CAHIER DES CHARGES : CREATION D'UN CLIP VIDEOGRAPHIQUE

CONTEXTE DE COMMUNICATION :

Le collectif AVC, Arts Visuels & Contemporains est spécialisé dans la mise en œuvre d'expositions d'Art, peintures, sculptures, installations, fresques & performances, issus du Graffiti et du Street-Art, dans des lieux divers, essentiellement des hôpitaux dans le but d'optimiser la distribution du travail des artistes, de rendre l'Art plus accessible et de lever des fonds en faveur d'associations médicales et fonds d'hôpitaux des commissions sur vente des œuvres présentées.

L'Art en faveur des patients et personnels médicaux, d'un public des plus larges pour une économie sociale et solidaire croissante.

MISSION :

Réaliser un clip vidéographique promotionnel pour le collectif AVC, Arts Visuels & Contemporains, diffusé sur le réseaux sociaux, site web du collectif et plateformes de partages (youtube et dailymotion). Ce clip est réalisé à partir des éléments visuels fournis aux étudiants et doit être axé autour d'une idée directrice définie par l'étudiant et véhiculer une image qualifiée par des valeurs précises également définie par l'étudiant. Ce clip aura une durée d'une minute et sera réalisé à l'aide du logiciel Blender.

Cours blender en ligne :

https://www.poleblender.fr/tuto-blender/montage-vid%C3%A9o-s%C3%A9quenceur/zoom-dans-une-vid%C3%A9o-1/

DEFINITION DES CARACTERISTIQUES DU FILM :

1 - Définir le Thème du film – l'axe de communication central et les idées sous-jacentes

2 - Définir les Objectifs de communication du film : objectifs informationnels / objectifs d'image (Valeurs et affects) / objectifs comportementaux

3 - Définir les publics-cibles (genre, âges, CSP et habitus)

4 - Définir le Titre du Film

5 - Définir la Durée du film

6 - Définir le pitch (intrigue en 2 lignes) et la Synopsis (déroulé du film en une dizaine de lignes : présentation des phases principales du film, de l'introduction à la Conclusion, lieux, acteurs et interactions).

7 - Réaliser le scénario (Descriptions détaillées des phases du film, lieux, acteurs et interactions. Présentation des Dialogues et des indications sonores spécifiques.)

8 - Réaliser un Story-board, mise en image du scénario en utilisant un système de vignettes dessinées et colorisées présentant les lieux, les personnages et objets, les mise en scène et interactions, les angles de vue et plans de la caméra et les lumières. Ces vignettes sont accompagnées d'une ligne de temps ou timeline et entrecoupées de transitions (cut, fondus divers...). Des annotations sont ajoutées pour préciser les moments de la journée, les indications sonores, la typologie des espaces de prise de vue et les mouvements de caméras.

>> Lien web pour réaliser un story-board simple : https://www.storyboardthat.com/fr >> Lien sur story-board : https://apprendre-le-scenario.com/comment-faire-un-storyboard/

DÉTAILS DES PLANS :

PLAN D'ENSEMBLE. Il cadre un ou plusieurs personnages avec l'environnement. PLAN MOYEN. Il cadre un ou plusieurs personnages des pieds à la tête. PLAN AMÉRICAIN. Il cadre le personnage à la mi-cuisse. ... PLAN RAPPROCHÉ PLAN SERRÉ GROS PLAN TRÈS GROS PLAN.

DÉTAILS DES ANGLES DE VUE :

PLONGÉE : Vue du dessus CONTRE-PLONGÉE : Vue du dessous 3/4 & FACE

DÉTAILS DES MOUVEMENTS DE CAMÉRA :

BALAYAGE : déplacement de la caméra sur son pied de gauche à droite et de bas en haut ZOOM : Déplacement de la focale de la caméra d'avant en arrière TRAVELLING : Déplacement de la caméra vers l'avant ou l'arrière en passant par la droite et/ou la gauche PLAN FIXE

DÉTAILS DES TRANSITIONS VIDÉOS:

CUT FONDUS AU MOIR, AU BLANC & ENCHAÎNÉE ENTRÉE ET SORTIE

9 - Définir les acteurs (typologie et contacts)

10 - Définir les ressources techniques pour le tournage et le montage (matériel, lieux, objets, logiciels...)

11 - Définir le Format MPEG avec un codec vidéo H264 & un encodage vidéo .mpeg4 / le codec audio .mp3 / la définition de l'image 1920x1080 px (HD)/ la Fréquence : 25 ips > Images-clés / la durée du film / le Dossier de sortie (centralisation des éléments qui composent le film) / mode colrimétrique (RGB ou RGBA)

12 – Définir les Canaux de diffusion (sites web, plateformes de partage telles que youtube ou dailymotion, les web TV ou les chaînes de télévision classiques...) - media-planning

>> Dans le cadre d'un projet imaginé par l'étudiant de A à Z, réaliser un dossier présentant toutes les parties.

>> Dans le cadre du travail de montage à partir d'images fournies au préalable, réaliser un dossier présentant les parties 1 à 6, la partie 11.

RÉALISATION DU MONTAGE DU FILM

Utilisation du logiciel Blender téléchargeable gratuitement sur internet pour Mac OS et Windows. Blender est un logiciel de modélisation 3D, texturing et animation, un logiciel de jeu vidéo et de montage vidéo très performant utilisant le langage Python

1- Dérushage >> visualiser tous les rushs ou éléments visuels à utiliser pour le montage (images fixes, images filmiques, séquences png et autres animations 3D)

>> Dans le cadre du travail de montage à partir d'images fournies au préalable, le dérushage permet de créer le pitch, la synopsis ou déroulé du film, l'axe principal et les objectifs du film.

>> Le dérushage peut être fait sur le logiciel de montage et couplé directement au découpage

2- Ouvrir le Logiciel de montage et configurer l'interface en fonction de ses besoins en terme de montage car le logiciel Blender permet également de réaliser des éléments en 3D, des espaces de tournages et des animations que l'on pourra ensuite monter avec d'autres éléments en utilisant la partie du logiciel dédiée au montage vidéo.

>> Structure du logiciel de montage vidéo

Structurer son espace en créant des espaces dédiés à des fenêtres spécifiques :

À l'ouverture du logiciel, l'application affiche une structure avec des fenêtres dédiées à la création modélisation en 3D.



Ligne de séparation des espaces fenêtres, faire un clic droit :



Ligne de séparation des espaces fenêtres, faire un clic droit : le menu ci-dessus s'affiche, cliquer sur join area pour fusionner les deux fenêtre ou split area pour interchanger les fenêtres.



Menupermettant dechoisirles fenêtres à intégrer à une space, à tous moment sune fenêtre peut être modifiée ou intégrée à un autre espace.

La structure du logiciel adéquate pour réaliser un montage vidéo est la suivante :

Files browser : un explorateur de fichiers permettant d'accéder aux éléments visuels.

Properties : les propriétés du montage et du film exporté

Video sequence editor : mode preview

Hild Render Window Help COCC II None None	Video Editing	Blander Render W. 78 Vieth Facesh Test2 Dage (1/3 LangeS0/L Mene/L00M Cale	
	t	* Render	
	Applications	Render (Mar Animation C) Audio Display: Image Editor	
	Documents	Dimensions	
	Library	Render Presets 🕴 🔁 📼 🔍	
	🖬 Mavies	Resolution: Frame Range:	
	Pictures	X 1900 px ⁻¹ South Frame: 1 Y. 1080 px ⁻¹ End Frame: 250 l	
	ganttproject.log	50% Frame Step: 1	
	iava0.log	X 1.000 24 tps #	
		Y 1.000 line Remapping	
			1
+01	2+00 2+12 3100 345		
	Frame Strip 💽 🗃 🗮 🐼 🚋	👔 🔯 Remen Sequence 🔹 Use Backdrap 🖅	
View Soluct Martine Add			
View Select Manual Add			
View Schert Martin And	40 50 60 70	80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 216 220 230	240

Video sequence editor : mode sequencer ou table de montage

Time line : lecteur et présentation des images

:	←⇒૧ટ	6	None	🛊 📃 🗮 👬 🛛 Normal	+ 2
				/Users/lapoassonnerie/	
				企	
				🔚 Applications	
				🔚 Desktop	
				🔚 Documents	
				🔚 Downloads	
				🔚 Library	
				🔚 Movies	
				🔚 Music	
				🔚 Pictures	
				🤚 Public	
				🛑 ganttproject.log	
				🛑 java0.log	

Parcours des fichiers de l'ordinateur

/Users/lapoassonnerie/Document15-2019/videos-pitie-salpetriere/							
Street-Art à l'Hôpital #2 - Le Safari - rezine-69.mp4							
 File name Street-Art Street-Art	59.r 1 2 2 2						

Accès aux rushs et images à faire glisser sur la table de montage en attrapant l'icone.



Ecran qui permet de visualiser le montage, les éléments vidéographiques et photographiques en cours de travail.

Video sequence editor : Mode prévisualisation

Video sequence editor : Mode Sequencer / Table de montage vidéo

Curseur vert : définit l'instant T

~		
	0+0	
	View Selec	
		Video seguence editor : Mode Seguencer
		Menu correspondant aux modification des séguences vidéographiques
		Menu correspondant aux ajouts d'effets et à l'import de séquences d'images
		Durác du film en secondos Limago par imago
		Duree du nim en secondes + image par image

Time line : Mode Sequencer / Table de montage vidéo

	Cur	rseur	vert	: déf	init	l'ins	star	nt T			Γ	_	_	Dui	rée	du	filr	n er	n ir	nag	je p	bar	ima	age	•						
-50	-40	-30 -20	10	0 10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280
6;	View	Marker	Frame	Playbark	e 💽		Start:		1 +	# End		250	0		1)				H)	No Syr	¢	÷			: 8	_			P		

Lecteur pour prévisualiser le montage sur l'écran prévu à cet effet.

>> Configurer le montage et l'export du film Properties : Propriétés du montage et du film exporté Cf : Partie 11

🖈 🖉 Scene	1	
T Render		- Exporter le film
Render Animation	Audio	
Display: Image Editor		Taille du Film en px : HD Qualité de l'image
Render Presets	<u>+ </u>	
Resolution: Frame R X: 1920 px Start F	rame: 1	Nombre d'image composant le film :
Y: 1080 px End Fra 50% Frame	ame: 250 Step: 1	debut et fin de l'export du film
Aspect Ratio: X: 1.000 Y: 1.000 Time Re	ate:	Fréquence d'images par seconde : la fréquence et le nombre d'images
Border Crop Old:	100 New: 100	definissent la durée du clip.

▼ Dimensions			::::
Render Presets			\$
Resolution:		Frame Range:	
(X:	1920 px 🕨	Start Frame:	1 ▶
≪ Y:	1080 px 🕨	End Frame:	1510 ⊧
	50%	Frame Step:	1 🕨
Aspect Ratio:		Frame Rate:	
(X:	1.000 🕨	25 fps	÷
	1.000 🕨	Time Remapping:	
Border	Crop	(Old: 100 ▷ < New:	100 🖻

Règlages optimals pour un montage et export de qualité, d'un film d'une durée de 1 minute Cf : Partie 11

Règlages du dossier de compilation du film - Cf : Partie 11

▼ Output		
/Users/lapoassonnerie/Documents/cols	s-2015-2019/videos-p	oitie-salpetriere/ 🕒
🕑 Overwrite	I File Extensions	
Placoholders	Cache Result	
H.264 #	BW	RGB

Mode colorimétrique du film : En Couleur

Format du Film		Codec vidéc	o du Film	
▼ Encoding				
Presets			÷	
Format: MPEG-4	ŧ	Codec: H.264	¢	>
		Lossless Output		
(Bitrate:	6000 🖻	GOP Size:	15 🔊	
Rate:		Autosplit Output		
Minimum:	0	Mux:		
Maximum:	9000 🖻	(Rate:	10080000 🔊	
(Buffer:	1792 🔊	Packet Size:	2048 🖻	
Audio Codec:	МРЗ			Code
(Bitrate:	192 🖻	Volume:	1.000	

Codec audio du Film

Codec vidéo du Film



mat: [MPEG-4	÷	
	MPEG-1		0
trate:	MPEG-2		0
e:	MPEG-4		
inimum:	AVI		
aximum:	Quicktime		0
uffer:	DΛ		Č
	<u>H</u> .264		
lio Codec:	<u>X</u> vid		
trate:	Ogg		
ake	Matroska		
	<u>F</u> lash		
	Format		

Encoding		
Presets	Audio Codec	
Format: MPEG-4 Bitrate: Rate: Minimum:	PCM FLAC Vorbis AAC AC3 MP3	
Buffer:	MP2 None	
Audio Codec:	None	ŧ
Bitrate:	192 Volume:	1.000

>> Import des éléments visuels sur la table de montage

Utiliser les fenêtres d'Explorateur de fichier et de Table de montage ou sequencer video Faire glisser les fichier de l'explorateurs de fichiers à la table de montage en cliquant sur l'icone en début de ligne : l'éléments se calera sur le curseur vert ici positionné sur 0+01 image

* System	/usersitapoassonnene.bocuments/enseignement/rtag-2020/	Save As Biender Frie
⇔/ ⊖ Blender ⊖ paas	mantage-auc-prin-Itagitiend L Tenushsite-Itag Tenushsite-Itag	[=[o] Care
System Bookmarks		
Add Bookmark Add Bookmark Add Bookmark		
T Recent		
* Save As Blender File		
Compress		
🖉 Remap Relative		
Save Copy		
Legacy Mesh Format		



Propriétés et configurations diverses de l'élément sélectionné sur la table de montage.

Tile	Render Window Help 1 Video Editing + 8	Scene 🗘	Blen	der Render 🕴 🔌	v2.78 Verts 8 F	aces 6 Tris 12 Objects 1/1 Lamps 0/1 Mem 27 91M Cube	
		H 264	* V * *	BW	RGB		-
	Street Art & l'HAnital #2 - Le Safari - rezine 69 mn4			_			
	*	* Encoding			-		
	Street-Art à l'Hôpital #2 - Le Safari - rezine-69.mp4	1i Presets			1		
	Street-Art à l'Hôpital #2 - Le Safari - Teaser 2.mp4	1: Formal. MPEG-4	÷	Codec. H.264	1		
	Street-Art à l'Hôpital #2 - Le Safari - Teaser 3 mp4	11		Lossless Output			
	Street-Art a l'Hopital #2 - Le Salari - Teaser 9.mp4	21 Bitrate:	6000 =)	GOP Size:	15)		
	Street Art à l'Hôpital #2 - Le Safari - Teaser 5 - copie.mp4	21 Rate:	-	Autosplit Output		TO LO LA	
	(in easer-chapelie.mpeg	Bt Maximum:	9000 -)	(+ Rate:	10080000 +)		
		(- Buffer:	1792 -)	(* Packet Size:	2048 -)	- Children	
			Correction of the local division of the loca				
		Audio Codinc:	MP3	000			
		L. Bitrate:	192 -	Volume:	1.000		
		► Bake					
_		Freestyle	_		=		Channel: 0
							♥ Edit Strip
							Name: Street-Art ne-69.001
							Type: Moune 🕄
							Blend Cross
							Opacity. 1.000 0
							Channel: 1
							Start Frame: 1
	Street Art à l'Hôjútal #2 - Le Safari - rezine 7.4 mp4: /Users/la	poassonnerie/Documents/collec	tifavc-2017-2	018/collectif-avc-2018	2019/videos-2015	i-2019/videos-pitie-salpetriere/Street-Art à l'Hôpital #2 - Le Svlari	Final Length 00-00/53-00
	Street Art à l'Hôpital #2 - Le Safari - rezine-69.001: /Users/lap	oolssonnerie/Documents/collect	Lif-avc-2017-2	018/collectifavc-2018-	2019/videos-2015-	-2019/videos-pitie-salpetriere/Street-Art à l'Hôpital #2 - Le Salàri	Playhead 0
	0+01						Frame Offset 0.0
-0+13	0+00 0+13 1+00 1+13 2+10 2+13 3+00 5	+13 4+00 4+13 5+	00 5+13	6+00 6+13	+00 7+13	8+00 8+13 9+00 9+13 10+00 10+13 11+0	4 Frame Still 0:0
View	Select Marker Add Frame Strip (2) (2) (2) (2)	P-SI Refresh Sequencer	Use 8	ackidrop (w)			
10	20 30 40 S0 50 70	80 90 100	110	120 130 1	40 7.50	160 170 180 190 200 210	220 730 240 250
		Λ.					
	Lone en	début de lic	ne n	our faire	alisser	l'élément visuel sur la	
			P		9.15501		
	table de l	montage. 🕚	`				

Bande son de couleur verte indépendante

— Bande vidéo de couleur bleue indépendante

>> Découpage des éléments visuels sur la table de montage

Pour le découpage des rushs, utiliser le curseur vert et le positionner au moment où l'on souhaite couper l'élément :

Curseur vert : import et découpage de l'image à un moment précis





Utiliser le menu horizontale en bas du séquenceur ou table de montage Cliquer sur le menu «Strip» ou «bande» et sélectionner «Cut at frame»

D'autres fonctions sont disponibles dans ce menu pour agir sur les éléments visuels ou rushs

<u></u>			<u> </u>
t1	5-20 Change s-pitie-salpetriere/	H.264 C ▶	
ari -	Seguencer Swap Data		
	Swap Strip		
Safa	i - ne Snap Strips 18	Presets Shift S	
Safa	Te Mute Deselected Strips	FormaShift H	MPE
Safa	Te Un Mute Strips	Alt H	
Safa	Te Mute Strips 21	G Bitrator H	
Safa	Te UnLock Strips 20	Shift Alt L	
Safa	i . Te Lock Strips ie.mp4 20	Shift L	
	Guan Innute 86	Minimum:	
	Swap inputs	(Maximûlh?	
	Reassign Inputs	Buffer:	
	Reload Strips and Adjust Leng	th Shift Alt R	
	Reload Strips	Audio CALLE	
	UnMeta Strip	Eitrati Alt G	
	Make Meta Strip	Ctrl G	
	Set Render Size		le
	Erase Strips	х	
	Duplicate Strips	Shift D	
	Rebuild Proxy and Timecode I	ndices	
	Deinterlace Movies		
	Clear Strip Offset	Alt O	
	Separate Images	Y	
	Slip Strip Contents	s	
	Cut (soft) at frame	К	
	Cut (hard) at frame	Shift K	
: - Le	Salari - rezine 69.mp4: /Users/lapor	ssonnene/Docur	hent
- Le	Safari - rezine-69.001: /Users/lapoa	issonnerie/Docun Back Space	ient:
	Grab/Extend from frame	Back Space	
3	Grab/Extend norm name	3 44.00	+13
е	Strip 💽 🛅 🗮 🗟 🗟 🖓	-Sg Refresh	Seq

> Interchanger les éléments visuels

- > remettre le son d'un élément
- > rendre muet le son d'un élément
- > Déverrouiller un élément
- > verrouiller un élément
- > Recharger un élément
- > Annuler l'application des mots-clés
- > Appliquer des mots-clés à un élément
- > effacer un élément = X
- > Dupliquer un élément

> Couper un élément





>> À cet instant le rush, le son et la vidéo sont segmentés :

Lorsque l'on clique sur la flèche de gauche ou de droite, on peut allonger ou raccourcir l'élément que l'on a découpé précédemment.

Ĩ	Street	Art à l'Hôpi	tal #2 - L	e Saf			
	Street	Art à l'Hôpi	tal #2 - L	e Saf			
						_	
if]					Street Art à	l'Hôpital #
ifa]				-	Street-Art a	l'Hôpital #
00 5+	13 6+00	6+13	7+00	7+13	8+00	8+13	8+21 9+00 9

>> On peut supprimer les éléments dont on a plus besoin (utiliser la touche X)

>> On peut sélectionner plusieurs éléments sur la table de montage en les sélectionnant les uns après les autres et en utilisant la touche «shift» ou en utilisant la touche «B» du clavier et en faisant un cadre de sélection sur les éléments à sélectionner.

>> On peut déplacer les éléments dont à besoin et les imbriquer entre eux et/ou les superposer en utilisant la touche «G»



>> Import des séquences d'images .jpg ou .png

>>Utiliser le menu «add» et sous-menu «Image» pour importer sur la table de montage des séquences d'images .png, format qui conserve les transparences et les détourages, telles qu'une animation en 3D réalisée et exportée avec le même logiciel, Blender.

>> Sélectionner toutes les images à importer dans la boîte de dialogue prévue à cet effet en utilisant la touche «B» et en réalisant un cadre de sélection sur toutes les images à importer.

>> Un élément de couleur violette apparaît avec le nom de la première image et le nombre d'images importée dans la séquences.





>> Positionner la séquence .png au dessu d'un élément vidéo.

>> La séquence montre bien qu'il y a des éléments opaques et un fond transparent. seulement ce fond ne laisse pas apparaître l'élément vidéographique du dessous.



>> Pour permettre la transparence il faut appliquer un mode de mélange ou «blend» en «alpha over», à partir de là les deux images se superposent.

>> Il faut utiliser la fenêtre de propriétés de la table de montage.

▼ Edit Strip		1111
Name:	deplacement-cerf	
Type:	Transform	3
Blend:	Alpha Over	÷
Opacity:		1.000
Carl		

>> Chaque élément peut avoir un mode de transparence spécifique qui est pertinent si l'élément est placé audessu d'un autre objet, sur la table de montage.

>> Ajouter et animer des effets sur des objets visuels

>> Sélectionner un objet sur la table de montage sur lequel on souhaite appliquer un effet.

>> Utiliser le menu «add» et sous-menu «Effects Strip» pour choisir un effet à appliquer, par exemple «Transform» (rotation, translation et mise à l'échelle)

>> Une barre verte apparaît au-dessus de l'élément sélectionner, les deux éléments fonctionnent ensemble (Attention : Si l'on a appliqué cet effet sur une séquence d'images .png, il faudra également appliquer un mode de mélange ou «blend» en «alpha over» pour que le fond de la séquence disparaîsse).

>> Utiliser la fenêtre de propriétés de la table de montage et la partie effects Strip pour choisir la transformation que l'on souhaite appliquer.

- Exemple n°1 : Transformation de mise à l'échelle ou «scale», Uniform scale, bouton à cocher, l'élément s'agrandire ou se réduira.

7,		V Edit Strip				
6		Name:	deplacement-cerf			
		Type:	Transform	1		
		Blend:	Alpha Over	+		
	Alpha Over	Opacity:		1.000 0 1		
	Alpha Under	C Channel:		6		
	Cross	Start Framp		43		
	Gamma Cross	Start Hame		43		
	Gaussian <u>B</u> lur	Length:	CN/OR WAR	.125		
0 10 20	s. <u>M</u> ultiply, so so	Final Length: 00:0	00:05:00			
Channel Kars T	Over Drop	Playhead: 0				
Channel Key	Wipe	Frame Offset 0:0	5 C			
	Glow	Effect Strip				
	Tout	Input 1:	0606.ppg			
	lex		Dilineer			
deplacement-cerf L	5 Transform	Interpolation:	Bilinear			
	Color	Translation Unit:	Percent	Ţ		
0606.png: ///br ar	Speed Control	Position:	Position:			
	Multicam Selector	(0.000000 >		
Effect Strip D	Adjustment Layer	(* Y:		0.000000 🕑		
Sound						
0926 1 Image 002: // 010	20190926 141213.mp4 9	Uniform Scale				
Mavia		Scale:				
Movie		(× X:		1.000000 >		
Mask		- Y:		1.000000 >)		
<u>C</u> lip ▶	4+12	Potation:				
00 Scene 00:04 ⊅	00:05 00:06 00:07	Rotation		0.000		
	A A FIRE AA	Thotation:		0.000		

deplacement-cerf | 125

0606.png: //../brame-cerf-solo/0606.png | 125

Transform	deplacement-terf 125		
PI 11	0606.png: ///brame-cerfsolo/0606.png 125	aerosol-action 170	
Color001		MVI_7596.001: ///MVI_7596.MOV 311	Street-Art à l'Hôpital Stre
Transfor	n.002 167		
VID	20190926_141213.002: //. /VID_20190926_141213.mp4 9		
	4+00		

- Exemple n°2 : Créer un zoom avant dans un élément visuel de la table de montage en utilisant les transformations de mise à l'échelle et de position et en animant ces effets de transformation, l'exemple présenté fonctionne également avec l'effet d'opacité accessible dans la partie «edit strip» visible sur la fenêtre de propriéts de la table de montage, avec tous les effets qui ont un champs de modification similaire.

>> Faire un clic droit sur le champs de l'echelle et cliquer sur «Insert Keyframe», l'échelle de l'objet est à 1 au début de l'animation.

>> Déplacer le curseur vert à l'instant où l'on souhaite terminer l'animation.

>> Modifier la valeur de l'échelle à la hausse

>> Faire un clic droit et insérer de nouveau une image-clé. >> À la lecture du montage l'élément s'agrandit et donne l'impression d'un mouvement de caméra en zoom avant.

>> Pour assurer la direction du zoom, rééditer l'opération sur le chanps d'effet de position et modifier la valeurs de X et Y



				* Edit Solit		
				Namièi	MVI_8928.001	
Pantom	deplacement : erf 1125			Type	Movie	
- Har Dicertify	and and a start and			Biend	Cross	
No 28	0606.png: //. /brame-cerf-solo/0606.png 125	aerosol-action 170		Opacity:		1,000 📼 🗔
Coloc001		MVI 7596.001: //./MVI 7596.MOV 311	Street Art a l'Hôpital Street Art	Channel		3.)
		_		Start Frame:		1257)
Transform.002	167			Length:		(* 89
VID 20190	0926 141213.002 // MD 20190926 141213.mp4 [9			Final Length: 0 Polyineau 133 Frame Offset 0 Frame Still 5:0 Original Dimen	0:00:03:21 17 1:0 1:0	
0:00 00:01 00:02		00:08 00:09 00:10 00:11 00:12 00:13	00:14 00:15 00:16 00:17 00:19	¥ Strio knut		



La figure ci-dessus présente la fenêtre nommée «Dope-sheet», la feuille répertoriant toutes les images clés du montage et les éléments sur lesquels ils sont appliqués.

> Les losanges correspondent à toutes les images-clés appliquées de début et de fin d'animation d'un effet.

- Les losanges jaunes correspondent aux images-clés sélectionnées

- Les losanges blancs correspondent aux images-clés non-sélectionnées

> Pour sélectionner les losanges, il suffit de cliquer sur un losange, puis un autre en maintenant enfoncée la touche «shift» ou utiliser la touche «B» et faire un cadre de sélection sur les losanges à sélectionner.

> Pour déplacer ces images clés et allonger ou réduire la durée d'une animation il suffit d'utiliser la touche «G»

>> Créer des éléments de texte

> Utiliser le menu «add > Effects strip > Text», un rectangle jaune se crée sur la table de montage

> Utiliser la fenêtre de propriétés de la table de montage : «edit strip» pour la transparence et la durée de l'élément / «Effect strip» pour modifier le texte, la couleur et le corps

> On peut appliquer d'autres effets comme les transformations au éléments de textes



 Edit Strip Name: Type: Blend: Opacity: Channel: Start Frame: Length: Final Length: 0 Playnead: 0 Frame Offset 0 	Text Text Alpha Over 0:00:01:00	1,000 1,000 7 112 25	がけ) がけ) がけ) がけ) がけ) がけ) の がけ) の の の の の の の	 ♦ ♦	20 3 M	dd ubtract Ipha Qver Ipha Under ross amma Cross aussian Blur ultiply ver Drop	0 60
Frame Still 0:24	4				<u> </u>	/ipe low	
Unginal Ulmen	sion; wone				U Te	ext	
▼ Effect Strip Text:	Text			deplacement-co	ר בידן נבי דע כ	ansform olor	
(Size:		30 >		0606.png: //	/brame.cerf	eed Control	125
Color:					м	ult <u>i</u> cam Select	or
Shadow			orm 0.02	Effect Strip	► A	djustment <u>L</u> ay	er
Align X:	Center		5111.002	Sound	-		
Align 1:	Bottom	•	2019092	Image 002	///viD_2019	0926_141213	.mp4 9
(X:		0.50		Movie			
۲ <u>۲</u> :		0.00 >		Mask			
Wrap Width:		0.00		Clip	▶ 4+12		
	Export Subtitles		00:02	00 <u>S</u> cene 001	04 > 00:05	00:06	00:07
						a) <mark>El</mark> mie	

>> Réaliser des fondus au noir

> Utiliser le menu «add > Effects strip > Color», un rectangle noir se crée sur la table de montage, le placer au dessus de 2 bandes vidéos

> Utiliser la fenêtre de propriétés de la table de montage : «edit strip» pour la transparence et l'opacité / «Effect strip» pour modifier la couleur de l'objet

> Appliquer un effet d'opacité en entrée et en sortie : mettre la valeur d'opacité à 0, faire un clic droit sur la règle d'opacité et insérer une image-clé. Déplacer le curseur vert à l'endroit ou l'on souhaite faire apparaïtre le noir, modifier la valeur d'opacité à 100 et insérer une image-clé, faire la même chose à la sortie en inversant les valeurs.



>> Réaliser des fondus enchaînés

> Sélectionner deux éléments vidéos et Utiliser le menu «add > Effects strip > Gamma cross», rien n'est visible de prime abord, il suffit de déplacer le deuxième élément pour que le rectangle rose, comme indiqué sur la figure ci-dessous apparaisse.

> À la lecture du montage les deux élémenst se superposent en transparence.

<u>G</u> amma (Cross						
Hôpital #2 - Le Sa	ifari - rezin	Gam	nma Cross 4	40	ē	grandissement-re	zine 178
				[•	1VI_9030.0 <mark>01://</mark>	/MVI_9030.MOV 1