

VIDEO SPICE RACK

Pour Casablanca Avio
Casablanca Prestige
Et Casablanca Kron
Manuel d'utilisation

©Copyright 2002 MacroSystem Digital Video

Les marques mentionnées sont enregistrées en tant que marques déposées des dites entreprises. Ce document fait l'objet de droits d'auteurs. Toute modification, reproduction, traduction ou diffusion sans autorisation préalable des auteurs est interdite.

Informations :

Il est recommandé de lire ce manuel avant toute manipulation. Le logiciel « Video Spice Rack » est un logiciel pour le monde vidéo amateur. Nous avons porté toute notre attention à la conception et à la programmation de ce logiciel, toutefois, il est impossible de garantir toute absence de bugs aléatoires du logiciel. Si contre toute attente, ces erreurs existaient, elles seraient corrigées par des mises à jour du programme.

Macro System et son réseau de revendeurs ne peut-être tenu responsable de la perte de temps ou de la perte des données résultant d'une mauvaise manipulation à l'installation du programme. De plus , Macro System et son réseau de revendeur ne peut-être tenu responsable de tout dommage direct ou indirect causé par la confiance accordée aux éléments présentés ici, ceci comprenant, sans pour autant s'y limiter, les erreurs typographiques et autres liées à la publication.

VIDEO SPICE RACK

Chapitre 1 : GENERALITES

Précautions préalables :

Avant toute manipulations, vérifiez que votre machine soit bien équipée de 64 mb de mémoire Ram et d'une version soft 1.5 ou supérieure.

Installation du logiciel :

Entrer dans le menu « réglage système » puis dans le menu « installation produit ».
Insérer la smart média, dans la liste, sélectionner la ligne « VIDEO SPICE RACK »
Cliquer sur licence, entrer le numéro (3 fois 4 chiffres) qui vous a été communiqué lors de l'achat du logiciel puis validez avec « OK »
Cliquer sur le bouton « AFFICHER », la mention « DEMO » disparaît, le logiciel est installé, vous pouvez retirer la smart média et commencer à travailler.

Qu'est ce que Spice Rack :

Le logiciel Vidéo Spice Rack offre 8 groupes d'effets, 5 sont des transitions et les 3 autres des trucages.

Chacun de ces 8 groupes offre un catalogue de 200 types de masque. Ces masques ont été sélectionnés dans les bibliothèques conçues par la société Pixélan Software et adaptés aux produits Casablanca. Ces différents masques sont entièrement paramétrables :

- Tous les masques peuvent être traités en positif ou en négatif
- Avec ou sans bordure.
- Choix du mouvement (en continu ou avec une pause)
- Choix de la direction du mouvement
- Choix d'un mouvement en ouverture ou en fermeture

Configuration et fonctions :

Après avoir installé Vidéo Spice Rack, vous retrouvez, dans l'ordre alphabétique, 5 nouvelles transitions. Toutes ces transitions commencent par VME (abréviation de vidéo mask effet). Vous trouverez également 3 types d'effets VME dans les rubriques trucage et traitement d'image.

Ces 8 groupes d'effets sont cumulables avec d'autres logiciels utilisant des principes de masque (Liquide image par exemple).

Chapitre 2 : INSTRUCTIONS

Ces exercices suivants vont vous permettre de vous familiariser avec l'utilisation de « Vidéo Spice Rack ». Nous vous recommandons de les tester dans l'ordre de présentation.

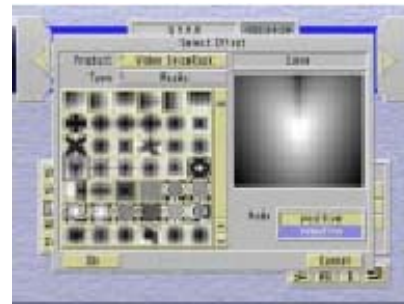
Exemple 1 : FORMES DE MASQUES

Pour cet exercice, sélectionnez une scène de 5 secondes représentant un personnage. Dans le menu « Editer », ajoutez cette scène dans votre Story-board puis sélectionnez ensuite la rubrique « Traitement d'image ».

Dans cette liste, vous retrouvez les trois effets nommés VME.



Sélectionnez l'effet **VME MASK**, vous trouvez sur la droite trois possibilités de paramétrages : **Change effect**, **Border** et **Movement**.



Après avoir placé votre effet sur la scène en cliquant sur le bouton « **INSERER** », sélectionnez le premier paramètre « **CHANGE EFFET** » pour ouvrir la fenêtre de dialogue :

Assurez vous que le bouton « **PRODUCT** » (en haut à gauche) vous indique la mention « Vidéo Spice Rack »

Sous cette information, un tableau vous permet de sélectionner l'un des 200 masques. Pour notre exemple, choisissez le masque « LOVE » (4^{ème} ligne, effet de gauche).

Sur la moitié droite de l'écran, l'effet sélectionné apparaît.

Sous cette fenêtre, vous avez la possibilité de choisir le masque en négatif ou en positif.

Après avoir fait votre choix, cliquez sur le bouton « Ok »

Vous pouvez maintenant régler le deuxième Paramètre (**BORDER**), une nouvelle boîte de dialogue s'ouvre.

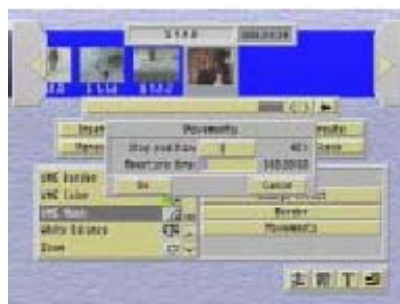
La première barre de réglage va vous permettre de sélectionner la diffusion de la bordure. Cliquez pour activer le réglage et choisissez une largeur de 60 % pour notre exemple.

Plus le pourcentage sera élevé, moins la bordure sera nette et bien définie.



Le bouton suivant « **Border** », vous permet de choisir le type de bordure. Validez le choix « **Color** » puis sélectionnez la couleur blanche. Validez votre choix avec « **OK** »

Le troisième paramétrage est celui du mouvement :



Réglez le curseur à 40 % pour « **Stop Position** » en utilisant votre TrackBall.

Ce réglage vous permet de déterminer la surface de l'image recouverte par l'effet de fondu. Plus le pourcentage est important, plus la surface recouverte est importante et plus l'effet de masque sera « noyé » dans l'image.

Pour le paramètre « **Aperture Time** », réglez 000:00:00. Cette durée représente la somme du temps du fondu à l'entrée et du fondu à la sortie. Avec le réglage choisi, le masque sera présent pendant toute la durée de la séquence.

Calculez l'effet pour visionner le résultat final. Préalablement, vous pouvez avoir une prévision de l'effet.

Ce type d'effet peut-être tout à fait utilisé pour les films de mariage.



Exemple 2 :IMAGE DEFORMEE



Pour cet exercice, sélectionnez une scène de 5 secondes. Dans le menu « **Editer** », ajoutez cette scène dans votre Story-board puis sélectionnez ensuite la rubrique « **Traitement d'image** ». Dans cette liste, vous retrouvez les trois effets nommés VME.

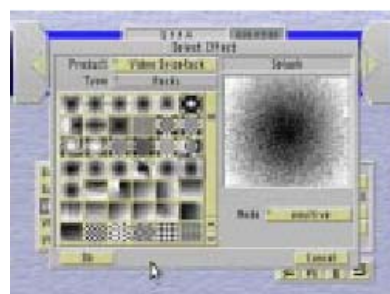
Sélectionnez l'effet **VME BORDER**, vous trouvez sur la droite quatre possibilités de paramétrages : **Change effect**, **Border Widht**, **Border type** et **Border Color/Pattern**.

Après avoir placé votre effet sur la scène en cliquant sur le bouton « **Insérer** », sélectionnez le premier paramètre « **Change effect** » pour ouvrir la fenêtre de dialogue. Assurez vous que le bouton « **Product** » (en haut à gauche) vous indique la mention « Vidéo Spice Rack »

Pour notre exemple, choisissez le masque « **Splash** » (7^{ème} ligne).

Sur la moitié droite de l'écran, l'effet sélectionné apparaît.

Sous cette fenêtre, vous avez la possibilité de choisir le masque en mode négatif ou positif.



Après avoir fait votre choix, cliquez sur le bouton « **Ok** » Dans le paramétrage « **Border Widht** », sélectionnez un taux de 90 %. Ceci permet de déterminer la densité de flou de la bordure.

Pour le réglage « **Border Type** » choisissez le mode « **Color** » puis sélectionnez une couleur présente dans votre image, évitez de choisir une couleur trop brillante.

Après avoir réglé l'ensemble de ces paramètres, calculez votre effet et observez le résultat



Exemple 3 :IMAGE EN MORCEAUX



Choisissez de nouveau une séquence de 5 secondes. Ajoutez cette scène dans le story-board puis dans la rubrique « **Traitement d'images** » utilisez l'effet « **VME MASK** ».



Cliquez sur « **Change effect** » pour ouvrir la fenêtre de dialogue et sélectionnez l'effet « **Shards** » (19^{ème} ligne et troisième effet sur la gauche.)

Cet effet permet d'obtenir une impression de « Verre cassé ». Dans la rubrique « **Product** », sélectionnez le logiciel « **Vidéo Spice Rack** » puis pour le mode, choisissez « **Positive** ». Après avoir validé avec « **OK** », cliquez sur l'option « **Border** » :



Dans la fenêtre de dialogue, choisissez un taux de 0% pour le paramètre « **Border Width** ». Pour le paramètre « **Border Type** », sélectionnez « **Pattern** » puis cliquez sur le troisième bouton : « **Border Color / Pattern** ». Sélectionnez le masque « **Weave 2** » (20^{ème} ligne) et choisissez une couleur avec le bouton « **Color** ».

Ce motif servira d'image de fond derrière les morceaux de l'image.

Il ne reste plus qu'à régler le mouvement de l'effet. Cliquez sur le bouton « **Movement** ». Le premier réglage « **Stop position** ».

Plus le pourcentage choisi est élevé, plus l'image de fond sera visible derrière les morceaux. Vous pouvez également régler le temps d'apparition de l'image de fond (Aperture time).

Après avoir réglé les différents paramètres, calculez votre effet.



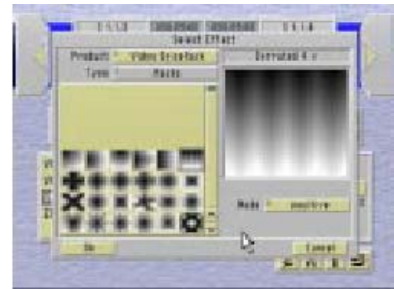
Exemple 4 : TRANSITION « DENTELEE »

Pour cet exercice, placez deux scènes de 5 secondes dans votre story-board puis sélectionnez ensuite la rubrique « **Transitions** ».



Dans la liste des effets, sélectionnez l'effet « **VME WIPE** ». Cliquez sur le bouton « **Insérer** » pour placer l'effet entre les deux séquences.

Cliquez sur le bouton « **Change effect** » et sélectionnez l'effet « **Serrated 4v** » (à droite sur la première ligne)



Pour le réglage du mode, placez vous en mode positif. Ensuite, cliquez sur le bouton « **Border Width** » et utilisez un pourcentage de 20 %. Plus le pourcentage est élevé, plus la bordure sera floue. Réglez la durée de votre effet (plus la durée choisie est longue, plus la vitesse de l'effet sera lente). Calculez votre effet et visionnez le.

Exemple 5 : TRANSITION EN SPIRALE

Cet exemple est plus complexe que les précédents, il y a plus de possibilités de réglages que pour les effets précédents.

De nouveau, placez deux scènes de 5 secondes dans votre story-board puis sélectionnez ensuite la rubrique « **Transitions** ».

Dans la liste des effets, sélectionnez l'effet « **VME Border Split Screen** ». Cliquez sur le bouton « **Insérer** » pour placer l'effet entre les deux séquences.

Trois réglages vont devoir être effectués. Commençons par le réglage « **Change Effect** ».

Vérifiez comme précédemment que dans la ligne « **Product** » se soit le logiciel « **Spice Rack** » qui apparaisse. Sélectionnez l'effet « **Spiral 1** » (6^{ème} ligne à gauche). Positionnez le bouton « **Mode** » sur positif.



Cliquez sur le bouton « **OK** ». Sélectionnez l'option suivante « **Border** ». Dans la fenêtre de dialogue, vous pouvez choisir la densité du flou de la bordure « **Border Width** » et le type de bordure « **Border Type** ». Choisissez de préférence une couleur présente dans votre scène.

Le troisième réglage concerne la direction de l'effet « **Movements** »

Une nouvelle fenêtre de dialogue s'ouvre avec trois possibilités de réglages :

« **Movements** » : Deux possibilités s'offrent à vous : « **Through** », l'effet se déroule en continu ou « **Back** », l'effet effectue un mouvement de va et vient.

« **Stop Position** » : Permet de déterminer un point d'arrêt dans le mouvement de l'effet. Plus le pourcentage choisi est important, plus la seconde image recouvrira la première avant que la pause ait lieu. Avec un taux de 100 %, aucun point d'arrêt n'apparaît.

« **Aperture Time** » : Ce paramètre permet de déterminer la découpe du mouvement. Il correspond à la somme des durées des fondus en ouverture et en fermeture. Par exemple, si vous choisissez un temps de 4 secondes et un taux de 75 % pour le paramètre stop, 3 secondes seront attribuées pour le fondu en ouverture et 1 seconde pour le fondu en fermeture.



Exemple 6 : TRANSITION EN FORME DE FLECHE

Vous travaillez dans cet exemple avec un effet supplémentaire, ce qui rend cet exercice plus étendu et celui-ci prendra plus de temps que les précédents.

Il est important que les deux scènes présentent des motifs plus ou moins similaires, par exemple deux fleurs différentes, mais ayant des couleurs proches.

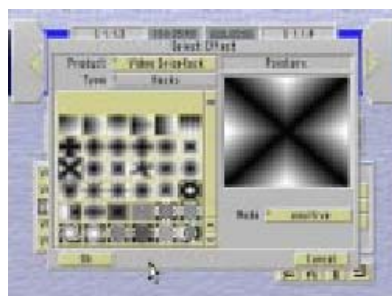
Insérez les scènes comme habituellement dans le Story-Board, et allez dans le menu Transitions.

Choisissez dans la liste d'effet l'opérateur **VME Color Wipe** afin que vous puissiez voir sur la partie droite les trois options d'effet **Change effect**, **Border** et **Mask direction**.

Une fois que vous aurez placé l'effet de transition entre les deux scènes en cliquant sur **Insérer**, vous pouvez cliquer sur l'option d'effet **Change effect** afin que la fenêtre correspondante apparaisse :

Assurez-vous que le bouton de choix **Product** placé en haut à gauche est à nouveau bien positionné sur l'option **Video SpiceRack**.

Vous avez dessous le champ présentant les effets parmi lesquels vous allez choisir l'effet **Pointers**, qui se trouve sur la 3^{ème} rangée du dessus tout à gauche. Vous devez également ici régler le bouton Mode sur **Positive**.



*Une fois que vous effectués ce réglage, confirmez en cliquant sur **OK** afin de revenir dans le menu Transitions.*

Vous pouvez désormais choisir la seconde option d'effet **Border**. Une fenêtre s'ouvre alors dans laquelle vous pouvez effectuer les réglages concernant la largeur de bordure.



*Positionnez le curseur **Border width** au milieu (plus la bordure est large, plus la zone de la scène recouverte est large). En réglant sur 0%, il n'y aura aucune bordure, et la transition d'une scène à l'autre se fait simplement à l'aide de l'effet, c'est-à-dire sans couleur ni modèle.*

Choisissez ensuite la fonction **Pattern** pour le bouton **Border type**, et une fois que vous avez cliqué sur **Border color/pattern**, la fenêtre **Select Pattern** s'affichera à l'écran.

Assurez-vous que le bouton de choix **Product** placé en haut à gauche est à nouveau bien positionné sur l'option **Video SpiceRack**, et que la fonction **Masks** soit sélectionnée pour le bouton **Type**.

Choisissez l'effet **Star 20** qui se trouve sur la 4^{ème} ligne (4^{ème} en partant de la gauche). Vous constatez que vous avez dans cette fenêtre fonction supplémentaire **Color**, qui vous permet d'appeler la palette de couleurs.

Choisissez une couleur qui se trouve dans les deux scènes (par exemple le vert), réglez le bouton **Mode** sur **Positive**, et confirmez en cliquant sur **OK**.

Cliquez ensuite dans la fenêtre **Border** sur **OK**, et vous voyez la troisième option d'effet dans le menu Transitions.

Il s'agit ici du bouton **Mask direction** qui vous permet de diriger le sens de l'effet par **Through** ou **Back**. Choisissez ici **Through**.

Une fois que vous avez réglé les différentes options d'effet, vous pouvez déterminer leurs durées et laisser calculer. Voilà !



Chapitre 3 : REFERENCES

Voici en premier lieu quelques explications concernant les noms des différents effets. Les noms sont en anglais.

Etant donné que les effets utilisés par **Casablanca** ne représentent qu'une partie des effets **Video SpiceRack** proposés par la société Pixélan Software, il est tout à fait possible de trouver par exemple un effet « Weave 2 » sans pour autant que vous puissiez trouver « Weave 1 ». Il peut également arriver que vous trouviez à la fin des noms de certains effets les lettres d,h,v ou x. Ces lettres vous donnent une idée approximative sur la direction des mouvements (d = diagonale, h = horizontal, v = vertical, x = croix diagonale). Ici encore, il se peut que vous trouviez par exemple une variante h, sans pour autant que vous trouviez une variante v.

Les huit opérateurs d'effets vidéo contenus dans le logiciel **Video SpiceRack** vous proposent différentes options d'effets détaillées plus loin, ces opérateurs sont classés par effet.

Cette partie de la notice sert de partie référence pour les différents boutons. Vous pouvez vous y reporter lorsqu'une fonction particulière ou un point de menu ne vous paraissent pas très clairs.

3.1 Les fonctions de chaque effet VM

VME Border split screen (effet de transition) : on passe de la première scène à la seconde, et éventuellement on peut revenir à la première, et le processus peut être arrêté sur une position déterminée. La zone de transition lors du fondu est déterminée par une couleur ou un « mask ».

VME Border wipe (effet de transition) : on a ici un fondu de la première à la seconde scène, et le type de fondu peut être déterminé à l'aide d'un « mask ». De plus, la couleur ou le « mask » de la bordure lors de la transition peuvent être donnés au point de montage des scènes.

VME Color wipe (effet de transition) : on a ici tout d'abord un fondu à partir de la première scène (déterminé par une couleur ou un « mask ») vers la seconde scène, avec éventuellement un retour vers la première scène.

La direction du fondu selon le fondu du « mask » peut ici être modifiée.

VME Split screen (effet de transition) : cet effet permet de passer d'une scène à l'autre, et éventuellement de revenir à la première scène : il est également possible de faire arrêter le processus sur une position déterminée.

Le type de fondu sera défini à l'aide d'un « mask ».

VME Wipe (effet de transition) : cet effet permet un fondu de la première à la seconde scène : le type d'effet de fondu et la largeur de la zone de transition peuvent être librement déterminés.

VME Border (effet de traitement image) : cet effet traverse la scène en l'effleurant selon les réglages effectués. Cet effleurement est déterminé soit en fonction d'une couleur ou d'un modèle de fond.

VME Color (effet de traitement image) : cet effet permet tout d'abord un fondu en fonction d'une couleur ou d'un « mask », mais permet également de revenir ensuite sur la scène et dans ce cas le modèle peut être fondu soit pour l'aller soit pour le retour.

La direction du fondu selon le fondu du modèle peut être modifiée.

VME Mask (effet de traitement image) : cet effet effectue un fondu sur la scène en fonction d'une couleur ou d'un « mask », et il est possible d'arrêter l'effet sur une position déterminée de la transition.

3.2 Les différents boutons

Change effect

*Lorsque vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre **Change effect** s'ouvre, et vous pouvez choisir un effet qui détermine la forme et le type de transition.*

Sur la partie gauche de cette fenêtre, vous avez le choix des effets, et lorsque vous avez positionné le bouton **Product** sur **Video SpiceRack**, vous avez 200 effets qui sont présentés.

Vous pouvez vous déplacer dans la liste des effets à l'aide du curseur placé à droite ou à l'aide des deux flèches situées sous le curseur ou tout simplement en cliquant sur les différents effets afin que l'un d'entre eux s'encadre de gris.

Le « mask » que vous choisissez et que vous marquez à l'aide du TrackBall est alors présenté en agrandissement sur la partie droite de la fenêtre. Vous pouvez lire le nom de l'effet au dessus de cette présentation.

Les autres fonctions **Product** et **Type**, ainsi que **Mode** de la fenêtre **Change effect** sont présentées ci-après.

Product (Change effect)

*Vous avez ici le choix entre les effets livrés avec **Video SpiceRack**, les effets contenus dans le **Casablanca** ou d'autres effets installés dans le programme (par exemple **Liquid Images**).*

Video SpiceRack contient les 200 effets mentionnés, et vous avez le choix entre 25 effets dans **Liquid Images** (l'option **Casablanca** vous offre un choix plus réduit).

Type (Change effect)

Vous pouvez considérer qu'ici, il s'agit d'effets.

Mode (Change effect)

Grâce à ce bouton, vous pouvez décider si l'effet sera présenté en **positif** ou en **néгатif**. La zone claire de l'effet présente lors des effets de transition la première scène placée dans le Story-Board et lors d'un traitement image la scène dans sa totalité : la zone sombre représente la seconde scène (effet de transition) ou l'effet (traitement image). Vous pouvez donc à l'aide du bouton **Mode** choisir la zone de la scène qui sera remplacée par la seconde scène ou par l'effet.

Border

En cliquant sur ce bouton, la fenêtre **Border** s'ouvre : celle-ci propose les trois boutons suivants : **Border width**, **Border type** et **Border color/pattern**. Vous trouverez directement ces trois boutons dans certaines options d'effets **VME**, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas forcément rassemblés sous **Border**.

Border width (Border)

Ce curseur vous permet de déterminer la largeur de la zone de transition de 0 à 100%. Dans la zone de bordure, il s'ensuit un fondu qui sera flou.

Border type (Border)

Vous avez la possibilité avec ce bouton de choix de déterminer la zone de transition de la bordure assortie d'une **Couleur (color)** ou d'un « **Pattern** ».

Border color/pattern (Border)

Si vous avez choisi **Couleur (color)** sous le bouton de choix **Border type**, ce bouton vous permet d'appeler la palette de couleurs que vous connaissez afin de définir directement la couleur de la bordure ou de charger une couleur archivée préalablement déterminée.

Si vous avez choisi **Pattern**, vous pouvez appeler la fenêtre **Select pattern** afin de choisir la couleur de la ligne de transition ou de choisir un modèle (pattern) à la place d'une couleur.

Cette fenêtre est très semblable à la fenêtre **Select effect** mais vous n'avez le choix sous le bouton **Type** qu'entre **Masks**, **Monochromatic** et **Polychromatic**.

Si vous choisissez **Masks** (sous le bouton **Type**), vous avez les **Masks** contenus dans le programme.

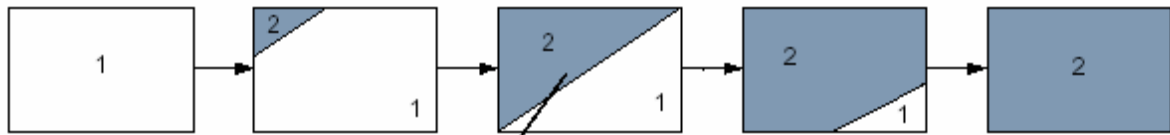
En choisissant **Monochromatic** lorsque vous avez sélectionné **Casablanca** sous **Produit**, vous pouvez choisir l'un des modèles et en déterminer la couleur. (Si vous avez sélectionné **Liquid Images** ou **Video SpiceRack**, vous n'avez accès qu'à une surface unie). Sous **Polychromatic**, (si vous avez défini **Casablanca**) vous avez le choix entre différents modèles dont vous pouvez choisir la couleur.

Dans la zone droite de la fenêtre **Select pattern** vous avez à nouveau la représentation agrandie du modèle choisi. Au-dessous, vous avez la possibilité avec le bouton **Color** d'appeler la palette de couleurs afin de donner une couleur à votre modèle.

Vous avez en bas de la fenêtre **Select pattern** le bouton habituel **Mode** pour lequel vous pouvez choisir **Positive** ou **Negative**.

Mask direction

Vous déterminez ici si la direction du mouvement des effets s'effectue dans le même sens (**Through**) ou dans le sens contraire (**Back**) après le premier passage du fondu.

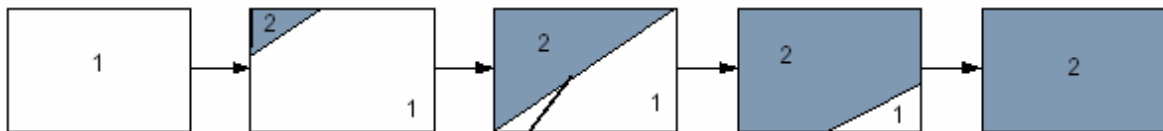


On peut choisir librement la largeur de la bordure de la transition.
La bordure est déterminée en fonction du modèle ou de la couleur

Options réglables :

- Effect (fenêtre Select effect)
- Border width : largeur de la bordure (curseur : 0 – 100%)
- Border type : type de bordure (bouton de choix : Color/pattern)
- Border color/pattern (fenêtre Select pattern)
- Movements : mouvements (bouton de choix : Back/Through)

VME WIPE (effet de transition)

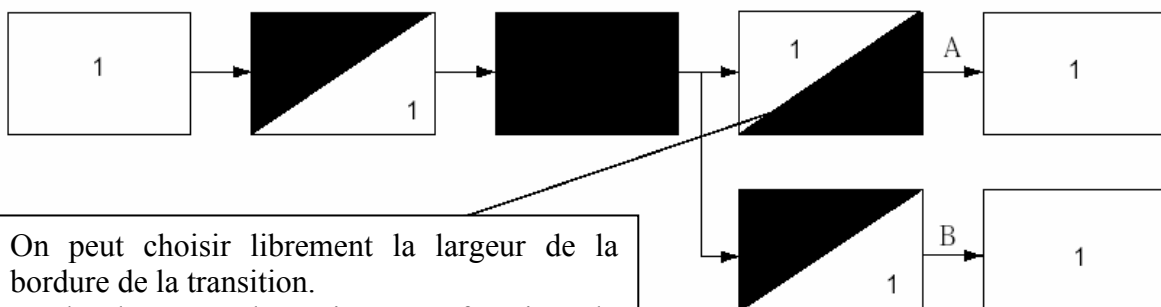


On peut choisir librement la largeur de la bordure de la transition.
La bordure est déterminée en fonction du modèle ou de la couleur

Options réglables :

- Effect (fenêtre Select effect)
- Border width : largeur de la bordure (curseur : 0 – 100%)

VME COLOR (traitement d'image)



On peut choisir librement la largeur de la bordure de la transition.
La bordure est déterminée en fonction du modèle ou de la couleur.

Options réglables :

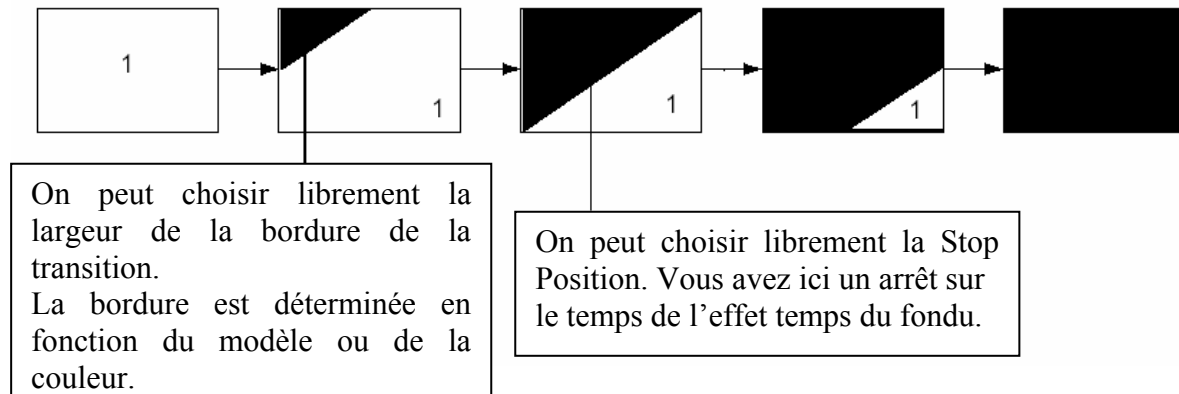
- Effect (fenêtre Select effect)
- Border width : largeur de la bordure (curseur : 0 – 100%)
- Border type : type de bordure (bouton de choix : Color/pattern)
- Border color/pattern (fenêtre Select pattern)

Cas A : mouvement Through

- Movements : mouvements (bouton de choix : Back/Through)

Cas B : mouvement Back

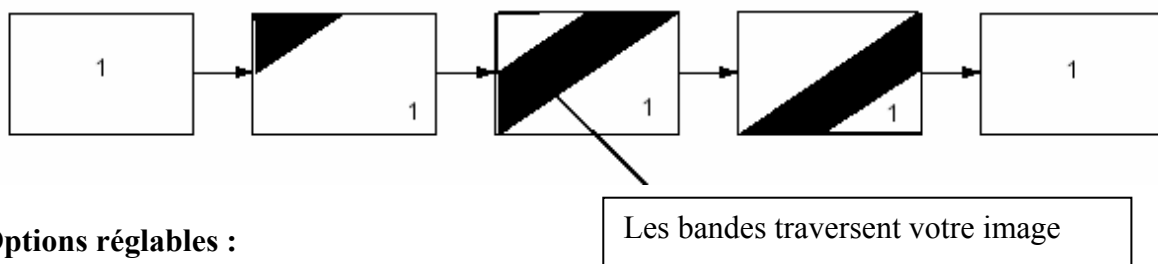
VME MASK (traitement d'images)



Options réglables :

- Effect (fenêtre Select effect)
- Border width : largeur de la bordure (curseur : 0 – 100%)
- Border type : type de bordure (bouton de choix : Color/pattern)
- Border color/pattern (fenêtre Select pattern)
- Stop position (curseur : 0 – 100%)
- Aperture time : durée du fondu (curseur : 000.00:00-000.12:00)

VME BORDER (effet de traitement d'image)



Options réglables :

- Effect (fenêtre Select effect)
Bordure qui passe sur l'image
- Border width : largeur de la bordure (curseur : 0 – 100%)
- Border type : type de bordure (bouton de choix : Color/pattern)
- Border color/pattern (fenêtre Select pattern)