

Paramétrer Première Pro

Objectif

- Le but de ce Tp est de bien mettre en place Première Pro pour avoir un workflow efficace.
- Connaitre l'interface de Première Pro.
- Réglage des préférences du logiciel.
- Raccourcis claviers.

Prérequis

- Aucun

Conseils méthodologiques

- Prendre le temps de bien assimiler les informations pour travailler plus efficacement.

Fichiers à utiliser pour ce TP

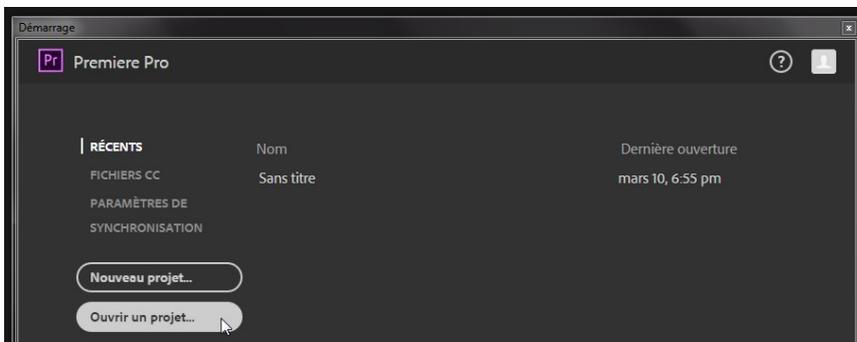
- Le fichier à utiliser se trouve dans le dossier ressources du Tp02_Pr01
Le projet disponible comprend déjà un fichier importé dans le chutier.



Mise en place de Première Pro

Partie 1 _ L'espace de travail

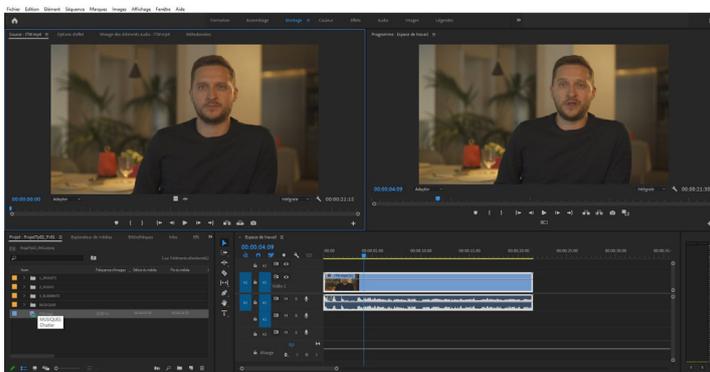
- A l'ouverture du logiciel Première Pro, la fenêtre d'accueil s'affiche :



Sur cette page d'accueil, vous pouvez soit démarrer un nouveau projet, soit ouvrir un projet existant. La liste des anciens projets apparaît avec leurs dates de création.

Attention : Suivant les versions de Première Pro que vous utilisez il se peut que le projet ne s'ouvre pas et qu'un message d'erreur apparaisse.

- Pour la version de Première Pro 2020 : ouvrez le projet : «ProjetTp02_Pr01_2020».
 - Pour la version de Première Pro 2021 : ouvrez le projet : «ProjetTp02_Pr01_2021».
 - Pour toutes les versions de Première Pro: ouvrez le projet : «ProjetTp02_Pr01_XML».
- Visualisation de l'espace de travail :

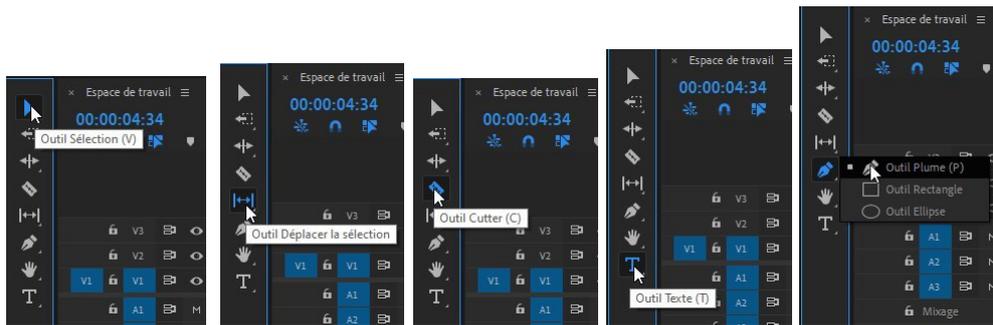


Le projet comprend déjà un clip dans le chutier, ainsi qu'une séquence avec le clip dessus.

Commencez par aller sur le menu Fenêtre > Espace de travail > Montage / Editing puis Fenêtre > Espace de travail > Rétablir la disposition enregistrée pour avoir une vue similaire.

Remarque : quand un panneau est sélectionné, il est entouré d'un filet bleu. De plus lorsque vous restez au-dessus d'une icône, une info-bulle apparaît avec le nom de cette icône.

- La fenêtre Outils



- **Sélection (V)** : permet de sélectionner les plans sur la timeline, mais il permet également de déplacer, raccourcir ou allonger les plans et les effets. Il est généralement conseillé de sélectionner l'outil Sélection dès que vous avez terminé d'utiliser un des autres outils plus spécialisés.

- **Déplacer la sélection** : déplace les points d'entrée et de sortie du clip sans déplacer le clip sur la timeline.

- **Cutter (C)** : permet de couper un plan en plusieurs parties. La vidéo et l'audio sont coupés au même endroit.

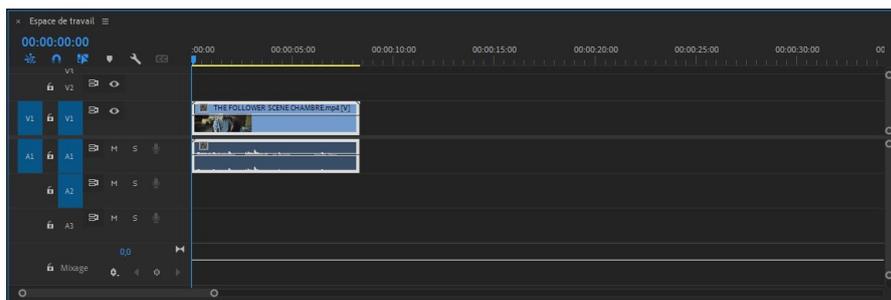
- **Texte (T)** : permet d'intégrer des textes sur le montage en créant un calque de texte.

- **Plume/rectangle/ellipse (P)** : permet de créer des formes notamment pour créer des masques.

Tous ces outils peuvent être sélectionnés à partir de raccourcis clavier. Les raccourcis par défaut sont inscrits entre parenthèses dans l'info-bulle. De plus ils sont personnalisables à partir de « Édition>raccourcis claviers ».

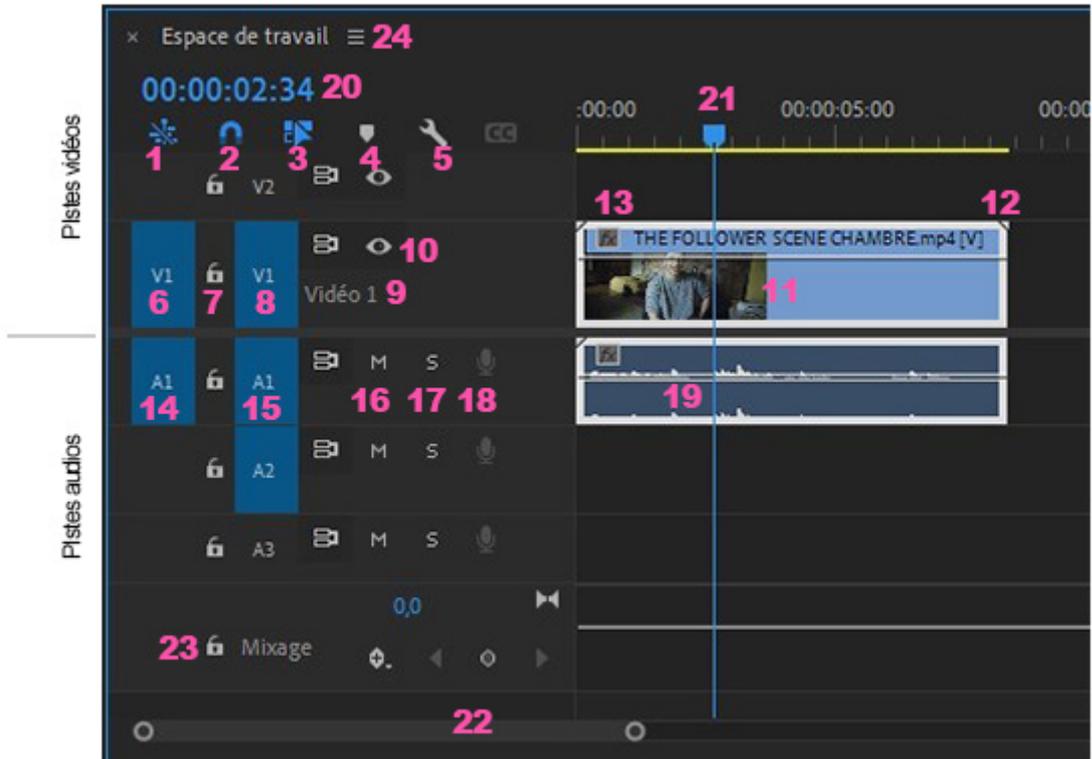
- La fenêtre Montage

Cette fenêtre représente la Timeline



La Timeline est l'endroit où vous allez assembler les différents clips vidéo et audio. Les clips se placent à la suite les uns des autres sur le plan horizontal et s'empilent sur le plan vertical.

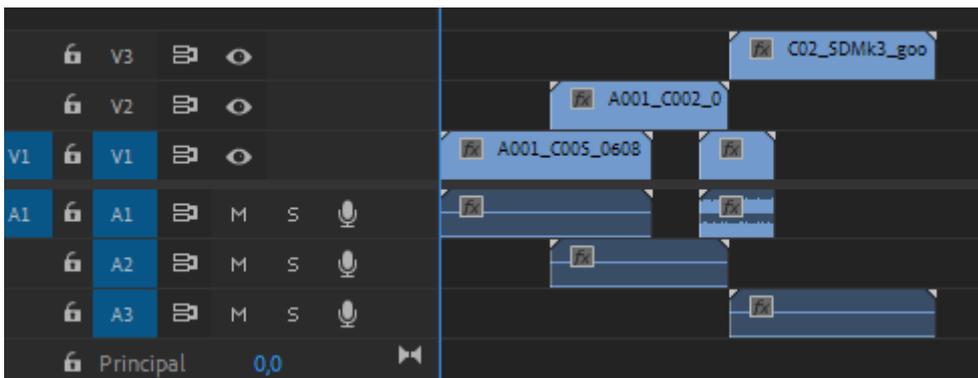
La Timeline est composée de pistes vidéo et audio.



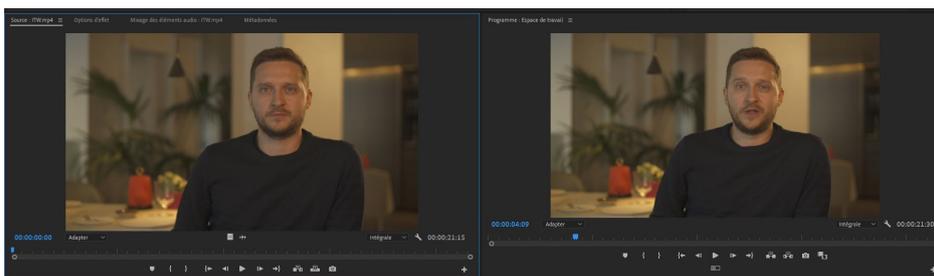
1. Insertion et remplacement des séquences comme des imbrications ou des éléments.
2. Magnétisme du plan. Permet de coller les plans à la suite sans les chevaucher.
3. Sélection liée. Permet de choisir la vidéo ou l'audio indépendamment ou ensemble.
4. Ajouter des marques sur le montage pour faire des repères temporels.
5. Paramètres d'affichage de la timeline.
6. Choix de la piste vidéo pour insertion ou remplacement.
7. Verrouillage de la piste vidéo (les clips sont hachurés et toute la piste est verrouillée).
8. Activation / ciblage de la piste vidéo.
9. Nom de la piste vidéo (le nom est personnalisable avec un double clic dessus).
10. Choix de visibilité de la piste vidéo.
11. Clip sur la piste vidéo.
12. Le losange blanc indique la fin du rush.
13. Le FX passe en violet ou jaune si des effets ont été appliqués au média.
14. Choix de la piste audio pour insertion ou remplacement.

15. Activation / ciblage de la piste audio.
16. Le M correspond à «Mute» et mets la piste audio en muet.
17. Le S correspond à «Solo» et mets en muet toutes les autres pistes audio sélectionnées.
18. Le micro permet d'enregistrer une voix-off (Voice-over) directement sur la piste audio.
19. Piste audio du clip avec la forme d'onde du signal audio.
20. Timecode de la Timeline. Se lit de gauche à droite en «heures», «minutes», «secondes», «images».
21. Tête de lecture de la timeline, avance pendant la visualisation du montage. Lors d'une insertion de média, elle sert de point de repère car le média sera placé à son emplacement. Idem pour les points in et out de l'export
22. Barre de repère pour le zoom de la timeline, en l'étirant vers la droite cela correspond à un zoom -, vers la gauche un zoom +. En déplaçant la barre, on navigue dans le montage.
23. Piste audio globale du projet. Permet un mixage global du montage.
24. Nom de la séquence et menu contextuel de la séquence.

Vous pouvez superposer des éléments vidéo, des images fixes et des titres sur un grand nombre de pistes (plus de 100). Il en est de même pour les pistes audio.



- Les fenêtres Moniteurs :

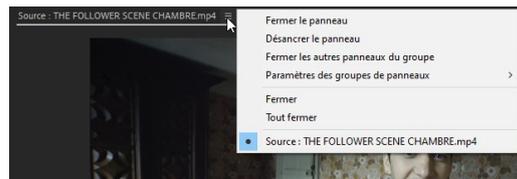
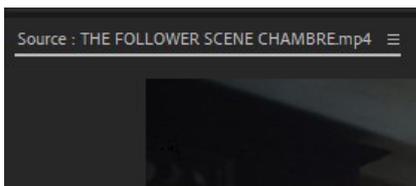


Le moniteur **Source** (celui de gauche) permet de visualiser les rushes (vos médias d'origine).

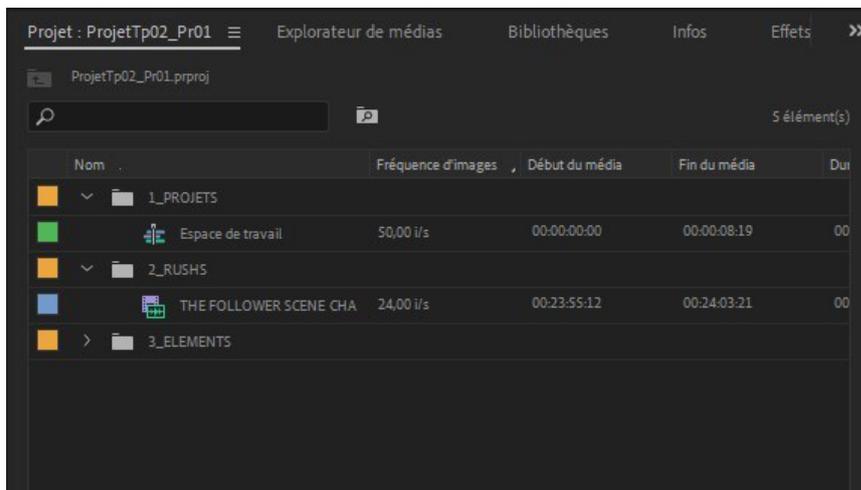
Le moniteur **Programme** (celui de droite) permet de visualiser les éléments de la timeline, c'est le rendu de votre montage.

Pour visualiser un élément dans le moniteur source, double-cliquez sur l'un des médias se trouvant dans la fenêtre projet. C'est sur ce moniteur que l'on choisit les points d'entrée et les points de sortie des rushes avant de les insérer sur la timeline.

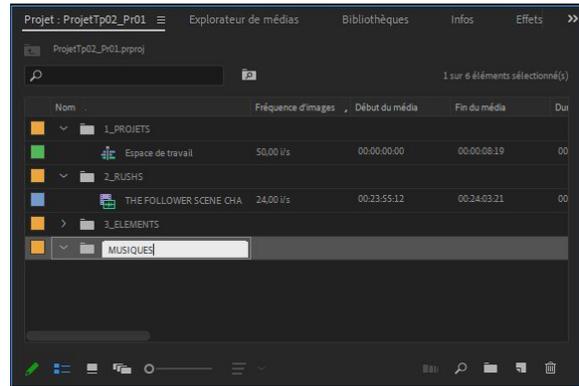
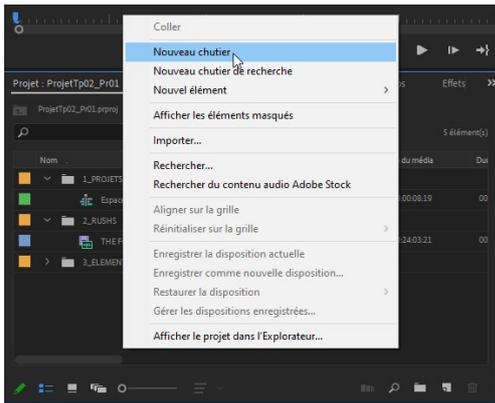
Pour fermer le média de la fenêtre source > cliquez sur le menu hamburger (les 3 traits horizontaux à droite du titre dans la fenêtre source) et sélectionnez « Fermer ». Vous pouvez ouvrir beaucoup de rush en même temps dans la fenêtre source. Ils apparaîtront tous à la suite des autres dans le menu contextuel.



- La fenêtre Projet :

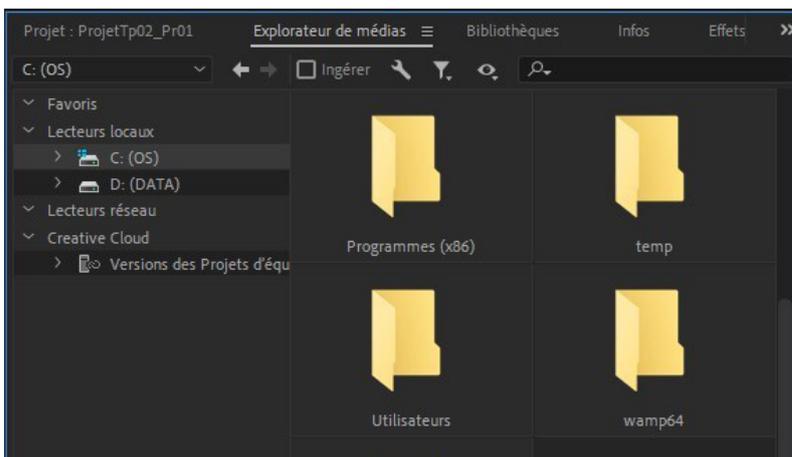


C'est l'endroit où sont stockés tous les médias (rushes, séquences, images, titres, musiques...) de votre projet. Vous pouvez utiliser des chutiers (des répertoires) pour organiser le contenu d'un projet en cliquant sur le menu burger ou un clic droit dans la fenêtre :



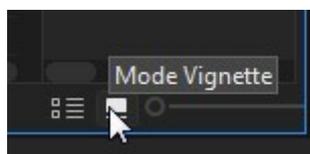
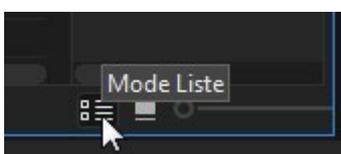
Il est important de bien structurer votre chutier avec des dossiers et des sous-dossiers afin de retrouver facilement les éléments nécessaires au montage. L'arborescence de votre projet dans cette fenêtre ne change en rien votre arborescence dans votre disque dur. Créez-vous une arborescence type que vous pouvez utiliser à chacun de vos montages afin de vous faciliter le travail.

- La fenêtre Explorateur de médias :



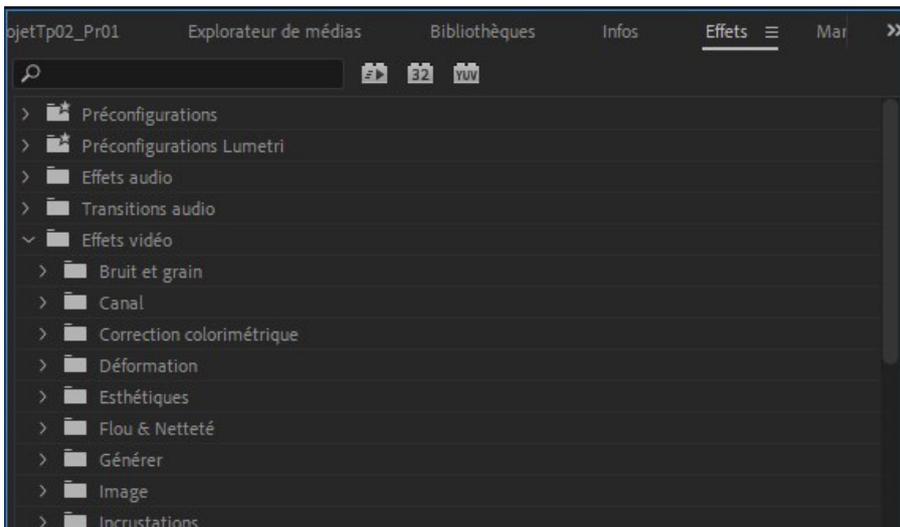
Cette fenêtre vous permet de naviguer dans les répertoires de votre ordinateur pour repérer et importer rapidement un fichier.

Pour visualiser un fichier au sein de cette fenêtre vous avez 2 modes d'affichage possible par l'intermédiaire des icônes présentes en bas à droite de la fenêtre :

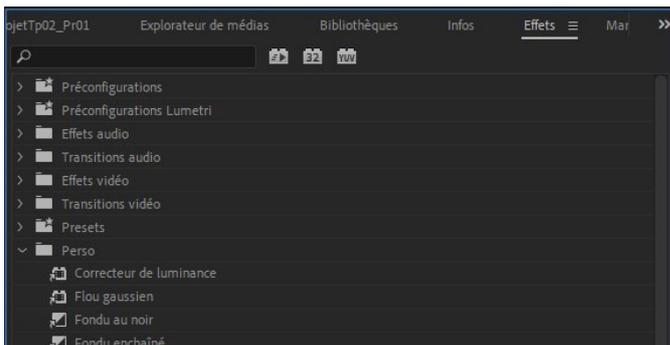


Le mode vignette vous permet de visualiser les rushes en glissant la souris au-dessus de la vignette du clip.

- La fenêtre Effets :

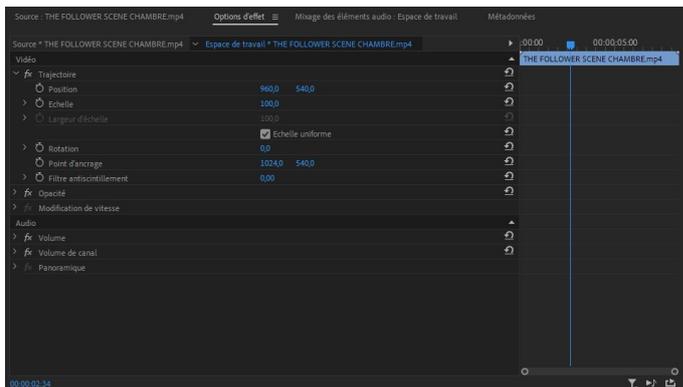


Les effets sont organisés dans différents dossiers par famille. Ils vous permettent par exemple d'insérer une transition entre 2 médias vidéo ou audio, de modifier l'apparence de vos éléments et bien d'autres effets encore...



Si vous utilisez régulièrement les mêmes effets, vous pouvez vous créer un ou plusieurs dossiers pour regrouper et retrouver facilement vos effets. Il est également possible de **configurer un effet** et de **l'enregistrer avec vos paramètres personnels**.

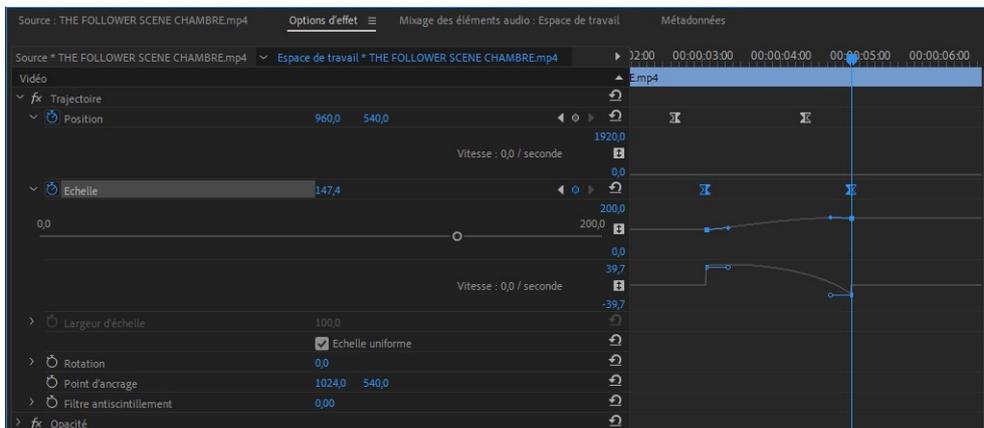
- La fenêtre Options d'effet :



Cette fenêtre permet le **réglage des effets** attribués à un clip, un son...

Le média est sélectionné au sein de la fenêtre montage. Pour que le clip apparaisse dans cette fenêtre, il doit être sélectionné sur la timeline.

Il faut ensuite cliquer sur la flèche à côté de « FX » pour accéder aux paramètres de l'effet choisi. L'effet « trajectoire » est ouvert (on peut aussi dire que l'effet est déployé) et on a accès aux réglages de l'effet.

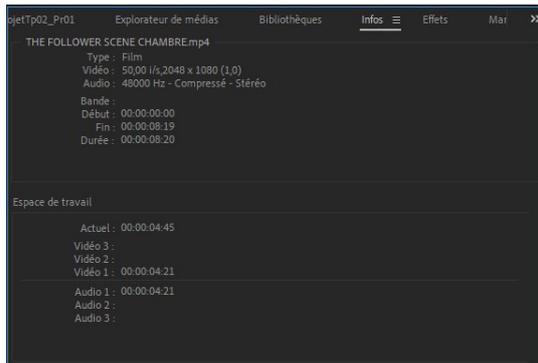


Chaque paramètre d'effet : Position, Échelle, Rotation et Point d'ancrage sont ajustables en utilisant des images clés. Ces paramètres sont visibles sur la partie droite du panneau. Pour activer la création d'images clés, il faut en premier lieu cliquer sur le chronomètre.

Attention : si l'on clic à nouveau sur le chronomètre, cela efface toutes les images clés créées précédemment.

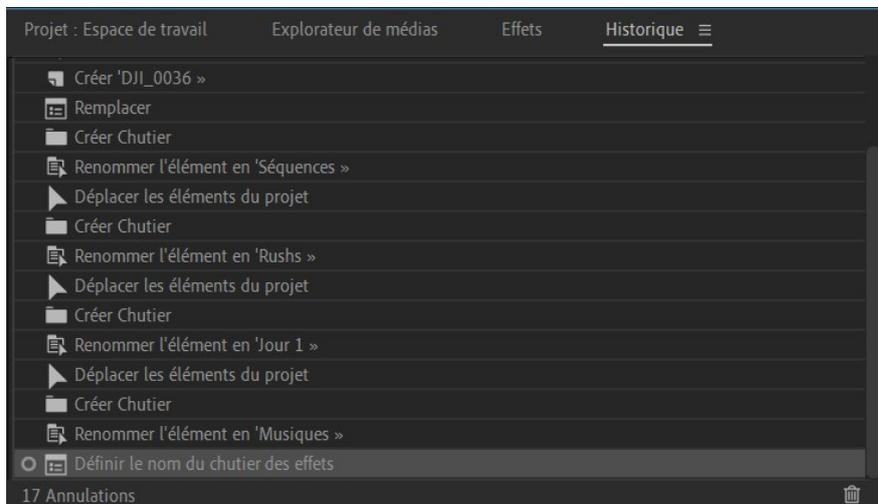
Une image clé c'est l'enregistrement d'une valeur à un moment précis (ex: une position à un temps donné). Pour faire l'animation d'un élément, créez une image clés et modifiez la valeur, déplacez la tête de lecture et modifiez de nouveau la valeur. Une autre clé vient de se créer et l'élément est animé.

- La fenêtre Infos :



Cette fenêtre fournit un instantané des données relatives à tout contenu sélectionné dans la fenêtre projet ou tout élément ou transition activée dans une séquence.

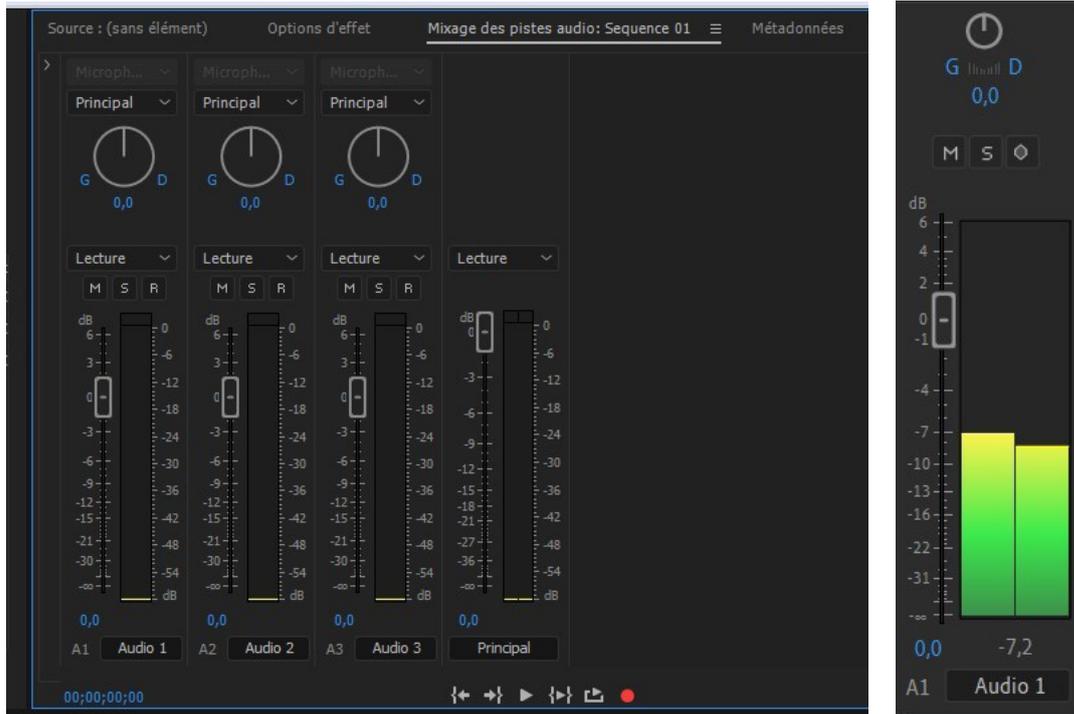
- La fenêtre Historique :



Cette fenêtre affiche chaque étape de votre production et vous permet de revenir à des états précédents si vous n'êtes pas satisfait.

Vous pouvez à tout moment supprimer une action de l'historique en glissant cette dernière dans la poubelle en bas à gauche ou bien supprimer la totalité de l'historique par le biais du menu hamburger.

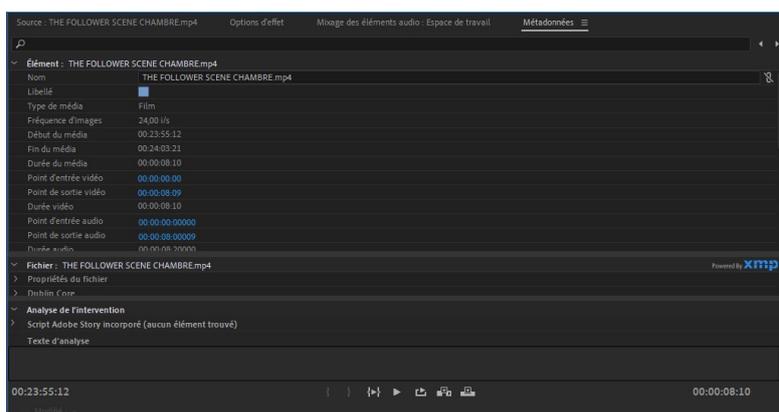
- La fenêtre Mixage des pistes audio :



Cette interface s'apparente à une table de mixage de studio. Il permet de retravailler sur le niveau audio de chaque média, voire d'égaliser le son sur l'ensemble d'un projet.

Pour un bon rendu audio, il est nécessaire de régler le gain audio de la piste principale (montage de sortie). Il n'y a pas de norme stricte pour le réglage du son mais avec un vu-mètre réglé à environ -6dB cela permet d'avoir un montage audio homogène lors de la diffusion avec un gain pas trop élevé. Si des carrés jaunes apparaissent c'est que le son est fort et s'ils sont rouges c'est que le son est saturé.

- La fenêtre Métadonnées :

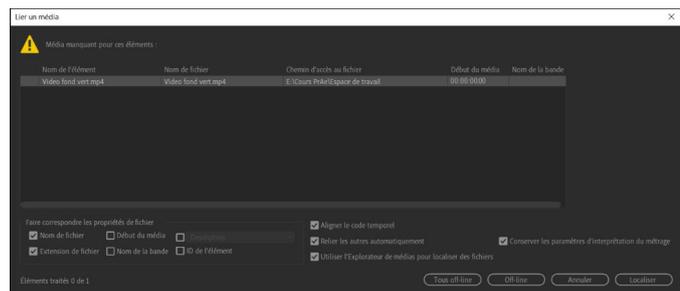
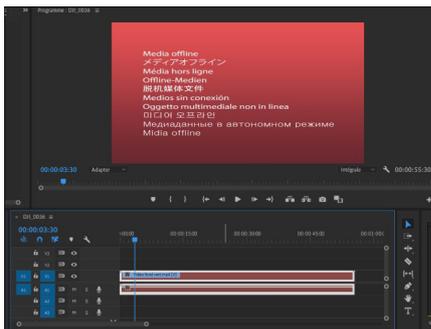


Cette fenêtre donne toutes les informations spécifiques du média sélectionné. C'est une carte d'identité très détaillée du clip. Ces données complètent celles présentes dans la fenêtre Infos. Elles sont nécessaires pour faire un bon archivage de vos rushes.

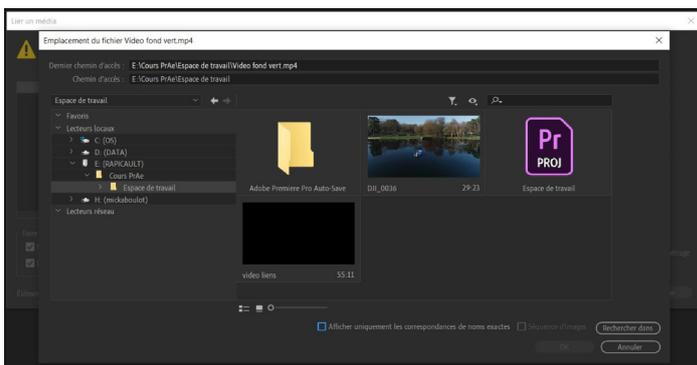
- La fenêtre Lier un média :

Cette fenêtre s'ouvrira **automatiquement** (à l'ouverture du projet ou pendant le montage) si vous avez **déplacé les éléments** du projet dans un autre dossier ou si vous avez **supprimé un élément** dans votre dossier.

En effet, Première Pro enregistre les **liens** entre les dossiers des rushes et les rushes dans le montage (comme pour After Effects, InDesign). Une fois le lien perdu il faut **le localiser** pour le rééditer. Lorsque le lien est rompu, une fenêtre rouge apparaît à l'écran.



Dans la fenêtre « Lier le média » il est affiché le nom du média et son dernier emplacement. En cliquant sur «localiser» une fenêtre s'ouvre pour retrouver le média.



Si vous cliquez sur « afficher uniquement les correspondances de noms exactes », Première Pro vous propose les fichiers qui portent exactement le même nom. Si plusieurs fichiers déplacés sont dans le même dossier, normalement Première Pro les localise tous et réédite l'ensemble des liens.

Remarque : si vous avez renommé votre rush dans votre ordinateur, ne pas cocher la case et sélectionné le fichier que vous avez renommé.

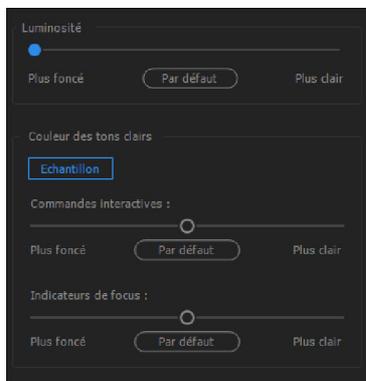
- Personnaliser l'espace de travail

Vous pouvez personnaliser l'espace de travail pour créer un environnement qui vous est propre.

Vous pouvez enregistrer cet espace de travail en tant qu'espace personnalisé pour pouvoir le rappeler à tout moment : Menu Fenêtre > Espace de travail > Enregistrer en tant que nouvel espace de travail...

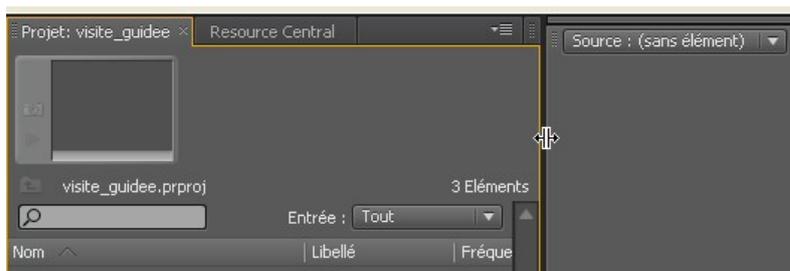
Vous pouvez modifier la luminosité de l'interface.

Menu Édition > Préférences > Apparence (Première Pro > Apparence pour Mac OS) :

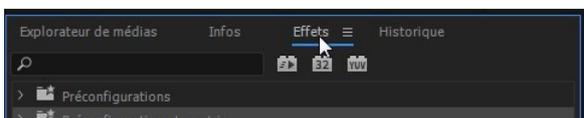
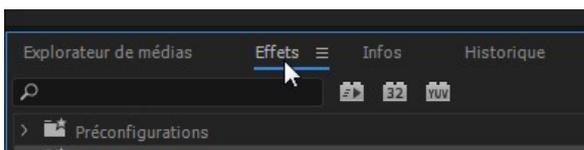


Remarque : cette option peut s'avérer intéressante si vous travaillez dans l'obscurité.

Vous avez la possibilité de redimensionner les fenêtres en plaçant votre curseur de la manière suivante et en le faisant glisser vers la droite ou vers la gauche.

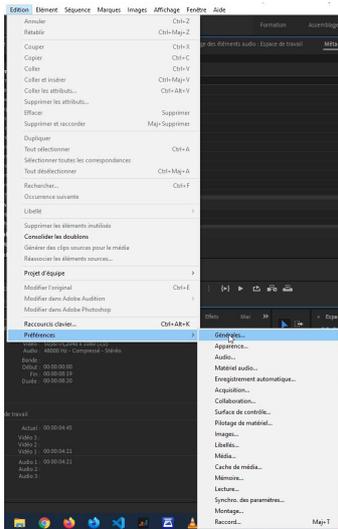


Si vous le souhaitez, vous pouvez également réorganiser la configuration des fenêtres en cliquant sur leur item respectif puis en les déplaçant de la manière suivante :

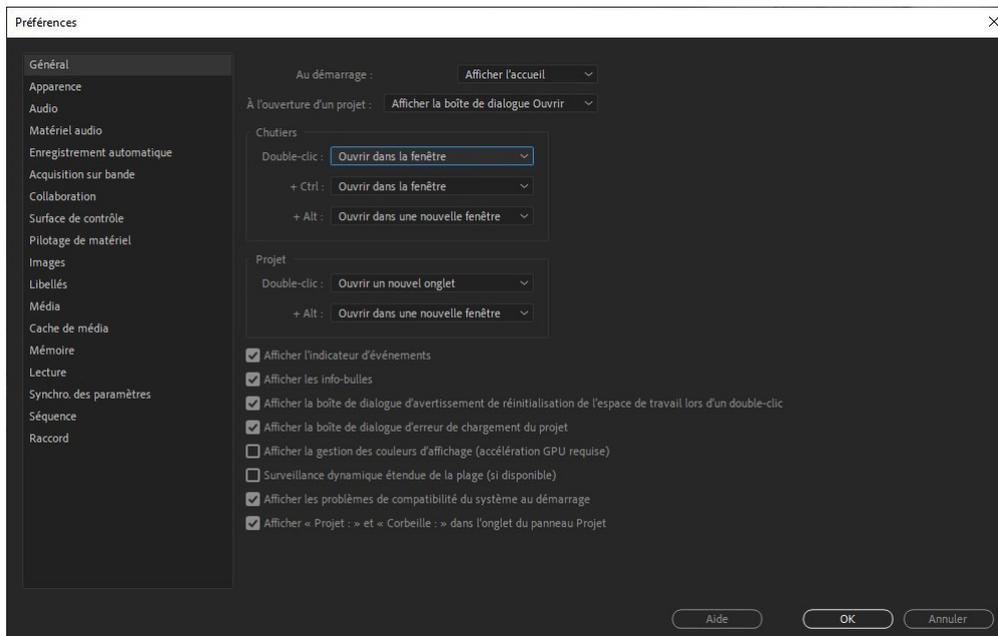


Partie 2 - Les préférences pour Première Pro

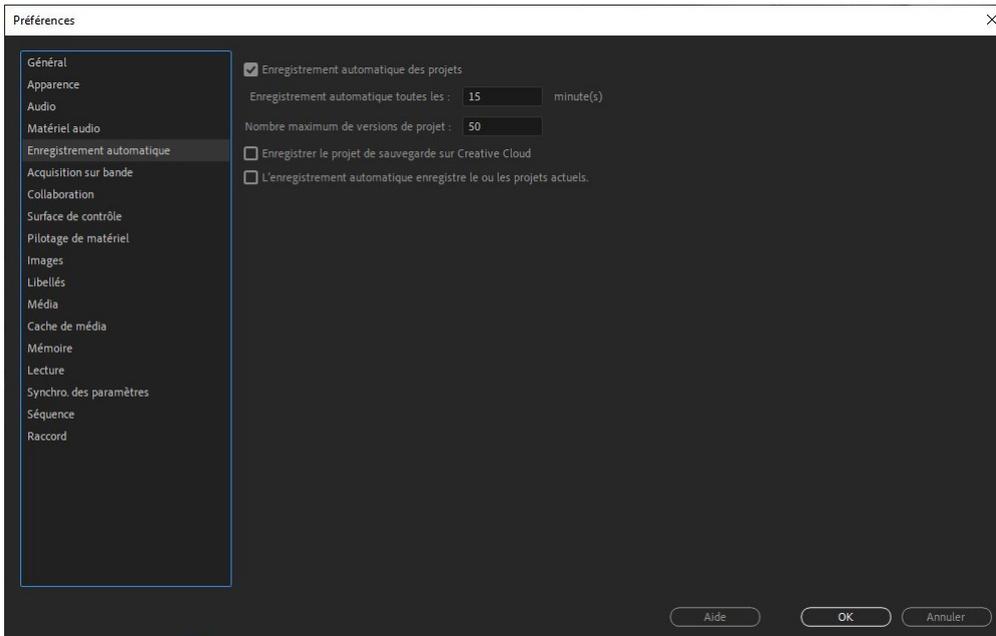
Pour ouvrir la fenêtre des préférences Édition > Préférences > Générales.



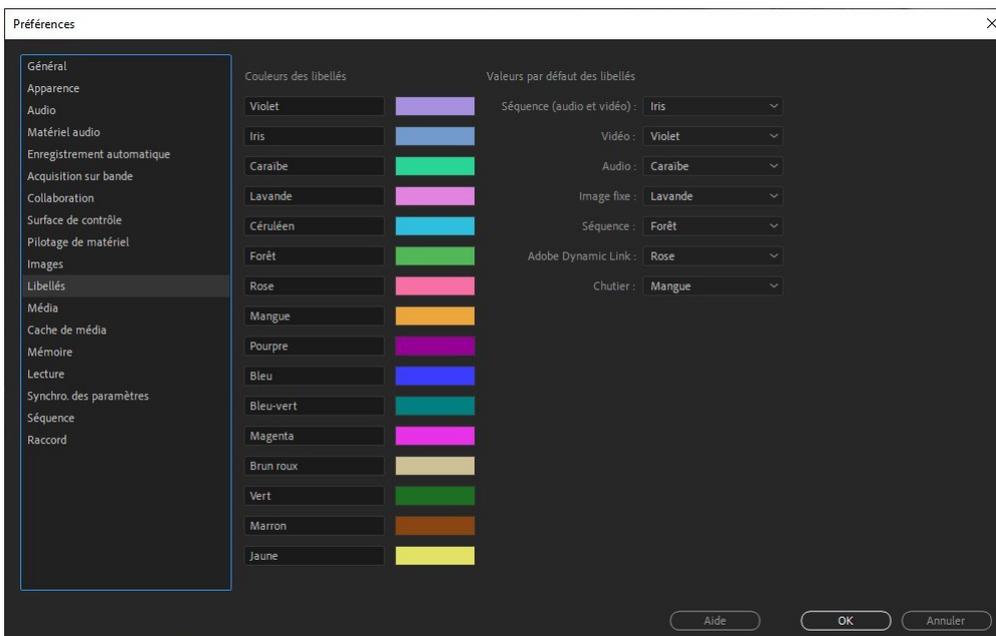
Nous allons voir certaines préférences qu'il est intéressant de configurer pour avoir un logiciel qui travaille de façon optimale.



Les réglages généraux de première Pro permettent de choisir l'affichage de démarrage, Mais également les options d'affichage du chutier. Si vous double-cliquez sur un chutier (dossier) dans la fenêtre projet, un nouveau chutier apparaît et l'on se retrouve vite submergé de dossiers ouverts. Je vous conseille de choisir «Ouvrir dans la fenêtre».

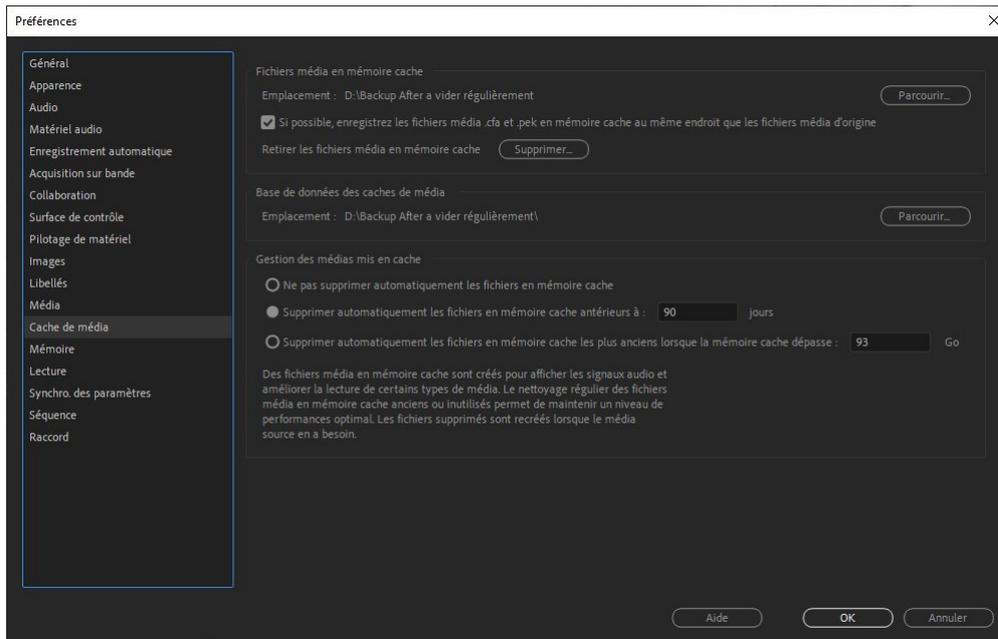


L'enregistrement Automatique, vous permet de ne pas perdre votre travail si vous avez un crash d'ordinateur. Un enregistrement assez rapproché est intéressant. Vous trouvez aussi le nombre max d'enregistrement de projet. Une fois le nombre atteint, les anciennes sauvegardes sont écrasées.

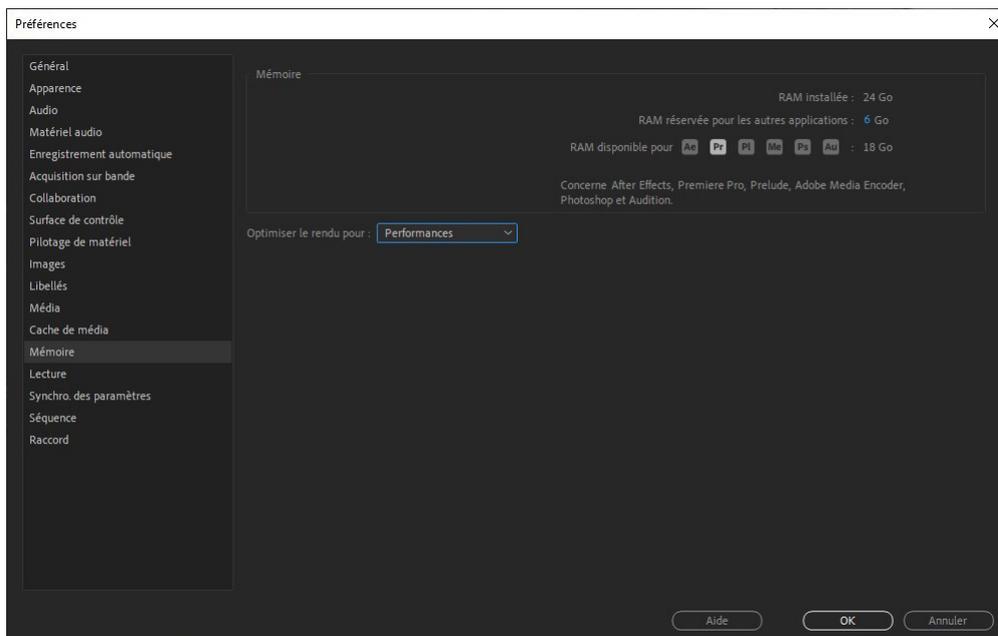


Les libellés vous permettent de retrouver un élément dans le chutier ou la timeline grâce à sa

couleur. Vous pouvez personnaliser un libellé par type de média.



Les caches de médias sont tous les calculs de prévisualisation, les ondes des signaux audio et cela prend vite beaucoup de place. À titre personnel, j'ai créé un dossier conjoint avec After Effects et je place tous les caches dans ce dossier que je vide régulièrement.

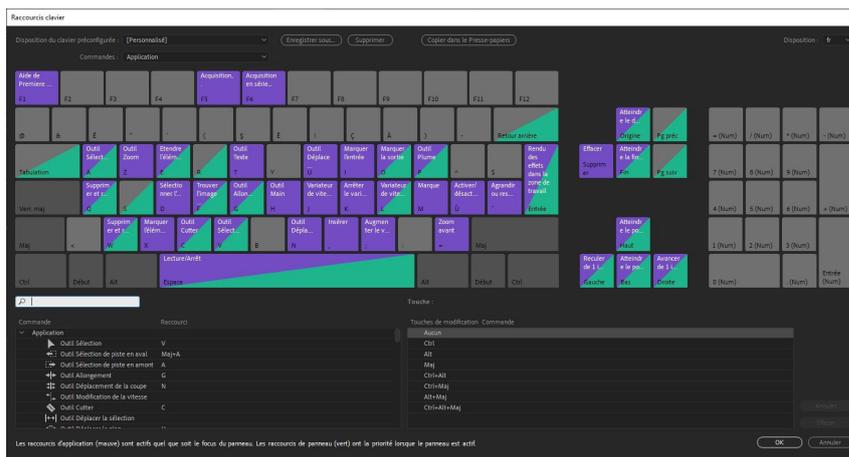


Enfin, concernant les préférences, vous pouvez ajuster la RAM disponible pour Première Pro. Vous pouvez choisir de l'augmenter lorsque vous utilisez Première Pro et la descendre ensuite.

Partie 3 _ Les raccourcis claviers.

Les raccourcis claviers sont indispensables lorsque vous travaillez régulièrement avec un logiciel de montage vidéo. Ils sont tous personnalisable dans la fenêtre Édition > Raccourcis claviers (CTRL+ALT+K).

Remarque : Je travail sur un ordinateur Windows et je vais donc utiliser le raccourci «Ctrl», pour les utilisateurs «MAC» il faut remplacer «Contrôle» par «Commande». Pour le reste des Tp j'utiliserai exclusivement Ctrl.



Vous pouvez créer différents claviers type en les enregistrant comme configurations. Pour modifier un raccourci, choisissez dans la liste en bas à gauche et déplacer le vers la touche choisie. Lorsque vous placez votre curseur sur une touche, une info-bulle apparaît.

Les raccourcis les plus utiles

- Flèches du pavé numérique : déplacement sur le plan image par image (Shift+flèches : 5 images par 5 images).
- Touches début et fin du pavée numérique (retour au début ou a la fin du montage)
- V: Sélection
- C: Cutter
- Espace: Lecture du montage
- J.K.L: lecture du montage
 - J: lecture en marche arrière
 - L: Accélération
 - K: Stop



- Ctrl + S : Sauvegarder
 - Ctrl + Z : Annuler
 - Ctrl + Maj + Z : Rétablir
 - W : Coupe le clip à l'emplacement de la tête de lecture et efface l'espace entre les deux clips en raccordant le reste du montage.
- Flèches début et fin du pavée numérique
- Début : Pour aller directement au début de la timeline.
- Fin : Pour aller à la fin du dernier plan du montage.
- Shift + flèches fin : Pour aller à la fin du média.
- Shift + flèches début : Pour aller au début du média.