#) », page 203).

Dans Adobe Premiere Pro, les effets VST apparaissent dans les menus d'effets de pistes de la fenêtre Mixage audio et dans le chutier Effets audio, de sorte que vous pouvez les appliquer à des éléments individuels. Le plus souvent, ils apparaissent dans le chutier Effets audio et dans le type de piste correspondant au nombre de pistes pris en charge par l'effet. Ainsi, les effets VST stéréo apparaissent dans les menus contextuels des effets de pistes de la fenêtre Mixage audio pour les pistes stéréo uniquement, et dans le chutier Stéréo du chutier Effets audio de la fenêtre Effets. Dès que vous les avez appliqués, vous pouvez ouvrir une fenêtre dotée de toutes les commandes afférentes. Vous pouvez laisser ouvertes plusieurs fenêtres de l'éditeur VST aussi longtemps que vous le souhaitez, comme avec l'automatisation des effets, mais sachez qu'elles se fermeront à la fermeture du projet.

Si vous avez déjà installé une application compatible VST autre qu'Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro recherche les effets VST dans le dossier VST existant. Si d'autres applications VST compatibles sont installées, Adobe Premiere Pro crée un dossier appelé VST dans le dossier Program Files. Il existe aussi un dossier VST dans le dossier Plug-ins du dossier Adobe Premiere Pro, mais les modules externes qui y sont stockés sont utilisés uniquement par Adobe Premiere Pro.

Remarque : lorsque vous utilisez un effet VST non fourni par Adobe, la disposition des commandes et les résultats du module externe relèvent de la responsabilité du fabricant de modules externes. Adobe Premiere Pro présente simplement les commandes et traite les résultats.

Pour modifier un effet du module externe VST appliqué :

Dans le panneau effets/émissions de la fenêtre Mixage audio, procédez de l'une des façons suivantes:

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nom de l'effet appliqué dans la liste d'effets, choisissez Montage et spécifiez les options souhaitées.
- Cliquez deux fois sur le nom de l'effet, puis spécifiez les options souhaitées.
- Sélectionnez l'option à modifier dans le menu contextuel situé en bas du panneau effets/émissions de la même piste, puis utilisez le bouton de commande de l'effet au-dessus du menu contextuel pour ajuster les propriétés de l'option.

Remarque : il est possible qu'une fenêtre de l'éditeur VST ne soit pas disponible pour chaque effet VST.

Pour sélectionner une valeur prédéfinie pour un effet VST :

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nom de l'effet dans la liste d'effets, choisissez un effet prédéfini en bas du menu qui apparaît.

Remarque : si un effet ne prend pas en charge les valeurs prédéfinies, Par défaut est la seule option disponible. Elle permet de réinitialiser les valeurs de toutes les options de l'effet.

Utilisation des mixages secondaires

Un mixage secondaire est une piste qui combine les signaux audio qui lui parviennent à partir de pistes audio spécifiques ou d'émissions de pistes de la même séquence. Un mixage secondaire est une étape intermédiaire entre les pistes audio et la piste principale. Les mixages secondaires sont utiles pour travailler avec plusieurs pistes audio de façon identique. Vous pouvez ainsi utiliser un mixage secondaire pour appliquer des réglages audio et des réglages d'effets identiques à trois pistes d'une séquence qui en compte cinq. Les mixages secondaires permettent d'optimiser la puissance de traitement d'un ordinateur en vous donnant la possibilité d'appliquer une instance d'un effet ou lieu de plusieurs instances.

A l'instar des pistes audio contenant des éléments, les mixages secondaires peuvent être mono, stéréo ou 5.1 Surround. Ils apparaissent comme des pistes totalement fonctionnelles dans les fenêtres Mixage audio et Montage. Vous pouvez modifier les propriétés des pistes de mixage secondaire comme n'importe quelle piste contenant des éléments audio. Cependant, les mixages secondaires se distinguent des pistes audio en plusieurs points :

- Les pistes de mixage secondaire ne pouvant pas contenir d'éléments, vous ne pouvez pas y faire d'enregistrements. Elles ne contiennent donc pas d'options d'entrée de matériel ou d'enregistrement, ni de propriétés de montage d'éléments.
- Dans la fenêtre Mixage audio, les mixages secondaires ont un fond plus sombre que les autres pistes.
- Dans la fenêtre Montage, les mixages secondaires n'ont pas d'icône Activer/Désactiver la sortie des pistes (haut-parleur), ni d'icône Style d'affichage.

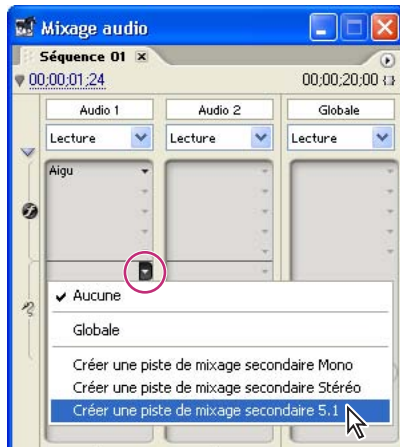
Pour créer un mixage secondaire dans la fenêtre Montage :

- 1 Choisissez Séquence > Ajouter des pistes.
- 2 Spécifiez les options dans la section Pistes de mixage secondaire audio, puis cliquez sur OK.

Pour créer simultanément un mixage secondaire et lui affecter une émission :

- 1 S'il y a lieu, affichez le panneau effets/émissions dans la fenêtre Mixage audio en cliquant sur le triangle situé à gauche des menus contextuels des options d'automatisation.

2 Choisissez Créer une piste de mixage secondaire audio, Créer une piste de mixage secondaire Stéréo ou Créer une piste de mixage secondaire 5.1 dans l'un des cinq menus contextuels de listes d'émissions de la fenêtre Mixage audio.



Choix d'un type de mixage secondaire dans la fenêtre Mixage audio

Pour router la sortie d'une piste vers un mixage secondaire :

Dans la fenêtre Mixage audio, sélectionnez le nom du mixage secondaire dans le menu de sortie de la piste, en bas de la piste.

Utilisation des émissions

Chaque piste contient cinq *émissions* situées dans la liste des émissions de la fenêtre Mixage audio. Les émissions sont souvent employées pour router le signal d'une piste à une piste de mixage secondaire à des fins de traitement des effets. Le mixage secondaire peut renvoyer le signal traité au mixage en le routant à la piste principale, ou router le signal à un autre mixage secondaire. Une émission contient un bouton de niveau qui contrôle le rapport entre le volume de piste de l'émission et le volume du mixage secondaire. Cette valeur s'appelle le *rapport sec/humide*, « humide » désignant le signal du mixage secondaire traitant les effets et « sec » le signal provenant de la piste d'émission. Un rapport sec/humide de 100 % indique que la sortie du signal humide est à sa puissance maximale. Le volume du mixage secondaire affecte le signal humide, tandis que le volume de la piste d'émission affecte le signal sec.

Une émission peut s'appliquer avant ou après l'atténuateur, ce qui détermine si l'audio de la piste est envoyé avant ou après l'application de l'atténuateur de volume de la piste. Avec une émission pré-atténuateur, l'ajustement de l'atténuateur de la piste n'affecte pas le niveau de sortie dans l'émission. Une émission post-atténuateur conserve le rapport sec/humide, en atténuant simultanément les signaux secs et humides lors de l'ajustement du volume de la piste d'émission.

Pour router la sortie finale de la piste au lieu de créer une émission, voir la section [« Routage de la sortie des pistes », page 201](#).

Pour envoyer une piste à un mixage secondaire :

1 S'il y a lieu, affichez la liste des émissions dans la fenêtre Mixage audio en cliquant sur le triangle situé à droite des menus des options d'automatisation.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour envoyer à un mixage secondaire existant, choisissez le nom d'un mixage secondaire dans l'un des menus contextuels d'affectation des émissions dans la liste des émissions, pour la piste sur laquelle vous souhaitez appliquer l'émission.
- Pour créer un mixage secondaire et faire un envoi, choisissez Créer une piste de mixage secondaire audio, Créer une piste de mixage secondaire Stéréo ou Créer une piste de mixage secondaire 5.1 dans l'un des cinq menus contextuels d'affectation des émissions des pistes de la fenêtre Mixage audio.



Emissions

- A.** Nom du mixage secondaire affecté à l'émission et menu contextuel d'affectation des émissions
B. Envoyer silence **C.** Bouton de commande de la propriété de l'émission sélectionnée
D. Menu contextuel des propriétés d'envoi

Pour modifier les réglages d'émission (et non ceux du mixage secondaire) :

1 Dans la fenêtre Mixage audio, sélectionnez une émission dans la liste des émissions d'une piste.

2 Si besoin est, sélectionnez la propriété de l'émission à modifier dans le menu contextuel situé sous la commande de la propriété de l'émission sélectionnée.




Sélection dans le menu contextuel de la propriété sélectionnée

3 Modifiez la valeur de la propriété à l'aide du bouton de commande situé au-dessus du menu des propriétés d'affectation des émissions, en bas de la liste des émissions.

Pour désigner une émission en tant qu'effet pré atténuateur ou post-atténuateur :

Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre Mixage audio, puis choisissez Pré-équilibreur ou Post-équilibreur.

Pour exclure une émission :

Cliquez sur le bouton Silence  situé en regard du bouton de commande de l'émission pour la propriété d'émission sélectionnée.

Pour supprimer une émission :

Choisissez Aucune dans le menu contextuel des affectations des émissions.

Mixage descendant vers un nombre de canaux plus petit

Chaque fois que vous routez une sortie de piste vers une piste ou un matériel contenant un nombre inférieur de canaux, Adobe Premiere Pro doit procéder à un *mixage descendant* de l'audio afin d'ajuster le nombre de canaux de la piste de destination. Le mixage descendant est souvent pratique ou indispensable car l'audio d'une séquence peut être lu sur un support audio prenant en charge un nombre de canaux moindre que celui de votre mixage d'origine. A titre d'exemple, on peut imaginer que vous créez un DVD contenant de l'audio 5.1 Surround, mais que certains de vos clients utilisent des systèmes de haut-parleurs ou des télévisions acceptant uniquement le type stéréo (deux canaux) ou mono (un canal). Le mixage descendant peut également s'avérer nécessaire dans un projet lors de l'affectation d'une sortie de piste à une piste contenant un nombre moindre de canaux. Adobe Premiere Pro fournit l'option Type de mixage final 5.1 qui permet de choisir la façon de traduire de l'audio 5.1 Surround en stéréo ou en audio mono. Vous pouvez choisir entre des combinaisons variées de canaux à l'avant, de canaux à l'arrière et de canal LFE (ou caisson de basse).

Pour définir les préférences audio :

- 1 Choisissez Edition > Préférences.
- 2 Sélectionnez le volet Audio et choisissez Type de mixage final 5.1, puis cliquez sur OK.

Remarque : si vous souhaitez conserver l'intégrité des affectations des canaux droite/gauche, vous souhaitez peut-être éviter l'utilisation des options de mixage descendant qui incluent le canal LFE.

Automatisation dans la fenêtre Mixage audio

L'automatisation permet d'appliquer des modifications à des réglages d'une piste audio lors de la lecture d'une séquence. Vous pouvez automatiser les réglages de volume, de panoramique et de silence d'une piste ou de ses émissions. Pour les effets de piste, vous avez la possibilité d'automatiser toutes les propriétés d'effets, et notamment le réglage Ignorer.

Les modes d'automatisation sont définis dans le menu contextuel en haut de chaque piste. Par exemple, réglez l'automatisation sur Verrou, Au toucher ou Ecriture, puis déplacez l'atténuateur de volume ou la commande de panoramique d'une piste pendant la lecture. Lorsque vous lisez de l'audio avec un menu contextuel réglé sur Lecture, Au toucher ou Verrou, Adobe Premiere Pro lit la piste avec les réglages automatisés. Durant ces réglages effectués dans la fenêtre Mixage audio, Adobe Premiere Pro applique les modifications en créant des images clés de pistes dans la fenêtre Montage. A l'inverse, les images clés des pistes que vous ajoutez ou modifiez dans la fenêtre Montage automatisent les valeurs dans la fenêtre Mixage audio (comme les positions de l'atténuateur) lors de la lecture de l'audio.

Pour chaque piste audio, la sélection dans le menu des options d'automatisation détermine le statut d'automatisation lors du mixage :

Désactivé Ignore les réglages stockés de la piste pendant la lecture. Cette option permet d'utiliser les commandes de la fenêtre Mixage audio en temps réel, sans qu'elles interfèrent avec les réglages d'automatisation stockés.

Lecture Lit les réglages d'automatisation de la piste et s'en sert pour contrôler la piste pendant la lecture. Si une piste ne comporte pas de réglage, l'ajustement d'une option de piste (telle que le volume) affecte uniformément la piste complète. Si vous ajustez la propriété d'une piste réglée sur Lecture, lors de l'arrêt de l'ajustement, la propriété reprendra la valeur qu'elle avait peu avant l'enregistrement des modifications automatisées actuelles. La fréquence du retour est déterminée par la préférence audio Unité de correspondance automatique.

Ecriture Enregistre les ajustements effectués aux réglages automatisables des pistes non définis sur Sécurisé pendant l'écriture et crée les images clés des pistes correspondantes dans la fenêtre Montage. Le mode Ecriture écrit l'automatisation dès le démarrage de la lecture, sans attendre la modification d'un réglage. Vous pouvez modifier ce comportement à l'aide de la commande Basculer du mode Ecriture au mode Au toucher dans le menu de la fenêtre Mixage audio. Lorsque la commande Basculer du mode Ecriture au mode Au toucher est activée, toutes les pistes réglées sur le mode Ecriture basculent en mode Au toucher à l'arrêt de la lecture ou à la fin du cycle de bouclage d'une lecture.

Verrou Identique à l'option Ecriture, sauf que l'automatisation ne démarre pas tant que vous n'avez pas commencé à régler une valeur, et la valeur reste telle qu'elle était lorsque vous avez arrêté l'ajustement.

Au toucher Identique à l'option Ecriture, sauf que l'automatisation ne démarre pas tant que vous n'avez pas commencé à régler une valeur. Lorsque vous cessez de régler une propriété, sa valeur revient à ce qu'elle était avant l'enregistrement des modifications automatisées actuelles. La fréquence du retour est déterminée par la préférence audio Unité de correspondance automatique.

Si vous souhaitez modifier les réglages d'automatisation de certaines propriétés et ne pas modifier les autres, utilisez la commande Sécurisé pendant l'écriture dans le menu contextuel d'une propriété. Avec cette option, la propriété n'est pas modifiable lorsque le mode d'automatisation Ecriture est activé. Lorsque vous réglez une propriété sur Sécurisé pendant l'écriture, la propriété est protégée sur toutes les pistes d'une séquence.

Pour plus d'informations sur les réglages d'automatisation des pistes dans la fenêtre Montage, voir la section [« Utilisation des images clés dans la fenêtre Montage », page 244.](#)

Pour automatiser les propriétés des pistes dans le temps dans la fenêtre Mixage audio :

- 1 Dans la fenêtre Mixage audio ou Montage, placez l'instant courant au point de démarrage de l'enregistrement des modifications d'automatisation. Dans la fenêtre Mixage audio, vous pouvez définir l'instant courant en haut à gauche de la fenêtre.
- 2 Dans la fenêtre Mixage audio, choisissez un mode d'automatisation dans le menu des options d'automatisation figurant en haut de chaque piste à automatiser.
- 3 S'il y a lieu, empêchez toute propriété d'être affectée par le mode d'automatisation Ecriture en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la propriété et en sélectionnant Sécurisé pendant l'écriture dans le menu qui s'affiche.
- 4 Cliquez sur le bouton Lecture (▶) de la fenêtre Mixage audio pour commencer l'automatisation. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton Boucle (↺) pour lire le programme en boucle ou cliquer sur le bouton Lecture du début à la fin (▶) pour le lire du point d'entrée au point de sortie.
- 5 Pendant la lecture de l'audio, ajustez les propriétés d'automatisation de votre choix.

6 Pour arrêter l'automatisation, cliquez sur le bouton Arrêt ■.

7 Pour prévisualiser les modifications, réinitialisez l'instant courant au début de vos modifications, puis cliquez sur le bouton Lecture (▶).

Pour protéger une propriété de piste de la modification avec le mode d'automatisation Ecriture :

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le menu ou la commande de la propriété de la piste, puis choisissez Sécurisé pendant l'écriture dans le menu qui s'affiche.

Remarque : *utilisez la fenêtre Mixage audio pour automatiser les propriétés des pistes uniquement, pas les propriétés des éléments. Vous pouvez modifier les images clés des éléments en sélectionnant l'élément et en utilisant la fenêtre Options d'effet ou la piste de montage.*

Pour régler l'unité de correspondance automatique du mode Au toucher :

1 Choisissez Edition > Préférences.

2 Sélectionnez le volet Audio et saisissez une valeur pour Unité de correspondance automatique ; cliquez ensuite sur OK.

Mise en conformité de l'audio

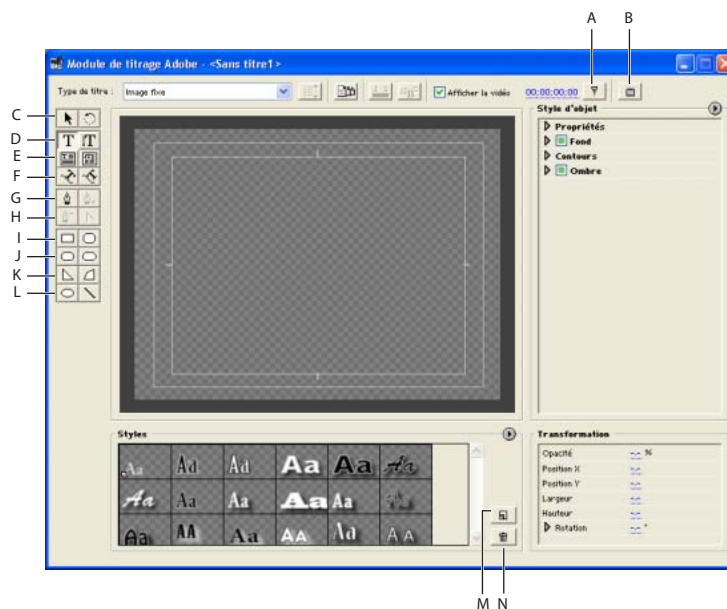
Lorsque vous importez de l'audio dans un projet, Adobe Premiere Pro met l'audio en conformité, le convertissant en qualité 32 bits du projet (échantillonnage audio en cours). Ceci fait, aucune autre conversion n'est nécessaire, sauf en cas d'exportation dans un format dont les réglages audio ne sont pas conformes aux réglages du projet. La mise en conformité de l'audio affecte les performances du montage et la gestion de fichiers des projets de plusieurs façons :

- L'audio mis en conformité est éventuellement lu immédiatement dans une qualité élevée, correspondant à celle qui a été définie pour toutes les autres parties audio du projet.
- Adobe Premiere Pro met toujours en conformité les fichiers audio importés, d'où un risque de baisse des performances au moment de l'opération. Lors de la mise en conformité de l'audio, une barre de progression s'affiche en bas à droite de la fenêtre de l'application Adobe Premiere Pro. Les performances optimales sont rétablies à la fin de la mise en conformité et l'audio ainsi ajusté permet une lecture immédiate de l'audio.
- L'audio mis en conformité est stocké par défaut dans un dossier nommé Conformed Audio Files du dossier My Documents/Adobe/Premiere Pro/7.0. Vous pouvez modifier l'emplacement de stockage en choisissant Montage > Préférences > Disques de travail et en précisant le nom d'un autre dossier.
- Une fois l'audio mis en conformité, plus aucune opération de ce type n'est requise sauf si vous supprimez les fichiers audio mis en conformité correspondants dans le dossier Conformed Audio. Si vous supprimez des fichiers audio mis en conformité, Adobe Premiere Pro les régénère lors de la prochaine ouverture d'un projet nécessitant ces fichiers.

Utilisation du Module de titrage Adobe

Présentation du Module de titrage Adobe

Dans Adobe Premiere Pro, vous avez la possibilité de créer des titres complexes avec le Module de titrage Adobe. Vous pouvez ajouter une foule d'attributs aux titres, utiliser divers modèles pour créer des titres, manipuler librement des formes dans un titre et créer des styles personnalisés que vous pouvez enregistrer et utiliser avec d'autres documents de titre.



Fenêtre Module de titrage Adobe

A. Bouton Synchroniser avec le code temporel du montage

B. Bouton Envoyer l'image au moniteur externe **C.** outil Sélection (à gauche), outil Rotation (à droite)

D. outil Texte (à gauche), outil Texte vertical (à droite)

E. outil Texte captif horizontal (à gauche), outil Texte captif vertical (à droite) **F.** Outils Texte curviligne

G. outil Plume (à gauche), outil Ajout de point d'ancrage (à droite)

H. outil Suppression de point d'ancrage (à gauche), outil Conversion de point directeur (à droite)

I. outil Rectangle (à gauche), outil Rectangle à coins tronqués (à droite)

J. outil Rectangle à angles arrondis (à gauche), outil Rectangle arrondi (à droite)

K. outil Dent (à gauche), outil Arc (à droite) **L.** outil Ellipse (à gauche), outil Trait (à droite)

M. Bouton Nouveau style **N.** Bouton Supprimer le style



Création d'un titre ou ouverture d'un titre enregistré

Même si vous le créez en cours de travail sur un projet, le titre constitue un fichier indépendant, séparé du projet. A l'instar de tout autre élément, il ne fait partie du programme vidéo qu'une fois ajouté à la fenêtre Montage. Vous pouvez travailler sur plusieurs fenêtres Module de titrage Adobe à la fois ou utiliser un même titre dans plusieurs projets. Les nouveaux titres enregistrés à partir du Module de titrage Adobe apparaissent dans le chutier actif de la fenêtre Projet.

Pour commencer et enregistrer un nouveau titre :

- 1 Choisissez Fichier > Nouveau > Titre pour ouvrir le Module de titrage Adobe.
- 2 Choisissez Fichier > Enregistrer sous.
- 3 Spécifiez un emplacement et un nom de fichier, et cliquez sur Enregistrer.

Pour ouvrir un titre déjà enregistré :

- 1 Choisissez Fichier > Importer.
- 2 Sélectionnez un titre, puis cliquez sur Ouvrir.

Remarque : les titres portant l'extension *.PRTL* s'ouvrent dans le Module de titrage Adobe, ainsi que ceux créés dans Adobe Premiere 6.0 ou version ultérieure et portant l'extension *.PTL*. Ces derniers sont automatiquement enregistrés avec l'extension *.PRTL*.

Pour modifier un titre dans un projet ouvert :

Cliquez deux fois sur le titre dans la fenêtre Projet ou Montage.

Définition d'un nouveau titre

Une fois que vous ouvrez la fenêtre Module de titrage Adobe, vous pouvez soit créer un titre depuis le début ou charger un des modèles disponibles. La zone de dessin du Module de titrage Adobe présente la même taille que la taille d'image spécifiée dans la boîte de dialogue Réglages du projet.

Utilisation de modèles

Le Module de titrage Adobe inclut de nombreux modèles offrant des configurations de zone de titre pour vous aider dans la conception d'un titre. Par exemple, certains modèles incluent des images qui peuvent être pertinentes pour le sujet de votre projet. D'autres modèles présentent des motifs spéciaux, tels que des zones de dessin de boîte aux lettres horizontale ou verticale. Si vous modifiez un modèle, vous pouvez l'enregistrer en tant que nouveau fichier de titre ou l'importer sous forme de modèle en vue de l'utiliser dans d'autres projets. Tout titre enregistré peut être utilisé comme modèle.

Les modèles peuvent être transférés d'un utilisateur à un autre ou d'une plate-forme à une autre. Si vous partagez des modèles, vérifiez que chaque système inclut tous les logos, polices, textures et images utilisés dans le modèle. Pour de plus amples informations sur les textures, voir la section « [Chargement de textures](#) », page 230.

Pour charger un modèle :

- 1 Dans la fenêtre Module de titrage Adobe, procédez de l'une des façons suivantes :
 - Cliquez sur le bouton Modèles.

- Choisissez Titre > Modèles.
- 2 Cliquez sur le triangle en regard d'un nom de catégorie pour développer celle-ci.
- 3 Sélectionnez le modèle, puis cliquez sur Appliquer.

Pour créer un modèle à partir d'un titre ouvert :

- 1 Choisissez Titre > Modèles.
- 2 Sélectionnez le dossier où vous souhaitez enregistrer le modèle.
- 3 Choisissez Enregistrer [*nom du titre*] en tant que modèle dans le menu Modèles, puis cliquez sur OK.

Pour importer un fichier de titre enregistré sous forme de modèle :

- 1 Choisissez Titre > Modèles.
- 2 Choisissez Importer le fichier en tant que modèle dans le menu Modèles.
- 3 Sélectionnez un fichier, puis cliquez sur Ouvrir. Vous pouvez uniquement importer des fichiers de titre (.PRTL) comme modèles.

Pour définir un modèle par défaut :

- 1 Choisissez Titre > Modèles, puis sélectionnez un modèle.
- 2 Choisissez Définir le modèle par défaut dans le menu Modèles. Le modèle par défaut se charge à chaque ouverture du Module de titrage Adobe.

Pour rétablir le modèle par défaut :

- 1 Choisissez Titre > Modèles, puis sélectionnez un modèle.
- 2 Choisissez Rétablir le modèle par défaut dans le menu Modèles, puis cliquez sur Fermer.

Pour renommer un modèle :

- 1 Choisissez Titre > Modèles, puis sélectionnez un modèle.
- 2 Choisissez Renommer le modèle dans le menu Modèles.
- 3 Tapez un nom dans la zone de texte Nom, puis cliquez sur OK.

Pour supprimer un modèle :

- 1 Choisissez Titre > Modèles, puis sélectionnez un modèle.
- 2 Choisissez Supprimer le modèle dans le menu Modèles, puis cliquez sur OK.

Remarque : si vous supprimez un modèle au moyen de cette procédure, il est effacé du disque dur.

Affichage d'une séquence vidéo en arrière-plan du titre

Si vous créez un titre pour une partie spécifique d'un métrage, vous trouverez peut-être intéressant d'afficher une image de celui-ci dans la zone de dessin pendant que vous créez le titre. Cela peut être utile si vous souhaitez positionner avec précision un titre ou comparer les couleurs du titre et du métrage. Utilisez les contrôles de code temporel du Module de titrage Adobe pour cibler et afficher une image spécifique de la fenêtre Montage. Utilisez le bouton Synchroniser au montage pour afficher l'image sur l'indicateur temporel de montage et mettre à jour le code temporel pour refléter l'emplacement de l'image sur le montage.

Si vous ajoutez un nouveau métrage à la fenêtre Montage à l'heure ciblée, le Module de titrage Adobe affiche le nouveau métrage.

Pour afficher une image ou une séquence vidéo en arrière-plan du titre :

Dans la fenêtre Module de titrage Adobe, activez la case à cocher Afficher la vidéo.


Pour indiquer l'image devant apparaître dans la fenêtre :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Réglez la valeur de la zone Afficher la vidéo jusqu'à obtenir l'image souhaitée dans la zone de dessin.
Cette valeur utilise le même format que le code temporel du projet. Si, par exemple, vous travaillez dans un projet PAL, cette valeur représente le code temporel PAL.
- Cliquez sur la valeur Afficher la vidéo et entrez le temps (sur le montage) correspondant à l'image souhaitée.

Remarque : *l'emplacement de l'indicateur temporel ne change pas lorsque vous effectuez l'une des opérations ci-dessus.*


Pour afficher l'image située à l'emplacement de l'indicateur temporel :

Dans la fenêtre Module de titrage Adobe, cliquez sur le bouton Synchroniser au montage .

Prévisualisation de titres sur un moniteur externe

Si vous créez des titres pour la télédiffusion, il est important de les prévisualiser sur un écran de télévision pour vérifier que les couleurs et le texte s'affichent comme prévu. Les moniteurs vidéo utilisent une méthode de numérisation progressive pour afficher les images, contrairement aux télévisions qui utilisent des trames entrelacées. Par conséquent, le texte et les couleurs peuvent être très différents. Pour éviter de créer des titres à effets stroboscopiques ou qui bavent sur les écrans de télévision, vérifiez que la taille des polices et des éléments graphiques est suffisante pour couvrir les trames. Assurez-vous également que vous utilisez des couleurs compatibles avec la télédiffusion et qui ne contrastent pas trop avec l'arrière-plan.

Pour prévisualiser des titres sur un moniteur externe :

Dans la fenêtre Module de titrage Adobe, cliquez sur le bouton Envoyer l'image au moniteur externe .

Concept des marges admissibles pour le titre et l'action

Les marges admissibles pour le titre et l'action dans la zone de dessin Module de titrage Adobe désignent les zones admissibles visibles pour le titre. Ces marges sont activées par défaut.

Les zones admissibles sont utiles en cas de montage pour télédiffusion ou vidéocassettes. La plupart des télévisions utilisent un processus appelé *surbalayage*, par lequel les bords de l'image sont tronqués et le centre de l'image agrandi. Dans la mesure où la taille de la partie tronquée dépend d'une télévision à une autre, vérifiez que tout figure dans la zone affichée par la plupart des télévisions en conservant le texte à l'intérieur des marges admissibles pour le titre et tous les autres éléments importants à l'intérieur des marges admissibles pour l'action. Pour des résultats optimaux, prévisualisez la vidéo sur un écran de télévision connecté à votre ordinateur en cliquant sur le bouton Envoyer l'image au moniteur externe.

Remarque : si vous créez du contenu pour le Web ou pour un CD, les marges admissibles pour le titre et l'action ne sont pas d'application pour votre projet parce que l'intégralité de l'image est affichée sur ces supports.



Marges admissibles pour le titre et l'action

A. Zone admissible pour le titre **B.** Zone admissible pour l'action

Pour activer ou désactiver les marges admissibles pour le titre et l'action :

Choisissez Titre > Afficher > Marge admissible pour le titre ou Titre > Afficher > Marge admissible pour l'action. Une marge est activée si une coche figure en regard de son nom.

Création de titres avec du texte et des images

Utilisez le Module de titrage Adobe pour créer du texte et des images dans les titres avec une foule d'attributs. Vous pouvez utiliser toute police vectorielle se trouvant sur votre système, y compris les polices Type 1 (PostScript), OpenType et TrueType. Créez la forme de votre choix, simple ou complexe, à l'aide des outils de dessin.



Le Module de titrage Adobe reconnaît chaque élément textuel ou graphique que vous créez en tant qu'*objet*. Appliquez différents styles à ces objets pour améliorer l'aspect de vos titres. Pour de plus amples informations sur l'application de styles, voir la section « [Utilisation de styles d'objets](#) », page 227.

Utilisation d'outils de texte

Le Module de titrage Adobe inclut plusieurs outils permettant de créer du texte. Utilisez les outils de texte pour créer du texte qui est orienté horizontalement, verticalement ou le long d'un chemin. Vous pouvez choisir de créer du texte qui est uniquement délimité par la zone de dessin, ou de créer une zone de texte avec des limites spécifiques. Vous pouvez également spécifier si le texte horizontal ou vertical est automatiquement renvoyé à la ligne.

Pour taper du texte horizontal ou vertical délimité uniquement par la zone de dessin :

1 Dans la fenêtre Module de titrage Adobe, procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour taper du texte horizontal, cliquez sur l'outil Texte horizontal .
- Pour taper du texte vertical, cliquez sur l'outil Texte vertical .



2 Dans la zone de dessin, cliquez à l'endroit où vous voulez commencer, puis tapez le texte.

Remarque : par défaut, le texte n'est pas renvoyé à la ligne. Pour renvoyer le texte à la ligne lorsque la marge admissible pour le titre est atteinte, choisissez Titre > Retour à ligne pour activer le renvoi à la ligne. Lorsque le renvoi à la ligne est désactivé, appuyez sur Entrée pour aller à la ligne.

3 Une fois que vous avez fini de taper votre texte, choisissez l'outil Sélection et cliquez en dehors de la zone de texte.

Pour taper du texte horizontal ou vertical dans une zone de texte :

1 Dans la fenêtre Module de titrage Adobe, procédez de l'une des façons suivantes :



- Pour taper du texte horizontal, cliquez sur l'outil Texte captif horizontal .
- Pour taper du texte vertical, cliquez sur l'outil Texte captif vertical .

2 Dans la zone de dessin, faites glisser l'outil pour créer une zone de texte.

3 Entrez le texte. Le texte est renvoyé à la ligne lorsqu'il atteint l'extrémité de la zone de texte. Redimensionner la zone de texte dans ce mode a pour seul effet de redimensionner la zone visible ; la taille du texte reste identique.

4 Une fois que vous avez fini de taper votre texte, choisissez l'outil Sélection et cliquez en dehors de la zone de texte.

Pour taper du texte le long d'un chemin :

1 Dans la fenêtre Module de titrage Adobe, cliquez sur l'outil Texte curviligne  ou sur l'outil Texte curviligne vertical . L'outil Texte curviligne s'utilise de la même façon que l'outil Plume. Pour de plus amples informations sur l'utilisation des outils Plume, voir [« Utilisation de l'outil Plume », page 220](#).

2 Dans la zone de dessin, cliquez à l'endroit où vous voulez que commence le texte.

3 Cliquez ou faites glisser pour créer un deuxième point. Lorsque vous tapez le texte, il apparaît le long du bord supérieur ou droit du chemin.

4 Continuez à cliquer jusqu'à créer la forme de chemin souhaitée.

5 Entrez le texte. Si nécessaire, modifiez le chemin en faisant glisser les points d'ancrage. Redimensionner la zone de texte dans ce mode a pour seul effet de redimensionner la zone visible ; la taille du texte reste identique.

6 Une fois que vous avez fini, choisissez l'outil Sélection et cliquez en dehors de la zone de texte.

Sélection et déplacement de texte

Les contrôles du Module de titrage Adobe vous permettent de sélectionner et déplacer du texte facilement.

Pour sélectionner une zone de texte :

A l'aide de l'outil Sélection, cliquez sur une zone de texte.

Pour sélectionner un caractère unique ou un groupe de caractères contigus dans une zone de texte :

1 A l'aide de l'outil Sélection, cliquez deux fois sur la zone de texte contenant le texte que vous voulez sélectionner. L'outil se transforme en outil Texte, indiqué par un curseur clignotant.

2 Placez le curseur à l'endroit souhaité et faites-le glisser pour sélectionner les caractères.

Pour déplacer la zone de texte :

A l'aide de l'outil Sélection, procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites glisser la zone de texte.
- Sélectionnez la zone de texte et utilisez les touches fléchées pour la décaler par incréments de 1 pixel, ou appuyez sur Maj.+touche fléchée pour la décaler par incréments de 5 pixels.



Mise à l'échelle, rotation du texte et changement de l'orientation du texte

Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille d'un texte ou d'un chemin. Vous pouvez également changer la direction du texte en faisant pivoter le texte ou le chemin, ou en modifiant l'orientation du texte.

Pour agrandir ou faire pivoter un chemin :

1 Sélectionnez le texte sur le chemin.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour agrandir le chemin (pas les caractères), placez le curseur sur l'un des angles ou des points latéraux de la zone de texte et lorsque le curseur prend la forme suivante , faites glisser le point.
- Pour faire pivoter le chemin et les caractères, placez le curseur juste à l'extérieur de l'un des points d'angle et lorsque le curseur prend la forme suivante , faites glisser le point d'angle.

Pour changer l'orientation du texte :


1 Sélectionnez la zone de texte.

2 Choisissez Titre > Orientation et sélectionnez Horizontale ou Verticale.



Pour agrandir ou faire pivoter la zone de texte :

1 Sélectionnez la zone de texte.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour agrandir la zone de texte, placez le curseur sur l'un des coins ou des points latéraux de la zone de texte et lorsqu'il prend la forme suivante , faites glisser le point.

Remarque : si vous avez créé le texte à l'aide d'un outil de texte, cette procédure agrandit les caractères et la zone de texte. Si vous avez créé le texte à l'aide d'un outil de texte captif, cette procédure agrandit uniquement la zone de texte.

- Pour faire pivoter la zone de texte et les caractères, sélectionnez l'outil Rotation  et faites glisser un point d'angle, ou placez le curseur juste à l'extérieur de l'un des points d'angle, et lorsqu'il prend la forme suivante , faites glisser le point d'angle.

Modification des attributs de police

Le Module de titrage Adobe intègre un explorateur de polices qui affiche les polices installées. Le Module de titrage Adobe applique à l'objet de texte sélectionné la police que vous avez choisie dans l'explorateur de polices. L'explorateur de polices vous permet de prévisualiser différentes polices dans le titre ouvert. Utilisez l'explorateur de polices, par exemple, pour appliquer une police différente à chaque caractère d'un objet texte.

Pour changer la police :

- 1 Sélectionnez le texte, puis procédez de l'une des façons suivantes :
 - Choisissez Titre > Police et choisissez une police dans le menu.
 - Choisissez Titre > Police > Parcourir, sélectionnez une police, puis cliquez sur OK.
 - Choisissez une police dans la section Propriétés - Style d'objet. Pour plus de détails sur l'utilisation de cette section, voir [« Définition de styles d'objets pour le texte », page 227](#).

Pour modifier les caractères qui apparaissent dans la fenêtre Explorateur de polices :

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Titrage.
- 2 Dans la zone Explorateur de polices, tapez jusqu'à 6 caractères devant apparaître dans la fenêtre de l'Explorateur de polices, puis cliquez sur OK.

Pour changer la taille de la police :

Sélectionnez le texte, puis procédez de l'une des façons suivantes :

- Choisissez Titre > Taille, puis choisissez une taille de police.
- Changez la valeur Corps de police dans la section Style d'objet.

Pour changer l'alignement du texte :

- 1 Sélectionnez une zone de texte.
- 2 Choisissez Titre > Alignement du texte et choisissez Gauche, Centre ou Droite. Vous pouvez également définir des tabulations dans le texte. Pour plus de détails, voir la section [« Utilisation des tabulations », page 238](#).

Création d'objets avec les outils de dessin

Outre la création d'objets texte, vous pouvez également utiliser les outils de dessin dans le Module de titrage Adobe pour créer différentes formes tels que des rectangles, des polygones et des ellipses.

Pour créer une forme au moyen des outils de dessin :

- 1 Sélectionnez un outil de dessin.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour obtenir le rapport L/H de la forme, faites glisser le curseur tout en maintenant la touche Maj. enfoncée.
- Pour dessiner la forme à partir de son centre, faites glisser le curseur tout en maintenant la touche Alt enfoncée.
- Pour dessiner la forme à partir de son centre et conserver ses proportions, faites glisser le curseur tout en maintenant les touches Maj. + Alt enfoncées.
- Pendant que vous tracez la forme, faites glisser le curseur en diagonale dans la direction opposée pour inverser la forme.
- Faites glisser le curseur en travers, vers le haut ou vers le bas pour inverser la forme horizontalement ou verticalement pendant que vous la dessinez.

Remarque : pour inverser la forme une fois qu'elle a été dessinée, utilisez l'outil Sélection pour faire glisser un des points d'angle dans la direction souhaitée.

Pour modifier la forme d'un objet graphique ou d'un logo :

Dans la section Propriétés de la liste Style d'objet, choisissez une option de forme dans le menu contextuel Type d'image.

Remarque : lorsque vous modifiez une forme, il peut arriver que les points de contrôle d'origine disparaissent. Pour faire apparaître les points de contrôle avant ou après avoir modifié la forme, sélectionnez l'objet avec l'outil Sélection.

Utilisation de l'outil Plume

Le Module de titrage Adobe inclut des outils Plume standard semblables à ceux utilisés dans les applications d'édition graphique tels qu'Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Utilisez les outils Plume pour créer un objet de la forme souhaitée, par exemple des lignes droites de l'angle voulu ou des courbes à angles doux.

Traçage de segments droits avec l'outil Plume

Pour tracer des lignes droites, cliquez sur l'outil Plume dans la zone de dessin. Des points de contrôle, appelés *points d'ancrage*, sont créés et sont reliés par des segments droits.

Pour tracer des segments droits avec l'outil Plume :

- 1 Sélectionnez l'outil Plume.
- 2 Placez la pointe de la plume à l'endroit où vous voulez que le segment droit commence, puis cliquez pour définir le premier point d'ancrage. Le point d'ancrage reste sélectionné (plein) jusqu'à ce que vous ajoutiez le point suivant.

Remarque : le premier segment que vous tracez n'apparaît que lorsque vous cliquez pour créer le deuxième point d'ancrage. Si par inadvertance vous avez fait glisser l'outil Plume et que des traits sortent des points, choisissez Edition > Annuler, puis cliquez à nouveau.

- 3 Cliquez à nouveau à l'endroit où vous voulez que se termine le segment (cliquez sur Maj pour que l'angle du segment corresponde à un multiple de 45 degrés). Un autre point d'ancrage est créé.

- 4 Continuez à cliquer sur l'outil Plume pour créer des segments droits supplémentaires. Le dernier point d'ancrage ajouté apparaît sous la forme d'un grand carré, ce qui indique qu'il est sélectionné.

5 Pour compléter le chemin, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour fermer un chemin, cliquez sur le point d'ancrage initial. Un cercle apparaît en dessous du curseur lorsque le curseur est directement au-dessus du point d'ancrage initial.
- Pour conserver le chemin ouvert, appuyez sur CTRL et cliquez à un endroit quelconque où il n'y a aucun objet, ou sélectionnez un outil différent dans la palette d'outils.

Traçage de segments courbes avec l'outil Plume

Pour dessiner des segments courbes, faites glisser les points d'ancrage à l'aide de l'outil Plume. Avant de dessiner et de modifier des segments courbes avec l'outil Plume, il est important de comprendre deux éléments associés avec les points d'ancrage dans les courbes. Lorsque vous utilisez l'outil Sélection pour sélectionner un point d'ancrage reliant des segments courbes, les segments présentent des *lignes directrices* qui se terminent par *des points directeurs*. L'angle et la taille des lignes directrices déterminent la forme et la taille des segments courbes. Déplacez les lignes directrices pour modifier la forme des courbes. Un *point lissé* présente toujours deux lignes directrices solidaires. Lorsque vous déplacez le point directeur d'une ligne directrice sur un point lissé, les deux lignes directrices bougent simultanément et conservent une courbe continue au niveau du point d'ancrage. A titre de comparaison, un *point d'angle* peut présenter deux, une ou aucune lignes directrices, selon qu'il rejoint respectivement deux, un ou aucun segments courbes.

Les lignes directrices d'un point d'angle maintiennent l'angle en opérant indépendamment les unes des autres. Lorsque vous faites glisser un point directeur sur la ligne directrice d'un point d'angle, l'autre ligne directrice, le cas échéant, ne bouge pas. Les lignes directrices sont toujours tangentes à (perpendiculaires au rayon de) la courbe aux points d'ancrage. L'angle de chaque ligne directrice détermine l'inclinaison de la courbe et la longueur de chaque ligne directrice détermine la hauteur, ou profondeur, de la courbe.

Les outils Plume offrent le contrôle le plus précis sur les lignes droites et les courbes, et vous permettent d'ajuster facilement la forme des chemins de connexion. Vous pouvez également ajouter ou supprimer rapidement des points d'un segment, ou modifier le type d'un point d'ancrage.

Une fois que vous tracez des lignes ou des courbes, vous pouvez soit laisser les segments reliés ouverts, à savoir que le segment final ne revient pas au point de départ initial, soit fermer les segments reliés en cliquant sur le point de contrôle initial.

Pour tracer des courbes avec l'outil Plume :

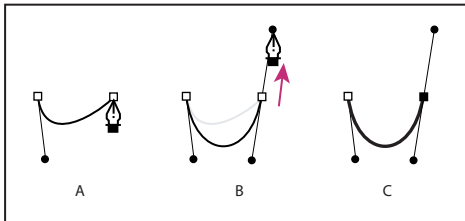
- 1 Sélectionnez l'outil Plume.
- 2 Placez le curseur à l'endroit où vous voulez que commence la courbe. Maintenez le bouton de la souris enfoncé.
- 3 Faites glisser pour créer des lignes directrices qui déterminent l'inclinaison du segment courbe que vous créez. En général, agrandissez la ligne directrice d'environ un tiers de la distance jusqu'au point d'ancrage suivant que vous avez l'intention de tracer. Pendant que vous faites glisser, cliquez sur Maj pour que la ligne directrice corresponde à un multiple de 45 degrés.

4 Relâchez le bouton de la souris.

Remarque : le premier segment n'apparaît que lorsque vous tracez le deuxième point d'ancrage.

5 Placez l'outil Plume à l'endroit où vous voulez que le segment courbe finisse, puis procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour créer une courbe en forme de C, faites glisser dans une direction opposée à celle utilisée pour tracer le point d'ancrage précédent.



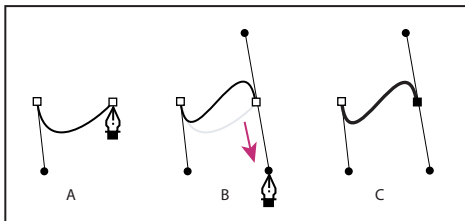
Traçage du deuxième point dans une courbe

A. Début du traçage du deuxième point.

B. Traçage à l'opposé de la ligne directrice précédente, créant ainsi une courbe en forme de C.

C. Résultat après relâchement du bouton de la souris

- Pour créer une courbe en forme de S, faites glisser dans la même direction que celle utilisée pour tracer le point d'ancrage précédent.



Traçage d'une courbe en S

A. Début du traçage du nouveau point.

B. Traçage dans la même direction que la ligne directrice précédente, créant ainsi une courbe en S

C. Résultat après relâchement du bouton de la souris

6 Continuez à faire glisser l'outil Plume à partir d'endroits différents pour créer des points supplémentaires.

7 Pour compléter le chemin, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour fermer le chemin, positionnez l'outil Plume sur le point d'ancrage initial. Cliquez ou faites glisser pour fermer le chemin.
- Pour conserver le chemin ouvert, appuyez sur CTRL et cliquez à un endroit quelconque où il n'y a aucun objet.

Pour créer une courbe avec un segment droit :

1 Cliquez sur l'outil Sélection.

2 Sélectionnez le segment que vous voulez changer.

3 Faites glisser le point dans le segment droit à l'endroit où vous voulez créer une courbe.


Utilisation de points et de courbes

Le Module de titrage Adobe inclut plusieurs outils pour modifier les chemins existants. Vous pouvez ajouter des points d'ancrage et des points de contrôle aux chemins et les modifier si nécessaire.


Modification de points et de courbes

Vous pouvez modifier un chemin à partir de n'importe lequel de ses points, ou vous pouvez ajouter et supprimer des points pour affiner vos réglages.


Pour ajouter un point d'ancrage à un chemin :

- 1 Sélectionnez le chemin.
- 2 Cliquez sur l'outil Ajout de point d'ancrage .
- 3 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour ajouter un point d'ancrage sans créer ou modifier manuellement une courbe, cliquez à l'endroit où vous voulez ajouter un point d'ancrage.
 - Pour simultanément ajouter un point d'ancrage et déplacer le nouveau point, placez le curseur à l'endroit du chemin où vous voulez ajouter un point d'ancrage, puis faites glisser.

Pour supprimer un point d'ancrage :

- 1 Sélectionnez le chemin contenant le point d'ancrage.
- 2 Cliquez sur l'outil Suppression de point d'ancrage .
- 3 Cliquez sur le point à supprimer.


Pour modifier un point de contrôle :

- 1 Sélectionnez le chemin contenant le point de contrôle.
- 2 Sélectionnez l'outil Plume .
- 3 Placez le curseur sur le point, et lorsque le curseur se transforme en flèche accompagnée d'un carré, faites glisser le point de contrôle pour le modifier.

Conversion de points directeurs d'un type à un autre

Pendant le traçage, vous souhaitez peut-être modifier le type de point d'ancrage que vous avez créé pour un segment. Pour cela, utilisez l'outil Conversion de point directeur.

Pour convertir un point lissé en point d'angle, et vice-versa :

- 1 Sélectionnez le chemin que vous voulez modifier.
- 2 Sélectionnez l'outil Conversion de point directeur  et placez le curseur sur le point d'ancrage à convertir.
- 3 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour convertir un point d'angle en point lissé, faites glisser un point directeur en dehors du point d'angle.
 - Pour convertir un point lissé en point d'angle sans lignes directrices, cliquez sur le point lissé.
 - Pour convertir un point d'angle sans lignes directrices en point d'angle avec lignes directrices indépendantes, faites d'abord glisser un point directeur hors du point

d'angle (de sorte qu'il devient un point lissé avec des lignes directrices). Relâchez le bouton de la souris, puis faites glisser l'un des points directeurs.

- Pour convertir un point lissé en point d'angle avec lignes directrices, faites glisser l'un des points directeurs.

Utilisation de logos d'images bitmap

Le Module de titrage Adobe propose plusieurs méthodes pour insérer dans un titre des logos d'images bitmap créés dans d'autres applications graphiques (y compris des applications de dessin vectoriel). Une fois que vous insérez un logo dans un titre, vous pouvez lui appliquer des styles d'objet. Vous pouvez utiliser un logo comme texture. Pour de plus amples informations, voir les sections « [Utilisation de styles d'objets](#) », page 227 et « [Chargement de textures](#) », page 230.

Pour insérer un logo dans un titre :

- 1 Choisissez Titre > Logo > Insérer logo. Le Module de titrage Adobe importe le logo à sa taille d'origine.
- 2 Faites glisser le logo à l'endroit souhaité. Si nécessaire, modifiez la taille, l'opacité, la rotation et l'échelle du logo. Pour de plus amples informations sur ces propriétés, voir la section « [Transformation d'objets](#) », page 225.

Pour insérer un logo dans une zone de texte :

- 1 A l'aide d'un outil de texte, cliquez à l'endroit où vous voulez insérer le logo.
- 2 Choisissez Titre > Logo > Insérer le logo dans le texte.

Pour rétablir la taille ou les proportions d'origine d'un logo :

Sélectionnez le logo et choisissez Titre > Logo > Rétablir la taille du logo ou Titre > Logo > Rétablir le rapport L/H du logo.

Utilisation d'objets

Vous pouvez utiliser le Module de titrage Adobe pour indiquer la disposition des objets. Vous pouvez également aligner ou distribuer des objets et modifier leur forme, leur taille, leur position et leur opacité.

Disposition des objets

Lorsque vous créez des objets qui se chevauchent, vous pouvez contrôler leur disposition à l'aide de la fonction d'agencement du Module de titrage Adobe.

Pour agencer un objet :

- 1 Sélectionnez le texte à déplacer.
- 2 Choisissez Titre > Disposition, puis choisissez l'un des options suivantes :
 - Premier plan, pour positionner l'objet sélectionné en première position.
 - En avant, pour placer l'objet sélectionné juste avant celui le précédant.
 - Arrière-plan, pour positionner l'objet sélectionné en dernière position.
 - En arrière, pour faire reculer l'objet sélectionné d'une position.

Alignement et distribution d'objets

Utilisez les commandes Aligner et Distribuer pour aligner ou espacer uniformément les objets dans le Module de titrage Adobe. Vous pouvez aligner ou distribuer des objets selon des axes verticaux ou horizontaux. Lorsque vous choisissez l'alignement horizontal, les objets sélectionnés s'alignent le long de l'axe horizontal de l'objet qui est le plus proche du bord choisi. Lorsque vous choisissez l'alignement vertical, les objets sélectionnés s'alignent le long de l'axe vertical de l'objet qui est le plus proche du bord choisi.

Lorsque vous alignez et distribuez des objets sélectionnés, gardez les points suivants à l'esprit :

- Une option d'alignement aligne les objets sélectionnés sur l'objet qui représente le plus le nouvel alignement. Par exemple, pour les alignements à droite, tous les objets sélectionnés s'alignent sur l'objet sélectionné qui est le plus situé à droite.
- Une option de distribution espace uniformément les objets sélectionnés entre les deux objets les plus éloignés. Par exemple, dans le cas d'une option de distribution verticale, les objets sélectionnés sont distribués entre les objets les plus en haut et ceux les plus en bas.
- Lorsque vous distribuez des objets de tailles différentes, il se peut que l'espace entre des objets ne soit pas uniforme. Par exemple, la distribution d'objets par leur centre crée un espacement égal entre les centres, mais dans le cas d'objets de tailles différentes l'espace entre les objets eux-mêmes n'est pas homogène.

Pour aligner ou distribuer des objets :

1 Sélectionnez les objets à aligner ou distribuer.

Remarque : pour effectuer un alignement, vous devez sélectionner deux objets ou plus ; dans le cas d'une distribution, vous devez sélectionner trois objets ou plus.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour aligner les objets sélectionnés, choisissez Titre > Alignement des objets et choisissez le type d'alignement souhaité.
- Pour distribuer les objets sélectionnés, choisissez Titre > Distribution des objets et choisissez le type distribution souhaité.

Transformation d'objets

Une fois que vous avez créé un objet, vous êtes totalement libre de modifier sa forme générale, sa taille, sa position et son opacité. Pour modifier les propriétés globales des objets, faites glisser les points de contrôle dans la zone de dessin, utilisez les contrôles de la section Transformation du Module de titrage Adobe ou choisissez une commande du menu Titre.

Pour régler l'opacité d'un objet :

1 Sélectionnez un objet ou un groupe d'objets.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Dans la section Transformation, réglez la valeur Opacité.
- Choisissez Titre > Transformation > Opacité, tapez une nouvelle valeur, puis cliquez sur OK.


Pour régler la position d'un ou plusieurs objets :

- 1 Sélectionnez l'objet, ou à l'aide de la touche Maj, sélectionnez plusieurs objets.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Dans la zone de dessin, faites glisser l'un des objets sélectionnés vers la nouvelle position.
 - Dans la section Transformation, réglez la valeur Position X pour repositionner le ou les objets le long de l'axe des X spécifié, ou réglez la valeur Position Y pour repositionner le ou les objets le long de l'axe des Y spécifié.
 - Choisissez Titre > Transformation > Position, tapez une nouvelle valeur pour les X ou les Y, puis cliquez sur OK.
 - Utilisez les touches fléchées pour décaler l'objet par incréments de 1 pixel, ou appuyez sur Maj.+touche fléchée pour décaler l'objet par incréments de 5 pixels.

Pour mettre à l'échelle un ou plusieurs éléments :

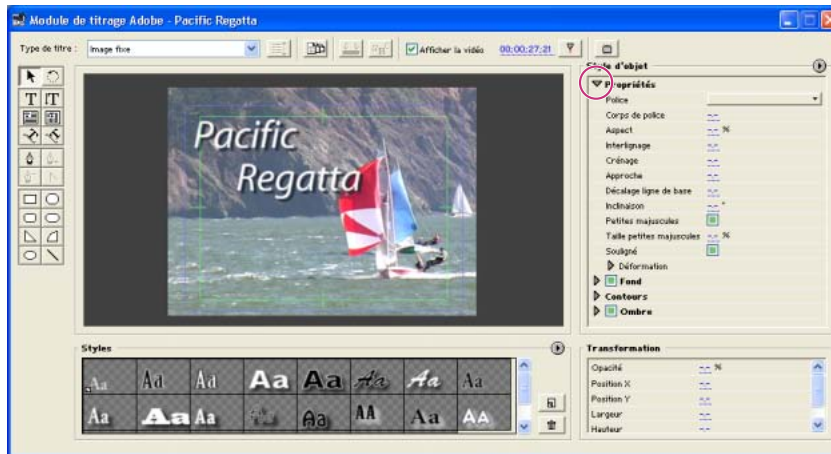
- 1 Sélectionnez l'objet, ou à l'aide de la touche Maj, sélectionnez plusieurs objets.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour modifier la largeur, faites glisser le point gauche ou droit d'un objet dans la zone de dessin, ou réglez la valeur Largeur dans la section Transformation.
 - Pour modifier la hauteur, faites glisser le point supérieur ou inférieur d'un objet dans la zone de dessin, ou réglez la valeur Hauteur dans la section Transformation.
 - Pour conserver les proportions de l'objet, maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous faites glisser les points d'angle ou latéraux.
 - Pour redimensionner tout en conservant les proportions de l'objet, maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous faites glisser les points d'angle d'un objet.
 - Pour redimensionner un objet à partir de son centre, faites glisser l'un des points d'angle de l'objet tout en maintenant la touche Alt enfoncée.
 - Pour définir des valeurs de redimensionnement et spécifier si elles sont uniformes ou non, choisissez Titre > Transformation > Echelle, indiquez les valeurs souhaitées, puis cliquez sur OK.

Pour modifier l'angle de rotation d'un ou plusieurs objets :

- 1 Sélectionnez l'objet, ou à l'aide de la touche Maj, sélectionnez plusieurs objets.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Dans la zone de dessin, placez le curseur juste à l'extérieur de l'un des points d'angle d'un objet. Lorsque le curseur prend la forme de l'icône suivante , faites glisser dans la direction dans laquelle vous voulez régler l'angle. Pour opérer la rotation par incréments de 45 degrés, maintenez la touche Maj. enfoncée pendant que vous faites glisser.
 - Dans la section Transformation, réglez la valeur Rotation.
 - Sélectionnez l'outil Rotation et faites glisser un objet dans la direction souhaitée.
 - Choisissez Titre > Transformation > Rotation, tapez une nouvelle valeur, puis cliquez sur OK.

Utilisation de styles d'objets

Le Module de titrage Adobe vous permet d'appliquer un style personnalisé à chaque objet ou groupe d'objets que vous créez. Les styles peuvent consister en toute variation des propriétés que vous ajoutez à vos objets. Ces propriétés incluent les traits, les remplissages, les reflets, les textures, les ombres, ainsi que les types de polices. L'utilisation de styles vous permet de maintenir la cohérence entre plusieurs titres d'un projet. Vous pouvez enregistrer vos styles préférés et les appliquer à d'autres objets.



Propriétés de styles d'objets

Définition de styles d'objets pour le texte

La section Style d'objet - Propriétés du Module de titrage Adobe propose plusieurs contrôles pour définir et modifier les styles que vous appliquez aux titres.

Pour modifier le style d'un objet texte :

- 1 Sélectionnez l'objet de texte que vous voulez changer.
- 2 Dans la section Style d'objet du Module de titrage Adobe, cliquez sur la flèche à côté de Propriétés et définissez des valeurs pour l'une des options suivantes :

Police Spécifie la police appliquée à l'objet de texte sélectionné. Pour afficher un aperçu d'une police, utilisez l'Explorateur de polices. Pour plus de détails sur l'utilisation de l'Explorateur de polices, voir la section « [Utilisation d'outils de texte](#) », page 217.

Corps de police Spécifie la taille de la police, en lignes de balayage.

Aspect Spécifie l'échelle horizontale de la police sélectionnée. Cette valeur est un pourcentage du rapport H/L naturel de la police. Les valeurs inférieures à 100% réduisent l'espacement entre les lettres du texte. Les valeurs supérieures à 100% agrandissent l'espacement entre les lettres du texte.

Interlignage Spécifie la quantité d'espace entre les lignes de type. Pour le type Roman, l'interlignage se mesure à partir de la ligne de base d'une ligne de type jusqu'à la ligne de base de la ligne suivante. Pour le texte vertical, l'interlignage se mesure à partir du centre d'une ligne de type jusqu'au centre de la ligne suivante. Dans le Module de titrage Adobe, la ligne de base correspond à la ligne située sous le texte. Vous pouvez appliquer différentes valeurs d'interlignage au sein d'un même paragraphe ; toutefois, la valeur d'interlignage la plus grande dans une ligne de type détermine la valeur principale de cette ligne.

Remarque : pour activer/désactiver les lignes de base du texte, choisissez Titre > Affichage > Lignes de base du texte. Les lignes de base du texte apparaissent uniquement lorsque vous sélectionnez l'objet de texte.

Crénage Spécifie la quantité d'espacement que vous ajoutez ou soustrayez entre des paires de caractères spécifiques. La valeur indique le pourcentage de la largeur de caractère entre des paires de caractères. Placez le curseur à l'endroit où vous voulez modifier le crénage.

Interlettrage Spécifie la quantité d'espace entre une série de lettres. Cette valeur indique le pourcentage de la largeur de caractère entre la plage spécifiée de caractères. La direction de l'interlettrage du texte se base sur l'alignement du texte. Par exemple, l'interlettrage pour le texte centré a lieu à partir du centre. Vous trouverez intéressant de paramétrer l'interlettrage lorsque des lettres contiguës présentent des traits si épais qu'elles se chevauchent et sont difficiles à lire. Pour régler l'interlettrage de l'intégralité du texte dans une zone de texte, sélectionnez la zone de texte et modifiez la valeur Interlettrage. Pour modifier l'interlettrage entre des caractères contigus spécifiques, sélectionnez uniquement ces caractères et modifiez la valeur Interlettrage.

Décalage de la ligne de base Spécifie la distance des caractères à partir de la ligne de base. Augmentez ou diminuez cette valeur pour créer des exposants ou des indices. Ce paramétrage affecte tous les caractères. Pour régler le décalage de la ligne de base pour l'intégralité du texte dans une zone de texte, sélectionnez la zone de texte et modifiez le paramètre. Pour modifier le décalage de la ligne de base entre des caractères contigus spécifiques, sélectionnez uniquement ces caractères et modifiez le paramètre.

Inclinaison Spécifie l'inclinaison d'un objet, en degrés.

Petites majuscules Activez cette case à cocher pour afficher tous les objets sélectionnés en majuscules.

Taille petites majuscules Spécifie la taille des petites majuscules comme pourcentage de la hauteur normale. Ce paramètre définit la taille de tous les caractères de l'objet texte à l'exception du caractère de début. Choisissez la valeur 100% pour mettre tout le texte en lettres majuscules.

Souligné Activez cette option pour souligner le texte sélectionné. Cette option n'est pas disponible pour le texte d'un chemin.

Déformation Déforme le texte. Cliquez sur le triangle pour accéder aux options. Paramétrez la valeur X pour déformer le texte le long de l'axe des X. Paramétrez la valeur Y pour déformer l'image le long de l'axe des Y.

Définition des styles d'objets pour les images

Lorsque vous sélectionnez un objet graphique dans le Module de titrage Adobe, vous disposez de plusieurs options pour appliquer des styles à des images.

Pour modifier le style d'objet d'un objet graphique :

- 1 Sélectionnez l'objet graphique que vous voulez changer.
- 2 Dans la section Style d'objet du Module de titrage Adobe, cliquez sur la flèche à côté de Propriétés et définissez l'une des options suivantes :

Type d'image Spécifie la forme de l'image. Initialement, le menu indique le type de l'image sélectionnée. Choisissez un autre type dans le menu pour modifier l'objet sélectionné. En fonction de l'option que vous choisissez, une ou plusieurs valeurs apparaissent. Réglez les valeurs appropriées en fonction des descriptions ci-dessous :

- Modifie la forme des objets. Cliquez sur le triangle pour accéder aux options. Paramétrez la valeur X pour déformer l'image le long de l'axe des X. Paramétrez la valeur Y pour déformer l'image le long de l'axe des Y.
- Taille du filet spécifie le pourcentage de la distance entre un angle et le milieu d'un côté.
- Bitmap du logo affiche le logo. Cliquez sur le cadre pour ouvrir le logo d'une image bitmap.
- Largeur du trait spécifie la largeur du contour de la forme, en lignes de balayage.

Type d'extrémité Spécifie le type des extrémités d'une ligne. Avec l'option Butée, la ligne comporte des extrémités carrées. Avec l'option Rond, la ligne comporte des extrémités semi-circulaires. Avec l'option Carré, la ligne comporte des extrémités carrées qui s'étendent d'une demi-longueur de ligne. Cette option augmente la taille de la ligne de manière uniforme de part et d'autre de ses extrémités.

Type de jointure Spécifie la façon dont les extrémités de chemins adjacents se rejoignent. L'option Pointe relie les segments de chemin au moyen d'angles pointus. L'option Rond relie les segments de chemin au moyen d'angles ronds. L'option Biseau relie les segments de chemin au moyen d'angles carrés.

Limite de pointe Spécifie quand le type de jointure passe de la valeur pointe à la valeur biseau. Par défaut, la limite de pointe correspond à 4, ce qui signifie que lorsque la longueur du point correspond à quatre fois la valeur d'épaisseur du trait, le type de jointure pointe passe à biseau. Une limite de pointe de valeur 1 donne lieu à une jointure de type biseau.

Utilisation de remplissages, de reflets et de textures

Tout objet que vous créez peut être rempli à l'aide de couleurs et de textures. Vous avez également la possibilité de régler l'opacité, le reflet et le type du remplissage.

Changement de remplissage

Le Module de titrage Adobe inclut de nombreuses options permettant de créer une foule de remplissages pour vos objets.

Pour changer le remplissage d'un objet :

- 1 Sélectionnez l'objet à remplir.
- 2 Dans la section Style d'objet, cliquez sur la flèche à côté de Fond, définissez l'une des options suivantes :

Plein Crée un remplissage de couleur uniforme. Définissez les options appropriées.

Dégradé linéaire et Dégradé radial Choisissez Dégradé linéaire pour créer un remplissage dégradé bicolore et linéaire. Choisissez Dégradé radial pour créer un remplissage dégradé bicolore et circulaire.

L'option Couleur spécifie la couleur de début et de fin des dégradés, qui apparaissent, respectivement, dans les zones de gauche et de droite, ou *taquets de couleur*. Cliquez deux fois sur un taquet de couleur pour sélectionner une couleur. Faites glisser les taquets de couleur pour régler le lissé des transitions entre les couleurs.

L'option Couleur d'arrêt couleur et l'option Opacité couleur d'arrêt spécifient respectivement la couleur et l'opacité du taquet de couleur sélectionné. Sélectionnez le triangle situé au-dessus du taquet de couleur à définir et apportez les modifications nécessaires. L'option Angle (disponible uniquement pour l'option Dégradé linéaire) spécifie l'angle du dégradé. L'option Répétition spécifie le nombre de fois que le modèle de dégradé doit être répété.

Dégradé quadrichromique Crée un dégradé composé de quatre couleurs, chacune des couleurs provenant de chacun des angles de l'objet.

L'option Couleur spécifie la couleur provenant de chaque angle de l'objet. Cliquez deux fois sur un taquet de couleur pour sélectionner une couleur. Faites glisser les taquets de couleur pour régler le lissé des transitions entre les couleurs.

L'option Couleur d'arrêt couleur et l'option Opacité couleur d'arrêt spécifient respectivement la couleur et l'opacité du taquet de couleur sélectionné. Sélectionnez le triangle situé au-dessus du taquet de couleur à définir et apportez les modifications nécessaires.

Biseau Ajoute un bord biseauté à l'arrière-plan. Définissez les options appropriées. L'option Balance spécifie le pourcentage du biseau occupé par l'ombré.

Éliminer Supprime tout remplissage ou effet d'ombré.

Fantôme Spécifie l'affichage de l'effet d'ombré, mais pas du remplissage.



Les options Éliminer et Fantôme fonctionnent mieux avec des objets présentant des ombrés et des traits.

Ajout et modification de reflets

Vous pouvez ajouter un reflet au remplissage d'un objet. Un reflet ressemble à une bande de lumière colorée sur la surface d'un objet. Vous pouvez définir la couleur, la taille, l'angle, l'opacité et la position d'un reflet.

Pour ajouter un reflet à un remplissage :

- 1 Sélectionnez l'objet rempli.
- 2 Sélectionnez Reflet dans la section Style d'objet.
- 3 Cliquez sur le triangle en regard de Reflet et définissez les options appropriées.

Chargement de textures

Vous pouvez associer une texture à n'importe quel objet dans le Module de titrage Adobe. Pour ajouter une texture, spécifiez un fichier vectoriel ou bitmap de votre choix (par exemple, un fichier Adobe Photoshop), ou utilisez l'une des textures fournies avec Adobe Premiere Pro.

Pour charger une texture :

- 1 Sélectionnez Texture dans la section Style d'objet, puis cliquez sur le triangle en regard pour accéder aux options.
- 2 Cliquez sur le nuancier de textures, puis sélectionnez un fichier sur le disque dur ou parcourez Program Files/Adobe/Premiere Pro/Presets/Textures pour ouvrir une texture, puis cliquez sur Ouvrir.
- 3 Définissez l'une des options restantes :

Symétrie avec l'objet Spécifie que la texture bascule horizontalement et verticalement en même temps que son objet associé (pour basculer un objet, renversez les points de contrôle).

Rotation avec l'objet Spécifie que la texture pivote en même temps que l'objet.

Echelle - Objet X/Objet Y Spécifie la façon dont la texture doit s'étendre sur l'axe X ou Y lorsqu'elle est appliquée à l'objet. L'option Texture n'étend pas la texture mais l'applique à la surface de l'objet du coin supérieur gauche vers le coin supérieur droit. L'option Face tronquée étend la texture de manière à ce qu'elle couvre la surface entière, moins la zone couverte par les contours intérieurs. L'option Face étend la texture de manière à ce qu'elle couvre exactement la surface. L'option Caractère étendu prend en considération les contours pour le calcul de la zone sur laquelle la texture est étendue. Si, par exemple, vous disposez d'un large bord externe de 20 pixels, la texture s'étendra au-delà des limites de la surface. Cependant, la texture sera tronquée sur la surface et seule les limites seront ajustées.

Echelle Horizontale, Echelle Verticale Spécifie, en pourcentage, l'extension de la texture. Une valeur unique peut donner des résultats différents en fonction des choix d'échelle effectués. La valeur peut être comprise entre 1% et 500%. Par défaut, elle correspond à 100%.

Echelle - Mosaïque X/Mosaïque Y Spécifie si la texture d'un objet est disposée en mosaïque. Si aucune direction de mosaïque n'est spécifiée, la valeur vide (alpha=0) est utilisée.

Alignement - Objet X/Objet Y Spécifie la partie de l'objet sur laquelle la texture doit s'aligner. L'option Ecran indique que la texture s'aligne sur le titre et non pas sur l'objet. Si vous sélectionnez cette option, l'objet peut être déplacé sans que la texture ne bouge. L'option Face tronquée spécifie l'alignement de la texture sur la zone tronquée (la face moins les contours intérieurs). L'option Face spécifie l'alignement de la texture sur la face normale (les contours ne sont pas pris en considération pour le calcul de l'extension). L'option Caractère étendu spécifie l'alignement de la texture sur la face étendue (la face plus les contours extérieurs).

Alignement - Règle X/Règle Y Spécifie la façon dont la texture est alignée. Les parties supérieure gauche, centre ou inférieure droite de la texture sont alignées sur la partie de l'objet spécifié par Objet X et Objet Y

Décalage X/Décalage Y Spécifie le décalage horizontal et vertical (en pixels) pour la texture à partir du point d'application calculé. Le calcul de ce point d'application est fonction des valeurs des paramètres Objet X/Y et Règle X/Y. Cette valeur peut être comprise entre -1000 et 1000, et par défaut correspond à 0.

Mélange - Mixage Spécifie le pourcentage de rendu de la texture par rapport à un remplissage normal. Prenons, par exemple, un rectangle auquel un simple dégradé rouge à bleu est attribué. Lorsqu'une texture est appliquée, la valeur de mixage détermine la proportion de chaque couleur utilisée pour l'objet. Les valeurs possibles sont comprises entre -100 et 100. La valeur -100 indique qu'aucune texture n'est utilisée et que le dégradé domine. La valeur 100 utilise uniquement la texture. La valeur 0 utilise les deux aspects de l'objet de façon uniforme. Le mixage joue également un rôle dans la manière dont la clé de l'accélération (modifiée via l'option Incrustation de fond) et de la texture (modifiée via l'option Incrustation de texture) sont utilisées.

Echelle alpha Modifie la valeur alpha pour la texture dans sa globalité. Cette option vous permet de rendre l'objet transparent. Si le canal alpha est dans la plage de valeur appropriée, cette option fait office de curseur de transparence.

Règle composite Spécifie le canal d'une texture entrante utilisé pour déterminer la transparence. Dans pratiquement tous les cas, le canal alpha est utilisé. Toutefois, si par exemple vous disposez d'une texture rouge et noir, vous pouvez quand même forcer la transparence en sélectionnant le canal rouge comme canal alpha.

Inverser composite Inverse les valeurs alpha entrantes. Pour certaines textures, la gamme alpha peut être inversée. Utilisez cette option si la zone censée être remplie est vide.

Pour désactiver un reflet ou une texture :

Désactivez l'option Reflet ou Texture.

Création de contours

Le Module de titrage Adobe vous offre beaucoup de souplesse pour ajouter un trait, ou un *contour*, à vos objets. Vous pouvez ajouter à la fois des contours intérieurs et des contours extérieurs. Les contours intérieurs correspondent au contour du bord intérieur de vos objets, et les contours extérieurs correspondent au contour du bord extérieur. Vous pouvez ajouter jusqu'à 12 contours dans vos objets. Une fois ajoutés, vous pouvez régler la couleur, le type de remplissage, l'opacité, le reflet et la texture de chacun des traits. Par défaut, les contours sont énumérés et affichés dans leur ordre de création ; toutefois, vous pouvez facilement changer leur ordre d'énumération.

Pour ajouter un contour à un objet :

- 1 Sélectionnez l'objet.
- 2 Dans la section Style d'objet, développez la catégorie Contours.
- 3 Cliquez sur Ajouter à côté de Contours intérieurs ou Contours extérieurs.
- 4 Augmentez les valeurs Contours intérieurs ou Contours extérieurs du contour que vous venez de créer. Définissez l'une des options suivantes :



Sélectionnez ou désélectionnez chaque contour que vous créez pour voir l'effet des différentes combinaisons d'options sur l'objet sélectionné.

Type Spécifie le type de contour que vous appliquez. L'option Profondeur crée un contour qui fait apparaître l'objet en relief. L'option Bord crée un contour qui fait le pourtour du bord intérieur ou extérieur de l'objet. L'option Face compensée crée une copie de l'objet, à laquelle vous pouvez ultérieurement appliquer des valeurs ou un décalage.

Taille Spécifie la taille du contour, en lignes de balayage. Cette option n'est pas disponible pour le type de contour Face compensée.

Angle Spécifie l'angle de décalage du contour, en degrés. Cette option n'est pas disponible pour le type de contour Bord.

Amplitude Spécifie la hauteur du contour. Cette option est uniquement disponible pour le type de contour Face compensée.

Type de fond Spécifie le type de remplissage pour le contour. Toutes les options Type de fond, y compris Reflet et Texture, fonctionnent exactement comme les options de remplissage des objets. Pour plus de détails sur la définition ces options, voir la section [« Changement de remplissage », page 229](#).

Pour changer l'ordre d'apparition des contours :

- 1 Dans la section Style d'objet, sélectionnez le contour à déplacer.
- 2 Dans le menu Style d'objet, choisissez Monter le contour pour faire monter le contour sélectionné d'un cran dans la liste, ou choisissez Descendre le contour pour descendre le contour d'un cran dans la liste.

Pour supprimer un contour :

- 1 Dans la section Style d'objet, sélectionnez le contour à supprimer.
- 2 Dans le menu Style d'objet, choisissez Supprimer le contour.

Pour ajouter un contour :

- 1 Dans la section Style d'objet, développez la catégorie Contours.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Cliquez sur Ajouter en regard de Contours intérieurs pour créer un nouveau contour intérieur, ou sur Ajouter en regard de Contour extérieur pour créer un nouveau contour extérieur.
 - Dans le menu Style d'objet, choisissez Ajouter un contour intérieur ou Ajouter un contour extérieur.

Création d'ombres

Ajoutez des ombres portées aux objets que vous créez dans le Module de titrage Adobe. Les différentes options d'ombré vous donnent un contrôle total sur la couleur, la taille, l'angle, la largeur, la distance et l'opacité.

Pour créer une ombre :

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Dans la section Style d'objet, sélectionnez Ombre.
- 3 Cliquez sur la flèche en regard de l'option Ombre pour définir l'une des valeurs suivantes :

Couleur Spécifie la couleur de l'ombre.

Opacité Spécifie le niveau de transparence de l'ombre.

Angle Spécifie l'angle de l'ombre par rapport à l'objet.

Distance Spécifie, en pixels, le décalage de l'ombre par rapport à l'objet.

Taille Spécifie la taille de l'ombre.

Diffusion Spécifie jusqu'à quel point les limites de canal alpha d'un objet peuvent être étendues avant de devenir floues. Cette fonctionnalité est particulièrement intéressante pour les petits éléments peu visibles, comme les hampes inférieures ou supérieures des lettres qui ont tendance à disparaître si vous appliquez un flou important.

Enregistrement et chargement de styles

Vous pouvez enregistrer tout style que vous créez de manière à pouvoir en disposer rapidement et l'appliquer aux objets d'un titre. Adobe Premiere Pro inclut également une série de styles prédéfinis figurant dans des ensembles appelés *bibliothèques de styles*.

Par défaut, Adobe Premiere Pro stocke les styles enregistrés dans des bibliothèques de styles. Lorsque vous enregistrez une bibliothèque de styles, vous enregistrez le jeu complet de styles apparaissant dans la fenêtre active du Module de titrage Adobe. Ces derniers sont enregistrés avec l'extension .PRSL dans le dossier Premiere Pro/Presets/Styles. Dans la mesure où Adobe Premiere Pro enregistre chaque style ou ensemble de styles sous forme de fichier séparé, vous pouvez partager les styles avec d'autres utilisateurs. Si vous partagez des styles, vérifiez que les fichiers des polices, des textures et arrière-plans sont disponibles sur tous les systèmes.

Modification de l'affichage des nuanciers de styles

La section Styles de la fenêtre Module de titrage Adobe affiche la bibliothèque de styles par défaut ainsi que les nuanciers de styles que vous créez ou chargez. Par défaut, cette section affiche de grands échantillons de texte ; toutefois, vous avez la possibilité d'afficher des nuanciers de styles de petite taille ou uniquement les noms des styles. Vous pouvez modifier les caractères par défaut qui apparaissent dans les nuanciers.

Pour modifier l'affichage des nuanciers de styles :

Dans le menu Styles, choisissez une des options suivantes :

- Choisissez Texte seul pour afficher uniquement le nom du style.
- Choisissez Petites vignettes pour afficher uniquement des échantillons de styles de texte de petite taille.
- Choisissez Grandes vignettes pour afficher uniquement des échantillons de styles de texte de grande taille.


Pour modifier les caractères par défaut dans les nuanciers :

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Titrage.
- 2 Dans la zone Nuances de styles, entrez deux caractères devant apparaître dans les nuanciers de styles.
- 3 Cliquez sur OK.

Création et application de styles

Pour créer un style, il suffit d'enregistrer les styles que vous avez ajoutés dans vos objets. Une fois que vous avez créé un style, un nuancier apparaît dans la section Styles et affiche les attributs que vous avez sélectionnés. Vous pouvez ensuite appliquer le style à tout objet que vous créez.

Pour créer un style et afficher son nuancier ou son nom :

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Dans le menu Styles, choisissez Nouveau style.
 - Cliquez sur le bouton Nouveau style  dans la section Styles.
- 3 Tapez le nom du style, puis cliquez sur OK. En fonction de l'option d'affichage que vous sélectionnez, un nuancier affiche le nouveau style ou son nom apparaît dans la section Styles.

Pour appliquer un style affiché à un objet :

- 1 Sélectionnez l'objet auquel vous voulez appliquer le style affiché.
- 2 Cliquez sur le nuancier de styles à appliquer.



Pour empêcher le type de police d'être appliqué à la police dans votre titre, maintenez la touche Alt enfoncée en cliquant sur le nuancier de styles.

Pour dupliquer un style :

- 1 Sélectionnez le nuancier de styles à dupliquer.
- 2 Choisissez Dupliquer le style dans le menu Styles. Le style sélectionné apparaît en double dans la section Styles.

Pour renommer un style :

- 1 Dans la section Styles, sélectionnez le style à renommer.
- 2 Choisissez Renommer le style dans le menu Styles.
- 3 Entrez un nouveau nom (32 caractères maximum) dans la boîte de dialogue Renommer le style, puis cliquez sur OK. Les noms contenant plus de 32 caractères sont tronqués.

Pour définir un style par défaut :

- 1 Dans la section Styles, sélectionnez le style à définir comme style par défaut.
- 2 Choisissez Définir le style par défaut dans le menu Styles. Le Module de titrage Adobe applique désormais ce style à chaque objet que vous créez et conserve le paramètre lorsque vous enregistrez le titre.

Gestion des bibliothèques de styles

Une fois que vous avez créé un style, vous souhaitez probablement l'enregistrer dans un groupe, ou bibliothèque de styles, avec d'autres styles. Par défaut, les styles que vous créez apparaissent dans la bibliothèque de styles active, mais vous pouvez créer de nouvelles bibliothèques pour y enregistrer des styles. Par exemple, vous pouvez supprimer l'affichage de la bibliothèque de styles en cours, créer de nouveaux styles pendant que vous travaillez, puis enregistrer ces styles dans votre propre bibliothèque.


Pour rétablir les bibliothèques de styles par défaut du Module de titrage Adobe :

Dans la section Styles, choisissez Réinitialiser la bibliothèque des styles dans le menu Styles.

Pour supprimer un style :

- 1 Dans la section Styles, sélectionnez le style à supprimer.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Choisissez Supprimer le style dans le menu Styles.
- Cliquez sur le bouton Supprimer le style .

Remarque : cette procédure supprime uniquement le nuancier du style ou son nom dans la zone d'affichage. Le style reste dans votre système ou sa bibliothèque. Utilisez les commandes Charger la bibliothèque des styles, Réinitialiser la bibliothèque des styles ou Remplacer la bibliothèque des styles pour afficher la bibliothèque des styles à nouveau.

Pour enregistrer une bibliothèque de styles :

1 Dans la section Styles, choisissez Enregistrer la bibliothèque des styles dans le menu Styles. Tous les styles visibles dans la section Styles sont enregistrés.

2 Spécifiez un nom et un emplacement pour le fichier de la bibliothèque de styles, puis cliquez sur Enregistrer. Adobe Premiere Pro enregistre les fichiers de la bibliothèque de styles avec l'extension .PRSL (bibliothèque de styles du Module de titrage Adobe).

Pour charger une bibliothèque de styles enregistrée :

1 Dans la section Styles, choisissez Charger la bibliothèque des styles dans le menu Styles. Toute bibliothèque de styles que vous chargez est ajoutée à l'affichage des styles en cours.

2 Localisez le fichier de bibliothèque de styles que vous voulez charger, puis cliquez sur Ouvrir.

Pour remplacer une bibliothèque de styles :

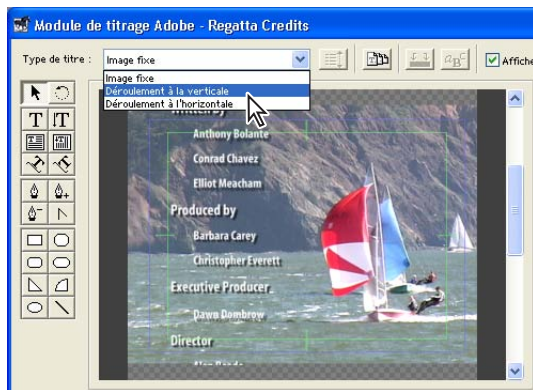
1 Dans la section Styles, choisissez Remplacer la bibliothèque des styles dans le menu Styles.

2 Localisez la bibliothèque de styles que vous voulez ajouter pour remplacer la bibliothèque en cours, puis cliquez sur Ouvrir.

Création de déroulements verticaux ou horizontaux

Bien que les titres, les images et les logos statiques puissent suffire pour certains projets, d'autres projets nécessiteront des titres défilant dans le montage. Les titres défilant verticalement dans le montage sont appelés *déroulements verticaux*. Les titres défilant horizontalement sont appelés *déroulements horizontaux*. Le Module de titrage Adobe propose des options qui facilitent la création de déroulements verticaux et horizontaux lissés et professionnels.

Remarque : la longueur du titre dans la fenêtre Montage détermine la vitesse du déroulement vertical ou horizontal. Plus la séquence du titre est longue, plus le défilement est lent.



Définition d'un déroulement vertical ou horizontal dans un titre

Pour créer un titre à déroulement vertical ou horizontal :

1 Choisissez Déroulement à la verticale ou Déroulement à l'horizontale dans le menu Type de titre.

Remarque : pour des résultats optimaux, choisissez cette option avant de créer des objets de manière à pouvoir les faire défiler à mesure que vous créez des objets allant au-delà de la zone de dessin.

2 Créez l'objet. Pour des résultats optimaux lorsque vous créez un objet de texte, utilisez l'outil de texte. Pour plus de détails sur l'outil de texte, voir la section « [Utilisation d'outils de texte](#) », page 217.

Pour de plus amples informations sur l'utilisation des objets, voir la section « [Création de titres avec du texte et des images](#) », page 216.

3 Choisissez Titre > Options de déroulement à la verticale/horizontale.

4 Spécifiez l'option de minutage appropriée, puis cliquez sur OK.

Les options de déroulement vertical/horizontal disponibles sont les suivantes :

Début hors écran Spécifie que le défilement commence hors du champ de vision pour arriver dans l'écran.

Fin hors écran Spécifie que le défilement se poursuit jusqu'à ce que les objets soient hors du champ de vision.

Preroll Spécifie le nombre d'images apparaissant avant le début du défilement.

Progressif Spécifie le nombre d'images du titre défilant à une vitesse augmentant progressivement jusqu'à atteindre la vitesse de lecture normale.

Dégressif Spécifie le nombre d'images du titre défilant à une vitesse diminuant progressivement jusqu'à la fin du défilement.

Postroll Spécifie le nombre d'images apparaissant après la fin du défilement.

De gauche à droite, De droite à gauche Spécifie le sens du défilement.

Pour effectuer un déroulement vertical ou horizontal dans le Module de titrage Adobe :

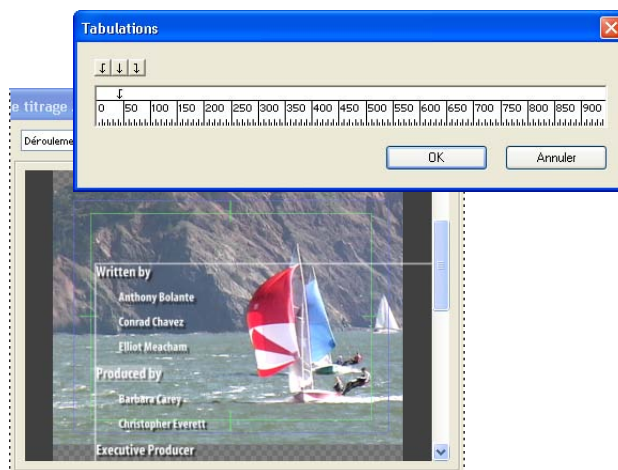
Faites glisser la barre de défilement horizontale ou verticale bordant la zone de dessin.

Remarque : les objets doivent s'étendre au-delà des bords de la zone de travail pour les barres de défilement soit opérationnelles.

Utilisation des tabulations

A l'instar des traitements de texte standard, le Module de titrage Adobe utilise les tabulations pour faciliter l'alignement et la justification du texte. Lorsque vous créez un générique, en particulier un générique déroulant, les tabulations permettent d'afficher celui-ci dans des colonnes alignés et justifiées. Vous pouvez définir plusieurs tabulations pour tout objet de texte dans le Module de titrage Adobe. Dans une zone de texte, appuyez sur la touche TAB pour placer le curseur à la tabulation disponible suivante. A chaque tabulation, vous pouvez spécifier une option de justification différente.

Remarque : les tabulations servent exclusivement à aligner les caractères dans des objets de texte. Pour aligner des objets de texte ou des objets graphiques entiers, utilisez la commande *Aligner*. Pour de plus amples informations sur la commande *Aligner*, voir la section « [Alignement et distribution d'objets](#) », page 225.



Boîte de dialogue Tabulations

Pour ajouter et régler une tabulation :

- 1 Sélectionnez un objet de texte.
- 2 Choisissez Titre > Tabulations.

- 3** Dans la boîte de dialogue Tabulations, effectuez l'une des actions suivantes :
- Cliquez sur le taquet de justification à gauche ¶ pour insérer une tabulation et aligner le texte à gauche.
 - Cliquez sur le taquet d'alignement au centre ¶ pour insérer une tabulation et centrer le texte.
 - Cliquez sur le taquet de justification à droite ¶ pour insérer une tabulation et aligner le texte à droite.
- 4** Cliquez sur la règle au dessus des nombres pour créer une tabulation. Faites glisser la tabulation pour régler sa position. Pendant que vous faites glisser, utilisez les guides verticaux de la fenêtre Module de titrage Adobe pour suivre la position de la tabulation. La fenêtre Module de titrage Adobe est mise à jour pour refléter la nouvelle position du texte sur base de la tabulation modifiée.

Pour afficher les tabulations sans ouvrir la boîte de dialogue Tabulations :

Choisissez Titre > Affichage > Marques tabulations. Une coche en regard de l'option Marques tabulation indique que les lignes d'affichage des tabulations sont activées. Dans ce cas, des lignes jaunes apparaissent chaque fois que vous sélectionnez un objet de texte.

Pour supprimer une tabulation :

Dans la boîte de dialogue Tabulations, déplacez la tabulation vers la gauche ou la droite, ou faites-la glisser en dehors de la règle.

Incorporation du titre au projet

Une fois le titre terminé et enregistré, Adobe Premiere Pro l'ajoute automatiquement à la fenêtre Projet ouverte. Le titre devient l'un des éléments du projet, le fichier de titre original constituant la source.

Pour surimprimer le titre sur un élément, placez-le directement sur cet élément. Par défaut, les titres ont des fonds transparents de façon à ce que les éléments situés en dessous soient visibles dans la fenêtre Montage.

Pour ajouter un titre à un projet :

- 1** Enregistrez le titre. Le titre apparaît dans la fenêtre Projet ouverte.
- 2** Ajoutez le titre à une piste.

Pour modifier la durée d'un titre dans la fenêtre Montage :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites glisser son point d'entrée ou de sortie.
- Sélectionnez-le, choisissez Élément > Durée, puis indiquez une nouvelle durée.


Pour prévisualiser un titre :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Lisez le titre dans la vue Programme : utilisez l'une des commandes de lecture de la fenêtre Montage ou de la vue Programme de la fenêtre Moniteur. La fonction de prévisualisation en temps réel permet d'afficher la plupart des titres à la volée et de les lire à la fréquence d'image du projet.

- Générez une prévisualisation du titre : dans la fenêtre Montage, déplacez la barre de la zone de travail de façon à ce qu'elle couvre la partie de la fenêtre Montage contenant le titre, puis choisissez Séquence > Prévisualiser pour créer un fichier de prévisualisation.

Pour afficher le titre sur un moniteur externe :

Dans la fenêtre Module de titrage Adobe, cliquez sur le bouton Envoyer l'image au moniteur externe .

Surimpression et composition d'images

Transparence

La composition est le processus de création d'une image composite par surimpression de plusieurs images. Les images vidéo étant complètement opaques par défaut, la composition nécessite que certaines parties d'une image vidéo soient transparentes. Lorsqu'un élément comporte une partie transparente, les informations de transparence sont stockées dans la *couche alpha* de l'élément. Vous pouvez combiner des éléments partiellement transparents à l'aide de pistes empilées et utiliser la couche de couleur d'un élément pour créer un effet dans un élément d'une piste inférieure.

Terminologie relative à la transparence

Pour créer des éléments composites, chaque élément doit comporter des parties transparentes. La terminologie liée à la transparence varie en fonction du média et du logiciel. Vous pouvez appliquer n'importe quelle combinaison *d'opacité, de masques, de caches et d'incrustations* pour modifier la couche alpha, masquant ainsi partiellement ou entièrement une ou toutes les zones d'un élément. Dans Adobe Premiere Pro, les termes suivants sont utilisés en référence à la transparence :

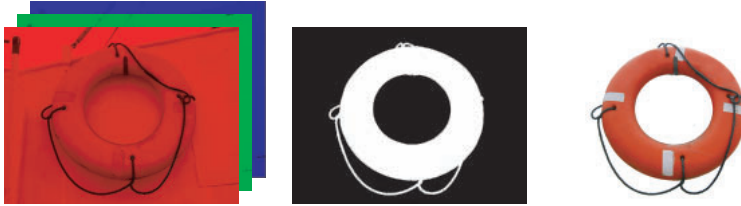
Couche alpha Couche inhérente à un élément qui en définit les zones transparentes. La couche alpha est une couche supplémentaire qui s'ajoute aux couches de couleur visibles (par exemple, RVB). Cette couche, qui indique la transparence, est généralement masquée en tant que telle. Lors de l'importation d'un élément, la couche alpha permet de stocker à la fois l'élément et ses informations de transparence dans un seul fichier, et ce, sans affecter les couches de couleur de la séquence. Vous pouvez également ignorer une couche alpha existante et en créer une nouvelle à l'aide des effets de transparence d'Adobe Premiere Pro. Lorsque vous affichez la couche alpha dans la fenêtre Moniteur (voir la section « [Réglage du mode d'affichage](#) », [page 120](#)), les zones blanches indiquent l'opacité, les zones noires la transparence et les zones grises la transparence partielle. Etant donné que la couche alpha utilise des nuances de gris pour stocker les informations de transparence, certains effets peuvent appliquer une image en niveaux de gris (ou les valeurs de luminosité d'une image en couleurs) à la couche alpha.

Masque Parfois utilisé pour couche alpha, ce terme décrit également le processus de modification d'une couche alpha.

Cache Fichier ou couche qui définit ou modifie les zones transparentes de son élément ou d'un autre. Vous pouvez utiliser un cache lorsqu'une couche ou un élément définit mieux la zone de transparence souhaitée que la couche alpha, ou encore lorsqu'un élément ne comporte pas de couche alpha.



Incrustation Définition de la transparence par une valeur particulière de couleur (incrustation de couleur) ou de luminosité (incrustation Luminance) dans une image. Les pixels correspondant à la couleur donnée deviennent transparents. Utilisez l'incrustation pour supprimer un fond de couleur uniforme, tel qu'un écran bleu.



Couches de couleur séparées (gauche), couche alpha (milieu) et toutes les couches de couleur ensemble (droite)

Composition d'éléments

Chaque piste vidéo de la fenêtre Montage contient une couche alpha dans laquelle sont stockées les informations de transparence. Toutes les images de piste vidéo sont entièrement transparentes, excepté si vous avez ajouté du contenu opaque tel qu'une séquence vidéo, des images fixes ou des titres. Vous pouvez rendre les zones de contenu opaque partiellement ou entièrement transparentes en ajustant la couche alpha d'un élément ou en appliquant un cache ou une incrustation à un élément. Les éléments des pistes supérieures couvrent les éléments des pistes inférieures à moins que les couches alpha indiquent une transparence. Adobe Premiere Pro crée des composites des éléments de la piste de plus bas niveau à la piste de plus haut niveau. Résultat : l'image vidéo finale est un composite des éléments de toutes les pistes visibles. Les zones dans lesquelles toutes les pistes sont vides ou transparentes apparaissent en noir. Si nécessaire, vous pouvez utiliser la commande Fichier > Métrage pour modifier la manière dont Adobe Premiere Pro interprète la couche alpha d'un élément dans un projet.

Gardez les recommandations suivantes à l'esprit lorsque vous créez un composite d'éléments et de pistes :

- Si vous voulez appliquer la même valeur de transparence à un élément entier, réglez simplement l'opacité de l'élément dans la fenêtre Options d'effet (voir la section [« Réglage de l'opacité », page 243](#)).
- Il est souvent préférable d'importer des fichiers sources contenant déjà une couche alpha définissant les zones transparentes. Les informations de transparence étant stockées dans le fichier, Adobe Premiere Pro conserve et affiche par défaut l'élément avec transparence dans toutes les séquences où le fichier a été utilisé comme élément.
- Si le fichier source d'un élément ne comporte pas de couche alpha, vous devez appliquer la transparence manuellement aux instances d'élément de votre choix. Vous pouvez appliquer de la transparence à un élément vidéo d'une séquence en réglant l'opacité de l'élément ou en appliquant des effets (voir les sections [« Utilisation des incrustations », page 249](#) et [« Incrustations par cache », page 253](#)).
- Les applications telles qu'Adobe After Effects, Adobe Photoshop et Adobe Illustrator vous permettent d'enregistrer des éléments avec une couche alpha à condition de vérifier que le fichier d'origine contient de la transparence et d'enregistrer dans un format de fichier qui prend en charge la couche alpha. Dans les applications précitées,


vous pouvez afficher un motif à damier indiquant la transparence pour vous permettre de distinguer les zones transparentes des zones blanches opaques.

Pour modifier la manière dont Adobe Premiere Pro interprète la couche alpha d'un élément :

- 1 Sélectionnez un élément dans la fenêtre Projet.
- 2 Choisissez Fichier > Métrage, spécifiez les options Couche alpha comme il convient, puis cliquez sur OK.

Ignorer N'applique pas la couche alpha incluse avec l'élément.


Inverser Inverse les zones sombres et claires de la couche alpha, avec pour conséquence une inversion des zones transparentes et opaques.

 Si vous éprouvez des difficultés à identifier les parties transparentes d'un élément, choisissez Alpha dans le menu du volet Programme dans la fenêtre Moniteur. Un autre moyen de distinguer les zones de transparence consiste à ajouter un cache uni de couleur vive sur une piste, sous l'image où vous effectuez l'incrustation (voir la section [« Création d'un cache coloré »](#), page 256).

Réglage de l'opacité

Par défaut, les éléments des pistes apparaissent en opacité maximale (100 %), excepté les zones marquées par le masque, le cache ou la couche alpha d'un élément. Vous pouvez rendre un élément entier plus transparent en définissant une valeur d'opacité inférieure à 100 %. Lorsque la valeur d'opacité d'un élément est inférieure à 100 %, les éléments des pistes inférieures deviennent visibles ; à 0 % d'opacité, l'élément est complètement transparent. S'il n'y a aucun élément sous un élément partiellement transparent, c'est le fond noir de la séquence qui devient visible. Vous pouvez définir l'opacité d'un élément donné dans la fenêtre Options d'effet ou dans la fenêtre Montage, mais aussi augmenter ou réduire l'intensité d'un élément dans le temps en animant l'opacité (voir la section [« Activation des images clés »](#), page 270).

L'ordre de rendu affecte l'interaction entre l'opacité et les effets visuels. La liste Effets vidéo est rendue en premier, suivie des effets géométriques tels que Trajectoire, et enfin les réglages de couche alpha sont appliqués. Pour chaque groupe d'effets, ceux-ci sont rendus du haut vers le bas de la liste. L'option Opacité faisant partie de la liste Effets fixes, elle est rendue après la liste Effets vidéo. Si vous voulez que l'opacité soit rendue avant ou après certains effets, ou si vous voulez contrôler des options d'opacité supplémentaires, appliquez l'effet vidéo de réglage alpha (voir la section [« Application et réglage des effets standard »](#), page 267).

 Si vous voulez simplement créer un fondu vers le noir, appliquez à l'élément une transition telle que Fondu enchaîné pour éviter d'animer les images clés manuellement (voir la section [« Déplacement des transitions d'un élément à un autre »](#), page 179).

Pour spécifier une opacité d'élément uniforme dans la fenêtre Options d'effet :

- 1 Sélectionnez un élément dans la fenêtre Montage.
- 2 Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le triangle à côté de la propriété Opacité pour la développer.

3 Entrez une nouvelle valeur d'opacité.

Remarque : si un élément dispose d'images clés d'opacité et que vous voulez que la valeur d'opacité soit constante pour toute la durée, assurez-vous que le bouton Activer/Désactiver l'animation est désactivé, sans quoi la valeur d'opacité est définie sur l'instant présent uniquement.

Pour spécifier une opacité d'élément uniforme dans la fenêtre Montage :

1 Développez la vue d'une piste, le cas échéant, en cliquant sur le triangle de développement à côté du nom de la piste.

2 Cliquez sur le bouton Afficher les images clés , puis choisissez Afficher les pointeurs d'opacité dans le menu contextuel.

3 Positionnez l'outil Plume sur la ligne d'opacité blanche de l'élément, puis faites-la glisser vers le haut ou vers le bas. Si le graphique ne contient aucune image clé, il s'affiche sous la forme d'une ligne horizontale qui traverse la piste. (Si vous avez ajouté des images clés à l'élément, vous devez les supprimer pour permettre un réglage uniforme de l'opacité (voir la section « [Utilisation des images clés dans la fenêtre Montage](#) », page 244).

Utilisation des images clés dans la fenêtre Montage

Lorsque vous utilisez des images clés pour animer une propriété d'effet telle que l'opacité, vous pouvez afficher et monter les mêmes images clés dans la fenêtre Options d'effet (voir la section « [Activation des images clés](#) », page 270) ou dans la fenêtre Montage. La fenêtre Montage est un choix plus judicieux pour afficher et régler rapidement des images clés. Les recommandations suivantes peuvent vous aider à choisir la fenêtre appropriée pour la tâche à accomplir :

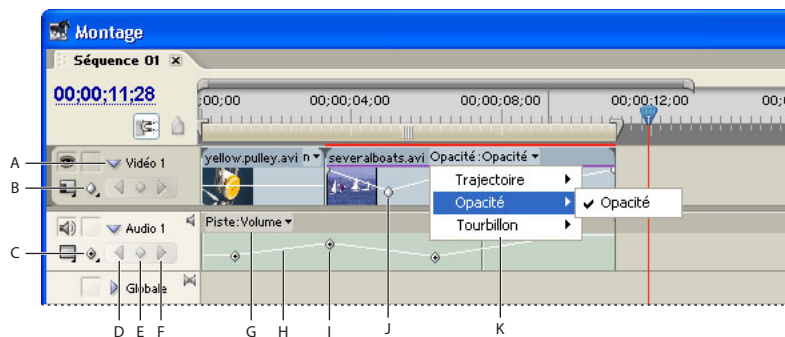
- La fenêtre Montage est mieux adaptée au montage d'images clés dont les effets ont une valeur unique, à une seule dimension, tels que l'opacité ou le volume audio. En revanche, la fenêtre Options d'effet est recommandée pour le montage d'images clés dont les effets présentent des valeurs multiples, angulaires ou bidimensionnelles, comme Niveaux, Rotation ou Echelle, respectivement.
- Dans la fenêtre Montage, les variations des valeurs d'image clé sont représentées sous forme graphique, permettant ainsi de voir rapidement l'évolution des images clés dans le temps. Par défaut, les valeurs entre images clés varient de manière linéaire, mais vous pouvez appliquer des options précisant le taux de variation entre les images clés. Par exemple, vous pouvez progressivement amener un mouvement à l'arrêt (voir la section « [Utilisation de l'interpolation des images clés](#) », page 276).
- La fenêtre Options d'effet peut afficher les images clés de plusieurs propriétés à la fois, mais exclusivement pour l'élément sélectionné dans la fenêtre Montage. La fenêtre Montage peut afficher les images clés de plusieurs pistes ou éléments à la fois, mais ne peut afficher les images clés que d'une seule propriété par piste ou élément.
- Le montage des images clés des effets de piste audio s'effectue exclusivement dans la fenêtre Montage ou Mixage audio. Les images clés des effets d'élément audio se comportent de la même manière que celles des effets d'élément vidéo ; le montage peut s'effectuer dans la fenêtre Montage ou dans la fenêtre Options d'effet.
- Vous pouvez gagner de l'espace en montant les images clés dans la fenêtre Montage, ce qui vous évite d'ouvrir la fenêtre Options d'effet, à moins que vous ne vouliez définir

des valeurs d'image clé numériques. Sachez toutefois que certaines options de la fenêtre Options d'effet ne sont pas représentées dans la fenêtre Montage, notamment les options des menus contextuels.

Affichage d'images clés dans la fenêtre Montage

Par défaut, les images clés de la fenêtre Montage sont masquées. Pour les effets audio et vidéo, vous pouvez afficher les images clés spécifiques à chaque élément dans la fenêtre Montage. Pour les effets audio, la fenêtre Montage vous permet également d'afficher les images clés d'une piste entière. Chaque élément ou piste permet d'afficher une propriété différente. Toutefois, dans une piste ou un élément individuel, vous ne pouvez afficher les images clés que d'une seule propriété à la fois. Vous pouvez spécifier de quelle propriété sont affichées les images clés à l'aide d'un menu contextuel de propriétés d'effet disponible dans chaque élément ou piste audio de la fenêtre Montage. Ce menu contient uniquement les effets déjà appliqués à l'élément ou à la piste en question (voir la section « [Application et réglage des effets standard](#) », page 267).

Les segments qui relient les images clés forment un graphique représentant les modifications des valeurs des images clés ainsi que la durée de l'élément ou de la piste. Le réglage des images clés et des segments fait varier la forme du graphique.



Commandes d'image clé de piste dans la fenêtre Montage

- A.** Triangle d'affichage
- B.** Afficher les images clés (vidéo)
- C.** Afficher les images clés (audio)
- D.** Bouton Image clé précédente
- E.** Bouton Ajouter une image clé
- F.** Bouton Image clé suivante
- G.** Propriétés d'effet de la piste
- H.** Représentation graphique de l'image clé
- I.** Images clés de piste
- J.** Images clés d'élément
- K.** Propriétés d'effet des éléments

Pour activer l'affichage des images clés dans la fenêtre Montage :

- 1 Si la piste est réduite, cliquez sur le triangle à gauche de son nom pour la développer.
- 2 Cliquez sur l'icône Afficher les images clés de la piste, puis sélectionnez un mode d'affichage des images clés.

Pour afficher les images clés d'opacité des éléments :

Cliquez sur le bouton Afficher les images clés de la piste, puis choisissez Afficher les pointeurs d'opacité dans le menu qui s'affiche.

Pour afficher les images clés du volume audio :

Cliquez sur le bouton Afficher les images clés de la piste, puis choisissez Afficher le volume des éléments ou Afficher le volume des pistes dans le menu qui s'affiche.

Pour afficher les images clés d'une propriété d'effet spécifique autre que l'opacité ou le volume :

Dans le menu contextuel des propriétés d'effet qui s'affiche après le nom de l'élément ou de la piste, sélectionnez la propriété à régler. Si le menu contextuel ne s'affiche pas, agrandissez la fenêtre Montage.

Ajout d'images clés dans la fenêtre Montage

Vous pouvez ajouter des images clés à la fenêtre Montage immédiatement à l'aide du bouton Ajouter une image clé, ou à tout moment à l'aide de l'outil Plume. Avant d'ajouter des images clés, vous devez activer le mode Image clé pour la piste ou l'élément à traiter (voir la section « [Affichage d'images clés dans la fenêtre Montage](#) », page 245).

Pour ajouter une image clé à l'aide du bouton Ajouter une image clé :

Parmi les boutons de navigation de la fenêtre Montage, cliquez sur le bouton Ajouter une image clé.

Pour ajouter une image clé à l'aide de l'outil Plume :

- 1 Positionnez l'outil Plume sur la ligne d'image clé grise de la piste où vous voulez ajouter une image clé. S'il n'y a pas d'image clé, le graphique se présente sous la forme d'une ligne horizontale qui traversera la piste.
- 2 Cliquez sur le graphique de l'image clé tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Lorsque vous positionnez l'outil Plume sur un graphique d'image clé et que vous appuyez sur la touche Ctrl, un signe plus (+) apparaît à côté du pointeur.

Animation d'effets dans la fenêtre Montage

Les commandes d'image clé de la fenêtre Montage et les outils Sélection et Plume vous permettent d'animer des effets existants dans la fenêtre Montage au lieu de la fenêtre Options d'effet.

Pour animer un effet dans la fenêtre Montage :


- 1 Vérifiez que l'effet vidéo ou audio à animer est appliqué à la piste ou à l'élément (voir la section « [Application et réglage des effets standard](#) », page 267).
- 2 Activez le mode Image clé pour la propriété d'effet de la piste ou de l'élément à animer (voir la section « [Affichage d'images clés dans la fenêtre Montage](#) », page 245).
- 3 Ajoutez une image clé (voir la section « [Ajout d'images clés dans la fenêtre Montage](#) », page 246).
- 4 Si nécessaire, modifiez la valeur de l'image clé.
- 5 Déplacez l'indicateur d'instant présent sur le temps où vous voulez ajouter une autre image clé.
- 6 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Ajoutez une image clé et modifiez sa valeur dans la fenêtre Montage (voir la section « [Définition des valeurs d'image clé dans la fenêtre Montage](#) », page 247).
 - Dans la fenêtre Options d'effet, modifiez la valeur de la propriété. Adobe Premiere Pro ajoute automatiquement une image clé (voir la section « [Activation des images clés](#) », page 270).

7 Répétez les étapes 4 et 5 autant de fois que nécessaire pour ajouter des images clés supplémentaires.

Navigation vers des images clés et sélection images clés

Pour modifier ou copier une image clé, vous devez tout d'abord la sélectionner. Les images clés désélectionnées paraissent creuses, tandis que les images clés sélectionnées paraissent pleines. En revanche, vous pouvez faire glisser les segments entre les images clés directement, sans les sélectionner. Les segments s'ajustent automatiquement lorsque vous modifiez les images clés qui définissent leurs extrémités.

Pour sélectionner une image clé :

A l'aide de l'outil Sélection ou Plume, cliquez sur l'icône d'une image clé dans la chronologie de la fenêtre Montage. Lorsque vous positionnez le pointeur sur une image clé, celui-ci s'affiche avec une icône d'image clé .

Pour déplacer l'indicateur temporel vers l'image clé précédente ou suivante :

Cliquez sur le bouton Image clé précédente ◀ pour déplacer l'indicateur d'instant présent sur l'image clé précédente. Cliquez sur le bouton Image clé suivante ▶ pour déplacer l'indicateur d'instant présent sur l'image clé suivante.

Pour sélectionner plusieurs images clés :

Procédez de l'une des façons suivantes :



- A l'aide de l'outil Sélection ou Plume, cliquez sur plusieurs images clés adjacentes ou non tout en appuyant sur la touche Maj pour les sélectionner.
- A l'aide de l'outil Plume, entourez des images clés contiguës avec un rectangle de sélection pour les sélectionner. Pour ajouter d'autres images clés à la sélection existante, faites glisser la souris tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

Définition des valeurs d'image clé dans la fenêtre Montage

Vous pouvez utiliser les outils Sélection et Plume pour monter des images clés dans la fenêtre Montage. Pour augmenter ou diminuer les valeurs, faites glisser les images clés verticalement. Lorsque vous travaillez avec des images clés sous forme graphique dans la fenêtre Montage, vous devez savoir comment les valeurs et les unités des propriétés spécifiques sont représentées sur l'axe vertical de la chronologie, comme dans les exemples suivants :

- L'opacité a une valeur de 0 % au bas de l'échelle et de 100 % en haut ; le centre de l'échelle représentant une valeur de 50 %.
- La rotation se mesure en rotations et degrés, le centre du graphique représentant une rotation nulle (0 °). Les valeurs de rotation horaire se situent au-dessus du centre, tandis que les valeurs de rotation antihoraire se situent au-dessous du centre.
- La balance audio se mesure sur une échelle de -100 à 100, 0 représentant le centre (balance neutre). En déplaçant le curseur au-dessus du centre, vous déplacez la balance vers le canal gauche et obtenez une valeur négative, tandis qu'en déplaçant le curseur sous le centre, vous déplacez la balance vers le canal droit et obtenez ainsi une valeur positive.

Pour définir la valeur d'une propriété d'effet dans la fenêtre Montage :

- 1 Vérifiez que l'effet vidéo ou audio à animer est appliqué à l'élément (voir la section [« Application et réglage des effets standard »](#), page 267).
- 2 Vérifiez que les images clés de l'élément ou de la piste sont visibles.
- 3 Dans le menu contextuel des propriétés d'effet qui s'affiche après le nom de l'élément ou de la piste, sélectionnez la propriété à régler. Si le menu contextuel ne s'affiche pas, agrandissez la fenêtre Montage (voir la section [« Utilisation de la fenêtre Montage »](#), page 124).
- 4 Sélectionnez l'outil Plume dans la palette d'outils, puis procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour monter plusieurs images clés ou des images clés non adjacentes, sélectionnez-les.
 - Positionnez l'outil Plume sur une image clé ou un segment d'image clé. L'outil Plume prend la forme d'un pointeur d'image clé  ou d'un pointeur de segment d'image clé .
- 5 Effectuez une ou plusieurs des opérations suivantes :
 - Faites glisser une image clé ou un segment vers le haut ou vers le bas pour modifier la valeur. Lors du déplacement, une info-bulle vous indique la valeur actuelle. En l'absence d'images clés, le déplacement ajuste la valeur de toute la piste ou de l'élément entier.
 - Faites glisser une image clé vers la gauche ou la droite pour modifier sa position dans le temps. Lors du déplacement, une info-bulle vous indique l'instant présent. Si vous amenez une image clé sur une autre image clé, la nouvelle image clé remplace la précédente.

Copier-coller des images clés

Pour appliquer rapidement les mêmes valeurs d'image clé à un autre point dans le temps ou à un autre élément ou piste, copiez et collez les images clés. Lorsque vous collez, l'image clé la plus ancienne apparaît au point de l'instant présent, et les autres images clés suivent dans l'ordre logique. Après avoir été collées, les images clés restent sélectionnées pour vous permettre de les déplacer immédiatement vers la couche de destination.

Pour pouvoir coller des images clés, l'élément ou la piste de destination doit présenter la même propriété que les images copiées. Par ailleurs, Adobe Premiere Pro ne vous permet de coller des images clés au niveau d'un indicateur d'instant présent que dans un seul élément ou dans une seule piste à la fois. Etant donné que l'indicateur d'instant présent peut couvrir plusieurs pistes vidéo et audio, Adobe Premiere Pro applique des critères dans l'ordre suivant pour déterminer la position des images clés collées :

- Si l'indicateur d'instant présent se trouve dans un élément sélectionné, les images clés sont collées dans cet élément.
- Si des images clés audio sont coupées ou copiées, Adobe Premiere Pro les colle dans la première piste présentant une propriété d'effet correspondante, en vérifiant au préalable les pistes audio d'une séquence, puis ses pistes de mixage secondaire et enfin la piste principale.
- Si aucune des conditions précitées ne permet de trouver une piste vidéo ou audio correspondant à la fois à la propriété des effets et à l'étendue (élément ou piste) des images clés coupées ou copiées, la commande Coller n'est pas disponible. Si, par

exemple, vous copiez des images clés de piste audio mais que la piste audio cible affiche des images clés d'élément, vous ne pouvez pas coller les images clés.

Pour copier et coller des images clés :

- 1 Dans la fenêtre Montage, affichez la propriété contenant les images clés à copier.
- 2 Sélectionnez une ou plusieurs images clés.
- 3 Choisissez Edition > Copier.
- 4 Dans la fenêtre Montage de la séquence contenant l'élément ou la piste de destination, procédez de l'une des façons suivantes :
 - Sélectionnez l'élément dans lequel vous voulez coller les images clés.
 - Ciblez la piste vidéo ou audio dans laquelle les images clés copiées doivent apparaître.
- 5 Vérifiez que l'élément ou la piste présente la même propriété que les images clés que vous avez copiées, sans quoi la commande Coller n'est pas disponible. Si la propriété n'est pas disponible dans le menu contextuel des propriétés d'effet de l'élément ou de la piste, vous devez appliquer le même effet que celui appliqué à l'élément ou à la piste dont les images clés ont été copiées (voir la section [« Application et réglage des effets standard », page 267](#)).
- 6 Déplacez l'indicateur d'instant présent sur le moment où les images clés doivent apparaître.
- 7 Choisissez Edition > Coller.

Pour plus d'informations sur la modification des images clés, reportez-vous à la section [« Navigation vers des images clés et sélection images clés », page 247](#).

Suppression des images clés dans la fenêtre Montage

Si vous vous trompez lors de la définition d'images clés ou si vous décidez qu'une image clé n'est plus utile, vous pouvez facilement en supprimer une ou plusieurs.

Pour supprimer une image clé :

- 1 Sélectionnez l'image clé (voir la section [« Navigation vers des images clés et sélection images clés », page 247](#)).
- 2 Choisissez Edition > Effacer ou appuyez sur la touche Suppr.

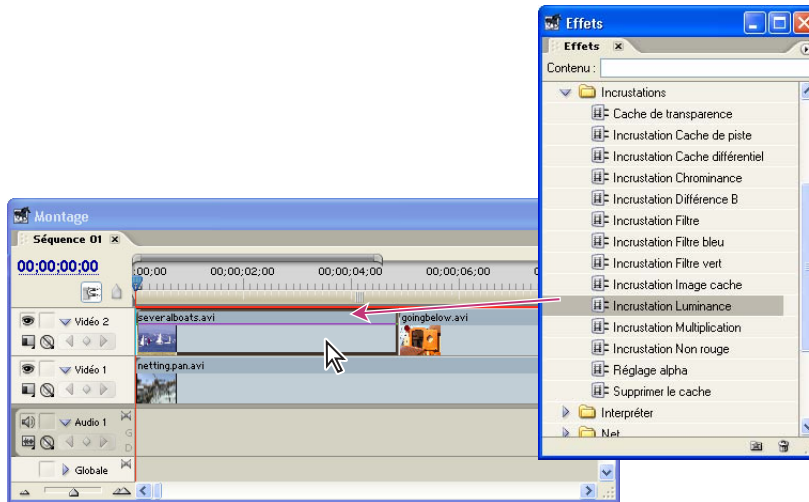
Utilisation des incrustations

Vous pouvez appliquer des *incrustations* définissant des zones transparentes sur la base de valeurs telles que la couleur ou la luminosité d'un élément. Utilisez les incrustations basées sur la couleur pour masquer un fond ou sur la luminosité pour ajouter des textures ou des effets spéciaux, les incrustations par couche alpha pour modifier la couche alpha d'un élément et les incrustations par cache pour ajouter des caches mobiles ou appliquer d'autres éléments comme caches (voir la section [« Incrustations par cache », page 253](#)).

Pour appliquer une incrustation à un élément :

- 1 Dans la fenêtre Effets, développez le chutier Effets vidéo, puis le chutier Incrustation.

2 Faites glisser une incrustation vers un élément dans la fenêtre Montage.



Glissement d'une incrustation de la fenêtre Effets vers un élément de la fenêtre Montage

3 Dans la section Effets vidéo de la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le triangle à côté du nom de l'effet d'incrustation pour le développer et afficher ses options.

4 Réglez les options de l'incrustation.

💡 Pour mieux évaluer les réglages d'un effet d'incrustation, choisissez Nouveau moniteur de référence dans le menu de la fenêtre Moniteur en mode Programme, puis choisissez Alpha dans le menu de la fenêtre du moniteur de référence. Vous pouvez ainsi observer simultanément la vue composite et la couche alpha de l'élément.

Incrustation Chrominance

Utilisez l'incrustation Chrominance pour sélectionner une ou plusieurs couleurs dans l'élément, afin de les rendre transparentes. Ce type d'incrustation est utile pour une scène filmée devant un filtre contenant une plage d'une couleur, par exemple un filtre bleu foncé. Pour sélectionner une couleur, cliquez sur le nuancier ou faites glisser la pipette vers une couleur dans la fenêtre Moniteur. Ne relâchez le bouton de la souris que lorsque l'outil Pipette est positionné sur la couleur de votre choix, comme l'indique le nuancier à côté de l'outil Pipette.

Si nécessaire, réglez les options de chrominance suivantes :

Tolérance Elargit ou réduit la plage de couleurs qui deviendra transparente. Plus la valeur est élevée, plus la plage est large.

Dégradé Mélange l'élément en cours d'incrustation avec l'élément sous-jacent. Plus la valeur est élevée, plus les éléments se confondent.

Seuil Définit la quantité des tons foncés dans la plage de la couleur sélectionnée. Plus la valeur est élevée, plus les tons foncés sont importants.

Découpe Obscurcit ou éclaircit les tons foncés. Faites glisser vers la droite pour obscurcir les tons foncés, en veillant à ne pas dépasser le curseur Seuil ; les pixels gris et les pixels transparents seraient inversés.

Lissage Spécifie le degré de lissage appliqué aux frontières séparant les zones transparentes des zones opaques. Le lissage consiste à mélanger les pixels pour estomper les limites. Choisissez Aucun pour obtenir des frontières nettes, sans lissage. Cela permet de préserver les lignes franches, comme dans les titres. Choisissez Faible ou fort selon l'importance du lissage souhaitée.

Masque seul Affiche uniquement la couche alpha de l'élément tel qu'il est modifié par les réglages d'incrustation.

Incrustation Différence RVB

L'incrustation Différence RVB est une version simplifiée de l'incrustation Chrominance. Elle vous permet de sélectionner une plage de couleurs, mais elle ne vous permet ni de mélanger l'image ni d'ajuster la transparence des gris. L'incrustation Différence RVB convient parfaitement aux scènes fortement éclairées sans tons foncés ou aux premiers montages qui ne nécessitent aucun peaufinage. Pour sélectionner une couleur, cliquez sur le nuancier ou faites glisser la pipette vers une couleur dans la fenêtre Moniteur. Ne relâchez le bouton de la souris que lorsque l'outil Pipette est positionné sur la couleur de votre choix, comme l'indique le nuancier à côté de l'outil Pipette.

Si nécessaire, réglez les options suivantes :

Tolérance Elargit ou réduit la plage de couleurs qui deviendra transparente. Plus la valeur est élevée, plus la plage est étendue.

Lissage Spécifie le degré de lissage appliqué aux frontières séparant les zones transparentes des zones opaques. Choisissez Aucun pour obtenir des frontières nettes, sans lissage. Cela permet de préserver les lignes franches, comme dans les titres. Choisissez Faible ou fort selon l'importance du lissage souhaitée.

Masque seul Affiche uniquement la couche alpha de l'élément tel qu'il est modifié par les réglages d'incrustation.

Ombre portée Applique un décalage de ton foncé à moitié gris et à moitié opaque par rapport aux zones opaques de l'image de l'élément d'origine de quatre pixels vers le bas ou la droite. Cette option donne un meilleur résultat avec des objets graphiques simples tels que des titres.

Incrustations Filtre bleu et Filtre vert

Les incrustations Filtre bleu et Filtre vert créent la transparence d'après les zones d'un bleu ou d'un vert pur. Elles s'utilisent pendant la création de composites pour rendre transparents les filtres bleus ou verts vivement éclairés.

Si nécessaire, réglez les options suivantes :

Seuil Faites glisser vers la gauche jusqu'à ce que le bleu ou le vert devienne transparent.

Découpe Faites glisser vers la droite jusqu'à ce que le niveau de la zone opaque soit satisfaisant.

Lissage Spécifie le degré de lissage appliqué aux frontières séparant les zones transparentes des zones opaques. Choisissez Aucun pour obtenir des frontières nettes, sans lissage. Cela permet de préserver les lignes franches, comme dans les titres. Choisissez Faible ou fort selon l'importance du lissage souhaitée.

Masque seul Affiche uniquement la couche alpha de l'élément tel qu'il est modifié par les réglages d'incrustation.



Pour peaufiner les bords, déplacez les curseurs Seuil et Découpe par petits incréments.

Incrustation Non rouge

L'incrustation Non rouge crée la transparence d'après les fonds bleus ou verts. Semblable aux incrustations Filtre bleu et Filtre vert, elle permet cependant de mélanger deux éléments. En outre, elle contribue à réduire l'effet de franges des contours des objets non transparents. Utilisez l'incrustation Non rouge pour rendre transparents les filtres verts lorsque vous devez contrôler le mélange ou lorsque les résultats d'une incrustation Filtre bleu ou Filtre vert ne sont pas satisfaisants.

Si nécessaire, réglez les options suivantes :

Seuil Faites glisser vers la gauche jusqu'à ce que le bleu ou le vert devienne transparent.

Découpe Faites glisser vers la droite jusqu'à ce que le niveau de la zone opaque soit satisfaisant.

Suppression de la frange Supprime la couleur résiduelle du filtre vert ou bleu le long des bords des zones opaques d'un élément. Choisissez Aucune pour désactiver la suppression de la frange. Choisissez Verte ou Bleue pour supprimer un bord résiduel du métirage de filtre vert ou bleu, respectivement.

Lissage Spécifie le degré de lissage appliqué aux frontières séparant les zones transparentes des zones opaques. Choisissez Aucun pour obtenir des frontières nettes, sans lissage. Cela permet de préserver les lignes franches, comme dans les titres. Choisissez Faible ou fort selon l'importance du lissage souhaitée.

Masque seul Affiche uniquement la couche alpha de l'élément tel qu'il est modifié par les réglages d'incrustation.

Incrustation Luminance

L'incrustation Luminance crée la transparence pour les valeurs plus sombres de l'image, les couleurs plus claires restant opaques. Elle crée une surimpression subtile ou rend les zones sombres transparentes.

Si nécessaire, réglez les options suivantes :

Seuil Spécifie la plage des valeurs sombres qui deviendra transparente. Plus les valeurs sont élevées, plus la plage de transparence s'élargit.

Découpe Définit l'opacité des zones spécifiées par l'option Seuil. Plus les valeurs sont élevées, plus la transparence est grande.



Vous pouvez également utiliser l'incrustation Luminance pour rendre des zones claires transparentes en définissant l'option Seuil sur une valeur faible et l'option Découpe sur une valeur élevée.

Incrustations Multiplication et Filtre

Les incrustations Multiplication et Filtre définissent les zones à rendre transparentes d'après l'image sous-jacente. L'incrustation Multiplication rend totalement transparentes les zones de l'image qui sont plus claires que l'image sous-jacente. À l'inverse, l'incrustation Filtre rend transparentes les zones de l'image qui sont plus foncées que l'image sous-jacente. À l'instar de l'incrustation Luminance, les incrustations Multiplication et Filtre sont plus efficaces lorsque l'image contient des zones sombres et claires très contrastées. Ces incrustations créent une surimpression subtile lorsque l'image sous-jacente contient des éléments fortement contrastés.

Si nécessaire, réglez les options suivantes :

Opacité Déplacez le curseur vers la droite jusqu'à ce que le niveau d'opacité de l'effet soit satisfaisant. Plus la valeur est élevée, moins la transparence est importante.

Découpe Faites glisser vers la droite jusqu'à ce que le niveau de la zone opaque soit satisfaisant. Plus la valeur est élevée, moins la transparence est importante.

Incrustations par cache

Un cache est une image fixe spécifique qui sert à déterminer où appliquer un effet à un élément. Vous pouvez utiliser des incrustations par cache pour ajouter des caches mobiles ou réaliser des surimpressions créatives.

Incrustation Image cache

L'incrustation Image cache détermine les zones de transparence d'un élément d'après les valeurs de luminosité ou de la couche alpha d'une image cache. Pour obtenir les résultats attendus, utilisez comme cache une image en niveaux de gris, sauf si vous voulez changer les couleurs de l'élément. Chaque couleur de l'image cache supprime le même niveau de couleur de l'élément. Par exemple, les zones blanches de l'élément correspondant aux zones rouges de l'image cache apparaissent en bleu-vert (rappelez-vous qu'une image RVB comprend 100 % de rouge, 100 % de vert et 100 % de bleu) ; comme le rouge devient lui aussi transparent dans l'élément, seules les couleurs bleues et vertes conservent leurs valeurs initiales.

Si nécessaire, réglez les options suivantes :

Configuration Cliquez pour sélectionner une image. Les parties de l'élément placé sur la piste correspondant aux zones blanches de l'image se superposent aux éléments situés sur les pistes inférieures.

Composite d'après Sélectionnez Cache Alpha pour créer un composite d'après les valeurs de la couche alpha de l'image sélectionnée via le bouton Configuration. Sélectionnez Cache par lumi. pour créer un composite d'après les valeurs de luminosité de l'image.

Inverser Cliquez pour inverser la transparence. Les parties de l'élément placé sur la piste correspondant aux zones noires de l'image se superposent aux éléments situés sur les pistes inférieures.

Incrustation Cache différentiel

L'incrustation Cache différentiel crée la transparence en comparant une image à un élément donné, puis en éliminant les zones identiques entre l'élément et l'image. Vous pouvez utiliser ce type d'incrustation non seulement pour créer des effets spéciaux, mais aussi pour rendre transparent un fond statique en sélectionnant l'option Inverser.

Vous pouvez ainsi remplacer un fond statique derrière un objet mobile (comme une personne marchant dans un studio de cinéma). Le plus souvent, l'image utilisée est une simple prise de vue du fond (avant que l'objet mobile n'entre dans le champ). Pour cette raison, l'incrustation Cache différentiel est surtout employée dans les scènes filmées avec une caméra fixe.

Pour remplacer un fond statique derrière un objet en mouvement :

- 1 Isolez une image de l'élément où n'apparaît que le fond statique.
- 2 Enregistrez cette image dans un fichier image (pour plus d'informations sur l'enregistrement d'une image, reportez-vous à la section [« Exportation d'une image fixe », page 329](#)).
- 3 Insérez l'élément vidéo dans une piste.
- 4 Dans la fenêtre Effets, développez le chutier Effets vidéo, puis le chutier Incrustation.
- 5 Faites glisser l'effet Cache différentiel vers l'élément vidéo.
- 6 Cliquez sur Configuration pour sélectionner l'image que vous avez enregistrée.
- 7 Sélectionnez l'option Inverser pour rendre le fond statique transparent.
- 8 Réglez les options comme il convient.

Configuration Cliquez pour sélectionner une image à utiliser comme cache différentiel.

Tolérance Elargit ou réduit la plage de couleurs qui deviendra transparente. Plus la valeur est élevée, plus la plage est étendue.

Lissage Spécifie le degré de lissage appliqué aux frontières séparant les zones transparentes des zones opaques. Choisissez Aucun pour obtenir des frontières nettes, sans lissage. Cela permet de préserver les lignes franches, comme dans les titres. Choisissez Faible ou fort selon l'importance du lissage souhaitée.

Inverser Inverse les valeurs du cache.

Ombre portée Applique un décalage de ton foncé à moitié gris et à moitié opaque par rapport aux zones opaques de l'image de l'élément d'origine de quatre pixels vers le bas ou la droite. Cette option donne un meilleur résultat avec des objets graphiques simples tels que des titres.

Masque seul Affiche uniquement la couche alpha de l'élément tel qu'il est modifié par les réglages d'incrustation.

Incrustation Piste cache

Utilisez l'incrustation Piste cache pour afficher un élément au travers d'un autre en se servant d'un troisième fichier comme cache créant des zones transparentes dans l'élément en surimpression. Cet effet nécessite deux éléments et un cache, chacun étant placé sur sa piste respective. Vous pouvez séparer du cache une piste entière pour la masquer. Les zones blanches du cache sont opaques dans l'élément en surimpression, empêchant ainsi les éléments sous-jacents de transparaître. Les zones noires du cache sont transparentes, et les zones grises partiellement transparentes.

Un cache contenant une animation est appelé un *cache mobile*. Le cache peut consister en un métrage animé, tel qu'une silhouette sur filtre bleu, ou en une image fixe que vous animez en lui appliquant l'effet Trajectoire d'Adobe Premiere Pro (voir les sections « [Animation d'effets en utilisant des images clés](#) », page 269 et « [Animation d'effets dans la fenêtre Montage](#) », page 246). Si vous animez une image fixe, veillez à définir une image cache dont les dimensions sont supérieures à celles du projet afin d'éviter que le contour du cache n'apparaisse lorsque vous animez le cache.



L'incrustation Piste cache pouvant s'appliquer à un élément vidéo, il peut varier dans le temps.

Il existe plusieurs moyens de créer des caches :

- Dans la fenêtre Titre, créez des objets texte ou des formes (en niveaux de gris uniquement), enregistrez le titre, puis importez-le comme cache.
- Créez un cache à partir d'un élément à l'aide des incrustations Chrominance, Différence RVB, Cache différentiel, Filtre bleu, Filtre vert ou Non rouge. Sélectionnez ensuite l'option Masque seul.
- Créez une image en niveaux de gris dans Adobe Illustrator ou Adobe Photoshop, puis importez-la dans Adobe Premiere Pro.

Pour appliquer l'incrustation Piste cache :

- 1 Ajoutez l'élément de fond à une piste.
- 2 Ajoutez l'élément à surimprimer à une piste supérieure à celle contenant l'élément de fond. Il s'agit de l'élément révélé par la piste cache.
- 3 Sur une troisième piste, ajoutez l'élément de la piste cache. (Si vous devez ajouter une troisième piste, faites glisser le cache vers une zone vide dans la fenêtre Montage, au-dessus de la piste vidéo la plus élevée pour qu'une nouvelle piste soit automatiquement créée.)
- 4 Dans la fenêtre Effets, développez le chutier Effets vidéo, puis le chutier Incrustation, et faites glisser l'effet Piste de cache vers l'élément en surimpression.
- 5 Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le triangle à côté du nom de la piste cache pour la développer.
- 6 Pour l'option Cache, sélectionnez la piste vidéo qui contient la piste cache.

7 Dans la fenêtre Montage, masquez la piste contenant la piste cache en cliquant sur l'icône Œil de la piste.

8 Réglez les autres options comme il convient.

Composite d'après Sélectionnez Cache Alpha pour créer un composite d'après les valeurs de la couche alpha de la piste cache. Sélectionnez Cache par lumi. pour créer un composite d'après les valeurs de luminance de l'image.

Inverser Inverse les valeurs de la piste cache.

💡 Pour conserver les couleurs d'origine de l'élément en surimpression, utilisez comme cache une image en niveaux de gris. Chaque couleur du cache supprime le même niveau de couleur de cet élément.

Création d'un cache de transparence

Il arrive qu'un sujet soit correctement incrusté, à l'exception de quelques objets indésirables. Le *cache de transparence* permet de les masquer.

L'effet d'incrustation Cache de transparence propose quatre options représentant les coordonnées en pixels X et Y de chaque coin du cache de transparence, mesurées à partir du coin supérieur gauche de l'image. Vous pouvez examiner les modifications en mode Prévisualisation dans la fenêtre Moniteur.



Il est possible de masquer le micro (gauche) en repositionnant les poignées d'image en mode Prévisualisation dans la fenêtre Moniteur (centre), créant ainsi un cache de transparence qui est ensuite incrusté puis affiché en surimpression sur un fond (droite).

Pour créer un cache de transparence :


- 1** Placez un élément sur une piste.
- 2** Dans la fenêtre Effets, développez le chutier Incrustation, puis faites glisser l'effet Cache de transparence vers l'élément en surimpression.
- 3** Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le triangle à côté du nom du cache de transparence pour le développer.
- 4** Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Cliquez sur le nom de l'effet pour afficher les poignées du cache de transparence dans le volet Programme, puis faites glisser les poignées pour former le cache.
 - Utilisez les options du cache de transparence pour ajuster sa taille et sa position.

Création d'un cache coloré

Vous pouvez créer un cache coloré uni recouvrant toute l'image et utilisable en tant qu'élément. Il servira, par exemple, de fond uni pour des titres.

Pour créer un cache coloré :

- 1 Activez la fenêtre du projet.
- 2 Choisissez Fichier > Nouveau > Cache couleur.
- 3 Choisissez une couleur dans la fenêtre Sélecteur de couleur, puis cliquez sur OK.
- 4 Donnez au cache le nom sous lequel il doit figurer dans la fenêtre de projet, Ensuite, cliquez sur OK.

 Un cache de couleur vive employé comme fond temporaire vous aidera à mieux distinguer les zones transparentes lorsque vous ajustez un effet d'incrustation.

Suppression d'un cache noir ou blanc

Si vous avez importé un élément contenant un cache noir ou blanc uni prémultiplié (fusionné avec les couches RVB et non pas stocké dans la couche alpha), vous pouvez supprimer le fond coloré.

Pour supprimer un cache noir ou blanc :

- 1 Dans la fenêtre Montage, sélectionnez l'élément contenant le cache à supprimer.
- 2 Dans la fenêtre Effets, développez le chutier Incrustation, puis faites glisser l'effet de suppression du cache vers l'élément en surimpression.
- 3 Choisissez un type de cache.

Application d'effets

Introduction

Adobe Premiere Pro offre une grande variété d'effets audio et vidéo applicables aux éléments des programmes vidéo. Un effet permet d'ajouter une caractéristique – visuelle ou sonore – ou un attribut inhabituel. Il peut, par exemple, affecter l'exposition ou la couleur du film, modifier les sons, déformer les images ou ajouter une touche artistique. Vous pouvez également utiliser des effets pour faire pivoter ou animer un élément ou modifier sa taille et sa position dans l'image. Vous contrôlez les valeurs qui déterminent l'intensité d'un effet. Les effets standard affectent généralement la qualité et l'apparence d'une image alors que les effets fixes modifient la position, l'échelle et le mouvement de l'image.

Effets fixes

Chaque élément ajouté dans la fenêtre Montage comporte des effets fixes pré-appliqués ou *intégrés*. Les effets fixes contrôlent les propriétés inhérentes à un élément et s'affichent dans la fenêtre Options d'effet lorsque vous sélectionnez un élément. Les effets Trajectoire, Opacité et Volume font partie des effets fixes. L'effet Trajectoire intègre des propriétés qui permettent d'animer, de faire pivoter et de mettre à l'échelle des éléments ou de les combiner à d'autres éléments. L'effet Opacité permet de créer des fondus et d'enchaîner des effets ou des transitions. L'effet Volume permet de contrôler le volume des éléments qui contiennent des informations audio.

Vous pouvez modifier les effets fixes dans la fenêtre Options d'effet ; néanmoins, les fenêtres Moniteur, Montage et Mixage audio offrent également des contrôles qui peuvent être plus faciles à utiliser. Pour modifier l'effet Trajectoire dans la fenêtre Moniteur, voir la section « [Modification de la position, de la rotation et du point d'ancrage](#) », page 263 et la section « [Manipulation d'un élément dans la vue Programme](#) », page 277. Pour modifier l'effet Opacité dans la fenêtre Montage, voir la section « [Utilisation des effets Opacité et Volume](#) », page 265. Pour modifier l'effet Volume dans la fenêtre Montage ou dans la fenêtre Mixage audio, voir la section « [Ajustement des niveaux de gain ou de volume](#) », page 192.



Effets standard

Les effets standard sont des modules supplémentaires que vous devez appliquer préalablement à un élément pour créer l'effet souhaité. Ces effets permettent d'ajouter des caractéristiques spécifiques ou de modifier des images, notamment modifier la tonalité ou rogner les pixels. Premiere Pro intègre plusieurs effets vidéo et audio dans la fenêtre Effets. Vous devez appliquer les effets standard à un élément dans la fenêtre Montage, puis les ajuster dans la fenêtre Options d'effet (voir la section « [Application et réglage des effets standard](#) », page 267). La liste des transitions vidéo figure dans la fenêtre Effets et ces dernières sont présentées dans la section « [Ajout de transitions](#) », page 178.

Les effets disponibles dans la fenêtre Effets varient en fonction des fichiers d'effets en cours dans le dossier Modules externes de Premiere Pro. Vous pouvez étendre le répertoire d'effets en ajoutant les fichiers de module Adobe compatibles ou les packages de module disponibles auprès de développeurs tiers.

Pour obtenir la liste des effets audio et vidéo et de leurs options, voir la section « [Effets audio disponibles dans Premiere Pro](#) », page 308 et la section « [Effets vidéo disponibles dans Premiere Pro](#) », page 283.

Effets basés sur les pistes

Tous les effets vidéo, fixes et standard, sont *basés sur des éléments*. C'est-à-dire qu'ils modifient des éléments individuels. Tous les éléments comportent des effets fixes ; par conséquent, seuls des effets standard doivent être appliqués à un élément pour obtenir le résultat voulu. Vous pouvez appliquer un effet basé sur des éléments à plusieurs éléments en créant une séquence imbriquée (voir la section « [Séquences imbriquées](#) », page 150).

Les effets audio peuvent être appliqués aux éléments ou aux pistes. Pour appliquer des effets *basés sur les pistes*, utilisez la fenêtre Mixage audio. Si vous ajoutez des images clés à un effet, vous pouvez ensuite le modifier dans la fenêtre Mixage audio ou dans la fenêtre Montage (voir la section « [Ajustement des niveaux de gain ou de volume](#) », page 192 et la section « [Application d'effets aux éléments audio](#) », page 203).

Utilisation des effets fixes

Des effets fixes étant déjà intégrés aux éléments, il vous suffit de modifier leurs propriétés pour les activer. Les éléments comportant des informations audio intègrent automatiquement l'effet Volume. Vous aurez peut-être plus de facilité à modifier les effets Opacité et Volume dans la fenêtre Montage (voir la section « [Utilisation des effets Opacité et Volume](#) », page 265). Pour modifier les propriétés de trajectoire, optez pour la vue Programme de la fenêtre Moniteur afin de manipuler l'élément.

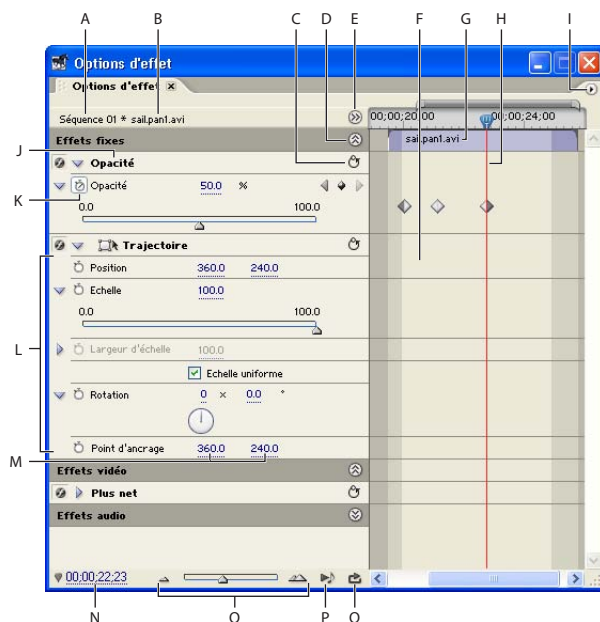
Adobe Premiere Pro restitue les effets fixes après chaque effet standard appliqué à un élément. Les effets standard sont restitués dans l'ordre dans lequel ils apparaissent (de haut en bas). Vous pouvez modifier l'ordre des effets standard à tout moment en les faisant glisser vers une nouvelle position dans la fenêtre Options d'effet, contrairement aux effets fixes. Pour modifier l'ordre de restitution des effets fixes, utilisez les effets standard à la place : utilisez l'effet Transformation à la place de l'effet Trajectoire, l'effet Réglage alpha à la place de l'effet Opacité et l'effet Volume à la place de l'effet Volume fixe. Ces effets sont différents des effets fixes, mais leurs paramètres sont identiques à ceux des effets fixes.

Fenêtre Options d'effet

Pour utiliser des effets basés sur des éléments, optez pour la fenêtre Options d'effet. (Pour appliquer un effet, voir la section « [Application et réglage des effets standard](#) », page 267.) Vous pouvez afficher la fenêtre Options d'effet dans une fenêtre distincte, mais vous pouvez également l'ancrer dans la fenêtre Projet ou dans la vue Source de la fenêtre Moniteur en faisant glisser l'onglet.

💡 Choisissez Fenêtres > Espace de travail > Effets pour optimiser l'interface pour l'édition des effets.

La fenêtre Options d'effet intègre une échelle de temps, un indicateur temporel, des options de zoom et une zone de navigation similaires à ceux de la vue Programme et de la fenêtre Montage. Lorsque vous sélectionnez un élément dans la fenêtre Montage, le niveau de zoom s'ajuste automatiquement dans la fenêtre Options d'effet, de façon à ce que les icônes de points d'entrée et de sortie pour l'élément soient centrées dans la fenêtre Montage. Pour afficher le reste de la fenêtre Montage, désélectionnez l'option Accrocher à l'élément dans le menu de la fenêtre Options d'effet. Il n'est pas nécessaire de positionner l'indicateur temporel sur un élément pour activer la fenêtre Options d'effet. Cette fenêtre comporte également des options pour lire et passer en boucle des éléments audio. La *zone des images clés* se trouve sous l'échelle de temps de la fenêtre Options d'effet et permet de définir la valeur de chacune des propriétés des effets d'une image spécifique (voir la section « [Animation d'effets en utilisant des images clés](#) », page 269).



Fenêtre Options d'effet

- A.** Nom de la séquence
- B.** Nom de l'élément
- C.** Bouton Réinitialiser
- D.** Bouton Afficher/Masquer les effets fixes
- E.** Bouton Afficher/Masquer la fenêtre de montage
- F.** Zone des images clés
- G.** Élément sélectionné (dans la zone des images clés)
- H.** Indicateur temporel
- I.** Menu de la fenêtre Options d'effet
- J.** Bouton Effet
- K.** Bouton Activer/Désactiver l'animation
- L.** Propriétés des effets
- M.** Valeurs des effets
- N.** Instant présent
- O.** Options de zoom
- P.** Lecture audio
- Q.** Boucle audio



Pour afficher la fenêtre Options d'effet :

Choisissez Fenêtre > Options d'effet ou cliquez sur l'onglet Options d'effet.

Pour afficher les effets appliqués à un élément :

1 Avec la fenêtre Options d'effet ouverte, sélectionnez l'élément dans la fenêtre Montage.

Pour développer ou réduire les rubriques des effets vidéo ou audio :

Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer dans la rubrique. Lorsque les flèches pointent vers le haut , la rubrique est développée pour afficher les effets de cette section ; lorsque les flèches pointent vers le bas , la rubrique est réduite.

Pour développer ou réduire un effet ou une propriété :


Cliquez sur le triangle situé à gauche d'un nom d'effet ou de propriété pour le développer ou le réduire. Développer une rubrique (par exemple, Trajectoire) permet d'afficher les propriétés associées à cet effet ; développer une propriété permet d'afficher un contrôle graphique, notamment un curseur ou un bouton.

Pour réorganiser les effets :

Cliquez sur un nom d'effet et déplacez-le vers un nouvel emplacement de la liste. Lors du déplacement, une ligne noire s'affiche lorsque l'effet est au-dessus ou en dessous d'un autre effet. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'effet apparaît au nouvel emplacement.

Remarque : vous ne pouvez pas réorganiser les effets fixes (Trajectoire, Opacité et Volume) (voir la section « [Utilisation des effets fixes](#) », page 259).

Pour afficher ou masquer la zone des images clés :


Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les images clés  à gauche de l'échelle de temps. Lorsque les flèches pointent vers la droite, la zone des images clés est visible et lorsqu'elles pointent vers la gauche, cette zone est masquée.

Pour afficher ou masquer l'échelle de temps au-delà des points d'entrée et de sortie d'un élément :

Désélectionnez l'option Accrocher à l'élément dans le menu de la fenêtre Options d'effet pour afficher les zones de l'échelle de temps qui s'étendent au-delà des points d'entrée et de sortie de l'élément et qui apparaissent en gris. Lorsque cette option est sélectionnée, seule l'échelle de temps entre les points d'entrée et de sortie de l'élément apparaît.

Pour lire les données audio de l'élément sélectionné :

Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le bouton Lecture audio .

Pour lire des données audio en boucle, cliquez sur le bouton Boucle audio  avant de cliquer sur Lecture audio.

Remarque : les options de lecture audio sont disponibles uniquement si l'élément sélectionné contient des données audio.

Modification des propriétés d'un effet

Lorsque vous appliquez un effet, la fenêtre Options d'effet s'ouvre et affiche les effets appliqués à l'élément sélectionné. Chaque élément comporte des effets fixes et ces derniers figurent sous la rubrique Effets fixes (l'effet Volume apparaît uniquement pour les éléments audio ou vidéo avec des données audio). Les effets standard figurent sous la rubrique Vidéo ou Audio.

La fenêtre Options d'effet affiche les options que vous utilisez pour modifier les valeurs des paramètres d'un effet. Parmi les options disponibles, citons : les valeurs soulignées, les curseurs, les icônes de points d'effet, les options d'angle, les menus, les nuanciers, les pipettes et les graphiques.

Remarque : la fenêtre Options d'effet n'affiche pas les effets si plusieurs éléments sont sélectionnés dans la fenêtre Montage.

Pour définir une valeur de propriété :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites glisser la valeur de la propriété vers la gauche ou vers la droite.
- Cliquez sur la valeur de la propriété, entrez une nouvelle valeur, puis appuyez sur Entrée.
- Développez la propriété en cliquant sur le triangle situé en regard de son nom (s'il est disponible), puis faites glisser le curseur ou l'option Angle (en fonction de la propriété).

Pour définir une valeur de couleur :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur le nuancier, sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue Couleur, puis cliquez sur OK.
- Cliquez sur la pipette, positionnez-la sur la couleur souhaitée n'importe où dans l'écran, puis cliquez pour sélectionner la couleur.

Pour définir un angle :


Procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur un point dans l'option Angle.
- Sélectionnez et faites glisser la ligne d'option Angle.

Remarque : une fois l'option Angle sélectionnée, vous pouvez déplacer le curseur en dehors de celle-ci pour plus de précision.

- Faites glisser la valeur soulignée ou entrez une nouvelle valeur.


Pour rétablir les valeurs par défaut d'un effet :

Cliquez sur le bouton Réinitialiser  en regard de l'effet. Les valeurs par défaut des propriétés qui ne contiennent pas d'images clés sont rétablies. Si une propriété contient des images clés, la valeur par défaut de cette dernière est rétablie à l'instant présent uniquement. Les valeurs par défaut des images clés qui se produisent à l'instant présent sont rétablies. Si aucune image clé ne se produit à l'instant présent, les nouvelles images sont créées en utilisant les valeurs par défaut.

Remarque : le bouton Réinitialiser ne désactive pas les images clés pour la propriété. Si vous cliquez accidentellement sur le bouton Réinitialiser, cliquez sur Edition > Annuler pour restaurer votre travail.

Pour désactiver ou activer temporairement les effets d'un élément :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur le bouton Effet .
- Sélectionnez l'effet, puis cliquez sur Effet activé dans le menu Options d'effet, de façon à faire apparaître une coche en regard de cette option.

Utilisation de l'effet Trajectoire

L'effet Trajectoire permet de positionner, de faire pivoter ou de mettre à l'échelle un élément dans une image vidéo. Pour animer des éléments, vous devez définir des images clés pour les propriétés Trajectoire (voir la section [« Animation d'effets en utilisant des images clés », page 269](#)).

Un effet Trajectoire est déjà appliqué à chaque élément ajouté à la fenêtre Montage car les propriétés Trajectoire sont essentielles pour modifier un élément d'une image vidéo. Pour afficher et modifier ces propriétés, développez l'effet Trajectoire dans la fenêtre Options d'effet pour un élément sélectionné. Vous pouvez également modifier les propriétés Trajectoire en manipulant un élément dans la vue Programme de la fenêtre Moniteur.

Modification de la position, de la rotation et du point d'ancrage

Par défaut, un élément s'affiche à 100 % de sa taille d'origine au centre de la vue Programme. Les valeurs de position, d'échelle et de rotation sont calculées à partir du point d'ancrage qui se trouve au centre de l'élément. Adobe Premiere Pro pixellise en continu les fichiers EPS mis à l'échelle afin d'éviter la pixellisation.

Remarque : ne confondez pas le point d'ancrage d'un élément avec les points d'ancrage créés avec l'outil Plume dans le Module de titrage Adobe.

Les propriétés Position, Echelle et Rotation sont des propriétés spatiales, par conséquent, la vue Programme convient mieux pour les modifier. Lorsque vous sélectionnez l'effet Trajectoire dans la fenêtre Options d'effet, des poignées apparaissent sur l'élément dans la vue Programme et vous permettent de manipuler l'élément et de modifier les propriétés de l'effet Trajectoire. Le point d'ancrage s'affiche également dans la vue Programme, mais vous pouvez uniquement le modifier dans la fenêtre Options d'effet. Toutefois, la vue Programme met à jour les modifications que vous apportez au point d'ancrage au fur et à mesure.




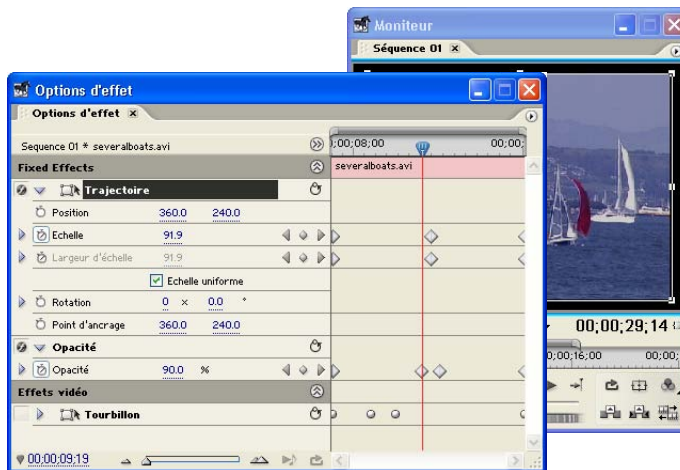
Parmi les effets standard qui permettent de manipuler directement les éléments dans la vue Programme, citons : Quatre coins, Recadrage, Cache de transparence, Dédou-

blement, Transformation et Tourbillon. Cette fonctionnalité est indiquée par l'icône Transformation  dans la fenêtre Options d'effet.

Pour modifier la position d'un élément :

- 1 Dans la fenêtre Options d'effet, sélectionnez l'effet Trajectoire.
- 2 Dans le mode Programme, faites glisser l'élément où vous souhaitez, sauf sur une poignée, pour le repositionner.

 Pour que l'élément se déplace progressivement, définissez des images clés lorsque vous manipulez l'élément dans le mode Programme (voir la section « [Manipulation d'un élément dans la vue Programme](#) », page 277).




Fenêtre Options d'effet avec l'effet Trajectoire sélectionné

Pour modifier l'échelle d'un élément :

- 1 Dans la fenêtre Options d'effet, sélectionnez l'effet Trajectoire.
- 2 Dans la vue Programme, procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour mettre à l'échelle librement, faites glisser une poignée d'angle de l'élément.
 - Pour mettre à l'échelle une seule dimension, faites glisser une poignée d'angle latérale de l'élément (pas un angle).
 - Pour mettre à l'échelle proportionnellement, appuyez sur Maj, puis faites glisser n'importe quelle poignée.

Remarque : la mise à l'échelle d'images vidéo et basse résolution à plus de 100 % peut entraîner des images en blocs ou pixelisées.

Pour modifier la rotation d'un élément :


- 1 Dans la fenêtre Options d'effet, sélectionnez l'effet Trajectoire.
- 2 Dans la vue Programme, positionnez le curseur légèrement hors de l'une des six poignées de contour de l'élément, de façon à ce qu'il se transforme en icône Rotation .
- 3 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour faire pivoter l'élément, faites-le glisser.

- Pour opérer la rotation par incréments de 45 degrés, maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous faites glisser.
- Pour créer plusieurs rotations, faites glisser l'élément par un mouvement circulaire jusqu'à ce qu'il pivote le nombre de fois approprié.

Utilisation des effets Opacité et Volume


La fenêtre Options d'effet permet de modifier l'opacité ou le volume d'un élément en utilisant la même méthode que celle utilisée pour définir d'autres propriétés d'effet (voir la section « [Fenêtre Options d'effet](#) », page 260). Il est plus facile de modifier ces effets dans la fenêtre Montage. Pour plus de détails sur la modification du volume, voir la section « [Ajustement des niveaux de gain ou de volume](#) », page 192.

Pour modifier l'effet Opacité dans la fenêtre Montage :

- 1 Cliquez sur le triangle en regard d'un nom de piste vidéo pour le développer.
- 2 Cliquez sur le bouton Afficher les images clés , puis choisissez Afficher les pointeurs d'opacité dans le menu contextuel.
- 3 Dans la fenêtre Montage, faites glisser le pointeur d'opacité vers le haut ou vers le bas. La valeur d'opacité et l'instant présent apparaissent sous la forme d'une info-bulle lorsque vous faites glisser.

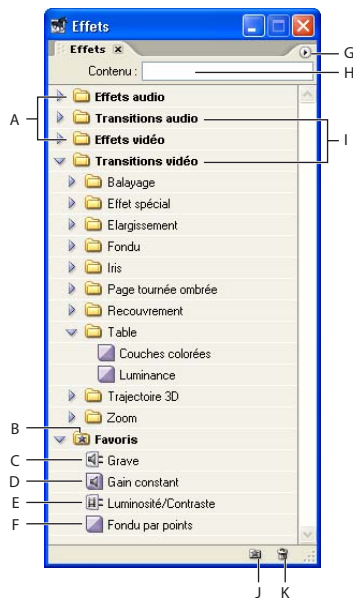
Pour définir des valeurs d'opacité variant dans le temps, ajoutez des images clés dans la fenêtre Montage (voir la section « [Ajout d'images clés dans la fenêtre Montage](#) », page 246) ou dans la fenêtre Options d'effet (voir la section « [Activation des images clés](#) », page 270).

Pour modifier l'effet Volume dans la fenêtre Montage :

- 1 Développez la vue de la piste en cliquant sur le triangle situé en regard du nom de la piste audio.
- 2 Cliquez sur le bouton Afficher les images clés , puis choisissez Afficher le volume des éléments dans le menu contextuel.
- 3 Pour modifier le graphique temporel pour le niveau du volume, procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour modifier le niveau du son pour un élément, choisissez Volume : Niveau dans le menu contextuel des images clés après le nom de l'élément. Assurez-vous que vous modifiez l'élément approprié sur la piste.
 - Pour modifier le niveau du son d'une piste, choisissez Atténuateur de volume dans le menu contextuel des images clés dans le coin supérieur gauche de la piste.
- 4 Ajoutez ou modifiez des images clés. Pour obtenir un niveau uniforme, ajoutez une seule image clé au graphique temporel.

Utilisation de la fenêtre Effets

Les effets standard figurent dans la fenêtre Effets et sont organisés en deux chutiers principaux, Effets vidéo et Effets audio. Dans chaque chutier, les effets sont regroupés par type dans des chutiers imbriqués. Par exemple, le chutier Flou contient des effets qui passent au flou une image, notamment Flou gaussien et Flou directionnel. Les effets audio sont regroupés par type d'éléments audio pris en charge : mono, stéréo ou 5.1. Vous pouvez également rechercher un effet en tapant son nom dans la zone de texte Contenu. Vous pouvez ajouter des chutiers pour contenir vos effets préférés ou ceux que vous utilisez le plus souvent.




Fenêtre Effets

- A. Chutiers d'effets
- B. Chutier Favoris
- C. Effet audio
- D. Transition audio
- E. Effet vidéo
- F. Transition vidéo
- G. Menu de la fenêtre Effets
- H. Zone de recherche
- I. Chutiers de transitions
- J. Nouveau chutier personnalisé
- K. Supprimer l'élément personnalisé


Pour ouvrir la fenêtre Effets :

Choisissez Fenêtre > Effets, ou cliquez sur l'onglet de la fenêtre Effets.

Pour créer des chutiers d'effets favoris :

- 1 Dans la fenêtre Effets, cliquez sur le bouton Nouveau chutier personnalisé , ou choisissez Nouveau chutier personnalisé dans le menu de la fenêtre Effets. Un chutier nommé Favoris s'affiche dans la fenêtre Effets.
- 2 Faites glisser des effets vers le chutier Favoris. Une copie des effets figure dans le chutier Favoris. Vous pouvez créer des chutiers Favoris supplémentaires qui seront numérotés.
- 3 Pour renommer le chutier personnalisé, cliquez deux fois sur le nom existant, puis tapez un nouveau nom.

Pour supprimer un chutier Favoris :

Dans la fenêtre Effets, sélectionnez un chutier Favoris, puis cliquez sur le bouton Supprimer les éléments personnalisés  ou choisissez Supprimer les éléments personnalisés dans le menu de la fenêtre Effets.

Remarque : seule la fenêtre Effets permet de supprimer les chutiers Favoris.

Utilisation des effets standard

Vous pouvez appliquer plusieurs effets standard ou combinaisons de ces effets à un élément d'une séquence. Certains effets (par exemple, Noir et blanc) ne produisent qu'un seul résultat, mais la plupart d'entre eux disposent d'une ou de plusieurs variables modifiables. Lorsque vous appliquez ces effets, vous devez spécifier ces variables, par exemple, la valeur du flou. D'autres effets doivent être modifiés à l'aide des options disponibles dans la fenêtre Options d'effet ou dans la fenêtre Montage.

Les effets audio s'utilisent de la même façon que les effets standard. Pour utiliser des effets audio avec des pistes, optez pour la fenêtre Mixage audio (voir la section « [Application d'effets aux éléments audio](#) », page 203).

Application et réglage des effets standard

Vous pouvez appliquer un effet à un élément simplement en faisant glisser l'icône de l'effet en question depuis la fenêtre Effets vers un élément dans la fenêtre Montage ou en faisant glisser l'icône de l'effet vers la fenêtre Options d'effet si l'élément est sélectionné. Vous pouvez même appliquer le même effet plusieurs fois en utilisant des paramètres différents à chaque fois. Ou bien, vous pouvez afficher et modifier les effets d'un élément dans la fenêtre Montage en développant ses pistes et en sélectionnant les options d'affichage appropriées. Vous pouvez également désactiver temporairement des effets, ce qui annule l'effet sans le supprimer, ou supprimer l'effet complètement. Pour afficher et modifier les effets d'un élément sélectionné, optez pour la fenêtre Options d'effet.

Par défaut, lorsque vous appliquez un effet à un élément, cet effet reste actif pendant la durée de l'élément. Vous pouvez cependant lancer et finir l'effet à des moments précis ou en varier l'intensité avec le temps à l'aide des images clés (voir la section « [Animation d'effets en utilisant des images clés](#) », page 269).

Pour appliquer un effet à un élément :


1 Dans la fenêtre Effets, procédez de l'une des façons suivantes :

- Développez le chutier Effets vidéo pour rechercher l'effet vidéo souhaité.
- Développez le chutier Effets audio pour rechercher l'effet audio souhaité.
- Tapez le nom de l'effet voulu dans la zone de texte Contenu.

2 Faites glisser l'effet vers un élément dans la fenêtre Montage. Pour appliquer un effet audio, faites glisser l'effet vers un élément audio ou une partie audio d'un élément vidéo.

Remarque : vous ne pouvez pas appliquer d'effets audio à un élément si l'option Afficher le volume des pistes ou l'option Afficher les images clés des pistes est activée dans la fenêtre Montage.

3 Le cas échéant, spécifiez les valeurs de propriété pour les effets, puis cliquez sur OK. L'élément apparaît dans la fenêtre Montage avec une ligne bleue indiquant qu'un effet est appliqué.

 Si l'élément est sélectionné dans la fenêtre Montage et que la fenêtre Options d'effet est ouverte, vous pouvez faire glisser l'effet directement vers la fenêtre Options d'effet.

Pour supprimer un effet d'un élément :

- 1** Sélectionnez l'élément dans la fenêtre Montage.
- 2** Dans la fenêtre Options d'effet, sélectionnez l'effet à supprimer, puis procédez de l'une des façons suivantes :
 - Appuyez sur Suppr ou sur Ret.arr.
 - Dans le menu de la fenêtre Options d'effet, choisissez Supprimer l'effet sélectionné.

Remarque : *vous ne pouvez pas supprimer des effets fixes qui comportent des propriétés Trajectoire, Opacité et Volume.*

Pour supprimer plusieurs effets appliqués à un élément :

- 1** Dans la fenêtre Options d'effet, sélectionnez l'élément pour lequel vous voulez supprimer les effets.
- 2** Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Appuyez sur Maj, sélectionnez un ou plusieurs effets, puis appuyez sur Suppr ou sur Ret.arr.
 - Choisissez Supprimer tous les effets de l'élément dans le menu Options d'effet.

Copier-coller des effets

Vous pouvez copier-coller un ou plusieurs effets d'un élément à un autre en utilisant la fenêtre Options d'effet. Vous pouvez également copier toutes les valeurs d'effet (y compris les images clés pour les effets fixes et standard) d'un élément à un autre en utilisant la commande Coller les attributs.

Si l'effet comporte des images clés, ces dernières apparaissent à des positions comparables dans l'élément cible, et commencent au début de l'élément. Si l'élément cible est plus court que l'élément source, les images clés sont collées au-delà du point de sortie de l'élément. Pour afficher ces images clés, déplacez le point de sortie de l'élément vers une position ultérieure à celle des images clés, ou désélectionnez l'option Accrocher à l'élément. Pour copier et coller des images clés, voir la section [« Copier-coller des images clés », page 273](#).

Pour copier et coller un ou plusieurs effets :

- 1** Dans la fenêtre Montage, sélectionnez l'élément qui contient l'effet à copier.
- 2** Dans la fenêtre Options d'effet, sélectionnez l'effet à copier, ou cliquez sur Maj, puis sélectionnez plusieurs effets.
- 3** Choisissez Edition > Copier.
- 4** Dans la fenêtre Montage, sélectionnez l'élément dans lequel vous voulez copier l'effet.
- 5** Sélectionnez la fenêtre Options d'effet.

6 Choisissez Edition > Coller.

Pour copier et coller tous les effets en utilisant la commande Coller les attributs :

- 1 Dans la fenêtre Montage, sélectionnez l'élément qui contient les effets à copier.
- 2 Choisissez Edition > Copier.
- 3 Dans la fenêtre Montage, sélectionnez l'élément dans lequel vous voulez coller les effets, puis choisissez Edition > Coller les attributs.

Animation d'effets en utilisant des images clés

Vous pouvez varier les propriétés d'effet dans le temps en ajoutant des images clés à l'élément qui contient l'effet dans la fenêtre Options d'effet. Vous pouvez également ajouter et modifier des valeurs d'images clés dans la fenêtre Montage. Chaque icône d'image clé indique la position dans le temps de l'image clé. Dans la fenêtre Options d'effet, la forme de l'image clé indique également la façon dont les valeurs sont interpolées entre les images clés (voir la section « [Utilisation de l'interpolation des images clés](#) », page 276).

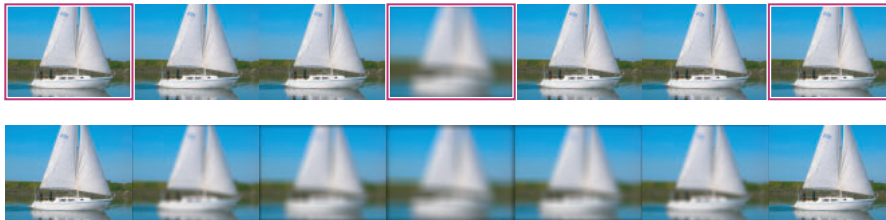
Pour obtenir des informations d'introduction sur les images clés, voir la section « [Images clés](#) », page 269.

Images clés

Pour modifier un effet dans le temps, vous pouvez utiliser une technique standard connue sous le nom d'*images clés*. Lorsque vous créez une image clé, vous spécifiez la valeur de la propriété d'un effet à un point spécifique dans le temps. Lorsque vous appliquez des valeurs différentes aux images clés, Premiere Pro calcule automatiquement les valeurs entre les images clés. Ce processus est appelé *interpolation*. Par exemple, pour créer un flou qui augmente, puis diminue progressivement, vous devez définir trois images clés pour un effet de flou (la première sans flou, la seconde avec la valeur de flou maximale et la troisième sans flou). Du fait de l'interpolation automatique des valeurs de flou entre chaque image clé, le flou augmente progressivement entre la première et la deuxième image clé, puis diminue progressivement entre la deuxième et la troisième image clé.

Vous pouvez définir des images clés tout au long de la durée de l'élément pour la plupart des effets standard. Vous pouvez également animer des éléments en définissant des images clés pour les propriétés des effets fixes, notamment Position et Echelle (voir la section « [Manipulation d'un élément dans la vue Programme](#) », page 277). Vous pouvez également déplacer, copier ou supprimer des images clés et modifier la méthode d'interpolation d'une image clé. Les sections suivantes illustrent comment afficher, ajouter et modifier la valeur et le minutage des images clés ainsi que la méthode d'interpolation utilisée. Pour plus de détails sur l'interpolation des images clés, voir la section « [Utilisation de l'interpolation des images clés](#) », page 276.

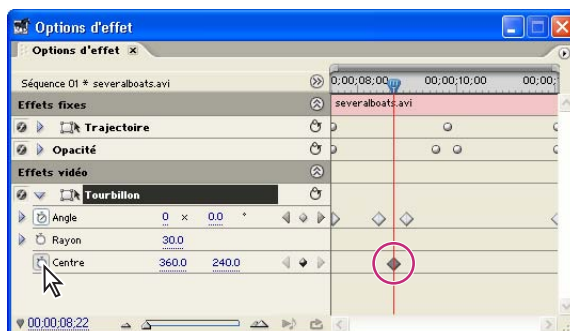
Remarque : certains effets de Premiere Pro ne peuvent pas être animés avec des images clés. Pour plus de détails, voir la section relative à chacun des effets.



Les images en surbrillance indiquent l'emplacement des images clés avec effet Flou dans l'échelle de temps. L'effet Flou est interpolé entre les images.


Activation des images clés

Pour animer la propriété d'un effet, vous devez activer des images clés pour cette propriété. Les propriétés d'effet qui autorisent les images clés intègrent un bouton Activer/Désactiver l'animation ; ce dernier vous permet d'activer les images clés. Une fois les images clés activées, vous pouvez ajouter et modifier autant d'images clés que nécessaire pour la propriété.



Utilisation du bouton Activer/Désactiver l'animation pour activer les images clés pour une propriété

Pour activer les images clés pour une propriété :

- 1 Dans la fenêtre Montage, sélectionnez l'élément qui contient l'effet à animer.
- 2 Dans la fenêtre Options d'effet, pour développer l'effet et afficher la propriété à animer, cliquez sur le triangle situé en regard de l'effet.
- 3 Cliquez sur le bouton Activer/Désactiver l'animation  situé en regard du nom de la propriété. Une image clé apparaît au niveau du code temporel actuel.


Ajout et suppression d'images clés

Lorsque vous utilisez le bouton Activer/Désactiver l'animation pour activer le processus d'images clés, vous devez utiliser d'autres outils pour créer des images clés supplémentaires. Des images clés sont créées automatiquement lorsque vous modifiez l'instant présent et la valeur de la propriété. Vous pouvez également créer des images clés manuellement en utilisant le bouton Ajouter/Supprimer une image clé. Vous devez créer deux images clés au minimum avec des valeurs différentes pour varier un effet dans l'échelle de temps.

Si une image clé n'est plus nécessaire, vous pouvez la supprimer dans une propriété de l'effet. Vous pouvez supprimer toutes les images clés à la fois ou désactiver les images clés pour la propriété de l'effet. Lorsque vous désactivez les images clés à l'aide du bouton Activer/Désactiver l'animation, les images clés existantes sont supprimées et vous ne pouvez pas créer d'images clés tant que ces dernières ne sont pas réactivées.

Pour ajouter une ou plusieurs images clés :

- 1 Dans la fenêtre Montage, sélectionnez l'élément qui contient l'effet à animer.
- 2 Dans la fenêtre Options d'effet, développez l'effet auquel vous voulez ajouter des images clés.
- 3 Cliquez sur le bouton Activer/Désactiver l'animation pour activer les images clés pour la propriété de l'effet.
- 4 Déplacez l'indicateur temporel vers le point auquel vous voulez ajouter une image clé.
- 5 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer une image clé.
 - Modifiez la valeur pour la propriété de l'effet.
- 6 Répétez les étapes 4 et 5 si nécessaire.

 Pour modifier les valeurs des images clés dans la fenêtre Montage, faites glisser les icônes d'images clés vers le haut ou vers le bas dans l'élément ; vous aurez plus de difficulté à apporter des modifications incrémentielles dans cette fenêtre que dans la fenêtre Options d'effet. Cette méthode convient mieux pour modifier l'opacité et le volume.

Pour supprimer une ou plusieurs images clés :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Sélectionnez une ou plusieurs images clés, puis appuyez sur Suppr.
- Parcourez l'indicateur temporel jusqu'à l'image clé, puis cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer une image clé.

Pour supprimer toutes les images clés d'une propriété d'effet :

- 1 Cliquez sur le bouton Activer/Désactiver l'animation à gauche du nom de l'effet ou de la propriété.
- 2 Lorsque le message de confirmation s'affiche, cliquez sur OK.

Remarque : lorsque vous désactivez le bouton Activer/Désactiver l'animation, les images clés pour cette propriété sont supprimées définitivement et la valeur de cette propriété devient la valeur à l'instant présent. Vous ne pouvez pas restaurer les images clés

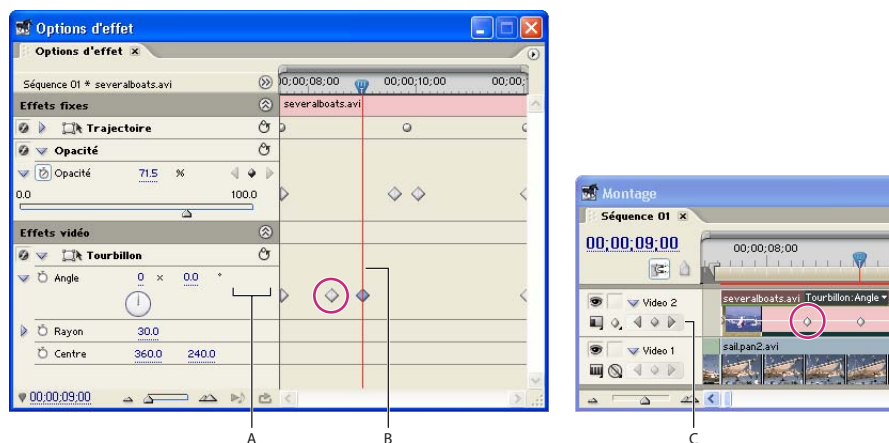
supprimées en réactivant ce bouton. Si vous supprimez accidentellement des images clés, choisissez *Edition > Annuler*.

Parcours et sélection d'images clés

Une fois les images clés activées pour une propriété, les *boutons de navigation* s'affichent et vous permettent de déplacer l'indicateur temporel d'une image clé vers la suivante pour modifier les valeurs de la propriété. Une image clé doit se trouver au niveau du code temporel actuel pour vous permettre de modifier les paramètres des valeurs pour cette image. Néanmoins, vous pouvez déplacer, copier ou supprimer les images clés qui ne se trouvent pas au niveau du code temporel actuel en utilisant l'outil sélection.

Les boutons de navigation sont constitués d'une flèche vers la gauche et d'une flèche vers la droite, et d'un bouton Ajouter/Supprimer une image clé entre les deux. Lorsque la flèche vers la gauche ou vers la droite apparaît, vous pouvez cliquer dessus pour déplacer l'indicateur temporel vers l'image clé précédente ou suivante. Lorsqu'une image clé se trouve à l'instant présent, le bouton Ajouter/Supprimer une image clé est ombré ; dans le cas contraire, il est grisé. Cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer une image clé pour ajouter une image clé au niveau du code temporel actuel si aucune image n'existe déjà, dans le cas contraire, cette opération supprime l'image clé. Les fenêtres Options d'effet et Montage intègrent des boutons de navigation.

Remarque : lorsque vous utilisez les boutons de navigation dans une piste développée de la fenêtre Montage, assurez-vous que l'effet approprié est sélectionné dans le menu contextuel Effet de l'élément.



Boutons de navigation

A. Boutons de navigation dans la fenêtre Options d'effet **B.** Indicateur d'instant présent
C. Boutons de navigation dans la fenêtre Montage

Pour déplacer l'indicateur temporel vers l'image clé précédente ou suivante :

Cliquez sur un bouton de navigation. La flèche vers la gauche déplace l'indicateur temporel vers l'image clé précédente. La flèche vers la droite déplace l'indicateur temporel vers l'image clé suivante.

Pour insérer l'indicateur temporel dans une image clé :

Dans la fenêtre Options d'effet, faites glisser l'indicateur temporel vers une image clé en maintenant la touche Maj enfoncée.

Remarque : vous ne pouvez insérer l'indicateur temporel dans une image clé que dans la fenêtre Options d'effet.

Pour sélectionner une image clé :

Cliquez sur l'icône Image clé.

Pour sélectionner plusieurs images clés :

Maintenez la touche Maj enfoncée, puis sélectionnez plusieurs images clés contiguës ou non contiguës.

Pour sélectionner toutes les images clés pour une propriété :

Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le nom de propriété d'une couche. Par exemple, cliquez sur Position pour sélectionner toutes les images clés de la propriété Position pour une couche.

Déplacement des images clés

Vous pouvez déplacer les images clés vers un point différent dans le temps. Lorsque vous déplacez des images clés, vous déplacez les valeurs et les paramètres qu'elles contiennent. Déplacer des images clés permet de modifier plus facilement la vitesse des animations.

Vous pouvez déplacer des images clés sélectionnées sur et après des images clés voisines. En outre, vous pouvez les faire glisser au-delà des points d'entrée et de sortie de l'élément, mais elles sont limitées à la taille du support source.

Remarque : la première image clé utilise toujours l'icône d'image clé de début ◊ et la dernière l'icône d'image clé de fin ◊.

Pour déplacer une image clé vers un autre point :

Faites glisser l'icône d'image clé vers le point souhaité.

Pour déplacer plusieurs images clés vers un autre point :

- 1 Sélectionnez les images clés à déplacer.
- 2 Faites glisser l'icône d'image clé sélectionnée vers le point souhaité. Lorsque vous déplacez plusieurs images clés à la fois, les images clés sélectionnées conservent leur distance relative.

Copier-coller des images clés

Vous pouvez copier des images clés et les coller à un nouveau point dans la propriété de l'élément ou dans la même propriété de l'effet dans un élément différent.

Lorsque vous copiez des images clés dans un autre élément, elles apparaissent dans la propriété correspondante dans l'effet de l'élément cible. La première image clé apparaît au niveau du code temporel actuel et les autres à la suite dans l'ordre relatif. Si l'élément cible est plus court que l'élément source, les images clés qui s'étendent au-delà du point de sortie de l'élément cible sont collées dans l'élément, mais n'apparaissent pas si vous ne désactivez pas l'option Accrocher à l'élément (voir la section « [Fenêtre Options d'effet](#) », [page 260](#)). Les images clés restent sélectionnées après avoir été collées. Par conséquent, vous pouvez les déplacer immédiatement dans l'élément cible.

Pour copier et coller des images clés :

- 1 Dans la fenêtre Options d'effet, développez l'effet pour afficher ses propriétés et ses images clés.
- 2 Sélectionnez une ou plusieurs images clés.
- 3 Choisissez Edition > Copier.
- 4 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Déplacez l'indicateur temporel à la position à laquelle vous voulez afficher la première image clé, puis choisissez Edition > Coller.
 - Sélectionnez un autre élément, développez la propriété appropriée dans la fenêtre Options d'effet, déplacez l'indicateur temporel vers la position de la première image clé, puis choisissez Edition > Coller.



Vous pouvez également déplacer une image clé vers un point différent en la faisant glisser.

Suppression d'images clés

Si une image clé n'est plus nécessaire, vous pouvez la supprimer dans une propriété de l'effet. Vous pouvez supprimer toutes les images clés à la fois ou désactiver les images clés pour la propriété de l'effet. Lorsque vous désactivez les images clés à l'aide du bouton Activer/Désactiver l'animation, les images clés existantes sont supprimées et vous ne pouvez pas créer d'images clés tant que ces dernières ne sont pas réactivées.

Pour supprimer une ou plusieurs images clés :

Procédez de l'une des façons suivantes :


- Sélectionnez une ou plusieurs images clés, puis appuyez sur Suppr.
- Parcourez l'indicateur temporel jusqu'à l'image clé, puis cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer une image clé.

Pour supprimer toutes les images clés d'une propriété d'effet :

- 1 Cliquez sur le bouton Activer/Désactiver l'animation à gauche du nom de l'effet ou de la propriété.
- 2 Lorsque le message de confirmation s'affiche, cliquez sur OK.


Remarque : lorsque vous désactivez le bouton Activer/Désactiver l'animation, les images clés pour cette propriété sont supprimées définitivement et la valeur de cette propriété devient la valeur à l'instant présent. Vous ne pouvez pas restaurer les images clés supprimées en réactivant ce bouton. Si vous supprimez accidentellement des images clés, choisissez Edition > Annuler.

Affichage et modification d'images clés

La zone des images clés de la fenêtre Options d'effet permet d'afficher des images clés. Vous pouvez également visualiser des images clés dans la fenêtre Montage en développant la piste et en sélectionnant les options d'affichage de piste appropriées. Dans la fenêtre Options d'effet, les effets qui contiennent des propriétés d'images clés affichent des icônes de synthèse des images clés  lorsqu'ils sont réduits. L'icône de *synthèse des images clés* apparaît dans la rubrique de l'effet et correspond à toutes les images clés des propriétés individuelles présentes dans l'effet. La synthèse des images clés ne peut pas être manipulée ; elle est disponible uniquement pour référence.

Ces deux fenêtres vous permettent de modifier le minutage et les valeurs des images clés, mais leur fonctionnement est différent. La fenêtre Options d'effet affiche toutes les propriétés d'effet, les images clés et les méthodes d'interpolation simultanément alors que la fenêtre Montage affiche une seule propriété d'effet à la fois. Dans la fenêtre Options d'effet, vous disposez du contrôle total sur les valeurs des images clés. Dans la fenêtre Montage, vous disposez d'un contrôle limité (par exemple, vous ne pouvez pas modifier les valeurs utilisant les coordonnées x,y , notamment de position) ; cependant, vous pouvez apporter des modifications lors du montage sans changer de fenêtre (voir la section « [Utilisation des images clés dans la fenêtre Montage](#) », page 244).

Pour afficher, modifier ou ajouter des images clés dans la fenêtre Montage :

- 1 Cliquez sur le bouton Afficher les images clés  dans une piste, puis procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour une piste vidéo, choisissez Afficher les images clés ou Afficher les pointeurs d'opacité.
 - Pour une piste audio, choisissez Afficher les images clés des éléments ou Afficher les images clés des pistes.
- 2 Utilisez l'option Zoom avant pour agrandir l'élément de façon à afficher le menu contextuel de l'effet.
- 3 Cliquez sur le menu contextuel de l'effet, puis choisissez la propriété de l'effet qui contient les images clés.
- 4 Utilisez les boutons de navigation pour accéder à une image clé et apportez l'une des modifications suivantes :
 - Faites glisser les images clés vers le haut ou vers le bas pour modifier la valeur ou vers la gauche ou vers la droite pour modifier le minutage.
 - Cliquez avec le bouton droit sur une image clé pour choisir une méthode d'interpolation.
- 5 Pour ajouter une image clé, procédez de l'une des façons suivantes :
 - Cliquez sur le graphique des images clés avec l'outil Plume en maintenant la touche CTRL enfoncée.
 - Cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer une image clé dans la zone de navigation.

Remarque : si une image clé est sélectionnée lorsque vous cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer une image clé, cette dernière est supprimée.

Utilisation de l'interpolation des images clés

Vous pouvez modifier le rendu spatial et temporel d'un effet en utilisant des méthodes d'interpolation des images clés. Les méthodes d'interpolation peuvent varier avec les images clés de façon à ce qu'une propriété accélère à partir de l'image clé de début et décélère dans l'image clé suivante. Ces méthodes sont particulièrement utiles pour modifier la vitesse de la trajectoire d'un élément animé (voir la section « [Manipulation d'un élément dans la vue Programme](#) », page 277).

L'aspect de l'image clé indique le type d'interpolation utilisée entre les images clés. L'ombrage concerne la première et la dernière image clé et indique qu'aucune image clé n'est adjacente à ce côté et qu'il n'y a pas de valeurs interpolées. Par défaut, les images clés utilisent la méthode d'interpolation normale, qui permet l'interpolation uniforme de la propriété de l'effet dans le temps. Vous pouvez choisir la méthode d'interpolation en entrée ou en sortie pour une image clé, et le débit de changement entre les images détermine la méthode d'interpolation pour les images clés voisines.

Définition de l'interpolation des images clés

Lorsque le côté gauche d'une image clé est convexe, cette dernière est définie sur Souple en entrée, ou l'image clé précédente est définie sur Lent en sortie ; ces deux valeurs indiquent que les modifications sont moins rapides lorsqu'elles approchent de l'image clé convexe. Lorsque le côté droit est convexe, les valeurs utilisées sont Infexion souple en sortie ou Lent en sortie et changent plus lentement immédiatement après l'image clé au fur et à mesure que l'instant présent se rapproche de l'image clé suivante. Inversement, lorsque l'un des côtés ou les deux côtés d'une image clé sont concaves, les valeurs changent plus rapidement lorsqu'elles approchent ou sortent de l'image clé. Lorsque l'un des côtés d'une image clé est carré, les valeurs ne sont pas interpolées mais plutôt restent identiques jusqu'à l'image clé suivante.

Si vous modifiez la méthode d'interpolation d'une image clé, vous ne noterez pas une grande différence si le débit de changement est faible entre cette image clé et les images clés voisines. Pour obtenir des résultats plus tranchés, réduisez la distance entre les images clés et augmentez les différences de valeur.

Remarque : même si les méthodes d'interpolation peuvent modifier le débit de changement d'une propriété entre les images clés, elles ne peuvent pas modifier la durée entre chaque image clé. La durée est déterminée par le temps (ou la distance sur l'échelle de temps) entre les images clés.



Méthodes d'interpolation entre les images clés

- A.** Normal en entrée/en sortie **B.** Rapide en sortie
C. Rapide en entrée **D.** Lent en entrée **E.** Lent en sortie
F. Stabilité en sortie **G.** Stabilité en entrée

Pour modifier la méthode d'interpolation d'une image clé :

Dans la fenêtre Options d'effet ou dans la fenêtre Montage, cliquez avec la bouton droit sur une image clé, puis choisissez une méthode d'interpolation. Pour choisir une méthode d'interpolation pour l'autre moitié de l'image clé, cliquez avec le bouton droit sur l'image clé une deuxième fois.

Remarque : vous pouvez choisir uniquement les méthodes d'interpolation suivantes pour les images clés de début : Normal en sortie, Rapide en sortie, Lent en sortie, Inflexion souple en sortie et Stabilité en sortie. Les méthodes d'interpolation pour les images clés de fin sont limitées aux suivantes : Normal en entrée, Rapide en entrée, Inflexion souple en entrée et Stabilité en entrée.


Ajout d'images clés en utilisant des valeurs interpolées

Vous pouvez ajouter une image clé en utilisant le bouton Ajouter/Supprimer une image clé dans la zone de navigation. Le cas échéant, l'image clé utilise la valeur de la propriété interpolée auparavant pour cette image.

Pour ajouter une image clé avec une valeur interpolée :

- 1 Dans la fenêtre Options d'effet, sélectionnez l'élément à animer.
- 2 Affichez la propriété pour laquelle vous voulez ajouter une image clé.
- 3 Déplacez l'indicateur temporel vers le point auquel vous voulez ajouter une image clé.
- 4 Dans la zone de navigation, cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer une image clé ◊.

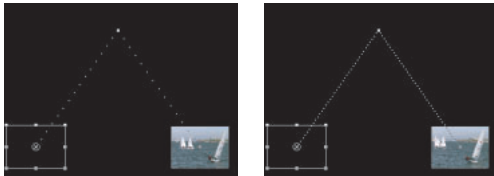
Si l'indicateur temporel se trouve après la dernière image clé pour cette propriété, la nouvelle image clé aura la même valeur que l'image clé précédente. Dans le cas contraire, la valeur de l'image clé sera une valeur interpolée basée sur les valeurs de l'image clé précédente et de l'image clé suivante.

 Pour modifier la valeur d'une image clé, l'indicateur temporel doit se trouver sur l'image clé. Sinon, si vous modifiez la valeur de la propriété à un point sans image clé, une image clé est créée.

Manipulation d'un élément dans la vue Programme

Vous pouvez créer des animations, des recouvrements par le coin et partager un écran en manipulant directement un élément dans la vue Programme, et en définissant des images clés pour l'effet Trajectoire. Modifiez la position et l'échelle d'un élément dans la vue Programme pour afficher les éléments dans les pistes en dessous et créer des compositions intéressantes.

Lorsque vous animez la position d'un élément, la trajectoire de cet élément est représentée par une trajectoire dans la vue Programme. Les X blancs représentent les positions des images clés, les lignes en pointillés représentent les positions des images interpolées et le symbole de point d'ancrage circulaire représente le centre de l'élément dans l'image en cours. L'espacement entre les points représente la vitesse entre les images clés : un espacement large indique une trajectoire rapide et des pointillés serrés indiquent une trajectoire plus lente.







Élément dans la vue Programme illustrant une trajectoire rapide (à gauche) et une trajectoire lente (à droite)

Animation des propriétés de l'effet Trajectoire pour un élément

Lorsque l'effet Trajectoire est sélectionné dans la fenêtre Options d'effet, vous pouvez manipuler un élément dans la vue Programme. Pour créer une animation, définissez des images clés pour une ou plusieurs propriétés de l'effet Trajectoire (par exemple, Position).

Pour animer un élément dans la vue Programme :

- 1 Sélectionnez un élément dans la fenêtre Montage.
- 2 Dans la fenêtre Options d'effet, sélectionnez l'effet Trajectoire. Des poignées apparaissent aux contours de l'élément dans la vue Programme.


Remarque : si les poignées de l'élément n'apparaissent pas, sélectionnez un facteur de zoom inférieur dans la vue Programme pour afficher la zone de travail grise autour de l'image vidéo.
- 3 Déplacez l'indicateur temporel au point où vous voulez commencer l'animation (vers n'importe quelle image située entre les points d'entrée et de sortie de l'élément en cours).
- 4 Dans la fenêtre Options d'effet, développez l'effet Trajectoire, puis cliquez sur le bouton Activer/Désactiver l'animation  situé en regard de chacune des propriétés à définir à ce point. Une icône d'image clé s'affiche à l'emplacement de l'indicateur temporel pour cette propriété.
- 5 Dans la vue Programme, modifiez la valeur de l'image clé en positionnant le pointeur près de l'une des huit poignées pour utiliser l'un des outils suivants :
 - Le pointeur sélection  pour définir la valeur de la position.
 - Le pointeur rotation  pour définir la valeur de rotation.
 - Le pointeur échelle  pour définir la valeur de l'échelle.

Remarque : si les poignées de l'élément disparaissent, resélectionnez l'effet Trajectoire dans la fenêtre Options d'effet.

- 6 Déplacez l'indicateur temporel, dans la fenêtre Montage ou dans la fenêtre Options d'effet, vers le point auquel vous voulez définir la nouvelle valeur pour la propriété (et par conséquent une nouvelle image clé).

7 Manipulez l'élément dans la vue Programme pour définir une nouvelle valeur pour chaque propriété pour laquelle vous avez défini des images clés à l'étape 3. L'icône d'une nouvelle image clé apparaît dans la fenêtre Options d'effet à l'emplacement de l'indicateur temporel.

8 Répétez les étapes 5 et 6 si nécessaire.

 Lorsque vous animez un élément, il peut être utile de réduire le niveau de zoom de la vue Programme. De cette façon, la zone de collage visible est plus grande hors de l'écran et vous pouvez l'utiliser pour positionner l'élément hors de l'écran.

Modification de la trajectoire

Pour modifier une propriété d'une image clé, vous devez positionner l'indicateur temporel sur l'image clé à modifier. Cependant, vous pouvez modifier la valeur d'une image clé Position et modifier la trajectoire simplement en faisant glisser l'image clé Position (représentée par un X blanc) dans la vue Programme.

Pour modifier les images clés Position dans la trajectoire :

- 1** Sélectionnez un élément intégrant des images clés avec un effet Trajectoire.
- 2** Dans la fenêtre Options d'effet, sélectionnez l'effet Trajectoire. La trajectoire de l'élément apparaît dans la vue Programme.
- 3** Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour déplacer une image clé existante, faites glisser la poignée de cette dernière dans la vue Programme.
 - Pour créer une nouvelle image clé Position, définissez l'instant présent entre les images clés existantes, puis déplacez l'image dans la vue Programme. Une nouvelle image clé apparaît dans l'échelle de temps, la fenêtre Options d'effet et la fenêtre Montage.


Remarque : cette procédure modifie la valeur de la position à l'emplacement de l'image clé. Pour modifier le minutage des images clés, déplacez les icônes d'image clé dans la fenêtre Options d'effet (voir la section « [Déplacement des images clés](#) », page 273).

Correction de la couleur d'un élément

Vous pouvez utiliser des effets pour modifier la couleur des éléments et satisfaire aux exigences de la télédiffusion ou utiliser une couleur existante d'une scène à l'autre. Premiere Pro intègre deux effets qui vous permettent de corriger facilement la couleur des éléments vidéo dans l'espace chromatique YUB ou B. L'effet Correcteur chromatique associe plusieurs outils de correction chromatique qui permettent de modifier la balance de noir et blanc et de couleur et limiter les valeurs de chrominance et de luminance. L'effet Couleur existante permet d'utiliser le ton existant dans un élément dans d'autres éléments d'une séquence.

Pour une approche simplifiée de correction chromatique pour la télédiffusion, voir la section « [Couleurs TV](#) », page 286.

Pour déterminer le niveau IRE d'une séquence, optez pour le moniteur Vectorscope ou Forme d'onde dans la fenêtre Moniteur (voir la section « [Présentation du moniteur de forme d'onde et du vectorscope](#) », page 122). Pour utiliser le moniteur Vectorscope ou Forme d'onde de façon optimale, ouvrez-le dans un moniteur de référence distinct regroupé avec la vue Programme de façon à vérifier les niveaux vidéo au fur et à mesure de vos modifications.

 Bien que les effets Correcteur chromatique et Couleur existante soient basés sur les éléments, vous pouvez les appliquer à plusieurs éléments en imbriquant des séquences.

Utilisation de l'effet Correcteur chromatique

L'effet Correcteur chromatique permet de modifier les niveaux de noir, blanc et de couleur pour la télédiffusion. Si vous ne devez apporter que des modifications mineures aux valeurs de chrominance et de luminance, vous pouvez opter pour l'option de limitation du Correcteur chromatique afin de définir les valeurs minimale et maximale. Du fait du changement fréquent des règles en matière de limites pour la télédiffusion, vérifiez que votre vidéo est conforme aux exigences télévisuelles.

L'effet Correcteur chromatique intègre plusieurs options qui traitent les images dans l'ordre dans lequel elles apparaissent, de haut en bas.

Pour obtenir la description des options du Correcteur chromatique, voir la section « [Correcteur chromatique](#) », page 289.

Pour modifier la couleur en utilisant l'effet Correcteur chromatique :

- 1 Sélectionnez l'élément ou la séquence dans la fenêtre Montage.
- 2 Appliquez l'effet Correcteur chromatique à l'élément en le faisant glisser de la fenêtre Effets.
- 3 Dans la fenêtre Options d'effet, développez l'effet Correcteur chromatique.
- 4 Déplacez l'indicateur temporel vers une image offrant le meilleur exemple de couleurs à modifier.
- 5 Pour comparer l'élément corrigé à l'élément d'origine, procédez de l'une des façons suivantes :
 - Sélectionnez l'option Prévisualisation du partage de l'écran pour afficher le côté droit de l'élément en tant que vue corrigée et le côté gauche en tant qu'original dans la vue Programme de la fenêtre Moniteur.
 - Choisissez Nouveau moniteur de référence dans le menu de la fenêtre Moniteur pour afficher l'élément d'origine dans une fenêtre distincte. Choisissez Grouper sur le moniteur de référence pour faire correspondre le minutage de la fenêtre de référence à celui de la vue Programme.
- 6 Pour définir la valeur Point noir, faites glisser la pipette vers la valeur la plus foncée de l'image, puis relâchez le bouton de la souris.
- 7 Pour définir la valeur Point blanc, faites glisser la pipette vers la valeur la plus claire de l'image, puis relâchez le bouton de la souris.
- 8 Pour définir la valeur Point gris, faites glisser la pipette vers une zone de l'image de couleur gris neutre, puis relâchez le bouton de la souris.

9 Utilisez soit les options TSI de décalage de teinte, soit les options TSI pour modifier la teinte, la saturation et la luminosité :

- Pour modifier les roues chromatiques de décalage de teinte TSI, faites glisser le carré noir au centre de la roue chromatique sur un côté. Par exemple, faites-le glisser vers le côté bleu de la roue chromatique pour augmenter la valeur bleu. Faites glisser l'option en maintenant la touche CTRL enfoncée pour effectuer des modifications plus précises ; faites glisser l'option en maintenant la touche Maj enfoncée pour effectuer des modifications plus étendues.
- Pour modifier les options TSI, faites glisser ou entrez une nouvelle valeur.

10 Pour modifier la valeur gamma, piédestal et gain de chacun des canaux RVB séparément ou simultanément, utilisez les options B

11 Modifiez les courbes de façon appropriée.


12 Pour modifier le niveau de sortie composite de l'élément ou de la séquence, procédez de l'une des façons suivantes :

- Activez le limiteur vidéo pour modifier le niveau de sortie automatiquement.
- Entrez les valeurs pour définir la limite supérieure pour la luminance dans la zone Luminance max. et la limite inférieure pour la chrominance dans la zone Chrominance min.

13 Sélectionnez le réglage approprié pour le système vidéo.

14 Si vous avez activé l'option limiteur vidéo à l'étape 12, sélectionnez une méthode de limitation pour les couleurs hors limite dans la zone Méthode.

15 Désélectionnez l'option Prévisualisation du partage de l'écran avant d'exporter la séquence.

16 Développez la propriété de réglage des clés, puis cliquez sur l'icône d'enregistrement  pour enregistrer les réglages dans un fichier.

Utilisation de l'effet Couleur existante

Cet effet permet d'utiliser les couleurs d'un élément dans un autre élément. Par exemple, si vous associez des plans pris un jour ensoleillé à des plans d'un bureau éclairé avec des lampes fluorescentes, vous pouvez supprimer les teintes de vert dans ces derniers éléments. Ou bien, si vous créez des graphiques pour une vidéo d'entreprise, vous pouvez utiliser les couleurs du logo de l'entreprise.

Pour obtenir la description des options de l'effet Couleur existante, voir la section [« Couleur existante », page 291](#).

Pour utiliser des couleurs existantes en utilisant l'effet Couleur existante :

- 1** Placez l'élément à modifier et l'élément existant dans la fenêtre Montage.
- 2** Choisissez la fenêtre de référence dans le menu de la fenêtre Moniteur, puis placez l'indicateur temporel sur l'élément à utiliser pour les couleurs existantes. Avec les éléments côte-à-côte, vous pouvez plus facilement utiliser les couleurs existantes.
- 3** Sélectionnez l'élément à modifier, puis appliquez l'effet Couleur existante dans la fenêtre Effets.
- 4** Dans la fenêtre Options d'effet, développez l'effet Couleur existante.
- 5** Utilisez la pipette pour sélectionner les couleurs existantes à utiliser.

Utilisation de modules externes VST

Adobe Premiere Pro prend en charge le format de module externe audio Steinberg VST (Virtual Studio Technology). Vous pouvez ainsi ajouter des effets audio provenant de fournisseurs tiers. Adobe Premiere Pro intègre également 17 modules externes VST, disponibles dans la fenêtre Mixage audio et dans la fenêtre Options d'effet. Les modules externes VST basés sur les pistes fournissent des options supplémentaires. Ces modules s'appliquent de la même façon que les autres effets aux pistes ou aux éléments ; voir la section « [Utilisation des effets standard](#) », page 267.

Effets standard Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro intègre 118 effets vidéo et audio standard, dont la liste figure dans la fenêtre Effets.

Effets audio

Adobe Premiere Pro intègre les effets audio suivants :

5.1 Largeur de bande, Grave, Volume de couche, Réduction du bruit, Délai, Plage dynamique, Egaliseur, Passe-haut, Inverser, Passe-bas, Compression multibande, Retard de référence sonore multiple, Prélèvement, Egalisation paramétrique, Variateur de hauteur, Réverbération, Aigu, Volume

Stéréo Balance, Largeur de bande, Grave, Volume de couche, Réduction du bruit, Délai, Plage dynamique, Egaliseur, Voie gauche, Voie droite, Passe-haut, Inverser, Passe-bas, Compression multibande, Retard de référence sonore multiple, Prélèvement, Egalisation paramétrique, Variateur de hauteur, Réverbération, Permuter les couches, Aigu, Volume

Mono Largeur de bande, Grave, Réduction du bruit, Délai, Plage dynamique, Egaliseur, Passe-haut, Inverser, Passe-bas, Compression multibande, Retard de référence sonore multiple, Prélèvement, Egalisation paramétrique, Variateur de hauteur, Réverbération, Aigu, Volume

Pour plus de détails sur les effets audio, voir la section « [Effets audio disponibles dans Premiere Pro](#) », page 308.

Effets vidéo

Premiere Pro intègre les effets vidéo suivants :

Ajuster Convolution, Extraction, Niveaux, Amplification, Luminosité/Contraste, Mixeur de couches, Postérisation

Flou/Net Lissage, Défaut de mise au point, Net gaussien, Fantôme, Netteté des contours, Flou par couches, Flou directionnel, Flou accéléré, Flou gaussien, Net, Flou radial

Couche Dégradé, Inverser

Déformation Courbure, Distorsion de l'objectif, Ondulation, Trajectoire, Quatre coins, Dédoublément, Coordonnées polaires, Transformation, Tourbillon, Contraction, Cisaillement, Sphérisation, Ondulation, Zigzag

Image Noir & blanc, Dosage des couleurs (RVB), Décalage de couleur, Filtre chromatique, Remplacement de couleur, Correction gamma, Correcteur chromatique, Couleur existante, Balance des couleurs (TLS), Médiane, Teinte

Incrustation Filtre bleu, Chrominance, Cache différentiel, Cache de transparence, Filtre vert, Cache image, Luminance, Multiplication, Non rouge, Différence RVB, Filtre, Cache de piste, Cache de suppression, Réglage Alpha

Perspective 3D simple, Biseau alpha, Contours biseautés, Ombre portée

Pixelisation Facettes, Cristallisation, Pointillisme

Rendu Eclair, Accélération, Halo

Esthétiques Luminescence alpha, Multiplication, Solarisation, Estampage couleur, Estampage, Détection des contours, Mosaïque, Bruit, Stroboscope, Placage de texture, Carreaux, Soufflerie

Temporisation Echo, Postérisation temporelle

Transformation Vue de l'objectif, Élément, Lissage, Miroir horizontal, Stabilité horizontale, Enroulement, Miroir vertical, Stabilité verticale, Recadrage

vidéo Interpolation de trame, Couleurs TV, Correction de scintillement

Pour plus de détails sur les effets vidéo, voir la section « [Effets vidéo disponibles dans Premiere Pro](#) », page 283.

Effets empruntés à d'autres produits

Outre les dizaines d'effets fournis avec Adobe Premiere Pro, il en existe beaucoup d'autres sous forme de modules externes que vous pouvez vous procurer auprès d'Adobe ou de fournisseurs tiers ou acquérir à partir d'autres applications compatibles. Vous pouvez ainsi copier de nombreux modules Adobe After Effects dans le dossier Modules externes de Premiere Pro, pour les utiliser ensuite dans vos projets vidéo. Toutefois, Adobe prend uniquement en charge les modules externes installés avec l'application.

Pour qu'un effet soit utilisable dans Premiere Pro, le fichier du module externe correspondant doit se trouver dans le sous-dossier Modules externes du dossier par défaut Adobe Premiere Pro. Si vous avez acheté des modules externes supplémentaires, acquis Premiere Pro dans le cadre d'une offre matérielle, ou supprimé des fichiers d'effets du dossier Modules externes, votre jeu d'effets risque de différer de celui décrit dans l'aide en ligne de Premiere Pro.

Vous trouverez la liste des fournisseurs de modules externes tiers sur le site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com.

Remarque : si vous utilisez des effets qui ne sont pas fournis avec Premiere Pro et que vous voulez ouvrir un projet dans un autre système Premiere Pro, vous devez installer ces effets sur ce système. Si vous ouvrez un projet comportant des références à des effets manquants, les effets correspondants sont supprimés du projet.

Effets vidéo disponibles dans Premiere Pro

Adobe Premiere Pro offre une vaste gamme d'effets vidéo destinés à transformer ou à améliorer l'aspect des images.

Remarque : chaque effet vidéo intègre une option permettant de l'activer ou de le désactiver en fonction des images clés définies.

Réglage alpha

Utilisez l'effet Réglage alpha à la place de l'effet Opacité pour modifier l'ordre de rendu par défaut des effets fixes. Modifiez le pourcentage d'opacité pour créer des niveaux de transparence. Les options suivantes permettent d'interpréter la couche alpha dans l'élément :

Ignorer Ignore la couche alpha de l'élément.

Inverser Inverse les zones transparentes et opaques de l'élément.

Luminescence alpha

L'effet Luminescence alpha ajoute des couleurs autour des contours d'une couche alpha masquée. Une même couleur peut s'effacer progressivement ou glisser vers une autre nuance à mesure qu'elle s'éloigne du contour.

Curseur Luminescence Détermine la distance sur laquelle la couleur s'éloigne du contour de la couche alpha. Plus la valeur est élevée, plus la luminescence est forte (et plus le traitement avant lecture ou exportation est lent).

Curseur Luminosité Détermine l'opacité initiale de la luminescence.

Couleur de départ Indique la couleur de luminescence actuelle. Cliquez sur le nuancier pour choisir une autre couleur.

Couleur d'arrivée Permet d'appliquer une autre couleur à la frange extérieure de la luminescence.

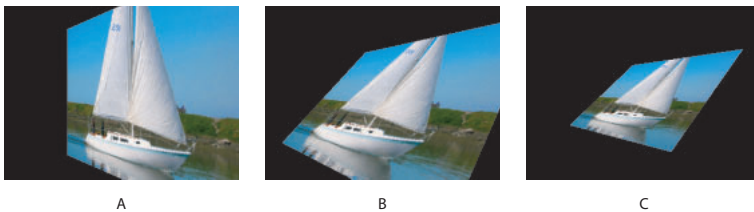
Fondu Indique si la couleur fond ou reste pleine.

Lissage

Cet effet mélange les pixels situés à la frontière des zones de couleurs très contrastées. Ainsi mélangées, les couleurs génèrent des nuances intermédiaires qui assurent une transition plus graduelle entre les zones sombres et claires.

3D simple

Cet effet permet de manipuler un élément dans un espace tridimensionnel imaginaire. Vous pouvez faire pivoter l'image autour d'un axe horizontal ou vertical et la déplacer vers l'avant ou vers l'arrière. Avec l'effet 3D simple, vous pouvez également créer des reflets spéculaires et simuler la réflexion de la lumière sur une surface en rotation. La source lumineuse se situe toujours au-dessus, derrière et à gauche du spectateur. Du fait que la lumière vient d'en haut, l'image doit pencher vers l'arrière pour capter le reflet. Le réalisme de l'aspect tridimensionnel s'en trouve renforcé.



Options 3D simple

A. Rotation horizontale **B.** Rotation horizontale et Rotation verticale **C.** Rotation horizontale, Rotation verticale et Distance

Rotation horizontale Détermine le sens de la rotation (autour d'un axe vertical). Vous pouvez appliquer une rotation de 90 degrés pour afficher le « dos » de l'image, c'est-à-dire l'image inversée comme dans un miroir.

Rotation verticale Détermine le sens de la rotation (autour d'un axe horizontal)

Distance d'observation Indique la distance de l'image par rapport au spectateur. Plus la valeur est élevée, plus l'image s'éloigne.

Reflét spéculaire Ajoute un jet de lumière qui se reflète sur la surface du calque en rotation, comme si une source lumineuse éclairait d'en haut. En mode prévisualisation de l'image filaire, un signe plus (+) rouge indique le reflet s'il n'est pas visible sur le calque (c'est-à-dire si le centre du reflet ne fait pas intersection avec l'élément) ; autrement, le signe plus est vert. Vous devez effectuer un rendu de prévisualisation pour que le reflet devienne visible dans la vue Programme.

Prévisualisation Trace un aperçu filaire de l'image tridimensionnelle. Le traitement d'une image tridimensionnelle peut être assez long ; le rendu filaire vous donne plus rapidement une idée de l'image pour que vous puissiez la manipuler à votre guise. Une fois l'ajustement de l'image filaire terminé, désélectionnez le contrôle Aperçu

Courbure

Cet effet déforme l'élément en donnant l'impression qu'une onde le traverse verticalement et horizontalement. Vous pouvez obtenir de nombreuses formes de courbures, de tailles et de fréquences diverses.

Direction Indique la direction de l'onde. L'option *Entrée* force l'onde à se déplacer vers le centre de l'élément. L'option *Sortie* force l'onde à se déplacer du centre de l'élément vers l'extérieur.

Onde Indique la forme de l'onde. Vous avez le choix entre sinusoïde, cercle, triangle ou carré.

Intensité Indique la hauteur de l'onde.

Fréquence Indique la fréquence de l'onde. Pour obtenir une onde verticale ou horizontale uniquement, déplacez le curseur *Fréquence* complètement à gauche pour la direction à ignorer.

Largeur Indique la largeur de l'onde.

Biseau alpha

Cet effet ajoute un bord biseauté et éclairci aux bords alpha de l'image, ce qui produit généralement l'impression d'une troisième dimension sur les éléments en deux dimensions. (si l'élément n'a pas de couche alpha ou si sa couche alpha est entièrement opaque, l'effet s'applique aux bords de l'élément). Le contour créé par cet effet est un peu plus doux que celui produit par l'effet Contours biseautés. Il convient particulièrement aux objets texte contenant une couche alpha.

Contours biseautés

Cet effet donne un aspect biseauté tridimensionnel aux bords de l'image. La position des bords est déterminée par la couche alpha de l'image source. Contrairement au Biseau alpha, cet effet crée toujours des bords rectangulaires, de sorte que les images dont la couche alpha n'est pas rectangulaire laissent à désirer. Tous les bords ont la même épaisseur.

Noir & blanc

Cet effet convertit les images couleur en niveaux de gris, c'est-à-dire que les couleurs deviennent des nuances de gris. Cet effet ne permet pas l'utilisation des images clés.

Dégradé

Cet effet fusionne deux éléments en utilisant l'un des cinq modes. Un fondu croisé est une transition standard entre deux images : l'image d'origine s'efface progressivement alors que la nouvelle image apparaît. Après avoir appliqué un dégradé par couches en utilisant cet effet, désactivez l'élément sélectionné dans le menu Fusion par couches. Pour ce faire, sélectionnez l'élément, puis choisissez Élément > Activer.

Incrustation Filtre bleu

Cet effet applique aux pixels des images similaires un filtre transparent bleu standard.

Luminosité/Contraste

Cet effet ajuste la luminosité et le contraste de tout l'élément. La valeur 0,0 signifie qu'aucune modification ne sera appliquée.

L'effet Luminosité et contraste constitue le moyen le plus simple d'ajuster la plage tonale d'une image. Il ajuste simultanément toutes les valeurs de pixels de l'image – tons clairs, foncés et moyens. Cet effet ne peut s'appliquer aux couches individuelles.

Couleurs TV

Cet effet ajuste les valeurs colorimétriques des pixels de sorte que l'élément puisse être correctement restitué en télédiffusion. Les ordinateurs représentent les couleurs comme des combinaisons de rouge, de vert et de bleu. Tandis que les équipements vidéo domestiques s'appuient sur des signaux composites différents. Ils ne peuvent reproduire les signaux au-delà d'une certaine amplitude que les couleurs générées par ordinateur dépassent aisément (l'amplitude du signal se mesure en unités IRE, 120 unités IRE constituant l'amplitude maximale transmissible). L'effet Couleurs TV réduit la luminance et la saturation à des niveaux admissibles.

Pour atteindre le même niveau IRE que la réduction de la luminance, la réduction de la saturation implique une modification plus importante de l'amplitude, ce qui augmente l'altération de l'image. Les options *Masquage des pixels non sûrs* et *Masquage des pixels sûrs* facilitent la détection des zones de l'image qui seront affectées par l'effet Couleurs TV selon les réglages en vigueur. Si vous utilisez comme fond une couleur contrastée et activez provisoirement ces options, le fond disparaîtra dans les zones affectées ou non affectées de l'élément, respectivement.

« Non sûr » signifie ni plus ni moins que les parties de votre séquence qui dépassent le niveau sûr (admissible) ne ressortiront pas comme vous l'attendez, une fois visionnées sur un téléviseur. Voici quelques conseils pour utiliser des couleurs dans les séquences destinées à la télédiffusion :

- Evitez les couleurs très saturées. Par exemple, avec une valeur de rouge de 255 employée conjointement à des valeurs bleu et vert de 0, le rouge bavera sur un écran NTSC.
- Evitez les valeurs de noir et de blanc pures. On utilise généralement des valeurs de 16 pour le noir et de 235 pour le blanc.

- Réalisez un rendu de test de votre séquence et visionnez-le sur un moniteur NTSC pour vérifier que les couleurs sont correctement restituées.

Remarque : le résultat obtenu avec cette sortie vous indiquera s'il y a lieu ou non d'utiliser cet effet. La plupart des cartes vidéo, en sortie, ramènent automatiquement la luminance et la saturation à des niveaux sûrs.

Standard Indique le standard de télédiffusion que vous comptez utiliser. *NTSC* (National Television Standards Committee — Comité national des standards de télévision) est le standard nord-américain. Il est également employé au Japon. *PAL* (Phase Alternating Line — Ligne à alternance de phases) est le standard utilisé dans la plus grande partie de l'Europe occidentale et de l'Amérique du Sud ; en France et dans certains pays, il est associé au système *SECAM* (Séquentiel à mémoire).

Mode de sécurisation des couleurs Indique la méthode employée pour réduire l'amplitude du signal. L'option Réduction de luminance réduit la luminance du pixel en le ramenant vers le noir. Il s'agit du réglage par défaut. L'option Réduction de saturation ramène le pixel vers un gris de luminosité égale qui ternit la couleur. L'option Masquage des pixels non sûrs rend transparents les pixels non sûrs. L'option Masquage des pixels sûrs rend transparents les pixels sûrs.

Amplitude maximale Indique le niveau d'unités IRE au-delà duquel les pixels de l'élément sont altérés. La plage d'amplitude est comprise entre 90 IRE et 120 IRE. Un niveau de 100 peut affecter l'élément de façon non négligeable ; 120, le niveau IRE maximal, est risqué. La valeur par défaut, 110 unités IRE, est une valeur sûre.

Défaut de mise au point

Cet effet applique un flou à l'élément pour simuler une image sortant de la plage focale de la caméra. Par exemple, un réglage d'images clés pour le flou permet de simuler un sujet allant et venant hors de la focale ou se heurtant accidentellement à la caméra. Déplacez le curseur pour fixer une intensité de flou pour l'image clé sélectionnée ; plus la valeur est élevée, plus le flou est important.

Vue de l'objectif

Cet effet déforme un élément en simulant sa prise de vue sous différents angles. L'élément est modifié en fonction de l'emplacement de cette caméra virtuelle.

Latitude Déplace la caméra verticalement. L'élément semble basculer à la verticale.

Longitude Déplace la caméra horizontalement. L'élément semble basculer à l'horizontale.

Enroulement La caméra tourne autour de l'image, donnant ainsi à l'élément un mouvement de rotation.

Distance focale Modifie la distance focale de l'objectif. Plus la distance est courte, plus le cadrage est large ; plus la distance est grande, plus le cadrage est étroit et rapproché.

Distance Définit la distance entre la caméra et le centre de l'élément.

Zoom Agrandit ou réduit la vue de l'élément.

Couleur du fond Indique la couleur d'arrière-plan.

Fond alpha Lorsqu'elle est sélectionnée, cette option rend le fond transparent (utile si l'élément doit être surimprimé). Pour accéder à cette case à cocher dans la fenêtre Options d'effets, cliquez sur Configuration.

Flou par couches

Cet effet rend flous les couches rouge, verte, bleue ou alpha d'un élément. Vous pouvez définir un flou horizontal, vertical ou les deux. Utilisez cet effet pour obtenir des effets de luminescence ou si vous voulez que l'effet de flou ne devienne pas transparent sur les bords de la couche. L'option Comportement du bord décrit comment traiter les bords d'un élément flou. Si vous désélectionnez cette option, les pixels hors de l'image sont transparents, rendant ainsi les bords flous de l'image semi-transparentes. Sélectionnez l'option Répéter les pixels sur le bord pour répéter les pixels situés sur le bord de l'élément, ce qui empêche les bords de s'assombrir et de devenir plus transparents.

Mixeur de couches

L'effet Mixeur de couches permet de modifier une couche de couleur avec un mélange des autres couches de couleur de l'image. Avec cet effet, vous pouvez créer des réglages de couleur créatifs difficiles à effectuer avec les autres outils de couleur, créer des images en niveaux de gris de haute qualité en choisissant le pourcentage de contribution de chaque couche de couleur, créer des tons sépia et autres images teintées ou permuter et dupliquer les couches.

Rouge, Vert, Bleu Indique la contribution à la couche de sortie de chaque couche source.

Constante Indique la quantité de base de la couche d'entrée à ajouter à la couche de sortie.

Pour mixer deux couches dans une image :

- 1 Déplacez l'effet Mixeur de couches sur l'élément.
- 2 Déplacez vers la gauche le curseur de la couche source pour réduire sa contribution à la couche de sortie, vers la droite pour l'augmenter. Ou bien cliquez sur une valeur soulignée, saisissez une valeur comprise entre - 200 % et + 200 %, puis cliquez sur OK. Une valeur négative inverse la couche source avant qu'elle ne s'ajoute à la couche de sortie.
- 3 Si vous le souhaitez, déplacez le curseur ou donnez une valeur à la constante de la couche. Cette valeur correspond à la quantité de base d'une couche qui s'ajoutera à la couche de sortie.
- 4 En sélectionnant l'option Monochrome, vous appliquez les mêmes réglages à toutes les couches de sortie et créez ainsi une image couleur ne contenant que des niveaux de gris. L'option Monochrome est utile si vous comptez convertir une image en niveaux de gris. En sélectionnant, puis désélectionnant cette option, vous pouvez modifier séparément le mélange de chaque couche et créer une impression de coloration à la main.

Incrustation Chrominance

L'effet Incrustation Chrominance masque les pixels similaires à une couleur spécifiée. Lorsque vous masquez une couleur dans une couche, cette couleur ou plage de couleurs devient transparente pour toute la couche. Pour contrôler la plage de couleurs transparentes, modifiez le niveau de tolérance. Vous pouvez également lisser les bords de la zone transparente pour créer une transition lissée entre les zones transparentes et opaques.



Incrustation Chrominance

A. Image originale **B.** Surimpression de la couleur bleu **C.** Image sur une seconde piste **D.** Image composite finale

Élément

Cet effet élimine des pixels à la périphérie d'un élément et remplace les zones découpées par une couleur de fond donnée. Vous pouvez ainsi nettoyer l'image de pixels parasites ou déformés résultant d'une numérisation plein écran. Si vous voulez qu'Adobe Premiere Pro redonne automatiquement ses dimensions d'origine à l'élément découpé, utilisez plutôt l'effet Recadrage.

Droite, Gauche, Haut, Bas Retaille séparément chaque bord de l'élément.

Unités Définit les unités employées sur les curseurs : pixels ou pourcentage d'images.

Couleur du fond Indique la couleur qui doit remplacer les zones supprimées. La couleur par défaut est le noir.

Balance des couleurs (RVB)

Cet effet modifie les couleurs de l'élément en ajustant les niveaux B Déplacez les curseurs Rouge, Vert et Bleu pour régler le niveau de chaque couleur.

Balance des couleurs (TLS)

L'effet Balance des couleurs (TLS) intervient sur les niveaux de teinte de luminosité et de saturation.

Teinte Définit les coloris de l'image.

Luminosité Définit la luminosité de l'image.

Saturation Définit l'intensité des couleurs d'une image.

Remarque : pour convertir une séquence en niveaux de gris, réglez la saturation à - 100.

Correcteur chromatique

L'effet Correcteur chromatique associe plusieurs outils de correction et permet de modifier facilement les couleurs des éléments vidéo :

Réglage des clés Enregistre ou charge vos réglages à partir du disque dur.

Prévisualisation du partage de l'écran Affiche la partie droite de l'image en tant que vue corrigée et la partie gauche en tant que vue d'origine.

Balance de noir et blanc Indique les valeurs Point noir, Point blanc et Point gris de l'image. Utilisez le réglage Point gris pour supprimer le fondu d'une image en sélectionnant la zone qui représente un gris neutre.

Définition de la plage tonale Modifie les tons clairs, les tons moyens ou les tons foncés en ne corrigeant pas les autres zones. Sélectionnez Prévisualisation pour afficher le résultat.

Décalage de teinte TSI Modifie la teinte, la saturation et l'intensité lumineuse des tons foncés, moyens et clairs à l'aide des roues chromatiques.

Utilisez les options suivantes pour modifier le modèle chromatique TSI :

Teinte Modifie la teinte sans toucher à la saturation ou à la luminosité.

Saturation Modifie la saturation. La valeur par défaut est 100, et n'affecte pas la couleur. La valeur 0 supprime la couleur.

Luminosité Modifie la luminosité de façon à ce que les pixels foncés soient plus touchés que les pixels clairs. Augmentez cette valeur pour augmenter la valeur Point noir.

Contraste, Centre de contraste Modifie l'image en altérant la façon dont est distribuée l'information entre les valeurs de noir et de blanc pures. Le Correcteur chromatique calcule les contrastes en utilisant une courbe, ce qui donne un aspect plus naturel.

Gamma Modifie les valeurs de tons moyens de l'image sans toucher les niveaux de noir et de blanc. Cette option permet de modifier les images qui sont trop foncées ou trop claires, sans déformer les tons foncés ou clairs.

Piédestal Modifie une image en ajoutant un décalage fixe aux valeurs des pixels. Associez cette option à l'option Gain pour augmenter la luminosité d'une image.

Gain RVB Modifie la luminosité par multiplication de façon à ce que les pixels clairs soient plus touchés que les pixels foncés. Si vous augmentez la luminosité avec cette option, la valeur Point blanc augmente.

Utilisez les options suivantes pour modifier la couleur avec le modèle chromatique RVB :

Plage tonale Indique si la modification affecte les tons foncés, moyens ou clairs d'une image.

Gamma Modifie les tons moyens sans toucher aux niveaux de blanc et de noir.

Piédestal Modifie une image en ajoutant un décalage fixe aux valeurs des pixels. Associez cette option à l'option Gain.

Gain Modifie la luminosité par multiplication de façon à ce que les pixels clairs soient plus touchés que les pixels foncés.

Courbes Permet de modifier les couches rouge, verte et bleue en ajoutant des points de contrôle pour modifier les courbes d'un affichage graphique. Cliquez pour ajouter des points, sélectionnez des points et cliquez sur Supprimer pour en supprimer. Faites glisser un point pour modifier la courbe. Chaque courbe peut comporter 16 points de contrôle au maximum.

Activer le limiteur Active le limiteur vidéo. Désactivez le limiteur vidéo pour afficher les images sans limitation vidéo.

Luminance max. Indique la limite absolue pour les valeurs de luminance, en unités IRE. La limite est appliquée après un écrêtage, ce qui réduit le niveau de luminance devant être limité.

Chrominance min., Chrominance max. Indique les niveaux vidéo composites minimum et maximum en unités IRE. Les couleurs hors limites sont modifiées par limitation pour respecter les valeurs minimale et maximale. Les couleurs susceptibles d'atteindre la valeur maximale sont le cyan et le jaune. Par défaut, la valeur maximale est de 120 IRE et la valeur minimale de -30.

Remarque : pour la télédiffusion, une limite de -20 IRE est parfois appliquée.

Système vidéo Indique le système vidéo utilisé (PAL ou NTSC).

Méthode Fournit des options pour modifier les couleurs hors limites. L'option Réduction de la saturation éclaircit les couleurs qui sont limitées. L'option Réduction de la luminance conserve les couleurs mais peut les rendre sales si elles sont trop corrigées. L'option Limite intelligente limite les couleurs en conservant leur aspect.

Estampage couleur

Cet effet accentue le contour des objets de l'image, mais ne supprime pas les couleurs d'origine de l'image.

Direction Indique la direction apparente dans laquelle la source lumineuse est orientée, en degrés. Un angle de 45 degrés porte l'ombre dans la direction nord-est.

Relief Indique la profondeur du relief apparent, en pixels. En réalité, l'option Relief détermine l'épaisseur maximale des contours accentués.

Contraste Indique le degré de renforcement des contours dans l'image. Avec des valeurs basses, l'effet n'affecte que les contours les plus marqués. Plus vous augmentez la valeur, plus l'estampage est fort.

Part de l'original Ajoute un pourcentage de l'élément source d'origine au résultat final.

Couleur existante

Cet effet permet d'utiliser les couleurs existantes d'un élément source dans un autre élément, en modifiant la teinte, la saturation et la luminance.

Méthode Indique la méthode utilisée pour modifier les couleurs, par exemple, TSL, RVB ou Courbes.

Utilisez les pipettes de l'original pour échantillonner les tons foncés, moyens et clairs de l'original ou la couleur existante à reproduire. Utilisez les pipettes cibles pour échantillonner les tons foncés, moyens et clairs de l'élément à modifier.

Décalage de couleur

Cet effet décale les pixels des couches Rouge, Vert et Bleu dans une direction et selon une quantité données. Utilisez ce procédé pour créer des éléments à effet 3D visible à l'aide de lunettes spéciales (une lentille rouge et une bleue) ou pour créer des images fantômes en couleur.

Pour produire l'impression d'une image en retrait, décalez légèrement la couche Rouge vers la gauche. Pour donner une impression de relief, décalez légèrement la couche Rouge vers la droite.

Filtere chromatique

Cet effet convertit un élément en niveaux de gris, à l'exception de la couleur que vous indiquez. Utilisez cet effet pour mettre l'accent sur une zone définie de l'élément. Par exemple, dans un match de basket, vous pourriez isoler le ballon en préservant ses couleurs et afficher le reste de l'image en niveaux de gris. Notez cependant que le Filtre chromatique ne permet d'isoler que des couleurs, non des objets.

Pour définir les réglages du filtre chromatique :

- 1 Pour sélectionner la couleur à préserver, cliquez sur une couleur de la zone Original située à gauche (le pointeur se transforme en pipette), ou cliquez sur le nuancier, puis sur une couleur dans le sélecteur de couleur.
- 2 Déplacez le curseur Tolérance pour augmenter ou réduire la plage de couleurs.
- 3 Pour inverser l'effet, c'est-à-dire préserver toutes les couleurs à l'exception de celle spécifiée, sélectionnez l'option Inverser.

Remplacement de couleur

Cet effet remplace les occurrences de la couleur sélectionnée par une nouvelle couleur, tout en préservant les éventuels niveaux de gris. Vous pouvez ainsi modifier la couleur d'un objet dans une image en le sélectionnant, puis en réglant les contrôles pour créer une autre couleur.

Pour remplacer une couleur :

- 1 Choisissez la couleur à remplacer en cliquant sur une couleur dans la zone Original, ou bien en cliquant sur le nuancier Couleur cible, puis sur la couleur dans le sélecteur de couleur.
- 2 Sélectionnez la couleur de remplacement en cliquant sur le nuancier Remplacement.
- 3 A l'aide du curseur Tolérance, élargissez ou réduisez la plage de couleurs à remplacer.
- 4 Sélectionnez l'option Couleur opaque pour effectuer le remplacement sans conserver les niveaux de gris.

Convolution

Cet effet modifie les valeurs de luminosité de chaque pixel de l'élément suivant une opération mathématique prédéfinie appelée convolution. La boîte de dialogue Convolution affiche une grille représentant un modèle de multiplicateurs de pixels, le pixel évalué prenant place au centre de la grille. Cet effet crée des effets de flou et d'estampage personnalisés.

Pour définir les réglages de la convolution :

- 1 Cliquez sur la zone de texte située au centre du groupe de neuf. Cette zone représente le pixel évalué. Saisissez le nombre (entre -999 et + 9000) par lequel vous souhaitez multiplier la valeur de luminosité du pixel.
- 2 Cliquez sur une zone de texte représentant un pixel adjacent auquel vous allez attribuer une valeur pondérée. Saisissez le nombre par lequel le pixel situé à cet emplacement doit être multiplié. Par exemple, si vous souhaitez que la valeur de luminosité du pixel situé à droite du pixel actuel soit multipliée par 2, saisissez **2** dans la zone de texte à droite de la zone centrale.

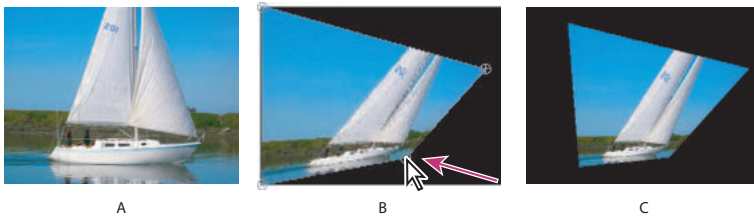
- 3 Répétez ces étapes pour chaque pixel à inclure dans l'opération. Il n'est pas nécessaire d'entrer des valeurs dans toutes les zones de texte.
- 4 Dans la zone Diviseur, indiquez la valeur par laquelle il convient de diviser la somme des valeurs de luminosité de tous les pixels du calcul.
- 5 Dans la zone de texte Décalage, indiquez le nombre à ajouter au résultat du calcul précédent. Ensuite, cliquez sur OK.

L'effet est appliqué à chaque pixel de l'élément, un à un.

Remarque : les boutons *Charger* et *Enregistrer* de la boîte de dialogue enregistrent les paramètres de convolution dans un fichier distinct que vous pourrez charger pour réutiliser ces réglages.

Quatre coins

Cet effet déforme une image en modifiant la position de ses quatre coins. Utilisez-le pour étirer, réduire, incliner ou tordre une image, ou pour simuler une perspective ou un mouvement de rotation à partir du bord d'une couche, notamment l'ouverture d'une porte.



Quatre coins
A. Image originale B. Coin déplacé C. Image finale

Recadrage

Cet effet rogne une ligne de pixels de chaque côté de l'élément, puis rétablit automatiquement les dimensions initiales. Utilisez les curseurs pour rogner chaque bord séparément. Vous pouvez définir la taille de découpage en pixels ou en pourcentage d'image.

Si vous ne souhaitez pas que l'élément rogné reprenne ses dimensions initiales, utilisez l'effet Recadrage.

Cristallisation

Cet effet crée un motif de mosaïque en rassemblant les pixels adjacents en formes polygonales de couleur unie, ou *cellules*. Vous pouvez fixer la taille des cellules entre 3 et 300 pixels.

Incrustation Cache différentiel

L'effet Incrustation Cache différentiel crée une transparence en comparant un élément source avec un élément différentiel, puis surimprime les pixels dans l'image source qui correspondent à la position et à la couleur de l'image différentielle. Généralement, il est utilisé pour surimprimer un fond statique derrière un objet en mouvement, qui est ensuite placé sur un fond différent. Le plus souvent, la couche différentielle utilisée est une simple prise de vue du fond (avant que l'objet en mouvement n'entre dans le champ). Pour cette raison, le cache différentiel est surtout employé dans les scènes filmées à l'aide d'une caméra fixe.



Incrustation Cache différentiel

A. Image originale **B.** Image de fond **C.** Image sur une seconde piste **D.** Image composite finale

Flou directionnel

L'effet Flou directionnel applique un flou directionnel à l'image, donnant ainsi l'illusion que l'élément est en mouvement.

Direction Définit la direction du flou. Le flou s'applique uniformément autour du centre d'un pixel ; aussi, les valeurs 180 degrés et 0 degré donneront-elles le même résultat.

Distance Définit la portée du flou sur l'image.

Ombre portée

L'effet Ombre portée jette une ombre portée derrière l'élément. La forme de l'ombre est déterminée par la couche alpha de l'élément. Contrairement à beaucoup d'autres effets, l'ombre portée peut créer une ombre à l'extérieur des limites de l'élément (les dimensions de l'élément source).

L'effet Ombre portée reposant sur la couche alpha, il fonctionne bien avec les fichiers d'éléments 32 bits issus des logiciels de rendu 3D et de dessin qui gèrent la couche alpha.

Remarque : *l'effet Ombre portée donne de meilleurs résultats lorsqu'il est le dernier filtre rendu ; appliquez-le après tous les autres filtres. Vous pouvez créer une ombre plus réaliste dans des éléments animés en appliquant et en animant l'effet Trajectoire ou 3D simple avant d'appliquer l'effet Ombre portée au lieu d'animer l'effet Trajectoire fixe car les effets fixes sont rendus après les effets standard.*

Echo

L'effet Echo combine des images issues de minutages différents dans l'élément. Son utilisation est vaste, du simple écho visuel aux effets de rayures ou de maculage. L'effet Echo n'est visible que si l'élément contient du mouvement. Par défaut, lorsque vous appliquez cet effet, tout autre effet appliqué précédemment est ignoré.



Echo

A. Image originale **B.** Image avec des valeurs d'écho faible **C.** Image avec un nombre accru d'échos

Intervalle Indique l'intervalle, en secondes, entre les échos. Avec des valeurs négatives, l'écho se base sur les images précédentes ; avec des valeurs positives, il se base sur les images suivantes.

Nombre d'échos Indique le nombre d'images combinées pour former l'écho. Si, par exemple, vous indiquez deux échos, l'effet crée une nouvelle image à partir de [minutage actuel], [minutage actuel + Intervalle] et [minutage actuel + 2 * Intervalle].

Intensité de départ Indique l'intensité, ou luminosité, de l'image qui marque le début de la séquence d'écho. Si, par exemple, vous donnez la valeur 1, la première image sera combinée à sa pleine intensité. Si vous donnez la valeur 0,5, la première image sera combinée à la moitié de son intensité.

Descente Définit le rapport d'intensités des échos subséquents. Par exemple, si vous donnez à la descente la valeur 0,5, le premier écho sera moitié moins lumineux que la valeur Intensité de départ. La luminosité du deuxième écho sera encore inférieure de moitié, soit 0,25 fois la valeur Intensité de départ.

Opérateur Spécifie les opérations à effectuer entre les échos. *Addition* combine les échos en ajoutant leur valeur de pixels. Si l'intensité de départ est trop élevée, ce mode peut rapidement subir une surcharge et générer des zébrures blanches. Réglez l'intensité de départ à 1.0 par nombre d'échos et la descente à 1.0 pour mélanger les échos de façon uniforme. *Maximum* combine les échos sur la base de la valeur maximale de tous les échos. *Minimum* combine les échos sur la base de la valeur minimale de tous les échos. *Superposition* simule leur combinaison en les plaçant optiquement en « sandwich ». Ce mode est proche de l'opérateur Addition, mais ne dépasse pas la charge aussi rapidement. *Combinaison en arrière* utilise les couches alpha des échos pour les combiner de l'arrière vers l'avant. *Combinaison en avant* les combine de l'avant vers l'arrière.

Pour intégrer la trajectoire d'un élément à l'effet Echo :

- 1 Réglez la trajectoire avant d'appliquer l'effet Echo.
- 2 Créez un élément virtuel incluant l'élément et sa trajectoire.
- 3 Faites glisser l'effet Echo vers l'élément virtuel.

Remarque : pour obtenir des effets de zébrures et de traînées réguliers, utilisez un nombre d'échos élevé et un intervalle court.

4 Réglez les contrôles selon vos besoins.

Estampage

L'effet Estampage accentue le contour des objets de l'image et supprime les couleurs. Il permet également d'accentuer les contours selon un angle donné.

Direction Indique la direction apparente dans laquelle la source lumineuse est orientée, en degrés. Un angle de 45 degrés porte l'ombre dans la direction nord-est.

Relief Indique la profondeur du relief apparent, en pixels. En réalité, l'option Relief détermine l'épaisseur maximale des contours accentués.

Contraste Indique le degré de renforcement des contours dans l'image. Avec des valeurs basses, l'effet n'affecte que les contours les plus marqués. Plus vous augmentez la valeur, plus l'estampage est fort.

Masquage par extraction

L'effet Masquage par extraction extrait les couleurs d'un élément vidéo pour produire un aspect de texture en niveaux de gris. Vous contrôlez l'aspect de l'élément en spécifiant la plage des niveaux de gris à convertir en blanc ou en noir.

Pour définir les options d'extraction :

- 1 Faites glisser les deux triangles situés sous l'*histogramme* (diagramme illustrant le nombre de pixels pour chaque niveau de luminosité dans l'image clé actuelle) afin d'indiquer la plage de pixels à convertir en blanc ou en noir. Les pixels situés entre les triangles seront convertis en blanc. Tous les autres pixels seront convertis en noir.
- 2 Faites glisser le curseur pour introduire des niveaux de gris dans les pixels convertis en blanc. Plus la valeur est élevée, plus il y a de gris.
- 3 Sélectionnez l'option Inverser pour inverser la plage de conversion en noir et blanc.

Facettes

L'effet Facettes regroupe en cellules les pixels de même valeur colorimétrique afin de donner un aspect pictural. Cet effet ne permet pas l'utilisation d'images clés.

Flou accéléré

L'effet Flou accéléré permet d'indiquer l'intensité du flou appliqué à une image. Vous pouvez définir un flou horizontal, vertical ou les deux. Cet effet applique le flou plus rapidement que le Flou Gaussien.

Interpolation de trame

L'effet Interpolation de trame recrée une *trame* manquante (il s'agit généralement de lignes de balayage paires ou impaires, communes aux téléviseurs et aux moniteurs entrelacés, perdues lors de la capture) sur la base de moyennes de lignes. Cet effet peut être utile pour une sortie en plein écran où l'absence de trame risque de se remarquer.

Détection des contours

L'effet Détection des contours identifie les zones de l'image qui présentent des transitions significatives, puis accentue les contours. Les contours peuvent apparaître sous forme de lignes sombres sur fond blanc ou de lignes colorées sur fond noir. Après application de l'effet Détection des contours, les images ressemblent souvent à des croquis ou à des négatifs photographiques de l'original.

Inversion Inverse l'image, une fois les contours détectés. Si vous ne sélectionnez pas cette option, les contours présentent des lignes sombres sur fond blanc. En mode Inversion, les contours présentent des lignes colorées sur fond noir.

Correction gamma

L'effet Correction gamma éclaircit ou assombrit un élément sans trop altérer les tons foncés et les tons clairs. Pour ce faire, la Correction gamma modifie la luminosité des tons moyens (milieu de gamme des niveaux de gris) sans toucher aux zones sombres ou claires. La valeur gamma par défaut est 1.0. Dans la boîte de dialogue Réglages de l'effet, vous pouvez moduler cette valeur de 0,1 à 2,9.

Cache de transparence

Cet effet permet de découper des parties sans rapport d'un film de façon à appliquer et modifier un effet plus efficacement.

Flou gaussien

L'effet Flou gaussien applique un flou à l'image, l'atténue et en élimine le bruit. Vous pouvez définir un flou horizontal, vertical ou les deux. (*Gaussien* fait référence à la courbe en cloche (ou courbe de Gauss) générée par le mappage des valeurs colorimétriques des pixels affectés).

Net gaussien

L'effet Net gaussien accentue l'élément de façon très marquée ; le résultat est analogue à ce que vous obtiendriez en exécutant plusieurs fois de suite la commande Plus net. Cet effet ne permet pas l'utilisation d'images clés.

Fantôme

L'effet Fantôme superpose à l'image en cours les zones transparentes des images qui la précèdent immédiatement. Cela permet, par exemple, de faire apparaître la trajectoire d'un objet mobile, comme les rebonds d'une balle. Cet effet ne permet pas l'utilisation d'images clés.

Incrustation Filtre vert

Cet effet surimprime tous les pixels identiques à un filtre vert standard, de façon à ce qu'ils deviennent transparents.

Miroir horizontal

L'effet Miroir horizontal inverse chaque image de l'élément de gauche à droite ; l'élément défile cependant toujours vers l'avant.

Stabilité horizontale

L'effet Stabilité horizontale incline les images vers la droite ou vers la gauche ; un réglage similaire existe sur les téléviseurs. Déplacez le curseur pour définir l'inclinaison de l'élément.

Incrustation Cache image

L'effet Cache image surimprime les zones d'image d'un élément en fonction des valeurs de luminance d'un élément d'image fixe qui sert de cache. Les zones transparentes affichent l'image générée par des éléments dans des pistes inférieures. Vous pouvez indiquer un élément d'image fixe dans le projet, et ce dernier servira de cache. Il n'est pas nécessaire qu'il fasse partie d'une séquence. Pour utiliser une image en mouvement en tant que cache, utilisez plutôt l'effet Incrustation Cache de piste.

Inversion

L'effet Inversion (vidéo) inverse les informations de couleur de l'image.

Couche Indique la ou les couches à inverser. Chaque groupe d'options intervient dans un espace chromatique spécifique en inversant l'ensemble de l'image dans cet espace ou une seule couche. L'espace RVB se compose de trois couches de couleurs additives : le rouge, le vert et le bleu. L'espace TLS se compose de trois couches de couleurs calculées : la teinte, la luminosité et la saturation. YIQ est l'espace de couleur qui définit le signal de luminance et de chrominance du standard NTSC, où Y est le signal de luminance, I et Q les signaux de phase et de quadrature de la chrominance. Alpha, qui n'est pas un espace de couleur, permet d'inverser la couche alpha de l'image.

Part de l'original Combine l'image inversée à l'original. Vous pouvez appliquer un fondu à l'image inversée.

Distorsion de l'objectif

Cet effet simule un objectif déformé par lequel l'élément serait vu.

Courbure Modifie la courbure de la lentille. Indiquez une valeur négative pour rendre l'image concave, une valeur positive pour la rendre convexe.

Décentrement vertical et horizontal Déplace le point focal de la lentille ; l'image se courbe et se brouille. Lorsque des valeurs sont excessives, l'image se recourbe sur elle-même.

Prisme vertical et horizontal Crée un effet analogue au décentrement vertical ou horizontal, à ceci près que l'image ne boucle pas sur elle-même à des valeurs extrêmes.

Couleur du fond Indique la couleur d'arrière-plan.

Fond alpha Lorsqu'elle est sélectionnée, cette option rend le fond transparent et ainsi les pistes sous-jacentes sont visibles. Pour accéder à cette case à cocher dans la fenêtre Options d'effets, cliquez sur Configuration.

Halo

L'effet Halo simule la réfraction d'une source lumineuse vive sur l'objectif de la caméra.

Luminosité Indique le pourcentage de luminosité. Les valeurs autorisées vont de 10 à 300 %.

Centre de la source Indique l'emplacement du centre de la source lumineuse.

Type d'objectif Permet de sélectionner le type d'objectif à simuler.

Niveaux

L'effet Niveaux modifie la luminosité et le contraste de l'élément. Il combine les fonctions des effets Balance des couleurs, Correction gamma, Inversion et, Luminosité et contraste.

La boîte de dialogue Niveaux affiche un histogramme de l'image en cours. L'axe des x représente les valeurs de luminosité, du plus sombre (0) à l'extrême gauche au plus lumineux (255) à l'extrême droite ; l'axe des y représente le nombre total de pixels de cette valeur.

Pour régler les niveaux :

1 Dans le menu situé en haut de la boîte de dialogue, choisissez l'option appropriée selon que vous voulez appliquer les réglages tonals à l'une des trois couches qui composent l'élément (rouge, vert ou bleu) ou aux trois couches à la fois.

2 Utilisez les contrôles du curseur situés sous l'histogramme pour augmenter le contraste. Déplacez le triangle noir vers la droite pour augmenter les tons sombres. Déplacez le triangle blanc vers la gauche pour augmenter les tons clairs. Déplacez le triangle gris pour ajuster les tons moyens. Vous pouvez également saisir les valeurs directement dans les zones de texte Niveaux d'entrée.

3 Manipulez les curseurs Niveaux de sortie situés en bas de la boîte de dialogue pour réduire le contraste. Déplacez le triangle noir vers la droite pour éliminer les valeurs les plus sombres. Déplacez le triangle blanc vers la gauche pour éliminer les valeurs les plus claires. Vous pouvez également saisir les valeurs directement dans les zones de texte Niveaux de sortie.

4 Les boutons Charger et Enregistrer de la boîte de dialogue enregistrent les paramètres dans un fichier distinct, que vous pourrez charger pour réutiliser ces réglages.

Eclair

L'effet Eclair crée des éclairs et d'autres effets électriques, y compris un effet Echelle de Jacob (comme dans les vieux films d'horreur) entre deux points spécifiques dans un élément. Cet effet s'exécute automatiquement sans images clés sur l'intervalle de temps.

Point de départ, point d'impact Spécifie le point de début et de fin de l'éclair.

Segments Spécifie le nombre de segments composant l'éclair principal. Une valeur élevée génère plus de détails, mais résulte en une animation plus saccadée.

Amplitude Spécifie la taille des ondulations dans l'éclair sous forme de pourcentage de la largeur de l'élément.

Niveau de détails, Amplitude des détails Spécifie le niveau de détails ajoutés à l'éclair et à ses branches. Pour Niveau de détails, les valeurs habituelles sont comprises entre 2 et 3. Pour Amplitude des détails la valeur par défaut est 0,3. Des valeurs plus élevées pour ces options peuvent convenir pour des images fixes, mais elles tendent à obscurcir des animations.

Branchement Indique le niveau de ramification à la fin de l'éclair. La valeur 0 correspond à aucun branchement, la valeur 1.0 résulte en des branches à chaque segment.

Rebranchement Spécifie le niveau de ramification à partir des branches. Des valeurs élevées produisent des éclairs ressemblant à des arbres.

Angle branchement Spécifie l'amplitude de l'angle entre une branche et l'éclair principal.

Taille seg. branche Spécifie la taille de chaque segment de branche en tant que fraction de la taille moyenne des segments dans l'éclair.

Segments de branche Spécifie le nombre maximum de segments pour chaque branche. Pour obtenir de longues branches, spécifiez des valeurs élevées à la fois pour les segments de branche et pour leur taille.

Largeur de branche Spécifie la largeur moyenne de chaque branche en tant que fraction de la largeur de l'éclair.

Modifiez les options suivantes pour l'effet Eclair :

Vitesse Spécifie la vitesse d'ondulation de l'éclair.

Stabilité Détermine la manière dont l'éclair ondule sur la ligne définie par les points de début et d'impact. Des valeurs basses rapprochent l'éclair de la ligne ; des valeurs élevées créent des rebonds importants. Utilisez la valeur Force d'aspiration avec la valeur Stabilité pour créer un effet Echelle de Jacob qui ramène l'éclair à un emplacement sur la ligne de départ après qu'il ait été attiré dans une direction spécifiée dans Force d'aspiration. Une valeur Stabilité trop basse ne permet pas à l'éclair d'être étiré sous forme d'arc avant de revenir à sa place ; une valeur trop élevée fait rebondir l'éclair dans tous les sens.

Point d'impact fixe Détermine si le point d'impact de l'éclair reste fixe. Si cette option n'est pas sélectionnée, l'extrémité de l'éclair ondule autour du point d'impact.

Largeur, Variation de la largeur Indiquez la largeur de l'éclair principal ainsi que la variation de la largeur des différents segments. Les variations de largeur s'effectuent de façon aléatoire. La valeur 0 correspond à aucune modification de largeur ; la valeur 1 résulte en des changements de largeur maximum.

Largeur noyau Spécifie la largeur de la lueur interne, comme spécifié par la valeur Couleur interne. La largeur du noyau est liée à la largeur totale de l'éclair.

Couleur externe, Couleur interne Spécifie les couleurs utilisées pour les lueurs interne et externe de l'éclair. Dans la mesure où l'effet d'éclair ajoute ces couleurs par-dessus les couleurs existantes de la composition, les couleurs primaires produisent généralement les meilleurs résultats. Souvent, les couleurs lumineuses s'éclaircissent, devenant parfois blanches, en fonction de la luminosité des couleurs sous-jacentes.

Force d'aspiration, Direction de l'aspiration Indiquez la force d'aspiration et la direction de l'aspiration de l'éclair. Utilisez la valeur Force d'aspiration avec la valeur Stabilité pour créer un effet Echelle de Jacob.

Pseudo-lignée aléatoire Spécifie un point de départ pour l'affichage aléatoire des effets d'éclair que vous avez spécifiés. Dans la mesure où les mouvements aléatoires de l'éclair peuvent interférer avec un autre élément, la définition d'une autre valeur pour l'option Pseudo-lignée aléatoire démarre l'affichage aléatoire à un autre endroit et modifie la trajectoire de l'éclair.

Mode de fusion Spécifie la façon dont l'éclair est ajouté à la couche.

Réexécuter à chaque image Contrôle la génération image par image de l'éclair. Sélectionnez cette option pour inclure l'éclair dans chaque image. Pour que l'éclair se comporte de la même façon dans chaque image à chaque exécution, ne sélectionnez pas cette option. La sélection de cette option peut augmenter la durée du rendu.

Incrustation Luminance

Cet effet supprime les parties d'un élément dont la luminance ou la luminosité est spécifiée. La qualité de l'élément n'affecte pas l'effet Luminance.

Lorsque l'objet à partir duquel vous voulez créer un cache a une valeur de luminance différente de celle du fond, vous pouvez rendre le fond transparent en le surimprimant. Par exemple, pour créer un cache pour des notes de musique sur un fond blanc, vous pouvez surimprimer les valeurs plus claires ; les notes de musique deviennent alors la seule zone opaque.

Médiane

Cet effet remplace chaque valeur de pixel par la valeur médiane d'un pixel voisin selon un rayon donné. Avec des valeurs basses, cet effet permet de réduire le bruit. Avec des valeurs élevées, il donne à l'élément un aspect pictural.

Rayon Indique le nombre de pixels à prendre en compte dans l'effet Médiane. Avec un rayon de 1 par exemple, l'effet Médiane s'appliquera aux huit pixels voisins compris dans un rayon d'un pixel du pixel central.

Couche alpha Applique l'effet à la couche alpha de l'élément.

Dédoublement

Cet effet scinde l'image suivant un axe donné et reflète un côté sur l'autre. L'angle de réflexion détermine lequel des côtés se reflètera et à quel endroit. Vous pouvez varier l'axe et l'angle de réflexion avec le temps.

Centre Définit la position de l'axe. Cliquez dans la zone et déplacez la croix qui apparaît sur le point de l'image où vous souhaitez placer l'axe.

Angle de réflexion Définit l'angle de réflexion et par conséquent l'emplacement de la zone de réflexion sur l'élément. Un angle de 0 degré reflète le côté gauche sur le côté droit. Un angle de 180 degrés reflète le côté droit sur le côté gauche. Un angle de 90 degrés reflète la partie supérieure sur la partie inférieure. Un angle de 270 degrés reflète la partie inférieure sur la partie supérieure.

Mosaïque

Cet effet remplit un calque de rectangle de couleur unie. Cela permet notamment de créer une image fortement pixelisée.

Colonnes/Rangées Indique le nombre de divisions de la mosaïque dans chaque direction.

Couleurs nettes Applique à chaque carreau la couleur qu'avait son pixel central dans l'élément d'origine. Sinon, les carreaux prennent la couleur moyenne de la correspondante dans l'élément d'origine.

Incrustation Multiplication

Cet effet multiplie les valeurs de couleur d'une image et de l'élément sous-jacent et divise le résultat par 255 (la valeur des pixels maximale est de 8 bits). La couleur résultante n'est jamais plus claire que l'original.

Bruit

Cet effet altère de façon aléatoire la valeur des pixels sur l'ensemble de l'image.

Quantité Indique la quantité de bruit, c'est-à-dire le degré de déformation créée par le déplacement aléatoire des pixels. La plage s'étend de 0 % (pas d'effet) à 100 % (l'image devient généralement indiscernable).

Type Lorsque l'option Par couleur est utilisée, elle modifie séparément les valeurs Rouge, Vert et Bleu des pixels de l'image. Sinon, la même valeur s'applique à toutes les couches.

Ecrêtage Détermine si le bruit peut pousser une valeur de pixel à boucler sur elle-même. Lorsque la valeur de couleur d'un pixel est la plus forte, l'option Ecrêtage s'arrête à cette valeur. Sans cette option, la valeur de couleur boucle sur elle-même ou repart aux valeurs les plus basses. Lorsque cette option est sélectionnée, même un bruit de 100 % laisse l'image encore déchiffrable. Pour obtenir une image totalement brouillée, désactivez l'option et activez Par couleur.

Incrustation Non rouge

Cet effet rend les pixels non rouges de l'élément transparents.

Contraction

Cet effet déforme l'élément en tirant les bords de l'image vers le centre. Vous pouvez définir le pourcentage de contraction.

Pointillisme

Cet effet fractionne en points plus ou moins gros les aplats de couleur, à la manière des peintres pointillistes, en laissant apparaître un fond blanc entre les points. Dans la boîte de dialogue Pointillisme, vous pouvez régler la taille individuelle des cellules (les points) de 3 à 300 pixels.

Coordonnées polaires

Cet effet déforme l'élément en déplaçant chaque pixel de sa position dans le système de coordonnées x,y de l'image à la position correspondante dans le système de coordonnées polaires ou vice versa. On obtient ainsi des déformations inattendues qui varient considérablement selon l'image et les réglages employés. Le système de coordonnées cartésiennes standard définit un point en mesurant la distance horizontale (axe des x) et la distance verticale (axe des y) qui le séparent de l'origine. Le système de coordonnées polaires, en revanche, définit un point en mesurant le rayon depuis l'origine et son angle par rapport à l'axe des x .

Interpolation Indique l'intensité de la déformation. A 0 %, l'image est intacte.

Les deux options suivantes sont disponibles dans le menu contextuel Type de conversion.

Rectangulaire en polaire Déplace les pixels en utilisant les coordonnées x,y de chaque pixel comme coordonnées polaires. Par exemple, des coordonnées x,y de 2,3 deviennent en coordonnées polaires un rayon de 2 et un angle de 3 degrés. Les lignes horizontales deviennent des cercles et les lignes verticales des lignes radiales.

Polaire en rectangulaire Déplace les pixels en utilisant les coordonnées polaires de chaque pixel comme coordonnées x,y . Par exemple, des coordonnées polaires de rayon 10 et d'angle de 45 degrés deviennent des coordonnées cartésiennes x,y de 10,45.

Postérisation

Cet effet indique le nombre de niveaux tonals (ou valeurs de luminosité) pour chaque couche de l'image et mappe les pixels au plus proche. Par exemple, si vous choisissez deux niveaux tonals dans une image RVB, vous obtenez deux tons de rouge, deux tons de vert et deux tons de bleu. La plage des valeurs s'étend de 2 à 255. Si les résultats sont évidents lorsque vous réduisez le nombre de tons de gris dans une image en niveaux de gris, la Postérisation donne aussi des effets intéressants avec les images couleur.

Utilisez l'option Niveau pour ajuster le nombre de niveaux tonals de chaque couche auxquels les couleurs existantes seront mappées.

Postérisation temporelle

Cet effet bloque l'élément à un certain nombre d'images/secones. Si la Postérisation temporelle est utile telle quelle, elle offre néanmoins des possibilités plus subtiles. Vous pouvez ainsi verrouiller à 24 images/secones une bande vidéo à 60 trames/secones (puis réaliser le rendu à 60 trames/secones) pour obtenir un effet cinématographique. Cet effet est parfois appelé stroboscope sur les dispositifs matériels.

Le fait d'animer la valeur du curseur Nombre d'images/sec pourrait donner des résultats inattendus. Pour cette raison, seule l'interpolation par paliers est autorisée pour le nombre d'images/secones.

Amplification

Cet effet émule l'amplificateur de l'équipement vidéo standard. Il ajuste la teinte, la saturation et la luminance de l'élément.

Flou radial

Cet effet produit un flou léger en simulant le mouvement de zoom ou de rotation d'une caméra. Sélectionnez la méthode Rotation pour appliquer le flou le long de lignes circulaires concentriques, comme si la caméra pivotait sur son axe. Sélectionnez la méthode Zoom pour appliquer le flou le long de lignes rayonnant depuis le centre. Déplacez le point dans la zone Centre du flou pour modifier l'origine du flou. Vous pouvez également définir la Valeur du flou de 1 à 100. Avec la méthode Rotation, cette valeur représente le degré de rotation ; avec la méthode Zoom, elle représente l'intensité du flou.

Accélération

Cet effet crée un dégradé de couleur, en opérant une fusion avec le contenu de l'image initiale. Crée des accélérations linéaires ou radiale, et change la position et les couleurs de l'accélération dans le temps. Utilisez les options Début d'accélération et Fin d'accélération pour spécifier les positions de début et de fin. Utilisez le contrôle Diffusion de l'accélération pour disperser les couleurs de l'accélération et éliminer les effets de bande.

Remarque : généralement, les accélérations ne passent pas bien à la télévision ; d'importants effets de bande surviennent parce que le signal de chrominance de diffusion ne contient pas une résolution suffisante pour reproduire l'accélération de façon fluide. Le contrôle Diffusion de l'accélération disperse les couleurs de l'accélération, supprimant ainsi les effets de bande visibles à l'oeil humain.

Correction de scintillement

Cet effet diminue les fréquences verticales élevées pour rendre les images plus conformes aux médias entrelacés (comme la vidéo NTSC). En effet, les images contenant de très fines lignes horizontales peuvent scintiller de façon désagréable une fois télédiffusées. L'effet Correction de scintillement atténue les bords horizontaux pour réduire le scintillement.

Remarque : le scintillement peut provenir de trames qui n'ont pas été séparées.

Cache de suppression

Cet effet supprime les franges des éléments qui sont prémultipliés avec une couleur. Il est utile pour combiner des couches alpha avec des textures de remplissage de fichiers distincts. Si vous importez un métrage comportant une couche alpha prémultipliée, ou si vous créez des couches alpha avec After Effects, vous devrez peut-être supprimer les halos des images. Les halos sont générés par un contraste élevé entre la couleur de l'image et la couleur de fond ou du cache. Supprimer ou modifier la couleur du cache permet de supprimer les halos.

Utilisez l'option Couleur de fond pour indiquer la couleur de fond lorsque vous voulez modifier la couleur d'un cache.

Multiplication

Cet effet divise l'écran en carreaux et affiche l'image entière dans chacun d'eux. Déplacez le curseur pour indiquer le nombre de carreaux par colonne et par rangée.

Incrustation Différence RVB

Cet effet crée la transparence en supprimant des pixels d'une couleur ou d'une plage de couleurs spécifiée. Pour sélectionner une couleur, cliquez sur le nuancier ou faites glisser la pipette vers une couleur dans la fenêtre Moniteur.

Ondulation

Cet effet génère un motif ondulant sur l'élément comme des vaguelettes à la surface d'un étang. Vous pouvez régler la forme, l'intensité et le sens de ces vaguelettes, et aussi définir la couleur de fond.

Enroulement

Cet effet fait rouler l'image de gauche à droite, de haut en bas ou vice versa, comme si l'image se trouvait sur un cylindre en rotation.

Incrustation Filtre

Cet effet multiplie les niveaux de luminosité inversée des couleurs de l'élément et ceux de l'image générée par les éléments des pistes inférieures. La couleur résultante n'est jamais plus foncée que l'original. L'option Filtre est similaire à la technique traditionnelle de surimpression de deux négatifs de film différents et à l'impression du résultat.

Plus net

Cet effet augmente le contraste là où il existe des variations de couleurs.

Netteté des contours

Cet effet détecte les zones de l'élément où des transitions de couleurs significatives ont lieu, et les accentue. Cet effet ne permet pas l'utilisation d'images clés.

Cisaillement

Cet effet déforme l'image suivant une courbe. Manipulez la ligne située au milieu de la boîte de dialogue pour dessiner la courbe qui servira de repère de déformation. Vous pouvez ajuster chaque point de la courbe. Indiquez le traitement à appliquer aux zones de l'image que le Cisaillement n'affecte pas :

Reboucler Boucle l'image pour remplir les espaces indéfinis, de sorte que la zone reçoit le contenu de la zone qui lui fait face de l'autre côté de l'image.

Répéter les pixels sur le bord Etend dans la direction spécifiée les couleurs des pixels situés le long du bord de l'image. Cette méthode crée un effet de rayures si les pixels de bord sont différents.

Solarisation

Cet effet crée un mélange entre une image négative et une image positive, ce qui génère un effet halo. L'effet est analogue à celui obtenu en exposant brièvement une épreuve à la lumière durant le développement.

Sphérisation

L'effet Sphérisation, qui plaque l'image sur une forme sphérique, permet de donner un aspect tridimensionnel aux objets texte ou graphiques. Vous pouvez régler l'intensité de la sphérisation de - 100 (aspect concave) à 100 (aspect convexe). Vous pouvez également définir la direction dans laquelle l'effet sera appliqué : Horizontal, Vertical ou Normal (toutes les directions).

Stroboscope

Cet effet effectue à intervalles irréguliers une opération arithmétique sur l'image. Par exemple, toutes les cinq secondes, l'élément devient entièrement blanc pendant un dixième de seconde ou les couleurs s'inversent à intervalles aléatoires.

Part de l'original Indique l'intensité, ou luminosité, de l'effet. A la valeur 0, l'effet se manifeste à pleine intensité ; les valeurs plus basses diminuent l'intensité de l'effet.

Durée Définit la durée en secondes de l'effet.

Période Définit la durée en secondes entre le début de chaque effet stroboscopique. Par exemple, si vous fixez la Durée à 0,1 seconde et la Période à 1,0 seconde, l'effet s'appliquera durant 0,1 seconde et ne se manifestera à nouveau que 0,9 seconde plus tard. Si vous attribuez à Période une valeur inférieure à celle de Durée, l'effet sera constant.

Probabilité aléatoire Définit la probabilité pour une image donnée de recevoir l'effet, d'où l'impression d'un effet aléatoire.

Mode Indique le mode d'application de l'effet. Couleurs applique l'effet à toutes les couches de couleurs. Transparent rend l'élément transparent lorsque l'effet se manifeste.

Opérateur Définit l'opérateur arithmétique à utiliser lorsque l'option Couleurs est sélectionnée dans le menu Stroboscope. L'option par défaut est Copier.

Placage de texture

Cet effet applique à un élément la texture d'un autre. Vous pouvez, par exemple, plaquer sur un arbre la texture d'un mur de briques, tout en contrôlant la profondeur de la texture et la source lumineuse apparente.

Disposition Indique le mode d'application de l'effet. Juxtaposer applique la texture de façon répétée sur l'ensemble de l'élément. Centrer place la texture au milieu de l'élément. Adapter étire la texture aux dimensions de l'élément sélectionné.

Carreaux

Cet effet fragmente l'élément en une série de carreaux. Dans la boîte de dialogue de l'effet, vous indiquez le nombre de carreaux verticaux, la distance de décalage maximale d'un carreau par rapport à sa position initiale et le type de remplissage à appliquer entre les carreaux. Vous pouvez appliquer à cette zone un fond blanc (couleur d'arrière-plan), un fond noir (couleur de premier plan), un négatif de l'image ou l'image d'origine. Vous pouvez également définir cette zone comme transparente en appliquant Transparence, en sélectionnant Couche alpha, puis en sélectionnant Couleur d'arrière-plan ou Couleur de premier plan.

Teinte

Cet effet modifie les informations de couleur de l'image. Pour chaque pixel, la valeur de luminance définit un mélange de deux couleurs. Les options Foncée et Claire indiquent les couleurs sombres auxquelles les pixels clairs seront mappés. Les pixels intermédiaires reçoivent des valeurs intermédiaires. L'option Facteur détermine l'intensité de l'effet.

Incrustation Cache de piste

Cet effet crée des zones transparentes dans un élément qui correspondent aux niveaux de luminance d'un autre élément. Les zones transparentes affichent l'image générée par des éléments dans des pistes inférieures. Pour exclure l'élément du cache de la sortie, sélectionnez l'élément, puis choisissez Élément > Activer.

Transformation

Cet effet applique à l'élément des transformations géométriques bidimensionnelles. Utilisez l'effet Transformation pour incliner l'élément le long d'un axe donné. Appliquez l'effet Transformation plutôt que des effets fixes pour interpréter le point d'ancrage, la position ou l'opacité avant d'autres effets standard.

Point d'ancrage Définit le point, en coordonnées x,y , autour duquel l'image sera mise à l'échelle ou inclinée.

Position Définit l'emplacement, en coordonnées x,y , du centre (point d'ancrage) de l'élément.

Hauteur d'échelle Augmente ou diminue la hauteur d'échelle selon un pourcentage de la hauteur de l'élément source.

Largeur d'échelle Augmente ou diminue la largeur d'échelle selon un pourcentage de la largeur de l'élément source.

Echelle uniforme Met à l'échelle la hauteur et la largeur proportionnellement.

Inclinaison Indique le degré d'inclinaison.

Axe oblique L'axe selon lequel l'élément est incliné. Si la valeur spécifiée est 0, elle ne produit aucun effet.

Rotation Indique le nombre de rotations complètes et le degré de rotation de l'élément.

Opacité Indique le degré de transparence de l'image, en pourcentage.

Remarque : Transformation est un effet Adobe After Effects qui inclut le contrôle Angle obturateur et l'option Utiliser la composition (ces deux contrôles s'appliquent uniquement à Adobe After Effects).

Tourbillon

Cet effet déforme l'image par rotation autour d'un point. La déformation est plus marquée au centre qu'aux extrémités. Vous pouvez fixer l'angle de rotation entre - 999 pixels et + 999 pixels.

Miroir vertical

Cet effet inverse l'élément de haut en bas. Cet effet ne permet pas l'utilisation d'images clés.

Stabilité verticale

Cet effet fait remonter l'élément vers le haut ; un réglage similaire existe sur les téléviseurs. Cet effet ne permet pas l'utilisation d'images clés.

Onde

Cet effet applique à l'élément une déformation ondulatoire.

Nombre de générateurs Indique le nombre d'ondes, de 1 à 999.

Longueur d'onde Indique la distance entre une crête d'onde et la suivante, sur une plage de valeur de 1 à 999.

Amplitude Indique la hauteur de l'onde, sur une plage de valeurs de 1 à 999

Phase initiale aléatoire Sélectionne de façon aléatoire une valeur entre les valeurs minimales et maximales de longueur d'onde et d'amplitude ; sinon, les ondes s'affichent selon une amplitude et une fréquence uniforme.

Echelle Définit la magnitude de la déformation, horizontalement comme verticalement. A la valeur 0, l'image ne subit aucune déformation.

Type Les trois types possibles sont Sinusoïdale (crête arrondie), Triangulaire (crête pointue) et Carrée (crête droite).

Zones non définies Indique le traitement à appliquer aux zones vierges de l'image, là où l'élément n'atteint plus les bords. L'option Rebouclage force l'image à boucler dans l'extrémité opposée de l'image de façon à remplir l'espace ; l'option Répéter les pixels sur le bord étend les couleurs des pixels situés sur le bord de l'élément.

Soufflerie

Cet effet déforme l'élément comme si le vent avait soufflé sur les pixels. Pour définir l'amplitude de la déformation, choisissez l'option Vent, Rafale ou Zigzag. Vous pouvez également indiquer la direction du vent.

Zigzag

Cet effet déforme l'élément de façon radiale.

Amplitude Représente la magnitude de la déformation ; saisissez une valeur comprise entre -100 et + 100.

Inflexions Représente le nombre de virages effectués par le zigzag depuis le centre de l'élément jusqu'à son extrémité ; saisissez une valeur comprise entre 1 et 20.

Type Définit le mode de déplacement des pixels dans l'élément. Ronds dans l'eau déplace les pixels du coin supérieur gauche vers le coin inférieur droit ; Hors du centre les déplace vers le centre de l'élément ou en sens inverse ; Autour du centre les fait tourner autour du centre de l'élément.

Effets audio disponibles dans Premiere Pro

Adobe Premiere Pro offre une vaste gamme d'effets audio destinés à transformer ou à améliorer les propriétés des éléments audio. La plupart des effets audio sont disponibles en version mono, stéréo et 5.1 et peuvent être appliqués aux éléments ou aux pistes, sauf indication contraire.

Remarque : chaque effet audio intègre une option permettant de l'activer ou de le désactiver en fonction des images clés définies.

Balance

Cet effet permet de contrôler les volumes relatifs des canaux gauche et droit. Les valeurs positives augmentent la proportion du canal droit et les valeurs négatives diminuent celle du canal gauche. S'applique uniquement aux éléments vidéo.

Largeur de bande

Cet effet supprime les fréquences qui se produisent hors de la plage spécifiée, ou bande de fréquences.

Centre Indique la fréquence au centre de la plage spécifiée.

Q Indique la largeur de bande à conserver. Des réglages faibles créent une plage de fréquences étendue et des réglages élevés créent une bande de fréquences étroite.

Grave

Cet effet permet d'augmenter ou de diminuer les basses fréquences (200 Hz et inférieure). Amplification indique le nombre de décibels dont il faut augmenter les basses fréquences.

Volume de couche

Cet effet permet de contrôler indépendamment le volume de chacune des couches dans un élément ou une piste stéréo ou 5.1. Le volume est mesuré en décibels.

Réduction du bruit

Cet effet détecte automatiquement le bruit et le supprime. Utilisez-le pour supprimer le bruit des enregistrements analogiques, par exemple des enregistrements de bandes magnétiques.

Niveau Indique le niveau (en décibels) de bruit lors de la lecture de l'élément.

Arrêt sur image Arrête l'estimation du niveau de bruit sur la valeur en cours. Utilisez cette option pour localiser le bruit dans et hors d'un élément.

Réduction Indique le niveau de bruit à supprimer dans une plage de -20 à 0 dB.

Décalage Définit une valeur de décalage entre le niveau de bruit détecté automatiquement et la valeur définie par l'utilisateur. Cette valeur doit être comprise entre -10 et +10 dB. Le décalage permet un contrôle supplémentaire lorsque la réduction de bruit automatique n'est pas suffisante.

Délai

Cet effet ajoute un écho au son de l'élément audio après un laps de temps donné.

Retard Indique le laps de temps avant que l'écho se produise. La valeur maximale est de 2 secondes.

Rétroaction Indique le pourcentage du signal de retard à ajouter au retard pour créer des échos de descente.

Mixage Contrôle le nombre d'échos.

Plage dynamique

Cet effet intègre un jeu d'options qui peuvent être combinées ou utilisées indépendamment pour régler le son. Utilisez les contrôles graphiques de la vue Configuration personnalisée, ou modifiez les valeurs dans la vue Paramètres individuels.

Porte Coupe un signal lorsque le niveau tombe au-dessous du seuil spécifié. Utilisez cette option pour supprimer les signaux de fond non voulus dans les enregistrements, par exemple un signal de fond dans une voix hors champ. Définissez la fermeture de la porte lorsque la personne ne parle pas, ce qui supprime tous les autres sons. Les couleurs du voyant indiquent le mode de porte : ouvert (vert), attaque ou libération (jaune) et fermé (rouge). Utilisez les options suivantes pour la porte :

- Seuil indique le niveau (entre -60 et 0 dB) devant être dépassé par le signal entrant pour ouvrir la porte. Si le signal est inférieur à ce niveau, la porte se ferme et le signal entrant est muet.
- Attaque indique le temps requis pour ouvrir la porte lorsque le niveau du signal dépasse le seuil.
- Temps de libération indique le temps (entre 50 et 500 ms) requis pour fermer la porte lorsque le signal retombe sous le seuil.
- Temps d'ouverture indique la durée (entre 0,1 et 1000 ms) pendant laquelle la porte reste ouverte après que le signal est retombé sous le seuil.

Compression Equilibre la plage dynamique pour créer un niveau cohérent tout au long de la durée de l'élément en augmentant le niveau des sons faibles et en réduisant le niveau des sons forts. Utilisez les options suivantes pour le compresseur :

- Seuil définit le niveau (compris entre -60 et 0 dB) devant être dépassé par le signal pour nécessiter la compression. Les niveaux inférieurs au seuil ne sont pas concernés.
- Rapport définit le rapport de compression à hauteur de 8:1. Par exemple, si le rapport est de 5:1, et que le niveau en entrée augmente de 5 dB, la sortie augmente uniquement de 1 dB.
- Attaque indique le temps (compris entre 0,1 et 100 ms) requis pour répondre au signal qui dépasse le seuil.
- Temps de libération indique le temps (compris entre 10 et 500 ms) nécessaire pour que le gain revienne au niveau d'origine, lorsque le signal est au-dessous du seuil.
- Auto calcule le temps de libération en fonction du signal entrant.
- Compensation règle le niveau de sortie (compris entre -6 et 0 dB) afin de compenser la perte de gain générée par la compression.

Expanseur Réduit tous les signaux en dessous du seuil spécifié au rapport défini. Le résultat est similaire à celui de l'option porte mais plus subtil. Utilisez les options suivantes avec l'expanseur :

- Seuil indique le niveau devant être atteint par le signal pour activer l'expanseur. Les niveaux supérieurs au seuil ne sont pas concernés.

- Rapport définit le taux de développement du signal, à hauteur de 5:1. Par exemple, si le rapport est de 5:1, une baisse du niveau de 1 dB est développée de 5 dB, ce qui entraîne une baisse plus rapide du signal.

Limiteur Réduit l'écrêtage des clips audio qui contiennent des variations de signal. Par exemple, en harmonisant les variations qui dépassent 0 dB dans un fichier audio, le niveau global du son ne doit pas être réduit sous 0 dB pour éviter l'écrêtage. Utilisez les options suivantes avec le limiteur :

- Seuil indique le niveau maximal du signal, compris entre -12 et 0 dB. Tous les signaux qui dépassent le seuil sont réduits au même niveau que le seuil.
- Temps de libération indique le délai (compris entre 10 et 500 ms) requis pour que le gain revienne au niveau normal après un élément.

Ecrêtage doux réduit l'écrêtage de la même façon que le limiteur sans limitations strictes. Cette option ajoute un bord à certains signaux pour permettre de mieux les définir dans un mixage global.

Egaliseur

Cet effet agit en tant qu'*égaliseur de paramètres*, ce qui signifie qu'il contrôle la fréquence, la largeur de bande et le niveau en utilisant plusieurs bandes. Cet effet intègre trois bandes moyennes, une bande haute et une bande basse entièrement paramétrables. Les bandes haute et basse sont des filtres d'atténuation par défaut. Le gain est constant. L'option Couper permet de basculer la bande basse et la bande haute entre les filtres d'atténuation et les filtres de coupure. Le gain est de -12 dB par octave et est désactivé en mode de coupure.

Utilisez les contrôles graphiques de la vue Configuration personnalisée, ou modifiez les valeurs dans la vue Paramètres individuels. La vue Configuration personnalisée permet de contrôler les paramètres des bandes de filtres dans la fenêtre Fréquence en faisant glisser les poignées des bandes. Chaque bande intègre un contrôle pour la fréquence et le gain. Les bandes moyennes intègrent deux options supplémentaires pour régler le facteur d'égalisation.

Fréquence Indique la valeur dont il faut augmenter ou diminuer la bande (comprise entre 20 et 2000 kHz).

Gain Indique la valeur dont il faut augmenter ou diminuer la bande (comprise entre -20 et 20 dB).

Couper Modifie la fonctionnalité du filtre d'atténuation.

Q Indique la largeur de chaque bande de filtre (comprise entre 0,05 et 5 octaves).

Sortie Indique la valeur de gain à compenser pour augmenter ou réduire les bandes de fréquences sur le gain de sortie de l'égaliseur.

Voie gauche et Voie droite

L'effet Voie gauche duplique les informations du canal droit de l'élément audio et les place dans le canal gauche sans tenir compte des informations d'origine du canal gauche de l'élément. L'effet Voie droite duplique les informations du canal gauche dans le canal droit sans tenir compte des informations d'origine dans le canal droit. S'applique aux éléments audio stéréo uniquement.

Passe-haut, Passe-bas

L'effet Passe-haut supprime les fréquences inférieures à la fréquence de coupure spécifiée. L'effet Passe-bas supprime les fréquences supérieures à la fréquence de coupure spécifiée.

Inversion

Cet effet inverse la phase de tous les canaux.

Compression multibande

Cet effet est un effet de compression à trois bandes qui contrôle chacune des bandes. Utilisez cet effet à la place de la compression dans Plage dynamique si vous souhaitez une compression plus faible.

Utilisez les contrôles graphiques de la vue Configuration personnalisée, ou modifiez les valeurs dans la vue Paramètres individuels. La vue Configuration personnalisée affiche les trois bandes (basse, moyenne, haute) dans la fenêtre Fréquence. Vous pouvez contrôler le gain de chacune des bandes en modifiant les poignées pour compenser le gain et la plage de fréquences. Les poignées de la bande moyenne indiquent la fréquence de transition des bandes. Faites glisser les poignées pour régler la fréquence correspondante.

L'effet Compression multibande comporte les contrôles suivants :

Solo Lit la bande active uniquement.

Compensation Modifie les niveaux en décibels.

Sélection de bande Sélectionne une bande.

Fréquence de transition Augmente la plage de fréquences pour la bande sélectionnée.

Sortie Indique la modification du gain en sortie pour compenser la réduction ou l'augmentation du gain générée par la compression. Cela permet de conserver les différents réglages de gain individuels.

Utilisez les contrôles suivants pour chacune des bandes :

Seuil 1-3 Définit le niveau (compris entre -60 et 0 dB) devant être dépassé par le signal pour nécessiter la compression.

Rapport 1-3 Indique le taux de compression à hauteur de 8:1.

Attaque 1-3 Définit le temps (compris entre 0,1 et 100 ms) nécessaire pour répondre au signal qui dépasse le seuil.

Temps de libération 1-3 Indique le délai requis pour que le gain revienne au niveau d'origine lorsque le signal est inférieur au seuil.

Compensation 1-3 Règle le niveau de sortie (compris entre -6 et +12 dB) afin de compenser la perte de gain générée par la compression.

Retard de référence sonore multiple

Cet effet ajoute jusqu'à quatre échos du son d'origine à l'élément.

Retard 1-4 Indique le laps de temps qui sépare le son d'origine et son écho. La valeur maximale est de 2 secondes.

Rétroaction 1-4 Indique le pourcentage du signal de retard à ajouter au retard pour créer plusieurs échos de descente.

Niveau 1-4 Contrôle le volume de chacun des échos.

Mixage Contrôle le nombre d'échos en retard ou non.

Prélèvement

Cet effet supprime les fréquences qui se trouvent près du point spécifié. L'option Centre indique la fréquence à supprimer. Pour filtrer le bourdonnement de fond électrique, saisissez la valeur correspondant à la fréquence des lignes électriques utilisées là où l'élément a été enregistré. Par exemple, saisissez 60 Hz pour l'Amérique du Nord ou le Japon, 50 Hz pour la plupart des autres pays.

Egalisation paramétrique

L'effet Egalisation paramétrique augmente ou diminue les fréquences proches de la fréquence Centre spécifiée.

Centre Indique la fréquence au centre de la plage spécifiée.

Q Indique la plage de fréquences à affecter. Un réglage bas crée une bande étroite, un réglage haut crée une bande étendue. La valeur de modification des fréquences est définie en décibels par le paramètre Amplification. Ce paramètre indique la valeur dont il faut modifier la largeur spécifiée en décibels.

Amplification Indique la valeur dont il faut augmenter ou diminuer la plage de fréquences (comprise entre -20 et +20 dB).

Variateur de hauteur

Cet effet modifie la hauteur du signal entrant. Utilisez cet effet pour approfondir les voix hautes ou vice-versa. Vous pouvez modifier chacune des propriétés en utilisant les contrôles graphiques de la vue Configuration personnalisée, ou en modifiant les valeurs dans la vue Paramètres individuels.

Hauteur Indique la modification de la hauteur en demi-tons. La plage modifiable est comprise entre -12 et +12 demi-tons.

Réglage Indique le réglage entre la grille des demi-tons du paramètre Hauteur.

Formant Empêche que les formants des éléments audio soient affectés. Par exemple, utilisez ce contrôle pour augmenter la hauteur d'une voix haute pour empêcher qu'elle ressemble à celle d'un dessin animé.

Réverbération

Cet effet ajoute ambiance et chaleur à un élément audio en simulant le son émis dans une pièce.

Pré-délai Indique le laps de temps entre le signal et la réverbération. Ce réglage est lié à la distance parcourue par un son entre les murs de réflexion et la personne qui écoute dans un réglage live.

Utilisez les contrôles graphiques de la vue Configuration personnalisée, ou modifiez les valeurs dans la vue Paramètres individuels.

Absorption Indique le pourcentage d'absorption du son.

Taille Indique la taille de la pièce en pourcentage.

Densité Indique la densité de la queue de réverbération. La valeur taille indique la plage dans laquelle vous pouvez définir la densité.

Atténuation basse Indique la valeur d'atténuation pour les basses fréquences (en décibels). Atténuer les basses fréquences permet d'empêcher la réverbération d'émettre des bruits confus.

Atténuation haute Indique la valeur d'atténuation pour les hautes fréquences (en décibels). Les réglages bas rendent le son de réverbération plus doux.

Mixage Contrôle la réverbération.

Permuter les couches

Cet effet modifie le positionnement des informations de la couche gauche et de la couche droite. S'applique uniquement aux éléments vidéo.

Aigu

Cet effet permet d'augmenter ou de diminuer les hautes fréquences (400 Hz et supérieure). Le contrôle Amplification indique la valeur en décibels à augmenter ou diminuer.

Volume

Utilisez l'effet Volume à la place de l'effet Volume fixe pour rendre l'effet Volume avant les autres effets standard. L'effet volume crée une enveloppe pour un élément ; vous pouvez ainsi augmenter le niveau du son sans *écrêtage*. L'écrtage se produit lorsque le signal dépasse la plage dynamique acceptable pour le matériel et déforme souvent le son. Des valeurs positives indiquent une augmentation du volume et des valeurs négatives une diminution du volume. L'effet Volume est disponible uniquement pour les éléments.

Effets supprimés

Vous pouvez ouvrir, prévisualiser et afficher le rendu de projets Adobe Premiere 6.5 et 6.0 qui contiennent des effets qui ne sont pas fournis avec Premiere Pro. Les nouveaux effets remplacent la plupart des effets précédents et intègrent des fonctionnalités comparables si elles n'ont pas été améliorées. Premiere Pro conserve les effets supprimés pour la compatibilité avec les projets antérieurs ; cependant, vous ne pouvez pas les réutiliser.

Vous pouvez ouvrir des projets Premiere 5.0 dans Premiere 6.0 ou 6.5 pour prévisualiser et afficher le rendu des effets. Cependant, Premiere Pro ne prend pas en charge les effets de Premiere 5.0 et les supprime si vous ouvrez un projet Premiere 6.0 qui en contient.

Les effets suivants n'existent plus ou ont été renommés dans Premiere Pro : Lecture en sens inverse (audio et vidéo), Optimiser le flou gaussien, Flou, Plus flou, Teinte et saturation, Panoramique, Mosaïque, Polarisation, Plus net, Stroboscope et Bruit vidéo.

Galerie d'effets

Les exemples ci-après illustrent quelques-uns des effets vidéo disponibles dans Premiere Pro. Pour voir un effet qui ne figure pas dans la galerie, appliquez-le et prévisualisez-le dans la fenêtre Moniteur.



Image originale



Biseau alpha



Contours biseautés



Luminosité/Contraste



Défaut de mise au point



Élément



Balance des couleurs



Recadrage



Cristallisation



Flou directionnel



Lissage



Estampage



Masquage par extraction



Flou accéléré



Détection des contours



Flou gaussien



Image originale



Miroir horizontal



Inversion



Déformation de la lentille



Halo



Eclair



Dédoublément



Mosaïque



Bruit



Contraction



Pointillisme



Postérisation



Flou radial



Multiplication



Plus net



Contours plus nets



Image originale



Cisaillement



Solarisation



Sphérisation



Placage de texture



Carreaux



Teinte



Tourbillon



Miroir vertical



Onde



Soufflerie



Zigzag

Production de la vidéo définitive

Introduction

Une fois le montage des éléments en séquences achevé, vous pouvez créer la vidéo finale. Les options choisies pour la vidéo finale dépendent de l'emploi auquel vous la destinez.

Premiere Pro vous aide à créer des vidéos pour différents usages :

- Exportation d'une séquence sur DVD.
- Enregistrement d'une séquence directement sur bande vidéo lors de la lecture à partir d'un ordinateur.
- Exportation de fichier vidéo pour affichage Web.
- Exportation de fichier AVI ou QuickTime à visionner depuis un disque dur, une cartouche amovible ou un CD-ROM. Les modules externes permettent également d'exporter des formats fournis par d'autres éditeurs de logiciels ou livrés avec les cartes d'acquisition vidéo.

Pour créer un film à partir d'un projet Premiere Pro, vous devez posséder le matériel adapté au transfert de la vidéo ou du film ou avoir accès à un fournisseur de services proposant l'équipement et les services appropriés.

Pour plus d'informations sur les films, reportez-vous à la section « [Réalisation d'un film cinéma](#) », page 340.

Exportation sur DVD

Si un lecteur DVD compatible est connecté à votre ordinateur, vous pouvez créer un DVD directement à partir d'une séquence. Premiere Pro optimise l'espace disponible sur un DVD en équilibrant automatiquement les propriétés, notamment débit des données et qualité de l'image. Un DVD créé en utilisant Premiere Pro est automatiquement lu à partir du début lorsque vous l'insérez dans un lecteur. Pour permettre aux utilisateurs de contrôler le DVD par la biais d'un menu de chapitres, vous devez utiliser un programme de création de DVD, par exemple, Adobe Encore DVD. Néanmoins, vous pouvez préparer la vidéo avec Premiere Pro, puis l'exporter dans un format DVD standard pour l'utiliser dans un programme de création.

Etant donné que Premiere Pro crée des fichiers brouillon sur le disque dur de votre ordinateur lors de l'exportation, vérifiez que l'espace de stockage est suffisant pour un DVD complet avec de l'espace supplémentaire. Pour plus d'informations sur la création de DVD dans Premiere Pro, reportez-vous à la section « [Configuration pour sortie DVD](#) », page 318.



Pour exporter une séquence sur DVD :

- 1 Ouvrez la séquence à exporter sur DVD.
- 2 Choisissez Fichier > Exporter > Exportation sur DVD.
- 3 Sélectionnez le panneau Général, puis les réglages. Pour plus d'informations sur les réglages de cette boîte de dialogue, reportez-vous à la section « [Réglages d'exportation sur DVD](#) », page 317.
- 4 Sélectionnez le panneau Codage, puis les réglages.
- 5 Sélectionnez le panneau Graveur de DVD, puis les réglages.
- 6 Le cas échéant, sélectionnez le panneau Résumé, puis vérifiez les réglages.
- 7 Vérifiez qu'un DVD vierge compatible est inséré dans le lecteur, puis cliquez sur Graver le CD pour commencer à graver un DVD. Si vous ne disposez pas d'un lecteur DVD, l'option Graver le CD n'est pas disponible.

Réglages d'exportation sur DVD

Les réglages suivants sont disponibles dans le panneau Général :

Nom du CD Pour modifier le nom, choisissez Personnalisé dans le menu contextuel Nom du CD, entrez un nom, puis cliquez sur OK. Le nom de fichier par défaut est généré automatiquement par Premiere Pro en fonction de la date et de l'heure auxquelles vous choisissez la commande Exportation sur DVD.

Points de chapitre au Sélectionnez cette option pour créer automatiquement une marque de chapitre au point de montage. Vous ne pouvez pas créer de menu de chapitres dans Premier Pro, cependant cette option permet à un contrôleur vidéo de parcourir le DVD en utilisant des boutons de chapitre.

Lecture en boucle Sélectionnez cette option pour lire le DVD à partir du début du programme lorsque la fin du programme est atteinte.

Les réglages suivants sont disponibles dans le panneau Codage :

Préconfiguration Sélectionnez une préconfiguration de réglages de transcodage dans le menu. Pour personnaliser les réglages, reportez-vous à la section « [Utilisation des préconfigurations de transcodage Adobe Media Encoder](#) », page 319.

Commentaire Cette option fournit une description de la préconfiguration en cours. Pour modifier cette description, cliquez sur le bouton Modifier. La boîte de dialogue Transcodage s'ouvre et permet d'entrer une nouvelle description. Cependant, cela remplace la préconfiguration en cours. Par conséquent, le nom de la configuration devient « Préconfiguration personnalisée », sauf si vous l'enregistrez lorsque vous modifiez le commentaire.

Modifier Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Transcodage, ajuster les réglages et créer une préconfiguration personnalisée que vous pouvez enregistrer. Vous pouvez également importer un réglage de la boîte de dialogue Transcodage.

Plage d'exportation Choisissez si vous voulez exporter la séquence entière (par défaut) ou la zone de travail définie dans l'échelle de temps de la séquence.

Trames Sélectionnez un réglage de dominance de champ uniquement pour remplacer les réglages correspondants de la préconfiguration sélectionnée.

Maximiser le débit Sélectionnez cette option pour calculer et utiliser le débit le plus élevé qui permettra au contenu de tenir sur le DVD. Le débit spécifié dans la préconfiguration sélectionnée est remplacé. Le calcul du débit est basé sur la durée d'exportation et sur l'espace disque disponible sur le DVD.

Forcer le débit variable Sélectionnez cette option pour remplacer la préconfiguration et faire varier le débit en fonction du contenu. Cette option est disponible uniquement si l'option Maximiser le débit est sélectionnée.

Remarque : *seuls les débits préconfigurés sont pris en charge par le support technique Adobe.*

Les réglages suivants sont disponibles dans le panneau Graveur de DVD :

Graveur de DVD Sélectionnez un graveur de DVD parmi ceux qui sont disponibles sur l'ordinateur.

Renumeriser Cliquez sur ce bouton pour vérifier les graveurs de DVD connectés. La commande Exportation sur DVD détecte uniquement les graveurs connectés et activés lorsque vous exécutez Premiere Pro. Si vous avez connecté et activé des graveurs après cette opération, ils ne seront pas reconnus tant que vous n'aurez pas cliqué sur Annuler, redémarré Premiere Pro, puis choisi Exportation sur DVD.

Nombre de copies Entrez le nombre de fois que vous voulez graver le programme DVD au cours de cette session. Lorsqu'un disque est terminé, un message indiquant d'insérer un autre disque s'affiche jusqu'à ce que tous les disques spécifiés soient gravés.

Etat du graveur Prêt indique que Premiere Pro peut graver un DVD dans le graveur sélectionné. Aucun détecté signifie qu'aucun lecteur DVD n'est reconnu. Vérifiez les connexions, puis cliquez sur Renumeriser. Disque non reconnu signifie que le lecteur peut contenir un disque qui n'est pas un DVD. Disque plein signifie que l'espace disponible sur le disque présent dans le lecteur n'est pas suffisant pour graver la séquence sélectionnée.

Options de gravure Par défaut, l'option Graver le CD est sélectionnée et permet de graver un DVD lorsque vous cliquez sur Graver le CD. Tester simule la gravure de DVD au cas où vous voudriez vérifier les erreurs sur le support. Tester et graver le CD exécute le test, puis grave un DVD si aucune erreur n'est détectée lors du test.

Configuration pour sortie DVD

Le contenu d'un DVD est compressé conformément à des spécifications précises, de façon à permettre sa lecture sur un large éventail de lecteurs. Lorsque vous préparez un métrage pour un projet DVD, accordez une attention particulière à la taille et au débit des images, de façon à ce que les éléments conservent leur qualité lors de la transition vers le DVD.

Cette transition est appelée *transcodage* et est contrôlée par Premiere Pro en utilisant les préconfigurations dans Adobe Media Encoder. Si vous utilisez la commande Exportation sur DVD (voir la section « [Exportation sur DVD](#) », [page 316](#)), vous pouvez choisir des préconfigurations déjà optimisées pour la sortie DVD.

Préparation du contenu vidéo pour le DVD

Pour des résultats optimaux, vérifiez que vous réalisez l'acquisition ou la gravure de la vidéo conformément aux spécifications suivantes :

- Taille d'image : 720 x 480 (standard NTSC) ou 720 x 576 (standard PAL). Si votre projet utilise une taille d'image différente, l'option Exportation sur DVD la met automatiquement à l'échelle.
- Fréquence d'images 29,97 i/s (NTSC) ou 25 i/s (PAL). L'intégralité d'un métrage vidéo d'un même projet doit avoir la même fréquence d'images.
- Rapport largeur/hauteur : 4:3 ou 16:9 (grand écran).

Préparation du contenu audio pour le DVD

Pour des résultats optimaux, vérifiez que vous réalisez l'acquisition ou la gravure audio conformément aux spécifications suivantes :

- Taille en bits des données audio : 16 bits.
- Echantillonnage audio : 48 kHz.

Activation du codeur MPEG

Le codage MPEG (Motion Picture Experts Group) est très répandu dans les standards destinés au contenu vidéo numérique. Premiere Pro intègre le codeur MPEG Main Concept. Lorsque vous utilisez pour la première fois une fonctionnalité qui requiert ce codeur, une boîte de dialogue vous permettant d'activer ou d'enregistrer le codeur MPEG installé avec Premiere Pro s'affiche. Le cas échéant, suivez les instructions qui s'affichent. Vous pourrez activer le codeur sur le Web ou par téléphone.

Utilisation des préconfigurations de transcodage Adobe Media Encoder

La boîte de dialogue Transcodage permet de gérer les préconfigurations de transcodage. Cette dernière s'affiche lorsque vous choisissez Fichier > Exporter > Adobe Media Encoder. Les réglages par défaut permettent d'obtenir une qualité optimale pour différents types de projets. Vous pouvez enregistrer, importer, exporter et supprimer des préconfigurations. Si vous êtes rompu au codage MPEG-2, vous pouvez affiner le réglage de vos projets dans des conditions de lecture spécifique en créant des préconfigurations personnalisées.

Création d'une préconfiguration personnalisée

Pour créer une préconfiguration personnalisée, modifiez les paramètres audio et vidéo de l'une des préconfigurations existantes. Une fois cette préconfiguration personnalisée enregistrée, vous pouvez l'utiliser dans des projets ultérieurs ou la partager avec d'autres utilisateurs.


Remarque : vous pouvez également accéder au codeur Adobe Media Encoder en cliquant sur Modifier dans le panneau Codage de la boîte de dialogue Exportation sur DVD. Si vous accédez à cette boîte de dialogue de cette façon, le seul format disponible est le format MPEG-2 - DVD.

Pour afficher les paramètres d'une préconfiguration :

- 1 Choisissez Fichier > Exporter > Adobe Media Encoder.
- 2 Choisissez un format dans le menu Format.

3 Choisissez une présélection dans le menu Présélection, puis cliquez sur OK. La liste de présélections varie en fonction du format choisi. Notez le résumé des présélections dans la fenêtre Résumé. Il s'agit des spécifications en fonction desquelles votre projet sera créé.

Pour créer une préconfiguration personnalisée :

- 1 Choisissez Fichier > Modifier > Adobe Media Encoder.
- 2 Choisissez la préconfiguration à modifier dans le menu contextuel Préconfigurations.
- 3 Le cas échéant, entrez un commentaire dans la zone Commentaire.
- 4 Cliquez sur Général, puis spécifiez le type de sortie.
- 5 Pour les paramètres audio et vidéo, sélectionnez le nom du paramètre à modifier (voir les sections « [Options de préconfiguration vidéo](#) », page 320 et « [Options de préconfiguration audio](#) », page 321).
- 6 Le cas échéant, cliquez sur d'autres noms de panneau, puis spécifiez les options appropriées. Les panneaux qui s'affichent varient en fonction du format choisi (voir les sections « [Options de préconfiguration Autres et Audiences](#) », page 322, « [Options de préconfiguration de métadonnées](#) », page 323 et « [Options de préconfiguration du multiplexeur](#) », page 323).
- 7 Une fois les réglages de la préconfiguration terminés, cliquez sur le bouton Enregistrer .
- 8 Tapez le nom de la préconfiguration, puis cliquez sur OK.
- 9 Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Transcodage.

Pour inclure ou exclure des paramètres audio ou vidéo :

Désélectionnez l'option en regard de Vidéo ou Audio.

Remarque : seules les préconfigurations Media Encoder fournies avec Premiere Pro sont prises en charge par le support technique Adobe.

Options de préconfiguration vidéo

Les réglages de transcodage vidéo varient en fonction de la préconfiguration sélectionnée. Parmi eux, citons :

Codec Permet de spécifier le codeur/décodeur parmi ceux disponibles sur le système.

Qualité Permet de spécifier la qualité de codage. Des valeurs élevées augmentent le temps de rendu.

Standard TV Permet une sortie conforme au standard NTSC ou PAL.

Rapport largeur/hauteur Permet de spécifier un rapport L/H de 4:3 ou 16:9.

Fréquence d'images Affiche la fréquence d'images en sortie pour le format NTSC ou PAL.

Séquence Permet de spécifier le mode de numérisation des sorties.

Ordre des champs S'affiche uniquement si vous avez sélectionné l'option de séquence Entrelacé. Indique l'ordre des champs de sortie.

Débit de codage Indique le mode de compression utilisé. Le mode Débit constant compresse les données à un débit fixe. Avec ce mode, le débit reste constant grâce à la variation de la capacité de compression (et par conséquent de la qualité) en fonction du débit spécifié. Le mode Débit variable compresse les données en fonction d'un débit minimal et d'un débit maximal fixes. Ce mode autorise une variation de compression, qui peut entraîner une meilleure qualité que le mode Débit constant.

Images M Indique le nombre d'images B entre des images I et P consécutives.

Images N Indique le nombre d'images entre des images I. Cette valeur doit être un multiple de la valeur d'images M.

Débit S'affiche uniquement si vous avez sélectionné l'option Débit constant. Indique le nombre de Mbits/s pour le fichier codé.

Les options suivantes s'affichent uniquement si vous avez sélectionné l'option Débit variable :

Passes de codage Activée pour le débit variable uniquement. Indique le nombre de fois que le codeur analyse l'élément avant de le coder.

Débit cible Indique le nombre de Mbits/s pour le fichier codé.

Débit maximal Indique le nombre maximal de Mbits/s autorisé.

Débit minimal Indique le nombre minimal de Mbits/s autorisé. Le débit minimal varie en fonction du format. Pour MPEG-2 - DVD, le débit minimal doit être de 1,5 Mbits/s.

Tampon VBV Indique la capacité maximale de données pour le Video Buffering Verifier.

***Remarque :** l'option Format MPEG-2 intègre de nombreuses options qui ne sont pas décrites ici. MPEG-2 fournit un jeu d'options étendu destiné à une utilisation avancée uniquement. Dans la plupart des cas, sélectionnez un format spécifique à la sortie cible, notamment MPEG-2 - DVD. Pour plus d'informations sur les options qui ne sont pas décrites ici, reportez-vous aux spécifications du secteur relatives au format MPEG-2.*

Options de préconfiguration audio

Les réglages de transcodage audio intègrent les options suivantes, en fonction du codec choisi :

Codec Indique le codec utilisé pour la compression audio :

- SurCode pour Dolby Digital 5.1 est un format de codage haute qualité développé pour le son numérique multi-canal et le codeur le plus répandu pour les DVD vidéo. Il s'agit également d'une exigence pour les disques NTSC.
- MainConcept MPEG Audio est un codeur haute qualité fourni avec Premiere Pro.
- PCM (pulse-code modulation) Audio est un format audio sans perte d'information échantillonné à 48 kHz. Les fichiers de ce format sont volumineux, et occupent plus d'espace disque que les autres formats de codeur.

Format audio Indique le type du codec audio sélectionné.


Débit Indique le débit en sortie du son. Cette option est uniquement disponible pour les codecs Dolby Digital et MainConcept MPEG Audio.

***Remarque :** les options qui ne sont pas décrites ici sont spécifiques au format sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous aux spécifications du secteur pour le format sélectionné.*


Pour exporter une préconfiguration :

- 1 Choisissez Fichier > Exporter > Adobe Media Encoder.
- 2 Choisissez la préconfiguration à exporter dans le menu contextuel Préconfigurations.
- 3 Maintenez la touche Alt enfoncée et cliquez sur le bouton représentant un disque pour afficher la boîte de dialogue Exporter une préconfiguration.
- 4 Choisissez l'emplacement pour enregistrer la préconfiguration, affectez-lui un nom, puis cliquez sur Enregistrer.

Pour importer une préconfiguration :

- 1 Choisissez Fichier > Exporter > Adobe Media Encoder.
- 2 Cliquez sur le bouton Importer une préconfiguration  pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
- 3 Recherchez la préconfiguration, sélectionnez-la, puis cliquez sur Ouvrir.
- 4 Attribuez un nom à la préconfiguration importée, puis cliquez sur OK.

Pour supprimer une préconfiguration personnalisée :

- 1 Choisissez Fichier > Exporter > Adobe Media Encoder.
- 2 Choisissez la préconfiguration à supprimer dans le menu contextuel Préconfigurations, puis cliquez sur le bouton Supprimer une préconfiguration .
- 3 Cliquez sur OK pour confirmer la suppression.

Pour supprimer toutes les préconfigurations personnalisées :

- 1 Choisissez Fichier > Exporter > Adobe Media Encoder.
- 2 Maintenez les touches CTRL et Alt enfoncées, puis cliquez sur le bouton Supprimer une préconfiguration.
- 3 Cliquez sur OK pour confirmer la suppression.

Options de préconfiguration Autres et Audiences

Les options Autres et Audiences sont disponibles pour les formats de diffusion en continu, par exemple, QuickTime, RealMedia et Windows Media. Ces options décrivent le même concept et offrent différentes sorties pour différentes vitesses de réseau ou configurations de l'équipement. Par exemple, Windows Media intègre parmi les options Autres, Modems à numérotation (56 Kbits/s) et Modem à large bande ou modem câble/DSL (384 Kbits/s).

Pour modifier les options Autres ou Audiences :

Cliquez sur le nom d'une option (Autres ou Audiences), puis spécifiez les options dans le panneau situé à droite.

Remarque : les options qui ne sont pas décrites ici sont spécifiques au fournisseur sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation du fournisseur relative au format sélectionné.

Pour modifier les options Autres ou Audiences affichées :

- 1 Cliquez sur la flèche en regard de l'option Autres ou Audiences pour la développer.
- 2 Cliquez sur Ajouter/Supprimer Autres ou Ajouter/Supprimer Audiences.

3 Dans la boîte de dialogue Sélectionner la cible, procédez de l'une des façons suivantes, puis cliquez sur OK :

- Sélectionnez l'élément à spécifier.
- Pour créer un nouvel élément, sélectionnez un élément existant avec un débit correct, cliquez sur Dupliquer, puis renommez l'élément.
- Pour supprimer définitivement un élément, sélectionnez-le, puis cliquez sur Supprimer.

Options de préconfiguration de métadonnées

Les options Métadonnées sont disponibles pour les formats de diffusion en continu, par exemple, QuickTime, RealMedia et Windows Media. Les options disponibles varient en fonction du standard choisi.

Pour modifier les options Métadonnées :

Cliquez sur un nom de métadonnée, puis spécifiez les options dans le panneau situé à droite.

Pour effacer tous les champs d'option :

Cliquez sur le triangle en regard de l'option Métadonnées, puis cliquez sur Effacer les champs.

Pour modifier les options Métadonnées affichées :

- 1** Cliquez sur la flèche en regard de l'option Métadonnées pour la développer.
- 2** Cliquez sur Ajouter/Supprimer des champs.
- 3** Dans la boîte de dialogue Sélectionner des métadonnées, effectuez l'une des actions suivantes :
 - Sélectionnez la métadonnée à spécifier.
 - Pour ajouter une métadonnée, cliquez sur Nouveau, spécifiez les options appropriées, puis cliquez sur OK.
 - Pour modifier une métadonnée, sélectionnez-la, cliquez sur Modifier, spécifiez les options appropriées, puis cliquez sur OK.
 - Pour supprimer définitivement une métadonnée, sélectionnez-la, puis cliquez sur Supprimer.
- 4** Cliquez sur OK.

Remarque : dans certains cas, la liste de sélection de métadonnées ne peut pas être modifiée.

Options de préconfiguration du multiplexeur

Les options disponibles varient en fonction du format MPEG choisi. Par exemple, l'option Type de multiplexeur intègre l'option SVCD si vous sélectionnez MPEG-2 - SVCD, mais intègre l'option DVD si vous sélectionnez MPEG-2 - DVD.

Lorsque vous choisissez MPEG2 dans le menu Format, toutes les options de multiplexeur fournies par le standard MPEG sont disponibles pour un pilotage manuel. Dans la plupart des cas, il est préférable de sélectionner un format MPEG ciblé pour le support de sortie (par exemple, MPEG-2 - DVD). Pour plus d'informations sur les options disponibles pour le format MPEG, reportez-vous aux spécifications du secteur relatives à ce format.

Exportation d'une vidéo


La séquence réalisée dans la fenêtre Montage n'est disponible sous forme de fichier indépendant qu'une fois exportée. Après l'exportation, vous pouvez le lire dans d'autres programmes vidéo et le transférer sur d'autres disques ou plates-formes. Avant d'exporter une séquence, vérifiez qu'elle est prête pour la sortie à la qualité requise. Par exemple, remplacez les fichiers off-line par des fichiers haute résolution adaptés à l'exportation finale. Vous pouvez également exporter à partir des vues Source ou Programme ou de la fenêtre Élément en fixant la plage d'images à exporter.

Premiere Pro intègre deux méthodes pour exporter une séquence. Vous pouvez exporter une séquence en tant que fichier de film standard, notamment Windows AVI. Vous pouvez également opter pour Adobe Media Encoder pour coder un programme exporté sur un support spécifique, notamment Windows Media via un modem à numérotation ou MPEG-1 pour un CD vidéo. Pour utiliser le fichier exporté dans un autre programme, voir la section « [Création d'un fichier vidéo destiné à être lu dans un autre logiciel](#) », page 336.

Pour plus d'informations sur les réglages et formats, reportez-vous aux sections « [Réglages d'exportation](#) », page 338 et « [Types de fichier disponibles pour l'exportation](#) », page 331.

Pour exporter une séquence dans un fichier :

- 1 Dans la fenêtre Montage, activez la séquence à exporter, puis choisissez Fichier > Exporter > Séquence.
- 2 Cliquez sur Réglages et choisissez les réglages nécessaires.
- 3 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Réglages.
- 4 Spécifiez un emplacement et un nom de fichier, puis cliquez sur OK. Pour annuler l'exportation, appuyez sur la touche Echap ; l'annulation prend plusieurs secondes.

 Utilisez les boutons Enregistrer et Charger de la boîte de dialogue Exporter la séquence pour enregistrer, puis charger rapidement les réglages d'exportation fréquemment employés. Le chargement de réglages enregistrés est utile pour créer plusieurs types de fichiers (par exemple, NTSC et vidéo Web) depuis le même projet.

Pour exporter une séquence dans un fichier en utilisant Adobe Media Encoder :

- 1 Dans la fenêtre Montage, activez la séquence à exporter, puis choisissez Fichier > Exporter > Adobe Media Encoder.
- 2 Choisissez une option dans le menu Format.
- 3 Choisissez une option dans le menu Préconfigurations. Les préconfigurations disponibles varient en fonction du format sélectionné.
- 4 Pour remplacer les réglages de la préconfiguration en cours, cliquez sur les titres dans la partie inférieure gauche de la boîte de dialogue Transcodage, puis modifiez les réglages (voir la section « [Utilisation des préconfigurations de transcodage Adobe Media Encoder](#) », page 319).
- 5 Cliquez sur OK.

6 Spécifiez un nom et un emplacement, choisissez une étendue, puis cliquez sur Enregistrer.

Remarque : si vous entrez un commentaire et que vous voulez l'enregistrer avec les réglages en cours, créez une préconfiguration (voir la section « [Utilisation des préconfigurations de transcodage Adobe Media Encoder](#) », page 319).

Exportation sur bande vidéo

Vous pouvez enregistrer la séquence montée sur une bande vidéo directement depuis l'ordinateur. Pour des résultats optimaux, utilisez le pilotage de matériel pour une sortie précise sur un caméscope DV ou sur une platine analogique qui peut être piloté par un logiciel de fournisseur tiers écrit pour Premiere Pro. Si vous ne disposez pas d'un matériel pouvant être piloté par Premiere Pro, vous pouvez lire la séquence, puis enregistrer manuellement la sortie. Pour plus d'informations sur le pilotage de matériel, reportez-vous à la section « [Utilisation du pilotage de matériel](#) », page 71.

Lorsque vous enregistrez sur une bande vidéo en n'utilisant pas une connexion IEEE 1394, la qualité vidéo dépend des réglages spécifiés dans la boîte de dialogue Réglages du projet. De nombreuses cartes d'acquisition vidéo sont livrées avec des modules externes compatibles et dotés d'une commande de menu pour lancer un enregistrement sur bande vidéo. Si les options visibles diffèrent de celle décrites ici, recherchez dans la documentation de la carte d'acquisition ou du module externe les instructions pour l'exportation sur bande.

Préparation d'un programme DV à l'enregistrement sur bande vidéo

Pour enregistrer une séquence DV sur cassette DV, la connexion IEEE 1394 suffit. En revanche, si vous comptez enregistrer des séquences audio et vidéo dans un format analogique, il vous faudra un périphérique apte à convertir les signaux audio et vidéo DV en signaux analogiques à l'aide des connecteurs adaptés au magnétoscope vidéo analogique. La plupart des caméras DV et tous les magnétoscopes DV peuvent assurer cette conversion ; avec certaines caméras DV, il faut enregistrer la vidéo sur bande DV, puis la doubler sur magnétoscope analogique.

Pour préparer une séquence à l'enregistrement sur bande DV :

1 Raccordez l'appareil DV (caméscope ou platine) à l'ordinateur à l'aide d'une connexion IEEE 1394. Le petit connecteur 4 broches se connecte au périphérique DV, le grand connecteur 6 broches à l'ordinateur. Le point de connexion de l'appareil DV peut porter l'indication DV IN/OUT, IEEE 1394, FireWire ou iLink.

2 Allumez le caméscope DV et réglez-le sur le mode VTR (VCR).

3 Lancez Premiere Pro et ouvrez votre projet.

4 Choisissez Projet > Réglages du projet > Général. Cliquez sur Réglages de lecture.


Remarque : lorsque vous créez un projet DV, le mode de montage est automatiquement et définitivement défini sur Lecture DV, ce qui offre des réglages de lecture supplémentaires.

5 Si le mode de montage est réglé sur Lecture DV, sélectionnez les réglages d'exportation sur bande suivants et cliquez sur OK :

- Sélectionnez Lecture audio sur le matériel DV pour entendre le son de la séquence dans le haut-parleur ou le casque audio.
- Sélectionnez Lecture audio sur le bureau pour entendre le son sur le matériel audio de votre ordinateur plutôt que sur le matériel de sortie.

Remarque : seules les options d'exportation sur bande affectent l'enregistrement vidéo ; les options de lecture affectent uniquement le montage.

6 Cliquez sur OK pour refermer la boîte de dialogue Réglages du projet.

 Pour laisser à la platine quelques secondes au début et à la fin de la vidéo, ajoutez un cache noir avant et après la séquence dans la fenêtre Montage. En outre, si vous prévoyez de confier à un studio de postproduction la duplication des bandes, ajoutez au minimum 30 secondes de barres et ton couleur au début du programme pour simplifier l'étalonnage vidéo et audio. (voir la section « [Création d'une mire de barres et d'un ton 1 kHz](#) », page 93).

Exportation sur bande en utilisant le pilotage de matériel

Avant de créer une bande en utilisant le pilotage de matériel, vérifiez que l'ordinateur et la caméra ou la platine sont configurés correctement, comme vous le feriez lors de l'acquisition vidéo avec pilotage de matériel (voir la section « [Utilisation du pilotage de matériel](#) », page 71).

Si vous utilisez du matériel fourni avec un module externe compatible Premiere Pro, les options de pilotage de matériel et leur emplacement peuvent différer de ceux décrits ici ; consultez la documentation du matériel.

Pour enregistrer une séquence sur bande en utilisant le pilotage de matériel :

- 1 Vérifiez que le périphérique d'enregistrement vidéo est sous tension et que la bande est en place. Localisez et notez le code temporel de l'emplacement où l'enregistrement doit débuter. (Une bande avec piste d'échelle de temps est requise. Voir la section « [Pistage d'une bande avec code temporel](#) », page 98.)
- 2 Activez la séquence à exporter, puis choisissez Fichier > Exporter > Exportation sur bande.
- 3 Sélectionnez Activer le matériel d'enregistrement pour laisser Premiere Pro commander la platine.
- 4 Sélectionnez Regrouper au code temporel et saisissez le point d'entrée sur la bande où l'enregistrement doit débuter. A défaut de cette option, l'enregistrement commence à l'emplacement actuel sur la bande.
- 5 Pour l'option Retard au départ de la séquence, indiquez de combien de quarts d'image la séquence doit être retardée pour se synchroniser avec le début de l'enregistrement DV. Certains périphériques exigent une pause entre la réception de la commande d'enregistrement et le début de la lecture de la séquence sur l'ordinateur.
- 6 Pour l'option Preroll, indiquez à combien d'images avant le code temporel spécifié Premiere Pro doit se positionner sur la platine. Spécifiez un nombre suffisant pour permettre à la platine d'atteindre une vitesse de bande constante. Pour de nombreuses platines, 5 secondes ou 150 images suffisent.
- 7 Dans la section Options, spécifiez les options Abandonner après et Signaler les pertes d'images, puis cliquez sur Enregistrer.

8 Si vous avez terminé les enregistrements lorsque le message Enregistrement réussi s'affiche dans l'option Etat, cliquez sur Annuler pour fermer la boîte de dialogue Exportation sur bande.

Remarque : si vous voulez utiliser le pilotage de matériel et qu'il n'est pas disponible, cliquez sur Annuler. Choisissez Edition > Préférences, cliquez sur Pilotage de matériel, vérifiez que le matériel est configuré correctement dans les options de Pilotage de matériel, puis cliquez sur OK. Réessayez d'enregistrer la bande.

Exportation sur bande sans utiliser le pilotage de matériel

Vous pouvez exporter sur une bande vidéo sans utiliser le pilotage de matériel en réglant manuellement les commandes de lecture dans Premiere Pro et celles d'enregistrement sur le matériel.

Pour enregistrer une séquence sur bande sans utiliser le pilotage de matériel :

- 1 Activez la séquence à exporter.
- 2 Vérifiez que la séquence est lue sur la platine ou caméra. Dans le cas contraire, vérifiez les étapes de préparation d'un programme DV pour l'enregistrement d'une bande vidéo ou consultez la documentation du périphérique analogique.
- 3 Vérifiez que le périphérique d'enregistrement vidéo est sous tension et que la bande est marquée au point où l'enregistrement doit débiter.
- 4 Positionnez l'indicateur d'instant présent au début de la séquence (ou zone de travail, le cas échéant).
- 5 Appuyez sur le bouton Enregistrer du périphérique.
- 6 Appuyez sur le bouton Lecture de la vue Programme de la fenêtre Moniteur.
- 7 Lorsque le programme se termine, appuyez sur le bouton Arrêter dans la fenêtre Moniteur, puis arrêtez la bande.

Ouverture d'un projet dans Adobe After Effects

Vous pouvez importer un fichier de projet Premiere Pro dans Adobe After Effects et appliquer des touches finales telles que des fonctions d'incrustation, des effets et des animations. La liste suivante décrit l'importation des fonctionnalités de Premiere Pro par Adobe After Effects :

- Tous les éléments sont transférés avec leur hiérarchie de dossiers. Les séquences sont converties en compositions Adobe After Effects avec leur hiérarchie imbriquée.
- Les propriétés de l'effet Trajectoire fixe sont converties en propriétés correspondantes dans Adobe After Effects.
- L'effet Fondu enchaîné est converti en propriété Opacité dans After Effects.
- Les couches et séquences Photoshop sont converties si vous les avez importées directement dans After Effects.
- Le filtre Recadrage est converti en masque de fusion After Effects.
- Les effets appliqués en utilisant des filtres After Effects dans Premiere Pro sont transférés directement vers des filtres identiques dans After Effects.

After Effects intègre de nombreuses fonctionnalités d'exportation identiques à celles de Premiere Pro, par conséquent, vous pouvez afficher des séquences Premiere Pro converties dans After Effects. Pour plus de détails, consultez la documentation d'After Effects.

Remarque : le module externe qui permet à After Effects d'importer des projets Premiere Pro est installé avec Premiere Pro. Si vous installez After Effects après avoir installé Premiere Pro, vous devrez installer le module externe manuellement ou réinstaller Premiere Pro.

Pour ouvrir un projet Premiere Pro dans After Effects :

- 1 Enregistrez et fermez le projet dans Premiere Pro.
- 2 Ouvrez After Effects et choisissez Fichier > Importer > Premiere as Comp.
- 3 Recherchez et sélectionnez le fichier de projet Premiere Pro, puis cliquez sur Ouvrir.

Exportation au format AAF

Vous pouvez exporter un projet au format AAF (Advanced Authoring Format). AAF est un standard de l'industrie très répandu pour les échanges de données haut de gamme, notamment les informations nécessaires pour transférer un projet vidéo d'un programme à un autre. Un fichier AAF permet de garantir l'intégrité maximale du projet lorsque vous le transférez sur un autre système. Cependant, tous les éléments d'un projet ne peuvent pas être transférés en utilisant un fichier AAF. L'application que vous utilisez pour ouvrir le fichier AAF ne prendra peut-être pas en charge toutes les fonctionnalités. Généralement, un fichier AAF convertit les données de montage et les transitions couramment utilisées (par exemple, les fondus enchaînés et les transitions) de façon fiable, mais ne prend pas en charge les filtres ou les réglages d'intensité audio et de panoramique, notamment les transitions audio.

Pour exporter un projet au format AAF :

- 1 Activez la fenêtre du projet.
- 2 Choisissez Projet > Exporter > AAF.
- 3 Spécifiez le nom et l'emplacement du fichier, puis cliquez sur OK.

Exportation d'un fichier audio

Pour exporter un fichier audio, choisissez Fichier > Exporter > Audio. Cela vous permet de choisir le type de fichier qui prend en charge les éléments audio ; l'option Vidéo est automatiquement désactivée et non disponible. Vous pouvez également exporter des éléments audio en utilisant Adobe Media Encoder (« [Utilisation des préconfigurations de transcodage Adobe Media Encoder](#) », page 319) et en désélectionnant l'option Vidéo.

Pour plus d'informations sur les réglages et formats, reportez-vous aux sections « [Réglages d'exportation](#) », page 338 et « [Types de fichier disponibles pour l'exportation](#) », page 331.

Pour exporter un fichier audio, en choisissant Fichier > Exporter > Audio :

- 1 Dans la fenêtre Montage, activez la séquence à exporter, puis choisissez Fichier > Exporter > Audio.
- 2 Cliquez sur Réglages et choisissez les réglages nécessaires.

- 3 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Réglages.
- 4 Spécifiez un emplacement et un nom de fichier, puis cliquez sur OK. Pour annuler l'exportation, appuyez sur la touche Echap ; l'annulation prend plusieurs secondes.


Exportation d'une image fixe

Vous pouvez exporter n'importe quelle image ou élément d'image fixe dans un fichier. L'image est exportée à partir de la position temporelle actuelle dans la fenêtre Montage, la fenêtre Élément, la vue Source ou la vue Programme.

Pour plus d'informations sur les réglages et formats d'exportation tels que Général, Vidéo, Audio et les réglages d'images clé et de rendu, reportez-vous à la section [« Spécification des réglages d'exportation », page 331](#).

Pour exporter une image fixe :

- 1 Choisissez Fichier > Exporter > Séquence.
- 2 Cliquez sur Réglages.
- 3 Choisissez un format de fichier. Cliquez sur Compilation pour le type choisi (si disponible), réglez les options et cliquez sur OK. Au sujet des réglages de compilation disponibles pour le format GIF Compuserve, voir la section [« GIF animé », page 338](#).
- 4 Cliquez sur Vidéo, puis spécifiez les options appropriées.
- 5 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Exporter l'image fixe.
- 6 Spécifiez un emplacement et un nom de fichier, puis cliquez sur OK.

 Lorsque vous exportez des images fixes depuis un matériel DV à utiliser dans des graphiques à pixels carrés ou dans des vidéos, vous pouvez empêcher la distorsion en affectant la valeur Pixels carrés (1.0) à l'option Rapport L/H en pixels et en choisissant une taille d'image de 720 x 480 à 648 x 480 pixels.

Exportation d'éléments sous la forme d'images fixes

Vous pouvez exporter un élément ou un programme sous la forme de séquence d'images fixes, chaque image occupant un fichier distinct. Cela peut être utile pour transférer un élément dans des logiciels 3D et d'animation incapables d'importer des fichiers vidéo, ou dans des programmes d'animation à base de séquences d'images fixes. Lors de l'exportation de séquences d'images fixes, Premiere Pro numérote les fichiers automatiquement.

Pour exporter une série d'images fixes :

- 1 Choisissez Fichier > Exporter > Séquence.
- 2 Cliquez sur Réglages.
- 3 Pour le type de fichier, choisissez un format de séquence d'images fixes. Si vous choisissez un format de film ou GIF animé, toutes les images seront dans un seul fichier.
- 4 Choisissez les images à exporter dans le menu Etendue.
- 5 Cliquez sur Vidéo, puis spécifiez les options appropriées.
- 6 Cliquez sur Image clé et rendu, spécifiez les options appropriées, puis cliquez sur OK.


7 Spécifiez l'emplacement où doivent s'exporter les fichiers d'images fixes. Mieux vaut spécifier un dossier vide réservé à cet effet, de façon à isoler les fichiers de séquence.

8 Pour définir la numérotation de la séquence, tapez un nom de fichier numéroté. Pour spécifier le nombre de chiffres dans le nom de fichier, voyez sur combien de chiffres se comptent les images, puis ajoutez les éventuels zéros supplémentaires. Si, par exemple, vous voulez exporter 20 images et souhaitez que le nom de fichier comporte cinq chiffres, saisissez Car000 pour le premier fichier (les autres seront automatiquement nommés Car00001, Car00002, ... , Car00020).

9 Cliquez sur OK pour exporter la séquence d'images fixes.

Exportation d'un fichier de film fixe pour retouche dans Photoshop


Pour retoucher un élément dans Photoshop, exportez au format Filmstrip, conçu à cet effet. Ce format est utile en *rotoscopie*, procédé consistant à peindre directement des images vidéo.

 After Effects est un outil encore plus efficace pour la rotoscopie. Cet outil permet de peindre des images vidéo plutôt que de peindre un fichier de film fixe dans Photoshop.

Un film fixe est un fichier unique contenant toutes les images de la séquence. Si la mémoire de l'ordinateur ne permet pas à Photoshop de charger le fichier du film fixe, essayez d'exporter l'élément sous forme d'images fixes numérotées, puis modifiez chaque image séparément (voir la section « [Exportation d'éléments sous la forme d'images fixes](#) », page 329). Lorsque vous ouvrez un film fixe dans Photoshop, il apparaît sous forme de série d'images dans une colonne où chaque image est repérée par un numéro, un nom de bande et un code temporel. Si la hauteur de la colonne créée par les images du film fixe dépasse 30 000 pixels, les images suivantes apparaissent dans une deuxième colonne. Cette taille limite correspond à la taille d'image maximale pouvant être traitée par Photoshop. Le nombre d'images affichées dépend de la durée de l'élément et de la cadence d'images définis à l'exportation depuis Premiere Pro.

Pour des résultats optimaux, respectez les consignes suivantes en retouchant un film fixe dans Photoshop :

- Vous pouvez peindre les lignes grises séparant les images du film fixe. Le fichier reste intact, mais Premiere Pro affiche seulement la partie d'une image située à l'intérieur du cadre.
- Vous pouvez modifier les couches rouge, verte, bleue et Alpha dans le fichier de film fixe. Réservez toutefois la couche 4 à la couche Alpha, les autres couches Alpha n'étant pas reconnues.
- Evitez de redimensionner ou de recadrer le film fixe.

 Pour exporter une image unique, inutile d'employer le format Film fixe. Exportez plutôt une image fixe. (voir la section « [Exportation d'une image fixe](#) », page 329).

Pour exporter un élément sous forme de film fixe :

- 1 Choisissez Fichier > Exporter > Séquence.
- 2 Cliquez sur Réglages.

- 3 Choisissez le type de fichier Film fixe, puis les images à exporter dans le menu Etendue.
- 4 Cliquez sur Vidéo, puis spécifiez les options appropriées.
- 5 Cliquez sur Image clé et rendu, spécifiez les options appropriées, puis cliquez sur OK. (Pour plus d'informations sur les réglages d'exportation, reportez-vous à la section « Réglages d'image clé et de rendu » à la page 371).

Remarque : si la vidéo contient des trames entrelacées, sélectionnez Image clé et options de rendu dans le menu affiché en haut de la boîte de dialogue ; sélectionnez Trame du haut en premier ou Trame du bas en premier dans la zone Réglages de trames, selon que la trame 1 ou 2 est dominante dans la vidéo d'origine. Si vous ignorez quelle est la trame dominante dans la vidéo d'origine, consultez son créateur ou reportez-vous à la documentation du matériel utilisé pour la créer. La plupart des métrages DV sont à dominance trame 2.

- 6 Spécifiez un emplacement et un nom de fichier, et cliquez sur Enregistrer.

Une fois le film fixe modifié et enregistré au format Filmstrip depuis Photoshop, utilisez-le dans Premiere Pro en l'important comme tout autre fichier compatible. (voir la section « Importation d'éléments », page 87).

Types de fichier disponibles pour l'exportation

Sauf indication contraire, les formats de fichier suivants sont disponibles lorsque vous exportez en utilisant les commandes Fichier > Exporter > Film, Séquence ou Audio. Des formats supplémentaires peuvent être disponibles s'ils sont fournis avec la carte d'acquisition ou si vous avez installé un module externe proposé séparément.

Formats vidéo Microsoft AVI et DV AVI, GIF animé, MPEG, RealMedia, QuickTime, Windows Media. Les quatre derniers formats sont disponibles au moyen de la commande Fichier > Exporter > Adobe Media Encoder. Le format DVD est pris en charge par la commande Fichier > Exporter > Exportation sur DVD et le format DV par la commande Fichier > Exporter > Exportation sur bande.

Formats audio Microsoft AVI et DV AVI, MPEG, RealMedia, QuickTime et Windows Audio Waveform. Les formats MPEG et RealMedia sont disponibles via la commande Fichier > Exporter > Adobe Media Encoder.

Formats d'images fixes Filmstrip, FLC/FLI, Targa, TIFF et Windows Bitmap.

Formats de séquence GIF, Targa, TIFF et Windows Bitmap.

Spécification des réglages d'exportation

Lors de l'exportation, vérifiez les options de la boîte de dialogue Exportation. Pour afficher cette boîte de dialogue, choisissez Fichier > Exporter > Film, Image ou Audio, puis cliquez sur le bouton Réglages. Les réglages d'exportation initiaux sont ceux que vous avez spécifiés dans la boîte de dialogue Réglages du projet lors du démarrage du projet. Les réglages d'exportation n'étant pas actualisés en cours de travail, vérifiez toujours que tous les réglages d'exportation conviennent. Bien que la boîte de dialogue Exportation soit similaire à la boîte de dialogue Réglages du projet, il existe des différences notables.

Remarque : certains logiciels de carte d'acquisition et certains modules externes sont pourvus de leurs propres boîtes de dialogue et d'options spécifiques. Si les options

disponibles sont différentes de celles décrites ici, consultez la documentation de la carte d'acquisition vidéo ou du module externe.

Réglages d'exportation généraux

Les options suivantes sont accessibles dans le volet Général de la boîte de dialogue

Exportation :

Type de fichier Sélectionnez le type de fichier à exporter.

Compilation Cliquez sur cette option si elle est disponible. Ces options varient selon le type de fichier choisi. Les réglages avancés suivants sont disponibles pour les formats GIF animé ou Séquence GIF :

- **Interpolation** : Sélectionnez cette option pour simuler des couleurs absentes de la palette Web sécurisée utilisée par les navigateurs. L'interpolation simule les couleurs non disponibles selon des modèles qui entremêlent les pixels des couleurs disponibles. Si les couleurs interpolées peuvent avoir un aspect grossier ou granuleux, l'interpolation améliore généralement la gamme de couleurs apparente et l'aspect des gradations. Désélectionnez cette option pour remplacer les couleurs non disponibles par les couleurs de palette les plus proches ; vous risquez alors d'obtenir des transitions brutales entre couleurs.
- **Transparence** : Sélectionnez Aucune dans le menu pour créer la séquence dans un rectangle opaque. Sélectionnez Net pour convertir une couleur en zone transparente ; cliquez sur Couleur pour spécifier la couleur. Sélectionnez Flou pour convertir une couleur en zone transparente et adoucir les contours ; cliquez sur Couleur pour spécifier la couleur.
- **Boucle** : Sélectionnez cette option pour que la séquence au format GIF animé soit lue en continu, sans arrêt. Désélectionnez-la pour exécuter une seule fois la séquence, puis arrêter la lecture. Cette option n'est pas disponible pour une séquence GIF.

Etendue Sélectionnez l'intervalle de temps à exporter. Sélectionnez Zone de travail pour exporter la plage d'images indiquée par les marques de zone de travail (voir la section « [Navigation dans la fenêtre Montage](#) », page 129). Si vous exportez à partir de la vue Source ou d'une fenêtre Élément, et si les points d'entrée et de sortie sont signalés, vous pouvez sélectionner l'option Entrée à sortie pour n'exporter que la plage spécifiée.

Exporter vidéo Sélectionnez cette option pour exporter les pistes vidéo ou désélectionnez-la pour empêcher l'exportation des pistes vidéo.

Exporter audio Sélectionnez cette option pour exporter les pistes audio ou désélectionnez-la pour empêcher l'exportation des pistes audio.

Ajouter au projet à la fin Sélectionnez cette option pour ouvrir le fichier exporté dans la fenêtre Projet à l'issue de l'exportation.

Bip en fin de compilation Sélectionnez cette option pour qu'un signal sonore signale la fin de l'exportation.

Options d'incorporation Sélectionnez Lien du projet dans ce menu pour que le fichier exporté inclue les informations requises par la commande Modifier l'original. Lorsqu'un fichier contient ces informations, vous pouvez ouvrir et modifier le projet d'origine à partir d'un autre projet Premiere Pro ou d'une autre application reconnaissant la commande. Sélectionnez Aucune dans ce menu si vous ne souhaitez pas inclure les informations. Cette option n'est pas disponible pour tous les formats.

Réglages d'exportation vidéo

Les options suivantes sont accessibles depuis le volet Réglages vidéo de la boîte de dialogue Exportation :

Compression Choisissez le codec (codeur/décodeur) à appliquer lors de l'exportation de fichiers et cliquez sur Configurer (si disponible) pour définir les options spécifiques du codec sélectionné. Les codecs disponibles varient selon le type de fichier choisi dans le volet Exportation.

Remarque : *si vous ne trouvez pas les options fournies par votre codec, reportez-vous à la documentation fournie par le fabricant du matériel. avec certains codecs livrés avec le matériel d'acquisition vidéo, vous devez régler la compression dans des boîtes de dialogue fournies par le codec, et non par les options décrites ici.*

Profondeur Choisissez la *profondeur des couleurs* ou le nombre de couleurs à inclure dans la vidéo à exporter. Ce menu peut ne pas être disponible si le module de compression sélectionné prend uniquement en charge une profondeur. Vous pouvez spécifier une palette 8 bits (256 couleurs) lors de la préparation d'un programme vidéo pour une lecture couleur 8 bits (par exemple, pour coller aux couleurs d'une page Web ou d'une présentation). Lorsque cette option est disponible, cliquez sur Palette et sélectionnez Créer une palette d'après la séquence pour obtenir une palette de couleurs à partir des images de la vidéo, ou sélectionnez Charger la palette maintenant pour importer une palette préparée et enregistrée précédemment. Vous pouvez charger des palettes au format .ACO (échantillon Photoshop), .ACT (palette Photoshop) ou .PAL (palette Windows [Windows seulement]).

Remarque : *grâce au type de fichier QuickTime, vous pouvez associer une palette de 256 couleurs de n'importe quelle résolution. Vous pouvez spécifier une palette pour des séquences 24 bits appropriée à l'affichage sur des moniteurs 8 bits, et vous pouvez empêcher le clignotement de la palette en associant la même palette à de nombreuses séquences. Video pour Windows ne prend en charge l'association d'une palette que sur une séquence 8 bits.*

Taille d'image Spécifiez les dimensions, en pixels, des images vidéo que vous exportez. Sélectionnez l'option Rapport 4:3 pour imposer à la taille d'image un rapport 4:3 utilisé en télédiffusion standard. Certains codecs prennent en charge des tailles d'image spécifiques. L'augmentation de la taille d'images affiche plus de détails mais nécessite davantage d'espace disque et de traitement lors de la lecture.

Images/seconde Spécifiez le nombre d'images seconde adopté pour la vidéo que vous exportez. Certains codecs prennent en charge un ensemble spécifique de fréquences image. Un nombre plus élevé d'images seconde donne une animation moins saccadée (selon le nombre d'images seconde d'origine des éléments source) mais nécessite de l'espace disque supplémentaire.

Rapport L/H en pixels Choisissez un rapport L/H en pixels qui correspond au type de sortie. Lorsque le rapport L/H en pixels (entre parenthèses) ne correspond pas à 1.0, le type de sortie utilise des pixels rectangulaires. Du fait que les ordinateurs affichent généralement des pixels carrés, le contenu utilisant un rapport L/H en pixels non carrés apparaît étiré à l'écran, mais avec des proportions correctes sur un moniteur vidéo.

Qualité Faites glisser le curseur ou saisissez une valeur pour modifier la qualité de l'image et l'espace disque utilisé par la vidéo exportée. Si vous utilisez le même codec pour capturer et exporter la vidéo, et si vous avez interprété des prévisualisations de séquence, vous accélérerez l'interprétation en ajustant la qualité d'exportation à la qualité d'acquisition initiale. Une qualité supérieure à la qualité d'acquisition d'origine allonge le temps d'interprétation sans améliorer le résultat.

Remarque : *ce curseur n'est pas disponible avec tous les codecs.*

Débit limité à _ Ko/seconde Sélectionnez cette option (si elle est disponible pour la compression sélectionnée) et saisissez un débit de données fixant une limite supérieure à la quantité de données vidéo produites par la vidéo exportée lors de sa lecture.

Remarque : *dans certains codecs, la qualité et le débit des données sont interdépendants, ainsi le réglage d'une option se répercute automatiquement sur l'autre.*

Recompression Sélectionnez cette option pour garantir que Premiere Pro exporte un fichier vidéo conforme au débit des données spécifié. Choisissez Toujours dans le menu Recompression pour systématiquement compresser toutes les images. Choisissez Conservez le débit pour conserver la qualité en ne compressant que les images dépassant le débit des données spécifié. La recompression d'images précédemment compressées peut diminuer la qualité de l'image. Désélectionnez Recompression pour ne pas appliquer les réglages de compression actuels à des éléments restés inchangés lors du montage.

Réglages d'exportation audio

L'option Réglages audio, dans le menu en haut de la boîte de dialogue Exporter la séquence, permet de spécifier les options suivantes :

Compression Spécifiez le codec que Premiere Pro doit appliquer lors de la compression audio. Les codecs disponibles varient selon le type de fichier choisi dans le volet Général de la boîte de dialogue Exportation. Certains types de fichiers et cartes d'acquisitions ne prennent en charge que le son non compressé, qui offre la meilleure qualité mais occupe plus d'espace disque. Avant de choisir un codec audio, consultez la documentation de la carte d'acquisition.

Echantillonnage Choisissez une valeur plus grande pour améliorer la qualité du son dans un fichier exporté ou une valeur plus petite pour réduire le temps de traitement et l'encombrement sur le disque dur. La fréquence 44,1 kHz correspond à la qualité CD. Le rééchantillonnage, définition d'une fréquence différente de celle du son initial, nécessite également un temps de traitement supplémentaire ; évitez le rééchantillonnage en capturant le son à la fréquence finale.

Type Choisissez une résolution supérieure et le mode Stéréo pour obtenir une meilleure qualité, ou une résolution inférieure et le mode Mono pour réduire le temps de traitement et l'encombrement sur le disque. Le mode Stéréo 16 bits correspond à la qualité CD. Le son utilise deux canaux en mode Stéréo, mais un seul en mode Mono.

Couches Spécifiez le nombre de couches audio (voir la section « [A propos des canaux et des pistes audio](#) », page 189) disponibles dans le fichier exporté. Si vous choisissez un nombre de pistes inférieur à celui de la séquence, les éléments audio seront sous-mixés (voir la section « [Mixage descendant vers un nombre de canaux plus petit](#) », page 209).

Entrelacement Indiquez la fréquence à laquelle les blocs audio seront insérés dans les blocs vidéo du fichier exporté. La documentation de la carte d'acquisition vous indiquera le réglage recommandé. Si vous choisissez une valeur égale de 1 image, le son correspondant à la durée de l'image lue est chargé en mémoire vive de sorte à pouvoir être lu jusqu'à l'apparition de l'image suivante. Si la lecture de la bande-son est interrompue, l'ordinateur ne pourra peut-être pas traiter le son selon la fréquence définie pour l'entrelacement. Lorsque vous augmentez cette valeur, les segments audio stockés sont plus longs et doivent donc être traités moins souvent; la demande en RAM augmente cependant avec la valeur d'entrelacement. La plupart des disques durs actuels fonctionnent au mieux avec des entrelacements compris entre 0,5 et 1 seconde.

Fréquence d'images Entrez le nombre d'images après lequel une image clé sera créée lors de l'exportation des éléments audio.

Réglages d'exportation d'image clé et de rendu

Lorsque vous choisissez Image clé et options de rendu dans le menu situé en haut de la boîte de dialogue Exporter la séquence, vous disposez des réglages suivants :

Trames Choisissez une option si le support final l'exige. Le réglage par défaut, Aucune trame, équivaut au balayage progressif, et convient aux écrans d'ordinateur et films sur pellicule cinéma. Choisissez Trame du haut en premier ou Trame du bas en premier pour exporter une vidéo destinée à un affichage entrelacé de type NTSC, PAL ou SECAM. Le choix de l'option dépend du matériel vidéo employé. (voir la section « [Traitement des trames vidéo entrelacées](#) », page 160).

Désentrelacer le métrage vidéo Sélectionnez cette option si le contenu vidéo de la séquence est entrelacé et que vous exportez sur un support non entrelacé, par exemple des images animées pour un film ou une vidéo numérique progressive. Cette option facilite également l'application d'effets haute qualité dans un autre programme, notamment After Effects. Si le contenu de la séquence ne comporte pas de trames, ne sélectionnez pas cette option ;utilisez plutôt Aucune trame sous l'option Trames.

Optimiser les images fixes Sélectionnez cette option pour utiliser efficacement les images fixes dans les fichiers vidéo exportés. Si, par exemple, une image fixe dure 2 secondes dans un projet dont la fréquence image est réglée sur 30 images seconde, Premiere Pro crée une seule image de 2 secondes, plutôt que 60 images d'un trentième de seconde. Si vous employez des images fixes, cette option permet d'économiser de l'espace disque. Ne la désélectionnez que si le fichier vidéo exporté pose des problèmes de lecture lors de l'affichage des images fixes.

Image clé toutes les _ images Sélectionnez et saisissez le nombre d'images après lesquelles le codec créera une image clé lors de l'exportation d'une vidéo.

Ajouter des images clés aux marques Sélectionnez cette option pour ne créer des images clé que là où il existe des marques sur la fenêtre Montage. Pour ce faire, des marques doivent exister dans la fenêtre Montage (voir la section « [Utilisation des marques](#) », page 135).

Ajouter des images clés aux points de montage Sélectionnez cette option pour créer une image clé aux points de montage dans la fenêtre Montage.

Remarque : certains codecs ne proposent aucune commande permettant de régler des images clés. Dans ce cas, les options ci-dessus ne sont pas disponibles.

Création d'un fichier vidéo destiné à être lu depuis un CD-ROM

Lorsque vous créez un fichier vidéo devant être lu à partir d'un CD, vous devez spécifier des réglages d'exportation tenant compte de la grande diversité de matériels, notamment des lecteurs de CD-ROM simple ou double vitesse.

Si votre public utilise d'anciens lecteurs de CD-ROM, il devient important d'ajuster le fichier vidéo exporté à un faible débit des données. Vous pouvez limiter le débit des données du programme en le spécifiant simplement dans Premiere Pro, mais si la lecture du fichier vidéo pose problème sur certains ordinateurs, effectuez les réglages suivants :

- Si votre codec permet de tels ajustements, diminuez le débit de données et la qualité autant que possible sans trop compromettre la qualité de l'image
- Diminuez le plus possible la fréquence image sans créer d'animation trop saccadée. Démarrez à 15 images seconde.
- Ramenez le nombre de couleurs à 256. Outre la réduction du débit, ce réglage peut améliorer la qualité d'image d'une vidéo sur un système ou dans un logiciel de présentation ne pouvant afficher que 256 couleurs (couleur 8 bits)
- Recadrez l'image pour un affichage optimal à taille réduite, réduisez le bruit vidéo pour améliorer la compression ou ajustez la configuration gamma pour le moniteur cible.
- Choisissez un type de fichier et un codec adaptés au public cible. Par exemple, pour un CD-ROM interplate-forme, vous pouvez spécifier un codec QuickTime. Choisissez un codec adapté à de faibles débits de données, tel qu'Indeo, Cinepak ou Sorenson Video.

Pour plus d'informations sur la compression, reportez-vous à la section « [Réglages d'exportation](#) », page 338.

Création d'un fichier vidéo destiné à être lu depuis un CD vidéo

CD vidéo (VCD) est un format qui permet de lire une vidéo sur des ordinateurs ou lecteurs prenant en charge le standard CD vidéo. L'avantage d'un CD vidéo réside dans le fait qu'il peut être créé en utilisant un graveur de CD ; aucun lecteur ou graveur DVD n'est requis. Cependant, la qualité est comparable à la qualité VHS et bien inférieure à la qualité DVD. Vous pouvez créer des fichiers CD vidéo en utilisant les préconfigurations MPEG-1 - VCD d'Adobe Media Encoder, puis en gravant ces fichiers sur un CD via un graveur de CD.

Création d'un fichier vidéo destiné à être lu dans un autre logiciel

Premiere Pro permet d'exporter en divers formats lisibles par d'autres applications. Lorsque vous préparez l'exportation d'un fichier vidéo destiné à d'autres logiciels de montage ou d'effets spéciaux, vérifiez les points suivants :

- Quels formats de fichier et méthodes de compression l'autre logiciel importe-t-il ? La réponse vous aidera à déterminer le format d'exportation adapté.
- Procéderez-vous à des transferts entre plates-formes ? Dans ce cas, le choix des formats et des modes de compression est encore limité. Veillez à utiliser des codecs haute

qualité et multiplates-formes tels que QuickTime Motion JPEG A ou B, ou le codec Animation.

- Envisagez-vous de surimprimer les éléments sur d'autres éléments ? Si c'est le cas, conservez la transparence de la couche Alpha en exportant depuis Premiere Pro.
- Quel type de compression offre la meilleure qualité pour l'importation vers d'autres logiciels ? Les compressions haute qualité limitent le taux applicable à la vidéo, mais préservent la qualité. Jusqu'à la fin du montage, il convient de conserver la meilleure qualité d'image possible. Pour une qualité optimale, choisissez Compression/Sans (pas de compression), dans la mesure où l'espace disque disponible suffit pour stocker l'énorme fichier qui en résultera.
- Voulez-vous peindre sur les images ? Dans ce cas, vous pouvez exporter au format Filmstrip (film fixe) et retoucher dans Photoshop (voir la section « [Exportation d'un fichier de film fixe pour retouche dans Photoshop](#) », page 330). Vous pouvez également exporter des images comme série numérotée de fichiers d'images fixes et les retoucher séparément dans Photoshop.
- Souhaitez-vous utiliser une seule image comme image fixe ? Le cas échéant, voir la section « [Exportation d'un fichier de film fixe pour retouche dans Photoshop](#) », page 330).

Création d'un fichier vidéo pour Internet

En général, les contraintes de la vidéo sur Internet imposent des débits de sortie encore plus faibles que pour la lecture sur CD-ROM. Adaptez le débit de la vidéo exportée au réseau que vous utilisez pour la distribuer. Adobe Media Encoder intègre des préconfigurations adaptées à plusieurs scénarios de bande passante pour vous permettre de vous adapter plus facilement aux capacités d'affichage de votre audience.

De nombreux choix s'offrent à vous pour distribuer de la vidéo sur Internet. Chaque méthode a ses propres caractéristiques et exigences ; réfléchissez-y longuement.

Vidéo en continu

La vidéo en continu se rapproche de la télévision classique en ceci que la vidéo est envoyée image par image, sans téléchargement préalable d'un gros fichier. La vidéo en continu sur le Web est soumise aux limites de la bande passante moyenne (56 Kbps ou moins) des modems. Optez pour un débit plus élevé si votre audience dispose d'un accès à Internet à large bande passante, par exemple DSL ou modem câble. La vidéo en continu peut cependant s'avérer efficace sur les intranets, où la bande passante est généralement plus rapide.

Les formats de vidéo en continu suivants sont disponibles pour l'exportation : QuickTime, Windows Media et RealMedia. Adobe Media Encoder vous permet de créer des vidéos en continu.

Vidéo à téléchargement progressif

Une séquence à téléchargement progressif (ou séquence *indirecte*) peut être lue avant d'être téléchargée. Le lecteur (par exemple, QuickTime, MediaPlayer ou RealPlayer) commence la lecture dès qu'il calcule que la séquence sera entièrement téléchargée à la fin de la lecture de la vidéo. Adobe Media Encoder vous permet de créer des vidéos à téléchargement progressif.

Vidéo MPEG

MPEG (Motion Picture Experts Group) est un format de fichier qui permet de compresser les fichiers vidéo. Il existe en effet plusieurs variantes du MPEG. La version MPEG-1, employée en général pour Internet et les CD-ROM, offre une qualité d'image presque comparable au format VHS. La version MPEG-2 procure une qualité d'image SVHS ; une forme de la version MPEG-2 fait partie intégrante de la définition de DVD vidéo. Toutefois, la compression basée sur les images clés, qui assure le succès de MPEG dans la distribution de la vidéo finale, ne convient pas pour un montage de qualité. Vous pouvez créer une vidéo MPEG en utilisant Adobe Media Encoder ; toute vidéo exportée sur DVD est automatiquement transcodée au format MPEG si elle n'est pas déjà à ce format.

GIF animé

Le format GIF animé est adapté aux animations graphiques de couleur unie et de petite taille, par exemple un logo d'entreprise animé. Il convient mieux aux images de synthèse qu'à la vidéo classique. Il est pratique car reconnu par la plupart des navigateurs Web sans module externe ; on ne peut toutefois inclure du son à un GIF animé. Exportez un GIF animé de la même manière que tout autre fichier, en veillant à choisir GIF animé comme type de fichier. (voir la section « [Exportation d'une vidéo](#) », page 324). Pour des résultats optimaux, testez les GIF animés dans un navigateur Web avant de les distribuer.

Réglages d'exportation

Lorsque vous exportez depuis Premiere Pro, les réglages d'exportation varient selon le type de sortie désirée :

- Lors de l'enregistrement sur DVD (Fichier > Exporter > Exportation sur DVD), Premiere Pro commence avec les réglages définis dans la boîte de dialogue Réglages du projet, puis les traite à l'aide des réglages définis dans la boîte de dialogue Exportation sur DVD.
- Lors de l'enregistrement sur bande sans utiliser une connexion IEEE 1394, Premiere Pro utilise les réglages définis dans la boîte de dialogue Réglages du projet.
- Lors de l'exportation dans un fichier (Fichier > Exporter > Film, Séquence ou Audio), Premiere Pro commence avec les réglages définis dans la boîte de dialogue Réglages du projet, puis les traite en utilisant les réglages définis dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation.
- Lors de l'exportation sur le Web ou au format MPEG (Fichier > Exporter > Adobe Media Encoder), Premiere Pro commence avec les réglages définis dans la boîte de dialogue Réglages du projet, puis les traite en utilisant les réglages de la boîte de dialogue Adobe Media Encoder.

Remarque : votre carte d'acquisition peut inclure un logiciel comportant des boîtes de dialogue et des options d'exportation spécifiques. Si les options visibles diffèrent des options décrites ici, reportez-vous à la documentation de la carte d'acquisition.

Compression

Lors de l'exportation d'un programme vidéo, vous choisissez un codeur/décodeur, ou *codec*, pour compresser les informations en vue de les stocker et de les transférer (par exemple sur un DVD) et pour les décompresser afin de pouvoir consulter de nouveau ces informations. La compression des programmes vidéo garantit une lecture régulière sur un ordinateur. Une grande variété de codecs est proposée, aucun n'étant adapté à toutes les situations. Le codec le plus performant dans la compression d'un dessin animé, par exemple, sera peu efficace pour la compression des prises de vues réelles.

Le codec utilisé doit être accessible à tout votre public. Si, par exemple, vous utilisez un codec disponible uniquement avec une carte d'acquisition spécifique, le public doit posséder la même carte. Certains formats, tels ceux reconnus par certains systèmes DV et de diffusion vidéo en continu, utilisent des codecs dédiés.

Débit des données

Certains codecs vidéo permettent de spécifier le *débit des données*, qui détermine la quantité d'informations vidéo à traiter par seconde pendant la lecture. Lorsque vous spécifiez un débit dans Premiere Pro, vous définissez en fait le débit *maximal* ; le débit réel varie selon le contenu visuel de chaque image.

Le débit que vous définissez dépend de la finalité de la vidéo. Voici quelques consignes à retenir pour le réglage du débit selon plusieurs cas de figure :

Production de DVD Le débit des données doit optimiser la qualité tout en adaptant le programme complet à l'espace disponible sur le DVD. Dans Premiere Pro, par défaut, le débit des données DVD est automatiquement adapté par le codeur Adobe Media Encoder, qui est utilisé par la commande Exporter > Exportation sur DVD.

Production de bande vidéo non DV Le débit doit être adapté aux possibilités de l'ordinateur et du disque dur sur lequel est lue la bande finale.


Lecture sur disque dur Si la vidéo finale est destinée à être lue depuis un disque dur, déterminez la cadence de transfert utilisée normalement par les disques durs de votre public et définissez le débit en conséquence. Si vous comptez utiliser la vidéo exportée avec un autre système de montage ou de l'importer dans une application comme Adobe After Effects, il convient de choisir une qualité maximale d'exportation. Utilisez un codec sans perte d'informations ou le codec pris en charge par votre carte d'acquisition vidéo, et spécifiez le débit permis par le système de montage pour la capture et le montage vidéo.

Lecture sur CD-ROM Le débit pour une vidéo lue à partir d'un CD-ROM dépend de la vitesse du lecteur. Si, par exemple, vous préparez un fichier vidéo final pour un lecteur de CD-ROM double vitesse (300 Ko par seconde), spécifiez une valeur entre 150 et 200 Ko/s, afin de prendre en compte à la fois la vitesse du lecteur et le temps système nécessaire au déplacement des données.

Lecture dans un intranet Le débit peut être de 100 Kbits/s ou plus, selon la vitesse de votre *intranet*. Un intranet est un réseau d'entreprise utilisant les protocoles de réseau Internet. Leur envergure étant limitée, les intranets emploient généralement des lignes de communication d'une qualité supérieure à celle des lignes téléphoniques ; ils sont donc nettement plus rapides qu'Internet.

Vidéo en continu sur le Web Le débit doit tenir compte des performances réelles de la cible en termes de débit. A titre d'exemple, le débit d'une vidéo en continu conçue pour une connexion 56 Kbits/s (kilobits par seconde) est souvent réglé sur 40 Kbits/s. En effet, des facteurs tels que le volume de données et la qualité de la ligne empêchent en général les connexions Internet d'atteindre le débit déclaré par le biais d'un réseau téléphonique.

Téléchargement d'un fichier vidéo sur le Web Le débit est moins important que la taille du fichier vidéo sur le disque, le principal problème restant le temps de téléchargement. Cependant, la réduction du débit de la vidéo téléchargée permet de réduire la taille du fichier vidéo et d'en accélérer ainsi le téléchargement.

 La commande Propriétés pour permet d'analyser le débit des fichiers que vous exportez. (voir la section [« Analyse des propriétés et du débit d'un élément », page 96](#)).

Images clés de compression

Les images clés de compression sont différentes des images clés utilisées pour contrôler les propriétés des pistes ou des éléments, notamment volume ou rotation des éléments. Des images clés de compression sont automatiquement placées dans la séquence à intervalles réguliers pendant l'exportation, puis sont stockées sous forme d'images complètes au cours de la compression. Premiere compare les images intercalées entre les images clés, ou images intermédiaires, à l'image précédente, et seules les données modifiées sont stockées. Ce processus peut réduire considérablement la taille du fichier, selon l'espacement des images clés. La diminution du nombre d'images clés et l'augmentation du nombre d'images intermédiaires permet de réduire la taille des fichiers, mais réduit la qualité des images et de la lecture. L'augmentation du nombre d'images clés et la diminution du nombre d'images intermédiaires entraîne une augmentation significative de la taille des fichiers, mais augmente la qualité d'image et de lecture.

En choisissant les réglages de compression, tenez compte du type de document vidéo, du format de livraison cible et du public visé. Il n'est pas rare d'obtenir les réglages optimaux à la suite de nombreuses tentatives.

Réalisation d'un film cinéma

Si vous modifiez un projet en vue de le visionner sous la forme d'un film d'images animées, exportez d'abord la séquence vidéo dans un fichier vidéo en utilisant les réglages appropriés pour la pellicule vierge. Après la création du fichier, vous aurez besoin d'un *enregistreur sur film*, appareil permettant de tirer des images individuelles sur une pellicule cinéma. Ce service est généralement proposé dans une unité de postproduction. Un film projette plus de détails que la plupart des formats vidéo ; par conséquent, le projet peut exiger une taille d'image plus grande que s'il s'agissait d'une bande vidéo. La résolution exacte à utiliser dépend de la pellicule vierge destinée au film. Pour des résultats optimaux, discutez d'abord du projet avec l'unité de postproduction.

Raccourcis clavier

Touches de sélection d'outils dans la palette d'outils

Résultat	Raccourci
Outil Sélection	V
Outil Sélection de piste	M
Outil Propagation	B
Outil Modification compensée	N
Outil Allongement compensé	X
Outil Cutter	C
outil Déplacer dessus	L
outil Déplacer dessous	V
Outil Plume	P
Outil Main	M
Outil Zoom	Z

Touches pour utiliser la fenêtre Moniteur

Résultat	Raccourci
Déplace les éléments audio ou vidéo indépendamment	Maintenir la touche ALT enfoncée, puis faire glisser la partie audio ou vidéo de l'élément avec l'outil Sélection.
Modifie les points d'entrée ou de sortie audio ou vidéo indépendamment	Maintenir la touche ALT enfoncée, puis faire glisser le point d'entrée ou le point de sortie.

Touche d'affichage des fenêtres

Résultat	Raccourci
Passe en revue les fenêtres ouvertes	Ctrl+Tab



Touche de navigation dans la fenêtre Montage

Résultat	Raccourci
Définit la zone de travail sur une séquence	Cliquer deux fois sur la barre de la zone de travail

Touches d'acquisition dans la fenêtre Acquisition

Résultat	Raccourci
Parcourt les images modifiables	Tab
Annule l'acquisition	Echap
Ejection	E

Mentions légales

Copyright

© 2003 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.

Guide de l'utilisateur Adobe® Premiere® Pro pour Windows®

S'il accompagne un logiciel dont l'utilisation est soumise à un contrat d'utilisateur final, ce manuel, de même que le logiciel dont il traite, est fourni sous licence et ne peut être utilisé ou copié que conformément à la licence. Sauf autorisation spécifiée dans la licence, aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite, enregistrée ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique ou autre, sans l'autorisation écrite préalable d'Adobe Systems Incorporated. Nous attirons votre attention sur le fait que les informations contenues dans ce manuel sont protégées par des droits d'auteur, même s'il n'est pas distribué avec un logiciel accompagné d'un contrat de licence pour l'utilisateur final.

Les informations contenues dans ce manuel sont fournies à titre purement indicatif. Elles peuvent être modifiées sans préavis et ne constituent pas un engagement de la part d'Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated décline toute responsabilité vis-à-vis des erreurs ou imprécisions qui pourraient être relevées dans ce manuel.

Nous attirons votre attention sur le fait que les illustrations ou images que vous pouvez être amené à utiliser dans vos projets peuvent être protégées par des droits d'auteur, auquel cas leur exploitation sans l'autorisation de l'auteur constituerait une violation de ces droits. Veuillez à obtenir toutes les autorisations requises de la part des auteurs.

Les noms de société dans les modèles d'échantillon ne sont utilisés qu'à titre d'exemple et ne font référence à aucune organisation réelle.

Toutes les références à des noms de sociétés dans les modèles cités en exemple sont fictives et ne réfèrent à aucune organisation particulière.

Adobe, le logo Adobe, Acrobat, Acrobat Reader, Adobe Audition, Adobe Encore, Adobe Premiere, After Effects, GoLive, Illustrator, Photoshop et PostScript sont des marques ou des marques déposées d'Adobe Systems Incorporated aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Macromedia et Flash sont des marques de Macromedia Inc. La technologie de compression audio MPEG Layer 3 est concédée sous licence par Fraunhofer IIS et Thompson. Toutes les autres marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Contient une mise en œuvre de l'algorithme LZW déposé sous le brevet américain n° 4 558 302.

Avertissement à l'attention des utilisateurs du gouvernement américain : Le logiciel et la documentation sont des « articles commerciaux » (Commercial Items), tels que définis à l'article 48 C.F.R. § 2.101, constitués d'un « logiciel commerciale » (Commercial Computer Software) et d'une « documentation pour logiciel commercial » (Commercial Computer Software Documentation), tels que définis aux articles 48 C.F.R. § 12.212 ou 48 C.F.R. § 227.7202, selon le cas. Conformément aux articles 48 C.F.R. § 12.212 ou 48 C.F.R. § 227.7202-1 à 227.7202-4, selon le cas, le logiciel commercial et la documentation pour logiciel commercial sont cédés sous licence aux utilisateurs finals du gouvernement américain (a) en tant qu'articles commerciaux uniquement et (b) avec les seuls droits conférés à tous les autres utilisateurs finaux en vertu des termes et conditions du présent document. Droits non publiés réservés en vertu de la législation américaine sur les droits d'auteur. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 94110-2704, Etats-Unis. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.



Index

A

AAF, commande [328](#)

Accélération

modification dans une animation [276](#)

Acquisition

acquisition en série [76](#)

audio [84](#)

conseils [69](#)

conseils d'acquisition [71](#)

conseils d'enregistrement [69](#)

DV [67](#)

éléments audio analogiques. *Voir*

Acquisition audio

emplacement des fichiers [69](#)

fenêtre Acquisition [67](#)

manuelle [75](#)

pilotage de matériel [71](#)

réglages audio [85](#)

sans pilotage du matériel [75](#)

toute la bande [74](#)

vidéo analogique [67](#)

acquisition

cartes d'acquisition [105](#)

DV [102](#), [103](#)

emplacement des fichiers [44](#)

listes [66](#)

vidéo analogique [101](#)

Acquisition en série

à propos de [76](#)

dépannage [81](#)

enregistrement des éléments [77](#)

nouvelle acquisition [83](#)

réglages [79](#)

Acquisition vidéo, commande [73](#), [76](#)

Activer, commande [154](#)

Activer/Désactiver le magnétisme, bouton [164](#)

Adobe After Effects

couche alpha [242](#)

exportation dans [327](#)

Adobe Audition [84](#)

Adobe Encore DVD [139](#), [316](#)

Adobe GoLive [139](#)

Adobe Media Encoder [319](#)

Adobe Premiere Pro

aide [2](#)

documents didactiques [6](#)

installation [3](#)

listes de tâches [3](#)

Advanced Authoring Format [328](#)

Affichage double

à propos de [118](#)

définition dans la fenêtre Moniteur [119](#)

Affichage simple [118](#)

Afficher la vidéo, option [214](#)

Afficher uniquement les correspondances de noms exactes, bouton [42](#)

Al *Voir* Adobe Illustrator (AI), format de fichier

Aide

aide basée sur les tâches [3](#)

structure de l'aide [2](#)

Voir aussi la section Aide d'Adobe Premiere Pro

Aide en ligne [3](#)

Aigu, effet [313](#)

Ajouter des pistes, commande [128](#)

Alignement

éléments [164](#)

objets [225](#)

Alignement, commande [219](#)

Allongement compensé, outil [156](#)

Amorce SMPTE [93](#)



- Amplification, effet [303](#)
- Analyse d'une séquence [96](#)
- Animation
 - éléments [263](#)
 - en utilisant des images clés [269](#), [270](#)
 - fenêtre Montage et [246](#)
 - opacité [246](#)
 - position [246](#)
 - rotation [246](#)
- animation d'effets [269](#)
- animation image par image [100](#)
- Animation, importation [91](#)
- Annulation
 - annulation d'un montage dans la fenêtre Raccord [173](#)
 - correction d'erreurs [44](#)
- aplats, fractionnement en cellules [302](#)
- Appliquer la transition audio, commande [178](#)
- Appliquer la transition vidéo, commande [178](#), [179](#)
- Arc, outil [219](#)
- Arrêt sur image, commande [156](#)
- Associer, commande [154](#)
- Atteindre la marque précédente, bouton [137](#)
- Atteindre la marque suivante, bouton [137](#)
- Atteindre le point d'entrée, bouton [132](#)
- Atteindre le point de sortie, bouton [132](#)
- Atténuateur
 - audio [192](#)
 - vidéo [243](#)
- Atténuateurs, audio [191](#)
- Audio
 - acquisition [84](#)
 - affichage des unités audio [191](#)
 - analogique, acquisition [84](#)
 - automatisation [191](#), [209](#)
 - balance [195](#)
 - bande audionumérique (DAT) [83](#)
 - canaux d'entrée [200](#)
 - canaux de sortie [200](#)
 - CD audio [84](#)
 - conforme [211](#)
 - conformité [211](#)
 - conservation de la hauteur du son à des vitesses différentes [155](#)
 - coupe J [195](#)
 - coupe L [195](#)
 - création de pistes de mixage secondaires [128](#)
 - échantillonnage [85](#)
 - échantillons [134](#)
 - écrêtage [190](#)
 - effets, liste [282](#)
 - éléments numériques, importation [83](#)
 - émissions [206](#)
 - exportation [328](#)
 - fondu enchaîné [193](#), [195](#)
 - format WMA [84](#)
 - gain [192](#)
 - mixage audio [190](#)
 - mixage descendant [209](#)
 - mixage principal [190](#)
 - mixages secondaires [201](#), [205](#)
 - montage éclaté [195](#)
 - MP3, format audio [84](#)
 - ordre de traitement [189](#)
 - panoramique [195](#), [196](#)
 - pistes [189](#), [190](#)
 - planification du flux de production [187](#), [188](#)
 - prélude [195](#)
 - prélude audio [195](#)
 - résolution [85](#)
 - routage de l'entrée [201](#), [206](#)
 - sélection des pistes à lire [192](#)
 - source d'entrée [200](#)
 - transitions [193](#)
 - visualisation d'éléments [199](#)
 - volume dans la fenêtre Montage [245](#)
- audio
 - échantillonnage de prévisualisation ou de lecture [63](#)
 - Format d'affichage, option [63](#)
 - Format, option [63](#)
 - Notions fondamentales sur le mixage audio [187](#)
 - Audio mis en conformité [211](#)

audio mis en conformité [44](#)

Audio Surround

mappage des canaux de sortie [200](#)

réglages de panoramique et de balance [197](#)

Audio, commande [328](#)

Automatisation, audio [209](#)

Automatiser à la séquence, commande [147](#)

Autres réglages de codage [322](#)

B

Balance (audio), effet [308](#)

Balance audio [196](#), [247](#)

Balance des couleurs (RVB), effet [289](#)

Balance des couleurs (TLS), effet [289](#)

Bande audionumérique (DAT) [83](#)

Barre de la zone d'affichage

dans la fenêtre Montage [129](#), [130](#)

de la fenêtre Moniteur [117](#)

Barre de la zone de travail

à propos de [129](#)

définition [174](#)

marques [175](#)

mobiles [175](#)

redimensionnement [175](#), [176](#)

Barres d'avertissement diagonales [186](#)

Base de temps

divisions [134](#)

modification [41](#)

base de temps

réglage du projet [62](#)

Bibliothèques de styles

à propos de [234](#)

gestion [235](#)

Bibliothèques, importation [51](#)

Biseau alpha, effet [285](#)

Bouclage dans la fenêtre Raccord [173](#)

Bouton de raccord [172](#)

Bouton Définir une marque, fenêtre Montage [136](#)

Bouton Incruster [147](#)

Bouton Insérer [147](#)

Bouton Lecture [115](#)

Bouton Silence [191](#)

Bouton Solo [191](#), [192](#)

Bruit, effet [301](#)

C

Cache de suppression, effet [304](#)

Cache de transparence, effet [297](#)

Cache différentiel, type d'incrustation [254](#)

Cache mobile [255](#)

Caches

à propos de [241](#), [253](#)

colorés [256](#)

couleur [256](#)

de transparence [256](#)

mobile [255](#)

mobiles [255](#)

piste [255](#)

suppression [257](#)

Caches colorés [256](#)

Caches de transparence [256](#)

Caractères, sélection [218](#)

Carreaux, effet [306](#)

cartes d'acquisition vidéo [104](#)

Cassette vidéo

enregistrement [325](#), [327](#)

pilotage de matériel [326](#)

cassette vidéo

débit des données [339](#)

CD audio [83](#)

CD vidéo [336](#)

CD Voir CD audio

CD-ROM, création d'une vidéo pour [336](#), [339](#)

Changement de nom

colonnes de la fenêtre Projet [53](#)

éléments [48](#), [49](#)

fichiers source [42](#), [48](#)

chapitre, liens [139](#)

Charger une palette, option [65](#)

Chemin d'accès du signal, audio [189](#)

chrominance

à propos de [122](#)

limites NTSC [122](#)

- Chrominance, type d'incrustation [250](#)
- Chutiers
 - à propos de [50](#)
 - affichage du contenu d'un chutier [50](#)
 - ajout et suppression [50](#)
 - effets [266](#)
 - Favoris [267](#)
- cinéma, film [62](#), [106](#), [340](#)
- 5.1 Surround
 - catégorie d'effet [282](#)
 - option Type de mixage final 5.1 [209](#)
 - pistes audio des canaux [189](#)
- Audio Surround
 - Voir* Audio 5.1 Surround
- Préférences audio
 - Type de mixage final 5.1 [209](#)
- Cisaillement, effet [304](#)
- Classroom in a Book [7](#)
- Code temporel
 - affichage Mixage audio [191](#)
 - décalage [72](#)
 - enregistrement [326](#)
 - saisie [68](#)
 - utilisation dans la fenêtre Raccord [172](#)
 - utilisation dans le volet Raccord [173](#)
- code temporel
 - acquisition et [66](#), [99](#)
 - définition manuelle [99](#)
 - incrusté [99](#)
 - remplacement [98](#)
 - utilisation pour une acquisition efficace [97](#)
 - visuel [99](#)
- code temporel de la fenêtre d'incrustation, saisie manuelle pour un élément [99](#)
- code temporel incrusté [99](#)
- code temporel visuel [99](#)
- Codecs
 - à propos de [339](#)
 - exportation [333](#), [339](#)
 - Voir aussi* compression
- Codeur MPEG [319](#)
- Coller et insérer, commande [158](#)
- Coller les attributs, commande [158](#)
- Coller pour remplir *Voir* Montage à quatre points, options d'adaptation de l'élément [147](#)
- Coller, commande [158](#), [248](#)
- Colonnes en mode Liste [52](#)
- Commande Afficher le point zéro [125](#)
- Commande Afficher/Masquer les pistes [191](#)
- Commande Ajouter une transition audio [194](#)
- Commande Basculer du mode Ecriture au mode Au toucher [210](#)
- Commande Disques de travail/Pilotage de matériel [326](#)
- Commande Dissocier [154](#)
- Commande Eclater en éléments mono [198](#)
- Commande Gain [192](#)
- Commande Niveaux d'entrée seuls [191](#)
- Commande Nouveau moniteur de référence [123](#)
- Commande Orientation (titres) [218](#)
- Commande Pistes principales seules [191](#)
- Commande Sécurisé pendant l'écriture [210](#), [211](#)
- Commande Traiter en tant que stéréo [199](#)
- Commande Unités audio [191](#), [199](#)
- compatible NTSC [122](#)
- Composite *Voir* Mode d'affichage
- Composition [242](#)
- Compression
 - analyseur de débit [96](#)
- compression
 - Compression (option vidéo) [64](#)
 - lecture [64](#)
 - prévisualisation [64](#)
 - réglages vidéo finals [339](#)
- Contenu Web [7](#)
- Contours [232](#)
- Contours biseautés, effet [285](#)
- Contours plus nets, effet [304](#)
- contours, accentuation [284](#), [296](#)
- Contraction, effet [302](#)
- Contrôle de balance [191](#)
- Convolution, effet [292](#)
- Coordonnées polaires, effet [302](#)
- Copier et coller

attributs d'élément [158](#)
 éléments [158](#)
 valeurs [248](#)
 Copier, commande [158](#), [248](#)
 Correcteur chromatique, effet [280](#), [289](#)
 Correction chromatique
 utilisation d'un moniteur de référence [123](#)
 utilisation de l'effet Correcteur chromatique [279](#)
 Correction de scintillement, effet [303](#)
 Correction gamma, effet [297](#)
 corrections de synchronisation [104](#)
 Corrections. *Voir* Palette Historique [56](#)
 Couche, catégorie d'effets [282](#)
 Couches
 Voir Audio
 Couches alpha
 affichage dans la fenêtre Moniteur [120](#), [121](#)
 définition [241](#)
 options [243](#)
 Photoshop [89](#)
 Couleur existante, effet [281](#), [291](#)
 Couleurs
 balance [279](#)
 conseils pour la télédiffusion [279](#)
 correction [279](#)
 niveau IRE [279](#)
 couleurs
 existantes [291](#)
 isolation [292](#)
 réglage [288](#), [289](#), [306](#)
 remplacement [292](#)
 résolution [333](#)
 suppression [286](#), [296](#)
 Couleurs TV, effet [286](#)
 Coupe J [133](#), [168](#), [195](#)
 Coupe L [133](#), [168](#), [195](#)
 Couper au repère d'instant présent, commande [157](#)
 Courbes
 création dans segment droit [221](#)
 traçage avec outil Plume [221](#)
 Courbure, effet [285](#)

création de DVD [139](#)
 création *Voir* création de DVD
 Créer un lien audio et vidéo, commande [159](#)
 Créer une palette d'après la séquence, option [333](#)
 Cristallisation, effet [293](#)
 CTI *Voir* Indicateur d'instant présent
 Curseur de redimensionnement [126](#)
 Curseur du variateur de vitesse [116](#)
 Cutter, outil [157](#)

D

DAT *Voir* Bande audionumérique (DAT)
 Débit
 analyse [96](#)
 débit
 à propos de [339](#)
 bande vidéo, enregistrement [339](#)
 DVD [339](#)
 intranet [339](#)
 lecture sur CD-ROM [339](#)
 lecture sur disque dur [339](#)
 vidéo en continu [340](#)
 vidéo téléchargeable [340](#)
 Débit de codage [321](#)
 Débit des images
 DVD [319](#)
 éléments [92](#)
 débit des images
 pour l'exportation [333](#)
 Décalage de couleur, effet [291](#)
 Décalage en entrée [172](#), [173](#)
 Décalage en sortie [172](#), [173](#)
 Découpage, effet [289](#), [293](#)
 Défaut de mise au point, effet [287](#)
 Définir une marque de séquence, commande [136](#)
 Déformation de la lentille, effet [298](#)
 Déformation, catégorie d'effets [282](#)
 Dégradé, transition [185](#)
 dégradés, création [303](#)
 Délai, effet [308](#)
 Dent, outil [219](#)

- Déplacement d'un élément, utilisation d'effets [277](#)
- Déplacement dessous [170](#), [171](#)
- Déplacement dessus [170](#), [171](#)
- Déplacer dessous, outil [171](#)
- Déplacer dessus, outil [171](#)
- Désentrelacement des arrêts sur image [157](#)
- Détection de scène [80](#)
- Détection des contours, effet [296](#)
- Développement des pistes [125](#)
- Différence RVB, type d'incrustation [250](#), [251](#)
- Disques de travail
 - à propos de [59](#)
 - préférences [85](#)
- Distribution d'objets [225](#)
- Dossier Project-Archive [44](#)
- Durée
 - à propos de [155](#)
 - audio [191](#)
 - transition [181](#)
 - transitions par défaut [179](#)
 - valeurs par défaut d'une image fixe [88](#)
- durée
 - marques [139](#)
- Durée d'un élément [155](#)
- Durée/Vitesse, commande [155](#), [156](#)
- DV
 - connexion à une source vidéo [100](#)
 - montage online [105](#)
 - numérisation des données analogiques [101](#)
 - pilotage de matériel [71](#)
 - préparation de l'acquisition [102](#)
 - utilisation de matériel pour une prévisualisation sur un moniteur [176](#)
- DV NTSC [110](#)
- E**
- Echantillon de montage, audio [199](#)
- Echantillonnage
 - acquisition audio [85](#)
 - audio [85](#)
 - DVD [319](#)
- échantillonnage
 - prévisualisation ou lecture audio [63](#)
- Echelle de temps
 - barres d'avertissement diagonales [186](#)
 - fenêtre Moniteur [117](#)
 - Options d'effet, fenêtre [260](#)
 - utilisation dans un moniteur de référence [123](#)
- Echelle, propriété [263](#)
- Echo, effet [295](#)
- EDL. *Voir* listes de montage
- Effet d'accélération [303](#)
- effet d'éclair [299](#)
- effet de dégradé [286](#)
- Effets
 - affichage dans la fenêtre Montage [245](#), [248](#)
 - animation dans la fenêtre Montage [246](#)
 - audio [205](#), [282](#)
 - effets basés sur les pistes et effets basés sur les éléments [259](#)
 - émissions audio [206](#)
 - modules externes Adobe After Effects [283](#)
 - modules externes Adobe Photoshop [283](#)
 - modules externes tiers [283](#)
 - suppression [267](#)
 - vidéo [282](#)
- Effets fixes, effet [258](#)
- Effets standard, liste [282](#)
- Effets, palette [178](#)
- Egalisation paramétrique, effet [312](#)
- Egaliseur, effet [310](#)
- Élément de programme [112](#)
- Éléments
 - activation et désactivation [154](#)
 - ajout d'une piste pendant l'ajout d'un élément [145](#)
 - analyse du débit [96](#)
 - animation [263](#), [277](#)
 - arrêt sur image [156](#)
 - atténuateur [180](#)
 - attribution d'un nom et changement de nom [48](#)
 - audio, montage [188](#)
 - barres d'avertissement diagonales [186](#)

- copier et coller [158](#)
- débit des images [92](#)
- découpage [157](#)
- déplacement dans la fenêtre Montage [143](#)
- déplacement dans le volet Programme [145](#)
- déplacement dans une séquence [163](#), [164](#)
- dérushage dans la fenêtre Montage [164](#)
- désactivation [154](#)
- effacement d'éléments dans le menu Source [113](#)
- en double [49](#)
- enregistrement [77](#)
- forme d'onde audio, affichage [199](#)
- image postérisée [47](#)
- importation [66](#), [87](#)
- lecture en sens inverse [155](#)
- liaison d'éléments vidéo et audio [159](#)
- masquage [184](#), [256](#)
- mélange [252](#)
- montage dans l'application d'origine [160](#)
- occurrences [49](#)
- organisation au sein d'un projet [50](#)
- ouverture dans le volet Source [113](#)
- ouverture des derniers éléments affichés [113](#)
- principaux [49](#)
- propriétés [96](#)
- ralenti [162](#)
- recherche de la source [160](#)
- redéfinition d'un lien [159](#)
- regroupement [154](#)
- rupture du lien [159](#)
- sélection [152](#), [153](#)
- suppression [49](#)
- suppression de l'espace entre éléments [162](#)
- suppression de tous les éléments d'une piste [163](#)
- synchronisation d'éléments vidéo et audio [159](#)
- vitesse [155](#)
- volume audio [245](#)
- éléments
 - couche alpha [241](#)
 - simulation de texture [305](#)
 - symétrie [287](#)
- Éléments audionumériques, importation [83](#)
- Éléments combinés
 - à propos de [159](#)
 - définition des points d'entrée et de sortie [133](#)
 - montage individuel d'éléments audio et vidéo [160](#)
 - resynchronisation [159](#)
 - rupture du lien [159](#)
 - supplantation [159](#)
- Éléments en double [49](#)
- Éléments source [49](#), [112](#)
- Ellipse, outil [219](#)
- Emissions [207](#)
 - à propos de [206](#)
 - liste des émissions [191](#), [192](#), [207](#)
- Encore *Voir Adobe Encore DVD*
- Enregistrement automatique [43](#)
- Enregistrement automatique, préférence [44](#)
- Enregistrement de l'audio [200](#)
- Enregistrement des éléments [69](#), [74](#), [77](#)
- Enregistrer l'espace de travail, commande [47](#)
- Enregistrer sous, commande [44](#)
- Enregistrer une copie, commande [44](#)
- Enregistrer, commande [44](#)
- Enroulement, effet [304](#)
- entrelacées, trames vidéo [335](#)
- Entrelacement des artefacts [157](#)
- Erreurs, correction [44](#)
- Espaces de travail [46](#)
- Estampage couleur, effet [291](#)
- Estampage, effet [296](#)
- Esthétiques, catégorie d'effets [283](#)
- Etirement. *Voir Représentation graphique de l'image clé*
- Exclusion des pistes [127](#)
- Explorateur de polices [219](#)
- Exportation
 - Adobe Media Encoder [324](#)
 - autre logiciel [336](#)
 - CD vidéo [336](#)

- DVD [316](#)
- Exporter, commande [324](#), [328](#)
- fichier de séquence vidéo, incorporation d'un lien de projet [160](#)
- utilisation d'Adobe Media Encoder [324](#)
- vidéo [324](#)
- exportation
 - compression [339](#)
 - film cinéma [340](#)
 - formats de fichiers [338](#)
 - images clés pour [340](#)
 - optimisation des images fixes [335](#)
 - réglages [332](#), [333](#), [334](#), [338](#)
 - réglages audio [334](#)
 - réglages d'image clé et de rendu [335](#)
 - réglages vidéo [333](#)
 - taille d'image [333](#)
 - types de fichier pour [331](#)
- Exportation sur bande, commande [326](#)
- Exportation sur DVD
 - Audiences, réglages [322](#)
 - Autres, réglages [322](#)
 - chapitres [317](#)
 - Exportation sur DVD, commande [316](#)
 - préconfigurations [319](#)
 - préparation [318](#)
 - réglages audio [321](#)
 - réglages généraux [317](#)
 - réglages vidéo [320](#)
 - vue d'ensemble [316](#)
- Exportation sur DVD, commande [316](#)
- Exportation, réglages
 - Audio [334](#)
 - généraux [332](#)
 - image clé et rendu [335](#)
 - vidéo [333](#)
- Extensions. Voir [Formats de fichiers](#)
- Extraire et modifier [162](#)
- F**
- Facettes, effet [296](#)
- Faire apparaître dans le projet, commande [160](#)
- Fantôme, effet [297](#)
- Fenêtre Acquisition
 - à propos de [67](#)
 - commandes [74](#)
- Fenêtre Élément [87](#)
- Fenêtre Mixage audio [190](#)
- Fenêtre Moniteur
 - à propos de [45](#), [112](#)
 - agrandissement [120](#)
 - choix du mode Affichage double ou simple [118](#)
 - commandes [114](#), [115](#)
 - options d'affichage [118](#)
 - personnalisation [118](#)
 - réglage de la qualité [119](#)
- Fenêtre Montage
 - à propos de [45](#), [124](#)
 - animation dans [246](#)
 - image clé, graphique [245](#)
 - images clés, montage [244](#), [246](#)
 - niveaux sonores [193](#)
 - personnalisation [117](#)
- Fenêtre Options d'effet [46](#), [182](#)
- Fenêtre Programme [46](#)
- Fenêtre Projet
 - à propos de [45](#)
 - chutiers [50](#)
 - colonnes en mode Liste [52](#)
 - importation d'éléments [87](#)
 - personnalisation [51](#)
 - recherche d'éléments [48](#)
 - suppression d'objets [48](#)
- Fenêtre Propriétés [96](#)
- Fenêtre Raccord
 - bouclage d'un montage [173](#)
 - définition du pas d'images maximal [173](#)
 - fermeture [173](#)
 - modification compensée [173](#)
 - prévisualisation d'un montage [173](#)
 - propagation [172](#)
- Fenêtres avec onglets [46](#)
- Fenêtres, onglets [46](#)
- Fichiers

- contraintes de taille [110](#)
- manquants [42](#)
- off-line [43](#)
- temporaires [59](#)
- fichiers de prévisualisation [44](#)
- Fichiers de rendu *Voir* Fichiers de prévisualisation
- Fichiers manquants [94](#)
- Fichiers off-line [43](#), [69](#), [94](#)
- Fichiers temporaires [59](#)
- Figurer une image [156](#)
- film cinéma [340](#)
- film, aspect [303](#)
- Filtre bleu, type d'incrustation [251](#)
- Filtre chromatique, effet [292](#)
- Filtre de correspondance des couleurs, réglage avec un moniteur de référence [123](#)
- Filtre vert, type d'incrustation [251](#)
- Filtre, type d'incrustation [253](#)
- FireWire. *Voir* IEEE 1394
- FLM *Voir* Format de fichier Filmstrip (FLM)
- Flou accéléré, effet [296](#)
- Flou directionnel, effet [294](#)
- Flou gaussien, effet [297](#)
- Flou par couches, effet [288](#)
- Flou radial, effet [303](#)
- Flou/Net, catégorie d'effets [282](#)
- flux de production [100](#)
- Fondu enchaîné
 - audio [193](#)
 - utilisation de la commande Automatiser à la séquence [148](#)
- Fondu enchaîné, audio [195](#)
- Fondu vidéo d'élément [180](#)
- Format d'affichage, option [63](#)
- Format de fichier Adobe Illustrator (AI)
 - couche alpha [242](#)
 - importation sous la forme d'une image fixe [89](#)
 - importation sous la forme d'une séquence [91](#)
- Format de fichier Adobe Photoshop (PSD)
 - calques [89](#)
 - couche alpha [242](#)
 - films fixes [330](#)
 - importation sous la forme d'une image fixe [89](#)
 - importation sous la forme d'une séquence [91](#)
 - méthodes d'importation [87](#)
 - Format de fichier AIF, AIFF [87](#)
 - format de fichier AIF, AIFF [331](#)
 - Format de fichier BMP [88](#)
 - format de fichier BMP [331](#)
 - format de fichier d'animation Autodesk. *Voir* format de fichier Flc/Fli
 - Format de fichier Filmstrip (FLM) [91](#), [330](#)
 - format de fichier Filmstrip (FLM) [331](#)
 - Format de fichier Flc/Fli [91](#)
 - format de fichier Flc/Fli [331](#)
 - Format de fichier GIF
 - importation [88](#)
 - Voir* Format de fichier GIF animé
 - Format de fichier GIF animé [338](#)
 - format de fichier GIF animé [331](#)
 - Format de fichier JPEG, JPG [88](#)
 - Format de fichier MPEG [338](#)
 - Format de fichier PCX, importation [88](#)
 - Format de fichier PICT
 - importation sous la forme d'une image fixe [88](#)
 - importation sous la forme d'une séquence [91](#)
 - format de fichier PICT
 - exportation sous forme de séquence [331](#)
 - Format de fichier Targa (TGA) [88](#)
 - format de fichier Targa (TGA) [331](#)
 - format de fichier WAV (Windows Audio Waveform) [331](#)
 - Format de fichier Windows Bitmap (BMP) [88](#)
 - format de fichier Windows Bitmap (BMP) [331](#)
 - Format DV, exportation [325](#)
 - Format MP3 [84](#)
 - Format WMA [84](#)
 - Formats de fichiers [87](#)
 - titres [213](#)
 - formats de fichiers [338](#)

Forme, modification [219](#)

Fractionnement de piste, curseur [127](#)

G

Gain audio, commande [193](#)

Gain, ajustement [192](#)

Générer le titre sur le moniteur externe,
bouton [215](#)

Grave, effet [308](#)

Groupement [123](#)

H

Halo, effet [298](#)

halos

création [305](#)

suppression [304](#)

Historique, palette [45](#), [46](#), [56](#)

I

i.Link. Voir IEEE 1394

Icône Audio [142](#)

Icône d'incrustation [143](#), [146](#)

Icône d'insertion [143](#), [144](#)

Icône de raccord du point d'entrée [166](#), [172](#)

Icône de raccord du point de sortie [167](#), [172](#)

Icône de verrouillage [128](#)

Icône Point d'entrée de la fenêtre Raccord [172](#)

Icône Point de sortie de la fenêtre Raccord [172](#)

Icône Vidéo [142](#)

IEEE 1394 [100](#), [102](#)

Ignorer un effet [202](#)

Illustrator Voir Adobe Illustrator (AI), format de
fichier

Image cache, type d'incrustation [253](#)

Image clé, graphique [245](#)

Image postérisée [47](#)

Image suivante [116](#)

Image, catégorie d'effets [282](#)

Images

différenciées [96](#)

peinture [330](#)

perte, identification des éléments [96](#)

images

assombrissement ou éclaircissement [286](#)

Images clés

activation [270](#)

affichage [245](#)

ajout [246](#)

copier et coller [248](#), [273](#)

définition des valeurs [247](#)

méthodes d'interpolation [275](#)

montage [244](#)

navigation [247](#), [272](#)

opacité [245](#)

réglage [275](#)

sélection [247](#), [272](#)

suppression [246](#), [249](#), [274](#)

synthèse [275](#)

utilisation [270](#)

visualisation [275](#)

volume audio [245](#)

images clés

Voir aussi images clés de compression

animation [335](#)

utilisation [269](#)

Images clés de compression [96](#)

images clés de compression [340](#)

Images clés, compression

évaluation du débit [96](#)

Images différenciées [96](#)

Images fixes

Adobe Illustrator [89](#)

Adobe Photoshop [89](#)

durée [88](#)

exportation [329](#)

importation [88](#)

séquence numérotée [91](#)

images fixes

mise à l'échelle de l'image [63](#)

optimisation pour la fenêtre Montage [65](#)

Images fixes numérotées, option [91](#)

Images, définition de styles pour [228](#)

Importation

animations [91](#)

- CD audio [83, 84](#)
 - dossiers [87, 88](#)
 - éléments [87](#)
 - éléments audio compressés [84](#)
 - éléments audionumériques [83](#)
 - formats de fichiers [87](#)
 - images fixes [88, 89](#)
 - projets [92](#)
 - projets Adobe Premiere Pro [92](#)
 - séquences [91](#)
 - séquences numérotées [91](#)
 - inclinaison, application aux images [293, 306](#)
 - Incrustation Cache de piste, effet [306](#)
 - Incrustation Cache différentiel, effet [294](#)
 - Incrustation Cache image, effet [298](#)
 - Incrustation Chrominance, effet [289](#)
 - Incrustation Différence RVB, effet [304](#)
 - Incrustation Filtre bleu, effet [286](#)
 - Incrustation Filtre vert, effet [297](#)
 - Incrustation Filtre, effet [304](#)
 - Incrustation Luminance, effet [300](#)
 - Incrustation Multiplication, effet [301](#)
 - Incrustation Non rouge, effet [302](#)
 - Incrustations
 - application [249, 253](#)
 - Cache différentiel [254](#)
 - Chrominance [250](#)
 - Différence RVB [250, 251](#)
 - Filtre [253](#)
 - Filtre bleu [251](#)
 - Filtre vert [251](#)
 - Image cache [253](#)
 - incrustations par cache [253](#)
 - Luminance [252](#)
 - Multiplication [253](#)
 - Non rouge [252](#)
 - piste cache [255](#)
 - Voir aussi* Transparence
 - Incrustations par cache [253](#)
 - Indicateur d'écrêtage, audio [191](#)
 - Indicateur d'instant présent
 - à propos de [117](#)
 - déplacement entre images clés [247](#)
 - navigation dans la fenêtre Montage [130](#)
 - Inflexion souple en entrée/sortie [276](#)
 - Info-bulles [58](#)
 - affichage des commentaires de la marque [138](#)
 - barre de la zone de travail [176](#)
 - intermittente [100](#)
 - Internet, création d'une vidéo [337](#)
 - Interpolation de trame, effet [296](#)
 - intranet, débit des données [339](#)
 - Inversion (vidéo), effet [298](#)
 - Inversion, effet [311](#)
 - IRE (Institute of Radio Engineers) [122](#)
- ## L
- Largeur de bande, effet [308](#)
 - Lecture
 - commandes de la fenêtre Moniteur [115, 116, 117](#)
 - commandes du moniteur de référence [123](#)
 - fenêtre Montage [129](#)
 - prévisualisation d'une séquence [174](#)
 - lecture
 - réglages [62](#)
 - Lecture, sélection des pistes audio [192](#)
 - Letterboxing [107](#)
 - Libellés
 - utilisation [55](#)
 - liens Web [139](#)
 - Lier le média, commande [95](#)
 - Lignes directrices [221](#)
 - Lissage [89](#)
 - Lissage, effet [284](#)
 - Liste d'effets, Mixage audio [191, 192](#)
 - Liste des émissions [207](#)
 - Listes d'acquisition
 - configuration [69](#)
 - importation et exportation [82](#)
 - nouvelle acquisition avec [83](#)
 - listes de montage (EDL) [106](#)
 - Logos d'images bitmap [224](#)
 - luminance [122](#)

Luminance, type d'incrustation [252](#)

Luminescence alpha, effet [284](#)

Luminosité et contraste, effet [286](#)

M

Macintosh Picture, format de fichier. Voir PICT, format de fichier

Magnétisme [163](#)

Marge [85](#)

Marges admissibles, bouton [119](#)

Marques

à propos de [135](#)

ajout [136](#)

atteindre [137](#)

définition [136](#)

insertion de commentaires [139](#)

mobiles [137](#)

repérage par [137](#)

suppression [138](#)

utilisation [136](#)

utilisation pour les commentaires, les liens de chapitre et les liens Web [138](#)

marques

chapitre, liens [139](#)

durée [139](#)

liens Web [139](#)

Masquage par extraction, effet [296](#)

Masque, transition [184](#)

Masques

à propos de [241](#)

Masque, transition [184](#)

Matriçage, audio [190](#)

Média analogique

acquisition audio [84](#)

média analogique

à propos de [100](#)

acquisition vidéo [104](#)

Media Cleaner Export [331](#)

média numérique [100](#)

Médiane, effet [301](#)

Menu Entrée, pistes audio [191](#)

Menu Sortie, pistes audio [191](#)

Menu Source

à propos de [113](#)

suppression [113](#)

utilisation pour afficher les éléments [113](#)

Menus contextuels [46](#)

Menus de fenêtre [46](#)

Métadonnées [323](#)

Métrage D1 [110](#)

Métrage D4/D16, rapport L/H [110](#)

Métrage, commande [93](#), [243](#)

Mètres, audio [191](#)

Mire de barres [93](#)

Miroir, effet [301](#)

Mise à l'échelle

animation [246](#)

fichiers EPS [87](#)

objets [225](#)

texte sur chemin [218](#)

zone de texte [218](#)

Mixage descendant [209](#)

Mixeur de couches, effet [288](#)

Mode d'affichage [120](#)

Mode d'affichage sur un moniteur de référence [123](#)

Mode de montage, option [62](#)

mode E-E [102](#)

Modèles [213](#)

Modes [120](#)

Modification

forme [219](#)

points d'ancrage, conversion d'un type à un autre [223](#)

Modification compensée [167](#), [173](#)

Modification de la catégorie d'effets [282](#)

Modifier l'original, commande [160](#)

Module de titrage Adobe [218](#)

Modules externes

effets [283](#)

pilotage de matériel [72](#)

tiers [283](#)

modules externes

modes de montage [62](#)

Modules externes VST [201](#), [204](#)

Modules externes VST Steinberg

- Voir* Modules externes VST
 - Molette [117](#), [173](#)
 - Moniteur
 - prévisualisation de titres, externe [215](#)
 - Moniteur de forme d'onde
 - affichage dans la fenêtre Moniteur [121](#)
 - dans un moniteur de référence [123](#)
 - parade YCbCr [121](#)
 - réglage de la parade RVB [121](#)
 - moniteur de forme d'onde
 - à propos de [122](#)
 - Moniteur de référence [122](#), [123](#)
 - Moniteurs, utilisation pour les prévisualisations [176](#)
 - Mono, catégorie d'effets audio [282](#)
 - Montage
 - à propos de [116](#)
 - annulation dans la fenêtre Raccord [173](#)
 - coupe J [195](#)
 - coupe L [195](#)
 - découpage d'éléments [157](#)
 - déplacement d'éléments [163](#)
 - déplacement dessous [170](#), [171](#)
 - déplacement dessus [170](#), [171](#)
 - dérushage dans la fenêtre Montage [164](#)
 - éléments combinés [159](#)
 - éléments dans la fenêtre Montage [152](#)
 - éléments de l'application d'origine [160](#)
 - extraction [162](#)
 - incrustation [146](#)
 - modification compensée [168](#), [173](#)
 - montage éclaté [195](#)
 - navigation [116](#)
 - par incrustation [141](#), [165](#)
 - par insertion [141](#), [146](#), [165](#)
 - prélèvement [162](#)
 - prélude audio [195](#)
 - prévisualisation dans la fenêtre Raccord [173](#)
 - propagation [169](#), [172](#)
 - raccords [166](#)
 - réalisation d'un montage à quatre points [147](#)
 - réalisation d'un montage à trois points [146](#)
 - suppression de l'espace entre éléments [162](#)
 - utilisation de la commande Automatiser à la séquence [147](#)
 - montage
 - avec DV [105](#)
 - off-line [106](#)
 - online [106](#)
 - montage off-line [106](#)
 - montage online [106](#)
 - Montages éclatés [133](#), [168](#), [195](#)
 - Montages par incrustation [141](#), [165](#)
 - Montages par insertion [141](#), [165](#)
 - Mosaïque, effet [301](#)
 - Motion Picture Experts Group [338](#)
 - Multiplication, effet [304](#)
 - Multiplication, type d'incrustation [253](#)
- N**
- Net gaussien, effet [297](#)
 - niveaux de gris
 - création à partir d'éléments en couleurs [286](#), [289](#), [292](#), [296](#)
 - modification des valeurs [286](#)
 - niveaux vidéo, mesure [122](#)
 - Niveaux, effet [298](#)
 - Noir & blanc, effet [286](#)
 - Non rouge, type d'incrustation [252](#)
 - Nouveau projet, commande [41](#)
 - Nouveaux titres [213](#)
 - NTSC
 - base de temps [62](#)
 - niveaux vidéo [122](#)
 - numérisation [100](#)
 - Voir aussi* acquisition
- O**
- Objets
 - à propos de [216](#)
 - ajout de contours pour [232](#)
 - alignement [225](#)
 - changement de la rotation de [225](#)
 - changement de position de [225](#)

- création d'ombres pour [233](#)
- création de contours pour [232](#)
- création de styles pour le texte [227](#)
- création de styles pour les images [228](#)
- mise à l'échelle [225](#)
- modification de l'opacité de [225](#)
- propriétés [227](#)
- suppression de contours pour [232](#)
- transformation [225](#)
- Occurrences d'élément [49](#)
- Ombre portée, effet [294](#)
- Ombres portées [233](#)
- Ombres, dans les titres [233](#)
- Onde, effet [307](#)
- Ondulation, effet [304](#)
- Opacité
 - animation [246](#)
 - montage dans la fenêtre Montage [247](#)
 - objets [225](#)
 - réglage [243](#)
 - titres [225](#)
- Opacité, effet [265](#)
- Optimiser les images fixes, option [65](#)
- option d'activation/désactivation des effets audio [308](#)
- option d'activation/désactivation des effets vidéo [283](#)
- Option Latence [200](#)
- Option Réglages ASIO [200](#)
- Options d'automatisation Verrou [210](#)
- Options de codage du multiplexeur [323](#)
- Options de lecture vidéo [176](#)
- Options de trame, commande [161](#)
- Outil Cutter [157](#)
- Outil Modifier déroulant [168](#), [195](#)
- Outil Plume [220](#), [221](#), [246](#), [247](#), [248](#)
- Outil Raccord [166](#)
- Outil Zoom [130](#)
- Outils de dessin [219](#)
- Outils de texte [217](#)
- Ouverture
 - projets [42](#)
 - titres [213](#)
- Ouvrir un projet, bouton [42](#)
- Ouvrir, boîte de dialogue [42](#)
- Ouvrir, commande [42](#)
- P**
 - Palette Informations [46](#)
 - Palettes
 - affichage et masquage [55](#)
 - déplacement et dissociation [56](#)
 - menus [46](#)
 - menus de fenêtre [46](#)
 - regroupement [56](#)
 - utilisation [46](#), [55](#)
 - palettes de couleurs [333](#)
 - Panoramique audio [195](#)
 - Parade YCbCr [121](#)
 - Paramètres généraux [41](#)
 - Pas maximal, option [173](#)
 - Passe-bas, effet [311](#)
 - Passe-haut, effet [311](#)
 - Peinture d'images [330](#)
 - Permuter les couches, effet [313](#)
 - Perspective, catégorie d'effets [283](#)
 - Perte d'images
 - identification des éléments [96](#)
 - perte d'images
 - prévention [102](#)
 - Photoshop. *Voir* Format de fichier Adobe Photoshop (PDS)
 - Pilotage de matériel
 - à propos de [71](#)
 - acquisition par [71](#), [74](#)
 - configuration de l'équipement [71](#)
 - configuration du projet [73](#)
 - enregistrement [74](#)
 - enregistrement sur bande vidéo [326](#)
 - fenêtre Acquisition [73](#)
 - modules externes [72](#)
 - pistage de bandes [98](#)
 - Piste cache, type d'incrustation [255](#)
 - Pistes
 - affichage et masquage de formes d'onde audio [126](#)

- ajout, changement du nom et suppression [128](#)
- changement de nom [129](#)
- développement et réduction [125](#)
- exclusion [127](#)
- montage audio [188](#)
- personnalisation de l'affichage [125](#)
- redimensionnement [126](#), [127](#)
- routage de la sortie [201](#)
- spécification de la source et de la cible [142](#)
- style d'affichage [125](#), [126](#)
- suppression [129](#)
- suppression d'éléments [163](#)
- verrouillage et déverrouillage [127](#)
- volume audio [245](#)
- couches
 - Voir aussi* couche alpha
- Pistes audio mono [189](#)
- Pistes audio stéréo [189](#)
- Pistes cible, spécification [142](#)
- Pistes de mixage secondaire (audio)
 - à propos de [189](#), [205](#)
 - sortie [201](#)
- Pistes source, spécification [142](#)
- Pixelisation, catégorie d'effets [283](#)
- Pixellisation de fichiers Adobe Illustrator [89](#)
- Pixels
 - importation d'éléments [87](#)
- pixels
 - raccords [289](#), [293](#)
 - réglage des couleurs et de la luminosité [289](#)
- Pixels carrés [107](#), [110](#)
- Pixels rectangulaires [107](#)
- Placage de texture, effet [305](#)
- Plage dynamique, effet [309](#)
- plage tonale, modification [286](#)
- Plus net, effet [304](#)
- Poignées [186](#)
- Point d'angle
 - conversion en point lissé [223](#)
 - lignes directrices [221](#)
- Point d'entrée, bouton [132](#)
- Point de montage précédent, bouton [172](#)
- Point de sortie, bouton [132](#)
- Point lissé, conversion en point d'angle [223](#)
- Pointillisme, effet [302](#)
- Points d'ancrage
 - à propos de [220](#)
 - ajout [223](#)
 - animation [246](#)
 - conversion vers un autre type [223](#)
 - d'éléments [263](#)
 - modification dans l'effet Trajectoire [263](#)
 - réglage [223](#)
 - suppression [223](#)
- Points d'entrée et de sortie [131](#)
 - basés sur des échantillons audio [134](#)
 - couplage de deux éléments [133](#)
 - définition [132](#)
 - mobiles [133](#)
 - repérage de l'instant présent [132](#)
 - suppression [133](#)
 - utilisation des commandes de la fenêtre Moniteur [131](#)
- Points de sortie [131](#)
- Polices [216](#)
- Polices et titres [218](#)
- Position
 - animation [246](#)
 - modification dans les objets [225](#)
- Position, propriété
 - pour animer un élément [277](#)
 - réglage [263](#)
- Postérisation temporelle, effet [303](#)
- Postérisation, effet [302](#)
- Préconfigurations
 - projets [41](#)
 - transcodage [319](#)
- Préférences audio
 - durée par défaut de la transition audio [194](#)
 - matériel audio [200](#)
 - Unité de correspondance automatique [211](#)
- Préférences de raccord [173](#)
- Préférences du matériel audio [200](#)
- Prélèvement (audio), effet [312](#)
- Prélever et modifier [162](#)

premiers montages, online [106](#)
 Prémultiplication [89](#)
 Preroll [72](#)
 Présentation de la documentation [7](#)
 Prévisualisation
 fichiers de prévisualisation [174](#), [177](#)
 indicateur de prévisualisation [174](#)
 séquences [174](#), [176](#)
 sur un autre moniteur [176](#)
 titres [215](#)
 profondeur. *Voir* résolution
 Programme d'homologation Adobe [7](#)
 Projets
 à propos de [41](#)
 démarrage [41](#)
 enregistrement automatique [43](#)
 importation [92](#)
 ouverture [42](#)
 projets
 à propos de [41](#)
 Projets, archivage [43](#)
 Propagation [167](#), [168](#), [172](#)
 Propagation, outil [169](#)
 Propriétés de styles d'objets, modification
 pour le texte [227](#)
 Propriétés, éléments [96](#)
 PSD. *Voir* Adobe Photoshop, format de fichier
 Pseudo-éléments [94](#)

Q

Qualité des prévisualisations [174](#)
 Quatre coins, effet [293](#)
 Quatre points, montage
 à propos de [146](#)
 options d'adaptation de l'élément [147](#)
 QuickTime (MOV)
 exportation [331](#), [333](#), [338](#)
 métadonnées [323](#)
 mode de montage [62](#)
 préconfigurations de codage [322](#)
 séquences au format multiplate-forme [331](#)

R

Raccords
 à propos de [164](#)
 dans la fenêtre Montage [164](#)
 Raccourcis clavier [57](#), [58](#)
 Rapport L/H anamorphique [109](#)
 Rapport L/H des images [107](#)
 Rapport L/H en pixels [107](#)
 rapport L/H en pixels [63](#)
 Rapport largeur/hauteur [106](#)
 D4/D16 [110](#)
 DVD [319](#)
 image [107](#)
 pixel [107](#)
 pixels carrés [109](#)
 Voir aussi Rapport L/H des pixels et rapport
 L/H des images
 rapport largeur/hauteur
 pixel [63](#)
 RealMedia [322](#), [323](#), [331](#)
 Recherche de fichier, boîte de dialogue [42](#)
 Rectangle à coins tronqués, outil [219](#)
 Rectangle arrondi, outil [219](#)
 Rectangle, outil [219](#)
 Rectangle, sélection d'éléments [153](#)
 Redéfinition du lien des éléments [159](#)
 Réduction des pistes [125](#)
 Réduction du bruit, effet [308](#)
 réflexions, création [301](#)
 Réfraction, simulation [298](#)
 Réglage alpha, effet [284](#)
 Réglage de la parade RVB [121](#)
 Réglages d'acquisition
 acquisition en série [79](#)
 montage [41](#)
 réglages d'acquisition
 analogiques [105](#)
 vue d'ensemble [61](#)
 Réglages d'exportation audio [328](#)
 réglages d'image clé et de rendu [335](#)
 Réglages de codage d'audiences [322](#)
 réglages de lecture [62](#)

Réglages du projet
 préconfigurations [41](#)
 spécification [41](#)
 tâches personnalisées [41](#)

réglages du projet
 acquisition [64](#)
 base de temps [62](#)
 généraux [62](#)
 lecture [62](#)
 mode de montage [62](#)
 préconfigurations [65](#)
 rendu vidéo [64](#)
 spécification [61](#)

réglages du projet vidéo [64](#)

Réglages du rendu vidéo [41](#)

réglages, exportation [331](#), [338](#)

Regrouper [154](#)

Remplacement de couleur, effet [292](#)

Rendu

Voir Prévisualisation

 à propos de [176](#)

 ordre des effets [259](#)

 traitement, ordre [243](#)

Rendu de la prévisualisation, commande [176](#)

Rendu, catégorie d'effets [283](#)

Résolution

 audio [85](#)

 DVD [319](#)

résolution

 audio [63](#), [334](#)

 couleur [333](#)

 exportation [333](#)

Retard de référence sonore multiple, effet [311](#)

Réverbération, effet [312](#)

Rompre le lien audio et vidéo, commande [159](#)

Rompre le lien du média, commande [95](#)

Rotation

 modification dans la fenêtre Options d'effet
 [263](#)

 montage dans la fenêtre Montage [247](#)

 objets [225](#)

 texte sur chemin [218](#)

 zones de texte [218](#)

Rotation, propriété [263](#)

Rotoscopie [330](#)

Rupture du lien des éléments [159](#)

S

saturation, mesure [122](#)

scintillement, réduction avec les effets vidéo
[303](#)

SECAM, base de temps [62](#)

sécurisation des couleurs *Voir* vectorscope

Segments droits avec outil Plume [220](#)

Sélection

 caractères [218](#)

 images clés [247](#)

 zones de texte [218](#)

Sélection de piste, outil [153](#), [163](#)

Sélection, outil [166](#)

Séquence

 ouverture de la source de la séquence
 imbriquée [151](#)

séquence GIF [331](#)

Séquence indirecte [337](#)

Séquence, commande [324](#), [329](#)

Séquences

 affichage d'une plus grande partie de la
 séquence [130](#)

 affichage dans une fenêtre Montage
 séparée [150](#)

 affichage en détail d'une séquence [130](#)

 assemblage [140](#)

 basculement [150](#)

 basculement entre les images et les
 échantillons [125](#)

 base de temps [149](#)

 création [149](#)

 définition de l'heure de début [125](#)

 enregistrement sur bande vidéo [325](#), [326](#),
 [327](#)

 imbrication [150](#), [151](#)

 multiples [149](#)

 ouverture dans le volet Source [150](#)

 paramètres par défaut [150](#)

 prévisualisation [174](#)

- tabulations [46](#)
 - séquences
 - projets, comparaison [41](#)
 - Séquences d'images fixes [91](#)
 - Service clientèle [8](#)
 - SMPTE, amorce [93](#)
 - Solarisation, effet [305](#)
 - Soufflerie, effet [307](#)
 - Sphérisation, effet [305](#)
 - Stabilité horizontale, effet [297](#)
 - Stabilité verticale, effet [307](#)
 - Stéréo, catégorie d'effets audio [282](#)
 - Storyboard, importation d'une image [88](#)
 - Stroboscope, effet [305](#)
 - stroboscopique, création d'un effet [305](#)
 - Styles
 - application aux objets [234](#)
 - bibliothèque de styles, définition par défaut [235](#)
 - bibliothèque de styles, suppression [235](#)
 - changement de nom [234](#)
 - chargement de bibliothèques de styles [235](#)
 - création [227](#)
 - définition par défaut [234](#)
 - duplication [234](#)
 - enregistrement [234](#)
 - enregistrement de bibliothèques de styles [235](#)
 - nuanciers, création [234](#)
 - remplacement de bibliothèques de styles [235](#)
 - rétablissement de bibliothèques de styles [235](#)
 - utilisation [227](#), [234](#)
 - Suppression
 - éléments [49](#)
 - espace entre les éléments [162](#)
 - espaces de travail [47](#)
 - fichiers source [43](#)
 - images clés [246](#), [249](#)
 - points d'ancrage [223](#)
 - Suppression suivie d'un raccord [162](#)
 - Supprimer et raccorder, commande [162](#), [163](#)
 - Supprimer l'espace de travail, commande [47](#)
 - Supprimer le scintillement, option [161](#)
 - Supprimer les éléments inutilisés, commande [49](#)
 - Supprimer les fichiers de rendu, commande [177](#)
 - Surbalayage
 - titres et [215](#)
 - Symétrie axe horizontal, effet [297](#)
 - Symétrie axe vertical, effet [307](#)
 - Synchronisation d'éléments [159](#)
 - Synchroniser au montage, bouton [214](#)
 - Synthèse des images clés [275](#)
- T**
- Tabulations [238](#)
 - Taille d'image
 - DVD [319](#)
 - taille d'image
 - pour l'exportation [333](#)
 - lecture [62](#)
 - prévisualisation [62](#)
 - teinte [122](#)
 - Teinte, effet [306](#)
 - Télédiffusion
 - création et prévisualisation de titres [215](#)
 - exigences chromatiques [279](#)
 - Télévision
 - prévisualisation de titres [215](#)
 - Temporisation, catégorie d'effets [283](#)
 - Temps réel [174](#)
 - Texte
 - ajout de tabulations [238](#)
 - création de styles pour [227](#)
 - Texte horizontal [217](#)
 - Texte sur chemin [217](#)
 - création [217](#)
 - rotation [218](#)
 - Texte vertical [217](#)
 - Textures, utilisation de fichiers Adobe Photoshop [229](#)
 - TGA. *Voir* Targa (TGA), format de fichier
 - TIFF, TIF

- exportation sous forme de séquence [331](#)
 - importation sous la forme d'une image fixe [88](#)
 - importation sous la forme d'une séquence [91](#)
 - Titre de l'élément, commande [48](#)
 - Titres
 - à déroulement vertical ou horizontal [237](#)
 - affichage d'une vidéo en arrière-plan [214](#)
 - commande Orientation [218](#)
 - création [213](#)
 - création de texte et d'images [216](#)
 - enregistrement [213](#)
 - formats de fichiers compatibles [213](#)
 - nouveau [213](#)
 - ouverture [213](#)
 - ouverture de titres de Premiere 6.0 ou version antérieure [213](#)
 - texte horizontal [217](#)
 - texte sur chemin [217](#)
 - texte vertical [217](#)
 - utilisation d'outils de texte [217](#)
 - zones admissibles [215](#)
 - titres
 - nouveau [213](#)
 - Ton, 1kHz [93](#)
 - Tourbillon, effet [307](#)
 - Traçage
 - courbes avec outil Plume [221](#)
 - segments droits [220](#)
 - Trait, outil [219](#)
 - Trajectoire, effet [263](#)
 - Trajectoire, masquage d'un fond statique [254](#)
 - Trajectoire, modification [279](#)
 - Trame dominante [161](#)
 - Trame impaire [160](#)
 - Trame paire *Voir* Trames vidéo
 - Trames
 - ordre des trames [161](#)
 - trames
 - réglage du projet [63](#)
 - Transcodage [318](#), [319](#)
 - Transformation d'objets [225](#)
 - Transformation, catégorie d'effets [283](#)
 - Transformation, effet [306](#)
 - Transition audio Gain constant [193](#)
 - Transition audio Puissance constante [193](#)
 - Transitions
 - ajout entre des éléments [179](#)
 - alignement [180](#), [181](#)
 - atténuateur [180](#)
 - audio [193](#)
 - centrage [183](#)
 - contour [183](#)
 - Dégradé [185](#)
 - durée [181](#)
 - images de début et de fin [183](#)
 - inversion du sens [184](#)
 - lissage des contours [184](#)
 - Masque [184](#)
 - prévisualisation [180](#), [183](#)
 - réglages [182](#)
 - remplacement [184](#)
 - sens [183](#)
 - transition par défaut [178](#)
 - transitions
 - à propos de [178](#)
 - Transitions par défaut [178](#)
 - Transitions vidéo, dossier [178](#)
 - Transparence
 - zones, ajout [242](#)
 - Voir aussi* Opacité
 - tridimensionnel simple, effet [284](#)
 - Trois points, montage [146](#)
 - Type d'incrustation, catégorie d'effets [283](#)
- ## U
- Uniform Resource Locator [139](#)
 - uniformisés, fichiers audio [44](#)
 - Unité de correspondance automatique [211](#)
 - Unités audio
 - basculement de l'échelle de temps d'une séquence [125](#)
 - utilisation dans les fenêtres Moniteur et Montage [134](#)
 - URL [139](#)

V

Valeur par défaut, durée d'une image fixe [88](#)

Variateur de hauteur, effet [312](#)

Vectorscope

- affichage dans la fenêtre Moniteur [121](#)
- dans un moniteur de référence [123](#)

vectorscope [122](#)

Veinage *Voir* Vidéo, désentrelacement

Version précédente, commande [56](#)

Vidéo

- atténuateur [243](#)
- désentrelacement [161](#)
- dominance de trames [161](#)
- effets, liste [282](#)
- entrelacement [160](#)
- exportation [324](#)
- suppression du scintillement [161](#)

Vidéo à téléchargement progressif [337](#)

Vidéo en continu [337](#)

vidéo en continu [340](#)

vidéo PAL [62](#)

Vidéo pour Windows [62](#)

Vidéo/Audio, bouton [142](#), [143](#)

Virtual Studio Technology

- Voir* Modules externes VST

Visionneuse de vignettes [47](#)

Vitesse

- à propos de [155](#)
- conservation de la hauteur du son [156](#)
- inversée [155](#)
- inversion [156](#)
- modification à l'aide d'un pourcentage [156](#)
- modification à l'aide d'une durée [156](#)
- montage avec l'outil Allongement compensé [156](#)
- utilisation d'images clés pour modifier un élément [277](#)

Vitesse, modifiée par les images clés [276](#)

Voie gauche et Voie droite, effets [310](#)

Voix hors-champ [84](#), [200](#)

Volet Programme

- à propos de [112](#)
- groupement avec un moniteur de référence [123](#)

Volet Source [46](#), [112](#)

Volet Source/Programme *Voir* Affichage double

Volume de caisson de basse [197](#)

Volume de couche, effet [308](#)

Volume, effet [265](#), [313](#)

Volume, images clés [245](#)

Vue de l'objectif, effet [287](#)

Vumètres [191](#)

W

Web [337](#), [340](#)

Windows Media [322](#), [323](#), [331](#)

Z

Zigzag, effet [307](#)

Zone admissible de l'action, option [63](#)

Zone admissible du titre, option [63](#)

Zone de travail

- exportation [324](#)
- exportation d'éléments audio [328](#)

Zones admissibles

- à propos de [215](#)
- affichage dans la fenêtre Moniteur [119](#)

Zones d'action admissibles [215](#)

Zones de texte [218](#)

Zones de titre admissibles [215](#)

Zoom arrière, bouton [130](#)

Zoom avant, bouton [130](#)