



Contact Presse

HK Stratégies

Adobe.hkparis@hkstrategies.com

Adobe facilite la production vidéo dans le cloud

- Adobe dévoile la première solution collaborative dans le cloud dédiée aux tournages en studio virtuel.
- Adobe Camera to Cloud de Frame.io est compatible avec des centaines d'appareils grâce à de nouvelles intégrations.
- Les nouvelles fonctionnalités créatives sur Premiere Pro et After Effects permettent aux utilisateurs de gagner du temps.

Paris, le 9 septembre 2022 - Adobe (Nasdaq : ADBE) dévoile la première solution de collaboration dans le cloud dédiée aux tournages en studio virtuel. La nouvelle intégration entre [Adobe Camera to Cloud](#) de [Frame.io](#) et [Mo-Sys](#), spécialiste de solutions de production virtuelle, offre aux professionnels de la vidéo la possibilité de visualiser leurs effets spéciaux en temps réel sur Frame.io. En s'associant à Mo-Sys, Adobe facilite la collaboration en temps réel ainsi que la production virtuelle pour tous les réalisateurs et vidéastes.

Par ailleurs, Adobe annonce la disponibilité de Camera to Cloud sur de nouveaux modèles de caméras, ainsi que sur les nouvelles versions de [Premiere Pro](#) et [After Effects](#) qui permettent aux professionnels de la vidéo de collaborer plus rapidement et plus facilement.

"L'innovation est au cœur de notre stratégie de développement produits, et les investissements réalisés sur nos solutions de vidéo dans le cloud en sont le parfait exemple. Nos utilisateurs peuvent aujourd'hui créer et collaborer plus facilement, et plus rapidement. La combinaison entre Premiere Pro, Frame.io et Camera to Cloud offre aux professionnels de la vidéo un panel d'outils qui couvre le processus de création de bout en bout, même à distance.", déclare Scott Belsky, chief product officer and EVP of Creative Cloud.

Camera to Cloud, qui a favorisé la transition entre disque dur et workflows basés dans le cloud, a fondamentalement transformé la création vidéo et a déjà été utilisé sur plus de 4 200 productions. Avec Camera to Cloud, les équipes de production et post-production et les parties prenantes impliquées sur un projet, peuvent désormais accéder instantanément, et à distance, aux séquences, dès qu'elles sont tournées. Les monteurs ont ainsi la capacité d'éditer les émissions et les films sans attendre la fin du tournage.

"Camera to Cloud a changé notre manière de concevoir les rushes et le montage. La capacité de révision en temps réel sur Premiere Pro améliore foncièrement le processus et nous permet de travailler plus rapidement. Pour la première fois, le cinéma indépendant n'a rien à envier aux productions à gros budget, nous ne pourrions plus nous passer d'une telle solution pour nos prochaines productions.", exprime Alex Regalado, head of post at Duplass Brothers Productions.

Adobe rend la production virtuelle disponible dans le cloud

La production virtuelle est un procédé complexe qui nécessite du temps et engendre des frais supplémentaires sur le processus de production de contenu. Le rendu de la solution NearTime® de Mo-Sys sur Unreal Engine permet aux utilisateurs de profiter de tous les avantages de la visualisation en temps réel sur le plateau et des effets spéciaux en HD, sans les limitations coûteuses de la réalisation et de la lecture en temps réel. Mo-Sys combine de manière transparente

des séquences avec du contenu virtuel, génère un composite 4K et le transfert dans un projet Frame.io soigneusement organisé. L'intégration permet un accès quasi instantané aux effets spéciaux, ce qui facilite la révision, même à distance.

Camera to Cloud fonctionne désormais sur une multitude d'appareils

Basé sur Frame.io, des milliers de vidéastes utilisent Camera to Cloud pour transférer et stocker en toute sécurité des centaines de milliers de contenus dans le cloud. Qu'il s'agisse de films, d'émissions de télévision, de publicités, de vidéos d'entreprise, d'événements en direct ou de contenus dédiés aux réseaux sociaux, les équipes peuvent démarrer leur collaboration dès le début du projet et ainsi se concentrer sur leur créativité. [Les nouvelles intégrations](#) avec le moniteur [Zato Connect d'Atomos](#), l'émetteur [Serv Micro de Teradek](#) ou encore l'encodeur/décodeur [Prism Flex de Teradek](#) rendent l'utilisation de Camera to Cloud disponible sur une multitude de caméras et de dispositifs de production.

Nouveaux outils de création pour Premiere Pro et After Effects

Les nouvelles fonctionnalités et les améliorations apportées aux workflows de [Premiere Pro](#) et [After Effects](#) permettent aux professionnels de la vidéo et aux créateurs de contenus de faire preuve de créativité, même lors de courts délais :

Premiere Pro :

- [De meilleurs outils de création de titres](#) qui permettent d'accéder rapidement aux éléments de montage et aux calques, de nouvelles options de remplissage pour ajouter des textures et des graphiques à l'intérieur du texte, et de nouvelles options d'exportation pour partager le texte avec tous les collaborateurs.
- **L'amélioration de la fonction Autoducking** permet de réduire le volume de la bande sonore ou d'un autre fond sonore lorsqu'il y a une boîte de dialogue afin qu'il soit plus facile à entendre.
- **Les effets d'Accentuation et de Postérisation temporelle sont accélérés par GPU** pour gagner du temps en déchargeant le processeur vers la carte graphique.

After Effects :

- [Les nouvelles étiquette de couleur d'image clé](#) permettent aux utilisateurs de trouver rapidement les parties importantes d'une animation en fonction de leur couleur.
- **Calques Cache de piste (Beta)** permet aux utilisateurs de choisir n'importe quel calque comme cache de piste et facilite la composition.
- **Exportations rapides avec codage natif H.264 (Beta)**. Permet d'exporter rapidement les projets grâce à une sortie avec accélération matérielle et au rendu direct des fichiers H.264 directement sur After Effects.

Rendez-vous à l'événement IBC à Amsterdam

Les participants à l'événement IBC 2022 pourront découvrir toutes les nouvelles fonctionnalités sur le stand Adobe (Hall 7, Stand 7.B35) au RAI Amsterdam du 9 au 12 septembre 2022. Des experts du secteur et des clients Adobe sont disponibles pour échanger, notamment Peter Eszenyi, superviseur des effets spéciaux et directeur de la création (Blade Runner 2049, Les Gardiens de la Galaxie, The Martian et The Avengers) et Tom Frenette, vidéaste et monteur principal des Golden State Warriors.

Plus d'informations [ici](#) concernant la présence d'Adobe à IBC.

À propos d'Adobe

Adobe révolutionne les expériences digitales à travers le monde. Pour plus d'informations, consultez le site www.adobe.com/fr.

###