

ADOBE® ULTRA® CS3

GUIDE DE L'UTILISATEUR

A large green rectangular graphic with a gradient, transitioning from a lighter green on the left to a darker green on the right. The letters 'UI' are prominently displayed in white, bold, sans-serif font on the left side of the rectangle.

UI

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.

Guide de l'utilisateur Adobe® Ultra® CS3 pour Windows®

S'il accompagne un logiciel dont l'utilisation est soumise à un contrat d'utilisateur final, ce manuel, de même que le logiciel dont il traite, est fourni sous licence et ne peut être utilisé ou copié que conformément à la licence. Sauf autorisation spécifiée dans la licence, aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite, enregistrée ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique ou autre, sans l'autorisation écrite préalable d'Adobe Systems Incorporated. Nous attirons votre attention sur le fait que les informations contenues dans ce manuel sont protégées par des droits d'auteur, même s'il n'est pas distribué avec un logiciel accompagné d'un contrat de licence pour l'utilisateur final.

Les informations contenues dans ce manuel sont fournies à titre purement indicatif. Elles peuvent être modifiées sans préavis et ne constituent pas un engagement de la part d'Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated décline toute responsabilité vis-à-vis des erreurs ou imprécisions qui pourraient être relevées dans ce manuel.

Nous attirons votre attention sur le fait que les illustrations ou images que vous pouvez être amené à utiliser dans vos projets peuvent être protégées par des droits d'auteur, auquel cas leur exploitation sans l'autorisation de l'auteur constituerait une violation de ces droits. Veuillez à obtenir toutes les autorisations requises de la part des auteurs.

Toutes références à des noms de sociétés dans les modèles sont fictives et ne visent aucune entreprise existante.

Adobe, le logo Adobe, Adobe Premiere Pro, After Effects, Creative Suite et Ultra sont des marques ou des marques déposées d'Adobe Systems Incorporated aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Windows et Windows Vista sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Apple est une marque d'Apple Computer, Inc. déposée aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, Californie 95110, E.-U.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are « Commercial Items », as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of « Commercial Computer Software » and « Commercial Computer Software Documentation », as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Droits non publiés réservés en vertu de la législation américaine sur les droits d'auteur. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, Etats-Unis. A l'attention des utilisateurs du gouvernement américain, Adobe s'engage à respecter toutes les lois sur l'égalité des chances, y compris, si approprié, les dispositions du décret-loi (Executive Order) 11246, comme modifié, la section 402 de l'Acte d'assistance à la réhabilitation des vétérans du Vietnam (the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act) de 1974 (38 USC 4212) et la section 503 de l'Acte de réhabilitation (Rehabilitation Act) de 1973, comme modifié, ainsi que les règlements de l'article 41 C.F.R., sections 60-1 à 60-60, 60-250 et 60-741. Les règlements et la clause d'action affirmative énoncés dans la phrase précédente doivent être inclus comme référence dans ce contrat de licence.

Sommaire

Chapitre 1: Prise en main	1
Installation	1
Installation du logiciel	1
Sélection du format vidéo PAL ou NTSC	2
Lisez-moi	2
Ressources	2
Ressources d'aide Adobe	2
Aide intégrée au produit et sur LiveDocs	2
Documentation PDF	3
Documentation imprimée	3
Adobe Video Workshop (Atelier vidéo Adobe)	3
Communauté d'experts	4
Didacticiels et fichiers sources	4
Utilisation d'Adobe Video Workshop	4
Bonus	4
Pôle de création Adobe	5
Pôle de développement Adobe	5
Service clientèle	6
Téléchargements	6
Adobe Labs	6
Communautés d'utilisateurs	7
Principales fonctions	7
 Chapitre 2: Session de démarrage	 11
Procédure détaillée	11
Didacticiel	12
 Chapitre 3: Présentation du produit	 15
Description	15
Calques, entrées et décors virtuels	16
Calque actif	19
Décors virtuels	20
Interface utilisateur	22

Zone d'entrée et moniteur de prévisualisation en entrée	23
Vignettes de calque	24
Commandes sous le moniteur de prévisualisation en entrée . . .	25
Boutons d'outil	26
Moniteur de prévisualisation en sortie et aperçu de la sortie.	26
Agrandissement et repositionnement de l'affichage	
sur les moniteurs.	28
Curseurs	29
Grilles.	29
Champs de code temporel	30
Onglets	30
Onglet Incrusteur	30
Onglet Couleurs	34
Onglet Scène.	36
Onglet Panoramique et zoom	37
Onglet Entrée	38
Onglet Ombres	41
Onglet Sortie	43
Bibliothèques	44
Menus de l'application	46
Menu Fichier	46
Menu Affichage.	47
Menu Outils	47
Menu Lecture	49
Menu Aide	49
Menus contextuels (clic droit)	49
Zones de texte et numériques	49
Vignettes Arrière-plan et Élément en entrée	49
Vignette Incrustation	50
Moniteur de prévisualisation en sortie	50
Grille dans les onglets Scène, Entrée et Panoramique	
et zoom	50
Options des onglets de bibliothèque Décors virtuels,	
Arrière-plans, Eléments en sortie, Sessions et Parcourir	51
Emplacement vide dans l'un des onglets de bibliothèque.	51
Chapitre 4: Procédure	53
Création et gestion de sessions Ultra	53
Création d'une session.	53
Modification du décor virtuel par défaut	53
Ouverture d'une session	53
Enregistrement d'une session	54
Modification du chemin d'accès par défaut d'une session	54
Enregistrement d'une copie d'une session.	54
Utilisation d'une session sur un autre ordinateur	55

Création et affectation de sources et décors virtuels	55
Prise de vues vidéo pour Ultra	55
Prévisualisation en direct.	56
Configuration de la caméra	57
Contrôle de l'éclairage	57
Cadrage du sujet	58
Optimisation de la toile de fond colorée	59
Réduction des débordements	60
Choix de la garde-robe du sujet	61
Sélection de l'arrière-plan ou du décor virtuel	61
Réalisation dans un décor virtuel	61
Amélioration de la qualité du métrage source et simplification de l'enregistrement.	62
Affectation d'un contenu aux calques	62
Affectation d'un contenu source à un calque	62
Correspondance entre le format de l'arrière-plan d'un décor de base et celui d'une session	65
Correspondance entre les éléments en entrée et les décors virtuels	65
Ajout de calques d'incrustation	66
Utilisation d'une image fixe comme élément en entrée.	66
Formats d'entrées pris en charge	67
Création d'éléments destinés à un décor ou à des calques individuels	68
Arrière-plans.	69
Incrustations.	70
Scène composite finale	71
Composition d'images évoluée	72
Personnalisation d'un décor virtuel	74
Retouche des images d'un décor virtuel	74
Déplacement des décors virtuels vers un autre dossier	76
Copie d'un seul décor virtuel	76
Configuration de l'incrustation	77
Modes d'incrustation.	77
Amélioration d'un arrière-plan dans l'élément en entrée.	78
Mode Définir l'incrustation	79
Définition de points d'incrustation (mode Appliquer les points)	80
Mode d'incrustation en un point (sélection d'une seule couleur).	80
Mode d'incrustation en plusieurs points (étendue de couleurs)	81
Conservation de l'ombre dans un élément en entrée	83

Recadrage et masquage de zones de l'élément source	84
Recadrage du bord d'une image	85
Peinture d'un masque	85
Réglage minutieux de l'incruteur	86
Affichage de l'incrustation	86
Processus d'incrustation de base	87
Enregistrement et application des réglages de l'incruteur	89
Positionnement de calques et réalisation de mouvements de	
caméra virtuels	90
Différences entre les ensembles de commandes de position	90
Réglage du cadrage	91
Définition de la taille, de la position et de l'orientation d'un plan	
de calque	93
Modification de la position et de l'échelle d'un plan de calque .	94
Modification de l'orientation d'un plan de calque	96
Positionnement de recouvrements par le coin dans des	
décors virtuels	97
Déplacement et mise à l'échelle d'une entrée dans le plan	
de calque : commandes Décalage entrée	98
Déplacement et symétrie verticaux et horizontaux	
de l'entrée	100
Rotation de l'entrée	100
Modification de l'échelle de l'entrée	101
Rétablissement des valeurs par défaut de tous les	
paramètres de grille	102
Panoramique et zoom	102
Grille	103
Ajout et définition d'un point de panoramique et de zoom	105
Modification d'un point de panoramique et de zoom	106
Programmation d'un déplacement virtuel continu au moyen	
de plusieurs points	106
Programmation de plusieurs déplacements avec	
des pauses	106
Panoramique et zoom dans des formats différents	107
Affichage d'une session sans déplacement de	
caméra virtuel	107
Minutage précis des éléments vidéo	107
Raccord des points d'entrée et de sortie dans un	
élément vidéo	107
Mise en boucle d'un élément	108
Définition du début de la lecture d'un élément vidéo dans	
la session	109
Définition d'un point de pause pour un effet VirtualTrak	110
Réglage du volume d'un élément vidéo	111
Amélioration de l'aspect de la vidéo	111

Correction colorimétrique	112
Correction des couleurs	113
Enregistrement et application des paramètres de couleur.....	114
Ajout d'ombres et de reflets.....	114
Activation et sélection d'une ombre ou d'un reflet.....	115
Repositionnement d'une ombre au sol.....	116
Repositionnement d'une ombre au mur	120
Modification de l'aspect d'une ombre ou d'un reflet	121
Enregistrement et application des paramètres pour une ombre ou un reflet.....	123
Défocalisation d'une source	124
Enregistrement de la vidéo finale	124
Sortie d'images fixes (Séquence d'image).....	127
Sortie d'éléments ou d'images fixes avec couche alpha.....	127
 Chapitre 5: Dépannage et aide	129
Mise à jour des logiciels	129
Mise à jour du logiciel Ultra	129
Mise à jour des pilotes de périphérique.....	129
Mise à jour du système d'exploitation Windows®	130
Support technique	130
Pages Web de support technique	130
Exécution de l'outil de diagnostic DirectX	131
Fichier StatusLog.txt.....	131
Problèmes et solutions	132
 Index	133

Si vous n'avez pas encore installé votre nouveau logiciel, consultez les informations disponibles sur l'installation et les autres tâches préliminaires. Avant de commencer à utiliser votre logiciel, prenez quelques instants pour lire la présentation des nombreuses ressources mises à votre disposition, dont des vidéos pédagogiques, des modules externes, des modèles, des communautés d'utilisateurs, des séminaires, des didacticiels, des flux RSS, etc.

Installation

Installation du logiciel

Pour vérifier la configuration requise complète et lire les recommandations concernant votre logiciel Adobe®, consultez le fichier Lisez-moi qui se trouve sur le disque d'installation.

1. Fermez toutes les autres applications Adobe en cours d'exécution sur votre ordinateur.
2. Insérez le disque d'installation dans votre lecteur DVD, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

REMARQUE

Veillez d'abord à installer et activer au moins un des composants d'Adobe Creative Suite 3 Production Premium ou Master Collection. Adobe Ultra CS3 ne peut être exécuté que sur un ordinateur sur lequel l'un ou l'autre de ces environnements a été activé.

Sélection du format vidéo PAL ou NTSC

Lorsque vous exécutez le programme pour la première fois, vous devez sélectionner le format NTSC ou PAL comme format vidéo par défaut pour les nouvelles sessions. Les formats PAL et NTSC sont deux normes courantes de la télédiffusion à définition standard, utilisées dans des zones géographiques différentes. Les options disponibles dans l'onglet Sortie dépendent du format sélectionné.

REMARQUE

Pour changer le format vidéo par défaut des nouvelles sessions, sélectionnez Outils > Paramètres de l'application.

Lisez-moi

Le fichier Lisez-moi livré sur le disque d'installation est également copié dans le dossier de l'application pendant l'installation du produit. Vous y trouverez des informations importantes sur les sujets suivants :

- Configuration requise
- Installation (et désinstallation du logiciel)
- Dépannage
- Service clientèle
- Informations juridiques

Ressources

Ressources d'aide Adobe

La documentation de votre logiciel Adobe est disponible dans divers formats.

Aide intégrée au produit et sur LiveDocs

L'aide intégrée au produit vous permet d'avoir accès à toute la documentation et les instructions disponibles au moment de la commercialisation du produit. Elle est accessible par le biais de la commande Aide > Aide d'Adobe Ultra ou de la touche F1.

L'aide au format LiveDocs regroupe tout le contenu de l'aide intégrée au produit, plus des mises à jour et des liens vers d'autres instructions disponibles sur le Web. Pour certains produits, les rubriques d'aide fournies au format LiveDocs se prêtent à l'insertion de commentaires. Vous trouverez l'aide au format LiveDocs pour votre produit dans le Centre de ressources d'aide d'Adobe, à l'adresse www.adobe.com/go/documentation_fr.

La plupart des versions de l'aide intégrée au produit et au format LiveDocs vous permettent d'effectuer des recherches dans les systèmes d'aide de plusieurs produits. Des rubriques peuvent également proposer des liens vers d'autres contenus pertinents sur le Web ou vers des rubriques d'aide d'un autre produit.

Vous pouvez comparer l'aide, disponible dans le produit et sur le Web, à une plate-forme d'accès à des informations et des communautés d'utilisateur supplémentaires. Vous trouverez toujours sur le Web la version de l'aide la plus exhaustive et la plus récente.

Documentation PDF

L'aide intégrée au produit est également disponible au format PDF, optimisé pour l'impression, ainsi que d'autres documents, tels que les guides d'installation et les livres blancs.

Toute la documentation PDF est accessible via le Centre de ressources d'aide d'Adobe, à l'adresse www.adobe.com/go/documentation_fr. Pour consulter la documentation PDF livrée avec votre logiciel, accédez au dossier Documents sur le disque d'installation ou de contenu.

Documentation imprimée

Vous pouvez acheter les versions papier de l'aide intégrée au produit sur Adobe Store, à l'adresse www.adobe.com/go/store_fr, ainsi que des ouvrages publiés par les partenaires d'édition d'Adobe.

Un guide de flux de travaux imprimé est fourni avec tous les produits Adobe Creative Suite® 3. Certains produits Adobe autonomes s'accompagnent d'un guide de prise en main papier.

Adobe Video Workshop (Atelier vidéo Adobe)

L'atelier vidéo Adobe Creative Suite 3 Video Workshop propose plus de 200 vidéos de formation couvrant un large éventail de thèmes visant les professionnels de l'impression, du Web et de la vidéo.

Adobe Video Workshop vous permet de découvrir les produits Creative Suite 3. De nombreuses vidéos montrent comment utiliser conjointement les applications Adobe.

Vous choisissez les produits que vous souhaitez découvrir et les sujets que vous souhaitez approfondir au démarrage de l'atelier. Des informations détaillées sur chaque vidéo vous permettent d'orienter votre apprentissage.

Communauté d'experts

Pour cette version, Adobe Systems a demandé à la communauté de ses utilisateurs de partager leurs connaissances et compétences. Adobe et Lynda.com présentent des didacticiels, des conseils et des astuces offerts par des concepteurs et des développeurs de renom, tels que Joseph Lowery, Katrin Eismann et Chris Georgenes. Vous pouvez voir et écouter des experts Adobe, tels que Lynn Grillo, Greg Rewis et Russell Brown. Plus de 30 spécialistes vous font bénéficier de leur savoir-faire.

Didacticiels et fichiers sources

Adobe Video Workshop propose des formations pour les utilisateurs débutants et expérimentés, complétées par des vidéos présentant de nouvelles fonctionnalités et des techniques clés. Chaque vidéo traite d'un seul sujet et dure généralement de 3 à 5 minutes. La plupart des vidéos sont accompagnées d'un didacticiel illustré et de fichiers sources de sorte que vous puissiez imprimer les procédures détaillées et suivre le didacticiel à votre propre rythme.

Utilisation d'Adobe Video Workshop

Vous pouvez accéder à l'atelier Adobe Video Workshop depuis le DVD fourni avec votre produit Creative Suite 3. Il est également disponible en ligne, à l'adresse www.adobe.com/go/learn_videotutorials_fr. De nouvelles vidéos sont ajoutées régulièrement par Adobe au site Video Workshop en ligne. Connectez-vous régulièrement pour découvrir les nouveautés.

Bonus

Un vaste éventail de ressources est mis à votre disposition pour que vous puissiez tirer le meilleur parti de vos logiciels Adobe. Certaines de ces ressources sont installées sur votre ordinateur pendant l'installation. D'autres documents et exemples sont livrés sur le disque d'installation ou de contenus. Des ressources complémentaires inestimables sont également proposées en ligne par la communauté Adobe Exchange, à l'adresse www.adobe.com/go/exchange_fr.

Pendant l'installation du logiciel, plusieurs ressources sont copiées dans le dossier de l'application sur l'ordinateur : *[lecteur de démarrage]\Program Files\Adobe\Adobe Ultra CS3*.

Les didacticiels Ultra sont disponibles sur le site Web d'Adobe, à l'adresse www.adobe.com/support/ultra. Cliquez sur le lien Tutoriels (Didacticiels) pour afficher la liste des didacticiels disponibles. Les fichiers vidéo auxquels il est fait référence dans les didacticiels se trouvent dans les dossiers de l'onglet Parcourir d'Ultra.

Pôle de création Adobe

Le Pôle de création Adobe regroupe des articles, des conseils et des instructions d'experts du secteur, de grands concepteurs et de partenaires Adobe. Son contenu est enrichi tous les mois.

Vous pouvez trouver des centaines de didacticiels sur des produits de conception et découvrir des astuces et des techniques dans des vidéos, des didacticiels au format HTML et des exemples de chapitres de livres.

Les idées nouvelles sont au cœur des sections Groupe de réflexion, Boîte de dialogue et Galerie :

- Les articles de la section Groupe de réflexion reflètent comment les concepteurs d'aujourd'hui embrassent la technologie, et l'impact de ces expériences sur la création, les outils de conception et la société.
- Dans la section Boîte de dialogue, des experts partagent des idées nouvelles en termes d'animation et de création numérique.
- La section Galerie présente le travail d'animation d'artistes.

Visitez le Pôle de création Adobe à l'adresse www.adobe.com/go/designcenter_fr.

Pôle de développement Adobe

Le Pôle de développement Adobe propose des exemples, des didacticiels, des chroniques et des ressources des communautés aux développeurs qui élaborent des applications Internet enrichies, des sites Web, du contenu pour les appareils mobiles et d'autres projets à l'aide des produits Adobe. Il comprend également des ressources destinées aux développeurs qui conçoivent des modules externes pour les produits Adobe.

Outre des exemples de code et des didacticiels, vous y trouverez des flux RSS, des séminaires en ligne, des kits de développement de logiciels (SDK, Software Development Kit) et d'autres ressources techniques.

Visitez le Pôle de développement Adobe à l'adresse www.adobe.com/go/developer_fr.

Service clientèle

Visitez le site Web du service clientèle d'Adobe, à l'adresse www.adobe.com/go/support_fr, pour découvrir les procédures de dépannage relatives à votre produit ainsi que les programmes d'assistance technique gratuits et payants. Suivez le lien Formation pour avoir accès aux ouvrages d'Adobe Press, aux divers supports de formation, aux programmes de certification sur les logiciels Adobe , et bien plus encore.

Téléchargements

Visitez le site www.adobe.com/go/downloads_fr pour trouver des mises à jour gratuites, des versions d'évaluation gratuites et d'autres logiciels utiles. En outre, la boutique en ligne Adobe Store (à l'adresse www.adobe.com/go/store_fr) vous donne accès à des milliers de modules externes de développeurs tiers, pratiques pour automatiser des tâches, personnaliser des flux de production, créer des effets professionnels spécialisés, etc.

Adobe Labs

Adobe Labs vous offre la possibilité de tester et évaluer les nouvelles technologies de pointe et les nouveaux produits d'Adobe.

Sur Adobe Labs, vous pouvez accéder aux ressources suivantes :

- préversions de logiciels et technologies ;
- exemples de code et meilleures pratiques en vue d'accélérer votre apprentissage ;
- premières versions des produits et de la documentation technique ;
- forums, contenus encyclopédiques et autres ressources collectives vous permettant d'interagir avec des développeurs et des concepteurs ayant des intérêts semblables.

Adobe Labs favorise le développement collectif de logiciels. Ainsi, les clients maîtrisent rapidement les nouveaux produits et les nouvelles technologies. Ce site est également un forum dans lequel la communauté peut faire part de ses premiers commentaires, ce qui permet aux équipes de développement Adobe de créer des logiciels qui répondent à leurs attentes et besoins.

Visitez Adobe Labs à l'adresse www.adobe.com/go/labs_fr.

Communautés d'utilisateurs

Les communautés d'utilisateurs proposent des forums, des blogues et d'autres axes pour partager des technologies, des outils et des informations. Vous pouvez poser des questions et découvrir comment les autres exploitent au mieux leurs logiciels. Les forums d'utilisateurs sont disponibles en anglais, français, allemand et japonais, et les blogues sont publiés dans plusieurs langues.

Pour participer aux forums ou aux blogues, visitez le site www.adobe.com/go/communities_fr.

Principales fonctions

Incrustations irréprochables à partir de sources vidéo approximatives

La technologie Vector Keying™ d'Ultra facilite l'incrustation de prises de vue délicates (éclairage irrégulier, arrière-plans striés, cheveux frisés). Ultra permet en outre de conserver les ombres du sujet et de créer très facilement des incrustations complexes avec des objets transparents, de la fumée ou des substances liquides.

Incrustation en un clic

Ultra intègre une fonction puissante d'incrustation en un clic pour créer des incrustations très rapidement. D'autres fonctions avancées, telles que le nettoyage de masque, la restauration colorimétrique et le lissage des bords, vous permettent d'ajouter une touche de réalisme à vos composites.

Décors virtuels sophistiqués simple à réaliser

Les bibliothèques de décors principaux mettent à votre disposition des systèmes de décors virtuels haut de gamme. Lorsqu'elles sont utilisées conjointement avec Ultra, elles remplacent les caméras de suivi de cible et les stations de travail d'infographie 3D de location, ce qui vous permet de gagner du temps et d'économiser de l'argent. Les bibliothèques de décors principaux simulent le suivi de cible conventionnel grâce au système Ultra VirtualTrak™, qui crée des déplacements de caméra virtuels à partir de séquences statiques et insère des reflets vidéo dans les scènes virtuelles.

Qualité de télédiffusion à partir de sources vidéo DV/HDV/HD

Ultra gère les sources au format 16:9 et anamorphosées et produit d'excellents résultats en dépit de la gamme colorimétrique restreinte des sources vidéo DV. Il prend également en charge les formats HD et DVD (1080i, 1080p et 720p), ainsi qu'un grand nombre de fréquence d'images, notamment 24 i/s.

Incrustations rapides basées sur le traitement GPU

Ultra permet aux utilisateurs de cartes graphiques récentes (GeForce 5700 et Radeon 9600 ou supérieur pour la vidéo à définition standard ; GeForce 6600 et Radeon 9800 ou supérieur pour la vidéo haute définition) d'accélérer nettement le rendu en déléguant le traitement à l'unité de traitement graphique (GPU). A l'aide du traitement GPU, Ultra peut réaliser une incrustation vectorielle (grâce à l'algorithme Vector Keying) pratiquement en temps réel avec une résolution HD (selon la configuration système et les types de fichiers).

Incrustations haute résolution à partir de caméras à définition standard

Le mode Rotation positive 90 d'Ultra permet d'exploiter des métrages de caméras à définition standard dans des scènes haute définition. La largeur d'une image vidéo est supérieure à sa hauteur, alors que la hauteur d'un sujet humain est supérieure à sa largeur. Pour exploiter un nombre maximal de pixels lors de la prise de vue d'un sujet, vous pouvez faire pivoter votre caméra de 90 degrés et utiliser ainsi l'axe le plus long de l'image comme nouvel axe vertical. Lorsque vous utilisez un format vidéo avec un format d'image 4:3, vous obtenez ainsi une résolution verticale supérieure de 33 % (cette résolution est supérieure de 78 % avec un format d'image 16:9).

Ombres et reflets virtuels

Ultra vous permet d'insérer des ombres virtuelles dans une scène, ainsi que d'ajuster leur taille, leur perspective et leur transparence. Lorsque vous utilisez des arrière-plans rendus ou photographiques, vous pouvez insérer des reflets virtuels représentant une image inversée du sujet incrusté.

Création d'environnements virtuels personnalisés

Ajoutez vos propres arrière-plans, sources B et images semi-transparentes au premier plan pour créer vos propres environnements virtuels avec plusieurs effets de zoom et de panoramique. Les grandes images d'arrière-plan personnalisées haute définition peuvent être explorées à l'aide de déplacements de caméra complexes.

Prise en charge d'images fixes haute résolution

Ultra assure la prise en charge des images fixes d'une résolution de 4096 x 4096 pixels, ce qui permet d'utiliser des images numériques comme sources d'entrée et arrière-plans haute définition. La prise en charge des fichiers image BMP, JPG, PNG, TIFF, TGA et PPM permet en outre d'exporter des images fixes incrustées haute résolution à des fins d'édition, d'impression ou de publication sur le Web.

Prise en charge étendue des formats en entrée et en sortie

Vous pouvez utiliser en entrée les formats AVI, QuickTime, MPEG et DV ou autres, à condition de disposer d'un codec compatible. L'option Inverser alpha permet d'inverser les couches alpha à des fins de compatibilité avec les systèmes de montage non linéaire qui utilisent *unalpha pour film* (interprétant une valeur de couche alpha de 0 comme une opacité totale). Vous pouvez produire des fichiers AVI, DV ou QuickTime non compressés, ainsi que des fichiers AVI et QuickTime 24 ou 32 bits par pixel (avec une couche alpha 8 bits) à des fins de composition dans d'autres programmes, tels qu'Adobe After Effects.

Procédure détaillée

Vous trouverez ci-dessous une vue d'ensemble de la procédure que vous devez suivre pour créer une session, composer des images et exporter une séquence avec Adobe® Ultra® CS3.

REMARQUE

Les étapes 1, 4 et 10 sont obligatoires.
L'étape 3 est obligatoire pour le calque d'entrée source et facultative pour les autres calques.
Les étapes 3 à 9 peuvent être facultatives selon le décor virtuel et les sources utilisés et les effets recherchés dans la scène.

1. Créez une session avec le format d'image adéquat : choisissez Fichier > Nouveau > Nouvelle session 4:3 ou Fichier > Nouveau > Nouvelle session 16:9 (voir la section « [Création et gestion de sessions Ultra](#) », page 53).
2. Affectez un décor virtuel (voir la section « [Affectation d'un contenu aux calques](#) », page 62).
3. Affectez une source à chaque calque (voir la section « [Affectation d'un contenu aux calques](#) », page 62).
4. Incrustez l'élément en entrée (voir la section « [Configuration de l'incrustation](#) », page 77).
5. Raccordez les éléments vidéo à votre convenance, puis spécifiez si chaque élément sera exécuté en boucle (voir la section « [Recadrage et masquage de zones de l'élément source](#) », page 84).
6. Définissez l'échelle, la position et l'orientation de chaque plan de calque. Notez que certains calques de décors virtuels peuvent être verrouillés ; vous ne pouvez donc pas les modifier. Il est préférable de définir l'échelle et la position de l'élément en entrée et d'autres calques au début de la session (voir la section « [Définition de la taille, de la position et de l'orientation d'un plan de calque](#) », page 93).
7. Positionnez chaque source d'entrée sur son plan de calque. Utilisez les commandes Décalage entrée, qui se trouvent au milieu de l'onglet Entrée, pour déplacer et mettre à l'échelle le calque actif dans son plan de calque (voir la section « [Déplacement et mise à l'échelle d'une entrée dans le plan de calque : commandes Décalage entrée](#) », page 98).

8. Programmez les déplacements de caméra virtuels et les effets de panoramique et de zoom (voir la section « [Panoramique et zoom](#) », page 102).
9. Modifiez la vidéo et l'audio à votre convenance.
 - Ajoutez des ombres ou des reflets virtuels (voir la section « [Ajout d'ombres et de reflets](#) », page 114).
 - Procédez à des corrections colorimétriques (voir la section « [Correction colorimétrique](#) », page 112).
 - Passez au flou les sources (voir la section « [Défocalisation d'une source](#) », page 124).
 - Réglez le volume sonore des éléments (voir la section « [Réglage du volume d'un élément vidéo](#) », page 111).
10. Exportez la vidéo finalisée (voir la section « [Enregistrement de la vidéo finale](#) », page 124).

Didacticiel

Vous trouverez ci-dessous un exemple détaillé d'une session NTSC simple qui utilise des fichiers d'exemples NTSC fournis avec Ultra.

1. Lancez Ultra.
2. Faites glisser un arrière-plan du dossier Animations de l'onglet Arrière-plans jusqu'à la vignette Arrière-plan.
3. Dans l'onglet Parcourir, cliquez deux fois sur le dossier NTSC Sample Clips pour l'ouvrir. Faites glisser l'élément Hands Apart (Wedding) jusqu'à la vignette Élément en entrée.

REMARQUE

La première image de cet élément ne contient qu'un fond vert. La méthode décrite dans ce didacticiel ne peut être appliquée qu'aux éléments qui contiennent au moins une image représentant une prise de vue du seul fond de couleur.

4. Cliquez sur le bouton Définir l'incrust. dans l'onglet Incrusteur. Si les commandes de l'onglet Incrusteur sont désactivées, cliquez sur la vignette Élément en entrée.
5. Amenez le curseur du moniteur de prévisualisation en sortie sur la valeur de 1 seconde (00:00:01.00) ou saisissez ce code temporel dans la zone de texte correspondante. Une image vidéo illustrant deux mains s'affiche sur le moniteur de prévisualisation en sortie.
6. Dans l'onglet Entrée, cliquez sur le bouton Définir situé à droite de la zone de texte Point d'entrée. La première image de la séquence devient alors l'image avec le code temporel d'une seconde dans l'élément en entrée.

7. Déplacez le curseur Transparence vers la gauche pour définir la valeur 0,350 ou saisissez cette valeur dans la zone de texte adjacente. Les deux mains deviennent alors opaques.

REMARQUE

L'élément Hands Apart présente un arrière-plan bien éclairé et régulier simple à désincruster avec ce seul réglage. Certains arrière-plans demandent davantage de modifications manuelles pour aboutir à une incrustation d'une qualité satisfaisante. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Réglage minutieux de l'incrusteur](#) », [page 86](#).

8. (Facultatif) Pour visionner la vidéo composite, cliquez sur le bouton Lire en dessous du moniteur de prévisualisation en sortie.
9. Choisissez DirectShow (.avi) dans le menu Format et MJPEG Compressor dans le menu Codec de l'onglet Sortie
10. Vérifiez que le dossier dans lequel vous effectuez l'exportation se trouve dans \Mes documents\Adobe Ultra CS3\Mes éléments en sortie.
11. (Facultatif) Renommez le fichier dans le champ Nom du fichier.
12. Cliquez sur Enregistrer la sortie. Ultra effectue le rendu de la séquence.
13. Pour visionner la séquence vidéo que vous venez de créer, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vignette du nouveau fichier vidéo dans l'onglet Eléments en sortie, puis choisissez Lire. Si vous ne parvenez pas à lire le fichier vidéo dans l'onglet Eléments en sortie, cliquez sur le bouton Origine dans la barre de navigation.

Description

Adobe® Ultra® CS3 est une application autonome d'incrustation et de composition compatible gérant plusieurs types de sources vidéo. Le travail d'incrustation commence par le chargement d'un décor virtuel, d'éléments vidéo ou des deux. Il convient ensuite d'étalonner l'incrusteur, de procéder aux réglages nécessaires puis d'enregistrer la sortie dans un fichier vidéo exploitable dans une application de montage comme Adobe Premiere Pro ou Adobe After Effects. Compatible avec une multitude de formats vidéo standard, Ultra est également étudié pour produire des sorties de qualité supérieure en toute fluidité, et ce même avec des éléments vidéo numériques. Les réglage apportés à l'incrusteur sont immédiatement perceptibles.

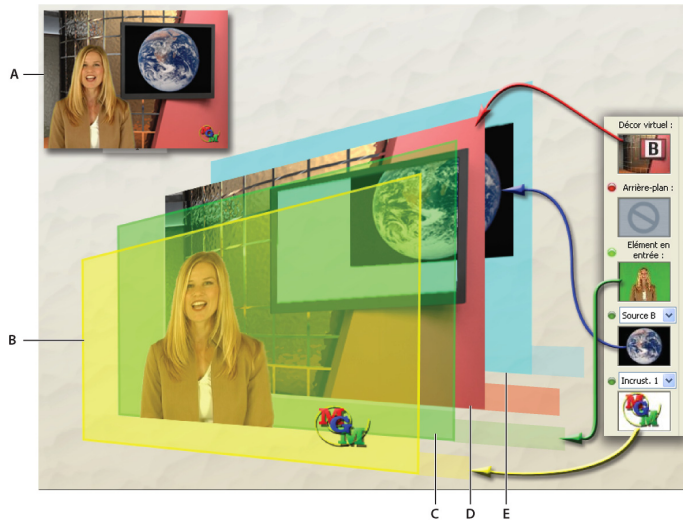
Ultra surpasse les autres outils de bien des façons. Adobe propose, entre autres, un large éventail de décors virtuels qui servent d'arrière-plan et, dans de nombreux cas, d'éléments de premier plan pour les éléments vidéo. Les décors virtuels proviennent de collections appelées *décors principaux* assorties de nombreux angles de prise de vue pour le même environnement virtuel en 3D. Disponibles sous la forme d'objets appelés *bibliothèques de décors principaux*, la plupart des décors principaux comportent au moins un décor avec des mouvements virtuels de la caméra qui utilisent le système de suivi de caméra Adobe VirtualTrak. Libre à vous d'utiliser vos propres vidéos, images numériques et graphiques comme arrière-plans, premiers plans et recouvrements par le coin dans des séquences composites créées dans Ultra.

Le logiciel Ultra intègre des fonctionnalités avancées et des innovations qui le distinguent des incrusteurs par chrominance (incrusteurs couleur) traditionnels.

- Vous pouvez définir l'éclairage, la position de la caméra, l'angle et le zoom en fonction du décor utilisé avant le tournage du métrage source grâce à la prévisualisation en direct.
- Des commandes dynamiques vous permettent de définir la taille, la position et l'orientation de la vidéo source et d'autres calques dans le décor virtuel.
- Vous pouvez aisément personnaliser les décors virtuels et ajouter une dimension aux séquences composites grâce à quatre incrustations indépendantes.

- Le panoramique et le zoom vous permettent d'ajouter des zooms et des déplacements virtuels de caméra.
- L'incrustation et la composition se font en un éclair grâce à la fonctionnalité d'accélération GPU.

Calques, entrées et décors virtuels



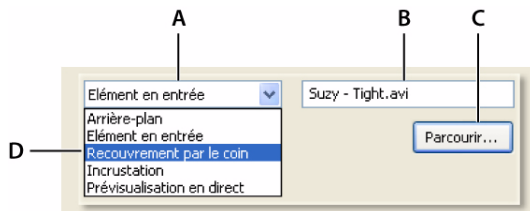
A) Sortie composite B) Incrustation C) Élément en entrée (sujet) D) Arrière-plan E) Source B (recouvrement par le coin)

Nom de l'entrée	Définition
Décor virtuel	Toutes les sessions Ultra sont assorties d'un décor virtuel. Un décor virtuel peut être aussi simple que l'un des décors virtuels par incrustation simple (décors vides) ou aussi complexe que l'un des décors disponibles dans les bibliothèques de décors principaux. Certains décors virtuels comportent des zones transparentes (alpha) pour les recouvrements par le coin, avec une échelle, une position et une orientation prédéfinies. D'autres contiennent également des éléments d'arrière-plan tels que des portes, des bureaux et des podiums. Pour personnaliser les couleurs ou manipuler les calques d'un décor virtuel, vous devez passer du mode d'entrées standard défini par l'utilisateur vers le mode prédéfini (Affichage > Entrées affichées > Prédéfinies). Pour plus de détails sur les décors virtuels, reportez-vous à la section « Décors virtuels », page 20. Ultra est fourni avec des décors virtuels, notamment MSL1, l'une des bibliothèques de décors principaux. Adobe commercialise séparément d'autres collections de décors virtuels dans des bibliothèques de décors principaux. Rien ne vous empêche de créer puis d'utiliser vos propres décors virtuels personnalisés.
Arrière-plan	Il s'agit généralement du calque principal, situé derrière le sujet, qui remplit toute l'image. L'arrière-plan peut comporter une ou plusieurs zones alpha qui transparaissent jusqu'aux recouvrements par le coin qui lui succèdent. En règle générale, les arrière-plans sont configurés exclusivement dans des sessions se servant de l'un des décors virtuels de base. Le plus souvent, les décors virtuels avancés définissent leurs propres arrière-plans ; les décors virtuels qui affichent l'élément en entrée sous la forme d'un recouvrement par le coin sont les seuls qui vous permettent de définir un arrière-plan. Le décor virtuel définit le premier plan autour du recouvrement par le coin, mais l'affectation de l'arrière-plan définit l'arrière-plan pour l'élément en entrée. Par exemple, dans le décor virtuel Museum Painting Center (MSL1), l'icône A représente l'élément en entrée. Certains plans des bibliothèques de décors principaux sont des plans rapprochés de l'un des moniteurs virtuels du décor. Dans ces derniers, l'élément en entrée et l'arrière-plan sont redimensionnés dans l'image du moniteur, avec l'arrière-plan derrière l'élément en entrée. En ajustant l'échelle, la position et l'orientation du calque d'arrière-plan, vous pouvez le transformer en calque intermédiaire situé derrière le sujet sans remplir l'image. Dans ce cas, vous remplissez généralement l'image avec un recouvrement par le coin (Source B). Vous trouverez une illustration de ce type de session dans le didacticiel Ultra n° 7, disponible sur la page Web de support consacrée à Ultra à l'adresse www.adobe.com/support/ultra.

Nom de l'entrée	Définition
Elément en entrée ou Prévisualisation en direct	Il s'agit du plan principal de la source vidéo devant un fond vert ou bleu que vous combinez aux autres calques pour produire une incrustation et un composite. Il se trouve derrière les incrustations mais devant tous les autres calques et est parfois appelé <i>sujet</i> . Si le sujet est une personne, le terme <i>talent</i> est parfois employé.
Source B, Source C, etc.	Les calques identifiés par Source B, Source C et ainsi de suite (également appelés recouvrements par le coin) se trouvent derrière l'arrière-plan. Le plus souvent, ils prennent la forme de recouvrements par le coin visibles à travers les zones transparentes de l'arrière-plan. Le nombre de recouvrements par le coin est défini dans le décor virtuel. Chaque recouvrement par le coin constitue un calque distinct.
Incrust. 1, Incrust. 2, Incrust. 3 et Incrust. 4	Les incrustations se trouvent devant tous les autres éléments d'une scène composite. Elles comportent presque toujours une couche alpha caractérisée par des zones transparentes et semi-transparentes qui laissent transparaître les calques sous-jacents. Vous pouvez toutefois, dans certains cas, obtenir le même résultat en réduisant la taille de l'image. Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre incrustations, chacune d'elles composant un calque distinct. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Ajout de calques d'incrustation », page 66. Voici quelques exemples : • Accessoires qui ajoutent une dimension à la scène • Portes, piliers, etc., derrière lesquels le sujet entre • Titres, tiers inférieurs et légendes • Filigranes et logos semi-transparentes, comme ceux souvent visibles dans un angle inférieur de l'image dans un programme télévisé

Calque actif

Pour manipuler un calque en utilisant un des onglets, le calque doit être actif. Pour transformer un calque en calque actif, cliquez sur la vignette correspondante ou sélectionnez-le dans la liste sous le moniteur de prévisualisation en entrée. Le calque actif apparaît sur le moniteur de prévisualisation en entrée, et le témoin lumineux en regard de la vignette du calque est vert vif 🟢.



*A) Calque actif B) Source du calque actif C) Affectation d'une nouvelle source au calque actif
D) Liste de sélection du calque actif*

L'option Incrustation apparaît dans la liste sous le moniteur de prévisualisation en entrée uniquement si une source d'incrustation est affectée. Cette liste permet également de sélectionner l'option Prévisualisation en direct pour configurer un plan et vérifier la qualité de l'incrustation. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Prise de vues vidéo pour Ultra](#) », page 55.

Il existe plusieurs manières d'affecter une source au calque actif, notamment au moyen du bouton Parcourir. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Affectation d'un contenu source à un calque](#) », page 62. Pour déterminer le dossier dont provient une source, cliquez sur le bouton Parcourir. La boîte de dialogue qui s'ouvre indique l'emplacement actuel de la source.

Pour transformer un recouvrement par le coin ou une incrustation spécifique en calque actif lorsqu'une session en comporte au moins deux, cliquez sur le champ situé au-dessus de la vignette, puis sélectionnez le calque dans la liste. Si vous utilisez la liste située sous le moniteur de prévisualisation en entrée pour sélectionner Recouvrement par le coin ou Incrustation, le calque de recouvrement par le coin ou d'incrustation actuellement sélectionné devient le calque actif.

L'affectation d'une source à un calque en faisant glisser la source vers la vignette du calque ne transforme pas ce calque en calque actif.

Décors virtuels

Les décors virtuels peuvent être simples ou complexes. Les décors virtuels du dossier Basic sont les plus simples ; il s'agit principalement de décors vides auxquels vous pouvez affecter un arrière-plan et jusqu'à quatre incrustations et quatre sources de recouvrement par le coin. Seuls les recouvrements par le coin de ces décors virtuels ont une taille et une position prédéfinies, et il est probable que vous personnaliserez ces paramètres.

Le décor virtuel « Corner Office Monitor to Talent - Pause at Beginning (Trak) Sitting » est l'un des plus complexes parmi ceux disponibles dans les bibliothèques de décors principaux. Il commence par une pause sur un recouvrement par le coin et se poursuit avec un déplacement virtuel de la caméra vers le sujet, qui est composé entre deux calques prédéfinis : un bureau au premier plan et un mur de fenêtres derrière donnant sur la ville.

Un décor principal est un ensemble de décors virtuels caractérisés par une apparence et une disposition uniformes, chacun d'entre eux représentant le même environnement en 3D dans une variante de perspective. Un fichier de décor virtuel d'une des bibliothèques de décors principaux définit un groupe d'entrées et leurs positions, certaines d'entre elles étant prédéfinies et d'autres pouvant être affectées. Les désignations de recouvrements par le coin sont cohérentes dans un décor principal. Par exemple, Source D a la même position relative dans tous les décors d'un même décor principal qui l'utilisent. C'est pourquoi les recouvrements par le coin ne commencent pas par Source B dans certains décors.

Les fichiers de décors virtuels fournis avec Ultra portent l'extension .mfx.

Chaque décor virtuel a un format natif. Le plus souvent, vous devez faire correspondre le format du décor virtuel avec le format de la session tel que défini dans l'onglet Sortie. Cependant, vous avez la possibilité de les combiner à votre convenance. Vous trouverez des décors au format 16:9 dans le dossier Basic de l'onglet Décors virtuels.

REMARQUE

A l'exception des décors 16x9, les décors principaux Ultra se présentent au format 4:3. Pour en savoir plus sur l'adaptation de ce format pour une session grand écran, reportez-vous au didacticiel n° 15 traitant de l'utilisation de décors au format 4:3 dans un projet au format 16:9 sur le site Web de support consacré à Ultra à l'adresse www.adobe.com/support/ultra.

Le nom d'un décor virtuel appartenant à la catégorie des décors principaux communique les informations suivantes :

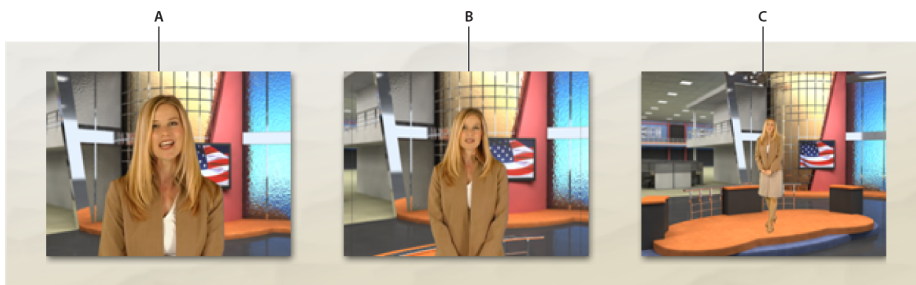
- Le premier ou les deux premiers mots indiquent le décor principal auquel appartient le décor virtuel.

- Il est généralement suivi d'une description du plan, par exemple le numéro ou la position de la caméra. Les noms de décors VirtualTrak sont l'exception à la règle, puisqu'ils décrivent le mouvement de la caméra (par exemple « Monitor to Stage » ou « Dolly to Bookcase »).

REMARQUE

VirtualTrak est une fonctionnalité propriétaire intégrée à certaines bibliothèques de décors principaux Ultra. Elle simule un mouvement virtuel de la caméra avec une trajectoire de suivi plus réaliste que le panoramique et le zoom classiques. Ce mouvement ne peut pas être reproduit dans les décors virtuels personnalisés. La technologie VirtualTrak est intégrée aux décors virtuels dont le titre porte la mention « Trak ».

- S'ensuit un texte précisant s'il existe un élément d'arrière-plan ou si le plan VirtualTrak comporte un point de pause. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Définition d'un point de pause pour un effet VirtualTrak](#) », page 110.
- Figure ensuite entre parenthèses le type de cadrage : Tight, Medium, Wide, or Sitting (court, moyen, large ou fuite). Les effets VirtualTrak sont désignés par la mention « Trak ». Il convient de prévisualiser le plan de suivi pour déterminer le cadrage final de ces effets. Les noms de décors virtuels sans texte entre parenthèses désignent l'élément en entrée (Source A) dans un recouvrement par le coin. Dans ce cas, n'importe quel cadrage convient.



A) Cadrage court : plan serré cadrant le sujet de la tête à la poitrine. B) Cadrage moyen : plan à moyenne distance cadrant le sujet de la tête à la taille. C) Cadrage long : plan large représentant le sujet debout, visible de la tête aux pieds, et éventuellement réduit.

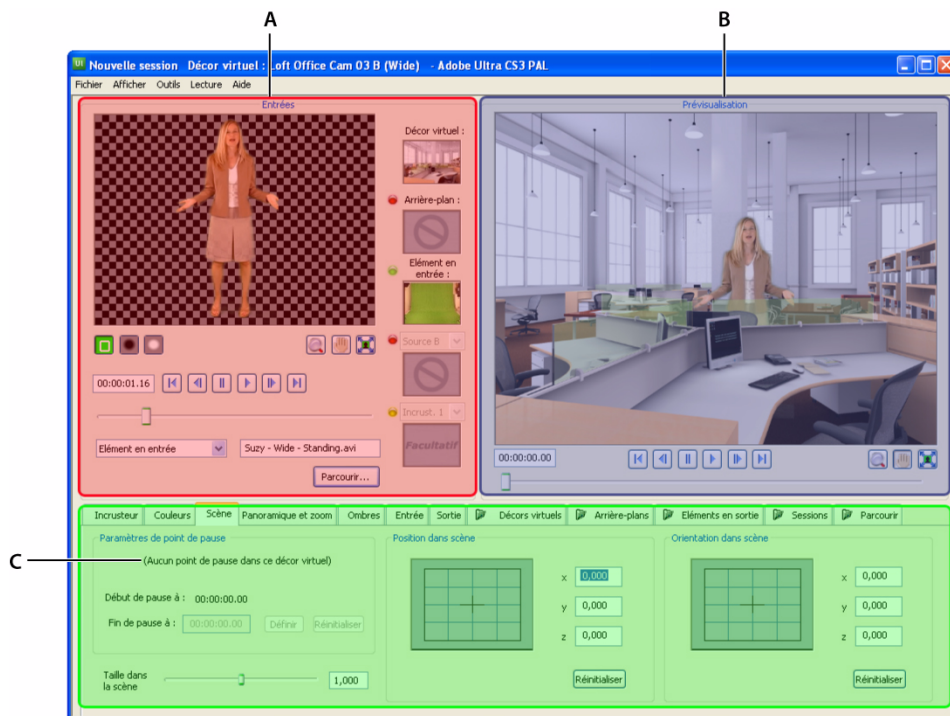
Pour en savoir plus sur l'assemblage d'un décor avec vos propres graphiques, reportez-vous à la section « [Création d'éléments destinés à un décor ou à des calques individuels](#) », page 68.

Pour plus de détails, reportez-vous aux sections suivantes :

- « [Zone d'entrée et moniteur de prévisualisation en entrée](#) », page 23
- « [Création et affectation de sources et décors virtuels](#) », page 55

Interface utilisateur

Cette section présente les commandes et les écrans d'Adobe® Ultra®.



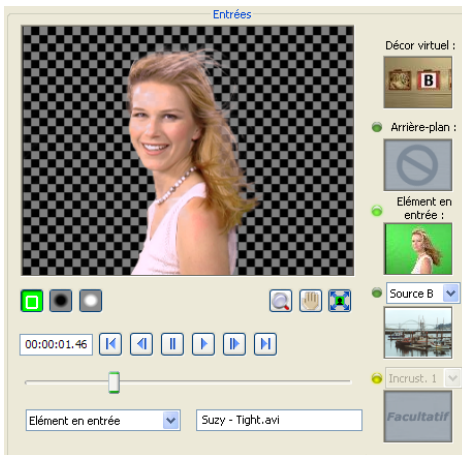
A) Zone d'entrée B) Zone de sortie C) Zone de commandes

L'interface d'Ultra se compose des zones principales suivantes :

- La zone d'entrée située dans le coin supérieur gauche comprend le moniteur de prévisualisation en entrée et plusieurs commandes qui servent à affecter les sources, sélectionner le calque actif, prévisualiser le contenu source et sélectionner les outils de configuration des incrustations, panoramiques et zooms. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Zone d'entrée et moniteur de prévisualisation en entrée](#) », page 23.
- La zone de sortie située dans le coin supérieur droit comprend le moniteur de prévisualisation en sortie, qui affiche l'image composite et regroupe les commandes de prévisualisation de la session. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Moniteur de prévisualisation en sortie et aperçu de la sortie](#) », page 26.

- Les onglets alignés dans la partie inférieure de la fenêtre ont plusieurs fonctions. Les six onglets situés à gauche permettent de configurer l'incrustation et d'effectuer tous les réglages nécessaires sur les calques et les sources. En se rapprochant du centre, l'onglet Sortie permet de définir les propriétés de la session et de prévisualiser le rendu de la séquence composite finale. Les onglets situés à droite permettent d'accéder aux bibliothèques de décors virtuels et aux sessions mais également de produire les séquences et les graphiques. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Onglets », page 30.

Zone d'entrée et moniteur de prévisualisation en entrée



La zone d'entrée regroupe les affichages et les commandes associés au calque actif et à la source qui lui est affectée comme suit :

- Les vignettes de calque situées à droite permettent de sélectionner et d'afficher le calque actif.
- Le moniteur de prévisualisation en entrée affiche la source affectée au calque actif.
- Les boutons situés sous le moniteur de prévisualisation en entrée permettent de modifier l'affichage, définir des points d'incrustation et peindre un masque.
- Les commandes et le curseur de déplacement permettent de prévisualiser la source du calque actif.
- Les deux champs situés sous le curseur permettent de sélectionner le calque actif, de lui affecter une source et d'afficher le nom du calque et de la source.

Le moniteur de prévisualisation en entrée affiche la source affectée au calque actif. Ce moniteur affiche le résultat obtenu d'après les réglages d'incrustation et de correction colorimétrique, ainsi que tout masquage si l'élément en entrée est sélectionné. Les paramètres de taille, de position et d'orientation pour le plan du calque ou la source n'agissent pas sur l'affichage dans le moniteur de prévisualisation en entrée.

Vous pouvez afficher le moniteur d'entrée avec son arrière-plan d'origine non incrusté ou avec l'arrière-plan alpha en damier. Pour basculer entre ces modes d'affichage, sélectionnez Affichage > Arrière-plan prévisualisation élément en entrée, puis Source ou Grille alpha.

Un rectangle blanc délimite la zone admissible d'action sur le moniteur de prévisualisation en entrée et le moniteur de prévisualisation en sortie. Le contenu situé en dehors de cette zone peut être masqué si la séquence en sortie est visionnée sur un téléviseur. Pour afficher ou masquer l'incrustation admissible de l'action, choisissez Affichage > Incrustation zone admissible ou appuyez sur les touches Alt+S.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Agrandissement et repositionnement de l'affichage sur les moniteurs](#) », page 28.

Vignettes de calque

Les images miniatures situées à droite du moniteur de prévisualisation en entrée sont les vignettes des sources affectées à chaque calque. Il suffit de cliquer sur la vignette d'un calque pour en faire le calque actif. S'il existe plusieurs recouvrements par le coin ou calques d'incrustation, vous pouvez en sélectionner un dans la liste affichée au-dessus de la vignette. Vous pouvez affecter une source à un calque en la faisant glisser vers la vignette correspondante.

Contenu graphique des vignettes : en l'absence d'icônes d'images, celles-ci sont remplacées par les symboles ci-après représentant les actions disponibles pour le décor actuel.



Ce calque nécessite une source pour le décor actuel, mais aucune n'est actuellement affectée.



Ce calque est disponible pour le décor actuel, mais aucune source n'est actuellement affectée.



Aucune source ne peut être affectée au décor actuel.

Icônes de voyant en regard des vignettes : l'état de chaque calque est signalé par un voyant en regard de la vignette correspondante.

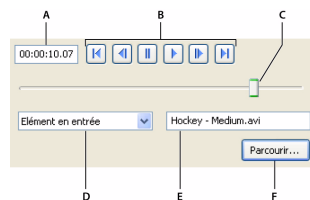
- Vert vif (allumé)  : le calque est le calque actif.
- Vert foncé (éteint)  : un contenu est affecté au calque, mais il ne s'agit pas du calque actif.
- Jaune  : le calque est facultatif, et aucun contenu source ne lui est affecté.
- Rouge  : le calque n'est pas utilisé dans cette session.

Les vignettes Arrière-plan et Élément en entrée s'accompagnent d'un menu contextuel qui permet de passer d'une source donnée à une image blanche, noire ou en damier, et inversement. Dans le cas de la vignette Arrière-plan, ces images peuvent vous aider à analyser la qualité de l'incrustation de l'élément en entrée. Dans le cas de la vignette Élément en entrée, vous pouvez basculer vers l'une des autres sources pour observer la taille, la position et l'orientation du plan de l'élément en entrée. En affectant ainsi une nouvelle source, vous risquez néanmoins de perdre un masque personnalisé que vous avez peint.

Pour plus de détails, reportez-vous aux sections suivantes :

- « Calques, entrées et décors virtuels », page 16
- « Affectation d'un contenu aux calques », page 62

Commandes sous le moniteur de prévisualisation en entrée



A) Instant présent B) Commandes de déplacement C) Curseur de prévisualisation D) Liste de sélection du calque actif E) Source du calque actif F) Sélection d'une nouvelle source pour le calque actif

Instant présent : Si la source affectée au calque actif est un élément vidéo, ce champ indique l'instant présent dans l'élément vidéo. Ce champ est interactif. Vous pouvez saisir un code temporel pour passer à un instant spécifique dans l'élément.

Commandes de déplacement : il s'agit des commandes standard pour la lecture des éléments vidéo et la navigation parmi ces derniers.

Curseur de prévisualisation : ce curseur permet de prévisualiser manuellement (*faire défiler*) les éléments vidéo.

Liste de calque actif : elle indique le calque actif. Pour définir un autre calque comme calque actif, sélectionnez-le dans la liste ou cliquez sur la vignette correspondante.

Source actuelle : il s'agit du nom du fichier affecté comme source pour le calque actif. Pour modifier la source, saisissez le nom d'un autre fichier dans ce champ.

Bouton Parcourir : il ouvre une boîte de dialogue Windows standard pour y sélectionner une nouvelle source. Vous pouvez également utiliser ce bouton pour vérifier le chemin d'accès de la source actuelle.

Boutons d'outil

Cliquez sur les boutons situés au bas du moniteur de prévisualisation en entrée pour activer les outils ci-après.

Point d'incrustation (élément en entrée seulement) :  cliquez avec cet outil dans le moniteur de prévisualisation en entrée pour définir un point d'incrustation (point clé) avant d'opter pour le mode d'incrustation en un point (sélection d'une seule couleur) ou en plusieurs points (étendue de couleurs). Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mode d'incrustation en un point \(sélection d'une seule couleur\)](#) », page 80 ou « [Mode d'incrustation en plusieurs points \(étendue de couleurs\)](#) », page 81. Pour supprimer le dernier point d'incrustation défini, appuyez sur les touches Ctrl+Z. Pour supprimer tous les points d'incrustation définis, cliquez sur le bouton Effacer les points dans l'onglet Incrusteur.

Peinture d'un masque (élément en entrée seulement) : Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Peinture d'un masque](#) », page 85.



Peinture de masque : faites glisser cet outil dans le moniteur de prévisualisation en entrée pour créer une zone transparente. Faites un zoom avant pour réduire l'épaisseur du pinceau.



Gomme de masque : faites glisser cet outil dans le moniteur de prévisualisation en entrée pour effacer une zone transparente.

Panoramique et zoom : pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Agrandissement et repositionnement de l'affichage sur les moniteurs](#) », page 28.

Moniteur de prévisualisation en sortie et aperçu de la sortie

Le moniteur de prévisualisation en sortie affiche un aperçu de la session tel que la sortie apparaîtra si vous l'enregistrez avec les paramètres actuels. Si l'élément en entrée est incrusté et que toutes les autres sources sont affectées, le moniteur de prévisualisation en sortie affiche alors la session composite.

Le format de ce moniteur varie en fonction de l'option sélectionnée (4:3 ou 16:9) dans l'onglet Sortie.

Un rectangle blanc délimite la zone admissible d'action sur le moniteur de prévisualisation en entrée et le moniteur de prévisualisation en sortie. Le contenu situé en dehors de cette zone peut être masqué si la séquence en sortie est visionnée sur un téléviseur. Pour afficher ou masquer l'incrustation admissible de l'action, choisissez Affichage > Incrustation zone admissible ou appuyez sur les touches Alt+S.



Si vous modifiez la taille de la fenêtre de l'application Ultra, le moniteur de prévisualisation en sortie est redimensionné en conséquence. Le paramètre Résolution dans l'onglet Sortie contrôle la résolution du moniteur ou la qualité de l'image. Si la valeur du paramètre Résolution est inférieure à la taille actuelle du moniteur de prévisualisation en sortie, un effet de pixellisation peut apparaître. Cependant, ce dernier ne sera pas visible dans la sortie finale, car le moniteur agrandit l'image dans une résolution supérieure à celle de l'exportation. Si la valeur du paramètre Résolution est supérieure à la taille actuelle du moniteur de prévisualisation en sortie, l'image est réduite proportionnellement au moniteur.

Utilisez les commandes de déplacement standard situées sous le moniteur de prévisualisation en sortie pour naviguer dans la session et la lire. Vous pouvez également faire glisser le curseur pour prévisualiser la session. Le champ de code temporel situé dans le coin inférieur gauche affiche la position actuelle dans la session. Ce champ est interactif. Vous pouvez donc entrer un code temporel pour accéder à un instant spécifique.

Pour activer la lecture en boucle de la session, sélectionnez Lecture > Mode boucle ou appuyez sur la touche F9.

Pour prévisualiser la sortie en mode plein écran, appuyez sur les touches Alt+Entrée. Ce raccourci permet également de revenir à l'interface standard.

Vous pouvez agir différemment sur la taille des images ou le cadre du contenu affiché, notamment au moyen du panoramique et du zoom sur le moniteur de prévisualisation en sortie. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Agrandissement et repositionnement de l’affichage sur les moniteurs](#) », page 28.

Si le contenu ne s’affiche pas comme prévu sur le moniteur de prévisualisation en sortie et que ce dernier est configuré en mode pleine image, vérifiez les paramètres présentés dans le tableau ci-après.

Commande	Onglet	Description
Position dans scène	Scène	Définit la taille et la position du plan du calque. Voir la section « Modification de la position et de l’échelle d’un plan de calque », page 94.
Orientation dans scène	Scène	Définit la perspective du plan du calque dans les trois axes. Voir la section « Modification de l’orientation d’un plan de calque », page 96.
Taille dans la scène	Scène	Définit l’échelle du plan du calque indépendamment du paramètre Z de la commande Position dans scène. Cette option permet de redimensionner le plan du calque pour l’élément en entrée dans des décors dans lesquels les autres commandes Scène sont verrouillées. Voir la section « Remise à l’échelle du plan de calque de l’élément en entrée dans un décor virtuel », page 95.
Décalage entrée	Entrée	Définit la taille et la position de l’image sur le plan du calque. Voir la section « Déplacement et mise à l’échelle d’une entrée dans le plan de calque : commandes Décalage entrée », page 98.
Panoramique et zoom	Panoramique et zoom	Délimite la zone de la scène composite qui sera affichée pour chaque image de la sortie exportée. Voir la section « Panoramique et zoom », page 102.

Agrandissement et repositionnement de l’affichage sur les moniteurs

Vous pouvez réaliser un panoramique et un zoom sur le moniteur de prévisualisation en entrée/sortie pour accéder à une zone pertinente et l’agrandir.

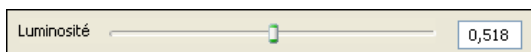
- Pour faire un zoom, positionnez le pointeur de la souris sur le moniteur et faites tourner la molette de la souris, ou faites glisser verticalement le curseur dans le moniteur avec l’outil Zoom .

- Pour zoomer sur le moniteur de prévisualisation en sortie, utilisez le curseur Agrandir la prévisualisation dans l'onglet Incrusteur.
- Pour réaliser un panoramique d'une image zoomée, faites glisser le curseur sur le moniteur avec l'outil Main . Si l'outil Panoramique ou l'outil Zoom est sélectionné, vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée pour activer temporairement l'autre outil.
- Pour revenir en mode pleine image, cliquez sur le bouton  sous le moniteur.

REMARQUE

Après examen d'une partie de l'image sur le moniteur de prévisualisation en sortie zoomé, il est judicieux de rétablir le mode pleine image pour éviter tout problème susceptible de survenir suite à la modification de la taille, de la position et de l'orientation d'un ou plusieurs calques sans tenir compte du zoom réalisé sur le moniteur de prévisualisation en sortie.

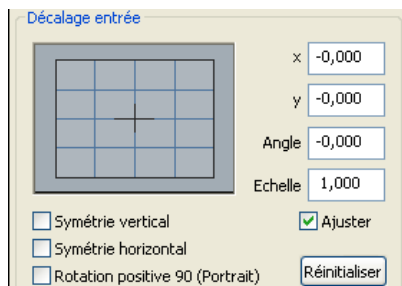
Curseurs



Ultra compte de nombreux curseurs. Le glissement de souris est la technique la plus répandue pour régler la position d'un curseur, mais il ne s'agit pas de la seule. Après avoir cliqué sur un curseur, vous pouvez préciser certains réglages avec les touches Droite et Gauche. Vous pouvez également entrer des valeurs dans les zones de texte associées à certains curseurs.

Grilles

Ultra met à votre disposition plusieurs grilles que vous pouvez faire glisser verticalement ou horizontalement, parfois en maintenant la touche Maj ou Ctrl enfoncée. Pour multiplier par 10 la précision du réglage, maintenez la touche Alt enfoncée pendant le glissement. A défaut, vous pouvez entrer une valeur dans les champs numériques situés en regard d'une grille.



Pour plus de détails sur des commandes individuelles, reportez-vous aux sections suivantes :

- « Définition de la taille, de la position et de l'orientation d'un plan de calque », page 93
- « Déplacement et mise à l'échelle d'une entrée dans le plan de calque : commandes Décalage entrée », page 98
- « Panoramique et zoom », page 102

Champs de code temporel

Le raccord d'un élément vidéo, la spécification de l'heure de début, la définition des points de pause et la programmation des panoramiques et zooms supposent la configuration de points en fonction de l'heure dans un élément vidéo donné ou dans la session globale. Vous pouvez définir ces points en faisant glisser le curseur de prévisualisation vers l'image souhaitée et en cliquant sur le bouton Définir pour la commande correspondante ou en saisissant une valeur dans la zone de texte. Si vous entrez un code temporel manuellement, ne cliquez pas sur le bouton Définir, car la valeur saisie sera remplacée par le code temporel actuel du calque actif.

Le code temporel dans l'application Ultra est défini par rapport au début de l'élément ou de la session globale. Le code temporel de la première image d'un élément ou d'une scène non raccordés est toujours 00:00:00.00.

Point de sortie :	00:00:00.00	Définir	Réinitialiser
Décalage dans la scène :	00:00:00.00	Définir	Réinitialiser

Onglets

Cette section présente les onglets disponibles sous le moniteur de prévisualisation en entrée et sous le moniteur de prévisualisation en sortie.

Onglet Incrusteur

L'onglet Incrusteur regroupe les commandes ci-après. Les commandes Génération du cache, Couleurs et Post-traitement permettent de peaufiner l'incrustation. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage minutieux de l'incrusteur », page 86.

Commandes générales

Activer : active et désactive l'incruteur. L'incruteur est automatiquement activé si vous cliquez sur le bouton Définir l'incrust. ou Appliquer points. Si vous souhaitez afficher l'élément en entrée non incrusté dans la scène, vous pouvez désélectionner l'option Activer pour désactiver l'incruteur tout en conservant les paramètres définis. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Configuration de l'incrustation](#) », page 77.

Accél. GPU : si cette option est activée, Ultra utilise l'unité de traitement graphique (GPU, Graphics Processing Unit) pour certaines fonctions d'incrustation, ce qui réduit la charge de l'unité centrale et accélère nettement la prévisualisation et l'exportation d'une session incrustée. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Modes d'incrustation](#) », page 77.

Définir l'incrust. : cliquez sur ce bouton, lorsque seuls les arrière-plans d'incrustation sont visibles dans le moniteur de prévisualisation en entrée, pour étalonner l'incruteur selon le mode Définir l'incrust. Si vous avez défini des points dans le moniteur de prévisualisation en entrée, ce bouton se transforme en bouton Appliquer points. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mode Définir l'incrustation](#) », page 79.

Appliquer points : si vous avez défini des points d'incrustation dans le moniteur de prévisualisation en entrée, cliquez sur ce bouton pour les utiliser pour l'incrustation. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Définition de points d'incrustation \(mode Appliquer les points\)](#) », page 80.

Effacer les points : ce bouton permet de supprimer tous les points d'incrustation définis dans le moniteur de prévisualisation en entrée, qu'ils soient appliqués ou non, tout en conservant l'incrustation de manière à rendre l'arrière-plan visible ; le seul moyen de réafficher l'arrière-plan une fois qu'un élément est incrusté consiste à désactiver l'incruteur en désélectionnant l'option Activer. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mode d'incrustation en plusieurs points \(étendue de couleurs\)](#) », page 81.

Charger : charge les paramètres enregistrés en vous permettant de transférer les paramètres de l'incruteur d'une session à une autre avec des éléments utilisant un éclairage similaire.

Enregistrer : enregistre les paramètres actuels, à l'exception des points d'incrustation. Vous pouvez ainsi enregistrer votre travail pour réaliser d'autres essais ou transférer les paramètres de l'incruteur d'une session à une autre avec des éléments présentant un éclairage similaire.

Agrandir la prévisualisation : ce curseur permet de zoomer sur le moniteur de prévisualisation en sortie. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Agrandissement et repositionnement de l'affichage sur les moniteurs](#) », page 28.

Zone Génération du cache

Seuil de démarrage : modifie la gamme des couleurs acceptées comme couleurs transparentes. En règle générale, cette commande est utilisée si un éclairage inégal crée du bruit dans l'incrustation.

Transparence : définit la transparence de la vidéo source. Cette commande augmente la plage de transparence de l'arrière-plan de couleur d'incrustation de référence, du centre (couleur de référence) vers les teintes environnantes. Ces informations sont visibles dans le graphique Courbe alpha.

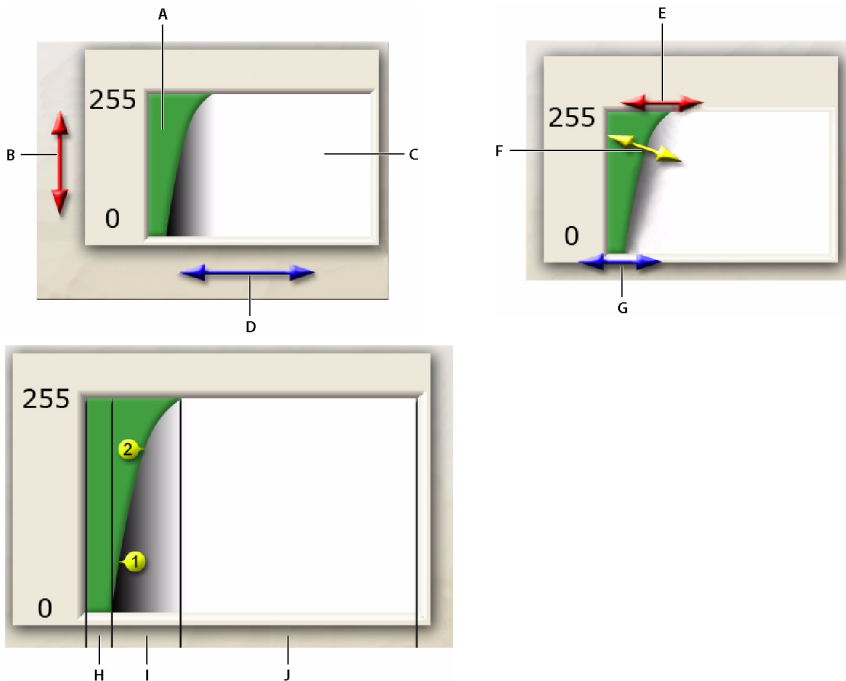
Tons clairs : définit la transparence dans les zones claires de la vidéo source.

Ombres : définit la transparence dans les zones sombres de la vidéo source.

Sensibilité : définit la gamme des couleurs acceptées à proximité de l'arrière-plan de couleur d'incrustation. Cette commande est utile pour nettoyer le contour brut des premiers plans sombres.

Courbe alpha : intensifie et atténue le lissage du contour sur la source incrustée. Ces informations sont visibles dans le graphique Courbe alpha.

Graphique Courbe alpha : représente graphiquement les paramètres Seuil de démarrage, Transparence et Courbe alpha. L'exemple ci-après explique comment lire ce graphique.



A) Incrustation B) Axe Opacité/transparence (opacité en haut) C) Sujet D) Axe Couleurs similaires/couleurs dissemblables (couleurs similaires à gauche) E) Transparence : définit la plage de transparence de la couleur d'incrustation de référence F) Courbe alpha : définit le lissage du contour du sujet incrusté G) Seuil de démarrage : définit la gamme des couleurs rendues transparentes H) Toutes les couleurs de cette gamme sont incrustées (transparentes). I) Les couleurs de cette gamme sont semi-transparentes. 1 : la couleur à ce point présente une opacité de 25 % ; 2 : la couleur à ce point présente une opacité de 75 %. J) Toutes les couleurs de cette gamme sont totalement opaques (sujet).

Zone Couleurs

Niveau de départ : définit la plage de départ de la courbe de désaturation dans l'élément en entrée. L'effet de ce paramètre sur le graphique Courbe couleur est identique à celui du paramètre Seuil de démarrage sur le graphique Courbe alpha.

Désaturation : lorsqu'un premier plan est photographié sur un arrière-plan de couleur d'incrustation saturée, une portion de la lumière de l'arrière-plan se réfléchit sur le premier plan ; le premier plan adopte ainsi la teinte de l'arrière-plan remplacé. Ce phénomène est parfois appelé *débordement*. La désaturation compense le débordement par réduction de la saturation de certaines gammes de couleurs, ce qui simplifie d'autant la correction de sérieux problèmes colorimétriques dans l'élément en entrée. L'effet de ce paramètre sur le graphique Courbe couleur est identique à celui du paramètre Transparence sur le graphique Courbe alpha.

Nettoyage de masque : diminue le niveau de la couleur de débordement sur le sujet par ajout de la couleur opposée à la couleur d'incrustation à certaines gammes de couleurs. Ce paramètre va de pair avec le paramètre Désaturation.

Courbe des couleurs : modifie la dynamique de la désaturation. Ce paramètre va de pair avec le paramètre Nettoyage de masque. L'effet de ce paramètre sur le graphique Courbe couleur est identique à celui du paramètre Courbe alpha sur le graphique Courbe alpha.

Zone Post-traitement

Réduire le cache : réduit le cache, ce qui permet d'éliminer l'effet de halo autour du sujet. Si ce réglage est exagéré, le contour du sujet risque de s'atténuer et de devenir transparent. Modifiez ce paramètre avec précaution.

Adoucir le cache : atténue le contour du cache, ce qui permet de lisser les dentelures et autres imperfections sur le contour du sujet.

Accentuer le cache : renforce la mise au point sur le contour du cache. Ce paramètre produit l'effet inverse du paramètre Adoucir le cache. Le paramètre Accentuer le cache s'associe au paramètre Adoucir le cache pour rendre le contour du sujet plus prononcé et plus net.

Accentuer la plage : ajuste la direction de la netteté. Ce paramètre va de pair avec le paramètre Accentuer le cache.

CONSEIL

Si vous souhaitez tester les paramètres de l'incrusteur pour mieux comprendre leur fonctionnement, chargez le fichier RGB.jpg comme élément en entrée. Ce fichier, fourni avec le logiciel Ultra, est stocké dans le dossier Couleurs sous l'onglet Arrière-plans. Définissez un point d'incrustation sur une couleur, cliquez sur le bouton Appliquer points, puis faites glisser les curseurs pour observer ce qui se passe.

Onglet Couleurs

Activer : active et désactive le traitement des couleurs. Désactivez la correction colorimétrique pour comparer rapidement la source originale en conservant les paramètres. Pour l'élément en entrée, la case à cocher Activer fonctionne indépendamment pour les commandes Prétraitement et Post-Traitement.

Bouton Réinitialiser : rétablit les valeurs par défaut (neutres) des paramètres.

Bouton Charger : ouvre une boîte de dialogue dans laquelle sélectionner un profil de correction colorimétrique.

Bouton Enregistrer : ouvre une boîte de dialogue dans laquelle enregistrer les paramètres de correction colorimétrique actuels comme profil de référence à appliquer à d'autres sessions.

Options de mode de traitement :

- **Prétraitement** : pour l'élément en entrée, ajuste les couleurs avant l'incrustation de ce dernier. Il est conseillé de limiter les réglages de prétraitement sur l'élément en entrée aux modifications qui améliorent la couleur de l'arrière-plan ainsi que l'incrustation. Il convient ensuite de procéder aux autres corrections colorimétriques pour ce calque avec les commandes de post-traitement. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Amélioration d'un arrière-plan dans l'élément en entrée](#) », page 78.

La distinction entre prétraitement et post-traitement ne s'applique pas aux calques autres que l'élément en entrée. En effet, Ultra n'effectue aucun traitement sur ces calques qui ne soit comparable à l'incrustation réalisée sur l'élément en entrée. C'est pourquoi les corrections colorimétriques sont toutes effectuées avec ces commandes.

REMARQUE

Si des corrections colorimétriques de prétraitement sont apportées, vous devrez peut-être modifier les paramètres de l'incrusteur, car ils agissent sur le matériel incrusté. Il est préférable d'effectuer ces corrections avant de configurer et de modifier une incrustation.

- **Post-traitement** : s'applique uniquement à l'élément en entrée. Les modifications apportées dans ce mode se répercutent sur la couleur du sujet après incrustation. Vous pouvez effectuer ces changements soit pour contrebalancer une correction colorimétrique de prétraitement préjudiciable pour la couleur du sujet, soit pour concilier l'apparence du sujet avec l'aspect de l'arrière-plan et du décor virtuel.

Luminosité : définit l'intensité de la luminance dans la source actuellement active.

Contraste : définit le degré d'opposition entre les nuances claires et les nuances sombres dans la source actuellement active.

Saturation : définit l'intensité de la couleur dans la source actuellement active.

Teinte : définit la balance des couleurs utilisées dans la source actuellement active.

Toutes les couches : si cette option est activée, toute modification apportée aux paramètres Niveau, Décalage et Gamma se répercute sur toutes les couches de couleur. Si cette option est désactivée, les options Rouge, Vert et Bleu sont disponibles.

Rouge, Vert et Bleu : sélectionne la couche active pour son réglage via les paramètres Niveau, Décalage et Gamma. Ces options sont disponibles uniquement si la case à cocher Toutes les couches est désélectionnée.

Niveau : ajuste la valeur de la couche de couleur actuelle sur l'échelle comprise entre 0 et 255 pour tous les pixels dont la valeur est différente de 0 dans la couche actuelle.

Décalage : ajuste la valeur de la couche de couleur actuelle sur l'échelle comprise entre 0 et 255 pour tous les pixels, qu'une valeur ou non ait été initialement définie pour eux dans la couche actuelle.

Gamma : ajuste par différentiel la valeur de la couche de couleur actuelle sur l'échelle comprise entre 0 et 255, le plus grand écart s'appliquant à une valeur initiale médiane, et le plus insignifiant aux valeurs extrêmes.

Onglet Scène

Les commandes de l'onglet Scène permettent de modifier la taille, la position et l'orientation de certains calques dans une session. Vous serez amené à effectuer de tels réglages si vous devez déplacer l'élément en entrée pour l'adapter à la scène. Vous pouvez également utiliser ces commandes pour créer votre propre décor d'après les décors de base. L'onglet Scène contient également un champ pour définir un point de pause dans une scène VirtualTrak.

Zone Paramètres de point de pause

Ce groupe de commandes affiche l'heure de début prédéfinie pour une pause dans une scène VirtualTrack et permet de définir l'heure de fin. Ces commandes sont destinées uniquement aux décors virtuels d'une bibliothèque de décors principaux. Le nom de tous les décors virtuels prenant en charge cette fonctionnalité de pause porte la mention spéciale correspondante.

Début de pause à : définit un point temporel spécifique au décor virtuel actuel. Les décors virtuels dotés d'un point de pause ont été créés par le concepteur avec la pause. Ce champ n'est pas modifiable, mais il indique le début de la pause.

Fin de pause à : définit la durée de la pause. Entrez l'heure de fin, correspondant à la durée de pause souhaitée ajoutée à la valeur de début de pause.

Taille dans la scène : ajuste la taille de l'élément en entrée tout en conservant sa position de ligne de base dans la scène. La taille par défaut est 1.0.

Définir : définit le point de fin de la pause prédéfinie dans le décor virtuel en utilisant l'image actuelle affichée pour l'élément en entrée. Pour utiliser le bouton Définir, faites glisser le curseur de prévisualisation pour l'élément en entrée vers le point auquel vous souhaitez que la pause se termine.

Réinitialiser : supprime la pause en configurant la même valeur dans les champs Fin de pause à et Début de pause à.

Zone Position dans scène

Grille : cette commande interactive permet de positionner le plan du calque. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Modification de la position et de l'échelle d'un plan de calque](#) », page 94.

Affichages numériques : vous pouvez cliquer dans un champ et saisir une valeur.

- **X** : déplace le plan du calque sur l'axe des x (horizontal).
- **Y** : déplace le plan du calque sur l'axe des y (vertical).
- **Z** : déplace le plan vidéo sur l'axe des z (profondeur), qui modifie l'échelle du plan du calque. L'axe des z est une troisième dimension qui complète la grille des abscisses et des ordonnées. Il est perpendiculaire aux axes des x et des y. Pour modifier ce paramètre, faites glisser verticalement le curseur tout en maintenant la touche Maj enfoncée.
- **Réinitialiser** : rétablit les valeurs par défaut. Pour les décors virtuels, les coordonnées de la source d'entrée, et parfois d'autres calques, sont prédéfinies. Dans ce cas, le bouton Réinitialiser rétablit la valeur des coordonnées prédéfinies et non pas 0,00.

Zone Orientation dans scène

Grille : cette commande interactive permet de définir l'orientation du plan du calque. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Modification de l'orientation d'un plan de calque](#) », page 96.

Affichages numériques : vous pouvez cliquer dans un champ et saisir une valeur.

- **X** : fait pivoter le plan du calque autour de l'axe des x.
- **Y** : fait pivoter le plan du calque autour de l'axe des y.
- **Z** : fait pivoter le plan du calque autour de l'axe des z.
- **Réinitialiser** : rétablit les valeurs par défaut. Pour les décors virtuels, les coordonnées de la source d'entrée, et parfois d'autres calques, sont prédéfinies. Dans ce cas, le bouton Réinitialiser rétablit la valeur des coordonnées prédéfinies et non pas 0,00.

Onglet Panoramique et zoom

Pour en savoir plus sur l'utilisation des commandes de l'onglet Panoramique et zoom, reportez-vous à la section « [Panoramique et zoom](#) », page 102.

Activer : active ou désactive le panoramique et le zoom.

Points de panoramique et de zoom : répertorie tous les points dans l'ordre et affiche la durée de chacun d'eux. La sélection d'un point permet de passer à l'image correspondante et d'afficher la zone programmée de l'image ainsi que les coordonnées x, y et z de cette position.

Ajouter un nouveau point : insère un point à l'image actuellement affichée sur le moniteur de prévisualisation en sortie.

Supprimer le point actuel : supprime le point sélectionné.

Heure : il s'agit d'un champ interactif. Si vous ajoutez ou sélectionnez un point, l'heure de ce point s'affiche. Si vous entrez une valeur dans ce champ et appuyez sur la touche Entrée, la valeur saisie devient l'heure du point actuellement sélectionné.

Définir sur l'heure de prévisualisation : définit l'heure actuelle dans le moniteur de prévisualisation en sortie comme l'heure du point actuellement sélectionné.

Grille : cette commande interactive vous permet d'utiliser la souris pour définir le cadre du point de panoramique et de zoom.

- **X** : définit et affiche la position horizontale.
- **Y** : définit et affiche la position verticale.
- **Z** : définit et affiche le paramètre de zoom.
- **Réinitialiser** : rétablit la valeur 0 pour tous les paramètres.

Onglet Entrée

Zone Durée et paramètres pour Élément en entrée

Point d'entrée et Point de sortie : ces commandes permettent de raccorder le début et la fin de l'élément vidéo actuel. Le raccordement d'un élément ne modifie en rien l'élément source. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Raccord des points d'entrée et de sortie dans un élément vidéo](#) », page 107.

- **Code temporel** : indique le point d'entrée ou de sortie. il s'agit d'un champ interactif. Vous pouvez cliquer dans ce champ et saisir une valeur. La valeur par défaut d'un point d'entrée est 0:00:00.00. Le point de sortie par défaut correspond à la dernière image de l'élément.
- **Définir** : applique l'heure actuelle dans l'élément, affichée dans le coin inférieur gauche du moniteur de prévisualisation en entrée, au point d'entrée ou de sortie. Si vous entrez une valeur manuellement, ne cliquez pas sur ce bouton pour appliquer la valeur. De fait, la valeur saisie sera remplacée par l'heure actuelle de l'élément.
- **Réinitialiser** : rétablit la valeur par défaut du code temporel (première ou dernière image).
- **Durée raccordée** : indique la durée de la vidéo source avec les points d'entrée et de sortie appliqués.
- **Durée initiale** : indique la durée de la vidéo source non raccordée.

Décalage dans la scène : Définit l'instant dans la session où la lecture de l'élément actuel commence. Cette information est nécessaire pour les scènes VirtualTrak dans lesquelles l'élément en entrée ou un recouvrement par le coin n'est pas visible immédiatement. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Définition du début de la lecture d'un élément vidéo dans la session](#) », page 109.

- **Code temporel** : indique à quel moment dans la session la lecture de l'élément doit commencer. Ce champ est interactif.
- **Définir** : applique l'heure actuelle dans la session, telle qu'affichée sous le moniteur de prévisualisation en sortie, lorsque la lecture de l'élément actuel commence.
- **Réinitialiser** : remet à zéro le code temporel Décalage dans la scène.

Ordre des trames : Ultra tente de définir l'ordre des trames automatiquement en fonction des informations disponibles sur l'élément. Si cette opération réussit, la valeur par défaut de l'élément peut être conservée. Sinon, vous pouvez utiliser cette liste pour spécifier la première trame à lire dans les éléments entrelacés ou définir ce champ sur Sans trame (progressif) pour les éléments progressifs. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Définition de l'ordre des trames \(éléments vidéo entrelacés uniquement\)](#) », page 65.

Aspect : Ultra tente de déterminer le format d'image natif de la source. Si l'image apparaît étirée ou rétrécie, vous pouvez la corriger manuellement en sélectionnant un format dans cette liste. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Configuration du format de la source d'entrée](#) », page 64.

Passer au flou : rend l'élément vidéo ou l'image actuels légèrement flou comme s'il n'y avait pas de mise au point. Vous pouvez utiliser cette technique pour simuler la profondeur de la scène composite, comme si l'élément vidéo avait été tourné avec un objectif à grande focale (faible profondeur de champ). Certaines cartes vidéo anciennes ne prennent pas en charge cette fonction. Dans ce cas, le curseur n'agit pas. Cette commande n'améliore pas la mise au point d'une source initialement floue. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Défocalisation d'une source](#) », page 124.

Boucle source : si cette option est activée, l'élément vidéo source est lu en boucle pendant la durée de la scène. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mise en boucle d'un élément](#) », page 108.

Inverser alpha : si cette option est activée, Ultra inverse l'interprétation des données de la couche alpha pour la source actuelle de manière à garantir leur compatibilité avec les applications qui interprètent la couche alpha comme *alpha pour film* dont la valeur 0 indique une opacité totale. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Entrée de sources utilisant l'alpha pour film, tel que Avid \(option Inverser l'alpha\)](#) », page 64.

Volume : commande le niveau sonore de l'élément source sélectionné. Le niveau sonore défini pour chaque source correspond au niveau sonore d'enregistrement de la sortie finale. Vous pouvez également désactiver le son pour chaque élément en déplaçant le curseur Volume vers l'extrémité gauche. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Réglage du volume d'un élément vidéo](#) », page 111.

Zone Décalage entrée

Ce groupe de commandes modifie la taille et la position de la source sur le plan du calque. Utilisez ces commandes pour déplacer une source uniquement si vous n'obtenez pas le positionnement souhaité au moyen des commandes disponibles dans l'onglet Scène. Avec certaines cartes vidéo, vous devrez peut-être utiliser la commande Décalage entrée en combinaison avec la commande Recadrage entrée afin d'éviter les artefacts. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Déplacement et mise à l'échelle d'une entrée dans le plan de calque : commandes Décalage entrée](#) », page 98.

Grille : cette commande interactive permet l'utilisation de la souris pour positionner la source.

Affichages numériques : vous pouvez cliquer dans un champ et saisir une valeur.

- **X** : indique la position de la source sur l'axe horizontal.
- **Y** : indique la position de la source sur l'axe vertical.
- **Angle** : indique l'angle de rotation de la source sur le plan du calque. Pour modifier ce paramètre, sélectionnez la grille puis faites-la glisser verticalement tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.
- **Echelle** : indique la taille de la source. La plage est comprise entre 0,05 (1/20) et 10 (10x). Pour modifier ce paramètre, maintenez la touche Maj enfoncée pendant la sélection et le glissement vertical.
- **Réinitialiser** : rétablit les valeurs par défaut.

Cases à cocher : ces options permettent d'effectuer des réglages courants en un seul clic.

- **Symétrie vertical et Symétrie horizontal** : inversent la source verticalement ou horizontalement. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Déplacement et symétrie verticaux et horizontaux de l'entrée](#) », page 100.
- **Ajuster** : lorsque cette option est activée, la source est réduite de manière à rendre visible toute l'image source dans le plan du calque. Cela suppose que toutes les valeurs de décalage en entrée sont nulles. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Adaptation d'une source d'entrée au décor virtuel](#) », page 101.
- **Rotation positive 90 (Portrait)** : fait pivoter la source de 90 ° dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Rotation de 90 ° de l'image pour l'afficher dans l'orientation portrait](#) », page 100.

Zone Recadrage entrée

Ces commandes permettent de recadrer un ou plusieurs bords de la source afin de masquer le contenu indésirable dans l'image. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Recadrage et masquage de zones de l'élément source](#) », page 84.

Grille : faites glisser l'une des petites poignées vertes pour recadrer la source de façon interactive.

Affichages numériques : vous pouvez cliquer dans un champ et saisir une valeur.

Réinitialiser : rétablit la valeur zéro pour tous les champs de recadrage.

Adoucissement des bords : applique un dégradé de transparence le long des bords tronqués et des masques peints, fusionnant ainsi ces caches avec des zones sans cache de façon à ce qu'aucun bord cru ne soit visible.

CONSEIL

Vous pouvez également utiliser la fonctionnalité Peinture de masque pour créer un cache pour des points isolés plutôt que pour l'intégralité des bords. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Peinture d'un masque](#) », page 85.

Onglet Ombres

L'onglet Ombres regroupe les commandes permettant d'ajouter un reflet virtuel et jusqu'à trois ombres virtuelles à une scène. Même si cinq ombres sont possibles, elles ne sont pas destinées à être toutes activées simultanément, car deux ombres se projettent sur le mur, et trois sur le sol. Les commandes de la zone Paramètres de l'ombre changent en fonction de l'ombre ou du reflet sélectionné à gauche.

Pour en savoir plus sur l'activation et la configuration des ombres, reportez-vous à la section « [Ajout d'ombres et de reflets](#) », page 114.

Zone Ombres et réflexions

Réinitialiser : rétablit les valeurs par défaut de tous les paramètres pour l'ombre ou le reflet actuel.

Charger : ouvre une boîte de dialogue qui permet de sélectionner un profil et de l'appliquer à l'ombre ou au reflet sélectionné.

Enregistrer : ouvre une boîte de dialogue qui permet d'enregistrer les paramètres de l'ombre ou du reflet actuel en tant que profil.

Liste Ombres et réflexions : sélectionnez ou désélectionnez les entrées pour activer ou désactiver une ombre ou un reflet. Pour sélectionner une ombre ou un reflet de façon à activer les commandes à droite, cliquez n'importe où sur cette ligne. L'ombre ou le reflet actif est mis en surbrillance en bleu. Vous ne devez pas charger les paramètres de reflet pour une ombre et inversement.

Commande d'aspect

Opacité : définit l'intensité du caractère foncé et transparent de l'ombre ou du reflet.

Variation décroissante : augmentez ce paramètre pour appliquer un fondu à l'ombre ou au reflet en partant de la fin.

Bord de variation décroissante : définit la distance sur laquelle la variation décroissante se produit. Si ce curseur est déplacé complètement à gauche (0,000), l'ombre se termine par un bord cru plutôt qu'un fondu en dégradé.

Flou : augmentez ce paramètre pour rendre le contour de l'ombre flou.

Commandes de positionnement d'une ombre au sol

Case à cocher Symétrie vertical : si cette option est activée, l'ombre actuelle apparaît devant le sujet.

Ligne de base : aligne le bas de l'ombre actuelle sur les pieds du sujet.

Longueur : commande la longueur de l'ombre.

Angle : définit la direction dans laquelle l'ombre s'étend à partir des pieds du sujet.

Diffusion : augmentez ce paramètre pour élargir l'extrémité de l'ombre comme si la lumière était proche du sujet.

Commandes de positionnement d'une ombre au mur

Grille : Cette commande interactive permet l'utilisation de la souris pour positionner une ombre au mur.

Affichages numériques : vous pouvez cliquer dans un champ et saisir une valeur.

- **X** : déplace l'ombre horizontalement.
- **Y** : déplace l'ombre verticalement.
- **Z** : réduit et agrandit l'ombre. Pour modifier ce paramètre, maintenez la touche Maj enfoncée pendant le glissement vertical.

Onglet Sortie

Les options et paramètres de cet onglet sont décrits à la section « [Enregistrement de la vidéo finale](#) », page 124, à l'exception des options 4:3 et 16:9, qui concernent davantage la création de sessions et la configuration de leurs propriétés. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Création et gestion de sessions Ultra](#) », page 53.

Zone Paramètres de sortie

Format : indique le format d'exportation, qui détermine généralement le type de sortie.

- **DirectShow** : conteneur AVI
- **QuickTime** : conteneur MOV
- **Séquence d'image** : série de fichiers d'images fixes individuels, un par image, plutôt qu'un seul élément vidéo.

Codec : désigne le codeur utilisé pour coder ou compresser le fichier de sortie. Les options disponibles dans cette liste varient en fonction du format sélectionné. Si vous sélectionnez DirectShow (.avi), la liste des codecs dépend des installations réalisées sur votre ordinateur indépendamment d'Ultra.

Configurer : ouvre le panneau de configuration correspondant au codec sélectionné. Ce bouton est désactivé pour les codecs qui n'ont aucune option de configuration disponible.

24 bits / Source incrustée 32 bits : Ces options sont disponibles si vous choisissez le format QuickTime et le codec Sans - Apple ou l'un des autres formats de fichiers prenant en charge une couche alpha.

- **24 bits** : crée un fichier de sortie sans couche alpha.
- **Source incrustée 32 bits** : crée un fichier de sortie avec une couche alpha pour une utilisation dans une autre application de composition. Les 8 bits supplémentaires par pixels sont destinés aux informations sur la transparence.

Inverser alpha : cette option est disponible si vous sélectionnez Source incrustée 32 bits. Si cette option est activée, Ultra inverse le codage des données de la couche alpha de manière à garantir leur compatibilité avec les applications qui interprètent la couche alpha comme *alpha pour film* dont la valeur 0 indique une opacité totale.

Type 1 et Type 2 : ces options sont disponibles si vous choisissez le format DirectShow et le codec DV Video Encoder.

- **Type 1** : enregistre un seul flux contenant la vidéo et le son.
- **Type 2** : la sortie est composée de deux flux : un pour le contenu audio et un pour le contenu vidéo. Ce format est compatible avec plus d'applications que le format DV Type 1.

Résolution : indique les dimensions de l'image pour la sortie, en pixels. La résolution de certains codecs n'est pas modifiable.

Images/s : indique le nombre d'images par seconde (i/s) pour la sortie.

Ordre des trames : indique si la sortie est progressive ou entrelacée. Si la sortie est entrelacée, ce paramètre définit la première trame.

Filtre antiscintillement : si la sortie vidéo comporte des lignes nettement contrastées et va être visionnée sur un téléviseur, cette option réduit le scintillement ou l'effet stroboscope le long de ces lignes.

Zone Informations sur le fichier

Dossier : affiche le chemin d'enregistrement de la sortie.

Parcourir : ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de spécifier le chemin d'enregistrement de l'élément.

Nom du fichier : ce champ interactif permet d'entrer et d'afficher le nom sous le quel l'élément est enregistré.

Durée totale : ce champ d'affichage indique la durée de la sortie vidéo.

Taille estimée : ce champ d'affichage indique approximativement la taille du fichier de sortie vidéo (en mégaoctets) si vous l'enregistrez avec les paramètres actuels. Si le codec actuellement sélectionné utilise une méthode de compression à débit variable, ce champ est vide.

Temps restant : ce champ d'affichage indique le temps restant estimé pour terminer l'enregistrement de la séquence.

Enregistrer la sortie : commence le rendu et l'enregistrement du fichier vidéo avec les paramètres de sortie actuels.

Progression : affiche une barre indiquant la progression du rendu et du codage en cours pour la session.

Bibliothèques

Les cinq onglets à droite portant chacun une icône de dossier permettent d'accéder aux sessions Ultra, aux différents fichiers utilisés dans les sessions et aux séquences produites avec Ultra.

Onglet Décors virtuels

Cet onglet permet d'accéder à tous les décors virtuels installés. Ultra CS3 est installé avec la bibliothèque de décors principaux MSL1. Si vous n'installez pas de bibliothèques de décors principaux supplémentaires, cet onglet contient le dossier Basic, MSL1, et des exemples de décors virtuels provenant des autres bibliothèques de décors principaux. Pour plus de détails sur les décors virtuels, reportez-vous aux sections suivantes :

- « [Décors virtuels](#) », page 20
- « [Affectation d'un contenu aux calques](#) », page 62
- « [Personnalisation d'un décor virtuel](#) », page 74

Onglet Arrière-plans

Le chemin d'accès par défaut à cette bibliothèque correspond à l'emplacement d'installation de l'ensemble d'arrière-plans fournis avec Ultra. Par ailleurs, vous trouverez la collection d'arrière-plans dynamiques en 3D fournie avec Ultra dans le sous-dossier Animations. Pour savoir comment définir l'une de ces images comme source, reportez-vous à la section « [Affectation d'un contenu aux calques](#) », page 62.

Onglet Eléments en sortie

Le chemin d'accès par défaut de cette bibliothèque correspond à l'emplacement de stockage des éléments Ultra lorsque vous enregistrez la sortie d'une session. La modification de l'emplacement d'enregistrement des sorties ne modifie pas le chemin d'accès de cette bibliothèque. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Enregistrement de la vidéo finale](#) », page 124.

Onglet Sessions

Cette bibliothèque permet d'accéder aux sessions Ultra. Les fichiers de cette bibliothèque portent l'extension .mks. Le chemin d'accès d'origine de la bibliothèque correspond à l'emplacement d'enregistrement par défaut des sessions. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Création et gestion de sessions Ultra](#) », page 53.

Onglet Parcourir

Alors que les autres onglets de bibliothèques permettent de parcourir n'importe quel dossier système, cet onglet est spécifiquement destiné à cette fin. Si vous enregistrez des éléments en entrée bruts et des images fixes d'arrière-plan à un emplacement, il est conseillé de configurer ce dossier comme dossier de base pour l'onglet Parcourir.

Affectation d'un dossier comme dossier de base d'une bibliothèque

1. Cliquez sur l'onglet de bibliothèque souhaité.
2. Accédez au dossier approprié à l'aide de la barre d'adresse.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un emplacement vide dans la bibliothèque..
Un menu contextuel s'affiche.
4. Sélectionnez Définir le répertoire actuel comme origine pour « *<bibliothèque>* ».

Réinitialisation du répertoire de base par défaut de l'onglet d'une bibliothèque

Si vous avez configuré un dossier de base personnalisé pour une bibliothèque et souhaitez rétablir la valeur par défaut, cliquez sur l'onglet de la bibliothèque, puis sélectionnez Réinitialiser le répertoire de base par défaut pour « *<bibliothèque>* ».

Mémorisation des derniers dossiers consultés et utilisés dans Ultra

Par défaut, à chaque fois que vous exécutez Ultra et ouvrez une bibliothèque, l'application accède au dossier de base de cette bibliothèque. Si vous préférez qu'Ultra conserve la trace des dossiers utilisés à la fin de la dernière session, choisissez Outils > Paramètres de l'application, puis cochez la case Mémoriser les dossiers actuels.

Menus de l'application

Cette section présente les menus situés dans la partie supérieure de la fenêtre de l'application Ultra.

Menu Fichier

Nouveau > Nouvelle session 4:3 (Ctrl+N) ou Nouvelle session 16:9 (Ctrl+W) : crée une nouvelle session Ultra. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Création d'une session](#) », page 53.

Ouvrir une session (Ctrl+O) : ouvre une session Ultra enregistrée précédemment. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Ouverture d'une session](#) », page 53.

Enregistrer une session (Ctrl+S) : enregistre la session actuelle. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Enregistrement d'une session](#) », page 54.

Enregistrer la session sous : enregistre la session actuelle sous un autre nom. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Enregistrement d'une copie d'une session](#) », page 54.

Charger les paramètres ou Enregistrer les paramètres : indique le type de profil à appliquer à la session actuelle ou à enregistrer depuis la session actuelle.

- **Paramètres de l'incrusteur** (voir la section « [Enregistrement et application des réglages de l'incrusteur](#) », page 89)
- **Paramètres de couleur** (voir la section « [Enregistrement et application des paramètres de couleur](#) », page 114)
- **Paramètres d'ombre** (voir la section « [Enregistrement et application des paramètres pour une ombre ou un reflet](#) », page 123)

Décor virtuels récents : charge un décor virtuel récemment affecté.

Entrées récentes : charge une source d'entrée récemment affectée.

Sessions récentes : charge une session Ultra ouverte récemment.

Menu Affichage

Arrière-plan prévisualisation élément en entrée : définit l'arrière-plan de l'élément en entrée dans le moniteur de prévisualisation en entrée sur l'affichage d'origine non incrusté (Alt+O) ou l'affichage alpha en damier (Alt+A). Cette option s'utilise uniquement si l'élément en entrée constitue le calque actif, s'il est incrusté et si l'incrusteur est activé. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Zone d'entrée et moniteur de prévisualisation en entrée](#) », page 23.

Entrées affichées : indique si les vignettes de calque entre les deux moniteurs affichent les sources définies par l'utilisateur par défaut (Alt+U) ou les sources prédéfinies par le décor virtuel actuel (Alt+P). Pour modifier la taille, la position, l'orientation ou la couleur d'une partie d'un décor virtuel, vous devez passer en mode d'affichage prédéfini. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Personnalisation d'un décor virtuel](#) », page 74.

Incrustation zone admissible : si cette option est activée, un rectangle blanc s'affiche sur le moniteur de prévisualisation en entrée et sur le moniteur de prévisualisation en sortie pour délimiter la zone de l'image qui sera visible si la sortie est visionnée sur un téléviseur. Le contenu situé hors de cette zone risque d'être masqué en fonction du poste de télévision. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Zone d'entrée et moniteur de prévisualisation en entrée](#) », page 23.

Activer/Désactiver le mode plein écran (Alt+Entrée) : bascule entre la lecture vidéo en mode plein écran et l'interface d'Ultra. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Moniteur de prévisualisation en sortie et aperçu de la sortie](#) », page 26.

Menu Outils

Incrustation en un clic/Appliquer les points (Ctrl+K) : applique le mode Définir l'incrust. ou Appliquer les points à l'élément en entrée dans le moniteur de prévisualisation en entrée. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Configuration de l'incrustation](#) », page 77.

Effacer tous les points clés (Ctrl+E) : supprime tous les points de l'élément en entrée dans le moniteur de prévisualisation en entrée. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mode d'incrustation en plusieurs points \(étendue de couleurs\)](#) », page 81.

Annuler le dernier point clé (Ctrl+Z) : annule le dernier point d'incrustation inséré. Vous pouvez appuyer sur les touches Ctrl+Z autant de fois qu'il y a de points d'incrustation à supprimer.

Paramètres de l'application (F3) : ouvre la boîte de dialogue Paramètres de l'application qui permet de configurer les paramètres suivants :

- **Champ Décor virtuel par défaut et bouton Parcourir :** le champ indique le décor virtuel qui est chargé pour chaque nouvelle session. Le bouton Parcourir ouvre une boîte de dialogue qui permet de sélectionner un autre décor comme décor par défaut. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Création et gestion de sessions Ultra](#) », page 53.
- **Commandes Configuration de la prévisualisation en direct :** elles configure le système en vue d'une prévisualisation dynamique, visant essentiellement la vérification de la qualité de l'éclairage et des paramètres de la caméra avant la prise de vue du contenu à incruster dans Ultra. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Prévisualisation en direct](#) », page 56.
 - **Matériel :** répertorie le matériel compatible avec la vidéo en direct connecté à l'ordinateur.
 - **Sous-balayage :** indique le pourcentage de sous-balayage appliqué aux bords horizontaux de la source d'entrée. Ce paramètre supprime les bandes noires générées par certains caméscopes.
 - **Résolution :** indique la résolution utilisée pour la prévisualisation en direct. Sur des ordinateurs moins puissants, vous devez réduire ce paramètre.
- **Mémoriser les dossiers actuels :** Si cette option est activée, elle enregistre le chemin d'accès pour chaque onglet de bibliothèque à chaque fois que vous quittez Ultra et les restaure au prochain lancement d'Ultra. Si cette option est désactivée, le chemin par défaut des bibliothèques est rétabli à chaque fois que vous quittez Ultra. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Affectation d'un dossier comme dossier de base d'une bibliothèque](#) », page 46.
- **Démarrer avec la dernière session :** si cette option est activée, la dernière session active au démarrage d'Ultra s'ouvre automatiquement. Si cette option est désactivée, une nouvelle session vide est créée au démarrage d'Ultra. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Ouverture d'une session](#) », page 53.

Menu Lecture

Ces commandes contrôlent la lecture de la session dans le moniteur de prévisualisation en sortie.

Lecture/Pause (barre d'espace) : permet de commencer et d'interrompre la lecture.

Atteindre la première image (F5) : affiche la première image.

Image précédente (F6) : affiche l'image précédente.

Image suivante (F7) : affiche l'image suivante.

Atteindre la dernière image (F8) : affiche la dernière image.

Mode boucle (F9) : active la lecture en boucle, du début à la fin.

Menu Aide

Aide (F1) : permet d'accéder au document d'aide intégré.

Support en ligne : lance un navigateur Web et ouvre la page de support consacrée à Ultra sur le site Web d'Adobe.

FAQ : lance un navigateur Web et ouvre la page Web du forum aux questions dédié à Ultra.

Rechercher davantage de décors en ligne : lance un navigateur Web et ouvre la page Bibliothèque de décors principaux sur le site Web d'Adobe.

Mises à jour : recherche les mises à jour disponibles pour Ultra.

A propos d'Adobe Ultra : affiche des informations sur la version installée de l'application et sur votre système.

Menus contextuels (clic droit)

Cette section décrit les options de menu disponibles lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris dans différentes zones de l'application Ultra.

Zones de texte et numériques

Cliquez avec le bouton droit de la souris dans une zone de texte pour afficher un menu d'édition standard comportant les commandes Annuler, Couper, Copier, Coller, Supprimer et Tout sélectionner.

Vignettes Arrière-plan et Élément en entrée

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Affectation d'un contenu aux calques](#) », page 62.

Attribuer le noir, Attribuer le blanc ou Attribuer le damier : affecte une image en blanc, en noir ou en damier comme source du calque sélectionné.

Réattribuer la dernière source : affecte le fichier précédemment affecté comme source du calque sélectionné.

Décharger la source : annule l'affectation de source du calque sélectionné.

Vignette Incrustation

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Ajout de calques d'incrustation](#) », page 66.

Ajouter une nouvelle incrustation : ajoute une nouvelle entrée pour vous permettre de charger une nouvelle incrustation graphique dans la session actuelle.

Supprimer l'incrustation actuelle : supprime l'incrustation de la session actuelle.

Moniteur de prévisualisation en sortie

Réinitialiser tout : rétablit toutes les valeurs de zoom et de position par défaut dans le moniteur de prévisualisation en sortie.

Réinitialiser la position : rétablit toutes les valeurs de position par défaut dans le moniteur de prévisualisation en sortie.

Réinitialiser l'agrandissement : rétablit toutes les valeurs de zoom par défaut dans le moniteur de prévisualisation en sortie.

Grille dans les onglets Scène, Entrée et Panoramique et zoom

Une option estompée n'est pas disponible pour la grille actuelle.

Réinitialiser tout : rétablit la valeur par défaut de toutes les options.

Réinitialiser l'échelle : rétablit la valeur par défaut de l'échelle.

Réinitialiser la position : rétablit la valeur par défaut de la position.

Réinitialiser l'angle : rétablit la valeur par défaut de l'angle.

Rotation +90 : fait pivoter la grille de 90 ° dans le sens des aiguilles d'une montre.

Rotation -90 : fait pivoter la grille de 90 ° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Rotation 180 : fait pivoter la grille de 180 °.

Symétrie vertical : inverse la grille verticalement.

Symétrie horizontal : inverse la grille horizontalement.

Zoom avant 2x : effectue un zoom avant de 200 % sur la grille actuelle.

Zoom arrière 2x : effectue un zoom arrière de 50 % sur la grille actuelle

Options des onglets de bibliothèque Décors virtuels, Arrière-plans, Éléments en sortie, Sessions et Parcourir

Une option estompée n'est pas disponible pour l'élément actuel.

Ouvrir : ouvre le fichier sélectionné.

Lire : lit le fichier vidéo sélectionné.

Copier : copie le fichier dans le Presse-papiers.

Supprimer : supprime le fichier de son emplacement (par exemple, du disque dur).

Renommer : ouvre le champ Nom pour modifier le nom.

Emplacement vide dans l'un des onglets de bibliothèque

Une option estompée n'est pas disponible pour l'élément actuel.

Coller : Colle le fichier depuis le Presse-papiers.

Créer un nouveau dossier : crée un dossier enfant dans le dossier actuel.

Définir le répertoire actuel comme origine pour : définit le dossier actuel comme dossier par défaut pour la bibliothèque actuelle.

Réinitialiser le répertoire de base par défaut pour : rétablit le dossier par défaut de l'application comme dossier par défaut pour la bibliothèque actuelle.

Création et gestion de sessions Ultra

Dans Ultra, une session correspond à la structure de base dans laquelle vous créez une séquence composite. Une session Ultra s'apparente fortement à une *composition* dans Adobe After Effects. Chaque session se compose de plusieurs calques assemblés comportant chacun un fichier vidéo, d'image ou de décor virtuel de référence pour le contenu source. Il convient de spécifier des paramètres, notamment ceux de l'incruteur, pour chaque session. Lorsque vous enregistrez une session, Ultra crée un fichier portant l'extension .mks qui stocke des informations sur les entrées et les paramètres.

Création d'une session

Pour créer une session, choisissez Fichier > Nouveau > Nouvelle session 4:3 (Ctrl+N) ou Nouvelle session 16:9 (Ctrl+W). Le type de session détermine le format de l'image dans l'onglet Sortie. Le format d'image de la session agit également sur le moniteur de prévisualisation en entrée et le moniteur de prévisualisation en sortie, ainsi que les grilles dans les onglets Scène, Panoramique et zoom et Entrée.

Modification du décor virtuel par défaut

Le décor par défaut est \$\$Simple Keyed Clip.mfx ou \$\$Simple Keyed Clip 16x9.mfx, selon le format de la session (4:3 ou 16:9). Pour modifier le décor virtuel par défaut, choisissez Outils > Paramètres de l'application (ou appuyez sur la touche F3), puis cliquez sur le bouton Parcourir pour sélectionner le décor virtuel.

Ouverture d'une session

Pour ouvrir une session, cliquez sur l'onglet Sessions, puis cliquez deux fois sur la vignette de la session souhaitée.

Si vous souhaitez utiliser une boîte de dialogue Windows standard, choisissez Fichier > Ouvrir une session ou appuyez sur les touches Ctrl+O. Seuls les dossiers et les fichiers de sessions Ultra (.mks) s'affichent dans la boîte de dialogue. Recherchez une session, puis cliquez deux fois dessus ou sélectionnez-la et appuyez sur la touche Entrée.

Vous pouvez également ouvrir une session en cliquant deux fois sur le fichier .mks dans un gestionnaire de fichiers (par exemple, l'Explorateur Windows) ou en faisant glisser le fichier vers Ultra depuis un gestionnaire de fichiers.

Par défaut, Ultra ouvre une nouvelle session vide. Si vous préférez ouvrir la dernière session, choisissez Outils > Paramètres de l'application (ou appuyez sur la touche F3), puis sélectionnez Démarrer avec la dernière session.

Pour ouvrir une session ouverte récemment, choisissez Fichier > Sessions récentes.

Enregistrement d'une session

Pour enregistrer une session, choisissez Fichier > Enregistrer une session ou appuyez sur les touches Ctrl+S. Lorsque vous enregistrez une session pour la première fois, vous êtes invité à entrer son nom et à sélectionner son emplacement d'enregistrement dans la boîte de dialogue qui s'affiche.

REMARQUE

L'enregistrement d'une session n'a aucun lien avec l'enregistrement ou le rendu d'une sortie composite. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Enregistrement de la vidéo finale](#) », page 124.

Modification du chemin d'accès par défaut d'une session

Le dossier d'enregistrement par défaut des sessions, \Mes documents\Adobe Ultra CS3\My Sessions, correspond également au chemin d'accès par défaut de l'onglet Sessions. À chaque fois que vous enregistrez une session, le chemin d'enregistrement de cette session devient le chemin d'accès par défaut des nouvelles sessions.

Enregistrement d'une copie d'une session

L'enregistrement d'une copie d'une session constitue un moyen simple de sauvegarder votre travail ou de créer une nouvelle session qui utilise des affectations ou des paramètres d'entrée identiques à ceux d'une session existante. Pour effectuer une copie d'une session, choisissez Fichier > Enregistrer la session sous, puis enregistrez la session sous un nouveau nom ou à un nouvel emplacement.

Utilisation d'une session sur un autre ordinateur

Lorsque vous copiez ou déplacez une session vers un autre ordinateur, vous devez transférer le fichier .mks et les fichiers sources utilisés dans la session mais qui ne font pas partie intégrante d'Ultra ou d'une bibliothèque de décors principaux installée. Les fichiers sources doivent se trouver à l'emplacement attendu par Ultra.

Si les fichiers sources figurent à l'emplacement par défaut \Program Files\Adobe\Adobe Ultra CS3\Content, Ultra les trouve. Si la session utilise des fichiers qui ne sont pas dans le dossier Content, vous devez les enregistrer à un emplacement avec le même chemin d'accès sur le deuxième ordinateur. Par exemple, si les fichiers se trouvent dans le sous-dossier Custom Ultra Content du dossier Mes documents, vous devez reproduire le chemin d'accès complet, y compris le nom d'utilisateur. Vous pouvez aussi enregistrer les fichiers à l'emplacement de votre choix sur le deuxième ordinateur puis réaffecter les sources.

Création et affectation de sources et décors virtuels

Cette section explique comment préparer des images et des éléments vidéo pour les utiliser dans Ultra, personnaliser les décors fournis dans les bibliothèques de décors principaux et affecter des images et des décors virtuels dans une session.

Prise de vues vidéo pour Ultra

La technologie d'incrustation sophistiquée intégrée à Ultra permet d'utiliser un métrage source de mauvaise qualité. Toutefois, plus la qualité de l'entrée est optimale, meilleure est l'incrustation obtenue. En fait, Ultra simplifie ou élimine tant de problèmes techniques liés à l'incrustation que la qualité de l'élément en entrée, plus particulièrement la couleur et la saturation de l'arrière-plan, reste le facteur le plus pertinent pour obtenir une sortie satisfaisante.

Prévisualisation en direct

La fonctionnalité Prévisualisation en direct permet de prévisualiser l'image vidéo envoyée directement depuis la caméra comme élément en entrée, combiné en temps réel lors de la prise de vues. Connectez la caméra à l'ordinateur, puis choisissez Prévisualisation en direct dans la liste située sous le moniteur de prévisualisation en entrée pour utiliser l'image envoyée en direct depuis la caméra comme élément en entrée. Vous pouvez ensuite définir l'incrustation comme vous le feriez habituellement et examiner les problèmes tels que les taches lumineuses, les fronces, les ombres et le débordement des couleurs de l'arrière-plan sur le sujet. Vous pouvez ainsi évaluer si l'éclairage, l'arrière-plan et le cadrage actuels sont adaptés à l'incrustation et compatibles avec le décor virtuel prévu lors de l'incrustation ultérieure en postproduction.

La prévisualisation en direct a pour seul objet d'évaluer la configuration avant l'enregistrement d'éléments. Ultra ne prend pas en charge l'incrustation en temps réel d'une source en direct.

Le passage en prévisualisation en direct n'a aucune incidence sur l'affectation d'un élément en entrée, le cas échéant. En fait, vous pouvez utiliser la liste située sous le moniteur de prévisualisation en entrée pour basculer entre la prévisualisation en direct et l'élément en entrée actuel.

Pour configurer la prévisualisation en direct, choisissez Outils > Paramètres de l'application, puis modifiez les paramètres à votre convenance :

- Pour utiliser une caméra DV pour la prévisualisation en direct dans Ultra, la caméra doit être sous tension et connectée via un port IEEE-1394 compatible OHCI avant le lancement d'Ultra. L'ordinateur doit reconnaître la caméra comme périphérique vidéo. Vous pouvez vérifier que la caméra est bien identifiée en la recherchant comme périphérique dans la zone Poste de travail sous Windows. Si la caméra n'apparaît pas, l'ordinateur a peut-être détecté plusieurs sources d'entrée vidéo. Dans ce cas, choisissez le périphérique approprié dans la liste Matériel de la boîte de dialogue Paramètres de l'application.
- Il est conseillé d'utiliser un ordinateur rapide étant donné que le décodage DV en temps réel nécessite une importante puissance de traitement. Sur les ordinateurs moins puissants, vous devrez peut-être réduire la valeur du paramètre Résolution qui contrôle la résolution de la prévisualisation.
- Les sorties produites par certaines caméras vidéo présentent de fines barres noires, dans les zones de surbalayage sur les bords droit et gauche. Vous pouvez modifier la valeur du paramètre Sous-balayage dans Ultra pour supprimer ces barres. Ultra étire l'image en fonction de la valeur spécifiée en conservant le format d'image de l'entrée en direct. Ce paramètre s'applique uniquement en mode Prévisualisation en direct.

Configuration de la caméra

Lors de la prise de vues, veiller à toujours désactiver les paramètres de couleur automatique sur la caméra pour l'incrustation de couleur. Sinon, la luminosité ou la teinte de l'arrière-plan risque de changer lorsque les sujets se déplacent. Au cours du réglage manuel de la caméra, essayez de vous rapprocher le plus possible de l'arrière-plan virtuel prévu en réglant le diaphragme, la balance des blancs la vitesse d'obturation et d'autres paramètres spécifiques à la caméra.

Ultra donne les meilleurs résultats lorsque la caméra est posée sur un trépied. Dans la plupart des modes, Ultra utilise un modèle d'arrière-plan statique. Si la caméra bouge, alors le modèle ne reste pas aligné avec les variations dans l'arrière-plan. Si un élément comporte des déplacements de caméra, la seule façon de procéder à son incrustation dans Ultra consiste à utiliser le mode d'incrustation en un point qui fonctionne exclusivement par couleur sans modèle. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mode d'incrustation en un point \(sélection d'une seule couleur\)](#) », page 80.

Contrôle de l'éclairage

Le contrôle de l'éclairage de la scène au premier plan permet d'obtenir des résultats réalistes. L'objectif consiste à adapter le premier plan à l'arrière-plan virtuel prévu. Analysez l'arrière-plan prévu, soit un décor virtuel, soit votre propre image fixe ou élément vidéo, pour déterminer la direction de la source lumineuse principale pour la scène en arrière-plan. Placez la lumière à des positions relatives identiques de façon à ce que le sujet reçoive le même éclairage général que les éléments situés en arrière-plan. Par exemple, si l'éclairage de l'arrière-plan est fort et laisse apparaître des tons foncés marqués et des tons clairs brillants, l'éclairage doit être comparable sur le sujet situé devant le filtre coloré. Une ombre réussie du sujet peut apporter beaucoup plus de réalisme au montage composite final.

Vous pouvez modifier l'incrustation pour conserver les tons foncés de l'élément en entrée, mais vous pouvez aussi générer des tons foncés sous forme numérique avec Ultra. Cette approche présente plusieurs avantages par rapport à l'utilisation des tons foncés réels. Vous pouvez notamment contrôler plus facilement la position, l'échelle et l'opacité du ton foncé (ombre), entre autres attributs. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Ajout d'ombres et de reflets](#) », page 114.

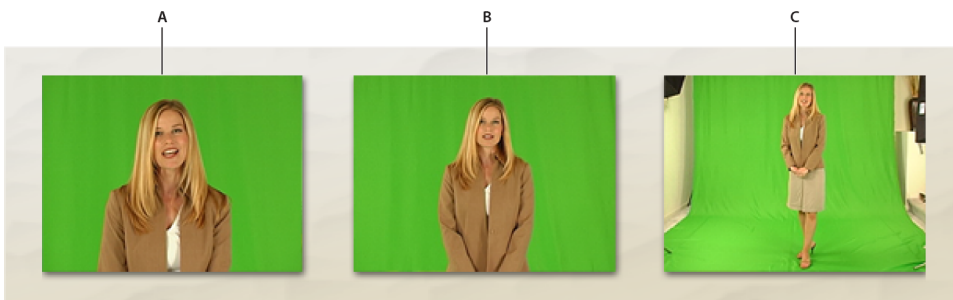
Après avoir harmonisé au mieux l'élément en entrée et l'arrière-plan virtuel grâce à l'éclairage et aux divers réglages de la caméra, vous pouvez les rapprocher davantage en procédant à des corrections colorimétriques dans Ultra. Vous pouvez apporter des corrections colorimétriques à chacun des calques de façon indépendante. Le réglage de la couleur de l'arrière-plan en fonction de l'élément en entrée permet parfois d'obtenir de meilleurs résultats que la correction de l'élément en entrée incrusté. Souvent, l'idéal est une combinaison des deux.

Cadrage du sujet

Définissez l'angle, la hauteur et le champ de la caméra en fonction des caractéristiques de l'arrière-plan virtuel utilisé. Il est toujours préférable d'effectuer un plan le plus serré possible du sujet pour l'arrière-plan sélectionné. Cela optimise la résolution de l'image et se traduit par une meilleure qualité. Si vous filmez le sujet avec un champ plus large, vous devrez recadrer et probablement redimensionner l'image restante et ainsi jeter une partie conséquente de la résolution de la caméra. Si vous réduisez une image trop grande, vous conservez sa qualité ; si vous agrandissez une image trop petite, vous perdez en qualité.

Les décors virtuels des bibliothèques de décors principaux habillent parfaitement des éléments en entrée d'un cadrage spécifique. Les principaux cadrages normalisés sont serré, moyen et large. Les noms de presque tous les décors virtuels des bibliothèques de décors principaux indiquent le cadrage auquel ils sont destinés. L'uniformité du cadrage dans toutes les bibliothèques de décors principaux procure un avantage appréciable. L'échelle et la position du sujet sont prédéfinies pour chaque décor virtuel. Par conséquent, vous n'avez pas à tenir compte de l'échelle du sujet dans le décor composite final lors de la prise de vues. Par exemple, si le décor contient un personnage en pied de taille réduite sur une scène, vous devez filmer avec un cadrage large standard (la tête du personnage proche du haut du cadre et ses pieds proches du bas du cadre). N'essayez pas de cadrer les sujets car ils seront positionnés dans le décor composite final ; la mise à l'échelle est automatique. L'un des avantages offerts par la prise de vues avec les trois cadrages standard est que vous pouvez utiliser un plan avec un cadrage donné dans tous les décors destinés à ce cadrage. Vous bénéficiez ainsi d'une plus grande souplesse en postproduction.

Voici les principales échelles de prise de vues.



A) Serré : plan rapproché, de la tête à la poitrine B) Moyen : plan à moyenne distance, de la tête à la taille C) Large : plan de tout le corps, avec grand angle et espace au-dessus et en dessous du sujet

CONSEIL

Si le sujet est une personne debout ou assise et qui se déplace très peu ou ne fait pas de grands gestes, essayez de tourner avec la caméra en position latérale pour tirer parti au maximum de la résolution.

Filmez toujours le sujet centré latéralement dans le cadre ou au moins sans le rogner sur les côtés. Si le sujet se trouve partiellement hors du cadre dans la disposition composite, il est facile de déplacer le calque sur le côté. À l'inverse, si vous tronquez un bras à hauteur d'épaule lors de la prise de vues puis décidez ultérieurement de placer le sujet plus au centre dans le cadre, vous ne pouvez pas afficher le bras.

Optimisation de la toile de fond colorée

Une toile de fond colorée de haute qualité et bien éclairée produit des effets optimaux. Une bonne toile de fond répond à plusieurs critères.

Couleur et finition : Adobe conseille d'utiliser par défaut le vert comme couleur de toile de fond dans Ultra. Dans certains cas, cependant, d'autres couleurs que le vert conviennent mieux en toile de fond. Par exemple, si votre sujet doit porter des vêtements verts, vous obtiendrez les meilleurs résultats avec un filtre bleu. En règle générale, la couleur d'incrustation qui convient le mieux est une couleur qui n'est pas utilisée sur le sujet. Si vous utilisez une peinture comme couleur d'incrustation, appliquez-en plusieurs couches, puis laissez-la sécher suffisamment longtemps pour optimiser la saturation. Si vous utilisez une toile de fond improvisée, assurez-vous que la couleur est très saturée et que la surface est mate et lisse. Évitez les surfaces brillantes et texturées.

Planéité : si vous utilisez une bâche en tissu ou en plastique, aplatissez les fronces autant que possible. Un fer à vapeur peut être utile. Pour une pose parfaite, étirez la bâche suffisamment pour supprimer les fronces et empêcher les ondulations dues aux courants d'air. Vous pouvez utiliser à cette fin des bandes élastiques munies d'attaches servant à maintenir les draps tendus sur un matelas.

Eclairage : si possible, éclairez la toile de fond indépendamment du sujet au premier plan. Pour ce faire, vous devez éloigner le plus possible le sujet de la toile de fond de manière à libérer un espace suffisant pouvant accueillir deux zones d'éclairage distinctes qui n'empiètent pas l'une sur l'autre. Si des zones débordant de la toile de fond apparaissent, vous pouvez les supprimer avec l'outil Peinture de masque ou par recadrage des bords. Il suffit de conserver le sujet entier devant la toile de fond. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Peinture d'un masque](#) », page 85 ou « [Recadrage du bord d'une image](#) », page 85.

L'éclairage de la toile de fond doit être le plus régulier possible, sans taches lumineuses ni ombres. Les réflecteurs et les diffuseurs vous donneront entière satisfaction en matière d'uniformisation de l'éclairage. Un posemètre ou indicateur de zébrures intégré à la caméra est à votre disposition pour vérifier que la toile de fond est éclairée uniformément et très saturée.

CONSEIL

Pour chaque élément enregistré, incrusté puis combiné dans Ultra, veillez à disposer de quelques images représentant uniquement l'arrière-plan d'incrustation tel qu'il sera éclairé et cadré pour le plan. Les images sans élément de premier plan permettent d'opter pour le mode Définir l'incrustation, qui présente le double avantage de produire des incrustations de qualité supérieure et d'être le mode le plus simple à utiliser. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mode Définir l'incrustation](#) », page 79.

Réduction des débordements

Le débordement de l'éclairage coloré de l'arrière-plan sur le sujet peut nuire au réalisme d'une incrustation. Même si les fonctionnalités de nettoyage de masque dans Ultra réduisent considérablement les problèmes de débordement de couleur, il est préférable de faire attention lors de la prise de vues. Gardez à l'esprit les considérations suivantes :

- Plus l'arrière-plan est grand, plus ce problème prend de l'ampleur. En effet, chaque pouce carré de l'arrière-plan coloré réfléchit la lumière de la couleur de l'arrière-plan.
- Dans les plans larges avec le sujet debout devant un filtre coloré, le sol devient aussi une source de réflexion lumineuse. Pour limiter tout débordement depuis le sol, réduisez la surface de la couleur d'incrustation au sol devant le sujet. Pour ce faire, vous pouvez par exemple placer une toile de fond juste devant le point le plus éloigné à l'avant atteignable par les pieds du sujet. Vous pouvez utiliser les commandes Recadrage entrée pour découper tout ce qui se trouve devant les pieds du sujet.

- Un mur blanc à proximité de l'arrière-plan ou derrière la caméra peut accentuer le problème en renvoyant davantage de lumière colorée sur le sujet. Pour minimiser ce problème, installez la toile de fond dans une zone sans murs de couleur claire à proximité.

Choix de la garde-robe du sujet

Comme Ultra ne fait pas la différence entre un pixel vert de la toile de fond et un pixel vert de la cravate du sujet, veillez à ce que le sujet ne porte aucun vêtement ou accessoire dans un coloris se rapprochant trop de la couleur de la toile de fond. Sinon, le décor virtuel situé derrière le sujet apparaîtra à travers le sujet.

Sélection de l'arrière-plan ou du décor virtuel

Les meilleurs résultats sont observés lorsque l'arrière-plan virtuel et le sujet sont semblables tant en termes de luminosité qu'en termes de saturation, de teinte et de contraste des couleurs. Si vous recherchez un arrière-plan ou un décor virtuel à insérer sous forme numérique derrière un sujet situé au premier plan, choisissez-en un qui est adapté à cette fin. Vous pouvez appliquer des paramètres de correction colorimétrique dans Ultra afin d'affiner la correspondance des sources, mais il est préférable de ne pas se fier à la correction colorimétrique numérique pour obtenir une correspondance parfaite.

Réalisation dans un décor virtuel

Jouer dans un environnement imaginaire peut être une vraie gageure pour l'acteur qui incarne votre sujet. Une technologie puissante comme celle d'Ultra implique que le sujet doit non seulement entrer dans la peau du personnage mais également s'imprégner du lieu. Les acteurs ont tendance à jouer différemment en fonction des dimensions de l'espace dans lequel ils se trouvent et de la distance de la caméra. Maintenant qu'il est possible de gérer si facilement ces aspects sous forme numérique, les acteurs auront besoin de conseils et d'encadrement pour se familiariser avec l'environnement virtuel lors de la prise de vues. Il convient d'encourager le sujet à regarder l'environnement et à effectuer des gestes en direction d'objets virtuels tels que les moniteurs du décor, si nécessaire. Si sa taille doit être réduite de façon numérique pour simuler une caméra éloignée, le sujet doit projeter sa voix comme il le ferait dans des conditions réelles. Si le sujet doit être inséré dans un vaste environnement virtuel avec une caméra distante, il doit être plus expressif avec ses bras et l'ensemble de son corps.

Les détails contribuent à parfaire l'illusion. La tenue et les accessoires du sujet peuvent convaincre le public l'instant d'une scène et aider les acteurs à conserver une image mentale de l'environnement virtuel. Si l'arrière-plan virtuel sert de métrage pour représenter une journée caniculaire à la plage, par exemple, vous pouvez envisager d'ajouter un peu de sueur sur le front du sujet ou une légère brise produite par un ventilateur hors caméra.

Amélioration de la qualité du métrage source et simplification de l'enregistrement

Adobe® OnLocation CS3 confère davantage de précision à l'enregistrement vidéo pour une incrustation réussie. Le logiciel intègre des outils ayant pour fonction d'améliorer la qualité vidéo de la prise de vues. Vous apprécierez tout particulièrement les outils Moniteur de forme d'onde et Vectorscope pendant l'enregistrement d'un métrage qui sera ensuite incrusté dans Ultra. Ces outils analysent sous forme numérique chaque pixel de chaque image d'un flux vidéo et représentent sous forme graphique la luminosité, la couleur et la saturation. Ces informations permettent de modifier les réglages de la caméra, l'éclairage et d'autres variables dans l'environnement de prise de vues pour obtenir l'arrière-plan le plus propre et homogène possible. OnLocation permet également d'enregistrer des séquences directement sur un disque dur interne ou externe. Dès que l'enregistrement est terminé, vous disposez d'un élément en entrée numérique prêt à être inséré dans Ultra. Même si vous ne configurez pas l'intégralité de la session et ne générez pas le rendu du métrage composite, vous pouvez configurer l'incrustation en une minute tout au plus pour vérifier que tout ce passera bien en postproduction. Pour en savoir plus sur OnLocation, téléchargez une version d'évaluation gratuite du logiciel depuis le site Web d'Adobe (www.adobe.com).

Affectation d'un contenu aux calques

Cette section explique comment affecter une source à un calque et traite certains points précis concernant l'utilisation de sources.

Affectation d'un contenu source à un calque

Il existe plusieurs moyens d'affecter une image, un élément vidéo ou un décor virtuel au calque approprié dans Ultra. Ils consistent pour la plupart à appliquer la source sélectionnée au calque actif. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Calque actif](#) », page 19. Si le calque approprié n'est pas sélectionné, cliquez sur la vignette correspondante ou utilisez la liste située sous le moniteur de prévisualisation en entrée. En ce qui concerne les calques de recouvrement par le coin et d'incrustation, vous devrez peut-être également sélectionner le calque souhaité (Source B, C, etc. ; ou Incrust. 1, 2, etc.) dans la liste située sous la vignette du calque. Une fois le calque sélectionné, les actions suivantes permettent de lui affecter une source. Ces modes conviennent également à l'affectation d'un décor virtuel.

- Cliquez deux fois sur la vignette d'une source dans un onglet de bibliothèque. Si vous cliquez deux fois sur la vignette d'une image fixe ou d'un élément vidéo dans l'un des onglets, cette image ou cet élément est affecté comme source au calque actif. Cependant, si vous cliquez deux fois sur un décor virtuel, vous l'affectez au calque Décor virtuel, quel que soit le calque sélectionné.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vignette de la source dans un onglet de bibliothèque, puis choisissez Ouvrir.
- Faites glisser la vignette de la source d'un onglet de bibliothèque vers le moniteur de prévisualisation en entrée ou le moniteur de prévisualisation en sortie.

Vous pouvez affecter une source à n'importe quel calque, quel que soit le calque actif, par un simple glisser-déposer de la vignette de la source directement sur la vignette du calque. Tout comme avec les options précédentes, vous devrez peut-être, dans un premier temps, sélectionner le recouvrement par le coin ou l'incrustation. L'affectation d'une source à un calque en faisant glisser la source vers la vignette du calque ne transforme pas ce calque en calque actif.

Modification des sources d'un calque

Les modes présentées ci-avant conviennent qu'une source soit déjà affectée au calque ou non. Lorsque vous modifiez l'affectation d'une source, la nouvelle source hérite de la plupart des modifications qui ont été apportées au calque dans les onglets, à l'exception des points d'entrée et de sortie servant au raccord d'un élément vidéo. Vous pouvez ainsi tester différentes combinaisons sans aucune reconfiguration. Par exemple, vous pouvez rapidement et facilement vérifier plusieurs prises d'un plan donné. Si la source que vous remplacez diffère considérablement en terme d'éclairage ou d'arrière-plan par rapport à la source initialement incrustée, vous devez réétalonner l'incrusteur.

Vous pouvez passer à une source blanche, noire ou à damier à partir du menu contextuel (clic droit) de la vignette du calque.

Avec les décors virtuels, les calques de recouvrement par le coin conservent les sources qu'ils se voient affectées, même si certains recouvrements en coin font défaut dans le nouveau décor. Si vous revenez par la suite à un décor comprenant ces sources, vous êtes dispensé de les réaffecter. Cependant, les paramètres de taille, de position et d'orientation de l'élément en entrée et des sources de recouvrement par le coin sont remplacés par les paramètres prédéfinis pour chaque décor virtuel.

REMARQUE

Si vous créez plusieurs éléments composites pour une seule scène d'un décor principal donné présentant des recouvrements par le coin ou auquel vous ajoutez des incrustations, il devient superflu d'affecter à chaque fois le même jeu de sources à ces calques en copiant les sessions. Plutôt que concevoir entièrement chaque session associée, réalisez une copie d'une session déjà configurée. Vous pouvez ensuite changer de décor virtuel et d'élément en entrée tout en conservant les sources affectées aux entrées et incrustations. Il vous reste alors à affecter des sources aux calques inexistants dans la session dupliquée.

Annulation de l'affectation d'un contenu à un calque

Si pour une raison quelconque vous souhaitez supprimer une source d'un calque, laissant ainsi le calque vide, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vignette du calque, puis choisissez Décharger la source ou Supprimer l'incrustation actuelle.

Cette option n'est pas disponible pour le décor virtuel car un élément doit être affecté à tout moment. Pour supprimer le décor actuel, vous devez affecter un autre décor.

Pour supprimer un décor virtuel et revenir au décor par défaut, sélectionnez le décor virtuel \$\$Simple Keyed Clip dans le dossier Basic de l'onglet Décors virtuels.

Configuration du format de la source d'entrée

Lorsque vous affectez un élément vidéo comme source, Ultra tente de déterminer son format natif, parfois sans résultat. Si un élément ou une image fixe apparaissent étirés ou rétrécis, vous pouvez les corriger en sélectionnant le réglage approprié dans le menu Aspect de l'onglet Entrée.

Entrée de sources utilisant l'alpha pour film, tel que Avid (option Inverser l'alpha)

Une valeur de couche alpha égale à 0 est traditionnellement interprétée par les systèmes vidéo pour indiquer une transparence totale, et par les systèmes de filmage pour indiquer une opacité totale. Si vous importez une source vidéo depuis un système qui utilise l'alpha pour film (tel que le logiciel Avid), utilisez l'option Inverser l'alpha de l'onglet Entrée.

Définition de l'ordre des trames (éléments vidéo entrelacés uniquement)

Une vidéo entrelacée est divisée en trames alternatives, appelées trame *supérieure* et trame *inférieure*. L'ordre des trames détermine laquelle de ces deux trames d'une vidéo entrelacée apparaît en premier. Vous devez veiller à ce que l'ordre des trames de chaque élément vidéo entrelacé respecte celui des trames natives de cet élément.

Dans une vidéo à définition standard (NTSC DV, par exemple), la trame inférieure est généralement la première, contrairement au format PAL D1 et à de nombreux autres formats haute définition (notamment DVCPHD 1080i) dans lesquels la trame supérieure est la première. Si vous choisissez un ordre de trames erroné pour un élément, vous observerez un veinage sur le pourtour du sujet et des mouvements saccadés dans l'image.

1. Affectez l'élément vidéo au calque souhaité, puis sélectionnez-le comme calque actif.
2. Sélectionnez le paramètre approprié dans la liste Ordre des trames de l'onglet Entrée.

Correspondance entre le format de l'arrière-plan d'un décor de base et celui d'une session

Chaque décor virtuel s'accompagne d'un format natif. En principe, le format du décor doit correspondre au format de la session qui est défini dans l'onglet Sortie. Vous pouvez toutefois les mixer à votre convenance dans Ultra.

Correspondance entre les éléments en entrée et les décors virtuels

Chaque élément en entrée devrait être calqué sur un décor virtuel grosso modo adapté au cadrage. Pour la plupart des décors virtuels, leur titre indique le cadrage suivi d'une mention entre parenthèses. Il existe des exceptions pour les décors VirtualTrak, désignés par Trak, et pour les décors dont l'élément en entrée se présente sous la forme d'un recouvrement par le coin, pour lesquels aucune indication ne figure entre parenthèses. Pour les décors VirtualTrak, il convient de prévisualiser le plan de suivi pour déterminer le cadrage. Pour les décors qui affichent l'élément en entrée comme recouvrement par le coin, tous les cadrages conviennent.



A) Serré : Plan rapproché, à partir de la poitrine B) Moyen : Plan à distance moyenne, à partir de la taille C) Large : Plan de tout le corps, avec un grand angle, et espace au-dessus et en dessous du sujet.

Ajout de calques d'incrustation

Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre incrustations à une session, que le décor virtuel comporte un ou plusieurs éléments de premier plan. Par défaut, chaque session comporte un calque d'incrustation vide. Pour ajouter une incrustation, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vignette d'une incrustation existante à laquelle une source est affectée, puis choisissez Ajouter une nouvelle incrustation. Cette option est inaccessible si aucune source n'est affectée à l'incrustation actuelle ou s'il existe déjà quatre calques d'incrustation.

Utilisation d'une image fixe comme élément en entrée

Vous pouvez affecter n'importe quel format graphique pris en charge comme élément en entrée, l'incruster, puis générer une image fixe composite ou un élément vidéo.

- Pour obtenir une image fixe, utilisez le format Séquence d'image. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « **Sortie d'images fixes (Séquence d'image)** », page 127.
- Panoramique et zoom sur une scène fixe : si l'élément en entrée et toutes les autres sources sont des images fixes, et si vous souhaitez créer un élément vidéo dont l'action consiste en un déplacement de caméra virtuel dans la scène composite, l'élément en entrée doit avoir une durée. Sélectionnez l'élément en entrée comme calque actif, ou tout autre calque, puis entrez une heure dans le champ Point de sortie de l'onglet Entrée. Si vous ne savez pas précisément quelle sera la durée de la session avec les déplacements de caméra virtuels, définissez une valeur supérieure à celle que vous prévoyez d'utiliser, puis diminuez-la une fois tous les déplacements de caméra appliqués.

Formats d'entrées pris en charge

Ultra prend en charge les fichiers vidéo HD, HDV, QuickTime, ainsi qu'un large éventail de formats d'image. Le tableau ci-après dresse une liste non exhaustive des formats vidéo et d'image pris en charge, sachant que leur compatibilité dépend en partie des codecs installés sur l'ordinateur.

Format	Résolution (dimensions de l'image)	Fréquence d'images
Haute définition (HD et HDV)	1080i 1080p 720p	NTSC : 60i et 30p PAL : 50i et 25p Film : 24p (sans ajustement)
Définition standard (SD) Non compressé 24 bits	NTSC : 720 x 480 et 720 x 486 PAL : 720 x 576	
Non compressé 32 bits AVI (avec alpha)		
DV AVI Type 1 (audio et vidéo dans des flux distincts)		
DV AVI Type 2 (audio et vidéo dans le même flux)		
MPEG-1, MPEG-2 (.mpg, .mpeg, .m2v, .m2t)		
QuickTime (.mov)		
Windows Media (.wmv)		
Décor virtuel Adobe (.mfx)		
Images fixes .bmp .jpg .png .ppm .tga .tiff	jusqu'à 4096 x 4096 (selon la carte graphique)	

Lorsque vous avez exécuté Ultra pour la première, vous avez opté pour NTSC ou PAL. Quel que soit le format vidéo sélectionné, vous pouvez utiliser des éléments vidéo des deux formats comme sources.

Des images fixes d'une taille maximale de 4 096 x 4 096 pixels conviennent comme sources si la carte graphique prend en charge cette résolution. Ultra conserve la résolution native de toutes les sources d'image d'une taille maximale de 4 096 x 4 096. Ainsi, lorsque vous effectuez un zoom avant, l'image reste nette et sans pixellisation provoquée par l'agrandissement d'une image basse résolution.

Cependant, en règle générale, le format des éléments vidéo et la taille des images fixes utilisées comme sources doivent s'harmoniser avec le format vidéo de sortie des éléments finaux.

REMARQUE

Si vous affectez un élément vidéo à un calque autre que l'élément en entrée, vous devrez peut-être le raccorder ou le lire en boucle pour qu'il se termine en même temps que l'élément en entrée, le cas échéant. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Raccord des points d'entrée et de sortie dans un élément vidéo](#) », page 107 ou « [Mise en boucle d'un élément](#) », page 108.

Création d'éléments destinés à un décor ou à des calques individuels

Les décors virtuels sont des ensembles d'éléments visuels associés pour donner l'illusion d'un décor en trois dimensions. Les décors virtuels stockés dans les bibliothèques de décors principaux sont des modèles avancés. Certains de ces décors virtuels comportent des éléments de premier plan et plusieurs recouvrements par le coin, chacun indiqué par une lettre désignant la source correspondante. Vous obtiendrez des résultats comparables à partir des décors de base installés avec Ultra en utilisant vos propres images comme éléments d'arrière-plan et de premier plan. Vous devez appliquer une couche alpha pour afficher la transparence jusqu'au calque suivant de la scène composite.

Cette section explique comment créer les éléments qui constituent un décor virtuel.

Les principes sont identiques, que vous utilisiez une application de retouche d'image telle que Photoshop ou une application 3D telle que Maya™ ou 3DMax™. Gardez les points suivants à l'esprit :

- Types de fichiers pris en charge : PNG, JPEG, BMP, PPM, TIFF et Targa (TGA).
- Transparence : enregistrez un calque contenant des zones transparentes dans un format compatible avec une couche alpha, tel que les fichiers .png et .psd. Pour en savoir plus sur les couches alpha et l'enregistrement des calques dans un format qui conserve la transparence, consultez la documentation de l'application de retouche d'image.
- Perspective : filmez les images fixes d'un décor et le sujet principal à la même hauteur et sous le même angle. Si vous travaillez avec des images de synthèse, concevez-les en tenant compte de la perspective de la caméra.

- Eclairage : éclairez la scène depuis le même angle d'éclairage que celui utilisé pour le sujet pendant la prise de vues de l'élément en entrée.
- Angles multiples : si vous filmez plusieurs scènes d'un même décor sous différents angles, vous devez préparer les images depuis chaque angle. Vous atteindrez le summum du réalisme et de l'uniformité en éclairant tous les décors avec la même perspective globale ou absolue.
- Format : Dans Ultra, le format 4:3 n'est pas imposé aux images.

CONSEIL

Pour obtenir des résultats sophistiqués :

- Pour dynamiser vos travaux, à l'image des plans VirtualTrak stockés dans les bibliothèques de décors principaux, utilisez les fonctionnalités panoramique et zoom. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Panoramique et zoom](#) », page 102.
- Pour afficher l'élément en entrée comme recouvrement par le coin, créez une incrustation avec une zone alpha dans laquelle vous souhaitez faire apparaître l'élément en entrée incrusté, puis modifiez la taille et la position de cet élément, ainsi que son arrière-plan en fonction de l'espace désigné.

Arrière-plans

Il existe deux types élémentaires d'arrière-plan : les arrière-plans dont les zones transparentes dévoilent leurs sources à travers des découpes et les arrière-plans sans zone transparente. Les arrière-plans sans zone transparente sont simples à concevoir. Vous pouvez affecter n'importe quelle image d'un type de fichier pris en charge comme arrière-plan. En règle générale, le format de l'image de l'arrière-plan doit être identique à celui de la session, tel que défini dans l'onglet Sortie.

Pour les arrière-plans contenant une ou plusieurs sources de recouvrement par le coin, vous devez créer une zone alpha (transparence) dans l'image pour chaque recouvrement par le coin. Dans Photoshop et d'autres applications de retouche graphique, plusieurs techniques vous sont proposées à cette fin, notamment les masques.

Si la zone alpha se trouve sur une surface à un angle droit du plan de l'objectif de la caméra, il convient de changer la perspective de la zone alpha en conséquence. Vous devez modifier la taille, la position et si possible l'orientation de la source du recouvrement par le coin pour qu'il apparaisse dans l'espace approprié. Pour plus de détails, reportez-vous aux sections « [Modification de la position et de l'échelle d'un plan de calque](#) », page 94 et « [Modification de l'orientation d'un plan de calque](#) », page 96.

Il est souvent préférable de délimiter par un cadre la zone alpha créée, comme illustré par la bordure rose ci-après.



Incrustations

L'élément de premier plan peut être un objet ou une structure que vous souhaitez afficher devant le sujet pendant une partie d'une scène. Il peut s'agir d'un accessoire, comme une chaise introduisant une dimension ou une porte derrière laquelle le sujet apparaît. Dans l'exemple illustré ci-après, le premier plan est un bureau.



Pour les photos, vous pouvez copier l'incrustation de l'arrière-plan et la coller dans un calque distinct ou ajouter un objet provenant d'une autre image. Si vous dessinez les éléments dans une application de retouche d'image ou 3D, vous devez placer chaque élément sur un calque distinct.

Pour les vidéos, vous pouvez utiliser Ultra pour créer l'incrustation incrustée.

1. Enregistrez l'élément comme vous le feriez pour tout autre élément à incruster dans Ultra (c'est-à-dire sur un fond vert ou bleu).
2. Ouvrez l'élément dans une session indépendante, puis incrustez-le comme vous le feriez habituellement.

3. Enregistrez l'élément avec les paramètres suivants dans l'onglet Sortie :
 - Format : DirectShow AVI
 - Codec : Non compressé
 - 32 bits AVI avec alpha
4. L'élément se trouve dans le dossier Eléments en sortie ou à l'emplacement défini à cet effet. Affectez l'élément à l'incrustation comme vous le feriez pour une source.
5. Procédez au redimensionnement, au repositionnement, etc.

CONSEIL

Si vous utilisez une photo, un moyen rapide d'isoler l'image et l'alpha qui l'entoure consiste à effectuer la prise de vues devant un filtre vert puis à supprimer cet arrière-plan dans Photoshop.

REMARQUE

Si vous souhaitez disposer plus de deux objets au premier plan, vous pouvez les insérer dans une seule image. Sachez toutefois que, le cas échéant, ils se déplaceront ensemble si vous modifiez leur taille, position ou orientation.

Scène composite finale

L'exemple ci-après illustre une scène composite finale.



Cet exemple met en lumière un problème courant qui gâche l'illusion de la scène composite. La position des pieds du sujet est telle qu'ils ne sont pas recouverts par l'incrustation. Plusieurs solutions s'offrent à vous :

- Inclure la zone dans le cercle rose en tant que partie intégrante de l'incrustation.

- Utiliser l'outil Peinture de masque pour rendre transparente cette zone de l'élément en entrée (pour plus de détails, voir la section « [Recadrage et masquage de zones de l'élément source](#) », page 84).
- Décaler le sujet de quelques pixels vers la gauche (pour plus de détails, voir la section « [Modification de la position et de l'échelle d'un plan de calque](#) », page 94).
- En fonction de la scène et de l'endroit vers lequel se dirige le sujet, vous pouvez également utiliser les commandes Recadrage entrée (pour plus de détails, voir la section « [Recadrage du bord d'une image](#) », page 85).

Si l'incrustation couvre une partie du sujet qui doit se trouver devant et que vous ne pouvez rien y changer, vous devrez peut-être envisager de diviser la scène en deux puis de supprimer ou adapter l'incrustation dans la deuxième partie. Supposons, par exemple, qu'il y ait une porte derrière le sujet et que la zone à gauche du cadre de la porte fasse partie de l'incrustation pour donner l'illusion que le sujet entre sur la scène par cette porte. Il est probable que la main droite du sujet sera derrière l'incrustation lorsqu'il bougera. Pour savoir comment traiter ce cas de figure, reportez-vous à la section « [Composition d'images évoluée](#) », page 72.

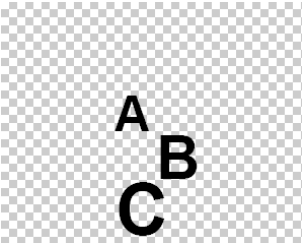
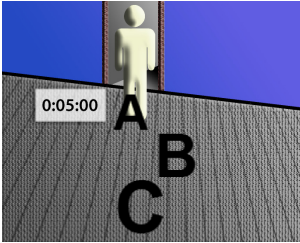
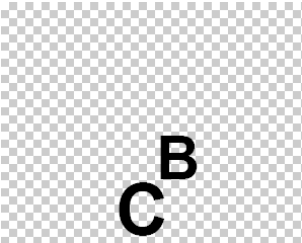
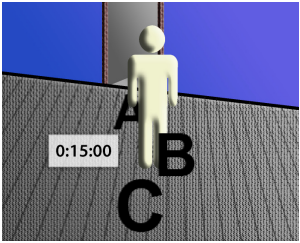
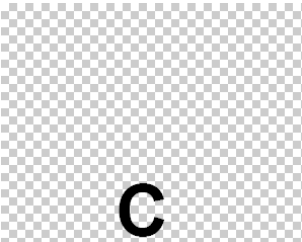
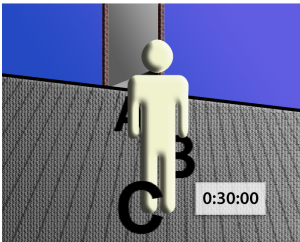
Composition d'images évoluée

Vous pouvez souhaiter ou avoir besoin d'insérer un élément au premier plan dans un segment d'une scène et en arrière-plan dans un autre segment. Déplacer l'ensemble ou une partie d'une image du premier plan vers l'arrière-plan, ou inversement, peut vous aider à placer le sujet du bon côté d'un mur, d'une porte ou d'un pilier, mais aussi à créer un effet de dimension dans la scène.

Les incrustations dans une session spécifique se trouvent toujours devant le sujet. Cependant, vous pouvez obtenir cette illusion de dimension en divisant la scène en plusieurs sessions.

Vous pouvez ensuite réutiliser le même élément en entrée dans chaque session. Pour ce faire, vous devez le raccorder correctement en définissant des points d'entrée et de sortie de façon à fusionner harmonieusement les segments. Veillez à diviser les sessions à un point temporel où le sujet ne se trouve ni devant ni derrière l'élément changeant de calques. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Raccord des points d'entrée et de sortie dans un élément vidéo](#) », page 107.

Les images ci-après constituent une scène en trois parties.

Points temporels de raccord	Incrustation	Plan composite
Point d'entrée : 0:00.00 Point de sortie : 0:10.00		
Point d'entrée : 0:10.01 Point de sortie : 0:20.00		
Point d'entrée : 0:20.01 Point de sortie : 0:40.00		

L'enregistrement des éléments est très rapide dans Ultra, plus particulièrement si vous utilisez la fonctionnalité Accél. GPU. C'est pourquoi, vous trouverez peut-être qu'il est plus rapide de répéter plusieurs fois le rendu de la scène complète, une fois par incrustation, et d'utiliser ensuite un système de montage non linéaire pour le découpage d'une scène à une autre. Vous obtenez ainsi le même résultat sans avoir à créer plusieurs sessions dans Ultra et à raccorder minutieusement l'élément en entrée dans chaque session. Le processus le plus rapide varie en fonction de la puissance de l'ordinateur, de la taille de la scène, ainsi que d'autres facteurs.

Si vous modifiez la position de l'incrustation dans une session, lorsque vous fusionnez un objet de l'incrustation avec l'arrière-plan d'une autre session, vous devez déplacer l'objet vers la même position relative. Sinon, l'objet bougera lorsque vous procéderez au montage des . Si vous avez conservé l'élément à l'arrière plan après l'avez copié pour une incrustation, vous devrez le repositionner au premier plan et à l'arrière plan dans la même session, sinon ils ne seront pas enregistrés.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Positionnement de recouvrements par le coin dans des décors virtuels](#) », page 97.

Personnalisation d'un décor virtuel

Libre à vous de modifier un décor virtuel en changeant, entre autres, ses couleurs, ses dimensions et son orientation dans Ultra ou de retoucher tout ou partie d'une image dans logiciel de retouche.

Retouche des images d'un décor virtuel

Les fichiers sources constituant les calques d'un décor virtuel statique sont des fichiers .jpg et .png que vous pouvez modifier dans une application de retouche d'image. Il convient toutefois de préciser que les décors VirtualTrak ne sont pas modifiables. Si vous utilisez des plans VirtualTrak, avant de modifier un décor, vous devez créer un storyboard de toutes les scènes d'un décor principal donné et éviter de modifier des affichages statiques visibles dans les plans VirtualTrak. Vous conservez ainsi la continuité de la scène.

ATTENTION

La revente de décors virtuels et d'éléments modifiés est interdite par le contrat de licence d'Ultra. En d'autres termes, vous n'êtes pas autorisé à modifier la couleur ou la valeur d'autres propriétés des décors virtuels, puis à publier le contenu pour le vendre comme contenu original. La licence autorise les utilisateurs à apporter de légères retouches aux images à des fins personnelles.

Un décor virtuel comporte un ou plusieurs fichiers image sources qui sont normalement masqués. Pour déterminer le nom des fichiers à revoir :

1. Chargez le décor virtuel souhaité.
2. Basculez du jeu standard de contrôles de vignette spécifiques aux sources définies par l'utilisateur vers celui dédié aux sources prédéfinies de décors virtuels en choisissant Affichage > Entrées affichées > Prédéfinies ou en appuyant sur les touches Alt+P. La vignette du haut est destinée au décor virtuel tout comme aux contrôles standard. Une vignette de chaque calque du décor se trouve en dessous. (Pour revenir au jeu standard de vignettes de calque, choisissez Afficher > Entrées affichées > Définies par l'utilisateur ou appuyez sur les touches Alt+U.)

3. Cliquez sur la vignette du calque à modifier.
4. Consultez le champ \$\$\$Source active sous le moniteur de prévisualisation en entrée pour identifier le nom du fichier source. Vous pouvez également consulter le chemin d'accès complet dans le champ Regarder dans de la boîte de dialogue qui s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton Parcourir.

Les fichiers identifiés sont enregistrés dans le dossier Eléments du dossier de décor principal pour le décor virtuel sélectionné.

1. Recherchez l'emplacement des décors virtuels. Le chemin d'accès par défaut est C:\Program Files\Adobe\Adobe Ultra CS3\Content\Virtual Sets\[*nom du décor principal*].
2. Pour conserver une version du décor principal original, copiez l'ensemble du dossier.
3. Si le dossier Eléments n'apparaît pas dans le dossier de décor principal, choisissez Outils > Options des dossiers dans l'Explorateur Windows, cliquez sur l'onglet Affichage, puis sélectionnez Afficher les fichiers et dossiers cachés.
4. Si vous n'avez pas copié l'intégralité du dossier de décor principal, il est conseillé d'effectuer une copie du dossier Eléments avant de retoucher les images ou d'enregistrer les modifications sous un autre nom. Sinon, vous risquez de devoir réinstaller la bibliothèque de décors principaux pour rétablir les images d'origine des décors virtuels.

Une fois que vous avez accédé au dossier Eléments, vous pouvez ouvrir et modifier les fichiers .png et .jpg dans une application de retouche d'image.

Le mode d'incorporation d'images personnalisées dans une session Ultra varie selon que vous avez enregistré les images corrigées sous leur nom d'origine ou sous un autre nom. Si vous avez utilisé le nom de fichier existant, alors l'affectation du décor virtuel associé a pour effet de charger l'image. Si vous avez enregistré l'image sous un nouveau nom pour conserver les fichiers d'origine, vous devez affecter les nouvelles sources via Ultra comme suit :

1. Affectez le décor virtuel approprié.
2. Activez le mode d'affichage des sources prédéfinies (Alt+P).
3. Sélectionnez la vignette d'un calque à remplacer par votre version de l'image.
4. Affectez la source d'image souhaitée comme vous le feriez pour une autre source. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Affectation d'un contenu aux calques](#) », page 62.

Déplacement des décors virtuels vers un autre dossier

Lorsque vous installez une bibliothèque de décors principaux, elle est automatiquement enregistrée dans l'emplacement d'installation d'Ultra. Le chemin d'accès par défaut est C:\Program Files\Adobe\Adobe Ultra CS3\Content\Virtual Sets\. Une fois l'installation terminée, vous pouvez déplacer une partie ou l'ensemble des décors virtuels vers un autre lecteur. Déplacer un décor principal ou la bibliothèque de décors virtuels revient à déplacer un dossier en utilisant l'Explorateur Windows ou votre utilitaire de gestion de fichiers habituelle.

Copie d'un seul décor virtuel

La copie d'un seul décor virtuel est problématique, car les images de tous les décors d'un décor principal sont centralisées dans un seul et même dossier. Par conséquent, vous devez isoler les fichiers associés au décor virtuel que vous souhaitez copier. Etant donné que certaines images sont utilisées dans plusieurs décors virtuels, il est important de copier, et non pas de déplacer, les fichiers pendant cette opération.

1. Basculez du jeu standard de contrôles de vignette pour les sources définies par l'utilisateur vers celui pour les sources prédéfinies de décors virtuels en choisissant Affichage > Entrées affichées > Prédéfinies ou en appuyant sur les touches Alt+P. La vignette du haut est destinée au décor virtuel tout comme à l'autre jeu de contrôles. Une vignette de chaque calque du décor se trouve en dessous.
2. Cliquez sur chacune des vignettes, puis consultez le champ \$\$Source active sous le moniteur de prévisualisation en entrée pour trouver le nom du fichier source. Vous pouvez également consulter le chemin d'accès complet dans le champ Regarder dans de la boîte de dialogue qui s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton Parcourir.
3. Dans l'Explorateur Windows, recherchez le dossier approprié pour le décor principal, puis copiez les fichiers .mfx des décors virtuels souhaités.
4. Dans une nouvelle fenêtre de l'Explorateur Windows, recherchez l'emplacement d'enregistrement de la copie de ce décor virtuel, puis créez un dossier portant le nom de votre choix.
5. Collez les fichiers .mfx dans ce nouveau dossier.
6. Créez un sous-dossier nommé Eléments dans ce dossier.
7. Revenez à la première fenêtre de l'Explorateur et recherchez un dossier Eléments. Si le dossier Eléments n'apparaît pas, choisissez Outils > Options des dossiers, cliquez sur l'onglet Affichage, puis activez l'option Afficher les fichiers et dossiers cachés.
8. Ouvrez le dossier Eléments, puis copiez tous les fichiers associés aux décors virtuels souhaités.
9. Collez ces fichiers dans le dossier Eléments créé dans la deuxième fenêtre de l'Explorateur.

Configuration de l'incrustation

Ultra est un outil d'incrustation professionnel qui permet de réaliser des compositions remarquables et de remplacer aisément des arrière-plans. Grâce au traitement vectoriel d'Ultra, vous pouvez obtenir un excellent résultat et ce, même avec une vidéo source de qualité médiocre.

Ultra propose trois modes de configuration de l'incrustation. Le mode approprié varie en fonction de plusieurs facteurs. La procédure ci-après vous aidera à choisir le mode à utiliser et à déterminer si des améliorations manuelles sont nécessaires.

1. Si la couleur de l'arrière-plan n'est pas saturée, améliorez tout d'abord cette couleur.
2. S'il existe au moins une image représentant seulement l'arrière-plan, utilisez le mode Définir l'incrustation. Dans le cas contraire, passez à l'étape 3.
3. Si la couleur de l'arrière-plan est très homogène, utilisez le mode d'incrustation en un point. Si la couleur n'est pas uniforme, utilisez le mode d'incrustation en plusieurs points.
4. Après avoir appliqué le mode approprié, peaufinez l'incrustation si nécessaire.

Modes d'incrustation

- Mode Définir l'incrustation : ce mode, le plus simple d'utilisation, produit les meilleurs résultats. Cependant, vous devez disposer d'au moins une image dans laquelle seul l'arrière-plan est visible. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mode Définir l'incrustation](#) », page 79.
- Mode d'incrustation en un point (sélection d'une seule couleur) : ce mode est adapté aux arrière-plans dotés d'une nuance saturée et uniforme de bleu ou de vert. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mode d'incrustation en un point \(sélection d'une seule couleur\)](#) », page 80.
- Mode d'incrustation en plusieurs points (étendue de couleurs) : si vous ne disposez d'aucune image avec uniquement l'arrière-plan visible et que la couleur, la luminosité et la saturation de l'arrière-plan ne sont pas homogènes dans l'image, utilisez ce mode pour créer l'incrustation par chrominance. Pour conserver les ombres de l'élément en entrée, définissez également plusieurs points d'incrustation. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mode d'incrustation en plusieurs points \(étendue de couleurs\)](#) », page 81.

Si vous disposez d'une carte vidéo qui prend en charge Pixel Shader 2.0, Ultra intègre une fonctionnalité qui accélère nettement l'incrustation et la composition d'un élément pendant une prévisualisation et l'enregistrement des séquences de sortie. Ultra utilise l'unité de traitement graphique (GPU, Graphics Processing Unit), qui réduit sensiblement la charge de l'unité centrale. Pour tirer parti de cette fonctionnalité avancée, activez l'option Accél. GPU dans l'onglet Incrusteur.

Il est conseillé d'utiliser les modèles de cartes graphiques ci-après ou supérieurs :

Marque	Vidéo SD	Vidéo HD
ATI	Radeon 9600	Radeon 9800
NVIDIA	GeForce FX 5700	GeForce 6 Series 6600

Amélioration d'un arrière-plan dans l'élément en entrée

Si l'arrière-plan de l'élément en entrée est délavé à un tel point qu'il devient impossible d'obtenir une incrustation correcte, vous pouvez utiliser les commandes Prétraitement de l'onglet Couleurs pour améliorer la qualité. Vous ne serez peut-être confronté à ce problème qu'après plusieurs tentatives d'incrustation infructueuses. Lorsque les fonctionnalités de l'incrusteur n'auront plus aucun secret pour vous, vous repérerez aisément les couleurs à corriger, si besoin est.

1. Sélectionnez Prétraitement dans l'onglet Couleurs, puis choisissez Activer.
2. Augmentez le paramètre Saturation. L'arrière-plan devient plus facile à incruster, mais cela pose aussi des problèmes liés aux couleurs du sujet.
3. Incrustez l'élément comme vous le feriez habituellement.
4. Sélectionnez Post-traitement dans l'onglet Couleurs, puis choisissez Activer.
5. Réduisez le paramètre Saturation pour obtenir un aspect naturel.

CONSEIL

Même si vous êtes en mesure de sauver un élément problématique en modifiant la couleur, vous devez opter pour cette solution en dernier recours, car elle produit des artefacts et nécessite davantage de travail. Vous obtiendrez de meilleurs résultats si l'arrière-plan de l'élément en entrée est saturé et bien éclairé pour commencer. Si vous avez votre mot à dire pendant le tournage, faites au mieux à ce stage pour capturer un métrage qui sera plus facile à incruster correctement dans Ultra. Pour savoir comment obtenir un métrage de qualité supérieure, reportez-vous à la section « [Prise de vues vidéo pour Ultra](#) », page 55.

Mode Définir l'incrustation

Il est recommandé d'utiliser ce mode pour l'incrustation. Il s'agit du mode le plus performant et le plus simple à utiliser. Il suffit de cliquer sur un bouton pour qu'Ultra analyse l'image entière et génère un modèle mathématique pour incruster l'arrière-plan de la session.

Pour utiliser ce mode, l'élément doit contenir au moins une image de référence, représentant uniquement l'arrière-plan de couleur sans rien au premier plan. Peu importe si des zones de l'image débordent du filtre coloré, car vous pourrez les masquer ultérieurement.

Il n'est pas nécessaire que l'image de référence provienne de l'élément en entrée que vous allez composer, l'essentiel étant que l'éclairage, le cadrage et l'état du fond de l'image de référence et de l'élément en entrée actuel soient identiques. Tant que ces facteurs concordent, l'image de référence peut provenir d'un autre élément. Si les conditions du décor sont statiques et que vous les maîtrisez, vous pouvez filmer un élément qui servira d'image de référence à plusieurs éléments avec le même cadrage. Cependant, dès l'instant où un élément change (par exemple, un pli apparaît, disparaît ou se déplace de quelques pouces sur le fond), une nouvelle image de référence devra être utilisée pour les éléments en entrée suivants.

REMARQUE

Si une image fantôme apparaît, vous avez probablement cliqué sur le bouton Définir l'incrust. alors que le sujet se trouvait dans l'image. Ce mode convient uniquement si l'image ne contient aucun élément au premier plan.

Pour résoudre ce problème, faites glisser le curseur de prévisualisation pour afficher une image de référence vide, puis cliquez de nouveau sur le bouton Définir l'incrust., désélectionnez l'option Activer dans l'onglet Incrusteur, ou utilisez un des modes d'incrustation par point. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Définition de points d'incrustation \(mode Appliquer les points\)](#) », page 80.

Le mode Définir l'incrustation opère uniquement si le cadrage de la caméra est constant pendant la prise. Cela signifie que le zoom avant, le zoom arrière, le panoramique, la rotation, le déplacement de perche de microphone, le travelling et l'utilisation d'une caméra portable sont proscrits. Si vous recherchez ces effets, rien ne vous empêche de les obtenir dans Ultra au moyen de mouvements de caméra virtuels. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Panoramique et zoom](#) », page 102.

Pour utiliser le mode Définir l'incrustation, définissez l'élément contenant une image de référence comme élément en entrée, puis faites glisser le curseur de prévisualisation vers une image de référence. Ensuite, cliquez sur le bouton Définir l'incrust. Il est inutile de sélectionner au préalable l'option Activer, car le bouton Définir l'incrust. active automatiquement l'incrusteur.

L'arrière-plan doit laisser place au damier sur le moniteur de prévisualisation en entrée et l'arrière-plan actuel sur le moniteur de prévisualisation en sortie. Le bouton Définir l'incrust. se transforme en bouton Appliquer points.

Si l'élément en entrée actuel n'est pas chargé, affectez-le comme élément de référence. Faites glisser le curseur de prévisualisation dans la session avec le décor virtuel ou l'arrière-plan affecté, à la recherche de points où l'incrustation n'est pas parfaite. Si vous en trouvez, peaufinez l'incrustation. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Réglage minutieux de l'incrusteur](#) », page 86.

Définition de points d'incrustation (mode Appliquer les points)

Dans Ultra, vous avez le choix de deux modes pour configurer une incrustation à partir de points d'incrustation (appelés points clés) que vous sélectionnez. En principe, un seul de ces modes vous suffira si votre image de référence présente un fond coloré et un premier plan. Si l'arrière-plan est une nuance saturée et uniforme de vert ou de bleu, il convient d'utiliser le mode d'incrustation en un point. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mode d'incrustation en un point \(sélection d'une seule couleur\)](#) », page 80. Si la couleur, la luminosité et la saturation de l'arrière-plan ne sont pas homogènes dans l'image, il convient d'utiliser le mode d'incrustation en plusieurs points. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mode d'incrustation en plusieurs points \(étendue de couleurs\)](#) », page 81.

Mode d'incrustation en un point (sélection d'une seule couleur)

Utilisez ce mode si vous ne disposez pas d'une image de référence pour l'élément en entrée et si l'arrière-plan d'incrustation est bien éclairé, de couleur homogène, sans ombres marquées ni ombrages irréguliers. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mode Définir l'incrustation](#) », page 79. Si ce n'est pas le cas dans la session actuelle, reportez-vous à la section « [Configuration de l'incrustation](#) », page 77 pour savoir quel autre mode utiliser.

Contrairement aux autres modes, celui-ci n'utilise pas de modèle mathématique. Il se contente d'échantillonner une seule couleur et de la soustraire de l'image, ce qui lui vaut son nom.

Pour définir l'incrustation

1. Une fois l'élément en entrée défini comme calque actif, cliquez sur l'outil Ajouter un point clé  sous le moniteur de prévisualisation en entrée. Si l'icône de cet outil n'apparaît pas, l'élément en entrée n'est pas le calque actif.
2. Cliquez à un seul endroit de l'arrière-plan pour définir le point d'incrustation. L'utilisation de ce mode nécessitant une couleur d'arrière-plan homogène, vous pouvez définir ce point d'incrustation n'importe où. Si l'arrière-plan présente quelques petites imperfections, ne définissez pas ce point à proximité de celles-ci.
3. Cliquez sur le bouton Appliquer points ou appuyez sur les touches Ctrl+K.

4. Si nécessaire, peaufinez l'incrustation. Pour plus de détails, reportez-vous à la section [« Réglage minutieux de l'incrusteur », page 86.](#)

L'arrière-plan doit être uniforme, mais pas parfaitement identique. En dépit de légères imperfections verticales dans le coin supérieur gauche et d'une légère variation chromatique, la qualité de l'image illustrée ci-après satisfait aux critères du mode d'incrustation en un seul point avec sélection d'une seule couleur. L'utilisation de plusieurs points dans ce cas n'apporterait aucune amélioration notable à la qualité de l'incrustation.



Mode d'incrustation en plusieurs points (étendue de couleurs)

Utilisez ce mode dans les conditions suivantes :

- Vous ne disposez d'aucune image de référence pour l'élément en entrée et la couleur de l'arrière-plan d'incrustation n'est pas homogène. Pour plus de détails, reportez-vous à la section [« Mode Définir l'incrustation », page 79.](#)
- Vous souhaitez conserver les ombres de l'élément en entrée. Pour plus de détails, reportez-vous à la section [« Conservation de l'ombre dans un élément en entrée », page 83.](#)

Si ces conditions ne s'appliquent pas à la session actuelle, reportez-vous à la section [« Configuration de l'incrustation », page 77](#) pour savoir quel mode utiliser.

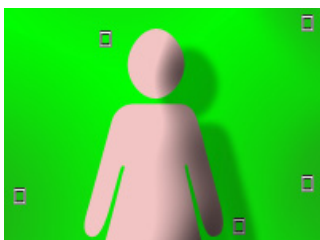
Lorsque vous appliquez plus de deux points, Ultra génère un modèle mathématique reposant sur les différences entre les points. Pour un arrière-plan sans discontinuités prononcées, trois à cinq points suffisent généralement, et la précision de leur position n'est pas essentielle.

Les arrière-plans plus problématiques, présentant notamment des fronces sur le fond ou des angles sol/mur, nécessiteront davantage de points d'incrustation et une plus grande précision de placement.

Pour définir des points d'incrustation pour des arrière-plans en dégradés progressifs

1. Une fois l'élément en entrée défini comme calque actif, cliquez sur l'outil Ajouter un point clé  sous le moniteur de prévisualisation en entrée. Si l'icône de cet outil n'apparaît pas, l'élément en entrée n'est pas le calque actif.

2. Recherchez les zones de l'arrière-plan où la couleur du filtre (bleu ou vert) est plus claire et plus foncée, puis cliquez une fois dans chacune de ces zones pour définir les points d'incrustation. Dans une zone sombre, le point d'incrustation vise l'endroit le plus foncé. Sur une tache lumineuse, il coïncide avec l'endroit le plus clair. Dans l'exemple ci-après, le point situé dans le coin inférieur gauche et les deux points situés complètement à droite sont représentatifs des trois zones foncées. Le point proche de la tête du sujet correspond au centre de l'arrière-plan, très bien saturé. Le point dans l'ombre est à l'origine de l'incrustation de l'ombre. Si vous souhaitez conserver l'ombre, ne définissez aucun point d'incrustation à cet emplacement.



3. Cliquez sur le bouton Appliquer points dans l'onglet Incrusteur ou appuyez sur les touches Ctrl+K.
4. Si nécessaire, peaufinez l'incrustation. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage minutieux de l'incrusteur », page 86.

Pour définir des points d'incrustation pour des arrière-plans avec des ombres crues

Si la couleur ou la luminosité de l'arrière-plan manque nettement d'homogénéité, surtout en présence de plis ou de fronces profondes sur l'arrière-plan ou en raison d'angles sol/mur, il convient de définir les points d'incrustation des deux côtés de la discontinuité comme illustré dans l'exemple ci-après.



Le cas échéant, vous obtiendrez les meilleurs résultats si les points d'incrustation sont très rapprochés de la zone problématique, mais pas définis dessus. Pour vous faire une meilleure idée du résultat et positionner les points avec plus de précision, essayez d'agrandir l'affichage du moniteur de prévisualisation en entrée. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Zone d'entrée et moniteur de prévisualisation en entrée](#) », page 23.

CONSEIL

Lorsque le sujet ne passe jamais devant une portion d'une zone problématique, le masquage de cette zone peut se révéler judicieux. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Recadrage et masquage de zones de l'élément source](#) », page 84.

REMARQUE

Pour supprimer le dernier point ajouté, appuyez sur les touches Ctrl+Z. Pour supprimer tous les points, cliquez sur le bouton Effacer les points dans l'onglet Incrusteur ou appuyez sur les touches Ctrl+E.

Conservation de l'ombre dans un élément en entrée

Une ombre semi-transparente projetée derrière ou en dessous de le sujet peut rendre un montage composite plus réaliste. Pour conserver les ombres de l'élément en entrée, utilisez le mode d'incrustation en plusieurs points en veillant à ne pas positionner un point les touches dans l'ombre, comme illustré dans l'exemple ci-après. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Mode d'incrustation en plusieurs points \(étendue de couleurs\)](#) », page 81.



- Pour modifier l'intensité de l'ombre, réglez le curseur Ombres dans la zone Génération du cache de l'onglet Incrusteur.
- Pour supprimer la couleur résiduelle du filtre (fond vert ou bleu) de l'ombre, augmentez le niveau de départ.
- Conservez le réglage Réduire le cache tel quel pour ne pas atténuer l'ombre ni créer des artefacts.

REMARQUE

Si l'ombre réelle ne vous convient pas, optez pour une ombre numérique. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Ajout d'ombres et de reflets](#) », page 114.

Les ombres numériques présentent les avantages suivants par rapport aux ombres réelles :

- Aucune incrustation spécifique n'est nécessaire.
- Vous pouvez placer les ombres numériques à votre convenance.
- Vous pouvez agir plus précisément sur l'aspect de l'ombre.

Recadrage et masquage de zones de l'élément source

Si l'image dans l'élément en entrée déborde du filtre coloré, présente des parasites, tels qu'un pied de lampe ou une perche de microphone, ou des ombres crues ou encore des fronces impossibles à incruster, vous pouvez utiliser un masque de zone également appelé *cache de transparence*.

Contrairement à l'incrustation de couleur (incrustation par chrominance), qui rend certaines couleurs transparentes ou semi-transparentes, le masquage de zone rend certaines zones de l'image entièrement transparentes indépendamment des couleurs du contenu.

Dans Ultra, vous pouvez appliquer les masques de zone de deux manières différentes. Utilisez les commandes Recadrage entrée de l'onglet Entrée pour masquer des zones sur le contour de l'image. Utilisez l'outil Peinture de masque pour masquer des zones n'importe où dans l'image.

Ces deux modes laissent un contour net de transparence qui peut rester visible après l'incrustation, plus particulièrement si des ombres ou des fronces de l'arrière-plan couvraient la zone masquée. Pour atténuer ces lignes, réglez le curseur Adoucissement des bords situé au bas des commandes Recadrage entrée.

REMARQUE

Les masques de zone ont une position fixe dans toutes la session. Cependant, l'incrustation par chrominance modifie le mouvement de la caméra et du sujet de façon dynamique. Prévisualisez l'élément complet pour vérifier qu'aucune zone masquée n'est coupée ou qu'aucun trou n'est laissé dans le sujet.

CONSEIL

Dans certaines sessions, le masquage peut introduire un espace donnant une impression aérienne à l'apparition du sujet qui est supposé arriver dans l'image derrière un élément de premier plan. Pour résoudre ce problème, déplacez l'élément en entrée pour éviter de recadrer le côté. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Déplacement et symétrie verticaux et horizontaux de l'entrée](#) », page 100.

Recadrage du bord d'une image

Les commandes Recadrage entrée de l'onglet Entrée permettent de masquer rapidement un bord de l'image, rendant ainsi entièrement transparente la zone correspondante de l'élément en entrée. Pour recadrer un bord, faites glisser le côté approprié de la zone bleu-gris avec les nœuds d'angle et de milieu dans le groupe de commandes Recadrage entrée. Le rectangle noir qui s'affiche ici lorsque vous recadrez un bord représente le contour de la source. Le moniteur de prévisualisation en sortie reflète instantanément cette modification.

Peinture d'un masque

L'outil Peinture de masque permet de découper des trous transparents dans l'élément en entrée à l'emplacement de votre choix.

1. Cliquez sur le bouton Peinture de masque  sous le moniteur de prévisualisation en entrée. Si ce bouton n'apparaît pas, l'élément en entrée n'est pas sélectionné.
2. Faites glisser le curseur de l'outil sur le moniteur de prévisualisation en entrée vers la zone à masquer. Le pointeur se transforme en cercle noir. Le moniteur de prévisualisation en entrée et le moniteur de prévisualisation en sortie reflètent instantanément la modification. Un zoom avant sur le moniteur de prévisualisation en entrée vous permet de travailler plus en précision.

Suppression d'un masque de zone

Si vous découpez un masque de zone trop grand, vous pouvez le corriger avec l'outil Gomme de masque. Activez l'outil Gomme de masque , puis faites glisser le curseur de l'outil sur le moniteur de prévisualisation en entrée pour peindre une zone opaque. Cet outil fonctionne uniquement sur des zones masquées avec l'outil Peinture de masque, pas sur les pourtours recadrés.

REMARQUE

Si vous peignez ou gomez l'élément en entrée après avoir défini l'incrustation, la zone masquée n'est pas visible. Pour afficher le masque peint, désactivez l'incrusteur en sélectionnant Activer dans l'onglet Incrusteur. Si vous devez effacer un masque, vous verrez ainsi mieux ce que vous devez effacer.

Réglage minutieux de l'incruteur

Si un élément en entrée contient une couleur d'arrière-plan éclaircie ou non homogène, un sujet compliqué ou d'autres gageures en termes d'incrustation, vous devez modifier manuellement l'élément en entrée avant d'obtenir les résultats escomptés. Une incrustation satisfaisante de certains éléments en entrée de qualité supérieure peut nécessiter plus qu'un simple clic sur le bouton Définir l'incrust. Cette section décrit la procédure permettant d'obtenir les meilleurs résultats possibles à partir de la vidéo. Pour plus de détails sur les commandes de l'onglet Incruteur, reportez-vous à la section « [Onglet Incruteur](#) », page 30.

Affichage de l'incrustation

La première étape du réglage de précision de l'incruteur consiste à vérifier l'apparence de l'incrustation. Deux opérations vous permettront de mieux voir l'incrustation : un zoom avant sur une zone problématique et l'affichage d'un arrière-plan neutre. Pour plus de détails sur le panoramique et le zoom de l'affichage dans le moniteur, reportez-vous à la section « [Agrandissement et repositionnement de l'affichage sur les moniteurs](#) », page 28.

Changement d'arrière-plans

Basculer temporairement vers un arrière-plan blanc pur ou noir pur ou en damier peut vous aider à déceler et supprimer les imperfections dans l'incrustation. Ces arrière-plans pratiques sont intégrés à la vignette du calque Arrière-plan pour votre commodité. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vignette du calque Arrière-plan, puis testez les différentes options proposées pour identifier celle qui met le mieux en valeur les problèmes. En règle générale, un fond blanc ou noir permet de vérifier l'incrustation le long des bords et d'isoler les imperfections dans l'arrière-plan de l'élément en entrée, tandis que le fond en damier permet de détecter la transparence indésirable.

Pour revenir à l'arrière-plan souhaité une fois les paramètres de l'incrusteur modifiés, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vignette Arrière-plan, puis choisissez Réattribuer la dernière source pour récupérer l'image d'origine.

REMARQUE

Pour la plupart des scènes incrustées, un arrière-plan blanc ou noir pur représente le scénario d'incrustation le plus exigeant. Ces arrière-plans permettent de définir plus précisément l'incrustation qu'un arrière-plan réel. Cependant, essayer d'éliminer la totalité de l'ombrage ou du bruit dans la vidéo peut s'avérer frustrant, voire impossible, et aboutir à des résultats moins probants qu'en conservant une incrustation imparfaite. De fait, une incrustation parfaite peut nécessiter des réglages très minutieux nuisibles à la qualité de l'aspect d'ensemble. Par exemple, supprimer la dernière trace de vert dans les cheveux du sujet peut réduire la définition le long des bords. Les petites imperfections de l'incrustation sont généralement invisibles sur un arrière-plan réel. C'est pourquoi il est conseillé d'utiliser les arrière-plans de test noir et blanc uniquement en cas de changements majeurs, puis d'utiliser l'arrière-plan réel sur lequel l'élément sera composé pour peaufiner les réglages. Si vous modifiez ultérieurement l'arrière-plan, il vous faudra probablement modifier l'incrustation.

Processus d'incrustation de base

Cette section suggère une série d'étapes à suivre pour peaufiner une incrustation. L'ordre des étapes a son importance car plusieurs réglages de l'onglet Incrusteur interagissent l'un avec un autre. Si vous changez l'ordre des étapes, vous risquez de progresser sur un plan mais de régresser sur un autre.

Gardez à l'esprit que chaque étape contribue au réalisme de votre incrustation. Évitez tout excès. Une fois que vous aurez répété plusieurs fois ces étapes, vous saurez comment les dernières étapes s'appuient sur les précédentes. Cette vision d'ensemble du processus vous permettra de mieux juger de l'ampleur des réglages nécessaires étape après étape.

Ce processus de réglage minutieux intervient après la configuration de l'incrustation selon l'une des méthodes présentées dans les sections précédentes. Si l'incrustation vous convient, vous pouvez ignorer les étapes suivantes.

Dans la procédure qui suit, le filtre coloré est vert. La procédure serait la même avec un filtre bleu.

1. Cliquez sur l'onglet Incrusteur. Si les commandes sont désactivées, cliquez sur la vignette du calque Élément en entrée.
2. Déplacez les curseurs Transparence et Désaturation vers l'extrémité gauche (0,000), puis déplacez le curseur Nettoyage de masque vers l'extrémité droite (1,000).

3. Augmentez le niveau de départ dans la zone Couleurs jusqu'à ce que la plupart de l'arrière-plan soit incrusté, mais qu'un halo vert subsiste autour du sujet. Ce n'est pas grave s'il reste un peu de vert ailleurs dans l'arrière-plan.



A) Halo vert B) Traces de vert

4. Augmentez la désaturation de façon à ce que le vert restant se transforme en magenta, mais sans que le magenta bave sur le sujet. Si vous utilisez un filtre bleu, les traces de bleu virent au jaune.



A) Halo devenu magenta. B) Désaturation excessive ; le magenta bave sur le sujet.

5. Diminuez le nettoyage de masque jusqu'à ce que les tons clairs magenta ou jaune aient disparu, mais sans que le débordement vert réapparaisse.
6. Définissez la même valeur pour le seuil de démarrage et le niveau de départ, et une valeur identique pour la transparence et la désaturation. Le résultat global doit être correct.
- Si le sujet comporte des zones claires et foncées transparentes, réduisez la transparence.
 - Si seules les zones claires du sujet sont partiellement transparentes, augmentez les tons clairs.
 - Si seules les zones foncées demeurent transparentes, augmentez les tons foncés.

7. Si l'élément en entrée a été capturé à partir d'une source analogique et présente un bord vert ou bleu problématique autour du sujet que vous ne pouvez pas supprimer au moyen de la fonction Couleurs, envisagez d'ajuster la sensibilité pour résoudre le problème. Cette technique permet aussi d'éliminer toute trace de vert subsistant dans les ombres foncées. Une sensibilité plus élevée permet à l'incrusteur de prendre en compte une plus large gamme de couleurs. Il est donc moins sensible ou sélectif pour l'incrustation des couleurs. Ce paramètre ne doit pas être modifié pour les éléments bien éclairés avec un arrière-plan adapté. Si vous pensez devoir modifier la sensibilité pour de nombreux éléments, vous devriez travailler sur la configuration en studio afin d'éliminer les ombres foncées dessous et derrière le sujet.
8. Si les contours du sujet sont dentelés, modifiez les commandes Post-traitement, plus particulièrement les paramètres Adoucir le cache et Accentuer le cache. Le paramètre Adoucir le cache lisse les contours dentelés mais les rend flous. Le paramètre Accentuer le cache supprime le flou et laisse un contour plus net et lisse.

Ne modifiez ces paramètres qu'en dernier recours. Ils modifient la façon dont Ultra définit les contours du cache. Même si le réglage de ces paramètres permet de résoudre quelques problèmes, il est susceptible de faire disparaître certaines parties du sujet, par exemple les cheveux et les objets transparents. Tout comme avec les commandes Sensibilité, Courbe couleur et Courbe alpha, si vous devez modifier les paramètres Post-traitement, vous pourrez peut-être résoudre un problème dans des éléments futurs en améliorant l'éclairage et la configuration. Pour en savoir plus sur les effets de chacun des curseurs sur l'incrustation, reportez-vous à la section « Onglet Incrusteur », page 30. Vous pouvez également consulter les didacticiels consacrés à l'incrustation disponibles sur le site Web de support Ultra : www.adobe.com/support/ultra.

Si vous conservez l'ombre dans l'élément en entrée, ne modifiez pas le paramètre Réduire le cache, car il atténue l'ombre et crée des artefacts.

Enregistrement et application des réglages de l'incrusteur

Vous pouvez enregistrer un profil de tous les réglages de l'onglet Incrusteur et l'appliquer à d'autres sessions. Vous pouvez aussi utiliser cette fonctionnalité dans une session donnée pour conserver un jeu spécifique de réglages avant de les modifier, puis les restaurer si vous n'êtes pas satisfait du résultat. Le profil regroupe uniquement les réglages du curseur Incrusteur ; il ne comprend pas le modèle mathématique créé lorsque vous cliquez sur le bouton Définir l'incrust. ou Appliquer points.

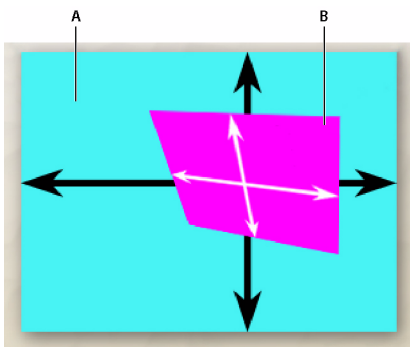
- Pour créer un profil, cliquez sur le bouton Enregistrer dans le coin inférieur gauche de l'onglet Incrusteur. Une boîte de dialogue Windows Enregistrer sous standard s'affiche. Le chemin d'accès par défaut est Mes documents\Adobe Ultra CS3\My Settings. Le fichier de profil porte l'extension .cks.
- Pour appliquer un profil existant à la session actuelle, définissez l'incrustation, cliquez sur le bouton Charger, recherchez le dossier approprié si nécessaire, puis sélectionnez le profil souhaité.

Positionnement de calques et réalisation de mouvements de caméra virtuels

Cette section décrit comment déplacer et mettre à l'échelle des calques et réaliser des panoramiques et des zoom dans une session.

Différences entre les ensembles de commandes de position

Les commandes de position de l'onglet Scène servent à déplacer le calque actif dans l'environnement 3D ; celles de l'onglet Entrée sont utilisées pour déplacer la source d'entrée dans son calque 2D.



- A) Les commandes Position dans scène de l'onglet Scène déplacent le calque dans l'image complète.
 B) Les commandes Décalage entrée de l'onglet Entrée positionnent et mettent à l'échelle l'entrée dans le plan du calque.

Les commandes Position dans scène de l'onglet Scène vous permettent de déplacer et mettre à l'échelle le calque n'importe où dans l'image ou en dehors de l'image. Cet ensemble de commandes et les commandes Orientation dans scène définissent ensemble la taille, la position et l'orientation du plan de calque ou l'espace dans lequel l'entrée du calque apparaît. Contrairement à un plan géométrique qui s'étend à l'infini dans les deux dimensions, un plan de calque dans Ultra présente des bords définis. Les commandes Décalage entrée de l'onglet Entrée servent uniquement à positionner et mettre à l'échelle l'image dans les limites du plan de calque.

Il convient d'utiliser autant que possible les commandes de position et d'orientation d'entrée pour obtenir la composition désirée, en raison de leur précision et de leur affranchissement de tout matériel.

De manière à empêcher tout déplacement inutile des images, ces paramètres sont verrouillés pour les recouvrements par le coin dans l'arrière-plan des décors virtuels et pour l'élément en entrée dans les plans VirtualTrak. Vous devez dans ce cas corriger la position du calque au moyen des commandes Décalage entrée. Dans la mesure où le décalage dépend du matériel, certaines cartes vidéo ne prennent pas entièrement en charge cette fonctionnalité.

Réglage du cadrage

Les commandes Position dans scène et Décalage entrée ne sont que deux méthodes pour contrôler l'échelle des images ou le cadrage des éléments affichés sur le moniteur de prévisualisation de sortie. Si les éléments n'affichent pas sur le moniteur comme prévu, vérifiez les paramètres décrits dans le tableau ci-après.

Commande	Onglet	Description
Position dans scène	Scène	Contrôle la taille et la position du plan de calque. Voir la section « Modification de la position et de l'échelle d'un plan de calque », page 94.
Orientation dans scène	Scène	Contrôle la perspective du plan de calque dans les trois axes. Voir la section « Modification de l'orientation d'un plan de calque », page 96.

Commande	Onglet	Description
Taille dans la scène	Scène	Contrôle l'échelle du plan de calque indépendamment du paramètre Z des commandes Position dans scène. Vous pouvez mettre à l'échelle le plan de calque de l'élément en entrée dans des décors qui verrouillent les autres commandes Scène. Voir la section « Remise à l'échelle du plan de calque de l'élément en entrée dans un décor virtuel », page 95.
Décalage entrée	Entrée	Contrôle la taille et la position de l'image dans le plan de calque. Voir la section « Déplacement et mise à l'échelle d'une entrée dans le plan de calque : commandes Décalage entrée », page 98.
Panoramique et zoom	Panoramique et zoom	Contrôle la zone de la scène composée qui est affichée pour chaque image de l'élément exporté. Voir la section « Panoramique et zoom », page 102.
Panoramique et zoom	Moniteur de prévisualisation de sortie	Contrôle la zone de la scène qui est affichée sur le moniteur. Cette commande agit uniquement sur l'affichage dans Ultra. Elle n'a aucun effet sur les éléments exportés. Voir la section « Agrandissement et repositionnement de l'affichage sur les moniteurs », page 28.

Définition de la taille, de la position et de l'orientation d'un plan de calque

L'onglet Scène regroupe les commandes qui permettent de modifier la taille, la position ou l'orientation d'un calque. Modifier l'échelle et la position de l'élément en entrée et d'autres calques constitue l'une des principales étapes de la configuration classique d'une session.

Rien ne vous empêche à ce stade de modifier la perspective d'un calque. Vous pouvez toutefois préférer le faire pendant la création de votre propre décor au moyen des commandes d'orientation. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Création d'éléments destinés à un décor ou à des calques individuels](#) », page 68. Les paramètres de ces deux commandes définissent ensemble le plan de calque, qui limite les déplacements possibles par le biais de la commande Décalage entrée. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Différences entre les ensembles de commandes de position](#) », page 90. Pour en savoir plus sur la différence entre le repositionnement d'un calque au moyen des commandes Position dans scène de l'onglet Scène et le déplacement d'un calque au moyen des commandes Décalage entrée de l'onglet Entrée, reportez-vous à la section « [Positionnement de calques et réalisation de mouvements de caméra virtuels](#) », page 90.

La commande Paramètres de point de pause définit la durée d'une pause dans un plan VirtualTrak. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Définition d'un point de pause pour un effet VirtualTrak](#) », page 110.

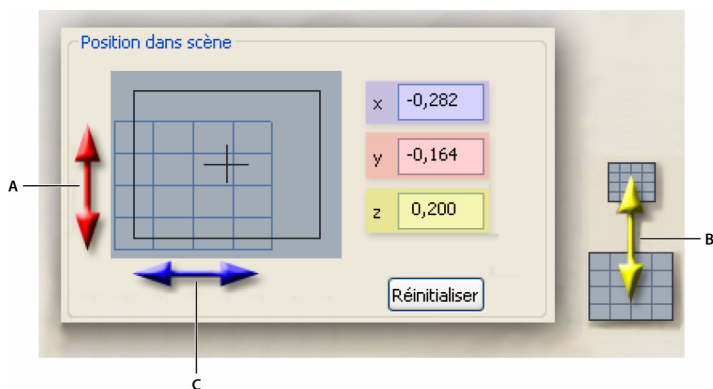
CONSEIL

Pour procéder à des réglages minutieux, maintenez la touche Maj enfoncée pendant les glissements. La précision est ainsi améliorée d'un facteur de 10.

REMARQUE

Ultra verrouille les commandes de modification de taille, de position et d'orientation d'un élément en entrée dans un décor VirtualTrack, car la position du sujet est essentielle pour l'exploiter. Ces commandes sont également verrouillées pour tous les recouvrements par le coin dans un décor virtuel, car les zones alpha de l'arrière-plan déterminent la position de ces graphiques de sous-arrière-plan. Modifiez l'échelle du plan de calque de l'élément en entrée ou d'autres calques au moyen du curseur Taille dans la scène si le sujet semble trop petit ou trop grand par rapport à la scène.

Modification de la position et de l'échelle d'un plan de calque



A) Axe Y – position verticale : faites glisser verticalement la grille. B) Axe Z – échelle : faites glisser verticalement la grille tout en maintenant la touche Maj enfoncée. C) Axe X – position horizontale : faites glisser horizontalement la grille.

La commande Position dans scène définit la position et la taille du calque. Avant de repositionner l'élément en entrée, repérez le point de la position actuelle qui convient le moins, déterminez dans quelle direction et sur quelle distance il convient de déplacer le calque, puis faites glisser le curseur de prévisualisation sur le segment pour vérifier qu'aucun élément n'est pénalisé par le nouveau emplacement. Dans le cas des décors virtuels personnalisés avec des recouvrements par le coin, la position et l'orientation correctes sont principalement définies par la position des masques transparents dans l'arrière-plan. Pour plus de détails sur le déplacement et la mise à l'échelle de ces calques, reportez-vous à la section « [Positionnement de recouvrements par le coin dans des décors virtuels](#) », page 97.

- Pour déplacer horizontalement le calque sur l'axe des x, faites glisser latéralement la grille de position ou saisissez une valeur dans le champ X.
- Pour déplacer verticalement le calque sur l'axe des y, faites glisser verticalement la grille de position ou saisissez une valeur dans le champ Y.
- Pour agrandir ou réduire le calque, faites glisser la grille de position vers le haut ou vers le bas tout en maintenant la touche Maj enfoncée ou saisissez une valeur dans le champ Z.

Le menu contextuel de la grille donne accès à des options permettant de réinitialiser chaque valeur ou l'ensemble des valeurs.

Remise à l'échelle du plan de calque de l'élément en entrée dans un décor virtuel

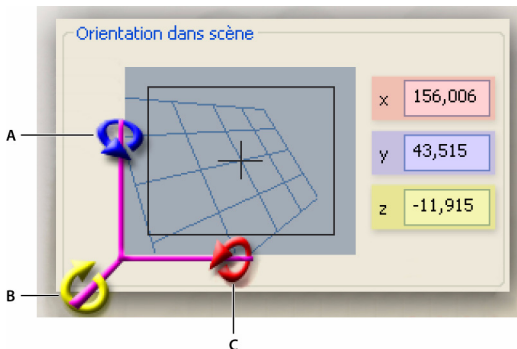
Utilisez le curseur Taille dans la scène si le plan de calque prédéfini d'un décor virtuel de entrée est trop petit pour que le sujet soit correctement ajusté au décor. Ce curseur est situé dans le coin inférieur gauche de l'onglet Scène. Il vous permet d'agrandir ou de réduire le plan de calque de l'élément en entrée ou tout autre calque sélectionné.

Contrairement à la grille Position dans scène, qui opère une mise à l'échelle par rapport au centre absolu du plan de calque, ce curseur utilise comme repère le milieu de la bordure inférieure du plan. Cela signifie que le sujet rétrécit et s'étend du bas vers le haut et non pas du centre vers l'extérieur. Bien évidemment, dans un large plan qui montre le sujet en pied, la position des pieds du sujet est probablement légèrement décalée en raison de la présence d'un fond vert. Si nécessaire, vous pouvez contrebalancer ce glissement vers le haut en déplaçant le sujet vers le bas au moyen de la commande Décalage entrée. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Déplacement et mise à l'échelle d'une entrée dans le plan de calque : commandes Décalage entrée](#) », page 98.

L'utilisation du curseur Taille dans la scène n'est pas limitée aux décors virtuels pour lesquels les commandes Position dans scène sont verrouillées. En utilisant vos propres décors virtuels, vous jugerez peut-être ce curseur plus pratique à manier (il s'ajuste de bas en haut) que la grille. Il est recommandé de positionner la partie inférieure du plan de calque au moyen de la grille, puis de modifier l'échelle au moyen du curseur Taille dans la scène.

Modification de l'orientation d'un plan de calque

La commande Orientation dans scène vous permet de faire pivoter le plan de l'image autour des trois axes. Ces trois valeurs utilisent une échelle de 360° ($\pm 180^\circ$).



A) Axe Y – rotation autour de l'axe vertical : faites glisser latéralement la grille d'orientation.
B) Axe Z – rotation autour de l'axe perpendiculaire (angle) : faites glisser verticalement la grille d'orientation tout en maintenant la touche Maj enfoncée. A) Axe X – rotation autour de l'axe horizontal : faites glisser verticalement la grille d'orientation.

- Pour faire pivoter le calque autour d'un axe horizontal (c'est-à-dire dans le plan vertical), faites glisser verticalement la grille d'orientation ou saisissez une valeur dans le champ X.
- Pour faire pivoter le calque autour d'un axe vertical (c'est-à-dire dans le plan horizontal), faites glisser latéralement la grille d'orientation ou saisissez une valeur dans le champ Y.
- Pour faire tourner le calque sur son centre (c'est-à-dire effectuer une rotation autour de l'axe perpendiculaire), faites glisser verticalement la grille d'orientation tout en maintenant la touche Maj enfoncée ou saisissez une valeur dans le champ Z.

Tout glissement latéral de la grille Position dans scène se traduit par un changement de la valeur X, mais aussi de la valeur Y de la commande Orientation dans scène.

Le menu contextuel de la grille donne accès à des options permettant de réinitialiser des valeurs individuellement ou collectivement et de faire pivoter le plan par incréments de 90 ° autour de l'axe perpendiculaire (Z).

REMARQUE

L'orientation est fonction du centre de l'espace 3D, qui ne correspond pas toujours au centre réel de l'image pour les décors virtuels. Par exemple, vous pouvez supposer que la valeur Y de 90 ° montre toujours le plan sur la tranche, or ce n'est le cas que si le centre 3D est centré sur l'image dans la dimension horizontale et que la position est centrée sur le plan. Si le centre 3D ou la position actuelle ne sont pas centrés, la dimension du calque a une valeur de 90 °.

REMARQUE

Etant donné que les trois coordonnées sont étroitement liées, une même orientation peut être définie par deux ensembles de coordonnées. Ultra peut ainsi remplacer dans certains cas un ensemble de valeurs par un autre donnant les mêmes résultats. Si, par exemple, les trois valeurs sont de zéro et si vous saisissez 180 pour la valeur Y, Ultra affiche 180 pour la valeur X, 0 pour la valeur Y et 180 pour la valeur Z.

Positionnement de recouvrements par le coin dans des décors virtuels

Tous les décors personnalisés sont stockés dans le dossier Basic de la bibliothèque de décors virtuels et initialement mis à l'échelle d'une image complète. Bien que vous soyez parfois amené à afficher un recouvrement par le coin dans une image complète, vous définissez généralement l'échelle et la position de chaque recouvrement par le coin à l'emplacement correct en fonction des zones transparentes de l'arrière-plan personnalisé. Il est recommandé de suivre la procédure suivante :

1. Affectez le décor et l'arrière-plan de base de votre choix. Si nécessaire, modifiez la taille, l'échelle et l'orientation de l'arrière-plan.

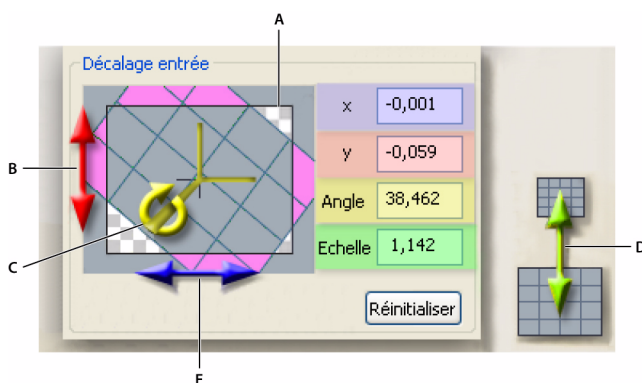
Utilisez impérativement un arrière-plan comportant un ou plusieurs masques transparents qui laissent transparaître leurs sources. Lorsque vous utilisez des arrière-plans avec une ou plusieurs sources de recouvrement par le coin, vous devez créer une zone alpha dans le graphique de chaque recouvrement par le coin.

2. Cliquez sur la vignette du recouvrement par le coin pour l'activer. Si le décor de base contient plusieurs recouvrements par le coin, la source B est sélectionnée par défaut.
3. Affectez la source qui vous convient au recouvrement par le coin.
4. Réduisez approximativement l'échelle à la taille de la zone transparente de l'arrière-plan à travers laquelle elle sera visible. Vous ne pouvez probablement pas voir l'image sur le moniteur de prévisualisation de sortie ; vous devez donc vous appuyer sur la taille relative de la grille de la commande Position dans scène.
5. Modifiez la position de manière à centrer l'image dans sa zone transparente.

6. Ajustez avec précision l'échelle, l'orientation et la position selon le cadrage souhaité.
7. Si le décor de base contient un autre calque de recouvrement par le coin, sélectionnez-le dans la liste située au-dessus de la vignette du recouvrement par le coin, puis répétez les étapes 3 à 7 pour ce calque.

Déplacement et mise à l'échelle d'une entrée dans le plan de calque : commandes Décalage entrée

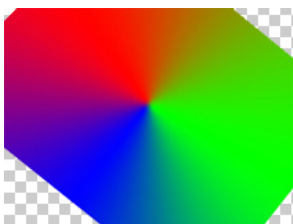
Pour en savoir plus sur la différence entre le déplacement d'un calque au moyen des commandes Décalage entrée de l'onglet Entrée et le repositionnement d'un calque au moyen des commandes Position dans scène de l'onglet Scène, reportez-vous à la section « [Positionnement de calques et réalisation de mouvements de caméra virtuels](#) », page 90.



A) Le cadre noir représente les bordures du plan de calque. Le contenu qui se trouve en dehors de ce cadre est recadré. B) Axe Y – position verticale : faites glisser verticalement la grille. C) Angle : faites glisser verticalement la grille tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. D) Echelle : faites glisser verticalement la grille tout en maintenant la touche) Maj enfoncée. E) Axe X – position horizontale : faites glisser latéralement la grille.

Utilisez les commandes Décalage entrée, qui se trouvent au milieu de l'onglet Entrée, pour déplacer et mettre à l'échelle le calque actif dans son plan de calque. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Différences entre les ensembles de commandes de position](#) », page 90. En règle générale, vous ne devez utiliser ces commandes que lorsque les commandes Position dans scène de l'onglet Scène sont verrouillées pour le calque, ce qui est le cas pour l'élément en entrée d'un décor VirtualTrak et pour tous les recouvrements par le coin (Source B, C, etc.) de tous les décors virtuels.

Le cadre noir à l'intérieur de la grille Décalage entrée représente le plan de calque. Il ne change pas pour refléter la taille ou l'orientation définie au moyen des commandes de l'onglet Scène. Si vous modifiez le paramètre Décalage entrée de sorte qu'une partie de l'image se trouve en dehors du cadre noir (voir les zones roses dans le graphique précédent), celle-ci est recadrée. Inversement, toute partie où le bord de la grille se trouve dans le plan de calque (voir les damiers dans le graphique précédent) apparaît transparente ou noire, selon le décor. Le graphique ci-après illustre ce qui est affiché avec les paramètres Décalage entrée de l'exemple précédent.



Compte tenu du mode de fonctionnement de ces commandes dans le plan de calque, celles-ci s'avèrent particulièrement utiles dans les cas suivants :

- Pour repositionner un élément en entrée dans une scène VirtualTrak. Les décors VirtualTrak verrouillent les commandes Position dans scène que vous utilisez généralement pour positionner l'élément en entrée dans une scène. Ces commandes sont particulièrement pratiques à cet égard si l'élément en entrée est décalé de quelques pixels, le sujet apparaissant ainsi au beau milieu de l'espace et non de derrière une porte, une colonne ou un autre élément au premier plan.
- Pour effectuer un zoom sur une partie de l'image en augmentant l'échelle de la source et, si nécessaire, en la repositionnant selon le cadrage souhaité.

REMARQUE

Les commandes Décalage entrée nécessitent des capacités matérielles qui font parfois défaut aux cartes vidéo. Si vous utilisez ce type de carte vidéo, des artefacts peuvent apparaître autour d'une image lorsqu'elle ne remplit pas le plan de calque. Dans certains cas, un léger recadrage des contours au moyen de l'outil Recadrage entrée suffit à corriger ces défaut. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Recadrage du bord d'une image](#) », page 85.

REMARQUE

Tout mouvement vertical, horizontal et angulaire est fonction des coordonnées natives de la source. Si vous appliquez une rotation ou une symétrie à la source dans l'une des dimensions au moyen des commandes de position et d'orientation de l'onglet Scène, le mouvement de l'image semble contraire à celui de la souris.

Si vous travaillez avec un élément en entrée incrusté et souhaitez voir la taille, la position et l'orientation de cet élément dans l'image, désactivez l'incrusteur ou passez à une image avec un fond uni. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vignette Élément en entrée, puis choisissez Attribuer le blanc, Attribuer le noir ou Attribuer le damier. Lorsque vous êtes prêt à réafficher la vidéo incrustée sur l'arrière-plan, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vignette Élément en entrée, puis choisissez Réattribuer la dernière source.

Déplacement et symétrie verticaux et horizontaux de l'entrée

- Pour déplacer horizontalement l'entrée sur l'axe des x, faites glisser latéralement la grille Décalage entrée ou saisissez une valeur dans le champ X.
- Pour déplacer verticalement l'entrée sur l'axe des y, faites glisser verticalement la grille ou saisissez une valeur dans le champ Y.
- Pour inverser symétriquement l'image de sorte que le sujet qui regardait vers la droite regarde désormais vers la gauche, ou inversement, sélectionnez la commande Symétrie horizontal en dessous de la grille.
- Pour inverser symétriquement l'image de sorte que la partie supérieure devienne la partie inférieure, sélectionnez la commande Symétrie vertical.

Rotation de l'entrée

Pour faire pivoter l'élément autour de son centre, faites glisser verticalement la grille Décalage entrée tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée ou saisissez une valeur dans le champ Angle. L'échelle de ce champ s'étend sur 360 ° (± 180 °).

Rotation de 90 ° de l'image pour l'afficher dans l'orientation portrait

Pour faire pivoter une image de manière à l'afficher dans l'orientation portrait plutôt que dans l'orientation paysage, sélectionnez la commande Rotation positive 90 (Portrait) en dessous de la grille. Le calque pivote ainsi de 90 ° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Si l'image est inversée, sélectionnez la commande Symétrie horizontal. Bien que vous corrigiez la position verticale de l'image, vous devez utiliser la commande Symétrie horizontal au lieu de la commande Symétrie vertical, car ces commandes opèrent par rapport à l'orientation native de l'image.

En faisant tourner latéralement un élément à définition standard, vous pouvez utiliser le métrage créé par une caméra à définition standard dans une scène haute définition. Le nombre de lignes horizontales (lignes de balayage ou lignes de pixels) est ce qui différencie une image à définition standard d'une image haute définition. Dans la mesure la résolution d'une vidéo SD NTSC est de 720 x 480 dans l'orientation paysage standard, la rotation de la vidéo en mode portrait permet d'obtenir une résolution de 720 lignes.

Pour créer une séquence au moyen d'une caméra à définition standard en vue de l'utiliser dans une scène HD :

1. Tournez latéralement la caméra à définition standard, puis filmez les éléments en entrée.
2. Affectez l'élément 720 x 480 obtenu à un décor virtuel 16:9 avec un arrière-plan d'une résolution d'au moins 1 280 x 720.
3. Activez le mode Rotation positive 90. L'élément en entrée pivote ainsi de 90 °. Si l'option Ajuster est activée (elle l'est par défaut pour l'élément en entrée), l'image est réduite automatiquement de manière à tenir dans la dimension verticale du décor. Si nécessaire, vous pouvez modifier l'échelle et la position pour obtenir la composition escomptée.
4. Lorsque tous les autres éléments de la session sont paramétrés à votre convenance, enregistrez la séquence en sortie avec une résolution de 1 280 x 720.

Les prises de vue réalisées avec une caméra haute définition au lieu d'une caméra à définition standard tournée latéralement présentent l'avantage de laisser davantage d'espace pour déplacer le sujet. Toutefois, lorsque vous tournez latéralement une caméra à définition standard, vous disposez de 1 920 lignes de vidéo au lieu de 1 280. Si vous effectuez un zoom avant sur une vidéo HD lorsqu'elle se trouve dans l'orientation paysage normale, vous êtes rapidement confronté à des problèmes de pixellisation lorsque le facteur de zoom dépasse les 720 ou 1 080 lignes. En tournant latéralement la caméra, vous pouvez filmer une séquence puis l'agrandir avec un facteur de zoom bien supérieur dans Ultra sans rencontrer de problèmes de pixellisation.

Modification de l'échelle de l'entrée

Pour agrandir ou réduire l'entrée, faites glisser verticalement la grille Décalage entrée tout en maintenant la touche Maj enfoncée ou saisissez une valeur dans le champ Echelle.

Adaptation d'une source d'entrée au décor virtuel

Si le format d'une image ou d'une vidéo source ne correspond pas à celui d'une session (format 4:3 ou 16:9 défini dans l'onglet Sortie), Ultra effectue un zoom par défaut sur le centre de l'image de sorte qu'elle remplit le cadre tout en la recadrant.

Pour mettre à l'échelle la source de sorte que l'image complète soit affichée sur le moniteur de prévisualisation de sortie, sélectionnez la commande Ajuster.

CONSEIL

Pour régler minutieusement ces grilles, maintenez la touche Maj enfoncée pendant le glissement. La précision est ainsi améliorée d'un facteur de 10.

REMARQUE

Le menu contextuel de la grille Décalage entrée donne accès à des options permettant de réinitialiser chaque valeur ou l'ensemble des valeurs et d'effectuer des rotations, des inversions symétriques et des zooms classiques.

Rétablissement des valeurs par défaut de tous les paramètres de grille

Cliquer sur le bouton Réinitialiser permet de rétablir les paramètres par défaut des valeurs Décalage entrée. Cette action n'a aucune incidence sur les cases à cocher situées dans le groupe de commandes, par exemple Ajuster et Portrait

Panoramique et zoom

Ultra vous permet de programmer des mouvements de caméra virtuels complexes dans une session pour créer des effets de panoramique et de zoom, mais aussi des effets de panoramique vertical, de travelling et de girafe. Si vous avez déjà essayé de créer de tels effets dans un film ou une vidéo, vous savez à quel point ils sont complexes. En effet, une légère accélération peut faire rater la prise, et il est parfois impossible de conserver le cadrage et la mise au point lorsque le déplacement de la caméra est complexe. Ultra vous permet d'obtenir facilement les résultats attendus avec une précision à l'image et au pixel près.

Vous pouvez programmer jusqu'à 64 points de panoramique et de zoom, bien qu'il soit conseillé de monter ensemble les scènes simples dans une application de montage non linéaire plutôt que de concevoir une scène aussi complexe.

Chaque déplacement de caméra virtuel suit une ligne droite, d'un point de panoramique et de zoom à un autre. Si vous souhaitez qu'un mouvement suive une courbe, vous devez définir plusieurs points dessinant une trajectoire incurvée. La vitesse d'un déplacement est égale à la distance entre deux points divisée par le temps entre les deux. Pour rendre les mouvements plus naturels et réguliers, la vitesse augmente au début et diminue à la fin des déplacements. Adobe utilise une spline d'Hermite pour calculer la vitesse de la courbe.

REMARQUE

Grâce à la prise en charge d'images haute résolution et de fichiers vidéo HD, sans oublier la fonction de zoom et de panoramique, Ultra impressionne par ses résultats. Dans la mesure où Ultra conserve la résolution des images fixes (jusqu'à 4 096 x 4 096) et ne convertit pas automatiquement toutes les images d'une résolution supérieure à 720 x 480 dans cette résolution, tous les pixels sont conservés. (La résolution maximale des images fixes peut être inférieure, selon les capacités des cartes vidéo.) Lorsque vous effectuez un zoom avant sur une image haute résolution puis augmentez le facteur de zoom, l'image reste nette, tandis que les mêmes opérations rendent une image à faible résolution floue et pixelisée.

CONSEIL

Lorsque vous procédez à des réglages dans l'espace, vous devez commencer par apporter des modifications sur l'onglet Scène si les décors virtuels le permettent, poursuivre vos modifications sur l'onglet Entrée, si nécessaire, et les terminer sur l'onglet Panoramique et zoom. En effet, le positionnement de tous les calques et de toutes leurs sources doit être définitif avant que vous puissiez programmer les points de panoramique et de zoom.

Grille

La grille de l'onglet Panoramique et zoom permet de définir l'échelle et la position de chaque point de panoramique et de zoom. Vous trouverez ci-dessous une description du rôle de cette grille.

- Image visible : le rectangle noir autour du contour représente l'image visible ou la zone qui sera exportée. Cette zone reste fixe lorsque vous déplacez la grille. Sa forme est contrôlée par le paramètre de format de la session de l'onglet Sortie.
- Scène : la grille de 4 x 4 bleue grise représente la scène composée. Le format de la grille correspond à celui du décor actuel. La taille et la position de la grille changent lorsque vous la faites glisser ou que vous saisissez des valeurs dans les champs X, Y et Z.

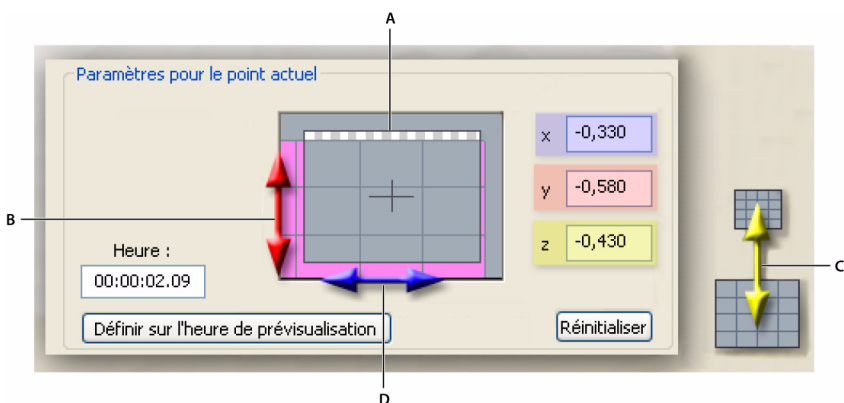
Le périmètre de la grille représente précisément les limites de la scène uniquement dans les cas suivants :

- Vous utilisez un décor virtuel de la bibliothèque de décors principaux ou lorsque l'arrière-plan du décor de base possède le même format que celui de la session.
- L'échelle de l'arrière-plan est définie sur 0,000 (1:1) dans l'onglet Scène.
- Aucun autre calque ne s'étend au-delà des limites de l'arrière-plan.

Toutefois, si vous utilisez l'onglet Scène pour agrandir l'échelle de l'arrière-plan ou d'un autre calque ou si d'autres calques sont répartis hors de l'arrière-plan, du contenu se trouve par définition en dehors de la grille. Dans ce cas, la grille ne donne plus d'indications significatives ; vous devez donc vous appuyer sur ce qui est affiché sur le moniteur de prévisualisation de sortie. La ligne inférieure indique que vous pouvez définir des points de panoramique et de zoom à l'endroit où la grille est complètement invisible dans ce contrôle. Tout contenu situé à cet endroit est alors visible. En l'absence de contenu à cet endroit, seule une zone noire est visible.

REMARQUE

Pour éviter que la grille Panoramique et zoom devienne inexploitable, il est recommandé de ne pas augmenter l'échelle d'un plan de calque au moyen de l'onglet Scène au-delà de la taille de l'image visible. Par exemple, vous souhaitez peut-être agrandir une image au format 4:3 de sorte qu'elle remplisse une image 16:9 ou effectuer un zoom avant pendant un déplacement de caméra virtuel avec un facteur supérieur à celui admis avec une échelle de plan de calque de 1:1.



A) Le cadre noir représente les contours de l'image d'édition. Le contenu au-delà de ce cadre est recadré ; la zone située à l'intérieur du cadre mais en dehors de la grille peut être blanche.
 B) Axe Y – position verticale : faites glisser verticalement la grille. C) Axe Z – échelle : faites glisser verticalement la grille tout en maintenant la touche Maj enfoncée. D) Axe X – position horizontale : faites glisser latéralement la grille.

- Pour effectuer un panoramique horizontal sur l'axe des x, faites glisser latéralement la grille ou saisissez une valeur dans le champ X.
- Pour effectuer un panoramique vertical (c'est-à-dire, une rotation verticale de l'axe des y), faites glisser verticalement la grille ou saisissez une valeur dans le champ Y.
- Pour effectuer un zoom avant et arrière, faites glisser verticalement la grille tout en maintenant la touche Maj enfoncée ou saisissez une valeur dans le champ Z.
 Vous ne pouvez pas effectuer un zoom arrière au-delà du facteur 1:1 (0,000).

Le menu contextuel de la grille donne accès à des options permettant de réinitialiser chaque valeur ou l'ensemble des valeurs.

Ajout et définition d'un point de panoramique et de zoom

1. Remettez le moniteur de prévisualisation de sortie en mode pleine image en cliquant sur le bouton . Même si vous êtes certain qu'il se trouve déjà dans ce mode, cliquez sur ce bouton avant de définir des points de panoramique et de zoom. Si le moniteur est en mode zoom avant lorsque vous définissez des points, le résultat final risque d'être différent de celui escompté.
2. Activez la fonction de panoramique et de zoom au moyen de la commande Activer de l'onglet Panoramique et zoom. Lorsque vous activez cette fonction pour la première fois, deux points sont définis par défaut (un sur la première image et l'autre sur la deuxième).
3. Faites glisser le curseur de prévisualisation vers l'image dans laquelle vous souhaitez définir un point de panoramique et de zoom.

Lorsque les sessions ne contiennent pas d'éléments vidéo, vous devez définir la durée de l'élément en entrée avant de pouvoir prévisualiser la session et ajouter des points de panoramique et de zoom. Saisissez une valeur temporelle dans le champ Point de sortie de l'onglet Entrée. Si vous ne savez pas quelle sera la durée exacte de la session avec les déplacements de caméra virtuels, choisissez une valeur supérieure à celle prévue, puis corrigez-la une fois tous les déplacements de caméra programmés.

4. Cliquez sur le bouton Ajouter un nouveau point. Une nouvelle entrée est ajoutée dans l'ordre adéquat à la liste des points de panoramique et de zoom.
5. Modifiez l'échelle et la position au moyen de la grille. Le moniteur de prévisualisation de sortie montre la position de panoramique et de zoom.
6. Répétez les étapes 3 à 5 pour chaque autre point. Pour supprimer un point de panoramique et de zoom, sélectionnez-le dans la liste, puis cliquez sur le bouton Supprimer le point actuel.

REMARQUE

Si le premier et/ou le dernier point de panoramique et de zoom sont définis respectivement sur la première image et la dernière image de la session et si vous modifiez la durée totale de la session, les paramètres temporels de ces points changent automatiquement. Toutefois, les paramètres temporels des points de panoramique et de zoom intermédiaires ne changent pas si, par exemple, vous raccordez le point d'entrée de l'élément en entrée après la programmation des mouvements virtuels de caméra. C'est pourquoi il est recommandé de définir la durée de la session avant de concevoir les effets de panoramique et de zoom.

REMARQUE

Le moniteur de prévisualisation de sortie affiche toujours la zone visible de l'image en cours dans la session. Cela signifie que si vous éloignez le curseur de visualisation hors de l'image pour le point de panoramique et de zoom actuellement sélectionné puis modifiez les paramètres de zoom et de position, le moniteur ne représente plus le nouveau cadrage. Il est possible que vous constatiez une modification du cadrage pour le point temporel actuel. Ceci est dû au fait que la modification d'un point de panoramique et de zoom a une incidence sur la zone visible de toutes les images entre ce point et celui de part et d'autre. Pour que le moniteur de prévisualisation de sortie montre la position exacte d'un point de panoramique et de zoom, l'image actuelle doit correspondre précisément au point de panoramique et de zoom actuel. Pour passer à cette image, désélectionnez le point actuel, puis resélectionnez-le.

Modification d'un point de panoramique et de zoom

Pour modifier la définition d'un point de panoramique et de zoom existant, cliquez sur sa ligne dans la liste de l'onglet Panoramique et zoom. Les paramètres de position et de zoom changent de façon dynamique lorsque vous déplacez la grille ou que vous changez manuellement les valeurs dans les champs X, Y et Z. Toutefois, les paramètres d'heure ne sont pas modifiés dynamiquement lorsque vous sélectionnez un point et prévisualisez la session. Pour les modifier, vous devez cliquer sur le bouton Définir sur l'heure de prévisualisation ou saisir un compte par image dans le champ Heure et appuyer sur la touche Entrée.

Programmation d'un déplacement virtuel continu au moyen de plusieurs points

Pour créer un mouvement continu en zigzag, suivant une courbe ou avec un changement de direction de zoom, plutôt qu'un mouvement rectiligne d'un point A à un point B, ajoutez une séquence de points de panoramique et de zoom en plaçant un point à chaque position où la direction de panoramique et de zoom doit changer. La vitesse de déplacement est fonction de la distance parcourue dans le temps. Elle est graduée au début et à la fin de chaque trajectoire.

Programmation de plusieurs déplacements avec des pauses

Pour conserver le cadrage pendant un laps de temps entre deux déplacements, vous devez définir deux points de panoramique et de zoom pour la même position. Ce type de séquence est illustré par l'exemple suivant :

- Temps A / Position 1
- Temps B / Position 2
- Temps C / Position 2
- Temps D / Position 3

L'écart entre le temps B et le temps C représente la durée pendant laquelle la position reste inchangée.

Panoramique et zoom dans des formats différents

Avec un format d'image 16:9 pour la session et 4:3 pour le décor, une valeur Z de -0,33 produit un zoom avant suffisant pour remplir l'image latéralement. Avec cette valeur, vous pouvez remplacer la valeur Y 0, 333 par -0,333 sans qu'aucune ligne vide n'apparaisse dans la partie supérieure ou inférieure de l'image visible.

Si le format d'image de la session est 4:3 et celle du décor 16:9, cette modification est inutile, car la dimension verticale de la scène est déjà ajustée à l'image visible et les côtés de la scène débordent de l'image.

Ces valeurs supposent que l'échelle du plan de calque soit 1:1.

Affichage d'une session sans déplacement de caméra virtuel

Si vous avez programmé des points de panoramique et de zoom mais souhaitez visionner la session sans effet de panoramique ni de zoom, désactivez cette fonction en désélectionnant la case Activer.

Minutage précis des éléments vidéo

Cette section décrit les tâches nécessaires pour minuter précisément les éléments vidéo.

Raccord des points d'entrée et de sortie dans un élément vidéo

Si vous ne souhaitez pas inclure dans la session actuelle le contenu situé au début ou à la fin d'un élément vidéo, vous pouvez supprimer les images superflues au moyen de la commande Point d'entrée ou Point de sortie de l'onglet Entrée. Si l'élément en entrée contient des images de référence à des fins d'incrustation, vous pouvez ainsi empêcher qu'elles apparaissent dans la séquence en sortie. Vous pouvez également utiliser ces commandes pour segmenter une source donnée en une série de sessions formant une composition avancée dans laquelle le sujet semble se trouver derrière un élément graphique à un moment et devant lui à un autre.

Le moniteur de prévisualisation d'entrée affiche toute la durée de l'élément source, alors que le moniteur de prévisualisation de sortie n'affiche que l'élément conformé.

Les paramètres Point d'entrée et Point de sortie sont réinitialisés lorsque vous affectez un autre élément au calque. Si vous envisagez de repasser à l'élément conformé d'origine et souhaitez réappliquer les mêmes points de raccord, veillez à noter les codes temporels avant de basculer entre les sources.

Les points d'entrée et de sortie n'ont aucun effet sur l'élément source. Ce sont des points temporels où Ultra commence et arrête la lecture de l'élément dans la session.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Composition d'images évoluée](#) », page 72.

Lorsque des éléments vidéo sont affectés à un calque autre que l'élément en entrée et ont une durée supérieure à ce dernier, vous devez les raccorder de sorte qu'ils se terminent au même moment que l'élément en entrée.

La procédure reste identique que vous raccordiez le point d'entrée ou le point de sortie.

1. Dans le moniteur de prévisualisation d'entrée ou de sortie, faites glisser le curseur de prévisualisation jusqu'à l'image que vous souhaitez raccorder.
2. Pour raccorder le contenu qui se trouve avant la position actuelle, cliquez sur le bouton Définir situé à droite du champ de code temporel du point d'entrée. Pour raccorder le contenu situé après la position actuelle, cliquez sur le bouton Définir du champ Point de sortie. L'heure affichée dans la partie inférieure gauche du moniteur de prévisualisation d'entrée est définie comme le code temporel du point de raccord sélectionné. Le champ Durée raccordée situé à droite du point de raccord indique la durée de l'élément d'après les paramètres actuels.

REMARQUE

Pour remettre le paramètre Point d'entrée à zéro ou redéfinir le paramètre Point de sortie sur la fin de l'élément, cliquez sur le bouton Définir de la commande correspondante.

REMARQUE

Si vous connaissez le code temporel souhaité, vous pouvez également le saisir directement dans le champ. Dans ce cas, ne cliquez pas sur le bouton Définir, car il applique l'heure actuelle.

REMARQUE

Les commandes de raccord sont verrouillées lorsque le calque actif représente l'arrière-plan d'un décor VirtualTrak (un type spécial d'élément animé).

Mise en boucle d'un élément

Vous pouvez configurer la lecture en boucle d'un élément vidéo affecté à un calque, pendant toute la durée de la session. Par défaut, tous les calques, à l'exception de l'élément en entrée, sont définis pour être lus en boucle.

1. Si le calque auquel l'élément vidéo est affecté n'est pas le calque actif, cliquez sur sa vignette pour l'activer.
2. Sélectionnez Boucle source dans l'onglet Entrée.

REMARQUE

Pour qu'une source en boucle semble naturelle, son début et sa fin doivent être définis de telle façon que le redémarrage de l'élément ne soit pas perceptible. Si le raccord du point d'entrée ou de sortie contribue à ce résultat, vous pouvez avoir recours aux commandes Point d'entrée et Point de sortie.

REMARQUE

Vous serez rarement amené à mettre en boucle l'élément en entrée, car il s'agit généralement de la source la plus longue de la session. Cette opération est toutefois possible en cas de besoin. La lecture en boucle de l'élément en entrée crée une boucle infinie. Ultra définit la fin d'une session d'après la source la plus longue non mise en boucle pour éviter un cycle sans fin.

Définition du début de la lecture d'un élément vidéo dans la session

Le paramètre Décalage dans la scène retarde le début de la lecture de l'élément vidéo de la durée spécifiée après le début de la session. Bien qu'il soit possible de retarder l'heure de début d'un élément vidéo d'un calque quelconque dans n'importe quel type de décor virtuel, il est préférable de le faire dans une session qui utilise un effet VirtualTrak. Lors de la configuration d'un élément VirtualTrak, la tâche la plus importante consiste à minuter correctement les trois points de la vidéo. La plupart des effets VirtualTrak commencent par un déplacement de caméra virtuel qui prend quelques secondes pour faire un travelling, un panoramique ou un zoom du plan dans lequel est affiché l'élément en entrée. En règle générale, il est judicieux d'attendre que l'effet VirtualTrak montre ce plan, ou préférable d'attendre la fin de l'effet, pour commencer la lecture de l'élément en entrée.

Ces instructions visent tout particulièrement le minutage du décalage dans la scène pour un effet VirtualTrack, mais la procédure reste identique quel que soit le calque sur lequel se trouve un élément ou le type de décor affecté.

1. Créez une session avec un décor virtuel qui contient un décor VirtualTrak et un élément en entrée dans lequel le sujet entre dans le champ.
 - Le nom d'un décor VirtualTrak est suivi de la mention « (Trak) ». Le décor « Museum Intro (Trak) » stocké dans le dossier Virtual Sets\Museum library (dans MSL1) est un exemple de décor VirtualTrak.
 - Si votre propre élément en entrée n'est pas à portée de main, utilisez l'exemple d'élément « Suzy – Wide – Walk in Left », disponible dans le dossier C:\Program Files\Adobe\Adobe Ultra CS3\Content\Sample Clips\NTSC Sample Clips.

2. Dans le moniteur de prévisualisation de sortie, faites glisser le curseur de prévisualisation vers le point temporel auquel vous souhaitez débiter la lecture de l'élément. Dans les effets VirtualTrack, il s'agit généralement du moment où le plan de l'élément en entrée apparaît ou peu après. Si vous avez déjà incrusté l'élément en entrée, désactivez l'incrusteur de sorte que vous puissiez voir le plan apparaître.
3. Cliquez sur le bouton Définir du paramètre Décalage dans la scène de l'onglet Entrée. Le compte par image actuel du moniteur de prévisualisation de sortie est ainsi appliqué à ce champ, ce qui retarde la lecture de l'élément en entrée à ce point de la session.
4. Réactivez l'incrusteur, puis répétez la lecture de la session sur le moniteur de prévisualisation de sortie pour évaluer le minutage de l'apparition du sujet. Si le minutage est incorrect, vous devrez probablement raccorder le point d'entrée de l'élément en entrée comme décrit à la section « [Raccord des points d'entrée et de sortie dans un élément vidéo](#) », page 107. Par exemple, dans l'élément « Suzy – Wide – Walk in Left », le sujet n'entre pas dans le champ par la gauche avant l'image 17.
5. Si la position du sujet est incorrecte par rapport au décor virtuel, il convient de modifier la position de l'entrée. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Déplacement et mise à l'échelle d'une entrée dans le plan de calque : commandes Décalage entrée](#) », page 98.

REMARQUE

Si vous souhaitez ajuster le minutage d'une session VirtualTrak au moyen d'un élément intégré à Ultra, reportez-vous au didacticiel intitulé « Adjusting Timing on a VirtualTrak set shot », à l'adresse www.adobe.com/support/ultra.

Définition d'un point de pause pour un effet VirtualTrak

Dans certains décors virtuels VirtualTrak, vous pouvez interrompre l'effet de déplacement de caméra virtuel de sorte qu'un élément vidéo puisse être lu, qu'un sujet puisse parler ou qu'un générique puisse défiler. Par exemple, dans le décor « \$\$Library Book to Talent with Pause » de la bibliothèque de décors principaux 1 (MSL1), la caméra fait d'abord un gros plan sur un livre contenant un recouvrement par le coin de type Source B. Si vous insérez une vidéo dans la source B, vous devez programmer un point de pause de sorte que la caméra s'interrompe le temps nécessaire avant d'effectuer le panoramique virtuel de l'emplacement de l'élément en entrée. Vous pouvez également marquer une pause pour une image fixe de sorte que les spectateurs disposent d'un certain temps pour l'examiner.

Ultra définit le paramètre Début de pause à ; c'est à vous de spécifier le paramètre Fin de pause à. En règle générale, vous devez procéder de la façon suivante pour spécifier ce paramètre :

1. Sélectionnez la source d'entrée adéquate.
2. Dans le moniteur de prévisualisation d'entrée, faites glisser le curseur de prévisualisation vers le point où vous souhaitez débiter ou suspendre le déplacement de caméra virtuel.
3. Cliquez sur le bouton Définir dans la section Paramètres de point de pause, sur l'onglet Scène. Le paramètre est ainsi appliqué à partir du moniteur de prévisualisation de sortie.

Réglage du volume d'un élément vidéo

Vous pouvez régler le volume des éléments vidéo composés d'une piste audio en sélectionnant le calque approprié et en déplaçant le curseur Volume sur l'onglet Entrée. Ce réglage s'avère particulièrement utile pour supprimer les effets audio d'ambiance d'un élément qui sert de source à un calque autre que l'élément en entrée.

Pour désactiver l'audio, faites glisser le curseur entièrement vers la gauche.

Ce paramètre a une incidence sur le volume du fichier en sortie final et dans Ultra.

Amélioration de l'aspect de la vidéo

Cette section traite des améliorations que vous pouvez apporter à un plan composé dans Ultra, notamment pour ajouter une touche de réalisme à une scène.

Vous pouvez utiliser les techniques suivantes hors d'Ultra pour améliorer une vidéo :

- Harmonisation de sources multimédias mixtes : si les éléments en entrée sont des vidéos numériques compressées et si l'arrière-plan a été tourné sur film, les deux sources riquent de ne pas concorder parfaitement. En règle générale, la qualité du métrage du film est supérieure à celle du sujet. Comme il n'existe aucun moyen de perfectionner l'élément vidéo numérique autant que le film, vous pouvez compresser l'élément de film avec un logiciel de montage non linéaire, tel que Premiere Pro, en utilisant le même codec, ou lui ajouter du bruit dans Adobe Premiere Pro.

- Adaptation du son à l'environnement virtuel : dans certains cas, il est possible que vous souhaitiez traiter le son d'une scène composée comme s'il avait été enregistré dans un environnement identique à celui du décor virtuel dans lequel la scène se déroule. Si, par exemple, la scène se tient dans une grande cathédrale virtuelle, vous pouvez être tenté d'ajouter de la réverbération à la voix de l'acteur. Libre à vous également de modifier les paramètres de la réverbération et de l'égaliseur pour simuler des positions de microphone différentes lors des gros plans et des plans larges. Vous souhaiterez peut-être également mixer des effets sonores d'ambiance subtils avec la scène, tels que le brouhaha de la rue ou le bruit du vent dans les arbres. Vous ne pouvez pas modifier l'audio dans Ultra, mais vous pouvez utiliser une autre application comme Adobe Audition ou Soundbooth pour le faire.

Correction colorimétrique

Ultra vous permet d'ajuster les couleurs de n'importe quelle source d'une session. Pour l'élément en entrée, vous pouvez apporter des corrections distinctes en mode Prétraitement et Post-traitement. Les modifications apportées en mode Prétraitement sont appliquées à la source avant son incrustation. Elles ont par conséquent une incidence sur les éléments que doit traiter l'incrusteur. Les modifications apportées en mode Post-traitement sont appliquées après l'incrustation. Si la couleur de l'arrière-plan n'est pas suffisamment saturée pour produire une incrustation de bonne qualité, vous pouvez changer la couleur en mode Prétraitement. Si le sujet incrusté ne convient pas au décor virtuel sélectionné ou s'il doit être retouché pour neutraliser les réglages chromatiques réalisés en mode Prétraitement, rien ne vous empêche d'ajuster ses couleurs en mode Post-traitement. Pour sélectionner le mode approprié, sélectionnez l'option correspondante dans la partie supérieure de la zone des commandes. Les commandes de ces modes sont identiques, à l'exception du curseur Gamma spécifique au mode Post-traitement.

Comme Ultra n'effectue pas de traitement similaire à l'incrustation pour les autres calques, la distinction entre le prétraitement et le post-traitement n'a aucune raison d'être. Vous pouvez donc modifier les couleurs des calques d'un décor virtuel comme n'importe quelle autre source. Si, par exemple, vous n'aimez pas le bleu des décors Studio numérique, vous pouvez modifier cette couleur au moyen de la commande Teinte. Pour accéder à ces calques, appuyez sur les touches Alt+P ou choisissez Affichage > Entrées affichées > Prédéfinies.

REMARQUE

La modification des couleurs sert souvent à harmoniser l'aspect des différents calques. Modifier légèrement au moins deux calques vaut souvent mieux que corriger amplement une seule source. Pour assurer la continuité entre le sujet incrusté et les autres calques, vous devez vérifier l'uniformité des couleurs dès le tournage de la vidéo pour l'élément en entrée ou de la conception d'un décor virtuel pour ce dernier. Si vous vous appliquez à ce stade, seules quelques petites corrections seront nécessaires dans Ultra.

Correction des couleurs

Par défaut, les commandes de l'onglet Couleurs sont désactivées. Vous devez donc les activer en cochant la case Activer avant de pouvoir apporter des corrections. Pour les éléments en entrée, vous devez activer et désactiver indépendamment les commandes Prétraitement et Post-traitement. Si vous avez déjà modifié un calque et souhaitez le voir dans son état d'origine, désélectionnez l'option Activer pour désactiver ces commandes. Tous les paramètres actuels sont ainsi conservés.

Les commandes situées sur la gauche de l'onglet Couleurs, à savoir Luminosité, Contraste, Saturation et Teinte, sont des commandes couramment utilisées dans la plupart des applications de montage vidéo et d'édition graphique.

- **Luminosité** : il s'agit de la dimension d'une couleur qui représente sa similitude avec une des couleurs achromatiques, sur une échelle allant du très sombre (noir) au très clair (éblouissant).
- **Contraste** : cette commande agit sur les variations des tonalités entre les tons clairs, les tons moyens et les tons foncés d'une image. Le contraste est la différence de caractéristiques visuelles qui permet de distinguer un objet (ou sa représentation dans l'image) des autres et de l'arrière-plan.
- **Saturation** : cette commande agit sur l'intensité d'une teinte particulière. Elle repose sur la pureté de la couleur ; une teinte très saturée possède une couleur intense et vive, alors qu'une teinte moins saturée apparaît plus grise et sourde.
- **Teinte** : cette commande agit sur le type de couleur (tel que rouge, bleu ou jaune).

Les commandes situées sur la droite de l'onglet Couleurs, à savoir Niveau, Décalage et Gamma, peuvent s'appliquer à toutes les couches de couleur ou à une seule. Avant d'utiliser une de ces commandes, vous devez sélectionner la couche de couleur que vous souhaitez modifier. Par défaut, tout le spectre est sélectionné (RVB). Pour sélectionner une couche, désactivez la case à cocher \$ Toutes les couches, puis activez celle qui correspond à la couche à utiliser.

- **Niveau** : cette commande agit seulement sur les pixels qui ont une valeur dans la couche de couleur sélectionnée. Si, par exemple, vous utilisez la couche rouge, les pixels ayant une valeur rouge apparaissent moins rouges lorsque vous diminuez le niveau et plus rouges lorsque vous l'augmentez. Si vous utilisez le mode RVB au lieu d'une seule couche de couleur, le résultat obtenu équivaut à utiliser la commande Luminosité, car les trois couches sont modifiées ensemble.
- **Décalage** : ce curseur permet d'augmenter ou de diminuer considérablement la valeur de la couche actuelle, qu'un pixel contienne ou non cette couleur. Si vous sélectionnez la couche rouge et choisissez la valeur extrême, les pixels d'un vert pur (0/255/0) deviennent jaune pur (255/255/0).

- **Gamma** : les effets de cette commande varient selon la valeur initiale de la couche sélectionnée. Ils sont plus prononcés avec des valeurs médianes sur une échelle de 0 et 255, et plus atténués pour les pixels ayant des valeurs extrêmes dans la couche sélectionnée. Aux valeurs extrêmes, 0 et 255, aucune modification n'a lieu. Si un pixel présente une couleur vert jaune (127/255/0) et si vous modifiez la couche rouge, la couleur se transforme nettement en un vert plus pur si vous diminuez la valeur gamma, et elle vire au jaune si vous l'augmentez. Si vous sélectionnez la couche Vert ou Jaune, le pixel reste intact. Régler le gamma équivaut à utiliser le curseur du milieu de la commande Niveaux dans Adobe Photoshop.

Lorsque vous déplacez un curseur de couleur, les résultats obtenus se reflètent sur le moniteur de prévisualisation d'entrée et de sortie, de même que dans la zone d'affichage de référence située sur la droite de l'onglet Couleurs. Ultra vous donne le choix entre plusieurs roues chromatiques et gammes de couleurs, chacune représentant différemment le spectre des couleurs et les effets de toutes modifications. Pour choisir la roue chromatique ou la gamme de couleurs à représenter dans la zone d'affichage de référence, sélectionnez l'option correspondante dans la liste située juste au-dessus.

Enregistrement et application des paramètres de couleur

Ultra vous permet d'enregistrer un profil de paramètres de couleur spécifiques et de l'appliquer à d'autres sessions. Dans une session donnée, vous pouvez également enregistrer un ou plusieurs profils et passer de l'un à l'autre pour choisir celui qui vous convient le mieux. Chaque profil reprend les paramètres des modes Prétraitement et Post-traitement de l'onglet Couleurs.

- Pour créer un profil, cliquez sur le bouton Enregistrer situé dans l'angle inférieur gauche de l'onglet Couleurs. Une boîte de dialogue Enregistrer sous standard de Windows s'affiche. Le chemin d'accès par défaut est Mes documents\Adobe Ultra CS3\My Settings. Un profil porte l'extension de nom de fichier .ccs.
- Pour appliquer un profil existant à la session actuelle, cliquez sur le bouton Charger, accédez au dossier des profils, si nécessaire, puis sélectionnez le profil qui vous convient.

Ajout d'ombres et de reflets

Les ombres et les reflets réussis apportent la touche finale à votre composition et la rendent plus réaliste, en intégrant le sujet dans la scène. En revanche, s'ils sont mal réalisés ou inexistant, ils peuvent gâcher le résultat final de la composition. Ultra vous permet de générer jusqu'à trois ombres virtuelles et un reflet sur un sol ainsi que deux ombres sur un mur. L'application vous laisse également toute latitude pour modifier la position et l'aspect des ombres et des reflets de manière à toujours les réussir.

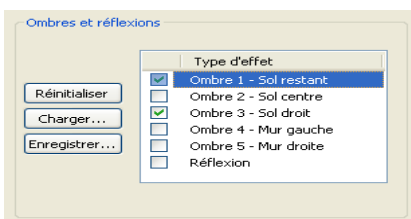
Créer des ombres virtuelles réalistes est généralement plus simple qu'essayer de conserver les ombres réelles de l'élément en entrée et donne aussi de meilleurs résultats. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Conservation de l'ombre dans un élément en entrée](#) », page 83. Si, par ailleurs, conserver les ombres réelles justifie l'utilisation du mode d'incrustation Appliquer points, opter pour des ombres virtuelles vous permet en outre d'utiliser le mode Définir l'incrustation, plus évolué et efficace. Pour plus de détails, reportez-vous aux sections « [Mode d'incrustation en plusieurs points \(étendue de couleurs\)](#) », page 81 et « [Mode Définir l'incrustation](#) », page 79.

Activation et sélection d'une ombre ou d'un reflet

Pour activer ou désactiver chaque ombre ou reflet isolément, cochez la case correspondante.

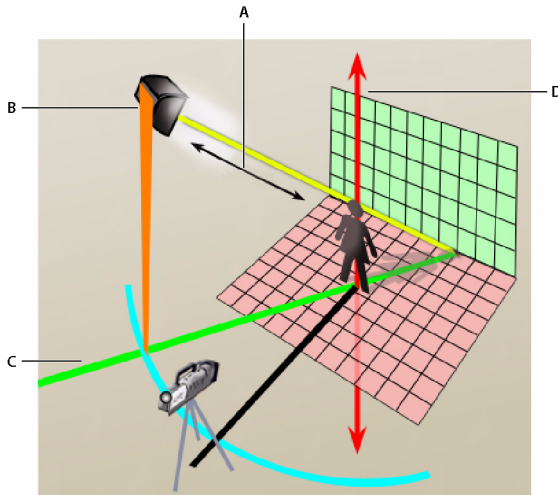
Etant donné que les deux effets partagent le même groupe de commandes sur l'onglet Ombres, vous devez activer puis sélectionner une ombre ou un reflet donné avant de pouvoir le modifier. Si l'effet recherché est désactivé, le fait de l'activer permet également de le sélectionner. S'il est déjà activé, vous devez cliquer sur son nom dans la colonne de droite pour le sélectionner. Cocher la case d'un effet déjà activé permet de le sélectionner comme effet actif mais le désactive dans le processus. Si les curseurs sont estompés, cela signifie que l'effet actif est désactivé.

Dans l'exemple ci-après, les effets Ombre 1 et Ombre 3 sont activés, et l'effet Ombre 1 est sélectionné.



Repositionnement d'une ombre au sol

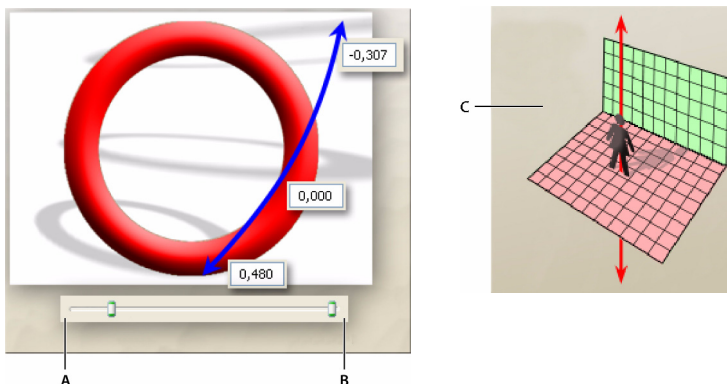
Quatre commandes interviennent dans le placement d'une ombre. Le diagramme ci-après illustre le résultat de ces commandes. Bien que le processus semble complexe, si vous procédez par étape, vous pouvez facilement apprendre à positionner une ombre en chargeant l'une des sessions d'exemples et en essayant les curseurs.



A) Diffusion B) Longueur C) Angle D) Ligne de base

Pour positionner des ombres et des reflets

1. Utilisez le curseur Ligne de base pour aligner la partie inférieure de l'ombre ou du reflet sur celle du sujet. Ce curseur permet de déplacer le plan horizontal dans lequel se trouve l'ombre (la flèche rouge dans le diagramme ci-après).



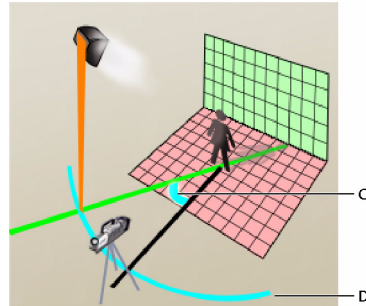
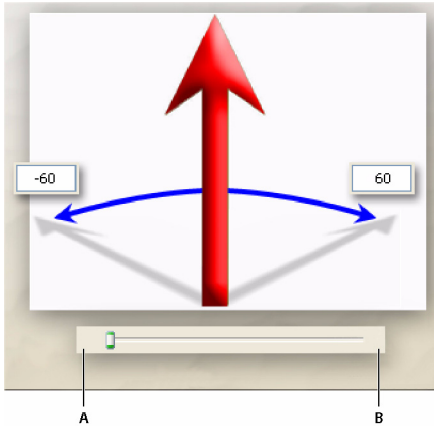
A) Curseur Ligne de base – réglage de la partie supérieure B) Curseur Ligne de base – réglage de la partie inférieure C) Flèche rouge indiquant la ligne de base

CONSEIL

Si vous ne parvenez pas à aligner la partie inférieure avec précision, essayez de remplacer la valeur Y de l'option Orientation dans scène de l'onglet Scène par 89° de sorte que le plan du calque et celui de l'ombre soient visibles par la tranche. Lorsque la position horizontale est correcte, la partie inférieure du sujet et la fin de l'ombre se rejoignent le long d'une ligne, sans écart ni superposition.

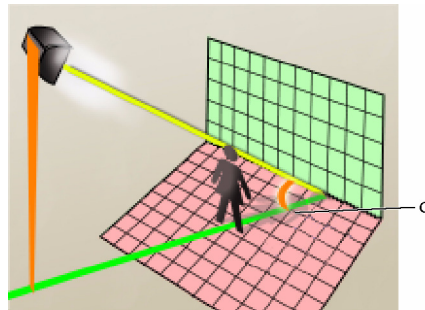
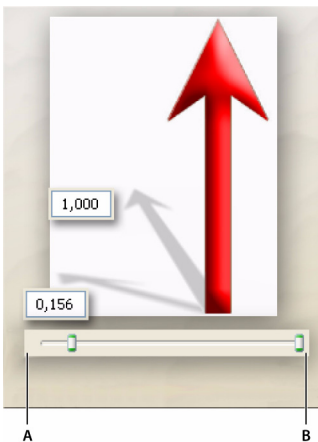
2. Utilisez l'option Symétrie vertical pour spécifier si l'ombre doit être placée devant ou derrière le sujet. Avec un éclairage à trois points classique, l'ombre provenant du contre-jour apparaît devant le sujet.

3. Déplacez le curseur Angle pour définir la direction dans laquelle l'ombre s'étend par rapport au sujet. Cela correspond à l'angle entre la ligne allant de la caméra au sujet (ligne noire dans le diagramme ci-après) et la ligne allant du projecteur au sujet (ligne verte dans le diagramme ci-après). Modifier ce paramètre équivaut à déplacer le projecteur virtuel suivant une courbe (ligne bleue dans le diagramme ci-après).



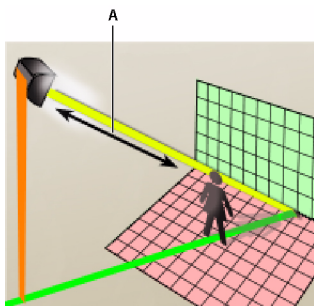
A) Curseur Angle – réglage à gauche B) Curseur Angle – réglage à droite C) Angle D) Courbe

4. Déplacez le curseur Longueur pour modifier la longueur de l'ombre. Cela équivaut à élever ou abaisser le projecteur virtuel.



A) Curseur Longueur – éclairage en hauteur, ombre courte B) Curseur Longueur –éclairage vers le bas, ombre longue C) Longueur

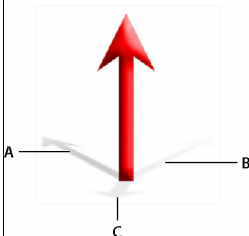
5. Déplacez le curseur Diffusion pour modifier la largeur de l'ombre par rapport à la taille de la source. Cela équivaut à rapprocher ou éloigner la source de lumière le long de sa ligne actuelle (ligne jaune dans le diagramme ci-après), ce qui se traduit concrètement par rapprocher ou éloigner le projecteur et modifier sa hauteur (ligne orange dans le diagramme ci-après).



A) Diffusion

CONSEIL

Lorsque vous réfléchissez à la conception des ombres (nombre et projection), essayez de reproduire la position des projecteurs lors de la prise. Pour bien faire, vous devriez concevoir l'éclairage au moment la prise tout en ayant le décor virtuel à l'esprit. Le graphique ci-après illustre les types d'ombres envisageables à partir d'un éclairage à trois points de base. Vous pouvez remarquer que l'ombre obtenue avec la lumière principale est plus sombre (c'est-à-dire, plus opaque) que les autres.



A) Ombre créée par la lumière principale B) Ombre créée par l'éclairage d'appoint C) Ombre créée par l'éclairage de contre-jour

REMARQUE	L'ajout d'ombres virtuelles doit être discret. Les ombres bien faites s'intègrent à la scène de manière quasiment imperceptible. Si une ombre ou une reflet attire l'attention, c'est qu'il a été exagéré
REMARQUE	Les commandes de repositionnement d'une ombre ou d'un reflet opèrent par rapport au plan de calque. Il est donc possible, dans certains cas, d'obtenir des résultats inverses à ceux escomptés. Si, par exemple, vous appliquez une symétrie (inversion symétrique) au plan de calque au moyen de la commande Orientation dans scène, l'ombre apparaît devant le sujet et le reflet se projète derrière lui.
REMARQUE	Comme leur nom l'indique, les trois ombres au sol adoptent une position par défaut différente. L'ombre 1 - Sol restant et l'ombre 3 - Sol droit ont été conçues pour projeter de longues ombres derrière et de part et d'autre du sujet. Bien que vous puissiez placer ces ombres exactement à la même position, il est recommandé de les conserver dans leur secteur natif, tout simplement pour les reconnaître ultérieurement. L'ombre 1 - Sol centre a été conçue pour créer une zone d'ombre autour des pieds du sujet comme si elle provenait d'un ou de plusieurs éclairages en plongée. Elle est par nature plus floue et plus amorphe et subit les effets de la commande Variation décroissante différemment des deux autres ombres.

Repositionnement d'une ombre au mur

Lorsque vous sélectionnez une ombre sur un mur, une grille remplace l'ensemble des curseurs de positionnement utilisé pour les ombres au sol. Cette grille vous permet d'ajuster la position et la taille de l'ombre. Le rectangle noir représente les contours de l'image visible de la scène.

- Pour déplacer horizontalement l'ombre sur l'axe des x, faites glisser latéralement la grille ou saisissez une valeur dans le champ X.
- Pour déplacer verticalement l'ombre sur l'axe des y, faites glisser la grille vers le haut et vers le bas ou saisissez une valeur dans le champ Y.
- Pour agrandir ou réduire l'ombre, faites glisser verticalement la grille tout en maintenant la touche Maj enfoncée ou saisissez une valeur dans le champ Z. Agrandir une ombre au mur équivaut à augmenter la diffusion d'une ombre au sol, car ces deux effets simulent la présence d'une source lumineuse à proximité du sujet. Réduire une ombre au mur fait paraître la distance entre le sujet et le mur plus grande.

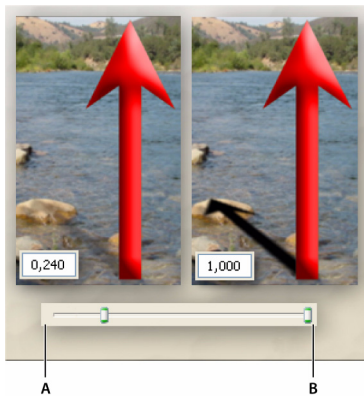
Modification de l'aspect d'une ombre ou d'un reflet

Quatre commandes permettent de contrôler l'aspect d'une ombre ou d'un reflet. Trois d'entre elles, à savoir Opacité, Variation décroissante et Bord de variation décroissante, ont une incidence sur l'opacité et la visibilité de l'effet. La commande Flou contrôle le niveau de netteté des bords.

Commandes Opacité, Variation décroissante et Bord de variation décroissante

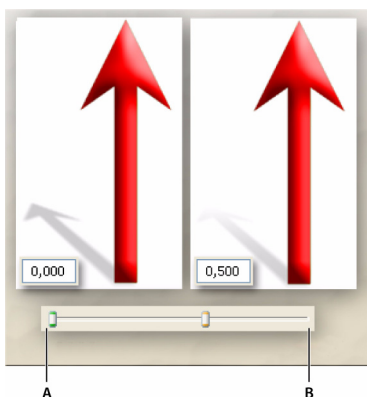
Etant donné que ces trois commandes sont interdépendantes, il convient généralement de les modifier dans l'ordre décrit ci-après pour optimiser les résultats.

1. Le curseur Opacité permet de contrôler le niveau de transparence de toute l'étendue de l'ombre ou du reflet. A mesure que l'opacité augmente, la couleur de l'ombre se rapproche du noir.



A) Curseur Opacité – réglage transparent B) Curseur Opacité – réglage opaque

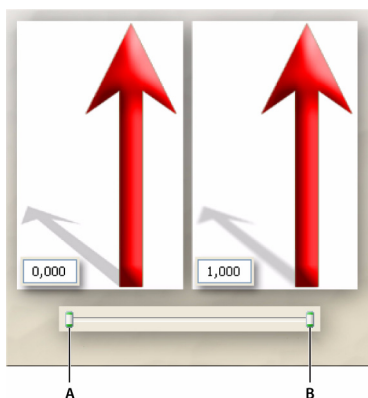
2. Le curseur Variation décroissante applique un dégradé de transparence. L'ombre ou le reflet devient plus transparent à mesure qu'il s'éloigne du sujet. Pour être plus précis, ce curseur commande la portée du dégradé appliqué à l'ombre. Au-delà d'un certain point, variable selon d'autres paramètres et le type de l'arrière-plan, l'extrémité de l'ombre ou du reflet devient invisible. Lorsque ce paramètre avoisine la valeur maximale (1,000), la partie visible de l'ombre se raccourcit.



A) Curseur Variation décroissante – aucune variation décroissante B) Curseur Variation décroissante – variation décroissante maximale

3. La commande Bord de variation décroissante dilate et contracte le dégradé de la variation décroissante. Dilater le dégradé a pour effet de retarder le moment où l'ombre ou le reflet passe de l'opacité de base (comme définie par la commande Opacité) à la transparence totale. Si le paramètre Variation décroissante permet de rendre l'extrémité de l'ombre invisible, il peut tout aussi bien faire réapparaître toute l'ombre. Contracter le dégradé a pour effet de réduire la distance nécessaire pour rendre l'ombre ou le reflet transparent. Si le curseur est situé complètement à gauche, la variation décroissante se traduit par une ligne nette (et non un dégradé) que vous pouvez utiliser pour donner l'impression que l'ombre ou le reflet se termine brusquement lorsqu'elle atteint un objet dans l'arrière-plan ou au premier plan.

Si le curseur Variation décroissante est placé sur l'une des valeurs extrêmes (0,000 ou 1,000), la commande Adoucissement des bords n'a aucun effet.



A) Curseur Flou – réglage net B) Curseur Flou – réglage flou

Flou

Le curseur Flou permet de contrôler le niveau de netteté des contours de l'ombre ou du reflet.

Enregistrement et application des paramètres pour une ombre ou un reflet

Ultra vous permet d'enregistrer un profil des paramètres d'une ombre ou d'un reflet unique et de l'appliquer à d'autres sessions. Dans une session, vous pouvez également enregistrer un ou plusieurs profils et passer de l'un à l'autre avant de choisir celui qui vous convient.

Pour créer un profil

1. Sélectionnez l'ombre ou le reflet dont vous souhaitez enregistrer le profil.
2. Cliquez sur le bouton Enregistrer situé dans le coin inférieur gauche de l'onglet Ombres et réflexions. Une boîte de dialogue Enregistrer sous standard de Windows s'affiche.
3. Modifiez le chemin d'accès dans le champ Enregistrer dans, si nécessaire. Le chemin d'accès par défaut est Mes documents/Adobe Ultra CS3/My Settings.
4. Saisissez un nom dans le champ Nom du fichier. Un profil porte l'extension de nom de fichier .shw.

Pour appliquer un profil existant, sélectionnez une ombre ou un reflet, cliquez sur le bouton Charger, accédez au dossier des profils, si nécessaire, puis sélectionnez le profil souhaité.

Défocalisation d'une source

La profondeur de champ, ou la netteté de la mise au point, dans les différents calques d'une image composée peut jouer sur le réalisme de l'image et renseigner discrètement sur son élément clé. Vous pouvez passer au flou de façon numérique n'importe quel calque d'une session en activant celui-ci, puis en déplaçant le curseur Passer au flou de l'onglet Entrée.

Ce réglage nécessaire de la finesse. Dans l'exemple ci-après, l'arrière-plan de l'image à gauche présente une mise au point nette. L'arrière-plan de l'image à droite a une valeur Passer au flou de 0,07, ce qui est suffisant pour que le parasol, la chaise longue et les vagues soient légèrement flous et semblent à une plus grande distance du sujet.



Enregistrement de la vidéo finale

Ultra intègre plusieurs options permettant d'exporter la sortie composée d'une session à des fins d'utilisation dans des applications de montage non linéaire ou d'autres applications vidéo ou graphiques. Vous pouvez produire des vidéos à définition standard ou haute définition, les exporter dans les formats d'image 16:9 et 4:3 et les enregistrer sous la forme d'une séquence d'images fixes ou d'une séquence vidéo. Vous pouvez également choisir une des nombreuses fréquences d'image proposées, déclinées en mode entrelacé et en mode progressif. Ultra est compatible avec les applications After Effects® et Adobe® Premiere® Pro et d'autres logiciels de montage vidéo très répandus.

Bien que vous compressiez souvent votre vidéo finale à des fins de distribution, vous devez éviter de décompresser et recompresser des éléments lors des différentes phases de postproduction, car chaque cycle amoindrit la qualité de l'audio et de la vidéo. Si vous exportez une séquence depuis Ultra dans une application de montage non linéaire ou tout autre type d'application, il est recommandé d'enregistrer les séquences en sortie dans un format non compressé. Ce format conserve la qualité de la vidéo mais crée des fichiers très volumineux. Vous pourrez néanmoins compresser ultérieurement la vidéo finale. Pour enregistrer les éléments dans un format non compressé, choisissez DirectShow dans le champ Format et Non compressé dans le champ Codec. Les boutons permettant d'enregistrer la source au format 24 bits ou comme source incrustée 32 bits apparaissent alors en dessous du champ Codec. Cliquez pour le format 24 bits.

Une compression sans perte convient à l'échange entre Ultra et les logiciels de montage non linéaire et devrait être utilisée à cette fin.

CONSEIL

En règle générale, vous devez enregistrer les séquences en sortie dans la résolution que vous utiliserez dans le logiciel de montage non linéaire. Des différences de résolution, notamment entre 720 x 480 et 720 x 486, peuvent poser problème. L'exportation depuis Ultra d'un élément présentant une résolution égale à 720 x 480 vers un système de montage dont la résolution est 720 x 486 peut être problématique, car certains systèmes de montage non linéaire étirent incorrectement une vidéo de 480 lignes sur 486 lignes, ce qui crée des problèmes liés à l'ordre des trames. Vous pouvez contourner ce problème manifestement lié au système de montage non linéaire, et non à Ultra, en exportant une session dans la résolution appropriée.

Pour enregistrer la vidéo finale

1. Dans l'onglet Sortie, sélectionnez un des formats suivants :
 - DirectShow : Il s'agit d'un composant Windows prenant en charge plusieurs codecs vidéo différents. Par défaut, DirectShow prend en charge plusieurs formats de fichiers multimédias courants, tels que ASF, MPEG, AVI, MP3 et WAV.
 - QuickTime : Il s'agit d'un format de fichier Apple pour conteneur de fichiers audio, vidéo et d'images fixes. Pour choisir ce format de sortie vidéo, QuickTime doit être installé sur votre ordinateur.
 - Séquence d'image : cette option vous permet d'exporter une image fixe distincte pour chaque image de la session. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Sortie d'images fixes \(Séquence d'image\)](#) », page 127.
2. Sélectionnez un codec. Les codecs disponibles dans la liste dépendent du format que vous avez sélectionné et, dans le cas de DirectShow et QuickTime, des codecs installés sur l'ordinateur.

3. Le bouton Configurer peut être activé ou non, selon le codec sélectionné. S'il est activé, cela signifie que vous pouvez personnaliser certains paramètres du codec. Pour plus de détails sur les options disponibles dans la boîte de dialogue de configuration du codec, reportez-vous au manuel correspondant.
4. Selon le codec, il est possible que vous puissiez sélectionner d'autres options, notamment :
 - Options Non compressé : 24 bits (standard) ou Source incrustée 32 bits (conserve la couche alpha). Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Sortie d'éléments ou d'images fixes avec couche alpha](#) », page 127. Si vous sélectionnez l'option 32 bits, vous avez également la possibilité d'inverser la couche alpha à des fins de compatibilité avec des applications qui interprètent les couches alpha comme alpha pour film (0 signifie opacité) et non comme alpha pour vidéo (0 signifie transparence).
 - DV Video Encoder : Type 1 (fichier contenant des flux distincts pour le contenu audio et vidéo) ou Type 2 (fichier contenant un seul flux pour l'audio et la vidéo). Le type 2 est le plus couramment utilisé.

Avec le type 1, le multiplexage d'origine de l'audio et de la vidéo est conservé, et l'audio et la vidéo sont enregistrés dans la section vidéo du fichier AVI. Grâce à cette méthode, la taille des fichiers est relativement petite, mais les applications Windows basées sur l'API Vfw ne les prennent pas en charge.

Avec le type 2, l'audio est enregistré en tant que flux sonore supplémentaire dans le fichier. Ce type, dont la taille de fichier est plus importante, est pris en charge par les applications Vfw.
5. Sélectionnez une résolution. Cette option est verrouillée avec certains codecs.
6. Sélectionnez une fréquence d'images. Les fréquences d'images disponibles varient selon le mode utilisé (NTSC ou PAL).
7. Sélectionnez un ordre de trames compatible avec l'application de montage. Si vous ne savez pas quelle trame doit apparaître en premier, reportez-vous à la documentation de l'application de montage non linéaire. La trame inférieure apparaît généralement en premier dans le format vidéo à définition standard (tel que NTSC DV), tandis qu'il s'agit de la trame supérieure dans les formats haute définition (tels que DVCPHD 1080i).
8. Activez l'option Filtre antiscintillement si la scène composée contient des lignes minces très contrastées ou d'autres motifs susceptibles d'introduire un effet stroboscopique désagréable dans la vidéo entrelacée. Les motifs fins de certains vêtements sont généralement incriminés sur ce plan.
9. Saisissez le nom de la séquence en sortie dans le champ Nom du fichier.

10. Si vous souhaitez enregistrer la séquence en sortie dans un autre dossier que celui indiqué dans le champ Dossier, cliquez sur le bouton Parcourir, puis sélectionnez le dossier qui vous convient.
11. Cliquez sur le bouton Enregistrer la sortie pour exporter la vidéo. La barre d'état indique la progression de l'opération, tandis que le champ Temps restant indique le temps estimé nécessaire pour terminer l'opération.

REMARQUE

Vous pouvez remarquer qu'une option de cet onglet de panneau de configuration, à savoir le format, n'est pas incluse dans cette procédure. Le format 4:3 ou 16:9 doit être en effet sélectionné lors de la création d'une session. Modifier le format à ce stade peut impliquer le repositionnement des calques et la reprogrammation des déplacements de caméra virtuels.

Sortie d'images fixes (Séquence d'image)

Ultra vous permet d'exporter une session sous la forme d'une série d'images fixes plutôt que sous la forme d'une séquence vidéo. Certains outils de composition d'images avancés sont optimisés pour ce type de séquence d'images. Ce format de fichier permet également d'utiliser le contenu composé dans des applications de retouche d'images standard, comme Adobe Photoshop et Fireworks.

Pour exporter une série d'images fixes, sélectionnez Séquence d'image dans le champ Format, puis le type d'image dans le champ Codec. La fréquence d'images, l'ordre de trames et la résolution sont également appliqués en dépit du fait que vous exportiez des images fixes et non une séquence vidéo. Lorsque vous effectuez ce type d'exportation, vous obtenez une série d'images numérotées par trame. Le texte saisi dans le champ Nom de préfixe d'image apparaît au début du nom de chaque image, avant le numéro de l'image. Dans la mesure où une session qui ne dure qu'une minute produit plus de 1 000 images, il est possible que vous souhaitiez créer un dossier pour chaque séquence d'images exportée. La boîte de dialogue qui s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton Parcourir de l'onglet Sortie (en regard du champ Dossier) vous permet de le faire.

Sortie d'éléments ou d'images fixes avec couche alpha

Si vous souhaitez exporter un élément contenant uniquement l'élément en entrée avec le sujet incrusté et le reste de l'image transparent, choisissez l'option de format DirectShow AVI, l'option de codec Non compressé, puis l'option Source incrustée 32 bits. Vous pouvez procéder à ce même type d'exportation avec les images fixes (Format = Séquence d'image) sous un format PSD, PNG, BMP, TIFF, etc.

Lorsque vous effectuez une exportation avec l'option 32 bits, seul le calque de l'élément en entrée est inclus. Tous les paramètres relatifs à la taille, à la position et à l'orientation, qu'ils aient été prédéfinis par un décor virtuel ou par l'utilisateur au moyen des onglets Scène, Entrée et Panoramique et zoom, sont ignorés. En d'autres termes, les séquences en sortie 32 bits ont un format 1:1 lié à la source du calque de l'élément en entrée. Si le moniteur de prévisualisation de sortie a un format 1:1, la séquence que vous visualisez est telle qu'elle apparaîtra en sortie.

Mise à jour des logiciels

Lorsque vous rencontrez des problèmes logiciels, vous devez d'abord vérifier que vous disposez des logiciels les plus récents (application, pilotes de périphériques et système d'exploitation).

Mise à jour du logiciel Ultra

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation d'Adobe® Ultra® CS3 et si vous disposez d'une connexion à Internet, il est recommandé de vérifier avant toute chose la version de votre produit.

Pour rechercher des mises à jour, choisissez Aide > Mises à jour. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour rechercher une mise à jour et la télécharger, le cas échéant.

Même si la mise à jour ne permet pas de corriger immédiatement le problème, elle peut permettre aux techniciens d'Adobe d'isoler plus facilement le problème et de trouver une solution.

Mise à jour des pilotes de périphérique

Les périphériques matériels reliés à un ordinateur, tels qu'une souris, une webcam et une carte audio, ont besoin de fichiers appelés *pilotes de périphérique* qui indiquent au système d'exploitation et à d'autres logiciels comment interagir avec eux. Les fabricants de matériel proposent souvent de nouveaux pilotes qui peuvent améliorer les performances ou résoudre des problèmes de compatibilité.

Si vos périphériques fonctionnent correctement avec Ultra, il est recommandé de ne pas les mettre à jour, car de nouveaux pilotes peuvent parfois entraîner de nouveaux problèmes.

Pour obtenir les pilotes les plus récents pour les périphériques connectés à un ordinateur de bureau, visitez le site Web du fabricant du périphérique. Pour obtenir les pilotes les plus récents pour les périphériques connectés à un ordinateur portable, il est préférable de visiter le site Web du fabricant de l'ordinateur portable.

Si votre périphérique est conforme à la configuration minimale requise, il fonctionnera très certainement avec Ultra. Dans le cas contraire, visitez le site Web de support technique consacré à Adobe Ultra, à l'adresse www.adobe.com/support/ultra, pour obtenir les toutes dernières informations.

Mise à jour du système d'exploitation Windows®

Dans certains cas, vous devrez peut-être mettre à jour le système d'exploitation Windows.

1. Ouvrez Internet Explorer.
2. Choisissez Outils > Windows Update.
3. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Support technique

Adobe est à votre entière disposition pour vous aider à identifier et résoudre les problèmes que vous pouvez rencontrer lors de l'utilisation du logiciel.

Vous pouvez nous aider à identifier plus rapidement la source du problème en nous fournissant des informations complètes et précises sur votre système informatique. Pour obtenir un récapitulatif de certaines informations de configuration de votre système, choisissez Aide > A propos d'Adobe Ultra. Si vous demandez de l'aide dans le forum d'utilisateurs ou par le biais d'un message électronique, copiez ces informations (à l'exception des droits d'auteur), puis collez-les dans votre message.

Exécutez également l'outil de diagnostic DirectX, puis envoyez-nous les résultats avec une description du problème que vous rencontrez.

Pages Web de support technique

Pour obtenir des informations sur le support technique, consultez les pages de support technique d'Ultra à l'adresse www.adobe.com/support/ultra. Ces pages contiennent les conseils de dépannage les plus récents ainsi que des mises à jour, et vous permettent d'avoir accès aux forums d'utilisateurs d'Adobe. Vous trouverez dans ces forums des conseils et des astuces partagés par des utilisateurs de tout niveau, débutants ou experts, ainsi que les réponses à vos questions sur Ultra.

Exécution de l'outil de diagnostic DirectX

1. Ouvrez l'outil de diagnostic DirectX (DxDiag) :
 - Sous Windows XP, choisissez Démarrer > Exécuter, saisissez `dxdiag` dans le champ Ouvrir, puis cliquez sur OK.
 - Sous Windows Vista, choisissez Démarrer, saisissez `dxdiag` dans la zone de texte Rechercher, puis appuyez sur Entrée.
2. Lorsque la barre d'état située dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue disparaît, cliquez sur le bouton Enregistrer toutes les informations. La boîte de dialogue Enregistrer sous s'affiche.
3. Spécifiez un emplacement et un nom de fichier, puis cliquez sur le bouton Enregistrer.
4. Localisez le fichier obtenu, ouvrez-le, copiez son contenu, collez-le dans votre message.

Fichier StatusLog.txt

Pour que le support technique puisse résoudre certains problèmes, vous serez peut-être amené à lui fournir les informations contenues dans le fichier StatusLog.txt. A chaque lancement, Ultra crée dans ce fichier une liste des composants du système qu'il tente d'initialiser. Si le lancement échoue au niveau d'un composant spécifique, la cause de l'échec peut être indiquée dans la dernière entrée du fichier. Le problème peut être parfois résolu par une mise à jour du pilote de ce composant.

Le fichier StatusLog.txt se trouve à l'emplacement suivant :

- Windows XP : C:\Documents and Settings\[*nom utilisateur*]\Local Settings\Application Data\Adobe\Adobe Ultra CS3
- Windows Vista : C:\Users\[*nom utilisateur*]\AppData\Local\Adobe\Adobe Ultra CS3

Problèmes et solutions

Problème	Solution
Lorsque je clique sur le bouton Définir l'incrust., le sujet se transforme en fantôme, comme illustré dans l'image ci-dessous. 	Le sujet se trouvait dans l'image lorsque vous avez cliqué sur le bouton Définir l'incrust. Pour résoudre ce problème, déplacez le curseur de visualisation vers une image de référence claire (contenant uniquement le fond de couleur), puis cliquez de nouveau sur le bouton Définir l'incrust. ou utilisez un des modes d'incrustation. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Définition de points d'incrustation (mode Appliquer les points) », page 80.
Lorsque je lis une session sur le moniteur de prévisualisation en sortie ou que j'enregistre une séquence en sortie, la session continue après la fin de l'élément en entrée.	Un autre calque contient un élément vidéo dont la durée globale est supérieure à celle de l'élément en entrée ou dont la valeur Décalage dans scène est définie de telle sorte que sa lecture se poursuit après la fin de l'élément en entrée. La lecture se poursuit dans Ultra jusqu'à la fin du dernier élément. Identifiez les éléments dont la lecture se poursuit après la fin de l'élément en entrée, puis raccordez-les de sorte que leur fin coïncide avec celle de l'élément en entrée.

Index

Entrées numériques

24 bits 43

A

Accél. GPU 31, 78
Adobe OnLocation 62
Adobe Video Workshop 3
agrandissement 28
aide 2
aperçu de la sortie 26
Appliquer les points, mode 80
arrière-plans
 à propos 17
 création 69
Aspect, menu 64

B

bibliothèques 44

C

cache de transparence 84
cadrage 58, 65, 91
calque actif
 à propos 19
calques
 affectation de sources 62
 déplacement et mise à l'échelle d'une entrée 98
 modification des sources 63
 orientation dans la scène 93
 position dans la scène 93
 taille 93
 vignettes 23, 24
cartes graphiques 78

champs de code temporel 30
codecs 125
commandes Position dans scène 37
configuration requise 1
configuration requise, système 1
correction colorimétrique 112
couleur, correction 112
couleurs 33
Couleurs, onglet 34
 curseurs 29

D

débordement, réduction 60
décalage dans la scène 109
Décalage entrée, commandes 40, 98
décors principaux 20
décors virtuels
 à propos 17, 20
 attribution de noms 21
 cadrage 65
 déplacement 76
 format 65
 mise à l'échelle d'une entrée 101
 paramètres par défaut, nouvelle session 53
 personnalisation 74
 recouvrements par le coin 97
Définir l'incrustation., mode 79
défocalisation d'une source 124
démarrage rapide 12
dépannage 132
didacticiel 12
durée 107
durée et paramètres pour l'élément en entrée 38
DV, Type 1 et Type 2 43
dxdiag 131

E

- enregistrement
 - images fixes 127
 - paramètres de couleur 89, 114
 - séquences en sortie 124
- Entrée, onglet 38
- éléments en entrée
 - à propos 18
 - lecture 23
 - recadrage et masquage 84

F

- fichier journal 131
- film alpha 64
- Filtre antiscintillement 44
- filtres bleus 59
- filtres colorés 59
- filtres verts 59
- format des décors virtuels 107
- format vidéo, sélection 2
- format, décors virtuels 65
- formats, entrée 67

G

- garde-robe 61
- Génération du cache, commandes 32
- grilles 29, 103

I

- images fixes, enregistrement 127
- incrustation
 - Appliquer les points, mode 80
 - arrière-plan de prétraitement 78
 - conservation des ombres 83
 - Définir l'incrustation., mode 79
 - modes 77
 - modification 86
 - présentation 77
 - suppression des ombres 82
- Incrustation zone admissible 27
- incrustations
 - à propos 18
 - création 70
- Incrusteur, onglet 30
- installation 1

- interface utilisateur 22
- interprétation de la couche alpha 64
- Inverser alpha 43
- Inverser l'alpha 64
- inversion symétrique, entrée 100

L

- lecture
 - éléments en entrée 23
 - sessions 26
- lecture en boucle 108
- Lisez-moi, fichier 2
- LiveDocs 2

M

- Main, outil 28
- masquage 84, 85
- masquage de zone 84
- menus 46, 49
- minutage 107
- mise à l'échelle d'une entrée 101
- mises à jour 6, 129
- mode pleine image 28
- modules externes 6
 - dans Adobe Store 6
- moniteur de prévisualisation en entrée 23
- moniteur de prévisualisation en sortie 26

N

- nouvelle session 53
- NTSC 2

O

- ombres, ajout 114
- ombres, conservation 83
- Ombres, onglet 41
- onglets 30
- ordre des trames 65
- Orientation dans scène, commandes 37
- orientation des calques 93
- Outil de diagnostic DirectX 131
- outils 26

P

- PAL 2
- panoramique 28, 102
- Panoramique et zoom, onglet 37
- paramètres de couleur, enregistrement 114
- paramètres de point de pause 36, 110
- pilotes 129
- point d'entrée 107
- point de sortie 107
- points clés 80
- Pôle de création 5
- Pôle de création Adobe 5
- position des calques 93
- Post-traitement, commandes 34
- présentation 11
- Prétraitement, commandes 35
- prévisualisation en direct 56
- procédure 11

R

- raccord d'éléments 107
- réalisation dans des environnements virtuels 61
- recadrage 84, 85
- recadrage entrée 85
- Recadrage entrée, commande 41
- recouvrements par le coin
 - à propos 18
 - position 97
- reflets 41, 114
- réglages de l'incrusteur, enregistrement 89
- Rotation positive 90, mode 101
- rotation, entrée 100

S

- Scène, onglet 36, 93
- séquences d'images 127
- service clientèle 130
- sessions
 - à propos 53
 - création 53
 - enregistrement 54
 - lecture et prévisualisation 26
 - ouverture 53
- Sortie, onglet 43
- Source incrustée 32 bits 43

sources

- affectation aux calques 62
- formats pris en charge 67
- modification 63
- raccord 107
- sous-balayage 56
- StatusLog.txt 131
- support 130
- support technique 130

T

- taille des calques 93
- téléchargements
 - mises à jour, modules externes et versions d'évaluation 6
- téléchargements de logiciels 6
- toiles de fond 59
- Type 1 et Type 2, DV 43

V

- versions d'évaluation 6
- vidéo alpha 64
- Video Workshop 3
- vignettes, calque 23, 24
- VirtualTrak 21, 109
- volume sonore 111
- volume, audio 111
- vue d'ensemble 11, 15

Z

- zone admissible de l'action 27
- Zoom 102
- zoom 28

