

# ADOBE® PREMIERE® ELEMENTS

## Aide et didacticiels



## Nouveautés

# Nouveautés d'Adobe Premiere Elements 13

Adobe Premiere Elements 13 est livré avec de nouvelles fonctionnalités et améliorations qui permettent de facilement créer de surprenants films. Lisez ce qui suit pour avoir une introduction rapide aux fonctions nouvelles, modifiées ou retirées et trouver des liens vers des ressources offrant plus d'informations.

## Création d'un récit vidéo d'un événement de votre vie

### Marquage et extraction de vos moments favoris d'une vidéo

### Stabilisation d'un métrage instable avec l'effet Stabilisation des tremblements

### Montage guidé pour l'ajout d'un masque Effets

### Montage guidé pour l'ajout d'une vidéo au titre

### Inspiration dans le produit et aide sur le Web avec eLive

### Autres améliorations

### Fonctions supprimées

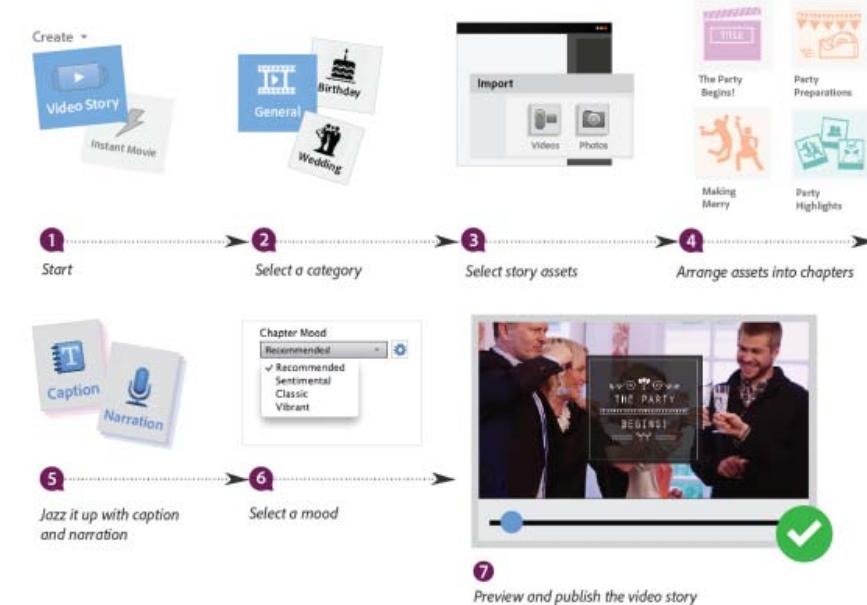
Adobe Premiere Elements comprend *Elements Organizer*, avec lequel vous pouvez organiser vos fichiers. Pour plus d'informations sur les nouvelles fonctions d'*Organizer*, voir [Nouveautés dans \*Elements Organizer\* 13](#).

[Haut de la page](#)

## Création d'un récit vidéo d'un événement de votre vie

### Nouveautés d'Adobe Premiere Elements 13

Avec la nouvelle fonction Récit vidéo, vous pouvez désormais créer un récit intéressant d'un événement avec vos photos et vidéos. Par exemple, présentez des vidéos et des photos d'une fête dans un format structuré et percutant à l'aide de la fonction Récit vidéo. Adobe Premiere Elements 13 vous guide tout au long d'étapes simples afin de vous aider à créer votre récit vidéo avec des commentaires, des légendes, etc. Vous pouvez également rendre la vidéo plus vivante en sélectionnant une ambiance pré définie (par exemple, Romantique) et un look (par exemple, Nuit) et en ajoutant de la musique.



Création d'un récit vidéo en quelques étapes simples

## Marquage et extraction de vos moments favoris d'une vidéo

### [Nouveautés d'Adobe Premiere Elements 13](#)

Marquez vos moments favoris dans une séquence vidéo. Adobe Premiere Elements extrait ces moments sous forme d'éléments individuels ou d'un élément assemblé pour que vous puissiez les modifier et les partager. Vous pouvez marquer des moments favoris en modes Rapide et Expert. Si vous sélectionnez l'option Marquer automatiquement les moments favoris, Adobe Premiere Elements identifie intelligemment les moments à votre place.



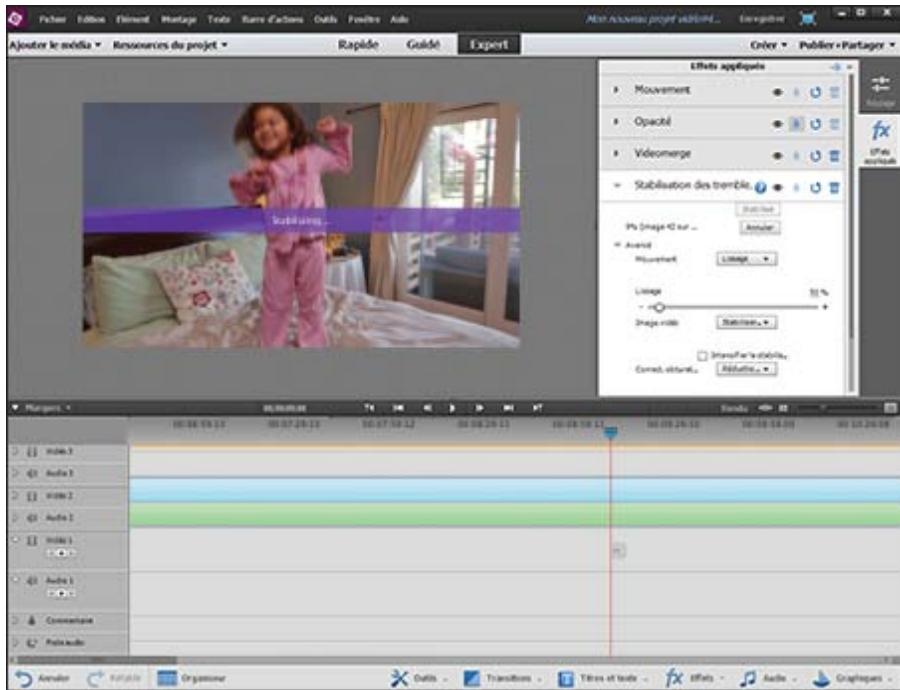
Plusieurs moments favoris marqués dans un élément vidéo

Pour plus d'informations, voir [Marquage et extraction des moments favoris](#).

## Stabilisation d'un métrage instable avec l'effet Stabilisation des tremblements

### [Nouveautés d'Adobe Premiere Elements 13](#)

Avec la fonction Stabilisation des tremblements, transformez facilement un métrage avec tremblements en une vidéo parfaitement fluide et stable. La stabilisation des tremblements élimine l'instabilité induite par les mouvements de la caméra et vous permet de créer des vidéos dignes d'un professionnel. Cliquez sur Réglage > Stabilisation des tremblements pour commencer à stabiliser un métrage tremblant.



Stabilisation d'un métrage instable avec l'effet Stabilisation des tremblements

Pour plus d'informations, voir [Stabilisation des tremblements](#).

[Haut de la page](#)

## Montage guidé pour l'ajout d'un masque Effets

### [Nouveautés d'Adobe Premiere Elements 13](#)

Suivez le nouveau montage guidé sur l'application d'un masque Effets pour appliquer un effet à des zones spécifiques de la vidéo. Entre autres, le masque Effets sert couramment à flouter le visage d'une personne afin de protéger son identité. Vous pouvez masquer le visage d'une personne en appliquant un effet Flou ou un effet Mosaïque.

Le montage guidé Appliquer un masque Effets à la vidéo est uniquement disponible en mode Expert. Pour ajouter un masque Effets sur l'élément vidéo, cliquez sur Expert puis sur Guidé. Sélectionnez Appliquer un masque Effets à la vidéo dans la liste des montages guidés.



Masque Effets appliqué dans le montage guidé

Pour plus d'informations, voir [Application d'un masque Effets à votre vidéo](#).

[Haut de la page](#)

## Montage guidé pour l'ajout d'une vidéo au titre

### Nouveautés d'Adobe Premiere Elements 13

Le nouveau montage guidé Ajout d'une vidéo dans le titre explique comment ajouter une vidéo à un titre et créer un impact sur les spectateurs. Utilisez ce montage guidé pour ajouter un mouvement dans les titres de séquence et ajouter un effet dramatique à l'aide d'effets ou de flous qui dessinent des yeux dans une partie de la scène.

Le montage guidé Ajout d'une vidéo dans le titre est uniquement disponible en mode Expert. Pour ajouter une vidéo à un titre, cliquez sur Expert puis sur Guidé. Sélectionnez l'option Ajout d'une vidéo dans le titre dans la liste des montages guidés.



*Vidéo dans le titre - vidéo lue dans un titre*

Pour plus d'informations, voir [Ajout d'une vidéo dans le titre](#).

[Haut de la page](#)

## Inspiration dans le produit et aide sur le Web avec eLive

### Nouveautés d'Adobe Premiere Elements 13

Adobe Premiere Elements 13 comprend un nouvel onglet intitulé eLive. Avec eLive, vous pouvez maintenant accéder à diverses ressources directement à partir de votre espace de travail afin de trouver des idées créatives pour vos vidéos et mieux utiliser Adobe Premiere Elements. Ces ressources, organisées en canaux, sont extraites directement du Web de sorte que vous puissiez rester à jour avec votre application de montage vidéo préférée.

Tout en jouant avec différentes fonctions d'Adobe Premiere Elements pour rendre vos vidéos exceptionnelles, n'oubliez pas de cliquer sur l'onglet eLive pour trouver de l'inspiration, des actualités et de l'aide auprès de ressources qu'Adobe a rassemblées pour vous.

[Haut de la page](#)

## Autres améliorations

-  **Synchronisation améliorée des vidéos de mobiles** : il est désormais plus facile que jamais de synchroniser les vidéos de vos appareils mobiles avec Elements afin de libérer de la mémoire sur votre téléphone et de transformer vos vidéos de manière amusante. Vous pouvez désormais facilement synchroniser vos vidéos Elements avec votre téléphone portable, afin de pouvoir y accéder n'importe où. Le partage de vidéos par courrier électronique est plus pratique : envoyez un lien vers une galerie Web privée où seul votre destinataire pourra la voir.
-  **Diaporamas améliorés** : créez des diaporamas plus performants. Présentez votre récit depuis n'importe quel angle avec plusieurs photos sur chaque diapositive. Partagez-les sous forme d'animations.
-  **Prise en charge des écrans HiDPI sous Windows et Retina sur Mac** : vous pouvez désormais afficher vos photos en pleine résolution.

[Haut de la page](#)

## Fonctions supprimées

Les fonctions suivantes ne sont plus disponibles dans Adobe Premiere Elements 13 :

-  Acquisition DV
-  Acquisition HDV
-  Acquisition d'accéléré (image par image)
-  Web DVD
-  Exportation au format FLV
-  Visage comme filtre avec l'option Panoramique et zoom
-  Systèmes d'exploitation pris en charge :
  - Microsoft Windows XP
  - Microsoft Windows Vista
  - Mac OSX 10.7

Pour plus d'informations, voir [Fonctions supprimées et formats de fichiers non pris en charge](#).



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Nouveautés dans Elements Organizer 13

Elements Organizer 13 est livré avec les nouvelles fonctionnalités et améliorations qui vous facilitent votre travail avec les supports numériques. Lisez ce qui suit pour avoir une introduction rapide aux nouvelles fonctions et liens vers des ressources offrant plus d'informations.

*Elements Organizer est disponible avec Adobe Photoshop Elements et Adobe Premiere Elements. Pour plus d'informations sur les nouvelles fonctionnalités de ces produits, voir :*

- [Nouveautés d'Adobe Photoshop Elements 13](#)
- [Nouveautés d'Adobe Premiere Elements 13](#)

[Haut de la page](#)

## Nouveau flux de création de diaporama

### Améliorations dans Elements Organizer

Grâce à Elements Organizer 13, vous pouvez facilement créer des diaporamas et les personnaliser avec des thèmes, de la musique, du texte, des légendes, etc. Lorsque vous avez terminé de réaliser votre diaporama, vous pouvez choisir de l'enregistrer en tant que vidéo MP4 ou de le partager.

La création de diaporama dans Elements 13 est disponible pour les utilisateurs sur les deux plates-formes Mac et Windows prises en charge. Lorsque vous ouvrez dans Elements 13 les diaporamas créés dans les versions antérieures à Elements 13, vous êtes invité à les mettre à niveau.

Pour plus de détails, voir [Créer des diaporamas](#).

*The road not taken*



*Aperçu d'un diaporama*

[Haut de la page](#)

## Fonction de messagerie électronique améliorée

### Nouveautés dans Elements Organizer

A l'aide d'Elements Organizer 13, vous pouvez partager des fichiers par messagerie électronique sur les trois plates-formes prises en charge : Windows 32 bits et 64 bits, ainsi que Macintosh. Vous pouvez utiliser votre compte de messagerie Gmail, Yahoo!, AOL, Microsoft ou tout autre

compte de messagerie, pour partager des fichiers.

Pour plus de détails, voir [Partage de fichiers et de diaporamas par courrier électronique](#).

[Haut de la page](#)

## Grille adaptative

### Nouveautés dans Elements Organizer

Elements Organizer 13 propose une nouvelle version de la grille des supports : la grille adaptative. La grille adaptative aligne les supports bord à bord et remplit ainsi tout l'espace de la grille. Les proportions des différents supports sont conservées, tout en évitant les espaces disgracieux.

La grille adaptative permet d'afficher plus de supports que la grille normale. Les détails des fichiers, tels que le nom, les balises, la date, l'heure et les associations à un album, ne s'affichent pas dans la vue Grille adaptative.

Pour passer à la vue Grille adaptative, appuyez sur les touches Ctrl+D (Windows) ou Cmd+D (Mac).



Grille adaptative dans Elements Organizer 13

[Haut de la page](#)

## Autres améliorations

-  Prise en charge des affichages HiDPI et Retina
-  Prise en charge de Windows 64 bits
-  Améliorations de la vue Dossier
-  Ajouts au panneau Etiquette

[Haut de la page](#)

## Fonctionnalités obsolètes

-  Widget de recherche avancée
-  Service de message photo
-  Balises intelligentes
-  Certaines fonctionnalités associées aux imprimantes Canon/Epson/PIM

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Didacticiels de prise en main



[Aide et didacticiels](#)

[Installation de Premiere Elements](#)

[Organisation de vidéos](#)

[Importation de vidéos](#)

[Montage de vidéos](#)

[Création de titres](#)

[Enregistrement et partage](#)



[Poser une question sur les forums](#)



[Suivre @AdobeElements](#)

## Espace de travail

# Espace de travail

---

[Ecran de bienvenue](#)  
[Affichage Rapide](#)  
[Mode Guidé](#)  
[Affichage Expert](#)  
[Panneau Ajouter le média](#)  
[Montage en mode Rapide](#)  
[Montage en mode Expert](#)  
[Barre d'actions](#)  
[Panneau Réglage](#)  
[Panneau Effets appliqués](#)  
[Panneau Créer](#)  
[Panneau Publier et partager](#)

L'espace de travail d'Adobe Premiere Elements présente une interface simple à utiliser pour les amateurs de vidéos. Les fonctions sont triées dans les modes Rapide et Expert en fonction de leur complexité.

L'affichage Rapide regroupe les fonctionnalités de base que les amateurs utilisent le plus couramment pour monter rapidement des séquences vidéo et partager leurs films. Il optimise les tâches courantes que vous effectuez avec les éléments, telles que la modification des éléments, la création de menus pour les DVD et les disques Blu-ray, et le partage des films.

Le mode Expert comporte des fonctions et des outils avancés (mixage audio, extension temporelle, etc.) que les professionnels utilisent pour effectuer des tâches de montage vidéo complexes.

En mode Guidé, vous pouvez monter des séquences vidéo en suivant une série d'étapes.

Grâce à l'onglet eLive, vous pouvez maintenant accéder à diverses ressources directement à partir de votre espace de travail afin de trouver des idées créatives pour vos vidéos et mieux utiliser Adobe Premiere Elements.

---

[Haut de la page](#)

## Ecran de bienvenue

Lorsque vous lancez Adobe Premiere Elements pour la première fois, l'écran de bienvenue s'affiche.

Cliquez sur Editeur de vidéo pour ouvrir un projet existant ou créer un projet dans l'espace de travail.

Ouvrez Elements Organizer pour organiser, marquer et effectuer des tâches de base de modification sur vos médias avant de les importer dans Adobe Premiere Elements.

## Personnaliser les options de lancement

Par défaut, l'écran de bienvenue s'affiche lorsque vous lancez Adobe Premiere Elements pour la première fois.

Cliquez sur le bouton Paramètres sur la barre de titre pour spécifier la fenêtre ou l'application que vous voulez afficher lors de lancements ultérieurs d'Adobe Premiere Elements.

Sélectionnez l'une des options suivantes pour le lancement :

- Ecran de bienvenue : ouvre l'écran de bienvenue à chaque lancement d'Adobe Premiere Elements. Cette option est sélectionnée par défaut.
- Organizer : si vous utilisez Elements Organizer pour organiser vos médias avant de les modifier dans Adobe Premiere Elements, sélectionnez cette option.
- Video Editor : sélectionnez cette option si vous voulez que l'espace de travail d'Adobe Premiere Elements s'ouvre à chaque lancement d'Adobe Premiere Elements.

---

[Haut de la page](#)

## Affichage Rapide

Utilisez les options de l'affichage Rapide pour ajouter des titres, des effets, des transitions, de la musique de fond et des graphiques à vos éléments. Utilisez l'effet panoramique ou zoom sur votre élément si nécessaire ou utilisez Raccord dynamique pour obtenir une vidéo plus nette. Utilisez l'option de film instantané pour automatiser les étapes de la création de votre film.

L'affichage Rapide contient le panneau Ajouter le média, le montage en mode Rapide, la barre d'action, le panneau de réglage, le panneau Effets appliqués et le panneau Partager.

[Haut de la page](#)

### Mode Guidé

Le mode Guidé fournit des instructions sur la manière d'effectuer diverses tâches dans les modes Rapide et Expert. Dans l'un des modes, sélectionnez un montage guidé dans l'onglet Guidé et suivez les instructions.

[Haut de la page](#)

### Affichage Expert

En plus des panneaux disponibles dans l'affichage Rapide, l'affichage Expert contient le panneau Eléments de projet.

Ce panneau contient les fichiers médias que vous importez dans votre projet Premiere Elements. Utilisez les options du panneau pour afficher les fichiers dans une liste ou une grille. Le mode Grille affiche une vignette pour chaque fichier. Si vous ajoutez un élément média pour le montage, une icône verte s'affiche au-dessous de la vignette de l'élément.

[Haut de la page](#)

### Panneau Ajouter le média

Le panneau Ajouter le média vous permet d'ajouter des fichiers média provenant de diverses sources au montage (en affichage Rapide). Vous pouvez ainsi réorganiser et modifier les médias.

Utilisez le panneau Ajouter le média pour ajouter des fichiers média issus d'un large éventail de sources, dont des caméscopes, des caméscopes Flip, des webcams, des appareils photo numériques, des téléphones portables et des dossiers sur votre disque dur.



*Ajout d'un média*

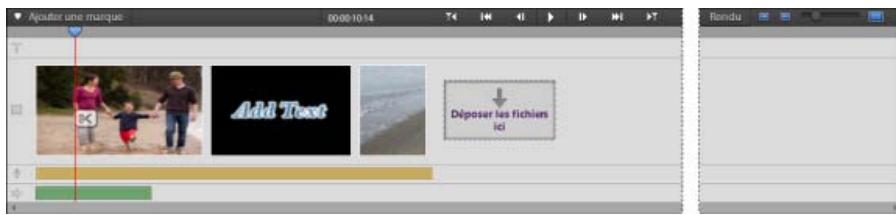
[Haut de la page](#)

### Montage en mode Rapide

Le montage en mode Rapide contient les pistes suivantes :

- Vidéo : modifiez vos éléments et images vidéo dans cette piste
- Titres : ajoutez des titres sous forme de texte dans vos éléments.

- Son : ajoutez de la musique de fond et d'autres sons à votre film
- Commentaire : ajoutez une narration enregistrée à votre film.



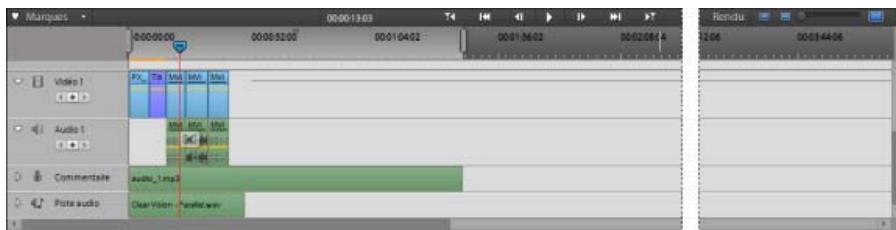
Montage en mode Rapide

Le montage en mode Rapide affiche chaque élément sous la forme d'une succession d'images dont la durée d'affichage totale correspond à la longueur de l'élément. Vous pouvez couper les parties inutiles des images individuelles et les réorganiser. Vous pouvez également permuter un élément avec un autre pour renforcer la cohérence d'une séquence.

[Haut de la page](#)

## Montage en mode Expert

Pour des opérations de montage plus complexes, utilisez le montage en mode Expert. Le montage en mode Expert représente votre séquence de façon graphique : les éléments vidéo et audio sont disposés les uns sous les autres sous forme de pistes. Lorsque vous capturez un élément vidéo provenant d'un appareil vidéo numérique, les éléments apparaissent séquentiellement comme ils apparaissent dans le montage.



Montage en mode Expert

Le montage en mode Expert utilise une échelle de temps pour afficher les composants de votre séquence et leur relation dans le temps. Vous pouvez raccorder et ajouter des scènes, identifier des images importantes à l'aide de marques, ajouter des transitions et gérer le mélange ou la surimpression des éléments. Par rapport au mode Rapide, le montage en mode Expert comporte davantage de pistes.

[Haut de la page](#)

## Barre d'actions

La barre d'actions contient des options qui permettent d'accéder facilement aux fonctions courantes que vous utilisez pour les tâches de montage. Utilisez les options pour ajouter des titres, des transitions, des effets spéciaux, des images, de la musique et des marqueurs sur vos clips.

La barre d'actions contient les options suivantes :

**Organizer** : ouvre Elements Organizer pour vous permettre d'organiser et de gérer vos fichiers média.

**Outils** : propose des options qui vous permettent d'ajouter des effets amusants ou surprenants à votre vidéo. Par exemple, utilisez les effets Remappage temporel et Mixage dynamique pour ajouter des effets sophistiqués de mouvement à votre vidéo. Vous pouvez choisir Raccord dynamique pour laisser Premiere Elements automatiquement modifier votre montage pour obtenir une vidéo bien nette.

**Transitions** : regroupe les transitions que vous pouvez utiliser pour enchaîner vos éléments. La commande contextuelle Transition s'affiche automatiquement lorsque vous appliquez une transition pour la première fois. Vous pouvez l'utiliser pour modifier les propriétés des transitions. Pour ouvrir la commande contextuelle Transition ultérieurement, double-cliquez sur une transition. L'affichage Expert propose plus d'effets de transition que l'affichage Rapide.

**Titres et texte** : comprend des modèles de titres pré-formatés que vous pouvez utiliser dans votre film. La commande contextuelle Titre s'affiche automatiquement lorsque vous appliquez un titre sur votre film pour la première fois. Vous pouvez l'utiliser pour modifier les propriétés des titres.

Pour ouvrir la commande contextuelle Titre ultérieurement, double-cliquez sur un titre. L'affichage Expert propose plus de modèles de titres que l'affichage Rapide.

**Effets** : affiche les effets spéciaux et les paramètres prédefinis que vous pouvez appliquer aux éléments de votre film. Pour modifier un effet spécial après l'avoir appliqué, cliquez sur Effets appliqués pour modifier les propriétés dans le panneau Effets appliqués. Par rapport à l'affichage Rapide, l'affichage Expert propose davantage d'effets, organisés selon différentes catégories.

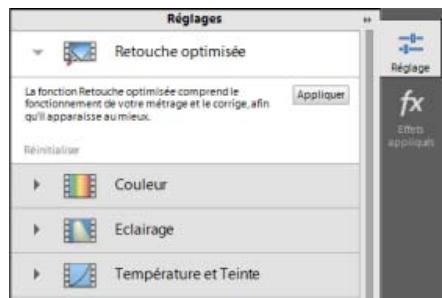
**Audio** : vous permet d'ajouter de la musique à votre animation. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments musicaux. Ils seront lus dans l'ordre sélectionné. Cliquez sur Utiliser Smart Sound pour choisir les modules externes de musique pour votre film.

**Graphiques** : vous permet d'ajouter des images graphiques, telles que des images électroniques et des légendes (bulles de style BD pour indiquer des pensées ou des paroles) à certaines parties de vos éléments.

[Haut de la page](#)

## Panneau Réglage

Le panneau Ajuster vous permet de régler les propriétés inhérentes de votre séquence, comme la couleur et l'éclairage. Vous pouvez également utiliser l'outil de retouche optimisée pour améliorer la qualité de votre vidéo.



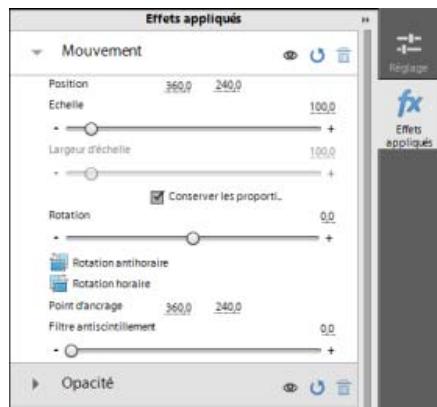
Panneau Ajuster

Pour afficher le panneau Ajuster, sélectionnez l'élément, puis cliquez sur Ajuster sur la droite. Si vous ajoutez un titre à votre élément, utilisez le panneau Ajuster pour modifier ses propriétés, au besoin.

[Haut de la page](#)

## Panneau Effets appliqués

Le panneau Effets appliqués vous permet d'afficher les propriétés des effets déjà appliqués à votre élément. Le panneau fournit plusieurs options qui vous permettent de modifier les effets appliqués.



Panneau Effets appliqués

Pour afficher le panneau Effets appliqués, sélectionnez l'élément auquel des effets sont appliqués, puis cliquez sur Effets appliqués à droite.

## Panneau Créer

- **Récit vidéo** : créez un récit structuré des événements de votre vie et ajoutez-y une touche magique.
- **Film instantané** : vous guide automatiquement à travers le processus de création de votre film. Cette option vous permet de sélectionner des modèles de film et de modifier des éléments rapidement. L'option Film instantané vous permet également d'ajouter des effets thématiques, des titres, des transitions et du contenu audio à votre film. Vous pouvez modifier les paramètres comme vous le souhaitez.

## Panneau Publier et partager

Utilisez le panneau Partager pour enregistrer et partager (exporter) votre projet fini.

Vous pouvez enregistrer votre projet pour qu'il puisse être lu sur le Web, sur un téléphone portable, un ordinateur, un DVD, un disque Blu-ray, etc.

- Album Web privé : pour partager des vidéos en ligne, en privé avec vos amis.
- Sites Web sociaux : pour des vidéos pouvant être chargées sur des sites Web de partage tels que Facebook, YouTube et Vimeo
- Disque : pour copier votre film sur DVD, Blu-ray ou AVCHD
- Ordinateur : pour des vidéos pouvant être visualisées sur des ordinateurs
- Lecteurs et téléphones portables : pour des vidéos pouvant être lues sur des téléphones portables et d'autres périphériques

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

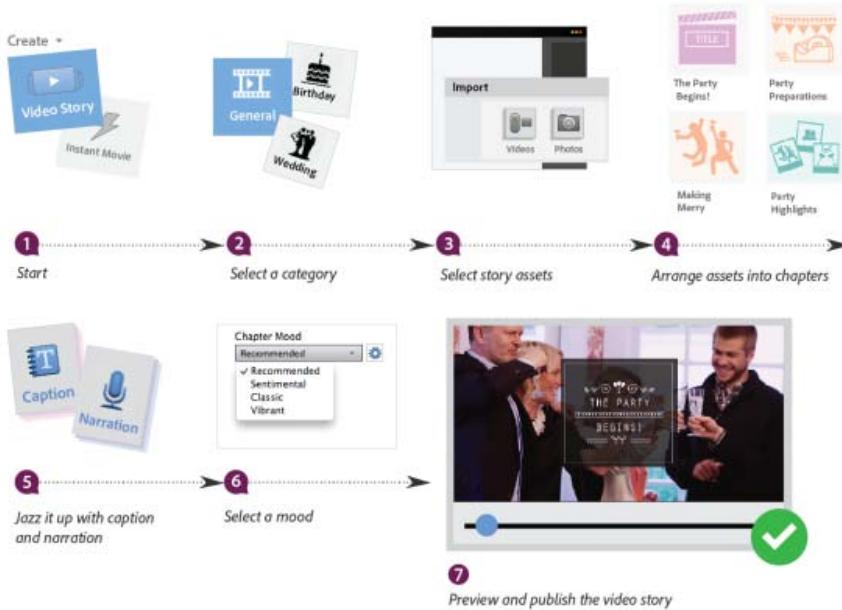
[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

## Création d'un projet vidéo

# Création d'un récit vidéo

Utilisez vos photos et vidéos pour créer un récit percutant d'un événement de votre vie. L'option Récit vidéo du menu Créer permet de présenter des photos et vidéos d'un événement (des noces, par exemple) sous forme de récit en suivant un processus structuré étape par étape. Suivez ces étapes qui vous expliquent comment classer vos fichiers en plusieurs chapitres et comment ajouter des commentaires, des légendes, de la musique, etc.

Utilisez les options telles que la sélection d'une ambiance préintégrée (par exemple, Romantique ou Classique) pour transformer comme par magie votre récit vidéo en une histoire extraordinaire.



Création d'un récit vidéo

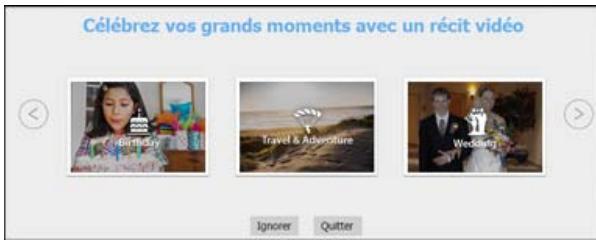
[Haut de la page](#)

## Création d'un récit vidéo

Procédez comme suit pour créer un récit vidéo :

1. Cliquez sur Créer > Récit vidéo.
2. Adobe Premiere Elements affiche des conseils relatifs à la création d'un récit vidéo. Cliquez sur les flèches Gauche et Droite pour consulter les conseils.
  - Lorsque vous avez consulté les conseils et que vous souhaitez commencer à créer le récit vidéo, cliquez sur Ignorer.
  - Cliquez sur Quitter pour fermer le processus Récit vidéo et revenir à l'espace de travail de l'application.

**Remarque :** Fermez et relancez l'application pour visualiser de nouveaux conseils.



#### Etapes du didacticiel Récit vidéo

3. Sélectionnez une catégorie pour commencer à créer le récit vidéo. Cliquez sur Général pour créer le récit vidéo avec un thème général.
  4. Cliquez sur les boutons gauche/droite pour parcourir les différents thèmes disponibles. L'image affichée donne un aperçu du thème sélectionné.
- Sélectionnez Utiliser les médias de mon montage pour importer des vidéos et des photos de votre montage ou cliquez sur Commencer pour commencer à importer le média.
- Parfois, si le contenu du thème n'est pas disponible, le contenu en ligne est téléchargé avec la barre de progression affichée dans la zone Téléchargement de contenu en ligne.
5. Cliquez sur une source multimédia dans les options d'importation disponibles pour importer des composants à inclure dans votre récit. Les sources multimédias disponibles à partir desquelles vous pouvez importer les photos, des vidéos et des fichiers audio sont les suivantes :
    - Elements Organizer : cliquez pour importer des vidéos et des photos à partir d'Elements Organizer.
    - Vidéos à partir de Flip ou d'appareils photo : cliquez pour importer des vidéos à partir de caméras Flip, AVCHD ou autres périphériques de mémoire/sur disque.
    - Photos à partir d'appareils/périph. : cliquez pour importer des fichiers à partir d'appareils photo numériques, de téléphones ou de lecteurs amovibles.
    - Fichiers et dossiers : cliquez pour importer des vidéos, des photos et des fichiers audio à partir du disque dur de votre ordinateur.



#### Importation de médias sous forme de composants du récit

Sélectionnez le média dans la boîte de dialogue Ajouter le média et cliquez sur Ouvrir.



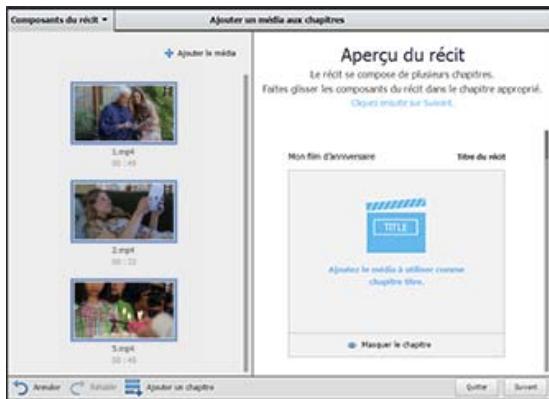
#### Ajout d'un média

6. Cliquez sur une vidéo pour lancer un aperçu de l'élément vidéo. Cliquez pour sélectionner un fichier et appuyez sur Suppr pour le supprimer des composants du récit. Appuyez sur Ctrl+A pour sélectionner tous les éléments, puis sur Suppr pour les supprimer du composant du récit sélectionné. Le fichier n'est pas supprimé de l'emplacement où il est enregistré.

Cliquez sur Suivant pour que tous les fichiers affichés dans la vue Composants du récit soient inclus dans le récit vidéo.

**Remarque :** Selon l'ambiance du chapitre, certaines parties de l'élément sont déjà marquées automatiquement. Vous pouvez les peaufiner si nécessaire.

7. Vous pouvez maintenant organiser les vidéos en chapitres pour les classer de manière plus structurée. Le récit est composé de plusieurs chapitres.



Vue Aperçu du récit

Organisez les vidéos et les photos pour structurer et gérer votre récit vidéo sous forme de chapitres. Faites glisser les composants du récit du volet gauche vers le chapitre approprié. Par exemple, faites glisser le métrage vidéo du début de la fête derrière les scènes du chapitre des préparations de la fête. En mode Aperçu du récit, les autres fonctions que vous pouvez exécuter sont les suivantes :

- Ajouter le média : cliquez sur Ajouter le média dans le panneau Composants du récit pour importer d'autres vidéos et photos.
- Titre du récit et Générique du récit : une vidéo Titre du récit constitue le chapitre du titre. Votre récit vidéo commence à partir de cette vidéo. De même, la vidéo Générique du récit est la dernière vidéo du récit vidéo. Vous pouvez ajouter autant d'éléments vidéo que vous le souhaitez aux autres chapitres, mais une seule vidéo peut être ajoutée aux chapitres Titre du récit et Générique du récit.

**Remarque :** Appuyez sur **Ctrl+S** pour enregistrer votre travail par incrément tout en travaillant sur votre récit vidéo.

8. Vous pouvez gérer les chapitres en mode Aperçu du récit. Vous pouvez effectuer des ajouts, des masquages et des suppressions pour organiser le flux de votre récit :

- Masquer le chapitre : cliquez sur Masquer pour masquer les chapitres Titre du récit et Générique du récit. Vous ne pouvez pas masquer d'autres chapitres.
- Ajouter un chapitre : cliquez sur Ajouter un chapitre dans la barre d'actions pour ajouter un autre chapitre ou cliquez sur Ajouter un chapitre dans le panneau Aperçu du récit. Réorganisez les éléments dans un chapitre et réorganisez les chapitres pour modifier le flux du récit.
- Prévisualiser les éléments vidéo : cliquez sur le bouton de lecture sur un élément vidéo ajouté aux chapitres pour lancer un aperçu de l'élément.
- Annuler et Rétablir : cliquez sur Annuler ou sur Rétablir dans la barre d'actions pour rappeler ou répéter une action.

Cliquez sur Suivant. L'Analyseur automatique analyse et traite les éléments.

*Pour modifier l'ordre dans lequel les éléments sont lus, faites glisser les éléments dans le chapitre pour modifier l'ordre dans lequel ils seront lus dans celui-ci.*

9. Les chapitres sont affichés dans une vue linéaire en vue détaillée. La vue détaillée permet de modifier les chapitres en facilitant l'aperçu des vidéos, le rendu des vidéos, le marquage des moments favoris, l'ajout de légendes et de commentaires aux chapitres, etc.

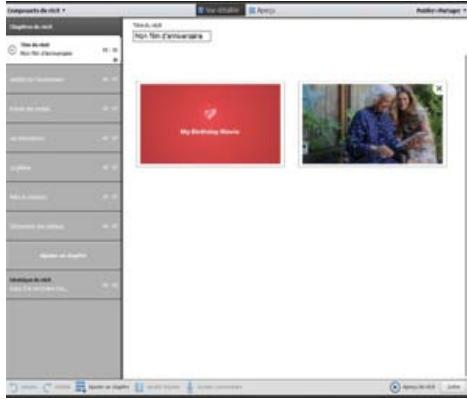
Pour une modification rapide en masquant, supprimant et affichant une vue globale de la disposition des éléments dans divers chapitres, passez en mode Aperçu dans le volet supérieur.

10. En vue détaillée, vous pouvez exécuter les fonctions suivantes :

- Titre du récit : modifiez le titre du récit vidéo. Chaque chapitre a un titre qui peut être modifié.
- Chapitres du récit : modifiez l'ordre dans lequel apparaissent les chapitres. Faites glisser un chapitre pour en modifier l'ordre dans le volet Chapitres du récit.
- Composants du récit : cliquez pour ajouter un média à un chapitre.
- Marquer les moments favoris : placez le curseur sur un élément vidéo. Cliquez sur l'icône en forme d'étoile pour ouvrir les moments favoris. Marquez vos moments favoris dans une séquence vidéo. Pour plus d'informations, voir [Marquage des moments favoris](#). Vous ne pouvez pas toutefois marquer un moment favori dans l'élément d'introduction de ce chapitre.
- Supprimer des vidéos et des photos : cliquez pour sélectionner une photo ou une vidéo, puis cliquez sur Supprimer pour supprimer une

photo ou une vidéo du chapitre.

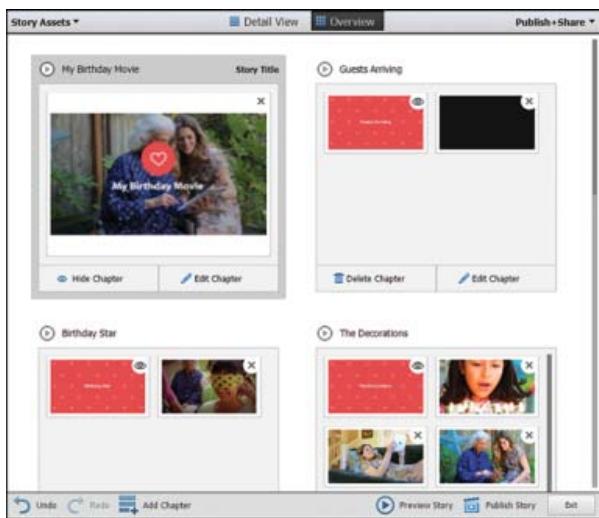
- Ajouter un chapitre : cliquez sur Ajouter un chapitre dans la barre d'actions pour ajouter un chapitre au récit vidéo.
- Ajouter une légende : cliquez sur Ajouter une légende pour ouvrir la vue Légende afin d'ajouter ou de modifier une légende dans le chapitre. Pour plus d'informations, lisez la section [Ajout d'une légende et d'un commentaire au projet](#).
- Ajouter un commentaire : cliquez sur Ajouter un commentaire pour ajouter ou modifier un commentaire dans le chapitre. Pour plus d'informations, lisez la section [Ajout d'une légende et d'un commentaire au projet](#).
- Ambiance du chapitre : cliquez sur Ambiance du chapitre pour sélectionner une ambiance de chapitre. Pour plus d'informations, lisez la section [Modification des paramètres d'ambiance du chapitre](#).



Vue détaillée

11. En mode Aperçu, vous pouvez exécuter différentes opérations sur les chapitres, par exemple :

- Masquer le chapitre : cliquez pour masquer un chapitre de la séquence.
- Modifier le chapitre : cliquez pour modifier le chapitre.
- Supprimer le chapitre : cliquez pour supprimer un chapitre du récit vidéo.
- Titre du récit : modifiez le titre du récit vidéo. Chaque chapitre a un titre qui peut être modifié.
- Supprimer des vidéos et des photos : cliquez sur l'icône de suppression pour supprimer une photo ou une vidéo du chapitre.
- Ajouter un chapitre : cliquez sur Ajouter un chapitre dans la barre d'actions pour ajouter un chapitre au récit vidéo.



Aperçu

12. Cliquez sur Prévisualiser le film pour prévisualiser le récit vidéo que vous avez créé.

13. Cliquez sur Publier le film pour modifier le récit vidéo. Sélectionnez une option Publier+Partager.

### Ajout d'une légende et d'un commentaire au projet

Insérez une légende ou un commentaire dans votre projet, afin d'ajouter de la profondeur et du contexte au récit. Procédez comme suit pour

ajouter une légende ou un commentaire au projet :

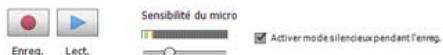
1. Sélectionnez un chapitre en vue détaillée.
2. Cliquez sur Ajouter une légende ou Ajouter un commentaire dans la barre d'actions.
3. Déplacez l'IIP jusqu'à l'image de l'élément vidéo où ajouter ou modifier une légende.



*Ajout d'une légende*

Cliquez sur Ajouter/modifier la légende pour ajouter ou modifier des légendes.

4. A l'étape précédente, vous pouvez également cliquer sur Ajouter un commentaire pour ajouter un commentaire.

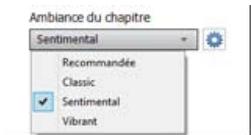


*Ajouter un commentaire*

Cliquez sur Enregistrement pour commencer l'enregistrement.

## **Modification des paramètres d'ambiance du chapitre**

Vous pouvez sélectionner une ambiance prédefinie en cliquant sur l'icône Paramètres en regard de la liste déroulante Ambiance du chapitre. En vue détaillée, sélectionnez un chapitre et l'ambiance du chapitre dans la liste déroulante.



*Choix d'une ambiance pour le récit vidéo*

Cliquez sur Paramètres pour modifier la piste audio, le look ou la vitesse de l'élément vidéo.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Création d'un projet

---

## Projets

[Vérification des préconfigurations et des réglages du projet](#)

[Démarrage d'un nouveau projet](#)

[Ouvrez un projet](#)

[Haut de la page](#)

## Projets

Adobe Premiere Elements crée un fichier pour chaque nouveau projet que vous souhaitez publier ou enregistrer pour modification ultérieure. Vous pouvez également créer un projet avant d'importer des données multimédias.

Le fichier du projet fait référence aux données que vous ajoutez à un projet, y compris les vidéos, les images fixes, les titres, et les thèmes.

Les fichiers de projet sont de petite taille. Ils contiennent les fichiers de titres et les références aux fichiers sources acquis ou importés. Il est donc important de ne pas déplacer, renommer ou supprimer les fichiers sources pour qu'Adobe Premiere Elements puisse les localiser.

[Haut de la page](#)

## Vérification des préconfigurations et des réglages du projet

Lorsque vous créez un projet, vous pouvez vérifier la préconfiguration et les réglages par défaut en cliquant sur le bouton **Modifier les paramètres** dans la boîte de dialogue **Nouveau projet**. Adobe Premiere Elements ajuste automatiquement les réglages du projet en fonction du type de médias que vous importez.

1. Dans Adobe Premiere Elements, sélectionnez **Fichier > Nouveau > Projet**.
2. Cliquez sur **Modifier les paramètres**.

[Haut de la page](#)

## Démarrage d'un nouveau projet

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans l'écran de bienvenue, cliquez sur **Editeur de vidéo** et sélectionnez **Nouveau Projet**.
- Si Adobe Premiere Elements est ouvert, sélectionnez **Fichier > Nouveau > Projet**.

2. (Facultatif) Pour modifier les réglages du projet, cliquez sur **Modifier les paramètres**, sélectionnez une préconfiguration différente, puis cliquez sur **OK**.

**Remarque :** *Une fois que vous avez modifié les réglages du projet, il vous est impossible d'y apporter de nouvelles modifications.*

Si vous ne modifiez pas les réglages du projet, Adobe Premiere Elements utilise les réglages du précédent projet. Sinon, il crée un projet full HD NTS/PAL AVCHD utilisant les réglages associés à la région dans laquelle vous vous trouvez.

Vous pouvez importer un élément dont les réglages diffèrent de ceux d'un projet vide. Adobe Premiere Elements écrase les réglages du projet avec les réglages de votre élément lorsque vous déposez celui-ci dans le montage en mode **Expert**.

Le rendu des prévisualisations, les fichiers audio uniformisés et les acquisitions audio et vidéo sont enregistrés par défaut dans le dossier d'enregistrement de votre projet. Ces fichiers étant très volumineux, veillez à les enregistrer sur votre disque dur le plus volumineux et le plus rapide. Cliquez sur **Modifier > Préférences > Disques de travail** pour stocker ces fichiers séparément des projets.

[Haut de la page](#)

## Ouvrez un projet

Vous ne pouvez ouvrir qu'un seul projet à la fois. Pour qu'Adobe Premiere Elements puisse ouvrir un projet existant, assurez-vous de pouvoir accéder au fichier du projet (.PRE) et aux fichiers sources qu'il contient sur votre ordinateur.

- Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans l'écran de bienvenue, cliquez sur Editeur de vidéo puis sur Projet existant. Choisissez le nom du projet. (S'il ne s'agit pas d'un projet répertorié, cliquez sur Ouvrir, sélectionnez le fichier du projet, puis cliquez sur Ouvrir).
- Si Adobe Premiere Elements est ouvert, cliquez sur Fichier > Ouvrir un projet ou Ouvrir un projet récent, puis sélectionnez le fichier du projet et cliquez sur Ouvrir.
- Sous Windows, cliquez deux fois sur le fichier de projet.

**Remarque :** *Adobe Premiere Elements peut ouvrir des projets créés dans des versions antérieures. Toutefois, les versions antérieures ne peuvent pas ouvrir de projets créés dans des versions plus récentes. Si plusieurs versions d'Adobe Premiere Elements sont installées, ouvrez un projet depuis l'interface du logiciel. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris ou cliquer sur le fichier en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis sélectionner l'application.*

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Enregistrement et sauvegarde de projets

---

## Enregistrement d'un projet

### Sauvegarde d'un projet avec la commande Enregistrement automatique

### Ouverture d'un projet enregistré automatiquement

[Haut de la page](#)

## Enregistrement d'un projet

En enregistrant un projet, vous mémorisez vos choix de montage, les références aux fichiers sources et la disposition la plus récente des panneaux. Protégez votre travail en l'enregistrant souvent.

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

*Pour indiquer où stocker les fichiers de projet dans Premiere Elements, par exemple les données vidéo et audio acquises, ainsi que les prévisualisations audio et vidéo, configurez un disque de travail.*

[Haut de la page](#)

## Sauvegarde d'un projet avec la commande Enregistrement automatique

Activez l'option Enregistrement automatique de manière à pouvoir revenir sur vos choix de montage ou récupérer votre travail à la suite d'un incident. Cette option enregistre automatiquement, à intervalles réguliers, des fichiers de sauvegarde d'un projet dans le dossier d'enregistrement automatique d'Adobe Premiere Elements. Par exemple, vous pouvez définir Premiere Elements pour enregistrer une copie de sauvegarde toutes les 15 minutes.

Selon les modifications apportées au projet entre deux enregistrements, l'enregistrement automatique peut avoir le même effet que la commande Annuler. Dans la mesure où les fichiers de projet sont plus petits que les fichiers vidéo sources, l'archivage de plusieurs versions d'un projet occupe moins d'espace disque.

1. Cliquez sur Modifier > Préférences > Enregistrement automatique.
2. Procédez de l'une des manières suivantes, puis cliquez sur OK :

- Sélectionnez Enregistrement automatique des projets, puis saisissez, en minutes, l'intervalle d'enregistrement automatique du projet par Adobe Premiere Elements.
- 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 saisissez le chiffre 5, Premiere Elements enregistre cinq versions de chaque projet que vous avez ouvert.

**Remarque :** *chaque fois que vous ouvrez un projet, vous devez l'enregistrer au moins une fois pour que l'enregistrement automatique soit actif.*

[Haut de la page](#)

## Ouverture d'un projet enregistré automatiquement

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Démarrez Adobe Premiere Elements. Dans l'écran de bienvenue, cliquez sur Editeur de vidéo puis sur Projet existant.
- Choisissez Fichier > Ouvrir un projet dans Adobe Premiere Elements.

2. Depuis le dossier du projet, ouvrez le fichier dans le dossier Enregistrement automatique d'Adobe Premiere Elements. (En l'absence de fichiers, la fonction Enregistrement automatique peut être désactivée).

**Remarque :** *Lors du démarrage d'Premiere Elements après un incident, un message s'affiche à l'écran, vous invitant à ouvrir la dernière version enregistrée de votre projet.*





# Réglages et préconfigurations des projets

---

## [A propos des réglages et des préconfigurations de projets](#)

### [Préconfiguration de séquence dynamique](#)

### [Création ou modification de préconfigurations de projet](#)

### [Vérification de vos réglages d'exportation](#)

[Haut de la page](#)

## **A propos des réglages et des préconfigurations de projets**

Les réglages du projet déterminent les propriétés des actifs audio et vidéo du projet. Concrètement, ils déterminent leur format (DV, HDV, AVCHD), leur source (disque dur ou caméscope à mémoire Flash), leur rapport L/H (format standard ou grand écran). Les paramètres du projet définissent également la fréquence d'images et le format de la vidéo, la fréquence d'échantillonnage audio, la trame inférieure/supérieure en premier et la résolution de votre projet.

Lorsque vous commencez un nouveau projet, Premiere Elements lui applique une préconfiguration. Une préconfiguration est un ensemble de réglages préconfigurés. Vous pouvez utiliser la préconfiguration par défaut du projet pour la norme télévisuelle que vous spécifiez pour la version d'Premiere Elements installée sur votre ordinateur.

NTSC (National Television Standards Committee) est la norme télévisuelle pour le continent américain, les Caraïbes, le Japon, la Corée du Sud et Taïwan.

PAL (Phase Alternating Line) est le format standard pour l'Europe, la Russie, l'Afrique, le Moyen-Orient, l'Inde, l'Australie, la Nouvelle-Zélande, le Pacifique Sud, la Chine et d'autres parties de l'Asie.

Vous ne pouvez plus changer la préconfiguration du projet une fois le projet démarré. Vérifiez donc bien le format de votre métrage source avant de sélectionner une préconfiguration de projet.

*Si vous définissez des réglages de qualité inférieure pour la sortie (par exemple, un contenu vidéo sur le Web), ne modifiez pas les paramètres de votre projet. Modifiez plutôt vos réglages d'exportation.*

[Haut de la page](#)

## **Préconfiguration de séquence dynamique**

Lorsque vous ajoutez une séquence au montage en mode Expert, Adobe Premiere Elements modifie automatiquement les réglages de votre projet en arrière-plan pour les faire correspondre aux propriétés de ladite séquence. Les propriétés concernées sont la dimension, la définition du nombre d'images par seconde, le rapport L/H en pixels, et l'ordre des trames.

[Haut de la page](#)

## **Création ou modification de préconfigurations de projet**

Adobe Premiere Elements contient des préconfigurations de projet par défaut pour l'ajout de médias à partir de sources standard, dont les caméscopes DV, les caméras, les DVD, et les téléphones portables. Vous ne pouvez pas créer des préconfigurations personnalisées de projet ou modifier une préconfiguration après avoir démarré un projet associé à une préconfiguration donnée.

Pour modifier la préconfiguration du projet lorsque vous commencez un nouveau projet, cliquez sur le bouton **Modifier les paramètres** dans la boîte de dialogue **Nouveau projet**. Sélectionnez une préconfiguration correspondant à votre métrage.

Un message s'affiche lorsque vous tentez d'ajouter une séquence vidéo dont la préconfiguration ne correspond pas à celle du projet dans le montage en mode Expert. Cliquez sur **Oui** pour autoriser Adobe Premiere Elements à adapter les réglages du projet en fonction de la préconfiguration la plus proche. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section **Préconfiguration de séquence dynamique**.

## **Sélection d'une préconfiguration de projet**

Par défaut, Premiere Elements utilise une préconfiguration AVCHD pour la norme télévisuelle que vous spécifiez lors de l'installation du programme. Sélectionnez une nouvelle préconfiguration pour créer des projets dans un format, une norme télévisuelle ou un rapport L/H des images différent(e).

La préconfiguration que vous sélectionnez devient le paramètre par défaut. Elle est donc utilisée avec tous les nouveaux projets que vous créez jusqu'à ce que vous sélectionniez une autre préconfiguration. Si vous utilisez une préconfiguration de manière ponctuelle, remplacez-la quand vous n'en avez plus besoin.

1. Démarrez Premiere Elements.
2. Dans l'écran de bienvenue, cliquez sur **Editeur de vidéo**, puis cliquez sur le bouton **Nouveau projet**. (Ou choisissez **Fichier > Nouveau > Projet**.)
3. Dans la boîte de dialogue **Nouveau projet**, cliquez sur **Modifier les paramètres**.

4. Sélectionnez la préconfiguration correspondant au format et à la norme du métrage que vous souhaitez monter. Par exemple, pour monter la plupart des métrages HDV des caméscopes 1080i, choisissez HDV 1080i 30 ou HDV 1080i 25.
5. Cliquez sur OK.
6. Indiquez un nom et un emplacement pour votre projet, puis cliquez sur OK.

## Modification des réglages d'un projet ouvert

Une fois que vous avez créé un projet, vous ne pouvez apporter que des modifications mineures relatives à l'affichage dans les réglages du projet.

**Remarque :** *Vous ne pouvez pas modifier le mode de montage et le format des fichiers de prévisualisation après avoir créé un projet.*

1. Choisissez Edition > Réglages du projet > Général.
2. Dans la boîte de dialogue Réglages du projet, indiquez les réglages des catégories Général, Acquisition et Rendu vidéo.
3. Cliquez sur OK.

[Haut de la page](#)

## Vérification de vos réglages d'exportation

Les préconfigurations de projet répertorient les réglages du projet en 3 catégories : Général, Acquisition et Rendu vidéo. Une fois que vous avez commencé un projet, la plupart des réglages, tels que la fréquence et la taille des images, mais aussi le rapport L/H, ne sont plus modifiables. Toutefois, vous pouvez vérifier les réglages pour vous assurer que le média que vous ajoutez au projet est compatible avec celui-ci.

❖ Ouvrez le projet dans Premiere Elements, puis cliquez sur Modifier > Réglages du projet > [catégorie].

**Remarque :** *les produits tiers, tels que les PC, les cartes d'acquisition ou les versions de matériel proposent parfois des préconfigurations personnalisées. Reportez-vous à la documentation respective de chaque produit tiers pour plus de détails.*

## Préconfigurations NTSC et PAL

Les préconfigurations NTSC sont conformes au standard NTSC, où chaque image vidéo est constituée de 525 lignes horizontales affichées à 29,97 images par seconde. La préconfiguration standard NTSC s'applique au métrage d'un rapport de 4:3. La préconfiguration NTSC grand écran s'applique au métrage d'un rapport de 16:9.

Les préconfigurations PAL sont conformes au standard PAL, où chaque image vidéo est constituée de 625 lignes affichées à 25 images par seconde.

## paramètres généraux

Les réglages généraux (Modifier > Réglages du projet > Général) déterminent les caractéristiques de base d'un projet. Parmi ces réglages, on trouve le mode de montage utilisé pour traiter les éléments vidéo, la taille de l'image, le rapport L/H, le minutage (Format d'affichage) et le mode de lecture vidéo (Base de temps). Ces réglages sont définis en fonction du média source apparaissant le plus fréquemment dans votre projet. Si par exemple, une grande proportion de votre métrage est au format DV, utilisez le mode de montage Lecture DV. La qualité de votre vidéo peut se dégrader si vous décidez de modifier ces réglages de manière aléatoire.

Les réglages généraux comprennent les options suivantes.

**Mode de montage** Identifie la norme télévisuelle et le format pour le projet. Vous ne pouvez pas modifier la base de temps, la taille d'image, le rapport L/H en pixels, les trames et les réglages de prévisualisation de la fréquence d'échantillonnage. Vous pouvez définir ces réglages dans le mode de montage.

**Remarque :** *le réglage du mode de montage reflète les caractéristiques du média source, et non pas les réglages de la sortie finale. Spécifiez les réglages de sortie lorsque vous exportez un projet.*

**Base de temps** Spécifie les intervalles de temps utilisés pour calculer la position dans le temps de chaque modification (Pal : 25, NTSC : 29,97).

**Réglages de lecture** Ce bouton est activé si vous utilisez une préconfiguration DV, un mode de montage DV ou si vous avez installé un module externe proposant des fonctions de lecture supplémentaires. Pour le mode de montage DV, cette option indique l'emplacement choisi pour la lecture de vos prévisualisations. Pour plus d'informations sur les réglages de lecture des modules externes tiers, voir la documentation du développeur.

**Taille d'image** Indique la résolution de l'image (en pixels) correspondant à la lecture de votre projet. Dans la plupart des cas, la taille d'image définie pour le projet doit correspondre à la taille d'image du média source. Vous ne pouvez pas modifier la taille d'image pour compenser une lecture lente. Toutefois, vous pouvez adapter les réglages de lecture : cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran ou cliquez tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée puis cliquez sur Réglages de lecture. Réglez la taille de l'image de la sortie en modifiant les réglages d'exportation.

**Rapport L/H en pixels** Définit le rapport L/H en pixels. Le format de la vidéo (PAL ou NTSC) détermine ce rapport. Si vous utilisez un rapport L/H en pixels différent de celui de votre vidéo, la vidéo peut être déformée lors du rendu et de la lecture.

**Trames** Spécifie la trame dominante ou l'ordre dans lequel les deux trames de chaque image sont dessinées. Premiere Elements effectue l'acquisition du métrage DV avec les trames, même si le métrage a été enregistré en mode Recherche progressive.

**Format d'affichage (vidéo)** Détermine le mode de représentation du temps tout au long du projet. Ces options correspondent aux normes utilisées en montage vidéo et en cinéma. Pour une diffusion vidéo DV NTSC, choisissez Code temporel compensé 30 i/s. Pour une diffusion vidéo DV PAL, choisissez Code temporel 25 i/s.

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

**Zone admissible de l'action** Indique la zone du bord de l'image qui doit être marquée comme zone admissible pour les actions, pour que ces dernières ne soient pas coupées sur des téléviseurs qui effectuent un zoom sur l'image. La zone admissible de l'action est délimitée par un rectangle vert lorsque vous cliquez sur le bouton Zone admissibles du Moniteur.

**Echantillonnage** Indique la fréquence d'échantillonnage audio de la préconfiguration du projet. De manière générale, une fréquence élevée assure une meilleure qualité de la lecture audio dans les projets mais requiert davantage d'espace disque et ralentit le traitement. Enregistrez du son à une fréquence d'échantillonnage de haute qualité et capturez-le 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. Par défaut, le temps est affiché en échantillons audio. Toutefois, vous pouvez décider d'afficher le temps en millisecondes afin d'obtenir une précision à l'échantillon près lors du montage audio.

## réglages d'acquisition

Les réglages d'acquisition (Edition > Réglages du projet > Acquisition) déterminent la manière dont les données vidéo et audio sont transférées directement d'une platine à un caméscope DV. (Les autres panneaux des réglages du projet n'affectent pas l'acquisition.)

## réglages du rendu vidéo

Les réglages du rendu vidéo définissent la qualité des images, les réglages de compression et l'échantillonnage des couleurs appliqués par Premiere Elements pendant une lecture vidéo dans le montage en mode Expert.

Pour accéder aux réglages du rendu vidéo, cliquez sur Modifier > Réglages du projet > Rendu vidéo. Ces réglages comprennent les options suivantes :

**Résolution maximale** Permet à Premiere Elements d'utiliser un traitement allant jusqu'à 32 bits, même si le projet utilise une résolution inférieure. Choisir cette option améliore la précision mais diminue les performances.

**Format de fichier** Définit le format de la prévisualisation vidéo.

**Compression** Identifie le codec (compresseur/décompresseur) qu'Premiere Elements applique pour générer des prévisualisations de séquences. La préconfiguration de projet définit le codec. Vous ne pouvez pas le modifier, car il doit être conforme au standard DV.

**Remarque :** *si vous n'appliquez pas d'effets à votre élément et ne modifiez pas ses caractéristiques visuelles ou temporelles, Adobe Premiere Elements utilise le codec original de l'élément pour la lecture. Si vous apportez des modifications qui nécessitent un nouveau calcul à chaque image, Adobe Premiere Elements utilise le codec spécifié à cet endroit.*

**Optimiser les images fixes** Sélectionnez cette option pour optimiser les images fixes dans vos projets. Par exemple, vous pouvez utiliser une image d'une durée de 2 secondes dans un projet à 30 i/s. Premiere Elements crée une image de 2 secondes, plutôt que de prendre en charge 60 images d'une durée de 1/30 seconde. Désélectionnez cette option si les images fixes ne s'affichent pas correctement dans les projets.



# Affichage des fichiers d'un projet

---

## [Présentation du panneau Actifs du projet](#)

### [Renommer un fichier source dans un projet](#)

### [Recherche d'un objet dans un projet](#)

### [Rechercher des fichiers manquants pour un projet](#)

### [Supprimer un élément](#)

[Haut de la page](#)

## Présentation du panneau Actifs du projet

Le panneau Actifs du projet vous permet de prévisualiser le matériel source de vos projets. Sélectionnez le mode Expert, puis cliquez sur Actifs du projet.

Vous pouvez afficher le contenu d'un projet en mode Liste ou en mode Grille. Utilisez le menu Options de panneau pour passer d'un mode à l'autre.

Le mode Grille affiche un instantané de la vidéo que vous avez importée dans le projet. Le panneau Ressources du projet signale avec une icône verte les fichiers utilisés dans le montage en mode Expert. Dans le champ de recherche, recherchez des fichiers dans le panneau.

## Affichage et organisation des objets dans le panneau Média

Dans le panneau Actifs du projet, vous pouvez afficher les éléments en mode Liste. Le mode Liste vous permet d'afficher simultanément un plus grand nombre d'objets et de les trier selon leurs propriétés, notamment le type de média et la durée.

- Pour trier les objets en mode Liste, cliquez sur l'en-tête de la colonne selon laquelle vous souhaitez les trier. (Par exemple, cliquez sur Type de média pour trier les objets par type.) Si les dossiers sont développés, les objets sont triés en partant du niveau supérieur dans la hiérarchie du panneau Actifs du projet. Pour inverser l'ordre de tri, cliquez de nouveau sur l'en-tête de colonne.
- Pour afficher davantage d'en-têtes de colonnes dans le mode Liste, faites glisser le bord droit du panneau Actifs du projet vers la droite. Vous pouvez également faire glisser la barre de défilement située sur la partie inférieure du panneau vers la droite.

## Organisation des éléments dans des dossiers

Le panneau Actifs du projet peut contenir des dossiers, pratiques pour réorganiser le contenu d'un projet comme vous le feriez avec des dossiers dans l'Explorateur Windows. Les dossiers peuvent contenir des fichiers média ou des sous-dossiers. Pensez à utiliser des dossiers pour classer les types de médias, tels que les acquisitions DV, les images fixes Adobe Photoshop Elements et les fichiers audio.

❖ Dans le panneau Actifs du projet, procédez de l'une des manières suivantes :

**Remarque :** pour accéder au panneau Actifs du projet, sélectionnez *Actifs du projet* en mode Expert.

- Pour ajouter un dossier, cliquez sur l'icône Nouveau dossier située dans la partie inférieure du panneau Ressources du projet. Dans la vue Liste, si vous cliquez plusieurs fois de suite sur ce bouton, chaque nouveau dossier est imbriqué dans le dossier créé précédemment.
- Pour placer un élément dans un dossier, faites-le glisser vers l'icône Dossier. Vous pouvez déplacer des dossiers vers d'autres dossiers pour les imbriquer.
- Pour afficher le contenu d'un dossier, cliquez deux fois dessus. En mode Liste, cliquez sur le triangle situé en regard de l'icône Dossier pour développer le dossier.
- Pour accéder à un dossier parent, cliquez sur l'icône appropriée. Vous pouvez cliquer sur ce bouton et le maintenir enfoncé pour afficher la liste de tous les dossiers situés au-dessus du dossier actuellement indiqué. Vous pouvez également passer au dossier qui vous intéresse en le mettant en surbrillance et en relâchant le bouton de la souris.

[Haut de la page](#)

## Renommer un fichier source dans un projet

- Pour renommer un élément, sélectionnez-le, choisissez Elément > Renommer, puis saisissez le nouveau nom et appuyez sur Entrée. (La modification est répercutée uniquement sur les références utilisées dans le projet ; le nom du fichier source d'origine dans l'espace de travail du projet et dans Windows reste inchangé.)
- Pour renommer un fichier source d'origine, quittez Premiere Elements, puis renommez le fichier dans Windows. A la prochaine ouverture du projet, Premiere Elements vous invite à rechercher le fichier.

*Pour renommer un élément sélectionné, vous pouvez également cliquer sur son nom pour le sélectionner, saisir son nouveau nom et appuyer sur la touche Entrée.*

## Recherche d'un objet dans un projet

❖ Cliquez avec le bouton droit sur un élément du montage en mode Expert, puis sélectionnez Faire apparaître dans le projet.

Pour rechercher un objet sur le disque dur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément, sélectionnez Propriétés, puis notez le chemin affiché en haut du panneau Propriétés.

## Rechercher des fichiers manquants pour un projet

Premiere Elements ne stocke pas les fichiers sources d'origine dans un projet ; il référence le nom et l'emplacement de chaque fichier source pendant l'importation. Si vous déplacez, renommez ou supprimez ultérieurement un fichier source dans Windows, la boîte de dialogue Où se trouve le fichier s'ouvre à la prochaine ouverture du projet.

Les projets référencent non seulement les fichiers sources mais aussi les fichiers de prévisualisation. Les fichiers de prévisualisation vous permettent de voir les effets en temps réel sans devoir procéder à leur rendu, un processus qui peut demander plusieurs heures. Si nécessaire, il est possible de recréer les fichiers de prévisualisation.

**Remarque :** une fois la séquence finale créée, vous pouvez supprimer les fichiers sources si vous n'envisagez pas de les réutiliser. Si vous envisagez de remonter la séquence, archivez le projet à l'aide de la fonction Archivage de projet avant de supprimer les fichiers sources.

❖ Dans la boîte de dialogue Où se trouve le fichier, choisissez l'une des options suivantes :

**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 par le fichier d'origine ou de substitution.

**Rechercher** Démarrer la fonctionnalité de recherche de Windows XP.

**Ignorer les prévisualisations** Ignore les fichiers de prévisualisation manquants (vous n'êtes pas invité à les rechercher).

**Ignorer** Remplace le fichier manquant par un fichier off-line. Le fichier off-line est un pseudo-élément utilisé pour un élément associé dans le panneau Ressources du projet et le montage en mode Expert.

**Tout ignorer** Remplace tous les éléments manquants par des fichiers off-line, sans vous demander confirmation.

## Supprimer un élément

Etant donné qu'Premiere Elements ne stocke pas les fichiers média dans le projet, la suppression d'un élément d'un projet entraîne celle de toutes les occurrences dans une séquence. Cependant, Premiere Elements ne supprime pas le fichier source de l'élément du Bureau Windows. Pour conserver de l'espace disque, supprimez le fichier source.

Pour supprimer un fichier média de l'espace de travail du projet, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez le fichier dans le panneau puis cliquez sur l'icône Supprimer.
- Dans le montage en mode Expert, cliquez sur ce fichier avec le bouton droit de la souris ou en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis cliquez sur Supprimer. Vous pouvez également le supprimer en le sélectionnant et en appuyant ensuite sur la touche Suppr. Le fichier est supprimé d'Elements Organizer, mais pas de votre disque dur.

*Pour identifier les objets inutilisés dans un projet, reportez-vous aux colonnes Utilisation vidéo et Utilisation audio en mode Liste. Faites défiler le panneau vers la droite pour afficher ces colonnes. Une coche verte (mode Liste) et un point vert (mode Grille) indiquent que l'élément est en cours d'utilisation dans le projet.*



# Annulation des modifications

---

## [Annulation incrémentielle des modifications](#)

### [Annulation d'une modification précédente](#)

[Haut de la page](#)

## Annulation incrémentielle des modifications

Si vous changez d'avis concernant une modification ou un effet, vous pouvez l'annuler de diverses manières dans Adobe Premiere Elements. L'annulation porte uniquement sur les actions qui modifient le contenu vidéo. Vous ne pouvez donc pas annuler le défilement d'un panneau.

- Pour annuler ou rétablir la dernière modification, choisissez Edition > Annuler. (Vous pouvez annuler de manière séquentielle une série de modifications récentes.)
- Pour annuler une modification et toutes les modifications successives qui se sont produites depuis la dernière ouverture d'un projet, supprimez-les dans le panneau Historique.
- Pour interrompre une modification en cours (en général, une barre de progression s'affiche), appuyez sur la touche Echap.
- Pour annuler toutes les modifications effectuées depuis le dernier enregistrement du projet, choisissez Fichier > Version précédente.

*Pour annuler des modifications effectuées avant le dernier enregistrement d'un projet, essayez d'en ouvrir une version antérieure stockée dans le dossier d'enregistrement automatique d'Adobe Premiere Elements. Cliquez ensuite sur Fichier > Enregistrer sous pour stocker le projet en dehors de ce dossier. Le nombre de modifications qu'il est possible d'annuler dépend des préférences définies de la fonction Enregistrement automatique.*

[Haut de la page](#)

## Annulation d'une modification précédente

Les modifications que vous apportez à un projet sont consignées dans le panneau Historique. Chacune de vos actions s'affiche au bas de la liste de ce panneau : l'ajout d'un élément, l'insertion d'un indicateur ou l'application d'un effet. La commande ou l'outil utilisé apparaît dans le panneau, accompagné d'une icône d'identification. Vous pouvez utiliser ce panneau pour annuler rapidement certaines modifications. Lorsque vous y sélectionnez une modification, le projet est rétabli dans l'état où il se trouvait au moment de cette modification. Les modifications les plus récentes s'affichent en gris puis disparaissent dès que vous procédez à la modification suivante.

Le panneau Historique recense les modifications de la session en cours uniquement. Son contenu est effacé lorsque vous fermez un projet ou que vous choisissez la commande Version précédente. Bien que le panneau répertorie la plupart des modifications, il ne recense pas les modifications apportées dans certains panneaux, ni les modifications globales telles que le réglage des préférences.

- Pour afficher le panneau Historique, sélectionnez Fenêtre > Historique.
- Pour sélectionner une modification dans le panneau Historique, cliquez dessus.
- Pour supprimer une modification sélectionnée, cliquez dessus, puis sur OK.
- Pour vous déplacer dans le panneau Historique, faites glisser le curseur ou la barre de défilement dans le panneau. Ou sélectionnez En avant ou En arrière dans le menu du panneau Historique.
- Pour effacer toutes les modifications du panneau Historique, sélectionnez Effacer l'historique dans le menu du panneau Historique, puis cliquez sur OK.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Affichage des propriétés des éléments

---

[Présentation des propriétés de base d'un élément](#)  
[Affichage d'informations complètes sur le fichier](#)  
[Personnalisation des propriétés du mode Liste](#)  
[Affichage des détails sur les propriétés des effets](#)

## Présentation des propriétés de base d'un élément

[Haut de la page](#)

Pour afficher les propriétés de base d'un élément, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez sur l'élément dans le panneau Actifs du projet en maintenant la touche Ctrl enfoncee, puis cliquez sur Propriétés.

## Affichage d'informations complètes sur le fichier

[Haut de la page](#)

Premiere Elements s'accompagne d'outils permettant d'évaluer un fichier de format reconnu, qu'il soit enregistré dans un projet ou en dehors de celui-ci. Vous pouvez notamment déterminer si le débit d'un élément exporté convient à une diffusion sur Internet. Parmi ces propriétés du fichier vidéo figurent 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. En outre, on trouve également des informations relatives à la perte d'images dans les éléments acquis.

La fonction Propriétés s'avère pratique pour détecter les éventuelles pertes d'images dans un élément acquis. Servez-vous des courbes d'analyse du débit pour comparer le débit de sortie aux exigences du support de sortie. Les courbes indiquent la cadence de rendu des images clés, la différence entre les images clés de compression et les images différencierées (placées entre les images clés). Elles peuvent également indiquer le débit de chaque image.

❖ Procédez de l'une des manières suivantes :

- Si l'élément figure dans le montage en mode Expert, sélectionnez-le, puis choisissez Fichier > Propriétés > Sélection.
- Si l'élément ne figure pas dans le projet, cliquez sur Fichier > Propriétés > Fichier. Recherchez l'élément à analyser, sélectionnez-le, puis cliquez sur Ouvrir.

## Personnalisation des propriétés du mode Liste

[Haut de la page](#)

Vous pouvez personnaliser le mode Liste pour n'afficher que les informations de votre choix. Vous pouvez également renommer des colonnes, ajouter vos propres colonnes, les réorganiser et en modifier la largeur.

### Spécification des propriétés qui apparaissent en mode Liste

La propriété Nom apparaît par défaut et affiche le nom de l'élément sur le disque. Vous ne pouvez pas supprimer la propriété Nom au moyen de la boîte de dialogue Modifier les colonnes. Vous pouvez toutefois modifier le nom attribué à l'élément au sein du projet.

1. Ouvrez le panneau Actifs du projet.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou en maintenant la touche Ctrl enfoncee dans la vue Média, puis choisissez Modifier les colonnes. Assurez-vous de cliquer sur une zone en dehors des lignes contenant les actifs.
3. Sélectionnez l'une des propriétés suivantes que vous souhaitez voir apparaître dans la vue Média, puis cliquez sur OK.

**Utilisations** Affiche une coche si l'élément est utilisé dans le projet.

**Type de média** Média, tel que Séquence ou une Image fixe.

**Fréquence d'images** Nombre d'images par seconde de l'élément, par exemple 29,97 i/s.

**Durée du média** Longueur du média capturé sur le disque exprimée dans le format d'affichage défini dans la section Général de la boîte de dialogue Réglages du projet.

**Remarque :** *dans Premiere Elements, toutes les durées du panneau tiennent compte des images spécifiées par les points d'entrée et de sortie. Par exemple, la définition de points d'entrée et de sortie sur une même image se traduit par la durée d'une seule image.*

**Durée vidéo** Il s'agit de la durée de l'élément définie par les points d'entrée et de sortie. Elle tient compte de toute modification appliquée dans Premiere Elements, comme le changement de vitesse de l'élément.

**Durée audio** Il s'agit de la durée de l'élément définie par les points d'entrée et de sortie. Elle tient compte de toute modification appliquée dans Premiere Elements, comme le changement de vitesse de l'élément.

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

**Infos audio** Spécifications audio de l'élément.

**Utilisation vidéo** Nombre d'occurrences de la composante vidéo d'un élément dans la séquence.

**Utilisation audio** Nombre d'occurrences de la composante audio d'un élément dans la séquence.

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

**Client** Champ pour ajouter le nom d'un client ou d'autres détails.

## Ajustement des colonnes du mode Liste

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

1. Ouvrez le panneau Actifs du projet.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour modifier la largeur d'une colonne, placez le pointeur sur une ligne séparant les en-têtes de colonnes jusqu'à ce que l'icône de redimensionnement des colonnes apparaisse, puis faites glisser la souris horizontalement.
- Pour créer une colonne, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee, choisissez Modifier les colonnes, cliquez sur Ajouter et sélectionnez un nom de colonne (après quoi la nouvelle colonne s'affiche). Entrez un nom et choisissez le type de la nouvelle colonne, puis cliquez sur OK. Les colonnes de texte peuvent contenir tout type de texte. Les colonnes booléennes contiennent une case à cocher.
- Pour afficher une colonne, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee, choisissez Modifier les colonnes, puis cliquez sur la case en regard du nom de la colonne à afficher.
- Pour trier les colonnes dans l'ordre ascendant ou descendant, cliquez sur leur en-tête.
- Pour réorganiser les colonnes, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee, sélectionnez Modifier les colonnes, puis un nom de colonne et cliquez sur Déplacer vers le haut ou Déplacer vers le bas.

**Remarque :** Premiere Elements verrouille certains des attributs de colonne. Il est impossible de rechercher ou modifier ces attributs dans la boîte de dialogue Modifier les colonnes. Vous pouvez, par exemple, renommer les colonnes que vous avez ajoutées, mais pas celles qui sont intégrées dans Premiere Elements.

---

## Affichage des détails sur les propriétés des effets

[Haut de la page](#)

1. Sélectionnez un élément dans le montage en mode Rapide ou Expert.
2. Cliquez sur le bouton Effets appliqués pour afficher le panneau Effets appliqués.



# Prévisualisation de séquences

## Prévisualiser une séquence dans le panneau Moniteur

### Prévisualisation en mode plein écran

### Prévisualisation sur un écran de télévision

### Rendu d'une zone à prévisualiser

### Suppression des fichiers de prévisualisation

[Haut de la page](#)

## Prévisualiser une séquence dans le panneau Moniteur

Vous pouvez prévisualiser tout ou partie d'une séquence à tout moment dans le panneau Moniteur. Pour prévisualiser une séquence, Adobe Premiere Elements doit d'abord préparer les éléments sur toutes les pistes en vue de l'affichage et de l'application des réglages d'effets, de trajectoire, d'opacité et de volume. La qualité vidéo et la fréquence d'images sont ajustées dynamiquement pour que vous puissiez prévisualiser la séquence en temps réel. Les séquences utilisant uniquement des coupes entre les éléments sont généralement prévisualisées en qualité et fréquence d'images normales. Il se peut que vous deviez effectuer le rendu des séquences complexes (qui comprennent des effets et des parties vidéo à calques) pour pouvoir les prévisualiser.



**A.** Instant présent **B.** Commandes de lecture

❖ Procédez de l'une des manières suivantes dans le panneau Moniteur :

- Pour prévisualiser la séquence, cliquez sur le bouton Lecture ou appuyez sur la barre d'espace.

**Remarque :** pour définir l'indicateur d'instant présent au début de la séquence, appuyez sur la touche Origine.

- Pour modifier la qualité de lecture, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée à l'intérieur du panneau Moniteur. Sélectionnez Qualité de lecture > Qualité élevée. L'utilisation du processeur et la consommation de mémoire RAM de votre ordinateur augmentent lorsque vous sélectionnez le paramètre Qualité élevée.
- Pour interrompre la prévisualisation, cliquez sur le bouton Pause ou appuyez sur la barre d'espace.
- Pour contrôler la vitesse de la prévisualisation, faites glisser le curseur du variateur vers la droite. Plus l'élément est lu rapidement, plus vous devez faire glisser le curseur du variateur.
- Pour lire en sens inverse, faites glisser le curseur du variateur vers la gauche. Plus l'élément est rembobiné rapidement, plus vous devez faire glisser le curseur du variateur.
- 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.

en maintenant la touche Maj enfoncee.

- Pour atteindre une autre image, cliquez sur l'affichage temporel actuel, puis tapez une nouvelle heure. (Les deux-points ou les points-virgules ne sont pas obligatoires. Sachez toutefois qu'Adobe Premiere Elements interprète les nombres inférieurs à 100 comme des images).
- Pour atteindre la fin de l'élément précédent (point de découpe ou de montage), cliquez sur le bouton Atteindre le point de montage précédent.
- Pour atteindre le début de l'élément suivant, cliquez sur le bouton Atteindre le point de montage suivant.

### Prévisualisation d'un élément du montage en mode Rapide.

❖ Double-cliquez sur l'élément dans le montage en mode Rapide.

### Défilement du montage en mode Rapide pendant la prévisualisation

Vous pouvez définir une option pour que le montage en mode Expert défile automatiquement de droite à gauche, lorsqu'une séquence dépasse le montage visible à l'écran. Ainsi, il n'est pas nécessaire d'effectuer un zoom arrière pour voir la séquence dans son intégralité.

1. Sous Windows®, sélectionnez Modifier > Préférences > Général. Sur Mac® OS, sélectionnez Adobe Premiere Elements 11 > Préférences > Général.
2. Choisissez une option dans le menu Défilement automatique de lecture du montage.  
**Sans défilement** Ne fait pas défiler le montage en mode Expert.

**Défilement des pages** Fait défiler la section visible du montage en mode Expert page par page.

**Défilement régulier** Fait défiler le montage en mode Expert tandis que l'indicateur de temps présent reste au centre du montage visible.

### Affichage des zones admissibles dans le panneau Moniteur

Vous pouvez afficher des marges admissibles (guides) dans le panneau Moniteur pour déterminer si votre projet contient du texte ou des objets en dehors de la zone admissible. Si tel est le cas, il se peut que ces éléments soient tronqués lorsqu'ils sont lus sur certains écrans. Objets de référence uniquement, les marges admissibles n'apparaissent pas dans les prévisualisations et sont exclues de l'exportation.



Zones admissibles dans le panneau Moniteur

**A.** Marge admissible pour l'action **B.** Marge admissible du titre

❖ Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee dans le panneau Moniteur, puis choisissez Marges admissibles. Une coche apparaît en regard du nom pour indiquer que les marges de zones admissibles sont activées.

*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.*

---

## Prévisualisation en mode plein écran

[Haut de la page](#)

Pour voir en détail un élément ou une séquence, prévisualisez-les en mode plein écran. Dans ce mode, la vidéo remplit l'écran de l'ordinateur, ce qui permet de se représenter les éléments et les séquences sur un écran de télévision. Les prévisualisations en mode plein écran vous permettent également de partager aisément votre travail avec les personnes qui se trouvent dans la même pièce que vous.

### Prévisualisation d'une séquence en mode plein écran

❖ Cliquez sur le bouton Lire en mode plein écran dans le coin supérieur droit de l'application. Le panneau de prévisualisation remplit l'écran et la lecture commence automatiquement.

### Pause, inversion et avance d'une prévisualisation en mode plein écran

Outre la lecture et la pause d'une prévisualisation en mode plein écran, vous pouvez inverser ou avancer par incrément d'images seules.

1. Pour afficher la barre de contrôle, placez le pointeur en bas de l'écran.



En prévisualisation plein écran, déplacez le curseur sur l'écran pour afficher les commandes du lecteur.

2. Cliquez sur les boutons Pause, Image précédente ou Image suivante.

### Sortie du mode plein écran

1. Pour afficher la barre de contrôle, placez le pointeur en bas de l'écran.
2. A droite de la barre de contrôle, cliquez sur Quitter.

---

## Prévisualisation sur un écran de télévision

[Haut de la page](#)

Vous pouvez prévisualiser la séquence sur un écran de télévision ou un écran vidéo en utilisant de nombreux caméscopes ou convertisseurs analogiques-numériques (numériseurs). La boîte de dialogue Réglages du projet contient des options qui permettent la prévisualisation par le biais d'un périphérique DV. Il est important d'avoir configuré le matériel correctement avant de choisir ces réglages.

**Remarque :** assurez-vous que l'écran de télévision ou l'écran vidéo est connecté au caméscope ou au convertisseur analogique-numérique. En outre, assurez-vous que le périphérique est correctement connecté à l'ordinateur, généralement via un port IEEE 1394. En outre, réglez le matériel de sorte que la sortie analogique audio et vidéo soit affichée sur l'écran. Certains matériels détectent un moniteur automatiquement, tandis que d'autres nécessitent la sélection d'une commande de menu. (Pour plus d'informations, consultez la documentation livrée avec le matériel).

1. Choisissez Edition > Réglages du projet > Général, puis cliquez sur le bouton Réglages de lecture.
2. Dans la section Lecture en temps réel, sélectionnez ces options :
  - Sélectionnez l'option Affichage de la Vidéo sur le bureau lors de la lecture si vous souhaitez prévisualiser la séquence par le biais du panneau Moniteur et de votre écran de télévision. Désélectionnez cette option si la lecture sur le panneau Moniteur est saccadée.
  - Choisissez l'option Matériel externe correspondant au caméscope ou au convertisseur analogique-numérique utilisé pour piloter votre téléviseur.
  - Pour l'option Conversion du rapport L/H, choisissez Matériel (si pris en charge).
  - Choisissez Son du matériel externe pour contrôler le son ainsi que la vidéo sur le téléviseur. Cette option conserve la synchronisation entre l'audio et la vidéo lors de la lecture.

**Remarque :** la lecture en temps réel permet de lire instantanément des prévisualisations avec la qualité de rendu d'un film finalisé. Grâce à la technique du montage sans rendu, vous pouvez revenir immédiatement sur vos choix de montage et faire des essais plus librement. Pour obtenir les meilleures fréquences d'images à la lecture, utilisez un ordinateur équipé d'un processeur Pentium® 4 cadencé à 3 GHz ou un supérieur.

3. Dans la section Export, pour Matériel externe, choisissez si vous voulez exporter sur le périphérique spécifié. Cette option n'a pas d'incidence sur la lecture.
4. Dans la section Mode d'affichage du bureau, choisissez Effets GPU accélérés si votre carte vidéo prend en charge DirectX®. Dans le cas contraire, choisissez Compatible ou Standard pour obtenir les meilleurs résultats de lecture sur votre système.
5. Conservez les autres réglages de lecture tels quels dans Adobe Premiere Elements, puis cliquez sur OK.
6. Dans la boîte de dialogue Réglages du projet, cliquez sur OK.

---

## Rendu d'une zone à prévisualiser

[Haut de la page](#)

Les séquences plus complexes et les films instantanés (qui comprennent des effets et des composants audio et vidéo à calques) nécessitent un temps de traitement plus long pour être affichés correctement. Si Adobe Premiere Elements ne peut pas afficher une zone en vitesse et qualité optimales, une fine ligne rouge s'ajoute sur l'échelle de temps du montage en mode Expert.

Pour prévisualiser l'une de ces zones, effectuez-en d'abord le rendu. Le rendu traite les calques et les effets, puis enregistre la prévisualisation résultante dans un fichier utilisable chaque fois que vous prévisualisez cette section de la séquence dans Adobe Premiere Elements. Une fois rendue, une section ne nécessite pas de nouveau rendu si elle n'est pas modifiée. (Dans le montage en mode Expert, les zones rendues sont identifiées par une ligne verte).

**Remarque :** si vous apportez des changements significatifs à une zone rendue, le fichier de prévisualisation n'est plus utile et la ligne verte devient rouge. Pour prévisualiser des effets complexes à la fréquence d'images maximale, vous devrez faire un nouveau rendu de la zone. Vous désignez la zone qui doit faire l'objet d'un rendu à l'aide de la barre de la zone de travail dans le montage en mode Expert.

## Définition de la zone de rendu

- Faites glisser la zone centrale texturée de la barre de la zone de travail au-dessus du segment que vous souhaitez prévisualiser. Vérifiez que vous déplacez la barre de la zone de travail à partir de sa zone centrale ; sinon, déplacez l'indicateur d'instant présent.
- Si la zone centrale texturée n'est pas visible, faites glisser la barre de la zone de travail tout en maintenant la touche Alt enfoncée au-dessus du segment que vous souhaitez prévisualiser.
- Placez l'indicateur d'instant présent, puis appuyez sur les touches Alt + [ pour définir le début de la zone de travail.
- Placez l'indicateur d'instant présent, puis appuyez sur les touches Alt + ] pour définir la fin de la zone de travail.
- Double-cliquez sur la barre de la zone de travail tout en maintenant la touche Alt enfoncée pour la redimensionner à la largeur de la séquence.
- Double-cliquez 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.

*Placez 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.*

## Rendu d'une prévisualisation

❖ Définissez la barre de la zone de travail sur la zone à prévisualiser, puis cliquez sur le bouton Rendu ou sélectionnez Montage > Rendu de la zone de travail. (Le temps de rendu dépend des ressources de votre système et de la complexité du segment.)

*Vous pouvez également effectuer le rendu d'une prévisualisation en définissant la barre de la zone de travail et en appuyant sur la touche Entrée (Windows) or Origine (Mac).*

---

## Suppression des fichiers de prévisualisation

[Haut de la page](#)

Lorsque vous lisez une séquence, Adobe Premiere Elements combine les pistes et les effets d'arrière-plan, tout en lisant la séquence résultante dans le panneau Moniteur.

Si vous effectuez un rendu, Adobe Premiere Elements crée des fichiers de prévisualisation et les enregistre sur votre disque dur. Une fois le rendu effectué, Adobe Premiere Elements n'a pas besoin de retraiter les pistes et les effets et peut lire directement les fichiers de prévisualisation. De même, les fichiers de prévisualisation peuvent vous faire gagner du temps lorsque vous exportez la séquence définitive, car Adobe Premiere Elements peut utiliser les informations stockées dans ces fichiers au lieu d'effectuer un nouveau rendu.

❖ Avec le montage actif en mode Expert ou Rapide, cliquez sur Montage > Supprimer les fichiers rendus. Lorsque vous y êtes invité, cliquez sur OK.

**Remarque :** il est important de supprimer les fichiers de prévisualisation à l'aide de la commande Supprimer les fichiers de rendu plutôt que de les supprimer directement dans Windows. Les projets font référence aux fichiers de prévisualisation de la même façon qu'aux médias sources. Si vous déplacez ou supprimez des fichiers de prévisualisation sans l'aide de cette commande, la prochaine fois que vous ouvrirez le projet, Adobe Premiere Elements vous demandera de localiser les fichiers.

Voir aussi



# Création de films instantanés

---

## [Création d'un film instantané à partir de l'espace de travail](#)

### [Modification d'un film instantané](#)

### [D'un expert : Principes de base des films instantanés](#)

La fonction Film instantané vous permet de créer rapidement des séquences dignes d'un professionnel. Titres, pistes audio, effets, transitions... Tous les principaux outils de montage sont accessibles d'un simple clic de la souris. Lorsque vous créez un film instantané, Adobe Premiere Elements analyse vos éléments (s'ils n'ont pas encore été analysés). Il applique les balises intelligentes nécessaires, modifie les éléments et applique le thème de votre choix. Vous pouvez personnaliser le thème en utilisant vos propres génériques de début et de fin. Vous pouvez également fournir votre propre musique ou des effets.

L'option d'analyse est activée par défaut. Si l'analyse a été désactivée, les balises intelligentes ne sont pas utilisées.

Les thèmes de film créent des séquences présentant une apparence spécifique. Par exemple, le thème Mariage romantique ajoute une introduction et une conclusion élégantes, un envol de colombes blanches en incrustation et une musique nuptiale en fond sonore. Le thème Bande dessinée permet de créer une vidéo de fête d'enfants en ajoutant des effets de style comme Estampage couleur et de grandes polices artistiques dans le titre. Chaque thème utilise son propre style de montage pour sélectionner, conformer et séquencer des éléments.

Par défaut, un thème a une durée approximative de 4 à 6 minutes. Vous pouvez utiliser la fonction Film instantané sur tous les éléments de votre séquence. Vous pouvez également utiliser cette fonction sur un sous-ensemble pour créer un montage ou une fonctionnalité spéciale au début ou à la fin d'un DVD.

Vous pouvez choisir différents thèmes. Vous pouvez appliquer toutes les propriétés d'un thème ou choisir de n'en utiliser qu'un sous-ensemble. De même, vous pouvez ajouter un thème à une séquence complète dans le montage en mode Rapide/Expert. Vous pouvez également choisir de ne l'ajouter qu'à un seul élément.

---

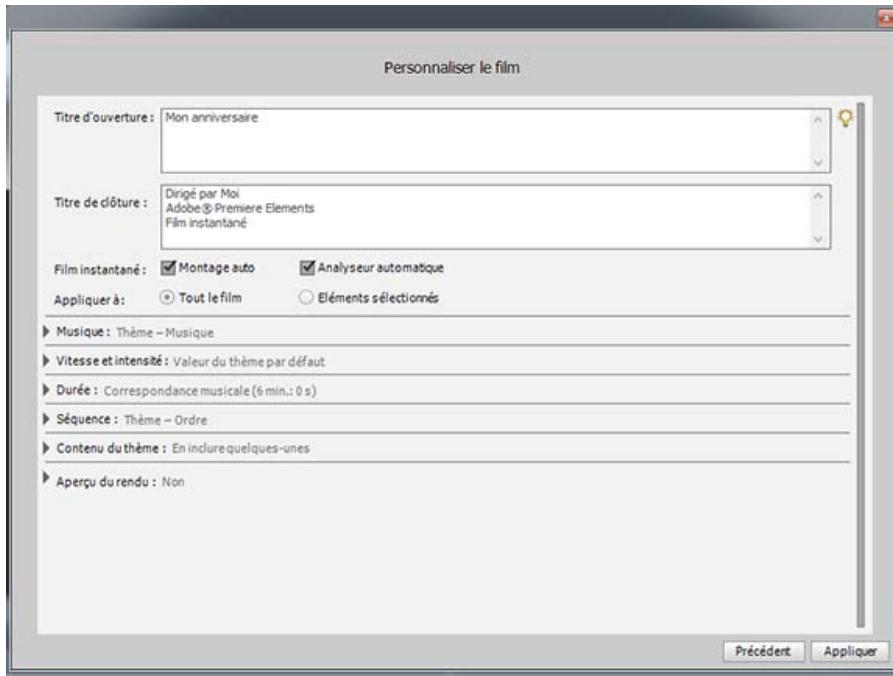
[Haut de la page](#)

## **Création d'un film instantané à partir de l'espace de travail**

1. Dans le montage en mode Rapide ou Expert, sélectionnez les éléments que vous souhaitez inclure dans votre film.
2. Sur la barre d'actions, cliquez sur Film instantané.
3. Choisissez un thème pour votre film ou téléchargez un modèle. Pour télécharger un modèle en ligne pour votre film instantané :

Pour prévisualiser un thème de film, déplacez le curseur de la souris sur la vignette du thème pour afficher sa description, puis cliquez sur le bouton Lecture pour en obtenir une prévisualisation. Cliquez sur Suivant.

- a. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou maintenez la touche Ctrl enfoncée sur le modèle de thème de film.
  - b. Cliquez sur Télécharger maintenant pour télécharger le modèle sélectionné. Cliquez sur Tout télécharger pour télécharger tous les modèles.
  - c. (Facultatif) Cliquez sur le bouton Télécharger en arrière-plan pour permettre le téléchargement du contenu en arrière-plan et continuer à travailler dans Adobe Premiere Elements.
4. Spécifiez les propriétés de l'animation, comme il convient :



- **Titres d'ouverture et de clôture** : les titres d'ouverture et de clôture peuvent occuper plusieurs lignes. Cependant, pour un résultat optimal, tâchez de faire tenir le titre d'ouverture sur une seule ligne.
- **Film instantané** : indique si vous souhaitez effectuer un montage automatique, une opération qui raccorde automatiquement les éléments et les ajoute au projet en fonction de leurs balises intelligentes. Cette propriété indique également si les éléments doivent être analysés et faire l'objet d'un balisage intelligent.
- **Appliquer à** : indique si vous souhaitez appliquer le thème à l'ensemble du projet ou à des éléments sélectionnés du montage en mode Rapide/Expert.
- **Musique** : permet de spécifier l'accompagnement musical à utiliser pour votre projet, à savoir musique du thème, votre propre musique (cliquez sur Parcourir pour la rechercher et l'ouvrir) ou aucun accompagnement musical. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments musicaux. Ils seront lus dans l'ordre sélectionné. Faites glisser le curseur entre Effets sonores/musicaux et Mes éléments pour définir la proportion de piste audio et d'effets audio à utiliser par rapport au son provenant de vos éléments. La fonction Film instantané se synchronise sur le rythme de la musique. Par conséquent, toute modification du morceau peut avoir une incidence non négligeable sur les résultats. De plus, le fait de modifier la durée du morceau modifie également la durée de la séquence de sorte qu'elle corresponde avec celle du nouveau morceau.
- **Vitesse et intensité** : permet de contrôler la vitesse des coupes et l'intensité de l'effet. Cliquez sur le triangle en regard de l'option Vitesse et intensité, puis réglez la vitesse des coupes et l'intensité de l'effet à l'aide du curseur.
- **Durée** : définit la durée de la séquence finie. La fonction Correspondance musicale crée une séquence de même longueur que la musique du thème. Ce paramètre vous permet d'indiquer le temps d'exécution exact en faisant glisser les heures, les minutes et les secondes. L'option Utiliser tous les éléments garantit que tous les éléments sélectionnés sont utilisés et définit le temps d'exécution sur la base de leur durée.

**Remarque** : si vous indiquez une durée supérieure à la longueur de la musique du thème, celle-ci sera lue en boucle. Si la durée est inférieure, la musique s'arrête avec le dernier élément.

- **Séquence** : indique si les éléments sont organisés en fonction de l'horodatage ou des règles de modification du thème.
- **Contenu du thème** : indique les aspects du thème qui sont inclus dans la séquence finale. Activez ou désactivez les options de votre choix : Si des effets ont déjà été appliqués à certains de vos éléments, vous pouvez soit les conserver, soit les supprimer et appliquer à la place les effets du thème.
- **Aperçu du rendu** : si cette option est activée, le film instantané est rendu une fois qu'il a été créé et placé dans le montage. Le rendu améliore la cadence de l'animation pour la lecture.

[Haut de la page](#)

## Modification d'un film instantané

Lorsque vous créez un film instantané, Adobe Premiere Elements combine tous les éléments dans un seul. Vous pouvez diviser cet élément combiné si vous souhaitez modifier ou remplacer les divers éléments constitutifs. Utilisez la commande Remplacer l'élément pour remplacer rapidement un élément par un autre sans découper ou adapter le nouvel élément. Vous pouvez également modifier les effets ou les incrustations appliquées à l'élément.

Parce que le film instantané est créé à l'aide de la détection de temps sur l'élément de musique ajouté, modifier l'élément Audio peut produire une vidéo présentant des problèmes de synchronisation.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Utilisation des disques de travail

---

## [A propos des disques de travail](#)

### [Types de disques de travail](#)

### [Configuration d'un disque de travail](#)

### [Optimisation des performances des disques de travail](#)

[Haut de la page](#)

## **A propos des disques de travail**

Lorsque vous montez un projet, Adobe Premiere Elements utilise l'espace disque pour stocker les fichiers de travail de votre projet. Parmi ces fichiers figurent les éléments vidéo et audio acquis, l'audio uniformisé, ainsi que les fichiers de prévisualisation. Adobe Premiere Elements utilise les fichiers audio uniformisés et les fichiers de prévisualisation pour optimiser les performances et obtenir ainsi des montages en temps réel, un traitement de haute qualité et une sortie optimale. Tous les fichiers de disque de travail sont conservés pendant les sessions de travail. Si vous supprimez des fichiers audio uniformisés, Adobe Premiere Elements les recrée automatiquement. Si vous supprimez des fichiers de prévisualisation, Adobe Premiere Elements ne les recrée pas 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 votre film s'allonge et s'élabore. Si votre système a accès à plusieurs disques, cliquez sur Edition > Préférences > Disques de travail / Adobe Premiere Elements 13 > Préférences > Disques de travail. Spécifiez quels disques Premiere Elements doit utiliser pour ces fichiers. Pour optimiser les résultats, configurez vos disques de travail au début d'un projet, avant l'acquisition ou le montage.

[Haut de la page](#)

## **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. Sélectionnez Edition > Préférences > Disques de travail / Adobe Premiere Elements 13 > Préférences > Disques de travail pour définir les options de disques de travail suivantes.

**Vidéo capturée** Dossier ou disque pour des fichiers vidéo capturés depuis le panneau Acquisition.

**Audio capturé** Dossier ou disque pour des fichiers audio capturés depuis le panneau Acquisition.

**Prévisualisations vidéo** Dossier ou disque pour les fichiers de prévisualisation vidéo. Ces fichiers sont créés lorsque vous cliquez sur Montage > Rendu de la zone de travail, exportez vers un fichier de séquence ou 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** Dossier ou disque pour des fichiers de prévisualisation audio. Ces fichiers sont créés lorsque vous cliquez sur la commande Montage > Rendu de la zone de travail. Ils sont également créés lorsque vous cliquez sur Élément > Options audio > Rendu et remplacement, exportez vers un fichier de séquence ou 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.

**Cache de média** Dossier ou disque pour des fichiers .pk, fichiers audio conformes, fichiers d'index vidéo et autres fichiers créés par Premiere Elements pour améliorer les performances au cours de la lecture de fichiers média.

**Codage DVD** Dossier ou disque pour les fichiers vidéo et audio codés qui sont générés lorsque vous créez un DVD.

**Remarque :** *Adobe Premiere Elements place des fichiers de prévisualisation, des fichiers codés, des fichiers caches de média et bien d'autres types dans les sous-dossiers des dossiers que vous spécifiez pour ces types. Chaque sous-dossier est nommé pour le type de fichiers de travail qu'il contient.*

## Configuration d'un disque de travail

Le panneau Disques de travail de la boîte de dialogue Préférences vous permet de configurer les disques de travail. Pour vérifier l'espace disque disponible sur le volume sélectionné, voir la zone située à droite du chemin d'accès. Si le chemin d'accès est trop long pour être affiché complètement, placez le pointeur dessus pour le faire apparaître entièrement dans une info-bulle.

1. Sélectionnez Edition > Préférences > Disques de travail / Adobe Premiere Elements 13 > Préférences > Disques de travail.
2. Pour chaque type de disque de travail, spécifiez un emplacement pour que Premiere Elements puisse stocker les fichiers correspondants. Choisissez l'une des options suivantes dans le menu contextuel :

**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.

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

## 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.
- Si votre ordinateur comporte plusieurs disques durs, choisissez des disques secondaires de grande taille comme disques de travail et non le disque d'amorçage principal. Dans Premiere Elements, vous pouvez placer chaque type de fichier de travail sur son disque respectif. Par exemple, vous pouvez copier les éléments vidéo sur un disque et les éléments audio sur un autre.
- Défragmentez régulièrement les disques de travail à l'aide de l'outil Défragmenteur de disque de Windows ou d'un autre utilitaire. Pour utiliser l'outil Défragmenteur de disque, choisissez Démarrer > Tous les programmes > Accessoires > Outils système > Défragmenteur de disque. Pour plus d'instructions, reportez-vous à la documentation fournie avec Windows ou l'utilitaire tiers.
- 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. Le débit des disques réseau est généralement trop lent. Evitez d'utiliser des supports amovibles comme disques de travail, car Adobe Premiere Elements doit toujours pouvoir accéder aux fichiers du disque de travail. Les fichiers de disque de travail sont conservés pour chaque projet, même si vous fermez un projet. Ils sont réutilisés par Adobe Premiere Elements 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 n'est plus disponible pour Adobe Premiere Elements.
- Vous pouvez diviser un disque en partitions et configurer chaque partition comme un disque de travail virtuel. Toutefois, cela n'améliore pas pour autant les performances, car le mécanisme de disque unique entraîne la formation d'un goulot d'étranglement. Pour obtenir des résultats optimaux, configurez des volumes de disque de travail sur des unités bien distinctes.

# Importation et ajout de médias

## Réseaux et supports amovibles avec vidéo numérique

Résolution des problèmes (23 septembre 2013)

# Périphériques et formats de fichiers pris en charge

---

## Périphériques pris en charge

### Types de fichier pris en charge pour l'importation

Vérifiez si Adobe Premiere Elements prend en charge le format du fichier et le périphérique à partir duquel vous importez le fichier.

---

[Haut de la page](#)

## Périphériques pris en charge

Pour obtenir la liste des périphériques pris en charge, consultez la page [http://kb2.adobe.com/cps/873/cpsid\\_87347.html](http://kb2.adobe.com/cps/873/cpsid_87347.html).

---

[Haut de la page](#)

## Types de fichier pris en charge pour l'importation

Outre l'acquisition de métrages, vous pouvez importer des fichiers image, vidéo et audio. Vous pouvez ajouter des fichiers provenant de dossiers de votre ordinateur, de disques durs et de téléphones portables. Vous pouvez également ajouter des fichiers à partir de DVD, CD ou Blu-ray, d'appareils photo numériques, d'autres périphériques, ou de connexions Internet. Adobe Premiere Elements 12.0 prend en charge les vidéos aux formats DV, HDV, WDM et AVCHD.

Les fichiers que vous ajoutez à un projet sont visibles dans le panneau Actifs du projet en mode Expert. Adobe Premiere Elements les ajoute automatiquement à Elements Organizer.

**Remarque :** certains formats de fichiers nécessitent l'activation de composants avant que vous puissiez les ajouter à un projet.

## Formats vidéo pris en charge

- Adobe Flash® (.swf)
- Séquence AVI (.avi)
- AVCHD (.m2ts, .mts, .m2t)
- DV Stream (.dv)
- Séquence MPEG (.mpeg, .vob, .mod, .ac3, .mpe, .mpg, .mpd, .mv, .mpa, .mp2, .m2a, .mpv, .m2p, .m2t, .m21v, .mp4, .m4v, .m4a, .aac, .3gp, .avc, .264)
- Séquence QuickTime (.mov, .3gp, .3g2, .mp4, .m4v, .m4v)
- TOD (.tod)
- Windows Media (.wmv,.asf) - Windows uniquement

**Remarque :** pour importer des vidéos à partir de téléphones portables (.3gp et .mp4), la version la plus récente de QuickTime doit être installée sur votre ordinateur.

## Formats d'image pris en charge

- Adobe Photoshop® (.psd)
- Titre Adobe Premiere Elements (.prt1)
- Bitmap (.bmp, .dib, .rle)

- CompuServe GIF® (.gif)
- JPEG® (.jpg, .jpe, .jpeg, .gif)
- Pixar Picture (.pxr)
- Portable Network Graphic (.png)
- RAW (.raw, .raf, .crw, .cr2, .mrw, .nef, .orf, .dng)

## Formats audio pris en charge

- Advanced Audio Coding (.aac)
- Dolby® AC-3 (.ac3)
- Macintosh® Audio AIFF (.aif, .aiff)
- Audio MP3® (.mp3)
- Audio MPEG® (.mpeg, .mpg, .mpa, .mpe, .m2a)
- QuickTime (.mov, .m4a)
- Windows Media (.wma) - Windows uniquement
- Windows Wave (.wav)

**Remarque :** un fichier Dolby AC-3 peut être importé en tant que fichier .ac3 autonome ou en tant que fichier audio codé incorporé à un fichier .vob (DVD) ou .mod (JVC® Everio), mais exporté uniquement en tant que fichier Dolby Digital Stereo.

## Activation d'un composant pour importation

Certains formats de fichiers, tels que MPEG-2, MPEG4(SP) et AMR, nécessitent l'activation de composants avant que vous puissiez les ajouter à un projet. Si vous êtes connecté à Internet, les composants sont activés automatiquement. Dans le cas contraire, la boîte de dialogue Activation d'un composant s'affiche.

1. Lorsqu'elle apparaît, connectez-vous à Internet.
2. Dans cette boîte de dialogue, cliquez sur Copier pour copier le numéro de série.
3. Cliquez sur l'URL pour accéder au site Web d'activation.
4. Collez le numéro de série dans la zone d'identification du site Web.

Le site Web affiche une clé de déverrouillage.

5. Copiez cette clé, collez-la dans la boîte de dialogue Activation d'un composant et cliquez ensuite sur OK.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Conseils pour ajouter des fichiers

---

## [Conseils pour ajouter des fichiers vidéo](#)

## [Conseils pour ajouter des fichiers audio](#)

## [Conseils pour ajouter des fichiers d'images](#)

## [Conseils pour ajouter une animation ou une séquence d'images fixes](#)

[Haut de la page](#)

## Conseils pour ajouter des fichiers vidéo

Vous pouvez ajouter plusieurs formats de fichiers vidéo à votre projet. Les fichiers de séquence et vidéo importés peuvent comporter des images de tailles allant jusqu'à 4096 x 4096 pixels.

Avant d'ajouter des fichiers vidéo que vous n'avez pas acquis vous-même, assurez-vous que vous pouvez visionner la vidéo en dehors de Premiere Elements. Il suffit généralement de double-cliquer sur un fichier vidéo pour ouvrir un lecteur comme les lecteurs Windows Media Player et QuickTime. (Veuillez à utiliser la dernière version du Lecteur Windows Media.) Si le lecteur peut lire votre fichier, cela signifie qu'il est compatible avec Premiere Elements.

**Remarque :** pour lire des fichiers VOB (Video Object), utilisez le lecteur de DVD qui accompagne votre graveur de DVD.

Lorsque vous ajoutez des fichiers vidéo, tenez compte des points suivants :

### Compatibilité des fichiers MPEG

Un fichier MPEG peut être importé ou lu dans Premiere Elements s'il satisfait aux critères suivants :

- Le fichier doit être dans un format pris en charge par Premiere Elements.
- Le compresseur utilisé pour créer le fichier doit être compatible avec le décompresseur de Premiere Elements.

Les conditions requises pour lire les fichiers compressés sont moins strictes que celles requises pour les modifier. Les fichiers MPEG lus dans les lecteurs Windows Media Player et QuickTime peuvent être importés ou lus dans Premiere Elements s'ils satisfont aux conditions requises de compatibilité.

**Remarque :** la première fois que vous importez un fichier MPEG-2, Premiere Elements active automatiquement les composants si vous êtes connecté à Internet. Dans le cas contraire, vous serez peut-être invité à activer le composant MPEG-2. Les instructions apparaissent dans la boîte de dialogue Activation d'un composant.

### Conditions requises pour l'acquisition de fichiers AVI Type 1

Effectuez un rendu de ces fichiers avant de les prévisualiser sur votre caméscope DV. Pour effectuer le rendu d'un élément AVI Type 1, ajoutez-le au montage en mode Rapide/Expert. Créez un fichier de prévisualisation de cette section à partir du montage en mode Rapide/Expert en appuyant sur la touche Entrée. Si l'élément doit être rendu, une ligne rouge s'affiche au-dessus de ce dernier dans le montage en mode Rapide/Expert.

### Protection des fichiers DVD

S'il s'agit du DVD d'un film cinématographique qui utilise un dispositif contre le piratage, vous ne pourrez pas importer les fichiers.

[Haut de la page](#)

## Conseils pour ajouter des fichiers audio

Lorsque vous ajoutez des fichiers audio à un projet, ils sont uniformisés selon l'échantillonnage audio spécifié dans la boîte de dialogue Réglages du projet. Pendant ce processus, une barre de progression apparaît dans la partie inférieure droite de la fenêtre d'application. Vous pouvez lire immédiatement l'audio uniformisé à une qualité élevée, car il est conforme à tous les autres éléments audio du projet.

Par défaut, l'audio uniformisé est stocké à l'emplacement C:\Utilisateurs\<nom d'utilisateur>.<domaine>\AppData\Roaming\Adobe\Common\. Vous pouvez modifier l'emplacement par défaut du cache ce média en choisissant l'une des options suivantes :

- (Windows) Edition > Préférences > Disques de travail.
- (Mac OS) Adobe Premiere Elements 12 > Préférences > Disques de travail.

**Remarque :** il est inutile d'uniformiser à nouveau un élément audio uniformisé, sauf si vous supprimez le fichier correspondant du dossier Cache de média. En cas de suppression de fichiers audio uniformisés, Premiere Elements les régénère lors de la prochaine ouverture de projets associés à ces fichiers.

Lorsque vous ajoutez des fichiers audio, tenez compte des points suivants :

**Fichiers stéréo et mono** Vous pouvez ajouter à votre projet tout fichier audio stéréo lisible dans un autre lecteur audio, tel que le Lecteur Windows Media. Pour créer une version stéréo d'un fichier mono, le canal mono est copié sur les canaux gauche et droit dans la nouvelle piste stéréo. Dans ce cas, les deux canaux contiennent des informations identiques.

**Fichiers son Surround 5.1** L'importation d'éléments contenant des données audio 5.1 ajoute une piste audio au canal 5.1 dans votre projet.

**Fichiers mp3 et WMA** Les formats du type mp3 et WMA sont compressés selon une méthode qui réduit une partie de la qualité audio d'origine. Pour lire un fichier audio compressé, Premiere Elements (comme la plupart des applications de montage vidéo) doit le décompresser et parfois en modifier la fréquence d'échantillonnage. La compression risque de dégrader la qualité audio.

**Fichiers CD** Si vous envisagez d'ajouter des données audio extraites d'un CD, copiez ou *rastérissez* les pistes audio sur votre disque dur au moyen d'un autre logiciel. Vous pouvez par exemple utiliser le Lecteur Windows Media, livré avec Windows XP. Vous pouvez par ailleurs utiliser Adobe Audition pour rastériser le CD avec divers réglages de qualité et exécuter des fonctions de traitement audio complexes sur le fichier. Si vous comptez diffuser à l'antenne ou distribuer votre séquence, assurez-vous que vous êtes bien le propriétaire du copyright de toutes les données audio du CD ou que le copyright vous a été concédé sous licence.

**Fichiers Internet** Vous pouvez télécharger de la musique depuis Internet pour vos projets. Les fichiers au format WMA (Windows Media Audio) et AAC (QuickTime) peuvent être illisibles dans Premiere Elements en raison de leurs réglages précodés.

[Haut de la page](#)

## Conseils pour ajouter des fichiers d'images

Par défaut, Premiere Elements met à l'échelle des images en fonction de la taille d'image du projet. Vous pouvez toutefois ignorer cette mise à l'échelle et ajouter vos fichiers dans leur taille d'origine. Vous pouvez également définir la durée par défaut pour toutes les images à ajouter en modifiant la valeur dans les préférences générales.

Vous pouvez ajouter des images fixes d'une taille maximale de 4 096 x 4 096 pixels. Créez des fichiers dont la taille d'image est égale ou supérieure à celle de votre vidéo. Le choix de la taille d'image appropriée garantit que l'image ne se trouve pas agrandie dans Premiere Elements. Une image mise à l'échelle devient souvent pixelisée. Appliquez-lui à la création une taille d'image supérieure à celle du projet. Par exemple, si vous comptez mettre à l'échelle une image à 200 %, attribuez-lui le double de la taille d'image du projet avant de l'ajouter.

*vous pouvez également ajouter des animations enregistrées sous la forme d'une suite de fichiers d'images fixes numérotés.*

Lorsque vous ajoutez des fichiers d'images fixes, tenez compte des points suivants :

**Fichiers Photoshop Elements** Premiere Elements fonctionne bien avec des images et des modèles vidéo créés dans Photoshop Elements.

**Fichiers JPEG** Si vous ne parvenez pas à importer des fichiers JPEG dans Premiere Elements, ouvrez-les dans Photoshop Elements et enregistrez-les de nouveau. Essayez ensuite de les importer de nouveau.

**Images TIFF** Vous pouvez ajouter des fichiers Photoshop version 3.0 ou ultérieure. Cependant, Premiere Elements ne reconnaît pas les images TIFF 16 bits créées dans Photoshop ou d'autres applications. Les zones vides (transparentes) des fichiers Photoshop non aplatis sont transparentes dans Premiere Elements car la transparence est stockée sous la forme d'une couche Alpha.

**Mode RVB** Veillez à créer ou à retoucher complètement vos images fixes en mode RVB. Pour plus d'informations, consultez la section relative à la gestion des couleurs dans la documentation de votre produit. Le mode RVB produit des couleurs compatibles avec la vidéo.

[Haut de la page](#)

## Conseils pour ajouter une animation ou une séquence d'images fixes

Une animation se compose d'images dessinées sous la forme de graphiques, et non de scènes réelles, comme en vidéo numérique traditionnelle. Premiere Elements permet également d'ajouter une séquence de fichiers d'images fixes numérotées et de les combiner 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 peut pas contenir des calques. Fusionnez les images qui font partie d'une 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 composant une séquence.

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

- Utilisez des couleurs compatibles avec la télédiffusion. La plupart des applications d'animation (notamment Adobe After Effects) vous permettent de rechercher les couleurs adaptées à la télédiffusion. Pour plus d'informations, consultez la documentation de votre application.
- Utilisez le rapport L/H en pixels et la taille d'image définis dans les réglages de projet dans Premiere Elements.
- Définissez les réglages de trames appropriés pour le projet.
- Vous pouvez utiliser une application Adobe (telle que Photoshop) pour générer la séquence. Sélectionnez l'option d'incorporation du lien du projet pour l'ouvrir dans l'application qui a servi à la créer. Par exemple, sélectionnez un fichier PSD dans le panneau Actifs du projet dans Premiere Elements. Ensuite, choisissez Modifier > Modifier l'original afin d'ouvrir le fichier dans Photoshop avec les calques d'origine intacts.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout de médias dans Adobe Premiere Elements

---

## Ajout d'un média au moyen d'Elements Organizer incorporé

### Ajout de fichiers multimédias à partir de fichiers et de dossiers

### Importation de photos à partir d'un appareil photo numérique, d'un téléphone portable ou d'un disque amovible

### Importation depuis des caméras Flip, AVCHD, des téléphones ou des lecteurs amovibles

### Acquisition de vidéos à partir de webcams et de périphériques WDM

Vous pouvez ajouter des fichiers multimédias dans Adobe Premiere Elements selon l'une des méthodes suivantes :

- *Acquisition* à partir de sources en direct ou enregistrées
- Importation de fichiers d'autres types de stockage
- *Ajout* à partir du panneau Ressources du projet
- Enregistrement de narrations à l'aide d'un microphone

Lorsque vous ajoutez des fichiers multimédias dans Adobe Premiere Elements, ils sont ajoutés au montage en mode Rapide et en mode Expert. Ils sont également ajoutés au panneau Actifs du projet en mode Expert.

Les vignettes, appelées éléments, représentent les différents fichiers du panneau Actifs du projet. Qu'ils contiennent des données audio, des données vidéo ou des images, les éléments constituent les unités élémentaires de vos séquences.

Pour ajouter de nouveaux médias dans Adobe Premiere Elements, cliquez sur le bouton Ajouter le média.

Utilisez l'une des options suivantes du panneau Ajouter le média pour ajouter des fichiers multimédias :

**Elements Organizer** Sélectionnez cette option pour ajouter un média des albums dans Elements Organizer. A partir de l'application Elements Organizer, faites glisser une vidéo et des images dans le montage en mode Rapide/Expert ou dans le panneau Actifs du projet.

**Fichiers et dossiers** Permet d'importer des fichiers vidéo, des photos et des fichiers audio à partir du disque dur de votre ordinateur.

**Photos à partir d'appareils photo ou de périphériques** Permet d'importer des photos à partir d'un appareil photo ou d'un téléphone portable ou par un branchement USB. Cette option ouvre la fenêtre Adobe Premiere Elements – Téléchargeur de photos. Elle permet également d'importer des médias à partir de périphériques qui stockent des fichiers vidéo dans une mémoire Flash ou sur un disque.

**Vidéos à partir de Flip ou d'appareils photo** Permet d'ajouter des médias à partir de périphériques qui stockent des fichiers vidéo dans une mémoire Flash ou sur un disque. Il peut s'agir notamment de Flip et autres caméscopes compacts, AVCHD, DVD, les appareils photo reflex numériques et autres, ainsi que les téléphones portables.

**Webcam ou WDM** Permet d'acquérir une vidéo à partir d'une webcam ou d'un périphérique d'acquisition compatible WDM. Cette option ouvre la fenêtre d'acquisition.

**Caméscope DVD ou lecteur de l'ordinateur** Importez une vidéo de votre caméra DVD AVCHD ou du lecteur de DVD de l'ordinateur. Vous pouvez importer des fichiers multimédias au format AVCHD à partir d'un caméscope DVD. Cette option ouvre la fenêtre Importateur de vidéos d'Adobe Premiere Elements.

**Remarque :** Le lecteur de DVD n'est pas détecté dans Mac OS.

[Haut de la page](#)

## Ajout d'un média au moyen d'Elements Organizer incorporé

1. Cliquez sur le bouton Ajouter le média, puis sélectionnez Elements Organizer. Elements Organizer s'ouvre.
2. Dans l'espace de travail d'EO, localisez l'album contenant vos médias.
3. Faites glisser un ou plusieurs fichiers multimédias sur le montage en mode Rapide ou Expert dans Adobe Premiere Elements.

Vous pouvez importer des médias (photos et vidéos) téléchargés dans les bibliothèques d'Adobe Revel vers l'espace de travail d'Adobe Premiere Elements Editor. Les médias téléchargés dans Adobe Revel sont disponibles dans la section des albums mobiles de l'EO incorporé et dans les options de menu d'Adobe Revel. L'option Adobe Revel se trouve sous Ajouter le média. Pour importer le média d'Adobe Revel vers l'espace de travail de Premiere Elements, procédez comme suit :

1. Cliquez sur Ajouter le média > Adobe Revel.
  2. Cliquez sur Albums mobiles. Les bibliothèques créées dans Adobe Revel s'affichent sous Albums mobiles. Cliquez sur un album pour afficher les éléments multimédias qu'il contient dans la boîte de dialogue Adobe Revel. Recliquez sur l'album pour le désélectionner ; ceci actualise les éléments multimédias visibles dans Adobe Revel et tous les médias disponibles dans la bibliothèque Adobe Revel.
  3. Cliquez sur un fichier pour le sélectionner. Cliquez sur Ajouter des fichiers pour ajouter le fichier au montage.
- Vous pouvez sélectionner et ajouter plusieurs fichiers au montage. Vous pouvez en outre faire glisser un média vers des points spécifiques dans la vidéo sur le montage.
4. Cliquez sur Terminé après avoir importé les fichiers d'Adobe Revel.

[Haut de la page](#)

## Ajout de fichiers multimédias à partir de fichiers et de dossiers

- Cliquez sur Ajouter le média, puis sur Fichiers et dossiers. Recherchez les fichiers de votre choix, sélectionnez-les, puis cliquez sur Ouvrir. Pour ajouter un dossier complet, sélectionnez-le et cliquez sur Importer le dossier.
- Faites glisser les fichiers ou dossiers de l'Explorateur Windows vers le panneau Actifs du projet.
- Faites glisser les fichiers depuis l'Explorateur Windows directement sur le montage en mode Rapide ou Expert.

**Remarque :** vous pouvez également utiliser Elements Organizer pour accéder à des fichiers stockés sur votre disque dur. Les fichiers que vous avez ajoutés à Elements Organizer à partir d'Adobe Premiere Elements ou d'Adobe Photoshop Elements s'affichent.

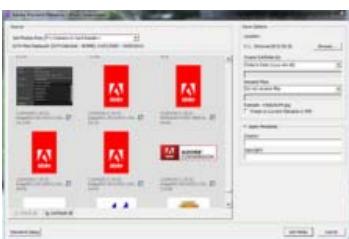
[Haut de la page](#)

## Importation de photos à partir d'un appareil photo numérique, d'un téléphone portable ou d'un disque amovible

1. Connectez l'appareil photo numérique ou le téléphone portable à l'ordinateur.

**Remarque :** installez les pilotes requis par votre périphérique. Consultez le manuel.

2. Dans Adobe Premiere Elements, sélectionnez Ajouter le média > Photos à partir d'appareils photo ou de périphériques, puis cliquez sur le bouton Boîte de dialogue Avancé.



Téléchargeur de photos d'Adobe Premiere Elements (mode Boîte de dialogue Avancé)

3. Choisissez le lecteur ou le matériel dans le menu contextuel Obtenir les photos de. Des vignettes de tous les fichiers importables apparaissent dans la boîte de dialogue.
4. Pour spécifier un emplacement pour les fichiers enregistrés, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour enregistrer les fichiers dans le dossier Adobe par défaut, conservez l'emplacement indiqué par défaut dans la boîte de dialogue.
  - Pour spécifier un autre emplacement, cliquez sur Parcourir (Windows)/Choisir (Mac OS) et sélectionnez un dossier. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Créer un nouveau dossier (Windows)/Nouveau dossier (Mac OS) pour créer un dossier et lui attribuer un nom.
  - Pour créer un ou plusieurs sous-dossiers et regrouper les fichiers par critères, cliquez sur le triangle situé en regard du champ Créer un sous-dossier. Choisissez dans le menu contextuel l'une des options permettant de nommer le sous-dossier.

- Pour renommer les fichiers de façon cohérente dans le dossier, cliquez sur le triangle situé en regard du champ correspondant, puis choisissez dans le menu contextuel l'une des options permettant de nommer les fichiers. Le fichier prend par défaut le nom de dossier que vous avez entré. Lorsque les fichiers sont ajoutés au dossier et au panneau Actifs du projet, les noms des fichiers sont présentés par incrément de 0001. Si, par exemple, vous spécifiez le nom « été », les fichiers auront pour nom été0001.vob, été0002.vob, etc.
5. Sélectionnez les fichiers à ajouter au panneau Actifs du projet. Une coche située sous la vignette du fichier indique que le fichier est sélectionné. Tous les fichiers sont sélectionnés par défaut. Cliquez sur une option pour supprimer la coche et exclure un fichier. Vous pouvez également sélectionner ou désélectionner tous les fichiers à l'aide des boutons Tout sélectionner ou Tout désélectionner.
  6. Si vous utilisez des métadonnées, vous pouvez sélectionner Conserver le nom de fichier actuel en XMP.
  7. Cliquez sur le triangle situé en regard du champ Appliquer les métadonnées, sélectionnez un modèle, puis renseignez les champs Créeur et Copyright.
  8. Cliquez sur Obtenir le média. Cliquez à tout moment sur Annuler dans la boîte de dialogue Progression pour arrêter le processus.

**Remarque :** si vous n'avez pas l'intention d'utiliser tous les fichiers que vous ajoutez, vous pouvez les supprimer du panneau Actifs du projet. La suppression des fichiers du panneau n'entraîne pas leur suppression du disque dur.

[Haut de la page](#)

## Importation depuis des caméras Flip, AVCHD, des téléphones ou des lecteurs amovibles

De nombreux types de périphériques autres que des webcams et des périphériques WDM enregistrent et stockent des vidéos.

Avec l'importateur de vidéos, vous pouvez importer des éléments vidéo à partir de caméscopes sans bande, FLIP et AVCHD, de périphériques mémoire amovibles et de périphériques mobiles.

Vous pouvez également importer des fichiers à partir de médias amovibles, tels que des DVD, des cartes mémoire et des cartes multimédias. Ces fichiers sont copiés sur le disque dur à l'emplacement que vous spécifiez. Les fichiers sont également ajoutés au panneau Actifs du projet.

**Remarque :** Sur Mac OS, l'Importateur de vidéos ne répertorie pas les lecteurs de DVD externes. Utilisez le lecteur SuperDrive interne dans ce cas.

Vous pouvez ajouter des éléments directement au montage en mode Rapide/Expert sans avoir créé de projet au préalable. Lorsque vous ajoutez un élément dans un montage, Adobe Premiere Elements change automatiquement vos réglages de projet en fonction des propriétés de l'élément.

Toutefois, si vous ajoutez un élément à un projet existant dont la préconfiguration ne correspond pas à celle de l'élément, un message s'affiche. Cliquez sur Oui pour autoriser Adobe Premiere Elements à adapter les réglages du projet en fonction de la préconfiguration la plus proche.

**Remarque :** il est impossible d'importer des fichiers d'images à l'aide de cette option. Pour importer des images, utilisez l'option Photos à partir d'appareils photo ou de périphériques dans le panneau Ajouter le média.

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Insérez le DVD dans le lecteur de DVD.
- Connectez votre lecteur de carte (carte SD, Memory Stick) à votre ordinateur.
- Connectez l'appareil photo numérique, le téléphone portable ou autre périphérique à votre ordinateur via le port USB 2.0.



Port USB 2.0

**Remarque :** installez les pilotes requis par votre périphérique. Consultez le manuel.

2. Cliquez sur le bouton Ajouter le média.

3. Cliquez sur le périphérique à partir duquel vous souhaitez importer des données :

- Vidéos à partir de Flip ou d'appareils photo
- Caméscope DVD ou lecteur de l'ordinateur

La boîte de dialogue Importateur de vidéos s'affiche.

**Remarque :** *l'importateur de vidéos ne peut pas importer de médias de disques durs externes. Si vous souhaitez importer des médias à partir d'un disque dur externe, utilisez l'option Fichiers et dossiers du panneau Ajouter le média.*

4. Dans le menu Source, sélectionnez le périphérique à partir duquel télécharger les séquences vidéo.

Le contenu du périphérique ou du disque s'affiche dans le panneau situé sous le menu Source. Le nombre de fichiers, ainsi que la taille du contenu, s'affiche au bas du panneau où se trouve le contenu.

5. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour importer *tout* le contenu affiché dans le panneau, cliquez sur Check All.
- Pour importer quelques éléments seulement, cliquez sur Tout désélectionner, puis sélectionnez les éléments à importer.

**Remarque :** *Pour prévisualiser le contenu d'un élément, cliquez sur ce dernier. Cliquez sur le bouton Lecture dans le panneau Prévisualisation.*

6. Pour spécifier un emplacement pour les fichiers enregistrés, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour enregistrer les fichiers dans le dossier Adobe par défaut, conservez l'emplacement indiqué par défaut dans la boîte de dialogue.
- Pour spécifier un autre emplacement, cliquez sur Parcourir (Windows)/Choisir (Mac OS) et sélectionnez un dossier. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Créer un nouveau dossier (Windows)/Nouveau dossier (Mac OS) pour créer et nommer un dossier.

7. Dans le menu Préconfigurations, sélectionnez une convention relative aux noms pour les fichiers téléchargés.

**Nom de fichier** Conserve les noms de fichiers attribués par le caméscope.

**Nom/numéro de dossier** Si le nom du dossier est Photos mariage, les éléments sont nommés comme suit : Photos mariage - 001, Photos mariage - 002, etc.

**Date - Nom de fichier** Horodate le nom de fichier attribué par le caméscope. Il s'agit des date et heure actuelles, c'est-à-dire la date et l'heure auxquelles les séquences ont été transférées sur votre ordinateur.

**Remarque :** *pour renommer des fichiers, supprimez-les du panneau Ressources du projet en mode Expert, puis réimportez-les.*

**Numéro/nom personnalisé** Entrez un nom personnalisé dans le champ Nom. Si, par exemple, vous entrez dans ce champ Mes vacances, les séquences vidéo sont nommées Mes vacances-001, Mes vacances-002, etc.

8. (Facultatif) Si vous souhaitez supprimer les fichiers sélectionnés dans la caméra après l'importation, sélectionnez l'option Supprimer les originaux après la copie.

9. (Facultatif) Si vous ne souhaitez pas que les éléments soient ajoutés au montage en mode Rapide/Expert après leur importation, désélectionnez l'option Ajouter au montage. Les éléments importés sont alors uniquement ajoutés au panneau Projet.

10. (Facultatif) Si vous souhaitez créer un film instantané à l'aide des éléments sélectionnés, sélectionnez Créer un film instantané.

11. Cliquez sur Obtenir le média. Cliquez à tout moment sur Annuler dans la boîte de dialogue Progression pour arrêter le processus.

**Remarque :** *si vous n'avez pas l'intention d'utiliser tous les fichiers que vous ajoutez, vous pouvez les supprimer du panneau Actifs du projet. La suppression des fichiers du panneau n'entraîne pas leur suppression du disque dur. Il est conseillé de procéder de la sorte avec les fichiers VOB volumineux.*

[Haut de la page](#)

## Acquisition de vidéos à partir de webcams et de périphériques WDM

Certains périphériques, tels que des webcams et des périphériques WDM, réalisent l'acquisition de vidéos en direct.

La fenêtre d'acquisition permet de réaliser l'acquisition de vidéos en direct à partir de ces périphériques et de copier les éléments vidéo sur le

disque dur, à l'emplacement spécifié.

Vous pouvez ajouter ces éléments à Adobe Premiere Elements en les faisant glisser depuis l'Explorateur Windows vers le montage en mode Rapide/Expert.

Vous pouvez également faire glisser les éléments dans le panneau Actifs du projet en mode Expert.

Sinon, vous pouvez utiliser l'option Fichiers et dossiers du panneau Ajouter le média pour ajouter les éléments au montage en mode Rapide/Expert.

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Allumez la webcam pour réaliser l'acquisition d'un métrage en direct
- Connectez le périphérique WDM à votre ordinateur au moyen du port FireWire (IEEE 1394).



Port FireWire

**Remarque :** installez les pilotes requis par votre périphérique. Consultez le manuel.

2. Cliquez sur le bouton Ajouter le média.

3. Dans le panneau Ajouter le média, sélectionnez Webcam ou WDM. La fenêtre d'acquisition s'affiche.

4. Dans le menu Source d'acquisition, sélectionnez le périphérique à utiliser pour l'acquisition des éléments vidéo. La vidéo en cours d'acquisition s'affiche dans le panneau sous le menu Source d'acquisition.

**Remarque :** Vous pouvez extraire des images en utilisant l'animation en mode plein écran du flux de webcam de la caméra intégrée.

5. Cliquez sur le bouton Acquisition.

6. Indiquez un nom pour la vidéo acquise.

7. Pour spécifier un emplacement pour la vidéo, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour enregistrer les fichiers dans le dossier Adobe par défaut, conservez l'emplacement indiqué par défaut dans la boîte de dialogue.
- Pour spécifier un autre emplacement, cliquez sur Parcourir (Windows)/Choisir (Mac OS) et sélectionnez un dossier. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Créer un nouveau dossier (Windows)/Nouveau dossier (Mac OS) pour créer et nommer un dossier.

8. Cliquez sur le bouton Ajouter le média, puis sélectionnez Fichiers et dossiers.

9. Accédez à l'emplacement d'enregistrement des fichiers vidéo et ajoutez-les au montage en mode Rapide/Expert.

**Remarque :** Vous pouvez également utiliser l'Explorateur Windows pour localiser les fichiers vidéo enregistrés et les faire glisser vers Adobe Premiere Elements.

# Création d'éléments spécialisés

---

## [Ajout de mires de barres et d'un ton 1 kHz](#)

## [Création et ajout d'un élément vidéo noir](#)

## [Création d'un cache couleur pour un arrière-plan](#)

## [Modification du niveau tonal des éléments](#)

Vous générez des éléments spécialisés à l'aide des options de panneau sous Actifs du projet. Ils se trouvent dans le panneau Actifs du projet avec les éléments que vous avez ajoutés.

Vous pouvez créer dans votre projet des amores SMPTE, des mires de barres, un ton 1 kHz, de la vidéo noire et des arrière-plans en couleurs. Utilisez les éléments spécialisés pour l'étalonnage de votre vidéo ou simplement comme métrage.

[Haut de la page](#)

## Ajout de mires de barres et d'un ton 1 kHz

Les mires de barres et les éléments de ton 1 kHz sont utilisés en tandem au début de la vidéo. Les mires de barres, c'est-à-dire les barres multicolores verticales qui apparaissent au début des vidéos professionnelles, servent à étalonner la couleur en vidéo.

Le ton 1 kHz est un ton bref d'une fréquence de 1 kHz utilisé par les radiodiffuseurs pour le réglage des niveaux sonores. Les professionnels de la radiodiffusion le définissent sur un niveau de référence, puis ils réduisent ou augmentent leurs niveaux audio en conséquence. Certains flux de production audio étant étalonnés à un niveau tonal bien précis, vous pouvez adapter ce niveau tonal à votre flux de production audio.

1. Cliquez sur Actifs du projet.
2. Dans le panneau Actifs du projet, cliquez sur Nouvel élément dans les options de panneau, puis choisissez Barres et ton.

Un élément Barres et ton est placé dans le panneau Actifs du projet et dans le montage en mode Expert.

[Haut de la page](#)

## Création et ajout d'un élément vidéo noir

Vous ajoutez des éléments vidéo noirs pour séparer plusieurs séquences ou créer des pauses dans une séquence. Vous pouvez également utiliser un élément vidéo noir en guise de titre.

1. Cliquez sur Actifs du projet.
2. Dans le panneau Actifs du projet, cliquez sur Nouvel élément dans les options de panneau, puis choisissez Vidéo noire.

[Haut de la page](#)

## Création d'un cache couleur pour un arrière-plan

Vous pouvez créer un élément consistant d'un cache pleine image de couleur unie qui vous servira d'arrière-plan solide pour des titres ou des éléments animés.

*Un cache de couleur vive employé comme fond temporaire vous aidera à mieux distinguer les zones transparentes lorsque vous ajustez un effet d'incrustation.*

1. Cliquez sur Actifs du projet.

2. Dans le panneau Actifs du projet, cliquez sur Nouvel élément dans les options de panneau, puis choisissez Cache couleur.

3. Choisissez une couleur dans la fenêtre Sélecteur de couleurs, puis cliquez sur OK.

Un élément Cache couleur est placé dans le panneau Actifs du projet et dans le montage en mode Expert.

[Haut de la page](#)

## Modification du niveau tonal des éléments

1. Sélectionnez un élément en procédant de l'une des façons suivantes :

- Pour définir le niveau pour toutes les occurrences du nouvel élément, cliquez sur Nouvel élément dans les options de panneau sous Actifs du projet. Ensuite, sélectionnez l'option Barres et ton.
- Pour définir le niveau d'une seule occurrence de l'élément, sélectionnez celui-ci dans le montage en mode Expert.

2. Choisissez Élément > Options audio > Gain audio.

3. Dans la boîte de dialogue Gain de l'élément, procédez de l'une des manières suivantes et cliquez sur OK :

- Faites glisser la commande de valeur vers la gauche pour diminuer le volume ou vers la droite pour l'augmenter.
- Sélectionnez la commande de valeur, puis entrez un nombre pour augmenter le volume ou le diminuer. Les nombres positifs augmentent le volume, tandis que les nombres négatifs le diminuent.
- L'option Normaliser règle l'amplitude de crête des éléments sélectionnés sur la valeur définie par l'utilisateur. Par exemple, cette option règle le gain d'un élément avec une amplitude de crête comprise entre -6 dB et +6 dB. Assurez-vous que l'option Normaliser toutes les crêtes sur est définie sur 0,0 B.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Importation audio 5.1

## Déplacement d'éléments vers la fenêtre Moniteur

Adobe Premiere Elements facilite l'importation et la lecture d'éléments avec du contenu audio 5.1 au même format que la préconfiguration du projet. Vous pouvez créer des séquences combinant de la vidéo AVCHD et du son stéréo, ainsi que du son 5.1 et stéréo. Vous pouvez déplacer des éléments d'une piste vers une autre dans le montage en mode Expert, que le son soit au format 5.1 ou stéréo. Si vous importez un fichier audio 5.1 dans le canal stéréo, il est converti au format 5.1, et inversement. Pour créer une piste 5.1 canaux, faites glisser un élément 5.1 canaux sur la zone vide du montage en mode Expert d'un projet stéréo. Vous pouvez également faire glisser un élément audio/vidéo ou audio seul 5.1 canaux. Une piste 5.1 canaux est alors créée dans un projet stéréo. Pour créer une piste stéréo dans un projet 5.1 canaux, faites glisser un élément stéréo dans la zone vide du montage en mode Expert. Une piste stéréo est alors créée dans un projet 5.1 canaux.

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans l'écran de démarrage, cliquez sur Nouveau projet.
- Si Adobe Premiere Elements est ouvert, sélectionnez Fichier > Nouveau projet.

2. Cliquez sur Modifier les paramètres pour modifier la préconfiguration utilisée. Sélectionnez le canal Full HD 1080i 30 5.1 dans le dossier AVCHD, puis cliquez sur OK.

3. Dans la boîte de dialogue Nouveau projet, spécifiez un nom et un emplacement pour le projet, puis cliquez sur OK.

Dans le montage en mode Expert, la mention 5.1 est indiquée en regard des pistes Audio. Vous pouvez à présent inclure des éléments dans votre projet. Cependant, le contenu audio est mappé sur un type de canal en fonction de la méthode utilisée pour insérer le fichier média.

[Haut de la page](#)

## Déplacement d'éléments vers la fenêtre Moniteur

Lorsque vous faites glisser des éléments vers la fenêtre Moniteur, le contenu audio est mis en correspondance avec le type de canal de la piste Audio 1.

Toutefois, lorsque vous effectuez une opération de glisser-déplacer vers la fenêtre Moniteur, vous disposez des options suivantes. Les correspondances audio varient en fonction de l'option sélectionnée.

**Insérer après cette séquence** Le contenu audio est mis en correspondance avec la piste Audio 1 et l'élément est inséré dans la piste Vidéo 1/Audio 1. L'élément est inséré à la fin de l'élément existant.

**Scinder et insérer** Le contenu audio est mis en correspondance avec la piste Audio 1 et l'élément est inséré dans la piste Vidéo 1/Audio 1. L'élément en cours est scindé au niveau du point désigné par l'indicateur d'instant présent. L'élément est inséré.

**Placer sur le dessus** Si une piste vide est située au-dessus de Vidéo 1/Audio 1, l'élément sélectionné est inséré sur cette piste et mappé au type de canal de la piste correspondante. En l'absence de piste vide, une nouvelle piste est créée, laquelle correspond au type de canal de l'élément sélectionné. Adobe Premiere Elements place la vidéo sur l'indicateur d'instant présent, dans une piste située au-dessus de la vidéo existante. La nouvelle vidéo chevauche l'élément vidéo existant.

**Image dans l'image** Si une piste vide est située au-dessus de Vidéo 1/Audio 1, l'élément sélectionné est inséré sur cette piste et mappé au type de canal de la piste correspondante. En l'absence de piste vide, une nouvelle piste est créée, laquelle correspond au type de canal de l'élément sélectionné. Adobe Premiere Elements place simultanément la vidéo existante et la vidéo insérée. L'utilisateur peut alors voir les deux vidéos.

**Placer sur le dessus et appliquer Videomerge** Si une piste vide est située au-dessus de Vidéo 1/Audio 1, l'élément sélectionné est inséré sur cette piste et mappé au type de canal de la piste correspondante. En l'absence de piste vide, une nouvelle piste est créée, laquelle correspond au type de canal de l'élément sélectionné. Adobe Premiere Elements place la vidéo sur l'indicateur d'instant présent, dans une piste située au-dessus de la vidéo existante, et applique l'effet Videomerge à la nouvelle vidéo. Les vidéos sous-jacentes et supérieures sont visibles.

**Remplacer l'élément** L'élément est remplacé et le mappage correspond au type de canal de sa piste.

**Remarque :** lorsque vous déplacez un élément en mode Audio seul dans la fenêtre Moniteur, il est placé sur la piste audio et mappé sur le mode stéréo.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout de fichiers d'images numérotés en tant qu'élément unique

---

1. Assurez-vous que chaque nom de fichier d'image fixe possède l'extension correcte. Tous les noms de fichiers de la séquence doivent contenir le même nombre de caractères avant l'extension ; par exemple, fichier000.bmp et fichier001.bmp.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez sur Ajouter le média, puis choisissez Fichiers et dossiers.
  - Sélectionnez Fichier > Ajouter le média à partir de > Fichiers et dossiers.
3. Recherchez la première image de la séquence, puis sélectionnez-la. Dans le menu Fichiers de type, sélectionnez Images fixes numérotées, puis cliquez sur Ouvrir.

Premiere Elements considère tous les fichiers numérotés comme une seule séquence.

**Remarque :** pour plus d'informations sur la modification de la durée des images, reportez-vous à la rubrique d'aide « Définition de la durée des images importées ».

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Définition de la durée des images fixes importées

---

## Modification de la durée par défaut des images fixes

### Définition d'une durée propre à une image fixe

Lorsque vous ajoutez une image fixe, vous pouvez lui affecter une durée spécifique. Cette durée spécifie le temps occupé par l'image dans le montage en mode Rapide/Expert. Vous pouvez définir une durée par défaut pour toutes les images fixes à ajouter et modifier leur durée dans le montage en mode Rapide/Expert.

La fréquence d'images de votre projet détermine la durée d'un certain nombre d'images. Si vous spécifiez 30 images pour un projet NTSC de 29,97 images par seconde (i/s), chaque image fixe a une durée d'environ une seconde. Pour PAL, si vous spécifiez 25 images pour un projet de 25 i/s, chaque image fixe dans le montage en mode Rapide/Expert a une durée d'une seconde.

[Haut de la page](#)

## Modification de la durée par défaut des images fixes

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Sous Windows, sélectionnez Edition > Préférences > Général. Sur Mac OS, sélectionnez Adobe Premiere Elements 12 > Préférences > Général.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez tout en maintenant la touche Ctrl enfoncee dans le panneau Actifs du projet et choisissez Durée d'une 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'affecte en rien la durée des images fixes figurant déjà dans le montage en mode Rapide/Expert dans le panneau Actifs du projet. Pour appliquer la nouvelle longueur par défaut à toutes les images fixes de votre projet, supprimez les images fixes du panneau Actifs du projet, puis réimportez-les dans votre projet.

[Haut de la page](#)

## Définition d'une durée propre à une image fixe

• Procédez de l'une des manières suivantes :

- En mode Expert, placez l'outil Sélection sur l'une des extrémités de l'image, puis faites glisser.
- Sélectionnez l'élément et choisissez Élément > Extension temporelle. Entrez une nouvelle durée, puis cliquez sur OK.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Utilisation des rapports L/H et des options de trame

## Présentation des rapports L/H

### Acquisition ou ajout de divers rapports L/H

### Affichage du rapport L/H d'un projet

### Réglage du rapport L/H en pixels d'une image fixe ou d'un élément source

### Utilisation de fichiers à pixels carrés dans un projet D1 ou DV

### Définition des options de trame pour les vidéos entrelacées importées

[Haut de la page](#)

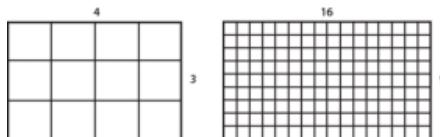
## Présentation des rapports L/H

Le rapport L/H désigne le rapport entre la largeur et la 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 vidéo peuvent enregistrer divers rapports L/H d'images, tandis que les normes vidéo NTSC et PAL utilisent différents rapports L/H en pixels. Si une image représentant un cercle affiche une ellipse, il est possible que le rapport L/H de l'image soit incompatible avec celui de votre projet.

Premiere Elements tente automatiquement de détecter et de compenser le rapport L/H en pixels des éléments sources pour empêcher cette déformation. Si un élément apparaît déformé dans Premiere Elements, vous pouvez modifier manuellement son rapport L/H en pixels. Il est important de corriger les rapports L/H en pixels avant de corriger les rapports L/H des images. L'inexactitude du rapport L/H d'une image provient souvent d'une mauvaise interprétation du rapport L/H en pixels d'un élément source.

## Rapport L/H des images

Le *rapport L/H des images* décrit le rapport entre la largeur et la hauteur dans les dimensions d'une image. Ainsi, le format DV NTSC présente un rapport L/H des images de 4:3 (une largeur de 4 pour une hauteur de 3). A titre de comparaison, une image grand écran standard présente un rapport L/H des images de 16:9 ; de nombreux caméscopes équipés d'un mode grand écran peuvent enregistrer de la vidéo avec ce rapport. De nombreux films sont 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 ajoutez dans un projet des éléments comportant des formats d'image distincts, déterminez comment rapprocher les différentes valeurs. Vous pouvez visionner un film grand écran avec un rapport L/H des images 16:9 sur un téléviseur standard avec un rapport L/H 4:3 de deux façons. Vous pouvez utiliser la technique de letterboxing pour l'adapter à toute la largeur de l'image 16:9 dans une image noire au format 4:3. Des bandes noires apparaissent au-dessus et en dessous de l'image grand écran.

Vous pouvez également utiliser la technique de recadrage automatique pour remplir l'image 4:3 avec une seule partie de l'image 16:9. Cette technique présente l'avantage de faire disparaître les barres noires et l'inconvénient de soustraire une partie de l'action. Premiere Elements applique automatiquement la technique du letterboxing à tout métrage 16:9 que vous ajoutez à un projet 4:3.

## Rapport L/H en pixels

Le rapport L/H en pixels représente le rapport entre la largeur et la hauteur d'un pixel dans une image. Ce rapport varie dans la mesure où chaque système vidéo évalue différemment le nombre de pixels nécessaires pour remplir une image. Ainsi, nombre de normes vidéo informatiques définissent une image 4:3 selon une résolution de 640 x 480 pixels. L'espace horizontal et vertical défini par cette image convient parfaitement aux pixels carrés, dont le rapport L/H est 1:1. Toutefois, les normes vidéo telles que DV NTSC (norme adoptée pour les caméscopes DV aux Etats-

Unis) définissent une image 4:3 dans une résolution égale à 720 x 480 pixels. Par conséquent, les pixels à faire tenir dans l'image doivent tous être plus étroits que les pixels carrés. Ces pixels étroits, baptisés pixels rectangulaires, présentent un rapport L/H de 0,9:1 (souvent abrégé sous la forme 0,9). Les pixels DV sont verticaux dans les systèmes de production vidéo NTSC et horizontaux dans les systèmes PAL. Premiere Elements affiche le rapport L/H en pixels d'un élément à côté de la vignette de l'image, dans le panneau Actifs du projet.

Si vous affichez des pixels rectangulaires sur un moniteur à pixels carrés, les images apparaissent 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. Premiere Elements exporte, sans déformation, des éléments dont les rapports L/H en pixels sont différents. Il ajuste automatiquement le rapport L/H en pixels de votre projet au rapport L/H en pixels des éléments. Vous pouvez parfois rencontrer un élément déformé si Premiere Elements interprète le rapport L/H en pixels de façon erronée. Corrigez la déformation en spécifiant manuellement le rapport L/H en pixels de l'élément source.



*Rapports L/H en pixels et des images*

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

[Haut de la page](#)

## Acquisition ou ajout de divers rapports L/H

Premiere Elements tente de compenser automatiquement les rapports L/H en pixels et de conserver la taille des images ajoutées. Les images que vous ajoutez sont traitées de la façon suivante :

- Ajoutez une vidéo en résolution D1 (720 x 486) ou en résolution DV (720 x 480). Premiere Elements attribue automatiquement la valeur D1/DV NTSC (0,9) au rapport L/H en pixels de cette vidéo. Pour un métrage en résolution D1 ou DV 720x486, Premiere Elements attribue la valeur D1/DV PAL (1,067) à son rapport L/H en pixels. Toutefois, il est utile de voir le panneau Actifs du projet ou la boîte de dialogue Métrage pour vérifier que tous les fichiers sont interprétés correctement.
- Premiere Elements attribue automatiquement des rapports L/H en pixels à des fichiers en utilisant le fichier Interpretation Rules.txt figurant dans le dossier Premiere Elements/Plug-in. Si un type d'image spécifique fait systématiquement l'objet d'une mauvaise interprétation (déformation), modifiez les entrées du fichier Interpretation Rules.txt. Si vous souhaitez ignorer l'interprétation du rapport L/H en pixels des fichiers déjà présents dans le projet, utilisez la commande Métrage.
- Si vous souhaitez modifier la taille d'un élément dans Premiere Elements, sélectionnez l'élément, puis modifiez la propriété Echelle de l'effet Trajectoire. L'effet Trajectoire est disponible dans la vue Propriétés lorsque l'élément est sélectionné dans le montage en mode Expert.

[Haut de la page](#)

## Affichage du rapport L/H d'un projet

La préconfiguration choisie en début de projet détermine le rapport L/H en pixels du projet. Il est impossible de changer ce rapport une fois qu'il a été défini.

- Choisissez Modifier > Réglages du projet > Général.

[Haut de la page](#)

## Réglage du rapport L/H en pixels d'une image fixe ou d'un élément source

Pour combiner divers métrages dans un projet et générer une sortie sans déformer les images sources, vérifiez que tous les fichiers sont interprétés correctement.

**Remarque :** lorsque vous définissez le rapport L/H en pixels d'un fichier, appliquez son rapport d'origine et non le rapport du projet et de la sortie finale.

1. En mode Expert, cliquez sur Actifs du projet.
2. Sélectionnez l'image fixe ou l'élément source.
3. Choisissez Fichier > Métrage.
4. Dans la section Rapport L/H en pixels, sélectionnez Utiliser le rapport L/H en pixels du fichier pour utiliser le rapport d'origine du fichier. Sinon, vous pouvez choisir l'une des options suivantes dans le menu Conformer à :

**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. Vous pouvez également utiliser ce réglage si le fichier provient d'une application ne prenant en charge que les pixels carrés.

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

**Remarque :** pour plus d'informations sur le format D1, consultez le glossaire dans l'aide de Premiere Elements.

**D1/DV NTSC Grand écran** Pour utiliser un rapport L/H en pixels de 1,2. Utilisez ce réglage si la taille d'image de l'élément source est de 720 x 480 ou 720 x 486. Ce réglage vous permet de 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 que 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 depuis une image de film avec un rapport L/H de 2:1.

**Anamorphique HD 1080** Pour utiliser un rapport L/H en pixels de 1,333.

---

[Haut de la page](#)

## Utilisation de fichiers à pixels carrés dans un projet D1 ou DV

Vous pouvez monter un métrage à pixels carrés dans un projet DV et obtenir une sortie non déformée. Premiere Elements augmente ou diminue la résolution des fichiers qui ne correspondent pas à la taille d'image du projet. Une réduction de la résolution produit une image de meilleure qualité. Créez des fichiers de taille d'image supérieure à celle du projet pour que Premiere Elements n'ait pas à augmenter leur résolution, ce qui les rendrait plus volumineux.

- Préparez le fichier selon l'une des méthodes suivantes, puis procédez à son acquisition ou ajoutez-le dans Premiere Elements :
  - Si la sortie finale est au format DV (NTSC), créez-la et enregistrez-la avec une taille d'image égale à 720 x 540. L'enregistrement avec cette taille d'image évite d'augmenter la résolution, ou l'enregistrement avec une taille d'image de 640 x 480 évite de déformer la trame dans un fichier à rendu de trame.
  - Si la sortie finale est au format DV (PAL), créez-la et enregistrez-la avec une taille d'image égale à 768 x 576. L'enregistrement avec cette taille d'image évite d'augmenter la résolution et de déformer la trame dans un fichier à rendu de trame.
  - Si la sortie finale est au format D1 (NTSC), créez-la et enregistrez-la avec une taille d'image égale à 720 x 540.
  - La taille d'une image en pixels carrés peut correspondre à la taille d'image de votre projet (par exemple 720 x 480). Toutefois, si l'image et le projet utilisent différents rapports L/H en pixels, retouchez l'image dans une autre taille (720 x 540, par exemple). Une retouche

## Définition des options de trame pour les vidéos entrelacées importées

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 les lignes paires. Les trames sont *entrelacées*, ou combinées, pour former l'image complète. Adobe Photoshop Elements intègre une préconfiguration d'inversion de l'ordre des trames pour les vidéos importées à partir d'un disque dur ou d'un caméscope à mémoire Flash qui utilise d'abord les trames supérieures. Vous pouvez acquérir du métrage source avec les trames supérieures en premier. Pour ce métrage, assurez-vous que votre projet utilise la préconfiguration Standard ou Grand écran dans le dossier de préconfigurations des caméscopes à mémoire Flash.

En général, le spectateur ne peut pas voir l'entrelacement. Toutefois, chaque trame effectue l'acquisition du sujet à des instants différents. En raison du décalage, la lecture d'un élément au ralenti ou la création d'une image figée rend les deux trames indiscernables. Il en va de même lorsque vous exportez une image en tant qu'image fixe. Pour éviter cela, vous pouvez *désentrelacer* l'image. Cette opération supprime une trame et duplique ou interpole les lignes de la trame restante.

L'inversion de la *trame dominante*, l'ordre dans lequel les trames sont enregistrées et affichées, peut provoquer des problèmes de lecture. Lorsque la trame dominante est inversée, l'animation semble saccadée puisque les trames ne s'affichent plus dans l'ordre chronologique. Les trames sont inversées lorsque la trame dominante de la cassette vidéo d'origine est contraire à celle de la carte d'acquisition vidéo utilisée pour l'acquisition de l'élément. Les trames sont également inversées lorsque la trame dominante de la cassette vidéo d'origine est contraire à celle du logiciel de montage vidéo. Une inversion peut également se produire lorsque vous demandez la lecture en sens inverse d'un élément entrelacé.

Pour éviter ces complications, vous pouvez *désentrelacer* l'image. Cette opération supprime une trame et duplique ou interpole les lignes de la trame restante. Vous pouvez également définir les options de trame d'un élément entrelacé de manière à préserver la qualité de l'image et de l'animation de l'élément dans certaines situations, notamment en cas de modification de la vitesse de l'élément, d'exportation d'un film fixe, de lecture en sens inverse d'un élément ou d'arrêt sur image de la vidéo.

1. Sélectionnez un élément dans le montage en mode Expert, puis choisissez **Elément > 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. Pour ce qui est des Corrections, sélectionnez une des options suivantes et cliquez sur **OK**.

**Aucune** Avec cette option, aucune correction n'est apportée aux 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 utile pour la conversion d'animations à balayage progressif de 60 ips en vidéo entrelacée de 30 ips car de nombreuses applications d'animation ne permettent pas de créer des images entrelacées.

**Désentrelacer systématiquement** Convertit les images entrelacées en images balayées par lignes contiguës. Premiere Elements effectue le désentrelacement en supprimant une trame et en interpolant une nouvelle trame selon les lignes de la trame restante. La trame définie dans l'option **Réglages de trames** des réglages du projet est conservée. Si vous avez spécifié **Aucune trame**, Premiere Elements 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 trame sur deux.

# Définition de la durée des images fixes importées

---

## Modification de la durée par défaut des images fixes

### Définition d'une durée propre à une image fixe

Lorsque vous ajoutez une image fixe, vous pouvez lui affecter une durée spécifique. Cette durée spécifie le temps occupé par l'image dans le montage en mode Rapide/Expert. Vous pouvez définir une durée par défaut pour toutes les images fixes à ajouter et modifier leur durée dans le montage en mode Rapide/Expert.

La fréquence d'images de votre projet détermine la durée d'un certain nombre d'images. Si vous spécifiez 30 images pour un projet NTSC de 29,97 images par seconde (i/s), chaque image fixe a une durée d'environ une seconde. Pour PAL, si vous spécifiez 25 images pour un projet de 25 i/s, chaque image fixe dans le montage en mode Rapide/Expert a une durée d'une seconde.

[Haut de la page](#)

## Modification de la durée par défaut des images fixes

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Sous Windows, sélectionnez Edition > Préférences > Général. Sur Mac OS, sélectionnez Adobe Premiere Elements 12 > Préférences > Général.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez tout en maintenant la touche Ctrl enfoncee dans le panneau Actifs du projet et choisissez Durée d'une 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'affecte en rien la durée des images fixes figurant déjà dans le montage en mode Rapide/Expert dans le panneau Actifs du projet. Pour appliquer la nouvelle longueur par défaut à toutes les images fixes de votre projet, supprimez les images fixes du panneau Actifs du projet, puis réimportez-les dans votre projet.

[Haut de la page](#)

## Définition d'une durée propre à une image fixe

• Procédez de l'une des manières suivantes :

- En mode Expert, placez l'outil Sélection sur l'une des extrémités de l'image, puis faites glisser.
- Sélectionnez l'élément et choisissez Élément > Extension temporelle. Entrez une nouvelle durée, puis cliquez sur OK.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout de fichiers d'images numérotés en tant qu'élément unique

---

1. Assurez-vous que chaque nom de fichier d'image fixe possède l'extension correcte. Tous les noms de fichiers de la séquence doivent contenir le même nombre de caractères avant l'extension ; par exemple, fichier000.bmp et fichier001.bmp.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez sur Ajouter le média, puis choisissez Fichiers et dossiers.
  - Sélectionnez Fichier > Ajouter le média à partir de > Fichiers et dossiers.
3. Recherchez la première image de la séquence, puis sélectionnez-la. Dans le menu Fichiers de type, sélectionnez Images fixes numérotées, puis cliquez sur Ouvrir.

Premiere Elements considère tous les fichiers numérotés comme une seule séquence.

**Remarque :** pour plus d'informations sur la modification de la durée des images, reportez-vous à la rubrique d'aide « Définition de la durée des images importées ».

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Partage de fichiers entre Adobe Premiere Elements et Adobe Photoshop Elements

---

Vous pouvez accéder directement à toutes les images d'un catalogue Photoshop Elements à partir de l'espace de travail Elements Organizer d'Premiere Elements. Vous pouvez également ajouter, modifier et gérer vos images, puis les faire glisser vers le montage en mode Rapide/Expert d'Adobe Premiere Elements pour les utiliser dans votre projet.

Adobe Photoshop Elements et Premiere Elements sont conçus pour fonctionner ensemble, que vous achetiez les produits séparément ou groupés. Ces programmes allient en transparence la photographie numérique et la modification de supports vidéo pour vous permettre de créer des projets vidéo originaux. Les deux programmes reconnaissent des types de fichiers similaires pour faciliter et optimiser le transfert de la plupart des fichiers. Par exemple, dans Photoshop Elements, vous pouvez inclure des fichiers PSD dans des catalogues et les ajouter directement au montage en mode Rapide/Expert à partir d'Elements Organizer dans Premiere Elements.

**Remarque :** *Photoshop Elements Organizer affiche des éléments de fichiers AVI audio avec des icônes de vignettes vidéo rompues. Ils sont toutefois lus correctement. Photoshop Elements Editor peut importer des images vidéo à partir de fichiers ASF, AVI, MPEG et Windows Media. (Choisissez Fichier > Importer > Image à partir de la vidéo.)*

Voici diverses méthodes de partage de fichiers entre Photoshop Elements et Premiere Elements :

- Organisez vos photos, éléments vidéo et audio dans Premiere Elements ou Photoshop Elements. Trouvez les actifs avec Elements Organizer dans l'une de ces applications et ajoutez-les à un projet.
  - Réalisez l'acquisition d'une vidéo dans Premiere Elements et ouvrez-la à partir d'Elements Organizer, puis créez et modifiez des images fixes de cette vidéo.
  - (Windows uniquement) Créez un diaporama dans Photoshop Elements 6.0 ou version ultérieure avec des légendes, des transitions, des effets, de la musique, des commentaires, des graphiques et des titres. Importez le diaporama dans Premiere Elements pour le modifier ou le graver sur DVD. Vous pouvez également importer des photos dans Premiere Elements et y créer le diaporama.
- Remarque :** *dans Photoshop Elements, la commande Envoyer vers Adobe Premiere Elements ne fonctionne que lorsque vous utilisez Photoshop Elements 6.0 ou version ultérieure avec Adobe Premiere Elements 4.0 ou version ultérieure.*
- Personnalisez les modèles de menus dans Photoshop Elements, puis utilisez-les dans votre projet Premiere Elements. (Les modèles de menus sont des fichiers PSD stockés dans le dossier de l'application Premiere Elements.)
  - Créez un fichier Photoshop Elements avec les paramètres de votre projet vidéo, optimisez-le dans Photoshop Elements, puis utilisez-le dans Premiere Elements.



# Utilisation de fichiers hors ligne

---

## [Fichiers hors ligne](#)

### [Modification d'un fichier hors ligne](#)

### [Remplacement d'un fichier hors ligne par un fichier enregistré sur l'ordinateur](#)

[Haut de la page](#)

## Fichiers hors ligne

Un fichier hors ligne est un pseudo-élément utilisé pour un fichier source que Premiere Elements ne trouve pas sur le disque dur. Les fichiers hors ligne contiennent des informations sur les fichiers sources manquants qu'ils représentent. Si un fichier hors ligne apparaît dans le montage en mode Rapide/Expert, un message « Média hors ligne » s'affiche dans le moniteur et dans le montage en mode Rapide/Expert.

[Haut de la page](#)

## Modification d'un fichier hors ligne

1. En mode Expert, cliquez sur Actifs du projet.
2. Dans le panneau Actifs du projet, double-cliquez sur le fichier hors ligne. La boîte de dialogue Où se trouve le fichier [nom du fichier] s'ouvre. Recherchez le fichier source, sélectionnez-le, puis cliquez sur Sélectionner.
3. Cliquez sur le fichier avec le bouton droit de la souris ou en maintenant enfoncée la touche Ctrl, puis sélectionnez Modifier l'original pour le modifier.

[Haut de la page](#)

## Remplacement d'un fichier hors ligne par un fichier enregistré sur votre ordinateur

1. En mode Expert, cliquez sur Actifs du projet.
2. Dans le panneau Actifs du projet, sélectionnez un ou plusieurs fichiers hors ligne.
3. Choisissez Modifier > Localiser le média.
4. Recherchez et sélectionnez le fichier source proprement dit, puis cliquez sur Sélectionner.

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

# Utilisation des disques de travail

---

## [A propos des disques de travail](#)

### [Types de disques de travail](#)

### [Configuration d'un disque de travail](#)

### [Optimisation des performances des disques de travail](#)

[Haut de la page](#)

## **A propos des disques de travail**

Lorsque vous montez un projet, Adobe Premiere Elements utilise l'espace disque pour stocker les fichiers de travail de votre projet. Parmi ces fichiers figurent les éléments vidéo et audio acquis, l'audio uniformisé, ainsi que les fichiers de prévisualisation. Adobe Premiere Elements utilise les fichiers audio uniformisés et les fichiers de prévisualisation pour optimiser les performances et obtenir ainsi des montages en temps réel, un traitement de haute qualité et une sortie optimale. Tous les fichiers de disque de travail sont conservés pendant les sessions de travail. Si vous supprimez des fichiers audio uniformisés, Adobe Premiere Elements les recrée automatiquement. Si vous supprimez des fichiers de prévisualisation, Adobe Premiere Elements ne les recrée pas 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 votre film s'allonge et s'élabore. Si votre système a accès à plusieurs disques, cliquez sur Edition > Préférences > Disques de travail / Adobe Premiere Elements 13 > Préférences > Disques de travail. Spécifiez quels disques Premiere Elements doit utiliser pour ces fichiers. Pour optimiser les résultats, configurez vos disques de travail au début d'un projet, avant l'acquisition ou le montage.

[Haut de la page](#)

## **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. Sélectionnez Edition > Préférences > Disques de travail / Adobe Premiere Elements 13 > Préférences > Disques de travail pour définir les options de disques de travail suivantes.

**Vidéo capturée** Dossier ou disque pour des fichiers vidéo capturés depuis le panneau Acquisition.

**Audio capturé** Dossier ou disque pour des fichiers audio capturés depuis le panneau Acquisition.

**Prévisualisations vidéo** Dossier ou disque pour les fichiers de prévisualisation vidéo. Ces fichiers sont créés lorsque vous cliquez sur Montage > Rendu de la zone de travail, exportez vers un fichier de séquence ou 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** Dossier ou disque pour des fichiers de prévisualisation audio. Ces fichiers sont créés lorsque vous cliquez sur la commande Montage > Rendu de la zone de travail. Ils sont également créés lorsque vous cliquez sur Élément > Options audio > Rendu et remplacement, exportez vers un fichier de séquence ou 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.

**Cache de média** Dossier ou disque pour des fichiers .pk, fichiers audio conformes, fichiers d'index vidéo et autres fichiers créés par Premiere Elements pour améliorer les performances au cours de la lecture de fichiers média.

**Codage DVD** Dossier ou disque pour les fichiers vidéo et audio codés qui sont générés lorsque vous créez un DVD.

**Remarque :** *Adobe Premiere Elements place des fichiers de prévisualisation, des fichiers codés, des fichiers caches de média et bien d'autres types dans les sous-dossiers des dossiers que vous spécifiez pour ces types. Chaque sous-dossier est nommé pour le type de fichiers de travail qu'il contient.*

## Configuration d'un disque de travail

Le panneau Disques de travail de la boîte de dialogue Préférences vous permet de configurer les disques de travail. Pour vérifier l'espace disque disponible sur le volume sélectionné, voir la zone située à droite du chemin d'accès. Si le chemin d'accès est trop long pour être affiché complètement, placez le pointeur dessus pour le faire apparaître entièrement dans une info-bulle.

1. Sélectionnez Edition > Préférences > Disques de travail / Adobe Premiere Elements 13 > Préférences > Disques de travail.
2. Pour chaque type de disque de travail, spécifiez un emplacement pour que Premiere Elements puisse stocker les fichiers correspondants. Choisissez l'une des options suivantes dans le menu contextuel :

**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.

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

## 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.
- Si votre ordinateur comporte plusieurs disques durs, choisissez des disques secondaires de grande taille comme disques de travail et non le disque d'amorçage principal. Dans Premiere Elements, vous pouvez placer chaque type de fichier de travail sur son disque respectif. Par exemple, vous pouvez copier les éléments vidéo sur un disque et les éléments audio sur un autre.
- Défragmentez régulièrement les disques de travail à l'aide de l'outil Défragmenteur de disque de Windows ou d'un autre utilitaire. Pour utiliser l'outil Défragmenteur de disque, choisissez Démarrer > Tous les programmes > Accessoires > Outils système > Défragmenteur de disque. Pour plus d'instructions, reportez-vous à la documentation fournie avec Windows ou l'utilitaire tiers.
- 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. Le débit des disques réseau est généralement trop lent. Evitez d'utiliser des supports amovibles comme disques de travail, car Adobe Premiere Elements doit toujours pouvoir accéder aux fichiers du disque de travail. Les fichiers de disque de travail sont conservés pour chaque projet, même si vous fermez un projet. Ils sont réutilisés par Adobe Premiere Elements 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 n'est plus disponible pour Adobe Premiere Elements.
- Vous pouvez diviser un disque en partitions et configurer chaque partition comme un disque de travail virtuel. Toutefois, cela n'améliore pas pour autant les performances, car le mécanisme de disque unique entraîne la formation d'un goulot d'étranglement. Pour obtenir des résultats optimaux, configurez des volumes de disque de travail sur des unités bien distinctes.

## Organisation des clips

# Organisation des éléments dans le montage en mode Rapide

## Présentation du montage en mode Rapide

### Ajout d'éléments dans le montage en mode Rapide

### Déplacement d'un élément dans le montage en mode Rapide

### Copie et collage d'éléments dans le montage en mode Rapide

### Zoom avant et zoom arrière sur le montage en mode Rapide

### Suppression d'un élément dans le montage en mode Rapide

Le didacticiel vidéo présente l'utilisation du montage en mode Rapide dans Adobe Premiere Elements 11.

[Haut de la page](#)

## Présentation du montage en mode Rapide

Le montage en mode Rapide vous permet d'organiser rapidement vos éléments dans une séquence. Chaque élément apparaît sous la forme d'une succession d'images dont la durée d'affichage totale correspond à la longueur de l'élément. Déplacez le curseur vers la droite pour effectuer un zoom arrière et ainsi afficher la vidéo complète. Déplacez le curseur vers la gauche pour effectuer un zoom avant et consulter un élément en détail. Le montage en mode Rapide contient les pistes suivantes :

- Titre : ajoutez un titre à votre élément sur cette piste
- Vidéo : montez votre vidéo sur cette piste
- Son : ajoutez un fond sonore et d'autres sons
- Commentaire : ajoutez un commentaire à votre élément sur cette piste

Utilisez le montage en mode Rapide pour organiser rapidement vos éléments dans une séquence. Sur l'indicateur d'instant présent, cliquez sur l'icône de ciseaux pour scinder un élément ou pour retirer une partie indésirable. Vous pouvez également utiliser les panneaux de la barre d'actions pour ajouter des titres, des transitions, des effets spéciaux, et des morceaux de musique à vos éléments.



Montage en mode Rapide

[Haut de la page](#)

## Ajout d'éléments dans le montage en mode Rapide

Faites glisser des éléments directement vers le montage en mode Rapide depuis l'Explorateur Windows (Finder sur Mac OS). Vous pouvez également utiliser le panneau Ajouter le média pour ajouter des éléments au montage en mode Rapide, à partir de sources diverses.

Une fois que les éléments ont été ajoutés, le montage en mode Rapide vous permet de les réorganiser. Vous pouvez insérer un élément avant un autre, après un autre, voire scinder un élément avant de l'insérer.

## Placement d'un élément dans le montage en mode Rapide

1. Faites glisser un élément depuis l'Explorateur Windows (Finder sur Mac OS) vers le montage en mode Rapide. Lorsque vous faites glisser l'élément dans le montage en mode Rapide, une ligne verte verticale matérialise la zone de dépôt dans laquelle vous pouvez placer l'élément. Lorsque le pointeur se transforme en icône d'insertion, relâchez le bouton de la souris.
2. Faites glisser l'élément depuis l'Explorateur Windows (Finder sur Mac OS) vers le panneau Moniteur. L'élément est automatiquement placé dans le montage en mode Rapide.

## Insertion d'un élément avant un autre dans le montage en mode Rapide

❖ Faites glisser l'élément à partir de l'Explorateur Windows (Finder sur Mac OS) sur un élément dans le montage en mode Rapide.

Le nouvel élément apparaît devant celui sur lequel vous l'avez déposé, tandis que tous les éléments suivants se décalent vers la droite.

## Insertion d'un élément après un autre dans le montage en mode Rapide

1. Dans le montage en mode Rapide, sélectionnez l'élément après lequel vous voulez insérer le nouvel élément.
2. Faites glisser l'élément à partir de l'Explorateur Windows (Finder sur Mac OS) vers le panneau Moniteur ou vers le montage en mode Rapide.

Le nouvel élément apparaît à droite de l'élément sélectionné tandis que les éléments suivants se décalent vers la droite.

## Déplacement d'un élément dans le montage en mode Rapide

[Haut de la page](#)

1. Faites glisser un élément à partir d'un emplacement du montage en mode Rapide vers un emplacement différent, avant ou après un autre élément. Placez l'élément dans la zone de dépôt (matérialisée par une ligne verte verticale) lorsque le pointeur se transforme en icône d'insertion.
2. Relâchez le bouton de la souris.

L'élément prend son nouvel emplacement, et tous les éléments suivants se décalent vers la droite.

## Copie et collage d'éléments dans le montage en mode Rapide

[Haut de la page](#)

Vous pouvez réorganiser les éléments d'une séquence à l'aide d'un copier-coller dans votre projet. Vous pouvez copier-coller plusieurs éléments à la fois et les insérer entre les éléments existants ou recouvrir des images existantes. Les éléments conservent leur espacement relatif dans le temps.

Adobe® Premiere® Elements 11 colle les éléments sur la piste Vidéo 1 ou Audio 1 à l'emplacement de l'indicateur d'instant présent. Vous pouvez toutefois empêcher que cela ne se produise en copiant manuellement des éléments sur plusieurs pistes. Lorsque vous collez un élément dans le montage en mode Rapide, l'indicateur d'instant présent se déplace jusqu'à la fin de l'élément. Cette fonctionnalité permet une gestion aisée et efficace des opérations de collage consécutives.

1. Dans le montage en mode Rapide, sélectionnez un ou plusieurs éléments dans la séquence. Pour sélectionner uniquement la partie audio ou vidéo des éléments liés, cliquez sur l'élément souhaité tout en maintenant la touche Alt enfoncee.
2. Cliquez sur Modifier > Copier.
3. Dans le montage en mode Expert, placez l'indicateur d'instant présent sur l'emplacement où vous souhaitez coller une copie de l'élément, et procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour incruster les éléments et remplacer le métrage existant sur la piste, choisissez Edition > Coller.
  - Pour insérer les éléments collés et décaler le métrage existant, choisissez Edition > Coller et insérer.

*Vous pouvez également copier les attributs d'un élément, tels que son mouvement, son opacité, son volume et d'autres effets, puis les coller dans un autre élément.*

## Zoom avant et zoom arrière sur le montage en mode Rapide

[Haut de la page](#)

Lorsque vous effectuez un zoom avant sur le montage en mode Rapide, il est agrandi autour de l'indicateur d'instant présent, ce qui vous permet d'étudier les plus petits incrément de médias. Vous pouvez également effectuer un zoom avant lors de l'ajout d'un élément, pour agrandir l'emplacement autour du pointeur plutôt qu'autour de l'indicateur d'instant présent. Grâce à cette technique, vous voyez la position exacte du point d'insertion avant de relâcher le bouton de la souris.

A l'inverse, avec un zoom arrière, vous obtenez une vue plus générale du montage en mode Rapide et disposez ainsi d'un résumé visuel de votre séquence.

❖ Dans le montage en mode Rapide, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour effectuer un zoom avant ou arrière lors de l'ajout d'un élément, faites glisser ce dernier vers le montage en mode Rapide. Maintenez le bouton de la souris enfoncé et appuyez sur la touche égal (=) pour augmenter le facteur de zoom ou sur la touche moins (-) pour le diminuer.
- Pour effectuer un zoom avant dans le montage en mode Rapide, faites glisser le curseur de zoom vers la droite, ou cliquez sur le bouton Zoom avant.
- Pour effectuer un zoom arrière dans le montage en mode Rapide, faites glisser le curseur de zoom vers la gauche, ou cliquez sur le bouton Zoom arrière.

*pour basculer entre l'affichage de toute la séquence dans le montage en mode Rapide et le niveau de zoom précédent, cliquez sur l'icône Ajuster au montage visible. Vous pouvez également appuyer sur la touche Barre oblique inverse (/). Assurez-vous que le montage en mode Rapide est actif avant d'appuyer sur la touche Barre oblique inverse (/). Vous pouvez également effectuer des zooms avant et arrière en appuyant sur les touches égal (+) et moins (-) du clavier (n'utilisez pas les touches du pavé numérique).*

**Remarque :** Les étapes décrites ci-dessus, permettant d'effectuer un zoom avant ou arrière sur le montage en mode Rapide, sont également valables avec le montage en mode Expert.

## Suppression d'un élément dans le montage en mode Rapide

[Haut de la page](#)

1. Sélectionnez un élément dans le montage en mode Rapide.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez sur l'élément en maintenant la touche Ctrl enfoncee, puis choisissez l'une des options

suivantes :

**Supprimer et fermer l'espace** Supprime l'élément et supprime l'espace en modifiant la position d'un ou de plusieurs éléments.

**Supprimer l'audio** Supprime l'audio de votre séquence.

---



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Organisation des éléments dans le montage en mode Expert

## Présentation du montage en mode Expert

### Ajout d'éléments au montage en mode Expert

### Remplacement d'un élément dans le montage en mode Expert

### Sélection, déplacement, alignement et suppression d'éléments dans le montage en mode Expert

### Création d'un élément dupliqué dans le montage en mode Expert

### Affichage de la durée des éléments sélectionnés dans le montage en mode Expert

### Personnalisation des pistes dans le montage en mode Expert

Le didacticiel vidéo présente l'utilisation du montage en mode Expert dans Adobe Premiere Elements 11.

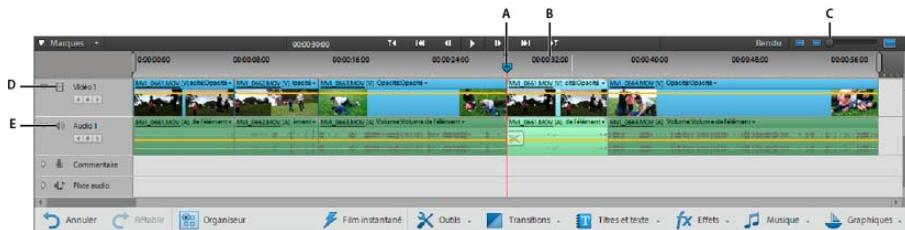
[Haut de la page](#)

## Présentation du montage en mode Expert

Le montage en mode Expert représente votre séquence de façon graphique : les éléments vidéo et audio sont disposés les uns sous les autres sous forme de pistes. Lorsque vous capturez un élément vidéo provenant d'un appareil vidéo numérique, les éléments apparaissent séquentiellement comme ils apparaissent dans le montage.

Le montage en mode Expert utilise une échelle de temps pour afficher les composants de votre séquence et leur relation dans le temps. Vous pouvez raccorder et ajouter des scènes, identifier des images importantes par des marques, ajouter des transitions et gérer le mélange ou la surimpression des éléments.

Les commandes de zoom du montage vous permettent d'effectuer un zoom arrière pour afficher la vidéo complète, ou un zoom avant pour afficher les éléments en détail. Il est également possible de modifier le mode d'affichage des éléments dans les pistes et de redimensionner les pistes ainsi que la zone d'en-tête.



Montage en mode Expert

**A.** Indicateur d'instant présent **B.** Echelle de temps **C.** Commande de zoom **D.** Piste vidéo **E.** Piste audio

## Pistes du montage en mode Expert

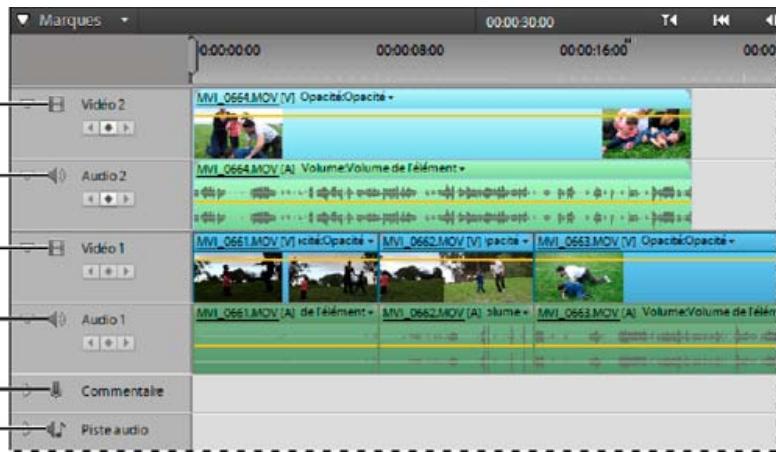
Les pistes vous permettent de calquer des éléments vidéo ou audio et d'ajouter des effets de composition, d'incrustation d'image, de superposer des titres, des pistes audio, et bien plus encore. Avec plusieurs pistes audio, vous pouvez ajouter un commentaire sur une piste et une musique de fond sur une autre piste. La séquence terminée combine toutes les pistes vidéo et audio.

Par défaut, la fenêtre du montage contient trois pistes vidéo (ou d'images) et audio, une piste de commentaire et une piste de son. Vous pouvez faire glisser les éléments liés (éléments contenant à la fois du son et de la vidéo) vers une piste.

Les composants audio et vidéo des éléments liés apparaissent simultanément (la vidéo juste au-dessus de l'audio) sur leurs pistes respectives (nommées Vidéo 1 et Audio 1). Pour afficher toutes les pistes, vous devrez peut-être faire défiler le montage en mode Expert vers le haut ou vers le bas.

Lorsque vous placez un élément au-dessus de la piste vidéo la plus haute, une nouvelle piste est insérée. Aucune limite n'est fixée en ce qui concerne le nombre de pistes qu'un projet peut contenir. Vous pouvez ajouter ou supprimer des pistes à tout moment, avant même d'ajouter des éléments.

Une séquence doit contenir au moins une piste de chaque type (bien que la piste puisse être vide). L'ordre des pistes vidéo est important, car les éléments situés sur la piste Vidéo 2 se superposent à la piste Vidéo 1. Les pistes audio sont combinées lors de la lecture, de sorte que leur ordre n'a pas d'importance.



Pistes par défaut

**A.** Piste Vidéo 2 **B.** Piste audio 2 **C.** Piste Vidéo 1 **D.** Piste audio 1 **E.** Piste de commentaire **F.** Piste audio

Vous pouvez préciser le nombre et le type par défaut des pistes des nouvelles séquences.

## Outils du montage en mode Expert

Utilisez les outils situés sur la partie supérieure du montage en mode Expert pour lire un élément, arrêter la lecture, ou modifier la vitesse de lecture. Utilisez les panneaux de la barre d'actions pour ajouter des titres, des transitions, des effets spéciaux et de la musique. Vous pouvez également ajouter des marques, détecter les temps de la musique, ouvrir le mixage audio ou ajouter un commentaire.

## Déplacement dans le montage en mode Expert

Lorsque vous placez et organisez les éléments dans le montage en mode Expert, déplacez l'indicateur d'instant présent sur l'emplacement approprié. Dans l'échelle de temps, l'indicateur d'instant présent correspond à l'image affichée dans le panneau Moniteur.

Une ligne verticale traverse toutes les pistes à partir de cet indicateur d'instant présent. Effectuer un zoom avant ou arrière sur le panneau du montage en mode Expert vous aide à localiser précisément l'endroit idéal pour placer un élément ou effectuer un montage.

❖ Dans le montage en mode Expert, procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser l'indicateur d'instant présent.
- Cliquez sur l'échelle de temps à l'emplacement où vous souhaitez positionner l'indicateur d'instant présent.
- Appuyez sur la touche Maj tout en faisant glisser l'indicateur d'instant présent pour l'aligner sur le bord de l'élément ou de la marque la plus proche.
- Faites glisser l'affichage temporel (situé en dessous du panneau Moniteur) jusqu'à l'heure souhaitée.
- Cliquez sur l'affichage temporel (situé sur la partie inférieure du panneau Moniteur), saisissez une valeur de temps valide, puis appuyez sur la touche Entrée. (Vous n'avez pas besoin de taper les zéros non significatifs, les deux-points ou les points virgules. Sachez toutefois qu'Adobe Premiere Elements interprète les nombres inférieurs à 100 comme des images).

vous pouvez utiliser les touches Origine ou Fin du clavier pour revenir au début ou atteindre la fin d'une séquence. Les touches Pg préc. et Pg suiv. vous permettent de déplacer l'indicateur d'instant présent sur l'élément précédent ou l'élément suivant, respectivement. Les touches de direction Droite ou Gauche vous permettent de faire avancer ou reculer d'une image l'indicateur d'instant présent. Une pression sur Maj + Flèche Droite ou sur Maj + Flèche Gauche vous permet de déplacer l'indicateur d'instant présent de 5 images vers l'avant ou de 5 images vers l'arrière à chaque fois.

## Ajout d'éléments au montage en mode Expert

[Haut de la page](#)

Lorsque vous insérez un élément dans le montage en mode Expert, les éléments adjacents sur toutes les pistes sont décalés pour s'adapter à ce nouvel élément. En décalant tous les éléments ensemble, l'audio et la vidéo des éléments existants restent synchronisés.

Vous ne souhaiterez peut-être pas décaler tous les éléments à chaque nouvelle insertion. Par exemple, lorsque vous voulez ajouter un fond sonore sur l'intégralité de la séquence, vous ne souhaitez pas que les éléments se décalent.

Maintenez la touche Alt enfoncée lors de l'insertion pour décaler simultanément des éléments spécifiques. Vous pouvez décaler simultanément des éléments au maximum sur deux pistes : la piste qui reçoit l'insertion et celle qui contient l'audio ou la vidéo liée (le cas échéant). Les pistes associées se décalent ensemble et restent alignées. Les éléments situés sur les autres pistes ne sont pas affectés.

## Insertion d'un élément, décalage d'éléments dans le montage en mode Expert

❖ Procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser l'élément depuis le panneau Actifs du projet vers l'emplacement souhaité dans le montage en mode Expert. Lorsque le

pointeur se transforme en icône d'insertion, relâchez le bouton de la souris.

- Déplacez l'indicateur d'instant présent vers l'emplacement souhaité dans le montage en mode Expert. Ensuite, sélectionnez l'élément dans le panneau Actifs du projet puis cliquez sur **Elément > Insérer**.

### **Insertion d'un élément, décalage des éléments uniquement sur les pistes cibles et liées**

❖ Tout en appuyant sur la touche Alt, faites glisser l'élément depuis le panneau Actifs du projet vers l'emplacement souhaité dans le montage en mode Expert. Lorsque le pointeur se transforme en icône d'insertion, relâchez le bouton de la souris.

Si vous faites glisser un élément vers un espace situé au-dessus de la piste vidéo la plus haute (pour la vidéo) ou en dessous de la piste audio la plus basse (pour le son), Adobe Premiere Elements crée une piste pour l'élément. Si l'élément contient de la vidéo et du son, le programme crée une piste audio et une piste vidéo.

### **Incrustation d'un élément dans le montage en mode Expert**

La méthode la plus simple pour remplacer une partie d'une vidéo est de la superposer avec un autre métrage. Lorsque vous incrustez un élément, celui que vous ajoutez remplace toute image existante à partir de l'emplacement que vous choisissez.

Si le nouvel élément contient 40 images, il se superpose à 40 images de l'élément existant. Les images situées après l'incrustation conservent le même emplacement dans la piste. Les incrustations ne modifient pas la longueur d'une séquence, à moins qu'elles s'étendent au-delà de la fin de celle-ci.

❖ Procédez de l'une des manières suivantes :

- Tout en appuyant sur la touche Ctrl ou la touche Cmd, faites glisser l'élément depuis le panneau Actifs du projet vers la première image à incruster. Lorsque le pointeur se transforme en icône d'incrustation, relâchez le bouton de la souris.
- Déplacez l'indicateur d'instant présent vers la première image à incruster, sélectionnez l'élément dans le panneau Actifs du projet, puis cliquez sur **Elément > Incruster**.

### **Placement d'un élément au-dessus d'un autre dans le montage en mode Expert**

Vous pouvez placer un élément au-dessus d'un autre sans remplacer une section de l'élément placé en dessous (l'incrustation s'en charge). Vous pouvez utiliser les éléments ainsi empilés, par exemple avec différents effets d'incrustation.

1. Dans le montage en mode Expert, faites glisser l'indicateur d'instant présent sur un emplacement situé au-dessus d'un élément vidéo sur lequel vous voulez incruster un autre élément.
2. Tout en appuyant sur la touche Maj, faites glisser l'élément depuis le panneau Actifs du projet vers le panneau Moniteur.
3. Choisissez **Placer sur le dessus**.

Adobe Premiere Elements dépose le second élément sur la première piste vidéo disponible, à la position l'indicateur d'instant présent.

---

### **Remplacement d'un élément dans le montage en mode Expert**

[Haut de la page](#)

Pour remplacer un élément au milieu du montage en mode Expert, sans modifier la longueur ni les effets ou incrustations de la séquence, utilisez la commande **Remplacer l'élément**. Cette option se révèle particulièrement utile lors du montage de films instantanés développés.

1. Dans le panneau Actifs du projet, sélectionnez l'élément que vous souhaitez utiliser.
2. Dans le montage en mode Expert, cliquez sur l'élément à remplacer avec le bouton droit de la souris, ou cliquez sur cet élément tout en appuyant sur la touche Ctrl, puis sélectionnez **Remplacer l'élément** dans **Actifs du projet**.

Si l'élément entrant est plus long, il est coupé à partir de la fin pour correspondre à la durée existante de l'élément sortant.

Si l'élément entrant est plus court, un message d'avertissement vous invite soit à annuler l'opération de remplacement, soit à utiliser des caches noirs afin de combler la durée excédentaire.

---

### **Sélection, déplacement, alignement et suppression d'éléments dans le montage en mode Expert**

[Haut de la page](#)

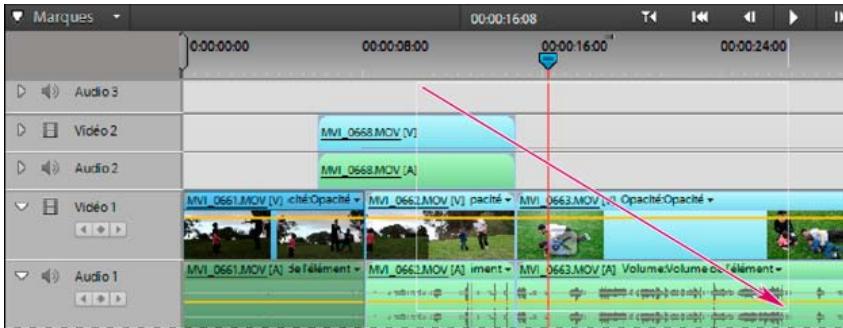
Après avoir ajouté un élément à votre séquence, vous devrez peut-être réorganiser des éléments, copier-coller des scènes et supprimer d'autres éléments. Plusieurs techniques vous permettent de sélectionner des éléments spécifiques, une plage d'éléments ou la partie vidéo ou audio uniquement d'un élément lié.

### **Sélection d'éléments dans le montage en mode Expert**

❖ A l'aide du pointeur de la souris, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour sélectionner un élément unique, cliquez sur l'élément dans le montage en mode Expert. Si l'élément est lié ou groupé, lorsque vous cliquez dessus, vous sélectionnez également les autres éléments liés ou groupés.
- Pour sélectionner la partie audio ou vidéo des éléments liés, cliquez sur l'élément désiré tout en maintenant la touche Alt enfoncée.

- Pour sélectionner un seul élément au sein d'un groupe, cliquez sur l'élément désiré tout en maintenant la touche Alt enfonceée.
- Pour sélectionner plusieurs éléments, cliquez sur chaque élément souhaité tout en maintenant la touche Maj enfonceée. (Pour désélectionner un élément, cliquez dessus tout en maintenant la touche Maj enfonceée.)
- Pour sélectionner des éléments qui se suivent, tracez un rectangle de sélection englobant les éléments que vous souhaitez sélectionner.
- Pour ajouter une plage d'éléments à la sélection en cours, tracez un rectangle de sélection autour des éléments tout en maintenant la touche Maj enfonceée.



Sélection d'une plage d'éléments par délimitation d'un rectangle de sélection à l'aide de la souris

## Déplacement d'un élément dans le montage en mode Expert

Vous pouvez facilement réorganiser des éléments figurant dans le montage en mode Expert en les faisant glisser avec la souris. Grâce aux mêmes techniques permettant l'ajout d'un élément, vous pouvez insérer ou incruster des éléments lorsque vous les déplacez.

- Pour déplacer un élément et l'insérer de telle sorte que toutes les pistes soient décalées à l'issue de l'insertion, faites-le glisser vers l'emplacement souhaité. Lorsque le pointeur se transforme en icône d'insertion, relâchez le bouton de la souris.
- Pour déplacer un élément et en incruster un autre dans une séquence, faites glisser l'élément vers la première image à incruster, puis appuyez sur Ctrl ou Cmd. Lorsque le pointeur se transforme en icône d'incrustation, relâchez le bouton de la souris.
- En présence de deux éléments liés, pour n'en déplacer qu'un, sélectionnez-le tout en maintenant la touche Alt enfonceée. Faites-le glisser vers l'emplacement souhaité. Si vous souhaitez décaler des éléments sur les pistes cibles seulement, relâchez le bouton de la souris lorsque le pointeur se transforme en icône d'insertion. Si vous souhaitez incruster un autre élément, appuyez sur la touche Ctrl puis, lorsque le pointeur prend la forme d'une icône d'incrustation, relâchez le bouton de la souris.

## Alignement des éléments au moyen de l'option Magnétisme

L'option Magnétisme, qui est activée par défaut, vous permet d'aligner facilement les éléments les uns par rapport aux autres ou par rapport à des points particuliers dans le temps. Vous pouvez déplacer un élément en sélectionnant la fonction Magnétisme. L'élément s'aligne automatiquement sur le bord d'un autre élément, une marque, le début ou la fin de l'échelle de temps ou l'indicateur d'instant présent.

L'alignement par magnétisme permet également de s'assurer qu'un montage par insertion ou incrustation n'a pas été effectué par inadvertance lors du déplacement avec la souris. Lorsque vous faites glisser des éléments, une fenêtre indépendante affiche la distance, en images, sur laquelle vous les avez déplacés. Un nombre négatif indique que vous les avez déplacés vers le début de la séquence.

❖ Choisissez Montage > Magnétisme. Une coche en regard de l'option indique qu'elle est activée.

## Suppression d'un élément dans le montage en mode Rapide ou Expert

La suppression d'un élément d'une séquence n'entraîne pas sa suppression du projet. L'élément reste disponible dans le panneau Actifs du projet.

1. Sélectionnez un ou plusieurs éléments dans le montage en mode Rapide ou Expert. (Tout en maintenant la touche Alt enfonceée, cliquez pour sélectionner uniquement la partie audio ou vidéo d'un élément).
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour supprimer des éléments ou laisser un espace de la même durée (effacement), cliquez sur Modifier > Supprimer.
  - Pour supprimer un élément et combler l'espace résultant (suppression suivie d'un raccord), choisissez Edition > Supprimer et fermer l'espace ou appuyez sur la touche Suppr ou Retour arrière.

**Remarque :** lorsqu'un élément est supprimé du montage en mode Rapide, la transition située après l'élément est également supprimée. Lorsqu'un élément est supprimé du montage en mode Expert, les transitions situées avant et après l'élément sont supprimées.

## Suppression de l'espace vide entre deux éléments dans le montage en mode Expert

La commande Supprimer et fermer l'espace vous permet de supprimer facilement l'espace situé entre deux éléments dans le montage en mode Expert. Vous pouvez également appuyer sur la touche Suppr ou Retour arrière. Les deux techniques permettent de décaler des éléments adjacents pour combler l'espace.

❖ Dans le montage en mode Expert, procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur l'espace vide avec le bouton droit de la souris, puis choisissez Supprimer et fermer l'espace.

- Sélectionnez l'espace que vous souhaitez supprimer, puis appuyez sur la touche Suppr ou Retour arrière.

**Remarque :** si l'espace est petit et difficile à sélectionner, déplacez l'indicateur d'instant présent vers celui-ci, puis cliquez sur le bouton Zoom avant.

## Création d'un élément dupliqué dans le montage en mode Expert

[Haut de la page](#)

Chaque fois que vous faites glisser un élément source depuis le panneau Actifs du projet vers le montage en mode Expert, vous créez une occurrence d'élément. Cette occurrence partage les points d'entrée et de sortie par défaut de l'élément. Si vous supprimez l'élément source dans le panneau Actifs du projet, toutes les occurrences de l'élément sont supprimées dans le montage en mode Expert.

Pour créer des occurrences d'éléments associées à des points d'entrée et de sortie par défaut différents, dupliquez l'élément source dans le panneau Actifs du projet. Si vous supprimez un élément dupliqué dans le panneau Actifs du projet, toutes ses occurrences sont supprimées dans le montage en mode Expert.

1. Dans le panneau Actifs du projet, sélectionnez un élément puis cliquez sur Modifier > Dupliquer.
2. Pour renommer l'élément dupliqué, sélectionnez-le dans le panneau Actifs du projet, et procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez Elément > Renommer et indiquez un nouveau nom.
- Cliquez sur le texte et tapez un nouveau nom.

*vous pouvez également créer un élément dupliqué à l'aide d'un copier-coller, ou en faisant glisser un élément dans le panneau Actifs du projet tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.*

## Affichage de la durée des éléments sélectionnés dans le montage en mode Expert

[Haut de la page](#)

Le panneau d'informations affiche la durée totale de plusieurs éléments sélectionnés dans le montage en mode Rapide ou Expert. Ces informations sont souvent utiles lors du montage d'une séquence. Il est possible, par exemple, que vous souhaitiez trouver de la musique qui s'adapte à une scène ou remplacer certains éléments par un autre métrage.

Si vous sélectionnez des éléments dans le panneau Actifs du projet, le panneau d'informations affiche la durée totale de tous les éléments sélectionnés. Si vous sélectionnez des éléments dans le montage en mode Rapide ou Expert, le panneau d'informations affiche la durée totale de tous les éléments sélectionnés.

La durée est calculée à partir du point d'entrée du premier élément sélectionné jusqu'au point de sortie du dernier élément sélectionné. Si les éléments ne sont pas adjacents dans les pistes, la durée indiquée par le panneau d'informations peut s'avérer plus longue que la durée effective des éléments.

1. Vérifiez que le panneau Infos est visible. Si ce n'est pas le cas, choisissez Fenêtre > Infos.
2. Sélectionnez les éléments souhaités dans le panneau Actifs du projet, dans le montage en mode Rapide ou Expert. Le panneau d'informations affiche le nombre d'éléments sélectionnés et la durée totale de ces éléments.  
*Vous pouvez afficher la durée d'un seul élément dans une info-bulle en plaçant le curseur sur un élément dans le montage en mode Rapide ou Expert.*

## Personnalisation des pistes dans le montage en mode Expert

[Haut de la page](#)

Vous pouvez personnaliser les pistes du montage en mode Expert en fonction des besoins de votre projet.

### Ajout d'une piste au montage en mode Expert

1. Choisissez Montage > Ajouter des pistes.
2. Dans la boîte de dialogue Ajouter des pistes, tapez le nombre de pistes souhaité dans le champ Ajouter pour les pistes audio ou vidéo.
3. Pour définir la disposition des pistes ajoutées, choisissez une option dans le menu déroulant Position pour chaque type de piste ajouté, puis cliquez sur OK.

### Redimensionnement des pistes

Les pistes ont trois tailles préconfigurées : Petites, Moyennes et Grandes. La taille Grandes permet d'afficher les vignettes de l'élément et de régler les effets, tels que l'opacité ou le volume de l'élément. Vous pouvez également redimensionner manuellement les pistes et redimensionner la largeur de la zone des en-têtes des pistes afin qu'elle puisse afficher des noms de pistes longs. Si votre animation contient plusieurs pistes, vous pouvez adapter la taille relative des pistes afin de mettre en valeur les pistes qui vous intéressent.

Par défaut, les noms de piste sont masqués. Pour afficher les noms des pistes, redimensionnez la section de l'en-tête de piste.

### Redimensionnement de la hauteur d'une piste

❖ Dans le montage en mode Expert, procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une piste vide ou cliquez sur celle-ci tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis choisissez

la taille de la piste. Choisissez ensuite entre Petites, Moyennes ou Grandes.

- Dans la zone des en-têtes de pistes du montage en mode Expert, placez le pointeur de la souris entre deux pistes de façon à faire apparaître l'icône du réglage de la hauteur. Ensuite, faites glisser vers le haut ou vers le bas pour redimensionner la piste inférieure (vidéo) ou la piste supérieure (audio).



Modification de la hauteur de piste dans le montage en mode Expert.

#### Redimensionnement de la zone des en-têtes dans le montage en mode Expert

- ❖ Dans le montage en mode Expert, placez le pointeur de la souris sur le bord droit de l'en-tête de piste (à l'endroit où les icônes de pistes sont répertoriées) pour faire apparaître l'icône de redimensionnement. Ensuite, 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.)

#### Attribution d'un autre nom à une piste

1. Dans le montage en mode Expert, cliquez avec le bouton droit sur le nom de piste (par exemple, Vidéo 1) ou cliquez sur celui-ci en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis cliquez sur Renommer.
2. Saisissez le nouveau nom de la piste, puis appuyez sur la touche Entrée ou cliquez en dehors de la zone de texte.

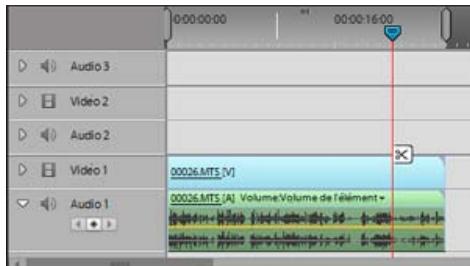
#### Suppression des pistes vides dans le montage en mode Expert

- ❖ Procédez de l'une des manières suivantes :

- Choisissez Montage > Supprimer les pistes vides.
- Cliquez avec le bouton droit sur une piste vide dans le montage en mode Expert ou cliquez sur celle-ci en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis cliquez sur Supprimer les pistes vides.

#### Personnalisation de l'affichage des éléments dans le montage en mode Expert

Vous pouvez afficher les éléments du montage en mode Expert de différentes manières, selon vos préférences ou la nature de la tâche à effectuer. Vous pouvez choisir d'afficher une vignette au début de l'élément. Sinon, vous pouvez afficher une vignette au début et à la fin ou sur toute la durée de l'élément (vue par défaut). Pour une piste audio, vous pouvez choisir d'afficher ou de masquer le signal du contenu audio.



Les boutons de la fonction Définir le style d'affichage vous permettent de définir le mode d'affichage des pistes dans le montage en mode Expert.

L'affichage des vignettes tout au long de la durée de l'élément vous permet de suivre sa progression. Toutefois, ne confondez pas les frontières qui séparent les vignettes avec celles qui séparent les images. Les vignettes correspondent plutôt à un storyboard ou à une esquisse du contenu de l'élément.

- ❖ Cliquez sur le bouton Définir le style d'affichage de la piste vidéo ou sur le bouton Définir le style d'affichage de la piste audio, dans le coin gauche de la piste. Chaque fois que vous cliquez sur ce bouton, le style d'affichage de la piste bascule vers un autre affichage.  
pour afficher des informations détaillées sur le volume lors de l'affichage d'un signal audio dans le montage en mode Expert, augmentez la hauteur de la piste.

Voir aussi



# Création d'une incrustation d'image

## Création d'une incrustation d'image en mode Rapide

## Création d'une incrustation d'image en mode Expert

## Suppression d'une incrustation d'image

Vous pouvez placer un élément vidéo d'une petite image sur un élément vidéo en arrière-plan qui recouvre la totalité de l'écran. On parle d'effet d'incrustation d'image.



Incrustation d'image

**Remarque :** pour plus d'informations sur la superposition d'un élément sur un autre en créant des arrière-plans transparents, consultez la rubrique [A propos de la surimpression et de la transparence](#).

## Création d'une incrustation d'image en mode Rapide

[Haut de la page](#)

1. Placez l'indicateur d'instant présent sur l'élément que vous souhaitez utiliser en arrière-plan dans le montage en mode Rapide.

L'élément sélectionné apparaît dans le panneau Moniteur.

2. Procédez de l'une des manières suivantes :

- A partir du panneau Graphiques, faites glisser une image sur l'élément d'arrière-plan dans le panneau Moniteur. Si nécessaire, réglez la durée de l'incrustation dans la boîte de dialogue Image dans l'image.
- A partir de l'Explorateur Windows, faites glisser un élément ou une image fixe sur l'élément d'arrière-plan dans le panneau Moniteur, puis sélectionnez Image dans l'image. Si nécessaire, réglez la durée de l'incrustation dans la boîte de dialogue.

3. Pour ajuster la position de l'élément surimprimé, faites glisser l'élément vers l'emplacement souhaité dans le panneau Moniteur.

**Remarque :** si l'élément surimprimé est plus long que l'élément d'arrière-plan, il apparaît sur des éléments successifs dans le montage en mode Rapide pendant toute sa durée. L'élément est également surimprimé sur ces éléments pendant la lecture.

## Création d'une incrustation d'image en mode Expert

[Haut de la page](#)

1. Placez l'indicateur d'instant présent sur l'élément que vous souhaitez utiliser en arrière-plan dans le montage en mode Expert.

L'élément sélectionné apparaît dans le panneau Moniteur.

2. Procédez de l'une des manières suivantes :

- A partir du panneau Graphiques, faites glisser une image sur l'élément d'arrière-plan dans le panneau Moniteur.
- A partir de l'Explorateur Windows, faites glisser un élément ou une image fixe sur l'élément d'arrière-plan dans le panneau Moniteur, puis sélectionnez Image dans l'image.
- A partir du panneau Actifs du projet, faites glisser un élément ou une image sur l'élément d'arrière-plan dans le panneau Moniteur, puis sélectionnez Image dans l'image.

3. Pour ajuster la position de l'élément surimprimé, faites glisser l'élément vers l'emplacement souhaité dans le panneau Moniteur.

**Remarque :** si l'élément surimprimé est plus long que l'élément d'arrière-plan, il apparaît sur des éléments successifs dans le montage en mode Expert pendant toute sa durée. L'élément est également surimprimé sur ces éléments au cours de la lecture.

## Suppression d'une incrustation d'image

1. Selon le mode d'affichage, assurez-vous que le montage en mode Rapide ou Expert est actif.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur l'élément surimprimé dans le montage en mode Rapide ou Expert.
3. Sélectionnez Supprimer.

L'élément surimprimé disparaît du montage en mode Rapide (ou Expert) et du panneau Moniteur.



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Association, liaison et désactivation d'éléments

## Association et dissociation d'éléments

### Liaison d'éléments vidéo et audio

### Synchronisation des éléments liés

### Activation et désactivation des éléments

[Haut de la page](#)

## Association et dissociation d'éléments

Vous pouvez associer des éléments dans le montage en mode Rapide ou Expert, de manière à les déplacer, à les désactiver, à les copier ou à les supprimer ensemble. Lorsque vous regroupez un élément lié avec d'autres éléments, les parties audio et vidéo de l'élément lié sont comprises dans le groupe.

- Pour regrouper des éléments, sélectionnez-les et choisissez **Elément > Associer**.
- Pour dissocier des éléments, cliquez sur un élément quelconque du groupe pour sélectionner le groupe, puis choisissez **Elément > Dissocier**.
- Pour sélectionner un élément dans un groupe, appuyez sur Alt tout en cliquant sur un seul élément. Cliquez pour sélectionner des éléments supplémentaires dans un groupe tout en appuyant sur les touches Alt et Maj.

[Haut de la page](#)

## Liaison d'éléments vidéo et audio

La plupart des vidéos contiennent une piste audio. Dans le panneau Actifs du projet, les éléments qui contiennent de la vidéo et du son apparaissent comme un objet unique. Lorsque vous ajoutez l'élément au montage en mode Expert, la vidéo et le son apparaissent sur des pistes séparées. La piste de la vidéo est située juste au-dessus de celle du son.

Les pistes audio et vidéo restent liées. Lorsque vous faites glisser la partie vidéo dans le montage en mode Expert, la piste audio associée se déplace avec elle, et vice versa. C'est pour cette raison que l'on appelle la paire audio/vidéo des *éléments liés*. Dans le montage en mode Expert, le nom des éléments liés est souligné et identifié par un [V] pour vidéo et un [A] pour audio.



Les éléments liés partagent le même nom avec un [V] ou un [A] ajouté, et leur nom est souligné.

Toutes les tâches de montage (telles que le déplacement, le raccord ou la modification de la vitesse d'un élément) agissent sur les deux parties d'un élément lié. Vous pouvez supplanter temporairement le lien en appuyant sur la touche Alt lorsque vous commencez des tâches de montage. Vous pouvez également séparer la partie audio ou vidéo.

## Liaison d'éléments vidéo et audio ou rupture d'un lien

Vous pouvez créer un lien entre un élément audio et un élément vidéo afin qu'ils agissent comme une unité. Lorsque vous sélectionnez, raccordez, scindez, supprimez, déplacez un élément ou en modifiez la vitesse, vous affectez également l'autre élément. Vous pouvez annuler temporairement le lien, si nécessaire. Dans le montage en mode Expert, le nom des éléments liés est souligné et identifié par un [V] pour vidéo et un [A] pour audio.

Pour lier des éléments vidéo et audio, sélectionnez-les en cliquant sur chacun d'eux tout en appuyant sur la touche Maj, puis choisissez Elément > Créer un lien audio et vidéo.

- Pour rompre le lien entre des pistes audio et vidéo, sélectionnez l'élément lié et choisissez Elément > 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 sélectionner des éléments liés individuellement, cliquez dessus tout en appuyant sur la touche Alt. Après avoir sélectionné un élément, vous pouvez le déplacer ou le rogner indépendamment de son élément associé.

*Pour rapidement supprimer un élément audio ou vidéo sans rompre le lien, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur l'élément, puis sélectionnez Supprimer l'audio ou Supprimer la vidéo dans le menu.*

## Suppression de la partie audio ou vidéo d'un élément lié

- Dans le montage en mode Expert, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur l'élément lié, puis choisissez Supprimer l'audio ou Supprimer la vidéo.
  - Tout en appuyant sur la touche Alt, cliquez sur la partie audio ou vidéo pour la sélectionner, puis appuyez sur la touche Suppr ou Retour arrière.
  - Sélectionnez un élément lié, puis choisissez Elément > Rompre le lien audio et vidéo. Sélectionnez alors l'élément souhaité et choisissez Edition > Effacer ou Modifier > Supprimer et fermer l'espace.

Les éléments sont ainsi décalés de façon à remplir l'espace laissé par la suppression.

[Haut de la page](#)

## Synchronisation des éléments liés

Adobe Premiere Elements place automatiquement la vidéo et la bande sonore associée sur des pistes séparées dans le montage en mode Expert. Toutefois, il lie les éléments de manière à ce qu'ils restent synchronisés lorsque vous les raccordez ou que vous les déplacez.

Si vous faites glisser un des éléments non synchronisés tout en maintenant la touche Alt enfoncée, Adobe Premiere Elements affiche leur décalage en nombre d'images en regard du nom de l'élément dans le montage en mode Expert.

Même si vous rompez le lien entre les éléments, Adobe Premiere Elements conserve le décalage en mémoire, et l'affiche de nouveau si vous décidez de recréer le lien. Adobe Premiere Elements peut resynchroniser automatiquement les éléments. Selon les éléments, vous avez le choix entre deux méthodes de synchronisation.

- Dans le montage en mode Expert, cliquez avec le bouton droit de la souris ou en appuyant sur la touche Ctrl sur la valeur de décalage de l'élément à déplacer.

L'élément sur lequel vous avez cliqué avec le bouton droit de la souris ou tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée se déplace ou se modifie pour s'aligner avec l'autre élément, qui reste à sa place.

[Haut de la page](#)

## Activation et désactivation des éléments

Il peut parfois vous être utile de désactiver un élément lorsque vous essayez une nouvelle idée de montage ou si vous souhaitez raccourcir le temps de traitement. La désactivation d'un élément le masque lorsque vous affichez la séquence dans le panneau Moniteur ou que vous exportez la séquence. Vous pouvez toujours déplacer ou modifier un élément désactivé.

- Sélectionnez un ou plusieurs éléments dans le montage en mode Rapide ou Expert, puis cliquez sur Elément >Activer.

La coche en regard de la commande disparaît lorsque vous désactivez un élément. L'élément apparaît estompé dans le montage en mode Rapide et Expert.

# Utilisation de marques d'élément et de montage

## Marques d'élément et de montage

### Ajout de marques d'élément et de montage

### Insertion de commentaires, d'informations de chapitre ou de liens URL dans une marque de montage

### Recherche, déplacement et suppression de marques

### Accès à une marque d'élément ou de montage dans le montage en mode Expert

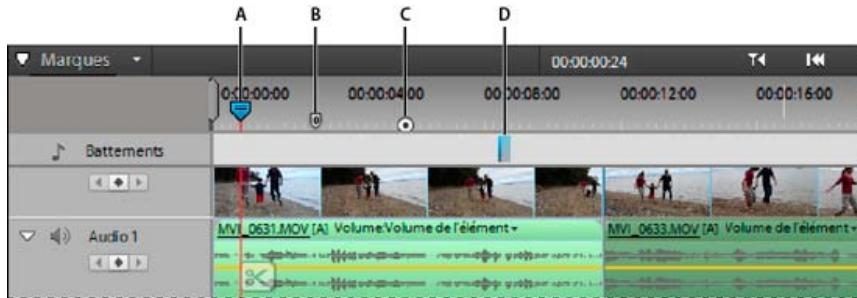
[Haut de la page](#)

## Marques d'élément et de montage

Vous pouvez placer des marques pour signaler des points importants dans un élément ou une séquence. Les marques vous aident à positionner, organiser et synchroniser les éléments. Elles vous permettent même d'ajouter des commentaires au montage en mode Expert.

Une séquence ou un élément peut contenir jusqu'à 100 marques numérotées (de 0 à 99). En outre, ils peuvent contenir un nombre illimité de marques non numérotées. Vous pouvez également ajouter des marques de menu à utiliser lors de la création d'un menu de disque dans Adobe Premiere Elements.

L'utilisation de marques d'élément et de montage s'apparente à celle des points d'entrée et de sortie. Toutefois, les points d'entrée et de sortie matérialisent le début et la fin d'un élément. Les marques ne servent que de référence et n'ont aucune incidence sur les éléments de la séquence finale.



Marques dans le montage en mode Expert

**A.** Marque de montage **B.** Marque de menu **C.** Menu Marques **D.** Marqueur de temps

**Remarque :** le bouton *Détecter les temps* crée des marques au niveau des principaux temps de votre piste audio de sorte que vous puissiez synchroniser les éléments avec ces temps.

Les marques que vous ajoutez à un élément placé dans une séquence apparaissent uniquement dans cette occurrence de l'élément. Les marques que vous ajoutez à un élément source apparaissent dans chaque occurrence de l'élément que vous ajoutez ultérieurement à la séquence. L'ajout de marques à un élément source n'affecte pas les occurrences de l'élément déjà présent dans une séquence.

Lorsque vous sélectionnez un élément dans le panneau Actifs du projet, le panneau Moniteur affiche les marques d'élément uniquement dans l'élément.

Lorsque vous sélectionnez un élément dans le montage en mode Expert, il n'affiche que les marques de montage. Les marques d'élément apparaissent sous la forme d'icônes à l'intérieur de l'élément dans le montage en mode Expert. Toutefois, les marques de montage apparaissent dans l'échelle de temps.

**Remarque :** pour plus d'informations sur l'ajout, le déplacement et la suppression de marques dans un élément ou une séquence, consultez la rubrique *Utilisation de marques d'élément et de montage* de l'Aide d'Adobe Premiere Elements.

[Haut de la page](#)

## Ajout de marques d'élément et de montage

Vous pouvez ajouter des marques à un élément dans le panneau Actifs du projet, à une occurrence d'élément dans le montage en mode Expert, ou à l'échelle de temps. Il existe deux types de marques : les marques d'élément et les marques de montage.

En règle générale, vous ajoutez des marques d'élément pour isoler les points importants de l'élément en question (par exemple, pour repérer une action ou un son en particulier). Par ailleurs, vous ajoutez des marques de montage sur l'échelle de temps pour baliser des scènes, des emplacements pour les titres ou d'autres points significatifs de la séquence. Les marques de montage peuvent également contenir des commentaires et des URL associées à des pages Web.

Vous pouvez numérotter des marques ou utiliser des marques non numérotées. Utilisez les marques numérotées si vous envisagez d'utiliser plusieurs marques. La numérotation des marques s'avère utile, si, par exemple, vous décidez de passer de la marque n° 5 à la marque n° 40. La manipulation sera d'autant plus rapide. Vous ne pouvez pas en faire de même avec les marques non numérotées. Il vous faut passer par des

marques adjacentes.

De plus, la numérotation simplifie le référencement des marques utilisées pour l'enregistrement des commentaires. Par exemple, vous pouvez enregistrer des commentaires destinés à un collègue, tels que « vérifiez la couleur au niveau de la marque 12 » ou « voir commentaires à la marque 42 ».

## Ajout d'une marque à un élément source ou à une occurrence d'élément

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour ajouter une marque à un élément source, double-cliquez sur l'élément dans le panneau Actifs du projet.
- Pour ajouter une marque à une occurrence d'élément, double-cliquez sur l'élément dans le montage en mode Expert.

L'élément s'ouvre dans la fenêtre Prévisualisation.

2. Placez l'indicateur d'instant présent de la fenêtre Prévisualisation sur l'image dans laquelle vous souhaitez définir la marque.

3. Choisissez Élément > Définir une marque d'élément, puis sélectionnez Non numéroté, Marque numérotée disponible suivante ou Autre marque numérotée.

4. Si vous choisissez Non numéroté, saisissez un nombre dans le champ Définir une marque numérotée, puis cliquez sur OK.

Si vous avez ajouté la marque à l'élément source, celle-ci est enregistrée dans l'élément et apparaît dans toutes les occurrences de l'élément placées par la suite dans le montage en mode Expert.

Si vous avez ajouté la marque à l'occurrence d'élément, celle-ci n'est visible que dans cette occurrence dans le montage en mode Expert.

## Ajout d'une marque au montage en mode Expert

1. Cliquez sur un espace libre dans une piste vidéo ou audio du montage en mode Expert. Le montage en mode Expert devient actif et tout élément précédemment sélectionné ne l'est plus.

2. Placez l'indicateur d'instant présent du montage en mode Expert sur l'image sur laquelle vous souhaitez apposer la marque.

3. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée dans l'échelle de temps ou le panneau Moniteur, ou sélectionnez Montage > Définir la marque de montage, puis choisissez l'une des options suivantes :

**Non numérotée** Définit une marque non numérotée.

**Marque numérotée disponible suivante** Définit une marque numérotée à l'aide du numéro le plus bas inutilisé.

**Autre marque numérotée** Ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez spécifier un nombre compris entre 0 et 99.

*Vous pouvez insérer des marques au cours de la lecture d'une séquence ou d'un élément. Il vous suffit de cliquer sur l'icône Définir une marque non numérotée dans le panneau Moniteur, ou d'appuyer sur la touche astérisque au niveau des emplacements à marquer.*

La marque devient visible sur l'échelle de temps du montage en mode Expert, au niveau de l'emplacement de l'indicateur d'instant présent.

---

## Insertion de commentaires, d'informations de chapitre ou de liens URL dans une marque de montage

[Haut de la page](#)

Non seulement les marques de montage indiquent les images importantes d'une séquence, mais elles contiennent également les commentaires, les numéros de chapitres ou les URL. Vous pouvez inclure des commentaires, des numéros de chapitre ou des liens Web uniquement dans les marques de montage, et non dans les marques d'élément.

Si vous décidez d'importer votre séquence dans Adobe® Encore®, vous pouvez utiliser des marques de montage pour spécifier les liens de chapitres. Encore convertit automatiquement les marques de montage avec du texte ou des numéros dans le champ Chapitre en points de chapitre. Le programme place également le contenu du champ Commentaire dans le champ Description du point de chapitre.

Pour votre séquence en ligne, si vous êtes en mesure de concevoir une page Web basée sur des cadres, utilisez les marques de montage pour modifier les autres sections de la page Web.

Les marques de montage peuvent spécifier une URL et un cadre spécifique d'une page Web. Lorsque vous chargez la séquence dans une page Web basée sur des cadres, le navigateur affiche chaque lien spécifié dans le cadre associé.

Ainsi, lors de la lecture de la séquence, votre page Web peut changer dès qu'une nouvelle marque est atteinte. Par exemple, dans une page Web consacrée à votre famille, vous pouvez, lors de la lecture de votre film de vacances, remplir les autres cadres de votre page avec des commentaires et des images fixes de vos vacances. Cette technique avancée nécessite une planification soigneuse, de manière à coordonner les cadres avec le contenu. Vous devez exporter la séquence en utilisant un type de fichier qui prend en charge les marques Web : QuickTime ou Windows Media.

Vous pouvez définir les marques de sorte qu'elles soient plus longues en durée qu'une image. Dans le montage en mode Expert, le côté droit de l'icône d'une marque de montage s'étend pour en indiquer la durée.

1. Dans l'échelle de temps du montage en mode Expert, double-cliquez sur une marque de montage pour ouvrir la boîte de dialogue Marque.

2. Procédez de l'une des manières 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 sélectionner, entrez une nouvelle valeur et appuyez sur la touche Entrée.

- Pour créer un point de chapitre pour Adobe Encore, entrez le nom ou le numéro du chapitre dans la zone Chapitre.
  - Pour créer un lien Web, entrez l'adresse Web et le numéro de l'image dans les zones URL et Image cible. Le numéro de l'image doit correspondre à une image de la page Web contenant la séquence.
3. Pour entrer des commentaires ou spécifier des options relatives à d'autres marques de montage, cliquez sur Précédente ou sur Suivante.
4. Répétez les étapes 1 et 3 jusqu'à ce que vous ayez terminé de modifier les marques de montage, puis cliquez sur OK.

## Recherche, déplacement et suppression de marques

[Haut de la page](#)

Vous pouvez faire glisser des marques dans le montage en mode Expert. Pour modifier les marques d'élément de la séquence, ouvrez une occurrence de l'élément dans la fenêtre Prévisualisation et apportez les modifications. Vous ne pouvez pas manipuler les marques d'élément directement dans le montage en mode Expert.

Les marques de montage ne sont d'aucune façon attachées aux images qu'elles marquent. Lorsque vous insérez un élément, les marques de montage existantes conservent leur position d'origine sur l'échelle de temps. Toutefois, les marques d'éléments se décalent avec l'élément.

### Déplacement d'une marque

❖ Sur l'échelle de temps du montage en mode Expert, faites glisser la marque vers une nouvelle position. Tout déplacement au-delà de l'un des bords de l'échelle de temps la fait défiler.

**Remarque :** *il est impossible de déplacer une marque d'élément dans le montage en mode Expert. Vous devez ouvrir l'élément dans la fenêtre Prévisualisation et faire glisser la marque sur l'échelle de temps de la fenêtre Prévisualisation.*

### Suppression d'une marque de montage

1. Dans le montage en mode Expert, placez l'indicateur d'instant présent sur la marque de montage.

*Pour placer avec précision l'indicateur d'instant présent sur une marque, effectuez un zoom avant complet sur l'échelle de temps de sorte que vous puissiez voir sa position exacte ou cliquez sur Montage > Atteindre la marque de montage, puis choisissez l'option Suivante, Précédente ou Numérotée dans le menu.*

2. Choisissez Montage > Effacer la marque de montage, puis choisissez une option dans le menu.

**Marque de montage sur l'indicateur d'instant présent** Supprime la marque de montage à l'instant présent. (Si cette option n'est pas disponible, c'est que vous n'avez pas placé avec précision l'indicateur d'instant présent sur la marque.)

**Toutes les marques** Cette option supprime toutes les marques de montage de la séquence.

**Numérotée** Supprime une marque de montage numérotée de la liste des marques numérotées.

**Remarque :** *vous ne pouvez pas supprimer une marque de montage en l'éloignant de l'échelle de temps.*

### Suppression d'une marque d'élément

1. Sélectionnez l'élément dans le montage en mode Expert.

2. Placez l'indicateur d'instant présent sur la marque d'élément.

*Pour placer avec précision l'indicateur d'instant présent sur une marque, effectuez un zoom avant complet sur l'échelle de temps de manière à ce que vous puissiez voir son emplacement précis. Sinon, cliquez sur Elément > Atteindre la marque d'élément, puis choisissez l'option Suivante, Précédente ou Numérotée dans le menu.*

3. Choisissez Elément > Effacer une marque d'élément, puis choisissez une option dans le menu :

**Marque actuelle** Supprime la marque à l'instant présent. (Si cette option n'est pas disponible, c'est que vous n'avez pas placé avec précision l'indicateur d'instant présent sur la marque).

**Toutes les marques** Supprime toutes les marques d'élément de l'élément.

**Numérotée** Supprime une marque d'élément numérotée de la liste de toutes les marques numérotées.

### Effacement de toutes les marques

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour effacer toutes les marques d'un élément, sélectionnez ce dernier dans le montage en mode Expert.
- Pour effacer toutes les marques de montage en mode Expert, assurez-vous qu'aucun élément n'est sélectionné dans la séquence.

2. Cliquez soit sur Elément > Effacer une marque d'élément > Toutes les marques ou sur Montage > Effacer la marque de montage > Toutes les marques.

## Accès à une marque d'élément ou de montage dans le montage en mode Expert

[Haut de la page](#)

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour atteindre une marque d'élément dans un élément, sélectionnez l'élément dans le montage en mode Expert.
- Pour atteindre une marque de montage dans une séquence, vérifiez qu'aucun élément n'est sélectionné dans le montage en mode Expert.

2. Choisissez Elément > Atteindre la marque d'élément ou Montage > Atteindre la marque de montage, puis choisissez Suivante, Précédente ou Numérotée dans le menu.

*Pour faciliter le positionnement des éléments sur une marque, vérifiez que la commande Magnétisme est sélectionnée dans le menu du panneau Montage. (Une coche en regard de la commande indique qu'elle est sélectionnée.) Les éléments s'alignent alors avec les marques lorsque vous les faites glisser vers le montage en mode Expert.*



# Prévisualisation de séquences

## Prévisualiser une séquence dans le panneau Moniteur

### Prévisualisation en mode plein écran

### Prévisualisation sur un écran de télévision

### Rendu d'une zone à prévisualiser

### Suppression des fichiers de prévisualisation

[Haut de la page](#)

## Prévisualiser une séquence dans le panneau Moniteur

Vous pouvez prévisualiser tout ou partie d'une séquence à tout moment dans le panneau Moniteur. Pour prévisualiser une séquence, Adobe Premiere Elements doit d'abord préparer les éléments sur toutes les pistes en vue de l'affichage et de l'application des réglages d'effets, de trajectoire, d'opacité et de volume. La qualité vidéo et la fréquence d'images sont ajustées dynamiquement pour que vous puissiez prévisualiser la séquence en temps réel. Les séquences utilisant uniquement des coupes entre les éléments sont généralement prévisualisées en qualité et fréquence d'images normales. Il se peut que vous deviez effectuer le rendu des séquences complexes (qui comprennent des effets et des parties vidéo à calques) pour pouvoir les prévisualiser.



**A.** Instant présent **B.** Commandes de lecture

❖ Procédez de l'une des manières suivantes dans le panneau Moniteur :

- Pour prévisualiser la séquence, cliquez sur le bouton Lecture ou appuyez sur la barre d'espace.

**Remarque :** pour définir l'indicateur d'instant présent au début de la séquence, appuyez sur la touche Origine.

- Pour modifier la qualité de lecture, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée à l'intérieur du panneau Moniteur. Sélectionnez Qualité de lecture > Qualité élevée. L'utilisation du processeur et la consommation de mémoire RAM de votre ordinateur augmentent lorsque vous sélectionnez le paramètre Qualité élevée.
- Pour interrompre la prévisualisation, cliquez sur le bouton Pause ou appuyez sur la barre d'espace.
- Pour contrôler la vitesse de la prévisualisation, faites glisser le curseur du variateur vers la droite. Plus l'élément est lu rapidement, plus vous devez faire glisser le curseur du variateur.
- Pour lire en sens inverse, faites glisser le curseur du variateur vers la gauche. Plus l'élément est rembobiné rapidement, plus vous devez faire glisser le curseur du variateur.
- 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.

en maintenant la touche Maj enfoncee.

- Pour atteindre une autre image, cliquez sur l'affichage temporel actuel, puis tapez une nouvelle heure. (Les deux-points ou les points-virgules ne sont pas obligatoires. Sachez toutefois qu'Adobe Premiere Elements interprète les nombres inférieurs à 100 comme des images).
- Pour atteindre la fin de l'élément précédent (point de découpe ou de montage), cliquez sur le bouton Atteindre le point de montage précédent.
- Pour atteindre le début de l'élément suivant, cliquez sur le bouton Atteindre le point de montage suivant.

### Prévisualisation d'un élément du montage en mode Rapide.

❖ Double-cliquez sur l'élément dans le montage en mode Rapide.

### Défilement du montage en mode Rapide pendant la prévisualisation

Vous pouvez définir une option pour que le montage en mode Expert défile automatiquement de droite à gauche, lorsqu'une séquence dépasse le montage visible à l'écran. Ainsi, il n'est pas nécessaire d'effectuer un zoom arrière pour voir la séquence dans son intégralité.

1. Sous Windows®, sélectionnez Modifier > Préférences > Général. Sur Mac® OS, sélectionnez Adobe Premiere Elements 11 > Préférences > Général.
2. Choisissez une option dans le menu Défilement automatique de lecture du montage.  
**Sans défilement** Ne fait pas défiler le montage en mode Expert.

**Défilement des pages** Fait défiler la section visible du montage en mode Expert page par page.

**Défilement régulier** Fait défiler le montage en mode Expert tandis que l'indicateur de temps présent reste au centre du montage visible.

### Affichage des zones admissibles dans le panneau Moniteur

Vous pouvez afficher des marges admissibles (guides) dans le panneau Moniteur pour déterminer si votre projet contient du texte ou des objets en dehors de la zone admissible. Si tel est le cas, il se peut que ces éléments soient tronqués lorsqu'ils sont lus sur certains écrans. Objets de référence uniquement, les marges admissibles n'apparaissent pas dans les prévisualisations et sont exclues de l'exportation.



Zones admissibles dans le panneau Moniteur

**A.** Marge admissible pour l'action **B.** Marge admissible du titre

❖ Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee dans le panneau Moniteur, puis choisissez Marges admissibles. Une coche apparaît en regard du nom pour indiquer que les marges de zones admissibles sont activées.

*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.*

[Haut de la page](#)

### Prévisualisation en mode plein écran

Pour voir en détail un élément ou une séquence, prévisualisez-les en mode plein écran. Dans ce mode, la vidéo remplit l'écran de l'ordinateur, ce qui permet de se représenter les éléments et les séquences sur un écran de télévision. Les prévisualisations en mode plein écran vous permettent également de partager aisément votre travail avec les personnes qui se trouvent dans la même pièce que vous.

### Prévisualisation d'une séquence en mode plein écran

❖ Cliquez sur le bouton Lire en mode plein écran dans le coin supérieur droit de l'application. Le panneau de prévisualisation remplit l'écran et la lecture commence automatiquement.

### Pause, inversion et avance d'une prévisualisation en mode plein écran

Outre la lecture et la pause d'une prévisualisation en mode plein écran, vous pouvez inverser ou avancer par incrément d'images seules.

1. Pour afficher la barre de contrôle, placez le pointeur en bas de l'écran.



En prévisualisation plein écran, déplacez le curseur sur l'écran pour afficher les commandes du lecteur.

2. Cliquez sur les boutons Pause, Image précédente ou Image suivante.

### Sortie du mode plein écran

1. Pour afficher la barre de contrôle, placez le pointeur en bas de l'écran.
2. A droite de la barre de contrôle, cliquez sur Quitter.

---

## Prévisualisation sur un écran de télévision

[Haut de la page](#)

Vous pouvez prévisualiser la séquence sur un écran de télévision ou un écran vidéo en utilisant de nombreux caméscopes ou convertisseurs analogiques-numériques (numériseurs). La boîte de dialogue Réglages du projet contient des options qui permettent la prévisualisation par le biais d'un périphérique DV. Il est important d'avoir configuré le matériel correctement avant de choisir ces réglages.

**Remarque :** assurez-vous que l'écran de télévision ou l'écran vidéo est connecté au caméscope ou au convertisseur analogique-numérique. En outre, assurez-vous que le périphérique est correctement connecté à l'ordinateur, généralement via un port IEEE 1394. En outre, réglez le matériel de sorte que la sortie analogique audio et vidéo soit affichée sur l'écran. Certains matériels détectent un moniteur automatiquement, tandis que d'autres nécessitent la sélection d'une commande de menu. (Pour plus d'informations, consultez la documentation livrée avec le matériel).

1. Choisissez Edition > Réglages du projet > Général, puis cliquez sur le bouton Réglages de lecture.
2. Dans la section Lecture en temps réel, sélectionnez ces options :
  - Sélectionnez l'option Affichage de la Vidéo sur le bureau lors de la lecture si vous souhaitez prévisualiser la séquence par le biais du panneau Moniteur et de votre écran de télévision. Désélectionnez cette option si la lecture sur le panneau Moniteur est saccadée.
  - Choisissez l'option Matériel externe correspondant au caméscope ou au convertisseur analogique-numérique utilisé pour piloter votre téléviseur.
  - Pour l'option Conversion du rapport L/H, choisissez Matériel (si pris en charge).
  - Choisissez Son du matériel externe pour contrôler le son ainsi que la vidéo sur le téléviseur. Cette option conserve la synchronisation entre l'audio et la vidéo lors de la lecture.

**Remarque :** la lecture en temps réel permet de lire instantanément des prévisualisations avec la qualité de rendu d'un film finalisé. Grâce à la technique du montage sans rendu, vous pouvez revenir immédiatement sur vos choix de montage et faire des essais plus librement. Pour obtenir les meilleures fréquences d'images à la lecture, utilisez un ordinateur équipé d'un processeur Pentium® 4 cadencé à 3 GHz ou un supérieur.

3. Dans la section Export, pour Matériel externe, choisissez si vous voulez exporter sur le périphérique spécifié. Cette option n'a pas d'incidence sur la lecture.
4. Dans la section Mode d'affichage du bureau, choisissez Effets GPU accélérés si votre carte vidéo prend en charge DirectX®. Dans le cas contraire, choisissez Compatible ou Standard pour obtenir les meilleurs résultats de lecture sur votre système.
5. Conservez les autres réglages de lecture tels quels dans Adobe Premiere Elements, puis cliquez sur OK.
6. Dans la boîte de dialogue Réglages du projet, cliquez sur OK.

---

## Rendu d'une zone à prévisualiser

[Haut de la page](#)

Les séquences plus complexes et les films instantanés (qui comprennent des effets et des composants audio et vidéo à calques) nécessitent un temps de traitement plus long pour être affichés correctement. Si Adobe Premiere Elements ne peut pas afficher une zone en vitesse et qualité optimales, une fine ligne rouge s'ajoute sur l'échelle de temps du montage en mode Expert.

Pour prévisualiser l'une de ces zones, effectuez-en d'abord le rendu. Le rendu traite les calques et les effets, puis enregistre la prévisualisation résultante dans un fichier utilisable chaque fois que vous prévisualisez cette section de la séquence dans Adobe Premiere Elements. Une fois rendue, une section ne nécessite pas de nouveau rendu si elle n'est pas modifiée. (Dans le montage en mode Expert, les zones rendues sont identifiées par une ligne verte).

**Remarque :** si vous apportez des changements significatifs à une zone rendue, le fichier de prévisualisation n'est plus utile et la ligne verte devient rouge. Pour prévisualiser des effets complexes à la fréquence d'images maximale, vous devrez faire un nouveau rendu de la zone. Vous désignez la zone qui doit faire l'objet d'un rendu à l'aide de la barre de la zone de travail dans le montage en mode Expert.

## Définition de la zone de rendu

- Faites glisser la zone centrale texturée de la barre de la zone de travail au-dessus du segment que vous souhaitez prévisualiser. Vérifiez que vous déplacez la barre de la zone de travail à partir de sa zone centrale ; sinon, déplacez l'indicateur d'instant présent.
- Si la zone centrale texturée n'est pas visible, faites glisser la barre de la zone de travail tout en maintenant la touche Alt enfoncée au-dessus du segment que vous souhaitez prévisualiser.
- Placez l'indicateur d'instant présent, puis appuyez sur les touches Alt + [ pour définir le début de la zone de travail.
- Placez l'indicateur d'instant présent, puis appuyez sur les touches Alt + ] pour définir la fin de la zone de travail.
- Double-cliquez sur la barre de la zone de travail tout en maintenant la touche Alt enfoncée pour la redimensionner à la largeur de la séquence.
- Double-cliquez 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.

*Placez 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.*

## Rendu d'une prévisualisation

❖ Définissez la barre de la zone de travail sur la zone à prévisualiser, puis cliquez sur le bouton Rendu ou sélectionnez Montage > Rendu de la zone de travail. (Le temps de rendu dépend des ressources de votre système et de la complexité du segment.)

*Vous pouvez également effectuer le rendu d'une prévisualisation en définissant la barre de la zone de travail et en appuyant sur la touche Entrée (Windows) or Origine (Mac).*

---

## Suppression des fichiers de prévisualisation

[Haut de la page](#)

Lorsque vous lisez une séquence, Adobe Premiere Elements combine les pistes et les effets d'arrière-plan, tout en lisant la séquence résultante dans le panneau Moniteur.

Si vous effectuez un rendu, Adobe Premiere Elements crée des fichiers de prévisualisation et les enregistre sur votre disque dur. Une fois le rendu effectué, Adobe Premiere Elements n'a pas besoin de retraiter les pistes et les effets et peut lire directement les fichiers de prévisualisation. De même, les fichiers de prévisualisation peuvent vous faire gagner du temps lorsque vous exportez la séquence définitive, car Adobe Premiere Elements peut utiliser les informations stockées dans ces fichiers au lieu d'effectuer un nouveau rendu.

❖ Avec le montage actif en mode Expert ou Rapide, cliquez sur Montage > Supprimer les fichiers rendus. Lorsque vous y êtes invité, cliquez sur OK.

**Remarque :** il est important de supprimer les fichiers de prévisualisation à l'aide de la commande Supprimer les fichiers de rendu plutôt que de les supprimer directement dans Windows. Les projets font référence aux fichiers de prévisualisation de la même façon qu'aux médias sources. Si vous déplacez ou supprimez des fichiers de prévisualisation sans l'aide de cette commande, la prochaine fois que vous ouvrirez le projet, Adobe Premiere Elements vous demandera de localiser les fichiers.

Voir aussi



# Montage d'éléments

**Réseaux et supports amovibles avec vidéo numérique**

Résolution des problèmes (23 septembre 2013)

# Stabilisation du métrage vidéo avec l'effet Stabilisation des tremblements

Utilisez l'effet Stabilisation des tremblements pour stabiliser les secousses d'un métrage vidéo. La stabilisation des tremblements élimine l'instabilité induite par les mouvements de la caméra et permet de transformer un métrage avec tremblements en une vidéo parfaitement fluide et stable.

L'effet Stabilisation des tremblements est disponible en modes Rapide et Expert. Cependant, pour de meilleurs résultats, il est préférable de l'utiliser en mode Expert. En effet, les options avancées du mode Expert permettent d'affiner les résultats que vous obtenez avec l'effet.

Il est recommandé de travailler sur de petites portions de l'élément qui présentent des tremblements indésirables puis d'appliquer l'option Stabilisation des tremblements. Vous pouvez découper ou scinder un élément pour le diviser en petites sections.

Pour savoir comment découper un élément, voir [Découpage des éléments](#). Pour savoir comment fractionner un élément, voir [Montages couplés](#)

## [Application de l'effet Stabilisation des tremblements en mode Rapide](#)

## [Application de l'effet Stabilisation des tremblements en mode Expert](#)

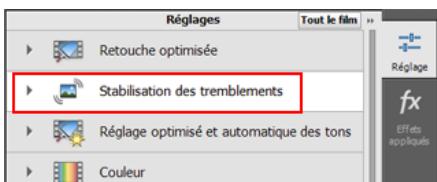
### [Paramètres de l'image vidéo](#)

### [Recommandations relatives à l'utilisation de la Stabilisation des tremblements](#)

[Haut de la page](#)

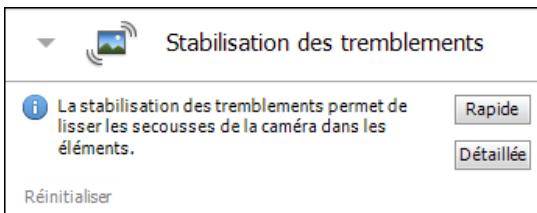
## Application de l'effet Stabilisation des tremblements en mode Rapide

1. Cliquez sur Rapide pour passer en mode d'édition Rapide. Dans le montage, sélectionnez l'élément vidéo sur lequel appliquer la stabilisation des tremblements.
2. Cliquez sur Réglage pour ouvrir le panneau Réglages. Cliquez sur Stabilisation des tremblements.



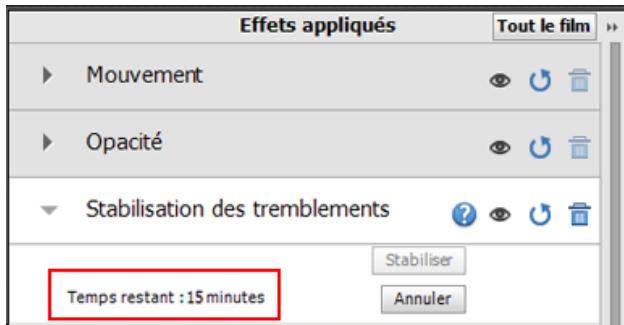
Option Stabilisation des tremblements dans le panneau Réglages

3. Selon vos besoins, sélectionnez un mode pour exécuter la stabilisation des tremblements :
  - **Rapide** : choisissez ce mode si vous souhaitez analyser rapidement un élément et stabiliser les secousses. Ce mode permet des performances optimales car il n'analyse pas toutes les images. Il prend moins de temps, mais le résultat final est de moindre qualité.
  - **Détaillé** : choisissez ce mode pour analyser chaque image et obtenir de meilleurs résultats. Le mode Détailé prend plus de temps.



Modes Rapide et Détailé

4. Le panneau Effets appliqués est ouvert et l'effet Stabilisation des tremblements est ajouté comme l'un des effets.



*Stabilisation des tremblements en cours – Temps restant*

Pendant le traitement des images par l'effet de stabilisation, vous pouvez continuer à travailler sur le projet.

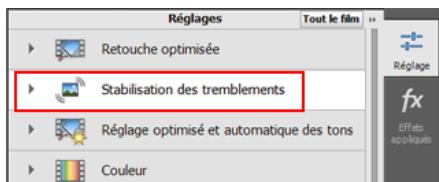
5. Cliquez sur Annuler pour arrêter le traitement des images. Cliquez sur Stabiliser pour relancer le traitement.

[Haut de la page](#)

## Application de l'effet Stabilisation des tremblements en mode Expert

Il est recommandé de passer en mode Expert pour appliquer la stabilisation des tremblements sur un élément vidéo. Vous pouvez ainsi configurer les options avancées disponibles dans ce mode afin d'améliorer la suppression des tremblements de l'élément.

1. Cliquez sur l'onglet Expert pour basculer en mode Expert. Pour stabiliser le mouvement d'un élément vidéo particulier, sélectionnez l'élément dans le montage.
2. Cliquez sur Réglage pour ouvrir le panneau Réglages. Cliquez sur Stabilisation des tremblements.



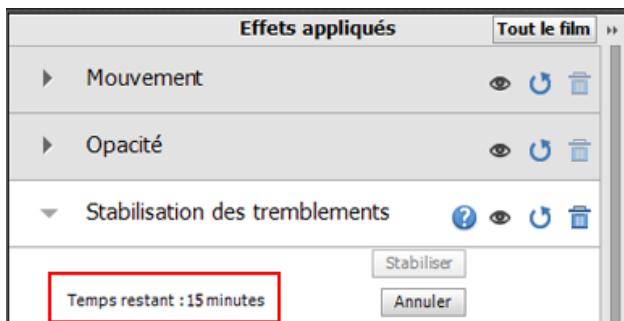
*Option Stabilisation des tremblements dans le panneau Réglages*

3. Cliquez sur Rapide ou Détailé pour sélectionner le mode de stabilisation des tremblements. Consultez la section [Application de la stabilisation des tremblements en mode Rapide](#) pour plus d'informations sur ces modes.



*Modes Rapide et Détailé*

4. Le panneau Effets appliqués est ouvert et l'effet Stabilisation de tremblements est ajouté comme l'un des effets.



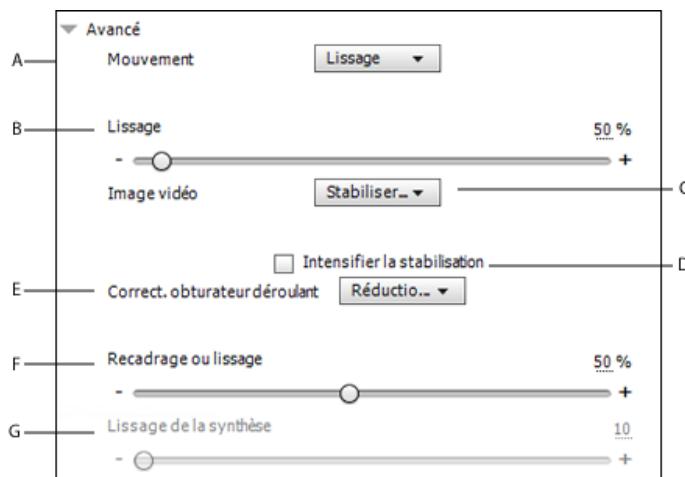
Pendant le traitement des images par l'effet de stabilisation, vous pouvez continuer à travailler sur le projet.

5. Cliquez sur Avancé pour afficher les options avancées disponibles. Sélectionnez des options pour éviter le recadrage extrême ou pour régler d'autres paramètres.



Options avancées – Stabilisation des tremblements

Les options disponibles dans l'onglet Avancé s'affichent. Configurez ces options pour affiner l'effet de stabilisation des tremblements appliqué sur vos éléments vidéo.



- Mouvement : contrôle le résultat escompté pour le métrage. Lissage : conserve le mouvement initial de la caméra, mais en améliore la fluidité. Lorsque cette option est sélectionnée, le lissage est activé afin de contrôler la fluidité du mouvement. Aucune animation : cette option tente d'éliminer tout mouvement de caméra du film. Ce paramètre est utilisé pour le métrage dont au moins une partie du sujet principal reste dans l'image pour toute la plage en cours de stabilisation.
- Lissage : utilisez le curseur pour augmenter ou réduire le lissage de l'élément vidéo. Plus la valeur est faible, plus elle se rapproche du mouvement initial de la caméra. A l'inverse, une valeur élevée accentue la fluidité. Si vous définissez une valeur supérieure à 100, un recadrage supplémentaire de l'image est nécessaire. Cette option est activée lorsque Résultat est défini sur Lissage.
- Image vidéo : définit la façon dont les images vidéo sont stabilisées. Voir [Paramètres de l'image vidéo](#) pour obtenir plus d'informations.
- Intensifier la stabilisation : une fois sélectionné, l'effet Stabilisation des tremblements recommence à rechercher les éléments à suivre. Lorsque vous sélectionnez cette option, une opération d'analyse et de correction est initiée sur l'élément. L'analyse est lente mais produit de meilleurs résultats.
- Correct. obturateur déroulant : la stabilisation corrige automatiquement l'ondulation associée à un métrage à obturation déroulante stabilisé. Le paramètre par défaut est Réduction automatique. Utilisez l'option Réduction améliorée si le métrage contient des ondulations plus importantes.
- Recadrage et lissage : lors d'un recadrage, cette option détermine le compromis entre lissage et mise à l'échelle du rectangle de recadrage lorsqu'il se déplace sur l'image stabilisée. Les valeurs plus faibles garantissent un lissage plus important. Cependant, une plus grande partie de l'image est visualisée. Lorsque la valeur est définie sur 100 %, le résultat est identique à celui obtenu avec l'option Stabiliser uniquement et un recadrage manuel. Voir [Définition de l'image vidéo](#) pour obtenir plus d'informations sur l'option Stabiliser uniquement.
- Lissage de la synthèse : cette option sélectionne la quantité de contour progressif des éléments synthétisés. Elle est disponible uniquement si vous utilisez l'image vidéo pour Stabiliser, Synthétiser les contours. Elle est activée uniquement lorsque vous utilisez l'option de cadrage « Stabiliser, Synthétiser les contours ». Utilisez l'option de contour progressif pour lisser les bords au niveau desquels les pixels synthétisés se raccordent à l'image d'origine. Voir [Définition de l'image vidéo](#) pour obtenir plus d'informations sur l'option Stabiliser, Synthétiser les contours.

Cliquez sur Annuler pour annuler l'application de l'effet sur l'élément. Cliquez de nouveau sur Stabiliser pour recommencer à stabiliser l'élément.

## Paramètres de l'image vidéo

L'option Image vidéo contrôle la manière dont le bord apparaît dans un résultat de stabilisation. Vous pouvez définir l'une des options suivantes :

- Stabiliser uniquement : affiche toute l'image, y compris les bords mobiles. Cette option indique la quantité de travail réalisée pour stabiliser l'image ; les résultats sont clairement visibles autour des bords.
- Stabiliser, Recadrer : recadre les bords mobiles sans effectuer de mise à l'échelle.
- Stabiliser, Recadrer, Echelle auto (par défaut) : recadre les bords mobiles et redimensionne l'image pour remplir le cadre.
- Stabiliser, Synthétiser les contours : remplit l'espace inoccupé créé par les bords mobiles par du contenu issu d'images antérieures et postérieures.

[Haut de la page](#)

## Recommandations relatives à l'utilisation de la Stabilisation des tremblements

- La stabilisation des tremblements est une opération intense et longue. Vous pouvez continuer à utiliser l'application pendant le traitement, mais elle sera plus lente à réagir. Une fois la stabilisation des tremblements terminée, l'application revient à son état normal. Il est recommandé de commencer par identifier les parties instables du métrage, puis de fractionner ce dernier pour en extraire lesdites parties instables sur lesquelles vous appliquerez l'effet de stabilisation.
- Si vous êtes dans la vue Expert, essayez tout d'abord le mode Rapide. Ce mode est plus rapide mais peut présenter un recadrage indésirable dans la sortie. Si le résultat ne vous satisfait pas, recommencez l'opération en mode Détailé. Pour obtenir de meilleurs résultats, activez l'option Intensifier la stabilisation sous la section Avancé du mode Détailé.
- Vérifiez que les paramètres du projet et les paramètres de l'élément correspondent toujours.
  - Dans certains cas, l'élément est incohérent avec le projet actuel mais correspond aux paramètres prédéfinis de l'un des projets de l'application. Dans ce cas, la stabilisation des tremblements nécessite que les dimensions de l'élément correspondent aux paramètres du projet. Créez un nouveau projet pour résoudre ce problème.
  - Il arrive aussi que l'élément ne coïncide pas avec le projet actuel ni à aucun des paramètres prédéfinis des projets de l'application. Pour résoudre ce problème, convertissez l'élément dans l'un des formats standard, puis créez un projet à partir de cet élément.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

## Découpage des éléments

## A propos du découpage et de la récupération des éléments

## A propos du raccord dynamique

## Découpage d'un élément du montage en mode Rapide

#### Découpage dans le montage en mode Expert

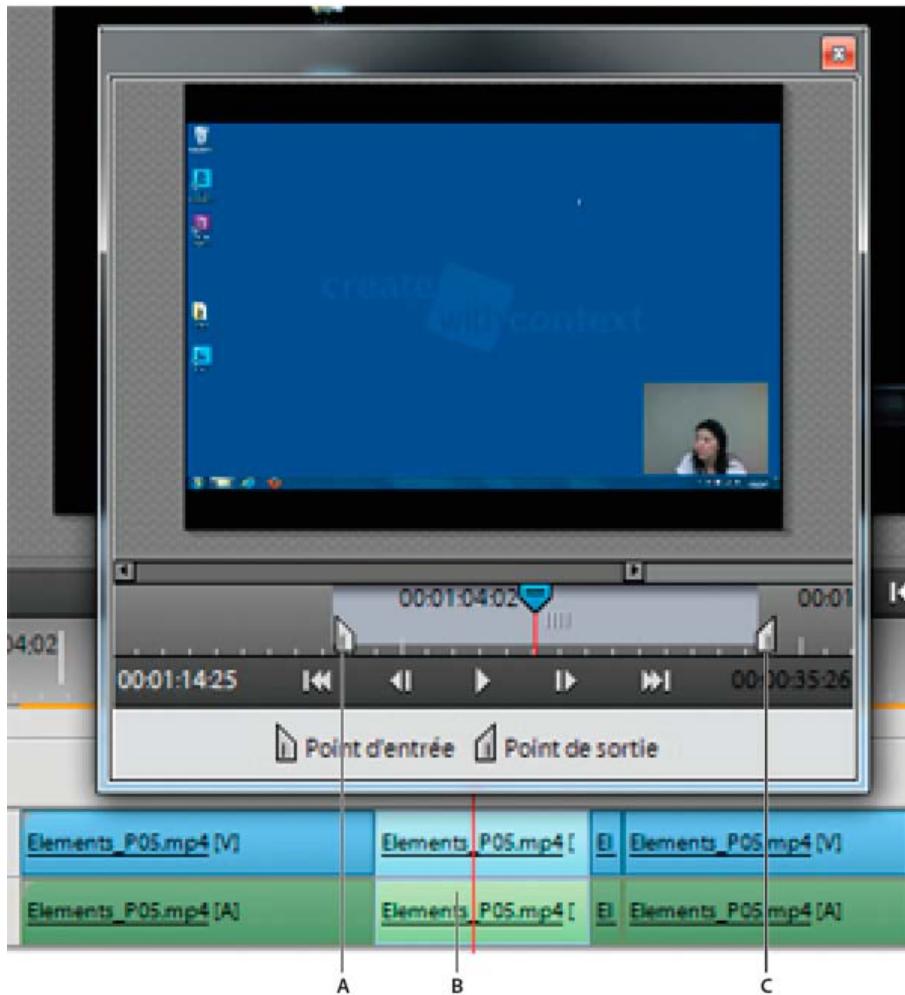
## Découpage dans la fenêtre Prévisualisation

[Haut de la page](#)

## A propos du découpage et de la récupération des éléments

Lorsque vous créez une séquence, vous utilisez rarement un élément entier. Pour déterminer les images que vous souhaitez utiliser, définissez les points d'entrée et de sortie. Le point d'entrée est la première image de l'élément à utiliser, tandis que le point de sortie en est la dernière image.

La définition des points d'entrée et de sortie ne supprime pas les images du disque dur, mais isole plutôt la portion de l'élément à insérer dans la séquence. Les points d'entrée et de sortie jouent le rôle de cadre de fenêtre sur l'élément, en spécifiant seulement les images situées entre ces points. Vous pouvez déplacer les points d'entrée et de sortie suivant vos besoins, afin de récupérer des images que vous aviez coupées.



Les points d'entrée et de sortie font office de fenêtre pour un élément

**A. Point d'entrée B. Images coupées C. Point de sortie**

Le découpage s'effectue toujours à partir de l'une des extrémités d'un élément. Pour découper des images situées au milieu d'un élément, vous devez commencer par scinder l'élément (ce qui crée deux parties de l'élément d'origine). Ensuite, découpez les images indésirables à la fin du premier nouvel élément ou au début du second.

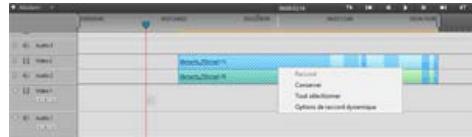
Vous pouvez découper un élément dans la fenêtre Prévisualisation, dans le panneau Moniteur, dans le montage en mode Rapide, ou dans le montage en mode Expert. Vous pouvez récupérer des images à partir d'éléments sources (les éléments qui n'ont pas encore été placés dans les montages en mode Rapide et en mode Expert) à l'aide de la fenêtre Prévisualisation. Vous pouvez récupérer des images à partir d'éléments dans

## A propos du raccord dynamique

Vous pouvez affiner la qualité de votre fichier vidéo en supprimant les sections indésirables. Adobe® Premiere® Elements 11 garantit une gestion efficace des sections de faible qualité (flou, tremblements, etc.) et de celles qui présentent peu d'intérêt. Vous pouvez ainsi modifier et peaufiner vos fichiers vidéo en un tournemain.

La fonction de raccord dynamique vous permet de couper les passages de faible qualité d'un fichier vidéo. Cette opération peut être effectuée manuellement ou automatiquement. Vous pouvez raccorder des éléments à partir du montage en mode Rapide ou Expert.

Il existe deux types de raccord dynamique : manuel ou automatique. Le mode de raccord dynamique par défaut est manuel. Dans ce mode, vous pouvez spécifier les options qui déterminent les sections pouvant faire l'objet d'un raccord. En mode Raccord dynamique automatique, Premiere Elements détermine automatiquement les sections pouvant être raccordées. Vous avez alors la possibilité de les supprimer ou de les conserver.



Raccord dynamique

### Raccord dynamique manuel

1. Pour activer le raccord dynamique, cliquez sur Outils dans la barre d'actions puis sélectionnez Raccord dynamique dans le panneau Outils. Par défaut, le mode Raccord dynamique manuel est activé.

**Remarque :** en mode Raccord dynamique manuel, le message « Mode Raccord dynamique : Conformer ou supprimer les sections en surbrillance » s'affiche au-dessus du panneau Moniteur. Le bouton Options de raccord dynamique est également disponible.

2. (Facultatif) Cliquez sur le bouton Options de raccord dynamique situé dans la partie supérieure de la fenêtre. Dans la boîte de dialogue Options de raccord dynamique, utilisez le curseur pour spécifier les options de qualité et d'intérêt. Les valeurs définies à cet endroit déterminent les sections pouvant être raccordées. Si vous ne définissez pas les options de cette boîte de dialogue, les paramètres par défaut sont utilisés.

Premiere Elements analyse l'élément et met en surbrillance les sections qui doivent faire l'objet d'un raccord. Les sections en surbrillance dépendent des valeurs définies pour les options Niveau de qualité et Niveau d'intérêt. Les motifs rayés sont utilisés pour mettre en surbrillance les sections qui peuvent être raccordées.

3. (Facultatif) Pour afficher les balises de qualité médiocre appliquées par Adobe® Premiere® Elements 11 aux sections de raccord, placez le pointeur de la souris sur la section Raccord dynamique correspondante.
4. Pour sélectionner les sections de raccord d'un élément, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Double-cliquez sur l'élément dans le montage en mode Expert pour sélectionner toutes les sections pouvant être raccordées dans un élément unique.
  - Pour sélectionner toutes les sections de plusieurs éléments pouvant être raccordées, tracez un rectangle de sélection autour des éléments de votre choix dans le montage en mode Expert. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur les sections de raccord, puis choisissez Tout sélectionner.
    - Pour sélectionner toutes les sections pouvant être raccordées dans plusieurs éléments du montage en mode Rapide ou Expert, appuyez sur Ctrl + A. Cliquez sur une section à l'aide du bouton droit de la souris ou cliquez dessus en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis cliquez sur Tout sélectionner.

Les sections de raccord sélectionnées sont alors mises en surbrillance. Lorsque vous sélectionnez une section pouvant être raccordée, toutes deviennent des sections rayées de couleur bleue.

**Remarque :** pour choisir les sections de raccord de plusieurs éléments, commencez par sélectionner les éléments, puis les sections.

5. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur une section pouvant être raccordée (zone rayée bleue). Les options suivantes sont alors affichées :

**Raccord** Vous permet de raccorder la section sélectionnée.

**Conserver** Vous permet de conserver la section sélectionnée.

**Tout sélectionner** Sélectionne toutes les sections pouvant faire l'objet d'un raccord dans la sélection en cours.

**Options de raccord dynamique** Affiche les options de raccord dynamique.

6. Sélectionnez Raccord pour conformer la région, ou Conserver pour la conserver. Vous pouvez également découper des éléments à l'aide de la touche Suppr du clavier.
7. (Facultatif) Pour annuler l'action de raccord précédente, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur l'élément dans le montage en mode Expert, puis sélectionnez Annuler le raccord dynamique.

Pour quitter le mode Raccord dynamique, cliquez sur le bouton Terminé.

## Raccord dynamique automatique

1. Pour activer le raccord dynamique automatique, cliquez sur Outils dans la barre d'actions puis sélectionnez Raccord dynamique dans le panneau Outils.
2. Cliquez sur le bouton Options de raccord dynamique au-dessus du panneau Moniteur.
3. Dans la boîte de dialogue Options de raccord dynamique, sélectionnez Automatique.
4. (Facultatif) Utilisez le curseur pour spécifier les options de qualité et d'intérêt. Les valeurs définies à cet endroit déterminent les sections pouvant être raccordées. Si vous ne définissez pas ces options, les paramètres par défaut sont utilisés.
5. Cliquez sur Enregistrer.

Premiere Elements analyse l'élément et met en surbrillance les sections qui doivent faire l'objet d'un raccord. La boîte de dialogue de confirmation Raccord dynamique automatique s'ouvre.

**Remarque :** *si un élément n'est pas sélectionné, des motifs rayés sont utilisés pour mettre en surbrillance les sections Raccord dynamique qu'il contient.*

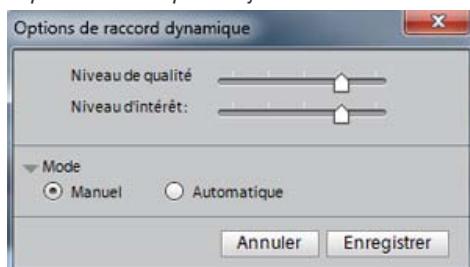
## Options de raccord dynamique

La fonction de raccord dynamique utilise des facteurs de qualité tels que luminosité, flou, tremblant et contraste, ainsi que des facteurs d'intérêt tels que visage, mouvement et dialogue comme critères pour le raccord d'éléments. Vous pouvez définir les niveaux de qualité et d'intérêt avant de procéder au raccord des éléments.

**Niveau de qualité** Vous permet de spécifier les niveaux des facteurs de qualité que Premiere Elements utilise afin de déterminer les sections pouvant faire l'objet d'un raccord. Les facteurs de qualité sont : flou, tremblant, luminosité, mise au point et contraste. Si vous déplacez le curseur vers l'extrême droite, toutes les sections dont la qualité n'est pas optimale sont désignées (mises en surbrillance) comme pouvant faire l'objet d'un raccord. A mesure que vous déplacez le curseur vers la gauche, le nombre de sections diminue. Lorsque le curseur est positionné à gauche, seules les sections de faible qualité sont mises en surbrillance.

**Niveau d'intérêt** Vous permet de spécifier les niveaux d'intérêt que Premiere Elements utilise afin de déterminer les sections d'un élément pouvant faire l'objet d'un raccord. Les facteurs d'intérêt sont les visages, les dialogues, les gros plans, les mouvements de caméra tels que le panoramique et le zoom, et le nombre de personnes présentes dans un groupe.

**Remarque :** *Intérêt ne peut pas être utilisé comme unique facteur pour déterminer la section pouvant faire l'objet d'un raccord. Les facteurs d'intérêt et de qualité fonctionnent de concert. Le nombre de sections de raccord diminue à mesure que vous déplacez le curseur vers la gauche. Un élément de faible qualité ou dont l'intérêt est minime est conformé. En revanche, un élément qui présente une qualité élevée ou un intérêt supérieur ne fait pas l'objet d'un raccord.*



Options de raccord dynamique

## Accès aux options de raccord dynamique

Pour accéder aux options de raccord dynamique, activez Raccord dynamique et procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur le bouton Options de raccord dynamique dans la partie supérieure du panneau Moniteur.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur une sélection pouvant être raccordée, puis sélectionnez Options de raccord dynamique.

## Découpage d'un élément du montage en mode Rapide

[Haut de la page](#)

Vous pouvez découper directement des éléments dans le montage en mode Rapide.

1. Sélectionnez l'élément dans le montage en mode Rapide.
2. Placez le pointeur sur le bord de l'élément que vous souhaitez raccorder jusqu'à ce que l'icône correcte apparaisse :
  - Icône de raccord du point d'entrée pour raccorder le début d'un élément.
  - Icône de raccord du point de sortie pour raccorder la fin d'un élément.
3. Faites glisser les poignées de raccordement vers l'image souhaitée. Le panneau Moniteur affiche les images à mesure que vous les faites glisser, révélant ainsi l'image de l'élément adjacent (le cas échéant). Les éléments suivants de la piste se décalent dans le temps pour compenser la modification en conséquence, mais leur durée demeure inchangée.

## Suppression d'images depuis le centre d'un élément

Vous pouvez conserver du matériel au début et à la fin d'un élément de votre séquence, tout en supprimant la partie centrale. Scindez l'élément juste avant le début de la section indésirable, de manière à créer deux éléments. Ensuite, découpez les éléments indésirables du début du second élément.

1. Dans le montage en mode Rapide, sélectionnez l'élément contenant la section indésirable. L'élément apparaît dans le panneau Moniteur.
2. Faites glisser l'indicateur d'instant présent du montage en mode Rapide vers l'image située au début de la section indésirable.
3. Cliquez sur le bouton Ciseaux sur l'indicateur d'instant présent.

L'élément original est scindé en deux éléments dans le montage en mode Rapide.

4. Cliquez deux fois sur l'élément à droite de la scission. L'élément s'ouvre dans la fenêtre Prévisualisation.
5. Dans la fenêtre Prévisualisation, faites glisser l'indicateur d'instant présent jusqu'à l'image située immédiatement après la dernière image de la section non souhaitée.
6. Cliquez sur le bouton Définir le point d'entrée. Cette action découpe les éléments indésirables à partir du début de second élément et raccourcit l'élément dans le montage en mode Rapide, tout en laissant un espace entre les deux éléments.

Les éléments indésirables sont supprimés au début du second élément (ou à la fin du premier élément, si vous choisissez de modifier celui-ci). L'espace créé entre le premier et le second élément est automatiquement fermé.

7. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur cet espace vide du montage en mode Rapide, puis cliquez sur Supprimer et fermer l'espace.

## Récupération d'images dans le panneau Moniteur

1. Double-cliquez sur un élément dans le montage en mode Rapide.

Les points de départ et de fin de l'élément deviennent visibles dans la fenêtre Prévisualisation du panneau Moniteur.

2. Dans la fenêtre Prévisualisation, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour récupérer des images au début de l'élément, faites glisser la poignée Point d'entrée vers la gauche.
- Pour récupérer des images à la fin de l'élément, faites glisser la poignée Point de sortie vers la droite.

---

## Découpage dans le montage en mode Expert

[Haut de la page](#)

Vous pouvez supprimer ou récupérer des images rognées aux extrémités d'un élément en faisant glisser le bord de l'élément dans le montage en mode Expert. Pour vous aider à localiser l'image souhaitée, le panneau Moniteur affiche l'image au point d'entrée ou de sortie modifié de l'élément lors du déplacement. Si un autre élément est adjacent au bord en cours de découpage, le panneau Moniteur affiche côté à côté les images des deux éléments.

L'image sur la gauche (le point de sortie) est placée avant dans le temps et l'image sur la droite (le point d'entrée) est placée après. Les éléments suivants dans le montage en mode Expert, ainsi que les blocs d'espace vide, se décalent à mesure que vous déplacez le bord de l'élément.

Une info-bulle affiche le nombre d'images que vous rogniez au fur et à mesure de l'opération. Cette fenêtre affiche une valeur négative si vous faites glisser le bord de l'élément vers le début de la séquence.

En revanche, il affiche une valeur positive si vous faites glisser l'élément vers la fin de la séquence. Dans le montage en mode Expert, vous pouvez déterminer si un élément a été découpé en vérifiant si un petit triangle gris figure dans le coin supérieur de l'une des extrémités de l'élément. Le triangle indique que vous n'avez pas découpé ce bord.

Pour les éléments combinés (vidéo contenant une piste audio), déplacer le bord d'un élément entraîne la modification des points d'entrée ou de sortie des deux éléments. Il peut vous arriver de vouloir découper des éléments combinés de façon indépendante, pour réaliser un montage couplé (procédé également connu sous le nom de coupes L et coupes J). Si vous appuyez sur la touche Alt lors du découpage, vous pouvez définir les points d'entrée et de sortie vidéo et audio séparément.

## Découpage d'éléments dans le montage en mode Expert

1. Placez le pointeur sur le bord de l'élément que vous souhaitez rogner jusqu'à ce que l'icône correcte apparaisse :
  - L'icône de raccord du point d'entrée  pour raccorder le début d'un élément.
  - L'icône de rognage du point de sortie  pour rogner la fin d'un élément.
2. Faites glisser le bord vers l'image souhaitée. Le panneau Moniteur affiche les images à mesure que vous les faites glisser, révélant ainsi l'image de l'élément adjacent (le cas échéant). Les éléments suivants de la piste se décalent dans le temps pour compenser la modification en conséquence, mais leur durée demeure inchangée.  
**Remarque :** vous ne pouvez pas faire glisser le point d'entrée d'un élément vers la gauche au-delà du bord d'un élément adjacent.

## Suppression d'images au centre d'un élément dans le montage en mode Expert

Vous pouvez conserver le contenu situé au début et à la fin d'un élément de séquence, tout en supprimant la partie centrale. Scindez l'élément avant le début de la section indésirable, puis découpez cette section au début du second élément résultant de la scission.

1. Dans le montage en mode Expert, faites glisser l'indicateur d'instant présent vers l'image située au début de la section indésirable d'un élément.  
L'image apparaît dans le panneau Moniteur.
2. Cliquez sur le bouton Scinder l'élément sur l'indicateur d'instant présent.  
L'élément est scindé au point sélectionné.
3. Cliquez deux fois sur l'élément à droite de la scission. L'élément s'ouvre dans la fenêtre Prévisualisation.  
**Remarque :** vous pouvez également ouvrir l'élément sur la gauche et effectuer les modifications suivantes en définissant un nouveau point de sortie.
4. Dans la fenêtre Prévisualisation, faites glisser l'indicateur d'instant présent jusqu'à l'image située immédiatement après la dernière image de la section non souhaitée.
5. Cliquez sur le bouton Définir le point d'entrée. Cette action découpe les éléments indésirables à partir du début de second élément et raccourcit l'élément dans le montage en mode Expert, tout en laissant un espace entre les deux éléments.
6. Cliquez avec le bouton droit la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee sur cet espace vide du montage en mode Expert, puis cliquez sur Supprimer et fermer l'espace.

## Récupération d'images dans le montage en mode Expert

1. Dans le montage en mode Expert, placez le pointeur sur le bord de l'élément que vous voulez découper jusqu'à ce que l'icône correcte apparaisse :
  - L'icône de rognage du point d'entrée  pour récupérer des images au début d'un élément.
  - L'icône de rognage du point de sortie  pour récupérer des images à la fin d'un élément.
2. Faites glisser le bord vers l'image souhaitée.  
**Remarque :** pour modifier le point d'entrée ou de sortie de la vidéo seule ou de l'audio seul d'un élément combiné, appuyez sur la touche Alt au fur et à mesure du déplacement. Vous n'avez pas besoin de maintenir la touche Alt enfoncee lorsque vous commencez le déplacement.

## Prolongement de la piste audio avant ou après la vidéo liée

La piste audio peut commencer avant la vidéo ou se terminer après, dans l'élément suivant (et vice versa). Le fait de rogner séparément les pistes audio et vidéo d'un élément combiné est appelé montage couplé. Généralement, lorsque vous créez un montage couplé dans un élément, vous devez en créer un dans l'élément adjacent afin qu'ils ne se chevauchent pas.

Vous pouvez créer deux types de montages couplés :

- Une coupe J, ou prélude audio, dans laquelle l'audio commence avant la vidéo liée, ou dans laquelle la vidéo continue après l'audio.
  - Une coupe L, ou prélude vidéo, dans laquelle la vidéo commence avant l'audio lié, ou dans laquelle l'audio continue après la vidéo.
1. Dans le montage en mode Expert, sélectionnez l'élément.
  2. Si l'élément est adjacent à un autre, tout en maintenant la touche Alt enfoncee, faites glisser la partie audio vers le bas, dans une piste séparée, de telle sorte que de l'espace soit disponible juste à côté.
  3. (Facultatif) Déplacez l'indicateur d'instant présent jusqu'à l'image vidéo que vous souhaitez découper et assurez-vous que l'option Magnétisme est cochée. (Dans le cas contraire, sélectionnez Montage > Magnétisme.)
  4. Placez le pointeur sur le bord de l'élément vidéo à rogner, puis procédez de l'une des manières suivantes :
    - Si vous rognez le début de l'élément, lorsque l'icône de rognage du point d'entrée  apparaît, faites glisser le bord vers l'image désirée tout en maintenant la touche Alt enfoncee. Vous pouvez relâcher la touche Alt lorsque vous commencez à faire glisser le bord. Notez que la vidéo reste alignée avec l'élément précédent.
    - Si vous rognez la fin de l'élément, lorsque l'icône de rognage du point de sortie  apparaît, faites glisser le bord vers l'image désirée tout en maintenant la touche Alt enfoncee. Vous pouvez relâcher la touche Alt lorsque vous commencez à faire glisser le bord. Notez que les éléments suivants sur la piste se décalent vers la gauche.

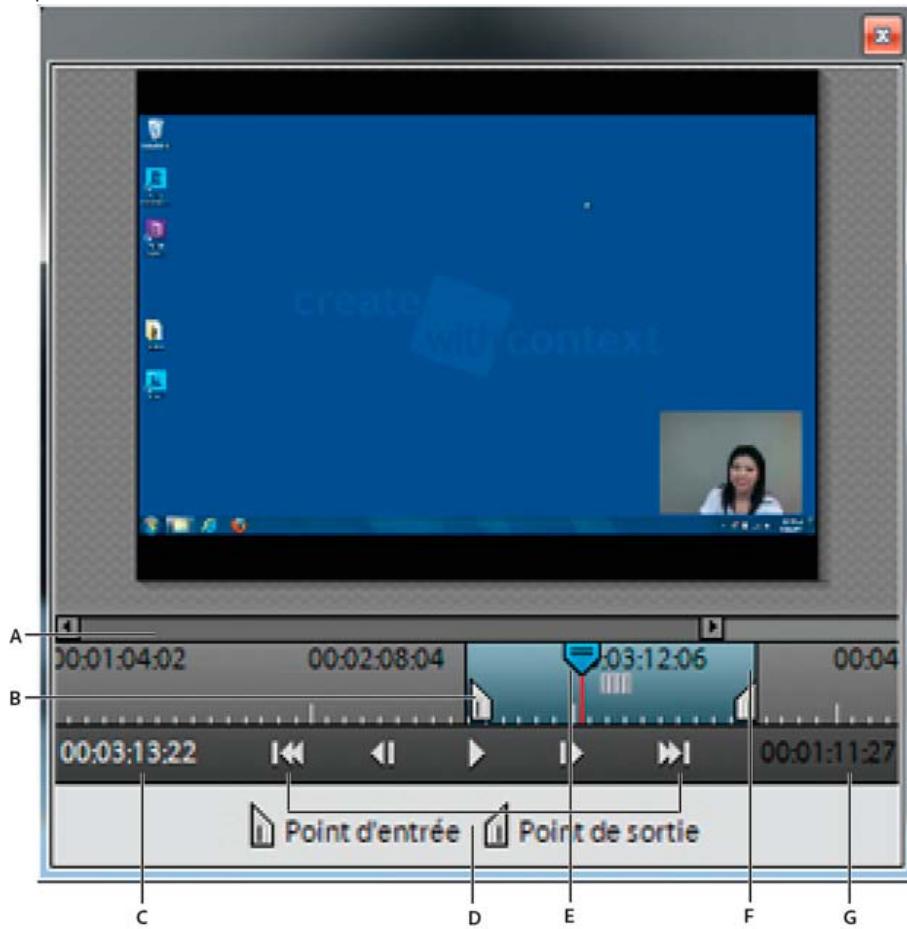
*Si vous faites glisser un élément tout en maintenant la touche Alt enfoncee, le lien entre les éléments est temporairement rompu. Lorsque vous souhaitez les déplacer ou les monter ensemble, sélectionnez-les de nouveau.*

## Découpage dans la fenêtre Prévisualisation

[Haut de la page](#)

Vous pouvez prévisualiser n'importe quel élément et lui définir de nouveaux points d'entrée et de sortie avant de l'ajouter au montage en mode Expert ou au montage en mode Rapide. Vous pouvez, par exemple, prévisualiser vos éléments pour en déterminer la qualité et découper les parties inutilisables avant de les organiser. Vous pouvez prévisualiser et dérusher des éléments dans la fenêtre Prévisualisation.

Le découpage d'un élément dans la fenêtre Prévisualisation définit les points d'entrée et de sortie pour toutes les occurrences suivantes de l'élément dans le montage en mode Rapide ou en mode Expert. Toutefois, ceci ne modifie pas les points d'entrée et de sortie des occurrences d'élément déjà insérées dans le montage en mode Expert ou dans le montage en mode Rapide. Afin que toutes les occurrences d'un élément soient calées sur les mêmes points d'entrée et de sortie, définissez ces derniers avant de placer l'élément dans le montage en mode Rapide ou Expert.



Fenêtre Prévisualisation

**A.** Commande de zoom **B.** Point d'entrée de l'élément **C.** Instant présent **D.** Commandes de lecture **E** Indicateur d'instant présent **F** Point de sortie de l'élément **G** Durée d'un élément

### Prévisualisation d'un élément dans la fenêtre Prévisualisation

❖ Dans le panneau Actifs du projet, double-cliquez sur un élément puis, dans la fenêtre Prévisualisation, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour lire l'élément, cliquez sur le bouton Lecture.
- Pour reculer ou avancer d'une image, cliquez sur le bouton En arrière ou En avant.
- Défilement du code temporel.

### Découpage d'un élément dans la fenêtre Prévisualisation

Vous pouvez découper un élément dans la fenêtre Prévisualisation avant de le placer dans le montage en mode Expert. Tout découpage effectué dans la fenêtre Prévisualisation n'affecte pas les occurrences de l'élément déjà insérées dans le montage en mode Expert ou dans le montage en mode Rapide.

Une fois qu'un élément est inséré dans une séquence, vous pouvez ouvrir de nouveau la fenêtre Prévisualisation pour modifier les points d'entrée et de sortie de ses occurrences suivantes. Vous pouvez récupérer des images découpées ou découper de nouvelles images.

1. Dans le panneau Actifs du projet, double-cliquez sur un élément. La fenêtre Prévisualisation s'affiche.
2. Pour dérusher l'élément, procédez de l'une des manières suivantes dans la fenêtre Prévisualisation :
  - Pour définir un nouveau point d'entrée, faites glisser la poignée du point d'entrée ou l'indicateur d'instant présent jusqu'à l'emplacement souhaité, puis cliquez sur le bouton Définir le point d'entrée.
  - Pour définir un nouveau point de sortie, faites glisser la poignée du point de sortie ou l'indicateur d'instant présent jusqu'à l'emplacement souhaité, puis cliquez sur le bouton Définir le point de sortie.
3. Cliquez sur le bouton Fermer dans la fenêtre Prévisualisation.

Les occurrences suivantes de l'élément que vous faites glisser vers le montage en mode Expert sont calées sur les points d'entrée et de sortie de l'élément découpé.

## Récupération d'images dans la fenêtre Prévisualisation

1. Dans le panneau Actifs du projet, double-cliquez sur un élément. La fenêtre Prévisualisation s'affiche.
2. Dans la fenêtre Prévisualisation, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Placez l'indicateur d'instant présent au niveau de l'image que vous souhaitez utiliser comme première image de l'élément, même si elle se situe à gauche du point d'entrée actuel. Cliquez sur le bouton Définir le point d'entrée.
  - Placez l'indicateur d'instant présent au niveau de l'image que vous souhaitez utiliser comme dernière image de l'élément, même si elle se situe à droite du point de sortie actuel. Cliquez sur le bouton Définir le point de sortie.
  - Faites glisser la poignée du point d'entrée ou de sortie jusqu'à l'image souhaitée.

Voir aussi



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Montages couplés

---

## Scindez un élément

### Montages couplés avec calques

Vous serez parfois amené à appliquer divers effets à différentes parties d'un élément, par exemple pour accélérer la première partie, tout en conservant la vitesse normale de la seconde partie. Il convient pour cela de scinder un élément en plusieurs morceaux puis de leur appliquer des effets et transitions. Vous pouvez scinder un élément dans une séquence en utilisant le bouton Scinder l'élément sur l'indicateur d'instant présent. Cet outil découpe un ou plusieurs éléments sélectionnés à l'emplacement de l'indicateur d'instant présent.

La scission d'un élément permet de le diviser en deux parties, en créant une occurrence nouvelle et séparée de l'élément original. Si l'élément est lié à un autre élément, une nouvelle occurrence de ce dernier est également créée.

Les deux éléments ainsi obtenus, une fois combinés, représentent l'élément original. Les éléments obtenus sont des versions complètes de l'élément d'origine. Toutefois, le point d'entrée ou de sortie est modifié pour correspondre à l'emplacement marqué par l'outil. Vous pouvez sélectionner et supprimer ces éléments.

**Remarque :** si vous souhaitez 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.

[Haut de la page](#)

## Scindez un élément

Vous pouvez scinder un élément au niveau de n'importe quelle image en créant un élément qui se termine, puis un autre qui commence, au niveau de cette image. Vous pouvez modifier les deux éléments résultants comme vous procéderiez avec tout autre élément.

1. Sélectionnez un élément du montage en mode Rapide ou Expert.
2. Faites glisser l'indicateur d'instant présent sur l'image à partir de laquelle vous voulez appliquer la scission.
3. Sur l'indicateur d'instant présent, cliquez sur le bouton Scinder l'élément.

Deux nouveaux éléments remplacent l'élément original, l'un se terminant et l'autre commençant à l'emplacement de l'indicateur d'instant présent.

[Haut de la page](#)

## Montages couplés avec calques

Vous pouvez scinder simultanément deux ou plusieurs éléments à calques (ce sont des éléments qui se chevauchent dans le montage en mode Expert).

1. Dans le montage en mode Expert, faites glisser un rectangle de sélection pour sélectionner des éléments sur des pistes différentes, qui se chevauchent en un point dans le temps.
2. Dans le montage en mode Expert, faites glisser l'indicateur d'instant présent vers l'endroit où vous souhaitez appliquer la scission.
3. Sur l'indicateur d'instant présent, cliquez sur le bouton Scinder l'élément.



# Remplacement du métrage

Vous pouvez remplacer le métrage source pour des éléments de la vue Média disponible. Cela a pour effet de le lier à un nouveau fichier source. Lorsque vous remplacez un métrage :

- Les occurrences de l'élément sont conservées dans le panneau Actifs du projet et dans le montage en mode Expert, avec les points d'entrée et de sortie correspondants.
- Tous les effets appliqués restent inchangés..

Cependant, l'élément est lié au métrage de remplacement plutôt qu'à celui d'origine. Vous pouvez, par exemple, remplacer un métrage contenant une piste audio dans une langue par un métrage identique avec une piste audio dans une autre langue. Toutes les modifications apportées au métrage d'origine sont conservées, malgré le remplacement du métrage source.

1. Dans le panneau Actifs du projet, sélectionnez l'élément pour lequel vous souhaitez un nouveau métrage source.
2. Sélectionnez **Elément > Remplacer le métrage** ou cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée sur l'élément, puis sélectionnez **Remplacer le métrage** dans le menu contextuel.
3. Dans la boîte de dialogue **Remplacer le métrage**, sélectionnez le nouveau fichier et cliquez ensuite sur **Ouvrir**.

Le nouveau métrage remplace l'ancien. Toutes les occurrences de l'ancien métrage sont liées au nouveau.



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Modification de la vitesse et de la durée d'un élément

---

## Modification de la vitesse d'un élément

### Définition de la durée d'un élément

### Inversion de la lecture d'un élément

[Haut de la page](#)

## Modification de la vitesse d'un élément

Pour créer un effet de type lecture accélérée ou ralenti, modifiez la vitesse de l'élément. La modification de la vitesse de l'élément change sa durée. L'accélération d'un élément supprime des images, raccourcissant ainsi la durée de l'élément. De même, le ralentissement d'un élément répète des images, ajoutant ainsi de la longueur à un élément. Pour les éléments audio, une modification de la vitesse entraîne également une modification de la hauteur du son. La commande Extension temporelle contient une option qui permet de conserver la hauteur de son d'origine d'un élément audio quelle que soit sa vitesse.

Vous pouvez modifier la vitesse d'un élément depuis le montage en mode Expert, mais pas depuis le montage en mode Rapide.

**Remarque :** 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 Premiere Elements traite les trames, en particulier pour des vitesses inférieures à la vitesse originale (100 %).

## Modification de la vitesse d'un élément à l'aide d'Extension temporelle

1. Pour réduire la vitesse d'un élément à la droite duquel se trouve un autre élément dans le montage en mode Expert, déplacez-le vers une piste vide ou vers la fin de la séquence. Ainsi, vous pouvez l'étirer sans qu'il touche un élément adjacent.

2. Sélectionnez l'élément dans le montage en mode Expert.

**Remarque :** si vous n'avez pas encore inséré l'élément dans le montage en mode Expert, vous pouvez le sélectionner dans le panneau Actifs du projet.

3. Choisissez Elément > Extension temporelle. Vous pouvez également cliquer sur le panneau Outils de la barre d'actions et choisir Extension temporelle.

4. Dans la boîte de dialogue Extension temporelle, tapez un pourcentage pour la vitesse. Une valeur inférieure à 100 % ralenti l'élément et une valeur supérieure à 100 % l'accélère.

5. (Facultatif) Pour conserver la hauteur du son d'un élément audio, sélectionnez Conserver la hauteur du son.

6. Cliquez sur OK. Prévisualisez vos modifications, puis apportez d'autres modifications, si nécessaire.

7. Si vous avez déplacé l'élément à l'étape 1, faites-le glisser de nouveau vers son emplacement dans la séquence.

## Modification de la vitesse et de la durée de plusieurs éléments

Vous pouvez modifier la vitesse et la durée de plusieurs éléments lorsque vous vous trouvez en affichage Expert.

1. Procédez de l'une des manières suivantes pour sélectionner plusieurs éléments :

- Pour sélectionner des éléments non consécutifs, cliquez sur chacun d'eux en maintenant la touche Maj enfoncée.
- Pour sélectionner des éléments consécutifs, cliquez sur le panneau Actifs du projet et tracez un rectangle de sélection autour des éléments de votre choix.
- Pour sélectionner tous les éléments, appuyez sur Ctrl+A.

2. Sélectionnez Elément > Extension temporelle pour modifier la vitesse et la durée de tous les éléments sélectionnés.

[Haut de la page](#)

## Définition de la durée d'un élément

La durée d'un élément vidéo ou audio correspond au temps d'exécution allant de sa première image (point d'entrée) à sa dernière image (point de sortie). La durée initiale d'un élément est sa durée au moment de son importation ou de sa capture. La plupart du temps, vous modifiez la durée d'un élément en rognant les images de l'une de ses extrémités. Mais vous pouvez également rogner l'extrémité d'un élément en indiquant une durée spécifique.

Contrairement à la vidéo, les images fixes ne sont pas limitées à la longueur de l'élément d'origine. Vous pouvez définir leur durée sur n'importe quelle longueur.

1. Sélectionnez un élément dans le panneau Actifs du projet ou dans le montage en mode Expert.
2. Choisissez Elément > Extension temporelle.
3. Dans la boîte de dialogue Extension temporelle, cliquez sur le bouton Lier pour supprimer le lien entre la vitesse et la durée. Lorsque ce lien existe, la modification de la durée entraîne également celle de la vitesse de lecture de l'élément.

**Remarque :** lorsque vous augmentez la vitesse au-delà d'un certain seuil, la durée change même si la vitesse et la durée ne sont pas liées.

4. Tapez une nouvelle durée, puis cliquez sur OK.

---

[Haut de la page](#)

## Inversion de la lecture d'un élément

L'inversion d'un élément entraîne sa lecture en sens inverse, du point de sortie vers le point d'entrée. Vous pouvez également inverser un élément et modifier sa vitesse. En affichage Expert, vous pouvez inverser un élément depuis le montage en mode Expert. En affichage Rapide, utilisez la fonction Remappage temporel pour inverser un élément.

1. Sélectionnez l'élément dans le montage en mode Expert.

2. Choisissez Élément > Extension temporelle.

3. (Facultatif) Pour modifier la vitesse de l'élément, tapez un pourcentage de vitesse dans la boîte de dialogue Extension temporelle. Une valeur inférieure à 100 % ralentit l'élément et une valeur supérieure à 100 % l'accélère.

4. Sélectionnez Inverser la vitesse, puis cliquez sur OK.

*Pour inverser l'élément et modifier sa vitesse en une opération, tapez un pourcentage négatif de vitesse, où -200 et -50 lisent l'élément en sens inverse respectivement au double et à la moitié de sa vitesse normale.*

Voir aussi



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Images figées et arrêts sur image

---

## Exportation d'une image vidéo

### Lecture et arrêt d'une image (ou arrêt puis lecture)

[Haut de la page](#)

## Exportation d'une image vidéo

Vous pouvez sélectionner une seule image, dans une vidéo, afin de vous en servir comme image fixe dans votre séquence en cours ou de l'enregistrer comme image fixe sur votre disque dur, pour une utilisation ultérieure. Par exemple, vous pouvez utiliser une image fixe dans votre séquence pour indiquer qu'un personnage commence une action, puis s'arrête en cours d'action, en le figeant à l'écran.

1. Sélectionnez un élément du montage en mode Rapide ou Expert.
2. Dans le montage en mode Rapide ou Expert, placez l'indicateur d'instant présent sur l'image à saisir.

Le panneau Moniteur affiche l'image à l'emplacement de l'indicateur d'instant présent.

3. Dans la barre d'actions, cliquez sur Outils et sélectionnez l'option Image figée dans le panneau Outils.

L'image apparaît dans la fenêtre Image figée.

**Remarque :** si vous souhaitez modifier l'image fixe dans Adobe Photoshop Elements, sélectionnez l'option Modifier dans Photoshop Elements après insertion.

4. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour exporter l'image en tant que fichier d'image fixe, cliquez sur Exporter. Dans la boîte de dialogue Exporter l'image, attribuez au fichier d'image un nom et un emplacement, puis cliquez sur Enregistrer.
- Pour insérer l'image en tant qu'image fixe directement dans la séquence à l'indicateur d'instant présent, cliquez sur Insérer dans une séquence.

[Haut de la page](#)

## Lecture et arrêt d'une image (ou arrêt puis lecture)

- Pour faire démarrer la vidéo sur une image fixe et commencer ensuite la lecture, cliquez sur Outils dans la barre d'actions et sélectionnez l'option Image figée. Créez une image fixe à partir d'une image, puis insérez l'image fixe à l'endroit de l'image d'origine.

## Adobe recommande également

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout de couleur, contraste et luminosité – Montage guidé

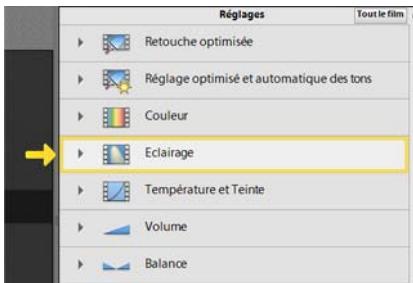
Ce montage guidé explique comment régler la luminosité, le contraste et la couleur de vos éléments vidéo. Pour régler ces paramètres dans vos éléments vidéo en suivant ce montage guidé, procédez comme suit :

1. Ce montage guidé détaille les étapes à suivre pour corriger l'éclairage et les couleurs de vos éléments vidéo.



*Réglage de diverses propriétés – Montage guidé*

2. Cliquez sur Ajouter média pour importer l'élément vidéo à retoucher. Ignorez cette étape si l'élément vidéo figure déjà dans le panneau Montage.
3. Sélectionnez l'option d'importation des médias.
4. Sélectionnez Guidé > Réglage de la luminosité+contraste et couleur.
5. Pour régler l'élément vidéo, cliquez dessus pour le sélectionner.  
L'IIP apparaît une fois l'élément sélectionné.
6. Cliquez sur le panneau Réglage pour régler les paramètres sélectionnés.
7. Cliquez sur Eclairage pour régler la luminosité et le contraste.



*Réglez l'éclairage.*

8. Cliquez sur une vignette dans la grille du panneau des réglages pour prévisualiser les modifications apportées à la luminosité. Procédez de même dans l'onglet Contraste et exposition.



Sélectionnez une vignette pour régler la luminosité.

Cliquez sur Plus et faites glisser les curseurs pour un réglage plus précis.

**Remarque :** cliquez sur Niveaux automatiques et Contraste automatique pour régler automatiquement la luminosité et le contraste de l'élément.

9. Cliquez sur Couleur dans le panneau des réglages pour ouvrir la section Couleur. Dans cet onglet, vous pouvez régler la teinte, la luminosité, la saturation et la vibrance.

Cliquez sur une vignette dans la grille pour prévisualiser les modifications.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout de transitions entre les éléments vidéo – Montage guidé

Ce montage guidé explique comment ajouter des transitions entre les éléments vidéo, afin de rendre plus fluide la transition entre deux éléments.

Pour ajouter des transitions entre deux éléments vidéo en suivant ce montage guidé, procédez comme suit :

1. Ce montage guidé détaille les étapes à suivre pour ajouter les transitions entre vos éléments vidéo.

Cliquez sur Précédent et sur Suivant pour vous déplacer vers l'avant ou vers l'arrière dans les étapes du montage guidé.



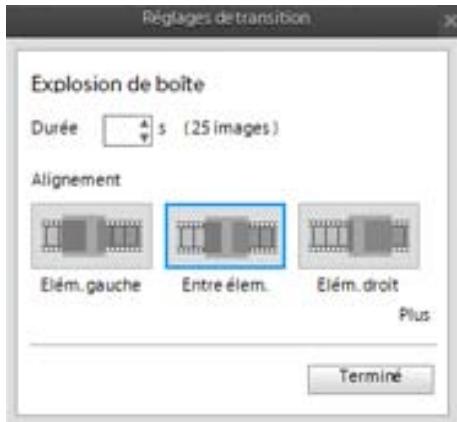
*Ajout de transitions – Montage guidé*

2. Cliquez sur Ajouter média pour importer l'élément vidéo à raccorder. Ignorez cette étape si l'élément vidéo figure déjà dans le panneau Montage.
3. Sélectionnez l'option d'importation des médias.
4. Sélectionnez Guidé > Ajout de transitions entre des éléments vidéo.
5. Cliquez sur Transitions dans la barre d'actions.
6. Parcourez les transitions disponibles. Cliquez pour sélectionner une transition et la faire glisser entre deux éléments.



*Ajout de transitions*

7. Dans les réglages des transitions, indiquez comment lire la transition. Précisez la durée de la transition et sélectionnez un alignement.



Spécifiez les réglages des transitions.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Modification des images à l'aide du réglage optimisé et automatique des tons

Le Réglage optimisé et automatique des tons s'avère très utile pour redonner vie à des vidéos ternes, sombres ou délavées. Cette fonction applique un algorithme dynamique pour modifier la luminosité et le contraste de votre vidéo. La fonction Réglage optimisé et automatique des tons applique une correction aux scènes de la vidéo. En outre, un contrôleur que vous pouvez déplacer sur l'image vous permet de perfectionner les résultats.



*Correction des vidéos avec la fonction Réglage optimisé et automatique*

Pour appliquer le Réglage optimisé et automatique des tons sur un élément vidéo, procédez comme suit :

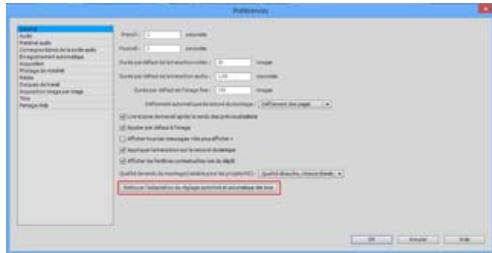
1. Importez l'élément vidéo dans le montage.
2. Dans la barre de réglage, sélectionnez Réglage > Réglage optimisé et automatique des tons.
3. Sélectionnez Appliquer pour appliquer automatiquement le réglage optimisé et automatique des tons à l'élément vidéo. L'élément est alors analysé et divisé en scènes visuellement similaires ; une correction par défaut est automatiquement appliquée. Si, après la correction automatique, vous souhaitez régler davantage la luminosité et le contraste, choisissez Personnalisé pour ouvrir l'interface Réglage optimisé et automatique des tons.
4. L'élément est divisé en scènes visuellement similaires (les marques de scène sont visibles dans le montage).
5. Déplacez la manette qui apparaît sur l'image pour affiner la scène résultante.
6. Pour prévisualiser à quoi ressemblera la scène lorsque vous déplacez le contrôleur dans une direction spécifique, observez les images miniatures situées aux quatre coins de la scène.
7. Cliquez sur le Terminé pour appliquer les changements.

## Adaptation du réglage optimisé et automatique des tons

Lorsque vous utilisez la fonction Réglage optimisé et automatique des tons, vous pouvez cocher la case Garder cette correction en mémoire pour que la fonction mémorise les corrections que vous apportez à vos vidéos. Chaque fois que vous utilisez la fonction sur une vidéo, la correction (le contrôleur) est appliquée en fonction des corrections que vous avez apportées aux vidéos précédentes. Plus vous corrigez de vidéos avec cette fonction, plus celle-ci devient intelligente. La fonction utilise cette mémorisation pour apporter des corrections similaires sur les vidéos du même type.

## Réinitialisation de la mémorisation

Pour réinitialiser les réglages mémorisés par la fonction Réglage optimisé et automatique des tons, dans la boîte de dialogue Préférences, cliquez sur Généralités > Nettoyer l'adaptation du réglage optimisé et automatique des tons.



## Configuration des préférences

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Découpage des images superflues – Montage guidé

Ce montage guidé détaille les étapes à suivre pour raccorder les images ou les sections superflues dans votre métrage vidéo.

Pour raccorder les images superflues dans vos éléments vidéo en suivant ce montage guidé, procédez comme suit :

1. Ce montage guidé détaille les étapes à suivre pour raccorder les images ou les sections superflues dans votre métrage vidéo.

Cliquez sur Précédent et sur Suivant pour vous déplacer vers l'avant ou vers l'arrière dans les étapes du montage guidé.



*Découpage des images superflues – Montage guidé*

2. Cliquez sur Ajouter média pour importer l'élément vidéo à raccorder. Ignorez cette étape si l'élément vidéo figure déjà dans le panneau Montage.
3. Sélectionnez l'option d'importation des médias.
4. Cliquez sur Guidé > Découpage des images superflues.
5. Le message du montage guidé s'affiche. Vous pouvez réduire/développer la fenêtre d'informations. Cliquez sur Suivant pour passer à l'étape suivante dans le montage guidé.
6. Pour un raccord à partir du début, cliquez sur le bord gauche de l'élément et faites-le glisser vers la droite. L'image que vous raccordez s'affiche dans le Moniteur.



*Faites glisser et étirez à partir du début ou de la fin.*

7. Pour un raccord à partir de la fin, cliquez sur le bord droit de l'élément et faites-le glisser vers la gauche.
8. Vous pouvez également raccorder les images à partir du milieu d'un élément vidéo. Fractionnez l'élément en plusieurs parties et cliquez sur l'icône de ciseaux sur l'IIP pour supprimer la portion voulue.

Déplacez l'IIP au début de la section non souhaitée de la vidéo. Cliquez sur l'icône de ciseaux sur l'IIP pour fractionner l'élément vidéo à cet emplacement.

Faites glisser l'IIP jusqu'à l'emplacement où vous souhaitez supprimer la section indésirable. Cliquez sur l'icône de ciseaux sur l'IIP pour créer le raccord jusqu'au métrage prévu. La section indésirable est mise en surbrillance.



Sélectionnez le métrage pour le supprimer.

Le métrage ou la section indésirable est en surbrillance. Cliquez pour sélectionner le métrage. Appuyez sur la touche Suppr.

Pour sélectionner plusieurs parties, utilisez la touche Maj.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Utilisation d'éléments sources

---

## Recherche de la source d'un élément

### Suppression des points d'entrée et de sortie dans un élément source

### Modifier un élément dans son application d'origine

### Modification d'images vidéo dans Adobe Photoshop Elements

### Retouche optimisée

[Haut de la page](#)

## Recherche de la source d'un élément

Après avoir travaillé sur un élément dans le montage en mode Expert, libre à vous d'utiliser une autre occurrence de sa source à un autre endroit de la séquence. Premiere Elements peut rechercher rapidement la source d'un élément dans une séquence et la sélectionner automatiquement dans le panneau Actifs du projet.

❖ Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans le panneau Actifs du projet, recherchez l'élément en saisissant son nom dans la zone de recherche.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris dans le montage en mode Expert, puis choisissez Faire apparaître dans le projet.

L'élément apparaît en surbrillance dans le panneau Actifs du projet.

[Haut de la page](#)

## Suppression des points d'entrée et de sortie dans un élément source

1. Dans le panneau Actifs du projet, double-cliquez sur l'élément.
2. Choisissez Élément > Effacer une marque d'élément, puis choisissez une option dans le 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.

*Pour effacer un point d'entrée ou de sortie d'un élément source (différent de la version du montage en mode Expert), vous pouvez également cliquer respectivement sur le bouton Définir le point d'entrée ou Définir le point de sortie, tout en maintenant la touche Alt enfoncee, dans la fenêtre Prévisualisation.*

[Haut de la page](#)

## Modifier un élément dans son application d'origine

Certains fichiers contiennent des informations incorporées, appelées liens de projet, qui indiquent l'application dans laquelle ils ont été créés. Adobe Photoshop Elements, Adobe Audition et Adobe After Effects® créent des fichiers avec des liens de projet. Si un fichier contient un lien de projet, vous pouvez utiliser la commande Modifier l'original pour ouvrir le fichier dans l'application d'origine où vous pouvez apporter les modifications requises. Vous n'aurez pas besoin d'effectuer un rendu du fichier avant d'utiliser cette commande, à moins que vous ne l'ayez modifié dans Premiere Elements. Lorsque vous enregistrez le fichier dans l'application d'origine, Premiere Elements intègre automatiquement toutes les modifications apportées au projet en cours. Vous n'avez pas besoin de réimporter le fichier.

*Vous pouvez incorporer des informations dans votre séquence afin de permettre à d'autres applications, telles qu'Adobe After Effects ou Adobe Encore, d'utiliser la commande Modifier l'original pour ouvrir la séquence dans Premiere Elements.*

1. Sélectionnez un élément dans le panneau Actifs du projet ou dans le montage en mode Expert.

2. Choisissez Edition > Modifier l'original.

3. Lorsque vous avez terminé la modification de l'élément, enregistrez-le et fermez-le.

Vos modifications sont ajoutées à votre projet dans Premiere Elements.

**Remarque :** *en général, les fichiers audio sont associés au lecteur audio par défaut de l'ordinateur. Si vous sélectionnez Modifier l'original pour un fichier audio, celui-ci peut s'ouvrir dans une application telle que le lecteur Windows® Media ou iTunes®, qui n'est pas conçue pour modifier des fichiers. Les fichiers audio ne sont pas modifiables dans ces applications.*

[Haut de la page](#)

## Modification d'images vidéo dans Adobe Photoshop Elements

Si vous avez besoin de corriger ou d'améliorer des images vidéo, vous pouvez les ouvrir automatiquement dans Adobe Photoshop Elements après les avoir exportées sous forme d'images fixes, puis insérées dans votre séquence.

1. Dans le montage en mode Rapide ou Expert d'Adobe Premiere Elements, faites glisser l'indicateur d'instant présent jusqu'à l'image que vous souhaitez modifier.
  2. Dans la barre d'actions, cliquez sur Outils et sélectionnez l'option Image figée dans le panneau Outils.
  3. Pour définir la Durée d'arrêt sur image, modifiez la valeur Secondes en faisant glisser le curseur.
  4. Sélectionnez Modifier dans Photoshop Elements après insertion, puis cliquez sur Insérer dans une séquence.
  5. Dans Photoshop Elements Editor, modifiez l'image souhaitée (appliquez des filtres, des styles, des effets, etc.).  
*Remarque : si vous choisissez de redimensionner l'image, celle-ci risque d'être déformée dans la vidéo.*
  6. Si vous avez ajouté des calques d'image, sélectionnez Calque > Aplatir l'image.
  7. Lorsque vous avez terminé vos modifications, sélectionnez Fichier > Enregistrer.
  8. Acceptez les valeurs par défaut pour l'emplacement et le nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer.
  9. Lorsque Photoshop Elements signale qu'un fichier portant le même nom existe déjà, cliquez sur OK pour le remplacer. Cliquez ensuite sur OK dans la boîte de dialogue Option BMP.
- Premiere Elements met automatiquement à jour l'image au sein de la séquence.

---

[Haut de la page](#)

## Retouche optimisée

Adobe® Premiere® Elements 11 facilite la correction automatique des problèmes de qualité dans les fichiers vidéo auxquels sont associées des balises intelligentes. Lorsque vous ajoutez de tels éléments dans le montage en mode Rapide ou Expert, la boîte de dialogue Retouche optimisée s'ouvre. Cliquez sur Oui pour confirmer la correction des éléments.

Voir aussi

---



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

## Utilisation de projets

# Création d'un projet

---

## Projets

### [Vérification des préconfigurations et des réglages du projet](#)

### [Démarrage d'un nouveau projet](#)

### [Ouvrez un projet](#)

[Haut de la page](#)

## Projets

Adobe Premiere Elements crée un fichier pour chaque nouveau projet que vous souhaitez publier ou enregistrer pour modification ultérieure. Vous pouvez également créer un projet avant d'importer des données multimédias.

Le fichier du projet fait référence aux données que vous ajoutez à un projet, y compris les vidéos, les images fixes, les titres, et les thèmes.

Les fichiers de projet sont de petite taille. Ils contiennent les fichiers de titres et les références aux fichiers sources acquis ou importés. Il est donc important de ne pas déplacer, renommer ou supprimer les fichiers sources pour qu'Adobe Premiere Elements puisse les localiser.

[Haut de la page](#)

## Vérification des préconfigurations et des réglages du projet

Lorsque vous créez un projet, vous pouvez vérifier la préconfiguration et les réglages par défaut en cliquant sur le bouton **Modifier les paramètres** dans la boîte de dialogue **Nouveau projet**. Adobe Premiere Elements ajuste automatiquement les réglages du projet en fonction du type de médias que vous importez.

1. Dans Adobe Premiere Elements, sélectionnez **Fichier > Nouveau > Projet**.
2. Cliquez sur **Modifier les paramètres**.

[Haut de la page](#)

## Démarrage d'un nouveau projet

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans l'écran de bienvenue, cliquez sur **Editeur de vidéo** et sélectionnez **Nouveau Projet**.
- Si Adobe Premiere Elements est ouvert, sélectionnez **Fichier > Nouveau > Projet**.

2. (Facultatif) Pour modifier les réglages du projet, cliquez sur **Modifier les paramètres**, sélectionnez une préconfiguration différente, puis cliquez sur **OK**.

**Remarque :** *Une fois que vous avez modifié les réglages du projet, il vous est impossible d'y apporter de nouvelles modifications.*

Si vous ne modifiez pas les réglages du projet, Adobe Premiere Elements utilise les réglages du précédent projet. Sinon, il crée un projet full HD NTS/PAL AVCHD utilisant les réglages associés à la région dans laquelle vous vous trouvez.

Vous pouvez importer un élément dont les réglages diffèrent de ceux d'un projet vide. Adobe Premiere Elements écrase les réglages du projet avec les réglages de votre élément lorsque vous déposez celui-ci dans le montage en mode **Expert**.

Le rendu des prévisualisations, les fichiers audio uniformisés et les acquisitions audio et vidéo sont enregistrés par défaut dans le dossier d'enregistrement de votre projet. Ces fichiers étant très volumineux, veillez à les enregistrer sur votre disque dur le plus volumineux et le plus rapide. Cliquez sur **Modifier > Préférences > Disques de travail** pour stocker ces fichiers séparément des projets.

[Haut de la page](#)

## Ouvrez un projet

Vous ne pouvez ouvrir qu'un seul projet à la fois. Pour qu'Adobe Premiere Elements puisse ouvrir un projet existant, assurez-vous de pouvoir accéder au fichier du projet (.PRE) et aux fichiers sources qu'il contient sur votre ordinateur.

- Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans l'écran de bienvenue, cliquez sur Editeur de vidéo puis sur Projet existant. Choisissez le nom du projet. (S'il ne s'agit pas d'un projet répertorié, cliquez sur Ouvrir, sélectionnez le fichier du projet, puis cliquez sur Ouvrir).
- Si Adobe Premiere Elements est ouvert, cliquez sur Fichier > Ouvrir un projet ou Ouvrir un projet récent, puis sélectionnez le fichier du projet et cliquez sur Ouvrir.
- Sous Windows, cliquez deux fois sur le fichier de projet.

**Remarque :** *Adobe Premiere Elements peut ouvrir des projets créés dans des versions antérieures. Toutefois, les versions antérieures ne peuvent pas ouvrir de projets créés dans des versions plus récentes. Si plusieurs versions d'Adobe Premiere Elements sont installées, ouvrez un projet depuis l'interface du logiciel. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris ou cliquer sur le fichier en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis sélectionner l'application.*

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Enregistrement et sauvegarde de projets

---

## Enregistrement d'un projet

### Sauvegarde d'un projet avec la commande Enregistrement automatique

### Ouverture d'un projet enregistré automatiquement

[Haut de la page](#)

## Enregistrement d'un projet

En enregistrant un projet, vous mémorisez vos choix de montage, les références aux fichiers sources et la disposition la plus récente des panneaux. Protégez votre travail en l'enregistrant souvent.

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

*Pour indiquer où stocker les fichiers de projet dans Premiere Elements, par exemple les données vidéo et audio acquises, ainsi que les prévisualisations audio et vidéo, configurez un disque de travail.*

[Haut de la page](#)

## Sauvegarde d'un projet avec la commande Enregistrement automatique

Activez l'option Enregistrement automatique de manière à pouvoir revenir sur vos choix de montage ou récupérer votre travail à la suite d'un incident. Cette option enregistre automatiquement, à intervalles réguliers, des fichiers de sauvegarde d'un projet dans le dossier d'enregistrement automatique d'Adobe Premiere Elements. Par exemple, vous pouvez définir Premiere Elements pour enregistrer une copie de sauvegarde toutes les 15 minutes.

Selon les modifications apportées au projet entre deux enregistrements, l'enregistrement automatique peut avoir le même effet que la commande Annuler. Dans la mesure où les fichiers de projet sont plus petits que les fichiers vidéo sources, l'archivage de plusieurs versions d'un projet occupe moins d'espace disque.

1. Cliquez sur Modifier > Préférences > Enregistrement automatique.
2. Procédez de l'une des manières suivantes, puis cliquez sur OK :

- Sélectionnez Enregistrement automatique des projets, puis saisissez, en minutes, l'intervalle d'enregistrement automatique du projet par Adobe Premiere Elements.
- 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 saisissez le chiffre 5, Premiere Elements enregistre cinq versions de chaque projet que vous avez ouvert.

**Remarque :** *chaque fois que vous ouvrez un projet, vous devez l'enregistrer au moins une fois pour que l'enregistrement automatique soit actif.*

[Haut de la page](#)

## Ouverture d'un projet enregistré automatiquement

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Démarrez Adobe Premiere Elements. Dans l'écran de bienvenue, cliquez sur Editeur de vidéo puis sur Projet existant.
- Choisissez Fichier > Ouvrir un projet dans Adobe Premiere Elements.

2. Depuis le dossier du projet, ouvrez le fichier dans le dossier Enregistrement automatique d'Adobe Premiere Elements. (En l'absence de fichiers, la fonction Enregistrement automatique peut être désactivée).

**Remarque :** *Lors du démarrage d'Premiere Elements après un incident, un message s'affiche à l'écran, vous invitant à ouvrir la dernière version enregistrée de votre projet.*





# Réglages et préconfigurations des projets

---

## [A propos des réglages et des préconfigurations de projets](#)

### [Préconfiguration de séquence dynamique](#)

### [Création ou modification de préconfigurations de projet](#)

### [Vérification de vos réglages d'exportation](#)

[Haut de la page](#)

## **A propos des réglages et des préconfigurations de projets**

Les réglages du projet déterminent les propriétés des actifs audio et vidéo du projet. Concrètement, ils déterminent leur format (DV, HDV, AVCHD), leur source (disque dur ou caméscope à mémoire Flash), leur rapport L/H (format standard ou grand écran). Les paramètres du projet définissent également la fréquence d'images et le format de la vidéo, la fréquence d'échantillonnage audio, la trame inférieure/supérieure en premier et la résolution de votre projet.

Lorsque vous commencez un nouveau projet, Premiere Elements lui applique une préconfiguration. Une préconfiguration est un ensemble de réglages préconfigurés. Vous pouvez utiliser la préconfiguration par défaut du projet pour la norme télévisuelle que vous spécifiez pour la version d'Premiere Elements installée sur votre ordinateur.

NTSC (National Television Standards Committee) est la norme télévisuelle pour le continent américain, les Caraïbes, le Japon, la Corée du Sud et Taïwan.

PAL (Phase Alternating Line) est le format standard pour l'Europe, la Russie, l'Afrique, le Moyen-Orient, l'Inde, l'Australie, la Nouvelle-Zélande, le Pacifique Sud, la Chine et d'autres parties de l'Asie.

Vous ne pouvez plus changer la préconfiguration du projet une fois le projet démarré. Vérifiez donc bien le format de votre métrage source avant de sélectionner une préconfiguration de projet.

*Si vous définissez des réglages de qualité inférieure pour la sortie (par exemple, un contenu vidéo sur le Web), ne modifiez pas les paramètres de votre projet. Modifiez plutôt vos réglages d'exportation.*

[Haut de la page](#)

## **Préconfiguration de séquence dynamique**

Lorsque vous ajoutez une séquence au montage en mode Expert, Adobe Premiere Elements modifie automatiquement les réglages de votre projet en arrière-plan pour les faire correspondre aux propriétés de ladite séquence. Les propriétés concernées sont la dimension, la définition du nombre d'images par seconde, le rapport L/H en pixels, et l'ordre des trames.

[Haut de la page](#)

## **Création ou modification de préconfigurations de projet**

Adobe Premiere Elements contient des préconfigurations de projet par défaut pour l'ajout de médias à partir de sources standard, dont les caméscopes DV, les caméras, les DVD, et les téléphones portables. Vous ne pouvez pas créer des préconfigurations personnalisées de projet ou modifier une préconfiguration après avoir démarré un projet associé à une préconfiguration donnée.

Pour modifier la préconfiguration du projet lorsque vous commencez un nouveau projet, cliquez sur le bouton **Modifier les paramètres** dans la boîte de dialogue **Nouveau projet**. Sélectionnez une préconfiguration correspondant à votre métrage.

Un message s'affiche lorsque vous tentez d'ajouter une séquence vidéo dont la préconfiguration ne correspond pas à celle du projet dans le montage en mode Expert. Cliquez sur **Oui** pour autoriser Adobe Premiere Elements à adapter les réglages du projet en fonction de la préconfiguration la plus proche. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section **Préconfiguration de séquence dynamique**.

## **Sélection d'une préconfiguration de projet**

Par défaut, Premiere Elements utilise une préconfiguration AVCHD pour la norme télévisuelle que vous spécifiez lors de l'installation du programme. Sélectionnez une nouvelle préconfiguration pour créer des projets dans un format, une norme télévisuelle ou un rapport L/H des images différent(e).

La préconfiguration que vous sélectionnez devient le paramètre par défaut. Elle est donc utilisée avec tous les nouveaux projets que vous créez jusqu'à ce que vous sélectionniez une autre préconfiguration. Si vous utilisez une préconfiguration de manière ponctuelle, remplacez-la quand vous n'en avez plus besoin.

1. Démarrez Premiere Elements.
2. Dans l'écran de bienvenue, cliquez sur **Editeur de vidéo**, puis cliquez sur le bouton **Nouveau projet**. (Ou choisissez **Fichier > Nouveau > Projet**.)
3. Dans la boîte de dialogue **Nouveau projet**, cliquez sur **Modifier les paramètres**.

4. Sélectionnez la préconfiguration correspondant au format et à la norme du métrage que vous souhaitez monter. Par exemple, pour monter la plupart des métrages HDV des caméscopes 1080i, choisissez HDV 1080i 30 ou HDV 1080i 25.
5. Cliquez sur OK.
6. Indiquez un nom et un emplacement pour votre projet, puis cliquez sur OK.

## Modification des réglages d'un projet ouvert

Une fois que vous avez créé un projet, vous ne pouvez apporter que des modifications mineures relatives à l'affichage dans les réglages du projet.

**Remarque :** *Vous ne pouvez pas modifier le mode de montage et le format des fichiers de prévisualisation après avoir créé un projet.*

1. Choisissez Edition > Réglages du projet > Général.
2. Dans la boîte de dialogue Réglages du projet, indiquez les réglages des catégories Général, Acquisition et Rendu vidéo.
3. Cliquez sur OK.

[Haut de la page](#)

## Vérification de vos réglages d'exportation

Les préconfigurations de projet répertorient les réglages du projet en 3 catégories : Général, Acquisition et Rendu vidéo. Une fois que vous avez commencé un projet, la plupart des réglages, tels que la fréquence et la taille des images, mais aussi le rapport L/H, ne sont plus modifiables. Toutefois, vous pouvez vérifier les réglages pour vous assurer que le média que vous ajoutez au projet est compatible avec celui-ci.

❖ Ouvrez le projet dans Premiere Elements, puis cliquez sur Modifier > Réglages du projet > [catégorie].

**Remarque :** *les produits tiers, tels que les PC, les cartes d'acquisition ou les versions de matériel proposent parfois des préconfigurations personnalisées. Reportez-vous à la documentation respective de chaque produit tiers pour plus de détails.*

## Préconfigurations NTSC et PAL

Les préconfigurations NTSC sont conformes au standard NTSC, où chaque image vidéo est constituée de 525 lignes horizontales affichées à 29,97 images par seconde. La préconfiguration standard NTSC s'applique au métrage d'un rapport de 4:3. La préconfiguration NTSC grand écran s'applique au métrage d'un rapport de 16:9.

Les préconfigurations PAL sont conformes au standard PAL, où chaque image vidéo est constituée de 625 lignes affichées à 25 images par seconde.

## paramètres généraux

Les réglages généraux (Modifier > Réglages du projet > Général) déterminent les caractéristiques de base d'un projet. Parmi ces réglages, on trouve le mode de montage utilisé pour traiter les éléments vidéo, la taille de l'image, le rapport L/H, le minutage (Format d'affichage) et le mode de lecture vidéo (Base de temps). Ces réglages sont définis en fonction du média source apparaissant le plus fréquemment dans votre projet. Si par exemple, une grande proportion de votre métrage est au format DV, utilisez le mode de montage Lecture DV. La qualité de votre vidéo peut se dégrader si vous décidez de modifier ces réglages de manière aléatoire.

Les réglages généraux comprennent les options suivantes.

**Mode de montage** Identifie la norme télévisuelle et le format pour le projet. Vous ne pouvez pas modifier la base de temps, la taille d'image, le rapport L/H en pixels, les trames et les réglages de prévisualisation de la fréquence d'échantillonnage. Vous pouvez définir ces réglages dans le mode de montage.

**Remarque :** *le réglage du mode de montage reflète les caractéristiques du média source, et non pas les réglages de la sortie finale. Spécifiez les réglages de sortie lorsque vous exportez un projet.*

**Base de temps** Spécifie les intervalles de temps utilisés pour calculer la position dans le temps de chaque modification (Pal : 25, NTSC : 29,97).

**Réglages de lecture** Ce bouton est activé si vous utilisez une préconfiguration DV, un mode de montage DV ou si vous avez installé un module externe proposant des fonctions de lecture supplémentaires. Pour le mode de montage DV, cette option indique l'emplacement choisi pour la lecture de vos prévisualisations. Pour plus d'informations sur les réglages de lecture des modules externes tiers, voir la documentation du développeur.

**Taille d'image** Indique la résolution de l'image (en pixels) correspondant à la lecture de votre projet. Dans la plupart des cas, la taille d'image définie pour le projet doit correspondre à la taille d'image du média source. Vous ne pouvez pas modifier la taille d'image pour compenser une lecture lente. Toutefois, vous pouvez adapter les réglages de lecture : cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran ou cliquez tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée puis cliquez sur Réglages de lecture. Réglez la taille de l'image de la sortie en modifiant les réglages d'exportation.

**Rapport L/H en pixels** Définit le rapport L/H en pixels. Le format de la vidéo (PAL ou NTSC) détermine ce rapport. Si vous utilisez un rapport L/H en pixels différent de celui de votre vidéo, la vidéo peut être déformée lors du rendu et de la lecture.

**Trames** Spécifie la trame dominante ou l'ordre dans lequel les deux trames de chaque image sont dessinées. Premiere Elements effectue l'acquisition du métrage DV avec les trames, même si le métrage a été enregistré en mode Recherche progressive.

**Format d'affichage (vidéo)** Détermine le mode de représentation du temps tout au long du projet. Ces options correspondent aux normes utilisées en montage vidéo et en cinéma. Pour une diffusion vidéo DV NTSC, choisissez Code temporel compensé 30 i/s. Pour une diffusion vidéo DV PAL, choisissez Code temporel 25 i/s.

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

**Zone admissible de l'action** Indique la zone du bord de l'image qui doit être marquée comme zone admissible pour les actions, pour que ces dernières ne soient pas coupées sur des téléviseurs qui effectuent un zoom sur l'image. La zone admissible de l'action est délimitée par un rectangle vert lorsque vous cliquez sur le bouton Zone admissibles du Moniteur.

**Echantillonnage** Indique la fréquence d'échantillonnage audio de la préconfiguration du projet. De manière générale, une fréquence élevée assure une meilleure qualité de la lecture audio dans les projets mais requiert davantage d'espace disque et ralentit le traitement. Enregistrez du son à une fréquence d'échantillonnage de haute qualité et capturez-le 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. Par défaut, le temps est affiché en échantillons audio. Toutefois, vous pouvez décider d'afficher le temps en millisecondes afin d'obtenir une précision à l'échantillon près lors du montage audio.

## **réglages d'acquisition**

Les réglages d'acquisition (Edition > Réglages du projet > Acquisition) déterminent la manière dont les données vidéo et audio sont transférées directement d'une platine à un caméscope DV. (Les autres panneaux des réglages du projet n'affectent pas l'acquisition.)

## **réglages du rendu vidéo**

Les réglages du rendu vidéo définissent la qualité des images, les réglages de compression et l'échantillonnage des couleurs appliqués par Premiere Elements pendant une lecture vidéo dans le montage en mode Expert.

Pour accéder aux réglages du rendu vidéo, cliquez sur Modifier > Réglages du projet > Rendu vidéo. Ces réglages comprennent les options suivantes :

**Résolution maximale** Permet à Premiere Elements d'utiliser un traitement allant jusqu'à 32 bits, même si le projet utilise une résolution inférieure. Choisir cette option améliore la précision mais diminue les performances.

**Format de fichier** Définit le format de la prévisualisation vidéo.

**Compression** Identifie le codec (compresseur/décompresseur) qu'Premiere Elements applique pour générer des prévisualisations de séquences. La préconfiguration de projet définit le codec. Vous ne pouvez pas le modifier, car il doit être conforme au standard DV.

**Remarque :** *si vous n'appliquez pas d'effets à votre élément et ne modifiez pas ses caractéristiques visuelles ou temporelles, Adobe Premiere Elements utilise le codec original de l'élément pour la lecture. Si vous apportez des modifications qui nécessitent un nouveau calcul à chaque image, Adobe Premiere Elements utilise le codec spécifié à cet endroit.*

**Optimiser les images fixes** Sélectionnez cette option pour optimiser les images fixes dans vos projets. Par exemple, vous pouvez utiliser une image d'une durée de 2 secondes dans un projet à 30 i/s. Premiere Elements crée une image de 2 secondes, plutôt que de prendre en charge 60 images d'une durée de 1/30 seconde. Désélectionnez cette option si les images fixes ne s'affichent pas correctement dans les projets.



# Affichage des fichiers d'un projet

---

## Présentation du panneau Actifs du projet

[Renommer un fichier source dans un projet](#)

[Recherche d'un objet dans un projet](#)

[Rechercher des fichiers manquants pour un projet](#)

[Supprimer un élément](#)

[Haut de la page](#)

## Présentation du panneau Actifs du projet

Le panneau Actifs du projet vous permet de prévisualiser le matériel source de vos projets. Sélectionnez le mode Expert, puis cliquez sur Actifs du projet.

Vous pouvez afficher le contenu d'un projet en mode Liste ou en mode Grille. Utilisez le menu Options de panneau pour passer d'un mode à l'autre.

Le mode Grille affiche un instantané de la vidéo que vous avez importée dans le projet. Le panneau Ressources du projet signale avec une icône verte les fichiers utilisés dans le montage en mode Expert. Dans le champ de recherche, recherchez des fichiers dans le panneau.

## Affichage et organisation des objets dans le panneau Média

Dans le panneau Actifs du projet, vous pouvez afficher les éléments en mode Liste. Le mode Liste vous permet d'afficher simultanément un plus grand nombre d'objets et de les trier selon leurs propriétés, notamment le type de média et la durée.

- Pour trier les objets en mode Liste, cliquez sur l'en-tête de la colonne selon laquelle vous souhaitez les trier. (Par exemple, cliquez sur Type de média pour trier les objets par type.) Si les dossiers sont développés, les objets sont triés en partant du niveau supérieur dans la hiérarchie du panneau Actifs du projet. Pour inverser l'ordre de tri, cliquez de nouveau sur l'en-tête de colonne.
- Pour afficher davantage d'en-têtes de colonnes dans le mode Liste, faites glisser le bord droit du panneau Actifs du projet vers la droite. Vous pouvez également faire glisser la barre de défilement située sur la partie inférieure du panneau vers la droite.

## Organisation des éléments dans des dossiers

Le panneau Actifs du projet peut contenir des dossiers, pratiques pour réorganiser le contenu d'un projet comme vous le feriez avec des dossiers dans l'Explorateur Windows. Les dossiers peuvent contenir des fichiers média ou des sous-dossiers. Pensez à utiliser des dossiers pour classer les types de médias, tels que les acquisitions DV, les images fixes Adobe Photoshop Elements et les fichiers audio.

❖ Dans le panneau Actifs du projet, procédez de l'une des manières suivantes :

**Remarque :** pour accéder au panneau Actifs du projet, sélectionnez *Actifs du projet* en mode Expert.

- Pour ajouter un dossier, cliquez sur l'icône Nouveau dossier située dans la partie inférieure du panneau Ressources du projet. Dans la vue Liste, si vous cliquez plusieurs fois de suite sur ce bouton, chaque nouveau dossier est imbriqué dans le dossier créé précédemment.
- Pour placer un élément dans un dossier, faites-le glisser vers l'icône Dossier. Vous pouvez déplacer des dossiers vers d'autres dossiers pour les imbriquer.
- Pour afficher le contenu d'un dossier, cliquez deux fois dessus. En mode Liste, cliquez sur le triangle situé en regard de l'icône Dossier pour développer le dossier.
- Pour accéder à un dossier parent, cliquez sur l'icône appropriée. Vous pouvez cliquer sur ce bouton et le maintenir enfoncé pour afficher la liste de tous les dossiers situés au-dessus du dossier actuellement indiqué. Vous pouvez également passer au dossier qui vous intéresse en le mettant en surbrillance et en relâchant le bouton de la souris.

[Haut de la page](#)

## Renommer un fichier source dans un projet

- Pour renommer un élément, sélectionnez-le, choisissez Elément > Renommer, puis saisissez le nouveau nom et appuyez sur Entrée. (La modification est répercutée uniquement sur les références utilisées dans le projet ; le nom du fichier source d'origine dans l'espace de travail du projet et dans Windows reste inchangé.)
- Pour renommer un fichier source d'origine, quittez Premiere Elements, puis renommez le fichier dans Windows. A la prochaine ouverture du projet, Premiere Elements vous invite à rechercher le fichier.

*Pour renommer un élément sélectionné, vous pouvez également cliquer sur son nom pour le sélectionner, saisir son nouveau nom et appuyer sur la touche Entrée.*

## Recherche d'un objet dans un projet

❖ Cliquez avec le bouton droit sur un élément du montage en mode Expert, puis sélectionnez Faire apparaître dans le projet.

Pour rechercher un objet sur le disque dur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément, sélectionnez Propriétés, puis notez le chemin affiché en haut du panneau Propriétés.

## Rechercher des fichiers manquants pour un projet

Premiere Elements ne stocke pas les fichiers sources d'origine dans un projet ; il référence le nom et l'emplacement de chaque fichier source pendant l'importation. Si vous déplacez, renommez ou supprimez ultérieurement un fichier source dans Windows, la boîte de dialogue Où se trouve le fichier s'ouvre à la prochaine ouverture du projet.

Les projets référencent non seulement les fichiers sources mais aussi les fichiers de prévisualisation. Les fichiers de prévisualisation vous permettent de voir les effets en temps réel sans devoir procéder à leur rendu, un processus qui peut demander plusieurs heures. Si nécessaire, il est possible de recréer les fichiers de prévisualisation.

**Remarque :** une fois la séquence finale créée, vous pouvez supprimer les fichiers sources si vous n'envisagez pas de les réutiliser. Si vous envisagez de remonter la séquence, archivez le projet à l'aide de la fonction Archivage de projet avant de supprimer les fichiers sources.

❖ Dans la boîte de dialogue Où se trouve le fichier, choisissez l'une des options suivantes :

**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 par le fichier d'origine ou de substitution.

**Rechercher** Démarrer la fonctionnalité de recherche de Windows XP.

**Ignorer les prévisualisations** Ignore les fichiers de prévisualisation manquants (vous n'êtes pas invité à les rechercher).

**Ignorer** Remplace le fichier manquant par un fichier off-line. Le fichier off-line est un pseudo-élément utilisé pour un élément associé dans le panneau Ressources du projet et le montage en mode Expert.

**Tout ignorer** Remplace tous les éléments manquants par des fichiers off-line, sans vous demander confirmation.

## Supprimer un élément

Etant donné qu'Premiere Elements ne stocke pas les fichiers média dans le projet, la suppression d'un élément d'un projet entraîne celle de toutes les occurrences dans une séquence. Cependant, Premiere Elements ne supprime pas le fichier source de l'élément du Bureau Windows. Pour conserver de l'espace disque, supprimez le fichier source.

Pour supprimer un fichier média de l'espace de travail du projet, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez le fichier dans le panneau puis cliquez sur l'icône Supprimer.
- Dans le montage en mode Expert, cliquez sur ce fichier avec le bouton droit de la souris ou en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis cliquez sur Supprimer. Vous pouvez également le supprimer en le sélectionnant et en appuyant ensuite sur la touche Suppr. Le fichier est supprimé d'Elements Organizer, mais pas de votre disque dur.

*Pour identifier les objets inutilisés dans un projet, reportez-vous aux colonnes Utilisation vidéo et Utilisation audio en mode Liste. Faites défiler le panneau vers la droite pour afficher ces colonnes. Une coche verte (mode Liste) et un point vert (mode Grille) indiquent que l'élément est en cours d'utilisation dans le projet.*



# Annulation des modifications

---

## [Annulation incrémentielle des modifications](#)

### [Annulation d'une modification précédente](#)

[Haut de la page](#)

## Annulation incrémentielle des modifications

Si vous changez d'avis concernant une modification ou un effet, vous pouvez l'annuler de diverses manières dans Adobe Premiere Elements. L'annulation porte uniquement sur les actions qui modifient le contenu vidéo. Vous ne pouvez donc pas annuler le défilement d'un panneau.

- Pour annuler ou rétablir la dernière modification, choisissez Edition > Annuler. (Vous pouvez annuler de manière séquentielle une série de modifications récentes.)
- Pour annuler une modification et toutes les modifications successives qui se sont produites depuis la dernière ouverture d'un projet, supprimez-les dans le panneau Historique.
- Pour interrompre une modification en cours (en général, une barre de progression s'affiche), appuyez sur la touche Echap.
- Pour annuler toutes les modifications effectuées depuis le dernier enregistrement du projet, choisissez Fichier > Version précédente.

*Pour annuler des modifications effectuées avant le dernier enregistrement d'un projet, essayez d'en ouvrir une version antérieure stockée dans le dossier d'enregistrement automatique d'Adobe Premiere Elements. Cliquez ensuite sur Fichier > Enregistrer sous pour stocker le projet en dehors de ce dossier. Le nombre de modifications qu'il est possible d'annuler dépend des préférences définies de la fonction Enregistrement automatique.*

[Haut de la page](#)

## Annulation d'une modification précédente

Les modifications que vous apportez à un projet sont consignées dans le panneau Historique. Chacune de vos actions s'affiche au bas de la liste de ce panneau : l'ajout d'un élément, l'insertion d'un indicateur ou l'application d'un effet. La commande ou l'outil utilisé apparaît dans le panneau, accompagné d'une icône d'identification. Vous pouvez utiliser ce panneau pour annuler rapidement certaines modifications. Lorsque vous y sélectionnez une modification, le projet est rétabli dans l'état où il se trouvait au moment de cette modification. Les modifications les plus récentes s'affichent en gris puis disparaissent dès que vous procédez à la modification suivante.

Le panneau Historique recense les modifications de la session en cours uniquement. Son contenu est effacé lorsque vous fermez un projet ou que vous choisissez la commande Version précédente. Bien que le panneau répertorie la plupart des modifications, il ne recense pas les modifications apportées dans certains panneaux, ni les modifications globales telles que le réglage des préférences.

- Pour afficher le panneau Historique, sélectionnez Fenêtre > Historique.
- Pour sélectionner une modification dans le panneau Historique, cliquez dessus.
- Pour supprimer une modification sélectionnée, cliquez dessus, puis sur OK.
- Pour vous déplacer dans le panneau Historique, faites glisser le curseur ou la barre de défilement dans le panneau. Ou sélectionnez En avant ou En arrière dans le menu du panneau Historique.
- Pour effacer toutes les modifications du panneau Historique, sélectionnez Effacer l'historique dans le menu du panneau Historique, puis cliquez sur OK.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Affichage des propriétés des éléments

---

[Présentation des propriétés de base d'un élément](#)  
[Affichage d'informations complètes sur le fichier](#)  
[Personnalisation des propriétés du mode Liste](#)  
[Affichage des détails sur les propriétés des effets](#)

## Présentation des propriétés de base d'un élément

[Haut de la page](#)

Pour afficher les propriétés de base d'un élément, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez sur l'élément dans le panneau Actifs du projet en maintenant la touche Ctrl enfoncee, puis cliquez sur Propriétés.

## Affichage d'informations complètes sur le fichier

[Haut de la page](#)

Premiere Elements s'accompagne d'outils permettant d'évaluer un fichier de format reconnu, qu'il soit enregistré dans un projet ou en dehors de celui-ci. Vous pouvez notamment déterminer si le débit d'un élément exporté convient à une diffusion sur Internet. Parmi ces propriétés du fichier vidéo figurent 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. En outre, on trouve également des informations relatives à la perte d'images dans les éléments acquis.

La fonction Propriétés s'avère pratique pour détecter les éventuelles pertes d'images dans un élément acquis. Servez-vous des courbes d'analyse du débit pour comparer le débit de sortie aux exigences du support de sortie. Les courbes indiquent la cadence de rendu des images clés, la différence entre les images clés de compression et les images différencierées (placées entre les images clés). Elles peuvent également indiquer le débit de chaque image.

❖ Procédez de l'une des manières suivantes :

- Si l'élément figure dans le montage en mode Expert, sélectionnez-le, puis choisissez Fichier > Propriétés > Sélection.
- Si l'élément ne figure pas dans le projet, cliquez sur Fichier > Propriétés > Fichier. Recherchez l'élément à analyser, sélectionnez-le, puis cliquez sur Ouvrir.

## Personnalisation des propriétés du mode Liste

[Haut de la page](#)

Vous pouvez personnaliser le mode Liste pour n'afficher que les informations de votre choix. Vous pouvez également renommer des colonnes, ajouter vos propres colonnes, les réorganiser et en modifier la largeur.

### Spécification des propriétés qui apparaissent en mode Liste

La propriété Nom apparaît par défaut et affiche le nom de l'élément sur le disque. Vous ne pouvez pas supprimer la propriété Nom au moyen de la boîte de dialogue Modifier les colonnes. Vous pouvez toutefois modifier le nom attribué à l'élément au sein du projet.

1. Ouvrez le panneau Actifs du projet.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou en maintenant la touche Ctrl enfoncee dans la vue Média, puis choisissez Modifier les colonnes. Assurez-vous de cliquer sur une zone en dehors des lignes contenant les actifs.
3. Sélectionnez l'une des propriétés suivantes que vous souhaitez voir apparaître dans la vue Média, puis cliquez sur OK.

**Utilisations** Affiche une coche si l'élément est utilisé dans le projet.

**Type de média** Média, tel que Séquence ou une Image fixe.

**Fréquence d'images** Nombre d'images par seconde de l'élément, par exemple 29,97 i/s.

**Durée du média** Longueur du média capturé sur le disque exprimée dans le format d'affichage défini dans la section Général de la boîte de dialogue Réglages du projet.

**Remarque :** *dans Premiere Elements, toutes les durées du panneau tiennent compte des images spécifiées par les points d'entrée et de sortie. Par exemple, la définition de points d'entrée et de sortie sur une même image se traduit par la durée d'une seule image.*

**Durée vidéo** Il s'agit de la durée de l'élément définie par les points d'entrée et de sortie. Elle tient compte de toute modification appliquée dans Premiere Elements, comme le changement de vitesse de l'élément.

**Durée audio** Il s'agit de la durée de l'élément définie par les points d'entrée et de sortie. Elle tient compte de toute modification appliquée dans Premiere Elements, comme le changement de vitesse de l'élément.

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

**Infos audio** Spécifications audio de l'élément.

**Utilisation vidéo** Nombre d'occurrences de la composante vidéo d'un élément dans la séquence.

**Utilisation audio** Nombre d'occurrences de la composante audio d'un élément dans la séquence.

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

**Client** Champ pour ajouter le nom d'un client ou d'autres détails.

## Ajustement des colonnes du mode Liste

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

1. Ouvrez le panneau Actifs du projet.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour modifier la largeur d'une colonne, placez le pointeur sur une ligne séparant les en-têtes de colonnes jusqu'à ce que l'icône de redimensionnement des colonnes apparaisse, puis faites glisser la souris horizontalement.
- Pour créer une colonne, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee, choisissez Modifier les colonnes, cliquez sur Ajouter et sélectionnez un nom de colonne (après quoi la nouvelle colonne s'affiche). Entrez un nom et choisissez le type de la nouvelle colonne, puis cliquez sur OK. Les colonnes de texte peuvent contenir tout type de texte. Les colonnes booléennes contiennent une case à cocher.
- Pour afficher une colonne, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee, choisissez Modifier les colonnes, puis cliquez sur la case en regard du nom de la colonne à afficher.
- Pour trier les colonnes dans l'ordre ascendant ou descendant, cliquez sur leur en-tête.
- Pour réorganiser les colonnes, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee, sélectionnez Modifier les colonnes, puis un nom de colonne et cliquez sur Déplacer vers le haut ou Déplacer vers le bas.

**Remarque :** Premiere Elements verrouille certains des attributs de colonne. Il est impossible de rechercher ou modifier ces attributs dans la boîte de dialogue Modifier les colonnes. Vous pouvez, par exemple, renommer les colonnes que vous avez ajoutées, mais pas celles qui sont intégrées dans Premiere Elements.

---

## Affichage des détails sur les propriétés des effets

[Haut de la page](#)

1. Sélectionnez un élément dans le montage en mode Rapide ou Expert.
2. Cliquez sur le bouton Effets appliqués pour afficher le panneau Effets appliqués.



# Utilisation des disques de travail

---

## [A propos des disques de travail](#)

### [Types de disques de travail](#)

### [Configuration d'un disque de travail](#)

### [Optimisation des performances des disques de travail](#)

[Haut de la page](#)

## **A propos des disques de travail**

Lorsque vous montez un projet, Adobe Premiere Elements utilise l'espace disque pour stocker les fichiers de travail de votre projet. Parmi ces fichiers figurent les éléments vidéo et audio acquis, l'audio uniformisé, ainsi que les fichiers de prévisualisation. Adobe Premiere Elements utilise les fichiers audio uniformisés et les fichiers de prévisualisation pour optimiser les performances et obtenir ainsi des montages en temps réel, un traitement de haute qualité et une sortie optimale. Tous les fichiers de disque de travail sont conservés pendant les sessions de travail. Si vous supprimez des fichiers audio uniformisés, Adobe Premiere Elements les recrée automatiquement. Si vous supprimez des fichiers de prévisualisation, Adobe Premiere Elements ne les recrée pas 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 votre film s'allonge et s'élabore. Si votre système a accès à plusieurs disques, cliquez sur Edition > Préférences > Disques de travail / Adobe Premiere Elements 13 > Préférences > Disques de travail. Spécifiez quels disques Premiere Elements doit utiliser pour ces fichiers. Pour optimiser les résultats, configurez vos disques de travail au début d'un projet, avant l'acquisition ou le montage.

[Haut de la page](#)

## **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. Sélectionnez Edition > Préférences > Disques de travail / Adobe Premiere Elements 13 > Préférences > Disques de travail pour définir les options de disques de travail suivantes.

**Vidéo capturée** Dossier ou disque pour des fichiers vidéo capturés depuis le panneau Acquisition.

**Audio capturé** Dossier ou disque pour des fichiers audio capturés depuis le panneau Acquisition.

**Prévisualisations vidéo** Dossier ou disque pour les fichiers de prévisualisation vidéo. Ces fichiers sont créés lorsque vous cliquez sur Montage > Rendu de la zone de travail, exportez vers un fichier de séquence ou 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** Dossier ou disque pour des fichiers de prévisualisation audio. Ces fichiers sont créés lorsque vous cliquez sur la commande Montage > Rendu de la zone de travail. Ils sont également créés lorsque vous cliquez sur Élément > Options audio > Rendu et remplacement, exportez vers un fichier de séquence ou 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.

**Cache de média** Dossier ou disque pour des fichiers .pk, fichiers audio conformes, fichiers d'index vidéo et autres fichiers créés par Premiere Elements pour améliorer les performances au cours de la lecture de fichiers média.

**Codage DVD** Dossier ou disque pour les fichiers vidéo et audio codés qui sont générés lorsque vous créez un DVD.

**Remarque :** *Adobe Premiere Elements place des fichiers de prévisualisation, des fichiers codés, des fichiers caches de média et bien d'autres types dans les sous-dossiers des dossiers que vous spécifiez pour ces types. Chaque sous-dossier est nommé pour le type de fichiers de travail qu'il contient.*

## Configuration d'un disque de travail

Le panneau Disques de travail de la boîte de dialogue Préférences vous permet de configurer les disques de travail. Pour vérifier l'espace disque disponible sur le volume sélectionné, voir la zone située à droite du chemin d'accès. Si le chemin d'accès est trop long pour être affiché complètement, placez le pointeur dessus pour le faire apparaître entièrement dans une info-bulle.

1. Sélectionnez Edition > Préférences > Disques de travail / Adobe Premiere Elements 13 > Préférences > Disques de travail.
2. Pour chaque type de disque de travail, spécifiez un emplacement pour que Premiere Elements puisse stocker les fichiers correspondants. Choisissez l'une des options suivantes dans le menu contextuel :

**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.

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

## 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.
- Si votre ordinateur comporte plusieurs disques durs, choisissez des disques secondaires de grande taille comme disques de travail et non le disque d'amorçage principal. Dans Premiere Elements, vous pouvez placer chaque type de fichier de travail sur son disque respectif. Par exemple, vous pouvez copier les éléments vidéo sur un disque et les éléments audio sur un autre.
- Défragmentez régulièrement les disques de travail à l'aide de l'outil Défragmenteur de disque de Windows ou d'un autre utilitaire. Pour utiliser l'outil Défragmenteur de disque, choisissez Démarrer > Tous les programmes > Accessoires > Outils système > Défragmenteur de disque. Pour plus d'instructions, reportez-vous à la documentation fournie avec Windows ou l'utilitaire tiers.
- 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. Le débit des disques réseau est généralement trop lent. Evitez d'utiliser des supports amovibles comme disques de travail, car Adobe Premiere Elements doit toujours pouvoir accéder aux fichiers du disque de travail. Les fichiers de disque de travail sont conservés pour chaque projet, même si vous fermez un projet. Ils sont réutilisés par Adobe Premiere Elements 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 n'est plus disponible pour Adobe Premiere Elements.
- Vous pouvez diviser un disque en partitions et configurer chaque partition comme un disque de travail virtuel. Toutefois, cela n'améliore pas pour autant les performances, car le mécanisme de disque unique entraîne la formation d'un goulot d'étranglement. Pour obtenir des résultats optimaux, configurez des volumes de disque de travail sur des unités bien distinctes.

## Application de transitions et d'effets spéciaux

# Application d'un masque Effets à la vidéo

Le montage guidé Appliquer un masque Effets à la vidéo vous explique comment ajouter un effet à des zones spécifiques de la vidéo. Vous pouvez ajouter des masques d'effets de nombreuses façons créatives afin de produire un effet dramatique. Les masques d'effets vous permettent également de flouter le visage d'une personne pour protéger son identité. L'effet Flou et l'effet Mosaïque servent généralement à cette fin.

Le montage guidé Appliquer un masque Effets à la vidéo est uniquement disponible en mode Expert.

1. Cliquez sur Expert, puis sur Guidé. Dans la liste des montages guidés, sélectionnez Appliquer un masque Effets à la vidéo.



Sélection du montage guidé

2. Cliquez sur Ajouter le média pour importer des éléments vidéo auxquels appliquer un masque d'effets.



Option Ajouter le média

3. Sélectionnez une source multimédia. Par exemple, sélectionnez Fichiers et dossiers si les éléments vidéo figurent sur le disque dur.



4. Sélectionnez les fichiers à importer, puis cliquez sur Ouvrir.

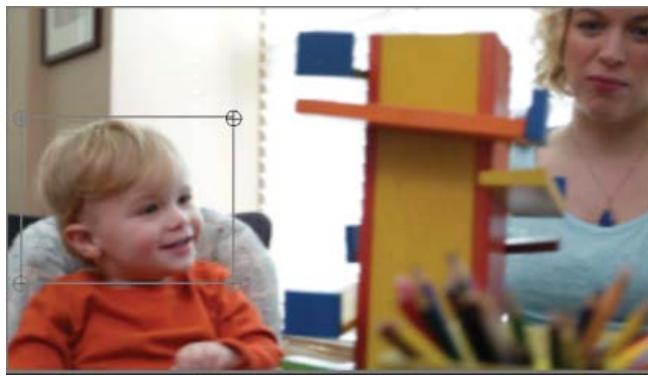


5. Tous les éléments importés sont stockés dans le chutier Ressources du projet. Faites glisser un élément du chutier Ressources du projet vers le montage de la piste Vidéo 1.

6. Cliquez avec le bouton droit sur l'élément vidéo dans le montage et sélectionnez Masque Effets > Appliquer.

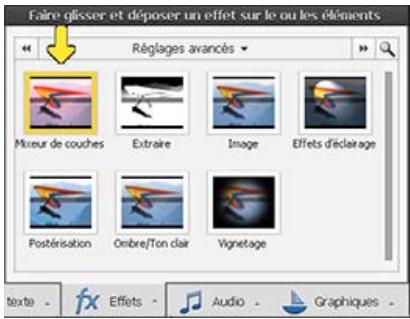
**Remarque :** Vous pouvez modifier ultérieurement le masque d'effets appliqué en utilisant l'option Masque Effets > Modifier.

7. Déplacez le masque ou la zone sélectionnée ou faites glisser les poignées d'angle pour régler la taille du masque.



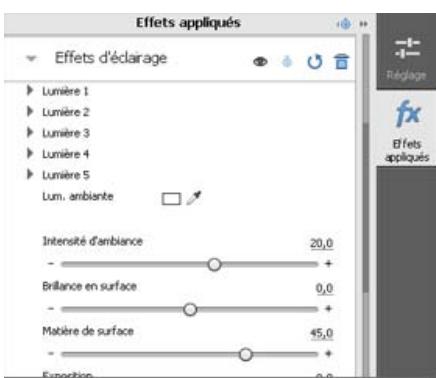
*Déplacement de la zone sélectionnée*

8. Cliquez sur Effets dans la barre d'actions. Sélectionnez un effet et faites-le glisser sur le panneau Moniteur.



Ajout d'un effet

9. Cliquez sur Non pour ne pas appliquer l'effet à l'élément entier et créer un calque de réglage.
10. Vous avez ajouté un effet à une partie spécifique de la vidéo. Cliquez sur Lecture pour afficher les résultats. Modifiez les paramètres d'effet dans le panneau Effets appliqués.



Modification des paramètres d'effet

Le masque Effets est appliqué à la vidéo.



Masque Effets appliquée

# Marquage et extraction des moments favoris

Dans une vidéo, il y a généralement plusieurs moments favoris. Adobe Premiere Elements vous aide à marquer et à extraire tous ces moments sous forme d'un seul élément assemblé ou de plusieurs éléments individuels. Vous pouvez ensuite modifier ou partager ces éléments de moments favoris extraits.

La fonction Moments favoris est disponible en modes Rapide et Expert.

1. Importez vos éléments vidéo dans Adobe Premiere Elements à l'aide de l'outil Ajouter le média ou accédez-y dans les Ressources du projet (si vous avez déjà importé les vidéos).
2. Faites glisser les éléments vidéo sur le montage. Sélectionnez l'élément vidéo dans lequel vous souhaitez marquer des moments favoris.
3. Choisissez Outils > Moments favoris.



Option Moments favoris

4. Procédez de l'une des façons suivantes pour marquer les moments favoris :

- A l'aide de l'IIP et de l'option Marquer le moment : localisez le point de départ souhaité à partir duquel vous souhaitez marquer le moment favori, faites glisser l'indicateur d'instant présent jusqu'à ce point, puis cliquez sur Marquer le moment. Vous pouvez marquer plusieurs moments favoris dans un élément vidéo.
- A l'aide de l'IIP et du symbole + sur le montage : faites glisser l'indicateur d'instant présent sur le cadre de l'élément vidéo à partir duquel vous souhaitez marquer le moment. Cliquez sur le symbole + pour marquer le moment favori.
- En lisant le montage et en utilisant l'option Marquer le moment : lisez le montage (à l'aide des commandes du lecteur ou en appuyant sur la barre d'espace) puis cliquez sur Marquer le moment pour marquer le point de départ d'un moment favori. Pour marquer la fin du moment favori, cliquez de nouveau sur Marquer le moment. Dans ce cas, l'option Marquer le moment fonctionne comme un bouton à bascule.
- A l'aide de l'option Marquer automatiquement les moments favoris : cliquez sur cette option pour marquer automatiquement les moments favoris dans votre vidéo.

*Dans Adobe Premiere Elements, les moments favoris marqués automatiquement sont en vert. Les moments marqués manuellement sont en jaune.*



**A.** Réinitialiser, **Marquer automatiquement les moments favoris**, **Paramètres** **B.** Marquer le moment **C.** Prévisualisation **D.** Moment marqué automatiquement **E.** Un moment favori marqué manuellement

## 5. Utilisez les options suivantes pour affiner votre sélection de moments favoris :

- Fusion de deux moments favoris : faites glisser la fin ou le début d'un moment favori afin qu'il chevauche le moment favori suivant ou précédent dans le montage.
- Ne plus marquer un moment favori : cliquez sur la croix (X) dans le coin supérieur droit du moment favori marqué. L'élément n'est supprimé.



Ne plus marquer un moment favori

- Aperçu des moments favoris : cliquez sur Aperçu pour afficher les moments favoris marqués sur le montage.
- Réinitialiser : cliquez sur Réinitialiser puis sur Oui pour supprimer tous les moments favoris marqués et recommencer. Appuyez sur Ctrl + Z pour annuler la réinitialisation et revenir aux moments marqués.

## 6. Cliquez sur Terminé. Sélectionnez l'option permettant d'extraire les moments favoris comme un élément combiné ou comme plusieurs éléments individuels, puis cliquez sur OK.



Extraction des moments favoris comme un seul élément ou comme plusieurs éléments individuels

- Placer les moments comme élément combiné sur le montage : sélectionnez cette option pour placer tous les moments favoris comme un élément combiné. Double-cliquez sur l'élément et modifiez vos moments favoris si nécessaire.
- Placer comme éléments individuels sur le montage : sélectionnez cette option pour placer les moments favoris comme des éléments individuels sur le montage.

Double-cliquez sur un élément de moment favori et recommencez le processus pour peaufiner des moments favoris ou pour en ajouter et en supprimer. Dans le montage, un élément de moment favori peut être fractionné et raccordé comme n'importe quel autre élément. Une fois le moment favori créé, il est présent sous forme de ressource dans le chutier Ressources du projet.

## Commandes du lecteur pour les moments favoris

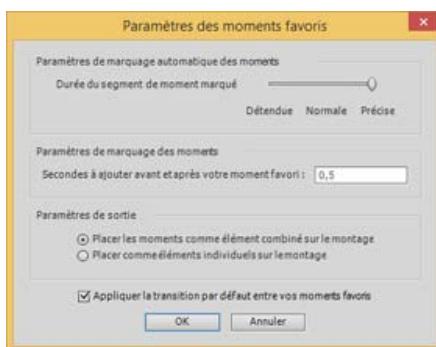
Utilisez les commandes du lecteur pour mieux naviguer tout en marquant vos moments favoris.



**A.** Atteindre le point de montage précédent **B.** En arrière (Gauche) **C.** Lecture/Pause (Barre d'espace) **D.** En avant (Droite) **E.** Atteindre le point de montage suivant (Page suivante)

## Paramètres des moments favoris

Vous pouvez configurer les paramètres des moments favoris marqués automatiquement ainsi que d'autres paramètres lorsque vous marquez manuellement les moments favoris.



Paramètres - Moments favoris

- Durée du segment de moment marqué : faites glisser le curseur pour augmenter ou réduire la durée du moment marqué. Définissez des moments favoris précis de courte durée et des moments favoris détendus avec une durée maximale.
- Paramètres de marquage des moments : entrez la durée (en secondes) souhaitée avant ou après le moment marqué.
- Paramètres de sortie : configurez les paramètres de sortie. Choisissez d'importer des moments favoris comme un élément combiné ou comme plusieurs éléments individuels.
- Appliquer la transition par défaut entre vos moments favoris : sélectionnez cette option pour appliquer une transition par défaut entre vos moments favoris. Pour définir une transition par défaut, fermez la boîte de dialogue des moments favoris et cliquez sur Transitions dans la barre d'actions. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez une transition comme transition par défaut.

# Notions de base sur les transitions

## Explication du fonctionnement des transitions

[Haut de la page](#)

## Explication du fonctionnement des transitions

Les transitions permettent de déphasier un élément tout en mettant en phase l'élément suivant ou de rendre esthétique le début ou la fin d'un élément. Une transition peut être subtile, comme un fondu enchaîné, ou sophistiquée, comme une page tournée ou une roue tournante. En règle générale, vous placez les transitions sur une coupe entre deux éléments, créant ainsi une transition à deux côtés. Cependant, vous pouvez également appliquer une transition uniquement au début ou à la fin d'un élément et créer ainsi une transition à un seul côté, telle qu'un fondu au noir.



Transition Page tournée ombrée entre deux éléments (gauche) et transition Fondu enchaîné à la fin d'un élément (droite)

Lorsqu'une transition passe d'un élément à l'autre, elle recouvre des images de ces deux éléments. Les transitions qui se chevauchent peuvent soit être des images précédemment coupées dans les éléments (images au-delà du point d'entrée ou de sortie de la découpe), soit des images existantes qui se répètent de part et d'autre de la découpe. N'oubliez pas que, lorsque vous raccordez un élément, vous ne supprimez pas les images. Au lieu de cela, les points d'entrée et de sortie obtenus forment simplement une fenêtre sur l'élément original. Une transition utilise des images raccordées pour créer l'effet de transition. Si les éléments ne comportent aucune image raccordée, elle répète les images.



Transition utilisant des images coupées au cours d'un raccord pour passer à la scène suivante.

**A.** Premier élément contenant des images coupées à la fin **B.** Séquence contenant des éléments et une transition **C.** Deuxième élément contenant des images masquées au début



Transition répétant des images pour des éléments non ajustés.

**A.** Premier élément avec dernière image répétée **B.** Séquence contenant des éléments et une transition **C.** Second élément avec première image répétée

Pour savoir si vous avez affaire à une transition à un côté ou à deux côtés, qui inclut des images répétées, double-cliquez sur cette dernière dans le montage en mode Rapide/Expert, puis affichez ses propriétés dans le contrôle contextuel Transition.



# Réglage des transitions

---

## Réglage des propriétés des transitions

### Ajuster l'alignement des transitions

### Réglage de la durée d'une transition

### Définition de la durée par défaut des transitions

### Réglage du point central d'une transition

### Copie et collage de transitions dans le montage en mode Expert

---

[Haut de la page](#)

## Réglage des propriétés des transitions

Toutes les transitions présentent des propriétés que vous pouvez ajuster dans le contrôle contextuel **Transitions**. Les propriétés courantes sont le point central, les valeurs de début et de fin, le contour et la qualité du lissage. (Vous pouvez également changer l'orientation de certaines transitions). La liste suivante répertorie les options et les contrôles qui permettent en général de configurer les propriétés des transitions.

Pour ouvrir le contrôle contextuel **Transitions**, double-cliquez sur une transition dans le montage en mode Rapide ou Expert.

**Durée** Définit la durée de la transition. La durée par défaut est une seconde.

**Alignement** Détermine l'alignement des transitions entre les éléments. Par défaut, les transitions sont centrées entre les éléments.

**Points de début/fin** Ils définissent le pourcentage de transition terminée au début et à la fin de la transition.

**Afficher les images** Affiche les images de départ et de fin des éléments.

**Inverser** Lit la transition en sens inverse. Par exemple, la transition **Balayage radio** s'exécute dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

**Qualité du lissage** Ajuste le lissage des contours de la transition.

**Personnalisé** Modifie les réglages propres à la transition. La plupart des transitions ne disposent pas de paramètres personnalisés.

---

[Haut de la page](#)

## Ajuster l'alignement des transitions

Vous pouvez modifier l'alignement d'une transition placée entre deux éléments dans le montage en mode Rapide ou Expert, à l'aide du contrôle contextuel **Transition**. Une transition doit être centrée ou alignée par rapport à la découpe. Vous pouvez faire glisser la transition pour la repositionner par rapport à la découpe. Le contrôle contextuel **Transition** contient également les options permettant de spécifier un alignement.

L'existence ou l'absence d'images de raccord détermine la façon dont vous pouvez aligner une transition entre des éléments.

## Configuration des options d'alignement

- Dans le montage en mode Rapide ou Expert, placez le pointeur de la souris sur la découpe, dans une transition. Vous pouvez voir que ce pointeur change d'aspect :
  - Si les deux éléments ont été ajustés au point de découpe, vous pouvez centrer la transition par rapport à la découpe ou l'aligner sur l'un des côtés de la découpe de telle sorte qu'elle commence ou se termine à la découpe. Un élément non découpé possède un bord arrondi en haut à gauche.
  - Si aucun des deux éléments n'a été ajusté, la transition est automatiquement centrée par rapport à la découpe, et la dernière image du

premier élément ainsi que la première image du second élément sont répétées pour remplir la durée de la transition. (Des barres diagonales apparaissent sur les transitions qui utilisent des images répétées.)

- Si seul le premier élément a été ajusté, la transition s'aligne automatiquement sur le point d'entrée de l'élément suivant. Dans ce cas de figure, les images découpées du premier élément sont utilisées pour la transition et ne sont pas répétées dans le second.
- Si seul le deuxième élément contient des images coupées, la transition s'aligne automatiquement sur le point de sortie du premier élément. Dans ce cas de figure, les images découpées du second élément sont utilisées pour la transition et ne sont pas répétées dans le premier élément.

## Réglage de l'alignement d'une transition

- Dans le montage en mode Rapide ou Expert, sélectionnez la transition et effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Positionnez l'indicateur d'instant présent sur la transition, puis effectuez un zoom avant pour voir cette dernière clairement. Ensuite, faites glisser la transition sur la découpe afin de la repositionner.
  - Double-cliquez sur la transition et repositionnez-la au moyen des options du contrôle contextuel Transition.

[Haut de la page](#)

## Réglage de la durée d'une transition

Vous pouvez modifier la durée d'une transition en faisant glisser la fin de cette dernière vers le montage en mode Rapide ou Expert. Vous pouvez également utiliser le contrôle contextuel Transition pour modifier cette durée.

- Sélectionnez la transition dans le montage en mode Rapide ou Expert, puis effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Placez le pointeur de la souris sur la fin de la transition pour faire apparaître l'icône de raccord de point d'entrée ou de point de sortie. Faites glisser l'icône de raccord de point d'entrée ou celle du point de sortie vers la gauche ou vers la droite pour ajuster la durée.
  - Double-cliquez sur la transition et réajustez la durée au moyen du contrôle contextuel Transition.

**Remarque :** l'allongement de la durée d'une transition nécessite que l'un des éléments ou les deux disposent de suffisamment d'images conformées pour pouvoir accepter une transition plus longue.

[Haut de la page](#)

## Définition de la durée par défaut des transitions

La durée par défaut des transitions est initialement définie sur 30 images pour une transition vidéo et sur 1 seconde pour une transition audio. Vous pouvez la modifier à votre convenance. Si le nouveau réglage n'a aucun impact sur les transitions déjà ajoutées à la séquence, la valeur par défaut des transitions ajoutées ultérieurement sera toutefois définie sur cette durée.

1. Sélectionnez Edition > Préférences > Général / Adobe Premiere Elements 11 > Préférences > Général.
2. Modifiez la valeur de l'option Durée par défaut de la transition vidéo ou Durée par défaut de la transition audio, puis cliquez sur OK.

[Haut de la page](#)

## Réglage du point central d'une transition

1. Double-cliquez sur la transition dans le montage en mode Rapide ou Expert.
2. Dans le contrôle contextuel Transitions, cliquez sur Plus.
3. Dans la zone de prévisualisation, faites glisser le petit cercle pour repositionner le centre de la transition. (Certaines transitions ne disposent pas de point central réglable).



Centre par défaut (gauche) et centre repositionné (droite)

## Copie et collage de transitions dans le montage en mode Expert

Pour copier et coller des transitions, sélectionnez des éléments consécutifs qui comportent une transition avant de sélectionner la transition à copier.

1. Sélectionnez les éléments consécutifs auxquels est appliquée une transition.
2. Sélectionnez la transition, puis cliquez sur Edition > Copier ou appuyez sur Ctrl+C.
3. Sélectionnez les éléments consécutifs auxquels vous souhaitez appliquer la transition copiée.
4. Sélectionnez Edition > Coller ou appuyez sur Ctrl+V.

**Remarque :** les transitions vidéo sont collées uniquement dans des transitions du même type ; cette remarque s'applique également aux transitions audio.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Application de transitions à des éléments

## Didacticiel vidéo

### Prévisualisation des transitions

#### Spécifier une transition par défaut

#### Application de transitions dans le montage en mode Rapide

#### Application de transitions dans le montage en mode Expert

#### Remplacer une transition

#### Prévisualiser des transitions appliquées

[Haut de la page](#)

## Didacticiel vidéo

[Haut de la page](#)

## Prévisualisation des transitions

Vous pouvez accéder aux transitions disponibles dans le panneau **Transitions** (cliquez sur l'option **Transitions** sur la barre d'actions). Dans l'affichage Rapide, toutes les transitions disponibles sont affichées sous forme de vignettes dans le panneau **Transitions**. L'affichage Rapide contient un sous-ensemble des transitions disponibles dans l'affichage Expert. Dans le montage en mode Expert, les transitions sont classées en catégories. Vous pouvez affiner votre recherche en choisissant un type de transition spécifique, par exemple **Fondu**, dans le menu **Catégorie**. Vous pouvez également rechercher une transition en saisissant son nom dans le champ de recherche. L'affichage Expert présente davantage de transitions que l'affichage Rapide.

Pour chaque transition vidéo, une vignette de prévisualisation animée montre comment les éléments sont affectés. Sélectionnez une transition pour mettre sa vignette en mouvement. Dans le panneau **Transition**, vous pouvez prévisualiser une transition de vignette animée sans être obligé de l'appliquer à un élément.



Panneau **Transitions**

*Adobe Premiere Elements inclut deux transitions audio dans la catégorie **Fondu croisé** : **Puissance constante** et **Gain constant**. Bien que ces dernières génèrent un fondu, elles diffèrent légèrement. **Puissance constante** crée un fondu plus doux tandis que **Gain constant** crée une transition mathématiquement linéaire qui semble souvent brutale.*

1. Dans l'affichage Rapide ou Expert, cliquez sur l'option **Transitions** de la barre d'actions. Le panneau **Transitions** s'affiche.
2. Cliquez sur la vignette correspondant à une transition vidéo pour l'activer.

[Haut de la page](#)

## Spécifier une transition par défaut

Une transition par défaut est employée dans les diaporamas que vous créez et les fichiers que vous importez depuis Adobe® Photoshop® Elements. Elle est également utilisée dans les fonds que vous créez pour les menus DVD. Par défaut, la transition **Fondu enchaîné** est utilisée pour une vidéo ou une image fixe et la transition **Puissance constante** est appliquée dans le cas d'éléments audio. Cependant, vous pouvez modifier ces valeurs par défaut.

1. Dans l'affichage Rapide ou Expert, cliquez sur l'option **Transitions** de la barre d'actions. Le panneau **Transitions** s'affiche.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée sur la transition à définir par défaut, puis choisissez **Définir la sélection comme transition par défaut** (l'icône de transition par défaut apparaît avec un contour gris).

[Haut de la page](#)

## Application de transitions dans le montage en mode Rapide

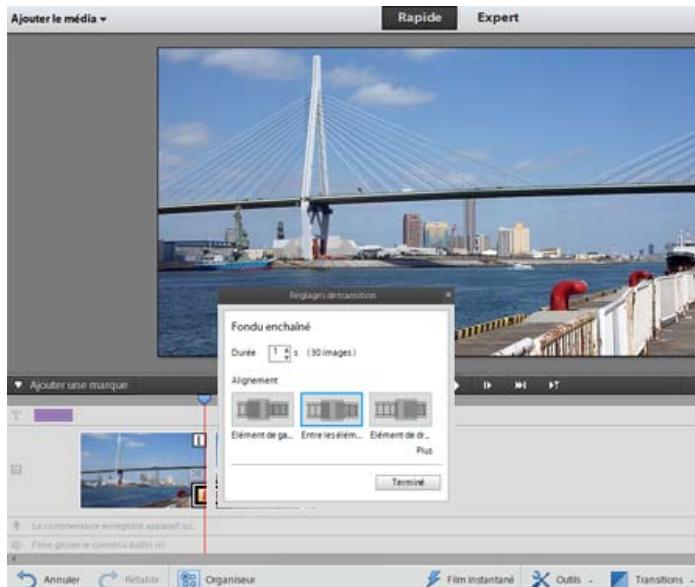
Dans le montage en mode Rapide, les zones de dépôt (indiquées par des lignes vertes verticales) s'affichent au moment où vous faites glisser une transition. La zone de dépôt vous permet d'appliquer facilement des transitions entre les éléments.

### Application d'une transition à deux côtés dans le montage en mode Rapide

1. Dans l'affichage Rapide, cliquez sur l'option Transitions de la barre d'actions. Le panneau Transitions s'affiche.
2. Faites glisser une transition depuis le panneau Transitions vers la zone de dépôt, entre deux éléments du montage en mode Rapide. Une icône de la transition s'affiche dans les coins inférieurs gauche et droit de l'élément pour indiquer qu'elle a été appliquée. En outre, le contrôle contextuel Transition s'affiche.
3. (Facultatif) Modifiez les propriétés de l'élément, la durée par exemple. Cliquez sur le bouton Plus pour personnaliser davantage encore la transition et prévisualiser les modifications.

### Application d'une transition à un côté dans le montage en mode Rapide

1. Dans l'affichage Rapide, cliquez sur l'option Transitions de la barre d'actions. Le panneau Transitions s'affiche.
2. Dans le panneau Transitions, sélectionnez la transition que vous souhaitez appliquer.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Si l'élément n'a aucun élément adjacent d'un côté, faites glisser la transition vers le rectangle de transition de ce côté-là de l'élément.
  - Si l'élément est adjacent à un autre élément, faites glisser la transition vers le bord de l'élément approprié. Dans le contrôle contextuel Transitions, définissez l'alignement sur Élément de gauche, Entre les éléments ou Élément de droite.



Application d'une transition dans le montage en mode Rapide

[Haut de la page](#)

## Application de transitions dans le montage en mode Expert

Lorsque vous appliquez des transitions dans le montage en mode Expert, vous pouvez choisir des options d'alignement (Elément de gauche, Entre les éléments ou Elément de droite).

### Application d'une transition à deux côtés dans le montage en mode Expert

Pour que vous puissiez appliquer une transition entre deux éléments du montage en mode Expert, ces éléments doivent se trouver sur la même piste, sans être séparés par un espace.

Si une transition à deux côtés doit employer des images répétées (plutôt que des images ajustées), l'icône de transition contient des diagonales supplémentaires. Ces diagonales couvrent la zone où les images répétées ont été utilisées.

1. Dans l'affichage Expert, cliquez sur l'option Transitions de la barre d'actions. Le panneau Transitions s'affiche.
2. Dans le panneau Transitions, sélectionnez la catégorie contenant la transition que vous souhaitez appliquer.
3. Faites glisser la transition depuis le panneau Transition vers la découpe entre deux éléments du montage en mode Expert, puis relâchez le bouton de la souris lorsque l'une des icônes d'alignement suivantes s'affiche :

**Début de découpe** Aligne le début de la transition au début du second élément.

**Centre de découpe** Centre la transition dans la découpe.

**Fin de découpe** Aligne la fin de la transition sur la fin du premier élément.

Le fait de déplacer une transition tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée vous permet de sélectionner **Début de découpe**, **Centre de découpe** ou **Fin de découpe** en faisant lentement glisser la transition sur la gauche et la droite de la découpe.

## Application d'une transition à un côté dans le montage en mode Expert

Lorsque vous créez une transition à deux côtés, tout ce qui se trouve sous la transition dans le montage en mode Expert apparaît dans la partie transparente de cette transition. Par exemple, si vous souhaitez appliquer une transition noire à un élément, celui-ci doit se trouver sur la piste 1 ou aucun élément ne doit se trouver en dessous. Si l'élément figure sur une piste située au-dessus d'un autre élément, l'élément de la piste inférieure apparaît dans la transition et celle-ci apparaît alors comme une transition à deux côtés.

1. Dans l'affichage Expert, cliquez sur l'option **Transitions** de la barre d'actions. Le panneau **Transitions** s'affiche.
2. Dans le panneau **Transitions**, sélectionnez la catégorie contenant la transition que vous souhaitez appliquer.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Si l'élément n'est adjacent à aucun autre sur l'un de ses côtés, faites glisser la transition depuis le panneau **Transitions** vers le bord de l'élément.
  - Si l'élément est adjacent à un autre élément, faites glisser la transition en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée vers le bord de l'élément approprié.

## Application d'une transition par défaut dans le montage en mode Expert

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour sélectionner des éléments non consécutifs, cliquez sur chacun d'eux en maintenant la touche **Maj** enfoncée.
  - Pour sélectionner des éléments consécutifs, cliquez sur le panneau **Actifs** du projet et tracez un rectangle de sélection autour des éléments choisis.
  - Pour sélectionner tous les éléments, appuyez sur **Ctrl+A**.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée sur les éléments sélectionnés, puis choisissez l'option **Appliquer la transition par défaut** le long de l'indicateur IIP.
3. Sélectionnez l'une des options suivantes :
  - **Audio**
  - **Vidéo**

La transition est appliquée à tous les éléments sélectionnés.

Pour appliquer des transitions par défaut entre plusieurs éléments contigus sur la même piste :

1. Cliquez sur les éléments auxquels vous souhaitez ajouter la transition par défaut en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée sur l'un des éléments sélectionnés.
3. Sélectionnez **Appliquer la transition par défaut**.

La transition est appliquée au niveau de la coupure entre chaque élément contigu.

---

## Remplacer une transition

[Haut de la page](#)

Vous pouvez remplacer une transition. Pour cela, il suffit de déposer la nouvelle transition sur l'ancienne, dans le montage en mode Rapide ou Expert. Si vous remplacez une transition, Premiere Elements conserve l'alignement et la durée de la transition originale ; cependant, l'application ignore les réglages de la transition originale et utilise à la place les réglages par défaut de la nouvelle transition.

1. Dans l'affichage Rapide/Expert, cliquez sur l'option **Transitions** de la barre d'actions. Le panneau **Transitions** s'affiche.
2. Dans le panneau **Transitions**, sélectionnez la transition de remplacement.
3. Faites glisser la transition sur celle que vous voulez remplacer dans le montage en mode Rapide ou Expert.

---

## Prévisualiser des transitions appliquées

[Haut de la page](#)

Vous pouvez prévisualiser les transitions que vous avez appliquées via le contrôle contextuel **Transitions** ou le panneau **Moniteur**. Le contrôle contextuel **Transitions** contient une zone de prévisualisation vous permettant d'afficher les vignettes des éléments ou les vignettes par défaut (lettres A et B). Ajustez vos transitions dans le contrôle contextuel **Transitions**, puis prévisualisez le résultat au fur et à mesure.

*Si vous possédez un caméscope numérique, vous pourrez probablement le connecter à votre ordinateur et à votre téléviseur pour visionner les prévisualisations en temps réel sur le téléviseur. Vous vous ferez une meilleure idée du résultat de la transition dans la séquence terminée.*

## Prévisualisation dans le panneau Moniteur

❖ Dans le montage en mode Rapide ou Expert, déplacez l'indicateur d'instant présent vers la gauche de la transition, puis cliquez sur le bouton Lecture du panneau **Moniteur**.

**Remarque :** pour prévisualiser une image spécifique de la transition, dans le panneau Moniteur, faites glisser l'indicateur d'instant présent jusqu'à l'image souhaitée.

### **Affichage des transitions dans le montage en mode Rapide ou Expert**

Dans le montage en mode Rapide, une transition s'affiche sur les éléments sous la forme d'un rectangle. Dans le montage en mode Expert, une transition s'affiche juste au-dessus de la découpe, entre deux éléments, ou juste au-dessus du point d'entrée ou du point de sortie d'un élément.

Voir aussi



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Panoramique et zoom pour créer un effet de style vidéo

## Application de l'effet panoramique et zoom

### Application de l'effet Panoramique et zoom sur des vidéos

A l'aide de l'outil Panoramique et zoom d'Adobe Premiere Elements, vous pouvez créer des effets de style vidéo à partir d'images ou de séquences vidéo. Pour les séquences vidéo, l'effet fonctionne mieux lorsque les objets bougent peu dans la séquence.

Lorsque vous utilisez l'outil Panoramique et zoom, vous sélectionnez des objets et l'ordre dans lequel ils sont panoramisés et agrandis. Adobe Premiere Elements vous propose des options de personnalisation avec lesquelles vous pouvez appliquer l'effet en fonction de vos besoins.

[Haut de la page](#)

## Application de l'effet panoramique et zoom

Vous pouvez appliquer l'effet panoramique et zoom sur n'importe quelle image dans un format pris en charge par Adobe Premiere Elements. Pour obtenir la liste des formats d'image pris en charge, voir [Pérophériques et formats de fichiers pris en charge](#).

Pour les séquences vidéo, utilisez l'arrêt sur image pour créer une image à partir d'un cadre. Importez l'image dans la bande de montage d'Adobe Premiere Elements, puis appliquez l'effet de panoramique et de zoom.

## Ouverture de l'outil panoramique et zoom

1. Sélectionnez l'image sur laquelle appliquer l'effet de panoramique et de zoom.
2. Faites glisser l'image sur le panneau Montage.
3. Dans la barre d'actions, choisissez Outils > Panoramique et zoom.

## Ajout de cadres de mise au point

Avant d'appliquer l'effet de panoramique et de zoom, identifiez les objets de l'image sur lesquels vous souhaitez effectuer un panoramique ou un zoom à l'aide de cadres de mise au point. Les cadres de mise au point sont des rectangles redimensionnables qui identifient l'emplacement de l'objet dans une image.

Pour les images qui contiennent plus de trois cadres de mise au point, seuls le cadre sélectionné et les cadres qui le précède et le suivent dans la séquence s'affichent.

Si une image n'a pas déjà été analysée, les cadres de mise au point suivants s'affichent lorsque vous cliquez sur l'icône de l'outil Panoramique et zoom :



Cadre de mise au point

**A.** Poignées de redimensionnement **B.** Cadre de mise au point **C.** Numéro du cadre **D.** Suppression du cadre de mise au point **E.** Durée du panoramique **F.** Options de zoom pour les cadres de mise au point



#### Outil Panoramique et zoom : panneau Montage et vignettes

##### A. Montage B. Marque du cadre de mise au point C. Affichage par vignettes D. IIP (indicateur d'instant présent)

- Un cadre de mise au point sur l'image complète.
- Un cadre de mise au point au centre de l'image.
- Dans l'outil Panoramique et zoom, cliquez sur Nouvelle image pour ajouter des cadres de mise au point au média.

#### Ajout de cadres de mise au point manuellement

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Double-cliquez sur l'objet ou la zone sur laquelle vous voulez ajouter un cadre de mise au point.
  - Sélectionnez le cadre après lequel vous souhaitez ajouter le nouveau cadre de mise au point, puis cliquez sur Nouvelle image. Le nouveau cadre de mise au point s'affiche au centre de la zone d'affichage. Sélectionnez le nouveau cadre de mise au point, puis déplacez le curseur sur l'image jusqu'à ce que l'icône du panoramique (main) s'affiche. Faites glisser la souris pour déplacer le cadre de mise au point au-dessus de l'objet requis.
  - Dans le panneau Montage, déplacez l'indicateur d'instant présent. Une image fantôme (image vide avec bordure en pointillé) s'affiche à l'écran. Déplacez l'indicateur d'instant présent jusqu'au point où ajouter le nouveau cadre, puis cliquez sur l'image fantôme. Un nouveau cadre de mise au point est ajouté à cet endroit.
  - Pour ajouter un cadre de mise au point entre deux cadres de mise au point, déplacez l'indicateur d'instant présent entre leurs marques de mise au point correspondantes dans le montage. Cliquez sur Nouvelle image.

Pour les images qui contiennent plus de trois cadres de mise au point, seuls le cadre sélectionné et les cadres qui le précède et le suivent dans la séquence s'affichent.

#### Ajout de cadres de mise au point à des images précédemment analysées

Les références d'image sont des rectangles rouges affichés sur le média. Lorsque vous cliquez sur une référence d'image, elle est convertie en cadre de mise au point.

**Remarque :** veillez à cliquer une seule fois sur la référence d'image. Double-cliquez sur une référence d'image pour ajouter deux cadres de mise au point.

#### Modification des cadres de mise au point

##### Déplacement des cadres de mise au point

1. Sélectionnez le cadre de mise au point.
2. Placez le curseur sur la limite du cadre de mise au point jusqu'à ce que l'icône de panoramique (main) s'affiche.
3. Faites glisser la souris pour déplacer le cadre de mise au point au-dessus de l'objet requis.

##### Réorganisation des cadres de mise au point pour modifier l'ordre du panoramique (photos uniquement)

Le numéro sur les cadres de mise au point détermine l'ordre du panoramique, c.-à-d. l'ordre dans lequel s'effectue le panoramique sur les objets

Par exemple, la mise au point passe sur l'objet avec le cadre de mise au point 3, une fois le panoramique effectué sur l'objet avec le cadre de mise au point 2.

- Procédez de l'une des manières suivantes pour modifier la numérotation des cadres de mise au point :
  - Dans le montage, placez les marques du cadre de mise au point en fonction de l'ordre dans lequel doivent apparaître les cadres de mise au point correspondants. Le fait de modifier la position des marques des cadres de mise au point renumérote automatiquement les cadres de mise au point dans leur ordre d'apparition dans le montage.
  - Déplacez les cadres de mise au point autour de la bande de vignettes.

### Redimensionnement des cadres de mise au point

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez le cadre de mise au point, puis placez le pointeur de la souris sur l'un des coins jusqu'à ce que l'icône de redimensionnement (flèche double) s'affiche. Faites glisser la souris pour redimensionner le cadre.
  - Pour effectuer un zoom graduel, sélectionnez le cadre de mise au point et placez dessus le pointeur de la souris. Cliquez sur les commandes de zoom « + » ou « - » pour modifier graduellement la taille du cadre.

### Suppression du cadre de mise au point

- Placez le pointeur de la souris sur le cadre de mise au point. Cliquez sur le bouton « X » ou appuyez sur la touche Suppr.

### Modification de la durée du panoramique

La modification de la durée du panoramique change l'heure de passage d'un cadre de mise au point au suivant. La durée du panoramique s'affiche sur le connecteur entre deux cadres de mise au point.

1. Cliquez sur la durée du panoramique.
2. Dans la boîte de dialogue Durée du panoramique, faites défiler la durée jusqu'à la valeur souhaitée ou entrez une valeur dans la boîte de dialogue.

Vous pouvez également régler les marques du cadre de mise au point dans le montage afin de modifier la durée du panoramique.

### Modification de la durée de l'arrêt

La durée de l'arrêt correspond à la durée pendant laquelle la mise au point reste sur un objet avant que le panoramique ne s'active. L'augmentation de la durée de l'arrêt accroît l'heure à laquelle s'affiche l'objet lorsqu'il est mis au point.

1. Sélectionnez le cadre de mise au point et placez la souris sur le cadre de mise au point.
2. Cliquez sur la durée de l'arrêt.
3. Dans Durée de l'arrêt, faites défiler la durée jusqu'à la valeur requise.



Modification de la durée de l'arrêt

Vous pouvez également modifier la durée de l'arrêt en faisant glisser horizontalement la marque à droite d'un cadre de mise au point dans le

montage.

## Prévisualisation de l'effet panoramique et zoom

- Cliquez sur le bouton Lire la sortie afin de prévisualiser l'effet panoramique et zoom dans le panneau de prévisualisation. Vous pouvez également faire défiler l'IIP afin de prévisualiser manuellement l'effet.

## Modification des paramètres par défaut

1. Dans l'outil Panoramique et zoom, cliquez sur Paramètres.
2. Personnalisez les valeurs de durées du panoramique et de l'arrêt en fonction de vos besoins.

## Utilisation du zoom pour positionner précisément les cadres de mise au point

Les options de zoom de la barre d'outils Panoramique et zoom permettent de réduire la taille d'un cadre de mise au point au-delà de ce qui est possible en mode normal.



Option de zoom

Par exemple, le cadre de mise au point en mode d'affichage normal est maintenant réduit à une taille au-delà de laquelle il ne peut plus être réduit. Toutefois, la taille n'est pas encore suffisamment petite pour l'objet sur lequel vous souhaitez effectuer la mise au point. Dans ce cas, effectuez un zoom avant sur l'objet, puis réduisez la taille du cadre de mise au point.

---

[Haut de la page](#)

## Application de l'effet Panoramique et zoom sur des vidéos

L'effet Panoramique et zoom donne de meilleurs résultats avec les vidéos dans lesquelles les objets bougent peu.

Vous pouvez créer un seul cadre de mise au point pour chaque image de la séquence vidéo.

1. Dans le panneau Média, cliquez avec le bouton droit sur la séquence vidéo, puis sélectionnez l'option Exécuter l'analyseur automatique.
2. Faites glisser la séquence vidéo dans la bande de montage.
3. Cliquez sur l'icône Panoramique et zoom.
4. Pour créer un cadre de mise au point, déplacez l'IIP jusqu'à une position du montage où il n'existe aucun autre cadre de mise au point.  
Cliquez sur Nouvelle image.

Vous pouvez utiliser des cadres de mise au point dans les vidéos de la même façon que dans les images. Toutefois, seules les options pertinentes pour les séquences vidéo s'affichent dans l'outil Panoramique et zoom.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Application d'effets à l'aide de calques d'effets

Dans Adobe Premiere Elements, vous pouvez utiliser un calque d'effets pour appliquer le même effet à plusieurs éléments du montage. Lorsque des effets sont appliqués à un calque d'effets, tous les calques qui figurent sous ce dernier dans l'ordre d'empilement des calques sont concernés.

Plusieurs effets peuvent être combinés sur un seul calque d'effets. Vous pouvez également utiliser plusieurs calques d'effets pour contrôler davantage d'effets.

[Haut de la page](#)

## Création d'un calque d'effets

Vous pouvez créer un calque d'effets en mode Rapide ou Expert. La procédure varie légèrement d'un mode à l'autre.

### Création d'un calque d'effets en mode Rapide

Pour créer un calque d'effets en mode Rapide, procédez comme suit :

1. Cliquez sur Effets sur la barre d'actions.
2. Cliquez pour sélectionner un effet. Différents effets permettent d'améliorer les éléments vidéo. Cliquez sur la liste déroulante pour sélectionner parmi les effets disponibles sous Effets vidéo ou FilmLooks.
3. Faites glisser un effet sur le moniteur source afin de créer un calque d'effets. Cliquez sur Oui pour l'appliquer à l'ensemble de l'animation (tous les éléments vidéo actuellement sur le montage). Cliquez sur Non pour l'appliquer à l'élément vidéo actuellement sélectionné.
4. Pour modifier ou améliorer le calque d'effets, sélectionnez le panneau Réglage/Effets appliqués.
5. Cliquez sur Réglages sur le panneau Réglage. Dans le panneau Réglage, cliquez sur Tout le film pour modifier les calques d'effets appliqués à l'élément entier.
  - SmartFix : cliquez sur SmartFix pour corriger automatiquement le métrage vidéo. SmartFix analyse et corrige le métrage vidéo afin d'en améliorer le rendu.
  - Réglage optimisé et automatique des tons : cliquez sur Tout le film. Cliquez sur Appliquer pour corriger automatiquement l'élément à l'aide du réglage optimisé et automatique des tons.
  - Couleur/Eclairage/autres effets : vous pouvez régler ces attributs sur le calque d'effets. Par exemple, cliquez sur Couleur pour régler la teinte, la luminosité, la saturation et la vibrance. Cliquez sur n'importe quel effet sous Couleur > Teinte pour tester les différentes teintes disponibles.

Cliquez sur Plus pour régler les curseurs afin d'augmenter ou de réduire l'intensité d'un attribut d'effet particulier.

6. Cliquez sur Effets appliqués dans le panneau Réglage pour afficher les effets qui ont été appliqués. Cliquez sur un effet pour en afficher et en modifier les propriétés.

Par exemple, cliquez sur le triangle en regard de Mouvement ou cliquez sur Mouvement pour développer l'effet. Vous pouvez déplacer les curseurs pour modifier l'échelle, la rotation, etc.

### Création d'un calque d'effets en mode Expert

En mode Expert, vous pouvez combiner plusieurs effets en appliquant différents calques d'effets. Pour créer un calque d'effets en mode Expert, procédez comme suit :

1. Cliquez sur Effets sur la barre d'actions.
2. Cliquez pour sélectionner un effet. Différents effets permettent d'améliorer les éléments vidéo. Cliquez sur la liste déroulante pour sélectionner parmi les effets disponibles sous les différentes catégories d'effets.
3. Faites glisser un effet sur le moniteur source afin de créer un calque d'effets. Cliquez sur Oui pour l'appliquer à l'ensemble de l'animation

(tous les éléments vidéo actuellement sur le montage). Cliquez sur Non pour l'appliquer à l'élément vidéo actuellement sélectionné.

Le calque d'effets est visible sous forme de calque sur le montage.

4. Pour modifier davantage les paramètres de l'effet, sélectionnez le panneau Réglage/Effets appliqués.
5. Cliquez sur Réglages sur le panneau Réglage. Dans le panneau Réglage, cliquez sur Tout le film pour modifier le calque d'effets appliqué à l'élément entier.
  - SmartFix : cliquez sur SmartFix pour corriger automatiquement le métrage vidéo. SmartFix analyse et corrige le métrage vidéo afin d'en améliorer le rendu.
  - Couleur/Eclairage/autres effets : vous pouvez régler ces attributs sur le calque d'effets. Par exemple, cliquez sur Couleur pour régler la teinte, la luminosité, la saturation et la vibrance. Cliquez sur n'importe quel effet sous Couleur > Teinte pour tester les différentes teintes disponibles.

Cliquez sur Plus pour régler les curseurs afin d'augmenter ou de réduire l'intensité d'un attribut d'effet particulier.

6. Cliquez sur Effets appliqués dans le panneau Réglage pour afficher les effets qui ont été appliqués. Cliquez sur un effet pour afficher les proportions de l'effet que vous pouvez modifier.

Par exemple, cliquez sur le triangle en regard de Mouvement ou cliquez sur Mouvement pour développer l'effet. Vous pouvez déplacer les curseurs pour modifier l'échelle, la rotation, etc.

**Remarque :** pour supprimer un effet particulier dans un calque d'effets, cliquez sur Effets appliqués, puis sur l'icône de corbeille.

[Haut de la page](#)

## Redimensionnement d'un calque d'effets

Vous pouvez redimensionner la durée d'un calque d'effets. Pour ce faire, procédez comme suit :

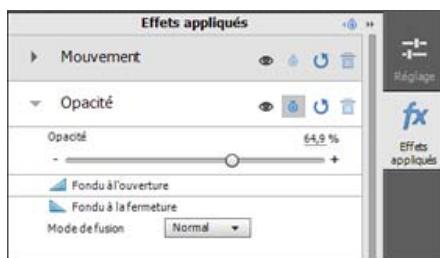
1. Cliquez sur le calque d'effets dans la zone d'affichage du panneau Montage.
2. Faites glisser le point d'ancrage au centre de l'écran pour repositionner le calque d'effets, puis faites glisser le bord de l'élément pour le réduire.

[Haut de la page](#)

## Utilisation des modes de fusion

Vous pouvez choisir la manière dont Adobe Premiere Elements fusionne, ou superpose, un élément sur une piste d'un panneau Montage avec un ou plusieurs éléments des pistes inférieures.

- Dans un panneau Montage, placez un élément sur une piste supérieure à celle où est situé l'autre élément. Adobe Premiere Elements superpose, ou fusionne, l'élément de la piste supérieure sur celui de la piste inférieure.
- Sélectionnez l'élément dans la piste supérieure, puis sélectionnez le panneau Effets appliqués.
- Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle en regard de l'effet Opacité pour afficher les options disponibles pour configurer l'opacité.
- Faites glisser le curseur Opacité vers la gauche pour définir l'opacité sur une valeur inférieure à 100 %.
- Cliquez sur le triangle dans le menu Mode de fusion.
- Sélectionnez un mode de fusion dans la liste appropriée.



Mode de fusion

## Référence du mode de fusion

Pour obtenir des informations détaillées sur les concepts et les algorithmes à l'origine de ces modes de fusion, tels qu'ils sont mis en œuvre dans plusieurs applications Adobe, reportez-vous à la [documentation de référence au format PDF](#) sur le site Web d'Adobe.

Le menu Mode de fusion compte six catégories de modes, regroupés en fonction de la similitude de leur résultat. Les noms de catégorie n'apparaissent pas dans l'interface ; les catégories sont simplement séparées par des lignes de démarcation dans le menu.

**Catégorie Normal** Normal, Fondu. La couleur finale d'un pixel n'est pas affectée par la couleur du pixel sous-jacent tant que l'opacité du calque source reste supérieure à 100 %. Les modes de fusion de type fondu rendent transparents certains pixels du calque source.

**Catégorie Soustraction** Obscurcir, Produit, Densité couleur +, Densité linéaire +, Couleur plus foncée. Ces modes de fusion ont tendance à assombrir les couleurs, certains par mélange comme un peintre mélangerait ses pigments de couleur.

**Catégorie Addition** Eclaircir, Ecran, Densité couleur, Densité linéaire (Ajouter), Couleur plus claire. Ces modes de fusion ont tendance à éclaircir les couleurs, certains par mélange comme pour une lumière projetée.

**Catégorie Complex** Recouvrir, Lumière douce, Lumière crue, Lumière vive, Lumière linéaire, Lumière neutre, Mixage intense Ces modes de fusion agissent différemment sur les couleurs source et sous-jacentes selon que l'une de ces couleurs est plus claire qu'un gris à 50 %.

**Catégorie Différence** Différence, exclusion, soustraction, division. Ces modes de fusion créent des couleurs d'après les différences observées entre les valeurs de la couleur source et de la couleur sous-jacente.

**Catégorie TSL** Teinte, Saturation, Couleur, Luminosité. Ces modes de fusion transfèrent une ou plusieurs des composantes de la représentation TSL des couleurs (teinte, saturation et luminosité) de la couleur sous-jacente vers la couleur finale.

### Description des modes de fusion

Les termes suivants sont utilisés dans les descriptions ci-dessous :

- La *couleur source* est la couleur du calque auquel est appliqué le mode de fusion.
- La *couleur sous-jacente* est la couleur des calques composites situés sous le calque source dans le panneau Montage.
- La *couleur finale* correspond au résultat de l'opération de fusion, c.-à-d. à la couleur du composite.

**Normal** La couleur finale est la couleur source. Ce mode ignore la couleur sous-jacente. Normal est le mode par défaut.

**Fondu** La couleur finale de chaque pixel est soit la couleur source, soit la couleur sous-jacente. La probabilité selon laquelle la couleur finale sera la couleur source dépend de l'opacité de la source. Si l'opacité de la source est définie sur 100 %, la couleur finale est la couleur source. Si l'opacité de la source est définie sur 0 %, la couleur finale est la couleur sous-jacente.

**Obscurcir** Chaque valeur de la couche de couleur finale correspond à la valeur la plus basse (la plus sombre) de la couche de couleur source et à la valeur de la couche de couleur sous-jacente correspondante.

**Produit** Pour chaque couche de couleur, multiplie la valeur de la couche de couleur source par la valeur de la couche de couleur sous-jacente et divise par la valeur maximale du mode 8 bpc, 16 bpc ou 32 bpc, selon le codage des couleurs du projet. La couleur finale n'est jamais plus claire que la couleur originale. Si une couleur d'entrée est noire, la couleur finale est noire. Si une couleur d'entrée est blanche, la couleur finale est l'autre couleur d'entrée. Ce mode de fusion simule un dessin réalisé sur du papier avec plusieurs stylos ou une lumière devant laquelle plusieurs feuilles de gélatine ont été placées. Lorsque la fusion s'opère avec une couleur autre que le noir ou le blanc, la couleur obtenue au niveau des calques ou des tracés associés à ce mode est toujours plus foncée.

**Densité couleur +** La couleur finale correspond à la couleur source assombrie : elle reflète la couleur du calque sous-jacent en augmentant le contraste. Un blanc pur dans le calque original ne modifie pas la couleur sous-jacente.

**Densité linéaire +** La couleur finale correspond à la couleur source assombrie : elle reflète la couleur sous-jacente. Un blanc pur ne produit aucun effet.

**Couleur plus foncée** Le pixel final correspond à la couleur la plus sombre entre la valeur de la couleur source et la valeur de la couleur sous-jacente correspondante. Couleur plus foncée est identique au mode Obscurcir, à ceci près qu'elle ne fonctionne pas sur les couches de couleur individuelles.

**Densité linéaire - (Ajout)** Chaque valeur de la couche de couleur finale correspond à la somme des valeurs de la couche de couleur correspondantes entre la couleur source et la couleur sous-jacente. La couleur finale n'est jamais plus sombre que la couleur d'entrée.

**Eclaircir** Chaque valeur de la couche de couleur finale correspond à la valeur la plus haute (la plus claire) de la couche de couleur source et à la valeur de la couche de couleur sous-jacente correspondante.

**Superposition** Multiplie les couleurs complémentaires des valeurs de la couche de couleur, puis choisit la couleur complémentaire du résultat. La couleur finale n'est jamais plus sombre que la couleur d'entrée. Utiliser ce mode revient à projeter simultanément plusieurs diapositives photo sur un seul écran.

**Densité couleur -** La couleur finale correspond à la couleur source éclaircie : elle reflète la couleur du calque sous-jacent en diminuant le contraste. Si la couleur source est un noir pur, la couleur finale est la couleur sous-jacente.

**Densité linéaire - (Ajout)** La couleur finale correspond à la couleur source éclaircie : elle reflète la couleur du calque sous-jacent en augmentant la luminosité. Si la couleur source est un noir pur, la couleur finale est la couleur sous-jacente.

**Plus clair** Le pixel final correspond à la couleur la plus claire entre la valeur de la couleur source et la valeur de la couleur sous-jacente correspondante. Couleur plus claire est identique au mode Eclaircir, à ceci près qu'elle ne fonctionne pas sur les couches de couleur individuelles.

**Incrustation** Multiplie ou superpose les valeurs de la couche de couleur d'entrée selon que la couleur sous-jacente est plus claire qu'un gris à 50 % ou non. Cette option permet de préserver les tons clairs et les tons foncés du calque sous-jacent.

**Lumière tamisée** Assombrit ou éclaircit les valeurs de la couche de couleur du calque sous-jacent, en fonction de la couleur source. L'effet est semblable à la projection d'une lumière diffuse sur le calque sous-jacent. Pour chaque valeur de la couche de couleur, si la couleur source contient moins de 50 % de gris, la couleur finale est plus claire que la couleur sous-jacente (comme si elle était moins dense). Si la couleur source contient plus de 50 % de gris, la couleur finale est plus sombre que la couleur sous-jacente (comme si elle était plus dense). Un calque avec un noir ou un blanc pur devient nettement plus foncé ou plus clair, mais vous n'obtenez ni un noir pur, ni un blanc pur.

**Lumière crue** Multiplie ou superpose les valeurs de la couche de couleur d'entrée, en fonction de la couleur source d'origine. L'effet est semblable à la projection d'une lumière crue sur le calque. Pour chaque valeur de la couche de couleur, si la couleur sous-jacente contient moins de 50 % de gris, le calque est éclairci comme s'il était superposé. Si la couleur sous-jacente contient plus de 50 % de gris, le calque est obscurci comme s'il était multiplié. Ce mode est utile pour créer un effet d'ombre sur le calque.

**Lumière vive** Augmente ou diminue la densité des couleurs par augmentation ou réduction du contraste, selon la couleur sous-jacente. Si la couleur sous-jacente contient moins de 50 % de gris, le calque est éclairci par diminution du contraste. Si la couleur sous-jacente contient plus de 50 % de gris, le calque est obscurci par augmentation du contraste.

**Lumière linéaire** Augmente ou diminue la densité des couleurs par augmentation ou réduction de la luminosité, selon la couleur sous-jacente. Si la couleur sous-jacente contient moins de 50 % de gris, le calque est éclairci par augmentation de la luminosité. Si la couleur sous-jacente contient plus de 50 % de gris, le calque est obscurci par diminution de la luminosité.

**Lumière ponctuelle** Remplace les couleurs selon la couleur sous-jacente. Si la couleur sous-jacente contient moins de 50 % de gris, les pixels plus sombres que la couleur sous-jacente sont remplacés, tandis que les pixels plus clairs restent intacts. Si la couleur sous-jacente contient plus de 50 % de gris, les pixels plus clairs que la couleur sous-jacente sont remplacés, tandis que les pixels plus foncés restent intacts.

**Mélange maximal** Améliore le contraste du calque sous-jacent visible sous un masque du calque source. La taille du masque détermine la zone de contraste. Le calque source inversé détermine le centre de la zone de contraste.

**Différence** Pour chaque couche de couleur, soustrait la valeur d'entrée la plus sombre à la plus claire. L'application de blanc inverse la couleur de

fond ; l'application de noir ne produit aucun effet.

*Si vous disposez de deux calques comportant les mêmes éléments visuels et que vous souhaitez les aligner, positionnez un calque au-dessus de l'autre, puis définissez le mode de fusion du calque supérieur sur Différence. Ensuite, vous pouvez déplacer un calque ou l'autre jusqu'à ce que les pixels de l'élément visuel à aligner s'affichent en noir, ce qui signifie que l'écart entre les pixels est de zéro (nul) et que les éléments sont parfaitement superposés.*

**Exclusion** Produit un effet semblable au mode Ecart avec un moindre contraste. Si la couleur source est blanche, la couleur finale est complémentaire de la couleur sous-jacente. Si la couleur source est noire, la couleur finale est la couleur sous-jacente.

**Soustraction** Soustrait le fichier source de la couleur sous-jacente. Si la couleur source est noire, la couleur finale est la couleur sous-jacente. Dans les projets 32 bpc, les valeurs de couleur finales peuvent être inférieures à 0

**Diviser** Divise la couleur sous-jacente par la couleur source. Si la couleur source est blanche, la couleur finale est la couleur sous-jacente. Dans les projets 32 bpc, les valeurs de couleur finales peuvent être supérieures à 1.

**Teinte** La couleur finale a la luminosité et la saturation de la couleur sous-jacente, et la teinte de la couleur source.

**Saturation** La couleur finale a la luminosité et la teinte de la couleur sous-jacente, et la saturation de la couleur source.

**Couleur** La couleur finale a la luminosité de la couleur sous-jacente, et la teinte et la saturation de la couleur source. Ce mode de fusion permet de conserver les niveaux de gris de la couleur sous-jacente. Ce mode de fusion permet de colorer des images en niveaux de gris et de teinter des images en couleur.

**Luminosité** La couleur finale a la teinte et la saturation de la couleur sous-jacente, et la luminosité de la couleur source. Ce mode est le contraire du mode Couleur.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout d'un effet Réglage TSL

---

Vous pouvez ajuster la teinte, la saturation et la luminosité de couleurs spécifiques de votre image ou vidéo à l'aide de l'effet Réglage TSL. Utilisez les curseurs de contrôle du panneau Effets appliqués pour ajuster la teinte, la luminosité ou la saturation des couleurs suivantes de votre image :

- Rouge
- Orange
- Jaune
- Vert
- Turquoise
- Bleu
- Violet
- Magenta

Les effets Réglage TSL vous permettent de donner un aspect de type séquence à votre vidéo.

Pour appliquer un effet Réglage TSL :

1. Sélectionnez l'image dans le montage en mode Expert.
  2. Cliquez sur Effets dans la barre d'actions, puis choisissez la catégorie de correction colorimétrique dans la liste déroulante du panneau Effets.
  3. Faites glisser l'effet Réglage TSL sur l'image dans le montage en mode Expert.
  4. Utilisez les curseurs de contrôle du panneau Effets appliqués pour ajuster la teinte, la luminosité ou la saturation des couleurs.
- 



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout d'un effet Virage partiel

---

Utilisez le réglage de la balance des couleurs pour retoucher les tons foncés et les tons clairs de votre image en deux couleurs différentes.

Utilisez l'effet Virage partiel pour appliquer aux tons clairs de votre image une teinte d'une couleur et aux tons foncés une teinte d'une autre couleur. Vous pouvez obtenir de meilleurs résultats si les tons clairs et les tons foncés dans votre image sont de couleurs opposées. Utilisez les curseurs de contrôle Teinte et Saturation pour ajuster la teinte et la saturation des tons clairs et des tons foncés. Pour plus d'informations, voir la section [Virage partiel](#).

---



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajouter des effets FilmLooks

Vous pouvez utiliser les effets FilmLooks pour donner un aspect cinématique à vos films. Pour donner à votre vidéo un air hollywoodien, ajoutez un effet de la catégorie FilmLooks du panneau Effets. La catégorie FilmLooks est disponible à la fois dans l'affichage Rapide et l'affichage Expert.

Pour ajouter un effet FilmLooks :

1. Sélectionnez l'élément auquel vous souhaitez appliquer l'effet.
2. Cliquez sur Effets dans la barre d'actions.
3. Sélectionnez la catégorie FilmLooks dans le panneau Effets.
4. Faites glisser l'effet souhaité vers l'élément dans le montage en mode Rapide ou Expert.
5. Si nécessaire, modifiez les propriétés de l'effet depuis le panneau Effets appliqués.



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout d'arrangements musicaux aux séquences vidéo

Vous pouvez ajouter des arrangements musicaux aux séquences vidéo afin d'améliorer l'ambiance musicale de la vidéo. Choisissez parmi différents arrangements musicaux libres de redevance dans Adobe Premiere Elements.

Dans le présent contexte, un arrangement musical est une piste audio que vous pouvez appliquer à une vidéo dans le montage. Il comprend une intro, un corps et une outro. La musique d'un arrangement s'adapte dynamiquement à la durée de la piste vidéo.

Les arrangements Soundbooth peuvent être assimilés à des morceaux musicaux qui s'adaptent automatiquement aux paramètres spécifiés par l'utilisateur, tels que la durée d'une vidéo, en réorganisant intelligemment la structure musicale et en modifiant le mixage en fonction de l'intensité souhaitée.

## Ajout d'un arrangement musical à un élément vidéo

### Repositionnement de l'arrangement musical

### Téléchargement déterministe de contenu en ligne

[Haut de la page](#)

## Ajout d'un arrangement musical à un élément vidéo

Pour ajouter un arrangement musical à un élément vidéo, procédez comme suit :

1. Cliquez sur Ajouter le média. Sélectionnez une option d'importation de la vidéo prévue dans le montage.  
Ignorez cette étape si la vidéo est déjà présente sur le montage.
2. Cliquez sur Audio dans la barre d'actions.
3. Dans la liste déroulante, sélectionnez Arrangement musical. Une liste des catégories d'arrangements musicaux s'affiche. Sélectionnez une catégorie d'arrangement pour en explorer les sons disponibles.



Arrangements musicaux

4. Les arrangements sont répertoriés sous la catégorie d'arrangement musical sélectionnée à l'étape précédente. Cliquez sur le bouton de prévisualisation pour écouter l'arrangement avant de l'appliquer à l'élément vidéo.

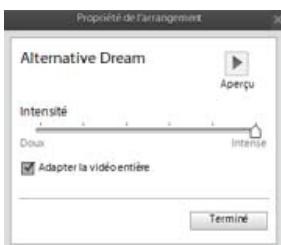


Téléchargement de l'arrangement musical

**Remarque :** Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Télécharger maintenant pour télécharger l'arrangement musical. Cliquez [ici](#) pour en savoir plus sur le téléchargement d'arrangements musicaux/de contenu en ligne.

5. Cliquez pour sélectionner l'arrangement musical que vous souhaitez appliquer à l'élément vidéo. Faites-le glisser sur le montage sur la vidéo prévue. Le menu contextuel Propriété de l'arrangement s'affiche.
6. Dans le menu Propriété de l'arrangement, sélectionnez parmi les options suivantes :
  - **Intensité** : un arrangement musical est un élément audio qui contient des sons de différents instruments de musique jouant ensemble. Vous pouvez augmenter l'intensité de ces sons en faisant glisser le curseur vers Intense. Pour réduire l'intensité des instruments de musique, faites glisser le curseur vers la gauche, vers Doux.
  - **Adapter la vidéo entière** : cliquez sur cette option pour ajouter l'arrangement à l'intégralité de l'élément vidéo. L'arrangement est lu tout au long de la séquence vidéo.

Cliquez sur Terminé.



Propriété de l'arrangement

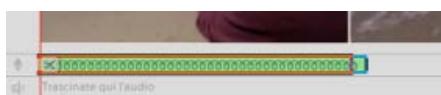
7. Cliquez sur Lecture ou appuyez sur la barre d'espace pour écouter l'arrangement musical après l'avoir appliqué à l'élément vidéo.

[Haut de la page](#)

## Repositionnement de l'arrangement musical

L'arrangement musical est un composant dynamique qui peut être repositionné et ajusté de manière dynamique. Lorsque vous repositionnez l'arrangement, vous pouvez effectuer les actions suivantes :

**Raccorder l'arrangement** Vous pouvez ajuster la durée de l'arrangement musical. Sélectionnez le début/la fin de l'arrangement et découpez-le à l'aide des poignées de raccord. Faites-les glisser vers l'intérieur pour réduire la durée de l'arrangement.



Raccord de l'arrangement musical

**Etirer l'arrangement** Pour augmenter sa durée, cliquez à la fin de l'arrangement et faites-le glisser (extension).  
Etirez l'arrangement jusqu'à l'emplacement où vous souhaitez l'appliquer sur l'élément vidéo.

**Repositionner l'arrangement** Cliquez pour sélectionner l'arrangement musical et faites-le glisser vers un emplacement quelconque de l'élément vidéo pour modifier son emplacement.

[Haut de la page](#)

## Téléchargement déterministe de contenu en ligne

Adobe Premiere Elements permet de télécharger du contenu en ligne de façon déterministe. Cela signifie que vous pouvez vérifier la taille du contenu en ligne avant de le télécharger. Si vous téléchargez un contenu à la fois, vous pouvez aussi en afficher la progression.

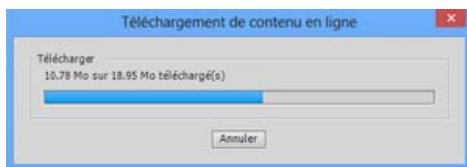
Prenons comme exemple le téléchargement d'arrangements musicaux. Pour voir comment fonctionne le téléchargement déterministe dans ce cas, procédez comme suit :

1. Sélectionnez Audio > Arrangement musical.
2. Sélectionnez un type d'arrangement.
3. Si des barres bleues s'affichent, cela signifie que les arrangements doivent être téléchargés.
4. Cliquez avec le bouton droit sur un arrangement et sélectionnez Tout télécharger. La boîte de dialogue Téléchargement en ligne s'affiche. Cliquez sur Oui.



*Taille du téléchargement*

Cliquez sur Télécharger en arrière-plan pour déplacer la boîte de dialogue de progression du téléchargement vers l'arrière-plan. Vous pouvez ainsi continuer à travailler à votre montage vidéo pendant le téléchargement.



# Ajout d'arrangements au film – Montage guidé

Ce montage guidé détaille les étapes à suivre pour ajouter un arrangement aux éléments vidéo. Dans le présent contexte, un arrangement est une piste audio que vous appliquez à une vidéo dans le montage. Procédez comme suit pour ajouter des arrangements à la vidéo :

1. Ce montage guidé détaille les étapes à suivre pour ajouter les arrangements entre vos éléments vidéo.



*Ajout d'arrangements – Montage guidé*

2. Cliquez sur Ajouter média pour importer l'élément vidéo auquel ajouter des arrangements. Ignorez cette étape si l'élément vidéo figure déjà dans le panneau Montage.
3. Sélectionnez l'option d'importation des médias.
4. Sélectionnez Guidé > Ajout d'arrangements au film.
5. Cliquez sur Audio dans la barre d'actions.
6. Dans la liste déroulante, sélectionnez Arrangement musical. Une liste des types d'arrangements musicaux s'affiche. Sélectionnez un type d'arrangement pour en explorer les sons disponibles.

Cliquez sur un arrangement pour en obtenir un aperçu sonore.



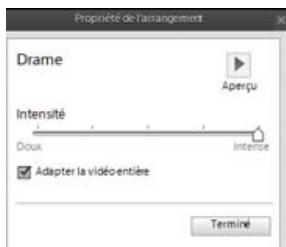
*Arrangements musicaux*

**Remarque :** si une ligne bleue s'affiche sur l'arrangement musical, téléchargez l'élément pour le prévisualiser.

Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Télécharger maintenant pour télécharger l'arrangement musical.

7. Cliquez pour sélectionner l'arrangement musical que vous souhaitez appliquer à l'élément vidéo. Faites-le glisser sur le montage sur la vidéo prévue. Le menu contextuel Propriété de l'arrangement s'affiche.
8. Dans le menu Propriété de l'arrangement, sélectionnez parmi les options suivantes :
  - Intensité : un arrangement musical est un élément audio qui contient des sons de différents instruments de musique jouant ensemble. Vous pouvez augmenter ou accélérer l'intensité de ces sons en faisant glisser le curseur vers Intense. Pour réduire ou ralentir l'intensité des instruments de musique, faites glisser le curseur vers la gauche, vers Doux.
  - Adapter la vidéo entière : cliquez sur cette option pour ajouter l'arrangement à l'intégralité de l'élément vidéo. L'arrangement est lu tout au long de la séquence vidéo.

Cliquez sur Terminé.



*Propriété de l'arrangement*

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout d'effets sonores à une vidéo

---

Vous pouvez améliorer votre vidéo avec des effets sonores. Vous pouvez ainsi définir un point créatif ou mettre en valeur une certaine partie de l'élément vidéo ou du film. Ces effets sont ajoutés à l'arrière-plan vidéo. Pour ajouter un effet sonore à un élément vidéo, procédez comme suit :

1. Importez l'élément vidéo dans le montage.
2. Dans la barre d'actions, sélectionnez Audio > Effets sonores (tous les effets sonores sont téléchargés par défaut).
3. Sélectionnez une catégorie d'effets sonores dans la liste pour charger et parcourir les effets correspondants.
4. Cliquez sur Lecture sur un effet sonore pour écouter un aperçu.
5. Cliquez sur l'effet sonore pour le sélectionner et faites-le glisser sur la piste audio.
6. Cliquez sur Lecture ou appuyez sur la barre d'espace pour voir l'élément avec cet effet sonore.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout d'un titre au film

Ce montage guidé explique comment ajouter des titres à un élément vidéo. Il explique en outre comment choisir différentes polices et couleurs et comment animer les titres.

Pour ajouter des titres à vos éléments vidéo en suivant ce montage guidé, procédez comme suit :

1. Ce montage guidé détaille les étapes à suivre pour ajouter un titre à vos éléments vidéo.

Cliquez sur Précédent et sur Suivant pour vous déplacer vers l'avant ou vers l'arrière dans les étapes du montage guidé.



*Ajout de titre – Montage guidé*

2. Cliquez sur Ajouter média pour importer l'élément vidéo à retoucher. Ignorez cette étape si l'élément vidéo figure déjà dans le panneau Montage.
3. Sélectionnez l'option d'importation des médias.
4. Sélectionnez Guidé >Ajout d'un titre au film.
5. Cliquez sur Titres et texte dans la barre d'actions.
6. Sélectionnez un modèle et faites-le glisser dans le panneau Montage. Plusieurs modèles avec du texte prédéfini sont disponibles.

Découvrez les autres modèles en les sélectionnant dans la liste déroulante.

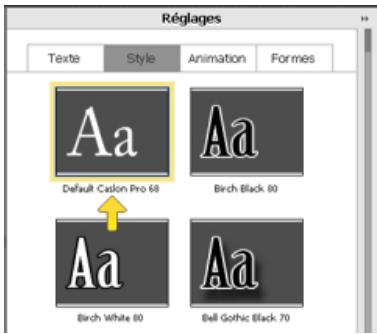


*Sélectionnez le titre.*

7. Pour ajouter du texte personnalisé, sélectionnez le texte par défaut puis saisissez le texte de votre choix. Cliquez deux fois pour sélectionner le texte si celui-ci n'est pas sélectionné.
8. Cliquez deux fois sur le panneau de texte pour l'ouvrir.

Vous pouvez régler la police, le style, la taille et la couleur dans le panneau Réglages.

9. Vous avez le choix entre plusieurs styles prédéfinis. Cliquez sur l'onglet Style dans la barre Réglages.



Sélectionnez et ajoutez des styles.

Cliquez sur un style pour l'appliquer au texte.

10. Si vous souhaitez animer le texte, cliquez sur une animation puis sélectionnez Appliquer.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Réglage de la température et de la teinte

---

Utilisez les options Température et Teinte du panneau Réglage pour introduire un effet de chaleur ou de froid dans votre image. Vous pouvez également contrôler les nuances de tons verts et rouges dans votre image.

Utilisez les curseurs Température pour augmenter ou réduire les nuances de tons orange ou bleus. L'augmentation de nuances orange rend votre image plus chaude. L'augmentation de nuances bleues rend votre image plus froide.

Utilisez le curseur de contrôle Teinte pour ajouter un ton plus rouge ou plus vert à votre image.

Pour régler la température et la teinte de votre élément :

1. Sélectionnez l'élément dans le montage de l'affichage rapide/en mode Expert et placez l'indicateur d'instant présent au-dessus de l'élément sélectionné.
  2. Cliquez sur le bouton Réglage à droite du panneau Moniteur.
  3. Dans le panneau Réglage, cliquez sur le triangle situé à gauche de l'option Température et Teinte.
  4. Dans l'onglet Température, sélectionnez la teinte orange ou bleue souhaitée. Utilisez les curseurs de contrôle pour augmenter ou diminuer la température ou la teinte.
  5. Dans l'onglet Teinte, sélectionnez le ton rouge ou vert souhaité. Utilisez les curseurs de contrôle pour augmenter ou diminuer la température ou la teinte.
- 



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Recherche et organisation des effets

## Recherche d'un effet

### Recherche d'un effet

[Haut de la page](#)

Les effets disponibles sont répertoriés dans le panneau Effets. Dans l'affichage Rapide, ils sont organisés en deux catégories : Effets vidéo et Apparences de film. L'affichage Expert comporte de nombreuses autres catégories et plusieurs effets regroupés sous chaque catégorie.

Par exemple, la catégorie Netteté contient des effets qui permettent d'altérer la clarté ou la mise au point d'une image, tels que Flou accéléré et Plus net.



Panneau Effets

❖ Cliquez sur l'option Effets de la barre d'actions, puis effectuez l'une des opérations suivantes dans le panneau Effets :

- Dans la zone de recherche, entrez le nom de l'effet à rechercher. Une liste s'affiche, qui répertorie tous les effets correspondant aux lettres et aux espaces que vous avez entrés. (Pour afficher toutes les catégories d'effets, effacez la zone de texte).
- Sélectionnez une catégorie d'effets (vidéo, audio, etc.), puis choisissez un effet (par exemple, Noir et blanc ou Flou gaussien).

Voir aussi



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Référence aux effets

## Galerie d'effets vidéo

Ajuster

Netteté

Couche

Correction colorimétrique

Déformation

Générer

Image

Incrustation

Eléments NewBlue Art Effects

Apparence film NewBlue

Mouvements NewBlue Eléments Effects

Effet NewBlue Cartoon

Perspective

Pixellisation

Rendu

Stabilisateur vidéo

Esthétiques

Temporisation

Transformation

Videomerge

effets audio

Vous avez la possibilité de corriger, d'améliorer et de modifier vos éléments grâce aux effets proposés dans Adobe® Premiere® Elements 11.

Tous les effets sont dotés d'une valeur par défaut qui, lorsque vous appliquez l'effet, altère votre élément. Vous pouvez ajuster et animer ces valeurs selon vos besoins.

Ce document de référence contient une description de tous les effets audio et vidéo intégrés à Adobe Premiere Elements. Il définit uniquement les propriétés d'effets et les outils non explicites. Il ne contient pas les descriptions des effets installés à l'aide de cartes d'acquisition ou de modules externes.

## Galerie d'effets vidéo

[Haut de la page](#)

Les exemples ci-après illustrent quelques-uns des effets vidéo disponibles dans Adobe Premiere Elements. Pour voir un effet qui ne figure pas dans la galerie, appliquez-le et prévisualisez-le dans le panneau Moniteur (voir Application et prévisualisation des effets).

 Elément original	 Luminescence alpha	 Courbure (Windows uniquement)	 Biseau alpha
 Contours biseautés	 Luminosité/Contraste	 Mixeur de couches	 Elément (Windows uniquement)
 Balance des couleurs (RVB)	 Filtre chromatique (Windows)	 Remplacement de couleur	 Recadrage

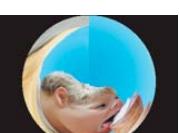
	<i>uniquement)</i>	<i>(Windows uniquement)</i>	
	<i>Ombre portée</i>		<i>Lissage</i>

			
<i>Elément original</i>	<i>Facettes (Windows uniquement)</i>	<i>Flou accéléré</i>	<i>Détection des contours</i>

			
<i>Flou gaussien</i>	<i>Plus net (Windows uniquement)</i>	<i>Miroir horizontal</i>	<i>Stabilité horizontale (Windows uniquement)</i>

			
<i>Inverser</i>	<i>Déformation de la lentille (Windows uniquement)</i>	<i>Halo</i>	<i>Effets d'éclairage</i>

			
<i>Eclair</i>	<i>Dédoublement</i>	<i>Mosaïque</i>	<i>Bruit</i>

			
<i>Coordonnées polaires</i>	<i>Postérisation</i>	<i>Accélération</i>	

			
<i>Elément original</i>	<i>Multiplication</i>	<i>Ondulation (Windows uniquement)</i>	<i>Déroulement à la verticale</i>

			
<i>Ombre/Ton clair</i>	<i>Plus net (Windows uniquement)</i>	<i>Solarisation</i>	<i>Sphérisation</i>

## Ajuster

[Haut de la page](#)

### Couleur automatique, Contraste automatique et Niveaux automatiques

Utilisez Couleur automatique, Contraste automatique et Niveaux automatiques pour effectuer de rapides réglages globaux dans un élément. Couleur automatique règle le contraste et la couleur d'un élément en neutralisant les tons moyens et en limitant la plage de pixels blancs et noirs. Contraste automatique règle le contraste et le mélange global des couleurs, sans introduire ou supprimer de dominantes de couleur. Niveaux automatiques corrige automatiquement les tons clairs et les ombres. Dans la mesure où Niveaux automatiques règle chaque couche de couleur individuellement, des dominantes couleurs peuvent être supprimées ou introduites en tant que teintes d'un élément. Chaque effet comporte une ou plusieurs des propriétés suivantes :

**Lissage temporel** Indique la plage d'images adjacentes utilisées pour déterminer le niveau de correction requis pour chaque image en fonction des images environnantes. Par exemple, si vous définissez l'option Lissage temporel sur 1 seconde, Premiere Elements analyse les images 1 seconde avant l'image affichée pour déterminer les réglages appropriés. Si vous définissez l'option Lissage temporel sur 0, Premiere Elements analyse chaque image de façon indépendante sans prendre en considération les images autour. Le lissage temporel permet d'effectuer des corrections avec un aspect plus lissé.

**Détection de scène** Spécifie que Premiere Elements doit ignorer les changements de scène lorsque vous avez activé le Lissage temporel.

**Ecrêtage noir et Ecrêtage blanc** Indique le niveau de rognage des ombres et des tons clairs sur base des couleurs extrêmes d'ombre (niveau 0) et de ton clair (niveau 255). Définissez une valeur plus élevée pour obtenir plus de contraste.

**Magnétisme des tons moyens neutres** (Disponible pour Couleur automatique uniquement) Indique qu'Premiere Elements doit trouver une couleur moyenne presque neutre (gris) dans un élément et définir les valeurs gamma de cette couleur pour la rendre neutre.

**Part de l'original** Spécifie le pourcentage de l'effet à appliquer à l'élément.

### 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 les tons d'un élément. Il ajuste simultanément toutes les valeurs de pixels de l'élément, c'est-à-dire les tons clairs, foncés et moyens. Cet effet ne peut pas être appliqué à des couches de couleur.

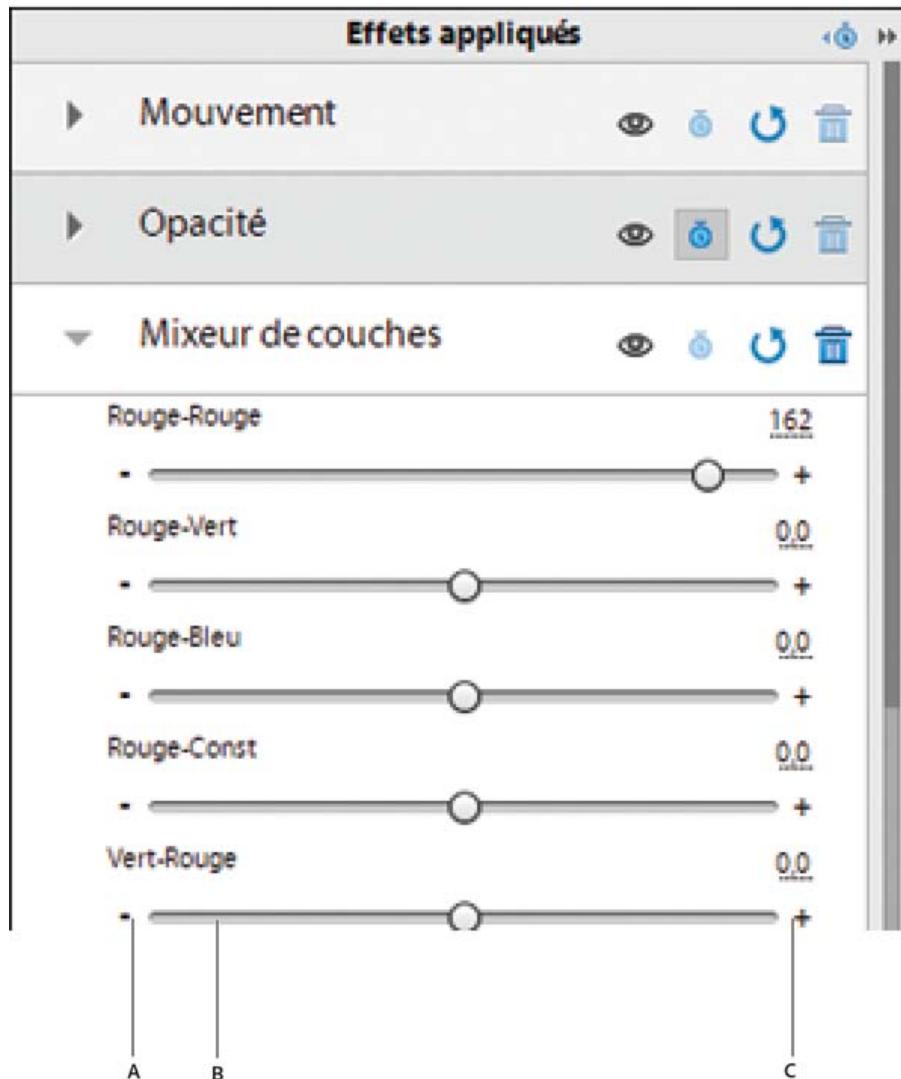
## Mixeur de couches

Chaque élément présent dans Premiere Elements est composé de trois couches de couleur : le rouge, le vert et le bleu. Chaque couche contient les valeurs de luminance pour sa couleur respective. A l'aide de l'effet Mixeur de couches, vous pouvez ajouter les valeurs de certaines couches à d'autres couches. Par exemple, vous pouvez ajouter les valeurs de luminance de la couche verte à la couche rouge. Avec cet effet, vous pouvez créer des réglages de couleur créatifs difficiles à effectuer avec les autres outils de couleur, créer des éléments en niveaux de gris de haute qualité en choisissant le pourcentage de contribution de niveaux de gris de chaque couche de couleur, créer des tons sépia et autres éléments teintés ou permutez et dupliquez les couches. Par exemple, vous pouvez employer cet effet pour remplacer entièrement une couche bleue contenant des bruits par des valeurs prises dans une couche verte propre.



Elément vidéo avec ses couches rouge, bleue et verte

Chaque propriété du Mixeur de couches est dotée d'une paire de noms de couleur. Le nom à gauche de chaque tiret indique la couche de sortie de la propriété, tandis que celui de droite indique la couche d'entrée. Par exemple, la propriété Rouge-Vert utilise la couche rouge comme sortie et la couche verte comme entrée. Vous pouvez l'utiliser pour ajouter les valeurs de luminance de la couche verte à la couche rouge.



Propriétés du Mixeur de couches

**A.** Couche de sortie **B.** Couche d'entrée **C.** Valeur

La valeur à droite de chaque nom de propriété indique le pourcentage de contribution de la couche d'entrée spécifiée pour la couche de sortie. Ce pourcentage est compris entre -200 % et + 200 %.

Les propriétés Constante (Const) pour chaque couche de sortie permettent de spécifier une valeur de base à ajouter à cette sortie. Par exemple, la valeur 50 pour Rouge-Const ajoutera 50 % de luminance totale (50 % de 255, soit environ 127) à chaque pixel de la couche de sortie rouge.

L'option Monochrome crée un élément en niveaux de gris à partir des valeurs de couche de sortie. L'option Monochrome est utile si vous comptez convertir un élément en niveaux de gris. Si vous sélectionnez cette option, modifiez les valeurs de la couche, puis désélectionnez cette option, vous pouvez modifier séparément le mélange de chaque couche et créer une impression de coloration à la main.

### **Mixage des couches dans un élément**

1. Appliquez l'effet Mixeur de couches, puis cliquez sur le bouton Effets appliqués. Développez l'effet Mixeur de couches, puis faites glisser une valeur de couche vers la gauche pour diminuer la contribution de la couche à la couche de sortie. Faites glisser la valeur vers la droite pour augmenter la contribution de la couche à la couche de sortie. Vous pouvez également cliquer sur une valeur soulignée, entrer une valeur comprise entre -200 et +200 dans la zone, puis appuyer sur Entrée. Une valeur négative inverse la couche source avant qu'elle ne s'ajoute à la couche de sortie.
2. (Facultatif) Faites glisser le curseur ou entrez une valeur pour la constante de la couche. Cette valeur correspond à la quantité de base d'une couche qui s'ajoutera à la couche de sortie.
3. (Facultatif) En sélectionnant l'option Monochrome, vous appliquez les mêmes réglages à toutes les couches de sortie et créez ainsi un élément ne contenant que des niveaux de gris.
4. Cliquez sur Terminé.

### **Masquage par extraction**

L'effet Extraction extrait les couleurs d'un élément vidéo ou d'une image fixe 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.

### **Définition des paramètres d'extraction**

1. Appliquez l'effet.
2. Cliquez sur le bouton Effets appliqués, puis sur le bouton Configurer, situé à droite du nom de l'effet.
3. Dans la boîte de dialogue Extraction, 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.
4. 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.
5. (Facultatif) Sélectionnez l'option Inverser pour inverser la plage qui doit être convertie en blanc et noir, puis cliquez sur OK.
6. Cliquez sur Terminé.

### **Image**

L'effet Image émule les commandes d'un amplificateur d'équipement vidéo. Il ajuste la luminosité, le contraste, la teinte et la saturation d'un élément.

### **Effets d'éclairage**

L'effet Effets d'éclairage applique des effets d'éclairage à un élément grâce à cinq lumières au maximum. Vous pouvez contrôler les propriétés d'éclairage comme le type, la direction, l'intensité, la couleur, le centre et la largeur de l'éclairage. Utilisez la commande Calque en relief pour appliquer des textures ou des motifs provenant d'autres éléments afin de produire des effets d'éclairage spéciaux, comme un effet de surface en 3D.

### **Postérisation**

Cet effet indique le nombre de niveaux tonals (ou valeurs de luminosité) pour chaque couche de l'élément et mappe les pixels au plus proche. Par exemple, si vous choisissez deux niveaux tonals dans un élément RVB, vous obtenez deux tons de rouge, deux tons de vert et deux tons de bleu. Les valeurs sont comprises entre 2 et 255. Si les résultats sont évidents lorsque vous réduisez le nombre de tons de gris dans un élément en niveaux de gris, la postérisation donne aussi des effets intéressants avec les éléments couleur.

Utilisez l'option Niveau pour ajuster le nombre de niveaux tonals de chaque couche auxquels les couleurs existantes seront mappées.

### **Ombre/Ton clair**

Utilisez l'effet Ombre/Ton clair pour éclaircir des sujets ombrés dans un élément ou pour réduire les tons clairs. Cet effet n'applique pas d'assombrissement ou d'éclaircissement global à un élément, mais règle plutôt les ombres et tons clairs séparément en fonction des pixels environnants. Vous pouvez également régler le contraste global d'un élément. Les paramètres par défaut sont optimisés pour corriger les éléments comportant des problèmes de contre-jour.

**Valeurs automatiques** Spécifie qu'Adobe Premiere Elements analyse et corrige automatiquement les problèmes de ton clair et d'ombre résultant d'un éclairage en contre-jour. Cette option est sélectionnée par défaut. Désélectionnez-la pour activer les commandes manuelles pour la correction des ombres et des tons clairs.

**Valeur des ombrés** Eclaircit les ombres dans l'élément. Cette option est uniquement active si vous désélectionnez Valeurs automatiques.

**Valeurs des tons clairs** Assombrit les tons clairs dans l'élément. Cette option est uniquement active si vous désélectionnez Valeurs automatiques.

**Lissage temporel** Spécifie la plage d'images adjacentes analysées par Adobe Premiere Elements pour déterminer le niveau de correction requis pour chaque image par rapport aux images environnantes. Par exemple, si vous définissez l'option Lissage temporel sur 1 seconde, les images sont analysées 1 seconde avant l'image affichée, pour déterminer les réglages appropriés pour les ombres et les tons clairs. Si vous définissez l'option Lissage temporel sur 0, chaque image est analysée de façon indépendante sans prendre en considération les images autour. Le lissage temporel permet d'effectuer des corrections avec un aspect plus lissé. Cette option est uniquement active si vous sélectionnez Valeurs automatiques.

**Détection de scène** Indique que les changements de scène doivent être ignorés lorsque vous avez activé le Lissage temporel.

**Part de l'original** Spécifie le pourcentage de l'effet à appliquer à l'élément.

Développez la catégorie Autres options pour afficher les options suivantes :

**Largeur tonale des ombres et Largeur tonale des tons clairs** Spécifiez la plage des tons réglables dans les ombres et les tons clairs. Définissez des valeurs basses pour restreindre la plage réglage uniquement aux zones plus sombres et plus claires, respectivement. Spécifiez des valeurs élevées pour développer la plage réglable. Ces options permettent d'isoler les zones pouvant être réglées. Par exemple, pour éclaircir une zone sombre sans affecter les tons moyens, définissez une valeur basse pour la largeur tonale des ombres, de sorte que lorsque vous réglez l'option Valeur des ombrés, vous éclaircissez uniquement les zones les plus sombres d'un élément.

**Rayon des ombres et Rayon des tons clairs** Spécifiez la taille (en pixels) de la zone autour d'un pixel qui est utilisée par l'effet pour déterminer si le pixel se trouve dans une ombre ou un ton clair. En général, cette valeur doit correspondre environ à la taille du sujet d'intérêt dans votre métrage.

**Correction colorimétrique** Spécifie le degré de correction des couleurs que l'effet applique aux ombres et tons clairs ajustés. Plus la valeur est élevée, plus les couleurs sont saturées. Plus la correction que vous apportez aux ombres et tons clairs est importante, plus les possibilités de correction colorimétrique seront étendues.

*Si vous souhaitez changer les couleurs dans tout l'élément, utilisez l'effet Teinte/Saturation après avoir appliqué l'effet Ombre/Ton clair.*

**Contraste des tons moyens** Spécifie le niveau de contraste que l'effet applique aux tons moyens. Spécifiez des valeurs élevées pour augmenter le contraste uniquement dans les tons moyens, tout en assombrissant les ombres et en éclaircissant les tons clairs.

**Ecrêtage noir et Ecrêtage blanc** Cet effet permet de spécifier le niveau de rognage des ombres et des tons clairs sur base des couleurs extrêmes d'ombre (niveau 0) et de ton clair (niveau 255). Définissez une valeur plus élevée pour obtenir plus de contraste.

## Netteté

[Haut de page](#)

### Lissage (Windows uniquement)

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.

**Remarque :** vous pouvez appliquer des images clés à l'effet Lissage.



A

B

*Lissage*

**A.** Lissage désactivé **B.** Lissage activé

### Flou accéléré

L'effet Flou accéléré permet d'indiquer l'intensité du flou appliqué à un élément. Vous pouvez définir un flou horizontal, vertical ou les deux. Cet effet applique le flou plus rapidement que le Flou gaussien.

### Flou gaussien

L'effet Flou gaussien applique un flou à l'élément, l'atténue et en élimine le bruit. Vous pouvez définir un flou horizontal, vertical ou les deux. (le terme Gaussien fait référence à la courbe en cloche (ou courbe de Gauss) générée par le mappage des valeurs colorimétriques des pixels affectés).

### Fantôme (Windows uniquement)

L'effet Fantôme superpose à l'image courante 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.



*Effet Fantôme*

### Plus net (Windows uniquement)

Cet effet augmente le contraste là où il existe des variations de couleurs.

---

## Couche

[Haut de la page](#)

### Inverser

L'effet Inverser (vidéo) inverse les informations de couleur de l'élément.

**Couche** Indique la ou les couches à inverser. Chaque groupe d'options intervient dans un espace chromatique spécifique en inversant l'ensemble de l'élément 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'élément.

**Part de l'original** Combine l'élément inversé à l'original. Vous pouvez appliquer un fondu à l'élément inversé.

---

## Correction colorimétrique

[Haut de la page](#)

### Tonalité automatique et vibrance

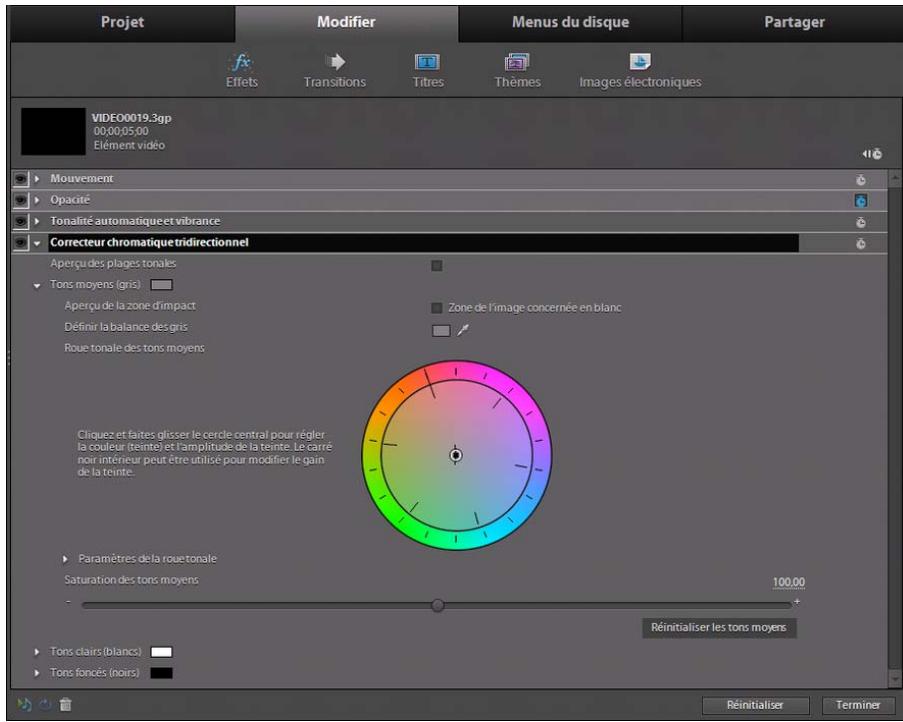
L'effet Tonalité automatique utilise les paramètres automatiques d'Adobe Premiere Elements pour l'exposition, la luminosité, le contraste, les noirs et les blancs. Vous pouvez utiliser les paramètres par défaut ou modifier les paramètres après avoir appliqué l'effet sur un élément.

**Remarque :** *si les paramètres de tonalité automatique s'appliquent automatiquement à chaque image, la vibrance se définit manuellement.*

La vibrance empêche la sursaturation des couleurs quand les valeurs de saturation maximale sont atteintes. Vous pouvez par exemple appliquer la vibrance afin d'empêcher la sursaturation des colorations de la peau. Les niveaux de saturation des couleurs sous-saturées sont plus touchés que les couleurs sursaturées.

### Correcteur chromatique tridirectionnel

Cet effet permet d'effectuer des corrections subtiles en réglant la teinte, la saturation et la luminosité des tons foncés, moyens et clairs d'un élément. Pour affiner davantage vos réglages, spécifiez la gamme de couleurs pour la correction à l'aide des options de correction colorimétrique secondaire.

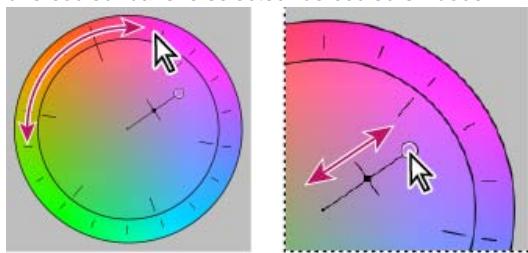


Options de modification pour le correcteur chromatique tridirectionnel

**Gamme de tons** Lorsque vous prévisualisez une image à l'aide de la gamme de tons, les zones noires (tons foncés), grises (tons moyens) et blanches (tons clairs) d'une image s'affichent.

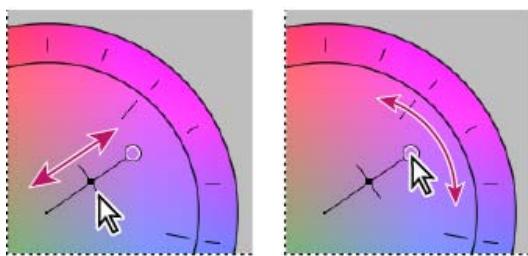
**Aperçu de la zone d'impact** Les zones de l'image sur lesquelles s'appliquent les modifications s'affichent. Si, par exemple, vous corrigez les tons moyens, les zones grises affectées dans l'image s'affichent.

**Balance des noirs, des gris et des blancs** Attribue une balance des noirs, des gris moyens ou des blancs à un élément. Pour la balance des blancs, par exemple, vous ciblez une couleur qui est un blanc pur. Le correcteur chromatique tridirectionnel décale les couleurs de l'image de sorte que la couleur ciblée apparaisse en blanc. Echantillonnez une couleur cible dans l'image à l'aide des différents outils Pipette ou choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs Adobe.



A

B



C

D

Réglages de la correction de la couleur avec la roue chromatique

**A. Angle de la teinte** **B. Amplitude de la balance** **C. Gain de la balance** **D. Angle de la balance**

**Angle de la teinte des tons clairs/moyens/foncés** Fait pivoter la couleur vers une couleur cible. La valeur par défaut est de 0. Les valeurs négatives entraînent une rotation de la circonference extérieure de la roue chromatique vers la gauche, tandis que les valeurs positives la font tourner vers la droite.

**Amplitude de la balance des tons clairs/moyens/foncés** Contrôle l'intensité de la couleur introduite dans la vidéo. Eloigner le cercle du centre augmente l'amplitude (intensité). L'intensité peut être raffinée en déplaçant la poignée de gain de la balance.

**Gain de la balance des tons clairs/moyens/foncés** Affecte le caractère plus ou moins grossier ou fin des réglages d'amplitude et d'angle de la balance. Pour des réglages plus précis (subtils), la poignée de cette commande doit être proche du centre de la roue. Pour des

réglages plus grossiers, déplacez la poignée vers le cercle extérieur.

**Saturation des tons clairs/moyens/foncés** Règle la saturation de la couleur dans les tons clairs, moyens ou foncés. La valeur par défaut est 100, et n'affecte pas les couleurs. Les valeurs inférieures à 100 diminuent la saturation, la valeur 0 supprimant complètement toute couleur. Les valeurs supérieures à 100 produisent des couleurs plus saturées.

**Angle de la balance** Décale la couleur de la vidéo vers une couleur cible. Déplacer le cercle de l'amplitude de la balance vers une teinte spécifique modifie la couleur en conséquence. Le réglage combiné de l'amplitude de la balance et du gain de la balance contrôle l'intensité du décalage.

[Haut de la page](#)

## Déformation

**Remarque :** toutes les options Déformation sont disponibles uniquement sous Windows.

### Courbure (Windows uniquement)

L'effet Courbure déforme l'élément en donnant l'impression qu'une onde la traverse verticalement et horizontalement. Vous pouvez obtenir de nombreuses formes de courbures, de tailles et de fréquences diverses. Pour modifier les propriétés d'effet suivantes relatives à la dimension horizontale, à la dimension verticale ou aux deux, sélectionnez l'élément présentant l'effet dans le montage en mode Expert. Cliquez sur le bouton Effets appliqués, puis sur le bouton Configurer, situé à droite du nom de l'effet dans le panneau Effets appliqués.

**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.

### Quatre coins

Cet effet déforme un élément en modifiant la position de ses quatre coins. Utilisez-le pour étirer, réduire, incliner ou tordre un élément, ou pour simuler une perspective ou un mouvement de rotation à partir du bord d'une couche, notamment l'ouverture d'une porte.



A



B



C

*Quatre coins*

**A.** *Elément original* **B.** *Coin déplacé* **C.** *Elément final*

### Déformation de la lentille (Windows uniquement)

Avec cet effet l'élément apparaît comme s'il était vu dans une lentille déformée.

**Courbure** Modifie la courbure de la lentille. Indiquez une valeur négative pour rendre l'élément concave, une valeur positive pour le rendre convexe.

**Décentrement vertical et horizontal** Déplace le point focal de la lentille ; l'élément se courbe et se brouille. Lorsque des valeurs sont excessives, l'élément se recourbe sur lui-même.

**Effet de prisme vertical et horizontal** Crée un effet analogue au décentrement vertical ou horizontal, à ceci près que l'élément ne se recourbe pas sur lui-même à des valeurs extrêmes.

**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 option depuis le panneau Effets appliqués, cliquez sur le bouton Configurer, situé à droite du nom de l'effet.

## Dédoublement

L'effet Dédoublement crée une image dédoublée de l'élément et place le centre de son côté à un point pivot que vous spécifiez. Vous pouvez varier l'emplacement du point pivot et l'angle de réflexion avec le temps.

**Centre** La première valeur détermine l'emplacement horizontal du point pivot. La seconde, détermine quant à elle son emplacement vertical.

**Angle** Cette valeur détermine l'angle selon lequel l'image dédoublée pivote au niveau du point pivot.

### Ondulation (Windows uniquement)

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.

## Sphérisation

L'effet Sphérisation, qui plaque l'élément sur une sphère, permet de donner un aspect tridimensionnel (3D) aux objets texte ou graphiques. Pour définir la taille de la sphère, entrez une valeur Rayon comprise entre 0,1 et 2 500. Pour positionner l'effet, entrez des valeurs horizontales ou verticales pour Centre de la sphère.

## Transformation

Cet effet applique à l'élément des transformations géométriques bidimensionnelles. Utilisez l'effet Géométrie pour incliner l'élément le long d'un axe donné. Appliquez l'effet Géométrie plutôt que des effets fixes pour interpréter le point d'ancrage, la position, l'échelle ou l'opacité avant d'autres effets standard.

**Point d'ancrage** Définit le point, en coordonnées x,y, autour duquel l'élément sera mis à l'échelle ou incliné.

**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.

**Oblique** 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'élément, en pourcentage.

**Remarque :** Géométrie est un effet Adobe After Effects qui inclut le contrôle Angle obturateur et l'option Utiliser l'angle obturateur (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.

## Onde

Cet effet applique à l'élément une déformation ondulatoire.

**Forme** Les options d'un menu contextuel permettent de spécifier la forme de l'onde.

**Amplitude** Indique la hauteur de l'onde.

**Période** Indique la distance entre le sommet d'une onde à la suivante.

**Direction** Indique la direction de l'onde, en degrés.

**Vitesse** Indique la vitesse à laquelle l'onde se propage au cours de la lecture.

**Exclude** Les options d'un menu contextuel permettent de spécifier l'orientation de l'onde.

**Phase** Définit le point en degrés marquant le début du cycle d'ondulation.

**Lissage** Les options d'un menu contextuel permettent de déterminer l'intensité de flou utilisée pour lisser les bords des ondes.

[Haut de la page](#)

## Générer

### Halo

L'effet Lumière parasite simule la réfraction d'une source lumineuse vive sur l'objectif de la caméra.

**Centre de la source lumineuse** Indique l'emplacement du centre de la source lumineuse.

**Luminosité de la source** Indique le pourcentage de luminosité. Les valeurs autorisées vont de 0 à 300 %.

**Objectif** Permet de sélectionner le type d'objectif à simuler.

**Part de l'original** Spécifie le niveau de fusion de l'effet avec l'élément source.

[Haut de la page](#)

## Image

### Noir & blanc

L'effet Noir et blanc convertit les éléments en couleur en niveaux de gris, c'est-à-dire que les couleurs deviennent des nuances de gris. Vous ne pouvez pas appliquer d'images clés à cet effet.

### 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'élément.

**Luminosité** Définit la luminosité de l'élément.

**Saturation** Définit l'intensité des couleurs d'un élément.

**Remarque :** la définition du paramètre Saturation sur -100 a pour effet de convertir un film en niveaux de gris.

## Balance des couleurs (RVB)

Cet effet modifie les couleurs de l'élément en ajustant ses niveaux RVB. Déplacez les curseurs Rouge, Vert et Bleu pour régler le niveau de chaque couleur.

## Filtre chromatique (Windows uniquement)

Cet effet convertit un élément en niveaux de gris, à l'exception des couleurs que vous indiquez. Utilisez cet effet pour mettre l'accent sur une zone définie de l'élément. Par exemple, dans une image représentant un match de basket, isolez le ballon en sélectionnant et en préservant ses couleurs et affichez 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.

### Configuration des paramètres de filtre chromatique

1. Appliquez l'effet.
2. Dans le panneau Actifs du projet, sélectionnez le clip présentant l'effet et cliquez sur le bouton Effets appliqués. Cliquez ensuite sur le bouton Configurer, situé à droite du nom de l'effet dans le panneau Effets appliqués.
3. Dans la boîte de dialogue Filtre chromatique, sélectionnez la couleur à préserver en cliquant sur une couleur dans la zone Original située à gauche (le pointeur se transforme en pipette), ou en cliquant sur l'échantillon de couleur et en sélectionnant une couleur dans le sélecteur de couleur.
4. Déplacez le curseur Tolérance pour augmenter ou réduire la plage de couleurs.
5. Pour inverser l'effet, c'est-à-dire préserver toutes les couleurs à l'exception de celle spécifiée, sélectionnez l'option Inverser, puis cliquez sur OK.
6. Cliquez sur Terminé.

## Remplacement de couleur (Windows uniquement)

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 un élément en le sélectionnant, puis en réglant les contrôles pour créer une autre couleur.

### Remplacer une couleur

1. Appliquez l'effet.
2. Dans le panneau Actifs du projet, sélectionnez l'effet et cliquez sur le bouton Effets appliqués. Cliquez ensuite sur le bouton Configurer, situé à droite du nom de l'effet dans le panneau Effets appliqués.
3. Dans la boîte de dialogue Remplacement de couleur, sélectionnez la couleur à remplacer en cliquant sur une couleur dans la zone Original située à gauche (le pointeur se transforme en pipette), ou en cliquant sur l'échantillon de couleur cible et en sélectionnant une couleur dans le sélecteur de couleur.
4. Sélectionnez la couleur de remplacement en cliquant sur l'échantillon de la couleur de remplacement.
5. A l'aide du curseur Tolérance, élargissez ou réduisez la plage de couleurs à remplacer.
6. Sélectionnez la propriété Couleur opaque pour effectuer le remplacement sans conserver les niveaux de gris, puis cliquez sur OK.
7. Cliquez sur Terminé.

## 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 7. Vous pouvez choisir une valeur gamma entre 1 et 28.

## Teinte

Cet effet modifie les informations de couleur de l'élément. 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

[Haut de la page](#)

Pour plus d'informations sur l'utilisation d'effets d'incrastation pour créer une transparence, voir Surimpression et transparence.

## 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.

**Remarque :** cet effet ignore ou inverse la couche alpha d'une seule instance de l'élément. Pour modifier la couche alpha de toutes les instances de l'élément, optez pour la commande Métrage.

**Ignorer alpha** Ignore la couche alpha de l'élément.

**Inverser alpha** Inverse les zones transparentes et opaques de l'élément.

**Masque seul** Affiche seulement la couche alpha.



A



B



C



D

*Réglage alpha*

**A.** Elément avec la couche alpha. **B.** Ignorer alpha **C.** Inverser alpha **D.** Masque seul

### Incrustation Filtre bleu et Incrustation Filtre vert (Windows uniquement)

Les effets Incrustation Filtre bleu et Incrustation Filtre vert créent un masque de tous les pixels qui sont identiques à un filtre bleu ou vert standard, de sorte qu'ils deviennent transparents. Ils sont généralement utilisés pour remplacer un fond bleu ou vert par un autre élément ; par exemple, lors du remplacement d'un filtre bleu situé derrière un chroniqueur météo par une carte météorologique.

Pour être utilisé efficacement, l'effet Incrustation Filtre bleu ou Incrustation Filtre vert nécessite un métrage où le fond est un filtre bleu ou vert standard lumineux, éclairé de façon homogène. Assurez-vous que les personnes ou les objets que vous placez devant la toile de fond ne portent pas les mêmes couleurs que la toile de fond (à moins qu'ils aient des zones que vous vouliez rendre transparentes). Pour un métrage en une seule couleur ne répondant pas à ces exigences, essayez l'effet Incrustation Chrominance ou Videomerge.

Vous pouvez ajuster les réglages suivants dans le panneau Effets appliqués :

**Seuil** Définit le niveau de bleu ou de vert qui détermine quelles zones sont transparentes dans l'élément. Faites glisser le curseur Seuil vers la gauche pour augmenter le montant de transparence. Utilisez l'option Masque seul pour afficher les zones sombres (transparentes) à mesure que vous déplacez le curseur Seuil.

**Découpe** Définit l'opacité des zones non transparentes désignées par l'option Seuil. Pour augmenter l'opacité, faites glisser le curseur Découpe vers la droite. Utilisez l'option Masque seul pour afficher les zones claires (opaques) à mesure que vous déplacez le curseur Découpe.

**Lissage** Indique 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. Le noir représente les zones transparentes, le blanc les zones opaques et le gris les zones partiellement transparentes.

### Incrustation Chrominance (Windows uniquement)

L'effet Incrustation Chrominance crée une transparence à partir d'une couleur ou d'une plage chromatique. Ce type d'incrustation est utile pour une scène filmée devant un filtre contenant une plage d'une couleur ; un filtre bleu foncé, par exemple. Pour sélectionner une couleur, cliquez sur le nuancier ou cliquez sur l'outil Pipette et sélectionnez une couleur dans le panneau Moniteur. 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.



A



B



C



D

*Incrustation Chrominance*

**A.** Elément original **B.** Surimpression de la couleur bleu. **C.** Elément de la seconde piste **D.** Elément composite final

Appliquez l'effet Incrustation Chrominance plusieurs fois à un élément pour incruster plusieurs couleurs.

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** Indique 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. Si l'option Masque seul est

sélectionnée, les zones opaques d'un élément apparaissent en blanc, les zones transparentes apparaissent en noir et les zones partiellement transparentes en gris. Supprimez toutes les zones en gris pour produire une incrustation propre, aux contours nets.

### Effet d'incrustation Cache différentiel

Cet effet crée une transparence en comparant un élément source à un élément différentiel, puis masque les pixels dans l'image source qui correspondent à la position et à la couleur dans l'image différentielle. Il est en général utilisé pour masquer un arrière-plan statique derrière un objet animé, placé ensuite sur un arrière-plan différent. L'élément différentiel est souvent une simple image de mélange d'arrière-plan (avant que l'objet animé n'apparaisse). Pour cette raison, l'effet d'incrustation Cache différentiel est surtout employé dans les scènes filmées avec une caméra fixe et un arrière-plan statique.



*Effet d'incrustation Cache différentiel*

**A.** Image originale **B.** Image de fond **C.** Image sur une seconde piste. **D.** Image composite finale

### Cache de transparence (quatre points, huit points et seize points)

Utilisez ces effets pour appliquer un cache de transparence de quatre, huit ou seize points de réglage pour des incrustations plus détaillées. Après avoir appliqué l'effet, cliquez sur le bouton Effets appliqués, puis sur le nom de l'effet dans le panneau Effets appliqués pour afficher les poignées du cache de transparence dans le panneau Moniteur. Pour ajuster le cache, faites glisser les poignées correspondantes dans le panneau Moniteur.

### Effet Incrustation Cache image

L'effet d'incrustation Image cache définit les zones transparentes en fonction de la couche alpha ou des valeurs de luminosité d'une image de 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 que le blanc d'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. Sélectionnez votre cache en cliquant sur le bouton Configurer dans le panneau Effets appliqués.



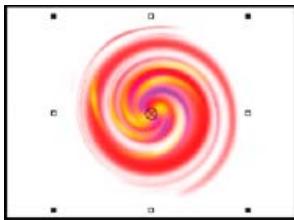
*Image fixe utilisée comme cache (gauche) définissant les zones transparentes dans l'élément supérieur (centre) et révélant l'élément d'arrière-plan (droite).*

**Cache Alpha** Combine les éléments en utilisant les valeurs de couche alpha du cache d'image.

**Cache par lumi** Combine les éléments en utilisant les valeurs de luminance du cache d'image.

### Effet Incrustation Luminance

Cet effet masque toutes les zones d'un calque correspondant à la luminance ou à la luminosité spécifiée. Utilisez cet effet lorsque la luminance de l'objet auquel vous souhaitez appliquer un cache est très différente de celle de son arrière-plan. Si, par exemple, vous voulez créer un cache pour des notes de musique sur un fond blanc, vous pouvez masquer les valeurs plus claires. Les notes de musique foncées forment alors les seules zones opaques.



L'arrière-plan blanc de l'image originale (gauche et haut) est supprimé à l'aide de l'effet d'incrustation Luminance et combiné sur un calque sous-jacent (droite).

**Seuil** Indique la plage des valeurs sombres qui sont transparentes. Plus les valeurs sont élevées, plus la plage de transparence s'élargit.

**Découpe** Définit l'opacité des zones non transparentes désignées par l'option Seuil. Plus les valeurs sont élevées, plus la transparence est grande.

*Vous pouvez également utiliser l'effet d'incrustation Luminance pour rendre des zones claires transparentes en attribuant une valeur faible à l'option Seuil et une valeur élevée à l'option Découpe.*

### 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'effet d'incrustation Non rouge pour rendre transparents les filtres verts lorsque vous devez contrôler le mélange ou lorsque les résultats d'un effet d'incrustation Filtre bleu ou Filtre vert ne sont pas satisfaisants.

Les réglages suivants de l'effet Incrustation Non rouge peuvent être ajustés dans le panneau Effets appliqués :

**Seuil** Définit les niveaux de bleu ou de vert qui déterminent quelles zones sont transparentes dans l'élément. Faites glisser le curseur Seuil vers la gauche pour augmenter le montant de transparence. Utilisez l'option Masque seul pour afficher les zones sombres (transparentes) à mesure que vous déplacez le curseur Seuil.

**Découpe** Définit l'opacité des zones non transparentes désignées par la valeur Seuil. Plus les valeurs sont élevées, plus la transparence est grande. 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 mélange 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. Le noir représente les zones transparentes, le blanc les zones opaques et le gris les zones partiellement transparentes.

*Combinez l'effet Incrustation Non rouge avec l'effet Incrustation Filtre bleu, Incrustation Filtre vert ou Videomerge pour lisser les zones difficiles à incruster.*

### Effet Cache de suppression

Cet effet supprime les franges des éléments qui sont prémultipliées avec une couleur. Il est utile pour combiner des couches alpha avec des textures de remplissage de fichiers distincts. Si vous importez un mélange comportant une couche alpha prémultipliée, 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.

Sélectionnez la couleur du cache dans le menu Type de masque.

### Effet Incrustation Différence RVB (Windows uniquement)

L'effet d'incrustation Différence RVB est une version simplifiée de l'effet d'incrustation Chrominance. Il permet de sélectionner une plage de couleurs, mais pas de fusionner l'image ni d'ajuster la transparence des gris. L'effet d'incrustation Différence RVB convient parfaitement aux scènes fortement éclairées sans tons foncés ou aux premiers montages qui ne nécessitent aucun peaufinage.

**Couleur** Indique quelle couleur dans la vidéo sera rendue transparente par le masque.

**Tolérance** Elargit ou réduit la plage de la couleur cible qui deviendra transparente. Plus la valeur est élevée, plus la plage est étendue.

**Lissage** Indique 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. Le noir représente les zones transparentes, le blanc les zones opaques et le gris les zones partiellement transparentes.

**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 original de quatre pixels vers le bas ou la droite. Cette option donne un meilleur résultat avec des objets graphiques simples tels que des titres.

### **Incrustation Cache de piste**

Utilisez l'incrustation Cache de piste pour afficher un élément (élément de fond) au travers d'un autre (élément surimprimé) en utilisant un troisième fichier comme cache pour créer des zones transparentes dans l'élément en surimpression. Cet effet nécessite deux éléments et un cache, chacun étant placé sur sa piste respective. 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.

Il existe plusieurs moyens de créer des caches :

- Créez du texte ou des formes (utilisez uniquement des images en niveaux de gris si vous souhaitez disposer des informations de luminance), enregistrez le titre, puis importez le fichier en tant que cache dans la vue Titres.
- Créez un cache à partir d'un élément en utilisant l'effet Videomerge, Incrustation Chrominance, Incrustation Filtre bleu, Incrustation Filtre vert ou Incrustation Non rouge, puis sélectionnez l'option Masque seul de l'effet.
- Créez une image en niveaux de gris dans Adobe Photoshop Elements, Adobe Illustrator ou Adobe Photoshop, puis importez-la dans Premiere Elements.

L'effet Incrustation Cache de piste présente les paramètres suivants :

**Cache** Enumère les pistes vidéo contenant des éléments susceptibles d'être utilisés comme caches. Choisissez-en une dans la liste.

**Composite d'après** Sélectionnez Cache Alpha, dans le menu contextuel, pour définir la transparence du cache en fonction de sa couche alpha. Cache par lumi. définit la transparence en fonction de la luminance ou de la luminosité du cache.

**Inverser** Inverse l'ordre des éléments d'arrière-plan et d'avant-plan.

---

## **Eléments NewBlue Art Effects**

[Haut de la page](#)

### **Aérographe**

L'option Aérographe crée un effet bombe de peinture en adoucissant les couleurs, tout en conservant des bords nets.

**Jet** Vous permet de définir la largeur de jet de l'aérographe. Augmentez cette valeur pour mélanger les couleurs sur des zones de grande taille. Diminuez-la pour que les détails de chaque couleur individuelle ressortent davantage.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com) .

### **Coloriser**

L'option Coloriser passe les images en noir et blanc, puis rehausse des zones spécifiques à l'aide d'une ou deux couleurs de votre choix. Les zones rehaussées sont celles qui contiennent l'une des deux couleurs spécifiées. Vous pouvez spécifier les deux couleurs dominantes de l'image et définir la quantité de couleur à appliquer.

Pour utiliser une seule couleur, définissez la valeur d'intensité de l'une des couleurs sur 0.

**Couleur A et Couleur B** Spécifiez les couleurs dominantes de l'image. Servez-vous de la pipette pour sélectionner les couleurs directement dans l'image ou cliquez sur l'échantillon dans le sélecteur de couleurs. La luminosité, qu'elle soit importante ou faible, n'affecte pas les résultats ; toutefois, la teinte est importante. Par exemple, vous pouvez sélectionner du vert foncé ou du vert clair et le résultat sera le même. Vous pouvez affiner la couleur en cliquant sur l'échantillon de couleur et en l'ajustant dans le sélecteur de couleurs.

**Intensité A et Intensité B** Contrôlez l'influence de la couleur de peinture associée. Plus la peinture est intense, plus elle est utilisée pour colorer les teintes voisines.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com) .

### **Dessin au trait**

L'effet Dessin au trait convertit une image en une série de points et de lignes, dessinés sur un fond de couleur uni.

**Papier** Définit la couleur d'arrière-plan. Servez-vous de la pipette pour sélectionner directement une couleur dans l'image ou cliquez sur l'échantillon pour choisir une couleur dans le sélecteur de couleurs.

**Encre** Définit la couleur du stylo utilisé pour tracer les lignes. Servez-vous de la pipette ou de l'échantillon pour choisir une couleur.

**Densité** Définit la sensibilité pour la création des lignes. Faites glisser le curseur à gauche au maximum pour obtenir une ligne fine ou inexistante. Faites glisser le curseur à droite pour obtenir une image complexe, dont les lignes transparaissent dans la texture.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com) .

### **Métallique**

L'effet Métallique modifie une image de manière à ce qu'elle ait l'air constituée de métal. Vous pouvez choisir la couleur du métal, son comportement et la quantité de métal ajoutée à l'image originale.

**Couleur** Définit la couleur du métal. Servez-vous de la pipette pour sélectionner directement une couleur dans l'image ou cliquez sur l'échantillon pour choisir une couleur dans le sélecteur de couleurs.

**Métal** Indique quelle quantité de métal est mélangée à l'image. Cet effet peut être utilisé conjointement à l'option Image pour créer un mélange harmonieux entre l'image et le métal.

**Image** Indique la proportion de l'image originale à mélanger avec le métal. Le mélange d'un métal et des couleurs originales permet de créer une image saisissante. Activez à la fois les options Métal et Image pour augmenter la luminosité.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com) .

## Esquisse au pastel

L'effet Esquisse au pastel adoucit les couleurs et affirme la netteté des bords, donnant à l'image une apparence de peinture aux couleurs pastel.

**Densité** Définit la sensibilité pour la création des lignes. Faites glisser le curseur vers la gauche pour diminuer le nombre de lignes et vers la droite pour l'augmenter.

**Dégradé** Indique comment mélanger l'image originale avec l'image esquissée. Faites glisser le curseur vers la droite pour que l'image originale domine. Faites-le glisser vers la gauche pour donner une apparence plus esquissée.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com) .

[Haut de la page](#)

## Apparence film NewBlue

### Film ancien

L'effet Film ancien donne à votre vidéo l'apparence d'un vieux film (érafures, tressautements, grain de l'image), avec divers paramètres que vous pouvez modifier pour un impact maximum.

**Dommages** Détermine le degré d'endommagement simulé du film, notamment les érafures et l'usure.

**Couleur-Sépia-N&B** Transforme un film couleur en film sépia ou noir et blanc.

**Bougé** Détermine le degré de tressautement de la caméra dans la scène.

**Schéma d'usure** Détermine le type d'usure simulé sur le film. Utilisez ce paramètre conjointement avec l'option Dommages.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com) .

[Haut de la page](#)

## Mouvements NewBlue Eléments Effects

### Caméra active

L'effet Caméra active simule divers mouvements de caméra, notamment l'effet caméra à l'épaule, marteau-piqueur et voyage en train.

**Horizontal** Définit la plage de mouvements sur un axe horizontal (gauche et droite).

**Vertical** Définit la plage de mouvements sur un axe vertical (haut en bas).

**Recadrage** Agrandit l'image afin qu'elle ne soit pas coupée au niveau des bords, en raison des mouvements de caméra. En fonction des paramètres Horizontal et Vertical, faites glisser le curseur jusqu'à l'endroit approprié pour masquer tous les bords d'image visibles.

**Fréquence** Définit la vitesse de déplacement de la caméra d'une position à une autre.

**Bougé** Définit la fréquence et l'intensité des tressautements aléatoires, lorsque la caméra passe d'une position à une autre.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com) .

### Tremblement de terre

L'effet Tremblement de terre recrée les mouvements chaotiques d'un véritable séisme, en bougeant, en tournant et en brouillant l'image, simulant les secousses de la caméra.

**Amplitude** Définit l'amplitude des mouvements. Faites glisser le curseur vers la gauche pour des mouvements légers. Amenez-le le plus droit pour une amplitude de mouvement maximum.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com) .

### Brouillage incliné

L'effet Brouillage incliné déforme l'image sur la base de deux axes. Imaginez par exemple une rangée de livres, sur une étagère, qui penche vers la droite. Si vous poussez les livres vers la gauche, ils seront alors tous penchés à gauche. Cette option vous permet d'augmenter ou de diminuer l'inclinaison (angle) de la première image, puis de brouiller cette image suivant cette inclinaison.

**Inclinaison H** Indique une inclinaison horizontale. Dans le cas d'une inclinaison horizontale, l'image se brouille progressivement sur les côtés à mesure qu'elle s'éloigne du point central de l'effet.

**Inclinaison V** Indique une inclinaison verticale. Dans le cas d'une inclinaison verticale, l'image se brouille progressivement en haut et en bas à mesure qu'elle s'écarte au-dessus du point central de l'effet.

**Angle** Fait pivoter l'effet de pente suivant un angle en degrés.

**Centre** Indique le point central de l'effet de brouillage incliné.

**Dégradé** Indique le degré de brouillage à appliquer à l'image. Faites glisser le curseur à gauche au maximum pour faire disparaître le brouillage. Faites-le glisser vers la droite pour augmenter le pourcentage de brouillage, jusqu'à ce que l'image originale soit totalement remplacée par une image floue.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com) .

### Zoom flou

L'effet Zoom flou simule un zoom de caméra dans le champ, en ajoutant un flou de déplacement que vous pouvez abaisser ou remonter pour obtenir un effet plus radical.

**Zoom** Définit la puissance du zoom. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter l'agrandissement de l'image. A mesure que vous l'augmentez, un flou se crée en partant de l'image originale jusqu'à une version agrandie de l'image.

**Dégradé** Indique le degré de flou à appliquer à l'image nette. Lorsque le curseur est placé tout à gauche, le flou disparaît. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter le pourcentage de flou, jusqu'à ce que l'image originale soit totalement remplacée par l'image floue.

**Centre** Définit l'origine du zoom..

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com) .

[Haut de la page](#)

## Effet NewBlue Cartoonr

L'effet Cartoonr Plus NewBlue est le dernier ajout à la liste des effets pouvant être appliqués aux séquences vidéo dans Adobe Premiere Elements Editor. Cet effet dote les séquences vidéo sur lesquelles il est appliqué d'un aspect de style dessin animé. Utilisez-le pour créer un dessin animé à partir de l'une de vos séquences vidéo.

Vous pouvez personnaliser cet effet en modifiant ses paramètres.

**Densité** Détermine le nombre de lignes à tracer. Avec la valeur la plus faible, seules les lignes les plus simples et les plus évidentes sont visibles.

**Nettoyer** Supprime les impuretés et le bruit entre les lignes.

**Largeur** Détermine la largeur des lignes. L'augmentation de la valeur accroît la largeur générale des lignes.

**Mixage** Détermine l'intensité des lignes noires entrelacées dans l'image. Augmentez la valeur pour obtenir des lignes unies noires.

**Calques** Détermine le nombre de calques de peinture pour la coloration de l'image. Une valeur faible permet d'obtenir de larges calques distincts. Augmentez la valeur pour fusionner les peintures dans une palette qui se modifie constamment.

**Lisse** Contrôle le lissage des bords du calque. Des valeurs faibles définissent des bords crus à haute résolution. Si les valeurs sont élevées, les calques s'éloignent et se rapprochent des lignes de l'image.

**Plus net** Augmente la netteté des bords du calque. Des valeurs élevées définissent un effet fort, presque cassant.

**Ombrage** Ajoute un ombrage gras autour des bords des objets de l'image, rendant celle-ci plus spectaculaire.

**Variation chromatique** Lorsque vous modifiez la valeur, les couleurs sont remplacées par d'autres couleurs incluses dans le spectre de la couleur primaire.

**Couleur** Définit la saturation des couleurs. Réduisez la valeur pour obtenir une image monochrome. Augmentez-la pour obtenir des couleurs vives.

**Luminosité** Définit la luminosité générale de l'image.

**Contraste** Augmente le contraste entre les zones sombres et claires de l'image.

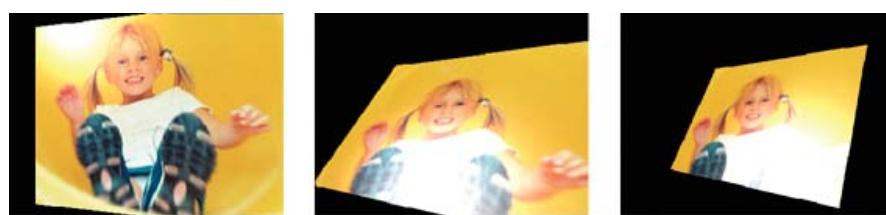
**Dégradé** Fusionne l'image originale avec l'image de type dessin animé. Diminuez la valeur afin d'obtenir une image proche de l'image originale. Augmentez-la pour intensifier l'effet dessin animé.

[Haut de la page](#)

## Perspective

### 3D simple

Cet effet permet de manipuler un élément dans un espace tridimensionnel imaginaire. Vous pouvez faire pivoter l'élément autour d'un axe horizontal ou vertical et le déplacer vers l'avant ou vers l'arrière. Vous pouvez également créer des reflets spéculaires et simuler le reflet 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'élément doit pencher vers l'arrière pour capter le reflet. Le réalisme de l'aspect tridimensionnel s'en trouve renforcé.



A

Options 3D simple

**A.** Rotation horizontale **B.** Rotation horizontale et verticale **C.** Rotation horizontale, 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'élément, c'est-à-dire l'élément inversé 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'élément par rapport au spectateur. Plus la valeur est élevée, plus l'élément s'éloigne.

**Reflet 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 le panneau Moniteur.

**Prévisualisation** Trace un aperçu filaire de l'élément tridimensionnel. Le traitement d'un élément tridimensionnel peut être assez long ; le rendu filaire vous donne plus rapidement une idée de l'élément pour que vous puissiez le manipuler à votre guise. Une fois l'ajustement de l'élément filaire terminé, désélectionnez le contrôle Aperçu.

### Biseau alpha

Cet effet ajoute un bord biseauté et éclairci aux bords alpha de l'élément, 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'élément. La position des bords est déterminée par la couche alpha de l'élément source. Contrairement au Biseau alpha, cet effet crée toujours des bords rectangulaires, de sorte que les éléments dont la couche alpha n'est pas rectangulaire laissent à désirer. Tous les bords ont la même épaisseur.

### 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 effet rendu ; appliquez-le après tous les autres effets. Vous pouvez créer une ombre réaliste dans des éléments animés en appliquant et en animant l'effet Trajectoire ou 3D simple avant d'appliquer l'effet Ombre portée.

---

## Pixellisation

[Haut de la page](#)

### Facettes (Windows uniquement)

L'effet Facette 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.

---

## Rendu

[Haut de la page](#)

### Eclair

L'effet Eclairs crée des éclairs et d'autres effets électriques, y compris un effet « Echelle de Jacob » (effet illustrant la foudre reliant deux pointes métalliques comme dans les 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, Intensité 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, une valeur typique est 0,3. Des valeurs plus élevées pour ces options peuvent convenir pour des images fixes, mais elles tendent à obscurcir des animations.

**Ramifications** Indique le niveau de ramification à la fin de l'éclair. La valeur 0 ne produit aucune ramification, la valeur 1 résulte en des ramifications à chaque segment.

**Sous-ramifications** Spécifie le niveau de ramification à partir des branches. Des valeurs élevées produisent des éclairs ressemblant à des arbres.

**Angle des branches** Spécifie l'amplitude de l'angle entre une branche et l'éclair principal.

**Longueur des segments** Spécifie la taille de chaque segment de branche en tant que fraction de la taille moyenne des segments dans l'éclair.

**Segments/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.

**Epaisseur des branches** Spécifie la largeur moyenne de chaque branche en tant que fraction de la largeur de l'éclair.

Modifiez les options suivantes pour l'effet Eclairs :

**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.

**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.

**Epaisseur, Variation d'épaisseur** Indiquez l'épaisseur de l'éclair principal ainsi que la variation d'épaisseur des différents segments. Les variations d'épaisseur s'effectuent de façon aléatoire. La valeur 0 ne produit aucun changement de l'épaisseur ; la valeur 1 résulte en des changements d'épaisseur maximum.

**Epaisseur intérieure** Spécifie la largeur de la lueur interne, comme spécifié par la valeur Couleur interne. L'épaisseur intérieure est liée à l'épaisseur totale de l'éclair.

**Couleur externe, Couleur intérieure** 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 centrifuge, Direction de la force** Indiquez la force centrifuge et la direction de la force de l'éclair. Utilisez la valeur Force centrifuge avec la valeur Stabilité pour créer un effet Echelle de Jacob.

**Générateur 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 Générateur 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. Adobe Premiere Elements prend en charge les modes de fusion des couches qui changent l'interaction entre les couches. Vous utilisez régulièrement les modes les plus courants dans votre travail au quotidien. Par exemple, si votre image est trop foncée, vous pouvez l'éclaircir rapidement en dupliquant le calque de la photo dans la palette Calques. Vous passez ensuite du mode de couche en double à Ecran. Pour en savoir plus sur les modes de fusion, voir la [description des modes de fusion](#).

Utilisez le filtre Opacité pour sélectionner des modes de fusion pour les différents calques de votre vidéo. Premiere Elements 11 prend en charge 27 modes de fusion. Sélectionnez un mode de fusion dans la liste et appliquez-le à votre image. Utilisez les curseurs pour augmenter ou diminuer son effet.

**Simulation** Contrôle la génération image par image de l'éclair. Sélectionnez l'option Retour à chaque image 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.

## Accélération

Cet effet crée un dégradé de couleur, en opérant une fusion avec le contenu de l'élément initial. Il crée un dégradé linéaire ou radial et change graduellement la position et les couleurs du dégradé. Utilisez les propriétés Point de départ et Point d'arrivée pour spécifier les positions de début et de fin. Utilisez le contrôle Dispersion pour disperser les couleurs du dégradé et éliminer les effets de bande.

**Remarque :** en général, les dégradés ne sont pas bien diffusés ; d'importants effets de bande surviennent parce que le signal de chrominance de diffusion ne contient pas une résolution suffisante pour reproduire le dégradé de façon fluide. Le contrôle Dispersion disperse les couleurs du dégradé, supprimant ainsi les effets de bande visibles à l'œil humain.

---

## Stabilisateur vidéo

[Haut de la page](#)

### Stabilisateur

L'effet stabilisateur supprime les secousses indésirables de la caméra en analysant l'image vidéo et en suivant les objets de l'image. Si l'image entière bouge soudainement, l'effet compense le mouvement en décalant l'image dans la position opposée, lissant ainsi les tressautements de la caméra. Vous pouvez indiquer l'intensité avec laquelle vous voulez faire disparaître les tressautements. Lorsque l'effet déplace l'image, il laisse vide la vidéo d'un côté. Utilisez Fond - Utiliser l'original, le zoom ou les deux pour indiquer comment l'espace sera rempli.

**Lissage** Spécifie le degré de stabilisation. Lorsque qu'il est baissé au maximum, l'effet ne supprime que les plus faibles tressautements et vibrations. Lorsqu'il est monté au maximum, il permet au mouvement de la caméra de rester stable pendant un long moment. En cas de mouvement intentionnel exercé sur la caméra (par exemple si l'utilisateur fait un panoramique à travers la scène), le fait de définir une valeur élevée de lissage peut permettre à l'effet de supprimer ce mouvement. Par conséquent, il est important de définir le lissage de sorte qu'il soit approprié à chaque scène.

**Fond - Utiliser l'original** Remplit tous les bords vides avec l'image de la vidéo d'origine. Cette option fonctionne bien en cas de faibles mouvements.

**Zoom** Elargit l'image pour remplir les bords vides. Plus la stabilisation est nécessaire (plus l'image d'origine tremble), plus vous voudrez zoomer pour compenser les mouvements.

**Limite de correction du zoom** Force la stabilisation pour qu'elle ne se fasse pas plus loin que les bords de l'image (zoomée). Cette option désactive la stabilisation lorsque celle-ci atteint le bord. Elle ne permet en effet pas la compensation totale du mouvement. Utilisez cette

## Esthétiques

### 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.

**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).

**Luminosité** Détermine l'opacité initiale de la luminescence.

**Couleur de départ** Indique la couleur de luminescence actuelle. Cliquez sur l'échantillon de couleur pour choisir une autre couleur.

**Couleur d'arrivée** Permet d'appliquer une autre couleur à la frange extérieure de la luminescence.

**Fondu** Indique si les couleurs disparaissent en effet de fondu ou restent unies.

### Estampage couleur

Cet effet accentue le contour des objets de l'élément, mais ne supprime pas les couleurs d'origine de celui-ci.

**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'élément. 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.

### Estampage

L'effet Estampage accentue le contour des objets de l'élément 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'élément. 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.

### Détection des contours

L'effet Détection des contours identifie les zones de l'élément 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 éléments ressemblent souvent à des croquis ou à des négatifs photographiques de l'original.

**Inverser** Inverse l'élément, une fois les contours détectés. Si vous ne sélectionnez pas cette option, les contours présentent des lignes sombres sur fond blanc. Lorsque l'option Inverser est sélectionnée, les contours présentent des lignes colorées sur fond noir.

**Part de l'original** Ajoute un pourcentage de l'élément source d'origine au résultat final.

### Mosaïque

Cet effet remplit un calque de rectangles de couleur unie. Cela permet notamment de créer un élément fortement pixellisé.

**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 zone correspondante dans l'élément d'origine.

### Bruit

Cet effet altère de façon aléatoire la valeur des pixels sur l'ensemble de l'élément.

**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'élément devient généralement indiscernable).

**Type** Lorsque l'option Par couleur est utilisée, elle modifie séparément les valeurs Rouge, Vert et Bleu des pixels de l'élément. Sinon, la même valeur s'applique à toutes les couches.

**Ecrêtage** Détermine si le bruit peut provoquer la réinitialisation des couleurs de pixels. Lorsque la valeur de couleur d'un pixel atteint son maximum, l'écrêtage s'arrête à cette valeur. Sans cette option, la valeur de couleur est réinitialisée ou repart aux valeurs les plus basses. Lorsque cette option est sélectionnée, même un bruit de 100 % laisse l'élément encore déchiffrable. Pour obtenir un élément totalement brouillé, désactivez l'option et activez Par couleur.

## Multiplication

Cet effet divise l'écran en carreaux et affiche l'élément entier dans chacun d'eux. Déplacez le curseur pour indiquer le nombre de carreaux par colonne et par rangée.

## Solarisation

Cet effet crée un mélange entre un élément négatif et un élément positif, ce qui génère un effet halo. L'effet est analogue à celui obtenu en exposant brièvement une épreuve à la lumière durant le développement.

## 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.

**Couleur** Spécifie la couleur de la lumière. Cliquez sur la zone blanche pour choisir une couleur dans le Sélecteur de couleurs, ou utilisez la pipette pour sélectionner une couleur à partir de l'élément.

**Part de l'original** Spécifie l'intensité ou la 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** Spécifie la durée en secondes de l'effet.

**Période** Spécifie l'intervalle en secondes entre 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** Spécifie la probabilité que l'effet sera appliqué à une image donnée de l'élément, 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 produit.

**Opérateur** Définit l'opérateur arithmétique à utiliser lorsque l'option Couleurs est sélectionnée dans le menu Stroboscope. L'option par défaut est Copier.

**Générateur aléatoire** Rend aléatoire le fonctionnement de l'effet Eclairs.

## 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.

**Calque de texture** Sélectionnez la source de la texture à utiliser dans la liste des pistes vidéo du menu contextuel. Pour voir la texture sans afficher l'élément effectivement utilisé pour la texture, définissez l'opacité pour l'élément de texture sur zéro. Pour désactiver la texture, sélectionnez Aucune.

**Sens de la lumière** Change la direction de la source de lumière, et donc l'emplacement et la profondeur des ombres.

**Contraste** Spécifie l'intensité de l'aspect de la texture. Une valeur inférieure réduit la quantité de texture visible.

**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.

## Temporisation

[Haut de la page](#)

### Echo

L'effet Echo combine une image avec des images précédentes provenant du même 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.



A

B

C

*Echo*

**A.** *Elément original* **B.** *Elément avec des valeurs d'écho faibles* **C.** *Elément avec un nombre accru d'échos*

**Intervalle** Spécifie 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** Spécifie le nombre d'images combinées pour former l'écho. Si, par exemple, vous indiquez deux échos, l'effet crée un nouvel élément à partir de [minutage actuel], [minutage actuel + Intervalle] et [minutage actuel + 2 x Intervalle].

**Intensité initiale** Spécifie 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.

**Atténuation** Spécifie le rapport d'intensités des échos subséquents. Par exemple, si vous donnez à l'atténuation la valeur 0,5, le premier écho sera moitié moins lumineux que la valeur Intensité initiale. La luminosité du deuxième écho sera encore inférieure de moitié, soit 0,25 fois la valeur Intensité initiale.

**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. Dégradé Combine les échos en calculant la moyenne de leurs valeurs.

## Postérisation temporelle

L'effet Postérisation temporelle remplace la cadence des images dans un élément par une cadence de votre choix. Vous pouvez ralentir un élément en passant par exemple de 30 à 24 images par seconde pour donner une impression de film, et le ralentir à 18 i/s pour simuler l'instabilité des vieux films familiaux, ou le ralentir encore davantage pour lui donner un effet stroboscopique.

---

## Transformation

[Haut de la page](#)

### Vue de l'objectif (Windows uniquement)

Cet effet déforme un sujet en simulant sa prise de vue sous différents angles. L'image est modifiée en fonction de l'emplacement de cette caméra virtuelle.

**Latitude** Déplace la caméra verticalement. L'élément bascule à la verticale.

**Longitude** Déplace la caméra horizontalement. L'élément bascule à l'horizontale.

**Déroulement à la verticale** 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.

**Loupe** Agrandit ou réduit la vue de l'élément.

**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 option depuis le panneau Effets appliqués, cliquez sur le bouton Configurer, situé à droite du nom de l'effet.

### Elément (Windows uniquement)

Cet effet élimine des pixels à la périphérie d'un élément et remplace les zones découpées par une couleur d'arrière-plan donnée. Si vous voulez qu'Adobe Premiere Elements rétablisse automatiquement les dimensions d'origine de l'élément découpé, utilisez plutôt l'effet Recadrage

**Droite, Gauche, Haut, Bas** Retaille séparément chaque bord de l'élément.

**Fond** Indique la couleur qui doit remplacer les zones supprimées. La couleur par défaut est le noir.

**Unités** Définit les unités employées sur les curseurs : pixels ou pourcentage d'images. Cliquez sur le bouton Configuration situé à droite du nom de l'effet pour définir les unités.

### Recadrage

Cet effet rogne une ligne de pixels de chaque côté de l'élément, et si vous sélectionnez l'option Zoom, il rétablit automatiquement les dimensions initiales. Utilisez les curseurs pour rogner chaque bord séparément. Vous pouvez définir le recadrage en pixels ou en pourcentage d'élément.

### Lissage

Cet effet ajoute un biseau flou sombre aux bords d'un élément. Pour ajuster la largeur du lissage, faites glisser le curseur Niveau vers la gauche ou la droite.

### 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 (Windows uniquement)

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.

### Déroulement à la verticale

Cet effet fait rouler l'image de gauche à droite, de haut en bas ou vice versa, comme si l'élément se trouvait sur un cylindre en rotation.

## Miroir vertical

Cet effet inverse l'élément de haut en bas. Vous ne pouvez pas appliquer d'images clés à cet effet.

## Stabilité verticale (Windows uniquement)

Cet effet fait remonter l'élément vers le haut ; un réglage similaire existe sur les téléviseurs. Vous ne pouvez pas appliquer d'images clés à cet effet.

## Videomerge

[Haut de la page](#)

L'effet Videomerge détermine automatiquement l'arrière-plan de l'élément sélectionné et le rend transparent. Les éléments vidéo ou image situés sur les pistes sous-jacentes deviennent alors visibles à travers les zones transparentes. Si vous souhaitez qu'une autre couleur soit transparente, cliquez sur l'option Sélection de couleur et choisissez une autre couleur dans l'élément.

Pour un résultat optimal, procédez comme suit lors de l'acquisition de vidéo utilisant la transparence :

- Créez un arrière-plan de couleur unie et uniforme (de préférence noir ou saturé) pour la prise de vues.
- Pour éviter les ombres, assurez-vous que l'éclairage de l'arrière-plan est lumineux et uniforme.
- Evitez les tons chair et les couleurs proches de la couleur des vêtements ou des cheveux du sujet. (Sinon la peau, les vêtements ou les cheveux du sujet seront également transparents.)

### Options Videomerge

**Sélection de couleur** Cliquez sur cette option pour rendre transparente une autre couleur.

**Couleur** Cliquez sur la case de couleur pour choisir une nouvelle couleur dans le sélecteur de couleurs ou cliquez sur la pipette, puis sur une couleur de l'élément. Pour utiliser cette option, choisissez d'abord Sélection de couleur.

**Préconfigurations** Vous avez le choix entre Minimal, Normal ou Détailé pour indiquer l'adoucissement des bords créés par la transparence.

**Tolérance** Spécifie la gamme des couleurs qui détermine les zones transparentes dans l'élément. Le fait de déplacer le curseur vers la droite étend la gamme des couleurs, de telle sorte que davantage de couleurs semblables deviennent transparentes.

## effets audio

[Haut de la page](#)

### 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, celle du canal gauche. Utilisez cet effet pour la compensation, par exemple lorsque les sons provenant d'un seul canal dominent en puissance ceux de l'autre canal.

### Grave

Cet effet permet d'augmenter ou de diminuer les basses fréquences (200 Hz et inférieure). Le paramètre Amplifier indique le nombre de décibels dont il faut augmenter les basses fréquences.

### Volume de couche

Cet effet permet de contrôler séparément le volume de chacun des canaux dans un élément ou une piste stéréo. Contrairement à l'effet Balance, l'effet Volume de canal ne réduit pas automatiquement le volume d'un canal lorsque vous augmentez le volume de l'autre. Vous pouvez l'utiliser, par exemple, pour augmenter le volume d'une voix du canal gauche sans diminuer le volume d'une voix du canal droit. Le volume est mesuré en décibels.

### Retard

Cet effet ajoute un écho au son de l'élément audio après un laps de temps donné.

**Retard** Spécifie le laps de temps avant que l'écho se produise. La valeur maximale est de 2 secondes.

**Ré-injection** Spécifie le pourcentage du signal retardé à ajouter à l'effet de retard pour créer des échos de descente.

**Mixage** Détermine le nombre d'échos.

## Réduction du bruit (Windows uniquement)

Cet effet détecte automatiquement le bruit et le supprime. Utilisez-le pour supprimer le bruit des enregistrements audio analogiques, par exemple des enregistrements de bandes magnétiques. Cliquez sur le triangle en regard du bouton Configuration personnalisée pour afficher les options suivantes :

**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 que vous spécifiez. 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.

### Plage dynamique (Windows uniquement)

L'effet Plage dynamique permet de supprimer le bruit de fond non voulu, de contrôler la plage dynamique et de réduire l'écrêtage ou la déformation de la suramplification. Cliquez sur le triangle de Configuration personnalisée pour ouvrir les commandes suivantes :

**AutoGate** Spécifie le niveau (en dB) que le signal entrant doit dépasser. Les signaux sous ce niveau ne sont pas audibles. Utilisez cette option pour supprimer les bruits de fond non voulus, par exemple un bruit de fond dans une voix hors champ.

**Compression** Définit le niveau (en dB) à partir duquel la compression se produit et le rapport auquel elle est appliquée, jusqu'à 8:1. Cette option permet également de déterminer le temps d'attaque (le temps de réponse de la compression) et le temps de libération (le temps nécessaire pour que le niveau d'origine du gain soit rétabli lorsque le signal tombe sous le seuil). L'option Compensation règle le niveau de sortie afin de compenser la perte de gain générée par la compression. Utilisez les options Compression pour augmenter le volume des sons doux, diminuer le volume des sons forts ou les deux.

**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.

**Limiteur** Définit le niveau maximal des signaux, entre -12 et 0 dB. Les signaux qui dépassent le seuil sont réduits au niveau de celui-ci.

### Voie gauche et Voie droite

L'effet Voie gauche duplique les informations du canal gauche de l'élément audio et les place dans le canal droit sans tenir compte des informations d'origine du canal droit de l'élément. L'effet Voie droite duplique les informations du canal droit et les place dans le canal gauche sans tenir compte des informations d'origine dans le canal gauche. Utilisez cet effet, par exemple, pour une prise du métrage avec un microphone monaural branché à un seul canal d'un caméscope, en étendant la voix d'un haut-parleur d'un canal aux deux canaux.

### Passe-haut, Passe-bas

L'effet Passe-haut supprime les fréquences inférieures à la fréquence de coupure spécifiée. Utilisez-le pour réduire les bruits graves et les émissions.

L'effet Passe-bas supprime les fréquences supérieures à la fréquence de coupure spécifiée. Utilisez-le pour réduire les bruits aigus, les grincements et les sifflements.

### Inverser

Cet effet inverse la phase de tous les canaux. Utilisez-le, par exemple, pour mettre le son d'un plan d'un événement en phase avec un autre plan du même événement pris d'un autre caméscope.

### Polissage audio NewBlue

Polissage audio qui nettoie et améliore l'audio. Il inclut des fonctionnalités de réduction de bruit, de compression, d'éclaircissement du haut de gamme et même d'ajout de réverbération.

**Réduction du bruit** Définit la quantité de réduction de bruit à appliquer à l'audio. Tournez le bouton vers la droite pour réduire le bruit de fond.

**Compression** Amplifie les signaux de niveau inférieur, en aplatisant le son pour une meilleure cohérence. La compression est particulièrement utile pour le dialogue car elle élève les voix à un niveau constant. Tournez le bouton vers la droite pour augmenter la compression.

**Luminosité** Ajoute une légère élévation à la fréquence du signal. Tournez le bouton vers la droite pour « éclaircir » le son. L'éclaircissement permet de polir les enregistrements confus.

**Ambiance** Ajoute une légère réverbération au mixage. Tournez le bouton vers la droite pour augmenter la quantité de réverbération.

### Silence auto NewBlue

L'option Silence auto permet de réduire le bruit de fond en désactivant tous les sons lorsque le signal passe au-dessous d'un seuil spécifié.

**Niveau minimum** Définit le niveau de signal minimum acceptable. L'option Silence auto autorise uniquement la lecture des sons qui excèdent le niveau minimum. L'option Silence auto supprime le son chaque fois qu'il passe en dessous du niveau minimum. Tournez le bouton à fond vers la gauche pour permettre la lecture de pratiquement tous les niveaux de son. Tournez-le vers la droite pour augmenter la sensibilité jusqu'au point où seuls les sons les plus forts sont entendus.

**Atténuation** Permet de contrôler la vitesse à laquelle le son est supprimé une fois que son niveau est passé en dessous du seuil minimum. La plupart des sons subissent une atténuation naturelle. Une coupure abrupte immédiatement après que l'atténuation passe au-dessous du niveau minimum ne semble pas naturelle à l'écoute. D'autre part, plus l'atténuation est longue, plus le bruit de fond persiste. Tournez le bouton d'atténuation vers la gauche pour un fondu rapide. Tournez le bouton vers la droite pour un fondu plus long.

### Nettoyeur NewBlue

Supprime du mixage de nombreux sons indésirables. L'effet inclut le circuit de réduction de bruit et l'élimination de tons, particulièrement utile pour supprimer les tons isolés comme le bourdonnement.

**Réduction du bruit** Définit la quantité de réduction de bruit à appliquer à l'audio. Tournez le bouton vers la droite pour réduire le bruit de fond.

**Fréquence bruit de fond** Définit la fréquence de coupure pour l'élimination du ton. Si vous connaissez la fréquence (comme un bourdonnement électrique de 60 Hz), sélectionnez-la. Si vous ne connaissez pas la fréquence, procédez comme suit :

1. Tournez le réglage de la Découpe bruit de fond à fond vers la gauche pour amplifier le ton.

2. Tournez la commande de la Fréquence bruit de fond pour trouver le point où le ton à supprimer est le plus fort.

Une fois la fréquence isolée, tournez la commande de la Découpe bruit de fond vers la droite pour définir la profondeur de l'élimination du ton.

La plupart des tons ne sont pas purs ; ils sont constitués d'harmoniques. Tournez le réglage Harmoniques du bruit de fond vers la droite pour ajouter la suppression de ton d'harmoniques plus élevés. Utilisez ce réglage avec modération car un filtrage accru peut également couper les sons désirés.

### Suppresseur de bruit de fond NewBlue

Le Suppresseur de bruit de fond supprime le bourdonnement de votre bande son. L'alimentation électrique un généralement la cause la plus courante du bruit de fond. Les raisons peuvent varier d'un câble de microphone qui passe trop près d'un cordon d'alimentation, au bourdonnement d'un éclairage contrôlé électroniquement. Le bourdonnement de fond électrique est facile à isoler car sa fréquence est toujours la même : en Amérique du nord, la fréquence électrique est de 60 Hz. Dans les autres pays, la fréquence du bourdonnement de fond électrique est de 50 Hz. Le Suppresseur de bruit de fond applique un filtre de *prélèvement* spécial pour la fréquence du bourdonnement. Parfois, cela ne suffit pas. Le signal du bruit de fond est souvent déformé, ce qui produit des tons supplémentaires. Le Suppresseur de bruit de fond calcule les fréquences de ces tons supplémentaires et les supprime également.

**Hauteur** Définit la fréquence à supprimer. En général, cette fréquence est de 60 Hz ou de 50 Hz. Toutefois, vous pouvez tourner le bouton pour sélectionner toute fréquence comprise entre 40 Hz et 75 Hz. Les fréquences les plus utiles, 50 Hz et 60 Hz, sont prédéfinies par défaut.

**Intensité** Détermine la force du filtre de bruit de fond. Commencez avec le bouton sur la gauche et tournez-le vers la droite pour faire disparaître le bruit de fond. Assurez-vous d'avoir ajusté correctement les réglages Hauteur de ton et Distorsion bruit de fond. Si les réglages Hauteur de ton et Distorsion bruit de fond ne sont pas définis correctement, le Suppresseur de bruit de fond supprime la mauvaise partie du signal.

**Distorsion bruit de fond** Fournit au Suppresseur de bruit de fond les informations concernant le niveau de distorsion du ton de bruit de fond. Un bruit de fond déformé comporte des harmoniques de fréquence plus élevée qui doivent également être supprimés. Tournez le bouton vers la droite pour supprimer davantage d'harmoniques. Le nombre d'harmoniques supprimés dépend du niveau de distorsion.

### Atténuateur de bruit NewBlue

Réduit le bruit de fond en réduisant progressivement le volume des sons moins forts.

**Seuil** Définit le niveau de signal pour l'atténuation. L'Atténuateur de bruit ne modifie pas les sons plus forts que le seuil mais atténue ceux qui se trouvent sous le seuil. Tournez le bouton vers la gauche pour abaisser le seuil. Tourner le bouton à fond vers la droite pour atténuer tous les sons sauf les plus forts.

**Estomper** Détermine comment atténuer les sons situés sous le seuil. Tournez le bouton vers la gauche pour une atténuation minimale. Tournez le bouton à fond sur la droite pour supprimer tous les sons sous le seuil. Le niveau correct se situe quelque part au milieu.

### Réducteur de bruit NewBlue

Supprime le bruit de fond. Utilisez l'effet pour nettoyer les vidéos filmées dans des conditions audio qui sont loin d'être idéales.

**Intensité** Définit l'intensité de la réduction du bruit. Tournez à fond sur la gauche pour aucune réduction. Tournez vers le milieu pour réduire de manière significative le bruit de fond tout en préservant les sons plus forts principalement en avant-plan. Tournez encore vers la droite pour atténuer encore d'autres signaux.

### 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 et 50 Hz pour la plupart des autres pays.

### Variateur de hauteur (Windows uniquement)

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 Paramètres individuels.

**Hauteur** Spécifie la modification de la hauteur en demi-tons. La plage réglable est comprise entre -12 et +12 demi-tons.

**Réglage** Règle les demi-tons.

**Formant** Permet d'éviter que les formants des éléments audio soient altérés. Par exemple, utilisez cette option pour augmenter la hauteur d'une voix haute afin d'éviter qu'elle ressemble à celle d'un dessin animé.

### Réverbération (Windows uniquement)

L'effet Réverbération ajoute de l'ambiance et de la chaleur à un élément audio par ajout des réflexions sonores enregistrées dans une pièce « live ». Cliquez sur le triangle en regard du bouton Configuration personnalisée pour afficher les options suivantes :

**Pré-délai** Spécifie 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 commandes graphiques de la vue Configuration personnalisée, ou modifiez les valeurs Paramètres individuels.

**Absorption** Spécifie le pourcentage d'absorption du son.

**Taille** Spécifie la taille de la pièce en pourcentage.

**Densité** Spécifie la densité de la queue de réverbération. La valeur de taille détermine la plage dans laquelle vous pouvez définir la densité.

**Atténuation basse** Spécifie 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** Spécifie 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 du canal de gauche et du canal de droite.

## Aigu

Cet effet permet d'augmenter ou de diminuer les hautes fréquences (4000 Hz et supérieure). L'option Amplifier spécifie la valeur en décibels à augmenter ou diminuer. Utilisez-le pour la compensation, par exemple lorsque les instruments graves dominent en puissance les instruments aigus sur une piste audio.

## Volume

Utilisez l'effet Volume en lieu et place de l'effet Volume fixe si vous souhaitez rendre l'effet Volume avant les autres effets standard. L'effet Volume crée une enveloppe pour un élément afin de vous permettre d'augmenter le niveau audio sans écrêtage. L'écrêtage 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. L'effet Volume est disponible uniquement pour les éléments.

**Remarque :** *l'effet Volume fixe permet d'effectuer la plupart des modifications de volume. Vous pouvez appliquer cet effet Volume supplémentaire si d'autres effets (tels que Réverbération ou Grave) augmentent ou diminuent trop le volume d'un élément. Vous pouvez également intensifier le volume d'un élément alors que vous atténuez le volume d'un autre élément en faisant glisser les transitions audio du fondu croisé vers la découpe située entre les éléments.*

Voir aussi



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Modification des images à l'aide du réglage optimisé et automatique des tons

Le Réglage optimisé et automatique des tons s'avère très utile pour redonner vie à des vidéos ternes, sombres ou délavées. Cette fonction applique un algorithme dynamique pour modifier la luminosité et le contraste de votre vidéo. La fonction Réglage optimisé et automatique des tons applique une correction aux scènes de la vidéo. En outre, un contrôleur que vous pouvez déplacer sur l'image vous permet de perfectionner les résultats.



*Correction des vidéos avec la fonction Réglage optimisé et automatique*

Pour appliquer le Réglage optimisé et automatique des tons sur un élément vidéo, procédez comme suit :

1. Importez l'élément vidéo dans le montage.
2. Dans la barre de réglage, sélectionnez Réglage > Réglage optimisé et automatique des tons.
3. Sélectionnez Appliquer pour appliquer automatiquement le réglage optimisé et automatique des tons à l'élément vidéo. L'élément est alors analysé et divisé en scènes visuellement similaires ; une correction par défaut est automatiquement appliquée. Si, après la correction automatique, vous souhaitez régler davantage la luminosité et le contraste, choisissez Personnalisé pour ouvrir l'interface Réglage optimisé et automatique des tons.
4. L'élément est divisé en scènes visuellement similaires (les marques de scène sont visibles dans le montage).
5. Déplacez la manette qui apparaît sur l'image pour affiner la scène résultante.
6. Pour prévisualiser à quoi ressemblera la scène lorsque vous déplacez le contrôleur dans une direction spécifique, observez les images miniatures situées aux quatre coins de la scène.
7. Cliquez sur le Terminé pour appliquer les changements.

## Adaptation du réglage optimisé et automatique des tons

Lorsque vous utilisez la fonction Réglage optimisé et automatique des tons, vous pouvez cocher la case Garder cette correction en mémoire pour que la fonction mémorise les corrections que vous apportez à vos vidéos. Chaque fois que vous utilisez la fonction sur une vidéo, la correction (le contrôleur) est appliquée en fonction des corrections que vous avez apportées aux vidéos précédentes. Plus vous corrigez de vidéos avec cette fonction, plus celle-ci devient intelligente. La fonction utilise cette mémorisation pour apporter des corrections similaires sur les vidéos du même type.

## Réinitialisation de la mémorisation

Pour réinitialiser les réglages mémorisés par la fonction Réglage optimisé et automatique des tons, dans la boîte de dialogue Préférences, cliquez sur Généralités > Nettoyer l'adaptation du réglage optimisé et automatique des tons.



Configuration des préférences

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Notions de base sur les effets

---

## Didacticiel vidéo

### A propos des effets

### Effets standard et fixes

### Effets tiers

## Didacticiel vidéo

[Haut de la page](#)

## A propos des effets

[Haut de la page](#)

Après avoir monté une séquence (agencement, suppression et raccord d'éléments), vous pouvez la parfaire en appliquant des effets aux éléments. Un effet peut, par exemple, affecter l'exposition ou la couleur du métrage, modifier les sons, déformer les images ou ajouter une touche artistique. Tous les effets sont préconfigurés pour que vous puissiez voir les résultats correspondants au fur et à mesure que vous les appliquez. Vous pouvez modifier ces réglages en fonction de vos attentes lorsque vous appliquez un effet.

Vous pouvez également utiliser des effets pour faire pivoter ou animer un élément, ou pour modifier sa taille et sa position dans l'image. Premiere Elements contient également divers effets préconfigurés pour modifier rapidement un métrage. La plupart des effets ont des propriétés réglables. Cependant, les propriétés de certains effets (comme Noir et blanc) ne le sont pas.

Lorsque vous appliquez des thèmes ou créez un projet Film instantané, Adobe Premiere Elements applique automatiquement des effets à vos éléments.

## Effets standard et fixes

[Haut de la page](#)

Les effets standard apparaissent dans le panneau Effets. Vous pouvez appliquer plusieurs effets standard, ou des effets standard combinés, en accédant au panneau Effets correspondant à chaque fichier média, dans le montage en mode Rapide ou Expert. Ces effets ajoutent des caractéristiques spécifiques à un élément visuel ou sonore, ou corrigent un problème tel qu'un manque de lumière dans des éléments vidéo ou des parasites dans des éléments audio.

Les effets fixes sont automatiquement appliqués à chaque élément dans le montage en mode Rapide ou Expert. Il est impossible de supprimer ou de réorganiser les effets fixes, qui n'affectent un élément que si vous modifiez les propriétés de leurs effets. Voici quelques effets fixes :

**Trajectoire** Permet de repositionner, de mettre à l'échelle, d'ancrer et de faire pivoter des éléments vidéo ainsi que d'en supprimer le scintillement.

**Opacité** Permet de créer des fondus et d'enchaîner des effets ou des transitions.

**Volume** Permet de contrôler le volume des éléments audio.

**Balance** Permet de régler la balance des éléments audio.

**Remarque :** l'option Balance n'est pas disponible dans le cadre de projets avec canal 5.1.

## Effets tiers

[Haut de la page](#)

Outre les dizaines d'effets inclus dans Premiere Elements, vous pouvez en utiliser de nombreux autres à partir d'autres sources. Vous pouvez acheter des effets (sous la forme de modules externes) dans la boutique en ligne d'Adobe ou auprès de fournisseurs tiers.

**Important :** si un projet contient des effets qui ne sont pas inclus dans Premiere Elements et que vous voulez l'ouvrir dans Premiere Elements sur un autre ordinateur, vous devez installer ces effets sur cet ordinateur. Si vous ouvrez un projet comportant des références à des effets manquants, Premiere Elements supprime les effets correspondants du projet.

Les effets VST (Virtual Studio Technology) permettent d'ajouter des qualités intéressantes aux éléments audio. Si vous disposez d'effets VST tiers, vous pouvez les appliquer et les modifier comme n'importe quels autres effets sonores et visuels standard. Premiere Elements détecte les modules externes VST compatibles que vous avez installés et les ajoute au panneau Effets.

Certains effets VST tiers sont dotés d'interfaces de contrôle uniques. La disposition des commandes et les sons traités relèvent de la responsabilité du développeur du module externe. Premiere Elements présente simplement les commandes et les résultats de ces effets.

❖ Pour utiliser des effets tiers, copiez le module externe de l'effet dans le dossier Premiere Elements/Plug-ins/[emplacement], puis relancez le programme.

Voir aussi



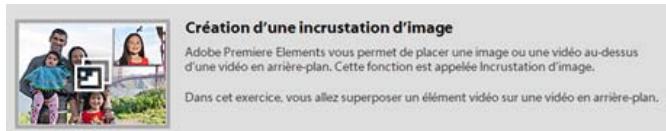
[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Création d'une incrustation d'image – Montage guidé

Ce montage guidé est un didacticiel sur la création d'une incrustation. Vous pouvez placer un graphique ou une vidéo au-dessus d'une vidéo en arrière-plan.

Pour créer une incrustation à l'aide de ce montage guidé, procédez comme suit :

1. Ce montage guidé détaille les étapes à suivre pour placer un graphique ou une vidéo au-dessus d'une vidéo en arrière-plan. Cliquez sur Précédent et sur Suivant pour vous déplacer vers l'avant ou vers l'arrière dans les étapes du montage guidé.



*Création d'une incrustation d'image*

2. Cliquez sur Ajouter média pour importer l'élément vidéo auquel ajouter des arrangements. Ignorez cette étape si l'élément vidéo figure déjà dans le panneau Montage.
3. Sélectionnez l'option d'importation des médias.
4. Sélectionnez Guidé > Création d'une incrustation d'image.
5. Déplacez l'IIP jusqu'à l'endroit où vous souhaitez commencer l'incrustation.
6. Ouvrez un explorateur de fichiers et faites glisser la vidéo que vous souhaitez faire apparaître au premier plan.
7. Sélectionnez l'option Image dans l'image.
8. Entrez la durée dans la boîte de dialogue Image dans l'image. Vous pouvez augmenter ou réduire la durée de l'effet Image dans l'image.



*Configuration de la durée de l'incrustation d'image*

9. Ajustez la position de l'incrustation en faisant glisser l'élément vers l'emplacement souhaité dans le panneau Moniteur.
10. Ajustez sa taille ou faites-la pivoter en redimensionnant la poignée au coin de l'élément vidéo ou de l'image. Cliquez sur Terminé.

# Création de transitions spéciales

## Création d'une transition de type Masque

### Création d'une transition en dégradé

[Haut de la page](#)

## Création d'une transition de type Masque

Vous pouvez appliquer une image bitmap noir et blanc comme masque de transition. le premier élément apparaît dans les zones noires de l'image et le second 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.

### Application d'une transition de type Masque

1. Dans l'affichage Expert, cliquez sur l'option **Transitions** de la barre d'actions. Le panneau **Transitions** s'affiche.
2. Dans le panneau **Transitions**, sélectionnez le menu **Effet spécial**, puis recherchez la transition **Masque d'image**.
3. Faites glisser la transition **Masque d'image** vers une découpe, entre les éléments, dans le montage en mode **Expert**.
4. Dans la boîte de dialogue **Masque**, cliquez sur **Sélectionner**.
5. Recherchez et sélectionnez le fichier image à utiliser en tant que masque de transition, puis cliquez sur **Ouvrir**. L'image sélectionnée apparaît dans la boîte de dialogue **Masque**.
6. Cliquez sur **OK**. Le contrôle contextuel **Transition** s'affiche. Ajustez les propriétés de la transition, si nécessaire, puis cliquez sur **Terminé**.



*L'image sert de masque pour créer une transition*

### Modification de l'image pour créer une transition de masque

1. Double-cliquez sur la transition dans le montage en mode **Expert**. Le contrôle contextuel **Transition** s'affiche.
2. Dans le contrôle contextuel **Transitions**, cliquez sur **Plus**, puis sur **Personnaliser**. La boîte de dialogue **Masque** apparaît.
3. Dans la boîte de dialogue **Masque**, cliquez sur **Sélectionner**.
4. Recherchez et sélectionnez le fichier image à utiliser, puis cliquez sur **Ouvrir** et sur **OK**.

[Haut de la page](#)

## Création d'une transition en dégradé

Adobe Premiere Elements peut créer une transition **Dégradé** à partir de toute image en niveaux de gris importée. Dans ce type de transition, le deuxième élément remplit la zone noire de l'image en niveaux de gris, puis transparaît 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.



*Image source dégradée (extrême gauche) et transition résultante*

### Application d'une transition en dégradé

1. Dans l'affichage Expert, cliquez sur l'option **Transitions** de la barre d'actions. Le panneau **Transitions** s'affiche.
2. Dans le panneau **Transitions**, sélectionnez le menu **Sens** et recherchez la transition **Dégradé**.
3. Faites glisser la transition **Dégradé** vers une découpe entre des éléments dans le montage en mode **Expert**.
4. Dans la boîte de dialogue **Dégradé**, cliquez sur **Sélectionner**.
5. Recherchez et sélectionnez le fichier image à utiliser dans la transition, puis cliquez sur **Ouvrir**. L'image apparaît dans la boîte de dialogue **Dégradé**.
6. Pour adoucir les contours de la transition, faites glisser le curseur **Adoucissement**. Plus vous faites glisser le curseur vers la droite, plus le premier élément transparaît dans le second élément. Cliquez sur **OK**.
7. Ajustez les propriétés de la transition, si nécessaire, en accédant au contrôle contextuel **Transitions** et en cliquant sur **Terminé**.

## Modification de l'image pour créer une transition Dégradé

1. Double-cliquez sur la transition dans le montage en mode Expert. Le contrôle contextuel Transition s'affiche.
2. Dans le contrôle contextuel Transitions, cliquez sur le bouton Plus, puis sur Personnaliser. La boîte de dialogue Dégradé apparaît.
3. Dans la boîte de dialogue Dégradé, cliquez sur Sélectionner.
4. Recherchez et sélectionnez le fichier image à utiliser, puis cliquez sur Ouvrir et sur OK.



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Créer un effet de vignetage

---

Appliquez l'effet Vignetage pour réduire la luminosité ou la saturation de votre élément entre la périphérie et le centre. Le vignetage règle progressivement l'exposition de votre élément, en préservant le contraste d'origine et en créant un effet visuel plus agréable. Voir la section Vignetage dans [Nouveaux effets spéciaux](#).

Pour appliquer un effet de vignetage, sélectionnez l'élément dans le montage en mode Expert et appliquez l'effet dans la catégorie Réglages avancés du panneau Effets.

Utilisez le panneau Effets appliqués pour régler les propriétés suivantes de l'effet de vignetage :

**Gain** Les valeurs négatives assombrissent les coins de la photo. Les valeurs positives éclaircissent les coins.

**Taille** Les valeurs faibles appliquent le réglage de taille à une zone éloignée des coins. Les valeurs élevées limitent le réglage à une zone plus proche des coins.

**Arrondi** Plus la valeur est faible, plus l'effet de vignette est ovale. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de vignette est circulaire.

**Contour progressif** Les valeurs faibles réduisent le lissage entre la vignette et les pixels qui l'entourent. Plus la valeur est élevée, plus le lissage est important.

---



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Repositionnement, mise à l'échelle ou rotation des éléments à l'aide de l'effet Trajectoire

## Modification de la position d'un élément

### Mise à l'échelle d'un élément

### Utilisation d'un élément dans sa taille d'origine

### Rotation d'un élément

### Modification du point d'ancrage d'un élément

L'effet Trajectoire est automatiquement appliqué à chaque élément du montage en mode Rapide ou Expert. L'effet Trajectoire permet de positionner, de faire pivoter et de mettre à l'échelle un élément dans une image vidéo. Vous pouvez également utiliser l'effet Trajectoire pour définir le point d'ancrage. Les valeurs de position, d'échelle et de rotation sont calculées à partir du point d'ancrage qui se trouve, par défaut, au centre de l'élément.

Les propriétés Position, Echelle et Rotation étant des propriétés spatiales, le panneau Moniteur convient mieux pour les modifier.

*Pour animer des éléments, définissez des images clés pour les propriétés Trajectoire.*

## Modification de la position d'un élément

[Haut de la page](#)

1. Sélectionnez l'élément dans le montage en mode Rapide ou Expert.
2. Dans le panneau Moniteur, faites glisser l'élément (sans une poignée) pour le repositionner.

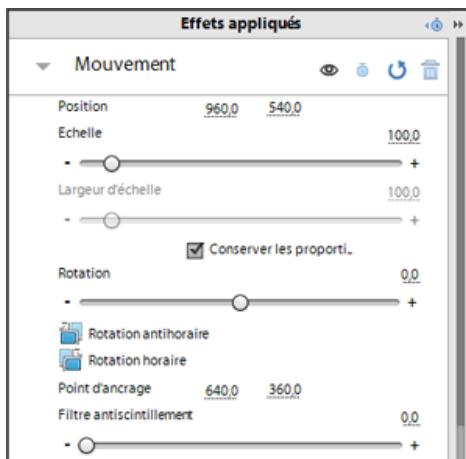
*Pour que l'élément se déplace progressivement, définissez des images clés lorsque vous manipulez l'élément dans le panneau Moniteur.*

## Mise à l'échelle d'un élément

[Haut de la page](#)

1. Sélectionnez l'élément dans le montage en mode Rapide ou Expert.
2. Cliquez sur le bouton Effets appliqués.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour effectuer une mise à l'échelle proportionnelle, cliquez sur l'élément dans le panneau Moniteur et faites glisser la poignée de l'élément. Vous pouvez également développer l'effet Trajectoire dans le panneau Effets appliqués et faire glisser le curseur Echelle.
  - Pour effectuer une mise à l'échelle de la hauteur et de la largeur de façon indépendante, développez l'effet Trajectoire dans le panneau Effets appliqués, désélectionnez l'option Conserver les proportions, puis faites glisser la poignée d'un élément dans le panneau Moniteur. Vous pouvez également développer l'effet Trajectoire du panneau Effets appliqués, puis faire glisser les curseurs Hauteur d'échelle et Largeur d'échelle.

**Remarque :** la mise à l'échelle d'images vidéo et basse résolution à plus de 100 % peut entraîner des images en blocs ou pixellisées. Premiere Elements pixellise en continu les fichiers EPS mis à l'échelle afin d'éviter la pixellisation.



Panneau Effets appliqués, l'effet Trajectoire étant sélectionné, et panneau Moniteur, une poignée d'élément étant sélectionnée à des fins de mise à l'échelle.

## Utilisation d'un élément dans sa taille d'origine

Les éléments que vous importez dans Premiere Elements sont mis à l'échelle en fonction de la taille d'image de votre projet. Si vous voulez utiliser un élément avec ses dimensions d'origine, procédez comme suit :

1. Sélectionnez l'élément dans le panneau Actifs du projet.
2. Choisissez Élément > Options vidéo.
3. Désélectionnez Ajuster à l'image.

## Rotation d'un élément

1. Sélectionnez l'élément dans le montage en mode Rapide ou Expert.
2. Cliquez sur le bouton Effets appliqués.
3. Développez l'effet Trajectoire dans le panneau Effets appliqués et effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Faites glisser la valeur soulignée à droite de Rotation.
  - Cliquez sur Rotation antihoraire ou Rotation horaire afin de faire pivoter l'élément de 90° dans les deux directions.

## Modification du point d'ancrage d'un élément

1. Sélectionnez l'élément dans le montage en mode Rapide ou Expert.
2. Cliquez sur le bouton Effets appliqués.
3. Développez l'effet Trajectoire dans le panneau Effets appliqués.
4. Faites glisser les curseurs du point d'ancrage de l'effet Trajectoire.



# Surimpression et transparence

## A propos de la surimpression et de la transparence

Réglage de l'opacité

Incrustation de couleur

Création de transparence avec la fonction Videomerge

Créer une transparence avec un effet d'incrustation

Création d'une transparence avec l'effet Incrustation Cache de piste

Masquage des objets indésirables avec un cache de transparence

Inversion ou masquage des couches alpha

[Haut de la page](#)

## A propos de la surimpression et de la transparence

Surimpression décrit le processus de superposition et de combinaison de plusieurs images.. Les éléments vidéo étant entièrement opaques par défaut, leur surimpression requiert la transparence. Lorsque vous rendez des éléments de pistes vidéo supérieures transparents, vous révélez les éléments des pistes inférieures.

Premiere Elements vous permet de rendre facilement et rapidement des éléments entiers transparents, en utilisant l'effet Opacité. En outre, vous pouvez appliquer n'importe quelle combinaison d'opacité, de masques, de caches, et d'incrustations pour modifier la couche alpha d'un fichier définissant les zones transparentes d'un élément. La plupart des effets d'incrustation avancés vous permettent de rendre des couleurs ou des formes spécifiques transparentes.

*Les titres que vous créez dans Premiere Elements intègrent automatiquement une couche alpha. Vous pouvez également importer des fichiers avec des zones transparentes prédéfinies. Des applications, telles que Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements et Adobe Illustrator® enregistrent les zones transparentes. Le fichier aura non seulement une couche alpha, mais il sera également conforme aux réglages de votre projet. Pour plus d'informations, voir le guide de l'utilisateur respectif de ces applications.*

Premiere Elements utilise les termes de transparence suivants :

**Couche alpha** Couche définissant les zones transparentes d'un élément. Cette couche invisible existe en plus des couches visibles de couleur rouge, verte et bleue (RVB).

**Opacité** Réglage déterminant l'opacité ou la transparence d'un élément. (Par exemple, 75 % d'opacité correspond à 25 % de transparence.)



Réduction de l'opacité de l'élément vidéo supérieur (gauche) révélant l'élément vidéo inférieur (centre) et combinant les deux images (droite)

**Masque** Parfois utilisé pour couche alpha, ce terme décrit également le processus de modification d'une couche alpha.



Couches de couleur rouge, verte et bleue séparées (gauche), couche alpha ou masque (milieu) et toutes les couches ensemble (droite)

**Cache** Fichier ou couche définissant les zones transparentes d'un élément. La valeur du cache détermine le niveau de transparence dans l'image résultante. Premiere Elements permet d'utiliser des caches en association avec l'incrustation Cache de piste.



Cache (gauche) définissant les zones transparentes dans l'élément supérieur (centre) et révélant l'élément inférieur (droite)

**Incrustation** Définition des zones transparentes à l'aide d'une valeur de couleur spécifique (incrustation de couleur) ou de luminosité (incrustation

Luminance). Les pixels correspondant à la couleur donnée deviennent transparents. L'incrustation est communément utilisée pour remplacer un fond uniforme, tel qu'un fond bleu, par une autre image. (A la télévision, par exemple, les écrans bleus situés derrière les présentateurs météo sont remplacés par des cartes météo.) L'effet Videomerge a recours à l'incrustation pour définir automatiquement la couleur d'arrière-plan primaire comme étant transparente.



A

B

C

D

Remplacement d'une couleur de fond par une autre image

**A. Elément supérieur** **B. Effet Incrustation Filtre bleu définissant les zones transparentes** **C. Elément inférieur** **D. Eléments combinés**

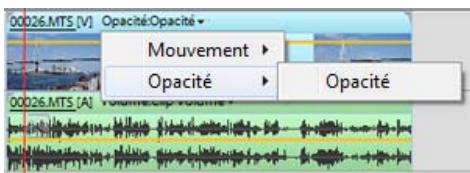
[Haut de la page](#)

## Réglage de l'opacité

Par défaut, l'opacité des éléments est définie sur 100 %, ce qui assombrit les éléments des pistes inférieures. Pour révéler les éléments inférieurs, spécifiez une valeur d'opacité inférieure à 100 %. A 0 % d'opacité, l'élément est complètement transparent. S'il n'y a aucun élément sous un élément transparent, c'est le fond noir de la séquence qui devient visible.

1. Cliquez sur le bouton Effets appliqués pour ouvrir le panneau du même nom.
2. Sélectionnez l'élément que vous voulez rendre transparent, puis procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans le panneau Effets appliqués, développez l'effet Opacité et faites glisser le curseur Opacité de l'élément vers la valeur voulue.
- Dans le montage en mode Expert, sélectionnez Opacité > Opacité dans le menu contextuel situé juste au-dessus de l'élément. (Si nécessaire, effectuez un zoom avant pour afficher le menu.) Cliquez sur l'outil Sélection, positionnez-le sur le graphique Opacité de l'élément et, lorsque le pointeur se transforme en double flèche, faites glisser le graphique Opacité vers le haut ou vers le bas.



Création de transparence dans le montage en mode Expert

Pour appliquer un fondu en entrée ou en sortie d'un élément, animez son opacité. Si vous voulez simplement créer un fondu vers le noir, cliquez sur l'option Fondu à l'ouverture ou Fondu à la fermeture du panneau Effets appliqués. Vous pouvez également créer une transparence en utilisant des effets d'incrustation.

[Haut de la page](#)

## Incrustation de couleur

Pour rendre des zones spécifiques d'un élément transparentes, appliquez un effet d'incrustation basé sur une couleur, un cache ou une couche alpha. Les pixels correspondant à l'incrustation spécifiée deviennent transparents.

**Effets d'incrustation basés sur une couleur** (Videomerge, Incrustation Filtre bleu, Incrustation Chrominance, Incrustation Filtre vert et Incrustation Non rouge) Ces effets ajoutent de la transparence lorsqu'une couleur spécifique est présente dans un élément. Par exemple, vous pouvez utiliser des effets d'incrustation basés sur une couleur pour remplacer un fond par une couleur uniforme telle qu'un filtre bleu.

**Effets d'incrustation basés sur un cache** (Effets de cache de transparence de quatre, huit et seize points et effet Incrustation Cache de piste) Ces effets vous permettent de masquer les zones d'un élément par un autre élément ou par des zones spécifiées manuellement. Vous pouvez ajouter de la transparence en fonction de la forme du masque positionné dans l'élément ou en fonction des niveaux de gris d'un fichier utilisés en tant que cache. Vous pouvez également utiliser l'effet Incrustation Cache de piste pour créer des composites.

**Effet d'incrustation basé sur la couche alpha** L'effet Incrustation Réglage alpha vous permet d'inverser ou de désactiver la couche alpha d'un élément ou de convertir des zones sans ajouter la transparence au masque.

**Remarque :** pour plus d'informations sur les couleurs d'incrustation, consultez l'aide.

[Haut de la page](#)

## Création de transparence avec la fonction Videomerge

Pour créer automatiquement une transparence à l'arrière-plan d'un élément, appliquez l'effet Videomerge. Cet effet facilite la superposition des éléments.

1. Dans le montage en mode Rapide ou Expert, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez sur l'élément que vous voulez rendre transparent en maintenant la touche Ctrl enfoncee, puis sélectionnez Appliquer Videomerge. (Vous pouvez également sélectionner Videomerge dans le panneau Effets.)

Cet effet détecte automatiquement la couleur d'arrière-plan et la supprime, rendant ainsi visibles les éléments sous-jacents à travers les zones transparentes.

2. (Facultatif) Cliquez sur le bouton Effets appliqués pour ouvrir le panneau du même nom, puis développez le nom de l'effet pour afficher et modifier ses options.



**Effet Videomerge**

**A.** Elément d'avant-plan avec arrière-plan coloré **B.** Transparence automatique de l'arrière-plan avec l'effet Videomerge **C.** L'élément d'arrière-plan est visible à travers la transparence **D.** Eléments combinés

**Remarque :** Sous Mac OS, la boîte de dialogue Videomerge n'est pas affichée lorsque vous faites glisser un élément avec un arrière-plan uni. Pour appliquer l'option Videomerge sous Mac OS, faites glisser l'élément dans le panneau Moniteur, puis sélectionnez l'option Videomerge. Vous pouvez également appliquer l'option Videomerge à partir du panneau Effets.

## Créer une transparence avec un effet d'incrustation

[Haut de la page](#)

Pour créer la transparence lorsqu'une couleur spécifique est présente dans un élément, appliquez un effet d'incrustation basé sur une couleur. Ces effets sont fréquemment utilisés pour supprimer un fond de couleur.

1. Dans la barre d'actions, cliquez sur l'option Effets pour afficher le panneau du même nom.
2. Sélectionnez un effet Incrustation (Chrominance, Filtre bleu, Filtre vert ou Non rouge).
3. Faites glisser l'effet vers un élément du montage en mode Rapide ou Expert.
4. (Facultatif) Cliquez sur le bouton Effets appliqués pour ouvrir le panneau du même nom, puis développez le nom de l'effet afin d'afficher et de modifier ses options.



*Remplacement d'une couleur de fond par une autre image*

**A.** Elément supérieur **B.** L'effet Filtre bleu rend automatiquement l'arrière-plan transparent. **C.** Elément inférieur **D.** Eléments combinés

## Création d'une transparence avec l'effet Incrustation Cache de piste

[Haut de la page](#)

1. Si ce n'est pas déjà fait, ajoutez le fichier de cache au projet : cliquez sur le bouton Ajouter le média, puis choisissez Fichiers et dossiers. Sélectionnez le fichier de cache et cliquez sur Ouvrir. Il est préférable que le fichier de cache ne comporte qu'une seule forme, par exemple, une étoile ou une fleur.
2. Ajoutez un élément de fond à une piste dans le montage en mode Expert.
3. Ajoutez l'élément à surimprimer sur l'élément de fond à une piste supérieure à l'élément de fond. Il s'agit de l'élément révélé par la piste cache.
4. Sur une troisième piste, ajoutez l'élément qui servira de cache. (Pour ajouter une troisième piste, faites glisser le cache vers une zone vide dans le montage en mode Expert, au-dessus de la piste vidéo la plus élevée. Une piste est automatiquement créée).
5. Dans le panneau Effets, développez la catégorie Incrustation, puis faites glisser l'effet Incrustation Cache de piste vers l'élément en surimpression (l'élément au-dessus de l'élément de fond).
6. Cliquez sur le bouton Effets appliqués pour ouvrir le panneau du même nom.
7. Dans le panneau Effets appliqués, développez l'incrustation Cache de piste.
8. Sous Cache, choisissez la piste vidéo contenant le cache.
9. Réglez les 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.

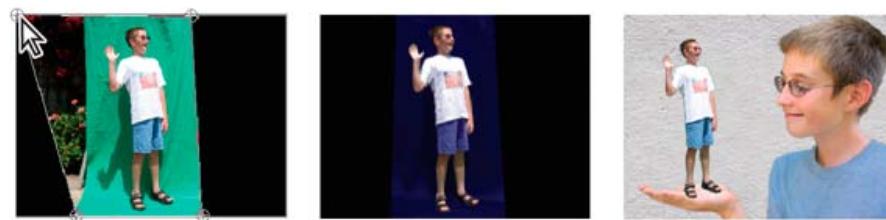
**Inverser** Inverse les valeurs de la piste cache.

*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.*

[Haut de la page](#)

## Masquage des objets indésirables avec un cache de transparence

Parfois, un effet d'incrustation basé sur une couleur supprime un fond correctement, mais les objets indésirables restent, tels qu'un microphone ou un câble. L'effet Incrustation Cache de transparence permet de les masquer. Les caches de transparence fonctionnent bien pour les zones qui ont des limites clairement définies mais pas de couleurs uniformes à incruster. Ils sont également utiles pour nettoyer les artefacts non souhaités qu'un effet d'incrustation basé sur une couleur a laissés.



Le fond indésirable (gauche) est masqué en modifiant la forme du cache de transparence à quatre points dans le panneau Moniteur ; ensuite, l'effet Incrustation Filtre vert (centre) est appliqué pour surimprimer l'enfant au-dessus de la piste sous-jacente (droite).

1. Placez un élément sur une piste.
2. Dans le panneau Effets, développez la catégorie Incrustation et faites glisser l'effet Cache de transparence vers l'élément.
3. Cliquez sur le bouton Effets appliqués pour ouvrir le panneau du même nom.
4. Dans le panneau Effets appliqués, cliquez sur le triangle à côté du nom de l'effet pour le développer.  
**Remarque :** le nom de chacun des effets Cache de transparence reflète le nombre de points fournis : Caches de transparence à quatre, huit et seize points.
5. Procédez de l'une des manières suivantes pour modifier la forme du cache :
  - Cliquez sur le nom de l'effet pour afficher les points de l'effet Cache de transparence dans le panneau Moniteur, puis faites glisser les points.
  - Vous pouvez modifier les valeurs de l'effet Cache de transparence dans le panneau Effets appliqués.

[Haut de la page](#)

## Inversion ou masquage des couches alpha

Dans Premiere Elements, pour modifier l'interprétation de la couche alpha d'un élément dans un projet, optez pour la commande Métrage.

**Remarque :** pour ignorer ou inverser la couche alpha d'une seule occurrence de l'élément, appliquez l'effet Incrustation Réglage alpha à la place.

1. Sélectionnez un élément dans le panneau Actifs du projet.
2. Choisissez Fichier > Métrage, spécifiez les options Couche alpha comme il convient, puis cliquez sur OK.  
**Ignorer** Ignore la couche alpha de 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 rencontrez des problèmes pour identifier les parties transparentes d'un élément, ajoutez temporairement un cache de couleur vive sur une piste en dessous de l'image incrustée. (voir [Création d'un cache couleur pour un arrière-plan](#)).*

Voir aussi



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Utilisation de préconfigurations d'effets

---

## Préconfigurations d'effets

### Application d'une préconfiguration d'effets

### Création d'une préconfiguration d'effet

[Haut de la page](#)

## Préconfigurations d'effets

Premiere Elements comprend plusieurs préconfigurations d'effets, c'est-à-dire des effets courants préconfigurés que vous pouvez appliquer à des éléments. Ainsi, la préconfiguration Bleu intense ajoute une légère nuance de bleu à la totalité de l'image. En général, les préconfigurations fournissent de bons résultats sans qu'il soit nécessaire de modifier leurs propriétés. Vous pouvez modifier les propriétés d'une préconfiguration une fois qu'elle a été appliquée. Vous pouvez également créer vos propres préconfigurations.

Les préconfigurations d'effets incluses sont disponibles dans la catégorie Préconfigurations du panneau Effets. Les préconfigurations sont réparties selon les catégories suivantes :

**Contours biseautés** Créez des contours fins ou épais semblables à ceux des images.

**Flous** Créez des flous de différents degrés au point d'entrée ou de sortie d'un élément.

**Effets de couleur** Créez des nuances de différentes couleur et intensité.

**Ombres portées** Créez des ombres statiques ou animées. Les préconfigurations des tons foncés comportent des suffixes indiquant le sens de l'ombre ou de la trajectoire. Par exemple, IG indique que l'ombre est appliquée vers le coin inférieur gauche. Pour les ombres en déplacement, le suffixe est composé. Par conséquent, la mention ID-IG indique que l'ombre se déplace de la partie inférieure droite vers la partie inférieure gauche. Pour vérifier si les ombres sont visibles, appliquez des ombres aux images dont la taille est inférieure à celle du projet et assurez-vous que l'image de fond n'est pas noire.

**Panoramiques horizontaux/verticaux** Créez des animations dans lesquelles l'image se déplace de gauche à droite ou de haut en bas lors de la lecture de la vidéo. Par exemple, un panoramique horizontal G-D déplace l'image de gauche à droite.

**Zooms horizontaux/verticaux** Créez des effets de zoom animés.

**Mosaïques, solarisations et tourbillons** Créez des effets animés dont l'intensité diminue au début de l'élément ou augmente lorsque l'élément se termine.

**Incrustations d'image (PiP)** Créez des effets PiP en redimensionnant l'élément cible de façon à le surimprimer dans un élément en taille réelle. Vous pouvez également appliquer cet effet à plusieurs éléments afin de créer un montage.

**Remarque :** pour avoir une description des effets utilisés dans les préconfigurations, faites une recherche portant sur le nom de l'effet dans l'Aide.

[Haut de la page](#)

## Application d'une préconfiguration d'effets

Si vous appliquez une préconfiguration à un élément et que l'élément contient des propriétés pour un effet qui est déjà appliqué à l'élément, l'élément est modifié selon les règles suivantes :

- Si la préconfiguration d'effets contient un effet fixe (Trajectoire, Opacité ou Volume), son application entraîne le remplacement des propriétés d'effet existantes.

- Si la préconfiguration d'effets contient un effet standard (non fixe), l'effet est ajouté au bas de la liste d'effets.
1. Cliquez sur l'option Effets de la barre d'actions pour afficher le panneau Effets appliqués.
  2. Développez la catégorie Préconfigurations, puis faites glisser une préconfiguration d'effets sur un élément dans le montage en mode Rapide ou Expert.
  3. Pour prévisualiser l'effet, cliquez sur le bouton Lecture dans le panneau Moniteur.

---

[Haut de la page](#)

## Création d'une préconfiguration d'effets

Vous pouvez créer des préconfigurations contenant un ou plusieurs effets. La préconfiguration d'effets que vous avez créée apparaît dans la catégorie Mes préconfigurations du panneau Effets.

1. Sélectionnez l'élément qui utilise l'effet que vous voulez enregistrer comme préconfiguration.
2. Cliquez sur l'option Effets appliqués pour ouvrir le panneau du même nom.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez sur un ou plusieurs effets en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis choisissez Enregistrer la préconfiguration.
4. Dans la boîte de dialogue Enregistrer préconfiguration, spécifiez un nom pour votre préconfiguration.
5. (Facultatif) Entrez une description pour la préconfiguration.
6. Sélectionnez un des types de préconfigurations suivants pour spécifier comment Premiere Elements doit traiter les images clés lorsque vous appliquez la préconfiguration à un élément cible, puis cliquez sur OK :

**Echelle** Dimensionne les images clés sources à l'échelle de la longueur de l'élément cible. Cette action supprime toute image clé existante dans l'élément cible.

**Ancrage au point d'entrée** Place la première image clé de la préconfiguration à la même distance du point d'entrée de l'élément cible que du point d'entrée de l'élément d'origine. Par exemple, si la première image clé était à 1 seconde du point d'entrée de l'élément source lorsque vous avez enregistré la préconfiguration, cette option ajoute l'image clé à 1 seconde du point d'entrée de l'élément cible et ajoute toutes les images clés par rapport à cette position, sans mise à l'échelle.

**Ancrage au point de sortie** Place la dernière image clé de la préconfiguration à la même distance du point de sortie de l'élément cible que du point de sortie de l'élément d'origine. Par exemple, si la première image clé était à 1 seconde du point de sortie de l'élément source lorsque vous avez enregistré la préconfiguration, cette option ajoute l'image clé à 1 seconde du point de sortie de l'élément cible et ajoute toutes les images clés par rapport à cette position, sans mise à l'échelle.

## Adobe recommande également :

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Application et suppression des effets

---

## Didacticiel vidéo

### Application et prévisualisation des effets

#### Copie et collage d'effets

#### Suppression d'un effet

#### Suppression de tous les effets

#### Désactiver temporairement un effet dans un élément

#### Affichage des effets appliqués à un élément

[Haut de la page](#)

## Didacticiel vidéo

[Haut de la page](#)

### Application et prévisualisation des effets

Lorsque vous appliquez un effet à un élément, les valeurs par défaut sont appliquées pendant toute la durée de l'élément. Après l'application d'un effet, vous pouvez ajuster ses propriétés à l'aide du panneau Effets appliqués. Vous pouvez lancer et finir l'effet à des moments précis ou en modifier l'intensité avec le temps à l'aide d'*images clés*.

Vous pouvez appliquer plusieurs effets à un élément et appliquer plusieurs fois le même effet au même élément, avec des réglages différents. Sachez toutefois que plus vous ajoutez d'effets, plus le temps d'interprétation de la séquence finale est long. Vous pouvez facilement supprimer un effet qui ne vous semble pas adapté au projet dans le panneau Effets appliqués.

### Application et prévisualisation d'un effet vidéo

1. Dans la barre d'actions, cliquez sur l'option Effets pour ouvrir le panneau du même nom.
2. Sélectionnez l'effet que vous souhaitez appliquer. Pour localiser un effet :
  - a. Sélectionnez une catégorie d'effets dans la liste déroulante, puis choisissez l'effet désiré sous la catégorie.
  - b. Saisissez le nom de l'effet dans la zone de recherche.
3. Sélectionnez un ou plusieurs éléments dans le montage en mode Rapide ou Expert.
4. Faites glisser l'effet vers l'élément dans le montage en mode Rapide ou Expert, ou dans le panneau Moniteur.
5. Cliquez sur le bouton Lecture du panneau Moniteur pour prévisualiser l'élément une fois l'effet appliqué.
6. (Facultatif) Utilisez le panneau Effets appliqués pour ajuster les réglages de l'effet.

### Application d'un effet audio

1. Dans la barre d'actions, cliquez sur l'option Effets pour ouvrir le panneau du même nom.
2. Sélectionnez l'effet audio que vous souhaitez appliquer. Pour localiser un effet audio, choisissez la catégorie Effets audio dans le menu déroulant. Vous pouvez également taper le nom de l'effet dans la zone de recherche.

3. Sélectionnez un ou plusieurs éléments dans le montage en mode Expert.

**Remarque :** pour sélectionner des éléments non consécutifs, cliquez sur chaque élément en maintenant la touche *Ctrl* ou la touche *Cmd* enfoncée. Pour sélectionner des éléments consécutifs, cliquez sur le panneau *Actifs* du projet et tracez un rectangle de sélection autour des éléments choisis.

4. Faites glisser l'effet audio vers la bande son de l'élément dans le montage en mode Expert.

5. Pour prévisualiser l'effet audio, double-cliquez sur l'élément dans le panneau Ressources du projet, puis cliquez sur le bouton Lecture de la fenêtre Prévisualisation.

**Remarque :** les options de lecture audio sont disponibles uniquement si l'élément sélectionné contient des données audio.

6. Pour ajuster les réglages, développez l'effet dans le panneau Effets appliqués. Ensuite, apportez les modifications requises.



Propriétés des effets audio

**Remarque :** chaque effet audio intègre une option permettant d'activer ou de désactiver l'effet en fonction des images clés définies.

[Haut de la page](#)

## Copie et collage d'effets

Vous pouvez copier et coller un ou plusieurs effets d'un élément (élément source) vers un autre (élément cible) ou copier toutes les valeurs d'effet (y compris les images clés des effets) d'un élément vers un autre.

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.

## Copie et collage d'effets spécifiques

1. Dans le montage en mode Expert, sélectionnez l'élément qui contient l'effet à copier.

2. Cliquez sur le bouton Effets appliqués pour ouvrir le panneau du même nom.

3. Sélectionnez les effets à appliquer. (Maintenez la touche Maj, Ctrl ou Cmd enfoncée tout en cliquant sur plusieurs effets pour les sélectionner.)

4. Choisissez Edition > Copier.

5. Dans le montage en mode Expert, sélectionnez les éléments pour lesquels vous souhaitez recevoir les effets copiés.

**Remarque :** pour sélectionner des éléments non consécutifs, cliquez sur chacun d'eux en maintenant la touche Maj enfoncée. Pour sélectionner des éléments consécutifs, cliquez sur le panneau *Actifs* du projet et tracez un rectangle de sélection autour des éléments choisis.

6. Cliquez sur le panneau Effets appliqués pour le rendre actif.

7. Choisissez Edition > Coller.

*les commandes Edition > Copier et Edition > Coller sont également accessibles en cliquant avec le bouton droit de la souris ou en cliquant tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.*

## Copie et collage de tous les effets

1. Dans le montage en mode Expert, sélectionnez l'élément qui contient les effets à copier.

2. Choisissez Edition > Copier. Tous les attributs d'élément sont alors copiés.

3. Dans le montage en mode Expert, sélectionnez les éléments pour lesquels vous souhaitez recevoir les effets copiés.

4. Choisissez Edition > Coller les effets et les réglages. Vous collez ainsi tous les attributs du premier élément vers le second.

*les commandes Edition > Copier et Edition > Coller les attributs sont également accessibles en cliquant avec le bouton droit de la souris ou en cliquant tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.*

## Affichage d'images clés dans les effets copiés

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.

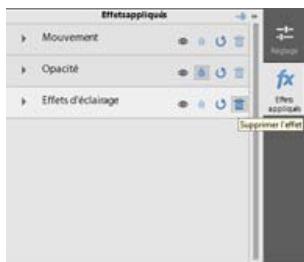
- Pour afficher les images clés, sélectionnez l'élément dans le montage en mode Expert et effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Dans le panneau Actifs du projet, sélectionnez les éléments dont vous avez reçu les effets copiés, et désactivez l'option Accrocher à l'élément.
  - Si l'élément cible a été raccordé, placez le point de sortie correspondant après l'image clé.

[Haut de la page](#)

## Suppression d'un effet

1. Dans le montage en mode Rapide ou Expert, sélectionnez l'élément contenant l'effet à supprimer.

2. Dans le panneau Effets appliqués, sélectionnez l'effet, puis cliquez sur l'icône Corbeille.



*Suppression d'un effet dans un projet*

[Haut de la page](#)

## Suppression de tous les effets

1. Dans le montage en mode Rapide ou Expert, sélectionnez l'élément dont vous souhaitez supprimer l'effet. Pour sélectionner plusieurs éléments, cliquez sur chacun d'eux en maintenant la touche Maj enfonceée.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfonceée sur l'un des éléments sélectionnés.
3. Sélectionnez Supprimer les effets.
4. Sélectionnez l'une des options suivantes :
  - Effets audio
  - Effets vidéo
  - Tous les effets

[Haut de la page](#)

## Désactivation temporaire d'un effet dans un élément

Vous pouvez désactiver un effet vidéo ou audio afin de visualiser la séquence sans l'effet.

1. Sélectionnez un élément à prévisualiser dans le montage en mode Rapide ou Expert.
2. Cliquez sur Effets appliqués pour afficher le panneau Effets appliqués.
3. Cliquez sur l'icône d'œil en regard de l'effet. Pour désactiver ou activer les effets d'un élément, maintenez la touche Alt enfonceée lorsque vous cliquez sur une icône d'œil.

[Haut de la page](#)

## Affichage des effets appliqués à un élément

Tous les éléments du montage en mode Rapide ou Expert se voient automatiquement affecter les effets fixes (Trajectoire, Opacité, Volume et Balance). Ces effets fixes apparaissent dans l'instance d'élément du montage en mode Expert, ainsi que dans le panneau Effets appliqués. Les effets standard que vous ajoutez à un élément apparaissent dans l'ordre de leur ajout.

1. Sélectionnez l'élément dans le montage en mode Rapide ou Expert.
2. Cliquez sur l'option Effets appliqués pour ouvrir le panneau du même nom.

**Remarque :** le panneau Effets appliqués n'affiche pas les effets lorsque plusieurs éléments sont sélectionnés dans le montage en mode Expert.

## Adobe recommande également :

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

## Création de titres

# Création et ajustement de titres

## Ajout de titres

### Surimpression des titres

#### Création d'un titre fixe

#### Création d'un titre avec du texte animé

#### Création d'un titre à déroulement vertical ou horizontal

#### Création d'un titre à partir d'un modèle

#### Application de modèles de titres en ligne

#### Ajustement des titres

## Ajout de titres

[Haut de la page](#)

Pour ajouter un titre, procédez de l'une des manières suivantes :

- Placez l'indicateur d'instant présent sur l'emplacement de l'élément où vous souhaitez ajouter le titre. Sélectionnez Texte > Nouveau texte et choisissez Fixe par défaut, Déroulement à la verticale par défaut, ou Déroulement à l'horizontale par défaut.
- Placez l'indicateur d'instant présent sur l'élément afin de l'afficher sur le panneau Moniteur. Faites glisser un modèle de titre depuis le panneau Titres et texte vers le panneau Moniteur.

## Surimpression des titres

[Haut de la page](#)

Par défaut, lorsque vous créez un nouveau titre, celui-ci apparaît en surimpression sur l'élément vidéo à l'emplacement de l'indicateur d'instant présent. Toutefois, vous pouvez choisir de le placer dans une zone vide du montage en mode Expert, sans vidéo sous-jacente. Vous pouvez ultérieurement faire glisser le titre de la zone vide vers un élément.



Surimpression d'un titre

Lorsque vous créez un titre dans une zone vide, Adobe Premiere Elements le place dans la Piste vidéo 1 du montage en mode Expert et dans la piste Titre du montage en mode Rapide.

**Remarque :** si vous faites glisser un élément sur un titre dans le montage en mode Rapide ou que vous le placez sur une piste au-dessus du titre dans le montage en mode Expert, l'élément masquera le titre et le fera disparaître du panneau Moniteur. Pour que le titre soit à nouveau visible, cliquez sur le montage en mode Expert et faites glisser le titre sur une piste vidéo plus haute que celle contenant l'élément.

## Création d'un titre fixe

[Haut de la page](#)

Les outils de titrage d'Adobe Premiere Elements sont très puissants, mais néanmoins faciles à utiliser. Vous pouvez utiliser toutes les polices installées sur votre ordinateur et créer des objets graphiques à l'aide des outils de création de formes. Vous pouvez également utiliser un modèle, un style de texte prédéfini ou une image, parmi ceux fournis avec le programme. Le texte du titre peut défiler horizontalement ou verticalement. Vous pouvez l'étirer ou le comprimer, le colorer ou lui ajouter une ombre.



Sélection d'un type horizontal ou vertical pour les titres

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour surimprimer le nouveau titre sur un élément vidéo, sélectionnez cet élément.
  - Pour ajouter un titre sans vidéo sous-jacente, sélectionnez le premier élément dans le montage en mode Expert. Dans le panneau Ressources du projet, sélectionnez Nouvel élément dans les options de panneau, puis choisissez Vidéo noire. Dans le montage en mode Expert, faites glisser le nouvel élément Vidéo noire jusqu'au début de la séquence.
2. Avec l'élément surimprimé ou l'élément Vidéo noire sélectionné, sélectionnez Nouvel élément dans le menu des options du panneau et choisissez Titre. Adobe Premiere Elements place le texte par défaut dans le panneau Moniteur, en mode édition de titre.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour ajouter du texte horizontal, double-cliquez sur le texte par défaut pour le sélectionner et remplacez-le par votre nouveau texte.
  - Pour ajouter du texte vertical, cliquez sur le bouton Outil Texte et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Choisissez ensuite Outil Texte vertical. Cliquez dans le panneau Moniteur et tapez votre titre.
4. Dans le panneau Moniteur, cliquez sur l'outil Sélection et repositionnez le texte comme vous le souhaitez.

Le titre est enregistré et ajouté au panneau Ressources du projet, ainsi qu'au montage en mode Rapide ou Expert.

[Haut de la page](#)

## Création d'un titre avec du texte animé

Vous pouvez aisément appliquer une animation prédéfinie à n'importe quel titre fixe. Les animations de texte prédéfinies permettent d'animer rapidement et facilement les caractères de votre titre pour qu'ils apparaissent ou disparaissent en fondu ou encore qu'ils volent depuis le haut ou le bas de l'écran. Par exemple, avec la préconfiguration Apparition en fondu des caractères, chaque caractère de votre titre apparaît en fondu à l'écran, jusqu'à ce que le titre soit complètement affiché. Pour prévisualiser une animation, positionnez le pointeur sur l'onglet Animation du panneau Ajuster.

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans le montage en mode Rapide, sélectionnez l'élément en surimpression. Dans le panneau Moniteur, cliquez sur l'élément, puis double-cliquez sur le texte du titre.
  - Dans le montage en mode Expert, double-cliquez sur l'élément de titre.
2. Dans le panneau Ajuster, sélectionnez une animation prédéfinie dans l'onglet Animation.
3. Observez l'une des procédures suivantes pour appliquer l'animation prédéfinie au titre :
  - Cliquez sur Appliquer.
  - Faites glisser l'animation dans la fenêtre Moniteur et déposez-la en haut du texte du titre.

**Remarque :** pour supprimer une animation d'un titre, sélectionnez le texte du titre et cliquez sur le bouton Supprimer situé en bas de l'onglet Animation du panneau Ajuster.

[Haut de la page](#)

## Création d'un titre à déroulement vertical ou horizontal

Bien que les titres, les images et les graphiques statiques suffisent pour certains projets, d'autres projets nécessitent des titres qui défilent à l'écran. En utilisant les options de déroulement vertical et horizontal, vous pouvez instantanément créer des titres animés qui paraissent professionnels. La longueur du titre dans le montage en mode Rapide détermine la vitesse du mouvement. Plus l'élément du titre est long, plus le défilement est lent.

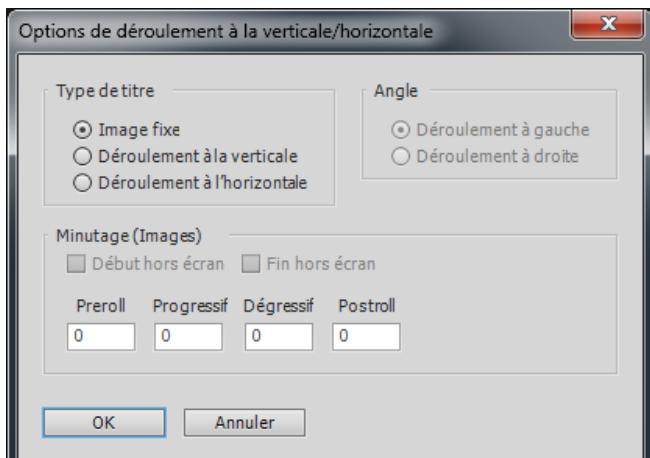
Dans les titres à déroulement vertical, les caractères traversent l'écran verticalement.

Dans les titres à déroulement horizontal, les caractères traversent l'écran horizontalement.

Les images clés vous permettent de faire bouger les caractères suivant un motif personnalisé, que vous créez en définissant la position des différentes images clés.

**Remarque :** vous ne pouvez pas ajouter de déroulement vertical ou horizontal ou spécifier des images clés dans les titres utilisant une animation prédéfinie. En effet, celle-ci remplace tout paramètre de déroulement ou d'images clés spécifié.

Servez-vous des options Déroulement à la verticale/horizontale pour passer d'un titre à déroulement vertical à un titre à déroulement horizontal, ou inversement, puis définir la direction du déroulement et le rythme du mouvement.



Les titres déroulants sont utilisés fréquemment dans les génériques.

### Création d'un titre à déroulement vertical ou horizontal

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour créer un titre à déroulement vertical, choisissez Texte > Options de déroulement à la verticale/horizontale > Déroulement à la verticale.
  - Pour créer un titre à déroulement horizontal, choisissez Texte > Options de déroulement à la verticale/horizontale > Déroulement à l'horizontale.
2. Créez les objets texte et graphique pour un titre. Utilisez la barre de défilement du panneau Moniteur pour afficher les zones du titre qui n'apparaissent pas à l'écran. Lorsque le titre est ajouté au montage en mode Rapide ou Expert, les zones masquées qui n'apparaissent pas à l'écran s'affichent progressivement par déroulement vertical ou horizontal.
3. Sélectionnez les options de déroulement à la verticale/horizontale dans la boîte de dialogue Options de déroulement à la verticale/horizontale.
4. Spécifiez les options suivantes, au choix, puis cliquez sur OK.

**Remarque :** vous pouvez indiquer une direction uniquement pour les titres à déroulement horizontal. Les titres déroulants se développent toujours de bas en haut.

### Options de déroulement vertical et horizontal

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans le montage en mode Rapide, sélectionnez l'élément en surimpression. Dans le panneau Moniteur, cliquez sur l'élément, puis double-cliquez sur le texte du titre.
  - Dans le montage en mode Expert, double-cliquez sur l'élément de titre. Si nécessaire, faites défiler l'écran jusqu'à la Piste vidéo 2.
2. Le panneau **Ajuster** change pour afficher les options de texte.

2. Sélectionnez Texte > Options de déroulement à la verticale/horizontale, puis définissez les options suivantes de votre choix. Cliquez dans le panneau Moniteur, hors de la zone, pour enregistrer le titre converti.

**Type de titre** Indique le type de titre souhaité. Les zones créées pour le déroulement vertical ou horizontal se développent en zones qui n'apparaissent pas à l'écran lorsque vous convertissez un titre à déroulement vertical ou horizontal en titre statique.

**Début hors écran** Spécifie que le déroulement vertical ou horizontal commence hors du champ de vision pour arriver dans l'écran.

**Fin hors écran** Spécifie que le déroulement vertical ou horizontal 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 déroulement vertical ou horizontal.

**Entrée progressive** Spécifie le nombre d'images du titre défilant verticalement ou horizontalement à une vitesse croissante jusqu'à atteindre la vitesse de lecture normale.

**Sortie progressive** Spécifie le nombre d'images du titre défilant verticalement ou horizontalement à une vitesse décroissante jusqu'à la fin du déroulement vertical ou horizontal.

**Postroll** Spécifie le nombre d'images apparaissant après la fin du déroulement vertical ou horizontal.

**Déroulement vers la gauche et déroulement vers la droite** Spécifie le sens du défilement.

### Création d'un titre à partir d'un modèle

[Haut de la page](#)

Certains d'entre eux contiennent des images qui peuvent correspondre au thème de votre film, comme les vacances ou une naissance. D'autres

contiennent du texte à remplacer dans l'espace réservé pour créer des génériques de film. Certains modèles possèdent des arrière-plans transparents, représentés par des arrière-plans noirs, de façon à ce que votre vidéo soit visible sous le titre. D'autres sont totalement opaques.

Vous pouvez aisément modifier chaque objet texte ou graphique du modèle en le sélectionnant, puis en le supprimant ou en l'écrasant. Vous pouvez également enrichir le titre d'autres objets. Une fois le modèle modifié, votre unique version de titre est enregistrée avec votre projet sans affecter le modèle sur lequel il est basé.

**Remarque :** lorsque vous appliquez un nouveau modèle, son contenu se superpose à celui du modèle existant.

1. Dans la barre d'actions, cliquez sur Titres et texte.
2. Recherchez un modèle en sélectionnant une catégorie de modèles dans le panneau Titres et texte.

Vous pouvez choisir de travailler dans le montage en mode Rapide ou Expert lors de l'ajout de modèles de titre.

3. Si vous choisissez le montage en mode Rapide, procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser le modèle de titre depuis le panneau Titres et texte vers l'une des zones cible du montage en mode Rapide. Si la zone cible contient un élément, celui-ci se déplacera vers la droite pour laisser de la place au nouveau titre.
- Sélectionnez un élément dans le montage en mode Rapide, puis faites glisser le modèle depuis le panneau Titres et texte vers le panneau Moniteur. Le nouveau titre sera en surimpression sur l'élément sélectionné.
- Sélectionnez l'élément dans le montage en mode Rapide, choisissez le modèle à appliquer, puis cliquez sur Appliquer.

4. Si vous choisissez le montage en mode Expert, procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser le modèle de titre du panneau Titres et texte vers un emplacement de piste vidéo du montage en mode Expert.
- Faites glisser l'indicateur de temps présent jusqu'à la position souhaitée pour le titre, puis faites glisser le modèle dans le panneau Moniteur.
- Sélectionnez l'élément dans le montage en mode Expert, choisissez le modèle à appliquer, puis cliquez sur Appliquer.

5. Modifiez le titre, si nécessaire.

---

[Haut de la page](#)

## Application de modèles de titres en ligne

De nombreux modèles de titres sont disponibles en ligne pour Adobe Premiere Elements. Pour télécharger et appliquer des modèles de titres :

1. Cliquez sur le modèle de titre avec le bouton droit de la souris/et en maintenant la touche Ctrl enfoncée.
2. Cliquez sur Télécharger maintenant pour télécharger le modèle sélectionné. Vous pouvez également cliquer sur Tout télécharger pour télécharger tous les modèles de titres.
3. (Facultatif) Cliquez sur le bouton Télécharger en arrière-plan pour pouvoir continuer à travailler dans Adobe Premiere Elements tandis que le contenu est téléchargé en arrière-plan.

Lorsque vous faites glisser un modèle de titre depuis le panneau Titre et texte vers un élément, Adobe Premiere Elements télécharge le contenu en ligne du modèle. Il applique ensuite le contenu téléchargé au modèle. La barre bleue dans le coin supérieur droit du contenu indique le contenu non téléchargé.

**Remarque :** Vous devez disposer d'un accès à Internet pour pouvoir télécharger le contenu en ligne.

---

[Haut de la page](#)

## Ajustement des titres

Pour ajuster toutes les instances d'un titre sur l'ensemble d'une séquence, servez-vous du panneau Ressources du projet. Pour ajuster une instance de titre individuelle, sélectionnez-la dans le montage en mode Rapide ou Expert. L'ajustement d'une instance affecte la longueur de l'instance de titre dans le montage en mode Expert. Cela n'a aucune incidence sur la longueur de l'élément d'origine dans le panneau Ressources du projet.

### Ajustement de toutes les instances d'un titre

1. En affichage Expert, cliquez sur Ressources du projet pour afficher le panneau du même nom.
2. Double-cliquez sur le titre dans le panneau Ressources du projet. Le titre s'ouvre dans la fenêtre Prévisualisation.
3. Dans la fenêtre Prévisualisation, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Faites glisser le pointeur Point d'entrée ou le pointeur Point de sortie pour ajuster le titre.
  - Placez l'indicateur d'instant présent en le faisant glisser puis cliquez soit sur le bouton Point d'entrée soit sur le bouton Point de sortie afin d'établir un nouveau point d'entrée ou de sortie.
4. Cliquez sur le bouton Fermer dans la fenêtre Prévisualisation.

Adobe Premiere Elements enregistre le titre ajusté dans le panneau Ressources du projet.

### Ajustement d'une instance de titre individuelle dans le montage en mode Expert

1. Dans le montage en mode Expert, recherchez le titre à ajuster dans l'une des pistes vidéo. Il peut être nécessaire d'utiliser la barre de défilement pour que le titre apparaisse.
2. Déplacez le curseur vers l'une des deux extrémités du titre jusqu'à ce qu'il se transforme en curseur de suppression et raccordement . Faites ensuite glisser la fin du titre pour l'ajuster. Les espaces sont comblés automatiquement. Si vous avez créé un élément Vidéo noire pour votre titre, vous devez également l'ajuster..

Pour ajuster sans fermer l'espace, faites glisser l'extrémité de l'élément tout en maintenant la touche Ctrl ou la touche Cmd enfoncée.

Voir aussi

---



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Modification et mise en forme du texte

---

## [Sélection d'un titre pour modification](#)

### [Renvoi à la ligne automatique du texte](#)

### [Configuration de la police, du style et de la taille](#)

### [Définition de l'alignement et de l'orientation](#)

[Haut de la page](#)

## **Sélection d'un titre pour modification**

Pour pouvoir modifier un titre, vous devez d'abord le sélectionner dans le panneau Moniteur.

### 1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans le montage en mode Rapide, sélectionnez l'élément titre ou l'élément sur lequel le titre sera surimprimé. Dans le panneau Moniteur, cliquez sur l'élément pour le sélectionner, puis double-cliquez sur le texte pour le modifier.
- Dans le montage en mode Expert, vous devrez peut-être utiliser les barres de défilement situées à droite pour afficher un titre sur la piste vidéo à laquelle le titre a été appliqué.

Les outils d'édition de titre s'affichent et l'outil Type est sélectionné. Le panneau Ressources du projet change pour afficher les options de texte pour votre titre.

### 2. Dans le panneau Moniteur, observez l'une des procédures suivantes :

- Pour déplacer le point d'insertion, cliquez entre les caractères ou utilisez les touches de direction gauche et droite.
- Pour sélectionner un caractère unique ou un groupe de caractères contigus, faites glisser le curseur à partir du point d'insertion clignotant, afin de mettre les caractères en surbrillance.
- Pour mettre en forme un texte ou un objet graphique dans son intégralité, cliquez sur l'objet pour le sélectionner, puis modifiez ses attributs.

[Haut de la page](#)

## **Renvoi à la ligne automatique du texte**

### 1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.

### 2. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Choisissez Texte > Retour à la ligne.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée dans le panneau Moniteur et choisissez Retour à la ligne.

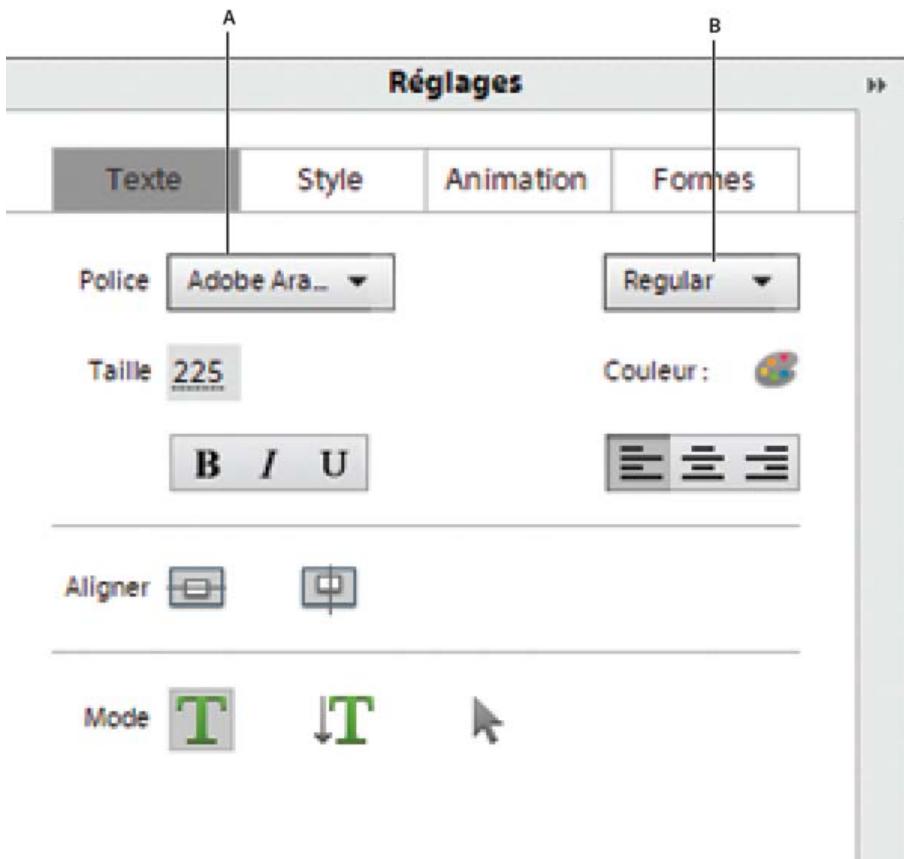
### 3. Cliquez dans le panneau Moniteur et tapez votre titre.

Les mots sont automatiquement renvoyés à la ligne et une nouvelle ligne de texte commence lorsque le curseur atteint la marge de titre admissible.

[Haut de la page](#)

## **Configuration de la police, du style et de la taille**

Certaines propriétés d'objets, telles que la couleur de remplissage et l'ombre, sont communes à tous les objets que vous créez. D'autres, en revanche, s'appliquent uniquement aux objets texte. Vous trouverez les commandes de texte telles que la police, le style de police et l'alignement, dans le panneau Ajuster. Des commandes de texte sont également disponibles dans le menu contextuel qui s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur une zone du panneau Moniteur.



Options de police du panneau Ajuster

**A.** Options de police **B.** Options de style de police

**Remarque :** vous pouvez rapidement appliquer un ensemble d'attributs favoris (couleur, ombrage, etc.) à n'importe quel objet, par le biais de la section Styles du panneau Ajuster.

### Spécifier une police

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Dans le panneau Moniteur, sélectionnez le texte et procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans l'onglet Texte du panneau Ajuster, sélectionnez une police dans le menu Police.

### Définition d'un style de police

De nombreuses polices possèdent des variations intégrées, notamment gras, italique et police rapprochée. Les styles disponibles dépendent de la police.

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Sélectionnez le texte dans le panneau Moniteur.
3. Dans l'onglet Texte du panneau Ajuster, effectuez l'une des actions suivantes :
  - Choisissez un style dans le menu Style de police.
  - Cliquez sur une ou plusieurs icônes de style : Gras, Italique, Souligné.

**Remarque :** si la police ne possède pas de version Italique ou Gras, les icônes correspondantes apparaissent grises. Vous pouvez souligner toutes les polices.

### Modifier la taille de la police

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Dans le panneau Moniteur, sélectionnez le texte et procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans l'onglet Texte du panneau Ajuster, modifiez la valeur du paramètre Taille.
  - Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee sur le panneau Moniteur, puis choisissez Taille dans le menu contextuel.

## **Modification de l'alignement d'un texte de paragraphe**

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Dans le panneau Moniteur, sélectionnez un objet texte paragraphe.
3. Dans l'onglet Texte du panneau Ajuster, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour aligner le texte à gauche de la zone, cliquez sur Aligner à gauche.
  - Pour centrer le texte dans la zone, cliquez sur Centrer.
  - Pour aligner le texte à droite de la zone, cliquez sur Aligner à droite.

## **Modification de l'orientation du texte**

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Dans le panneau Moniteur, sélectionnez un objet texte.
3. Sélectionnez Outil Texte horizontal ou Outil Texte vertical dans le panneau Ajuster.

## **Redistribuer un texte de paragraphe**

1. Dans le panneau Moniteur, sélectionnez un objet texte paragraphe.
2. Faites glisser l'une des poignées du cadre de contour du texte pour redimensionner ce cadre.

Voir aussi

---



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout de formes et images aux titres

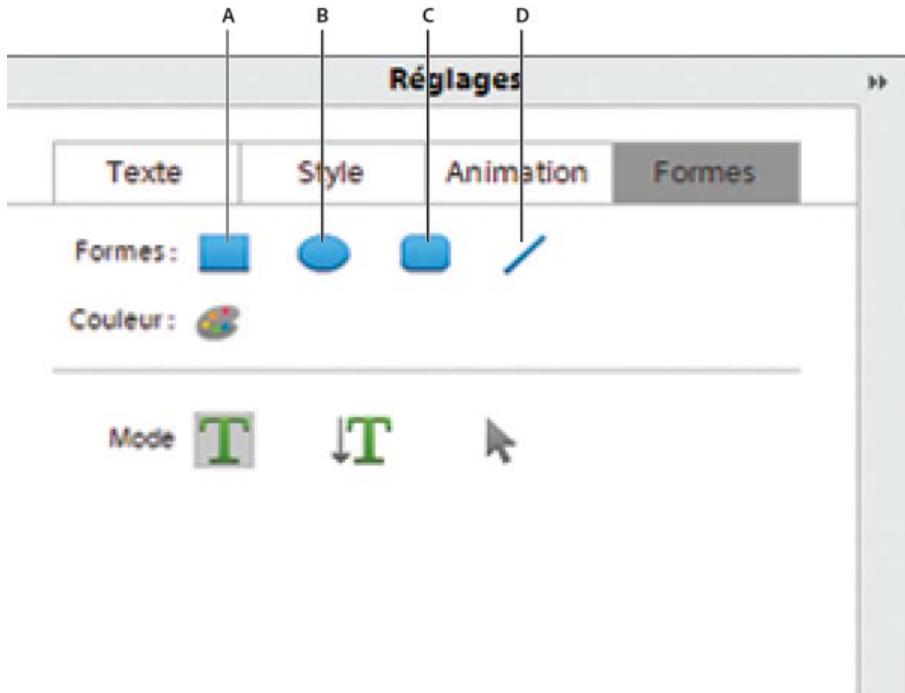
## Créer des objets de différentes formes pour les titres

### Ajouter des images aux titres

[Haut de la page](#)

## Créer des objets de différentes formes pour les titres

Vous pouvez utiliser les outils de dessin du panneau Moniteur pour créer différentes formes, telles que des rectangles, des ellipses et des lignes. Lorsque vous avez dessiné une forme, vous pouvez lui appliquer un style, puis modifier les attributs de contour et de fond.



### Outils Forme

**A.** Rectangle **B.** Ellipse **C.** Rectangle arrondi **D.** Trait

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Dans le panneau Moniteur, sélectionnez un objet forme.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour conserver les proportions 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.
4. Pour lui appliquer un style, cliquez sur un objet style dans la section Style du panneau Ajuster.

[Haut de la page](#)

## Ajouter des images aux titres

Lorsque vous ajoutez une image à un titre, vous pouvez le faire en tant qu'élément graphique ou la placer dans une zone à part, pour qu'elle fasse partie du texte. Premiere Elements accepte à la fois les images bitmap et les illustrations vectorielles. Les illustrations vectorielles sont rastérisées en images bitmap via le panneau Moniteur. Par défaut, une image insérée apparaît à sa taille d'origine. Une fois insérée dans un titre, vous pouvez modifier les propriétés de l'image (par exemple, l'échelle) comme vous le feriez avec d'autres objets.

**Remarque :** contrairement aux objets texte et graphique, les images que vous ajoutez aux titres ne sont pas incorporées comme des parties du

titre. Au lieu de cela, l'image fait référence au fichier image source de la même manière que les objets répertoriés dans le panneau Ressources du projet se réfèrent aux fichiers audio et vidéo source.

## Insertion d'une image dans un titre

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Dans le panneau Moniteur, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée dans le panneau Moniteur, puis choisissez Image > Ajouter une image.
  - Choisissez Texte > Image > Ajouter une image.

Premiere Elements importe l'image dans sa taille d'origine.

3. Faites glisser l'image jusqu'à l'emplacement désiré dans le panneau Moniteur. Si nécessaire, modifiez la taille, l'opacité, la rotation et l'échelle.

**Remarque :** les images capturées avec une caméra numérique fixe ont tendance à être plus grandes que la taille d'écran d'un projet vidéo. Pour redimensionner une image sans la déformer, faites glisser la poignée d'angle de l'image tout en maintenant la touche Maj enfoncée ou utilisez la commande Texte > Transformation > Echelle.

## Placement d'une image dans une zone de texte

Lorsque vous placez une image dans une zone de texte, l'image défile avec le texte comme s'il s'agit d'un caractère de texte. Elle peut avoir les mêmes attributs que les autres caractères, comme des contours.

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Dans le panneau Ajuster, cliquez sur l'Outil Texte horizontal ou sur l'Outil Texte vertical.
3. Dans le panneau Moniteur, cliquez pour créer la zone de texte dans laquelle insérer l'image.
4. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur le panneau Moniteur, puis choisissez Image > Insérer l'image dans le texte.
  - Choisissez Texte > Image > Insérer l'image dans le texte.
5. Sélectionnez une image, puis cliquez sur Ouvrir.

## Restauration de la taille originale ou du rapport largeur/hauteur d'une image

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Sélectionnez l'image, puis procédez de l'une des manières suivantes :

- Choisissez Texte > Image > Rétablir la taille de l'image.
- Choisissez Texte > Image > Rétablir le rapport L/H de l'image.

**Remarque :** si vous souhaitez utiliser une image ou une vidéo à l'arrière-plan uniquement, surimprimez le titre sur un élément de cette image ou de cette vidéo.

Voir aussi



# Organisation des objets dans les titres

---

## [Modification de l'ordre de superposition](#)

### [Centrage des objets](#)

### [Alignement et répartition des objets](#)

### [Transformation des objets](#)

[Haut de la page](#)

## Modification de l'ordre de superposition

Lorsque vous créez des objets qui se chevauchent, vous pouvez contrôler leur disposition à l'aide de la commande Disposition.

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Sélectionnez l'objet à déplacer.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee sur l'objet, puis choisissez Disposition.
  - Choisissez Texte > Disposition.
4. Choisissez l'une des options suivantes :

**Premier plan** Place l'objet en première position.

**En avant** Remplace l'objet par l'objet qui le précède directement.

**Arrière-plan** Place l'objet en dernière position.

**En arrière** Remplace l'objet par l'objet qui lui succède directement.

**Remarque :** si la densité de ces éléments est forte, leur sélection dans la pile peut s'avérer difficile. Vous pouvez alors utiliser la commande Texte > Sélectionner, ou cliquer avec le bouton droit de la souris ou cliquer en maintenant la touche Ctrl enfoncee, puis choisir Sélectionner, pour vous déplacer aisément dans les éléments empilés et atteindre l'élément cible.

[Haut de la page](#)

## Centrage des objets

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Sélectionnez un ou plusieurs objets et procédez de l'une des manières suivantes dans le panneau Ajuster :
  - Pour centrer l'objet verticalement, cliquez sur le bouton Centre vertical.
  - Pour centrer l'objet horizontalement, cliquez sur le bouton Centre horizontal.

[Haut de la page](#)

## Alignement et répartition des objets

Utilisez les commandes Aligner et Distribuer pour aligner ou espacer uniformément les objets sélectionnés dans un titre dans le panneau Moniteur. Vous pouvez aligner ou distribuer les objets (zones de texte, formes ou les deux) le long de l'axe vertical ou horizontal. 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 espaces 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. En revanche, dans l'espace entre les objets, l'extension de ces derniers varie selon leur taille. Pour créer un espacement uniforme entre les objets sélectionnés, utilisez les options Espacement horizontal uniforme ou Espacement vertical uniforme.

[Haut de la page](#)

## Alignment des objets

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Dans le panneau Moniteur, cliquez sur plusieurs objets en maintenant la touche Maj enfoncee, ou faites glisser un rectangle de sélection sur

ces objets.

### 3. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur un des objets sélectionnés et choisissez Alignement des objets.
- Choisissez Texte > Alignement des objets.

### 4. Spécifiez le type d'alignement souhaité.

## Répartition des objets

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Dans le panneau Moniteur, cliquez sur trois objets ou plus en maintenant la touche Maj enfoncée, ou faites glisser un rectangle de sélection sur ces objets.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur un des objets sélectionnés et choisissez Distribution des objets.
  - Choisissez Texte > Distribution des objets.
4. Spécifiez le type de distribution souhaité.

---

[Haut de la page](#)

## Transformation des objets

Vous êtes totalement libre de modifier la position d'un objet, sa rotation, son échelle et son opacité (l'ensemble de ces attributs est appelé propriétés de transformation). Pour transformer un objet, vous pouvez le faire glisser dans le panneau Moniteur ou choisir une commande du menu Texte.

### Régler l'opacité d'un objet

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Dans le panneau Moniteur, sélectionnez un objet.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur l'objet, puis sélectionnez Transformation > Opacité.
  - Choisissez Texte > Transformation > Opacité.
4. Entrez une nouvelle valeur dans le champ Opacité et cliquez sur OK.

**Remarque :** le réglage de la propriété Opacité permet de régler l'opacité des objets dans un titre. Vous pouvez définir l'opacité générale du titre dans le montage en mode Expert, de la même façon que pour n'importe quel élément vidéo, à l'aide d'effets.

## Déplacement d'objets

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Dans le panneau Moniteur, sélectionnez un ou plusieurs objets.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Placez le ou les objets sélectionnés à un emplacement différent en les faisant glisser.
  - Choisissez Texte > Transformation > Position. Tapez une nouvelle valeur de position pour X et Y, puis cliquez sur OK.
  - Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur un ou plusieurs objets sélectionnés, puis choisissez Transformation > Position. Tapez une nouvelle valeur de position pour X et Y, puis cliquez sur OK.

**Remarque :** les valeurs de position X et Y correspondent à un système de coordonnées dans lequel le coin supérieur gauche du titre a pour coordonnées 0, 0. Lorsque vous entrez des valeurs X et Y, Premiere Elements place le centre du rectangle de délimitation de l'objet sélectionné sur ce point.

## Redimensionner des objets

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Dans le panneau Moniteur, sélectionnez un ou plusieurs objets.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour modifier la largeur, faites glisser la poignée droite ou gauche du rectangle de délimitation de l'objet ou du groupe d'objets.
  - Pour modifier la hauteur, faites glisser la poignée du haut ou du bas du rectangle de délimitation de l'objet ou du groupe d'objets.
  - Pour conserver les proportions de l'objet, appuyez sur la touche Maj pendant que vous faites glisser les poignées d'angle et de côté.

- Pour redimensionner tout en conservant les proportions de l'objet, appuyez sur la touche Maj pendant que vous faites glisser les points d'angle d'un objet.
- Pour redimensionner un objet à partir de son centre, faites glisser les points d'angle de l'objet tout en maintenant la touche Alt enfonceée.
- Pour définir des valeurs de redimensionnement en pourcentage, choisissez Texte > Transformation > Echelle, ou cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfonceée sur le ou les objets, puis choisissez Transformation > Echelle. Indiquez les valeurs souhaitées, puis cliquez sur OK.

**Remarque :** *le redimensionnement d'un texte créé à l'aide de l'outil Texte vertical ou Texte entraîne une modification de la taille de sa police.*

Voir aussi

---



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout de couleurs et d'ombres à des titres

---

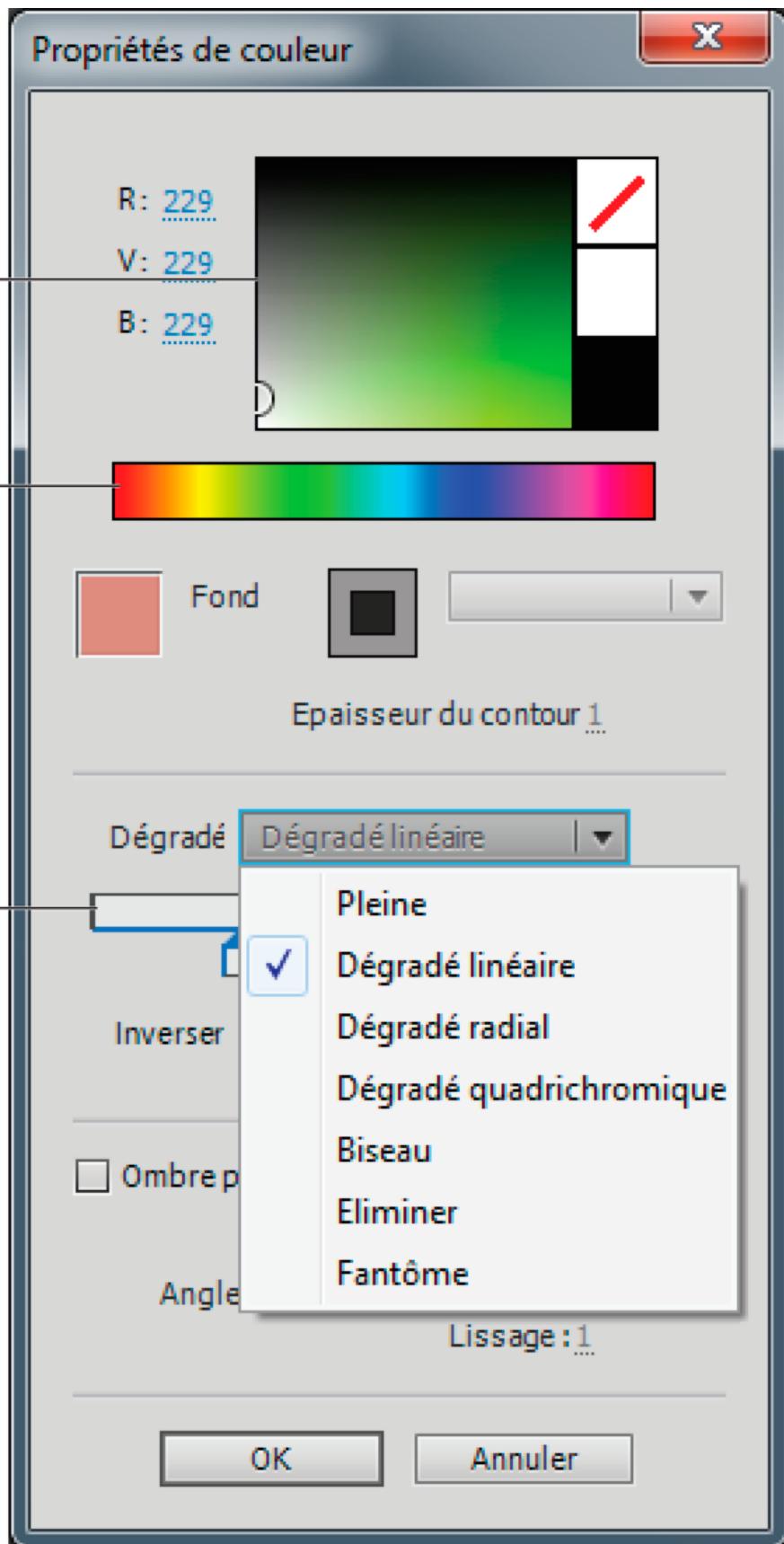
[Application d'une couleur aux objets titre](#)

[Création d'ombres portées](#)

[Haut de la page](#)

## Application d'une couleur aux objets titre

Vous pouvez, à l'aide de la boîte de dialogue Propriétés de couleur, spécifier la couleur de chaque objet ou groupe d'objets que vous créez dans le panneau Moniteur. La boîte de dialogue Propriétés de couleur contient des commandes permettant de définir la couleur et le type de contour, de remplissage et d'ombre d'un objet. Le menu Dégradé inclut des options définissant la manière dont la couleur de remplissage ou de contour est appliquée. En fonction du type de dégradé sélectionné, des taquets de couleur supplémentaires peuvent apparaître, afin que vous puissiez choisir des couleurs différentes pour chaque section du dégradé.



Boîte de dialogue Propriétés de couleur

**A.** Sélecteur de couleurs **B.** Spectre des couleurs **C.** Contrôle d'arrêt du dégradé de couleurs

Vous pouvez enregistrer une combinaison de propriétés sous forme de style. Les styles s'affichent sous forme de vignettes dans l'onglet Style du panneau Ajuster. Vous pouvez facilement cliquer dessus pour les appliquer à des objets. L'utilisation de styles vous permet de maintenir la cohérence entre plusieurs titres d'un projet.

## Définition du fond

Vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Propriétés de couleur pour définir le remplissage (fond) d'un objet. La propriété fond d'un objet définit la zone délimitée par les contours de l'objet. Cette propriété définit l'espace à l'intérieur d'un objet graphique ou à l'intérieur du contour de chaque caractère d'un objet texte.

**Remarque :** l'option Fond de la boîte de dialogue Propriétés de couleur est activée uniquement si vous avez appliqué un style prédéfini à l'objet, depuis l'onglet Style du panneau Ajuster. Ces styles contiennent des fonds et des contours, que vous pouvez modifier.

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Sélectionnez un objet possédant un fond (si nécessaire, cliquez sur un style dans l'onglet Style du panneau Ajuster pour l'appliquer à l'objet).

**Remarque :** tous les styles prédéfinis dans le panneau Styles de titre contiennent un fond excepté celui situé dans le coin supérieur gauche du panneau.

3. Dans l'onglet Texte du panneau Ajuster, cliquez sur le bouton Propriétés de couleur.

4. Dans la boîte de dialogue Propriétés de couleur, sélectionnez l'option Fond.

5. Dans le menu Dégradé, sélectionnez le type de dégradé souhaité pour votre fond.

**Remarque :** si vous sélectionnez Dégradé linéaire, Dégradé radial ou Dégradé 4 couleurs, les commandes des taquets de couleur apparaissent. Vous pouvez cliquer sur chaque taquet et sélectionner une couleur différente à chaque fois.

6. Observez l'une des procédures suivantes pour définir la couleur :

- Pour rendre le fond transparent, cliquez sur l'option Aucune couleur.
- Pour définir la couleur sur un blanc pur, cliquez sur la case blanche.
- Pour définir la couleur sur un noir pur, cliquez sur la case noire.
- Pour définir la teinte, cliquez sur la couleur souhaitée dans la palette rectangulaire et choisissez une couleur précise en cliquant sur le sélecteur de couleur, au-dessus.
- Pour définir la couleur de manière numérique, définissez les valeurs R, V et B en les faisant glisser ou en cliquant dessus et en entrant une valeur.

## Définition du contour

Vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Propriétés de couleur pour définir le contour d'un objet, si vous avez appliqué un style en contenant un.

**Remarque :** l'option Contour de la boîte de dialogue Propriétés de couleur est activée uniquement si vous avez appliqué un style prédéfini à l'objet, depuis l'onglet Style du panneau Ajuster.

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.

2. Sélectionnez un objet possédant un contour (si nécessaire, cliquez sur un style dans le panneau Ajuster).

**Remarque :** tous les styles prédéfinis dans Styles contiennent un contour excepté celui situé dans le coin supérieur gauche du panneau.

3. Dans le panneau Ajuster, cliquez sur le bouton Propriétés de couleur, ou cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur un objet, puis choisissez Propriétés de couleur.

4. Sélectionnez l'option Contour.

5. Depuis le menu Contour, sélectionnez le contour que vous souhaitez utiliser (tous les contours ne possèdent pas plusieurs options).

6. Dans la zone Epaisseur du contour, spécifiez l'épaisseur du contour en pixels.

7. Dans le menu Dégradé, sélectionnez le type de dégradé souhaité pour votre fond.

**Remarque :** si vous sélectionnez Dégradé linéaire, Dégradé radial ou Dégradé 4 couleurs, les commandes des taquets de couleur apparaissent. Vous pouvez cliquer sur chaque taquet et sélectionner une couleur différente à chaque fois.

8. Observez l'une des procédures suivantes pour définir la couleur :

- Pour rendre le contour transparent, cliquez sur l'option Aucune couleur .
- Pour définir la couleur sur un blanc pur, cliquez sur la case blanche.
- Pour définir la couleur sur un noir pur, cliquez sur la case noire.
- Pour définir la teinte, cliquez sur la couleur souhaitée dans la palette rectangulaire et choisissez une couleur précise en cliquant sur le sélecteur de couleur, au-dessus.
- Pour définir la couleur de manière numérique, définissez les valeurs R, V et B en les faisant glisser ou en cliquant dessus et en entrant une valeur.

## Types de dégradé

Pour accéder aux types de dégradé, sélectionnez un objet titre dans la fenêtre Moniteur, puis cliquez sur le bouton Propriétés de couleur du panneau Ajuster.

**Plein** Crée un fond de couleur uniforme.

**Dégradé linéaire et Dégradé radial** Dégradé linéaire crée un remplissage dégradé bicolore et linéaire. Dégradé radial crée un remplissage dégradé bicolore et circulaire.

Le début et la fin des dégradés apparaissent, respectivement, dans les zones de gauche et de droite, ou taquets de couleur. Sélectionnez un taquet de couleur pour choisir sa couleur. Faites glisser les taquets de couleur pour régler le lissé des transitions entre les couleurs.

L'option Angle (disponible uniquement pour l'option Dégradé linéaire) spécifie l'angle du dégradé. L'option Inverser inverse les arrêts couleur. L'option Répétition (disponible uniquement pour Dégradé radial) définit le nombre de répétitions du modèle de dégradé.

**Dégradé en quadrichromie** Crée un dégradé composé de quatre couleurs, chacune des couleurs provenant de chacun des angles de l'objet. Quatre taquets de couleur spécifient la couleur provenant de chaque angle de l'objet. Sélectionnez un taquet de couleur pour choisir sa couleur.

**Biseau** Ajoute un bord biseauté à l'arrière-plan. Les couleurs de l'objet et du bord biseauté sont affichées respectivement dans les boîtes de couleur gauche et droite. Sélectionnez l'échantillon de couleur pour définir sa couleur. L'option Balance spécifie le pourcentage du biseau occupé par l'ombré.

**Eliminer** Crée un fond transparent qui ne projette aucune ombre. Si l'objet possède un contour, il est possible que ce dernier soit visible.

**Fantôme** Crée un fond transparent qui projette une ombre. Spécifiez les options d'ombré dans la boîte de dialogue Propriétés de couleur.

Les options *Eliminer* et *Fantôme* fonctionnent mieux avec des objets présentant des ombres et des traits.

---

[Haut de la page](#)

## Création d'ombres portées

Vous pouvez ajouter une ombre portée à tout objet que vous créez dans le panneau Moniteur. Une ombre portée peut donner à un objet un aspect tridimensionnel et le faire ressortir par rapport à l'image d'arrière-plan. Par exemple, l'application d'une ombre portée à un texte placé sur une image d'arrière-plan complexe permet de le rendre plus lisible.

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Sélectionnez un objet, puis cliquez sur le bouton Propriétés de couleur du panneau Ajuster.
3. Dans la boîte de dialogue Propriétés de couleur, sélectionnez Ombre portée.
4. Définissez l'une des suivantes:

**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.

**Lissage** Permet de préciser si l'ombre doit avoir un aspect flou ou net.

Voir aussi



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout d'une vidéo dans le titre

Le montage guidé Ajout d'une vidéo dans le titre explique comment ajouter une vidéo au titre de la vidéo pour rendre ce dernier intéressant et percutant. Ce montage guidé est disponible uniquement en mode Expert.

1. Cliquez sur Expert, puis sur Guidé. Dans la liste des montages guidés, sélectionnez Ajout d'une vidéo dans le titre.



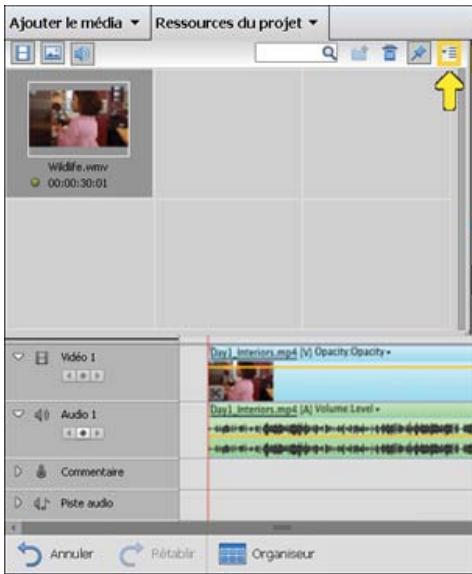
Sélection du montage guidé

2. Cliquez sur Ajouter le média pour importer des éléments.
3. Sélectionnez une source multimédia. Par exemple, sélectionnez Fichiers et dossiers si les éléments vidéo figurent sur le disque dur de l'ordinateur.



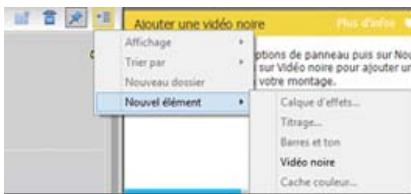
Sélection d'une source multimédia

4. Sélectionnez les fichiers et dossiers à importer et cliquez sur Ouvrir (Windows) ou Importer (Mac). Maintenez la touche Commande ou utilisez la touche Maj pour sélectionner plusieurs fichiers.
5. Tous les éléments que vous importez sont stockés dans le chutier Ressources du projet. Faites glisser ces éléments sur la piste Vidéo 1 du montage.



*Faire glisser l'élément vidéo sur la piste Vidéo 1*

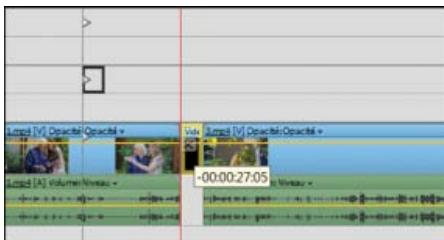
6. Ajoutez une vidéo noire au montage. Cliquez sur Ressources du projet > Options de panneau > Nouvel élément > Vidéo noire.



*Ajout d'une vidéo noire*

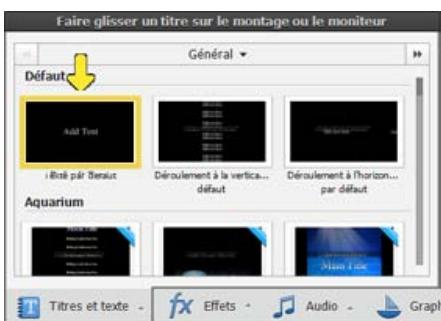
7. Faites glisser la vidéo noire et déposez-la sur la piste Vidéo 2 pour la placer directement au-dessus de l'élément de la piste Vidéo 1.

*Etendez le montage si la piste Vidéo 2 n'est pas visible.*



*Ajout de la vidéo noire sur la piste au-dessus de l'élément vidéo*

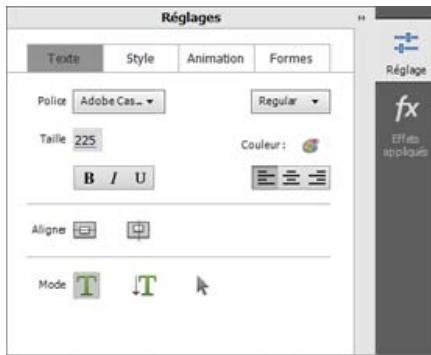
8. Prolongez la durée de la vidéo noire afin qu'elle dure au moins dix secondes pour que l'effet soit affiché.
9. Cliquez sur Titres et texte dans la barre d'actions. Faites glisser un titre de la liste sur la piste Vidéo 3. Pour obtenir de meilleurs résultats, utilisez le titre Par défaut.



*Sélection d'un titre*

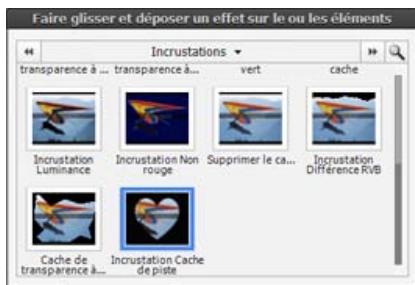
10. Prolongez la durée du titre (piste Vidéo 3) pour qu'elle corresponde à la durée de la vidéo noire (piste Vidéo 2). Cliquez sur Suivant après avoir réglé la durée.
11. Double-cliquez sur le titre dans le panneau Moniteur et tapez votre titre.
12. Vous pouvez modifier la police et la taille de police dans l'onglet Réglage > Réglages.

*Utilisez le mode Flèche dans l'onglet Réglages pour déplacer le titre à la position souhaitée.*



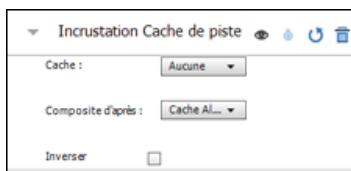
*Réglage de la police et de la position du titre*

13. Cliquez sur Effets dans la barre d'actions.
14. Sélectionnez l'effet Incrustation Cache de piste dans la catégorie Incrustation. Faites glisser l'effet sur la vidéo noire (piste Vidéo 2) sur le montage.



*Incrustation Cache de piste*

15. Dans l'incrustation Cache de piste dans les effets appliqués, procédez comme suit :
  - a. Sélectionnez Vidéo 3 dans le menu déroulant Cache.
  - b. Sélectionnez l'option Inverser.



*Options Cache de piste*

16. Vous pouvez ajouter la vidéo sous différentes formes dans le panneau Réglage du titre.
17. Cliquez sur le bouton de lecture du moniteur source pour afficher le montage guidé appliquée. Cliquez sur le bouton Rendu pour améliorer la qualité.



*La vidéo s'affiche dans le titre*

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Application de styles au texte et aux graphiques

---

## [A propos des styles](#)

### [Création d'un style](#)

### [Appliquer un style à un objet](#)

### [Supprimer, dupliquer, renommer ou configurer un style](#)

[Haut de la page](#)

## **A propos des styles**

Premiere Elements propose différents styles pour les titres, que vous pouvez appliquer au texte, aux graphiques ou aux deux. Chacun de ces styles contient des valeurs prédéfinies pour les attributs de type Police, Contour, Couleur et Ombres portées.

Un style par défaut est appliqué à chaque graphique et bloc de texte que vous créez. Vous pouvez changer de style en sélectionnant l'un des styles proposés ou en modifiant le style par défaut.

Vous pouvez enregistrer une combinaison de propriétés de couleur et de caractéristiques de police en tant que style que vous pouvez ensuite appliquer à un texte ou une forme dans votre titre. Vous pouvez enregistrer un nombre de styles illimité. Les vignettes de style apparaissent dans l'onglet Styles du panneau Ajuster lorsque le panneau Moniteur est en mode d'édition de titre. Vos styles personnalisés apparaissent parmi les autres styles pour vous permettre de les appliquer facilement dans vos projets. Vous pouvez modifier les vignettes de style, de Aa à n'importe quelle autre combinaison de deux caractères, dans les préférences Nuances de styles (Edition > Préférences > Titre / Adobe Premiere Elements 11 > Préférences > Titre).

[Haut de la page](#)

## **Création d'un style**

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
  2. Sélectionnez un objet qui possède les propriétés que vous désirez enregistrées en tant que style.
  3. Dans l'onglet Style du panneau Ajuster, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet et choisissez Enregistrer le style.
  4. Entrez le nom du style, puis cliquez sur OK. Une nuance du nouveau style apparaît dans l'onglet Styles.
- Remarque :** les styles sont toujours représentés par une police, et ceci même si l'objet sur lequel le style est basé est un objet de type Forme.

[Haut de la page](#)

## **Appliquer un style à un objet**

1. Si nécessaire, double-cliquez sur le titre dans le montage en mode Expert pour l'ouvrir dans le panneau Moniteur.
2. Dans le panneau Moniteur, sélectionnez l'objet auquel vous souhaitez appliquer le style.
3. Dans l'onglet Styles du panneau Ajuster, cliquez sur la nuance de style que vous souhaitez appliquer.

[Haut de la page](#)

## **Supprimer, dupliquer, renommer ou configurer un style**

Les styles s'affichent dans l'onglet Styles du panneau Ajuster. Vous pouvez utiliser l'un des styles disponibles ou créer votre propre style.

1. Sélectionnez un titre.
2. Dans l'onglet Style du panneau Ajuster, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour supprimer un style, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee sur le style, puis choisissez Supprimer le style.
  - Pour dupliquer un style, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee sur le style, puis choisissez Dupliquer le style. Le style sélectionné apparaît en double dans l'onglet Style.
  - Pour renommer un style, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee sur le style, puis choisissez Renommer le style. Entrez un nouveau nom dans la boîte de dialogue Renommer le style, puis cliquez sur OK. Pour les langues romaines, les noms contenant plus de 32 caractères sont tronqués.
  - Pour définir un style par défaut, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee sur le style, puis choisissez Définir le style par défaut. La vignette du style par défaut a un contour blanc et correspond au style appliqué automatiquement lorsque vous créez un nouveau titre.

**Remarque :** le style que vous avez sélectionné en dernier reste sélectionné jusqu'à ce que vous choisissiez ou créeiez un nouveau style. Lorsque vous créez un nouveau style, le style par défaut est sélectionné.



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Conception de titres pour la télévision

## Prévisualisation de titres sur un écran de télévision

### Utilisation de marges admissibles pour le titre et l'action

[Haut de la page](#)

## Prévisualisation de titres sur un écran de télévision

Si votre public doit visionner votre programme sur un écran de télévision, prévisualisez-le sur un téléviseur lorsque vous travaillez dessus. Les éléments qui semblent satisfaisants sur un écran d'ordinateur peuvent s'avérer inacceptables lors de la visualisation sur un téléviseur, les moniteurs d'ordinateurs et de télévision affichant les images différemment. Les bords extérieurs de l'image peuvent être rognés, les couleurs peuvent couler et des détails horizontaux peuvent donner l'impression de scintiller. Cependant, dès que vous découvrez un problème, il est facile de le corriger.

[Haut de la page](#)

## Utilisation de marges admissibles pour le titre et l'action

Les marges admissibles pour le titre et les marges admissibles pour l'action dans le panneau Moniteur désignent les zones visibles du titre qui sont certaines. Ces marges s'affichent par défaut lorsque la vue Moniteur est en mode d'édition de titre.

Les zones admissibles sont utiles en cas de montage pour télédiffusion ou vidéocassettes. La plupart des téléviseurs utilisent un processus appelé surbalayage, qui consiste à tronquer les bords extérieurs, entraînant l'agrandissement du centre de l'image. Le niveau de surbalayage diffère d'un téléviseur à un autre. Dès lors, pour garantir que les titres et les actions importantes tiennent dans la zone affichée par la majorité des téléviseurs, veillez à maintenir le texte dans les marges admissibles pour le titre et tous les autres éléments importants dans les marges admissibles pour l'action.

**Remarque :** si vous créez du contenu pour le Web ou un CD-ROM, les marges admissibles pour le titre et pour l'action ne s'appliquent pas à votre projet. En effet, dans les deux cas, l'image entière s'affiche.



Marges admissibles pour le titre et l'action

**A.** Marge admissible pour le titre **B.** Marge admissible pour l'action

## Afficher ou masquer les marges admissibles

❖ En ajoutant du texte ou en modifiant un titre, procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur le panneau Moniteur, puis sélectionnez Affichage > Marge admissible pour le titre, Marge admissible pour l'action ou Lignes de base du texte.
- Sélectionnez Texte > Affichage > Marge admissible pour le titre, Marge admissible pour l'action ou Lignes de base du texte.

Une marge s'affiche si une coche apparaît en regard de son élément de menu.

## Modification de la taille des marges admissibles

Vous pouvez régler la taille de la zone admissible du titre, de la zone admissible de l'action, ou des deux (par exemple, pour personnaliser un affichage avec moins de surbalayage).

1. Choisissez Edition > Réglages du projet > Général.

La boîte de dialogue Réglages du projet s'ouvre.

2. Dans le volet Vidéo, indiquez le nouveau pourcentage horizontal ou vertical pour Zone admissible du titre, Zone admissible de l'action, ou les deux. Cliquez sur OK.

Voir aussi

---



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Exportation et importation de titres

---

## [Exportation d'un fichier de titre](#)

### [Importer un fichier de titre](#)

## **Exportation d'un fichier de titre**

[Haut de la page](#)

Vous pouvez exporter un titre Premiere Elements dans un fichier, en vue de son utilisation dans un autre projet Premiere Elements.

1. En affichage Expert, cliquez sur Ressources du projet pour ouvrir le panneau du même nom.
2. Sélectionnez le titre que vous souhaitez exporter en tant que fichier distinct.
3. Choisissez Fichier > Exporter > Titre.
4. Spécifiez le nom et l'emplacement pour le fichier de titre, puis cliquez sur Enregistrer.

## **Importer un fichier de titre**

[Haut de la page](#)

Vous pouvez importer un titre dans un projet qui a été exporté à partir d'un autre projet Premiere Elements.

1. En affichage Expert, cliquez sur Ressources du projet pour ouvrir le panneau du même nom.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez tout en maintenant la touche Ctrl enfoncee sur le panneau Ressources du projet, puis sélectionnez Obtenir le média de > Fichiers et dossiers.
3. Recherchez et sélectionnez un titre, puis cliquez sur Ouvrir.

Voir aussi



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Ajout d'un commentaire au film – Montage guidé

Dans une séquence vidéo, les métrages vidéo ou les images véhiculent une histoire ou une idée. Toutefois, l'insertion d'un commentaire ou de voix hors-champ ajoute une touche personnelle ou amplifie le potentiel de narration de la séquence vidéo. La description d'une certaine section de la vidéo attire l'attention de la personne qui regarde la vidéo. Par conséquent, les commentaires peuvent jouer un rôle significatif, en particulier pour les documentaires ou les biographies. Dans Adobe Premiere Elements, vous pouvez facilement ajouter des commentaires à vos séquences vidéo à l'aide d'un montage guidé.

Ce montage guidé explique comment ajouter un commentaire à un élément vidéo. Pour ajouter un commentaire à vos éléments vidéo en suivant ce montage guidé, procédez comme suit :

1. Ce montage guidé détaille les étapes à suivre pour ajouter un commentaire à vos éléments vidéo.

Cliquez sur Précédent et sur Suivant pour vous déplacer vers l'avant ou vers l'arrière dans les étapes du montage guidé.



*Ajout d'un commentaire – Montage guidé*

2. Cliquez sur Ajouter média pour importer l'élément vidéo auquel ajouter des arrangements. Ignorez cette étape si l'élément vidéo figure déjà dans le panneau Montage.

3. Sélectionnez l'option d'importation des médias.

4. Sélectionnez Guidé > Ajout d'un commentaire au film.

5. Branchez un microphone (source d'entrée) pour ajouter un commentaire à la vidéo, puis cliquez sur Suivant.

6. Sélectionnez le matériel par défaut.

Dans la section Matériel audio des préférences, cliquez sur Réglages ASIO. Sélectionnez l'onglet d'entrée et choisissez le périphérique d'entrée.

7. Pour ajouter un commentaire à la séquence vidéo, placez l'IIP à l'endroit où vous souhaitez commencer le commentaire. Ouvrez le panneau Outils à partir de la barre d'actions. Sélectionnez Commentaire.

8. Appuyez sur Enregistrer pour démarrer l'enregistrement. Réglez la sensibilité du micro en déplaçant le curseur. Appuyez sur Arrêt pour arrêter l'enregistrement. Cliquez sur Terminé pour terminer l'ajout du commentaire.

# Mixage audio

Cette page comporte des liens vers des documents susceptibles d'être disponibles en anglais uniquement.

# Utilisation de pistes audio

## Didacticiel vidéo

### Ajouter une piste audio

### Prévisualiser une piste audio

### Créer des marques de temps pour une piste audio

### Création de pistes SmartSound

## Didacticiel vidéo

[Haut de la page](#)

## Ajouter une piste audio

[Haut de la page](#)

Pour compléter le son intégré aux éléments vidéo et les commentaires que vous enregistrez, ajoutez des éléments audio à la piste audio, visible dans le montage en mode Rapide ou Expert. Il est parfois nécessaire de faire défiler la section audio du montage en mode Expert pour afficher la piste audio. Ces éléments contiennent généralement de la musique de fond ou des bruitages.

1. Si nécessaire, ajoutez les fichiers audio souhaités à votre projet.

**Important :** utilisez uniquement des fichiers pour lesquels vous disposez des droits de copyright ou pour lesquels vous avez une autorisation délivrée par le détenteur de ces droits.

2. Dans la barre d'actions, cliquez sur l'option Musique pour ouvrir le panneau du même nom.

3. Faites glisser un élément audio du panneau Musique vers la piste audio du montage en mode Rapide ou Expert, à l'endroit où vous souhaitez que l'élément audio commence.

*Vous pouvez également faire glisser des éléments audio dans le montage en mode Expert depuis le panneau Ressources du projet.*



Ajout d'un élément audio à la piste audio du montage en mode Expert

## Prévisualiser une piste audio

[Haut de la page](#)

Vous pouvez prévisualiser une piste audio pour vous assurer qu'elle correspond à la vidéo et à vos souhaits.

1. Dans le montage en mode Rapide ou Expert, sélectionnez un élément audio dans la piste audio. (vous devrez peut-être, pour cela, faire défiler vers le bas les différentes pistes audio).

2. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur le bouton Lecture du panneau Moniteur.
- Appuyez sur la barre d'espace.

Dans le montage en mode Rapide ou Expert, Premiere Elements prévisualise l'élément audio de la piste, ainsi que tout élément audio et vidéo situé au-dessus.

3. Pour arrêter la prévisualisation, procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur le bouton Pause du panneau Moniteur.
- Appuyez sur la barre d'espace.

## Créer des marques de temps pour une piste audio

[Haut de la page](#)

Vous pouvez créer des marques d'alignement à l'endroit où le rythme de la piste audio est le plus soutenu. Utilisez l'option Détection de temps du menu contextuel qui s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur le clip audio dans le montage en mode Expert. Vous pouvez raccorder ou ajouter des éléments aux marques. Lorsque vous faites glisser ou raccordez un élément dans le montage en mode Expert, son point d'entrée ou de sortie s'aligne sur la marque de temps la plus proche.

Les marqueurs de temps s'affichent sous forme de lignes bleues dans une zone distincte nommée Beat Track. Pour que la piste de temps s'affiche, la séquence doit contenir au moins un marqueur de temps. Il n'est pas possible d'ajouter des données à la piste de temps.

1. Ajoutez un élément audio, ou un élément vidéo qui inclut de l'audio, à la piste audio du montage en mode Expert.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee sur l'élément audio et choisissez l'option Détection de temps dans le menu contextuel.
3. Dans la boîte de dialogue Paramètres de détection de temps, choisissez les paramètres souhaités et cliquez sur OK. Les descriptions des options apparaissent dans la boîte de dialogue Paramètres de détection de temps, à côté de l'icône représentant une ampoule .
- Les marqueurs de temps apparaissent dans le montage en mode Expert et correspondent aux temps de la piste audio.
4. Pour ajouter manuellement des marqueurs de temps, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee sur l'échelle de temps du montage en mode Expert à l'endroit où vous souhaitez ajouter le marqueur, puis sélectionnez Définir le marqueur de temps.
5. Pour supprimer un marqueur de temps, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee sur le marqueur dans l'échelle de temps du montage en mode Expert, puis sélectionnez Effacer le marqueur de temps. Pour supprimer tous les marqueurs de temps, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee dans l'échelle de temps et sélectionnez Effacer tous les marqueurs de temps.
6. Pour accéder à d'autres marqueurs de temps, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee sur l'échelle de temps, puis sélectionnez Atteindre le marqueur de temps > Suivant ou Précédent.

## Création de pistes SmartSound

[Haut de la page](#)

Le module externe SmartSound® QuickTracks® est fourni avec Adobe Premiere Elements. Il vous permet de faire votre choix parmi un large éventail de pistes audio pour votre projet vidéo. Utilisez ensuite les outils SmartSound pour personnaliser la longueur de la piste audio, de telle sorte qu'elle corresponde exactement à celle de votre vidéo.

Pour utiliser SmartSound QuickTracks sur votre projet vidéo, sélectionnez SmartSound dans le panneau Musique du montage en mode Expert, et suivez les invites.

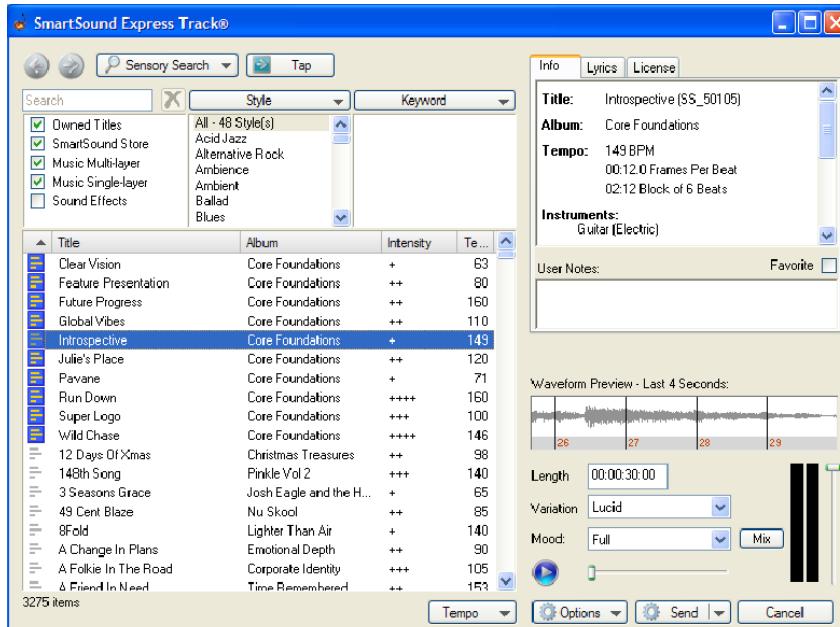
### Utilisation des pistes SmartSound dans Adobe Premiere Elements

Si vous utilisez SmartSound pour la première fois, assurez-vous que vous êtes connecté à Internet. Lorsque vous choisissez l'option SmartSound, les fichiers audio issus de SmartSound sont téléchargés en arrière-plan sur l'ordinateur. Ce processus peut prendre quelques minutes.

Si vous n'êtes pas connecté à Internet, l'installation échoue. Vous pouvez toutefois réessayer ultérieurement, lorsque qu'une connexion à Internet est disponible.

1. Depuis le panneau Musique du montage en mode Expert, cliquez sur Utiliser SmartSound.
2. La boîte de dialogue du module externe Sonicfire Pro s'affiche. Une minute peut s'écouler avant que le dialogue n'apparaisse lors du premier lancement. Ne cliquez pas sur le bouton Cancel (Annuler).

Dans la boîte de dialogue SmartSound Express Track, vous pouvez utiliser gratuitement les fichiers dotés d'une icône bleue. Vous pouvez les afficher en décochant SmartSound Store sur le coin supérieur gauche de l'application.



Boîte de dialogue SmartSound Express Track (Piste expresse SmartSound)

Lors des utilisations ultérieures de SmartSound, une boîte de dialogue de mise à jour s'affiche, vous demandant d'installer les dernières mises à jour. Cliquez sur Update Now (Mettre à jour maintenant) pour mettre à jour le module externe ou sur Update Later (Mettre à jour ultérieurement) pour différer l'installation de la mise à jour. Ces mises à jour ne sont pas nécessaires pour utiliser SmartSound avec Premiere Elements.

3. Sélectionnez un fichier à utiliser dans Adobe Premiere Elements. Cliquez sur le bouton de lecture pour prévisualiser le son.
4. Cliquez sur Send (Envoyer) pour exporter le fichier dans le panneau Ressources du projet. Assurez-vous de ne pas cliquer sur le menu déroulant.

Revenez dans Adobe Premiere Elements ; vous pouvez constater que le fichier a été ajouté au panneau Ressources du projet.

5. Utilisez le fichier de la même manière que n'importe quel autre fichier audio dans Adobe Premiere Elements.

Pour importer des fichiers supplémentaires de SmartSound, cliquez sur Utiliser SmartSound dans le panneau Musique, puis exécutez à nouveau cette procédure.

Voir aussi

---



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Créer des commentaires

## Création d'un commentaire

[Haut de la page](#)

### Création d'un commentaire

Afin d'obtenir de meilleurs résultats, vérifiez que votre micro fonctionne correctement avec votre ordinateur et Premiere Elements avant de commencer l'enregistrement du commentaire.

A l'aide du micro de votre ordinateur, vous pouvez ajouter des commentaires à votre séquence tout en la prévisualisant dans le panneau Moniteur. Votre commentaire est alors ajouté à la piste audio Commentaire, visible dans le montage en mode Rapide ou Expert.

### Préparation des commentaires

1. Branchez un micro sur la prise micro de votre ordinateur.
2. (Windows) Testez-le à l'aide de l'Assistant Test du matériel audio de Windows. Consultez la documentation de Windows pour obtenir des instructions.
3. Dans Premiere Elements, choisissez Edition > Préférences > Matériel audio / Adobe Premiere Elements 13 > Préférences > Matériel audio.
4. Dans le menu Matériel par défaut, choisissez le matériel audio de votre ordinateur, puis cliquez sur OK.

### Commentaire de séquence

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans le montage en mode Expert, faites glisser l'indicateur d'instant présent jusqu'au point de départ du commentaire.
  - Dans le montage en mode Rapide, sélectionnez l'élément auquel ajouter un commentaire. Puis, faites glisser l'indicateur d'instant présent jusqu'au point de départ du commentaire.
2. Dans le montage en mode Rapide ou Expert, sélectionnez Commentaire dans le panneau Outils.
3. Dans le panneau Enregistrer un commentaire vocal, Cliquez sur le bouton Source micro, puis sélectionnez votre matériel audio dans le menu déroulant.
4. Pour obtenir les meilleurs résultats, éteignez les haut-parleurs de votre ordinateur afin d'éviter les effets de rétroaction. Pour contrôler le son pendant que vous enregistrez votre commentaire, branchez un casque d'écoute et désélectionnez la case Activer le mode silencieux pendant l'enregistrement.

**Remarque :** *si vos haut-parleurs sont allumés, rapprochez-vous aussi près que possible du micro et éloignez-le le plus possible des haut-parleurs pour éviter les effets de rétroaction.*

5. Parlez dans le micro avec un volume de conversation normal, puis augmentez ou baissez le volume du curseur Niveau du volume jusqu'à ce que les mots les plus forts provoquent l'affichage de la zone orange.
6. Cliquez sur le bouton Enregistrement.
7. En haut du panneau Enregistrer un commentaire vocal, un chronomètre apparaît en regard de la zone Commencer l'enregistrement dans. Quand « Commencer l'enregistrement dans » se transforme en « Enregistrement », récitez votre commentaire en même temps que l'élément sélectionné est lu.
8. Une fois votre commentaire terminé, cliquez sur le bouton Arrêt.

Un élément audio contenant votre commentaire est ajouté au panneau Ressources du projet et à la piste Commentaire du montage en mode Rapide ou Expert (en dessous de l'élément sélectionné).

**Remarque :** *si vous ne cliquez pas sur le bouton Arrêt, l'enregistrement s'arrête automatiquement au début du fichier suivant dans la piste*

*Commentaire ou 30 secondes après la fin du dernier élément dans le montage en mode Rapide ou Expert.*

9. Pour prévisualiser votre enregistrement, cliquez sur le bouton Atteindre l'élément précédent, puis cliquez sur le bouton Lecture.

10. Pour poursuivre l'enregistrement à partir du point où vous l'aviez arrêté, cliquez à nouveau sur le bouton Enregistrement.

Un nouveau clic sur ce bouton remplace tout commentaire déjà enregistré dans la piste Commentaire.

11. Cliquez sur le bouton Pause à tout moment pour arrêter la lecture.

## **Remplacement ou suppression d'un commentaire**

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans le montage en mode Expert, faites glisser l'indicateur d'instant présent jusqu'au point de départ de l'ancien commentaire.
- Dans le montage en mode Rapide, sélectionnez l'élément qui contient le commentaire à modifier. Puis, dans le panneau Moniteur, faites glisser l'indicateur d'instant présent jusqu'au point de départ de l'ancien commentaire.

2. Sélectionnez l'option Commentaire dans le panneau Outils.

3. Dans le panneau Enregistrer un commentaire vocal, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour remplacer le commentaire, cliquez sur le bouton Enregistrement. Un nouveau clic sur ce bouton remplace l'enregistrement existant par le nouvel enregistrement.
- Pour ignorer un commentaire, cliquez sur le bouton Supprimer. L'ancien élément de commentaire est supprimé du montage en mode Rapide ou Expert. Il est toutefois conservé dans le panneau Ressources du projet du montage en mode Expert.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Mixage audio et réglage du volume

---

## A propos du mixage audio

### Réglage du volume et mixage audio dans l'audiomètre

#### Mixage dynamique

#### Présentation du panneau Audiomètres

#### Réglage du volume dans le montage en mode Expert

#### Réglage du niveau d'entrée des éléments

#### Arrêt du son d'un élément

[Haut de la page](#)

## A propos du mixage audio

Le principe du mixage audio implique le réglage des niveaux de volume, afin de conserver un bon intervalle pour chaque élément, ainsi que leur réglage proportionnellement aux autres éléments utilisés dans la séquence. Par exemple, vous pouvez d'abord régler le volume d'un élément de commentaire afin d'éviter des variations trop grandes entre sa section la moins forte et sa section la plus forte. Vous pouvez ensuite augmenter son volume général afin qu'il soit parfaitement audible au-dessus de plusieurs sons d'arrière-plan ou de la musique inclus dans d'autres éléments.

Dans Premiere Elements, les changements de volume sont mesurés en décibels. Un niveau de 0,0 dB constitue le volume de départ (pas un silence). Définir le niveau sur une valeur négative permet de réduire le volume, et choisir une valeur positive permet de l'augmenter.

Pour contrôler le volume d'un élément, vous pouvez utiliser le graphique Volume, à savoir la ligne jaune traversant horizontalement la piste audio de chaque élément (parfois appelée ruban de volume) ou le panneau Mixage audio. Vous pouvez utiliser la fenêtre Audiomètres pour afficher le volume global de votre projet.

Tenez compte des points suivants lorsque vous réglez les niveaux sonores :

- Si vous associez des éléments audio particulièrement forts sur plusieurs pistes, un écrêtage (une distorsion staccato) peut se produire. Pour éviter l'écrêtage, baissez les niveaux sonores.
- S'il s'avère nécessaire de régler le volume séparément dans différentes parties d'un élément (la voix d'une personne est faible, alors que la voix d'une autre personne est trop forte, par exemple), vous pouvez utiliser des images clés pour changer le volume tout au long de l'élément.
- Si le niveau d'origine d'un élément est trop élevé ou trop bas, vous pouvez modifier le niveau d'entrée. Toutefois, le réglage du niveau d'entrée ne supprimera pas les distorsions qui résultent de l'enregistrement de l'élément à un niveau sonore trop élevé. Dans ce cas, il est préférable de réenregistrer l'élément.

[Haut de la page](#)

## Réglage du volume et mixage audio dans l'audiomètre

Servez-vous du panneau Mixage audio pour régler la balance audio et le volume des différentes pistes de votre projet. Vous pouvez régler la balance et le niveau sonore de vos éléments vidéo, d'une piste audio et d'un commentaire audio. Par exemple, vous pouvez augmenter le volume du commentaire et baisser celui de la piste audio à certains moments, pour mettre l'accent sur un élément spécifique ou pour qu'une voix basse puisse être entendue sur la musique.

Vous pouvez ajuster les réglages tout en écoutant des pistes audio et en visualisant des pistes vidéo. Chaque piste du panneau Mixage audio correspond à une piste audio du montage en mode Expert et son nom est défini en conséquence. A mesure que vous effectuez vos réglages, des images clés sont ajoutées à la piste. Vous pouvez spécifier un intervalle minimum par défaut pour les images clés, dans les Préférences audio.

*Idéalement, vous devez mixer le volume pour une piste du début à la fin avant de passer à la piste suivante. Le même principe s'applique à la balance de mixage.*

1. (Facultatif) Sélectionnez Edition > Préférences > Audio / Adobe Premiere Elements 11 > Préférences > Audio, puis choisissez une valeur comprise entre 1 et 2 000 millisecondes pour le paramètre Réduction de l'intervalle de temps minimum, afin de limiter les images clés à des intervalles supérieurs à cette valeur. Si vous souhaitez n'avoir aucun son lorsque vous mixez vos pistes audio, désélectionnez l'option Lecture audio pendant le défilement.
2. Dans le montage en mode Expert, cliquez sur le panneau Outils et sélectionnez l'option Mixage Audio, ou choisissez Outils > Mixage audio. **Remarque :** pour masquer ou afficher des pistes, sélectionnez Afficher/Masquer les pistes dans le menu du panneau Mixage audio ; spécifiez ensuite quelles pistes afficher.
3. Faites glisser l'indicateur d'instant présent là où vous souhaitez commencer à mixer l'audio.
4. Cliquez sur Lecture, dans la fenêtre Moniteur, et réglez les commandes de Mixage audio afin d'ajouter automatiquement des images clés à la piste :
  - Pour régler la balance d'une piste, tournez le bouton Balance vers la gauche/droite (faire glisser).

- Pour augmenter le volume d'une piste, faites glisser le bouton Niveau vers le haut ou vers le bas.

**Remarque :** vous pouvez définir l'espacement des images clés dans les Préférences audio.

Pour arrêter le son d'une piste lors du mixage, cliquez sur Silencieux. Cette option n'arrête pas le son de manière permanente, mais seulement pendant le mixage.

## Mixage dynamique

[Haut de la page](#)

Parfois, le niveau sonore de la musique de fond est tel que les dialogues de l'élément sont inaudibles. Pour garantir la parfaite compréhension des dialogues, il convient de diminuer le volume de la musique de fond. Le mixage dynamique permet de régler automatiquement le volume de la musique de fond. Pour obtenir les meilleurs résultats, placez les éléments de dialogue sur la piste Audio 1 ou Commentaire (pistes en avant-plan) et la musique sur la piste intitulée Piste audio (pistes en arrière-plan). Premiere Elements recherche des dialogues dans les éléments de toutes les pistes en avant-plan. Des images clés sont ensuite créées automatiquement / dynamiquement afin de diminuer le niveau sonore et de s'assurer ainsi que le dialogue de la piste en avant-plan est audible. Les réglages du mixage dynamique s'appliquent à tous les éléments audio du montage en mode Expert, et pas seulement à l'élément sélectionné. Lorsque vous utilisez la fonction Mixage dynamique sur une piste audio, les images clés appliquées précédemment sur la piste audio sont supprimées.

### Changement des types de piste

Par défaut, toute nouvelle piste que vous créez est de type Avant-plan. Vous pouvez changer le type de piste en fonction de vos besoins. Vous pouvez également désactiver une piste pour vous assurer qu'elle sera ignorée lors de l'exécution d'un mixage dynamique.

1. Sélectionnez Outils > Mixage dynamique.
2. Dans le panneau Mixage dynamique, sélectionnez l'une des options suivantes dans le menu situé sous le nom de la piste.
  - Avant-plan
  - Arrière-plan
  - Désactivé

**Remarque :** Sélectionnez l'option Désactivé pour ignorer la piste lors de l'exécution d'un mixage dynamique.

### Modification des préférences de mixage dynamique

Pour modifier les options SmartMix, sélectionnez Edition > Préférences > Audio / Adobe Premiere Elements 11 > Préférences > Audio. Vous pouvez modifier les options suivantes :

**Critères par défaut de la piste** Indiquez le type de piste. Les options disponibles sont : Avant-plan, Arrière-plan et Désactiver. Lorsque vous créez une piste, il s'agit, par défaut, d'une piste en arrière-plan.

**Fusionner pause de** Indiquez le seuil, en secondes.

**Abaissé l'arrière-plan** Indiquez dans quelle proportion (en pourcentage) réduire le volume.

**Normaliser le dialogue** Normalisez les dialogues afin de vous assurer que le volume reste constant pendant toute la durée de l'élément.

## Présentation du panneau Audiomètres

[Haut de la page](#)

Le panneau Audiomètres (Fenêtre > Audiomètres) indique le niveau de volume total des éléments, à mesure que vous les lisez dans le montage en mode Rapide ou Expert. Si les indicateurs d'écrêtage rouges s'allument, baissez le volume d'un ou de plusieurs éléments. Les indicateurs de variation indiquent le niveau sonore atteint lors de la lecture de la séquence. En règle générale, le niveau sonore doit être compris entre 0 et 6 dB.

## Réglage du volume dans le montage en mode Expert

[Haut de la page](#)

Dans le montage en mode Expert, vous pouvez régler le volume d'un élément directement sur une piste audio. En faisant glisser cette ligne vers le haut ou vers le bas, vous pouvez par exemple faire correspondre le volume d'un élément avec celui des éléments adjacents, ou le rendre entièrement silencieux.

**Remarque :** vous pouvez également augmenter et baisser le volume au moyen d'images clés.

1. Pour redimensionner une piste audio afin d'améliorer sa visibilité, placez le pointeur entre deux pistes, dans la zone des en-têtes de piste, afin que l'icône Réglage de la hauteur s'affiche. Faites ensuite glisser le pointeur vers le haut ou vers le bas.
2. Sélectionnez Volume dans le coin supérieur gauche de l'élément. Sélectionnez Volume > Volume de l'élément.
3. Placez le pointeur sur la ligne jaune qui s'étend horizontalement le long de la piste audio de l'élément. Le pointeur se transforme en icône blanche à double flèche.
4. Faites-le glisser pour régler le niveau uniformément. Faites glisser les images-clés existantes pour les déplacer.

Lors du déplacement, le niveau en décibel s'affiche. Une valeur positive indique une augmentation du volume, et une valeur négative une diminution du volume.

## Réglage du niveau d'entrée des éléments

Si le volume de départ de l'élément est trop élevé ou trop faible, modifiez le niveau d'entrée, ou gain, avant de régler les niveaux de sortie. Toutefois, si le niveau de l'audio source a été réglé trop bas lors de l'enregistrement, l'augmentation du gain amplifiera le bruit. Pour obtenir les meilleurs résultats, enregistrez le son à un niveau de volume élevé, mais pas trop pour ne pas créer de distorsion. En l'absence de réglages, les variations audio bien enregistrées se situent entre 0 et -6 dB dans le panneau Audiomètres. Un enregistrement audio au-dessus de 0 dB se traduit par un écrêtage.

1. Dans le montage en mode Expert, sélectionnez l'élément. Pour traiter plusieurs éléments, utilisez l'une des méthodes suivantes :
  - Pour sélectionner des éléments non consécutifs, cliquez sur chaque élément en maintenant la touche Ctrl ou la touche Cmd enfoncée.
  - Pour sélectionner des éléments consécutifs, cliquez sur le panneau Ressources du projet et tracez un rectangle de sélection autour des éléments de votre choix.
  - Pour sélectionner tous les éléments, appuyez sur Ctrl+A/Cmd+A.
2. Sélectionnez **Elément > Options audio > Gain audio**.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez sur la valeur zéro et entrez la valeur de gain (0 dB correspond au gain d'origine de l'élément).
  - Cliquez sur Normaliser pour amplifier automatiquement le gain s'il est trop faible, ou pour le réduire s'il est trop fort. Premiere Elements affiche la quantité requise pour atteindre le gain maximum sans écrêtage.

## Arrêt du son d'un élément

1. Dans le montage en mode Expert, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Si l'élément est lié à une séquence vidéo, dans le montage en mode Expert, cliquez tout en maintenant la touche Alt enfoncée sur la piste audio de l'élément pour sélectionner uniquement la partie audio.
  - Si l'élément n'est pas lié à une séquence vidéo, cliquez dessus pour le sélectionner.
2. Choisissez **Elément > Activer**. (Lorsque vous désactivez un élément, la coche en regard de l'option dans le menu de l'élément disparaît et le nom de l'élément est estompé dans la piste).

Voir aussi



# Création de menus de disque

Cette page comporte des liens vers des documents susceptibles d'être disponibles en anglais uniquement.

# Types de disques et options de menu

## Fonction d'exécution automatique et disques pilotés par menu

[Haut de la page](#)

## Fonction d'exécution automatique et disques pilotés par menu

A l'aide de Premiere Elements et de votre graveur de disque, vous pouvez créer deux principaux types de DVD, DVD Web ou disques Blu-ray : en lecture automatique sans menus ou pilotés par menus. Lors de la création d'un disque, la première étape consiste à choisir le type de disque que vous voulez créer.

Pour créer un disque en lecture automatique, il suffit de créer une séquence, de l'exporter vers un format disque et de la graver sur le disque. Cependant, si vous voulez créer un disque piloté par menus, ajoutez des menus à votre séquence à l'aide des modèles de menu de Premiere Elements.

Les modèles de menu de Premiere Elements sont des menus préconçus présentant divers thèmes et styles. Les boutons des modèles se rattachent automatiquement aux marques de menu placées dans la séquence. Les menus sont créés de manière dynamique à l'aide des marques que vous avez placées et des menus supplémentaires sont ajoutés si nécessaire. Vous pouvez ajouter, déplacer ou supprimer des marques de menu après avoir choisi un modèle. Vous pouvez également ajouter des marques de menu au montage en mode Expert avant de sélectionner un modèle de menu. Premiere Elements ajuste automatiquement les menus pour qu'ils correspondent aux marques.

**Remarque :** les menus disponibles sont définis selon le rapport L/H du projet. Par exemple, si le rapport L/H du projet est défini pour une lecture sur grand écran, les menus seront également affichés dans ce format.

### Disques en lecture automatique

Les disques en lecture automatique ne contiennent pas de menus. Aussi, la lecture commence-t-elle une fois le disque inséré dans un lecteur DVD ou Blu-ray. Ils sont recommandés pour présenter des séquences individuelles qui se visionnent sans interruption. Ils correspondent au type de disque le plus simple à créer. Vous devez simplement exporter la séquence sur un disque.

Si vous souhaitez utiliser les touches Suivant et Précédent de la télécommande du lecteur pour accéder à un point spécifique de la séquence, vous devez définir des marques de menu ou de scène spécifiant les chapitres ou points de saut. Un disque en lecture automatique ne fait pas la distinction entre les marques de menu principal et les marques de scène ; c'est pourquoi vous pouvez ajouter tout type de marque pour les points de chapitre.

Veillez à prévisualiser la séquence avant la gravure, pour vous assurer que les marques sont correctement placées.

**Remarque :** les disques en lecture automatique ignorent les marques d'arrêt.

### Disques pilotés par menus

Les disques pilotés par menus sont recommandés pour présenter des séquences longues ou un ensemble de séquences censé être lu du début à la fin. Les disques pilotés par menus sont également utiles pour la présentation des séquences qui contiennent des scènes auxquelles vous souhaitez accéder à l'aide d'un sous-menu. A partir du menu principal, vous pouvez choisir de lire la séquence ou accéder à un sous-menu de sélection de scènes. Deux types de disques pilotés par menus sont disponibles :

**Pilotés par menus contenant un menu de sélection de scènes** Ceux-ci sont plus adaptés au visionnage de longs films seuls qui se lient bien du début à la fin, mais qui contiennent également des scènes auxquelles vous pouvez accéder grâce à un sous-menu. Dans le menu principal, vous pouvez choisir de lire le film entier ou d'accéder à un menu de sélection de scènes qui permet de parcourir les scènes du film. Vous configurez généralement le projet de sorte que chaque scène représente un élément intéressant du film. Il est toutefois possible de commencer une scène après une durée de lecture écoulée ou à un quelconque endroit.

**Pilotés par menus contenant plusieurs sélections de films** Ceux-ci sont plus adaptés au visionnage d'un ensemble de films séparés que vous ne voulez pas combiner en une seule séquence. Par exemple, sur un disque portant sur le mariage, il se peut que vous souhaitiez présenter les

préparatifs, la cérémonie et la réception en tant que séquences séparées. Chaque séquence sera associée à un bouton dans le menu principal.

**Adobe recommande également :**

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Utilisation des marques de menu

## Compréhension des marques de menu

### Ajout automatique de marques de scène

### Ajouter manuellement un menu, une scène ou des marques d'arrêt

### Recherche d'une marque de menu ou de scène

### Déplacement ou suppression d'une marque de menu ou de scène

### Modification des attributs de marque de scène ou de menu

[Haut de la page](#)

## Compréhension des marques de menu

Vous pouvez aisément ajouter des marques de menu à vos vidéos. Vous pouvez ajouter des marques de scène automatiquement ou manuellement. Premiere Elements crée un menu sur la base de ces marques. Le type de marques de menu que vous ajoutez au montage en mode Expert dépend de la manière selon laquelle vous souhaitez que les utilisateurs accèdent à la vidéo.

Vous pouvez utiliser tous les types de marques dans une séquence. Toutefois, lorsque le lecteur de disque détecte une marque d'arrêt, il revient au menu principal. Si vous réorganisez ultérieurement les éléments dans le montage de la vue rapide ou en mode Expert, les marques restent à leur emplacement d'origine. Vous devrez peut-être mettre à jour leur emplacement et les renommer pour les conserver dans la séquence.

**Remarque :** *Ne confondez pas les marques de menu (scène, menu principal et marques d'arrêt) avec les marques d'élément et de montage. Toutes indiquent des emplacements dans l'élément. Toutefois, Premiere Elements utilise les marques de scène et de menu pour lier l'image vidéo du montage de la vue rapide/en mode Expert à des boutons de menus de disque. Les marques d'éléments et les marques de montage sont utilisées pour positionner et rogner des éléments.*

## Marques de menu principal

Les marques de menu principal décomposent la vidéo en séquences distinctes. Les boutons du menu principal sont liés aux marques de menu principal. Les marques de menu principal que vous placez manuellement indiquent le début de chaque séquence que vous souhaitez inscrire dans le menu principal de votre disque. Si le modèle de menu principal que vous sélectionnez contient des boutons supplémentaires (autres que Lecture de la séquence ou Scènes), ceux-ci sont alors liés aux marques de menu principal. De plus, elles lisent à partir de chaque marque jusqu'à atteindre une marque d'arrêt ou la fin du média dans le montage en mode Expert. Si le menu principal ne contient pas suffisamment de boutons de marque de menu principal, Premiere Elements duplique le menu principal. En outre, il ajoute un bouton Suivant dans le premier menu principal. Si votre séquence ne contient aucune marque de menu principal, Premiere Elements omet les boutons supplémentaires dans le menu principal.

Si vous utilisez des marques de menu principal, choisissez un modèle contenant au moins trois boutons de menu principal. (Le premier bouton, Lecture de la séquence, lit la séquence intégralement. Le second, Scènes, est lié au menu des scènes 1.)

**Important :** *Le bouton Lire du menu principal lie automatiquement au point de départ de l'échelle de temps. Vous n'avez pas besoin de placer une marque de menu principal ici.*



Menus dupliqués créés lorsque le film contient plus de marques de menu principal que de boutons dans le modèle

**A.** Le bouton Suivant mène à un menu dupliqué. **B.** Le bouton Précédent renvoie l'utilisateur au Menu principal 1

## Marques de scène

Les marques de scène décomposent une séquence en scènes distinctes. Les boutons de scène du menu principal sont liés à différentes scènes de votre séquence. Ils apparaissent dans les menus de scène l'un après l'autre (et non regroupés par séquence). Utilisez des marques de scène (sans marques d'arrêt) lorsque vous souhaitez lire la séquence du début à la fin. Vous pouvez également utiliser des marques de scène lorsque vous souhaitez que votre utilisateur puisse accéder directement à des scènes spécifiques.

Vous pouvez ajouter des marques de scène automatiquement ou manuellement. Premiere Elements utilise des marques de scène pour créer un

menu de scène. Le menu de scène est accessible à partir du bouton Scènes du menu principal du disque. Si le montage en mode Expert ne comporte aucune marque de scène, le bouton Scènes et le menu de scènes n'apparaissent pas dans Premiere Elements.

## Marques d'arrêt

Les marques d'arrêt indiquent la fin d'une séquence. Lorsque le lecteur atteint une marque d'arrêt, il revient au menu principal. Si vous ajoutez une marque d'arrêt au montage en mode Expert, le lecteur de disque ne lit pas le film du début à la fin. Par conséquent, vous n'ajoutez généralement des marques d'arrêt que si vous avez divisé votre vidéo en séquences distinctes. En outre, vous n'avez pas besoin de lire du début à la fin les éléments dans le montage en mode Expert.

L'ajout des marques d'arrêt s'effectue manuellement. Utilisez les marques d'arrêt pour indiquer la fin de chaque séquence que vous souhaitez inscrire dans le menu principal de votre disque. Lorsqu'une marque d'arrêt est atteinte, la séquence s'arrête et revient au menu principal.

**Remarque :** Les marques d'arrêt sont utilisées pour les DVD uniquement.

[Haut de la page](#)

## Ajout automatique de marques de scène

La commande Générer les marques de menu insère des marques de scène à votre place. Vous pouvez parfois gagner du temps en laissant Premiere Elements placer au départ des marques de scène sur lesquelles vous reviendrez ultérieurement si nécessaire. Vous obtenez de meilleurs résultats lorsque chaque scène de votre séquence constitue un élément distinct. De plus, tous les éléments à marquer se trouvent sur la piste Vidéo 1. Si votre film est composé de plusieurs éléments qui se chevauchent, vous pouvez placer les marques de scène manuellement ou à intervalles réguliers.

Les marques de scène placées automatiquement n'ont pas de nom. Les boutons du menu de scène conservent donc le même nom que dans le modèle. Pour personnaliser les boutons, vous pouvez soit nommer les marques après leur insertion, soit renommer les boutons après la sélection du modèle.

1. Cliquez sur le montage en mode Expert pour l'activer.
2. Cliquez sur Outils dans la barre d'actions, puis choisissez Menu de film dans le panneau Outils.
3. Choisissez un thème de film, puis sélectionnez Ajouter automatiquement des marques de menu.
4. Cliquez sur le bouton Paramètres, puis spécifiez comment les marques doivent être placées en entrant une valeur si nécessaire :  
**A chaque scène** Place une marque de scène à chaque point de montage (coupe) entre les éléments de la piste Vidéo 1 et non à la fin des transitions. Une seule marque de scène est placée au début d'une série d'images fixes dans le montage en mode Expert.

**Toutes les minutes** Place des marques de scène selon l'intervalle défini. (Cette option est disponible uniquement pour les films comportant plusieurs minutes de métrage).

**Marques totales** Espace de manière régulière le nombre de marques spécifié sur l'ensemble de la plage des éléments dans le montage en mode Expert.

5. Si le montage en mode Expert contient des marques que vous ne souhaitez plus utiliser, sélectionnez Effacer les marques de menu existantes. (Ce faisant, vous effacez les noms de marques et les décalages de vignettes associés à chacun d'eux).
6. Cliquez sur Continuer. Les marques de scène sont ajoutées au montage en mode Expert sous l'échelle de temps. Si nécessaire, utilisez les options du panneau Réglage pour modifier les propriétés du menu.
7. Si la position d'une marque ne vous convient pas, il vous suffit de la déplacer dans l'échelle de temps en la faisant glisser.

**Remarque :** les marques de scène ne sont pas attachées à la vidéo. Si vous décidez de monter la vidéo par la suite, vous pouvez déplacer les marques ou les régénérer pour les faire correspondre aux nouveaux points de montage.

[Haut de la page](#)

## Ajouter manuellement un menu, une scène ou des marques d'arrêt

Lorsque vous ajoutez des marques manuellement, vous pouvez les nommer à mesure que vous les placez. Le nom choisi devient le libellé d'un bouton dans le menu principal ou le menu Scènes.

Dans quelques modèles, les boutons de menu contiennent des vignettes de la vidéo à laquelle ils sont liés. Si l'image par défaut ne correspond pas vraiment à un bouton, vous pouvez la modifier dans la boîte de dialogue Marque de menu.

## Ajout d'une marque de menu principal ou d'une marque de scène

1. Dans le montage en mode Expert, déplacez le curseur de l'indicateur d'instant présent vers l'emplacement où vous souhaitez définir la marque.  
**Remarque :** le bouton Lecture dans chaque modèle de menu principal est lié automatiquement au point de départ de l'échelle de temps. Vous n'avez pas besoin de placer une marque à cet endroit sauf si vous souhaitez qu'elle figure dans le menu des scènes.
2. Dans le montage de la vue rapide ou en mode Expert, sélectionnez Marques > Marque de menu > Définir une marque de menu.  
*Pour placer rapidement une marque, vous pouvez aussi la faire glisser du bouton Ajouter une marque de menu à l'emplacement désiré dans l'échelle de temps.*
3. Dans la boîte de dialogue Marque de menu, entrez un nom pour la marque dans la zone de texte appropriée. Le texte saisi dans cette zone de texte n'est pas renvoyé à la ligne, donc pour saisir du texte de plusieurs lignes, appuyez sur les touches Ctrl+Entrée pour créer une nouvelle ligne. Utilisez un nom court qui s'adapte à la taille du menu et ne recouvre pas un autre bouton. (Vous pouvez ajuster le nom

ultérieurement, après avoir sélectionné un modèle).

4. Dans le menu Type de marque, sélectionnez le type de marque que vous voulez définir.
5. Procédez de l'une des manières suivantes pour définir l'apparence de la vignette du bouton :
  - Pour sélectionner une image fixe pour la vignette du bouton de menu, positionnez le code temporel du décalage de la vignette au niveau de l'image que vous désirez utiliser. Ne sélectionnez pas l'option Bouton du menu animé. Lorsque vous créez un DVD, un DVD Web ou un disque Blu-ray, l'image apparaît dans le menu. (Cette vignette est utilisée uniquement pour l'affichage du menu. Lorsque vous cliquez sur le bouton du disque, la vidéo démarre à la position de la marque).
  - Pour lire une vidéo avec le bouton de menu du disque, sélectionnez l'option Bouton du menu animé. Lorsque vous sélectionnez cette option pour une marque de menu principal ou une marque de scène, le bouton correspondant dans le menu devient animé.

6. Cliquez sur OK.

La marque est ajoutée au montage en mode Expert, sous l'échelle de temps. Une marque de menu principal apparaît en bleu et une marque d'arrêt en rouge.

### Ajout d'une marque d'arrêt

1. Dans le montage en mode Expert, déplacez le curseur d'indicateur d'instant présent vers la fin de la vidéo ou de la scène.
2. Dans le montage de la vue rapide ou en mode Expert, sélectionnez Marques > Marque de menu > Définir une marque de menu.
3. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez Marque d'arrêt dans le menu Type de marque.
4. Cliquez sur OK.

La marque est ajoutée au montage de la vue rapide. Dans le montage en mode Expert, la marque est ajoutée sous l'échelle de temps.

---

[Haut de la page](#)

### Recherche d'une marque de menu ou de scène

[Haut de la page](#)

❖ Dans le montage en mode Expert, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour rechercher la première marque de scène à droite ou à gauche de l'indicateur d'instant présent, choisissez Marques > Atteindre la marque de menu > Suivante ou Précédente.
- Pour rechercher une marque quelconque dans le montage en mode Expert, cliquez sur Marques > Marque de menu > Atteindre la marque de menu > Suivante ou Précédente jusqu'à ce que vous trouviez la marque recherchée.
- Pour rechercher une marque associée à un bouton spécifique, cliquez sur la vignette du menu au bas du panneau Disposition du disque, cliquez avec le bouton droit de la souris ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur le bouton, puis sélectionnez Faire apparaître la marque dans le montage.

**Remarque :** une fois que vous avez trouvé une marque dans la boîte de dialogue Marque de menu, vous pouvez modifier les détails de la marque ou la supprimer en cliquant sur le bouton Supprimer.

---

### Déplacement ou suppression d'une marque de menu ou de scène

[Haut de la page](#)

Que vous ayez positionné manuellement ou automatiquement une marque, vous pouvez ensuite facilement la déplacer ou la supprimer.

Vous pouvez supprimer des marques individuelles ou effacer toutes les marques du montage en mode Expert simultanément. Si vous avez modifié votre film depuis la sélection des modèles de menu, il peut être plus simple de supprimer toutes les marques plutôt que de les déplacer.

**Remarque :** si vous avez déjà sélectionné un modèle de, la suppression d'une marque de supprime également le bouton associé à la marque dans le menu principal ou le menu Scènes.

#### Déplacer une marque

❖ Dans le montage en mode Expert, faites glisser la marque que vous souhaitez déplacer vers la scène ou le film souhaité.

#### Supprimer une marque

❖ Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans le montage en mode Expert, placez l'indicateur d'instant présent sur la marque que vous souhaitez supprimer. (Un zoom avant sur l'échelle de temps peut s'avérer nécessaire pour trouver la marque souhaitée.) Choisissez Marques > Marque de menu > Effacer une marque de menu.
- Pour rechercher et supprimer une marque, double-cliquez sur une marque. Dans la boîte de dialogue Marque de, utilisez les boutons Précédente et Suivante pour trouver la marque souhaitée, puis cliquez sur le bouton Supprimer.
- Pour supprimer toutes les marques simultanément, choisissez Marques > Marque de menu > Effacer toutes les marques de menu.

*Si vous changez d'avis ou si vous avez commis une erreur, vous pouvez annuler les dernières suppressions effectuées. Choisissez Edition > Annuler. La marque réapparaît dans le montage en mode Expert.*

---

## Modification des attributs de marque de scène ou de menu

Après avoir inséré une marque, vous pouvez changer son nom, son type (scène, menu principal ou arrêt), ainsi que la vignette représentée sur le bouton d'un menu. Les noms des marques deviennent les noms des boutons dans le menu principal ou le menu Scènes.

Certains boutons de menu contiennent des vignettes de la vidéo à laquelle ils sont reliés. Par défaut, la vignette présente l'image visible à la position de la marque. Vous pouvez modifier la marque afin qu'elle soit mieux adaptée au contenu. Par exemple, pour un bouton représentant une scène de jour à la plage, vous pouvez remplacer l'image par un gros plan des enfants jouant dans l'eau. La modification de la vignette d'un bouton ne modifie pas le point de départ de la vidéo à laquelle le bouton est lié.

1. Dans le montage en mode Expert, double-cliquez sur la marque que vous souhaitez modifier ou recherchez la marque à l'aide des boutons Précédente et Suivante.
2. Dans la boîte de dialogue Marque de menu, vous pouvez accomplir les actions suivantes, puis cliquez sur OK :
  - Pour renommer une marque, saisissez le nom souhaité dans la zone de texte appropriée. Le texte saisi dans cette zone de texte n'est pas renvoyé à la ligne. Pour saisir du texte sur plusieurs lignes, appuyez sur les touches Ctrl+Entrée pour créer une nouvelle ligne. Utilisez un nom court qui s'adapte à la taille du menu et ne recouvre pas un autre bouton. (Vous pouvez ajuster le nom ultérieurement, après avoir sélectionné un modèle).
  - Pour modifier le type d'une marque, sélectionnez le type souhaité dans le menu Type de marque.
  - Pour modifier la vignette d'un bouton, faites glisser le code temporel du décalage de la vignette, afin de sélectionner l'image que vous souhaitez afficher pour le bouton, dans le menu. Si vous choisissez un menu contenant des images de vignettes, l'image sélectionnée s'affiche dans le menu lorsque vous créez le disque. (Cette vignette sert uniquement à l'affichage du menu ; la vidéo liée au bouton démarre à la position de la marque).

Voir aussi



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Création de menus de disque

---

## [A propos des modèles de menu](#)

### [Appliquer un modèle de menu de disque](#)

### [Téléchargement en ligne de modèles de menu de disque](#)

### [Personnaliser un modèle de menu](#)

### [Passage à un autre modèle de menu](#)

### [Passage d'un disque piloté par menus à un disque en lecture automatique](#)

[Haut de la page](#)

## **A propos des modèles de menu**

Pour créer un DVD, un DVD Web ou un disque Blu-ray piloté par menus, servez-vous de l'un des modèles de menu prédéfinis fournis avec Premiere Elements. Tous les modèles comprennent un bouton Menu principal 1 et un bouton Menu de scènes 1. Les boutons de menu sont automatiquement liés à des marques de menu et de scène dans le montage en mode Expert. Le menu principal contient au minimum deux boutons : l'un pour lire le film et l'autre pour afficher un menu de scènes. Certains modèles proposent des boutons de menu principal supplémentaires, qui permettent d'accéder à d'autres séquences marquées dans le panneau Montage. Les menus de scènes possèdent généralement des boutons dotés d'un libellé d'identification et d'une vignette de la scène.

Un menu peut être animé et accompagné d'audio. Certains modèles contiennent des zones de dépôt dans lesquelles vous pouvez faire glisser une image fixe ou une vidéo afin de personnaliser l'arrière-plan du menu. Si vous déposez une vidéo ou une image dans un modèle dépourvu d'une telle zone, l'élément en question se substitue à l'ensemble de l'arrière-plan. Une vidéo peut être utilisée comme arrière-plan animé d'un menu ou contenir tous les éléments visuels du menu, à l'exception de la mise en surbrillance des boutons. La vidéo peut inclure, par exemple, un arrière-plan animé, un générique déroulant, ainsi que des images des boutons. Le temps de lecture d'un arrière-plan vidéo ou du contenu audio dépend de la durée du menu. La durée d'une boucle audio ou vidéo d'arrière-plan doit être de 30 secondes ou moins.

Vous pouvez personnaliser un modèle en fonction de votre projet, en changeant les polices, les couleurs, les arrière-plans et la présentation. Les modifications apportées au modèle s'appliquent uniquement au projet en cours ; en effet, vous ne pouvez pas enregistrer des modifications de modèle dans Premiere Elements.

[Haut de la page](#)

## **Appliquer un modèle de menu de disque**

Lorsque vous choisissez un modèle de menu de disque, ne vous inquiétez pas s'il ne comporte pas suffisamment de boutons de menu pour chaque marque de la séquence. Premiere Elements crée des menus et des boutons supplémentaires en fonction des besoins.

Lorsque vous sélectionnez un modèle, le texte des boutons de menus est remplacé par les noms que vous avez attribués aux marques de menu et de scène. Vous pouvez donner un nom aux marques et modifier l'intitulé du menu après avoir sélectionné le modèle. Si vous ne nommez pas les marques, les boutons conservent le nom qu'ils avaient dans le modèle.

Vous pouvez ajouter des marques de scène et de menu avant de sélectionner un modèle. L'ajout, le déplacement ou la suppression de marques est possible après avoir choisi un modèle. Les menus du disque sont ajustés de manière dynamique en fonction des marques, en ajoutant ou en supprimant des boutons suivant les besoins.

**Remarque :** si votre projet utilise des paramètres de projet HDV, assurez-vous d'avoir choisi un modèle HD afin de bénéficier d'une qualité de sortie élevée. Vous pouvez reconnaître les modèles HD grâce à l'inscription « HD » dans le coin supérieur droit du modèle, dans le panneau Tâches.

1. Cliquez sur Outils dans la barre d'actions, puis choisissez Menu de film dans le panneau Outils.
2. Sélectionnez un modèle dont le thème correspond à celui de votre projet. Si vous avez utilisé des marques de menu principal, choisissez un modèle contenant au moins trois boutons dans le menu principal. (Le premier bouton est intitulé Lecture de la séquence et le second, Scènes. D'autres boutons lient à des marques de scène dans le montage en mode Expert.)
3. Si vous souhaitez que Adobe Premiere Elements ajoute automatiquement des marques de menu pour vous, sélectionnez Ajouter automatiquement des marques de menu. Cliquez sur le bouton Paramètres, puis sélectionnez l'une des options suivantes :  
**A chaque scène** Place une marque de scène à chaque point de montage (découpe) situé entre les éléments de la piste vidéo 1.

**Toutes les \_ minutes** Place des marques de scène selon l'intervalle défini. (Cette option est disponible uniquement pour les films comportant plusieurs minutes de métrage).

**Nombre total de marques** Répartit uniformément les marques sur l'ensemble des éléments du panneau Montage.

**Remarque :** si vous choisissez de ne pas ajouter de marques automatiquement, vous pourrez le faire ultérieurement. Premiere Elements met dynamiquement à jour les menus, en ajoutant des boutons de marque de menu principal ou des boutons et des menus de scène lorsque vous insérez des marques.

4. Cliquez sur Continuer. Si nécessaire, modifiez les propriétés de menu dans le panneau Réglage.

Les boutons sont liés aux marques du montage en mode Expert et les noms des marques sont insérés dans le texte du bouton.

5. Cliquez sur la vignette du menu, en bas du panneau Disposition du disque, pour afficher un menu. Si nécessaire, faites défiler la vue jusqu'à la vignette à afficher ou redimensionnez le panneau afin d'afficher les vignettes côté à côté.

Après avoir choisi un modèle, vous pouvez personnaliser le menu, prévisualiser le disque ou le graver.

## Téléchargement en ligne de modèles de menu de disque

[Haut de la page](#)

Des modèles de menu pour Adobe Premiere Elements sont disponibles en ligne. Pour télécharger des modèles de menu :

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur un modèle de menu.
2. Cliquez sur Télécharger maintenant pour télécharger le modèle sélectionné. Cliquez sur Tout télécharger pour télécharger tous les modèles de menu.
3. Cliquez sur le bouton Télécharger en arrière-plan pour télécharger le contenu en arrière-plan pendant que vous continuez à travailler dans Adobe Premiere Elements.

**Remarque :** La barre bleue dans le coin supérieur droit du contenu indique le contenu non téléchargé. Un accès à Internet est requis pour télécharger du contenu.

## Personnaliser un modèle de menu

[Haut de la page](#)

Vous pouvez personnaliser l'image de fond, les boutons, les noms de menus et la typographie de tout modèle de menu.

### Personnalisation de l'arrière-plan d'un menu

Vous pouvez personnaliser l'arrière-plan de votre menu avec un élément vidéo, un élément vidéo avec de l'audio, un élément audio, une image fixe ou une image fixe avec de l'audio.

Certains menus contiennent des zones de dépôt spéciales dans lesquelles vous pouvez placer des vidéos ou des images fixes. Les modèles pourvus de telles zones contiennent une zone de couleur noire avec la mention « Add Your Media Here » . Vous pouvez placer des vidéos et des images fixes, même si le menu ne comporte pas de zone de dépôt. Dans ce cas de figure, le média remplace l'ensemble de l'arrière-plan. Certains menus avec zones de dépôt contiennent une illustration supplémentaire qui reste à l'avant-plan de votre vidéo.

1. Dans le panneau Menu du disque, cliquez sur la vignette du menu que vous souhaitez modifier.
2. Dans le panneau Menu, cliquez sur Parcourir, puis recherchez et sélectionnez un élément sur votre disque dur.

**Remarque :** lorsque audio et vidéo sont tous deux définis et que vous remplacez l'un des éléments, l'autre élément reste défini, à moins que vous ne sélectionniez une vidéo d'arrière-plan contenant également de l'audio. Dans ce cas, l'audio d'arrière-plan remplace l'audio existant.

3. Spécifiez les paramètres dans la vue Propriétés (panneau Arrière-plan du menu) du panneau Tâches :

**Rétablissement** Rétablit l'arrière-plan d'origine.

**Point d'entrée** Définit le point d'entrée de l'élément vidéo ou audio. Faites glisser le code temporel vers l'image souhaitée.

**Lecture** Lit le média dans la vignette. L'icône passe du bouton Lecture au bouton Pause. Cliquez sur le bouton Pause pour interrompre la lecture et définir le point d'entrée de l'arrière-plan.

**Utiliser Image fixe** Définit l'image active de l'élément vidéo comme image fixe d'arrière-plan. Faites glisser le code temporel vers l'image souhaitée.

**Appliquer la transition par défaut avant la boucle** Ajoute la transition que vous avez définie comme transition par défaut chaque fois que la vidéo recommence du début.

**Durée** Définit la durée de la vidéo ou de l'audio d'arrière-plan à partir des points d'entrée.

**Appliquer à tous les menus** Applique l'arrière-plan à tous les menus de disque.

### Modification de la disposition et de la taille des éléments de menu

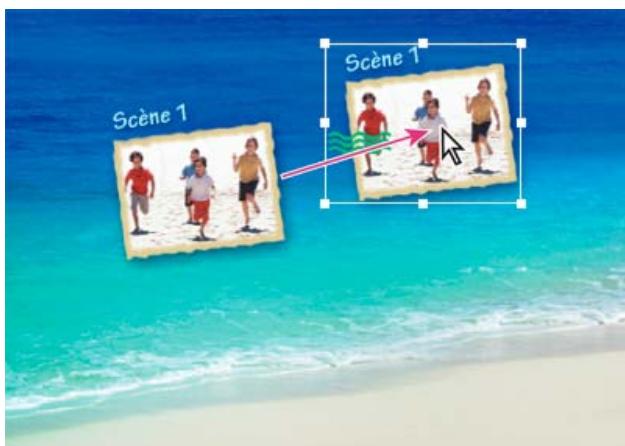
1. En bas du panneau Disposition du disque, cliquez sur la vignette du menu que vous souhaitez modifier.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour redimensionner un élément de menu, sélectionnez-le dans le panneau Disposition du disque. Un rectangle (appelé rectangle de délimitation) doté de huit points de sélection apparaît autour de l'élément. Faites glisser le point de sélection pour redimensionner l'élément. Sur les claviers en caractères latins, vous pouvez également utiliser les touches – (moins) et = (égal) pour redimensionner l'élément de manière proportionnelle dans toutes les directions. La touche égal agrandit l'élément.



*Faites glisser un point de sélection sur le rectangle de délimitation pour redimensionner un élément de menu.*

- Pour déplacer un élément de menu, sélectionnez-le et faites-le glisser. Vous pouvez également utiliser les touches fléchées de votre clavier pour déplacer l'élément de menu dans toutes les directions.



*Emplacement d'origine (gauche) et élément déplacé (droite)*

## Modification du texte et des boutons de menu

Après avoir sélectionné le modèle de, vous pouvez changer le texte du menu ou l'apparence de n'importe lequel des boutons de menu principal ou de scène. Vous pouvez également supprimer n'importe quel bouton. Dans la mesure où les boutons sont directement liés aux marques de, la suppression d'un bouton entraîne aussi la suppression de la marque qui l'a généré.

1. En bas du panneau Disposition du disque, cliquez sur la vignette du menu que vous souhaitez modifier.
2. Pour modifier un texte ou des boutons non connectés à des marques, double-cliquez sur le titre ou le bouton du menu et modifiez le texte dans la boîte de dialogue Modifier le texte. Pour utiliser plusieurs lignes, appuyez sur Ctrl+Entrée pour créer une nouvelle ligne. Cliquez sur OK.
3. Pour modifier les boutons associés à des marques, double-cliquez sur le texte ou sur le bouton, puis procédez de l'une des manières suivantes, dans la boîte de dialogue Marque de Menu, et cliquez sur OK :
  - Pour renommer la marque (et le bouton dans le menu), entrez un nouveau nom et cliquez sur OK. Pour utiliser plusieurs lignes, appuyez sur Ctrl+Entrée pour créer une nouvelle ligne. Utilisez un nom court qui s'adapte à la taille du menu et ne recouvre pas un autre bouton.
  - Faites glisser le code temporel du décalage de la vignette pour sélectionner l'image que vous voulez afficher dans la vignette du bouton de menu et cliquez sur OK. (Cette vignette est utilisée uniquement pour l'affichage du menu. Si vous sélectionnez l'option Bouton du menu animé, la vidéo liée au bouton démarre à la position de la marque).
  - Pour supprimer un bouton, cliquez sur Supprimer. La marque est supprimée du montage en mode Expert et le bouton du menu. Alternativement, vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris ou cliquer en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur la marque du bouton dans le montage, puis choisissez Effacer une marque de menu.

## Configuration des paramètres de texte

Vous pouvez changer les propriétés du texte des boutons et des titres de menu, notamment la police, la taille, le style et la couleur.

1. En bas du panneau Disposition du disque, cliquez sur la vignette du menu que vous souhaitez modifier.
2. sélectionnez un titre de menu ou un texte de bouton.
3. Procédez de l'une des manières suivantes dans le panneau Propriétés :

- Choisissez une police dans le menu Changer la police du texte. (Il est possible que vous deviez cliquer sur le triangle en regard de l'option Texte pour afficher les options des attributs du texte).
  - Choisissez un style de texte dans le menu Changer le style de police ou cliquez sur les icônes Gras, Italique ou Souligné. Vous pouvez cliquer sur plusieurs icônes.
  - Choisissez un corps de texte dans le menu Changer la taille du texte.
  - Cliquez sur l'icône Changer la couleur du texte en regard du menu Changer la taille du texte, puis choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs Adobe.
4. Pour appliquer la configuration de texte à des éléments de texte similaires dans tous les menus, cliquez sur le bouton Appliquer à tous les boutons Scènes, Appliquer à tous les éléments textuels ou Appliquer à tous les boutons Marque.

## Animation des boutons

Vous pouvez ajouter de la vidéo aux boutons de menu principal et de scène si le modèle contient des boutons présentant une vignette.

1. En bas du panneau Disposition du disque, cliquez sur la vignette du menu que vous souhaitez modifier.
2. Sélectionnez un bouton dans le panneau Disposition du disque.
3. Dans la vue Propriétés du panneau Tâches, sélectionnez le bouton Menu animé.
4. Définissez le point d'entrée à l'endroit où l'élément doit être lu lorsque le menu est affiché. Vous pouvez utiliser le bouton de lecture/d'arrêt pour visualiser l'élément dans la vignette ou modifier le champ du code temporel du point d'entrée.
5. Pour définir la durée de l'élément à lire, cliquez sur l'arrière-plan du menu, puis sous l'option Bouton du menu animé de la vue Propriétés, modifiez le champ Code temporel du paramètre Durée.

**Remarque :** la durée que vous définissez pour un bouton de menu animé s'applique à tous les boutons de menu animé du disque.

---

## Passage à un autre modèle de menu

[Haut de la page](#)

Si vous trouvez que vous n'aimez pas votre choix de menus du disque, vous pouvez aisément le changer pour un autre modèle. Toutes les modifications que vous avez apportées à vos titres de menu, aux noms des boutons autres que les boutons Marque (bouton de lecture ou de scène) et à la configuration du texte (police, couleur, style, etc.) seront perdues. Vous ne perdrez pas les modifications que vous avez apportées aux arrière-plans et aux boutons Marque (marques de menu principal et marques de scène). Lorsque vous modifiez le texte du bouton, vous changez en réalité le nom de la marque de menu et le nouveau nom de la marque est utilisé lors de la génération de nouveaux menus.

1. Cliquez sur le bouton Thème de menu dans le panneau Menu de film.
2. Sélectionnez un modèle de menu, puis cliquez sur Continuer. Premiere Elements affiche les nouveaux menus dans le panneau Disposition du disque.

---

## Passage d'un disque piloté par menus à un disque en lecture automatique

[Haut de la page](#)

Si vous décidez de ne plus utiliser de menus dans un DVD, un DVD Web ou un disque Blu-ray, vous pouvez redéfinir la disposition afin de créer un disque en lecture automatique.

**Remarque :** un disque en lecture automatique ne contient pas de menus associés à une marque ; toutefois, les marques de menu et de scène existantes dans le projet peuvent s'avérer utiles. Les boutons Suivant et Précédent de la télécommande du lecteur de DVD, de DVD Web ou de disques Blu-ray permettent d'accéder aux marques de menu principal et aux marques de scène suivantes et précédentes. Les marques d'arrêt sont ignorées.

❖ Dans le panneau Réglage, cliquez sur Lecture automatique.

Les menus sont supprimés du panneau Réglage et les marques sont similaires aux points de chapitres d'un disque à lecture automatique.

Voir aussi



# Prévisualisation des menus

---

## Présentation du panneau Prévisualisation du disque

### Prévisualisation d'un DVD, d'un DVD Web ou d'un disque Blu-ray piloté par menus

[Haut de la page](#)

## Présentation du panneau Prévisualisation du disque

Il est toujours judicieux de prévisualiser un disque avant de le graver. Le panneau Prévisualisation du disque contient des commandes identiques à celles de la télécommande du lecteur DVD, DVD Web ou disques Blu-ray. Avec ces commandes, vous pouvez tester chaque bouton des menus et afficher la vidéo à laquelle ils sont liés. Vous pouvez prévisualiser un disque dans une fenêtre ou en plein écran.

[Haut de la page](#)

## Prévisualisation d'un DVD, d'un DVD Web ou d'un disque Blu-ray piloté par menus

Vous pouvez prévisualiser un disque piloté par menus à tout moment après avoir fait glisser un modèle dans le panneau Disposition du disque.

1. Cliquez sur Outils dans la barre d'actions, puis choisissez Menu de film dans le panneau Outils, le cas échéant, pour ouvrir le panneau Disposition du disque.
2. Dans le panneau Menu de film, cliquez sur Prévisualisation.
- Remarque :** si un message vous indique que certains boutons se chevauchent, consultez la section *Modification de la disposition et de la taille des éléments de menu*.
3. Dans la fenêtre Prévisualisation du disque, servez-vous des commandes de navigation ou de la souris pour cliquer sur chaque bouton et afficher chaque scène ou vidéo. Si les vignettes de menu ou de bouton comportent de la vidéo ou de l'audio, ces éléments sont lus afin que vous puissiez les prévisualiser avant de graver le disque.
4. Cliquez sur l'icône Mode plein écran pour prévisualiser le disque en plein écran.
5. Déplacez la souris. Un panneau de commande du disque s'ouvre. Vous pouvez l'utiliser, en mode plein écran, pour émuler la télécommande du lecteur de disque.

Voir aussi



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Enregistrement et partage d'éléments

Cette page comporte des liens vers des documents susceptibles d'être disponibles en anglais uniquement.

# Partage depuis le panneau Publier et partager

Le panneau Publier et partager contient tout ce dont vous avez besoin pour enregistrer et partager (exporter) votre projet finalisé. Vous pouvez enregistrer votre projet pour qu'il puisse être lu sur le Web, un téléphone portable, un ordinateur, un DVD et un disque Blu-ray.

Vous pouvez initier un nouveau partage en cliquant sur l'une des options de partage : DVD Web, Disque, En ligne, Ordinateur, et Lecteurs et téléphones portables. Chacune de ces options ouvre une boîte de dialogue qui fournit des options et des paramètres spécifiques pour le partage dans le type de média respectif.

**Remarque :** le panneau Publier et partager simplifie le partage et l'exportation en fournissant des préconfigurations des formats et paramètres les plus fréquemment utilisés. Si vous voulez spécifier des paramètres uniques pour un format quelconque, cliquez sur Options avancées et effectuez les modifications.



Panneau Publier et partager



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Création de fichiers DVD pour le Web

## Création de fichiers DVD Web pour le Bureau

Les fichiers DVD Web sont des fichiers DVD diffusés en ligne. Vous pouvez partager vos séquences vidéo comme des fichiers DVD Web à intégrer dans des pages Web. Les séquences vidéo sont exportées au format Flash. Les fichiers peuvent être lus dans n'importe quel navigateur Web qui prend en charge Flash Player 9.x ou versions ultérieures.

## Création de fichiers DVD Web pour le Bureau

[Haut de la page](#)

1. Cliquez sur Publier et partager pour ouvrir le panneau du même nom.
2. Cliquez sur DVD Web.
3. Sélectionnez Enregistrer dans le dossier sur l'ordinateur.
4. Sélectionnez une préconfiguration dans le menu Préconfigurations.
5. Nommez le projet dans le champ Nom du projet.
6. Dans le champ Enregistrer dans, cliquez sur Parcourir afin de sélectionner un emplacement pour les fichiers de sortie du DVD.

Le panneau Génération terminée s'affiche une fois l'opération terminée. Cliquez sur le lien pour prévisualiser dans votre navigateur le fichier DVD Web généré.



Affichage du fichier DVD Web



# Partage sur un disque DVD ou Blu-ray

## Gravure sur disque

### Conseils relatifs à la gravure sur disque et compatibilité

### Gravure d'une image ISO sur DVD, Blu-ray ou AVCHD

Après avoir prévisualisé votre séquence et vérifié qu'elle était complète, vous êtes prêt à graver le projet sur un DVD ou un disque Blu-ray. Assurez-vous que le disque sélectionné est compatible à la fois avec votre graveur et votre lecteur. Vous devez disposer de suffisamment d'espace pour stocker les fichiers compressés, ainsi que les fichiers de disque de travail créés pendant l'exportation. Si votre espace disque est insuffisant sur une des partitions du lecteur, vous pouvez spécifier une autre partition pour les fichiers de disque de travail en utilisant la commande Edition > Préférences > Disques de travail / Adobe Premiere Elements > Préférences > Disques de travail. (Vous pouvez vérifier l'espace requis dans la boîte de dialogue Graver.)

**Remarque :** si votre graveur de DVD n'est pas compatible avec Adobe Premiere Elements, vous pouvez graver le projet dans un dossier DVD, puis graver le dossier sur DVD au moyen du logiciel fourni avec votre graveur.

[Haut de la page](#)

## Gravure sur disque

Selon la complexité du projet, sa longueur et la vitesse de votre ordinateur, la compression audio et vidéo d'un disque peut prendre des heures. Si vous comptez graver plusieurs disques avec le même contenu et la même qualité, vous pouvez gagner du temps en les gravant dans la même session. Ainsi, votre projet sera compressé une seule fois.

*Premiere Elements convertit tous les fichiers audio à la résolution 16 bits et à la fréquence d'échantillonnage de 48 kHz nécessaires pour les DVD et les disques Blu-ray. Pour obtenir les meilleurs résultats, enregistrez vos fichiers audio avec ces réglages.*

## Gravure sur un DVD ou un disque Blu-ray

1. Avant de démarrer Premiere Elements, connectez et allumez tous les graveurs DVD ou Blu-ray externes.
2. Dans le panneau Publier et partager, cliquez sur Disque pour ouvrir la vue Disque.
3. Dans la vue Disque, choisissez DVD ou Blu-ray dans le menu.
4. Choisissez Disque pour l'option Graver sur.
5. Tapez un nom pour le disque. Ce nom apparaît si vous insérez le disque dans un ordinateur au terme du processus de gravure du DVD. (Le nom par défaut est un horodateur au format 24 heures : AAAAMMJJ\_hhmmss).
6. Sélectionnez un graveur dans le menu Emplacement du graveur.
7. Vérifiez qu'un disque compatible est inséré dans le lecteur. Si vous insérez un disque, cliquez sur Renumériser pour rechercher les supports valides sur tous les graveurs de connectés.
8. Dans la zone Copies, indiquez le nombre de disques à graver au cours de cette session. Vous êtes invité à insérer de nouveaux disques jusqu'à ce qu'ils aient été tous gravés. L'encodage de la vidéo et de l'audio ne s'effectue qu'une seule fois.
9. Attribuez à l'option Sélection de préconfiguration la valeur correspondant à la norme de télévision en vigueur dans la région de votre auditoire.
10. (Facultatif) Sélectionnez Adapter le contenu à l'espace disponible. Si vous effectuez la gravure sur un DVD, vous pouvez désélectionner cette option et faire glisser le curseur pour choisir la qualité vidéo souhaitée. (Par défaut, cette option est sélectionnée pour les DVD et désélectionnée pour les disques Blu-ray.)
11. Cliquez sur Graver pour commencer la conversion de votre projet au format DVD ou Blu-ray et la gravure du disque. Si vous gravez un DVD et qu'aucun graveur n'est disponible, vous pouvez effectuer la gravure dans un dossier DVD, puis graver les fichiers résultants sur un DVD dès que le graveur est disponible.

**Remarque :** le codage des données vidéo et audio destinées à une sortie sur disque peut prendre plusieurs heures.

## Gravure d'un dossier DVD

Si votre graveur de DVD n'est pas compatible avec Premiere Elements, vous pouvez néanmoins graver le projet dans un dossier. Cette opération crée un fichier compatible DVD qui peut être gravé sur disque au moyen d'un programme de création tel qu'Adobe Encore.

**Remarque :** *Seuls les projets DVD peuvent être gravés dans un dossier. Vous ne pouvez pas y graver de projet de disque Blu-ray.*

1. Si la vue Disque n'est pas affichée, cliquez sur Publier et partager pour afficher le panneau du même nom, puis cliquez sur Disque.
2. Dans la boîte de dialogue Graver sur, sélectionnez l'une des options de dossier comme destination du projet. Pour les séquences d'une taille supérieure à un disque simple couche de 4,7 Go, sélectionnez l'option Dossier (8,5 Go) qui peut prendre en charge des disques double couche.
3. Tapez le nom du dossier.
4. Cliquez sur Parcourir pour définir l'emplacement du dossier
5. Cliquez sur Graver pour commencer la création du dossier

**Remarque :** *le codage des données vidéo et audio destinées à une sortie sur disque peut prendre plusieurs heures.*

## Exportation au format AVCHD et gravure sur DVD

Utilisez le format AVCHD pour exporter votre vidéo dans un format haute définition qui peut être gravé sur un DVD. Les fichiers générés sont compatibles avec Blu-ray et peuvent être lus à l'aide d'un lecteur Blu-ray compatible AVCHD.

Vous pouvez également exporter les fichiers générés dans un dossier sur l'ordinateur.

**Remarque :** *vous pouvez copier les fichiers exportés sur une clé USB et les lire en connectant la clé au port USB d'un lecteur Blu-ray. Vous pouvez également lire les fichiers sur l'ordinateur à l'aide d'un lecteur multimédia qui prend en charge les fichiers Blu-ray.*

La procédure de gravure de votre projet au format AVCHD est la même que pour la gravure sur des disques ou dans des dossiers. Pour plus d'informations, consultez les sections associées relatives à la gravure sur disques et dans des dossiers.

**Remarque :** *Adobe Premiere Elements prend en charge les marques d'arrêt uniquement sur DVD. Si votre projet comporte des marques d'arrêt, elles sont disponibles uniquement si vous gravez le projet sur DVD. Les marques d'arrêt ne sont pas disponibles si vous gravez le projet sur un disque Blu-ray ou AVCHD.*

---

[Haut de la page](#)

## Conseils relatifs à la gravure sur disque et compatibilité

Si un graveur compatible est connecté à votre ordinateur, vous pouvez créer un DVD ou un disque Blu-ray directement à partir de Premiere Elements. Vous pouvez lire le disque que vous créez sur un lecteur de DVD avec poste de télévision ou sur un lecteur de DVD d'ordinateur. Premiere Elements crée des disques vidéo. (Il ne crée pas de disques de données ou de disques audio). Les graveurs de DVD de bureau utilisent des disques DVD-5 inscriptibles (DVD+/-R), qui ont une capacité de 4,7 Go et peuvent contenir environ deux heures de vidéo avec une définition haute qualité.

En règle générale, un disque Blu-ray a une capacité de 25 Go et peut contenir 135 minutes de vidéo haute définition (HD) au format MPEG-2, plus deux heures de bonus de définition standard, ou encore l'équivalent de 10 heures de contenu de qualité standard. Les disques Blu-ray sont disponibles aux formats BD-R (inscriptible) et BD-RE (réinscriptible).

Premiere Elements prend en charge les types suivants de DVD monocouche de 4,7 Go : DVD+R, DVD+RW, DVD-R et DVD-RW. Adobe Premiere Elements prend également en charge les disques bicouche de 8,5 Go DVD+R. Choisissez des supports pris en charge à la fois par votre graveur de DVD et par votre lecteur de DVD. Les graveurs et lecteurs de DVD ne prennent pas tous en charge tous les types de DVD. Par exemple, de nombreux lecteurs de DVD télévisés reconnaissent les disques DVD+R, mais pas tous.

**DVD-R** Ce format utilise des disques enregistrables non réinscriptibles et est compatible avec les lecteurs de DVD autonomes et les lecteurs de DVD-ROM. Les disques DVD-R sont disponibles en deux types de supports : d'utilisation générale et de qualité professionnelle. La plupart des graveurs de DVD-R grand public utilisent les disques d'utilisation générale plus économiques, tandis que certains graveurs sophistiqués utilisent des disques de qualité professionnelle. Vous devez utiliser le type de support adapté à votre graveur. Néanmoins, une fois gravés, les disques doivent pouvoir être lus par les deux types de lecteur ou de lecteur de DVD. (Les DVD-R d'utilisation générale sont conçus pour empêcher la

copie de DVD commerciaux cryptés).

**DVD+R** Ce format non réinscriptible est compatible avec la plupart des lecteurs de DVD et des lecteurs de DVD-ROM. Les graveurs +RW de première génération ne prenaient pas en charge l'enregistrement DVD+R et il est peu probable qu'ils puissent être mis à jour pour prendre en charge cette fonction. Cependant, tous les modèles actuels de graveurs DVD+RW prennent en charge l'enregistrement DVD+R. La compatibilité des disques DVD+R avec les lecteurs DVD autonomes est similaire à celle des disques DVD-R.

**DVD-RW/DVD+RW** Ces formats sont similaires en matière de fonctionnalités et de compatibilité avec les graveurs et lecteurs de DVD. Les formats DVD-RW et DVD+RW utilisent des disques réinscriptibles qui, dans des conditions idéales, peuvent être réutilisés jusqu'à 1 000 fois. La majorité des lecteurs de DVD autonomes lisent la vidéo enregistrée sur des disques DVD-RW et DVD+RW, mais la compatibilité n'est pas aussi élevée qu'avec les formats DVD-R et DVD+R. Les graveurs DVD-RW actuels peuvent également graver des disques DVD-R.

**Remarque :** Si votre graveur de DVD n'est pas compatible avec Premiere Elements, gravez le projet dans un dossier, ce qui vous donne la possibilité de graver le DVD final à l'aide du logiciel fourni avec le graveur.

## Problèmes de compatibilité des DVD

Lorsque vous choisissez un support et le matériel associé, tenez compte des informations suivantes relatives à la compatibilité :

- Les formats DVD+R et DVD-R sont compatibles avec davantage de lecteurs décodeurs que les formats DVD+RW et DVD-RW.
- Les lecteurs de DVD-ROM sont compatibles avec davantage de formats DVD que les lecteurs décodeurs de DVD, souvent parce que les ordinateurs peuvent mettre à jour le microprogramme et les pilotes plus facilement qu'un lecteur décodeur.
- Les lecteurs de DVD plus anciens prennent en charge des formats de DVD moins nombreux.

Selectionnez la préconfiguration pour un format donné en fonction de l'espace disponible sur le média cible et des besoins du public cible.

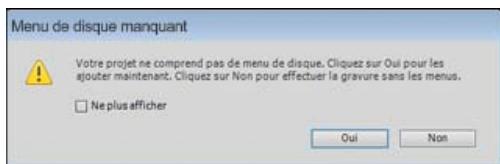
---

[Haut de la page](#)

## Gravure d'une d'image ISO sur DVD, Blu-ray ou AVCHD

Si votre graveur de DVD n'est pas compatible avec Premiere Elements, vous pouvez néanmoins graver le projet dans une image ISO. Cette opération crée un fichier ISO compatible avec DVD/Blu ray/AVCHD qui peut être gravé sur disque au moyen de n'importe quel graveur d'image ISO.

1. Si la vue Disque n'est pas affichée, cliquez sur Publier et partager pour afficher le panneau du même nom, puis cliquez sur Disque.
2. Cliquez sur Oui si vous souhaitez ajouter un menu de DVD sur le disque. Cliquez sur Non pour effectuer la gravure sans menu.



Création d'un menu de DVD

3. Sélectionnez un thème pour le menu de DVD. Cliquez sur un thème pour le sélectionner.

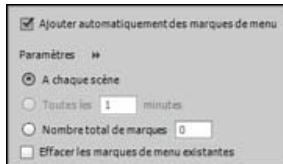
Si nécessaire, cliquez sur la liste déroulante pour développer le menu et afficher d'autres thèmes. Cliquez sur Continuer.



## Sélection du thème

Sélectionnez Ajouter automatiquement des marques de menu pour ajouter des marques au thème du menu. Cliquez sur Paramètres pour développer la section Paramètres et configurer les paramètres suivants :

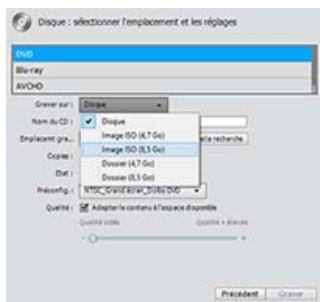
- A chaque scène : sélectionnez cette option pour ajouter une marque de menu pour chaque scène.
- Marques totales : sélectionnez et entrez le nombre de marques de menu que vous souhaitez ajouter.
- Effacer les marques de menu existantes : cochez cette option pour supprimer toutes les marques de menu existantes.



## Marques de menu - Paramètres

4. Sélectionnez DVD, Blu-ray ou AVCHD.
5. Dans la boîte de dialogue Graver sur, sélectionnez l'une des options ISO comme destination du projet. Pour les projets DVD/AVCHD d'une taille supérieure à un disque simple couche de 4,7 Go, sélectionnez l'option ISO (8,5 Go) qui peut prendre en charge des disques double couche.

Pour les projets Blu-ray d'une taille supérieure à un disque simple couche de 25 Go, sélectionnez l'option ISO (50 Go) qui peut prendre en charge des disques double couche.



## Sélection du type ISO

6. Saisissez le nom du fichier ISO.
7. Cliquez sur Parcourir pour définir l'emplacement du fichier ISO.
8. Cliquez sur Graver pour commencer à créer l'image ISO.

## Codage vidéo pour les DVD et les disques Blu-ray

La création d'un DVD ou d'un disque Blu-ray implique le codage de votre vidéo au format MPEG-2 ou H.264 (Blu-ray uniquement). La compression réduit la taille des fichiers audio et vidéo afin qu'ils occupent moins d'espace. Par exemple, une vidéo de 60 minutes dans Premiere Elements occupe environ 13 Go. Cependant, un DVD monocouche ne peut contenir que 4,7 Go. (Les DVD bicouches ont une capacité de 8,5 Go). Pour maintenir une qualité optimale, Premiere Elements compresse le film juste ce qu'il faut pour le faire tenir sur le disque. Plus le film est court, moins la compression s'impose et meilleure est la qualité vidéo du disque.

**Remarque :** les préconfigurations Blu-ray sont adaptées à l'exportation de fichiers de qualité AVCHD.

La compression vidéo et audio pour un disque est très longue, même sur des systèmes dédiés haut de gamme. Le délai requis est déterminé par la vitesse du processeur de l'ordinateur, la quantité de mémoire disponible ainsi que la complexité et la longueur du projet. La gravure d'un projet vidéo standard de 60 minutes peut prendre entre 4 et 6 heures. Bon nombre de créateurs de DVD et disques Blu-ray laissent la gravure s'effectuer pendant la nuit.

**Remarque :** le format H.264 de Blu-ray requiert beaucoup de puissance de calcul et par conséquent le codage prend du temps. Toutefois, la

compression est élevée et autorise davantage de données vidéo par Mo. Le format MPEG-2 n'est pas aussi exigeant en ressources, et donc la gravure s'effectue plus rapidement. En revanche, la quantité d'informations vidéo par Mo est inférieure.

## Création de disques pour différentes régions géographiques

Si vous partagez votre DVD ou disque Blu-ray avec une personne d'un autre pays, il se peut que vous deviez graver le disque en utilisant une autre norme TV. En règle générale, les périphériques vidéo (des caméscopes aux lecteurs de DVD ou de disques Blu-ray) sont conformes à l'une des deux normes de télévision : *NTSC* au Japon et en Amérique du Nord ou *PAL* dans la plupart des pays d'Europe et du Moyen-Orient.

Premiere Elements permet de créer des films NTSC et PAL. Vous pouvez donc créer des films dont le format est reconnu dans votre pays et dans d'autres régions du monde. Toutefois, vous obtiendrez de meilleurs résultats si la vidéo capturée est adaptée à la norme de télévision vers laquelle vous souhaitez l'exporter.

### NTSC

Amérique du Nord, des parties d'Amérique du Sud, Japon, Philippines, Taïwan, Corée du Sud, Guam, Myanmar et autres.

### PAL

Europe, Moyen-Orient et certains pays des continents suivants : Asie, Afrique, Amérique du Sud.

## Conseils pour réussir la gravure d'un disque

Une fois que le film est correctement monté, le processus de gravure s'avère relativement simple. Cependant, des problèmes de compatibilité des appareils et des supports ou de délais trop longs peuvent entraver la finalisation de la gravure et en affecter la qualité. Pour réussir la gravure de vos disques, prenez en compte les conseils suivants.

**Remarque :** en cas d'erreurs de codage, consultez la rubrique d'aide *Dépannage*.

- Prévoyez suffisamment de temps. Le codage de données vidéo et audio pour un disque peut prendre plusieurs heures. Envisagez d'effectuer la gravure pendant la nuit. Si vous comptez graver plusieurs DVD ou disques Blu-ray, gravez-les au cours de la même session en utilisant l'option Copies de la boîte de dialogue Graver, de manière à ne coder le projet qu'une seule fois.
- Mettez à jour le microprogramme et les pilotes. Assurez-vous d'avoir installé les derniers pilotes et le dernier *microprogramme* (logiciel inclus dans un dispositif en lecture seule (ROM) qui contient des instructions pour contrôler le fonctionnement des périphériques) de votre graveur de Les mises à jour peuvent être téléchargées depuis Internet.
- Choisissez un graveur de compatible. Pour créer un DVD ou un disque Blu-ray dans Premiere Elements, vous devez disposer d'un graveur compatible. Tout d'abord, veillez à ce que votre système soit équipé d'un graveur, et pas seulement d'un lecteur de CD-ROM, CD-R, DVD-ROM ou Blu-ray. Ensuite, vérifiez que le lecteur est compatible avec Premiere Elements en le recherchant dans le menu Emplacement graveur après avoir choisi Disque dans le panneau Publier+Partager.
- Lors de la gravure d'un DVD, choisissez un support DVD inscriptible de qualité et un format de support DVD compatible. Les graveurs et lecteurs de DVD ne prennent pas tous en charge tous les types de DVD. Néanmoins, vous ne pouvez pas graver le DVD à moins que votre graveur de DVD ne prenne en charge le format du disque. Par exemple, un graveur prenant en charge uniquement les disques +R ou +RW ne peut pas graver les disques -R ou -RW. Le même principe s'applique aux lecteurs de DVD. Il est probable que la plupart des anciens modèles de lecteurs de DVD ne puissent pas lire les disques réinscriptibles créés sur des graveurs de DVD plus récents.
- Assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace défragmenté sur votre disque dur. Vous devez disposer de suffisamment d'espace pour stocker les fichiers compressés complets, ainsi que les fichiers de travail créés pendant l'exportation. L'espace requis pour votre projet est affiché dans la boîte de dialogue Graver.
- Evitez de procéder à des prévisualisations inutiles. Les prévisualisations du montage en mode Rapide ou Expert permettent d'avoir un aperçu du film terminé, mais elles sont longues à générer et ne sont pas utilisées dans le processus de gravure.
- Testez vos disques. Si vous faites une erreur avec un disque inscriptible, il vous faudra utiliser un autre disque, tandis qu'avec un disque réinscriptible, vous pourrez réutiliser le même disque. C'est pourquoi il est préférable d'utiliser des disques DVD-RW ou BD-RE (réinscriptibles) pour créer les disques d'essai et des disques DVD-R ou BD-R d'utilisation générale pour les copies finales. Les disques DVD-R d'utilisation générale sont des disques enregistrables non réinscriptibles qui offrent une très bonne compatibilité avec les lecteurs de DVD autonomes et les lecteurs de DVD-ROM.
- Evitez d'exécuter des tâches superflues lors de l'exportation. Désactivez les économiseurs d'écran et d'énergie. Evitez d'exécuter un programme antivirus, de télécharger des mises à jour, de naviguer sur le Web, de jouer à des jeux vidéo, etc.

**Adobe recommande également :**

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Partage pour lecture sur PC

---

## [Partage d'une séquence en vue de sa lecture sur un ordinateur personnel](#)

### [Exportation au format AVCHD pour lecture sur un ordinateur](#)

#### [Exporter uniquement l'audio](#)

#### [Exportation d'une image sous forme d'image fixe](#)

#### [Exportation d'une image vers une image JPEG](#)

#### [Exportation d'éléments sous forme de séquences d'images fixes](#)

#### [Exportation de contenu audio uniquement à l'aide de la commande Publier et partager > Ordinateur](#)

#### [Exportation de vidéo à l'aide de la commande Publier et partager > Ordinateur](#)

[Haut de la page](#)

## **Partage d'une séquence en vue de sa lecture sur un ordinateur personnel**

La vidéo que vous modifiez dans le montage en mode Rapide ou Expert n'est disponible en tant que fichier vidéo indépendant qu'à partir du moment où vous l'exportez, ou la partagez, dans un format vidéo. Après l'exportation, vous pouvez la lire sur votre ordinateur, dans d'autres programmes de montage ou de lecture multimédia, et la transférer vers d'autres ordinateurs.

Le partage d'une séquence pour la lire sur un ordinateur crée généralement des fichiers dont le débit et la taille excèdent les limites de lecture sur Internet, des disques VCD, SVCD, DVD ou des appareils de poche. Les préconfigurations MPEG et MPEG2 offrent une qualité adaptée à l'exportation au format AVCHD.

1. Dans le panneau Publier et partager, cliquez sur le bouton Ordinateur.
2. Choisissez un format dans la liste en haut de la vue PC. Faites défiler la liste pour afficher toutes les options.
3. Spécifiez une préconfiguration, un nom de fichier et un emplacement pour l'enregistrement du fichier.
4. (Facultatif) Cliquez sur Options avancées, puis spécifiez les options souhaitées.

[Haut de la page](#)

## **Exportation au format AVCHD pour lecture sur un ordinateur**

Utilisez l'exportation au format AVCHD si vous souhaitez exporter la vidéo sur l'ordinateur en haute définition au format MP4 ou M2T. Vous pouvez, si nécessaire par la suite, importer les fichiers MP4 et M2T dans Premiere Elements.

1. Sélectionnez Partager > Ordinateur.
2. Dans Ordinateur:sélectionner l'emplacement et la configuration, sélectionnez AVCHD.
3. En fonction de vos besoins, sélectionnez une option dans le menu Préconfigurations.
4. Entrez un nom pour le fichier AVCHD créé.
5. Spécifiez un emplacement dans l'option Enregistrer dans. Cliquez sur Avancés pour spécifier davantage de paramètres d'exportation, puis cliquez sur OK.
6. Sélectionnez l'option Partager la barre de zone de travail uniquement pour exporter uniquement la partie de l'animation sélectionnée dans le montage.

[Haut de la page](#)

## **Exporter uniquement l'audio**

Lorsque vous exportez uniquement l'audio à partir de votre séquence à l'aide du panneau Publier et partager, vous pouvez utiliser le format de fichier de votre choix.

1. Dans le panneau Publier et partager, cliquez sur Ordinateur ou sur Lecteurs et téléphones portables.
2. Choisissez un format dans la liste en haut du panneau. Faites défiler la liste pour afficher toutes les options.
3. Spécifiez une préconfiguration, un nom de fichier et un emplacement pour l'enregistrement du fichier.
4. Cliquez sur Avancés et sélectionnez Exporter la vidéo.
5. (Facultatif) Cliquez sur l'onglet Audio et indiquez les options désirées.

[Haut de la page](#)

## **Exportation d'une image sous forme d'image fixe**

Vous pouvez exporter n'importe quelle image ou élément d'image fixe dans un fichier. L'image est exportée à partir de sa position actuelle dans le montage en mode Expert ou dans le panneau Moniteur. Après l'exportation, l'image apparaît dans le panneau Ressources du projet.

## 1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans le montage en mode Rapide, faites glisser l'indicateur d'instant présent du panneau Moniteur vers l'image à exporter.
- Dans le montage en mode Expert, faites glisser l'indicateur d'instant présent sur l'image à exporter.

*Pour un résultat optimal, choisissez une image comportant peu de mouvements.*

## 2. (Facultatif) Désentrelacez l'image pour augmenter sensiblement la qualité de l'image exportée. Dans le montage en mode Expert, sélectionnez l'élément. Sélectionnez ensuite Élément > Options vidéo > Options de trame. Sélectionnez Désentrelacer, puis cliquez sur OK.

*Si Photoshop Elements est installé, vous pouvez également l'utiliser pour désentrelacer l'image exportée. Dans l'éditeur, sélectionnez Filtre > Vidéo > Désentrelacer.*

## 3. En bas du panneau Moniteur, cliquez sur l'option Image figée du menu Outils.

## 4. Sélectionnez les réglages appropriés, puis cliquez sur Exporter.

## 5. Spécifiez un emplacement et un nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer. Pour annuler l'exportation, appuyez sur la touche Echap ; l'annulation peut parfois prendre plusieurs secondes.

[Haut de la page](#)

## Exportation d'une image vers une image JPEG

Vous pouvez exporter une image vers une image JPEG.

1. Placez l'indicateur d'instant présent sur l'image que vous souhaitez exporter, puis cliquez sur Publier et partager pour afficher le panneau du même nom.
2. Cliquez sur Ordinateur personnel et sélectionnez Image dans la liste.
3. Sélectionnez une préconfiguration JPEG.

[Haut de la page](#)

## Exportation d'éléments sous forme de séquences d'images fixes

Vous pouvez exporter un élément ou une séquence sous la forme de séquences d'images fixes, chaque image occupant un fichier distinct. Il peut être utile d'exporter sous la forme d'une séquence dans les cas suivants :

- Vous souhaitez utiliser un élément dans une animation qui ne prend pas en charge les formats vidéo ou requiert une séquence d'images fixes.
- Vous souhaitez utiliser un élément dans une application 3D qui ne prend pas en charge les formats vidéo ou requiert une séquence d'images fixes.

Lors de l'exportation d'un élément, Premiere Elements numérote les fichiers automatiquement.

1. Importez l'élément que vous souhaitez exporter sous la forme d'une séquence d'images fixes dans Adobe Premiere Elements.
2. Faites glisser l'élément dans le montage en mode Rapide.
3. Cliquez sur Publier et partager > Ordinateur > Image.
4. Sélectionnez une préconfiguration dans le menu (JPEG) et cliquez sur Avancés.
5. Dans la boîte de dialogue Avancés, sélectionnez Exporter en tant que séquence.
6. Cliquez sur OK pour enregistrer la préconfiguration.
7. Sélectionnez la nouvelle préconfiguration, indiquez un emplacement pour les fichiers d'images fixes exportés, puis cliquez sur Enregistrer. Mieux vaut spécifier un dossier vide réservé à cet effet, de façon à isoler les fichiers de séquence.

**Remarque :** pour définir la numérotation de la séquence, tapez un nom de fichier numéroté. Pour spécifier le nombre de chiffres dans le nom de fichier, déterminez le nombre de chiffres nécessaires pour numérotter les images, puis ajoutez les éventuels zéros supplémentaires. Si, par exemple, vous souhaitez exporter 20 images dont le nom de fichier comporte cinq chiffres, saisissez Car000 pour le premier fichier (les autres seront automatiquement nommés Car00001, Car00002, ..., Car00020).

[Haut de la page](#)

## Exportation de contenu audio uniquement à l'aide de la commande Publier et partager > Ordinateur

Vous pouvez exporter le contenu audio seul de votre séquence à l'aide de la commande Publier et partager > Ordinateur > Audio. Lorsque vous sélectionnez cette option, Adobe Premiere Elements facilite son enregistrement en tant que fichier Windows Waveform (.wav), MP3 (.mp3), AAC (.aac) ou AIFF (.aiff). Si vous souhaitez l'enregistrer au format MP3 ou AAC pour un podcast audio, exportez l'audio à l'aide de l'option Lecteurs et téléphones portables du panneau Publier et partager.

1. Sélectionnez le montage en mode Rapide ou Expert, puis choisissez Publier et partager > Ordinateur > Audio.
2. Sélectionnez une option dans le menu Préconfigurations. Par exemple, pour enregistrer le fichier au format MP3, sélectionnez MP3 - Qualité supérieure. Indiquez un emplacement dans le champ Enregistrer dans, ainsi qu'un nom de fichier. Cliquez sur Avancés pour spécifier davantage de paramètres d'exportation, puis cliquez sur OK.

## Exportation de vidéo à l'aide de la commande Publier et partager > Ordinateur

Lorsque vous exportez une vidéo à l'aide de la commande Publier et partager > Ordinateur, vous pouvez modifier les réglages et enregistrer des paramètres personnalisés.

1. Choisissez Publier et partager > Ordinateur, puis sélectionnez le média à exporter.
2. Sélectionnez une préconfiguration d'exportation cible et cliquez ensuite sur Avancés.
3. Apportez les modifications souhaitées à la préconfiguration par défaut, puis cliquez sur OK pour enregistrer les changements.

Bien qu'un élément ne soit pas enregistré à ce stade, Premiere Elements applique les nouveaux paramètres à toutes les exportations ultérieures.

Les réglages d'exportation n'étant pas actualisés en cours de travail, vérifiez qu'ils conviennent toujours. Lorsque vous modifiez une option, vous créez une préconfiguration que vous pouvez nommer, enregistrer et utiliser dans des projets ultérieurs. Toutes les préconfigurations que vous créez figurent dans le menu Préconfiguration avec les préconfigurations par défaut dans la vue Partage.

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.

Voir aussi



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Partage sur le Web

---

## Partage d'une séquence sur YouTube

Premiere Elements vous permet d'exporter votre séquence dans des formats exploitables sur Internet. Le panneau Publier et partager vous permet de télécharger votre vidéo directement sur le Web. Premiere Elements fournit une préconfiguration pour les formats Adobe Flash Video (.flv), Flash Renamed MP4 (.f4v) et QuickTime (.mov), qui sont couramment utilisés pour incorporer de la vidéo dans des pages Web et des applications Web.

La préconfiguration Flash Video pour le Web regroupe les configurations de la plupart des serveurs et les options de bande passante et de lecteur accessibles à la plupart des utilisateurs. L'utilisation de cette préconfiguration correspond à la solution la plus rapide pour exporter votre séquence. Vous pouvez aussi personnaliser les réglages en fonction d'une situation. Assurez-vous cependant que le débit de la séquence est correct pour le support de lecture prévu.

---

## Partage d'une séquence sur YouTube

[Haut de la page](#)

Adobe Premiere Elements simplifie le téléchargement rapide de vos séquences directement vers YouTube. Vous pouvez configurer un compte et spécifier des paramètres de qualité la première fois que vous effectuez un téléchargement vers YouTube.

1. Cliquez sur Publier et partager pour afficher le panneau du même nom, puis choisissez En ligne.
2. Sélectionnez l'option permettant de charger la vidéo sur YouTube.
3. Sélectionnez un paramètre prédéfini à utiliser pour YouTube, puis cliquez sur Suivant.
4. Entrez le nom d'utilisateur et le mot de passe de votre compte YouTube, puis cliquez sur Suivant.
5. Entrez les informations requises sur votre projet : Titre, Description, Balises et Catégorie, puis choisissez une langue. Cliquez ensuite sur Suivant.
6. Choisissez si vous voulez autoriser des personnes extérieures à visionner votre projet, puis cliquez sur Partager.

Voir aussi

---



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Partage sur des lecteurs et téléphones portables

---

## Partager une séquence sur un périphérique portable.

### A propos des formats portables

[Haut de la page](#)

## Partager une séquence sur un périphérique portable.

Vous pouvez exporter des séquences à lire sur un téléphone mobile, sur certains PDA et sur un lecteur de média portable, comme les iPod vidéo et les PSP (PlayStation Portable). Premiere Elements contient des préconfigurations qui s'adaptent automatiquement à un certain nombre de ces appareils. Vous pouvez aussi personnaliser des préconfigurations en fonction du format demandé par un appareil donné.

*L'exportation avec une préconfiguration iPod ou PSP permet de produire vos propres podcasts vidéo (également appelés vodcasts).*

1. Consultez le guide de l'utilisateur qui accompagne l'appareil pour connaître les formats de fichier vidéo pris en charge.
  2. Cliquez sur Publier et partager pour afficher le panneau du même nom. Cliquez ensuite sur Lecteurs et téléphones portables.
  3. Sélectionnez votre lecteur dans la liste en haut du panneau.
  4. Sélectionnez une préconfiguration dans le menu Préconfiguration. Les détails, tels que le type de fichier et le nombre d'images par seconde, apparaissent en bas du nom de la préconfiguration.
  5. Tapez un nom pour votre fichier, puis cliquez sur Parcourir pour spécifier un emplacement d'enregistrement du fichier.
  6. (Facultatif) Cliquez sur Options avancées, puis spécifiez les options souhaitées.
  7. Vous pouvez enregistrer les modifications apportées à une préconfiguration en tant que nouvelle préconfiguration pour une utilisation ultérieure.
- Remarque :** personnalisez une préconfiguration 3GP pour exporter un fichier vidéo à lire sur un téléphone 3GP spécifique. Pour plus d'informations, consultez le guide de l'utilisateur de votre téléphone. Le format 3GP exporté par Premiere Elements n'est pas pris en charge par certains téléphones.
8. Cliquez sur Enregistrer. Premiere Elements effectue un rendu de votre séquence dans un fichier que vous pouvez copier sur l'appareil.

[Haut de la page](#)

## A propos des formats portables

Premiere Elements vous permet d'exporter rapidement votre séquence dans des formats adaptés à une utilisation avec des périphériques portables en offrant des préconfigurations optimisées pour des périphériques spécifiques. Pour des résultats optimaux, utilisez les paramètres prédéfinis fournis. Si votre projet requiert des paramètres spécifiques, vous pouvez cliquer sur le bouton Avancés et effectuer les changements.

Tous les fichiers portables sont compressés à l'aide de la norme de compression H.264. Pour vous aider à choisir la préconfiguration, vous trouvez sous son nom la liste des paramètres spécifiques se rapportant au type de fichier, à la taille des images, à la fréquence des images, à la fréquence audio, à la taille de fichier et à la durée. Lorsque vous partagez vers un téléphone portable ou vers un lecteur, vous pouvez choisir un format parmi les suivants :

**Apple iPod, iPad et iPhone** Crée un fichier dont la lecture est optimale avec un iPod ou un iPhone. Sélectionnez l'une des options suivantes : iPod et iPhone - Haute qualité, iPod et iPhone - Qualité moyenne.

**Podcast audio** Crée un fichier audio au format MPEG-4 Movie pour une lecture optimale avec un iPod ou d'autres lecteurs audio ou téléphones portables. Choisissez entre podcast audio - Qualité supérieure, podcast audio - Qualité moyenne, podcast audio MP3 - Qualité supérieure, podcast audio MP3 - Qualité moyenne mono et podcast audio MP3 - Qualité moyenne.

**Pocket PC (Windows uniquement)** Crée un fichier Windows Media Video (.wmv) pour une lecture optimale avec Pocket PC.

**Smartphone (Windows uniquement)** Crée un fichier Windows Media Video (.wmv) pour une lecture optimale avec un Smartphone. Choisissez entre les paramètres prédéfinis paysage ou portrait.

**Sony PSP (PlayStation Portable)** Crée un fichier MPEG-4 Movie pour une lecture optimale avec un périphérique Sony PSP.

**Téléphone portable** Crée un fichier MPEG-4 Movie pour une lecture optimale avec un téléphone portable. Choisissez une préconfiguration sur base de la taille d'image finale souhaitée.

Voir aussi



# Types de fichiers pris en charge pour l'enregistrement et l'exportation

---

## [Formats vidéo pris en charge pour l'exportation](#)

## [Formats d'images fixes pris en charge pour l'exportation](#)

## [Formats de séquences pris en charge pour l'exportation](#)

## [Formats audio pris en charge pour l'exportation](#)

Les types de fichiers suivants sont disponibles lorsque vous exportez ou partagez des fichiers. Des types de fichiers supplémentaires peuvent être disponibles avec votre carte d'acquisition vidéo ou vos modules externes tiers.

## Formats vidéo pris en charge pour l'exportation

[Haut de la page](#)

- 3GP
- Adobe® Flash® Video (.flv)
- Adobe Flash Video (.f4v)
- GIF animé - Windows uniquement
- Microsoft AVI (.avi)
- Microsoft DV AVI (.avi)
- MPEG-1 (Compatible multimédia)
- MPEG-2 (.mpg Compatible multimédia)
- MPEG-2 (.mpg compatible DVD)
- MPEG-2 (HDV .m2ts et .m2t : 1080i 25, 1080i 30, 720p 25, 720p 30)  
*Remarque : l'exportation HDV n'est pas prise en charge sur Mac® OS.*
- MPEG-4 (.mp4, .mov, .avi)
- QuickTime (.mov)
- Windows Media (.wmv) - Windows uniquement

## Formats d'images fixes pris en charge pour l'exportation

[Haut de la page](#)

- Module de titrage Adobe (.prt1)

## Formats de séquences pris en charge pour l'exportation

[Haut de la page](#)

- Séquence JPEG

## Formats audio pris en charge pour l'exportation

[Haut de la page](#)

- Compression adaptative à débits multiples (.amr)
- Advanced Audio Coding (.aac)
- Microsoft AVI (.avi) - Windows uniquement
- Audio Mp3® (.mp3)
- MPEG-4 (.mp4)
- QuickTime (.mov)
- Windows Waveform (.wav)
- Audio Interchange File Format (.aiff)

*Remarque : Premiere Elements peut importer des éléments audio Dolby AC-3 dans un fichier .ac3 autonome avec des fichiers .vob (DVD) ou .mod (caméscope SD), mais il exporte les éléments audio uniquement au format Dolby Digital Stereo.*

**Remarque :** utilisez le format MP3 ou AAC pour les exportations en mode Audio seul pour les podcasts.  
Voir aussi

---



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Principes de base de la compression et du débit des données

---

## [A propos de la compression](#)

### [Débit des données](#)

### [Images clés de compression](#)

[Haut de la page](#)

## A propos de la compression

Lors de l'exportation d'une séquence, vous êtes amené à choisir un codec pour compresser les informations en vue de les stocker et de les transférer (sur un DVD, par exemple) et pour les décompresser afin de pouvoir les consulter de nouveau. « Codec » correspond à l'abréviation de compresseur/décompresseur. Lors de la compression, les informations répétitives et inutiles du fichier d'origine sont ignorées, ce qui entraîne la perte d'informations dans le fichier. C'est pourquoi la plupart des codecs sont considérés comme étant des codecs avec perte. Certains codecs, bien qu'ils soient avec perte, permettent de conserver un niveau de qualité élevé. Les codecs DV et MPEG conservent particulièrement une excellente qualité. La compression vidéo réduit la taille du fichier et la vitesse de transfert des données, ce qui facilite une lecture fluide et réduit les besoins de stockage. Un large éventail de codecs est disponible ; aucun codec n'étant adapté à toutes les situations. Le codec le plus performant pour la compression d'un dessin animé, par exemple, sera peu efficace pour la compression des prises de vues réelles. Lorsque vous exportez à partir d'Premiere Elements, vous devez en général choisir uniquement le support de sortie ; l'application sélectionnera le codec le plus performant pour vous.

Si vous avez l'intention de lire la séquence exportée à partir d'un disque dur ou d'un CD, assurez-vous que le codec utilisé pour exporter la vidéo est disponible pour le public de la séquence. La plupart des codecs pour la vidéo numérique et le Web sont déjà disponibles sur la majorité des systèmes. Cependant, si vous utilisez un codec issu d'un produit spécifique, veillez à ce que votre public cible se serve du même produit ou puisse se procurer aisément ce codec.

Si vous avez l'intention de créer un DVD ou d'effectuer un enregistrement sur bande, la compatibilité des codecs n'entre pas en ligne de compte. Votre public doit seulement disposer du matériel nécessaire pour lire le fichier.

[Haut de la page](#)

## Débit des données

Certains codecs vidéo permettent de définir le débit des données qui détermine la quantité d'informations vidéo traitées par seconde pendant la lecture. En indiquant un débit dans Premiere Elements, 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. Par défaut, Premiere Elements modifie automatiquement le débit DVD.

**Production de bande vidéo non DV** Le débit ne doit pas dépasser la vitesse de transfert des données de votre disque dur car la vidéo sera lue du disque dur vers le périphérique d'enregistrement. Pour plus d'informations sur la vitesse de transfert des données du disque dur, consultez votre documentation.

**Lecture sur disque dur** Déterminez la vitesse de transfert standard des données sur les disques durs de votre public et définissez le débit en conséquence. En général, les disques durs à 7 200 tpm ont des débits de 20 à 35 Mo par seconde, ce qui est élevé. A titre de comparaison, le débit moyen d'une vidéo numérique est de 3,6 Mo/s. Par conséquent, il n'est pas nécessaire de régler le débit sur 20 ou 35 Mo/s pour obtenir une qualité de lecture élevée. Cependant, si vous exportez une vidéo en vue de l'utiliser dans un autre système de montage ou dans une application d'assemblage telle qu'Adobe After Effects, exportez à la qualité maximale. Utilisez un codec sans perte, qui compresse les données sans ignorer des informations, puis spécifiez un débit compatible avec le système de montage afin de capturer et monter la vidéo.

**Lecture sur CD-ROM** Le débit varie en fonction de la vitesse du lecteur CD. 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 généralement bien plus rapides qu'Internet.

**Vidéo en continu sur le Web** Même si le nombre d'utilisateurs disposant d'une connexion d'accès à distance a baissé, vous devez envisager de personnaliser votre débit en fonction des utilisateurs qui se servent encore de cette méthode d'accès à Internet si vous souhaitez que le fichier soit accessible au plus grand nombre d'utilisateurs possible. La vidéo en continu sur le Web est soumise aux limites de la bande passante moyenne (56 Ko 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.

**Lecture à partir d'un appareil de poche** Le débit est essentiel en raison de la petite taille, de la capacité et de la vitesse inférieure des appareils de poche. Selon l'appareil, le débit varie entre 8 et 90 Kbits/s. Choisissez les options d'exportation prédéfinies QuickTime dans Premiere Elements

pour exporter un fichier optimisé pour la lecture sur un appareil de poche.

**Téléchargement d'un fichier vidéo sur le Web** Le débit est moins important que la taille du fichier vidéo, le principal problème restant le temps de téléchargement. Cependant, la réduction du débit de la vidéo téléchargée permet de diminuer la taille du fichier vidéo et d'en accélérer ainsi le téléchargement.

## Images clés de compression

[Haut de la page](#)

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. Lorsque vous exportez une séquence, Premiere Elements insère automatiquement des images clés de compression à intervalles réguliers dans la séquence. Elles sont stockées sous forme d'images complètes au cours de la compression. Les images entre les images clés sont appelées images intermédiaires. Premiere Elements compare chacune des images intermédiaires avec l'image précédente et stocke uniquement les données différentes. 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, avec une qualité moindre 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, avec une qualité supérieure des images et de la lecture.

Par exemple, la vidéo d'une personne en train de parler sera moins volumineuse qu'une vidéo comportant beaucoup d'action, dans la mesure où seules la bouche et les expressions du visage changent d'une image à l'autre. En revanche, une séquence montrant un événement sportif comportera un plus grand nombre d'images clés et intermédiaires, car l'action change considérablement d'une image à l'autre. Selon le type de compression vidéo utilisé, le fichier vidéo sera plus volumineux ou bien la qualité de la vidéo moindre.

Sélectionner les réglages de compression constitue une opération d'équilibrage. Vous devez modifier les réglages en fonction du type de matériel vidéo, du format de fourniture cible et du public cible. Il n'est pas rare d'obtenir les réglages optimaux à la suite de nombreuses tentatives.

Voir aussi



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Réglages courants pour le partage

---

## Personnaliser les réglages pour le partage

[Personnalisation des paramètres de partage avancés](#)  
[Options Variantes et Bandes passantes](#)  
[Activation d'un composant pour le partage](#)

[Haut de la page](#)

## Personnaliser les réglages pour le partage

Quel que soit le type de fichier que vous choisissez de partager, les préconfigurations (paramètres par défaut) conviennent à la plupart des applications et donnent des résultats de qualité élevée. Cependant, vous pouvez les modifier si les préconfigurations ne répondent pas à vos exigences. Vous pouvez spécifier des paramètres personnalisés de partage au moyen des options Ordinateur personnel et Lecteurs et téléphones portables.

**Important :** la modification des réglages avancés sans connaissance approfondie des paramètres vidéo peut donner des résultats indésirables lors de la lecture.

Les réglages d'exportation n'étant pas actualisés en cours de travail, vérifiez qu'ils conviennent toujours. Lorsque vous modifiez une option, vous créez une préconfiguration que vous pouvez nommer, enregistrer et utiliser dans des projets ultérieurs. Toutes les préconfigurations que vous créez figurent dans le menu Préconfiguration avec les préconfigurations par défaut dans le panneau Publier et partager.

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.

[Haut de la page](#)

## Personnalisation des paramètres de partage avancés

Lorsque vous partagez un fichier à l'aide d'une des options disponibles dans le panneau Publier et partager, vous pouvez personnaliser les options et enregistrer les préconfigurations personnalisées dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation.

1. Dans le panneau Publier et partager, cliquez sur Ordinateur ou sur Lecteurs et téléphones portables.
2. Indiquez le format d'enregistrement souhaité, puis cliquez sur le bouton Avancés.
3. Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation, sélectionnez en haut Exporter vidéo, Exporter audio ou les deux, pour indiquer les types de pistes à exporter.
4. Cliquez sur l'onglet correspondant à la catégorie à régler (Format, Vidéo, Audio, Multiplexeur ou Publics), puis modifiez les options correspondantes dans le panneau. Les onglets et options disponibles varient en fonction du type d'exportation choisi.
5. Après avoir paramétré vos options, cliquez sur OK.
6. Dans la boîte de dialogue Choisir un nom, entrez un nom pour votre préconfiguration, puis cliquez sur OK.

## Réglages vidéo

Les options suivantes sont disponibles dans le panneau Vidéo de la boîte de dialogue Réglages d'exportation (vous les voyez lorsque vous partagez un projet en utilisant les options Ordinateur personnel ou Lecteurs et Téléphones portables). Toutes les options ne sont pas disponibles pour toutes les préconfigurations.

**Exporter vidéo** Exporte les pistes vidéo. Désélectionnez cette option pour empêcher l'exportation des pistes vidéo.

**Exporter audio** Exporte les pistes audio. Désélectionnez cette option pour empêcher l'exportation des pistes audio.

**Codec vidéo** Permet de spécifier le codec, ou le schéma de compression, disponible sur le système.

**Qualité** Indique la qualité du fichier final. Un réglage de 3.0 constitue un réglage général correct ; cependant, une vidéo comportant de nombreuses animations peut bénéficier d'un réglage supérieur. Plus la qualité est élevée, plus le rendu du fichier est long.

**Standard TV** Permet une sortie conforme à la norme NTSC ou PAL.

**Largeur d'image [pixels]** Met à l'échelle la largeur de l'image de sortie par rapport à la largeur spécifiée.

**Hauteur d'image [pixels]** Met à l'échelle la hauteur de l'image de sortie par rapport à la hauteur spécifiée.

**Image/sec [i/s]** Spécifie la fréquence d'images en sortie pour les formats NTSC ou PAL.

**Ordre des trames (ou Trames)** Indique si les images du fichier de sortie sont entrelacées, et le cas échéant, si la trame supérieure ou inférieure est dominante. Aucune trame (Recherche progressive) 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 (option par défaut) pour exporter une vidéo destinée à un affichage entrelacé de type NTSC, PAL ou SECAM. Le métrage DV est généralement réglé sur Trame inférieure en premier. Toutefois, certains caméscopes sans bande plus récents proposent des vidéos dont l'ordre des champs est inversé. Assurez-vous d'avoir vérifié la documentation du caméscope.

**Rapport L/H en pixels** Indique le rapport L/H de chaque pixel qui détermine le nombre de pixels requis pour atteindre un rapport L/H donné de

l'image. Certains formats utilisent des pixels carrés, tandis que d'autres utilisent des pixels non carrés.

**Intervalles des images clés (en secondes)** Indique le nombre de secondes après lesquelles le codec créera une image clé lors de l'exportation vidéo.

**Encodage du débit** Indique si le codec atteint un débit constant ou variable dans le fichier exporté.

**CBR** Le débit binaire constant (CBR) permet de garder constant le débit de données du fichier exporté, dans une limite fixe que vous spécifiez. Comme les sections complexes sont maintenues au même débit que les simples, elles ont plus de chances de présenter des artefacts de dégradation de qualité dus à la compression.

**VBR** Le débit binaire variable (VBR) permet la variation du débit de données du fichier exporté dans les limites spécifiées, en attribuant des débits supérieurs avec compression réduite aux sections les plus complexes, et des débits inférieurs aux sections simples.

En règle générale, une image est complexe et plus difficile à compresser efficacement si elle contient un grand nombre de détails ou si elle diffère considérablement des images environnantes, comme c'est le cas dans une scène comportant de l'action.

**Remarque :** lorsque l'on compare des fichiers CBR et VBR de même contenu et de même taille, la lecture du fichier CBR se fait peut-être plus facilement sur une plus grande variété de systèmes, car un débit fixe sollicite moins le lecteur de média et le processeur de l'ordinateur.

Néanmoins, un fichier VBR produit généralement une meilleure qualité d'image, car le fichier VBR adapte le montant de compression au contenu de l'image.

**Débit** Indique le nombre de Mbits/s pour le fichier codé. Cette option s'affiche uniquement si vous avez sélectionné l'option Débit constant.

Les options suivantes s'affichent uniquement si vous avez sélectionné l'option Débit variable :

**Débit minimal [Mbit/s]** 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.

**Débit cible [Mbit/s]** Indique le nombre de mégabits par seconde (Mbit/s) pour le fichier codé.

**Débit maximum [Mbit/s]** Indique le nombre maximal de Mbits/s autorisé.

**M images** Indique le nombre d'images B (images bidirectionnelles) entre des images I (images intra) et P (images prédictives) consécutives. Cette option est disponible uniquement pour les formats MPEG.

**N images** Indique le nombre d'images entre des images I (images intra). Cette valeur doit être un multiple de la valeur de M images. Cette option est disponible uniquement pour les formats MPEG.

**Groupe d'images fermé tous les** Indique la fréquence de chaque groupe d'images fermé, qui ne peut pas référencer d'images en dehors du groupe d'images fermé. Un groupe d'images (GOP) est constitué d'une séquence d'images I, B et P (Cette option est disponible en choisissant l'une des préconfigurations Compatible Multimédia (Compatible Multimédia Mpeg1 ou Compatible Multimédia MPEG2) dans la boîte de dialogue Exporter MPEG, puis en cliquant sur Avancés).

**Placement automatique d'un groupe d'images** Lorsque cette option est sélectionnée, le placement des groupes d'images est défini automatiquement (Cette option est disponible en choisissant l'une des préconfigurations Compatible multimédia MPEG dans la boîte de dialogue Exporter MPEG, puis en cliquant sur Avancés).

**Remarque :** les formats MPEG-1 et MPEG-2 incluent un grand nombre d'options avancées qui ne sont pas répertoriées ici. Dans la plupart des cas, si vous sélectionnez un format ou une préconfiguration conçu pour votre sortie cible, les options appropriées seront automatiquement définies. Pour plus d'informations sur les options qui ne sont pas décrites ici, reportez-vous aux spécifications relatives aux formats MPEG-1 et MPEG-2.

## Réglages audio

Les options suivantes sont disponibles dans le panneau Audio de la boîte de dialogue Réglages d'exportation (vous les voyez lorsque vous partagez un projet en utilisant les options Ordinateur personnel ou Lecteurs et téléphones portables). Toutes les options ne sont pas disponibles pour toutes les préconfigurations.

**Format audio** Spécifie le type de sortie audio, tel que Dolby Digital ou MP3, et permet de déterminer le codec audio qui est utilisé.

**Codec audio** Indique le codec que doit appliquer Premiere Elements 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** Indique le débit d'exportation. 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 de la ressource audio d'origine) allonge la durée de traitement. Evitez le rééchantillonnage en effectuant l'acquisition audio à la fréquence finale.

**Type d'échantillonnage** Indique la résolution d'exportation. 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.

**Canaux** Spécifie le nombre de canaux audio disponibles dans le fichier exporté. Par défaut, le son utilise deux canaux en mode Stéréo, mais un seul en mode Mono. Si vous exportez une piste stéréo en mode Mono, les éléments audio seront sous-mixés.

**Entrelacement** Indique 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, Premiere Elements stocke des segments audio plus longs qui doivent donc être traités moins souvent, bien que la demande en RAM augmente avec la valeur d'entrelacement. La plupart des disques durs actuels fonctionnent au mieux avec des entrelacements compris entre 0,5 et 1 seconde.

**Débit** Indique le nombre de Mbits/s pour le fichier codé. En règle générale, plus le débit est élevé et plus la qualité sera meilleure et le fichier

volumineux. Cette option est disponible uniquement pour les codecs Dolby Digital Stereo, MPEG et certains codecs audio Windows Media.

**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.

**Mode de débit** Indique si le codec atteint un débit constant ou variable dans le fichier exporté. Constant permet de garder constant le débit de données du fichier exporté, dans une limite fixe que vous spécifiez. Comme les sections complexes sont maintenues au même débit que les simples, elles ont plus de chances de présenter des artefacts de dégradation de qualité dus à la compression. Variable permet la variation du débit de données du fichier exporté dans les limites spécifiées, en attribuant des débits supérieurs avec compression réduite aux sections les plus complexes, et des débits inférieurs aux sections simples.

En règle générale, une image est complexe et plus difficile à compresser efficacement si elle contient un grand nombre de détails ou si elle diffère considérablement des images environnantes, comme c'est le cas dans une scène comportant de l'action.

**Remarque :** lorsque l'on compare des fichiers CBR et VBR de même contenu et de même taille, la lecture du fichier CBR se fait peut-être plus facilement sur une plus grande variété de systèmes, car un débit fixe sollicite moins le lecteur de média et le processeur de l'ordinateur.

Néanmoins, un fichier VBR produit généralement une meilleure qualité d'image, car le fichier VBR adapte le montant de compression au contenu de l'image.

**Passes de codage** Indique le nombre de fois que le codeur analyse l'élément avant de le coder. Le codage en plusieurs passes augmente le temps requis pour coder le fichier, mais produit généralement une compression plus efficace et une meilleure qualité d'image.

**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.

## Paramètres de multiplexage

Le multiplexage combine plusieurs flux de données en un signal. Certains formats, notamment Apple iPod comprennent une ou plusieurs des options de multiplexage suivantes :

**Multiplexage** Indique le type de multiplexage que vous voulez utiliser. Choisissez le format avec lequel vous souhaitez lire la vidéo : DVD, 3GPP ou MP4. Si vous ne souhaitez pas utiliser le multiplexage, sélectionnez Sans.

**Compatibilité du flux** Indique le média avec lequel la vidéo sera lue : PSP (PlayStation Portable), iPod ou Standard.

[Haut de la page](#)

## Options Variantes et Bandes passantes

Le fait de spécifier un codec de transmission multimédia en continu au format Windows Media a pour effet d'activer les options Bandes passantes, tandis que les codecs de transmission multimédia en continu QuickTime activent un ensemble similaire d'options appelées Variantes. Ces deux types de codecs vous permettent de créer des variations d'un film adaptées aux différentes vitesses des réseaux. Le logiciel du lecteur associé au format détecte et sélectionne la version la plus appropriée pour assurer une lecture régulière. Par exemple, Windows Media inclut des options Bandes passantes, telles que Modems à numérotation (56 Kbits/s) et Modem à large bande ou modem câble/DSL (384 Kbits/s). QuickTime produit des films individuels adaptés à tout type d'exportation. Windows Media produit un film unique qui stocke les variations.

**Remarque :** certains réglages propres aux codecs ne sont pas décrits ici. Pour de plus amples informations sur un codec spécifique, consultez la documentation fournie par son développeur.

## Configuration des options de bande passante Windows Media

1. Dans le panneau Publier et partager, choisissez Ordinateur. Choisissez ensuite QuickTime ou Windows Media.
2. Choisissez une option de diffusion dans le menu Préconfiguration.
3. Dans le panneau Bandes passantes, spécifiez une option de sortie :

**Compressé** Spécifie que le codec sélectionné dans l'onglet Vidéo s'applique. C'est la valeur par défaut, qui convient le mieux à la plupart des utilisateurs.

**Non compressé** Spécifie qu'aucune compression ne s'applique. Comme cette option produit des fichiers très volumineux, elle n'est pas adaptée à la plupart des utilisateurs.

[Haut de la page](#)

## Activation d'un composant pour le partage

Premiere Elements inclut un nombre de composants, tels que les codecs, qui doivent être activés la première fois que vous les utilisez. Par exemple, la première fois que vous essayez d'exporter un certain format, vous serez peut-être invité à activer un composant.

Si vous êtes connecté à Internet, les composants sont activés automatiquement. Dans le cas contraire, la boîte de dialogue Activation d'un composant s'affiche.

1. Lorsqu'elle apparaît, connectez-vous à Internet.
2. Dans cette boîte de dialogue, cliquez sur Copier pour copier le numéro de série.
3. Cliquez sur l'URL pour accéder au site Web d'activation.
4. Collez le numéro de série dans la zone d'identification du site Web.
5. Sélectionnez votre pays/région et produit, puis cliquez sur Submit.

Le site Web d'activation affiche une clé de déverrouillage.

6. Copiez cette clé, collez-la dans la boîte de dialogue Activation d'un composant et cliquez sur OK.

Voir aussi

---



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Archivage des projets

[Archivage d'un projet](#)  
[Projets archivés](#)

[Haut de la page](#)

## Archivage d'un projet

1. Choisissez Fichier > Archivage de projets.
2. Dans la boîte de dialogue Archivage de projets, sélectionnez Archiver le projet pour copier une version conformée de votre projet ou Copier le projet pour copier une version non conforme, incluant toutes les caractéristiques, à un nouvel emplacement.
3. Pour sélectionner un dossier pour le projet, cliquez sur Parcourir pour rechercher ce dossier. La boîte de dialogue Rechercher un dossier vous permet également de créer un nouveau dossier en cliquant sur Créer un nouveau dossier.
4. Après avoir spécifié un dossier, cliquez sur OK, puis cliquez de nouveau sur OK pour fermer la boîte de dialogue Archivage de projet.

Premiere Elements place les nouveaux fichiers dans un dossier dont le nom commence soit par *Conformé* si vous choisissez Archiver le projet, soit par *Copié* si vous choisissez Copier le projet.

[Haut de la page](#)

## Projets archivés

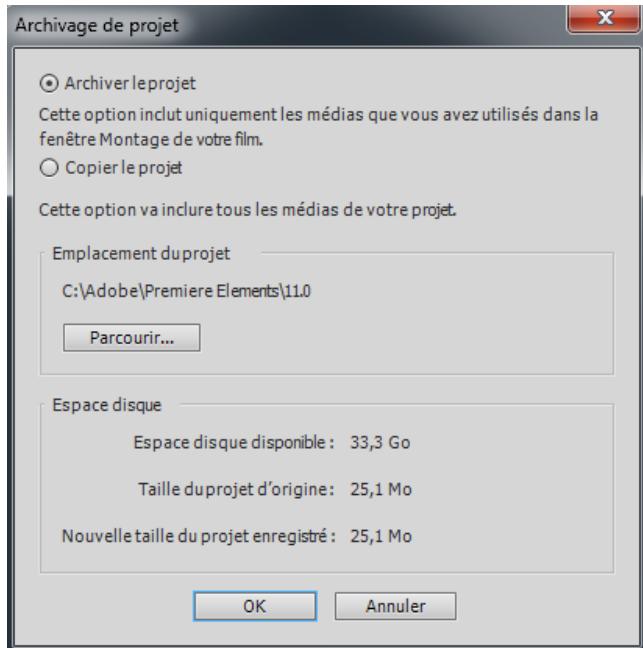
L'archivage de projet permet de copier votre projet et ses médias dans un dossier pour les modifier ou les stocker ultérieurement. Vous pouvez y recourir pour préparer le montage d'un projet incomplet sur un autre ordinateur, pour regrouper dans un seul dossier les copies de médias situées dans plusieurs dossiers ou sur plusieurs unités, ou encore pour réduire le média d'un projet complet aux parties utilisées avant l'archivage du projet. L'archivage de projet est assorti de deux options : Archiver le projet et Copier le projet. Comme l'option Copier le projet ne raccorde pas le projet, elle produit souvent un dossier contenant plus de fichiers plus volumineux que l'option Archiver le projet.

**Archiver le projet** Crée un dossier contenant un nouveau fichier de projet et un nouvel élément pour chaque élément utilisé dans le montage en mode Rapide ou Expert dans sa durée modifiée. Le projet conformé comporte jusqu'à 30 secondes de métrage supplémentaire, appelé marges, ajoutées avant le point d'entrée et après le point de sortie de chaque élément raccordé pour les petites retouches souhaitées après archivage du projet. Un projet conformé exclut les prévisualisations rendues, les prévisualisations audio (audio uniformisé) et les médias inutilisés. Premiere Elements crée automatiquement de nouvelles prévisualisations audio (mais pas des prévisualisations rendues) lorsque vous ouvrez le projet conformé. Les éléments d'un projet conformé sont renommés de sorte que leur nom de fichier corresponde au nom de fichier du projet. Utilisez cette option pour préparer le stockage d'un projet complet avant de le supprimer de votre disque dur.

**Remarque :** *l'archivage de projet conserve toutes les images clés d'effet et marques d'éléments se trouvant au-delà des points d'entrée et de sortie d'un élément raccordé.*

**Copier le projet** Crée un dossier contenant un nouveau fichier de projet, ainsi que toutes les copies de tous les médias affichés dans le panneau Ressources du projet du projet d'origine, que l'un d'eux ait été utilisé ou non dans le montage en mode Rapide ou Expert. Contrairement à l'option Archiver le projet, l'option Copier le projet enregistre tous les fichiers de prévisualisation rendus. Utilisez cette option pour regrouper dans un seul dossier les copies de tous les fichiers appartenant à un même projet. Il peut ainsi être aisément transféré sur un autre ordinateur ou rouvert ultérieurement pour des retouches supplémentaires.

*Dans la mesure où les dossiers des projets archivés peuvent être relativement volumineux, il est conseillé d'archiver vos projets sur un disque dur amovible si vous envisagez de les transférer d'un ordinateur à un autre. L'utilisation d'un programme de gravure de CD permet de graver des dossiers de projets conformés ou copiés sur DVD pour les archiver ou les transférer sur un autre ordinateur.*



Boîte de dialogue Archivage de projet



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Raccourcis clavier

Cette page comporte des liens vers des documents susceptibles d'être disponibles en anglais uniquement.

# Utilisation des raccourcis clavier

---

## A propos des raccourcis clavier

### Recherche du raccourci clavier correspondant à un outil, un bouton ou une commande de menu

## A propos des raccourcis clavier

[Haut de la page](#)

De nombreuses tâches peuvent être effectuées plus rapidement à l'aide de raccourcis clavier. Premiere Elements contient un jeu de raccourcis clavier que vous pouvez afficher et modifier en utilisant la commande Edition > Personnalisation du clavier.

## Recherche du raccourci clavier correspondant à un outil, un bouton ou une commande de menu

[Haut de la page](#)

❖ Procédez de l'une des manières suivantes :

- Placez le pointeur de la souris sur un outil ou un bouton jusqu'à ce que l'info-bulle correspondante s'affiche. Si un raccourci existe, il s'affiche après la description de l'outil.
- Recherchez le raccourci clavier à droite de la commande de menu.
- Pour les raccourcis clavier qui n'apparaissent pas dans les info-bulles ou les menus, sélectionnez Edition > Personnalisation du clavier / Adobe Premiere Elements 11 > Personnalisation du clavier.

Voir aussi



[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Personnalisation des raccourcis

---

## [Création de raccourcis clavier personnalisés](#)

### [Supprimer des raccourcis](#)

### [Passer à un autre jeu de raccourcis](#)

[Haut de la page](#)

## Création de raccourcis clavier personnalisés

Outre le jeu de raccourcis clavier par défaut, vous pouvez attribuer vos propres raccourcis personnalisés à presque tous les boutons, outils ou commandes de menu. Vous pouvez enregistrer différents jeux de raccourcis et restaurer les réglages par défaut.

1. Choisissez Edition > Personnalisation du clavier.
  2. Choisissez une option dans le menu contextuel de la boîte de dialogue Personnalisation du clavier :
    - L'option Application répertorie par catégorie les commandes accessibles dans la barre de menus.
    - L'option Fenêtres répertorie les commandes associées aux boutons et menus déroulants des fenêtres.
  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. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour ajouter un raccourci, tapez-le.

**Remarque :** si ce raccourci a été utilisé par une autre commande, une alerte s'affiche en bas de la boîte de dialogue.

    - Pour effacer un raccourci, cliquez sur Effacer.
    - Pour annuler l'une ou l'autre de ces actions, cliquez sur Annuler.
  6. 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 Premiere Elements. En outre, vous ne pouvez pas attribuer les touches numériques ou + (plus) et – (moins) du pavé numérique, car elles sont destinées à la saisie de valeurs de code temporel relatives. Cependant, vous pouvez les attribuer sur le clavier.

[Haut de la page](#)

## Supprimer des raccourcis

❖ Dans la boîte de dialogue Personnalisation du clavier, effectuez l'une des actions suivantes :

- Pour supprimer un seul raccourci clavier, sélectionnez-le et cliquez sur Effacer.
- Pour supprimer un jeu de raccourcis clavier, sélectionnez le jeu que vous désirez supprimer dans le menu déroulant Jeu, puis cliquez sur Supprimer. A l'invite, confirmez votre choix en cliquant sur Supprimer.

[Haut de la page](#)

## Passer à un autre jeu de raccourcis

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



## Glossaire

# Glossaire

---

**3GP** Plate-forme de troisième génération. Format de fichier pour les vidéos enregistrées par les téléphones portables.

**16:9** Rapport L/H d'un téléviseur grand écran.

**AC3** Voir [Dolby Digital](#).

**CAN (Convertisseur analogique-numérique)** Matériel qui convertit un signal audio ou vidéo analogique en signal numérique que vous pouvez traiter avec un ordinateur.

**fente AGP** Fente destinée à recevoir une carte graphique de type AGP. Connecteur situé sur la carte mère d'un ordinateur et destiné à être utilisé avec une carte GPU. Voir [GPU](#).

**crénelage** Effet indésirable prenant la forme de dentelures ou de marches d'escalier, visible sur les lignes courbes dans une image, un graphique ou un texte.

**couche alpha** Stocke un *cache* (également appelé masque), qui définit les zones transparentes d'un élément ou d'un graphique. Les informations de couleurs sont stockées dans les trois couches de couleur : rouge, vert et bleu (RVB). Voir aussi [couche](#).

**vidéo analogique** Vidéo composée d'un signal électrique continu. La plupart des téléviseurs et magnétoscopes sont des appareils vidéo analogiques. Il convient de convertir la vidéo analogique en *vidéo numérique* avant de l'enregistrer et de l'utiliser sur un ordinateur.

**lissage** Technique qui consiste à lisser les contours d'une image, d'un graphique ou d'un texte. Les contours lissés apparaissent flous en gros plan mais lisses à une distance d'observation normale. Le lissage est essentiel en télédiffusion pour l'utilisation de graphiques de haute qualité.

**artefact** Déformation dans une image ou un son. En *vidéo numérique*, les artefacts peuvent provenir d'une surcharge en signaux du dispositif d'entrée ou d'une *compression* excessive ou inappropriée.

**rapport largeur/hauteur** Rapport entre la largeur et la hauteur d'une image. Par exemple, le rapport L/H de l'affichage vidéo standard est de 4:3. La plupart des films sont toutefois tournés en 16:9, un rapport L/H plus long. Voir également [grand écran](#).

**prélude audio** Voir [montage J](#).

**fréquence d'échantillonnage audio** Nombre d'échantillons pris par seconde pour reproduire le son sous forme numérique. Plus la fréquence d'échantillonnage est élevée, meilleure est la qualité de l'audio numérique. Une fréquence de 44 100 échantillons par seconde produit un son de qualité numérique et permet de capturer toute la gamme de sons audibles par l'oreille humaine.

**AVI** Audio Video Interleave. Format de fichier vidéo non compressé standard sur la plateforme Microsoft® Windows®.

**convertisseur analogique-numérique vidéo** Dispositif électronique qui convertit les *signaux vidéo analogiques* en *signaux vidéo numériques*. Comparez à [convertisseur vidéo numérique vers vidéo analogique](#).

**résolution** En matière de graphiques et de vidéo numériques, la résolution fait référence au nombre de couleurs qu'une image peut afficher. Une image noir et blanc très contrastée (sans nuances de gris) équivaut à une résolution de 1 bit, ce qui signifie qu'elle peut être désactivée ou activée, noire ou blanche. Plus la résolution augmente, plus le nombre de couleurs disponibles est important. Une résolution de 24 bits permet l'affichage de millions de couleurs.

De même, en matière d'audio numérique, la résolution indique le nombre de bits par échantillon. Plus cette valeur est élevée, meilleure est la qualité du son.

**bitmap** Image graphique composée de pixels individuels, dont les valeurs respectives définissent leur luminosité et leur couleur.

**Blu-ray** Format de disque optique d'une capacité cinq fois supérieure à un DVD. Il permet de stocker 25 Go de données sur un disque simple couche ou 50 Go sur un double couche. Son nom provient du laser de couleur bleu-violet qu'il utilise (par opposition au laser rouge utilisé avec les autres disques optiques).

**filtre bleu** Voir [incrustation](#).

**caméscope** Caméra vidéo numérique, c'est-à-dire un appareil qui enregistre des séquences d'images continues et qui génère un signal pour l'affichage ou le transfert de métrage vidéo.

**acquisition** Processus qui consiste à transférer de la vidéo source entre un *caméscope* ou une platine et un ordinateur. Le cas échéant, la vidéo source analogique est numérisée pendant l'acquisition.

**carte d'acquisition** Parfois appelée carte de numérisation ou carte vidéo. Carte installée sur un ordinateur et servant à numériser la vidéo. Si la vidéo est déjà numérisée, il s'agit simplement du dispositif de transfert du fichier sur le disque dur.

**couche** Stocke des informations de couleurs pour un graphique informatique. Chaque graphique contient trois couches distinctes (rouge, vert et bleu) qui peuvent être définies indépendamment les unes des autres. Des couches supplémentaires, appelées *couches alpha*, peuvent être utilisées pour définir les zones transparentes.

**chromatique** Abréviation de [chrominance](#).

**incrustation Chrominance** Effet vidéo qui supprime une zone de couleur spécifique. Cet effet est fréquemment utilisé dans les bulletins météo télévisés pour insérer une carte météorologique derrière le météorologue.

**chrominance** Partie d'un signal vidéo qui comporte les informations relatives aux couleurs en termes de teinte (angle de phase) et de saturation (amplitude).

**Cinepak®** Codec couramment utilisé pour la compression des fichiers vidéo sur CD. Cinepak met en œuvre les compressions temporelle et spatiale, ainsi que la limitation du débit

**élément** Section vidéo ou audio (ou les deux) numérisée ou capturée.

**codec** Abréviation de compresseur/décompresseur. Dispositif ou programme qui utilise des algorithmes pour compresser des fichiers vidéo et audio, facilitant ainsi leur utilisation et leur stockage, ainsi que pour décompresser les fichiers afin de permettre leur lecture. Les codecs traditionnels convertissent les signaux vidéo analogiques en fichiers vidéo numériques compressés (par exemple, MPEG) ou les signaux audio analogiques en fichiers audio numériques (par exemple, RealAudio®). Voir aussi [compression](#).

**mire de barres** Voir les [barres de couleur NTSC](#).

**correction des couleurs** Opération de réglage de la couleur d'une vidéo, notamment si elle n'a pas été filmée dans des conditions idéales ; un faible niveau de lumière, par exemple.

**composition** Processus qui consiste à combiner des images afin d'obtenir une image composite.

**compression** Processus qui consiste à convertir les données d'un fichier audio ou vidéo dans un format nécessitant moins d'espace.

**indicateur (ou repère) d'instant présent**

Dans Adobe Premiere Elements, un pointeur gris avec une ligne rouge  dans la fenêtre de montage et les propriétés, et un pointeur gris avec une ligne grise  dans le Moniteur. Faites glisser cet indicateur pour naviguer dans les éléments et repérer des images spécifiques.

**coupe** Type le plus simple de *transition*, dans laquelle la dernière image d'un élément est suivie par la première image de l'élément suivant.

**D1** Acronyme de Digital 1, un format de vidéo numérique qui utilise un rapport L/H des images de 4:3 et un rapport L/H des pixels de 0,9:1. Avec le format D1, les pixels sont rectangulaires (et non carrés), contrairement aux pixels analogiques qui sont carrés. D1 est une norme télévisuelle internationale : la norme D1-NTSC utilise une taille d'image de 720 x 486 pixels et la norme D1-PAL utilise une taille d'image de 720 x 576 pixels. Voir aussi [vidéo numérique](#) et [métrage pixels carrés](#).

**débit** Quantité de données transférées en un laps de temps donné (par exemple, 10 Mo par seconde). Cette notion sert souvent de référence pour décrire la capacité d'un disque dur à extraire et livrer des informations.

**décodage** Opération qui consiste à décomposer un signal vidéo codé en composants distincts. Voir aussi [coder](#).

**désentrelacement** Opération qui consiste à éliminer les *artefacts* caractérisant une vidéo entrelacée. Voir aussi [entrelacement](#).

**vidéo numérique** Vidéo constituée d'un signal binaire, codé sous la forme d'une série de zéros et de uns. Dans la mesure où un ordinateur peut traiter uniquement des données numériques, la *vidéo analogique* doit d'abord être convertie en vidéo numérique avant de pouvoir être utilisée sur un ordinateur. Voir aussi [vidéo analogique](#), [convertisseur de vidéo analogique vers vidéo numérique](#), et [convertisseur de vidéo numérique vers vidéo analogique](#).

**numériser** Opération qui consiste à convertir de l'audio ou de la vidéo analogique sous forme numérique.

**fondu** Transition en fondu d'un *élément* à un autre.

**interpolation** Procédé utilisé pour approximer les couleurs intermédiaires par alternance des couleurs des pixels adjacents. (Ainsi, l'affichage de pixels adjacents bleus et jaunes produit par approximation du vert.) L'interpolation permet aux moniteurs de produire par approximation les couleurs qu'ils sont incapables d'afficher.

**Dolby Digital** Format audio standard avec perte pour les vidéos sur DVD. Prend en charge le son mono et stéréo, mais s'utilise plus fréquemment pour compresser le format Surround Sound 5.1 avec le codec AC-3. Voir aussi [avec perte](#).

**compensé** Caractéristique d'un *code temporel* ajusté par suppression de certaines images pour pallier le format non uniforme de la vidéo couleur de 29,97 images par seconde. Le code temporel compensé est déterminant en télédiffusion. Voir aussi [image non compensée](#) et [images compensées](#).

**paille magnétique** Portion d'une bande magnétique sans informations. Les pailles magnétiques sont provoquées par la poussière, une utilisation abusive ou un dommage matériel. Elles peuvent produire un clignotement aléatoire des pixels de couleur dans les images. Pour éviter ce phénomène, nettoyez régulièrement la tête de lecture de votre caméscope.

**perte d'images** Images manquantes, perdues pendant la numérisation ou l'acquisition de la vidéo. La perte d'images s'explique par la vitesse de transfert réduite d'un disque dur.

**Convertisseur numérique-analogique vidéo** Dispositif électronique qui convertit les signaux *vidéo numériques* en signaux *vidéo analogiques*. Comparez à [convertisseur vidéo analogique vers convertisseur vidéo numérique](#).

**DTV** Télévision numérique. Ce sigle peut également faire référence à la vidéo assistée par ordinateur.

**DV** Fait généralement référence à la *vidéo numérique*, mais aussi au type de compression utilisé par les systèmes et formats DV, ainsi qu'au type de cassette utilisé dans les caméscopes et platines DV.

**DV in** Entrée DV sur un caméscope.

**DV via USB** Fonctionnalité qui permet de transférer une vidéo d'un caméscope DV via un câble USB 2.0.

**DVD** Acronyme de Digital Video Disk (disque vidéo numérique) et de Digital Versatile Disk (disque numérique universel). Les DVD ressemblent

aux CD, mais ont une capacité de stockage bien plus importante qui permet d'enregistrer un long métrage compressé au format *MPEG-2*. Il est nécessaire d'utiliser un lecteur spécial pour lire des DVD.

**formats DVD** Les graveurs DVD prennent en charge un ou plusieurs formats de disque suivants : DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD+R DL et DVD-R DL. (Faites bien la distinction entre -R et +R, ainsi qu'entre -RW et +RW.) Les disques inscriptibles (R) permettent une seule inscription d'informations, tandis que les disques réinscriptibles (RW) permettent plusieurs réinscriptions. Les disques DL sont à double couche. Les disques inscriptibles offrent une compatibilité plus étendue ; tous les lecteurs de DVD ne peuvent pas lire des disques réinscriptibles.

**marques de DVD** Voir [marques](#).

**code temporel EBU** Système de code temporel mis au point par l'Union Européenne de Radio-Télévision (UER) sur la base des signaux vidéo *SECAM* ou *PAL*.

**codage** Opération qui consiste à fusionner les signaux vidéo individuels (par exemple, rouge, vert et bleu) en un signal combiné, ou à convertir un fichier vidéo dans un autre format à l'aide d'un *codec*.

**FCC** Acronyme de Federal Communications Commission, organisme chargé de la régulation des normes de radiodiffusion et de télédiffusion aux Etats-Unis.

**trames** Jeux de lignes horizontales alternées qui créent une image entrelacée sur un écran de télévision. Une image télévisée complète est constituée de deux trames : les lignes impaires de la première trame sont entrelacées avec les lignes paires de la seconde trame. Voir aussi [entrelacement](#).

**montage final** Film vidéo final, assemblé à partir d'éléments de haute qualité et prêt à être exporté vers le support sélectionné. Comparez à [premier montage](#).

**FireWire** Appellation commerciale d'Apple® Computer pour son interface [IEEE 1394](#).

**i/s** Abréviation d'images par seconde, unité de mesure standard de la vitesse de lecture vidéo. Les images individuelles rendant une vidéo saccadée sont perceptibles à l'œil humain à une fréquence d'images de 15 i/s et moins.

**image** Image fixe isolée d'une séquence d'images dont la succession rapide produit l'illusion du mouvement. Plus le nombre d'images par seconde (i/s) est élevé, plus l'animation est fluide.

**fréquence d'images** Nombre d'images affichées par seconde pendant la lecture.

**images par seconde** Voir [i/s](#).

**fréquence** Nombre de cycles audio par seconde, exprimé en hertz (Hz). La fréquence détermine la hauteur du son.

**gamme de couleurs** Gamme des valeurs de couleur ou de luminosité autorisées pour un signal vidéo. Les valeurs supérieures à cette gamme peuvent produire une déformation.

**niveaux de gris** Gamme de tons allant du noir pur au blanc pur. Les applications vidéo reproduisent généralement cette gamme en 10 nuances.

**GPU** Acronyme de Graphics Processing Unit (unité de traitement graphique). Microprocesseur permettant le traitement intégré de graphiques 3D, de façon plus efficace qu'une unité centrale (UC).

**HDTV** Acronyme de High-Definition Television (télévision haute définition). Format de diffusion permettant l'utilisation d'un signal de plus haute résolution que les formats classiques NTSC, PAL et SECAM.

**HDV** Acronyme de High-Definition Video (vidéo haute définition). Format utilisé pour enregistrer des données en qualité HDTV avec des caméscopes vidéo.

**teinte** Qualité de la perception des couleurs (par exemple, rouge, jaune et bleu). Le blanc, le noir et les nuances de gris ne sont pas des teintes.

**IEEE 1394** Interface universelle de transmission directe de vidéo numérique (DV) entre deux périphériques, par exemple un caméscope DV et un ordinateur. IEEE 1394 qualifie également les câbles et les connecteurs conformes à cette norme. Egalement connu sous les appellations *FireWire* et *i.LINK*. Voir aussi [USB](#).

**i.LINK** Appellation commerciale de Sony® pour son interface *IEEE 1394*.

**stabilisateur d'image** Egalement appelé stabilisateur d'image électronique. Technique utilisée pour éliminer les mouvements de caméra parasites.

**compression temporelle** Type de compression, tel que MPEG, qui réduit la quantité des données vidéo en stockant uniquement les différences entre une image et l'image précédente.

**entrelacement** Système conçu pour les anciennes télévisions et toujours utilisé dans les écrans de télévision standard. Un canon à électrons illumine les luminophores qui recouvrent l'intérieur de l'écran, en commençant par tracer horizontalement sur l'écran les lignes paires, puis les lignes impaires. Lorsque les lignes paires s'estompent, les lignes impaires sont alors illuminées. L'œil humain perçoit les *trames* entrelacées des lignes comme des images complètes.

**interpolation** Méthode permettant de définir de nouveaux points de données entre des points de données connus.

**coupe J** Montage dans lequel l'audio commence avant la vidéo pour donner un effet dramatique à l'introduction de la vidéo. Egalement appelé prélude audio.

**JPEG** Acronyme de Joint Photographic Experts Group. Egalement, format de fichier utilisé pour la compression des images fixes. Une vidéo étant composée d'une succession d'images fixes, la compression JPEG permet de compresser de la vidéo. Voir aussi [MJPEG](#).

**incruster** Méthode permettant de créer de la transparence, par exemple à l'aide d'une incrustation de type Filtre bleu ou Chrominance.

**images clés** Points de départ et de fin des effets animés. Adobe Premiere Elements génère automatiquement les images entre les images clés afin de créer un mouvement régulier. Voir aussi [interpolation](#) et [tweening](#).

**incrustation** Technique qui consiste à remplacer une partie d'une image télévisée par de la vidéo provenant d'une autre image. Procédé également connu sous le nom de filtre bleu. Voir aussi [incrastation couleur](#).

**coupe L** Montage dans lequel la vidéo se termine avant l'audio pour produire une transition harmonieuse entre une scène et la scène suivante. Pour réaliser une coupe L dans le panneau Montage, faites glisser le contour droit de la vidéo vers la gauche tout en maintenant la touche Alt. enfoncee ; le montage obtenu prend la forme de la lettre *L*.

**Letterbox**, Technique qui consiste à ajouter des bandes noires en haut et en bas de l'écran. pour conserver le rapport L/H d'origine d'un long métrage projeté sur un téléviseur.

**sans perte** Type de compression sans incidence sur la qualité du signal, notamment utilisé pour le transfert de vidéo numérique au moyen d'une connexion IEEE 1394.

**compression avec perte** Type de compression qui réduit la qualité. Les algorithmes avec perte, qui compressent les données numériques par élimination des données auxquelles l'œil humain est le moins sensible, offrent les taux de compression les plus élevés qui existent.

**luminance** Effet des valeurs combinées de luminosité et de contraste.

**Machinima** Méthode de création de films qui associe le cinéma traditionnel, l'animation et la technologie de jeux en 3D virtuels. *Machinima* est la combinaison de « machine/cinéma » ou « machine/animation ».

**marques** Les marques de DVD indiquent les chapitres, scènes et points d'arrêt d'un menu de DVD. Dans Premiere Elements, les marques DVD

sont également appelées marques de scène. Les marques d'éléments indiquent les points importants dans un élément. Les marques de montage indiquent les scènes, les emplacements des titres ou d'autres points importants dans un film. Les marques d'éléments et les marques de montage sont utilisées pour positionner et ajuster des éléments.

**masque** Voir [mat](#).

**cache** Zone transparente d'une image, généralement délimitée par une forme graphique ou un fond bleu. Synonyme de masque.

**MIDI** Acronyme de Musical Instrument Digital Interface. Interface standard utilisée pour le partage des données entre des instruments de musique électroniques et des ordinateurs.

**mini-montage** Echelle de temps qui apparaît en bas du panneau Moniteur lorsque le panneau Ligne de scène s'affiche. (Voir aussi [chronologie](#).)

**MJPEG** Acronyme de Motion *JPEG*. Type de *compression* utilisé pour convertir chaque *image* vidéo en une image JPEG compressée. Le format MJPEG convient parfaitement à la vidéo de qualité télévisuelle et il est préférable d'utiliser ce format plutôt que le format MPEG pour le métrage contenant beaucoup d'action. Voir aussi [MPEG](#).

**menu animé** Menu de DVD doté d'une image d'arrière-plan animée plutôt que d'une image d'arrière-plan fixe, de boutons animés, ou les deux.

**MP3** MPEG-1 Audio Layer 3. Type de compression et format de fichier utilisé pour l'audio numérique.

**MPEG** Acronyme de Motion Picture Experts Group. Egalement, type de *compression* et format utilisé pour la vidéo. Contrairement au format JPEG, qui compresse des images individuelles, le format MPEG calcule et code uniquement les différences entre une image et l'image qui la précède.

**MPEG-1** Norme de compression utilisée pour la conversion de la vidéo analogique destinée à des applications numériques. Elle a été conçue pour distribuer une vidéo proche de la qualité télévisuelle via un CD-ROM à vitesse normale. Le taux de compression est d'environ 100:1.

**MPEG-2** Extension de la norme MPEG-1. Elle a été conçue pour répondre aux exigences des studios de télévision. MPEG-2 est la vidéo de qualité télévisuelle gravée sur les DVD, dont la lecture nécessite un décodeur.

**MPEG-3** Norme conçue pour la *télévision à haute définition*, mais qui est devenue obsolète lorsque l'on s'est aperçu que la norme MPEG-2 convenait parfaitement aux exigences de la télévision haute définition. Veillez à ne pas confondre cette norme avec la norme MP3.

**MPEG-4** Norme dérivée des précédentes normes MPEG, mais qui prend en charge la lecture vidéo en continu et des types de compression perfectionnés. Souvent liée à l'utilisation du *podcasting* ou diffusion sur baladeurs.

**montage natif** Fait référence au montage d'éléments acquis (DV et HDV) à leur niveau de qualité initial.

**couleurs neutres** Gamme des gris, allant du noir au blanc, dépourvus de couleur. Les valeurs RVB des zones de couleurs neutres sont identiques.

**bruit** Déformations d'un signal audio ou vidéo, généralement causées par une perturbation.

**réduction du bruit** Réduction du bruit pendant l'enregistrement ou la lecture.

**non compensé** Code temporel qui utilise la fréquence d'images des télévisions en couleurs (29,97 i/s). Le code temporel non compensé est particulièrement indiqué pour des fins autres que la diffusion et pour la plupart des formats de bandes vidéo bas de gamme. Comparez à [compensé](#).

**montage non linéaire** Montage vidéo et audio aléatoire assisté par ordinateur, autorisant les insertions en tout point de la bande de montage. Les monteurs de magnétoscope traditionnels sont linéaires pour un montage vidéo séquentiel, du début à la fin.

**NTSC** Acronyme de National Television Standards Committee. Format de télédiffusion utilisé au Japon, en Amérique du Nord, en Amérique

Centrale et dans certains pays d'Amérique du Sud. La norme NTSC intègre un affichage entrelacé de 60 *trames* par seconde, soit 29,97 *images* par seconde (i/s).

**mire de barres NTSC** Motif constitué de huit barres de couleurs de même largeur, utilisé pour vérifier les voies de transmission, la qualité d'enregistrement, la qualité de lecture et l'alignement du moniteur en matière de diffusion.

**RVB NTSC** Signaux vidéo rouge, vert et bleu entrelacés conformes aux normes NTSC et représentatifs des couleurs primaires d'une image.

**montage off-line** Opération qui consiste à effectuer un *premier montage* à l'aide d'éléments de faible qualité, puis à réaliser un montage final en utilisant des éléments de haute qualité, généralement à l'aide d'un système de montage plus sophistiqué que celui utilisé pour le premier montage.

**montage online** Opération qui consiste à réaliser l'intégralité du montage (y compris le *premier montage*) sur les mêmes éléments qui produiront la sortie finale.

**PAL** Acronyme de Phase Alternating Line. Norme de télévision adoptée dans la plupart des pays d'Europe et d'Amérique du Sud. La norme PAL utilise un affichage entrelacé de 50 *trames* par seconde, soit 25 *images* par seconde.

**fente PCI** Fente du connecteur destiné à recevoir une carte d'extension sur la majorité des ordinateurs. La plupart des cartes d'acquisition vidéo nécessitent un logement PCI.

**fichier .pk** Fichier cache contenant l'image de la forme d'onde d'un fichier audio. Ce type de fichier permet à un programme d'ouvrir, d'enregistrer et de redessiner des fichiers audio plus rapidement, dans la mesure où le programme n'a pas à relire les données de la forme d'onde chaque fois qu'il ouvre ou affiche un fichier audio. La suppression des fichiers \*.pk n'affecte nullement les fichiers audio d'origine.

**pixel** Contraction de *picture element*. Élément le plus petit d'une surface d'affichage sur le moniteur d'un ordinateur – point d'une couleur et d'une intensité spécifiques. Les programmes graphiques utilisent des pixels carrés. Néanmoins, les pixels des vidéos NTSC et PAL sont rectangulaires ; par conséquent, l'affichage des images produites sur ordinateur sera déformé sur un écran de téléviseur (par exemple, affichage d'une ellipse à la place d'un cercle), sauf si le rapport L/H des images est adapté pour la vidéo.

**nuanceur de pixels** Dans le domaine de l'infographie 3D, il s'agit d'un programme que le *processeur graphique* utilise pour restituer l'éclairage et la couleur des pixels, créant ainsi des surfaces d'aspect très réaliste. (Les nuanceurs de pixels ne sont pas pris en charge par tous les processeurs graphiques.) Les nuanceurs de pixels sont fréquemment utilisés pour créer des graphiques pour les jeux vidéo.

**module externe** Module logiciel qui étend les fonctionnalités d'une application logicielle. Dans Adobe Premiere Elements, par exemple, vous pouvez utiliser les modules externes VST pour ajouter des effets audio.

**diffusion de podcasts** Diffusion de fichiers audio ou vidéo sur des appareils mobiles via le Web.

**image postérisée** Image d'un élément, sélectionnée comme vignette pour indiquer le contenu de l'élément.

**fichiers de prévisualisation** Fichiers qui stockent des informations sur les pistes et les effets d'un projet. Les fichiers de prévisualisation sont créés lors du rendu et sont stockés sur le disque dur. Ils permettent de gagner du temps lors de l'exportation finale d'un film dans la mesure où l'application de traitement vidéo peut utiliser les informations qu'ils contiennent plutôt que de générer de nouveau le rendu des éléments.

**impression sur bande** Enregistrement d'un fichier vidéo numérique sur une bande vidéo.

**préconfiguration** Jeu prédéfini de valeurs pouvant être utilisé pour la configuration d'un projet.

**QuickTime (MOV)** Format vidéo, audio et 3D mis au point par Apple Computer.

**quadrillage** Grille de *pixels* représentant l'image sur un écran de téléviseur ou un moniteur d'ordinateur.

**métrage brut** Film ou métrage vidéo original non édité.

**temps réel** Traitement instantané des données. En vidéo, le traitement en temps réel se rapporte aux effets et transitions dont la prévisualisation est possible sans interruption du *rendu*.

**codage régional** Fonction DVD qui limite la lecture d'un disque à des lecteurs situés dans une zone géographique spécifique.

**rendu** Réalisation de montages, d'effets et de transitions sur des images vidéo.

**RVB** rouge, vert, bleu. Acronyme de rouge, vert et bleu, les trois couleurs primaires sur lesquelles repose l'affichage des couleurs sur un moniteur d'ordinateur ou un écran de téléviseur.

**propagation** Décalage automatique vers l'avant ou vers l'arrière des éléments dans le montage, suite à l'insertion ou à la suppression d'un élément.

**modification compensée** Modification automatique de la durée d'un élément adjacent après insertion ou extraction d'un élément ou après modification de la durée d'un élément.

**premier montage** Version préliminaire d'un film vidéo, généralement assemblée à partir d'éléments de qualité inférieure à ceux utilisés pour le *montage final*.

**échantillonnage** Dans le domaine de l'audio numérique, nombre d'échantillons par seconde. Plus cette valeur est élevée, meilleure est la qualité du son.

**saturation** Intensité ou pureté d'une couleur. La saturation exprime la proportion de gris dans une teinte, sous la forme d'un pourcentage compris entre 0 (gris) et 100 (saturation complète).

**détection de scène** Détection automatique des changements de scène dans les éléments vidéo. Vous pouvez utiliser la fonction de détection de scène lors de l'acquisition vidéo (hors HDV) ou sur les éléments acquis. Premiere Elements prend en charge la détection de scène par image.

**marques de scène** Voir [marques](#).

**Ligne de scène** Affichage visuel des éléments multimédias, qui permet d'organiser rapidement les éléments, ainsi que d'ajouter des titres, des transitions et des effets.

**défilement** Navigation entre les éléments audio ou vidéo pendant la prévisualisation.

**SECAM** Acronyme de Système Electronique Couleur Avec Mémoire. Format de télévision utilisé principalement en Europe de l'Est, en Russie et en Afrique. Dans ces pays, les téléviseurs sont compatibles avec les systèmes SECAM et PAL, mais les caméscopes DV et les lecteurs de DVD ne reconnaissent que le système PAL. Les utilisateurs d'Adobe Premiere Elements dans ces pays doivent donc choisir la préconfiguration PAL pour leurs projets et leurs DVD.

**rapport signal sur bruit (S/B)** Rapport établi entre la puissance du signal vidéo ou audio recherchée et la puissance du bruit, exprimé en décibels (dB). La clarté du son et de l'image est proportionnelle à cette valeur.

**déplacement dessus** Fonction de montage qui permet de régler le point de sortie de l'élément précédent ainsi que le point d'entrée de l'élément suivant sans incidence ni sur l'élément central ni sur la durée du programme. Comparez à [modification par glissement](#).

**déplacement dessous** Fonction de montage, également connue sous le nom de couplage, qui permet de définir le point d'entrée et le point de sortie d'un élément sans incidence ni sur les éléments adjacents ni sur la durée du programme. Comparez à [modification de diapositive](#).

**S/B** Voir le [rapport de signal à bruit \(S/B\)](#).

**neige** Bruit aléatoire réparti sur un écran vidéo, souvent produit par un dépôt de saleté sur la tête de lecture de la bande vidéo ou par une mauvaise réception.

**métrage source** Vidéo brute non montée qui a été enregistrée par une caméra.

**compression spatiale** Type de compression qui réduit les données d'une seule image vidéo par repérage des zones de couleur approchante et par élimination des zones redondantes à travers ces zones. Voir aussi [codec](#).

**partage de l'écran** Effet spécial qui projette simultanément deux scènes ou plus sur différentes parties de l'écran.

**métrage à pixels carrés** Métrage utilisant un rapport L/H des pixels de 1:1. Il s'agit généralement de vidéo analogique. La plupart des images obtenues par infographie utilisent un rapport L/H des pixels de 1:1. Voir aussi [D1](#).

**image fixe** Image unique d'une vidéo dont la répétition produit l'illusion d'une animation.

**storyboard** Série d'images représentant chaque séquence d'un film. Vous arrangez les images pour en modifier l'ordre dans chaque élément. Dans Adobe Premiere Elements, la modification de type storyboard a lieu dans la Ligne de scène (Voir [Présentation de la ligne de scène](#).)

**coupe sèche** Montage le plus courant qui consiste en une juxtaposition d'éléments dans la fenêtre Montage. Les coupes sèches sont mieux adaptées que les transitions en présence de scènes semblables et produisent des raccords invisibles.

**diffusion en continu** Technique de lecture vidéo depuis le Web qui permet de lire un fichier en temps réel sans avoir à attendre son téléchargement complet.

**pistage** Préparation d'une bande au montage par enregistrement d'un signal vidéo (par exemple, noir) avec une piste synchro et un code temporel pour garantir une bonne lecture. Egalement connu sous le nom de signal noir.

**surimpression** Combinaison d'images, dans laquelle un ou plusieurs calques créent de la transparence. Voir aussi [composition](#).

**S-vidéo** Super-Video. Technique de transmission vidéo qui consiste à séparer les données vidéo en deux signaux : le signal de luminance (luminosité) et le signal de chrominance (couleur).

**compression temporelle** Type de compression qui élimine les zones redondantes à travers des images vidéo après leur repérage. Voir aussi [codec](#).

**code temporel** Unité de mesure de la vidéo exprimée en heures, minutes, secondes et images (par exemple, 1:20:24:09) qui garantit un montage de précision. Voir aussi [compensé](#) and [non compensé](#).

**montage** Elément graphique d'un programme de montage vidéo dans lequel les éléments vidéo, audio et graphiques sont organisés. (Voir aussi [mini-chronologie](#).)

**transcodage** Processus qui consiste à convertir un fichier d'un format à un autre et donc à coder de nouveau les données.

**transformation** Modification de la position d'objets (comme du texte ou des graphiques) par déplacement, rotation, alignement ou répartition.

**transition** Passage en vidéo d'un élément à un autre. Ces changements visuels utilisent souvent des effets dans lesquels des objets d'un élément sont fusionnés avec un autre élément.

**transparence** Pourcentage d'opacité d'un élément vidéo.

**découpage** Suppression d'images au début, au milieu ou à la fin d'un élément.

**intervalle** Technique qui consiste à remplir les images intermédiaires entre deux images pour rendre l'animation plus fluide. Voir aussi [images clés](#).

**vidéo non compressée** Vidéo numérisée brute affichée ou stockée dans sa taille d'origine.

**USB** Acronyme d'Universal Serial Bus. Interface standard permettant d'installer rapidement et aisément des périphériques (« plug-and-play »), notamment sans avoir à installer une carte adaptateur ni à configurer d'autres éléments. Voir aussi [IEEE 1394](#).

**nuanceur de sommets** Dans le monde de l'infographie 3D, il s'agit d'un programme que le *processeur graphique* utilise pour restituer des effets réalistes par rapport à la position d'un objet dans l'espace. (Les nuanceurs de sommets ne sont pas pris en charge par tous les processeurs graphiques.) Les nuanceurs de sommets sont fréquemment utilisés pour créer des graphiques pour les jeux vidéo.

**carte d'acquisition vidéo** Voir [carte de capture](#).

**format vidéo** Norme qui détermine le mode d'enregistrement d'un signal vidéo sur une bande vidéo. Les normes vidéo sont, entre autres, DV, 8 mm, Beta et VHS.

**VOB** Acronyme de Video Object. Le format VOB est couramment utilisé pour diffuser des films sur DVD ; les flux vidéo, audio, de titre et les menus sont regroupés dans un seul fichier. Le flux vidéo utilise généralement la norme MPEG-2.

**grand écran** Rapport L/H de films ou de vidéos supérieur au format standard 4:3. Ce terme faisait autrefois référence aux formats de film plus larges, mais désigne à présent généralement le format 16:9 qui est devenu le format grand écran standard pour les DVD, dans la mesure où il s'agit du rapport L/H défini pour la *télévision haute définition*.

**zoom** Opération qui consiste à rapprocher ou à éloigner la focale d'une caméra d'un sujet pendant le tournage.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)