

Adobe Premiere 6.0

Gros plan sur votre travail

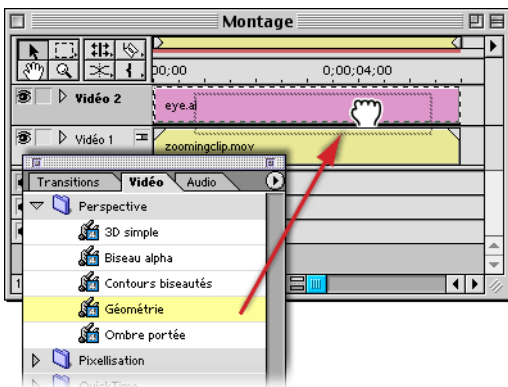
Assurez-vous que votre public ne manque aucun détail important et étonnez-le avec des objets plus grands que nature. Avec Adobe® Premiere® 6.0, vous pouvez zoomer où vous voulez, même lorsque votre caméra ne le fait pas. L'effet Géométrie vous permet de zoomer comme vous le souhaitez, pour vous offrir le point de vue de votre choix.



1. Appliquer l'effet Géométrie à l'élément

Placez l'élément dans une piste vidéo du Montage. Choisissez ensuite Fenêtre > Afficher les effets vidéo. Développez le dossier Perspective dans la palette Vidéo, puis faites glisser l'effet Géométrie jusqu'à l'élément du Montage.

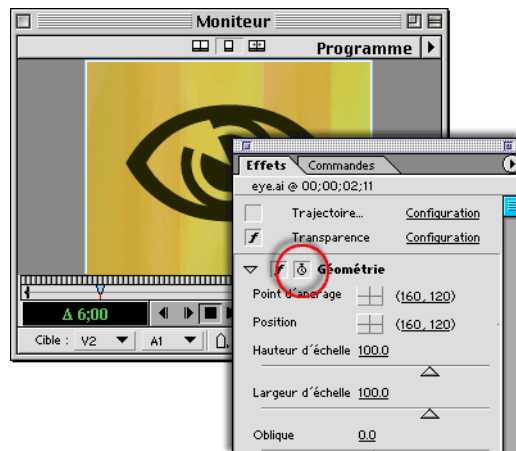
Il est possible que la qualité de l'image se dégrade lorsque vous effectuez un zoom. Vous obtiendrez donc de meilleurs résultats si vous zoomez sur un élément possédant une résolution supérieure ou égale à la résolution de sortie.



2. Appliquer la première image clé

Dans la fenêtre Moniteur, lancez la lecture de l'élément jusqu'au point où commencer le zoom, puis arrêtez-la. Dans la palette Effets/Commandes, cliquez sur la case Activer les images clé, située à côté de l'effet Géométrie ; une icône de chronomètre apparaît. Définissez ensuite le point d'ancrage et la position sur le même point : cliquez sur la grille située à côté du point d'ancrage, puis sur la zone de l'image où vous souhaitez effectuer un zoom. Dans la palette Effets/Commandes, notez les coordonnées soulignées du point d'ancrage. Cliquez ensuite sur celles qui correspondent à la Position et entrez les coordonnées du point d'ancrage dans la boîte de dialogue.

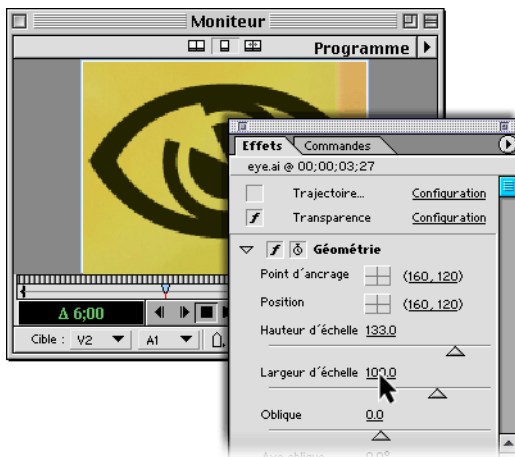
Le point d'ancrage est le point autour duquel l'image sera ajustée ou inclinée ; il est mesuré par rapport à l'image. La position détermine l'emplacement du point d'ancrage, par rapport à la fenêtre Moniteur. Vous pouvez spécifier le point d'ancrage et la position en entrant des coordonnées (mesurées à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre Moniteur, à 0,0) ou en cliquant sur la grille correspondante et en déplaçant l'icône de croix.



3. Des images clés pour l'agrandissement

Jouez l'élément jusqu'à l'endroit où vous souhaitez effectuer le zoom (c'est-à-dire à l'endroit où la caméra doit effectuer un zoom maximum) et arrêtez la lecture. Utilisez ensuite les mêmes valeurs de point d'ancrage et de position comme première image clé, mais réglez les valeurs de Hauteur de l'échelle et de Largeur de l'échelle de manière à effectuer un agrandissement important. L'image s'agrandit et présente la zone que vous avez choisie.

Pour ajuster l'image, cliquez sur les valeurs en pourcentage soulignées et entrez une nouvelle valeur dans la boîte de dialogue qui apparaît, ou bien déplacez le curseur. Pour conserver la résolution de l'image source, ajustez la hauteur et la largeur de manière proportionnelle. Lorsque vous déplacez le curseur, vous pouvez en visualiser l'effet dans la fenêtre Moniteur.



4. Des images clés pour la réduction

Jouez l'élément jusqu'à l'endroit où vous souhaitez réduire la vue et ajustez de nouveau la Hauteur et la Largeur de l'échelle.

Si vous souhaitez que les valeurs d'échelle restent constantes pour plusieurs images, créez des images clés ayant des valeurs d'échelle similaires pour le début et pour la fin de ce segment. Vous pouvez définir plusieurs images clés pour contrôler le zoom ou pour agrandir différentes zones.

5. Modifier les images clés

Dans le Montage, cliquez sur le triangle blanc situé à côté du nom de la piste, pour la développer. L'effet Géométrie apparaît sous l'élément ; les images clés s'affichent sous forme de losanges blancs. Vous pouvez les déplacer ou modifier leurs valeurs, si nécessaire.

Outre le zoom, vous pouvez utiliser l'effet Géométrie pour ajuster séparément la largeur et la hauteur, incliner ou faire pivoter l'élément et le rendre transparent.

