

Manuel d'utilisation

Elastic Dreams

Pour Casablanca Avio, Prestige et Kron

Consignes de sécurité

Nous vous recommandons de respecter scrupuleusement les consignes contenues dans ce manuel d'utilisation afin d'éviter toute erreur de manipulation.

Par ailleurs, nous vous signalons que le programme **Elastic Dreams** a été conçu pour l'utilisation amateur.

Nous avons apporté le plus grand soin à la programmation et la vérification de ce produit.

Dans l'état actuel des connaissances, il nous est impossible de garantir dans toutes les circonstances et à tout moment qu'un logiciel d'application soit entièrement exempt de défauts.

Nous ne sommes donc pas en mesure d'exclure totalement que des défauts se soient glissés dans le logiciel. Si, contre toute attente, tel était le cas, nous ferions éliminer les défauts constatés en retravaillant la programmation et mettrions le nouveau logiciel à la disposition du client concerné gratuitement. Toutefois, nous déclinons toute responsabilité en cas d'éventuelles pertes de données et de temps ainsi que pour des dommages en résultant éventuellement dans la mesure où nous ne pouvons contrôler si le client a installé et manipulé le programme correctement. Par conséquent, **MacroSystem Digital Video AG** et ses revendeurs spécialisés ne peuvent être tenus responsables d'erreurs et de dommages imprévus relatifs à l'installation ou l'utilisation du programme **Elastic Dreams**.

MacroSystem Digital Video AG et ses revendeurs spécialisés ne garantissent pas une utilisation du produit exempte de perturbations et de défauts. Toute garantie tacite est exclue, y compris la garantie sur l'aptitude du logiciel ou du manuel d'utilisation dans un but précis.

Ni **MacroSystem Digital Video AG**, ni ses revendeurs agréés ne peuvent être tenus responsables de dommages résultant directement ou indirectement de l'utilisation du logiciel ou du manuel d'utilisation, par ex. une baisse de rendement, des coûts, des problèmes matériels ou logiciels ou autres désagréments.

TABLE DES MATIERES

1.	<u>Généralités</u>	5
2.	<u>Installation</u>	5
3.	<u>Qu'est-ce qu'ElasticDreams ?</u>	5
4.	<u>Les effets</u>	7
4.1	<u>ElasticDreams Warp</u>	7
4.2	<u>ElasticDreams Draw</u>	7
4.3	<u>ElasticDreams FX</u>	7
4.4	<u>ElasticDreams Morph</u>	7
4.5	<u>ElasticDreams Op</u>	7
5.	<u>Les éléments de commande</u>	8
5.1	<u>Fenêtre d'édition</u>	8
5.2	<u>Fenêtre d'aperçu</u>	8
5.3	<u>Fenêtre des modes</u>	9
5.4	<u>Fenêtre des effets spéciaux</u>	9
5.5	<u>Fenêtre des projets</u>	10
6.	<u>Exercices</u>	10
6.1	<u>Exercice 1</u>	10
6.2	<u>Exercice 2</u>	12
6.3	<u>Exercice 3</u>	13
6.4	<u>Exercice 4</u>	14
6.5	<u>Exercice 5</u>	16
6.6	<u>Exercice 6</u>	16
6.7	<u>Exercice 7</u>	17

1. Généralités

Merci d'avoir acheté ElasticDreams !

Nous vous remercions de votre confiance et espérons que ce produit répondra à toutes vos attentes.

ElasticDreams vous permet d'augmenter la puissance de traitement de votre Casablanca standard.

Nous nous tenons naturellement à votre entière disposition pour répondre à toutes vos questions et recueillir vos suggestions.

Veuillez envoyer un courrier aux adresses ou téléphoner aux numéros indiqués dans le manuel du Casablanca.

Nous vous prions de fournir le numéro de série de votre appareil ou votre numéro client à chaque fois que vous nous contactez.

2. Installation

Pour installer ElasticDreams, assurez-vous tout d'abord que votre appareil dispose bien de la version 1.9 ou supérieure du logiciel système et du logiciel SMART EDIT à partir de la version 2.1..

La version du système est indiquée dans le champ d'information du menu « **Réglages système** » (en bas à gauche).

Laissez votre Casablanca allumé et cliquez dans « Réglages système » sur le bouton « **Installer produit** » ; la fenêtre correspondante s'ouvre. Insérez la carte SmartMedia d'installation dans le lecteur du Casablanca ; les contacts dorés doivent se trouver en dessous et le coin coupé en haut à gauche (orienté vers le Casablanca). Enfoncez la carte jusqu'à ce qu'elle ne dépasse plus de l'appareil que d'un demi-centimètre environ et que vous sentiez une résistance. Vous voyez alors apparaître le logiciel « **ElasticDreams** » dans la liste de cette fenêtre. Sélectionnez-le et cliquez sur « **activer** ». Un bloc numérique apparaît au moyen duquel vous pouvez saisir le code de déverrouillage qui vous a été fourni par le revendeur. Après quoi s'affiche un message indiquant que l'installation est achevée. Vous pouvez alors retirer la carte SmartMedia.

Pour installer ce programme comme version de démonstration, cliquez sur « **Annuler** » dans la fenêtre des codes chiffrés après avoir désélectionné le programme et cliqué sur « **activer** ». Vous voyez le mot « **Démo** » apparaître derrière le nom du programme. Fermez la fenêtre en cliquant sur « **OK** », puis retirez la carte SmartMedia.

ElasticDreams est maintenant installé comme version de démonstration.

Remarques concernant d'autres produits : ElasticDreams supporte l'option **Power Key**. Une documentation séparée pour la commande arp le clavier n'est pas disponible – appuyez sur la touche « **F2** » pour connaître les raccourcis clavier possibles. ElasticDreams peut également être utilisé sous le **mode VGA**.

3. Qu'est-ce qu' ElasticDreams?

ElasticDreams constitue un catalogue d'effets spéciaux au nombre de cinq, à savoir quatre effets de transition et un effet longue durée.

Tous servent à modifier une image par distorsions manuelles et/ou algorithmiques (effets de déformation « **Warp** » et de morphing).

Ce programme vous fournit des outils simples mais performants pour modifier une image manuellement ou à l'aide de fonctions prédéfinies ou encore pour la transformer en une autre image. ElasticDreams crée pour chaque effet un mouvement fluide.

Amusez-vous à agrandir à souhait des parties du corps, à fermer un œil, allonger un nez ou des cheveux. Métamorphosez une personne en une autre ou transformez progressivement un objet en un autre de manière gracieuse !

Vous obtenez ainsi une transformation souple et fluide qui laisse pantois et peut constituer le point fort d'un montage vidéo impeccable.

Faites parler des animaux ou des objets ; vos propres mouvements de bouche servent de modèle à ElasticDreams.

Ou utilisez tout simplement les options fournies avec le logiciel pour créer des transitions saisissantes entre deux scènes

4. Effets

4.1 ElasticDreams Warp

(Traitement d'image)

(Dessins et effets sur une scène)

Grâce à cet effet, vous pouvez modifier une scène selon vos envies, agrandir démesurément des parties du corps, fermer un œil, allonger un nez ou des cheveux !

Ce faisant, vous définissez autant d'étapes intermédiaires que vous voulez, ElasticDreams transpose l'effet par un mouvement fluide.

Vous voyez les distorsions en temps réel et pouvez effectuer des corrections à tout moment.

4.2 ElasticDreams Draw

(Transition)

(Dessins et effets sur la scène de gauche, la scène de droite peut être fondue en semi-transparence comme référence.)

Faites, par ex., parler des animaux ou des objets ! Effectuez une prise de vues de vous-même (ou d'une autre personne) en train de lire un texte à haute voix. Le mouvement de votre bouche sert alors de modèle pour créer le trucage !

Vous pouvez maintenant faire parler votre chien sur une image.

Au moyen des outils ElasticDreams, vous ouvrez et fermez simplement la gueule de votre chien en suivant les mouvements de votre bouche. Le résultat : une synchronisation parfaite de la gueule de l'animal avec votre voix !

4.3 ElasticDreams FX

(Transition)

(Dessins et effets sur les deux scènes simultanément, elles peuvent être superposées en étant à moitié transparentes.)

Ce mode vous permet de créer vos propres effets spéciaux. Les multiples possibilités (dessin manuel, effets déjà prêts, fondu délicat) peuvent être combinés sans limite pour créer des effets nouveaux et originaux.

En réglant les effets spéciaux, vous définissez la manière dont l'effet relie la première à la seconde scène. Dans le menu « Spécial », sélectionnez, par ex., « Whirl » (tourbillon) et ajustez l'intensité de l'effet ; la première scène se fond dans la seconde avec un genre de tourbillon.

4.4 ElasticDreams Morph

(Transition)

(Dessins et effets sur la scène de gauche, celle de droite est calculée automatiquement. Les scènes peuvent être superposées en étant à moitié transparentes.)

Métamorphosez une personne en une autre ou transformez progressivement un objet en un autre de manière gracieuse !

Vous pouvez visionner deux scènes superposées avec une transparence dont vous réglez le degré et placer, grâce aux outils ElasticDreams, des points marquants (yeux, oreilles, etc.) les uns directement au-dessus des autres.

Vous obtenez ainsi une transformation souple et fluide qui laisse pantois et peut constituer le point fort d'un montage vidéo impeccable.



4.5 ElasticDreams Op

(Transition)

Les effets spéciaux qui sont également connus des autres catalogues d'effets peuvent être utilisés ici simplement. Contrairement aux autres effets, vous pouvez utiliser celui-ci aussi souvent que vous souhaitez dans le story-board. Les différentes options offertes sont expliquées ci-dessous :

1) Effet

Il est possible d'en sélectionner un par liste d'effets spéciaux. Vous pouvez marier à l'envie les effets.

(2) Power

Vous réglez ici l'intensité à laquelle l'effet actuellement sélectionné devra être exécuté sur la vidéo. La gamme de valeurs négative crée un effet contraire au sens horaire (gamme positive). La dernière valeur réglée est mémorisée en interne pour chaque effet. Cette barre de défilement agit uniquement pour l'effet sélectionné. Une combinaison de plusieurs effets dans un point est possible.

(3) Fade Time

L'effet réel s'étend sur toute la durée sélectionnée dans le story-board. A la moitié de cette durée, un fondu délicat peut être rajouté pour recouvrir le passage à la scène suivante à ce moment.

(4) Archives

Vous trouvez ici quelques combinaisons d'effets déjà prêtes. Bien évidemment, vous pouvez également stocker vos propres créations et les réutiliser ultérieurement.

Remarque importante concernant les projets :

Tous les effets ElasticDreams (excepté « ElasticDreams Op ») ne peuvent être utilisés ensemble dans tous les projets Casablanca que dix fois en même temps dans le story-board. Certes, un nombre quelconque d'effets peut tout d'abord être inséré, mais dès que l'un d'entre eux

est appelé via « **Start programme** » puis à nouveau quitté, une des dix places est occupée jusqu'à ce que l'effet soit à nouveau retiré du story-board. C'est pourquoi, dans le cas d'une utilisation intensive, il est recommandé de créer une scène après avoir préparé un effet (**impossible avec CASABLANCA AVIO sans le paquet Pro**) et de remplacer l'effet ElasticDreams par la scène produite.

5. Les éléments de commande



5.1 Fenêtre d'édition

(1) Image

Cette fenêtre affiche l'image actuelle dans laquelle il est maintenant possible de « dessiner ». Pour ce faire, il faut sélectionner un « mode » dans le menu inférieur et une taille d'outil.

Pour dessiner, vous devez déplacer le pointeur jusqu'à l'image, maintenir le bouton gauche de la boule de commande enfoncé en la faisant glisser en même temps.

En utilisant le bouton droit de la boule de commande au lieu du gauche, il est possible d'annuler les modifications effectuées : amenez le pointeur à l'endroit souhaité, maintenez le bouton droit enfoncé et faites glisser la boule de commande.

Une autre solution est d'activer le mode « Retour » et d'annuler les modifications avec le bouton gauche.

(2) Icônes de loupe

Trois icônes de loupe se trouvent dans le coin supérieur gauche de la fenêtre d'édition.

Avec l'icône de gauche, vous voyez la partie de l'image qui est normalement visible sur votre téléviseur (réduite au cadrage de la fenêtre d'édition). En sélectionnant l'icône du milieu, vous agrandissez l'image qui n'est alors plus visible dans sa totalité. L'icône de droite agrandit d'un degré supplémentaire. Avec les deux degrés d'agrandissement, vous pouvez choisir le cadrage de l'image souhaité en cliquant dans la fenêtre d'aperçu.

(3) Annuler

Le bouton Annuler (flèche inversée) situé en haut à droite dans la fenêtre d'édition permet de supprimer

toutes les modifications qui ont été effectuées depuis la dernière sélection de ce point.

Un point est un point déterminé dans le matériel vidéo sur lequel une modification a été insérée. Les modifications sont automatiquement interpolées entre les différents points.

(4) Icônes de balance / Barre de défilement

En déplaçant le curseur de la barre de défilement, vous pouvez ajuster à tout moment et en continu une proportion de mélange (quelconque) entre l'affichage de la scène de gauche et l'affichage unique de la scène de droite. Les termes gauche et droite se réfèrent à la position des scènes concernées dans le story-board.

Les boutons de balance facilitent la sélection entre « scène de gauche », « dernière proportion de mélange sélectionnée » et « scène de droite ».

Remarque : les modifications effectuées dans la vue n'ont aucun effet sur la scène calculée. Elles fournissent seulement une aide pour le traitement du matériel.

(5) Corbeille

En cliquant sur la corbeille, toutes les modifications sont annulées et la scène originale est à nouveau affichée sans le moindre changement. Contrairement à un clic sur le bouton Annuler (effacement d'un point), un point est inséré ici délibérément afin d'exclure des modifications interpolées.

L'effacement d'un point permet d'afficher les états interpolés des points finaux ou d'appui voisins.

5.2 Fenêtre d'aperçu

(6) Image

La photo actuelle de la fenêtre d'édition est toujours affichée ici en guise d'aperçu réduit.

Par un clic, vous pouvez également choisir le cadrage de l'image de la loupe (centre).

(7) Mini story-board

Le champ supérieur représente un genre de timeline ; les marquages bleus correspondent à des points insérés. Aux extrémités gauche et droite (au début et à la fin de la scène) se trouvent toujours deux points qui ne peuvent être effacés.

D'autres points sont insérés automatiquement à la position actuelle dans le timeline (jusqu'à présent, les utilisateurs de Casablanca I devaient les insérer manuellement).

Un clic sur un marquage bleu (ou à côté) sélectionne à nouveau le point correspondant pour le traiter.

La petite flèche dans la marge inférieure indique l'image de la scène actuellement traitée. La flèche est décalée en déplaçant le curseur de la barre de défilement qui se trouve sous le story-board. La flèche est bleue quand elle se trouve directement sous un point, sinon elle est rouge.

Le mini story-board contient tous les points avec une petite image. En cliquant sur l'image de droite ou de gauche, il est possible de faire défiler toute la liste.

Les flèches à gauche et à droite sautent au début ou à la fin de la scène.

Comme nous l'avons déjà mentionné, la barre de défilement permet de choisir l'image de la scène qui doit être affichée et éventuellement traitée.

Outre le code temporel affiché, la petite flèche est également décalée vers le haut. Pour une sélection approximative, vous pouvez également cliquer sur une position dans le timeline à la hauteur des petites flèches.

Le bouton « **Remove** » fait disparaître le point actuel mais pas tous les réglages effectués dans l'image. Après cet effacement, la représentation interpolée des points voisins à ce moment apparaît ; il ne s'agit donc pas, en règle générale, de la scène originale.

(8) Fade

Pour les effets de transition FX et morphing, un fondu supplémentaire peut être défini. Il est ainsi possible d'effectuer, en outre, un mélange entre les deux scènes concernées, en particulier dans la zone centrale critique. Des modifications sur le fondu agissent sur la scène calculée et créent automatiquement, le cas échéant, de nouveaux points.

5.3 Fenêtre des modes

(9) Tailles des outils

Vous pouvez à tout moment choisir entre quatre tailles différentes. Plus la pointe de l'outil est grande, plus le rayon d'action est important. Pour des modifications très détaillées, il est recommandé de choisir une pointe d'outil fine.

Pour travailler avec la pointe d'outil sélectionnée, déplacez tout simplement le pointeur sur l'image vidéo en maintenant le bouton gauche de la boule de commande enfoncé.

(10) Bouton de sélection Modes de caractères

Avec ce bouton, vous pouvez sélectionner les huit modes de caractères suivants :

Move : ce mode vous permet de déplacer des fragments d'image de votre matériel vidéo sans les mélanger à d'autres parties de l'image.

Smear soft : le contenu de l'image sélectionné est légèrement barbouillé avec la pointe de l'outil. Différents points de l'image sont alors mélangés avec d'autres.

Smear: comme « **Smear Soft** », mais de manière un peu plus grossière.

Grow: l'élément de l'image sélectionné (par ex. un œil) est agrandi progressivement. Pour ce faire, cliquez plusieurs fois sur le bouton gauche de la boule de commande ou tirez la flèche au-dessus de la zone souhaitée tout en maintenant le bouton enfoncé.

Shrink: l'élément sélectionné (par ex. un nez) est réduit progressivement. Procédez de la même manière que pour « **Grow** ».

Twirl left : le contenu de l'image sélectionné est tourné vers la gauche avec le pointeur. Si vous sélectionnez, par ex., un œil et cliquez une fois

dessus, vous pouvez le positionner de biais.

Twirl right: le principe et l'application sont les mêmes que pour « **Twirl left** », mais dans le sens contraire.

Undo: c'est un mode particulier qui réduit progressivement toutes les modifications effectuées (pas seulement les dernières) jusqu'à ce que vous obteniez à nouveau l'image originale. Pour ce faire, sélectionnez tout d'abord la fonction « **Undo** », puis maintenez le bouton gauche de la boule de commande enfoncé et faites-la glisser. (Ce mode est disponible en permanence dans la fenêtre d'édition en appuyant sur le bouton droit de la boule de commande et en la faisant glisser simultanément sans avoir à sélectionner auparavant « **Undo** »).

(11) Mirror

Lorsque cette fonction est activée (cochée), toutes les opérations marquées sont exécutées et miroitées sur l'autre côté de l'image (droite <-> gauche).

5.4 Fenêtre des effets spéciaux

(12) Bouton de sélection

Outre le dessin manuel, il est également possible d'utiliser des effets prédéfinis. Ceux-ci agissent toujours sur l'image entière et sont utilisés, en règle générale, pour créer des transitions intéressantes.

Remarque : dans certaines circonstances (par ex. avec des pourcentages élevés), il peut arriver que le résultat diffère quelque peu de celui que vous escomptiez. Par ex., lors d'une « rotation » complète, l'image ne s'incruste ou ne disparaît pas en tournant, mais s'affiche ou disparaît directement ! Ceci est dû aux valeurs trop élevées qui induisent une déformation en diagonale des différents pixels, c'est-à-dire qu'ils sont tirés d'un coin de l'image à l'autre (d'un point à un autre) et qu'aucune rotation ne se produit vraiment. La scène est zoomée, soit agrandie soit réduite.

Lors de la sélection de pourcentages élevés, il est donc recommandé d'utiliser plusieurs points de manière à garantir une rotation.

Une fois que vous avez visionné le résultat avec l'aperçu ou calculé l'effet spécial, les barres de défilement se remettent à « 0 ».

(13) Barre de défilement

Après avoir choisi un effet spécial au moyen du bouton de sélection, vous pouvez régler son intensité en déplaçant le curseur de la barre de défilement. Les modifications sont toujours affichées immédiatement. Plusieurs effets spéciaux peuvent être combinés les uns avec les autres.

5.5 Fenêtre des projets

(14) Preview

L'aperçu est un bon moyen d'évaluer le résultat final d'un effet avant d'effectuer un calcul. L'aperçu affiché correspond à celui du menu Effets spéciaux, c.-à-d.

qu'encore une seconde des scènes sans effet spécial est montrée avant et après l'effet réel.

(15) Delete project

En cliquant sur ce bouton, le projet complet est effacé. Une demande de confirmation apparaît toutefois auparavant.

6. Exercices

Pour vous familiariser le plus rapidement possible avec les éléments de commande d'ElasticDreams, nous vous recommandons d'effectuer les exercices suivants. Ces exemples traitent les quatre principaux domaines d'application d'ElasticDreams et nous conseillons de les lire et les étudier dans l'ordre proposé.

Ces exercices ont été conçus spécialement pour les non-initiés et vous font découvrir petit à petit les éléments de commande. Nous vous invitons ensuite à tester vos propres idées.

6.1 Exercice 1

Modifier une scène avec l'effet de déformation « Warp »

Pour effectuer cet exercice, insérez une scène d'env. 4 secondes dans le story-board. Cette scène devrait correspondre à un plan rapproché d'une personne (un portrait). Mais naturellement, vous pouvez aussi à cette fin enregistrer une scène de la télévision, par ex. un(e) présentateur/rice de journal télévisé. La scène ne doit pas contenir de mouvements de tête saccadés.

Dans le menu Effets longue durée, sélectionnez « **ElasticDreams Warp** » dans la liste ; le bouton « **Start program** » apparaît alors parmi les options des effets spéciaux. Après avoir inséré l'effet dans le story-board, cliquez sur ce bouton. Une barre de progression apparaît brièvement accompagnée du message « **Initialisation, veuillez patienter...** », l'écran est libéré juste après ; vous voyez alors l'interface ElasticDreams.

Votre scène est maintenant affichée dans la fenêtre d'édition et peut être modifiée de la manière suivante :

A l'aide des pointes d'outils (fenêtre des modes), vous allez allonger le nez et les oreilles de la personne dans la fenêtre d'édition. Ensuite, vous appliquerez la modification sur toute la durée de la scène (donc également au moindre mouvement de la tête) – à l'aide du « **timeline** » et des points. N'ayez aucune crainte si certains termes, tels que « **pointes d'outils** » ou « **timeline** » vous paraissent étrangers – les termes utilisés dans cet exercice sont bien évidemment expliqués dans leur contexte respectif. Si vous avez besoin par la suite d'une explication plus concrète d'un élément de commande ou d'une fonction en particulier, veuillez vous reporter aux explications données au chapitre 5 du manuel.



Agrandissez tout d'abord la zone d'image à traiter. Dans le quart supérieur droit de l'écran, vous voyez la fenêtre d'édition dans laquelle apparaît la première image de la scène que vous avez sélectionnée. Dans le coin supérieur gauche de cette fenêtre se trouvent trois icônes de loupe. Au premier lancement du programme, l'icône de gauche est active. Cliquez alors avec le pointeur sur l'icône de loupe du milieu de manière à ce que l'image soit représentée dans un plus grand cadrage sur la fenêtre d'édition.

Portez maintenant votre attention sur la fenêtre d'aperçu en haut à gauche. Vous remarquez qu'un cadre est apparu autour de la section d'image représentée dans la fenêtre d'édition. Pour centrer la section agrandie de l'image dans la fenêtre d'édition ou pour obtenir un autre cadrage (au cas où la tête n'aurait pas été filmée tout à fait centrée, mais que vous souhaitez la voir ainsi), cliquez tout simplement sur la section souhaitée dans la fenêtre d'aperçu (en haut à gauche).



Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vous le souhaitez jusqu'à ce que vous obteniez la section recherchée dans la fenêtre d'édition. Vous voyez que le cadre dans la fenêtre d'aperçu se décale.

L'étape suivante consiste à sélectionner une pointe d'outil dans la fenêtre des modes qui se trouve au centre de la partie inférieure de l'écran. Dans la rangée supérieure de cette fenêtre, vous voyez une sélection de quatre pointes d'outils différentes. Vous pouvez choisir celle qui se rapproche le plus de la taille du nez du sujet dans

l'image vidéo, par ex. la deuxième en partant de la droite.

Vous pouvez à présent, avec le bouton de sélection situé en dessous, définir le mode dans lequel la distanciation doit être effectuée. Pour allonger le nez du « cobaye », sélectionnez le mode « **Smear** ». Déplacez ensuite le pointeur sur le nez dans la fenêtre d'édition, appuyez sur le bouton gauche de la boule de commande et maintenez-le enfoncé tout en continuant à déplacer le pointeur vers le bas ou le côté. Le nez est alors étiré dans ce sens !



Relâchez le bouton. Si le sens, la longueur ou l'effet ne vous conviennent pas, appuyez tout simplement sur le bouton « **Undo** » en haut à droite dans la fenêtre d'édition pour supprimer les modifications. Si vous êtes satisfait du nouveau nez, vous pouvez, par ex., poursuivre l'expérience avec les oreilles en essayant d'appliquer la méthode décrite ci-dessus. Vous devrez éventuellement sélectionner une autre pointe d'outil.

Vous avez changé le visage de la personne, mais elle peut éventuellement se déplacer de telle manière qu'au cours de la scène, l'effet de l'étirement ne s'applique plus au nez mais à la joue. Pour conserver une même distanciation pendant toute la scène, vous devez utiliser la « **timeline** ». Il s'agit de la barre située sous la fenêtre d'aperçu en haut à gauche sur l'écran. Sous le timeline, vous voyez une flèche bleue qui indique l'image actuellement active. Comme vous ne vous êtes pas encore servi du timeline, la flèche se trouve au début et indique donc la première image de la scène.

La distanciation effectuée précédemment a été insérée automatiquement.

Activez à présent la barre de défilement en dessous du timeline et déplacez le curseur vers la droite. Faites défiler la scène par petites étapes et affichez les différentes positions dans la fenêtre d'aperçu en confirmant brièvement la sélection. Arrêtez-vous maintenant à des moments importants de la scène – c.-à-d. à des endroits où la tête de votre « personne cible » bouge. Vous devez ajouter ici de nouveaux « **points** » car, sinon, les distanciations que vous avez déjà insérées dans la première image de la scène agissent aux mêmes endroits fixes de l'image durant tout le déroulement de la scène vidéo – or, quelques images plus loin, un œil peut très bien se retrouver

à la place du nez. Après avoir relâché le curseur de la barre de défilement, l'image sélectionnée apparaît dans la fenêtre d'édition.

Vous voyez maintenant en taille normale que le nez ou les oreilles se trouvent à un autre endroit sur l'image. Les distanciations sont alors appliquées sur d'autres contenus d'image. Annulez les modifications insérées jusqu'à présent à cette position de l'image en maintenant le bouton droit de la boule de commande enfoncé tout en déplaçant le pointeur sur l'endroit traité à l'écran.

Répétez maintenant la distanciation avec le mode « **Smear** » afin de procéder aux trucages voulus dans l'image. Allongez de nouveau le nez ou les oreilles comme vous le souhaitez. Cette distanciation est ensuite automatiquement insérée comme point dans le petit story-board en dessous du timeline.

Corrigez maintenant chaque image vidéo clé de votre scène. Dans le cas d'une scène d'env. 4 secondes ou d'une prise de vues relativement statique, vous aurez à corriger au maximum 2 à 3 points supplémentaires. **Remarque** : si votre scène est un plan fixe, vous devez malgré tout définir un autre point, à savoir à la fin de la scène. Sans quoi, la distanciation s'estompe au fur et à mesure de la scène et la personne retrouve son aspect normal à la fin.

Vous pouvez ensuite visualiser le résultat global via l'aperçu. Pour ce faire, appuyez sur le bouton « **Preview** » dans la fenêtre du projet (en bas à gauche sur l'écran). Casablanca joue alors la scène entière avec les points insérés.

Si vous n'êtes toujours pas satisfait d'un mouvement précis ou bien d'une séquence dans la scène, vous pouvez naturellement effectuer de nouvelles corrections. Quittez l'aperçu et sélectionnez, dans le petit story-board sous le timeline, le point à supprimer ou à modifier. Ce story-board miniature fonctionne de manière similaire au grand story-board sous le menu Edition de Casablanca. La seule différence réside dans le fait que vous ne voyez ici que le début, la fin ainsi que tous les « **points** » insérés de la scène ou de l'effet spécial. Vous pouvez y ajouter ou effacer des points. Comme décrit précédemment, pour corriger un effet, ajoutez un nouveau point ou modifiez-en un déjà existant.

Lorsque vous êtes satisfait du résultat provisoire, quittez l'interface ElasticDreams en appuyant sur le bouton situé tout en bas à droite sur l'écran. Ce bouton FX vous permet de revenir dans le menu **Transition**. Votre paramétrage a été préalablement automatiquement sauvegardé.

Enfin, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur « **Calculer** » et c'est terminé !

Bien évidemment, vous pouvez auparavant utiliser dans le menu Edition le bouton **Preview** ou la fonction **Plein écran (non comprise dans Casablanca Avio sans le paquet Pro)** – mais la fonction d'aperçu dans ElasticDreams lui-même devrait être suffisante

pour pouvoir évaluer le résultat. Une fois le calcul effectué, vous pouvez jouer le projet ElasticDreams achevé directement dans le menu Effets longue durée.

Il est recommandé de composer une scène à partir d'effets spéciaux réussis afin de ménager la capacité de mémoire d'ElasticDreams (gestion simultanée de 10 projets maximum). De cette manière, vous pouvez sauvegarder des projets achevés.

Pour vous exercer un peu, essayez de modifier d'autres scènes de la même manière. Bien sûr, vous pouvez aussi prendre des objets comme modèles – filmez, par ex., une voiture avec votre caméra, puis essayez d'en tordre ou d'en plier des parties. L'effet de déformation peut être utilisé de manières très diverses – laissez libre cours à votre imagination !

6.2 Exercice 2

Relier deux scènes avec l'effet de morphing

Fort des connaissances acquises avec le premier exercice (effet de déformation), vous pouvez maintenant apprendre à maîtriser un autre effet spécial d'ElasticDreams, celui de morphing.

L'effet de morphing sert à relier des personnes ou des objets par transformation progressive. La principale différence par rapport à l'effet de déformation réside dans le fait que vous travaillez maintenant avec deux scènes (au lieu d'une) étant donné que vous devez les fondre l'une dans l'autre. Logiquement, l'effet de morphing prend sa place parmi les effets de transition.

Avant de vous lancer dans ce nouvel exercice, cherchez deux scènes appropriées, par ex. deux visages. Pour rendre l'effet spécial le plus intéressant et époustouflant possible, vos plans devraient représenter deux visages différents, mais de taille et de posture identiques. La durée idéale de ces scènes est d'env. 4 secondes. Pour cet exercice, filmez (à l'aide d'un trépied) votre visage ainsi que celui de votre compagne/on ou d'un(e) ami/e. Choisissez comme arrière-plan une surface fixe et monochrome (par ex. un mur ou une porte).



Insérez les scènes dans le story-board, sélectionnez l'effet spécial « **ElasticDreams Morph** » sous le menu Effets de transition et insérez-le.

Définissez ensuite la durée de l'effet spécial ; l'idéal étant 2 secondes pour obtenir un effet de bonne longueur créant un mouvement fluide.

Appuyez maintenant sur « **Start program** » : après un bref temps d'initialisation, la fenêtre ElasticDreams s'ouvre de nouveau.

Vous voyez tout d'abord dans la fenêtre d'édition les premières images des deux scènes qui se chevauchent. La fenêtre d'aperçu affiche la première image de votre première scène.



Déplacez tout d'abord le curseur de la barre de défilement située sous le timeline (fenêtre d'aperçu) complètement à droite. Vous constatez alors que le timeline correspond cette fois aux deux secondes (000.01:24) que vous aviez sélectionnées auparavant comme durée pour l'effet de transition.

La dernière image de cette séquence transitoire de 2 secondes est atteinte et la petite flèche bleue sous le timeline indique la fin de celui-ci. Dans la fenêtre d'aperçu, vous voyez la dernière image vidéo de votre première scène. (Dans la fenêtre d'édition, les dernières images des deux scènes sont superposées).

Déplacez la barre de défilement située à côté du bouton « **Fade** », qui est maintenant apparu, complètement vers la droite de manière à afficher dans la fenêtre d'aperçu la dernière image de votre seconde scène. Vous passerez dans cette scène par effet de morphing. Normalement, seul le nouveau visage doit apparaître sur cette dernière image de la transition.

Pour relier maintenant les endroits marquants des deux visages, vous devez pouvoir visualiser les deux images simultanément.

Ramenez le curseur de la barre de défilement pour le fondu à peu près au milieu, c.-à-d. fondu semi-transparent. Lorsque vous relâchez le curseur, deux images vidéo apparaissent simultanément dans la fenêtre d'aperçu - sous la forme d'une double exposition.

Sélectionnez dans la fenêtre des modes une pointe d'outil appropriée, le mode adapté (par ex. « **Smear soft** ») et utilisez aussi, le cas échéant, la fonction loupe (comme décrit dans le premier exercice) afin de relier les principales sections d'image entre elles. Cliquez, par ex., sur un œil du premier visage, déplacez-le avec la pointe d'outil vers l'œil correspondant du second visage ou effacez-le.

Répétez cette opération pour l'autre œil, ainsi que pour le nez, la bouche, les oreilles, le menton et le front. Si vous vous trompez avec une fonction dessin, activez simplement la fonction « **Undo** » en haut à droite dans la fenêtre d'édition pour retrouver l'image originale.



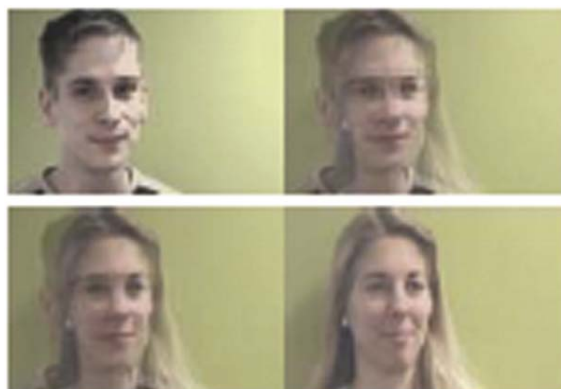
Déplacez à présent le curseur de la barre de défilement pour le fondu complètement à droite pour afficher à nouveau le second visage uniquement. Vous avez maintenant relié les points clés des deux visages entre eux et fait en sorte que seul le second visage apparaisse sur la dernière image de la transition.

Vous pouvez ensuite jeter un œil sur le résultat de la transformation dans la fenêtre du projet. Appuyez sur le bouton « **Preview** » afin de visionner l'animation. Les deux secondes complètes sont jouées : du premier au second visage en passant par la transformation au moyen des points que vous avez placés. ElasticDreams métamorphose les deux visages par morphing et passe en même temps progressivement à la seconde scène. Le résultat est une transition progressive vers le second visage. Ce procédé est également appelé « interpolation ». Cela signifie que, bien que vous n'ayez défini que deux points, à savoir la première image du premier visage et la dernière image du second visage, ElasticDreams calcule lui-même un enchaînement (à l'aide des liaisons que vous avez marquées). Si les visages comportent des mouvements complexes, l'introduction d'un ou de plusieurs points supplémentaires serait certainement utile.

Remarque : si le fondu enchaîné des contenus des scènes ne se déroule pas à la vitesse souhaitée, vous pouvez ajuster celle-ci. Pour ce faire, sélectionnez un point dans le temps de transition et modifiez ici seulement le réglage du fondu. Celui-ci agit alors sur le déroulement du fondu pendant la durée de l'effet spécial. Si, dans notre exemple, vous souhaitez voir les contours du premier visage pendant les deux tiers de la durée de l'effet spécial, de manière à pouvoir observer la métamorphose, positionnez un point à ce moment précis et placez à cet endroit le curseur de la barre de fondu complètement à gauche. Ainsi, seule la première scène est montrée avec l'effet de

morphing du début de l'effet jusqu'à cet instant, puis le fondu enchaîné (dans la seconde scène) se déroule de la première scène jusqu'au résultat final.

Quittez l'interface ElasticDreams, calculez l'effet spécial dans le menu Effets de transition et observez le résultat.



6.3 Exercice 3 Effets de transition avec ElasticDreams FX

Ce troisième exercice se penche sur l'effet de transition « **ElasticDreams FX** ». L'abréviation « **FX** » signifie Effets spéciaux.

Pour cet exercice, vous avez besoin de deux scènes d'une durée d'env. 3-4 secondes avec un contenu de votre choix.

Placez les deux scènes l'une après l'autre dans le story-board. Sélectionnez l'effet spécial « **ElasticDreams FX** » dans le menu Effets de transition. Définissez une durée de transition de 2 secondes pour l'effet spécial, insérez-le, puis cliquez sur « **Start program** ».

Après l'initialisation, portez votre attention sur le timeline. Vous voyez dans la fenêtre d'aperçu la première des deux scènes. Déplacez le curseur de la barre de défilement sous le timeline juste à la moitié des deux secondes de votre effet, soit sur 000.00:24. La barre de défilement pour le « **Fondu** » est automatiquement réglée sur semi-transparent.



Vous pouvez ensuite procéder à des réglages dans la fenêtre **Spécial** (en bas à droite), dont nous n'avons pas encore parlé dans les exercices précédents. Cliquez sur le bouton de sélection (réglé tout d'abord sur « **Off** ») de manière à ouvrir une fenêtre qui vous propose différentes possibilités d'effets spéciaux. Choisissez-en un, par ex. « **Spiral wave** ». Une fois votre choix effectué et cet effet confirmé, aucune modification n'est visible au prime abord dans les fenêtres. Vous pouvez ensuite définir l'intensité de l'effet spécial en déplaçant le curseur de la barre de défilement dans la fenêtre **Spécial**. La modification est immédiatement affichée dans la fenêtre d'édition.

Maintenant que vous avez choisi un effet et que l'avez confirmé, le point est défini.

Vous pouvez contrôler le résultat en cliquant sur « **Preview** ».

Si vous êtes satisfait, quittez la fenêtre **ElasticDreams** et faites calculer l'effet spécial dans le menu **Effets de transition**.

L'effet **ElasticDreams FX** peut être utilisé de différentes manières. Essayez, par ex., de « bricoler » une transition avec plusieurs points. Utilisez également les outils et les modes **ElasticDreams** habituels. Laissez libre cours à votre imagination...

6.4 Exercice 4

Effets «marionnette» avec **ElasticDreams Draw**

Dans ce dernier exercice, vous allez vous entraîner à faire parler un chien comme nous l'avons évoqué dans l'introduction. L'effet spécial « **ElasticDreams Draw** » se distingue des autres effets de transition **ElasticDreams** dans deux domaines particuliers : premièrement, la barre de défilement pour la transparence et les icônes de balance n'ont aucune influence directe sur l'effet en lui-même et deuxièmement, la seconde scène de la transition sert uniquement au contrôle. Cela signifie que la première scène présente dans le story-board est traitée alors que la seconde sert de modèle pour le mouvement. Reprenons l'exemple du chien qui parle, abordé précédemment dans ce manuel. Pour faire parler le chien de la manière la plus réaliste possible, il faut tout d'abord enregistrer une scène vidéo avec des mouvements de bouche. L'idéal pour cet exercice est un gros plan de votre propre bouche, car vous pouvez ainsi non seulement prononcer la phrase de manière très distincte que dira votre chien par la suite, mais aussi étudier dans les détails la succession des mouvements de la bouche. Ils servent uniquement de modèle pour le travail que vous effectuerez ensuite sur la gueule du chien. Quand votre bouche s'ouvre, utilisez les pointes d'outils du programme **ElasticDreams** pour ouvrir la gueule du chien. Quand votre bouche se ferme, passez à l'image vidéo du

chien et fermez-lui la gueule à l'aide des pointes d'outils.

Enfin, le son original de la « scène de la bouche » est reprise dans la « scène du chien » – et le chien parle !

Pour cet exercice, vous avez besoin de deux scènes. La première devrait être le gros plan d'un chien (vous pouvez choisir un autre animal, une marionnette ou une peluche) et durer env. 4 secondes.

Pour la seconde scène, sélectionnez un gros plan de votre bouche enregistré au caméscope : prononcez, par ex., le mot « **Ca-sa-blanc-a !** »

Le mouvement de votre bouche doit être le plus précis possible sans être trop rapide. Pensez que vous devez les « redessiner ». La durée de l'enregistrement devrait être d'env. 4 secondes.

Naturellement, vous pouvez tout aussi bien utiliser un programme télévisé enregistré (présentateur du journal) ; l'important est d'obtenir la prononciation nette (visible) d'un mot bref ou d'une phrase brève.

Insérez maintenant les deux scènes dans le story-board, à commencer par le chien, puis la « scène de la bouche ».

Réglez une durée pour l'effet spécial de 4 secondes de manière à ce qu'elle concorde avec la longueur de l'effet et que la synchronisation soit garantie.

Ouvrez ensuite le menu **Effets de transition**, sélectionnez « **ElasticDreams Draw** », insérez l'effet spécial et cliquez sur « **Start program** ».

Après une brève initialisation, l'interface **ElasticDreams** apparaît.

Vous voyez que le pointeur dans le timeline indique tout d'abord la première image vidéo de la première scène.

Pour visualiser l'image de la seconde scène à l'arrière-plan (dans la fenêtre d'édition), vous devriez positionner au centre le curseur de la barre de défilement pour la transparence dans la fenêtre d'édition afin de voir les deux scènes avec la même transparence.

Observez très attentivement le mouvement actuel de la bouche. Vous n'avez peut-être encore rien prononcé à ce moment dans l'image vidéo : utilisez alors la barre de défilement pour la durée afin de déplacer le pointeur dans le timeline sur l'image dans laquelle vous effectuez le premier mouvement de la bouche en prononçant la première syllabe du mot « **Casablanca** », soit « **Ca** ».

Vous constatez que vous ouvrez d'abord la bouche, celle-ci apparaît ouverte, puis se referme. Ces mouvements se répètent quatre fois pour le mot « **Casablanca** ». Vous devez alors également – en étant synchronisé avec le mouvement de votre bouche – ouvrir et fermer la gueule du chien au moyen des pointes d'outils.

Utilisez alors la fonction de loupe avec l'agrandissement maximal (icône de loupe de droite en haut à gauche dans la fenêtre d'édition) et déplacez la boîte d'agrandissement dans la fenêtre d'aperçu afin d'encadrer la gueule du chien. Sélectionnez maintenant une pointe d'outil avec laquelle vous pouvez amener au mieux la gueule à

la position où elle est représentée ouverte. Le mode le mieux approprié pour ce faire est « **Smear** » car il agrandit aisément la gueule. Orientez-vous à l'aide de l'image vidéo transparente sur le mouvement de la bouche dans la fenêtre d'édition ! La position souhaitée est automatiquement insérée dans le timeline.



En modifiant la valeur de la transparence, vous pouvez composer les scènes avec différents degrés de transparence dans la fenêtre d'édition afin de passer rapidement d'une vue à l'autre. Vous pouvez ainsi mieux contrôler les mouvements de la bouche.

Déplacez ensuite lentement le curseur de la barre de défilement pour la durée vers la droite – jusqu'à atteindre le point où la gueule est ouverte. Utilisez alors de nouveau les pointes d'outils correspondantes (des petites pour des modifications détaillées et des plus grandes pour des modifications plus larges) afin d'amener la gueule à la position complètement ouverte.



Répétez cette procédure pour toutes les positions suivantes de la bouche.



Il reste maintenant à définir 16 points (quatre pour chaque syllabe). Visionnez le résultat provisoire en cliquant sur le bouton « **Preview** » et procédez éventuellement à des corrections.

Retournez maintenant dans le menu transition et calculez l'effet.

Vous constaterez alors que le chien parle bien de manière synchrone avec le mot « Casablanca » joué en arrière-plan, mais que le son est masqué au début de la scène et augmente au fur et à mesure. Etant donné que l'effet spécial « **Draw** » fait partie de la catégorie des effets de transition, le son de la scène muette du chien se fond délicatement dans le son de la « scène de la bouche ».

Utilisez la fonction « **Scène->Sample** » (menu Edition, Trucage) afin de créer un morceau audio de la « scène de la bouche » (vous trouverez une description exacte de cette fonction dans le manuel Casablanca). Le nouveau morceau audio peut maintenant être utilisé dans le menu « **Postsynchronisation** » afin de remplacer le son original de l'effet spécial (soit le son avec surimpression). Commutez le son original sur « **Muet** » et insérez le nouveau morceau sur une piste libre à cet endroit. C'est terminé !



Il ne vous reste plus qu'à vous exercer avec **ElasticDreams**. Essayez de varier les différents exercices et également de travailler avec un autre contenu d'image. En outre, les effets spéciaux ElasticDreams peuvent être combinés : vous pouvez, par ex., à l'aide de la fonction « **Scène** » (n'est pas comprise dans **CASABLANCA AVIO sans le pack Pro**) relier un effet de morphing avec les effets spéciaux « **ElasticDreams FX** »...

6.5 Exercice 5

Effets de transition avec ElasticDreams Op

Etant donné que cet effet s'explique presque de par lui-même, nous allons simplement vous suggérer la meilleure manière de l'utiliser.

Insérez deux scènes avec le contenu de votre choix dans le story-board. Réglez à nouveau la durée de l'effet spécial de manière à ce qu'il ne s'étende pas tout le long de la scène.

Sélectionnez l'effet « **ElasticDreams Op** » et insérez-le. Avec cet effet, le bouton « **Start program** », n'apparaît pas, mais quatre autres effets sont présentés dans la fenêtre des options des effets spéciaux.

Avec le bouton « **Effet** », vous pouvez – comme dans la fenêtre **Spécial** de l'effet FX – choisir une forme de transition, par ex. « **Whirl** ».

Avec le bouton « **power** », vous pouvez (comme avec l'effet FX) déterminer l'intensité de la transition.

A l'aide du bouton « **Fade time** », vous pouvez ajouter un fondu délicat au milieu de la durée de l'effet spécial pour masquer le réel changement de scène. Si vous avez réglé, par ex., une longueur d'effet de 4 secondes et une durée du fondu de 50%, l'effet réel agit durant les 4 secondes mais le fondu enchaîné de la première à la seconde scène n'a lieu qu'après une seconde et dure deux secondes. Durant la seconde restante, seule la seconde scène apparaît.

Pour finir, il reste le bouton « **Archive** » qui vous permet d'enregistrer les réglages que vous venez d'effectuer et de les recharger, si besoin.



6.6 Exercice 6

Effacement de points

L'exercice suivant est consacré aux trois possibilités offertes pour effacer des points.

Créez un plan fixe d'une durée de 8 secondes. Le

contenu de cette image devrait être composé de formes bien découpées ou d'un texte clair et ne devrait pas être monochrome.

Insérez ce plan fixe dans le story-board. Allez dans le menu Effets longue durée, insérez l'effet « **ElasticDreams Warp** » et lancez le programme. Dans l'aperçu, vous voyez un timeline divisé en quatre parties. Etant donné que vous avez choisi une durée d'effets spéciaux de 8 secondes, un segment correspond ici à deux secondes.

Le timeline ne contient actuellement encore aucun point ni aucun effet spécial.

Placez maintenant la flèche du timeline sur la première subdivision pour y insérer le premier effet. Pour ce faire, sélectionnez le mode « **Smear soft** » et la plus grande pointe d'outil. L'option « **Mirror** » doit être désactivée.

Placez maintenant le pointeur dans le coin gauche du tiers supérieur de la fenêtre d'édition et faites-le glisser jusqu'au bord droit de l'image tout en maintenant le bouton gauche de la boule de commande enfoncé.

Après avoir relâché le bouton de la boule de commande, placez la flèche du timeline sur la subdivision centrale et tracez maintenant une ligne de la droite vers la gauche dans le tiers inférieur de l'image.

Insérez ensuite un autre point sur la troisième subdivision du timeline et tracez une diagonale à travers l'image. Dans l'« **Preview** », vous voyez les points que vous avez définis.

Remplacez à présent la flèche du timeline sur le point central afin qu'elle redevienne bleue. A cette position, vous aviez effectué dans le tiers inférieur un « barbouillage » de la droite vers la gauche.

Si vous cliquez sur la fonction « **Undo** », rien ne se produit. « **Undo** » efface seulement les modifications d'image qui ont été effectuées immédiatement après la sélection du point. Si vous procédez, par ex., à une nouvelle modification dans la fenêtre d'édition et cliquez ensuite sur « **Undo** », cette dernière modification est annulée indépendamment du nombre d'opérations différentes entreprises.

En revanche, la corbeille efface toutes les modifications effectuées à ce point. Si vous cliquez sur la corbeille, le plan fixe s'affiche sans aucun effet. Toutefois, un clic sur la corbeille entraîne également une modification des effets des autres points comme vous pouvez le voir dans la fenêtre « **Preview** » : vous apercevez maintenant le premier « **Smear** » (dans le tiers supérieur de l'image) jusqu'au milieu de la durée de l'effet, puis le « **Barbouillage** » diagonal s'affiche. Le premier et le troisième effets se déroulent séparément étant donné que vous avez modifié le point central de manière à ce qu'à cet endroit, la scène apparaisse sans aucun effet spécial. La troisième possibilité, à savoir le bouton « **Remove** » dans la fenêtre d'aperçu efface le point sélectionné. Effacez à présent le point central de manière à ce que son repère soit supprimé du timeline et que la flèche soit de nouveau rouge.

L'aperçu montre maintenant les deux effets restants qui s'enchaînent.

« **Undo** » efface seulement les modifications sur l'image qui ont été effectuées après la sélection du point.

La corbeille efface toutes les modifications agissant sur l'image à cet endroit.

« **Remove** » efface le point actuellement sélectionné. Si aucun point n'est sélectionné, cette fonction n'a aucun effet.

6.7 Exercice 7

Animation d'un titre à l'aide de la fonction scène (impossible avec AVIO sans le paquet Pro)

Créez une scène noire d'une durée de 8 secondes et insérez-la dans le story-board. Allez ensuite dans le menu Titrage, sélectionnez l'effet « **Pages** », insérez-le dans le story-board puis cliquez sur « **Saisir/modifier le texte** ».

Vous pouvez maintenant saisir votre texte, par ex. « **Séjour à Majorque** », le style (couleur, taille, ombre, etc.) n'est pas important. Faites ensuite calculer le texte et produisez une « **scène** » qui est déposée dans le menu Edition.

Cette nouvelle scène contient un texte fixe que vous allez animer.

Pour ce faire, placez la scène dans le story-board, allez dans le menu Effets longue durée et insérez l'effet « **ElasticDreams Warp** ». La longueur de l'effet devrait correspondre à celle de la scène, activez donc la fonction « **Scène entière** » après avoir cliqué sur les Effets longue durée.

Après avoir lancé le programme, effacez d'abord les réglages des effets déjà existants. Dans l'aperçu, vous ne voyez alors que la première et la dernière scène mais aucun autre point.



Dans cet exemple, vous ferez surgir le texte d'un endroit dans l'image. Pour ce faire, sélectionnez un endroit quelconque.

Mais comme la scène commence déjà avec un texte, vous devez commencer par modifier la première image de manière à ce qu'elle ne contienne plus aucun texte.

Sélectionnez ensuite le début de l'effet spécial (scène de départ). Passez en mode « **Smear soft** »

et choisissez une pointe d'outil. Dans la fenêtre d'édition, vous devez maintenant décaler le texte à la position où il doit apparaître sur l'image. Pour ce faire, passez le pointeur sur le texte de telle façon que celui-ci se déforme et se déplace peu à peu jusqu'à la position souhaitée. (Ce procédé peut être comparé au balayage du sable. Imaginez que vous ayez écrit un texte avec du sable. Balayez maintenant le sable et ramassez-le en un monticule sur un petit point).



Le texte rapetisse et devient alors de plus en plus illisible. Passez plusieurs fois avec le pointeur sur le texte jusqu'à ce qu'il ne forme plus qu'un petit point. Les mouvements que vous avez imprimés au texte lors du « **Barbouillage** » seront ensuite exécutés à l'envers.

La première image de l'effet est maintenant presque noire. Cliquez sur « **Preview** » et visualisez l'effet. L'aperçu représentera vraisemblablement l'effet trop rapidement mais si le résultat approximatif vous convient, quittez le programme et faites calculer l'effet.

Vous avez créé un effet de titre particulier à partir duquel vous pouvez créer une « **scène** » qui est sauvegardée dans le chutier du menu Edition.

Astuce : si vous faites aussi calculer la nouvelle scène à l'envers, vous obtenez un fondu fermé du texte. Pour cela, faites calculer la scène à l'envers (menu Trucage/ a reculons), puis insérez les deux scènes dans le story-board ; d'abord celle défilant à l'endroit puis celle défilant à l'envers. En jouant la scène, vous voyez un texte qui « jaillit » d'un point et s'étire ensuite.

Si le texte doit encore rester lisible un moment comme page, insérez simplement entre ces deux scènes celle qui existe déjà avec la page de texte. Mais vous pouvez naturellement aussi placer votre titre animé sur du matériel vidéo mobile ou des plans fixes. Pour ce faire, insérez d'abord dans le story-board la scène souhaitée, qui doit avoir au moins la longueur du titre animé, puis la scène du titre. Insérez ensuite entre ces deux scènes l'effet de transition « **Bluebox** », réglez la longueur de l'effet sur 8 secondes également et définissez les options des effets : le « **choix de la couleur** » devrait indiquer

l'arrière-plan noir, la section active devrait être aussi grande que la scène et la section inactive devrait avoir la valeur « 0 ».

Enfin, réglez la largeur de bande passante de l'effet Bluebox de telle manière que le texte se découpe nettement de l'arrière-plan. Faites ensuite calculer cette animation de texte nouvellement créée et tirez-en éventuellement une scène.

Comme autre variante, vous pouvez faire apparaître le texte à partir de deux points ou le « barbouiller » du milieu de l'image jusqu'au bord. Laissez libre cours à votre imagination !

Si vous filmez, par ex., une personne à la place du texte devant un arrière-plan monochrome, cette personne peut également (comme le texte auparavant) « jaillir » d'un endroit quelconque. Vous pouvez aussi utiliser une scène qui contient un verre ou un chapeau de magicien à un endroit précis. Remarquez cet endroit sur l'image et mémorisez-le, effacez le texte ou la personne dans la seconde scène exactement à cet endroit et superposez les scènes au moyen de l'effet Bluebox. On a alors l'impression que l'animation sort du verre ou du chapeau comme par enchantement.

