

**Réaliser
des diaporamas numériques
avec
PicturesToExe**

Version 6.5



Merci à tous ceux qui ont apporté leur contribution à la réalisation de cet ouvrage.

Pour aller plus loin dans la découverte du diaporama numérique et de PicturesToExe :

Deux forums français vous permettront de progresser à grands pas dans la découverte du diaporama et de PicturesToExe :

. **www.diapositif.net**, exclusivement dédié à PicturesToExe, avec plus de 1 200 montages en téléchargement libre ;

. **www.diaporamaforum.com**, plus générique puisque, outre PicturesToExe, plusieurs logiciels de création de diaporamas y sont utilisés par les membres (plus de 1 200 montages en téléchargement libre).

Le forum officiel du concepteur, Igor Kokarev, en langue anglaise :

. **www.picturestoexe.com/forums**.

Un livre : Diaporama numérique, de Patricia Ondina aux Editions First Interactive, aborde tous les aspects de la création d'un diaporama (traitement des images, scénario, sons, montage, etc.).

Et si vous voulez vraiment apprécier les projections numériques ne manquez pas d'assister à l'un des nombreux festivals et galas qui se déroulent un peu partout en France tout au long de l'année. La projection sur grand écran vous permettra d'apprécier pleinement les possibilités du diaporama numérique.

Sommaire

	Page
Introduction	9
1 Téléchargement, installation et enregistrement du logiciel	15
1.1 Téléchargement, installation	16
Versions Deluxe et Standard - Upgrade de Standard vers Deluxe	17
1.2 Enregistrement, clés d'enregistrement, réinstallation	18
Les clés d'enregistrement	18
Je veux réinstaller PicturesToExe et je n'ai plus les clés d'enregistrement.	19
1.3 Mises à jour	19
1.4 Compatibilité entre les versions	20
2 Pas à pas, votre premier diaporama avec PicturesToexe	21
2.1 Découverte de la fenêtre principale de PicturesToExe	23
2.2 Configuration des options du projet (format, sons, effets)	25
Onglet Principal	25
Onglet Son	26
Onglet Ecran	28
Onglet Effets	32
2.3 Placement d'images sur la table de montage	34
Table de montage en mode Vues	35
Insérer une vue entre deux vues	36
Table de montage en mode Synchronisation	37
Modifier l'ordre des vues	38
Remplacer une vue	38
Retirer une vue	38
Copier-coller une vue	38
Renommer les images et les vues	39
2.4 Les sons dans PicturesToExe	40
Comment ajouter des pistes	40
Interaction entre les pistes	40
Création de pistes sons principales	42
Personnalisation des pistes	43
Outil Forme d'onde et Enveloppe	44

	Page
2.5 Synchronisation images-sons	46
Prévisualiser le diaporama	46
Afficher la forme d'onde sonore	47
Agrandir la forme d'onde sonore	47
Déplacer les vues sur la ligne de temps	48
Prévisualiser en mode plein écran	49
Fonctionnement en bi-écran : choix lors de la prévisualisation	49
Choix d'effets de transition	49
Configuration particulière d'une vue	51
2.6 Sauvegarde du diaporama	52
Sauvegarde du fichier de travail	52
Sauvegarde sous forme d'album	52
Création d'un exécutable pour PC	54
Création d'un exécutable pour Mac intel	55
3 Objets et Animations	57
<hr/>	
3.1 Les objets	58
Fenêtre Objets et animation, définition des objets	58
Propriétés d'un objet	60
Les divers types d'objets	61
Renommer un objet	61
Copie d'un objet	62
Statut d'un objet	62
Objet enfant	62
Relation parent-enfant entre objets	63
Insertion d'un objet texte	64
Modification de forme et dimensions d'un objet	67
Taille et position des objets	68
Grille de positionnement d'objets	70
Disposition hiérarchique des objets sur une vue	71
Accéder aux objets inférieurs	72

	Page
3.2 Les animations d'objets	73
Comprendre l'usage des points de contrôle	73
Prévisualisation dans Objets et Animation	74
Placer des points de contrôle sur la ligne de temps	74
Créer une animation	75
Les effets Pan, Zoom, Rotation	78
Vitesse des effets Pan, Zoom, Rotation	79
Déplacement de l'axe de rotation d'un objet	81
Opacité d'un objet	82
Transformations 3D	83
Masquer le recto ou le verso d'un objet	85
Dimensions des images pour les effets de panoramique et zoom	86
Synchroniser le déplacement de plusieurs objets	87
3.3 Les masques	89
Création d'un masque	89
Insertion d'un masque	89
Ajout de masques supplémentaires	91
3.4 Animation d'images	92
4 Couleurs et ombres portées	93
<hr/>	
4.1 Couleurs des fonds	94
Couleurs de fond d'écran et de fond de vues	95
4.2 Ombres portées	96
4.3 Cadres d'images (création)	97
4.4 Taille des images (rognage sur un ou plusieurs côtés)	97
5 Finalisation du diaporama	99
<hr/>	
5.1 Agir sur la présentation du diaporama	100
Modifier l'icône du fichier exécutable	100
Créer, afficher une fenêtre de démarrage, d'aide ou personnalisée	101
5.2 Contrôle de déroulement du diaporama	103
Paramètres de fin de diaporama	103
Lancement d'un autre diaporama ou d'une application	104

	Page
Contrôle à la souris et au clavier	104
Contrôle par barre de navigation	105
5.3 Contrôle du déroulement dans chacune des vues	108
Contrôle du passage des vues	108
Déclenchement d'actions externes au diaporama	109
Actions sur le déroulement du diaporama en cours	110
5.4 Insertion de légendes ou numérotation des vues	111
Légende particulière à une vue	112
5.5 Protection du montage	113
Logo de Copyright	113
6 Les diverses possibilités de création vidéo	115
<hr/>	
6.1 Création de vidéo HD pour Pc et Mac	116
6.2 Création d'un DVD vidéo pour lecteur de DVD	118
Création du menu	120
Finalisation du projet	124
6.3 Additif : Création d'un CD auto-exécutable	125
6.4 Création d'une vidéo pour iPhone	126
6.5 Création d'un fichier AVI	127
6.6 Publication d'une vidéo sur Youtube ou Facebook	128
6.7 Création d'un économiseur d'écran	128
7 Détail des menus et commandes de PicturesToExe	129
<hr/>	
7.1 Menu Fichiers	130
7.2 Menu Créer	130
7.3 Menu Projet	131
7.4 Menu Vues	132
7.5 Menu Affichage	133
7.6 Menu Aide	138
7.7 Ecran principal en mode Vues	139
Configuration de la vue - Onglet Principal	140
Onglet Son	141
7.8 Ecran principal en mode Synchronisation	142

	Page
7.9 Fenêtre Objets et animation	143
Onglet Commun	144
Onglet Propriétés	144
7.10 Configuration des options du projet	146
Onglet Son	148
Onglet Ecran	149
Onglet Effet - Onglet Autre	150
8 Raccourcis clavier	151
<hr/>	
Fenêtre principale	152
Fenêtre Objets et animation	154
9 Foire Aux Questions	155
<hr/>	
Index	162

Introduction

Ce livre n'a pas pour vocation d'expliquer de A à Z les règles de création d'un diaporama. Il existe, par ailleurs, suffisamment d'ouvrages remarquablement documentés qui donnent toutes les clés d'un diaporama réussi (élaboration d'un scénario, retouche des photos, enregistrement d'un commentaire, création d'une bande son, etc.)

Nous découvrirons ici les possibilités offertes par PicturesToExe, dans sa dernière version (6.5 d'août 2010), pour créer des diaporamas à partir de photographies, étant entendu que le logiciel peut également être utilisé, comme PowerPoint par exemple, pour élaborer des présentations à vocation pédagogique pour lesquelles il présente des fonctionnalités intéressantes.

PicturesToExe permet de réaliser et diffuser facilement un diaporama, c'est-à-dire une succession d'images qui s'enchaînent automatiquement avec des transitions paramétrables, sur un écran d'ordinateur, un téléviseur ou par vidéoprojection, avec ou sans fond sonore.

Si c'est votre premier diaporama... quelques conseils

A l'ère du numérique où les prises de vues et les images s'accumulent (*ça coûte moins cher alors je ne me prive pas, je mitraille !*), on peut être tenté de reproduire le même comportement en élaborant son premier diaporama... Des images, encore des images...

Grave erreur ! Les diaporamas trop longs et « fourre-tout » dans lesquels les images défilent sans réellement retenir l'attention, ont vite fait de lasser le spectateur.

Certains n'ont sans doute pas oublié les soirées-projection interminables où la famille devait subir sans broncher les paniers de diapos de vacances ou du baptême de la petite dernière.

Bien sûr, il ne s'agit pas de fixer des règles incontournables mais retenez qu'**un bon diaporama ne devrait guère excéder 7 à 10 minutes**. Au-delà, l'attention du spectateur tombe très vite et il s'ennuie.

Il en est de même pour le nombre de vues. Imaginez que vous réalisiez un livre de photos sur le même thème : mettriez-vous à la suite quatre ou cinq photos quasi identiques ? Certainement pas !

Soyez donc très sélectif quant au choix et au nombre d'images. **30 à 50 images pour 7 à 10 minutes sont une bonne moyenne**, sauf cas particuliers.

Il n'est pas facile de trier, et encore moins d'éliminer des photos, et pourtant la création d'un bon diaporama est à ce prix.

**Convention : Par habitude les utilisateurs de PicturesToExe parlent de PTE.
Nous utiliserons donc ce terme régulièrement tout au long de cet ouvrage**

Comment fonctionne PicturesToExe ?

A partir des éléments que vous utilisez dans le diaporama (images et sons), PicturesToExe crée en quelques secondes un fichier auto-exécutable, au choix pour PC ou Mac Intel (version à partir d'OS 10.4).

Nous verrons qu'il est également possible de créer des DVD, des fichiers mp4, ou de diffuser les diaporamas sur Youtube, iPhone, etc

Avantage du fichier exécutable : il est relativement « léger » (le poids final en Mo dépend toutefois de son contenu) et visible directement sur tout ordinateur en plein écran ou dans une fenêtre selon votre paramétrage sans avoir besoin d'utiliser un logiciel de projection.

Qu'est-ce qui est réalisable avec PicturesToExe ?

Soyons clairs, il serait dommage d'utiliser PicturesToExe uniquement comme la simple visionneuse de Windows qui fait défiler des images selon un tempo préétabli, mais en étant minimalistes il est possible d'en rester là.

1. On peut donc **simplement déposer les images** sur la table de montage et lancer le diaporama.

En allant un peu plus loin, on peut :

2. modifier ou varier les effets de transition entre les vues (type de transition, durée) ;

3. ajouter un fond sonore (fichier au format mp3, ogg, wav, wma) sur une ou plusieurs pistes modifiables individuellement ;

4. ajuster la position des vues sur la table de montage pour les **synchroniser** de façon harmonieuse **au défilement de la bande son** ;

5. animer les images par des effets de panoramiques, de zooms, ou de rotations, dits effets PZR (pan, zoom, rotation) et transformations 3D ;

6. ajouter des « Objets » (textes, titres, autres images, incrustations) sur une ou plusieurs des images en cours, pour créer véritablement des animations puisque ces objets pourront eux-aussi se voir affecter les effets PZR, 3D et une opacité variable et paramétrable.

Bref, vous l'avez compris, du plus simple au plus élaboré, **tout est quasiment possible avec PicturesToExe** et vous pouvez créer votre diaporama exécutable à chacune des étapes ci-avant sans obligation d'aller plus loin.

Avant de commencer à utiliser PicturesToExe que faut-il faire ?

Outre les règles de création d'un diaporama dont nous faisons état plus haut, l'utilisation de PicturesToExe suppose quelques préparatifs préalables même s'ils n'ont rien d'obligatoire.

- **Créer sur votre ordinateur un dossier** dans lequel vous mettrez (et ajouterez au fur et à mesure des besoins) tous les « ingrédients » nécessaires à la création de votre diaporama (images, musique, sons divers, fichier de travail créé par le logiciel et le fichier final, l'exécutable). **C'est le moyen le plus sûr pour bien gérer l'utilisation de ces divers éléments par la suite. Bref, de la méthode avant tout !**

- **Sélectionner et préparer votre ou vos pistes son**, qui peuvent être de simples extraits musicaux, des bruitages, des commentaires, etc. aux formats mp3, ogg, wav, wma.

- **Sélectionner vos images pour le diaporama** : Sont acceptés les formats jpeg, gif, gif animé, png ou bmp, mais le jpeg reste le plus approprié.

- **Déterminer un format de projection** (voir **Format de projection** pages suivantes)

- **Préparer vos images** et uniformiser, si nécessaire, leur taille.

Sauf effets spéciaux, panoramique, zoom, effets 3D, que nous aborderons plus tard, il est impératif que les vues soient toutes à la même dimension, du moins pour les images en format paysage qui vont servir de base à votre diaporama, même si elles sont issues d'appareils différents.

En effet, rien n'est plus désagréable pour l'œil que des formats différents toujours visibles lors des transitions entre les images.

Toutefois, certaines, destinées notamment aux panoramiques ou zooms, pourront être plus volumineuses en taille et en poids.

Cette dimension d'image il vous appartient de la déterminer selon le format de projection choisi et il vous sera peut-être nécessaire alors de les retailler.

ⓘ Attention ! nous parlons bien de retailler, c'est-à-dire découper (et accepter de perdre) une partie de l'image, et non redimensionner un des côtés pour adapter l'image qui serait alors déformée.

Tous les logiciels de traitement d'images, même gratuits tels que Photofiltre, Gimp, etc., permettent facilement cette découpe, mais si la retouche photo n'entre pas dans vos habitudes, il est peut-être plus simple alors de conserver le format des images issues de votre appareil.

Deux simulations, dans les pages suivantes, montrent bien les conséquences, qui n'ont rien de désastreuses, de formats d'écran et de projection différents.

Format de projection du diaporama

Avant même de commencer à utiliser PTE, il est essentiel de savoir quelle va être la finalité (voire les finalités) du diaporama en projet et notamment quel devra être son format d'image.

Aujourd'hui les appareils photos délivrent des formats différents mais pour la plupart il s'agit de 4/3 (ratio 1,33) pour les compacts numériques ou 3/2 (ratio 1,50 équivalent du 24x36) pour les reflex.

Par ailleurs, et comme pour nous « simplifier » la vie, les écrans sur lesquels seront projetés vos diaporamas, qu'il s'agisse d'écrans d'ordinateurs ou de télévision, présentent eux aussi de fortes disparités, allant du ratio 1,25 (format 5/4) au 1,77 (format 16/9) pour les écrans d'ordinateurs, ou du ratio 1,33 (format 4/3) au 1,77 pour les écrans TV ... Bref de quoi s'y perdre !



Fig. 1 - Aperçu de quatre formats différents sur une même image

Avec PTE, le format de projection sera... celui que vous souhaitez.

PTE, et nous le verrons dans sa configuration, s'adapte au pixel près au format que vous choisirez.

Lors de la projection, si le format choisi n'est pas identique à l'écran d'ordinateur ou de TV, des bandes noires (verticales ou horizontales) viendront combler la différence. (voir simulations pages suivantes).

Les formats usuels

1. Formats de prises de vues usuels :

- . 4/3 format de la plupart des compacts numériques.
- . 3/2 (ou 15/10) format des reflex numériques (correspondant au 24x36 en argentique).

1

2. Formats de projection usuels (ordinateurs, téléviseurs et vidéoprojecteurs) :

- . 4/3, 16/10 et 16/9



Fig. 2 - Projection d'un diaporama en format 16:10 plein écran, sur un écran en 4:3



Fig. 3 - Projection d'un diaporama en format 4:3 plein écran, sur un écran en 16:10

Il apparaît nettement sur ces deux figures que le format du diaporama n'est pas identique à celui de l'écran sur lequel il est projeté. Il s'y adapte alors par sa plus grande dimension intérieure possible sans déformer l'image projetée. Les bandes noires viennent compléter le fond d'écran.

❗ Précision importante :

PicturesToExe, lors de la création du fichier final exécutable, ne modifie pas les poids et tailles des fichiers sons et images, qui restent tels que vous les avez ajoutés au projet, et un poids trop élevé peut influencer sur la fluidité de votre diaporama.

Il convient donc :

- D'alléger vos images dans un logiciel de retouche, en réduisant leur taille au format de projection et en leur appliquant, au format JPEG, un taux de compression suffisant. Si vos images sont issues d'originaux, un taux de compression proche de 50/60%, dans Photoshop par exemple, n'altère en rien leur qualité en sortie.
- De préférer des fichiers sons en mp3 ou encore mieux en OGG, plus légers que le Wav ou le Wma.

❗ PTE vous permet de paramétrer un accès direct à vos logiciels favoris de traitement d'image et de sons.

Le poids final de votre diaporama sera celui de l'ensemble des images et sons qu'il contient.

L'enveloppe du diaporama, le fichier exécutable, n'occupe que 400 Ko environ.

Les limites de PicturesToExe ?

Plus de 20 000 vues et 4 Go pour l'exécutable ! ce qui laisse de la marge !

Chapitre 1

Téléchargement, installation et enregistrement de PicturesToExe

1.1 Téléchargement du logiciel, installation

Le logiciel est téléchargeable sur le site de WnSoft (www.wnsoft.com) en version d'essai limitée à 30 jours.

Cliquez sur **Download Trial** (Fig 1-1) et suivez la procédure d'installation qui est très rapide, le module d'installation ne pesant que 7 Mo.

Bien que le site soit en anglais, la procédure d'installation est en français, sauf le contrat de licence !

L'installation télécharge, à l'emplacement que vous aurez désigné sur votre disque dur, un fichier archive compressé **Picturestoexe-setup.zip**. Ouvrez l'archive qui contient des fichiers d'information (en anglais) et poursuivez l'installation en cliquant sur **picturestoexe-setup.exe**.

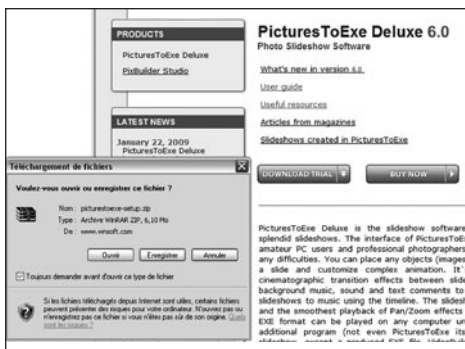


Figure 1-1 - Téléchargement

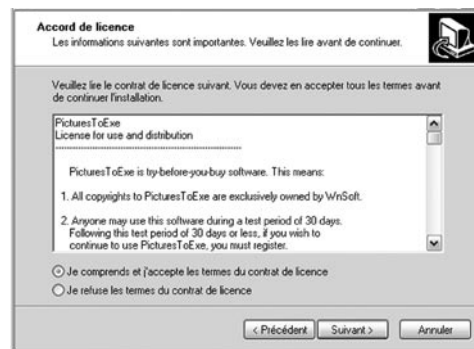
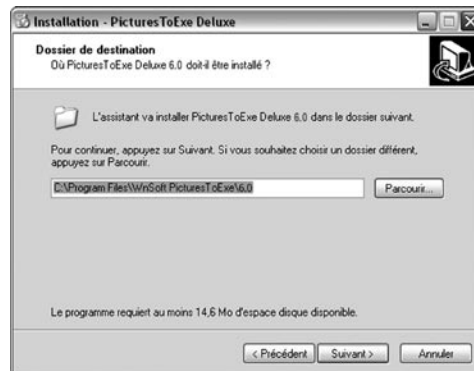


Figure 1-2 - Accord de licence

Après agrément du contrat de licence (Fig. 1-2), l'installation vous propose d'installer le logiciel dans :

- * **C:\Program Files\WnSoft\PicturesToExe\6.0** sauf choix différent de votre part (Fig. 1-3).
- * (Ou C:\Programmes... sous Vista)

Figure 1-3 - Choix du dossier de destination



Validez les options précochées (Fig. 1-4) :

- . Créer une icône sur le Bureau
- . Associer PicturesToExe avec l'extension .ptx
- . Associer VideoBuilder avec l'extension .ptv

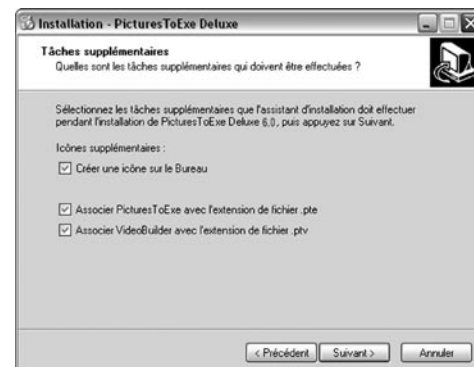


Figure 1-4 - Options à valider

Un petit écran de bienvenue vous rappelle qu'il s'agit d'une version limitée à 30 jours (Fig. 1-5).



Figure 1-5 - Rappel version d'évaluation

Si vous cliquez sur **Continuer**, vous allez pouvoir utiliser le logiciel sans restrictions pendant ces 30 jours et ... sur 10 vues seulement, ce qui n'est pas précisé.

Il est ainsi possible de tester toutes les fonctionnalités (gravure DVD y compris), mais sans pouvoir dépasser ces deux limites, ce qui offre largement la possibilité de tester le logiciel.

Si vous souhaitez acheter PTE, cliquez sur le lien **Acheter PicturesToExe** ou, s'il est inactif, rendez-vous sur le site www.wnsoft.com, bouton Buy Now.

Acquisition de licences pour PicturesToExe et VideoBuilder

Versions Deluxe et Standard

Trois options (Fig. 1-6) sont proposées :

- 1. **Deluxe**
- 2. **Standard**
- 3. **Upgrade to Deluxe**



Figure 1-6 - Options de commande du logiciel

1. **La version Deluxe** comprend le package complet, c'est-à-dire le logiciel PicturesToExe que vous venez d'installer et le module VideoBuilder qui permet de transformer et graver votre diaporama en formats DVD, mpeg4, avi, vidéo HD, vidéo pour Iphone, Youtube, etc.

Lors de l'installation de PTE, même en version d'essai, c'est la version Deluxe qui est téléchargée par défaut, module VideoBuilder compris. Ce dernier ne sera activé, hors période d'essai, qu'après achat de l'option Deluxe ou de la version Upgrade ci-dessous.

2. **La version Standard** ne permet pas les options de gravure ci-dessus. Vous ne pourrez donc produire qu'un exécutable (ou tester les options de gravure en version limitée)

3. **La version Upgrade to Deluxe**, permet d'activer l'option VideoBuilder si elle n'a pas été souscrite auparavant (il faut bien évidemment que l'option Standard ait été activée au préalable).

Le paiement (sécurisé) s'effectue par carte bancaire essentiellement. Les autres options (chèque, virement) ne sont pas recommandées car lourdes, longues et entraînant des frais.

NB : Sur le site www.wnsoft.com, les coûts d'acquisition en euros sont hors taxes.

1.2 Enregistrement du logiciel

Les clés d'enregistrement

Après paiement, vous recevez votre clé, par mail. **Si vous avez choisi l'option Deluxe, la clé comprend deux libellés d'enregistrement, celui de PTE et celui de VideoBuilder.** Exemple de libellés de clés figurant dans le corps du mail:

```
- KEY BEGIN -----  
[PTE]  
0lrEw0NcBBSO1S.... kX7DjyGYkrfX1hYJfsMMBlk60E=  
[VB]  
0pW6mzZU3Hp6Z7B .... DnEGLpA=  
- KEY END -----
```

i Enregistrez ce libellé ou le mail reçu sur votre ordinateur ou sur un support de sauvegarde amovible tel qu'un CD, et gardez-le précieusement sous un nom facilement mémorisable (personnellement nous l'avons renommé **clés PTE**). Il vous permettra de réinstaller PTE sur un autre ordinateur par exemple, ou en cas de formatage.

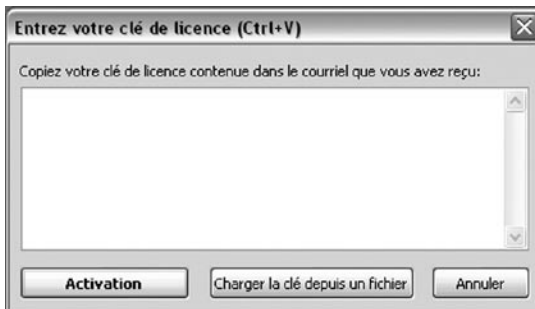


Figure 1-7 - Copie de la clé et activation

L'écran de bienvenue (fig. 1-5) comporte un bouton **Entrez la clé**.

Après avoir cliqué sur ce bouton, une interface (fig. 1-8) vous propose d'enregistrer la clé.

Il suffit de **copier-coller la clé** reçue dans le corps du mail et de valider par le bouton **Activation**.

Un autre bouton **Charger la clé depuis un fichier** permet de réactiver la clé à partir d'un fichier texte sauvegardé (notamment

en cas de formatage ou de changement d'ordinateur).

Un message vous informe que votre clé a bien été enregistrée (fig. 1-8).

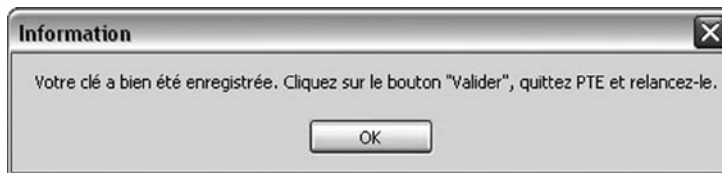


Figure 1-8 - Message de confirmation d'enregistrement

i Pour activer à nouveau cet écran après utilisation de PTE en version d'essai, aller dans le menu principal (voir pages suivantes) et cliquer sur **Aide** et sur **Enregistrement**.

Je veux réinstaller PicturesToExe et j'ai perdu ma clé. Que faire ?

Pas de panique ! Il suffit comme le précise le message d'information de contacter WnSoft sur le mail orders@wnsoft.com en précisant votre nom, votre N° de commande ou l'adresse mail que vous avez fournie obligatoirement lors de la commande.

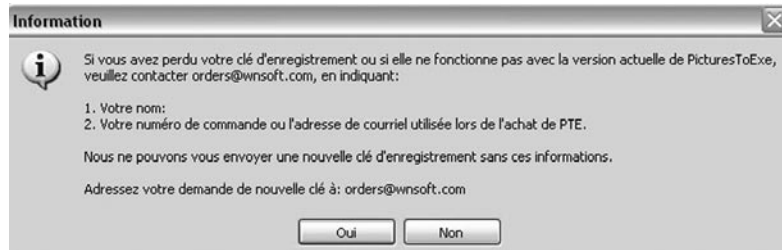


Figure 1-9 - Message d'information en cas de perte de la clé d'enregistrement

1.3 Mises à jour

Comme tout logiciel, PTE évolue. Il évolue même beaucoup et souvent ! Les versions « beta » sont d'ailleurs mises à disposition des utilisateurs qui participent ainsi à la progression du logiciel.

Suis-je prévenu ?

Non, à ce jour, rien n'est prévu pour vous informer automatiquement de l'existence de nouvelles mises à jour. Il vous appartient de vérifier de temps en temps (Lien **Aide** puis **Quoi de neuf ?** dans l'interface principale de PTE).

Par ailleurs, les forums www.diapositif.net et www.diaporamaforum.com annoncent régulièrement et rapidement l'existence de ces mises à jour et leur contenu.

Comment se font les mises à jour ?

Chaque nouvelle version de PTE s'installe comme la première en créant dans le dossier Program Files (ou Programmes sous Vista) \WnSoft\PicturesToExe un dossier portant le nom de cette nouvelle version (ex: 5.5, 5.6.3, 6.0, etc.).

Il est donc possible (et même souhaitable) de conserver les versions précédentes.

Les mises à jour sont-elles gratuites ?

- **Oui et à vie** pour ce qui concerne PTE,

- **Oui pendant deux ans** pour le module Videobuilder et payant ensuite mais il n'y a aucune obligation de faire les mises à jour, le module restant utilisable avec les fonctionnalités acquises et la version de PTE correspondante.

Lorsque la date de validité sera dépassée, une fenêtre viendra vous le rappeler à chaque utilisation de VideoBuilder.

1.4 Compatibilité entre les versions

Nous l'avons précisé à la page précédente, lors d'une mise à jour, PTE crée un nouveau dossier pour chaque nouvelle version, sans écraser les précédentes.

Nous vous conseillons de conserver ces versions précédentes. En effet, si la compatibilité est ascendante (PTE 6.5 ouvre un montage réalisé avec la version 5.6 par exemple), la compatibilité descendante n'est plus assurée du fait de nouvelles fonctionnalités.

Ainsi, un montage réalisé avec la version 6.5 ne pourra pas être ouvert avec la version 5.6 par exemple et un message d'erreur viendra vous le rappeler.

Il est toutefois possible de contourner cette impossibilité.

Il suffit pour cela d'ouvrir le fichier .pte comme un fichier texte (*clic droit sur l'icône et choisir : ouvrir avec le bloc-notes*).

Les lignes de code apparaissent en clair :

```
[main]
filetype=Project file of PicturesToExe
CreationTool=PicturesToExe Deluxe 6.50PteVersion=6.00
globalversion=1
minorversion=16
projectname=Project6.5
type=Save
IsTemplate=0
```

Remplacez, à la 6^e ligne, la valeur `minorversion` (ici 16, qui correspond à la version 6.5 du logiciel) par celle correspondant à la version de PTE choisie pour ouvrir le montage (par exemple 13, pour la version 5.6 du logiciel). et sauvegardez.

ⓘ Votre montage sera alors accessible avec cette version plus ancienne, mais, **attention, vous perdez bien évidemment le bénéfice des fonctionnalités (masques par exemple) qui n'existaient pas dans l'ancienne version.**

Cette solution n'est donc à conseiller que dans des cas extrêmes.

Chapitre 2

Pas à pas, votre premier diaporama avec PicturesToExe

Cette partie du livre est construite comme un « pas à pas » permettant de réaliser rapidement un premier diaporama et de s'imprégner des fonctionnalités et possibilités de base de PTE.

Pour ne pas dérouter lors d'une première utilisation, nous privilégions la progressivité dans la découverte du logiciel et, volontairement, certaines fonctionnalités ne sont pas détaillées, tant qu'elles ne sont pas vraiment nécessaires, mais elles sont toutes abordées plus loin dans l'ouvrage.

Au fil des pages, des liens (Chapitre ... page) en signalent l'existence.

Avant de débiter avec PicturesToExe, quelques mots sur sa structure.

La plupart des fonctions et commandes sont applicables :


A/ de manière globale à l'ensemble des vues du montage (❶ et ❷ ci-dessous) ;

B/ individuellement à chacune des vues (❸ et ❹ ci-dessous), les fonctions individuelles prenant le pas sur les fonctions générales.

En usage courant, vous utiliserez essentiellement deux fenêtres et deux palettes flottantes.

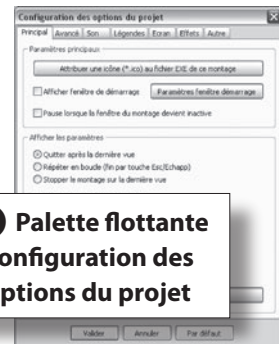
A/ Fenêtre et palette agissant sur l'ensemble du projet et des vues

❶ **La fenêtre de configuration générale** (celle que vous avez sous les yeux à l'ouverture du logiciel) gère le fonctionnement général, vues/sons/synchronisation.

❷ Une palette flottante **Configuration des options du projet** dotée de 7 onglets permet de modifier la configuration générale (formats, sons, déroulement du diaporama, légendes, effets, etc.). Elle est accessible par le bouton 




❶ Fenêtre principale



❷ Palette flottante Configuration des options du projet

B/ Fenêtre et palette agissant sur chacune des vues, individuellement

❸ Une fenêtre **Objets et animation** permet de modifier chaque vue individuellement (ajout d'objets, de titres, effets, etc.).

Elle est accessible par le bouton 

❹ Une palette flottante **Configuration de la vue**, dotée de 3 onglets, permet d'appliquer à chaque vue des actions et effets particuliers.

Accessible par le bouton 



❸ Fenêtre Objets et animation



❹ Palette flottante Configuration de la vue

2.1 La fenêtre principale de PicturesToExe

Lors de sa première utilisation l'interface de PTE se présente ainsi, avec 4 zones.

Retenez bien ces quatre termes, nous les utiliserons souvent dans l'ouvrage.

- ❶ **L'explorateur de Windows** vous permet d'explorer vos disques durs à la recherche de dossiers ;
- ❷ **L'explorateur de projet** affiche toutes les images contenues dans le dossier dédié à votre projet ;
- ❸ **La fenêtre de prévisualisation** vous permettra de voir défiler (et d'entendre) votre diaporama, effets compris, ce qui est fort pratique ;
- ❹ Enfin, sur **la Table de montage** vont se trouver les **vues** * que vous ajouterez à votre projet, et qui apparaîtront soit sous forme de vignettes, soit sous forme de repères sur la ligne de temps selon le mode, vues ou synchronisation, choisi (*option abordée page 34*).

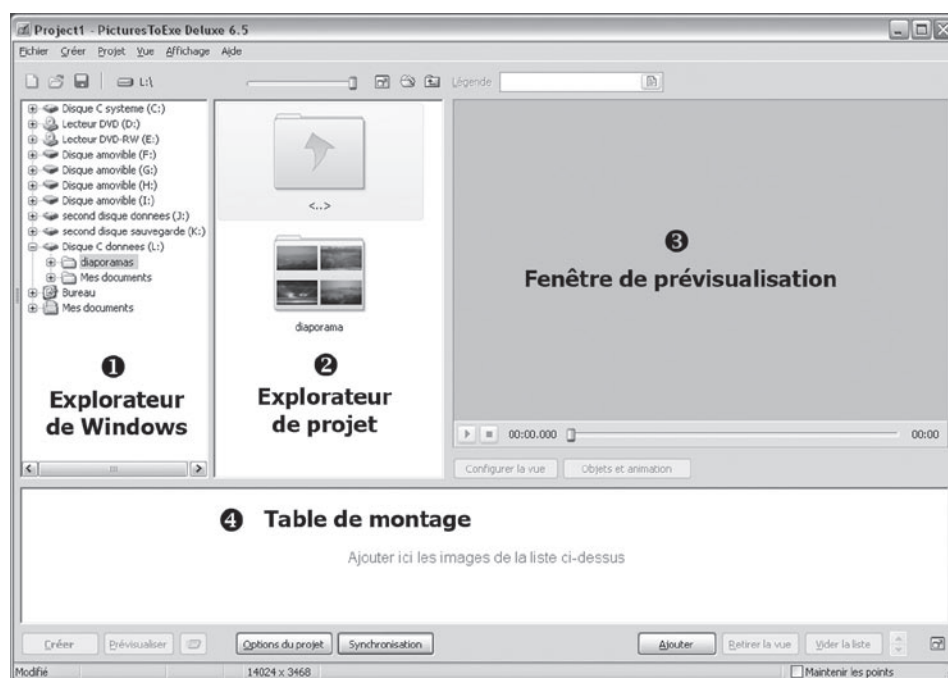




Fig. 2-1 Interface principale de PicturesToExe

Notez que vous pouvez modifier la taille de chacune des fenêtres en déplaçant les barres qui les séparent. Au survol le curseur se transforme en  ou . Il suffit alors de maintenir le clic gauche pendant le déplacement de la barre de séparation. Il est également possible de modifier la disposition de ces quatre fenêtres (*voir Chapitre 7.5 page 136*). Ce choix est mémorisé pour les ouvertures suivantes.

* **Vues** : Dès qu'une image est déposée sur la table de montage elle donne naissance à une « vue », chaque vue pouvant contenir un ou des objets (image principale, autres images, textes, boutons, etc.). La Vue est une fenêtre de projection au format choisi pour votre diaporama.

Si vous avez suivi les indications de l'introduction, vous avez très certainement créé un dossier pour votre diaporama.

Ici, pour l'exemple, nous avons créé un dossier nommé « **diaporama** » qui se trouve sur le disque L. En ouvrant ce dossier toutes les images qu'il contient apparaissent dans l'explorateur de projet.

Actions sur les explorateurs et leurs dossiers :

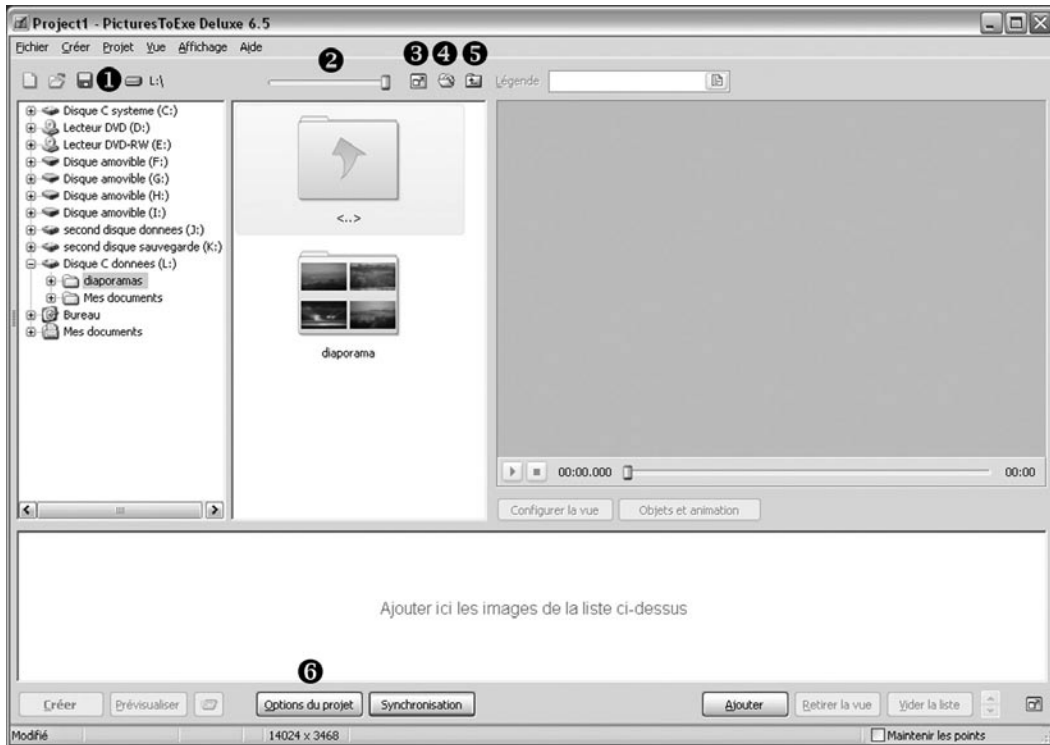


Fig. 2-2 Les boutons d'action sur les disques et dossiers

- ① Chacun de vos supports, disques ou lecteurs, est accessible directement (cliquer sur le disque affiché pour découvrir la liste) et trois symboles permettent d'ouvrir un nouveau projet, un projet existant ou de sauvegarder le projet en cours.
- ② Ce curseur permet de modifier la taille (et en conséquence le nombre visible) des images dans l'explorateur de projet.
- ③ Le contenu de l'explorateur de projet est affiché en plein écran.
- ④ Ouvre le dossier Mes Documents.
- ⑤ Sélectionne le niveau au-dessus du dossier en cours.

Après cette première prise de contact et avant toute autre chose nous allons configurer PTE pour personnaliser votre projet (taille de l'écran, sons, transitions, effets, etc.)

- ⑥ Cliquer sur le bouton **Options du projet** en bas d'écran.

2.2 Configuration des options du projet

Outre le bouton **Options du projet** cette palette, dotée de 7 onglets, est accessible également par le menu « **Projet - Options du projet** » ou par la combinaison de touches **Ctrl + P**.

Rassurez-vous, plutôt que de vous infliger dès maintenant l'explication détaillée de chacun des boutons, cases à cocher ou autres éléments de ces pages, nous nous en tiendrons à l'essentiel. Il nous semble plus judicieux de découvrir leur utilité seulement quand le besoin s'en fera sentir et au fur et à mesure de votre découverte de PTE et de votre progression dans l'élaboration de diaporamas.

Lors de la création d'un nouveau diaporama, vous allez reconfigurer certaines des options sur cette palette de configuration (Fig 2-3). Ces options seront enregistrées et conservées pour le projet en cours uniquement, sauf à créer un modèle sauvegardé comme Album (nous verrons en détails la création d'albums au Chapitre 2. page 52) .

Toutefois un bouton **1** en bas d'écran permet de revenir à la configuration par défaut.

Onglet Principal

Pour l'instant ne modifiez rien sur cet onglet.

Tel qu'il est paramétré, le diaporama :

- S'arrête après la fin de la dernière vue et vous retrouvez votre écran d'ordinateur ;

- Le passage des vues peut être synchronisé avec la piste son ;

- L'intervalle entre chaque vue est de 4 secondes, durée qu'il sera facile de modifier vue par vue, comme nous le verrons plus loin.

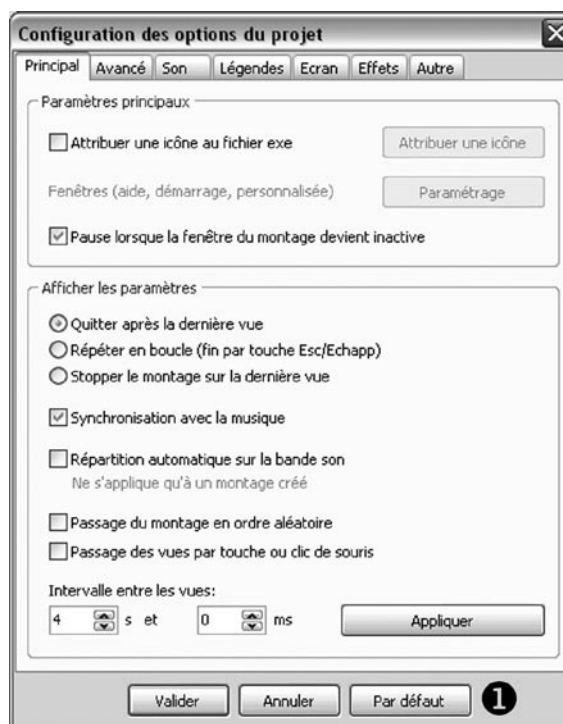


Fig. 2-3 Configuration des options du projet
Onglet Principal

Onglet Avancé

Ici également, pas de modifications pour l'instant. Les différentes options d'apparition, disparition du pointeur ou protection du montage, si elle sont utiles par la suite, n'empêchent pas la création d'un premier diaporama (voir chapitre 5.1 page 100).

Onglet Son

Cet onglet permet d'ajouter une ou plusieurs pistes son principales et nous verrons plus loin que l'on peut en visualiser l'onde sonore et, bien sûr, l'écouter pour affiner la synchronisation du son et de l'image.

❶ Toutes les possibilités d'ajouts sonores font l'objet d'un chapitre particulier, page 40 et suivantes. Vous pouvez donc vous y reporter dès à présent si vous envisagez plusieurs pistes son, des mixages, des fondus sonores, etc

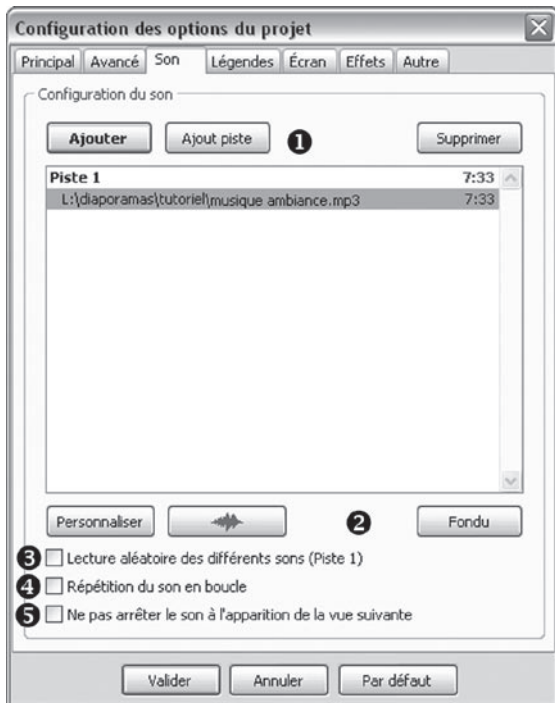


Fig. 2-4 Configuration des options du projet
Onglet Son

❶ Le bouton **Ajouter** déclenche la création d'une **Piste 1** et l'ouverture d'une fenêtre qui vous permet de rechercher le fichier son sur votre ordinateur (*fichiers au format wav, mp3, wma ou ogg*).

Une fois ajoutée, la ou les pistes son et leur durée apparaissent dans la fenêtre.

Un double clic sur l'intitulé d'une piste appelle une palette flottante qui permet de la renommer.

Ajout piste permet d'ajouter une autre piste (*voir possibilités page 40*).

Il est possible de mettre, sur une même piste, plusieurs séquences sonores à la suite l'une de l'autre ; PTE les lira dans l'ordre.

❷ Les fonctions accessibles par :

Personnaliser  et **Fondu** sont détaillées au **chapitre 2.4, page 43**.

❸ **Lecture aléatoire des différents sons (Piste 1)** . Fonction qui dit bien son nom. Peu utilisée sauf usage spécifique.

❹ Il est possible de répéter la piste son finale (l'ensemble des sons) en boucle si sa durée est insuffisante par rapport à la longueur du montage.

❺ Cette case à cocher est utilisée lors de l'adjonction de sons particuliers à une vue (*voir page 40 et suivantes*).

Onglet Légendes

Cet onglet permet de légender les vues qui vont défiler. Très utile lorsque le diaporama est soumis à une communauté pour analyse (on numérote alors les vues), il est peu probable que vous ayez à utiliser cette fonction dans un diaporama. Nous en verrons les détails au *Chapitre 5.4 page 111*

Avant d'aborder l'onglet Ecran...

❶ Retenez bien que vos choix de taille, format et couleurs, tels que vous allez les définir sur l'onglet Ecran, seront imposés à tout ordinateur sur lequel votre diaporama sera diffusé.

Il est important de bien s'imprégner de la disposition hiérarchique des différentes composantes selon le schéma ci-dessous.

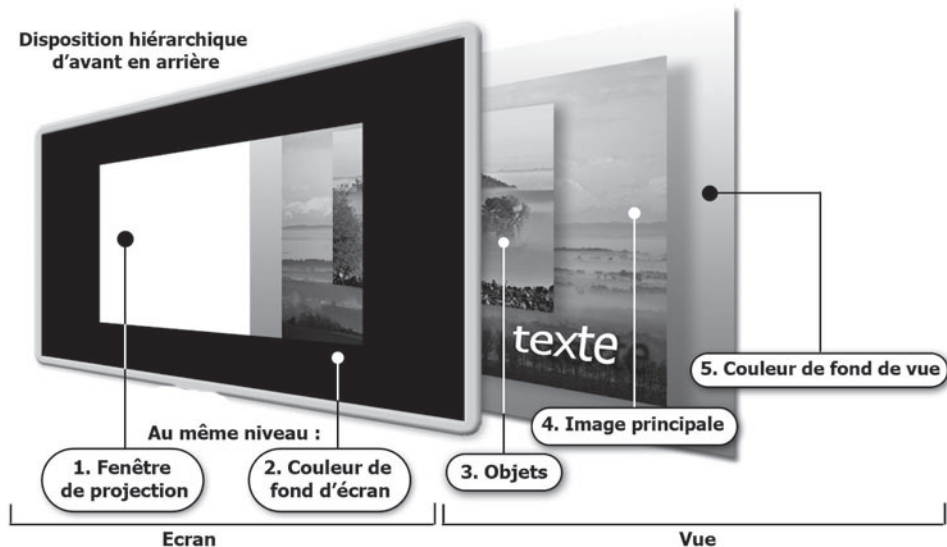


Fig. 2-5 Disposition hiérarchique

A / L'écran de l'ordinateur affiche, au premier plan

1. la fenêtre de projection, telle que vous allez la définir ;
2. la couleur de fond d'écran (noire par défaut) qui remplit l'espace éventuellement non occupé par la fenêtre de projection.

B / La vue composée de tout ce qui passe dans la fenêtre de projection, à savoir :

3. différents objets superposés à l'image principale (un plan par objet), tels que texte, autre image incrustée, cadre, bouton, etc (ces objets seront étudiés plus loin dans le livre) ;
4. l'image principale, celle qui donne naissance à la vue ;
5. la couleur de fond de vue qui apparaît si l'image principale ne remplit pas la fenêtre de projection.

Onglet Ecran

Sans conteste l'onglet le plus important dans la « mise en page » de votre projet !

Les **Options d'affichage** vont donc faire l'objet d'une analyse détaillée.

(Choix du fond et Options supplémentaires, figurant également sur cet onglet, seront détaillés ultérieurement).

Options d'affichage

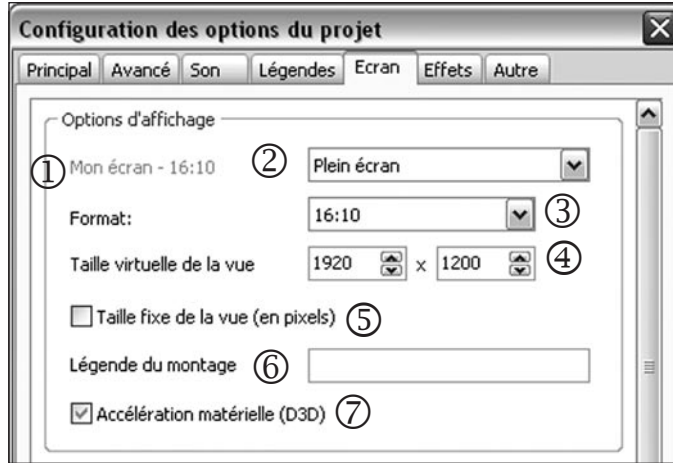


Fig. 2-6 Configuration des options du projet - Onglet Ecran

① **Mon écran - 16:10** PTE détecte la taille de votre écran et en signale ici le format.

② Cette **liste déroulante** propose deux options :

a) le mode Plein écran utilise la totalité de la surface de tout écran d'ordinateur sur lequel votre montage sera projeté.

Si votre format est différent de celui de l'écran, une couleur de fond d'écran (noir par défaut) complètera l'espace non occupé par la projection.



Fig. 2-7 Mode plein écran 16:10 sur écran de 16:10

b) le mode Fenêtré permet d'afficher votre diaporama dans une fenêtre flottante qui n'est pas redimensionnable, le reste de l'écran (bureau) étant alors visible en arrière-plan.



Fig. 2-8 Mode fenêtré

③ **Format** : Cette liste déroulante propose tous les formats d'affichage standards disponibles actuellement mais il est possible de déterminer votre propre format en utilisant les dimensions en pixels dont il est question au ④ ci-dessous.

④ **Taille virtuelle de la vue** : Sont mentionnées ici les dimensions habituelles, en pixels, correspondant au format mentionné en ③. Mais ce n'est qu'une suggestion de taille d'affichage et ces valeurs sont modifiables pour définir un format personnalisé. **Il est d'ailleurs souhaitable d'y porter les dimensions en pixels de vos images principales.**

⑤ **Taille fixe de la vue (en pixels)** : En cochant cette case, le libellé ④ **Taille virtuelle de la vue** devient **Taille de la vue**.

Ce faisant, vous allez limiter aux valeurs en pixels mentionnées (soit en écrivant directement ces deux valeurs soit en utilisant les flèches), la taille de la fenêtre d'affichage, **quel que soit l'écran sur lequel votre diaporama sera projeté.**



Fig. 2-9 Mode Plein écran - taille fixe de la vue

⑥ **Légende du montage** : Si vous choisissez le mode **Fenêtré**, une case à cocher **Sans bordure** apparaîtra sous **Taille de la vue/Fenêtre**, vous permettant de faire apparaître ou non la bordure de la fenêtre.

Si vous conservez la bordure, la **légende du montage** si elle est précisée, est reportée sur la barre d'état de la fenêtre

⑦ **Accélération matérielle**

Cette option permet au montage d'utiliser l'accélération matérielle (Direct3D) de la carte graphique afin de produire une fluidité maximale des images et des effets.

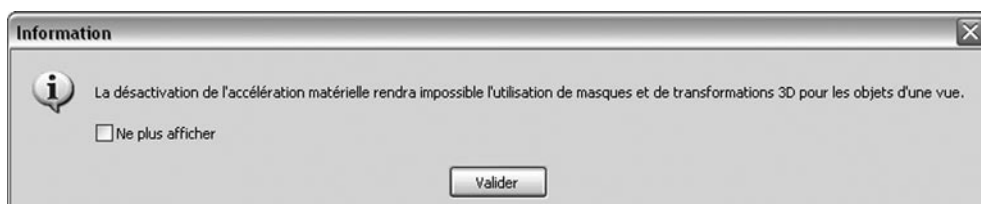
Laisser cette case cochée.

Taille de la vue/fenêtre	1280	x	800
<input type="checkbox"/> Sans bordure			
Légende du montage	diaporama		

Fig. 2-10 Options de fenêtre de projection

ⓘ **Si cette case est décochée, les effets 3D et l'utilisation de masques restent actifs lors de la conception du diaporama mais ne le sont plus lors de sa projection.**

Un message vient le rappeler



Et quand les formats sont différents ?

Si vous mentionnez un format d'affichage différent de celui de vos images (ex : 4/3 alors que vos images sont en 16/10, la **Taille virtuelle de la vue** changera et la partie d'écran non occupée par l'image, dans la fenêtre de projection, sera noire ou de la couleur (ici gris clair) que vous aurez choisie un peu plus bas sur ce même onglet Ecran (**Couleur de fond de vue**, chapitre 4.1 page 94).

Deux exemples :



Fig. 2-11 Ajustement d'image par sa largeur

1. Sur ce premier schéma la taille de l'écran d'ordinateur est de 16/10 mais nous avons choisi de projeter l'image dans un format de 4/3 dont les valeurs, 1024 x 768, sont mentionnées comme Taille fixe de la vue (case ⑤ Taille fixe cochée). L'image en 16/10, bien que d'une taille supérieure à celle de la fenêtre, s'adaptera par sa plus grande dimension, ici la largeur.

① Notez bien que **votre image ne sera jamais déformée pour s'adapter à la fenêtre de projection**. Elle garde son format propre et la place non occupée est complétée par la couleur de fond (noir par défaut, gris clair dans nos exemples).



2. Sur ce second schéma, l'écran de l'ordinateur est toujours en 16/10, mais nous avons choisi une fenêtre de projection panoramique de 1600 x 800 pixels. L'image cette fois s'adaptera par sa hauteur. l'arrière-plan de la vue apparaîtra sur les côtés de l'image

Fig. 2-12 Ajustement d'image par sa hauteur

Inconvénient dans les deux cas : si l'image suivante est zoomée par exemple (effet abordé plus tard dans l'ouvrage), elle « occupera » toute la surface de la fenêtre (ici le gris clair) et donc débordera de l'image principale puisque celle-ci ne remplit pas la fenêtre. Le résultat sera alors visuellement désagréable lors de la transition entre les deux.

① **Nous vous conseillons de toujours harmoniser la taille de la fenêtre d'affichage de la vue avec celle des images principales.**

Pour mon premier diaporama, comment dois-je faire ?

Si vos images sont en 4/3 par exemple, prévoyez un format d'affichage identique.

a) Si vous ne cochez pas **Taille fixe de la vue** (voir ⑤ page 28) :

lors de la projection l'image risque d'être rééchantillonnée. L'ordinateur qui lit votre diaporama, ajoute ou enlève des pixels, toujours en respectant le format choisi, pour occuper le maximum de place sur l'écran.

S'il existe alors un écart important entre la résolution de vos images et celle de l'écran, il y aura une perte de définition, plus ou moins visible mais bien réelle, dûe au rééchantillonnage.

Il est donc préférable, autant que faire se peut, de choisir des dimensions qui ne s'éloignent pas trop de ces valeurs d'affichage les plus élevées. Aujourd'hui le maximum est de 1200 pixels sur une hauteur d'écran.

b) Si vous cochez **Taille fixe de la vue** :

vos diaporama aura une taille fixe quel que soit l'écran sur lequel on le regarde et c'est la meilleure solution **si vous êtes amené à utiliser une petite taille d'image** (800x600 par exemple), ce qui évitera le rééchantillonnage dont il est question ci-dessus.

Par contre, si vos images sont au même format que votre écran (ex : 16/10 et 1920x1200), la fenêtre de projection occupera la totalité de la surface d'écran. Des bandes noires sur les côtés ou en haut et en bas viendront combler la différence éventuelle de format sur un autre écran.

N'ayez donc aucune crainte si vous utilisez ces grandes dimensions, les ordinateurs d'aujourd'hui sont souvent adaptés à ces formats, sans parler des téléviseurs HD sur lesquels vos diaporamas risquent d'être projetés.

les dimensions en pixels qui nous paraissent les mieux adaptées :

Format 3/2 (ou 15/10) : 1800 x 1200

Format 4/3 : 1600 x 1200

Format 5/4 : 1500 x 1200

Format 16/10 : 1920 x 1200

Format 16/9 : 1920 x 1080

Retenez que, sur votre écran, vous pouvez, outre l'écran lui-même, avoir 2 formats différents :

- 1. celui de la fenêtre d'affichage de PTE déterminé dans la Taille fixe de la vue ;**
- 2. celui de vos images, déterminé par leur taille propre, lesquelles images viendront se positionner, par leur plus grand côté, dans la fenêtre d'affichage...**

Rien n'interdit donc, même si cette option n'est pas couramment employée, d'avoir une fenêtre de projection dans un format et, à l'intérieur de cette fenêtre, des images d'un autre format.

Onglet Effets

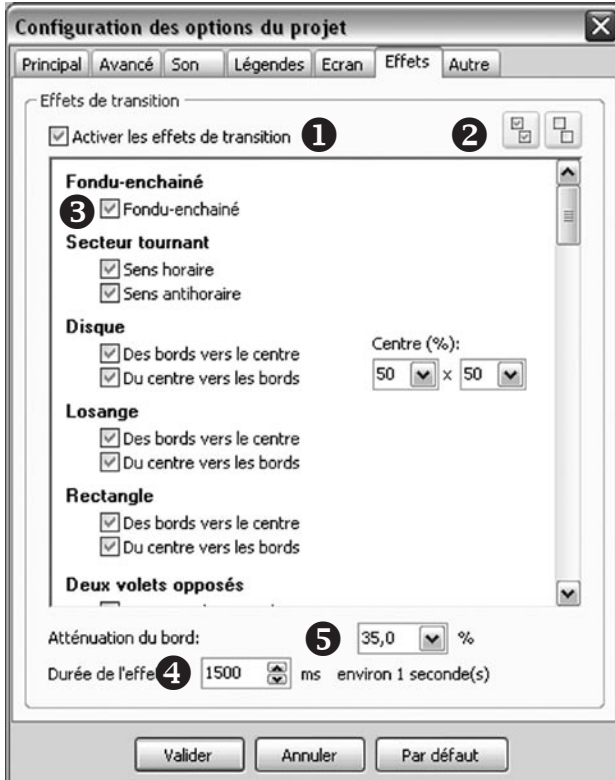


Fig. 2-13 Configuration des options du projet - Onglet Effets

Cet onglet permet d'activer un ou des effets de transition applicables à toutes les vues, soit de façon unique si une seule transition est sélectionnée, soit de façon aléatoire s'il y en a plusieurs.

Il est donc très important dès à présent d'en connaître les nombreuses possibilités, mais vous les appliquerez certainement ensuite vue par vue, chaque vue disposant d'un choix de paramètres identiques.

N'en abusez pas : un diaporama réussi est celui dont on oublie la technique de mise en œuvre.

Un effet de transition doit servir les images, apporter un plus, et le temps des premières découvertes passé, on s'aperçoit qu'à l'usage seules quelques transitions sont utilisées de façon régulière.

- 1 Lors de l'ouverture de PTE, la case **Activer les effets de transition** est cochée.
- 2 Deux boutons figurant deux petits carrés cochés ou vides permettent d'**activer ou de désactiver d'un coup la totalité des transitions**.
- 3 Par défaut, toutes les transitions sont activées (toutes les cases sont cochées). Si vous laissez en l'état, lors du déroulement de votre diaporama, toutes ces transitions seront utilisées de manière aléatoire. Autant dire qu'il vaut mieux immédiatement décocher l'ensemble en cliquant sur le bouton de droite.
Si la totalité des transitions est décoché, le passage d'une image à une autre se fera en « Cut » (transition nette). Si vous choisissez de cocher une seule transition, elle deviendra la transition par défaut appliquée à toutes les vues de votre montage.
- 4 La **Durée de l'effet** de transition par défaut est fixée à 1500 millisecondes, soit une seconde et demi. Il est bien évidemment possible de modifier cette valeur soit directement soit en utilisant les deux flèches de défilement.
Dans tous les cas, et nous le verrons plus loin lors de la mise en place des vues, chaque transition entre deux vues est ensuite paramétrable indépendamment des autres.
Pour poursuivre ce « pas à pas », cochez, par exemple, **Fondu-enchaîné** qui reste la transition de base la plus employée dans les diaporamas et donnez une durée d'effet de 4 secondes (4000 millisecondes).

⑤ **Atténuation du bord** Cette valeur d'atténuation est sans effet sur le fondu-enchaîné classique qui s'applique de façon égale à toute la surface de l'image. Par contre lors de transitions genre Disque, Losange, Volets, etc. il est possible d'atténuer plus ou moins la transition entre les deux images. Une valeur de 0% créera une transition nette (*Fig. 2-14*). À l'inverse, à 100% la transition sera très atténuée (*Fig. 2-15*).



Fig. 2-14 Effet disque sans atténuation de bord



Fig. 2-15 Effet disque avec atténuation de bord de 40%

Selon la transition et l'effet voulu, il vous appartiendra de définir le % le mieux adapté.

Onglet Autre

Cet onglet permet des paramétrages divers : actions en fin de diaporama, choix de la langue pour certains boutons de commande, etc.

Nous y reviendrons en détail aux **Chapitre 5.2 page 103** et **Chapitre 7.10 page 146**.

Les options principales étant maintenant paramétrées, nous allons revenir vers la fenêtre principale pour commencer un premier montage.

N'oubliez pas de valider vos options avant de quitter !

2.3 Placement de vues sur la table de montage

ⓘ Important ! La table de montage peut prendre deux aspects : **mode Vues** ou **mode Synchronisation**.

La **synchronisation** permet de positionner les passages de vues avec précision et en accord avec le déroulement sonore.

Le bouton **①** sert de bascule entre les deux modes et change donc de dénomination à chaque fois.

Il est possible de placer des images sur la table de montage dans ces deux modes, mais il y a une **différence essentielle entre les deux** : **En mode Vue, les images sont placées sans aucun respect pour la synchronisation !**



Fig. 2-16 Table de montage en mode Vues

Voyons maintenant comment utiliser ces deux modes.

Par défaut la table de montage est en mode **Vues** (Fig. 2-16) et les images déposées apparaissent sous forme de vignettes, placées à la suite les unes des autres.

Conseil : Le montage en mode Vues est à réserver à la mise en place initiale d'images et tant qu'aucune synchronisation avec la piste son n'a été réalisée.

Lorsque vous basculez en **mode Synchronisation** (Fig. 2-17), les vues apparaissent le long de la **ligne de temps** (qui symbolise le déroulement temporel), sous la forme d'**onglets numérotés** suivis d'une **barre grise** laquelle représente la durée de l'effet de transition avec la vue précédente.

Le numéro de la vue sélectionnée apparaît sur fond bleu (noir ici) et elle est affichée dans la **fenêtre de prévisualisation**.

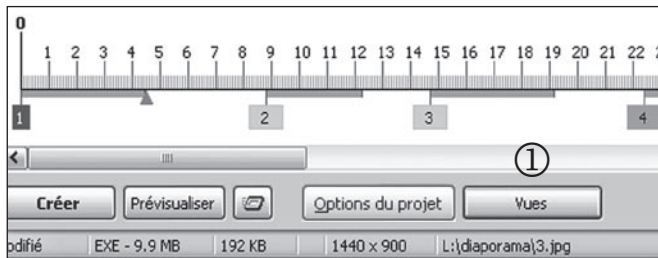


Fig. 2-17 Table de montage en mode Synchronisation

Rappel : Chaque élément visuel du diaporama déposé sur la table de montage est appelé « Vue » laquelle est constituée d'objets (images, textes, logo, etc)

Table de montage en mode vues



Lorsqu'une image est déposée sur la table de montage son libellé apparaît en gras dans l'explorateur de projet

2

Fig. 2-18 Ecran principal en mode Vues

Après avoir développé dans l'explorateur de Windows **1** l'arborescence du disque qui contient votre dossier diaporama et ouvert ce dernier, les images apparaissent dans l'explorateur de projet **2**.

A ce stade, on peut supposer que vous savez déjà dans quel ordre seront vos images dans le diaporama ; il faut donc les déposer sur la table de montage **3** en respectant cet ordre (mais rassurez-vous il est très facile de les déplacer ensuite en cas d'erreur).

Sélectionnez (simple clic gauche) une image dans l'explorateur. Elle s'affiche alors en grand dans le volet de prévisualisation **4**.

Vous pouvez l'ajouter à la table de montage :

1. Par la méthode du glisser-déposer (maintien du clic gauche sur l'image pendant qu'on la déplace vers la table de montage). C'est la méthode la plus rapide et la plus fiable parce qu'elle permet de déposer les images comme on le souhaite, y compris entre deux autres.

2. Par le menu *Projet* > *Actions dans la fenêtre d'exploration* > *Ajouter l'image ou les images à la liste des vues*. Avouons que c'est un peu long et fastidieux.

Toutefois, comme pour le glisser-déposer, la méthode est applicable à plusieurs images à la fois. Il suffit, lors de la sélection d'images, de maintenir la touche **Ctrl** enfoncée.

Inconvénient, les images sont ajoutées dans l'ordre où elle se trouvent dans l'explorateur ce qui n'est pas forcément souhaité (*pour modifier cet ordre, voir page 38*).

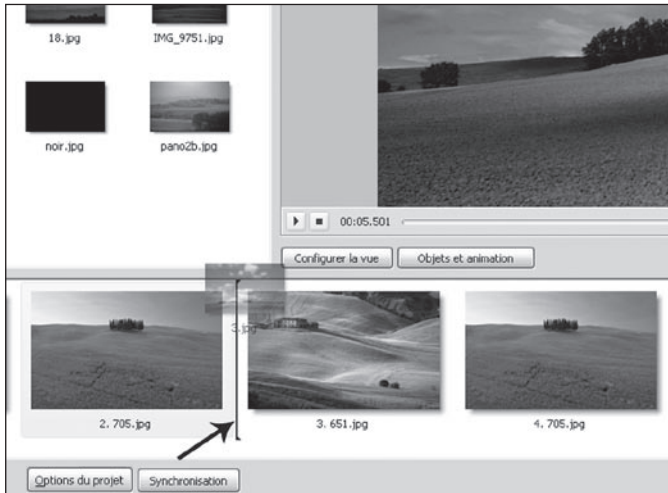
Par ailleurs, lorsque des vues se trouvent déjà sur la table de montage, cette méthode ajoute les images après la dernière vue.

3. Par le bouton **situé sous la table de montage**. Même inconvénient que ci-dessus, les images sont ajoutées **après** les vues déjà existantes sur la table de montage.

4. Par double clic sur l'image avec les mêmes conséquences (l'image apparaît en fin de montage).

Insérer une vue entre deux vues

Vous avez placé un certain nombre de vues sur la table de montage et vous souhaitez en insérer une entre deux autres. Ici encore le « **glisser-déposer** » reste la méthode la plus rapide.



Important :

Toute action est réversible !

Il suffit, comme dans toute application, de cliquer sur la combinaison de touches **Ctrl + Z pour revenir à l'action précédente.**

Fig. 2-19 Insérer une vue par glisser-déposer

Lorsque l'image à déposer se trouve positionnée entre deux autres un trait noir apparaît entre les deux vues, confirmant le lieu d'insertion (voir flèche).

Mais, nous l'avons vu plus haut, cette méthode d'insertion sur la table en mode **Vues** présente un inconvénient majeur : **la vue insérée prend « physiquement » la place de la vue suivante** dans la synchronisation image/son (que nous n'avons pas encore abordée).

De ce fait toutes les vues sont décalées et avouons que ce n'est pas forcément l'effet souhaité si vous avez déjà synchronisé les vues en place avec le déroulement sonore !

Si toutefois vous cochez l'option **Maintenir les points** les points de synchronisation des vues en place seront respectés mais les images seront, malgré tout, décalées vers l'avant.

Il en est de même pour toutes les actions consistant à remplacer ou retirer une vue.

En mode Vues, toutes les vues suivantes sont décalées, alors qu'en **mode Synchronisation**, chacune conserve sa place.

Insérer une vue noire

Dans ce mode Vue, il est possible de créer et d'insérer une **vue noire**, par le **menu Vue**, par clic droit dans la table de montage ou par la combinaison de touches **ALT + S**.

Nous allons voir maintenant comment réaliser ces interventions en **mode Synchronisation** (à l'usage et pour des raisons évidentes de facilité vous préparerez certainement vos montages en mode synchronisation).

Table de montage en mode synchronisation

Cliquez sur le bouton  situé sous la table de montage.

Nous l'avons vu plus haut, la ligne de temps qui remplace alors les vues schématise le déroulement de votre piste son et la position de chaque vue.

Par exemple ici la vue N° 2 apparaît à 8 secondes - la valeur précise au millièmme de seconde est visible dans la fenêtre **1** - et l'image précédente disparaîtra totalement à 12 secondes.

L'effet de transition entre les deux vues dure donc 4 secondes (longueur du trait gris).

Le curseur (triangle bleu), repère de défilement de la piste, se trouve en **2**.

Pour éviter toute confusion, nous avons schématisé (*Fig 2-20*) la **durée de la vue**, telle que définie dans la configuration de la vue et la **durée d'affichage de la vue** qui inclut la **transition** avec la vue suivante.



Fig. 2-20 Table de montage en mode synchronisation

Pour déposer ou insérer une image en mode **Synchronisation**, vous disposez de deux possibilités :

La première, par le bouton **Ajouter** **3** permet de déposer l' image sélectionnée dans la fenêtre d'exploration, **à la fin du montage**.

La seconde méthode consiste, comme nous l'avons évoqué en mode **Vues**, à glisser-déposer l'image sur la ligne de temps.

C'est la méthode la plus efficace puisqu'elle permet de **positionner l'image avec précision** et sans décaler les autres. Lors du déplacement un curseur affiche l'endroit exact où sera déposée l'image (ici à 0'14''050).

Il suffit ensuite de déplacer la vue sur la ligne de temps (maintien du clic gauche sur le N° de vue) pour plus de précision ou d'entrer la valeur précise dans la fenêtre **1**

Pour cela il faut d'abord sélectionner, par un clic du curseur, soit les minutes, soit les secondes, soit les millièmes, sinon les deux flèches de déplacement seront inactives. Ici, pour l'exemple, nous avons sélectionné le nombre de secondes (14). les flèches de déplacement agiront alors uniquement sur les secondes.

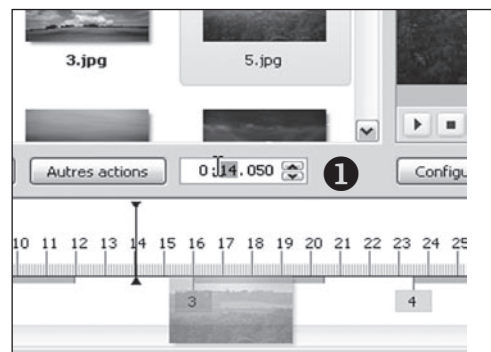


Fig. 2-21 Insérer une vue par glisser-déposer en mode synchronisation

Modifier l'ordre des vues

Vos vues sont maintenant en place, mais vous souhaitez en déplacer une, par exemple la vue N° 2 entre la N° 5 et la N° 6.

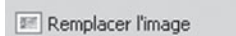
Quel que soit le mode (Vues ou Synchronisation) il suffit de **glisser-déposer** cette image à l'emplacement souhaité. Elle conservera ses caractéristiques propres (durée, effet de transition).

Par contre, rappelons qu'en **mode Vues**, la **synchronisation ne sera pas respectée**. Il vaut mieux effectuer ce genre d'opération en **mode Synchronisation**.

Remplacer une vue

Il peut arriver qu'une image en place dans la ligne de temps ne vous convienne pas. Pour la remplacer par une autre, figurant dans votre dossier images, **sans modifier les caractéristiques initiales** (emplacement, durée, effets, transition, objets, etc.), sélectionnez la vue à modifier dans la ligne de temps (*ici la vue N° 4*).

❶ Au-dessus de la fenêtre de prévisualisation se trouve un bouton



En cliquant sur ce bouton vous déclenchez l'ouverture d'une fenêtre vous permettant de rechercher une image de remplacement.

Sélectionnez le fichier image et validez. Votre nouvelle image est en place mais elle garde le nom de l'image précédente. Pour le modifier, voir page suivante.



Fig. 2-22 Comment remplacer une vue

Retirer une vue

Le bouton ❶ permet de supprimer l'image sélectionnée sans modifier la position des autres. Vous pouvez également la retirer par la touche **Del** (ou **Suppr**) de votre clavier.

Le bouton ❷ supprime toutes les vues de la table de montage.

Copier une vue

En **mode vue uniquement**, vous pouvez copier-coller une vue. La copie conserve toutes les caractéristiques de l'original.

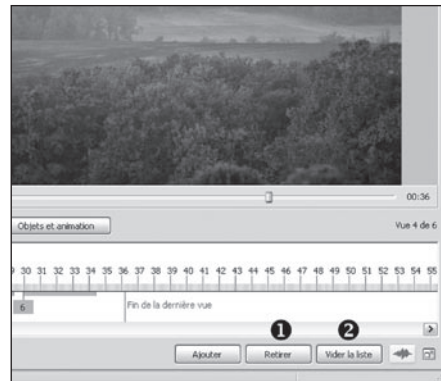


Fig. 2-23 Comment retirer une vue ou vider la liste

❶ Vous pouvez sélectionner plusieurs vues à la fois en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée lors de la sélection.

Avec la touche **Maj** enfoncée vous sélectionnez un ensemble de vues contigües.

Renommer les images ou les vues

Lors de l'insertion d'images sur la table de montage, leur nom apparaît à la suite de leur N° d'ordre sur la table et avouons que IMG_2448, par exemple, n'est pas très « parlant » Il est possible de renommer les images, de deux façons :

1. **Directement dans l'explorateur de projet.**
2. **Sur la table de montage, en mode Vue.**

Attention ! les conséquences sont différentes selon l'ordre dans lequel vous renommez :

a) **Vous renommez une image dans l'explorateur de projet et vous l'ajoutez ensuite, une ou plusieurs fois, à la table de montage** : toute modification du nom dans l'explorateur de projet sera répercuté sur la table de montage.

b) **Vous renommez une image dans l'explorateur de projet alors qu'elle est déjà sur la table de montage** : elle ne sera pas renommée sur la table de montage.

c) **Vous renommez une image sur la table de montage** : son nom n'est jamais modifié dans l'explorateur de projet.

Avantage : si vous utilisez deux ou plusieurs fois la même image dans un montage, il est préférable qu'elles aient un nom différent.

Pour renommer une image sélectionnée sur la table de montage en mode Vue :

1. **Menu Vue**, options dans la liste :

. Renommer le fichier image (correspond à l'image dans l'explorateur)

. Renommer l'objet image (correspond à l'image sur la table de montage)

2. **Plus rapide** : sélectionnez l'image à renommer, soit dans l'explorateur de projet, soit sur la table de montage et cliquez sur la touche F2.

Dans les deux cas une palette flottante, permet de modifier le nom.

Retoucher les images

Et non... PTE ne permet pas directement la retouche d'images, mais il est possible de paramétrer l'accès direct à votre logiciel de retouche favori par le menu :

Affichage >> Options avancées >> Définir l'éditeur graphique.

S'ouvre la palette flottante ci-contre qui permet de choisir :

1. **Programme par défaut**

(c'est celui qui ouvre habituellement vos images, visionneuse Windows par exemple)

2. **Autre programme.**

Il suffit de rechercher votre programme favori ou son raccourci et de valider.

Au clic droit sur une image apparaît l'option **Ouvrir l'image** ou, plus rapide, vous pouvez utiliser la combinaison de touches **CTRL + W**.



Fig. 2-24 Choix d'un éditeur graphique

2.4 Les sons dans PicturesToExe

Dans un montage, il est possible d'ajouter du son de trois manières différentes.

Sons de type **1** : En ajoutant une ou des pistes principales à l'ensemble du projet;

Sons de type **2** : En ajoutant une ou des pistes principales attachées à une ou des vues ;

Sons de type **3** : En ajoutant un ou des sons particuliers à une ou des vues.


Généralités

Dans les trois cas **1** **2** et **3** :

- Le nombre de pistes est illimité.
- Chacune des pistes est modifiable individuellement dans une palette « **Paramètres son** » dont nous détaillerons les possibilités un peu plus loin.
- Il est possible de « chaîner », sur une même piste, des fichiers sons qui seront joués l'un après l'autre.

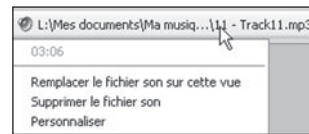
Comment ajouter des pistes ?


Les pistes principales de type **1** sont ajoutées dans l'onglet **Son** de la configuration générale du projet, accessible par le bouton 

Les pistes principales de type **2** liées aux vues, sont ajoutées à l'image sélectionnée dans la timeline, par le bouton  positionné en haut à droite, sur la fenêtre principale de PTE.

1 Dans ce cas, il faut penser à cocher la case « **Ne pas arrêter le son à l'apparition de la vue suivante** » dans l'onglet **Son** de la configuration générale.

Pour intervenir à nouveau sur un fichier déjà en place, cliquer sur le bouton **Ajouter un son** qui affiche maintenant le lien du fichier son joint. La liste déroulante autorise modification suppression et accès aux **Paramètres son**.



Les sons de type **3** attachés aux vues, sont ajoutés, à l'image sélectionnée dans la timeline, par l'onglet **Son** de la configuration de la vue accessible par le bouton 

Interactions entre pistes

Comment interagissent ces trois types de sons ?

- Les pistes principales de type **1** démarrent dès le début du diaporama jusqu'à la fin de leur durée propre.
- Les pistes principales de type **2** liées aux vues démarrent en même temps que les vues auxquelles elles sont liées et continuent sur les vues suivantes. Elles n'interrompent pas les pistes principales **1**

i
Conventionnellement, nous appellerons Piste finale, la piste son audible lors de la prévisualisation et qui regroupe toutes les autres pistes principales ci-contre.

Les sons particuliers **3** démarrent en même temps que les vues auxquelles ils sont liés.
i Attention ! Dès qu'une des vues est dotée d'un son particulier, le son des pistes principales de type **1** ou **2** est coupé définitivement.

Le son particulier d'une vue continue sur la vue suivante, sauf si celle-ci est dotée également d'un son particulier.

Cette troisième possibilité doit donc être réservée aux montages, support de conférences, par exemple, pour lesquels une image = un son. Usage très limité donc !

i Il est, par ailleurs, obligatoire, dans ce cas, de désactiver la synchronisation en décochant la case **Synchronisation avec la musique** (onglet **Principal** de la configuration générale).

Un message d'alerte vient le rappeler lors de l'insertion d'un son de type **3**.

Tableau synoptique des interactions entre pistes et sons particuliers.

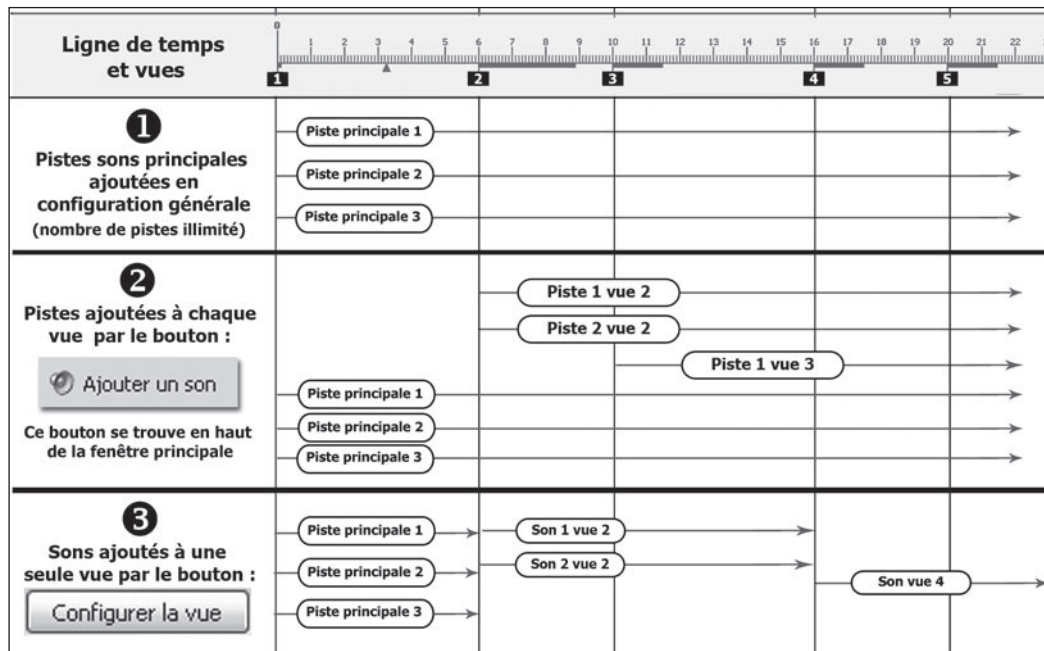


Fig. 2-25 Tableau synoptique d'interaction entre pistes sons et sons particuliers

Dans le **1** on voit que trois pistes principales sont jouées simultanément.

Dans le **2**, deux pistes ont été ajoutées à la vue 2 et une piste à la vue 3.


Ces pistes sont jouées simultanément et n'interrompent pas les autres pistes principales, qu'elles soient de type **1** ou **2**.

Dans le **3** deux sons particuliers ont été ajoutés à la vue 2 et un son à la vue 4.

Les sons de la vue 2 mettent un terme au déroulement de toutes les pistes principales, qu'elles soient de type **1**, comme dans cet exemple, ou **2**.

Ils continuent sur la vue 3 mais sont interrompus par l'apparition d'un son particulier sur la vue 4.

Création de pistes sons principales

Nous l'avons vu page 26, la création de pistes son principales se fait par le bouton  et l'onglet Son.

Cliquer sur **Ajout piste** pour créer une nouvelle piste (leur nombre n'est pas limité).

Le nom de la piste (Piste1, Piste2, Piste3, par défaut) peut être modifié.

Ici nous avons remplacé les intitulés Pistes 1, 2 et 3, par **Ambiance**, **Commentaire** et **Bruitages**, en effectuant un double clic sur l'intitulé ou en cliquant sur **Personnaliser** si le titre de la piste est sélectionné.

Par glisser-déposer, l'ordre des fichiers sons d'une même piste peut être modifié et un fichier peut être déplacé d'une piste à une autre .

Ajout de fichiers sons aux pistes principales

Par convention et pour éviter toute confusion avec les pistes, les fichiers sons, ajoutés à une piste, seront appelés «extraits»

❶ Les fichiers sons doivent être de type .wav, .wma, .ogg ou .mp3

Cliquer sur **Ajouter**, pour ajouter un fichier sonore à la piste sélectionnée. Ici, la piste **Bruitages** contient deux extraits, bruits1.mp3 et bruits2.mp3 qui seront lus l'un après l'autre, dans cet ordre, ordre qu'il est toutefois possible de modifier, toujours par glisser-déposer.

Une lecture aléatoire est possible (case à cocher au bas de cet onglet).

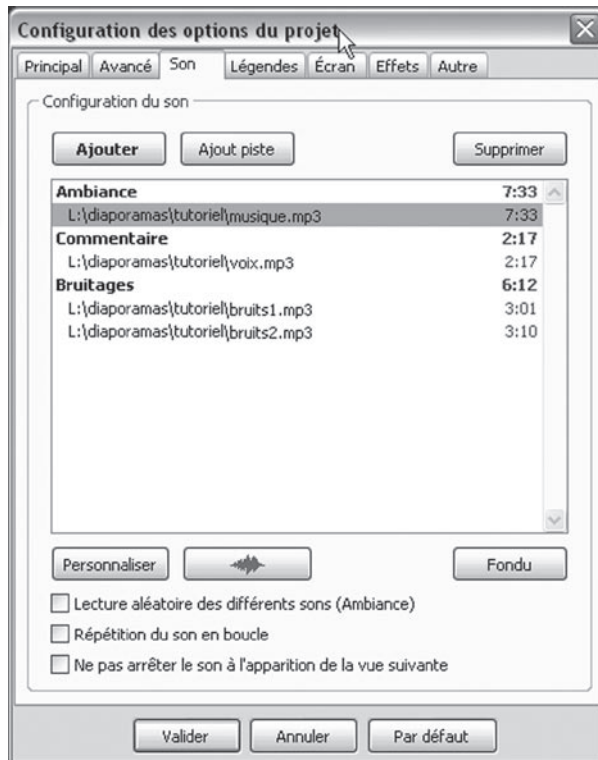


Fig. 2-26 Onglet son de la configuration générale du projet

La durée totale de chaque piste est affichée, en cumulant la durée des extraits qu'elle contient.

Trois boutons   et  donnent accès à divers paramètres de l'extrait sélectionné (voir pages suivantes).

Rappel : la dernière case à cocher **Ne pas arrêter le son ...** ne concerne que l'ajout d'extraits sonores à des vues (voir page 40).

Personnalisation des pistes son

Personnaliser Fait apparaître une palette **Paramètres son** applicable à l'extrait sélectionné.

Nous avons sélectionnée l'extrait de la première piste, *Ambiance*. En cliquant sur **Personnaliser**, apparaît la palette **Paramètres son**.

① Ce bouton sert à lancer l'écoute de la piste entière et le compteur à côté donne le temps écoulé.

② Le curseur défile avec l'avancement du son et permet un positionnement plus rapide. Le compteur en bout donne la durée de l'extrait.

③ **Nom du fichier** son en cours.

④ **Début** : Permet de couper le son au début de l'extrait (valeur réglable au millième de seconde), en gardant son point de départ initial (pas de décalage).

⑤ **Durée** : Est directement lié à toute action sur le compteur Début et donne la durée de l'extrait. Permet en outre de couper le son à la fin de l'extrait.

⑥ **Fondu** : Applique un fondu au début de l'extrait sonore, selon la durée choisie. Si deux extraits se suivent sur la même piste, il se crée alors un fondu sonore entre les deux.

⑦ **Décalage** : Crée un silence au début de l'extrait selon la durée choisie.

Ces deux options ne peuvent être appliquées en même temps.

Pour appliquer un décalage ET un fondu, il faut utiliser les options de fondu suivantes.

⑧ **Fondu ouverture** : crée un fondu au début de l'extrait.

⑧ **Fondu fermeture** : crée un fondu à la fin de l'extrait

⑨ **Volume (%)** : modifie le volume global de l'extrait. Pour le modifier partiellement il faut intervenir directement sur la forme d'onde sonore en cliquant sur le bouton suivant.

⑩ **Afficher la forme d'onde** : ouvre la palette **Outil Forme d'onde et Enveloppe** laquelle permet de réaliser et d'écouter ces effets - sauf ⑥ et ⑦ - directement sur la forme d'onde de l'extrait sélectionné.



Fig. 2-27 Paramètres son

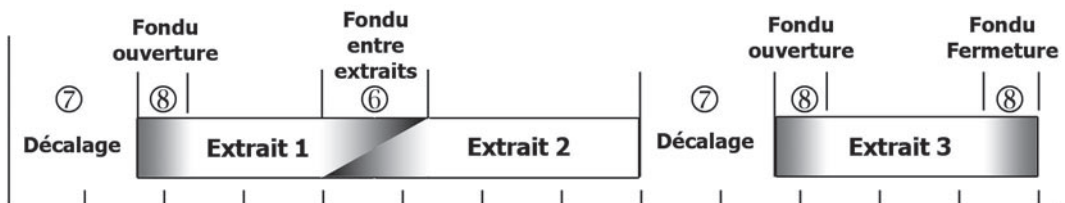



Fig. 2-28 Schématisation des divers paramètres

Le bouton  équivaut à l'action du Fondu ⑥ . Fondu en ouverture si l'extrait est le premier de la piste ou fondu-enchaîné entre deux extraits.

Ce bouton  disponible sur l'onglet **Son** et sur la palette **Paramètres du son** donne accès à une autre palette flottante **Outil Forme d'onde et Enveloppe**.

Outil Forme d'onde et Enveloppe

Cette palette d'outils, **redimensionnable en largeur et hauteur pour une plus grande précision**, permet d'intervenir directement sur l'extrait sonore sélectionné et sa forme d'onde. On y retrouve les fonctions de la palette précédente, sauf les actions **Décalage** et **Fondu** entre pistes.

De plus, on peut agir sur l'amplitude de l'onde sonore et faire ainsi varier son intensité (enveloppe) en + ou en - en déposant des points-clés ④ que l'on peut déplacer horizontalement ou verticalement.

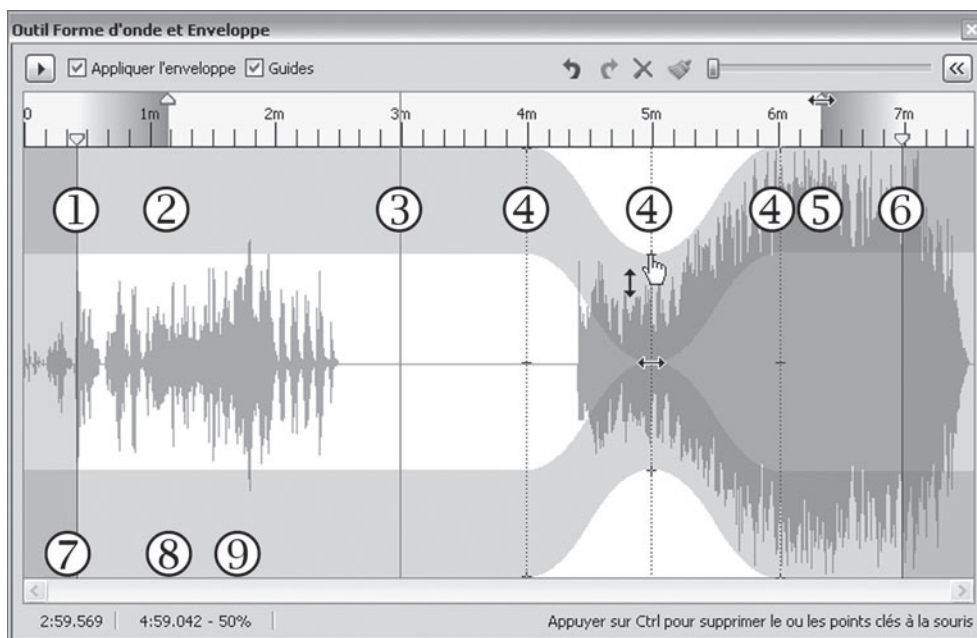



Fig. 2-29 Palette Outil Forme d'onde et Enveloppe

Commandes de la barre d'outils

 Ce bouton lance le déroulement, l'écoute et la mise en pause de l'extrait.

Appliquer l'enveloppe : Active/désactive l'action des points-clés ④ sur la forme d'onde.

Guides : Fait apparaître/disparaître les traits-guides des points-clés ④.

 Boutons d'annulation ou de rétablissement des dernières actions effectuées.

 Efface le dernier point-clé utilisé.

 Efface la totalité des points-clés.

 Permet d'agrandir la forme d'onde pour un travail plus précis

 Active ou désactive l'affichage de la palette précédente, **Paramètres son**.

Actions sur la durée de l'extrait

① En déplaçant ce curseur, qui se trouve au point zéro par défaut, on crée un silence au début de l'extrait (même action que la commande **Début** de la palette **Paramètres du son**). Si vous lancez l'écoute à ce moment-là, la ligne rouge ③ qui symbolise l'emplacement exact de l'écoute sonore, vient, du point 0, se placer juste sur le trait ① et l'écoute sonore démarre à cet endroit.

Au bas de la palette, un compteur ⑦ donne l'emplacement exact, au millième, de la ligne rouge repère, positionnée ici à 2.59.569. Cette ligne rouge peut, bien évidemment, être déplacée à la souris, dans la ligne de temps seulement.

Le curseur ⑥ permet de réduire la fin de l'extrait, donc sa durée totale, laquelle s'affiche sur la palette **Paramètres du son**.

Actions sur les fondus ouverture et fermeture

Lors du déplacement du curseur ①, un second curseur ② suit son déplacement au même niveau. Si vous déplacez seul ce second curseur, comme ici, vous créez un fondu en ouverture entre le point ① - ou le point zéro si le curseur du bas n'a pas été déplacé - et le point ② (même effet que **Fondu ouverture** de la palette **Paramètres son**).

Le curseur ⑤ a la même fonction que le curseur ② et crée un fondu sonore de fermeture tout comme **Fondu fermeture** de la palette **Paramètres son**.

Un dégradé sur la ligne de temps matérialise ces fondus.

Action sur l'enveloppe de l'onde sonore

Pour agir sur le niveau sonore de l'extrait à des endroits précis (par exemple au niveau d'un commentaire enregistré sur une autre piste), il suffit de poser des points-clés en cliquant simplement sur l'onde sonore à l'endroit voulu. Des lignes ④ symbolisent leurs positions et le second compteur ⑧ en bas de la palette, donne la position précise du dernier point-clé utilisé.

Ces points-clés une fois posés, peuvent être déplacés à la souris, dans les deux sens. Dans le sens horizontal pour les repositionner sur la ligne de temps, dans le sens vertical pour modifier l'enveloppe de l'onde sonore et donc réduire ou augmenter le niveau du son. Le pourcentage de réduction ou d'augmentation est affiché en ⑨.

Conseil : affichez toujours les deux palettes en même temps, l'action sur l'une se répercute instantanément sur l'autre.

2.5 Synchronisation vues - son

Les vues sont maintenant en place sur la table de montage et si vous vous êtes contenté de les déposer selon la configuration par défaut, elles sont toutes espacées de 4 secondes.

L'étape suivante consistera donc à affiner la synchronisation entre le déroulement du son et le passage des vues pour donner du rythme à votre diaporama. Pour cela rien de plus simple, il suffira, soit en écoutant le déroulement sonore, soit en visualisant la forme d'onde sonore, de déplacer les vues le long de la piste son.

Bien sûr vous pouvez en rester là et accepter un déroulement uniforme des vues comme dans la classique visionneuse de Windows, mais il serait dommage de ne pas utiliser les possibilités et la souplesse de PTE.

Prévisualiser

i Les sons attachés aux vues ne sont pas audibles en prévisualisation dans cette fenêtre

Avant toute chose vérifiez que la synchronisation Vues/Son est bien activée.



Fig. 2-30 Commandes de la fenêtre de prévisualisation

Dans onglet **Principal**, Cochez la case : **Synchronisation avec la musique**.

1 Deux boutons permettent de lancer le déroulement de la piste son, de le mettre en pause et de revenir au départ. Celui de gauche sert à lancer la prévisualisation et à la mettre en pause, celui de droite ramène le curseur à sa position initiale. Le déroulement se lance également en cliquant sur l'image dans la fenêtre de prévisualisation, un clic droit provoquant l'affichage en plein écran.

2 Un compteur donne la position précise du déroulement sonore au millième de seconde.

3 Le curseur simule l'avancement sur la piste son et il peut être utilisé (maintien du clic gauche sur le curseur) pour avancer ou reculer manuellement.

4 A l'extrémité droite, un autre compteur précise la fin de la dernière vue (et non de la piste son).

Lorsque vous lancez la prévisualisation, le curseur (triangle bleu) défile sur la piste son constituant ainsi un repère visuel très utile. Si vous appuyez à nouveau sur le bouton le défilement se met en pause, permettant de marquer un point précis dans le déroulement sonore pour, par exemple, y placer (ou déplacer) une vue.


Ce positionnement se fait le plus souvent à l'œil en suivant le déroulement des vues dans la fenêtre de prévisualisation et à l'oreille en écoutant la piste son.

Avec un peu d'expérience on arrive ainsi à positionner avec précision les vues en fonction du rythme sonore.

Il est également possible d'utiliser la forme d'onde sonore finale pour positionner avec précision sur un « pic » musical par exemple.

Afficher la forme d'onde sonore finale

i la forme d'onde finale est un mix de toutes les pistes sons principales utilisées. Les formes d'onde des pistes liées aux vues n'apparaissent pas sur cette piste.

Pour l'afficher il suffit de cliquer sur le bouton  situé en bas à droite de la fenêtre de prévisualisation **1**. Après quelques secondes la ou les pistes stéréo apparaissent sous la ligne de temps. Le début de la vue en cours est matérialisé par un trait pointillé **2** sur les deux formes d'onde. Le curseur **3** est lui aussi prolongé permettant de le situer également avec précision.

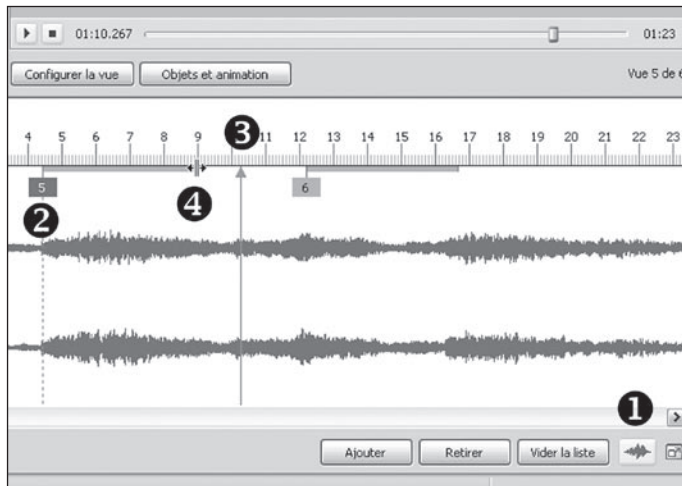



Fig. 2-31 - Utilisation de la forme d'onde

Par défaut lors de la première installation du logiciel les deux canaux, droit et gauche, sont groupés. Pour les séparer et voir les deux ondes sonores, cliquez sur le menu Affichage, Options de la timeline, Affichage de la forme d'onde et sélectionnez Canaux gauche et droit.

En **4** vous voyez le symbole  qui apparaît lorsque le pointeur de souris passe juste en bout du trait gris qui définit la durée de transition de la vue. Il est alors possible de modifier cette durée manuellement en faisant glisser ce curseur par maintien du clic gauche ce qui évite de revenir dans la configuration de la vue.

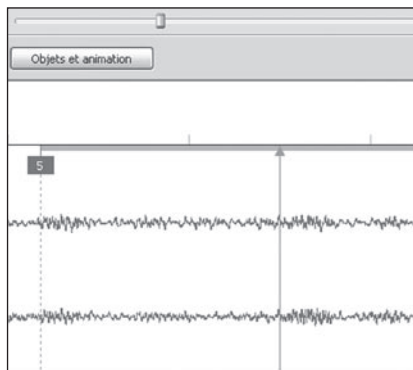


Fig.2-32 - Agrandissement de la forme d'onde

Agrandir la forme d'onde sonore

Pour une plus grande précision, il est possible d'agrandir (puis de rétrécir) la ligne de temps et les formes d'onde, par combinaison de touches.

Par appuis successifs sur :

• **Ctrl + F11** on allonge la ligne de temps

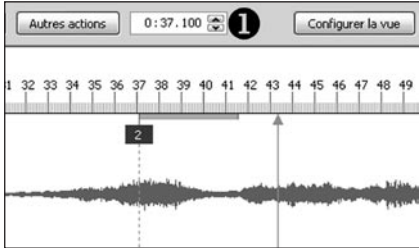
• **Ctrl + F12** on la rétrécit.

Ci-contre l'agrandissement maximum.

Déplacer les vues sur la ligne de temps

Vous disposez maintenant de tous les éléments qui vont vous permettre de synchroniser le passage des vues avec le son.


Rappel : pour déplacer une vue il suffit de cliquer sur son étiquette et de la faire glisser en maintenant le clic gauche. Il est toutefois possible d'être beaucoup plus précis.



Le compteur qui figure au-dessus de la ligne de temps **1** indique la position de la vue sélectionnée et il est précis au millième. Il vous permet donc, soit en entrant directement la valeur souhaitée, soit en utilisant les deux flèches, de modifier cette valeur avec la plus grande précision.

Fig. 2-33 - Déplacement des vues

Vous pouvez également déplacer plusieurs vues à la fois :

- 1. Manuellement**, après sélection d'une première vue, utiliser les touches :
Ctrl pour sélectionner des vues non contiguës ;
Maj (ou **Shift**) pour sélectionner un groupe de vues contiguës ;
Maj + Fin sélectionne de la vue en cours à la dernière vue ;
Maj + Home  sélectionne de la vue en cours à la première vue.

2. Par positionnement précis : après avoir sélectionné la ou les vues à déplacer, cliquez sur le bouton **Autres actions** **1** (ou raccourci clavier **Ctrl + H**) et dans la liste sélectionnez **Déplacer les points**. Une fenêtre s'ouvre et vous permet d'entrer une valeur précise en secondes et millièmes **2**. Deux boutons **3** permettent de choisir le sens de déplacement des vues.

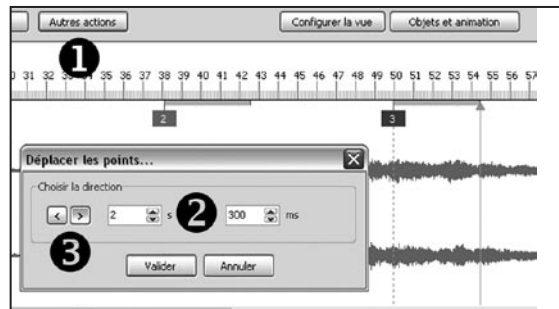


Fig. 2-34 - Positionnement précis des vues

Pour naviguer rapidement sur la ligne de temps :

- Touches **Alt + fin** (ou **Ctrl + Fin**) sélectionne la dernière vue du montage ;
Touches **Alt +**  sélectionne la première vue.

Vous avez désormais toutes les clés en mains pour réussir la synchronisation vues-sons de votre diaporama.

Il faut bien sûr de multiples essais et pas mal de tâtonnements pour aboutir à une synchronisation fluide, mais la souplesse d'utilisation de PTE doit vous faciliter les choses.

La fonction « **Prévisualiser** » qui permet de suivre le déroulement des vues et du son et de repositionner facilement le curseur sur la ligne de temps ne peut que favoriser cette synchronisation.

Ne pas hésiter à jouer sur la longueur et sur les effets de transitions pour les harmoniser avec le déroulement sonore.

Prévisualisation du diaporama en plein écran

Pour voir votre diaporama en plein écran et non plus dans la fenêtre de prévisualisation, deux boutons situés en bas à gauche sous la table de montage vous permettent :

❶ de prévisualiser le diaporama depuis la vue N° 1 ;

❷ de prévisualiser le diaporama depuis la vue sélectionnée ce qui évite de repartir depuis le début lorsque l'on veut simplement visualiser un passage précis.

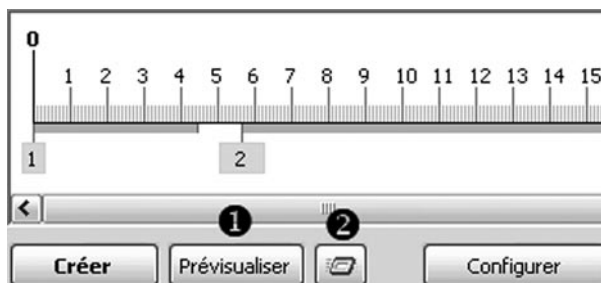


Fig. 2-35 - Boutons de prévisualisation

L'arrêt de la prévisualisation se fait en appuyant sur la Touche Echap (ou ESC) de votre clavier et le retour à la fenêtre de PTE est automatique.

Fonctionnement en bi-écran

Si plusieurs écrans sont connectés sur votre ordinateur, en cliquant sur l'un des boutons de prévisualisation une palette vous propose de choisir l'écran sur lequel sera visualisé votre diaporama.

Toutefois pendant la prévisualisation il n'est pas possible d'intervenir sur le fichier de travail.

Avantage de cette option : pouvoir visionner le diaporama dans deux configurations écrans différentes.

Ces paramètres sont modifiables dans le menu **Affichage > Options avancées > Choisissez l'écran de prévisualisation**.

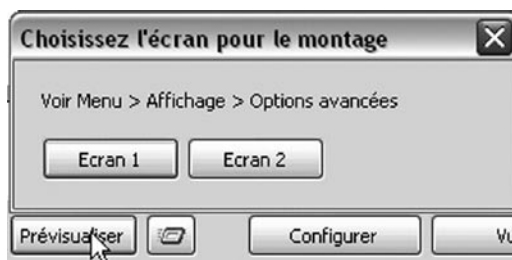


Fig. 2-36 - Choix d'écran de prévisualisation

Choix d'effets de transition

Nous avons vu auparavant comment configurer l'ensemble des vues dans le panneau de configuration générale (**Chapitre 2.2 page 32**) et affecter provisoirement un effet de transition similaire à toutes les vues.

Encore une fois, il est possible d'en rester là, mais votre diaporama risque d'être bien monotone.

Vous allez donc très certainement être amené à modifier, vue par vue, l'effet de transition appliqué par défaut. Mais comment choisir ?

Nous vous suggérons une petite astuce bien simple à mettre en œuvre dans PTE. Il s'agit simplement de prévisualiser la transition entre deux vues en déplaçant manuellement le curseur (triangle bleu) sur la ligne de temps.

En le positionnant au milieu d'une transition, vous aurez une idée précise de ce que sera la « troisième image », terme par lequel on désigne l'image qui naît de la fusion de deux autres.



En positionnant le curseur au centre de la transition (centre du trait gris de la vue 5) les deux exemples ci-dessous montrent clairement la différence qu'il peut y avoir entre deux effets.

Sur cet écran, un simple fondu-enchaîné qui agit de façon uniforme sur toute la surface d'image.

Fig. 2-37 - Fondu-enchaîné



Ici l'effet de fondu **Disque** démarre au centre de la vue 4 pour laisser apparaître la vue 5.

On voit très nettement que l'impression visuelle de transition est totalement différente.

Fig. 2-38 - Fondu Disque

Fort de cette possibilité de commander « à la main » le déroulement de la transition, avec un peu d'habitude, vous trouverez très rapidement **LA** transition la mieux adaptée à vos vues et au rythme sonore.

Nous allons voir maintenant comment modifier ces transitions pour les personnaliser vue par vue.

Configuration particulière d'une vue

i Toute action effectuée dans cette fenêtre ne concerne **QUE** la vue sélectionnée.

Lorsqu'une vue est sélectionnée, en cliquant sur le bouton **Configurer la vue** vous ouvrez une fenêtre **Configuration de la vue**.

Elle comporte trois onglets : **Principal, Effets, Son**. Restant toujours dans une approche pour l'instant « basique » de PTE nous allons nous intéresser à l'onglet **Effets** puisque c'est lui qui va vous permettre de personnaliser vos transitions.

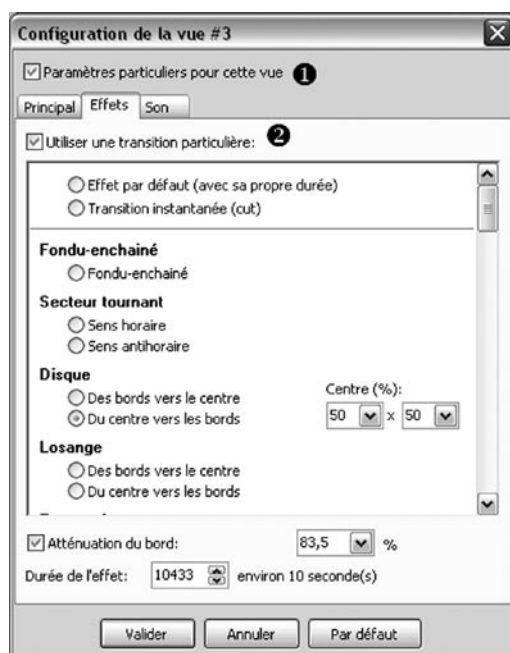


Fig. 2-39 - Configuration des vues

Il convient tout d'abord de cocher la case **2 Utiliser une transition particulière**. La case **1 Paramètres particuliers pour cette vue** va se cocher automatiquement.

Deux options en haut de la liste déroulante :

. Effet par défaut (avec sa propre durée) : si vous cochez cette option, l'effet appliqué sera celui choisi lors de la configuration générale, mais vous pouvez en faire varier la durée ;

. Transition instantanée (cut) : transition nette qui ne s'accompagne d'aucun effet.

Outre ces deux options, la liste déroulante vous permet d'appliquer un nombre très important d'effets avec des options diversifiées.

Nous évitons ici de les détailler un à un, leur dénomination est généralement assez explicite et l'effet ne peut bien souvent être visible que lors de la prévisualisation.

Il vaut mieux en tout cas, et pour une bonne cohérence, éviter de multiplier ces effets dont on ne dira jamais assez qu'ils **doivent être au service de l'image et non l'inverse**.

Petite précision toutefois à propos de l'effet **Disque**.

Les deux fenêtres de droite permettent de placer avec précision le point de départ de l'effet. La première est une valeur en % horizontal, la seconde vertical. L'angle supérieur gauche est donc à 0% et 0%, et le centre de l'image à 50% et 50%.



Nous verrons plus loin dans la fenêtre **Objets et Animations (Chapitre 3.1 page 70)**, qu'une grille en permet un positionnement précis.

Au bas de la fenêtre une case à cocher **Atténuation du bord**, permet, comme nous l'avons vu au **Chapitre 2.2, page 33** d'atténuer, en jouant sur le %, le bord de transition entre deux vues. La durée de l'effet peut être modifiée ici, mais nous avons vu précédemment qu'il était plus facile et, surtout, plus évident de la modifier directement sur la table de montage.

2.6 Enregistrement - Sauvegarde du diaporama

Sauvegarde du fichier de travail

Après ces quelques explications de base, vous avez certainement envie de sauvegarder votre travail.

PTE, comme la plupart des logiciels, crée un fichier de travail (**extension .pte**) qu'il est possible de reprendre et modifier à tout instant. La première des précautions consiste donc à sauvegarder régulièrement ce fichier de travail.

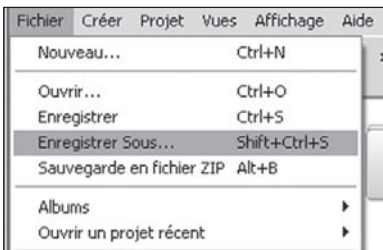


Fig. 2-40- Menu Fichier

Déroulez le menu **Fichier** et cliquez sur **Enregistrer sous**.

Une fenêtre, **Enregistrer le projet en cours sous un nouveau nom**, s'ouvre pour vous permettre de choisir la destination de votre fichier. Comme conseillé au début de l'ouvrage, enregistrez-le dans le dossier que vous aurez créé spécifiquement pour ce diaporama.

Par défaut, PTE vous propose d'enregistrer le montage sous le nom de **Project1.pte**, mais vous pouvez (devez) lui donner un nom plus explicite (ici nous avons nommé notre fichier **paysages**), ce qui évitera les confusions possibles lors de la création d'autres diaporamas.

Dans le même menu Fichier, vous voyez également deux autres options de sauvegarde :

. Sauvegarde en fichier ZIP

. Albums

La première (**Sauvegarde en fichier ZIP**) permet de créer directement une archive compressée qui ne contient que les fichiers (vues, sons et fichier natif .pte) nécessaires au déroulement du diaporama.

La seconde (**Albums**) propose de créer une sauvegarde sous forme d'album c'est à dire un dossier propre à ce montage et qui, lui aussi, ne contient que les fichiers utilisés pour le diaporama. **Ces dossiers Album sont stockés dans un seul et même répertoire.**

Sauvegarde sous forme d'album

Tous vos albums seront obligatoirement stockés dans un seul et même répertoire.

Lors de votre première utilisation de PTE, ce répertoire n'existe pas encore. Il vous faut donc le créer, sur votre disque dur.

Cliquez sur :

Fichier > Albums > Gérer les albums
(ou raccourci clavier **Ctrl + E**).

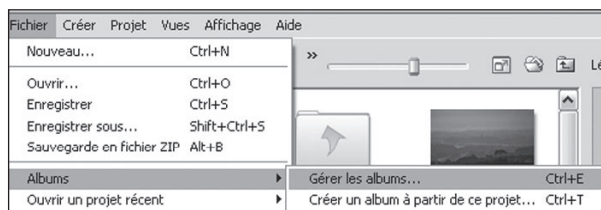


Fig. 2-41 - Menu : Gérer les albums

Une fenêtre **Gestion des albums** (Fig. 2-42) permet de créer ce dossier.

En cliquant sur le symbole ❶ une autre fenêtre (Fig. 2-43) **Rechercher un dossier** vous propose de choisir un dossier existant ou d'en créer un nouveau ❸.

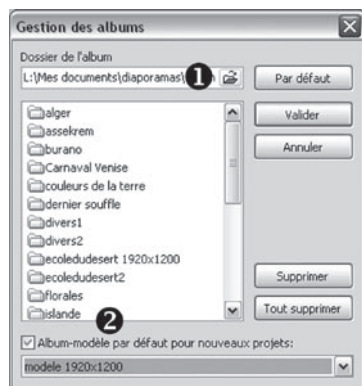


Fig. 2-42 - Gestion des albums

Dès que votre choix est fait, le nom que vous aurez choisi (par exemple **Mes Albums PTE**) pour ce nouveau dossier apparaît dans la fenêtre ❶.

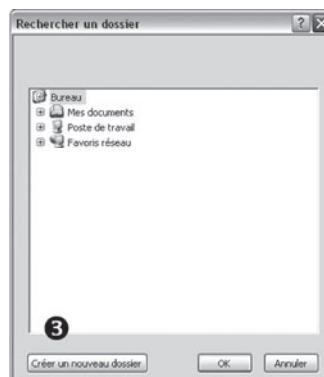


Fig. 2-43 - Recherche d'un dossier de destination

Création d'un album-modèle de projets

Lorsque vous aurez créé plusieurs albums, si vous cochez la case ❷ l'album sélectionné dans la liste déroulante au-dessous (*ici modèle 1920x1200*), deviendra **le modèle par défaut pour tous les nouveaux projets** et donc à l'ouverture de PTE toutes ses composantes, images et sons seront en place sur la table de montage.

Vous pouvez ainsi profiter de cette possibilité pour **créer un modèle de projet**, sans images ni sons, mais avec vos options habituelles (taille écran, effets, etc.), qui sera utilisé par défaut à chaque nouvelle ouverture de PTE.

Mais attention ! si vous avez coché l'option **Recharger le dernier projet** dans **Affichage - Options avancées**, cette dernière option reste alors prioritaire sur le « modèle » créé.

Cette création de répertoire spécifique aux albums étant faite, pour créer un album à partir d'un projet, il vous suffira de suivre le chemin **Fichier > Albums > Créer un album à partir de ce projet (Ctrl + T)**.

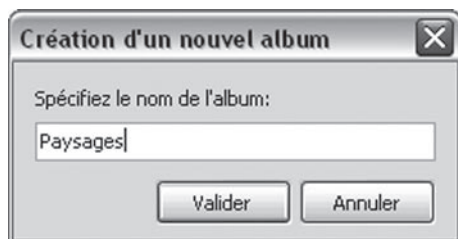


Fig. 2-44 - Gestion des albums

Votre album se créera dans ce dossier avec le nom que vous aurez choisi de lui donner dans la fenêtre **Création d'un nouvel album** (Fig. 2-44).

Vous disposez maintenant sur votre disque dur d'un dossier Mes Albums PTE qui va contenir tous les albums que vous allez créer.

Nous vous conseillons fortement de créer un album pour chaque nouveau diaporama. C'est la garantie de sauvegarder votre travail et, si vous le souhaitez, de libérer de la place sur votre PC, une fois le montage terminé, en supprimant le dossier d'origine.

Création et sauvegarde d'un fichier exécutable pour PC

Sans doute voulez-vous d'ores et déjà obtenir un fichier exécutable de votre premier diaporama, même s'il reste encore beaucoup à faire pour le finaliser.

Rappelons que ce fichier exécutable est le « produit fini » de votre diaporama. et comprend tous les éléments nécessaires (vues, sons, titres, etc.) pour que votre diaporama soit lisible, sans aucun logiciel spécifique, sur un PC.

Pour créer cet exécutable, rien de plus simple ! Tout se fait en quelques secondes.

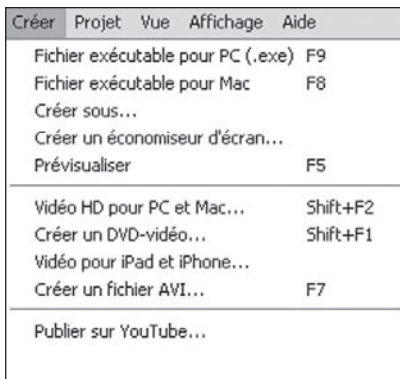


Fig. 2-45 - Menu Créer

Accédez au menu **Créer > Créer sous** qui est l'option d'enregistrement à toujours privilégier pour éviter l'écrasement de fichiers existants.

Une fenêtre vous propose de définir l'endroit où vous allez créer votre exécutable.

Autant dire que l'album créé auparavant sera tout indiqué, mais rien ne vous empêche de le créer dans le dossier de votre choix.

Le chemin **Créer > Créer un exécutable**, crée ce fichier .exe dans le dossier de travail où se trouve votre fichier .pte.

Attention : si vous avez déjà créé un exécutable dans ce dossier, il le remplace sans aucun avertissement !

S'il n'existe aucun fichier .exe, il vous est proposé de choisir un nom et un dossier d'enregistrement.

A manier avec précautions si vous souhaitez garder plusieurs versions, auquel cas il vaut mieux passer par **Créer sous** et définir un nouveau nom

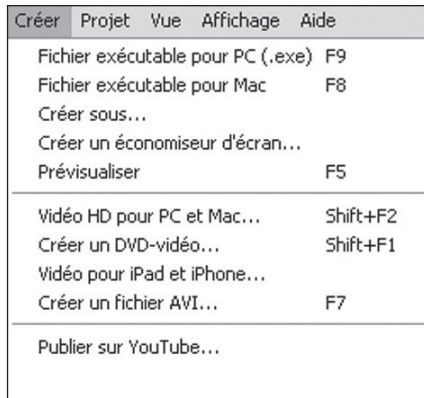
Important : lors de l'enregistrement de fichiers, éviter les noms comportant des accents, cédilles et autres caractères non alphanumériques.

La sauvegarde de tels fichiers au format Zip pouvant parfois laisser croire à des fichiers corrompus.

Création et sauvegarde d'un fichier exécutable pour Mac Intel

Il est désormais possible de créer un fichier exécutable pour Mac Intel.

Attention ! uniquement pour version égale ou supérieure à OS 10.4



Dans le menu Créer, sélectionner **Fichier exécutable pour Mac (ou F8)**

2

Fig. 2-46 - Menu Créer Créer exécutable pour Mac

Une fenêtre s'ouvre et permet :

- 1 De créer un nouveau dossier pour recevoir le dossier (ici appelé diaporama-test)
- 2 De créer directement un dossier (ici diaporama-test) en ZIP
- 3 De créer un dossier immédiatement lisible sous Mac Intel

Lorsqu'un dossier de destination est sélectionné, s'il comporte déjà un dossier ZIP, celui-ci apparaît dans la seconde fenêtre 4 .

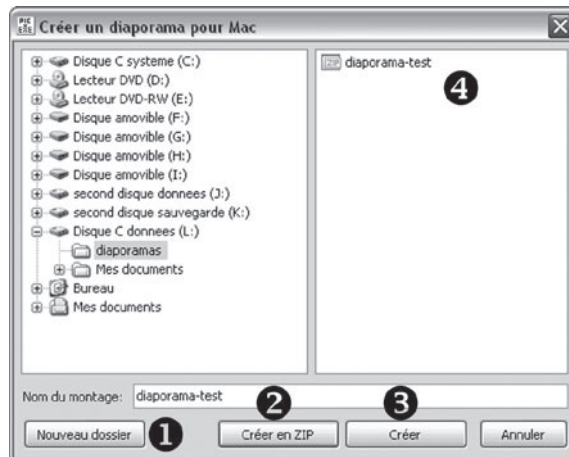


Fig. 2-47 - Créer un diaporama pour Mac

❗ Avant de découvrir la fenêtre Objets et animation :

Quelques précisions ou rappels sur les termes qui seront employés, pour éviter toute confusion par la suite.

Vue : dès que vous ajoutez une image sur la table de montage, se crée une **Vue**, au format de projection que vous avez préalablement défini (voir **Chapitre 2.2 page 28**).

Cette vue est constituée de l'**image principale** que vous venez de déposer sur la table de montage. Cette image principale s'adapte, par défaut, en mode **Ajuster au format**. Elle s'inscrit donc à l'**intérieur** de la fenêtre de la Vue (voir **page 68**)

Fond de vue : si votre image principale est plus petite que la taille de la vue, le fond de la vue est alors visible.

Ce **fond de vue** peut rester noir, être coloré uni, dégradé ou doté d'une **image de fond** (comme dans la **Figure 3-0** ci-dessous), image qui n'est pas considérée comme objet (on voit ici que l'onglet **Propriétés** est vide et qu'il n'y a rien dans la liste d'objets) mais comme fond de vue fixe.



Fig. 3-0 - Image de fond de vue

Image principale : c'est l'image qui a servi à créer la vue mais elle peut être remplacée dans son rôle d'image principale par une autre (**Voir Chapitre 3.1 page 60**), voire même être supprimée.

Objet : tout élément ajouté à la vue, que ce soit l'image principale, un cadre, un bouton, un rectangle, un masque ou une autre image (nous verrons plus loin la configuration de ces objets).

Chapitre 3

Objets et Animation

3.1 Les objets

Tout au long des pages précédentes nous avons vu comment créer un dossier spécifique pour votre diaporama, comment déposer des vues sur la table de montage, ajouter une piste son, réaliser des transitions entre les vues, les synchroniser avec le déroulement sonore et enfin sauvegarder et enregistrer le tout sous forme d'album et d'exécutable.

Nous avons maintenant un diaporama au déroulement harmonieux avec de belles transitions, mais tout cela manque un peu d'originalité, reconnaissons-le, et il serait dommage d'en rester là.

Sans doute avez-vous envie d'ajouter un titre, quelques textes, un générique de fin, et puis pourquoi ne pas « animer » un peu vos vues ?

Un beau paysage mérite sans doute un défilement panoramique tandis qu'un coup de zoom mettra en évidence une partie d'image. Peut-être aussi avez-vous quelques vues en format vertical à intégrer sur un fond horizontal ?

Bref, PTE est ouvert à toutes sortes d'animations et incrustations et nous allons voir en détail l'ensemble des nombreuses fonctionnalités au travers de la fenêtre **Objets et animation** (O&A en abrégé).

Qu'appelle-t-on Objets ?

Tout élément ajouté à une Vue est considéré comme un objet, que ce soit un texte, un logo, un masque, un bouton, un cadre, un rectangle ou une autre image.

L'image principale qui sert de support est elle-même considérée comme un objet.

Tous les objets sont manipulables, déplaçables, étirables, etc. et chacun indépendamment des autres d'où le terme d'**Animation** puisque vous pourrez vraiment créer des animations avec.

Fenêtre Objets et animation

Pour y accéder, cliquez sur le bouton **1 Objets et animation** (raccourci clavier **Ctrl + B**).

Une nouvelle fenêtre s'ouvre au-dessus de la fenêtre principale de PTE.

Cette dernière n'est plus accessible tant que la fenêtre Objets et animation n'est pas fermée.

Voyons comment se présente cette fenêtre **Objets et animation**.

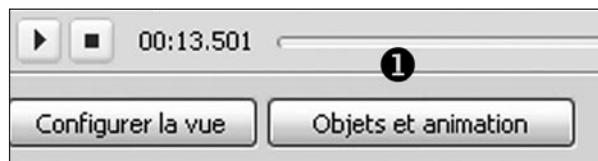


Fig. 3-1 Ouvrir la fenêtre Objets et animation



Fig. 3-2 Fenêtre Objets et animation

❶ Au centre d'une fenêtre de prévisualisation apparaît la **Vue** que vous avez sélectionnée dans la table de montage.

Le format de cette vue correspond à celui que vous avez déterminé dans la **Configuration générale des options du projet** (ici 16/10) et **représente exactement ce qui sera vu à l'écran lors de la projection**. Ainsi, si l'image principale est dans un format différent des bandes noires (ou de la couleur du fond) viendront compléter l'espace non occupé.

Nous y reviendrons plus loin, **il nous semble impératif de faire coïncider la taille de cette fenêtre de projection et celle de l'image principale**.

❷ Le nom de l'image est visible dans la liste des Objets. En effet votre image principale est, elle aussi, considérée comme un objet susceptible d'être animé.

Dès que vous insérez un objet quel qu'il soit, il s'ajoute à la liste dans cette fenêtre.

❸ La partie grisée qui entoure la vue est un espace de travail où pourront se trouver des objets invisibles avant qu'ils ne soient déplacés pour apparaître dans la vue.

❹ Il est possible de modifier la surface occupée par la vue et, partant, la surface de travail. Un curseur vous permet ainsi de choisir entre **Auto** et des pourcentages allant de 10% à 500%, mais vous pouvez aussi entrer une valeur manuellement.

❺ Au bas de la fenêtre, vous retrouvez une **ligne de temps** (appelée aussi Timeline), et nous verrons plus loin comment l'utiliser.

3

Onglet Propriétés de l'objet image

En haut à droite, dans cette fenêtre **Objets et animation**, trois onglets vont permettre différents paramétrages.


Ils sont surmontés de deux boutons  qui peuvent être utilisés pour naviguer dans les deux sens, d'une vue à l'autre, sans avoir à revenir à la fenêtre principale.



Fig. 3-3 Onglet Propriétés d'un Objet

Voyons d'abord l'onglet Propriétés de l'image.

1 Image : Lien vers l'image principale en cours. En cliquant sur le symbole  en bout de cette fenêtre, il est possible de remplacer l'image actuelle par une autre.

2 Image principale : lorsque vous aurez, si c'est le cas, plusieurs images ajoutées à votre vue, chacune peut être désignée comme étant l'image principale. C'est alors le libellé de cette image qui apparaît comme libellé de la vue sur la table de montage, et **sur laquelle agira notamment le paramètre**

Pourcentage de l'écran occupé par les images principales (voir **Chapitre 7.10 page 149**).

3 Anticrénelage : cette case est cochée par défaut. Elle permet d'éviter l'effet de crénelage qui peut apparaître quand certaines images de haute résolution sont réduites. Laissez coché par défaut.

4 Flou : lors de certains mouvements d'images (zooms notamment) il peut se produire un effet disgracieux donnant l'impression que l'image s'agrandit par à-coups. En cochant cette case on peut éviter cet effet, mais, partant, la qualité de l'image est altérée. À manipuler avec précautions et seulement en cas de nécessité absolue.

5 Anti-scintillement (mipmapping) : dans le cas de zooms également et sur des vues très détaillées (feuillages par exemple) il peut se produire un effet de scintillement. En cochant cette case on atténue en général très bien cet effet, mais ici aussi la qualité de l'image s'en ressent nettement.

6 Rééchantillonnage en basse qualité : en cochant cette case on rééchantillonne en réduisant la qualité ce qui ... crée une impression de netteté accrue. Mais l'effet de pixellisation qui en résulte ne nous incite pas à vous conseiller son usage.

Il est important de préciser que ces modifications :

- **Sont applicables individuellement à chacun des objets** insérés dans une vue
- **Peuvent être mémorisées** (par un lien « **Enregistrer et utiliser comme défaut** » au bas de l'onglet **Propriétés**) pour toute nouvelle image insérée soit en objet soit en image principale sur la table de montage, mais elle n'agit pas sur les images déjà insérées.

Attention donc à son usage qui n'est rappelé nulle part ensuite !

Nous détaillerons les deux autres onglets un peu plus loin lors de l'utilisation des objets.

Les divers types d'objets

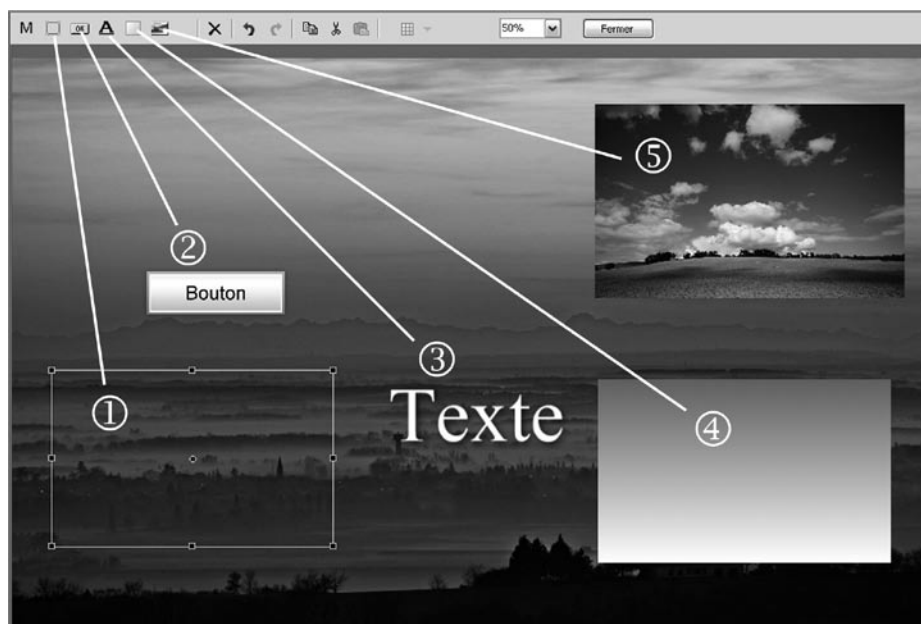


Fig. 3-4 Insertions d'objets divers

La barre d'outils comporte plusieurs possibilités d'insertion d'objets. dans l'ordre (*Le M - pour masque - situé en début de barre sera étudié au Chapitre 3.3 page 89*) :

- ① Un cadre transparent
- ② Un bouton
- ③ Un libellé texte
- ④ Un rectangle
(dont les couleurs et la transparence sont paramétrables)
- ⑤ Une autre image de type jpg, gif, gif animé, bmp ou png.

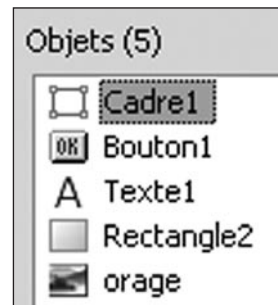


Fig. 3-5 Liste d' Objets

Lorsqu'il est inséré, un objet apparaît dans la fenêtre **Objets()**, sous son nom générique, Cadre1, Bouton1, Bouton2, etc. précédé d'un symbole qui permet d'en identifier la nature. Les images, elles, apparaissent sous leur nom, sans extension.

Les objets sont disposés hiérarchiquement les uns au-dessus des autres selon leur ordre d'arrivée. Nous verrons plus loin comment les déplacer.

Renommer les objets

Il est possible, pour ne pas dire souhaitable, de renommer ces objets dans l'onglet **Commun**.

Donner un nom significatif permet de s'y retrouver lorsque les objets sont nombreux.

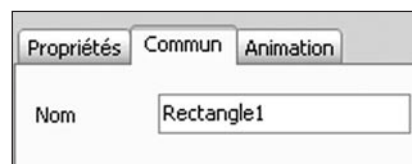


Fig. 3-6 Fenêtre de saisie de nom d'objet

Cette barre d'outils Objets est dotée d'autres boutons de commandes « classiques » .
 Dans l'ordre : Effacer, Opération Précédente, Opération Suivante, Copier, Couper, Coller.



Fig. 3-11 Autres commandes de la barre d'outils

Copie d'un objet

A l'aide de ces boutons, tout objet peut être **Copié, Coupé, Collé**, d'une vue vers une autre, dans la même vue ou dans un autre projet ouvert dans une autre session (chaque nouvelle ouverture de PTE est une session différente).

Ces possibilités de copie sont très utiles si, par exemple, vous avez par erreur inséré un objet en tant que parent et souhaitez lui donner la position d'enfant d'un autre objet ou l'inverse (voir ci-dessous).

❶ Un objet copié conserve ses attributs (effets, points de contrôle, etc.).

Statut d'un objet

Un objet peut être :

- . **Indépendant** : il figure alors de manière isolée dans la liste d'objets (figure 3.12) ;
- . **Parent** : il possède alors un ou des objets-enfants (voir ci-dessous) ;
- . **Enfant** : il est rattaché à un objet-parent.

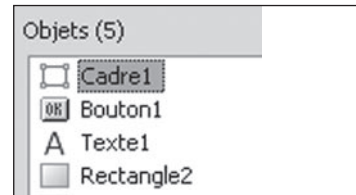


Fig. 3-12 Liste d' Objets indépendants

Objet enfant

Si, au moment d'ajouter un objet quel qu'il soit (texte, figure ou autre image), un des objets est déjà sélectionné dans cette liste, le nouvel objet ajouté deviendra **Enfant** du premier et dans la liste des objets leur relation sera symbolisée par un lien à angle droit pointillé.

Dans l'exemple ci-dessous (Fig. 3-13), l'objet Rectangle ❶ était sélectionné lors d'insertion d'un **Texte** que nous avons renommé ici **Objet-enfant de Rectangle** ❷.

Ce dernier s'est positionné en objet **Enfant** au milieu du rectangle et sa taille est directement tributaire de celle de son **Parent**, le Rectangle2



Fig. 3-13 Relation Objets Parents-Enfants

Relation Parent-Enfant entre les objets

Il existe donc une relation dite **Parent-Enfant** entre les objets, le second étant alors totalement tributaire des caractéristiques et de l'animation du premier.

Par exemple, si vous appliquez un effet de zoom à un objet **Parent**, le ou les objets **Enfants** subiront les effets de ce zoom dans les mêmes proportions.

Cependant l'objet enfant peut se voir affecter et modifier ses propres effets (PZR et opacité).

Il est donc très important de définir, dès son installation, si un objet doit être parent, enfant ou indépendant, statut malgré tout réversible, nous l'avons vu, page précédente, par la méthode du copier-coller.

Toute modification de l'objet **Parent** (Pan, Zoom, Rotation, Centre), hormis l'opacité, sera répercutée sur l'objet **Enfant**.

Dans l'exemple ci-dessous nous avons un objet Rectangle1, parent d'un objet Bouton1, lui-même parent d'un objet Texte1 et d'un autre objet Rectangle2, lequel est parent d'un autre objet Bouton2. Vous constatez à quel point les combinaisons sont multiples.

i Un objet Texte ne peut faire office d'objet parent que s'il a été converti en image PNG.

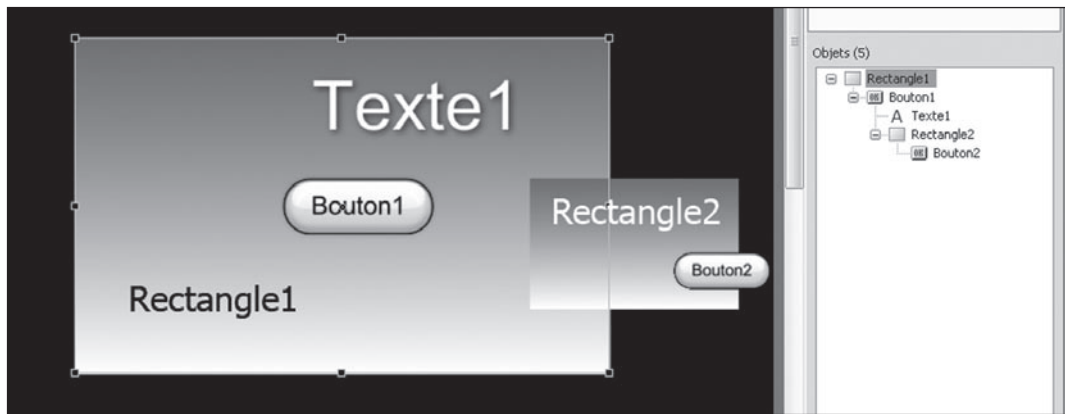


Fig. 3-14 Objets Parents-Enfants en cascade

Cette conversion se fait en cochant la case appropriée dans l'onglet Propriétés (ne pas tenir compte alors du message qui va s'afficher ... pour préciser que l'enregistrement en png n'est pas nécessaire !).

Une fois le texte enregistré en png, il faudra toutefois réinsérer votre fichier texte pour qu'il puisse alors devenir objet parent... Pas très pratique.

A retenir :
Tout objet enfant
(sauf les textes lorsqu'ils ne sont pas convertis en png)
peut lui-même être parent d'un objet enfant.

Pour rester dans le « pas à pas » initial et découvrir **Objets et animation** progressivement, nous allons voir maintenant comment insérer un titre sur une image et l'animer.

Insertion d'objet texte

PTE permet d'insérer directement du texte sur vos images. Votre texte est alors considéré comme un objet qu'il est possible de déplacer, de zoomer, de faire apparaître ou disparaître, etc.

Au-dessus de la fenêtre une barre d'outils permet l'insertion d'objets les plus divers. Avant de voir en détail les autres possibilités d'insertion nous allons insérer un titre sur notre image.



Fig. 3-15 Barre d'outils Objets

Cliquez maintenant sur le **A** de cette barre d'outils

Immédiatement, au centre de la fenêtre de prévisualisation **1** apparaît le mot **Texte** et sous l'onglet **Commun** **2** le mot **Texte** est inscrit dans la fenêtre de saisie **Nom**. Il apparaît également dans la fenêtre Objets **3** avant le N° de l'image en cours.

Ce libellé **Texte1** est surligné puisque c'est l'objet actuellement sélectionné.

4 Sur la ligne de temps, un point de contrôle actif (il est sur fond bleu foncé) est apparu au tout début de l'image et le curseur (triangle bleu) est positionné également au début de cette image.



Fig. 3-16 insertion d'objet Texte dans la fenêtre Objets et animation

Avant d'aller plus loin, nous donnerons un nom explicite à cet objet, sinon il sera impossible de l'identifier si vous avez plusieurs objets appelés **Texte** sur la même vue.

Onglet Commun de l'objet texte



Cliquez sur l'onglet **Commun**.

1 Dans la fenêtre **Nom** tapez le nom que vous souhaitez donner à l'objet texte (ici nous avons mentionné **generique debut**).

Ce nouveau libellé s'inscrit immédiatement dans la liste des objets 2.

Nous verrons les autres commandes de cet onglet un peu plus loin.

Fig. 3-17 Onglet Commun d'un Objet

Onglet Propriétés de l'objet texte

Quelles sont les modifications possibles ?



Nous pouvons d'abord modifier 1 son libellé. Ici nous avons mentionné « Paysages du Tarn-et-Garonne » que nous avons disposé sur 3 lignes (*Utiliser la touche Entrée pour passer à la ligne suivante comme dans tout traitement de texte*).

Ensuite 2 nous avons modifié la police de caractères en la sélectionnant dans la liste déroulante et nous pouvons en modifier ses attributs avec les touches classiques B, I et U (Gras, Italique, Souligné) et la couleur, à sélectionner en cliquant sur le A.

Nous pouvons gérer l'alignement du texte 3 à droite, à gauche ou au centre, et l'espacement entre les lignes 4.

Fig. 3-18 Gestion des caractéristiques d'un objet Texte

Autres commandes de cet onglet **Propriétés** :

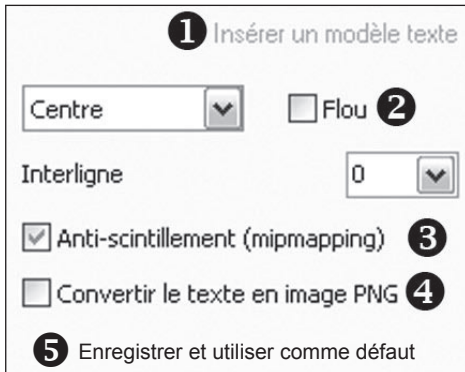


Fig. 3-19 Propriétés d'un Objet Texte

1 Insérer un modèle texte : peu utilisée cette commande permet d'insérer dans l'objet Texte des données spécifiques à la vue en cours (N°, libellé, date, etc.).

2 Flou et **3 Anti-scintillement** : sont les équivalents des commandes similaires que nous avons détaillées plus haut.

4 Convertir le texte en image PNG : - **Si vous cochez cette case** votre texte sera converti et enregistré en un fichier image dans

votre dossier diaporama de manière à pouvoir être réutilisé si nécessaire dans un autre montage.

Une fenêtre s'ouvre alors et vous propose de l'enregistrer sous son nom actuel (ici **generique debut**).

- Si vous ne cochez pas cette case le logiciel vectorise tous les textes lors de l'enregistrement de l'exécutable.

Le style de caractères (taille, fonte, attributs) est alors conservé tel qu'il a été défini, même si l'ordinateur qui va lire votre diaporama n'est pas équipé de la même police.

Toutefois, ces textes gardent leur statut d'objets dans le fichier de travail de PTE et sont donc réutilisables ou modifiables à chaque ouverture du fichier.

5 Il est possible d'enregistrer les caractéristiques de l'objet texte en tant qu'objet-texte par défaut pour les utilisations futures.

Votre titre est maintenant bien en place au centre de votre vue et si vous prévisualisez votre diaporama, il apparaîtra et disparaîtra en même temps qu'elle.

Mais peut-être n'est-ce pas tout à fait ce que vous souhaitiez ?

Tel qu'il se présente ici, ce titre vous paraît sans doute un peu trop volumineux. Sa taille peut s'ajuster par les poignées qui l'encadrent mais, patience... nous verrons plus loin qu'il existe bien d'autres possibilités de la modifier lors des animations.

A noter qu'il n'y a pas de fenêtre de saisie de taille pour les textes. ceux-ci étant considérés comme objets, ils sont modifiables par les poignées qui les encadrent ou par la fonction de zoom (taille 15 par défaut, onglet Animation)

Modification de forme et dimensions d'un objet

L'objet texte ainsi créé est doté d'un cadre délimitant sa surface, de 4 petits carrés d'angle ❶ et 4 de milieu ❷ qui vont permettre d'en modifier les dimensions ou l'orientation.

Il est aussi doté d'un axe central de rotation ❸ et nous verrons plus loin que cet axe peut être décentré.

Si vous positionnez le pointeur de souris sur un des 8 carrés, il se transforme en double flèche ❹ pour vous indiquer qu'en maintenant le clic gauche, vous pouvez redimensionner l'ensemble de l'objet autour de son axe central.

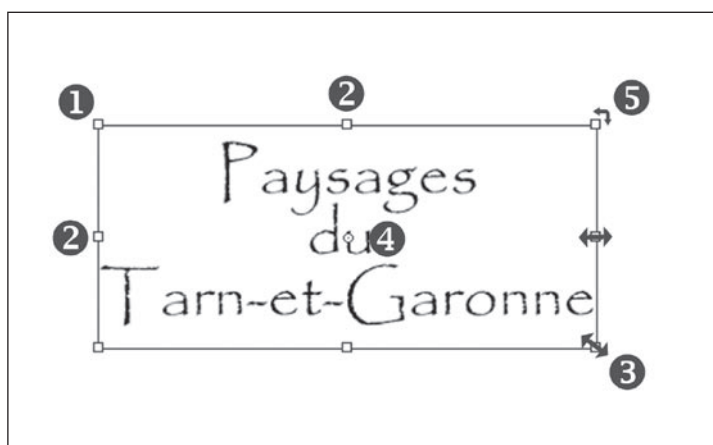


Fig. 3-20 Modifications des dimensions d'un objet

Par contre si vous faites la même opération mais en appuyant également sur la touche **Maj**, les modifications sont différentes :

1. avec les carrés d'angle, par exemple le ❸ : l'objet se redimensionne proportionnellement par rapport à l'angle opposé ❶ qui reste fixe ;
2. Avec les 4 carrés de milieu ❷ les proportions ne sont plus respectées et l'objet sera étiré ou aplati par rapport au côté opposé.

Si vous approchez le pointeur d'un des angles il se transforme en double flèches à angle droit ❺ ce qui permet, tout en maintenant le clic gauche d'entraîner une rotation de l'objet autour de son axe central.

Toutes ces modifications seront réalisables au pixel près dans l'onglet **Animation** que nous verrons plus loin et valables pour tous les objets.

Notez que l'objet Texte est entouré de poignées de déplacement uniquement quand le curseur est sur un point de contrôle.

Si vous déplacez légèrement le curseur, ces poignées disparaissent et il n'est plus possible d'intervenir sur l'objet, sauf à créer un nouveau point

Taille et position des objets

Lorsque vous ajoutez un objet image il vient, par défaut, s'adapter à la taille de la fenêtre (*telle que vous l'avez définie dans la configuration générale*) en **Mode Ajuster au format**. Voir **1** dans l'onglet **Commun**.

Dans cet exemple (*Fig. 3-21*), la taille de la vue (taille de projection) a été définie à 1920 x 1200 pixels dans la configuration générale (soit un format de 16/10).



Fig. 3-21 Mode ajuster au format

L'image incorporée à la vue fait 1500 x 1000 pixels (format 3/2). Elle est donc plus petite mais va être agrandie par le logiciel pour être **ajustée au format** et positionnée à l'intérieur de la fenêtre.

Ses dimensions sont alors virtuellement portées à 1800 x 1200 (*taille du plus petit côté de la fenêtre*) pour conserver le format 3/2 et le fond de la vue (noir ici) complète la surface de fenêtre.

Dans l'onglet **Commun**, Cliquez sur le bouton **2 Taille/position en pixels**. Il provoque l'affichage d'une palette flottante qui va vous permettre d'ajuster au mieux le positionnement et les dimensions des objets.

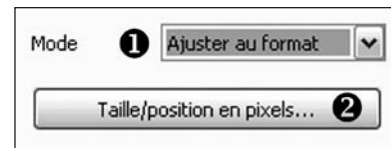


Fig. 3-22 Sélecteur de Mode

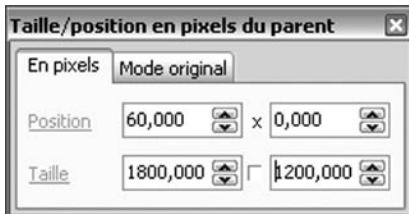


Fig. 3-23 Taille en pixels

Cette palette comprend deux onglets :

En pixels et **Mode original**.

L'onglet **En pixels** affiche la **Taille** imposée ici à l'objet (**1800,000 x 1200,000**) pour l'ajuster au format.

Nous verrons les données **Position** page suivante.

L'onglet **Mode original** affiche l'agrandissement de la **Taille** (**120,000**) par rapport à l'original (en base **100,000**).

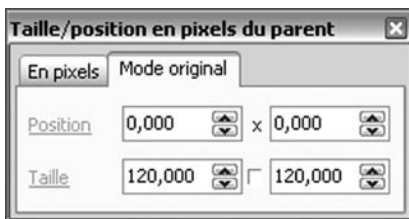


Fig. 3-24 Taille en mode original

Notre image passée de 1000 à 1200 pixels pour son côté le plus petit a donc été agrandie de 20% par rapport à l'original. Inutile de préciser que la qualité de l'image va être plus ou moins dégradée.

Dans ce cas, comment retrouver la taille d'origine d'un objet ?

Il vous suffit de cliquer sur le libellé **Taille**, sur l'un ou l'autre de ces deux onglets. L'image se met immédiatement à sa taille réelle en pixels et à 100,000 dans l'onglet Mode original.

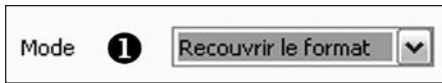


Fig. 3-25 Taille en mode original

Il existe un second mode d'affichage :

Le **Mode Recouvrir le format** accessible dans la liste déroulante dans l'onglet **Commun 1**.



Fig. 3-26 Mode Recouvrir le format

Avec cette option, l'objet image se positionnera par son plus grand côté pour recouvrir totalement la surface de la vue.

Les dimensions de l'image seront, dans le cas présent, portées à 1920 x 1280 et elle sera en partie masquée en haut et en bas de la fenêtre (Fig. 3-26).

Comme dans le mode précédent, les dimensions en pixels et le facteur d'agrandissement s'affichent dans la palette **Taille/position en pixels**.

Ici nous avons une taille de 1920 x 1280 (Fig. 3-27) et un facteur d'agrandissement de 128,000 (Fig. 3-28).

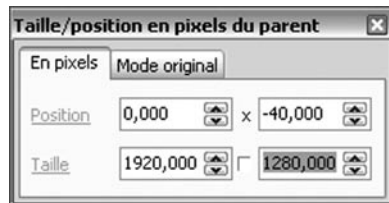


Fig. 3-27 Taille en pixels

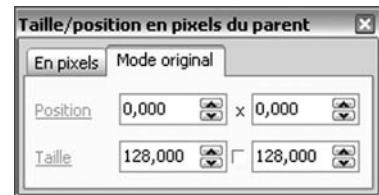


Fig. 3-28 Taille en mode original

Position de l'objet

Si vous observez les deux onglets vous constatez que les valeurs de **Position** sont différentes.

Explication : En mode **En pixels** le positionnement est donné **par rapport à l'angle supérieur gauche**, d'où la position **-40,000** puisque le coin supérieur gauche de l'image (Fig. 3-26) est situé 40 pixels au-dessus de cet angle.

En mode **Original**, le positionnement se fait **par rapport au centre** de la fenêtre.

Ici nous avons les valeurs 0,000 et 0,000 puisque l'axe de l'objet est au centre de la fenêtre.

Tout comme avec le libellé **Taille**, un clic sur le libellé **Position** met les valeurs à 0,000.

Un petit bouton carré situé entre les deux dimensions, permet lorsqu'il est cliqué de modifier une seule de ces deux dimensions ce qui déforme l'objet, bien évidemment.

Ajout de cadre et découpe des objets image

Il est possible d'ajouter un cadre et de rogner chaque côté d'une image, indépendamment des autres. (Voir chapitre 4.3 page 98)

Grille de positionnement d'objets

Dans la fenêtre Objets et animation, PTE dispose désormais d'une grille qui peut être utile pour le positionnement des objets.



Fig. 3-29 Option de la grille de positionnement

Cliquez sur le bouton **1** pour afficher la grille.

Ce même bouton sert également à masquer la grille.

Le bouton **2** situé à sa droite affiche une palette d'outils.

Elle permet **3** de définir ou modifier les couleurs des traits de graduations principaux et intermédiaires de la grille.

4 Ces graduations peuvent être affichées de deux façons :

1. si la case En pixels est décochée l'affichage de la grille apparaît **en divisions de 100%** (ex : 2 = 50%, 20 = 5%) paramétrables indépendamment sur les axes horizontaux et verticaux.

Cette forme d'affichage peut être très utile pour déterminer par exemple le point de départ d'une **transition Disque** dont nous avons vu, page 51, qu'il pouvait être positionné avec précision.

2. si la case En pixels est cochée, la grille s'affiche **en nombre de pixels par division**, le nombre de divisions étant toutefois tributaire de la taille d'agrandissement de la vue (par exemple à 100%, le nombre inférieur de divisions est figé à 10 bien que le curseur puisse descendre jusqu'à 1 !).

Autant dire que cette deuxième méthode n'apporte pas grand chose si ce n'est un nombre plus important de divisions, d'autant qu'il n'y a aucun repère chiffré.

5 Une case à cocher autorise le **magnétisme** des bords d'écran et de la grille, pour ajuster un objet.

Ainsi, lorsque vous déplacez un objet avec la souris, dès que l'un de ses bords est à proximité immédiate d'une des lignes de la grille, si vous lâchez le clic gauche de la souris, le bord de l'objet vient se coller à cette ligne.

6 Des flèches de **décalage** dans les quatre directions permettent de déplacer la grille, le bouton C provoquant sa réinitialisation.

Disposition hiérarchique des objets

Dans la liste d'objets et sur la **vue**, les objets sont disposés dans l'ordre de leur acquisition. Cet ordre peut ne pas vous convenir et, bien évidemment, il est possible de le modifier.

Dans l'exemple ci-dessous (*fig. 3-30*), l'objet bouton se trouve en 3^e position dans la liste, donc sous l'objet image 3 et sous l'objet Texte. On peut le sélectionner mais son cadre seul est alors visible. L'objet n'apparaîtra que s'il y a déplacement ou opacité réduite des objets situés au-dessus de lui.

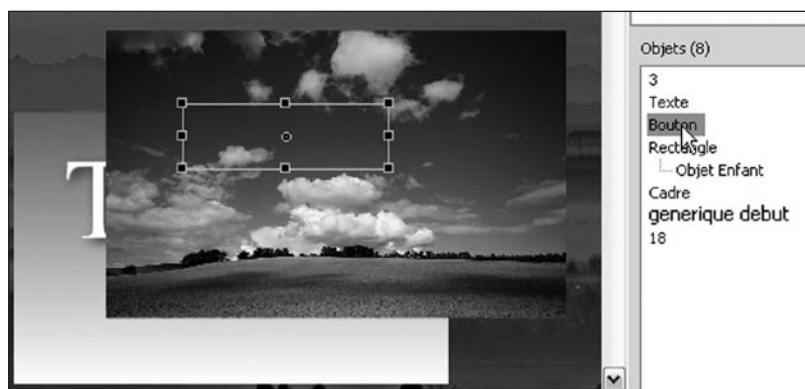


Fig. 3-30 Disposition des Objets dans la liste

Pour faire « remonter » l'objet **Bouton** en tête de liste et le rendre visible, trois possibilités :

1. utiliser la combinaison de touches **Ctrl + PgUp**. L'objet remonte d'une place à chaque clic ;

NB : Le bouton **PgUp** est généralement représenté ainsi sur votre clavier 

2. utiliser la combinaison de touches **Maj + PgUp**. L'objet remonte directement en tête de liste ;



Fig. 3-31 Déplacement d'objets dans la liste

3. par un clic droit sur l'objet, en suivant le chemin : **Ordonner** et **Mettre devant**, ou **Avancer d'un cran**.

Toutes ces actions sont identiques pour faire « descendre » un objet d'un cran ou le positionner en fin de liste, avec les combinaison de touches **Ctrl + PgDn** et **Maj + PgDn**.

Accéder aux objets inférieurs

Dans le cas d'un objet situé sous les autres (comme le bouton de la figure 3-30), vous constaterez qu'il est impossible de le déplacer directement sur la vue. Dès lors que l'on veut cliquer sur son cadre, on sélectionne à la place l'objet situé en premier plan.



Fig. 3-32 Rendre un objet transparent au clic

Il faut donc rendre cet objet de premier plan « transparent » pour que le clic atteigne notre objet **Bouton**. Il faudra d'ailleurs en faire de même pour tout autre objet qui se trouverait hiérarchiquement au-dessus de l'objet **Bouton**. Pour cela, et après avoir sélectionné l'objet à rendre transparent pour le clic, dans l'onglet **Commun** de la vue, cochez la case **Transparent pour le clic** ❶.

L'objet image ne perdra rien de ses fonctionnalités, mais il permettra d'accéder aux objets inférieurs.



Fig. 3-33 Action sur un objet au travers d'un autre rendu transparent au clic

❶ Il existe une autre solution plus générale et plus rapide puisqu'elle s'applique à tous les objets de toutes les vues : cliquez sur le bouton **Outils**, au bas de la fenêtre **Objets**, et cochez l'option **Ignorer les objets non sélectionnés** (ou **Alt + I**)

3.2 Animation d'Objets

Comprendre l'usage des points de contrôle

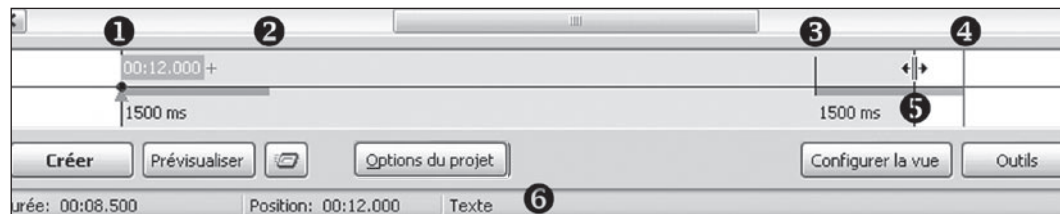


Fig. 3-34 ligne de temps de la fenêtre Objets et animations

C'est le moment de découvrir la raison d'être, l'importance capitale de la ligne de temps qui se trouve sous la fenêtre de prévisualisation, et l'usage que vous allez pouvoir en faire en y déposant **des points de contrôle** (pour abrégé nous utiliserons souvent le mot **points**).

L'espace compris entre ❶ et ❷ représente **la durée de la Vue en cours** et le fond gris clair, **la durée d'affichage de l'objet sélectionné**. Au survol de l'une des deux extrémités (1 ou 4) le pointeur de souris se transforme ❸ et vous permet de réduire la surface grise, **donc la durée d'affichage de cet objet**. Option très pratique pour, par exemple, afficher un titre sur une courte durée, sans avoir à multiplier les points.

En réduisant de cette manière l'image principale, c'est le fond de la vue qui apparaît.

Entre ❶ et ❷ le trait gris foncé simule la durée de l'effet de transition entre la vue précédente et la vue en cours. De même, entre ❸ et ❹ il symbolise la durée de l'effet de transition entre la fin de la vue en cours et la vue suivante. Leur durée en millisecondes est d'ailleurs libellée en clair sous les traits gris (ici 1500 ms).

En ❺ la barre des tâches porte la durée d'affichage de la **Vue** entre ❶ et ❷ (ici, 8,5 s), la position du curseur par rapport au début du diaporama (ici 12 s) et le libellé de l'objet sélectionné (ici Texte).

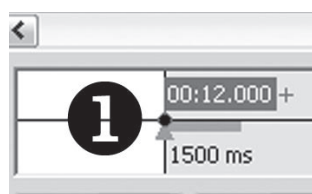


Fig. 3-35

En début de Vue ❶ figure un **point de contrôle** sur lequel s'affiche le temps écoulé depuis le début du diaporama (ici 00:12.000). Le + signale que le point de contrôle est exactement sur le début de la vue. Il s'affichera de même lorsque le point est positionné en fin de vue ou de transition.

Juste au-dessous, le triangle bleu (gris ici) symbolise le curseur qui va défilé sur la ligne de temps si vous prévisualisez la vue.

Important !
Retenez bien que chaque objet dispose de sa propre ligne de temps, laquelle ne s'affiche que quand l'objet est sélectionné dans la liste d'objets.

Prévisualisation dans Objets et animation



Notez que dans **Objets et animation**, la prévisualisation se fait uniquement sur la durée de la vue et ne va pas au-delà.

Pour lancer cette prévisualisation, il suffit de cliquer sur le bouton **Départ** à l'extrémité droite de la ligne de temps.



Ce bouton devient alors le bouton **Pause** et les deux flèches situées au-dessus laissent place à un bouton **Stop**.

Si vous appuyez alors sur **Pause**, le déroulement se met effectivement en pause et les deux flèches servent à naviguer d'un **point de contrôle** à un autre ou aux extrémités de la vue s'il n'y a qu'un seul point sur la ligne de temps.

Si vous appuyez sur **Stop**, le curseur revient au départ de la vue

Placer des points sur la ligne de temps

Sous le bouton **Départ/Pause** le bouton **+** sert à placer un point à l'endroit exact où se trouve alors le curseur. C'est très utile pour poser des points avec précision en suivant par exemple le rythme musical et en mettant en pause au moment voulu.

Le bouton **-** permet de supprimer un point sélectionné (*on peut également supprimer par la touche **Suppr** ou **Del***).

Il existe deux autres façons de placer des points :

- . en appuyant sur la touche **Inser** de votre clavier ;
- . par un clic droit sous la ligne de temps, il est proposé : **Ajouter un point de contrôle ici**.

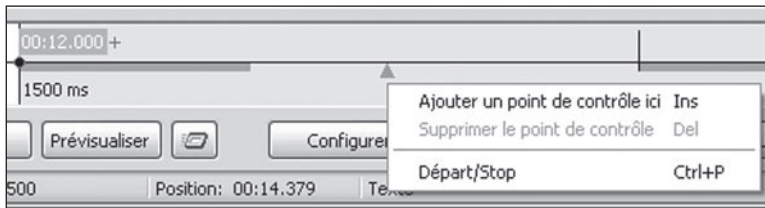


Fig. 3-36 Ajouter un point par clic droit sur la ligne de temps

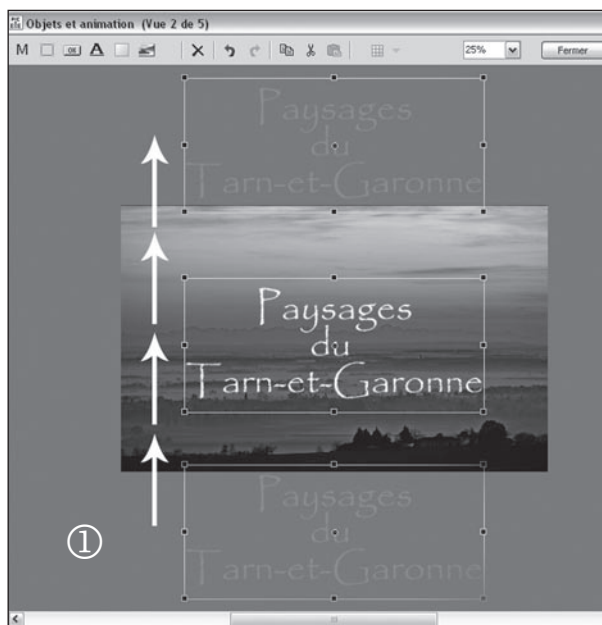
Créer une animation

Chaque point de contrôle placé sur la ligne de temps définit un moment précis où l'objet pourra subir une modification quelconque, Il peut s'agir d'un changement d'opacité, d'un déplacement, d'un agrandissement, d'une rotation, etc. ou de plusieurs de ces modifications de manière simultanée.

Pour l'exemple, reprenons notre **objet titre** et le faire défiler, comme on le fait d'un générique, du bas vers le haut de la vue, le défilement commençant à l'extérieur bas de l'image pour finir également à l'extérieur mais en haut.

Important : tous les déplacements d'objets se font par rapport au point central de cet objet et nous verrons plus loin qu'il est possible de décentrer l'objet par rapport à ce point.

Fig. 3-37 Créer l'animation d'un objet



Si nécessaire, agrandissez la zone de travail **1** grise autour de l'image en agissant sur la liste déroulante en **2** de manière à laisser de la place pour glisser le titre hors de la zone d'image.



Fig. 3-38 Barre d'outils Objets

ⓘ Retenez que toute action se fait entre deux points de contrôle.

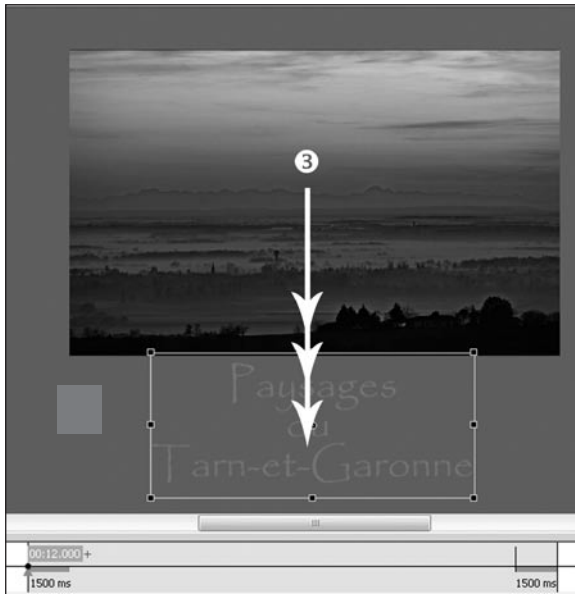
Ex: pour un zoom vous aurez besoin d'un point de départ avec une valeur de zoom et d'un point d'arrivée avec une autre valeur.

ⓘ Rappel :

Si le curseur n'est pas sur un point de contrôle, l'objet ne présente pas de poignées de déplacement et il ne peut pas être modifié ou déplacé !

3 Le titre étant sélectionné, faites-le glisser avec la souris en maintenant le clic gauche, en bas, en-dehors de la zone image.

Votre titre est maintenant invisible lors d'une projection.

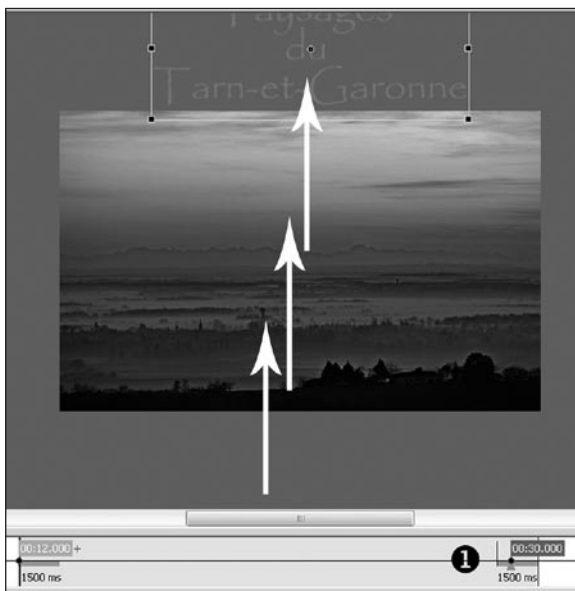


Nous verrons plus loin que ces déplacements d'images peuvent être plus rigoureux (au pixel près) dans le positionnement que dans le cas présent lequel n'est qu'un exemple rapide.

Fig. 3-39 Déplacement d'un objet hors du champ image

Cliquez sous la ligne de temps dans la zone de fin d'image (peu importe l'endroit exact) et comme expliqué page précédente, placez-y un autre point de contrôle **1**.

Ce point étant toujours actif (il est de couleur bleu foncé), déplacez, toujours à la souris, votre titre au-dessus de l'image.



Voilà, vous avez créé votre première animation ! si vous cliquez sur **Départ**, votre titre va se déplacer de bas en haut en traversant l'image.

La vitesse de déplacement dépendra bien évidemment du temps qui s'écoulera entre les deux points (dans notre exemple, de 12 à 30 s, le défilement serait relativement lent).

Fig. 3-40 Création d'un Point-clé et déplacement d'objet

Allons un peu plus loin dans le déplacement d'objets en offrant un petit détour à notre titre...

Placez un 3^e point entre les deux premiers (ici **1** nous l'avons placé à 00:21.000) et, ce point restant sélectionné, déplacez, à la souris, le titre sur un côté (peu importe l'endroit). Cliquez sur Départ. Le titre va se déplacer mais en faisant une ligne brisée qui passe par la position intermédiaire du 2^e point.

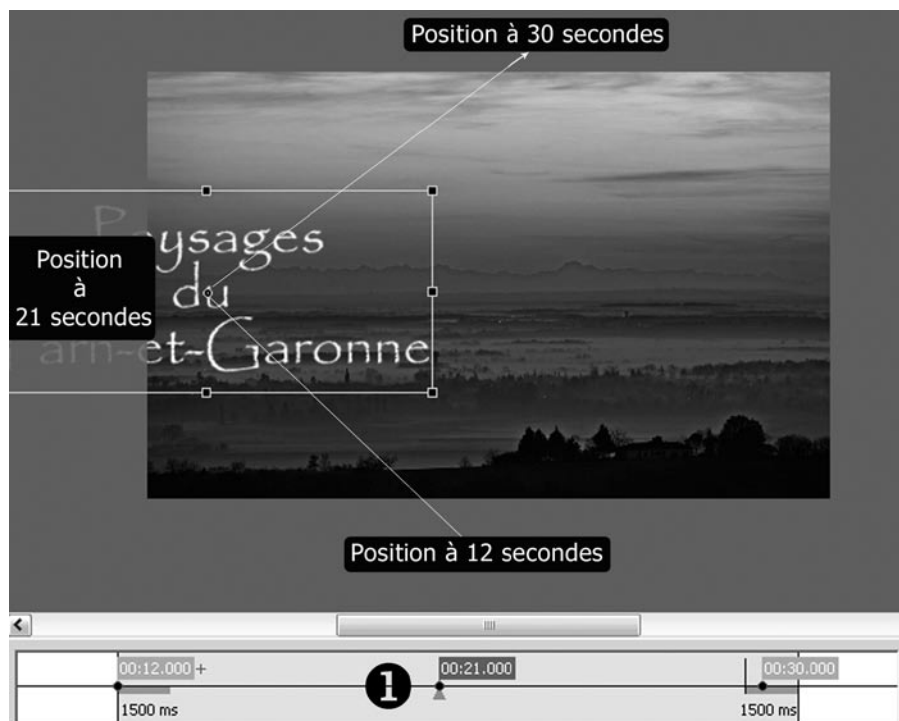


Fig. 3-41 Création d'un point-clé intermédiaire et déplacement d'objet

Vous avez en mains le principe de base des animations de PTE !

Nous allons maintenant aborder plus en détail l'onglet **Animation** qui permet de paramétrer avec précision les effets PZR (Pan, Zoom, Rotation) et de jouer sur l'opacité des objets.

L'animation simultanée de plusieurs objets sera abordée page 87

Effets Pan, Zoom, Rotation

❷ **Pan** est l'abrégié de Panoramique et définit tous les déplacements d'objets comme celui que nous venons de voir avec le texte. Il n'est donc pas limité à un déplacement horizontal comme son nom pourrait le laisser entendre.

❸ **Zoom** définit les modifications de taille (agrandissement ou réduction) des objets.

❹ **Rotation** définit... les rotations d'objets dont nous verrons qu'elles ne sont pas limitées à 360°.

❺ **L'opacité** permet de rendre un objet plus ou moins transparent.

❻ Les **Paramètres 3D** seront abordés page 83.

Toutes ces actions peuvent être combinées.

Attention ! ce bouton Paramètres 3D n'est visible que si le curseur est positionné sur un point-clé de la ligne de temps.



Fig. 3-42 Onglet Animation

Cliquez sur l'Onglet **Animation** ❶ .

A côté de **Pan** ❷ deux fenêtres dont les valeurs sont modifiables, soit à l'aide des flèches, soit par saisie directe d'une valeur, définissent :

1. la **position horizontale du centre de l'objet** par rapport au centre de la vue. Ici 0,000 signifie que l'objet **generique debut** est bien centré ;

2. la **position verticale du centre de l'objet** toujours par rapport au centre de la vue (ici 145,000)

Si vous mentionnez une même valeur, mais négative (-145,000) l'objet aura toujours la même position sur son axe vertical mais sera déplacé à l'opposé, au-dessus de la vue.

A côté de **Zoom** ❸ également deux fenêtres identiques aux précédentes qui définissent le coefficient de zoom (ici 50,000) par rapport à la hauteur de la vue.

Lorsque vous insérez un nouvel objet texte, par défaut ce coefficient est de 15,000.

Entre les deux fenêtres se trouve un petit bouton carré en position enfoncée qui va permettre, s'il est relâché, de séparer les coefficients de zoom sur les deux plans (vertical et horizontal). Vous pourrez donc déformer l'objet (ici un texte) en hauteur ou largeur si vous le souhaitez.

Rotation 4 ne propose qu'une fenêtre dans laquelle vous mentionnez l'angle de rotation souhaité en degrés (1 tour = 360°, 10 tours = 3600, etc.) et en valeurs positives ou négatives

Opacité 5 définit le % d'opacité de l'image de 0 à 100%

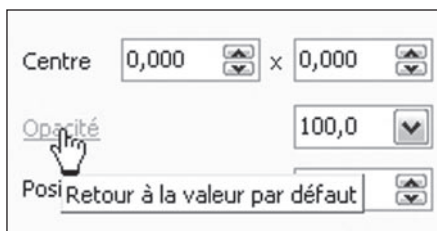


Fig. 3-43 Retour aux valeurs par défaut

Astuce
En cliquant sur un des intitulés (Pan, Zoom, Rotation, Centre, Opacité) vous retrouvez les valeurs par défaut

Vitesse des effets Pan, Zoom, Rotation

PTE ne s'arrête pas là en matière d'animations. Il est également possible de faire varier la vitesse de chacun des effets PZR (début de l'effet plus lent par exemple).

Pour découvrir ces variations, revenons vers ces mystérieux boutons libellés **Linéaire**. En cliquant, dans notre exemple, sur celui qui est rattaché à la fonction **Pan** vous découvrez une liste déroulante avec plusieurs options.

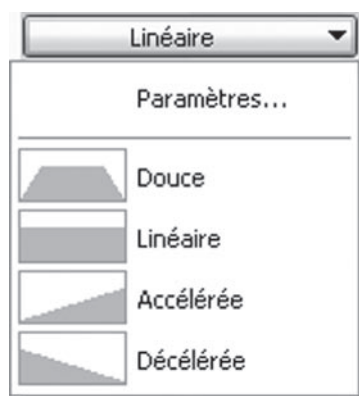


Fig. 3-54 Options de vitesse

Quatre de ces options sont préprogrammées **Douce, Linéaire, Accélérée, Décélérée**.

L'option **Linéaire** est celle appliquée par défaut. Si vous cliquez sur l'une d'entre elles, cette variation de vitesse sera appliquée à l'effet **Pan** et le bouton **Linéaire** prendra la dénomination de l'option choisie. Avec l'option **Douce**, par exemple, la vitesse programmée de défilement du titre sera accélérée au début (sur 20% de la durée) et décélérée à la fin du déplacement (sur 20% également).

Mais... Si vous avez positionné plus de deux points de contrôle comme dans notre exemple, vous allez constater que le ou les points intermédiaires sont alors « oubliés » et que le déroulement du texte va directement du bas vers le haut sans le petit détour que nous lui avons imposé !

L'explication ? Simple. Par défaut, les modifications de vitesse sont verrouillées entre le premier et le dernier point de déplacement d'un objet. Il va donc falloir « déverrouiller » les points pour gérer ces vitesses entre deux points.

Pour cela, cliquez sur Paramètres.

Une fenêtre **Options de vitesse** s'ouvre et vous découvrez les trois points, Départ, Point intermédiaire, Arrivée et leur position temporelle par rapport au début du diaporama (12s, 21s, 30s).

En regard des points de départ et d'arrivée, l'option de vitesse actuellement appliquée entre ces deux points (20% de progressivité au début et à la fin) et deux fenêtres de saisie qui permettent de modifier ces valeurs, également réglables à la souris (clic gauche sur les traits verticaux).

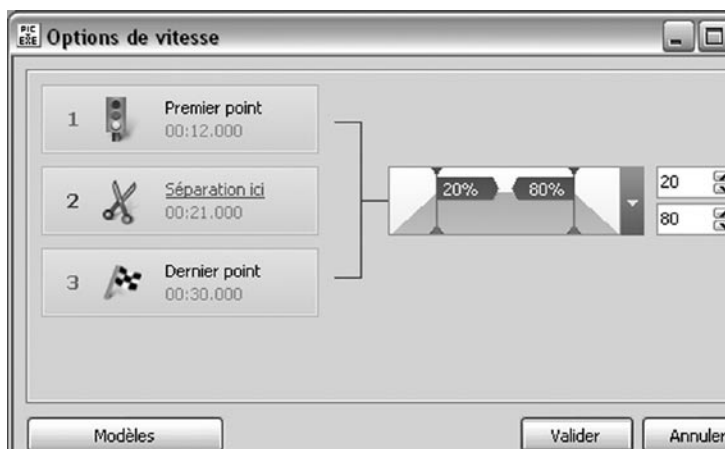


Fig. 3-45 Options de vitesse avant séparation des points

Sur le point intermédiaire, une paire de ciseaux et un lien cliquable : **Séparation ici**. En cliquant sur ce lien, vous allez séparer les points et la fenêtre en cours se présente sous un autre aspect.

Les points sont maintenant groupés par deux et l'on voit bien que chaque effet de vitesse est modifiable entre chaque couple de points.

Si nous laissons en l'état (après avoir validé) notre titre va à nouveau se déplacer selon la ligne brisée que nous lui avons imposée.

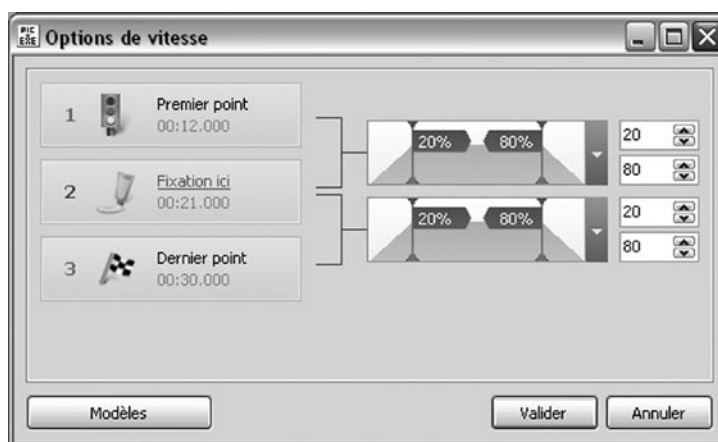


Fig. 3-46 Options de vitesse après séparation des points

Les variations de vitesse vont s'appliquer comme suggéré dans cette boîte d'options, c'est-à-dire que le titre va accélérer lentement, puis ralentir à l'approche du point intermédiaire, accélérer à nouveau puis ralentir vers la fin, ce qui n'est peut-être pas l'effet escompté...

Vous allez donc devoir « jouer » régulièrement de ces différents curseurs pour obtenir les effets voulus, la variation de vitesse étant bien évidemment liée à la durée de déplacement entre deux points. Bref, de nombreux essais seront nécessaires, chaque situation étant différente

Déplacement de l'axe de rotation

Nous avons vu que chaque objet est doté d'un axe de rotation placé en son centre. Toutefois, il est possible de déplacer cet axe dans l'objet ou au dehors, ce qui permettra une rotation de l'objet autour de son axe. Il existe deux méthodes pour déplacer cet axe :

1. La première est manuelle.

Elle consiste à déplacer l'axe sans déplacer l'objet.



En positionnant le pointeur de souris au centre de cet axe et en appuyant en même temps sur la touche **Maj**, le pointeur de souris prend la forme que nous voyons sur l'image ci-contre. L'axe se déplace alors selon votre gré, y compris en dehors de l'objet qui, lui, ne bouge pas.

Fig. 3-47 Déplacement de l'axe de rotation d'un objet

Si vous positionnez l'axe de rotation à l'extérieur de l'objet, vous voyez nettement que vous pouvez créer une rotation autour de cet axe, ce qui ouvre d'autres possibilités d'animation.



Fig. 3-48 Rotation d'un objet autour de son axe

2. La seconde fait appel cette fois au déplacement de l'objet par rapport à son axe. L'axe ne bouge pas.

Toujours dans l'onglet **Animation**, le libellé **Centre** ① (Fig. 3-45) est suivi de deux fenêtres de saisie de valeurs, horizontale et verticale.



Fig. 3-49 Déplacement d'un objet par rapport à son axe

Soit à l'aide des flèches soit directement, amenez la valeur horizontale à 50,000 par exemple. Vous constatez ② que l'axe n'a pas changé de place, mais que l'objet, lui, s'est déplacé vers la gauche.

Sur une échelle de graduation de 100 entre le centre et le bord droit de l'objet (*idem entre le centre et le bord gauche et ce quelle que soit la taille de l'objet*), le chiffre de 50,000 correspond au % de déplacement du bord de l'objet par rapport à son centre.

Un % positif entraîne un déplacement vers la gauche, un % négatif, vers la droite.

Il en est de même pour les déplacements sur l'axe vertical.

3 **Position du point de contrôle** (Fig. 3-59) : donne la position (en millièmes de seconde) du point de contrôle actif par rapport au début de l'image (ici 9 secondes) et permet, en modifiant la valeur, d'obtenir un positionnement précis.

Opacité des objets

Avant-dernier élément de cet onglet **Animation**, la commande **Opacité**.

Vous pourriez souhaiter, au lieu d'un défilement, voir apparaître puis disparaître progressivement le titre au bout de quelques secondes, sans pour autant qu'il change de place.

Pour cela il vous faut positionner quatre points de contrôle sur la ligne de temps.


Ici nous les avons espacés de quatre secondes, mais à chacun de déterminer les bonnes durées afin que le texte reste lisible suffisamment longtemps.



Fig. 3-50 Utilisation de la commande Opacité

Sélectionnez le premier point **1** et faites glisser le curseur de commande d'opacité **5** à zéro (ou entrez directement la valeur dans la fenêtre de saisie). Faites de même pour le point **4**.

L'image de l'objet disparaît et seuls restent son cadre et les poignées de redimensionnement, ainsi que son axe de rotation. Laissez le 2^e point **2** à 100%, le 3^e **3** à 100% également. Lors du déroulement du diaporama, votre titre va passer de la transparence totale à l'opacité totale entre les points 1 et 2, rester apparent entre les points 2 et 3 puis disparaître progressivement entre les points 3 et 4.

Astuce : Si vous devez positionner de nombreux points aux caractéristiques identiques, le plus rapide est de les dupliquer. Sélectionnez le point à dupliquer et cliquez soit sur la touche Inser de votre clavier, soit sur le bouton . Un point identique se crée à 500ms de l'original et il ne vous reste plus qu'à le déplacer à l'endroit souhaité.

Transformations 3D

Il est possible de déplacer des objets 2D dans un espace 3D.

Toutefois, nous nous en tiendrons ici à la simple description des possibilités de transformation d'un objet.

Une étude approfondie et les calculs mathématiques complexes à effectuer lors de déplacements simultanés d'objets multiples, nécessiteraient à eux seuls la rédaction d'un nouvel ouvrage.

Après avoir cliqué sur **Paramètres 3D** dans l'onglet **Animation**, une palette s'affiche et vous disposez de trois paramètres dont les valeurs peuvent être positives ou négatives.

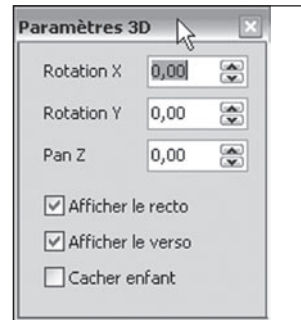


Fig. 3-51 Palette de paramètres 3D

1. Modification de l'angle de rotation X



Fig. 3-52 Modification de l'angle de rotation X

Rappel ! le bouton Paramètres 3D de l'onglet Animation, n'est visible que si le curseur est positionné sur un point-clé de la ligne de temps.

2. Modification de l'angle de rotation Y

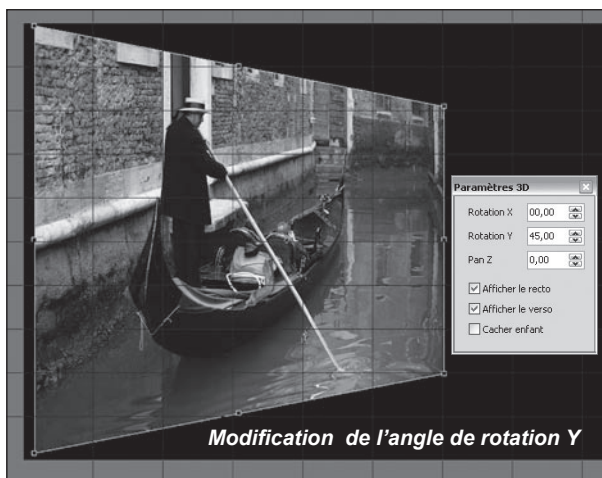


Fig. 3-53 Modification de l'angle de rotation Y

Notez que les paramètres de vitesse (Linéaire, Douce, Accélérée, etc) utilisés lors d'une rotation s'appliquent de manière identique à la vitesse de modification des angles de rotation x et y.

De même, la vitesse du changement de Pan Z est identique à celle qui sera utilisée pour un pan ou un zoom du même objet.

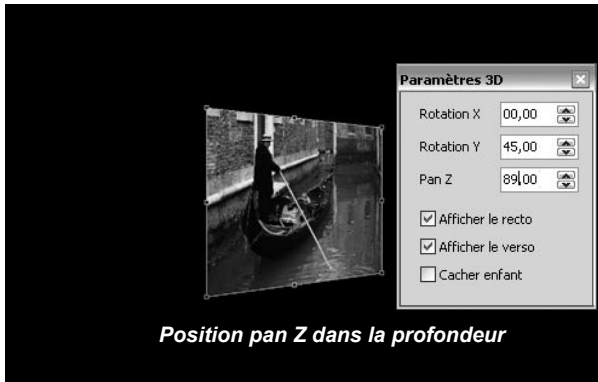
Important : Lorsque les paramètres x et/ou y dépassent 90°, l'image de l'objet est alors inversée.

Ici, l'image ② copie exacte de l'image ① a subi une rotation y de 210°. Le recto devient alors verso.



Fig. 3-54 Affichage recto-verso

3. Position Pan Z dans la profondeur de la vue



Position pan Z dans la profondeur

En utilisant ce paramètre, l'objet donne l'impression de s'éloigner ou de se rapprocher en respectant l'impression de vitesse due à l'éloignement (plus un objet s'éloigne visuellement, moins il semble aller vite).

Fig. 3-55 Position Z dans la profondeur

Relation Parents-Enfants

Un objet **Enfant** subit bien évidemment les effets de perspective de l'objet **Parent** auquel il est rattaché.

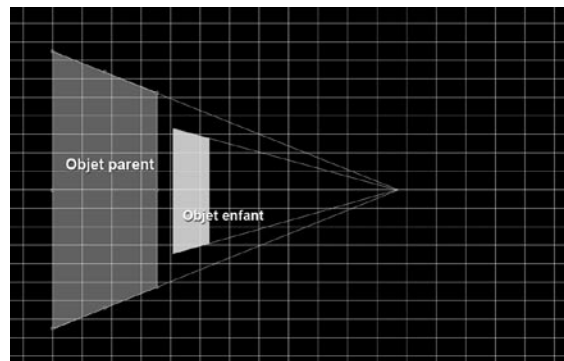


Fig. 3-56 Relation Parent-enfant

Masquer le recto et le verso d'un objet

Trois cases à cocher permettent :

- ❶ d'Afficher ou masquer le recto
- ❷ d'Afficher ou masquer le verso :
- ❸ de Cacher ou non, en même temps, un objet enfant selon les choix d'affichage faits en ❶ et ❷



3



Fig. 3-57 Affichage des recto et verso

Ces options trouvent leur utilité lors de la création d'un objet à partir d'objets multiples (exemple d'un volume solide dont la face arrière doit disparaître lors de sa rotation) ou lors de rotations et substitutions d'images par exemple.

Ici nous avons décoché la case Afficher le verso ❷
Seul le cadre de l'objet est apparent.

Dans ce cas si la case **Cacher enfant** est cochée, lors du passage en position verso, l'image de l'enfant sera cachée également.
Il est bien évident que l'objet enfant conserve ses propres caractéristiques et que ces paramètres lui sont également applicables.

Dimensions initiales des images pour panoramiques et zooms

Du fait de son extrême fluidité, PTE permet de réaliser de superbes défilements d'images panoramiques ou d'effets de zoom. Pour cela, Il faut que vos images aient une taille suffisante pour conserver leur définition et vous devrez les retailler en conséquence.

Dans l'exemple ci-dessous la fenêtre de projection est au format 1440 x 900. Notre image devra donc faire au moins 900 pixels de hauteur. Pour cela, nous avons découpé, dans un logiciel de traitement d'images, une image de 2880 x 900 pixels.

Au point de départ (15,000 s), avec une position **En pixels** mise à 0,000 x 0,000, **1** elle est alignée sur le coin supérieur gauche de la fenêtre. Sa position Pan est de 100,000 x 0,000. Pour positionner votre panoramique à son point d'arrivée (ici 45,000 s) il vous suffit de mettre la position Pan **2** à -100,000 x 0,000. Votre image sera alors exactement alignée à l'opposé, sur le bord droit.

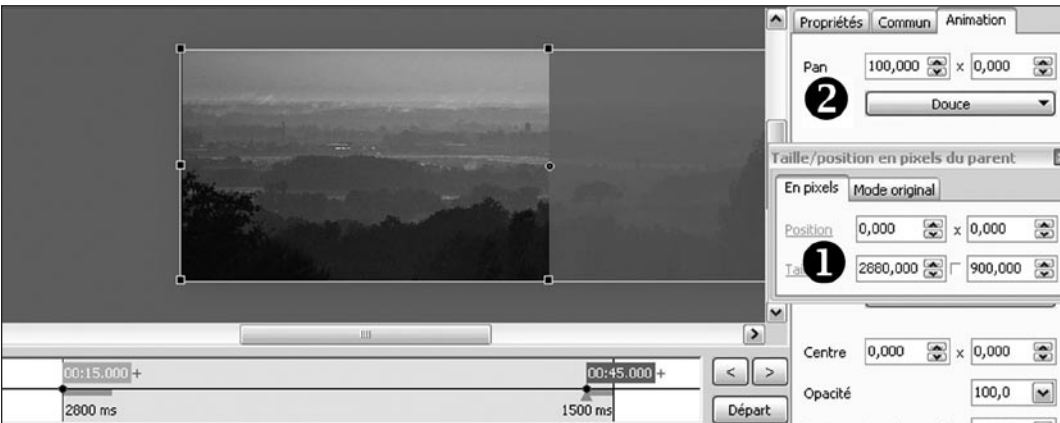


Fig. 3-58 Positionnement d'image pour un panoramique

Il en va de même pour les effets de zoom. Pour conserver à une image zoomée sa définition lorsqu'elle sera à son coefficient de zoom maximum, vous devez, autant que possible, créer une image aux dimensions suffisantes. Ici, pour un zoom de 2 fois **1**, notre image initiale fait 2880 x 1800 pixels. A son agrandissement maximum, elle sera à sa taille normale de 100 % **2** et gardera sa qualité de définition d'origine.

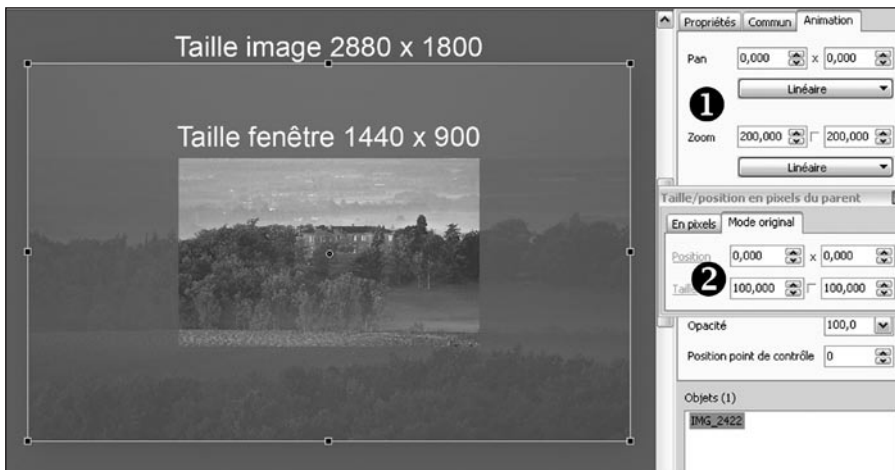


Fig. 3-59 Dimensions d'image pour un effet de zoom

Synchroniser le déplacement de plusieurs objets

Le fait que les lignes de temps des objets ne soient pas visibles simultanément, oblige à être plus rigoureux lorsque l'on veut synchroniser les déplacements de plusieurs objets.

Prenons pour exemple deux objets, **carré 1** et **carré 2**, qui doivent se rencontrer au milieu de la vue et repartir chacun dans une direction différente.

- ① Point de départ du carré 1
- ② Point de départ du carré 2
- ③ Point de contact des deux carrés
- ④ Point d'arrivée du carré 1
- ⑤ Point d'arrivée du carré 2

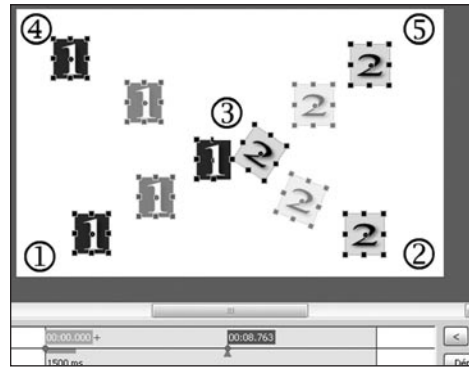


Fig. 3-60 Déplacement d'objets

Comme expliqué au **Chapitre 3.2 page 74**, cliquez sous la ligne de temps, à l'endroit temporel précis ① où doit avoir lieu le contact entre les deux carrés et cliquez immédiatement sur le **+** ce qui va entraîner l'apparition d'un point de contrôle à l'endroit exact où se trouve le curseur. Déplacez alors l'objet **carré 1** à l'endroit ② où vous souhaitez provoquer le contact.

N'hésitez pas à utiliser la grille (et son magnétisme) pour un positionnement précis.

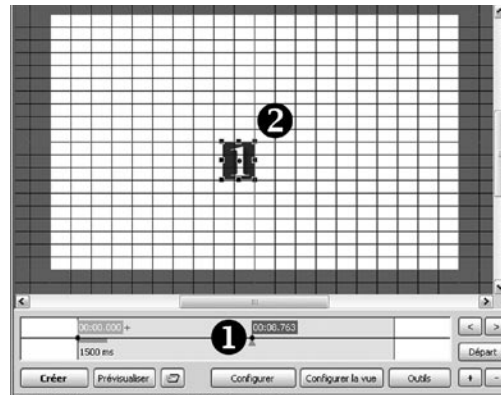


Fig. 3-61 Positionnement d'un point de contrôle

Sélectionnez ensuite le **carré 2** dans la liste d'objet ①. C'est sa ligne de temps qui apparaît maintenant.

Le point de contrôle que vous avez créé pour le **carré 1**, n'apparaît plus puisque vous avez changé d'objet et donc de ligne de temps.

Toutefois, le curseur, lui, est resté à la même place ②. Il vous permet donc de connaître le point de contact prévu entre les deux carrés pour y déposer un point de contrôle.



Fig. 3-62 Positionnement d'un point de contrôle synchronisé

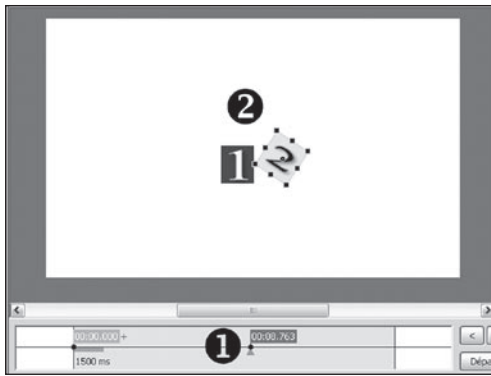


Fig. 3-63 Positionnement d'un point de contrôle

Cliquez également sur le **+**. Vous marquez ainsi le même point clé mais pour le **carré 2**. Déplacez alors ce **carré 2** à l'endroit voulu, au contact du **carré 1**.

Ici nous lui avons imposé également une rotation.

Répétez ensuite l'opération pour créer un second point de contrôle pour chacun des deux carrés en les déplaçant à nouveau vers leur position finale (**4** et **5** fig. 3-60).

Si, un jour, les concepteurs de ce logiciel ont la possibilité de concevoir une fenêtre **Objets et animation** où s'affichent simultanément les lignes de temps de plusieurs objets, voici ce qui pourrait apparaître et simplifier alors la synchronisation de plusieurs points.

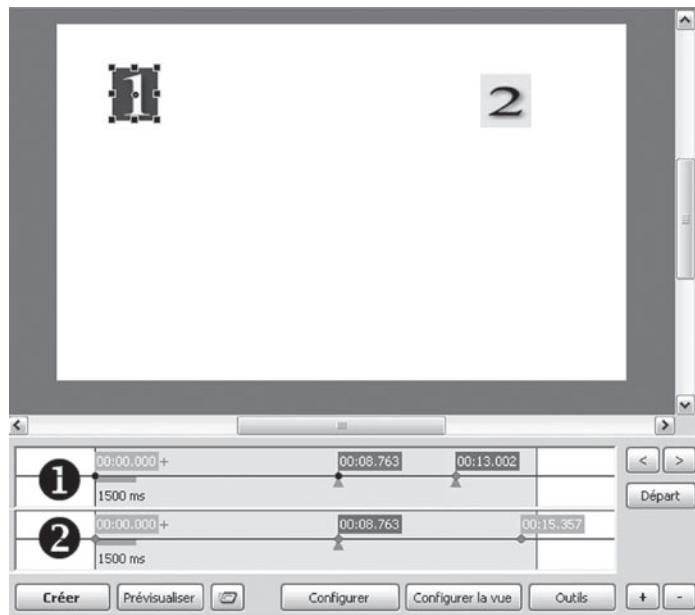


Fig. 3-64 Superposition virtuelle de deux lignes de temps

En attendant, ce schéma (futuriste) vous permet de visualiser la disposition des points sur chacune des lignes de temps pour les objets 1 et 2.

Premier point de contrôle exactement au même endroit lors du « contact » entre les objets, ensuite chaque objet possède un second point de contrôle différent, l'objet 1 arrivant à sa position finale, avant l'objet 2.

Rappel important !

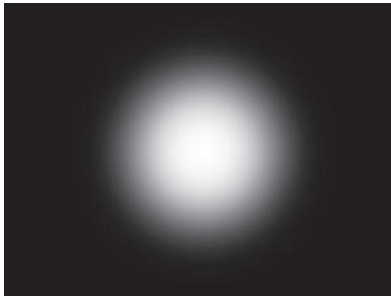
La ligne de temps affichée est toujours celle de l'objet sélectionné. Vous ne pouvez donc jamais voir les points de contrôle d'un autre objet, sauf en le sélectionnant à son tour, puisqu'il n'y a jamais affichage simultané de deux lignes de temps .

3.3 Masques

Le but d'un masque est de laisser apparaître certaines parties seulement d'un objet situé en-dessous tout en se comportant lui-même comme un objet.

PTE vous offre la possibilité d'utiliser des masques prédéfinis ou de les créer vous-même.

Création d'un masque



Un masque est composé de parties noires et blanches. Seules les parties blanches sont transparentes.

Le masque peut être au format png, gif, bmp ou jpeg. Ici, pour l'exemple, nous avons réalisé un masque simple composé d'un cercle blanc aux bords adoucis sur un fond noir.

L'image (800 x 600 pixels ici) est sauvegardée en jpeg.

Fig. 3-65 Création d'un masque circulaire

❶ **Précision importante** : il n'est pas nécessaire que le masque couvre toute la surface de la vue. Les parties non recouvertes seront considérées comme noires et masquées.

Insertion d'un masque

Cliquez sur le **M** situé en début de barre d'outils Objets.

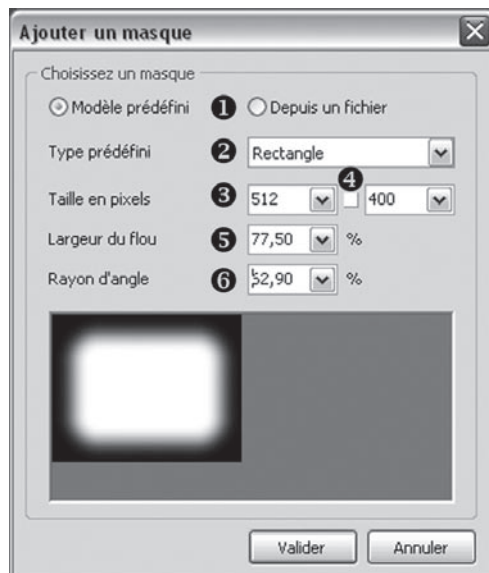


Fig. 3-66 Masques prédéfinis

❶ Une fenêtre **Ajouter un masque** vous permet de choisir entre un masque prédéfini ou un masque créé par vous et disponible parmi vos fichiers.

Masques prédéfinis :

❷ deux modèles : cercle et rectangle.

❸ la taille en pixels est paramétrable. Limitée à 512 pixels, mais peut être agrandie ensuite par un zoom

❹ En enfonçant le bouton les deux valeurs, verticale et horizontale, sont réglables indépendamment l'une de l'autre.

❺ règle la largeur du contour flou.

❻ permet de modifier l'arrondi des angles lors de la création d'un masque rectangle.

Positionnement de masques

Lorsque vous cliquez sur Valider, dans la liste d'objets ❶ apparaît un objet parent « **Conteneur de masque** » et le masque lui-même en objet enfant.

Lors de son acquisition, le masque se positionne toujours dans la vue en **Ajuster au format** et remplit la surface de la vue.



Fig. 3-67 Insertion d'un masque

Pour l'amener à la taille à laquelle vous l'avez créé (800 x 600 dans le cas de notre masque de la Fig. 3-65), il faut, après l'avoir sélectionné, ❷ cliquer sur **Taille** ❸ comme nous l'avons vu précédemment.

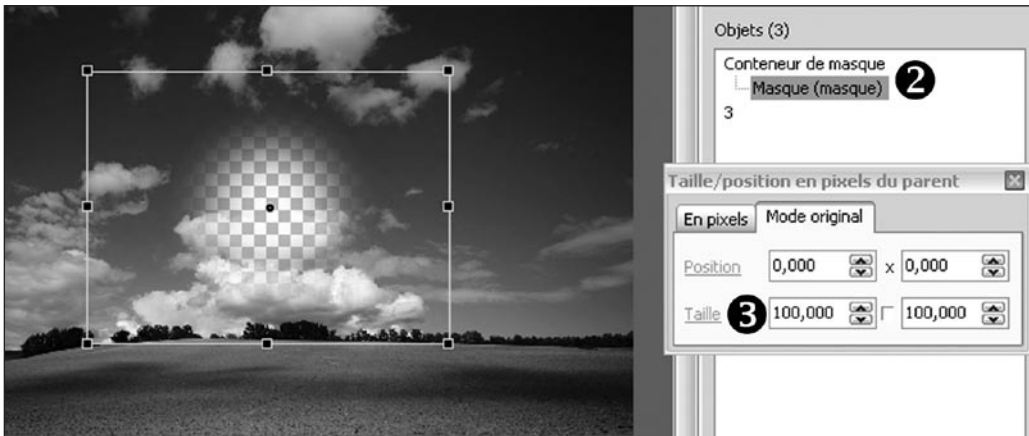


Fig. 3-68 Ramener les dimensions du masque à leur taille réelle

La taille est ramenée à 100,000 donc à sa dimension réelle.

Le masque ainsi positionné va donc laisser apparaître une image qui sera située derrière lui.

❶ **Rappel** : il n'est pas nécessaire que le masque soit de la taille de la vue (c'est bien le cas ici).

Il suffit maintenant d'importer comme autre enfant du conteneur une image, appelée **Portrait** dans cet exemple ❶, image qui va apparaître derrière le masque dans sa partie transparente.

NB: sa position, avant ou après le masque, dans le conteneur importe peu.



Fig. 3-69 Positionnement d'une image derrière le masque

Comme pour tous les objets, le conteneur, le masque et l'image du masque (ici **portrait**), pourront se voir affecter les effets Pan, Zoom, Rotation, Opacité et Centre.

Masques supplémentaires

Le conteneur de masques peut contenir plusieurs masques.

Sélectionnez le **Conteneur de masque** dans la liste des objets.

Dans l'onglet **Propriétés** apparaît un bouton **Masque supplémentaire** qui vous permet d'ajouter un autre masque.

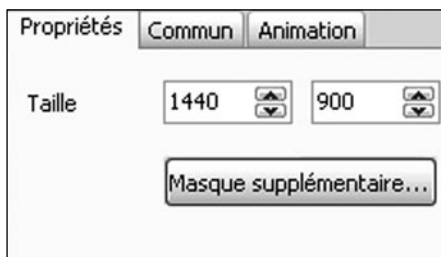


Fig. 3-70 Ajout d'un masque supplémentaire

Les effets de plusieurs masques peuvent se combiner.

C'est la plus forte valeur de blanc des différents masques qui détermine l'opacité des images du conteneur.

Il peut aussi contenir plusieurs images et même une arborescence d'images, la transparence s'appliquant toujours à l'image résultante.

Vous imaginez sans doute toutes les possibilités qu'offre cette fonctionnalité de PicturesToExe !

3.4 Animations d'images

PTE offre une possibilité d'animation à l'intérieur d'une image.

Pour être plus explicites, nous avons réalisé une image constituée des 16 premières lettres de l'alphabet, disposées comme ci-dessous. Une fois votre image sur la table de montage, dans Objets et Animation, Cliquez sur le bouton **Taille de l'image et du cadre** et sélectionnez l'onglet **Animation**.

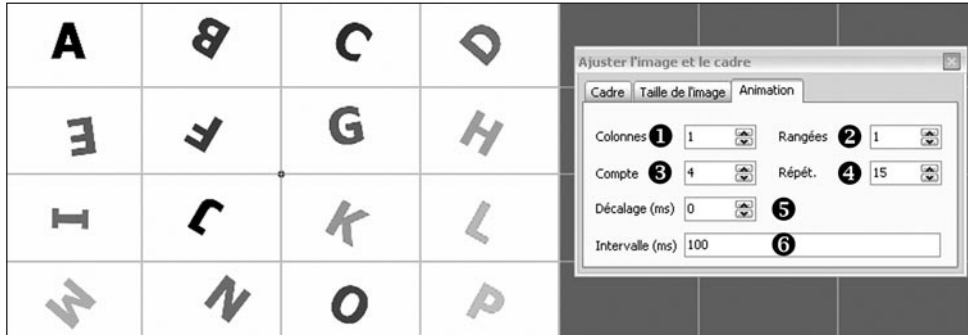


Fig. 3-71 Animation d'images

En modifiant les valeurs **1** et **2** PTE « découpe », de manière transparente, votre image en colonnes et rangées qui serviront de base à l'animation.

Si, par exemple, vous mettez 2 colonnes et 2 rangées, PTE coupe l'image en créant 2 colonnes et 2 rangées et sélectionne donc par groupe de 4, les lettres A, B, E, F puis C, D, G, H, puis I, J, M, N et enfin K, L, O, P.

Ces groupes apparaîtront, en animation, les uns après les autres, selon l'**Intervalle** mentionné en **6** (100 ms par défaut) et le nombre de **Répétitions** prévu en **4** (ici 15 fois).

3 **Compte** permet de sélectionner le nombre de groupes soumis à l'animation. Si vous mettez 3 au lieu de 4, seuls les 3 premiers groupes seront utilisés dans l'animation.

5 **Décalage**, fixe l'intervalle de temps au terme duquel l'animation commence. On peut ainsi laisser la première image fixe au départ de l'animation.

Autre exemple : Si vous mettez les valeurs **Colonnes** et **Rangées** à 4, l'animation portera sur une seule lettre et les suivantes apparaîtront une à une. En mettant **Compte** à 6, seules les 6 premières cases (de A à F) seront prises en compte dans l'animation. A vous de jouer...

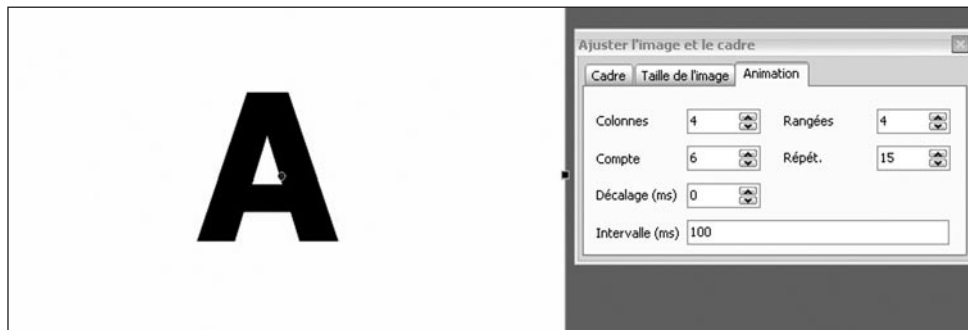


Fig. 3-72 Animation d'images

Chapitre 4

4

Couleurs
Ombres portées
Cadres d'images
Découpes d'images

Dans les chapitres précédents, nous avons volontairement omis certaines fonctionnalités, telles que l'application de couleurs ou la mise en relief par l'apport d'une ombre portée, qui n'étaient pas vraiment indispensables à la découverte pas à pas de PTE, il nous a paru préférable de les regrouper dans un chapitre unique.

4.1 Couleurs

Couleurs des fonds

Comme nous l'avons vu au chapitre 2, lors de la projection d'un diaporama il peut y avoir trois niveaux différents, selon le paramétrage choisi et le format d'écran.

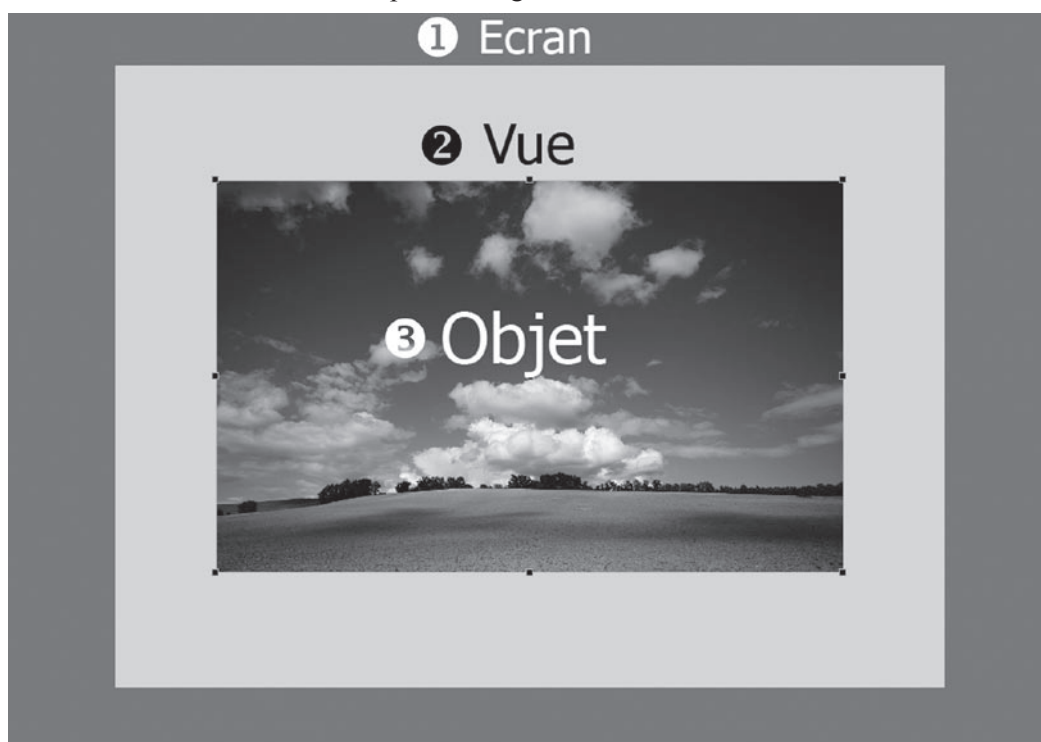



Fig. 4-1 Les différents niveaux affichables

1. le fond d'**écran** (noir par défaut mais modifiable).
2. le fond de la **vue** (noir par défaut mais modifiable).
3. le ou les **objets** de la vue.

Nous allons voir comment modifier les couleurs de fond d'écran et de fond de vue.

Cliquez sur le bouton onglet **Ecran** (Fig. 4-2).

Couleur de fond d'écran

Le **fond d'écran** ② peut être simplement doté d'une couleur unie à l'aide de la palette accessible en cliquant sur le  (voir ci-dessous Fig. 4-3).

Couleur du fond de la vue

Le **fond de la vue** ① peut bénéficier de couleur unie, dégradée ou même d'un motif dont la répétition est variable.

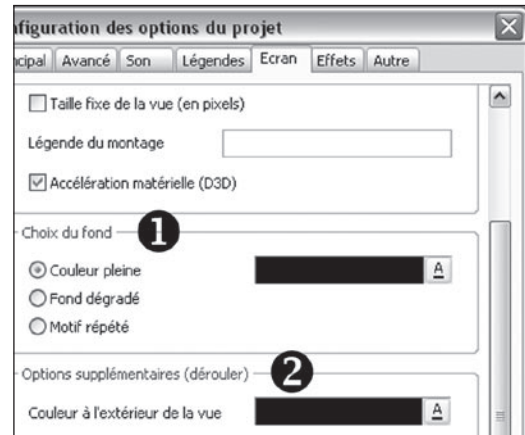



Fig. 4-2 Options couleurs de l'onglet Ecran

Option 1 - Couleur pleine

En cliquant sur le , vous accédez à une palette flottante, **Choix de la couleur**, qui vous permet de sélectionner avec précision la couleur souhaitée, selon plusieurs styles ou en entrant des valeurs RGB ou hexadécimales.

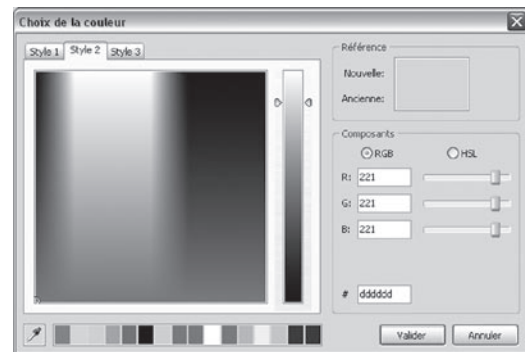


Fig. 4-3 Choix des couleurs

Option 2 - Fond dégradé


En cochant cette option, vous allez avoir à choisir successivement deux couleurs en utilisant une palette de couleurs similaire à la précédente.

Deux options : dégradé **De haut en bas** ou **De gauche à droite**.



Fig. 4-4 Choix de fond dégradé

Option 3 - Motif répété

En cochant cette option, votre fond de vue sera composé d'une image à rechercher sur votre ordinateur en cliquant sur le bouton .

Elle pourra être unique ou répétée selon la valeur **Taille de l'image** choisie.



Fig. 4-5 Choix d'un motif répété

Notez bien que ce choix de fond de vue s'applique à l'ensemble des vues du diaporama.

Toutefois, il est possible de personnaliser vue par vue, dans 

4.2 Ombres portées

La palette d'options **Ombre portée et Brillance** est unique, quelle que soit l'option qui propose d'ajouter une ombre portée.

Ses paramètres sont donc identiques, qu'ils s'appliquent ensuite à un fond de vue, un texte ou un objet.

① Couleur

En cliquant sur la fenêtre on affiche la palette de couleurs vue précédemment (Fig. 4-3).

② Opacité

La transparence de l'ombre peut être plus ou moins marquée.

③ Angle

Permet d'orienter l'ombre dans le sens indiqué.

④ Distance

Eloigne plus ou moins l'ombre de l'objet pour accentuer l'effet 3D.

⑤ Taille

L'ombre est plus ou moins étalée et adoucie.

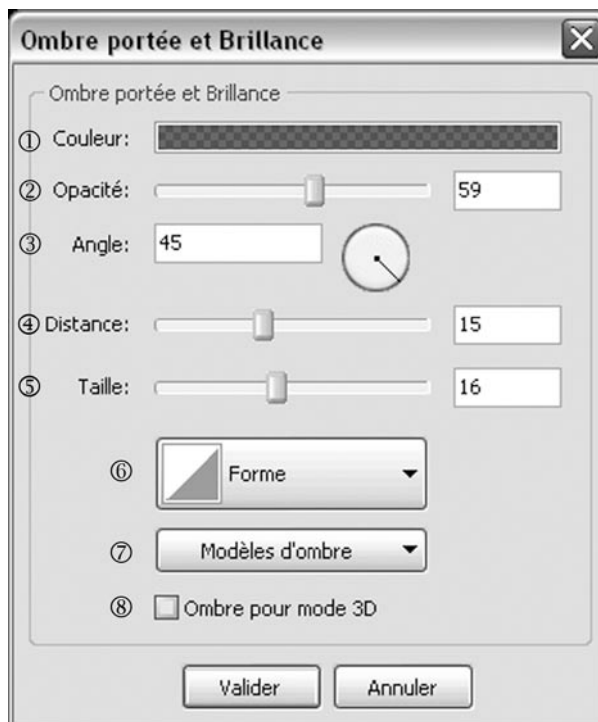
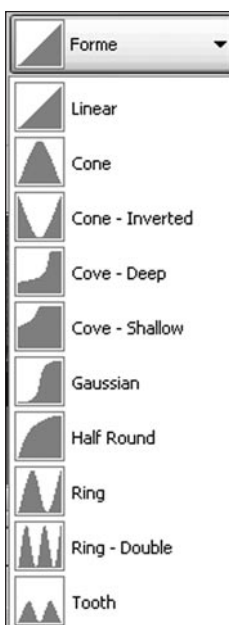


Fig. 4-6 Palette d'options Ombre portée



⑥ Forme

L'ombre peut prendre différents contours à sélectionner dans la liste déroulante.



Fig. 4-7 Ombre portée sur texte

Fig. 4-8 Formes d'ombre portée

⑦ Modèles d'ombre

Vous avez la possibilité de sauvegarder les modèles créés pour les réutiliser plus facilement.

La liste déroulante comprend deux options, et la liste des modèles déjà enregistrés pour en faciliter l'accès.

L'option **Enregistrer l'ombre comme modèle** ouvre une fenêtre de saisie de nom, par défaut Preset 1, 2, 3, etc.

Vous pouvez personnaliser ces appellations lors de la création du modèle ou postérieurement en cliquant sur **Editer les modèles**.

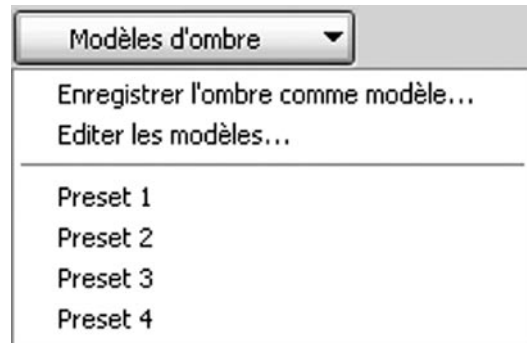


Fig. 4-9 Option modèles d'ombre

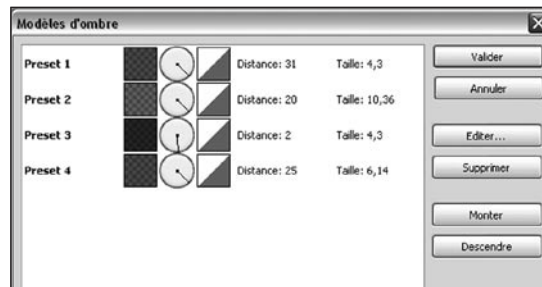


Fig. 4-10 Liste de modèles d'ombre enregistrés

Cette option **Editer les modèles** permet de visualiser les paramètres de chaque modèle d'ombre créé, de les éditer pour les modifier, de les supprimer et d'en changer l'ordre dans la liste.

⑧ Ombre pour mode 3D

En cochant cette case, l'ombre, d'un texte ou d'un objet, prend un effet 3D lors des déplacements du texte ou de l'objet.

4.3 Cadres d'images

Fonction accessible par l'onglet Propriétés, dans Objets et Animation.

PTE offre la possibilité d'ajouter un cadre aux images. Lorsqu'une image est sélectionnée apparaît un bouton **1 Taille de l'image et du cadre.**

En cliquant sur ce bouton, vous provoquez l'apparition d'une palette permettant d'ajouter un cadre et/ou de rogner les bords de l'image.

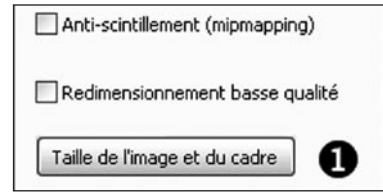


Fig. 4-11 Bouton taille image et cadre



Fig. 4-12 Onglet Cadre

Pour créer un cadre, sélectionnez **1** l'onglet Cadre et cochez **Afficher le cadre.**

2 Largeur et couleur du cadre sont paramétrables.

Toutefois notez bien que le cadre réduit d'autant les dimensions de l'image, que l'ensemble se positionne en **Ajuster au format** et que l'homothétie avec la taille de la vue n'est pas conservée.



Fig. 4-13 Positionnement image et cadre

4.4 Taille de l'image

L'autre onglet de cette palette permet de rogner chaque bord de l'image sans la déformer.

Quatre curseurs correspondent à chacun des côtés et les valeurs sont exprimées en pixels.



Fig. 4-14 Onglet Taille de l'image

Lors de l'opération l'image est automatiquement recentrée dans la vue.

Dans notre exemple nous avons rogné 250 pixels sur le haut pour obtenir un format panoramique.



Fig. 4-15 Aperçu de l'image rognée

Chapitre 5

5

Finalisation du diaporama

Votre diaporama, qu'il soit ou non présenté au public, peut avoir des finalités diverses et de ce fait son déroulement suppose parfois de pouvoir être contrôlé, soit au clavier soit par des boutons classiques, de passer en boucle, de lancer d'autres applications, etc.

Vous souhaitez peut-être que l'icône qui va symboliser votre diaporama soit personnalisée, ou qu'il soit précédé d'une fenêtre de présentation ?

Ce chapitre va aborder toutes les fonctionnalités liées au visionnage et à la manipulation de votre montage.

5.1 Agir sur la présentation

Modifier l'icône du fichier exécutable.

Par défaut, lorsqu'un montage est finalisé, PTE crée un fichier dont l'icône est identique pour tous les diaporamas. Hormis le fait que la confusion reste possible, créer une icône propre au diaporama permet de le personnaliser.

L'icône par défaut d'un exécutable réalisé avec PTE se présente ainsi

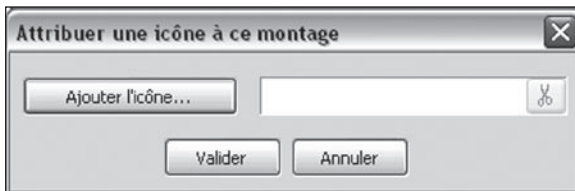


Pour attribuer une icône particulière à votre montage il faut d'abord la créer avec un logiciel spécifique ou un des nombreux logiciels de traitement d'images, au format .ico.

Cochez **Attribuer une icône** et cliquez sur le bouton **Attribuer une icône** dans l'onglet **Principal** de la **Configuration des options du projet** (Fig. 5-1).



Fig. 5-1 Attribuer une icône au fichier exécutable



Une palette flottante **Attribuer une icône à ce montage** s'ouvre et vous permet de rechercher l'icône créée sur votre disque dur.

Fig. 5-2 Choix d'icône sur votre ordinateur

Afficher une fenêtre de démarrage, d'aide ou personnalisée.

PTE offre la possibilité d'afficher :

- Une fenêtre d'aide ;
- Une fenêtre de démarrage au lancement du diaporama ;
- Une ou des fenêtres personnalisées d'informations, d'explications ou de support.

Pour paramétrer ces diverses fenêtres cliquez sur le bouton **Paramétrage** de l'onglet **Principal**. **Ce bouton** ouvre la palette **Personnaliser les fenêtres**.

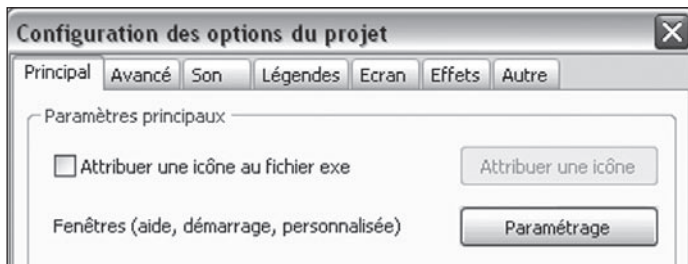


Fig. 5-3 Accès aux paramètres de création de fenêtres

Fenêtre d'aide

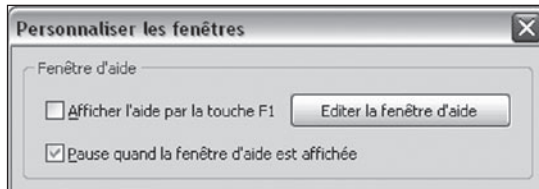


Fig. 5-4 Edition de la fenêtre d'aide

Pour personnaliser cette fenêtre d'aide, cliquer sur le bouton **Editer la fenêtre d'aide**.

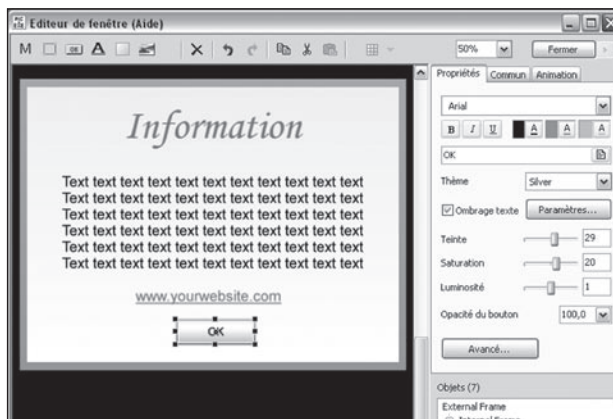


Fig. 5-5 Fenêtre d'aide prédéfinie

le pointeur de souris et la troisième lorsque le lien ou le bouton sont cliqués.

Fenêtre de démarrage

Cette fenêtre se lancera automatiquement au démarrage de votre diaporama si vous avez coché la case **1 Afficher fenêtre démarrage**.

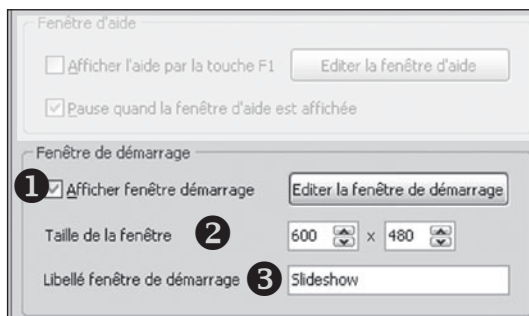


Fig. 5-6 Paramètres fenêtre de démarrage

Idéalement, vous pouvez cocher la case **Afficher l'aide par la touche F1**, ou paramétrer ensuite un lien (bouton, figure, image sur la ou les vues souhaitées), qui déclenchera l'apparition de cette fenêtre. Cochez la case **Pause** si vous souhaitez que le montage s'arrête lorsque la fenêtre d'aide est affichée.

La fenêtre **Objet et animation** s'ouvre sur une vue prédéfinie dotée d'un titre, d'un texte, d'un lien et d'un bouton.

Vous pouvez modifier ces libellés en sélectionnant l'onglet **Propriétés** de chacun des objets.

A noter que pour les liens et boutons, cet onglet **Propriétés** propose le choix de trois couleurs au lieu d'une pour les textes.

La première, à gauche, correspond à la couleur du libellé de texte, la deuxième à la couleur au survol par

2 Sa taille peut être modifiée à votre guise en jouant sur les deux valeurs Taille de la fenêtre (Fig. 5-6).

3 Le libellé inscrit dans cette case apparaîtra dans le bandeau en haut de la fenêtre de démarrage.

En cliquant sur **Editer la fenêtre de démarrage**, La fenêtre **Objets et animation** s'ouvre sur une vue prédéfinie (voir fenêtre d'aide ci-dessus) modifiable à votre guise.

Seule différence, elle est dotée de trois boutons cliquables au lieu d'un.

Le libellé de ces boutons (Run, Help, Exit) est modifiable dans les propriétés du bouton tout comme les trois couleurs précitées.

Fenêtres personnalisées

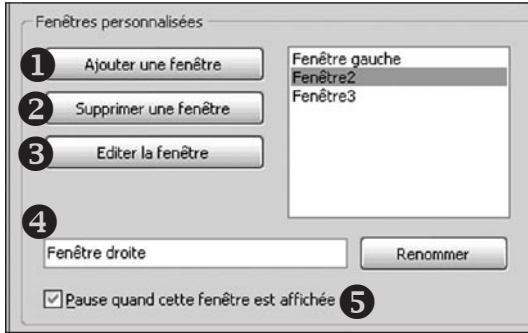
PTE offre la possibilité d'afficher des fenêtres personnalisées pendant le déroulement d'un diaporama.

1 Permet d'**Ajouter une fenêtre**.

Son libellé par défaut, Fenêtre1, Fenêtre2, etc. s'inscrit dans la case **4**.

Dès que vous sélectionnez le libellé pour le modifier apparaît le bouton **Renommer** qui permet de valider la modification.

3 **Editer la fenêtre** ouvre une fenêtre **Objets et animation** vierge. A vous de la compléter par un fond, un texte, etc.



2 Permet de **Supprimer une fenêtre**.

5 N'oubliez pas de cocher **Pause quand cette fenêtre est affichée** pour interrompre le diaporama.

Fig. 5-7 Création de fenêtres personnalisées

Comment provoquer l'ouverture de l'une de ces fenêtres ?

Par un lien quelconque (objet bouton, texte, etc) positionné dans une vue.

Dans l'onglet **Commun** de cet objet, cliquez sur le bouton **Action au clic de souris**, et sélectionnez le libellé **Afficher la fenêtre**.

Dans la liste qui s'ouvre alors en-dessous, sélectionnez le nom de la fenêtre à ouvrir.

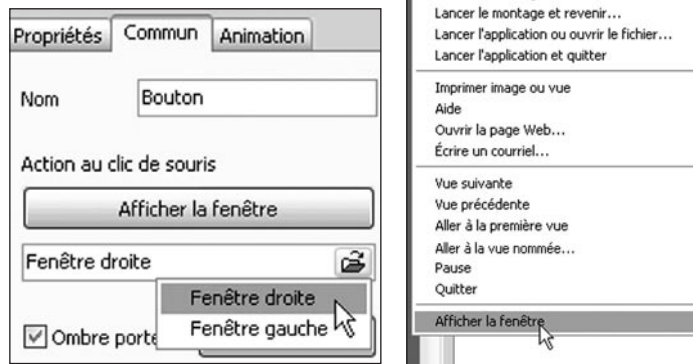


Fig. 5-8 ouverture fenêtre personnalisée

5.2 Contrôle du déroulement du diaporama

Options de fin de diaporama

❶ Trois options possibles :

1. **Quitter après la dernière vue**

2. **Répéter en boucle ;**

3. **Stopper le montage sur la dernière vue.**

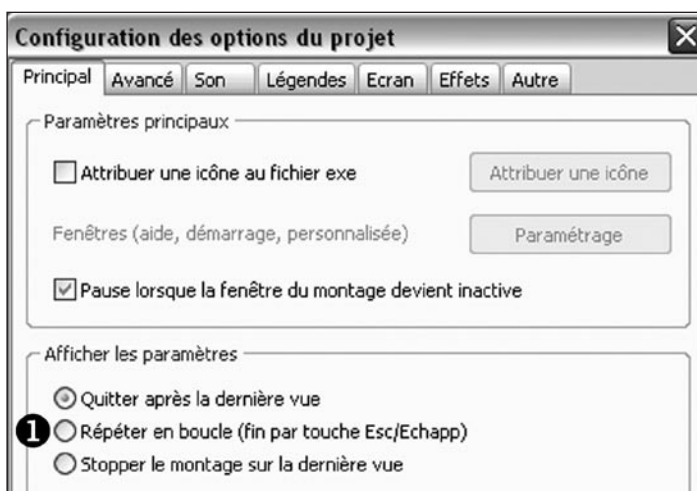


Fig. 5-9 Paramétrage de fin du diaporama

L'**option 1** est la plus classique. Dès que le déroulement de votre montage est terminé, le diaporama se ferme et votre ordinateur retrouve son état précédent.

L'**option 2** permet de répéter le montage en boucle. Peut être très utile pour une animation en continu, dans un stand par exemple, ce qui évite d'avoir à relancer l'exécutable. L'arrêt se fait normalement par la **touche Esc** (ou **Echap**) de votre clavier.

L'**option 3** arrête le montage sur la dernière vue. Il n'y a donc pas de retour automatique au Bureau de l'ordinateur. Il faut utiliser également la **touche Esc**.

L'option 1 est cochée par défaut.

Lancement d'un autre diaporama ou d'une application exécutable

Si l'option 1 (**Quitter après la dernière vue**) est cochée, la fin du diaporama peut déclencher automatiquement l'ouverture d'une autre application ou d'un autre montage issu de PTE.

Pour paramétrer l'une de ces actions allez dans l'onglet **Autre**.

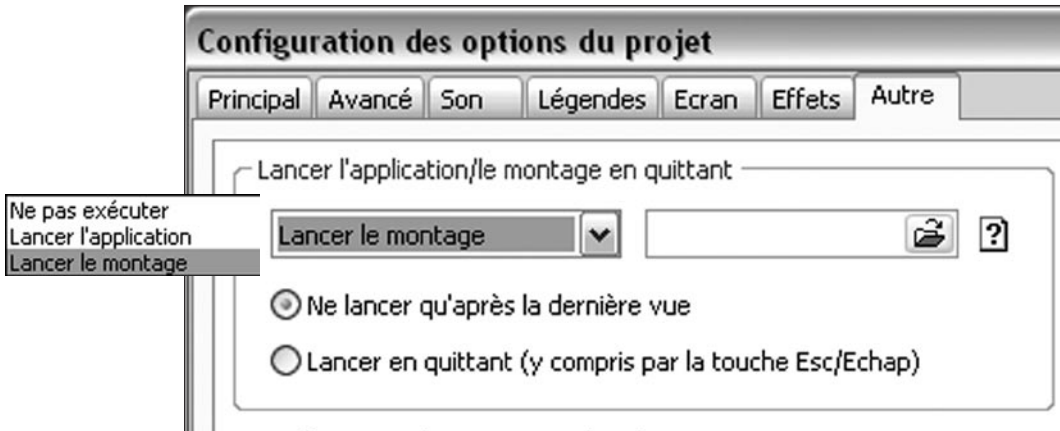


Fig. 5-10 lancement d'une application ou d'un montage en fin de diaporama et choix d'options

Lancer l'application/le montage en quittant

Ces deux termes désignent des fichiers exécutables ; toutefois le choix de l'option **Montage** ne s'applique qu'aux diaporamas réalisés avec la même version de PTE. Si ce n'est pas le cas un message d'erreur vient le rappeler.



Fig. 5-11 Message d'erreur dans le choix de l'option Lancer le montage

Après avoir sélectionné le montage sur votre ordinateur, choisissez une des deux options suivantes :

1. ne lancer qu'après la dernière vue ;
2. lancer en quittant.

Attention : pour que cette action puisse se répéter à partir d'un autre ordinateur, il faut absolument que l'application/le montage à lancer soit dans le même dossier que le diaporama qui va le ou la lancer !

Contrôle du déroulement à la souris et au clavier

Nous allons voir maintenant comment il est possible de paramétrer PTE pour que votre diaporama puisse se dérouler au gré de l'utilisateur, en utilisant les boutons de la souris ou le clavier.

Cliquez sur  et sur l'onglet **Avancé**.

Pour que le montage soit contrôlable, il faut, avant tout, cocher la case **1 Passage du montage contrôlable au clavier**.

Dans ce cas, le déroulement du diaporama peut être contrôlé avec les flèches du clavier et la touche **Espace** qui gère la mise en pause.

2 Les boutons de souris droit et gauche peuvent être programmés séparément. Une liste déroulante (fig. 5-12) permet de choisir l'action déclenchée lors du clic droit ou gauche.

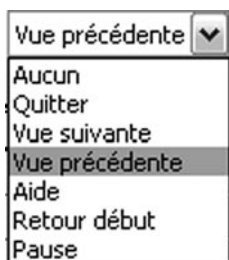


Fig. 5-12 Options bouton de souris droit ou gauche

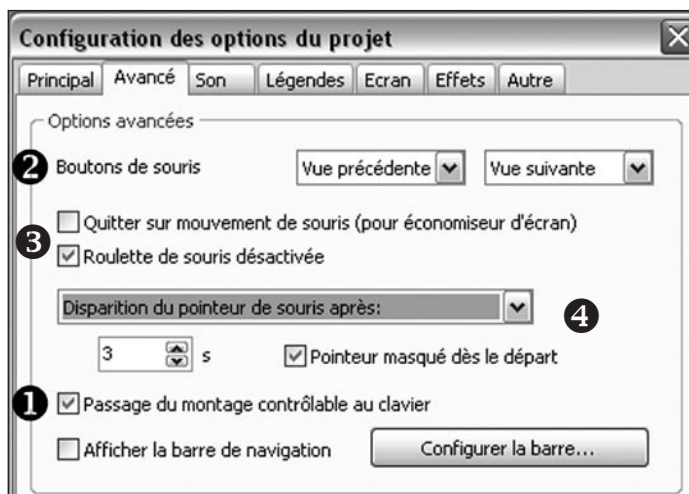


Fig. 5-13 Configuration des options du projet - Onglet Avancé

3 Deux cases à cocher permettent :

1. de mettre fin au diaporama, s'il a été enregistré comme économiseur d'écran, dès que la souris est déplacée ;

2. de désactiver la roulette de souris (il est préférable de laisser cette case cochée).

4 Il est également possible d'agir sur la présence du pointeur de souris, qui peut, selon l'option choisie dans la liste déroulante :

1. être toujours visible ;
2. être toujours masqué (option habituelle) ;
3. disparaître au bout de x secondes.

(durée à mentionner dans la fenêtre située au-dessous)

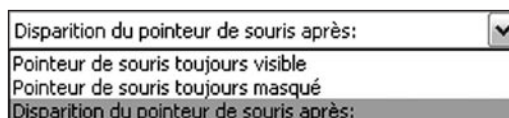


Fig. 5-14 Options du pointeur de souris

5 Autre possibilité, en cochant **Passage des vues par touche ou clic de souris**, dans l'onglet **Principal**, le diaporama s'arrête à la fin de chaque vue et c'est le clavier ou la souris qui déclenche le passage à la vue suivante (ou précédente).



Fig. 5-15 Onglet Principal
Passage des vues au clavier ou par clic de souris

Contrôle du déroulement par barre de navigation

Le déroulement d'un diaporama peut également être contrôlé par les boutons d'une barre de navigation.

Dans l'onglet **Avancé** cochez **Afficher la barre de navigation** ❶ et cliquez sur le bouton **Configurer la barre**.

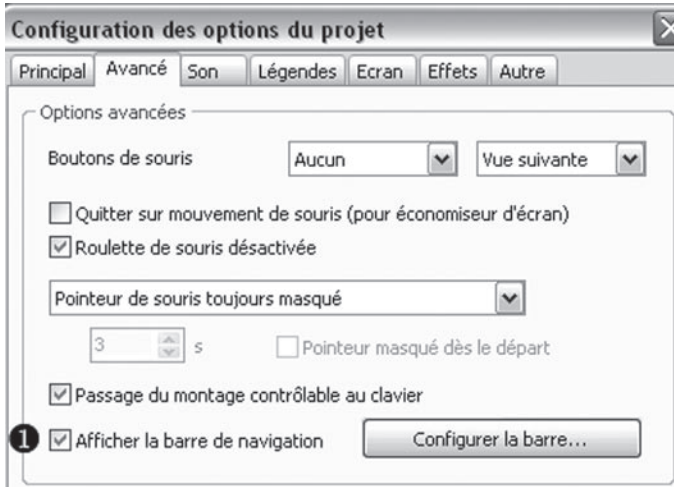


Fig. 5-16 Onglet Avancé
Configuration barre de navigation

Attention !
Pour que cette barre de navigation soit active il faut que le pointeur de souris soit sur :

- . Pointeur toujours visible
- ou
- . Disparition du pointeur après x secondes

Apparaît une fenêtre qui va permettre de configurer cette barre.

Cinq boutons sont sélectionnés ❶ et l'on peut en ajouter deux autres, Aide et Quitter ❷ (sélectionner le libellé et cliquer sur **Ajouter**) ou en supprimer (sélectionner le libellé et cliquer sur **Supprimer**).



Fig. 5-17
Boutons de la barre de navigation



Fig. 5-18 Configuration de la barre de navigation

Voyons dans le détail l'ensemble des autres commandes.

- ① Ces deux boutons permettent de modifier l'ordre des **Boutons sélectionnés** et, partant, leur disposition dans la barre de navigation.
- ② Permet de placer la barre de navigation (haut, bas, droite, gauche, etc.) sur l'écran.
- ③ Règle le décalage par rapport aux bords.
- ④ Permet de gérer l'affichage permanent de la barre (en décochant la case) ou le temps au-delà duquel elle sera masquée ; un simple mouvement de souris la réactive.
- ⑤ Affiche ou masque l'arrière-plan dégradé qui se trouve entre les boutons.
- ⑥ Règle le niveau de fondu à l'apparition et à la disparition de la barre.
- ⑦ Deux styles de boutons sont disponibles dans cette liste déroulante. Il est possible de créer soi-même d'autres styles en créant un dossier accessible par le bouton Styles ①.
- ⑧ Si cette case est cochée, la barre est masquée au démarrage et s'affiche sur un mouvement de souris.
- ⑨ Permet de régler la dimension des boutons.
- ⑩ Le curseur modifie en continu la couleur des boutons.

5.3 Contrôle du déroulement et actions dans une vue

Il existe d'autres moyens de contrôler le déroulement du diaporama **à partir de chacune des vues**.

Nous avons vu au chapitre 3 qu'il était possible d'insérer des textes, des cadres, des images, des boutons de commande.

Pour que le déroulement du diaporama vous laisse le temps d'agir sur un bouton ou une possibilité de commande quelconque, il faut qu'il y ait une pause sur la vue qui présente ce bouton ou cette commande (qui peut, par exemple, être un texte explicite ou un menu).

Contrôle du passage des vues

Cliquez sur  Sur l'onglet **Principal**, une liste déroulante propose quatre options :

- 1. Par défaut :** le diaporama se déroule normalement selon la durée programmée sur la ligne de temps **sauf** si vous avez programmé un **Passage par touches ou clic de souris** dans la **Configuration générale des options du projet**, onglet **Principal** (**Chapitre 5.2 page 104**) ;
- 2. Afficher la vue suivante après la durée spécifiée :** cette vue passera normalement au terme de sa durée propre, sans tenir compte de l'option **Passage par touche ou clic de souris** qui aura été programmée dans la **Configuration générale des options du projet**. (**Chapitre 5.2 page 104**) ;
- 3. Passage des vues par touche ou clic de souris :** le diaporama s'arrête à la fin de la vue et attend un clic de souris ou une action sur le clavier ;
- 4. Passage de cette vue en boucle :** le diaporama tourne en boucle sur cette vue. C'est l'option qu'il faut privilégier pour une vue comportant des boutons de commande.

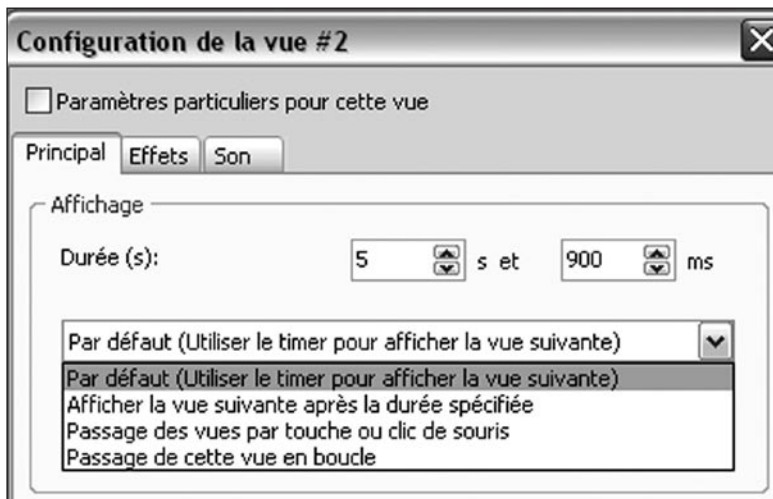


Fig. 5-19 Configuration de changement de vue

Prenons l'exemple d'une vue où deux textes (Diaporama 1 et Diaporama 2) seront paramétrés pour qu'ils déclenchent une action (*cette possibilité est offerte à tout objet y compris l'image principale*).

Si cette vue est configurée comme dit précédemment (*Fig. 5-19*) en **Passage de cette vue en boucle**, le diaporama ne redémarrera que lorsqu'un des liens sera cliqué.

L'action programmée sur ce lien sera alors effectuée.

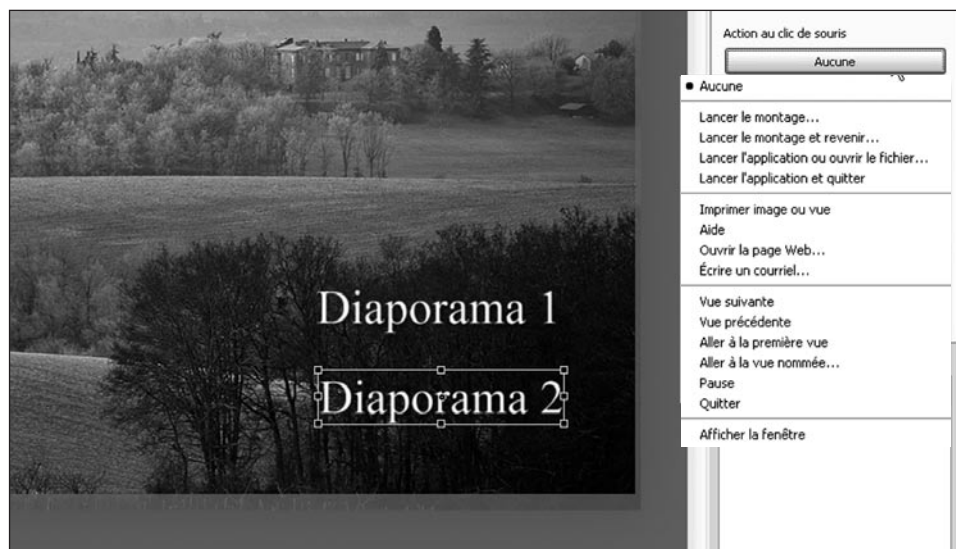


Fig. 5-20 Actions paramétrables au clic de souris sur un objet

La liste de ces actions est disponible en cliquant sur le bouton situé sous **Action au clic de souris (onglet Commun de la fenêtre Objets et animation)**.

Le libellé de ce bouton prend les termes de l'action programmée (*Fig. 5-21*).

Déclenchement d'actions externes au diaporama en cours

① **Lancer le montage** : permet de lancer un autre diaporama créé avec la même version de PTE.

Si ce n'est pas le cas, un message d'erreur signale que la version de PTE n'est pas la bonne et qu'il faut utiliser l'option ③ **Lancer l'application**.

A la fin du diaporama lancé il n'y a pas de retour à la vue de « lancement ».

Attention ! le montage (ou l'application) recherché doit se trouver dans le même dossier que le diaporama en cours pour qu'il en trouve le chemin.

② **Lancer le montage et revenir** : même action mais à la fin du diaporama « lancé » l'écran revient à la vue qui a permis le lancement.

Attention ! Le retour à la vue de « lancement » n'est pas effectif en prévisualisation, mais seulement en usage « exécutable ». Un message d'erreur apparaîtra en cas de test en prévisualisation.

③ **Lancer l'application ou ouvrir le fichier** : permet de lancer un autre diaporama ou toute autre application (programme, image, etc.) mais le diaporama « lanceur » continue à tourner selon l'option choisie dans la **Configuration générale**, onglet **Principal**, « **Pause lorsque la fenêtre du montage devient inactive** ».

④ **Lancer l'application et quitter** : même action que précédemment, mais dans ce cas le diaporama « lanceur » s'arrête.

⑤ **Imprimer image ou vue** : une palette flottante propose alors d'imprimer ou de choisir une imprimante.

⑥ **Aide** : ouvre une petite palette d'aide dont vous aurez préalablement complété le contenu dans **Configuration des options du projet**, onglet **Autres**.

⑦ **Ouvrir la page Web** : lance une page web, sous réserve de connexion Internet active.

⑧ **Ecrire un courriel** : ouvre le logiciel de messagerie.

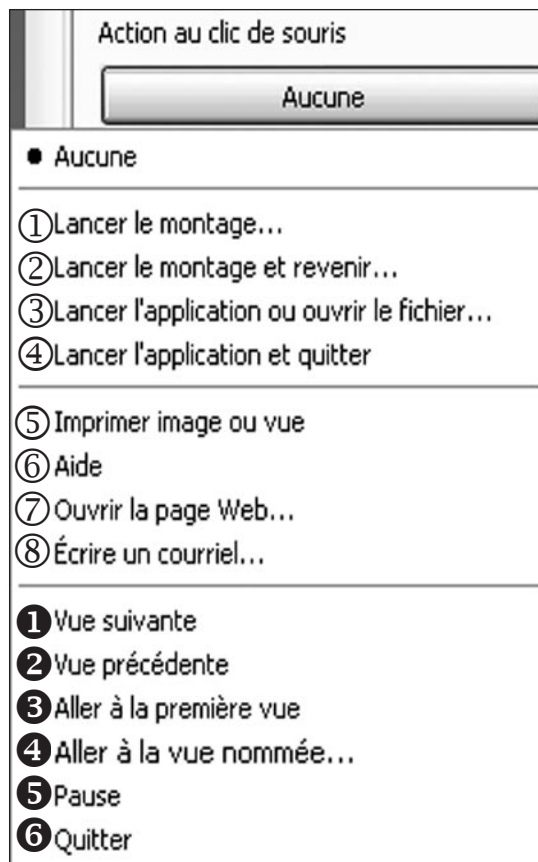


Fig. 5-21 Liste des Actions paramétrables

Bien sûr, ces diverses options peuvent vous paraître incongrues dans un logiciel tel que PTE mais son usage n'est pas forcément réservé à la production de diaporamas "artistiques" et il peut être utilisé pour toutes formes d'applications exécutables, dans le cadre de formations, conférences, etc.

Actions sur le déroulement du diaporama en cours

① **Vue suivante** : le diaporama continue sur la vue suivante.

② **Vue précédente** : le diaporama revient en arrière.

③ **Aller à la première vue** : retour au début du diaporama.

④ **Aller à la vue nommée**: choix d'une vue de destination par son nom.

⑤ **Pause** : mise en pause du diaporama.

⑥ **Quitter** : met fin au diaporama.

5.4 Insertion de légendes ou numérotation des vues

PTE permet d'afficher, pour chaque vue, un certain nombre d'éléments identiques en rapport avec la vue elle-même (nom de la vue, taille, numéro, etc.).

Un ou plusieurs de ces éléments sont sélectionnables dans une liste déroulante de l'onglet **Légendes** en cliquant sur **1 Insérer modèle** pour voir apparaître cette liste d'options (Fig. 5-23).

2 Le texte des légendes est configurable dans cette section comprenant les options habituelles : **Choix de la Police, Gras, Italique, Souligné, Positionnement, Interlignage, Décalage** par rapport aux bords de la vue et **Taille des caractères**.

3 Il est possible d'ajouter une ombre portée comme nous l'avons vu au **Chapitre 4.2**.

4 L'emplacement sur une vue est également paramétrable selon les options de la liste déroulante.

Il est possible de mélanger du texte et les données de la liste ci-dessous (voir page suivante).



Fig. 5-22 Onglet Légendes
Configuration des options de légendes

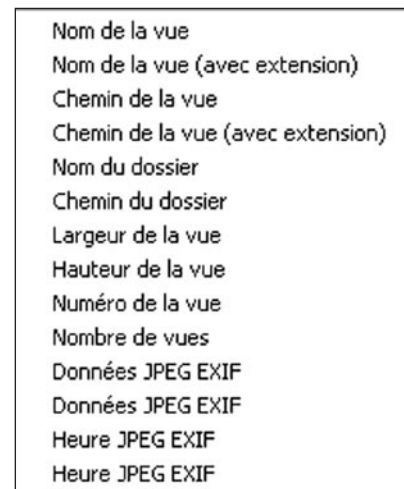


Fig. 5-23 Liste des options de légende

Exemple d'affichage de légende constitué de texte et de données.

Ici nous avons choisi d'afficher le texte Taille des images suivi des dimensions de la vue.

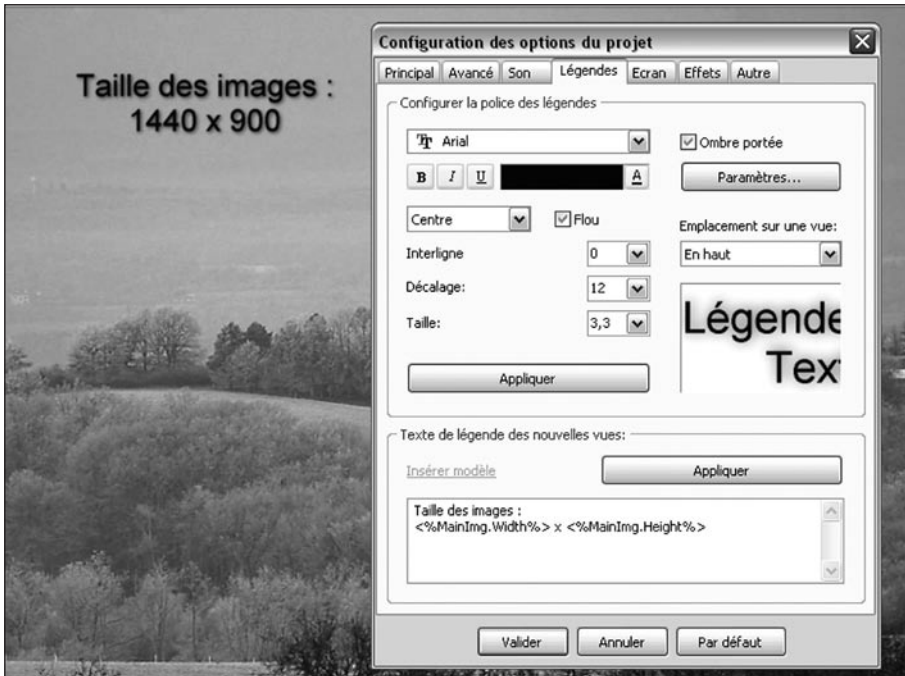


Fig. 5-24 Exemple de configuration de la légende

Légende personnalisée

Important : si vous souhaitez remplacer la légende, commune à toutes les vues et obtenue sur cet onglet, par une légende propre à une image (ou simplement créer une légende pour une image) il faudra modifier (ou ajouter) son libellé dans l'écran principal de PTE.

La fenêtre  se trouve en haut de l'écran principal.

5.5 Protection du montage

Dans **Options du projet** l'onglet **Avancé** propose plusieurs options de **Protection du montage**.

Il s'agit :

❶ d'insérer un **logo de copyright**, qui peut être une simple image dans un coin de l'écran, ou dont l'usage peut être détourné pour en faire une image d'avant-plan (cadre par exemple) ;

❷ de **limiter l'utilisation** variable en durée, ou nombre d'utilisations ;

❸ de **protéger votre montage** par mot de passe ;

❹ d'empêcher la **copie d'écran** ;

❺ d'autoriser l'impression d'images lorsque la barre de navigation est activée et comprend cette option.

❶ Si vous prévoyez un logo de copyright, en cliquant sur le bouton **Configurer le logo**, une fenêtre vous propose de rechercher l'image du logo sur votre disque dur et de paramétrer sa **position**, son **opacité**, son **décalage** par rapport aux bords de la vue et sa **taille**.

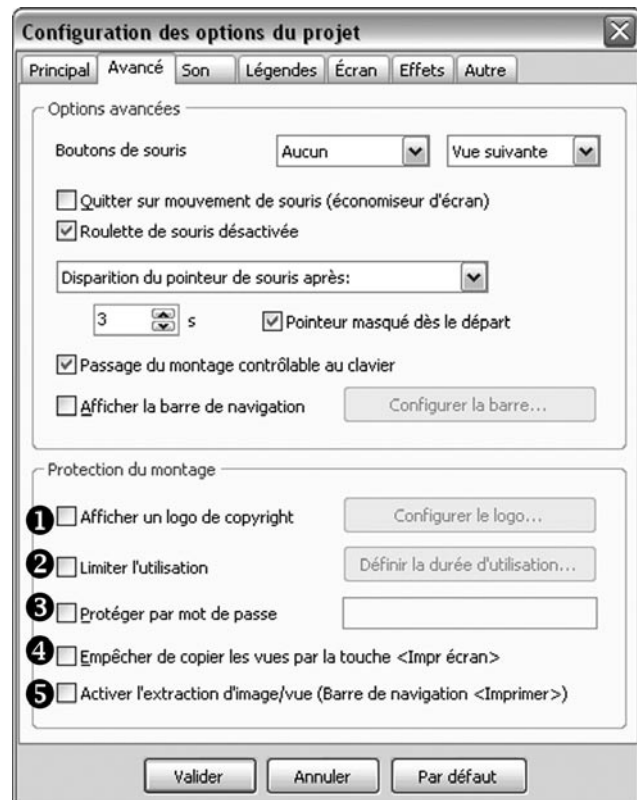


Fig. 5-25 Configuration Protection du montage



Fig. 5-26 Options de configuration du logo de copyright

Dans cet exemple nous avons « détourné » la fonction **logo de copyright** pour afficher un cadre (au format png pour que son centre reste transparent), qui viendra se placer devant toutes les vues.



Fig. 5-27 Exemple d'utilisation du logo de copyright

② Si vous cliquez sur le lien **Limitier l'utilisation**, vous accédez à une fenêtre qui permet de paramétrer :

- . Une **date fixe** d'expiration ;
- . Une **durée** d'expiration en nombre de jours ;
- . Un **nombre** d'utilisations.

Les trois options sont cumulables.

Il vous appartiendra de remplacer, si nécessaire, le message affiché à l'expiration du délai (*Sorry, but trial period of this presentation has expired*).



Fig. 5-28 Configuration des options de la période d'essai

Chapitre 6

Les diverses possibilités de création vidéo

6

Nous allons voir maintenant comment transformer votre diaporama en vidéo sous de multiples formats, DVD, vidéo HD, vidéo pour Youtube, vidéo pour iPhone, iPad, iPod, fichier AVI et économiseur d'écran pour remplacer agréablement les ballets de lignes ou cubes de Windows.

Cliquez sur le bouton  en bas à gauche de la fenêtre principale.

Une liste déroulante vous dévoile les possibilités de créations vidéos énoncées ci-dessus.



Les options en fin de liste :

- . Fichier exécutable pour Mac
- . Fichier exécutable

sont développées **Chapitre 2.6 pages 54 et 55**

Fig. 6-1 Liste des options d'enregistrement

6.1 Création de vidéo HD pour PC, Mac ou téléviseur

i **Précision importante :** ce format de sortie n'est pas limité à la projection sur PC ou Mac.

Le développement des téléviseurs HD (LCD ou plasma, au format 1920 x 1080) permet aujourd'hui une alternative intéressante au « traditionnel » DVD dont le format réduit (720 x 576) dégrade la qualité des diaporamas créés avec PTE, puisqu'ils sont alors rééchantillonnés pour atteindre le format de projection HD.

Ce format vidéo HD MP4 bénéficie d'un encodage H264 de très bonne qualité et permet, par l'intermédiaire d'une passerelle ou d'un lecteur multimédia, une connexion directe avec le téléviseur au moyen d'un câble HDMI. La qualité est alors proche de celle d'un fichier .exe dès lors que les paramètres d'encodage sont adaptés au mieux (voir page suivante) et que le diaporama a été réalisé dans un format similaire ou approchant 1920 x 1080.

Cliquer sur **Vidéo HD**. Une fenêtre de **Création de vidéo HD** présente sur plusieurs options :

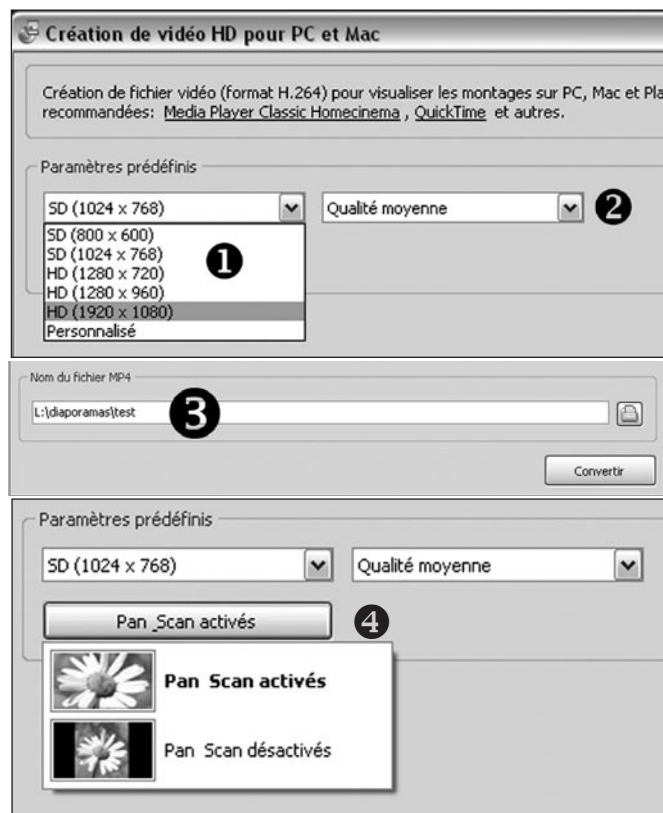


Fig. 6-2 Paramétrage standard des options Vidéo HD

1 la taille de sortie à déterminer parmi celles proposées ou **Personnalisé** pour paramétrer différemment votre vidéo (*voir ci-dessous*).

2 le taux de qualité qui permet de gagner ou de perdre en poids final et en qualité.

3 Choix du nom du fichier et du dossier où sera enregistrée votre vidéo.

4 Activation de la fonction Pan Scan qui permet d'insérer l'image dans le format d'écran ou de le couvrir complètement. Correspond de fait à la fonction **Recouvrir le format** (*Voir chapitre 3.1 page 69*).

En activant cette fonction une partie de l'image sera tronquée.

L'option **Personnalisé** dans les **Paramètres prédéfinis** 1 permet un paramétrage plus précis des options Vidéo et Audio qui influenceront sur la qualité du résultat.

Outre la taille de la fenêtre, **Mode**, **Qualité** et **Fps** (nombre de frames par seconde) pour la vidéo, **Débit**, **Fréquence d'échantillonnage** et **Canaux** pour l'audio sont paramétrables.

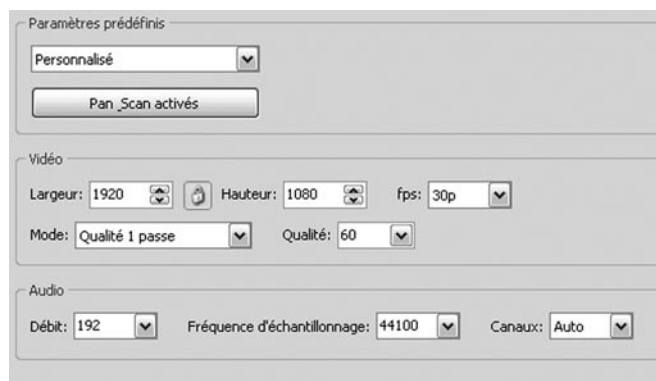


Fig. 6-3 Paramétrage précis des options Vidéo HD

Les paramètres ci-dessous offrent de bons résultats et représentent un bon compromis «poids/qualité».

Le niveau de **Qualité** peut même être réduit aux alentours de 50 sans entraîner de dégradation visible, mais il appartient à chacun d'appliquer ses propres paramètres en fonction du contenu de son diaporama, de la taille et de la qualité de ses images.

6.2 Création d'un DVD vidéo pour lecteur de DVD

VideoBuilder permet de créer un DVD à partir de fichiers issus de PTE mais aussi également d'y ajouter d'autres fichiers de type AVI ou Mpeg2.

La création d'un menu paramétrable est également prévue (voir page 118).

Cliquez sur



Vous accédez à une première fenêtre qui s'ouvre sur le dossier en cours et votre fichier .pte est déjà rangé dans la liste des projets **1**.

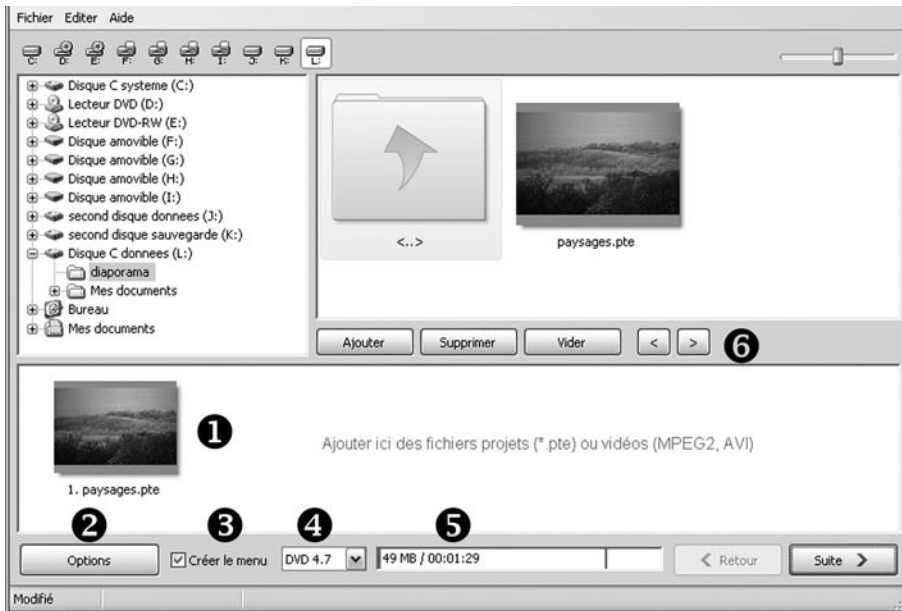


Fig. 6-4 Interface de projet de DVD

- 2** Un bouton **Options** va permettre de paramétrer certaines fonctionnalités.
- 3** Une case à cocher permet de créer ou non un menu de présentation, indispensable s'il y a plusieurs vidéos sur le DVD.
- 4** Vous permet de sélectionner le type de DVD utilisé.
- 5** Estime au fur et à mesure l'espace occupé sur le DVD par les différents projets.
- 6** Boutons permettant d'ajouter un fichier aux projets (possible également par glisser-déposer), d'en supprimer ou de vider la liste, et deux flèches pour naviguer d'un fichier à l'autre.

Si vous cliquez sur Options **2** vous pouvez modifier les options vidéo et audio du projet et le format du menu qui va suivre.

Options vidéo

❶ **Système TV** (choix entre PAL/SECAM le système européen et NTSC, le système américain, selon la destination de votre DVD).

❷ **Format du menu** : choix entre 16/9 et 4/3 .

❸ **Format des titres** : même choix que pour le menu.

❹ **Débit** : laisser l'option par défaut sauf si vos connaissances des débits vidéo vous permettent d'apporter des modifications.

Une réduction du débit entraîne un gain de place sur le DVD, mais aussi une réduction de qualité.

❺ **Type de vidéo** : laisser sur Auto sauf besoin spécifique.

Options audio

❻ Ici également laisser les options par défaut sauf besoin spécifique.

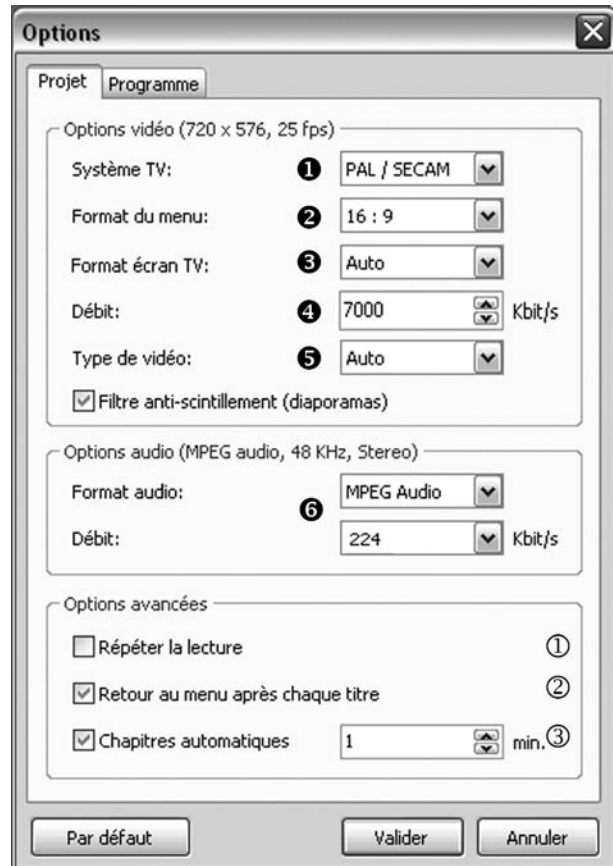


Fig. 6-5 Options du projet de DVD

Options avancées

Selon votre choix, cases à cocher pour :

- ❶ Répéter la lecture en boucle ;
- ❷ Revenir au menu après chaque titre ;
- ❸ Créer des marques de chapitre pour le lecteur DVD.

En cas d'erreur, un bouton vous permet de revenir aux options par défaut.

L'onglet **Programme** permet simplement de définir l'emplacement des fichiers de travail de VideoBuilder pendant l'enregistrement et de laisser, ou non, PTE prioritaire sur d'autres programmes pendant le déroulement de ces tâches.

Menu pour vidéo DVD

Passons maintenant à la mise en forme du menu qui recèle bien des possibilités de présentation et d'animation.



Fig. 6-6 Options du menu

Après avoir cliqué sur le bouton  vous accédez à la fenêtre de mise en forme ci-dessus.

Voyons l'ensemble des options que nous allons détailler dans les pages suivantes.

- ❶ Choisir un modèle de présentation.
- ❷ Paramétrer le nombre de titres par page (*ici nous avons choisi 2 x 2 titres par page*).
- ❸ Insérer une image de fond.
- ❹ Animer les images du menu.
- ❺ Ajouter un fond musical.
- ❻ Une liste déroulante permet de modifier la taille d'affichage du menu dans la fenêtre de prévisualisation.

Dans cette fenêtre (*Fig. 6-6*) nous voyons les quatre vignettes qui permettront de lancer chacun des projets et un titre « **Title** » dont le libellé a été changé ici en « **Mes diaporamas** » dans la fenêtre située au-dessus.

Pour modifier ce titre il suffit de cliquer sur **Propriétés** ou de double-cliquer sur l'intitulé ce qui provoque l'ouverture d'une palette **Paramètres**.

Cette palette **Paramètres** est commune à tous les objets de ce menu, texte, libellés, images, boutons, etc.

Elle permet de modifier la position de l'objet, sa taille, son opacité et, quand il s'agit de texte, son libellé, sa police et sa couleur.

Le second onglet **Ombre portée** donne accès aux options d'ombre telles que nous les avons vues au **Chapitre 4.2**.



Fig. 6-7 Paramètres d'objets du menu

1. Choisir un modèle de présentation

Ce lien donne accès à une palette comprenant sept modèles de menu.

Si vous avez créé vous-même un modèle, il est possible de l'ajouter à la liste des modèles disponibles par le bouton **Ajouter un modèle**.

Un modèle est un dossier contenant toutes les images de boutons et fonds, stocké dans vos programmes sous :

WnSoft\PicturesToExe\6.5\VideoBuilder\Templates.

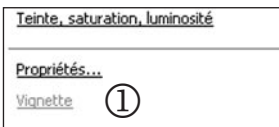
Le bouton **Gérer** permet de déplacer l'ordre des boutons ou de renommer un nouveau modèle.



Fig. 6-8 Liste des modèles de menus disponibles

2. Paramétrer le nombre et la disposition des titres par page de menu

Cette liste déroulante permet de prédéterminer le nombre de titres et de lignes sur chaque page, mais rien ne vous empêche de les déplacer à votre guise comme tout objet dans PTE. Libre cours est ainsi laissé à votre créativité.



Au-dessous, le lien **Teinte, saturation, luminosité** permet d'agir sur ces paramètres dans l'image de fond.



Si vous cliquez sur l'une des vignettes dans la fenêtre de prévisualisation, le lien **Vignette** ① devient actif et permet de sélectionner, dans le déroulement du diaporama concerné, une image qui vous semble la plus caractéristique et qui deviendra la nouvelle vignette. Sinon, c'est l'image N° 1 du diaporama qui est affichée par défaut.

Fig. 6-9 Choix d'une vignette dans le diaporama

3. Insérer une image de fond

Si les modèles proposés ne vous conviennent pas, libre à vous d'inclure à la place l'image de fond que vous aurez sélectionnée dans vos dossiers **1**.

En cliquant sur **Configurer** **2**, une palette **Propriété du fond** **3** vous permet d'en choisir le format, la disposition et la couleur de fond additionnelle.

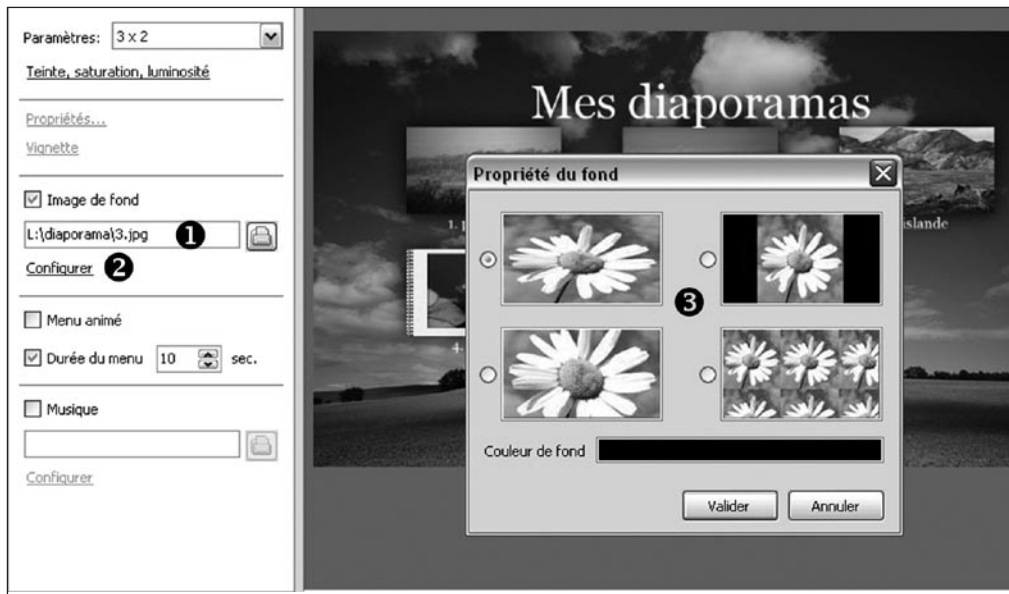
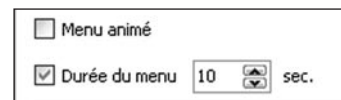


Fig. 6-10 Choix d'une image de fond de menu et de ses paramètres

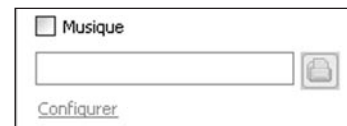
4. Menu animé

Si vous cochez cette case, les vignettes du menu seront animées, par un extrait du diaporama, selon la durée que vous aurez programmée.



5. Ajouter un fond musical

Cette option permet d'ajouter un extrait musical à rechercher sur votre ordinateur.



Le lien **Configurer** appelle une palette qui permet de paramétrer un fondu sonore de début et de fin.



Fig. 6-11 Propriétés du fond musical

Dernière étape, la finalisation du projet

Après avoir créé le menu, en cliquant sur  apparaît la fenêtre qui va vous permettre de finaliser votre projet sous des formes diverses.

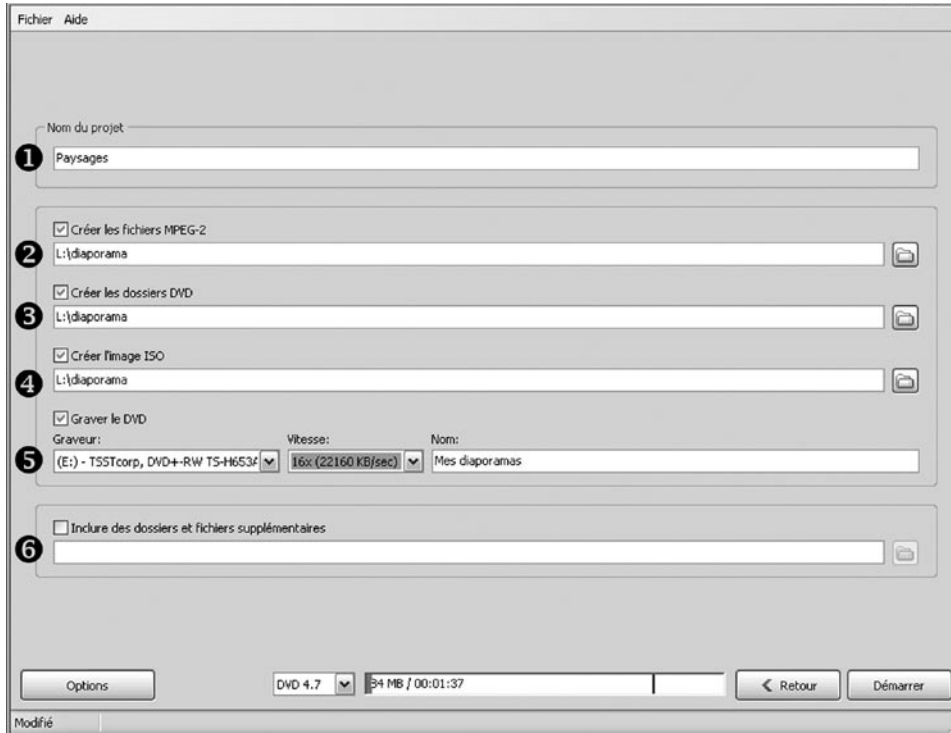


Fig. 6-12 Fenêtre des options de finalisation du projet

1 Nom du projet : donnez un nom plus explicite à votre projet que le « **Untitled** » d'origine. C'est ce nom qui sera utilisé pour les créations 2, 3 et 4.

i Important : chacune des 5 opérations définies ci-dessous peut être réalisée indépendamment des autres selon que vous cochez ou non les cases correspondantes.

2 Créer les fichiers MPEG2 : chaque fichier du projet sera transcodé au format MPEG2 dans le dossier dont vous aurez défini la destination sur votre disque dur.

3 Créer les dossiers DVD : les dossiers habituellement utilisés au format DVD seront créés et il est possible ensuite d'en graver une copie pour un nouveau DVD.

4 Créer une image ISO : vous créez ici ce que l'on appelle une image disque, qui permet également de graver un DVD.

⑤ **Graver le DVD** : le nom de votre graveur s'inscrit automatiquement dans la fenêtre et la vitesse de gravage s'ajuste toute seule selon ses possibilités.

Nom : donner un nom explicite à votre projet puisqu'il servira d'intitulé à votre DVD.

⑥ Possibilité vous est offerte d'ajouter d'autres éléments à la gravure sans pour autant qu'ils aient un lien direct avec votre projet.

Cliquez sur **Démarrer**, les enregistrements et gravure de votre projet commencent et vous pouvez en suivre le déroulement dans une fenêtre.

Et si tout s'est bien passé, vous verrez apparaître le message suivant :



Fig. 6-13 Avertissement de fin de gravure du DVD

6.3 Additif : Création d'un CD auto-exécutable

Cette option n'est pas prévue dans PTE, mais peut-être, au lieu d'un DVD, souhaitez-vous simplement créer un CD comprenant plusieurs diaporamas, et doté d'un menu destiné à les lancer ?

Rien de plus simple !

Il vous faut d'abord créer, avec PTE, un premier exécutable (*que nous appellerons pour l'exemple menu.exe*) comprenant une seule image (avec ou sans piste son) qui tournera en boucle.

Sur cette image des liens permettront de lancer les autres diaporamas (*voir Chapitre 5.3 pages 95 et 96*) et de revenir au menu à la fin de chacun.

Pour que le CD lance ce menu :

1. Créez un fichier texte que vous enregistrerez obligatoirement sous le nom de : **autorun.inf**

Dans ce fichier, deux lignes de texte **séparées** :

[autorun]

open=menu.exe

(**menu.exe** étant le nom de l'exécutable qui sera lancé automatiquement).

2. Gravez sur votre CD, l'ensemble des diaporamas, le diaporama lanceur (ici menu.exe) et le fichier autorun.inf.

Dès l'introduction du CD dans le lecteur, il démarrera automatiquement sur le fichier menu.exe.

6.4 Création vidéo pour iPhone

Autre possibilité de PTE, la création d'une vidéo en format mp4 réduit pour iPhone, iPad, ou tout autre usage exigeant un format réduit.

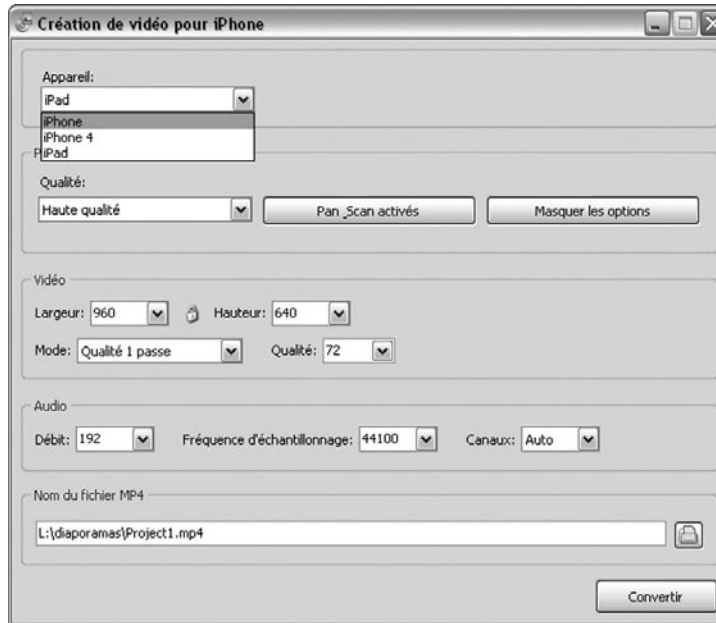


Fig. 6-14 Option de création d'une vidéo pour iPhone

Nous ne nous attarderons pas sur les différentes options de paramétrage vidéo et audio, elles dépendent essentiellement de la qualité escomptée et du poids final du fichier (mp4).

Cliquez sur **Convertir**.

Une nouvelle fenêtre s'ouvre et vous permet ici aussi de suivre le déroulement et la fin de l'enregistrement.

La dernière ligne est un lien direct qui permet d'accéder au fichier réalisé.

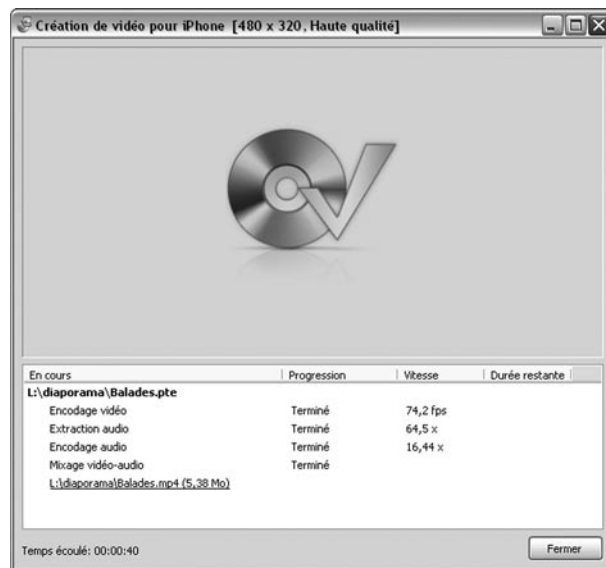


Fig. 6-15 Fenêtre d'avancement de création d'une vidéo pour iPhone

6.5 Création d'un fichier AVI

Cette option vous permet de créer un fichier vidéo au format AVI qui pourra ensuite être importé dans un logiciel externe pour être transcodé dans le format de votre choix et ne figurant pas dans les options de Videobuilder (formats Flash par exemple).

Les options d'enregistrement à ce format sont multiples notamment dans le choix des Codecs* audio et vidéo et nous ne pouvons les détailler dans cet ouvrage dont ce n'est pas le but.

Si vous avez conservé le Codec de PicturesToExe (Codec par défaut), après enregistrement au format AVI dans le dossier de votre choix, une palette flottante (*Fig. 6-17*) vous rappelle qu'il s'agit d'un **fichier temporaire et qu'il ne faut pas cliquer sur Fin**, tant que ce fichier n'a pas été transcodé dans un autre format. Il est ensuite supprimé automatiquement de votre disque dur.

Si vous souhaitez créer un fichier AVI permanent, il vous faut choisir un autre Codec dans la liste Codec vidéo (par exemple le **Cinepak Codec By Radius**) avec un taux de compression à zéro, pour conserver la qualité d'image.



Fig. 6-16 Options de création d'un fichier AVI



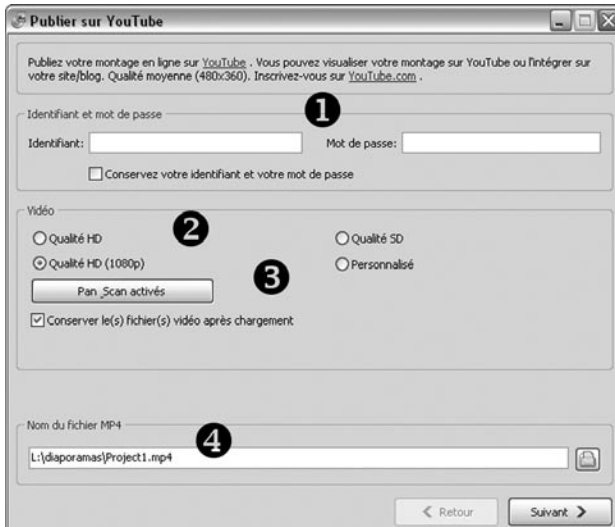
Fig. 6-17 Message d'avertissement après création du fichier AVI

* Codec : Compresseur - Décompresseur

6.6 Publication d'une vidéo sur Youtube ou Facebook

PTE vous offre la possibilité de diffuser votre vidéo sur Youtube ou Facebook, après inscription bien évidemment.

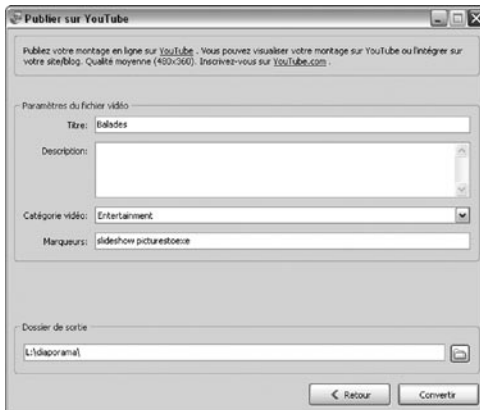
❶ Précision : les deux procédures et les formats disponibles sont identiques et font l'objet ici d'une description commune. Toutefois la durée d'une vidéo est limitée à 2 minutes sur Facebook (20 minutes pour les membres ayant confirmé leur inscription par SMS).



Après avoir renseigné vos identifiants ❶ choisissez un mode vidéo SD (*définition moyenne*), HD (*haute définition*), HD 1080 (*haute définition en grand format*) ou personnalisé ❷ qui vous permet de déterminer la taille de votre vidéo.

Activez ou non le mode Pan Scan ❸ et définissez le dossier d'enregistrement de cette vidéo ❹, si vous souhaitez conserver le fichier sous ce format après l'avoir téléchargé sur Youtube..

Fig. 6-18 Création d'une vidéo pour Youtube ou Facebook



Complétez les renseignements demandés, entrez vos identifiants sur l'un ou l'autre site et cliquez sur **Convertir**.

Votre vidéo est maintenant accessible sur Youtube ou Facebook selon votre choix initial.

Fig. 6-19 Finalisation d'une vidéo pour Youtube

6.7 Créer un économiseur d'écran

Cette option qui ne demande pas d'explication particulière crée un fichier exécutable, mais dont l'extension est .scr et que vous pouvez ensuite appeler comme fichier économiseur d'écran depuis Windows (à mettre dans C:\windows\system32).

Chapitre 7

Analyse détaillée de toutes les fonctions de PicturesToExe

7

Dans ce chapitre nous détaillons tous les menus, boutons, liens et fonctions des deux fenêtres, Principale et Objets, ainsi que les palettes Configuration des options du projet et Configuration de la vue.

Pour éviter de doubler dans les explications, les éléments qui ont été analysés précédemment font l'objet d'un renvoi au chapitre et à la page.

Fenêtre principale de PTE

Nous avons étudié cette fenêtre au **Chapitre 2.1, page 22.**

Voyons en détail les fonctions des différents menus placés en haut de cet écran.

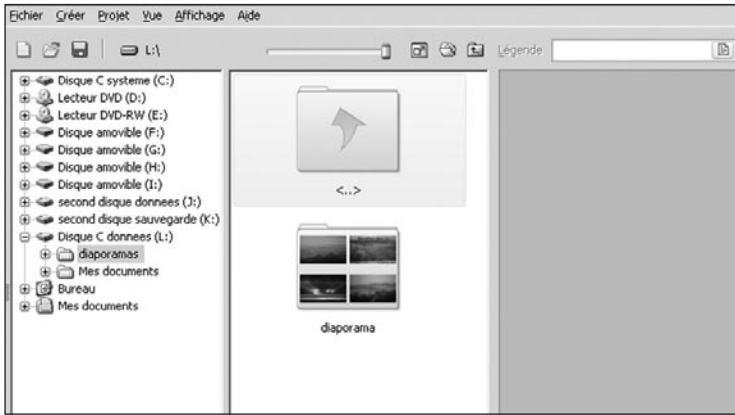


Fig. 7-1 Ecran principal

7.1 Menu Fichier

Fichier	Créer	Projet	Vue	Affichage	Aide
Nouveau...					Ctrl+N
Ouvrir...					Ctrl+O
Enregistrer					Ctrl+S
Enregistrer Sous...					Shift+Ctrl+S
Sauvegarde en fichier ZIP					Alt+B
Albums					▶
Ouvrir un projet récent					▶
Quitter					Alt+X

Fig. 7-2 Menu Fichier

Les fonctions **Enregistrer**, **Enregistrer sous**, **Sauvegarde en fichier ZIP** et **Albums** ont été détaillées au **Chapitre 2.6 page 52.**

Les autres fonctions, **Nouveau**, **Ouvrir**, **Quitter**, sont classiques et rejoignent celles utilisées habituellement sous Windows.

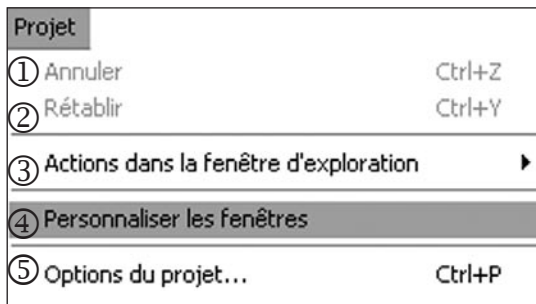
7.2 Menu Créer

Créer	Projet	Vue	Affichage	Aide
Fichier exécutable pour PC (.exe)				F9
Fichier exécutable pour Mac				F8
Créer sous...				
Créer un économiseur d'écran...				
Prévisualiser				F5
Vidéo HD pour PC et Mac...				Shift+F2
Créer un DVD-vidéo...				Shift+F1
Vidéo pour iPad et iPhone...				
Créer un fichier AVI...				F7
Pублиer sur YouTube...				

Toutes les fonctions de ce menu ont été étudiées au **Chapitre 6, page 116.**

Fig. 7-3 Menu Créer

7.3 Menu Projet



① **Annuler** : annule la dernière action réalisée.

② **Rétablir** : rétablit la dernière action annulée.

Fig. 7-4 Menu Projet

③ **Actions dans la fenêtre d'exploration** : Appel d'un sous-menu qui permet d'agir sur les images se trouvant déjà dans la fenêtre d'exploration pour les sélectionner, les ajouter à la table de montage, entraîner leur rotation horaire ou anti-horaire ou les renommer.




Fig. 7-5 Sous-menu Actions dans la fenêtre d'exploration


④ **Personnaliser les fenêtres** : Voir **Chapitre 5.1 page 101**

⑤ **Options du projet** : ouvre la fenêtre de **Configuration des options du projet** accessible également par le bouton  ou le raccourci clavier **Ctrl + P**.

7.4 Menu vues

1. Copier / Coller la vue sélectionnée : lorsque vous êtes en mode Vue, permet de copier la vue et de la coller en conservant ses particularités (effets, durée, etc.).

2. Configurer la vue sélectionnée : accès à la fenêtre **Configuration de la vue** accessible également par le bouton  ou le raccourci clavier **Ctrl + U**.

3. Objets et animation : permet d'accéder à la fenêtre **Objet et animation** accessible également par le bouton  ou le raccourci clavier **Ctrl + B**.

4. Appliquer à toutes les vues la configuration générale : permet d'appliquer à toutes les vues les options (*effets, durée, etc.*) définies dans la fenêtre **Configuration des options du projet**.

5. Appliquer la légende de la vue en cours à toutes les vues : voir **Chapitre 5.4 page 111** pour l'application d'une légende.

6. Ordre aléatoire : les vues de la table de montage sont disposées de façon aléatoire.

7. Insérer une vue noire : Crée une vue noire (raccourci clavier Alt + S)

8. Supprimer la vue de la liste des vues : supprime la vue sélectionnée (*équivalent de la touche DEL*).

9. Vider la liste des vues : supprime toutes les vues de la table de montage.

10. Rotation horaire ou anti-horaire : permet la rotation de la vue sélectionnée.

11. Ouvrir l'image : ouvre l'image dans l'éditeur d'image paramétré dans le menu Affichage (raccourci clavier CTRL + W).

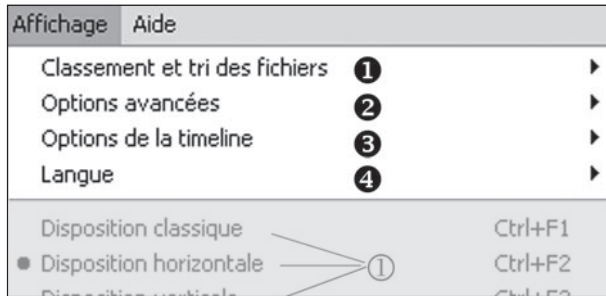
12. Renommer le fichier image : renomme l'image sélectionnée dans l'explorateur de projet.

13. Renommer l'objet image : permet de renommer l'image sélectionnée sur la table de montage.

	Vue	Affichage	Aide
1	Copier la vue sélectionnée		Ctrl+C
	Coller la vue		Ctrl+V
2	Configurer la vue sélectionnée...		Ctrl+U
3	Objets et animation		Ctrl+B
4	Appliquer à toutes les vues la configuration générale		
5	Appliquer la légende de la vue en cours à toutes les vues		Ctrl+M
6	Ordre aléatoire		Alt+R
7	Insérer une vue noire		Alt+S
8	Supprimer la vue de la liste des vues		Del
9	Vider la liste des vues		
10	Rotation horaire (sans perte)		
	Rotation anti-horaire (sans perte)		
11	Ouvrir l'image		Ctrl+W
12	Renommer le fichier image		
13	Renommer l'objet image		

Fig. 7-6 Menu Vues

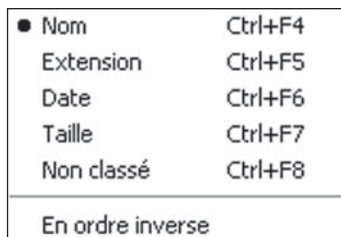
7.5 Menu Affichage



Ce menu comprend, en tête de liste, quatre sous-menus que nous allons détailler en suivant, avant de passer aux autres lignes de commandes.

Fig. 7-7 Menu Affichage

1 Classement et tri des fichiers :



Les images placées dans l'explorateur de projet peuvent être classées par **Nom**, **Extension**, **Date**, **Taille** ou **Non classé**. Possibilité également d'inverser l'ordre.

Fig. 7-8 Sous-menu Affichage - Classement et tri des fichiers

2 Options avancées :

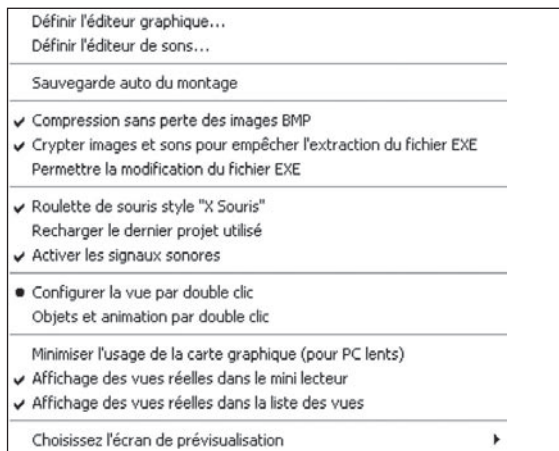


Fig. 7-9 Sous-menu Affichage - Options avancées

Définir l'éditeur graphique (voir page 39).

Définir l'éditeur de sons : permet de paramétrer un accès direct à un éditeur de sons (lecteur habituel par défaut ou lien vers un logiciel de traitement du son, genre Audacity).

Sauvegarde auto du montage.

Permet de programmer une sauvegarde automatique toutes les x minutes.

Attention à son usage, car cette sauvegarde écrase la précédente sans retour arrière possible !

À éviter, à notre sens, d'autant que rien ne vous rappelle que l'option est sélectionnée, sauf une mention dans la barre des tâches au moment de la sauvegarde... donc trop tard.

Compression sans perte des images BMP.

Si ce type d'images, dont le poids est relativement élevé, est inclus dans le montage, en cochant cette commande ces images seront compressées sans perte de qualité mais avec des temps de décompression plus élevés.

Crypter images et sons pour empêcher l'extraction du fichier EXE.

Interdit l'extraction, par un logiciel externe à PTE, des sons et images des exécutables réalisés.

Permettre la modification du fichier EXE.

Option désactivée par défaut et qui permet dans ce cas une intervention externe par un logiciel spécifique si le fichier est corrompu ou infecté. Laisser en l'état.

Roulette de souris style « X Souris » .

Permet l'utilisation de la roulette de souris, sans avoir à cliquer, pour un défilement plus rapide dans les fenêtres (explorateur de fichiers, table de montage, etc.).

Recharger le dernier projet utilisé.

Si vous cochez cette option, à chaque nouvelle ouverture PTE ouvrira le dernier projet utilisé. Rappelons que le choix de cette option désactive l'ouverture automatique d'un Album-modèle (voir page 52).

Activer les signaux sonores.

Active des avertissements sonores lors de l'utilisation du logiciel (messages d'erreurs, alertes, etc.)

Configurer la vue par double clic ou Objets et animation par double clic.

Une seule de ces deux actions est possible.

Le double clic sur une vue entraînera donc l'action que vous aurez choisie ici, soit ouvrir la fenêtre de Configuration des vues soit ouvrir la fenêtre Objets et animation.

Minimiser l'usage de la carte graphique (pour PC lents).

Réduit le recours du PC à la carte graphique lors des animations qui risquent alors d'être moins fluides

Affichage des vues réelles dans le minilecteur.

. **Option cochée** (*par défaut*), le montage s'affiche normalement (images et objets) dans la fenêtre de prévisualisation ;

. **Option décochée**, seule s'affiche l'image de fond de la vue et le déroulement du diaporama est verrouillé.

Affichage des vues réelles dans la liste des vues.

. **Option cochée** (*par défaut*), les images s'affichent avec les objets (sous réserve qu'ils soient visibles au départ de la vue) dans la table de montage ;

. **Option décochée**, seule s'affiche l'image de fond.

Choisissez l'écran de prévisualisation.

Trois options :

. **Demander à chaque fois** : Le choix d'écran est proposé à chaque prévisualisation.

. **Ecran1** : choix permanent de l'écran principal

. **Ecran2** : choix permanent de l'écran secondaire.

③ Options de la timeline (Ligne de temps)

Lorsque vous prévisualisez votre diaporama, l'index mobile (le triangle bleu) défile sur la ligne de temps. PTE vous offre trois possibilités de défilement :

Index mobile avec graduations à positionnement manuel	
<input checked="" type="checkbox"/>	Index mobile et graduations à saut de page automatique
	Index mobile jusqu'au centre puis défilement des graduations
Zoom +	Ctrl+F11
Zoom -	Ctrl+F12
Couleur de la courbe	
Affichage de la forme d'onde ▶	

Fig. 7-10 Sous-menu Affichage - Options de la ligne de temps

1. Index mobile avec graduations à positionnement manuel.

Lorsque l'index arrive à droite, en bout de la ligne de temps, il continue et disparaît. Il faut donc utiliser la barre de navigation pour déplacer la ligne de temps et retrouver l'index.

2. Index mobile et graduations à saut de page automatique (option par défaut).

Lorsque l'index arrive en bout de page à droite, la ligne de temps avance automatiquement et l'index repart à gauche.

3. Index mobile jusqu'au centre puis défilement des graduations.

Dès que l'index arrive au centre de la ligne de temps, il reste fixe et c'est cette dernière qui défile.

Zoom +

Permet de zoomer la ligne de temps pour agrandir les graduations et l'onde sonore si elle est activée (Voir Chapitre 2.5 page 47).

Nota : Il est plus rapide d'utiliser la combinaison de touches **Ctrl + F11**.

Zoom -

Permet de réduire la taille de la ligne de temps et de l'onde sonore.

Ici également il est plus rapide de faire **Ctrl + F12**.

Couleur de la courbe :

Permet de modifier la couleur de la courbe d'onde sonore.

Affichage de la forme d'onde sonore :

Deux options possibles :

canaux mixés (option par défaut) : les deux canaux, gauche et droit, sont mixés ;

canaux gauche et droit : les deux canaux sont visibles séparément.

④ Langue :

Permet de sélectionner la langue souhaitée.

Affichage		
Classement et tri des fichiers	①	>
Options avancées	②	>
Options de la timeline	③	>
Langue	④	>
Disposition classique		
• Disposition horizontale	①	Ctrl+F2
Disposition verticale		Ctrl+F3
Visualisation de la timeline	②	Ctrl+L
✓ Arbrescence	③	Ctrl+G
✓ Liste des fichiers en vignettes	④	Ctrl+1
✓ Liste des vues en vignettes	⑤	Ctrl+2
Liste des fichiers en plein écran		
Liste des vues en plein écran	⑦	F4
✓ Affichage des noms dans la liste des fichiers	⑧	
✓ Affichage des noms dans la liste des vues	⑨	

Options du menu Affichage (suite)

Fig. 7-11 Menu Affichage

① Disposition des fenêtres

Trois possibilités :

Disposition classique (Fig. 7-12)

Raccourci clavier Ctrl + F1

Disposition horizontale (Fig. 7-13)

Raccourci clavier Ctrl + F2

Disposition verticale (Fig. 7-14)

Raccourci clavier Ctrl + F3



Fig. 7-12 Disposition classique



Fig. 7-13 Disposition horizontale



Fig. 7-14 Disposition verticale

② Visualisation de la timeline (ligne de temps)

Permet de basculer la table de montage en mode synchronisation (voir Chapitre 2.3 page 34).

Même effet que le bouton  ou raccourci clavier **Ctrl + L**.

③ Arborescence



Cette option supprime l'affichage de l'explorateur de Windows et agrandit la fenêtre de l'explorateur de projet. (Raccourci clavier **Ctrl + G**).

Fig. 7-15 Ecran principal en mode arborescence

④ Liste des fichiers en vignettes (Raccourci clavier : Ctrl + 1)

- . **Option cochée** : les images de l'explorateur de projet s'affichent en vignettes.
- . **Option décochée** : ces images s'affichent par leur nom de fichier.

⑤ Liste des vues en vignettes (Raccourci clavier : Ctrl + 2)

- . **Option cochée** : les vues de la table de montage s'affichent en vignettes.
- . **Option décochée** : ces vues s'affichent par le nom des images.

⑥ Liste des fichiers en plein écran (Raccourci clavier : F3)

- . **Option cochée** : les fichiers de l'explorateur de projet s'affichent en plein écran.
- . **Option décochée** : retour à la présentation normale.

⑦ Liste des vues en plein écran (Raccourci clavier : F4)

- . **Option F3** : les fichiers de la table de montage s'affichent en vignettes en plein écran.
- . **Option F4** : retour à la présentation normale (ou utiliser le bouton Fermer).

Lorsque l'option ④ est cochée :

⑧ Affichage des noms de fichiers dans l'explorateur de projets

- . **Option cochée** : les noms de fichiers sont visibles dans l'explorateur de projet.
- . **Option décochée** : les noms de fichiers ne sont pas visibles.

Lorsque l'option ⑤ est cochée :

⑨ Affichage des noms de fichiers dans la table de montage

- . **Option cochée** : les noms de fichiers sont visibles sous les vues dans la table de montage.
- . **Option décochée** : les noms de fichiers ne sont pas visibles.

7.6 Menu Aide

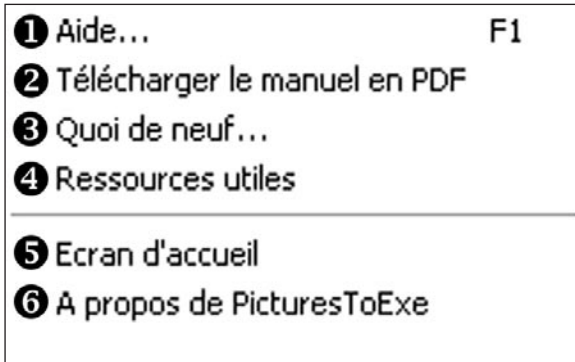


Fig. 7-16 Menu Aide

1 Aide : déclenche l'ouverture de la page Web de www.wnsoft.com pour accéder aux différents fichiers d'aide. Malheureusement aucun n'est en langue française.

2 Télécharger le manuel en PDF : Permet d'accéder au téléchargement de la version PDF du manuel.

3 Quoi de neuf : Donne accès à un fichier (au format RTF) qui liste toutes les modifications des dernières versions de PTE (en anglais).

4 Ressources utiles : autre page de WnSoft qui donne accès à des sites divers traitant de PTE.




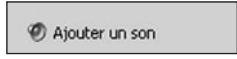









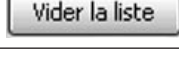


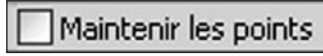
5 Ecran d'accueil : permet de lancer l'écran d'accueil de PTE.

6 A propos de PicturesToExe : informations diverses sur la version de PTE employée, le titulaire de la licence, les dates de validité des licences et liens divers.

7.7 Ecran principal en mode Vues

Description de tous les boutons et commandes figurant sur cet écran.

Les boutons, liens ou cases à cocher déjà décrits antérieurement font seulement l'objet d'un renvoi vers leur description.

	Voir Chapitre 2.1 page 24
	Permet d'insérer rapidement une légende particulière à la vue sélectionnée en lieu et place d'une légende commune aux vues.
	Voir Chapitre 2.3 page 38
	Permet d'ajouter un son particulier sur la vue sélectionnée (voir pages 40 et 141)
	Voir Chapitre 2.5 page 46
	Voir page suivante
	Voir Chapitre 3.1 page 58
	Voir Chapitre 6 page 115
	Voir Chapitre 2.5 page 49
	Voir Chapitre 2.2 page 25 et Chapitre 7.10 page 146
	Voir Chapitre 2.3 page 34
	Voir Chapitre 2.3 page 35
	Voir Chapitre 2.3 page 38
	Voir Chapitre 2.3 page 38
	Boutons permettant de naviguer d'une vue à l'autre dans la table de montage en mode Vue
	Affiche la table de montage en plein écran
	Voir Chapitre 2.3 page 36

Configuration de la vue

Ce bouton  donne accès à une fenêtre dotée de trois onglets :

- . **Principal** (dont nous avons déjà détaillé certains éléments) ;
- . **Effets** : déjà détaillé au **Chapitre 2.4 page 51**;
- . **Son** : qui permet d'ajouter un son supplémentaire à la vue.

. Onglet Principal

Le N° d'ordre de la vue est mentionné en haut (Vue 1 de 5) et deux boutons permettent de naviguer d'une vue à l'autre sans avoir à revenir à la fenêtre principale.



Fig. 7-17 Palette Configuration de la vue -Onglet principal

1 Durée de la vue.

Voir **Chapitre 5.3 page 108**.


2 Points de contrôle (objets) proportionnels (si modification).

Si vous modifiez la durée d'une vue qui comporte des objets animés par plusieurs points de contrôle, en cochant cette option, les points de contrôle seront déplacés et répartis en fonction de la nouvelle durée de la vue.

3 Choisir un fond particulier.

Choix d'une couleur de fond particulière à la vue, selon les options de couleur détaillées au **Chapitre 4.1 page 94**.

4 Lancer une application externe.

Le passage de cette vue lance l'application externe au diaporama dont vous aurez ajouté le lien dans la fenêtre en cliquant sur  .

5 Nom de la vue.

Fenêtre de saisie de texte qui permet de renommer la vue sur la table de montage. Le nom de l'image principale dans l'explorateur de projet n'est pas modifié.

. Onglet Son

Permet d'ajouter un son particulier à la vue sélectionnée. Cocher la case **1** et cliquer sur Ajouter **2** vous permet d'ajouter un son dont le lien va apparaître dans la liste.

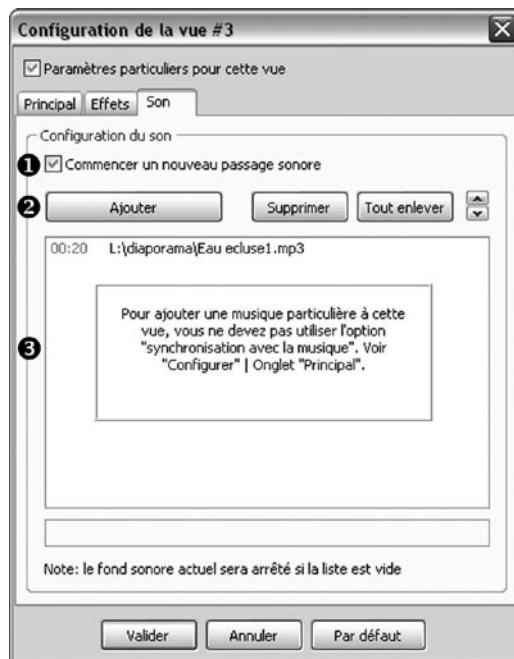


Fig. 7-18 Configuration de la vue - Onglet Son

Mais vous voyez en **3** un avertissement qui vous précise que vous ne devez pas utiliser l'option Synchronisation avec la musique.

En clair :

Si vous ajoutez un son à cette vue, vous devez, avant, décocher l'option **Synchronisation avec la musique** dans la fenêtre **Configurer les options du projet**, onglet **Principal** (*Chapitre 2.2 page 25*).

Conséquences : la synchronisation images/son ne sera plus assurée et le son que vous auriez pu mettre en son principal s'arrêtera dès le passage de cette vue !

Précision : ce son B s'arrête à l'apparition d'un son sur une autre vue.






L'usage de cette possibilité sera donc spécifique à des montages où chaque vue est dotée d'un son particulier.

Important : ces sons B ne sont audibles qu'en prévisualisation plein écran.

i Toutes les possibilités d'insertions de pistes sons ou de sons particuliers à une vue, et notamment leurs interactions entre eux, ont été détaillées au **Chapitre 2.4 page 40 et suivantes**

7.8 Ecran principal en mode Synchronisation

Outre les descriptions précédentes, quelques autres boutons sont spécifiques à ce mode d'écran.

	Ne pas utiliser ! l'effet sur l'ajout de transitions n'est pas rationnel et modifie la synchronisation en la décalant.
	Même remarque que ci-dessus.
	Voir ci-dessous
	Donne l'emplacement exact de la vue sur la ligne de temps Voir Chapitre 2.3 page 37
	Bouton d'affichage de l'onde sonore Voir Chapitre 2.5 page 47

Autres actions	
① Répartir seulement les points actuels	
② Répartir les points sélectionnés (au moins 3)	
③ Supprimer tous les points de transition	Ctrl+Alt+H
④ Déplacer les points...	Ctrl+H
⑤ Réglage d'intervalle des points...	Shift+Ctrl+T
⑥ Synchroniser la fin de la dernière vue avec la fin de la musique	
⑦ Importer les points d'un autre projet...	

Fig. 7-20 Bouton Autres actions

① **Répartir seulement les points actuels** : répartit les vues déposées sur la table de montage de façon égale entre le début et la fin de la musique.

② **Répartir les points sélectionnés (au moins 3)** : répartit équitablement les vues sélectionnées entre les valeurs de la première et de la dernière sélectionnées.

③ **Supprimer tous les points de transition** : ne pas utiliser cette fonction qui repousse simplement tous les points de transition au-delà de la fin de la piste son.

④ **Déplacer les points** : Voir **Chapitre 2.5 page 48.**

⑤ **Réglage d'intervalle des points** : règle l'espace entre les vues sélectionnées de façon uniforme et selon la durée déterminée.

⑥ **Synchroniser la fin de la dernière vue avec la fin de la musique** : modifie la durée de la dernière vue pour synchroniser sa fin avec la fin de la piste sonore.

⑦ **Importer les points d'un autre projet** : remplace dans le montage en cours les points de contrôle par ceux d'un autre projet.

7.9 Fenêtre Objets et animation

	Voir Chapitre 3.1 page 61
	Voir Chapitre 3.1 page 62
	Affichage Grille et options Voir Chapitre 3.1 page 70
	Ajustement de la taille de la fenêtre de prévisualisation et bouton de fermeture Objets
	Voir ci-dessous
	Voir Chapitre 3.2 page 74
	Voir description page suivante
	Voir description page suivante
	Voir Chapitre 3.2 page 78

Options du bouton



Annuler	Ctrl+Z
Rétablir	Ctrl+Y
Annuler tous les changements	
Rétablir tous les changements	
Afficher la grille	Ctrl+G
Afficher la zone de sécurité TV	
<input checked="" type="checkbox"/> Ignorer les objets non sélectionnés	Alt+I
<input checked="" type="checkbox"/> Masquer la sélection pour Pan/Zoom/Rotation	

Fig. 7-21 Options du bouton Outils

. **Annuler** : annule la dernière opération effectuée.

. **Rétablir** : rétablit la dernière opération annulée.

. **Annuler tous les changements** : annule toutes les opérations effectuées dans Objets et animation.

. **Rétablir tous les changements** : rétablit toutes les opérations annulées dans O&A.

. **Afficher la grille** : affiche la grille de positionnement (Voir *Chapitre 3.1 page 70*).

. **Afficher la zone de sécurité TV (Safe zone)** : cette option n'a plus beaucoup d'importance depuis la version 5.6 de PTE. Elle affiche, autour des vues, la zone normalement masquée lors de la projection d'un DVD sur TV, ce qui obligerait à réduire d'autant la fenêtre de projection.

Mais désormais, lors de la création d'un DVD, PTE tient compte de cette zone et réduit le format pour l'adapter, sauf si l'on grave via l'AVI avec un logiciel externe à PTE.

. **Ignorer les objets non sélectionnés** : permet de sélectionner et de déplacer ou modifier un objet même s'il est hiérarchiquement placé sous un autre objet (équivalent de l'option **Transparent pour le clic** - Voir *Chapitre 3.1 page 72*, mais appliqué à l'ensemble du montage).

. **Masquer la sélection pour Pan/Zoom/Rotation** : masque le cadre de sélection d'un objet lorsque vous le déplacez ou le redimensionnez par ses poignées.

Fenêtre Objets et animation

Onglet Commun

- ① **Nom de l'objet.**
- ② **Action au clic de souris** (voir **Chapitre 5.3** page 110).
- ③ **Ombre portée** (voir **Chapitre 4.2** page 96).
- ④ **Correction de perspective du zoom** : Corrige l'effet de perspective lors de l'utilisation d'un zoom (*Attention peut parfois donner des résultats imprévus notamment lors de départs de zooms à 0*).
- ⑤ **Transparent pour le clic** (voir **Chapitre 3.1** page 72).
- ⑥ **Intervalle** : Délimite les points de début et de fin de visibilité de l'objet sélectionné.
- ⑦ **Mode** (voir **Chapitre 3.1** page 69).
- ⑧ **Taille/position** (voir **Chapitre 3.1** page 68).

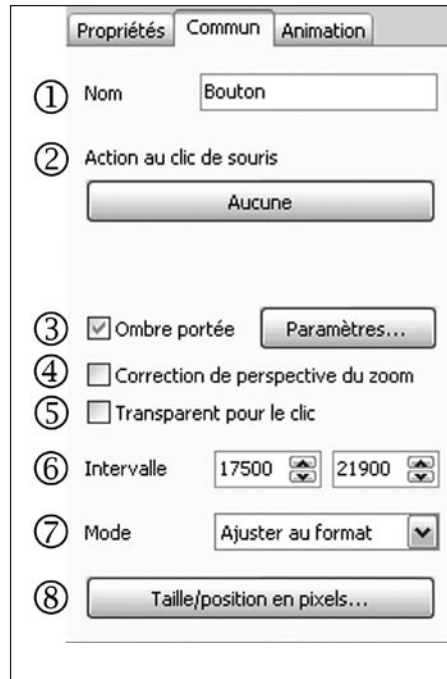


Fig. 7-22 Onglet Commun

Onglet Propriétés

Cet onglet affiche différentes propriétés variables selon l'objet sélectionné.

. Objet Masque

La taille du masque mise par défaut en **Ajuster au format**, est modifiable ici (longueur et largeur indépendamment l'une de l'autre).

Le bouton **Masque supplémentaire** permet d'ajouter un masque dans le conteneur. Les effets des deux masques s'additionnent alors.

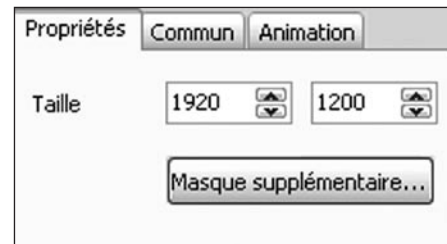


Fig. 7-23 Onglet Propriétés Masque

. Objets Cadre et Rectangle

Les options sont identiques pour ces deux objets.

Les cadres sont transparents à l'origine, mais il est possible, d'ajouter soit une couleur pleine, soit un dégradé selon le choix de deux couleurs et des quatre options d'orientation.

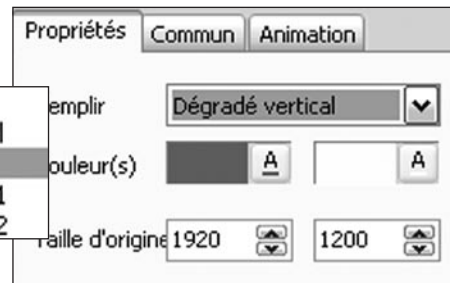


Fig. 7-24 Onglet Propriétés Cadre et Rectangle

. Objet Texte

Voir Chapitre 3.1 page 65.

. Objet Image

Voir Chapitre 3.1 page 60.

. Objet Bouton



Fig. 7-25 Onglet Propriétés Bouton

❶ **Choix de police** et des ses paramètres, gras, italique, souligné et couleur.

❷ **Libellé** du bouton.

❸ **Thème** du bouton.
(dérouler la liste pour choisir parmi les thèmes).

❹ **Ombrage** du texte (cliquer sur Paramètres).

❺ Trois curseurs permettent de modifier la **Teinte**, la **Saturation** et la **Luminosité** du fond du bouton. Son **Opacité** est également réglable.

❻ Un bouton **Avancé** permet d'ouvrir une palette de **Propriétés avancées du bouton**.

Décalage horizontal du bord : règle la largeur du bouton sans toucher à celle du libellé.

Décalage vertical du bord : règle la hauteur du bouton sans toucher à celle du libellé.

Largeur minimale : règle la largeur avec un minimum respectant la taille du libellé.

Alignement horizontal du texte : décale le texte dans le sens horizontal.

Alignement vertical du texte : décale le texte dans le sens vertical.

Alléger la texture : permet de réduire le poids du bouton mais son image en sera légèrement dégradée.

Anti-scintillement (mipmapping) : Réduit l'effet de scintillement qui apparaît parfois lors de déplacements d'images.

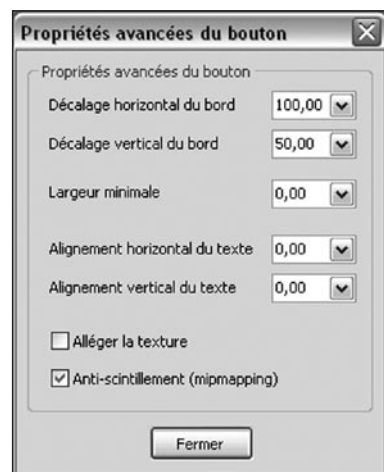


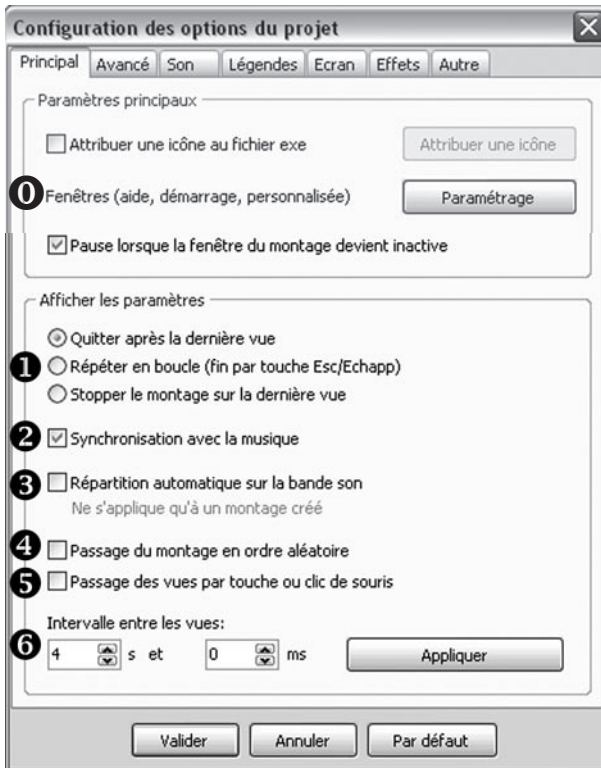
Fig. 7-26 Propriétés avancées du bouton

Onglet Animation

Voir Chapitre 3.2 page 78.

7.10 Configuration des options du projet

Onglet Principal



Les options déjà étudiées font l'objet d'un renvoi de page.

Fig. 7-27 Configuration des options du projet Onglet Principal

- 0 Voir **Chapitre 5.1** page 101.
- 1 Voir **Chapitre 5.2** page 103.
- 2 **Synchronisation avec la musique** : cocher pour activer la synchronisation Vues - Piste sonore sur la ligne de temps. (Voir aussi **Chapitre 2.5** page 46).
- 3 **Répartir automatiquement sur la bande son** : lorsqu'un montage est créé et synchronisé, en cochant cette case, lors de la prévisualisation le déroulement des vues sera réparti équitablement sur toute la piste son. Néanmoins les **Points de contrôle** ne sont pas déplacés en conséquence sur la ligne de temps. L'option est donc réversible.
- 4 **Passage du montage en ordre aléatoire** : toutes les vues sont affichées de façon totalement incontrôlée.
- 5 **Passage des vues par touche ou clic de souris** : (voir **Chapitre 5.2** page 104).
- 6 **Intervalle entre les vues** : fixe un intervalle identique entre toutes les vues.

Configuration des options du projet

Onglet Avancé

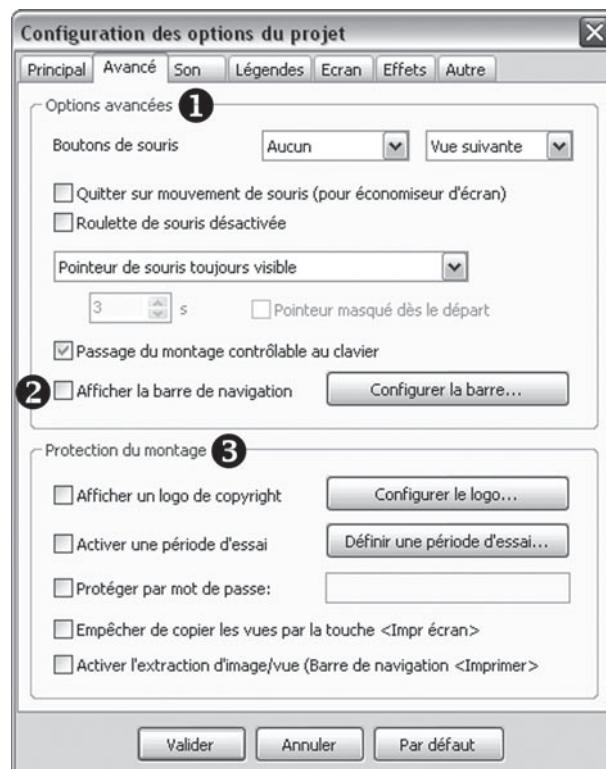


Fig. 7-28 Configuration des options du projet
Onglet Avancé

- ❶ Options avancées : Voir Chapitre 5.2 Page 105 et 106.
- ❷ Afficher la barre de navigation : Voir Chapitre 5.2 page 106
- ❸ Protection du montage : Voir Chapitre 5.5 page 113

Configuration des options du projet

Onglet Son (voir l'étude approfondie de cet onglet Son au Chapitre 2.4 page 40 et suivantes).

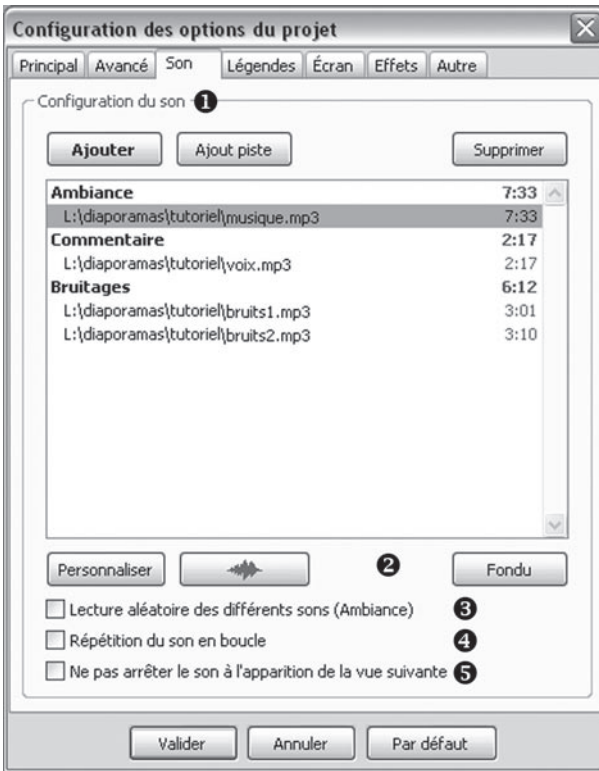


Fig. 7-29 Configuration des options du projet
Onglet Son

Option globale valable pour tous les ajouts ultérieurs de sons à une ou plusieurs vues.

Onglet Légendes

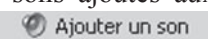
Voir en détails au chapitre 5.4 page 111.

❶ **Configuration du son** : voir Chapitre 2.2 page 26 et 2.4 page 40 et suivantes .

❷ L'usage de ces trois boutons a également été détaillé au Chapitre 2.4

❸ **Lecture aléatoire des différents sons** : si plusieurs sons ont été ajoutés sur la piste sélectionnée, leur lecture sera aléatoire lors du déroulement du diaporama.

❹ **Répétition du son en boucle si durée insuffisante** : si la durée du diaporama est supérieure à la durée de la piste son la plus longue, celui-ci repart en boucle.

❺ **Ne pas arrêter le son à l'apparition de la vue suivante** : ne concerne que les sons ajoutés aux vues par le lien  dans la fenêtre principale.

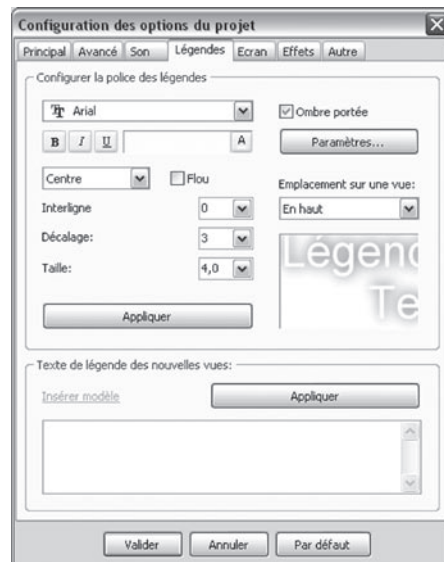


Fig. 7-30 Configuration des options du projet
Onglet Légendes

Configuration des options du projet

Onglet Ecran

- ❶ Voir Chapitre 2.2 page 28.
- ❷ Voir Chapitre 4.1 page 94.
- ❸ Pourcentage de l'écran occupé par les images principales.

En modifiant ce pourcentage, l'image principale de chaque vue n'occupera qu'une partie de l'écran tel que défini en ❶. La couleur de fond de vue telle que définie au ❷ sera alors visible

Cliquer sur **Appliquer** puis **Valider**.

ⓘ Attention ! Les objets qui ne sont pas Enfants de cette image principale, ne sont pas concernés par cette réduction de surface et peuvent donc se trouver dans la zone de projection, mais en dehors de l'image principale.



Fig. 7-31 Configuration des options du projet Onglet Ecran



Fig. 7-32 Texte apparent en-dehors de l'image principale quand celle-ci est réduite

Configuration des options du projet

Onglet Effets

Effets de transitions

Rappel

Les effets de transition de cet onglet ne sont applicables qu'à l'ensemble de l'image principale d'une Vue et ses objets.

Les objets d'une vue ne peuvent pas en bénéficier individuellement.

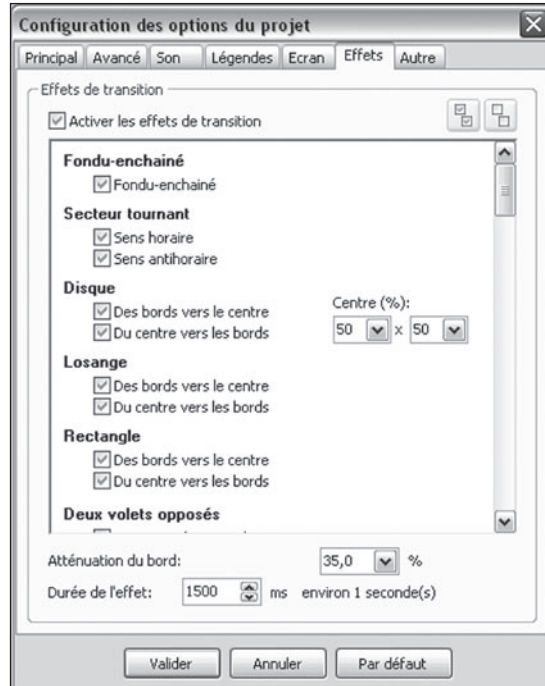


Fig. 7-33 Configuration des options du projet Onglet Effets

Onglet Autre

Lancer l'application/le montage en quittant
Voir Chapitre 5.2 page 104.

Emplacement des messages dans le montage
Permet de franciser les libellés des différents boutons.

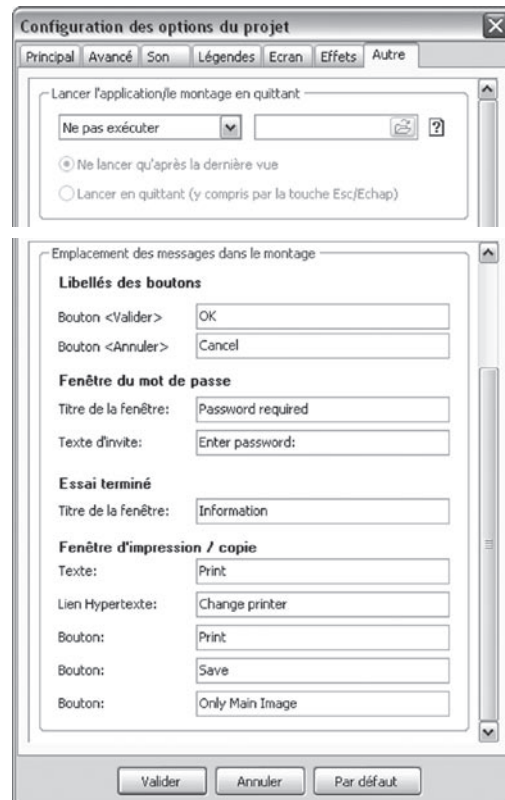


Fig. 7-34 Configuration des options du projet Onglet Autre

Chapitre 8

Les raccourcis clavier

Actions dans la fenêtre principale

Commande	Au Clavier
Menu Fichier	
Nouveau	Ctrl + N
Ouvrir	Ctrl + O
Enregistrer	Ctrl + S
Enregistrer sous	Shift + Ctrl + S
Sauvegarde en fichier Zip	Alt + B
Albums	Ctrl + E
Gérer les albums à partir de ce projet	Ctrl + T
Quitter	Alt + X
Menu Créer	
Vidéo HD pour PC et Mac	Shift + F2
Créer un DVD	Shift + F1
Créer un fichier AVI	F7
Créer un exécutable pour Mac	F8
Créer un exécutable	F9
Prévisualiser	F5
Menu Projet	
Annuler	Ctrl + Z
Rétablir	Ctrl + Y
Actions dans la fenêtre d'exploration > Ajouter toutes les images	Ctrl + D
Options du projet	Ctrl + P
Menu Vues	
Configurer la vue sélectionnée	Ctrl + U
Objets et animation	Ctrl + B
Appliquer la légende de la vue en cours à toutes les vues	Ctrl + M
Insérer une vue noire	Alt + S
Ordre aléatoire	Alt + R
Supprimer la vue de la liste des vues	Suppr (Del)
Menu Affichage	
Classement et tri des fichiers par Nom	Ctrl + F4
Classement et tri des fichiers par Extension	Ctrl + F5
Classement et tri des fichiers par Date	Ctrl + F6
Classement et tri des fichiers par Taille	Ctrl + F7
Classement et tri des fichiers par Non classé	Ctrl + F8
Options de la timeline Zoom +	Ctrl + F11
Options de la timeline Zoom -	Ctrl + F12
Disposition classique	Ctrl + F1
Disposition horizontale	Ctrl + F2
Disposition verticale	Ctrl+ F3
Visualisation de la timeline	Ctrl + L

Actions dans la fenêtre principale

Commande	Au clavier
Arborescence	
Liste des fichiers en vignettes	Ctrl + 1
Liste des vues en vignettes	Ctrl + 2
Liste des fichiers en plein écran	F3
Liste des vues en plein écran	F4
Autres actions sur la timeline	
Supprimer tous les points de transition	Ctrl + Alt + H
Déplacer les points	Ctrl + H
Réglage d'intervalle des points	Shift + Ctrl + T
Copier la vue sélectionnée (en mode vue seulement)	Ctrl + C
Coller la vue sélectionnée (en mode vue seulement)	Ctrl + V
Supprimer la vue de la liste des vues	Suppr (Del)
Déplacer au début	Ctrl + Home
Déplacer à la fin	Ctrl + Fin (End)
Ordre aléatoire	Alt + R
Ouvrir l'image	Ctrl + W
Configurer la vue	Ctrl + U
Objets et animations	Ctrl + B
Rotation horaire (sans perte)	Ctrl + F
Rotation anti-horaire (sans perte)	Alt + F
Renommer	F2
Prévisualiser à partir de la vue en cours	Ctrl + R
Menu Aide	
Aide (en anglais)	F1

Actions dans la fenêtre Objets et animation

Commande	Au clavier
Ajouter une image (utiliser les chiffres du clavier seulement)	Ctrl + 1
Ajouter un rectangle	Ctrl + 2
Ajouter un texte ou hyperlien	Ctrl + 3
Ajouter un bouton	Ctrl + 4
Ajouter un cadre	Ctrl + 5
Ajouter un masque	Ctrl + 6
Mode Recouvrir le format	Alt + S
Objets - Mettre devant les autres	Maj + PgUp
Objets - Mettre derrière les autres	Maj + PgDn
Objets - Avancer d'un cran	Ctrl + PgUp
Objets - Reculer d'un cran	Ctrl + PgDn
Couper	Ctrl + X
Copier	Ctrl + C
Coller	Ctrl + V
Tout sélectionner	Ctrl + A
Supprimer un objet sélectionné	Suppr (Del)
Dupliquer ou ajouter un point ici	Inser
Supprimer un point sélectionné	Suppr (Del)
Prévisualiser - Arrêt	Ctrl + P
Configuration de la vue	Ctrl + U
Affichage de la grille de positionnement	Ctrl + G
Prévisualiser	F5
Ignorer les objets non sélectionnés	Alt + I
Image suivante (dans Objets et Animation et dans palette Configurer la vue)	F12
Image précédente (dans Objets et Animation et dans palette Configurer la vue)	F11

Chapitre 9

La Foire Aux Questions

Questions à propos de nouveaux projets

 **Quand j'ouvre PicturesToExe c'est toujours le dernier projet qui apparaît sur la table de montage.**

Allez dans le menu **Affichage**, puis **Options avancées** et décochez **Recharger le dernier projet utilisé**.

 **Je souhaiterais créer un modèle de diaporama qui conserve mes options de paramétrage, images, sons, effets, taille écran, etc. Comment faire ?**

Dans la gestion des Albums (voir **Chapitre 2.6 page 52**), une option **Album-modèle par défaut pour les nouveaux projets** permet d'ouvrir PTE avec des options préprogrammées, soit celles d'un album réalisé, soit d'un montage modèle que vous aurez créé pour la circonstance.


Pour que ce modèle soit actif à l'ouverture de PTE, il faut décocher l'option **Recharger le dernier projet utilisé** (voir ci-dessus).

Questions à propos des images dans la fenêtre principale

 **J'aimerais supprimer la fenêtre de l'explorateur Windows pour agrandir celle du projet.**

Allez dans le menu **Affichage** et désélectionnez l'option **Arborescence** (ou plus rapide : **Ctrl + G**).

 **J'aimerais agrandir la taille de la fenêtre de prévisualisation.**

Il suffit de survoler les séparations entre les quatre fenêtres et, lorsque le pointeur de souris se transforme en , les déplacer à votre guise en laissant le clic gauche de la souris enfoncé.

 **Le nom des images ne s'affiche pas sous les vignettes dans l'explorateur de projet.**

Allez dans le menu **Affichage** et cochez **Affichage des noms dans la liste des fichiers**.

 **Je ne vois plus les vignettes mais seulement leur nom dans l'explorateur de projet.**

Allez dans le menu **Affichage** et cochez **Liste des fichiers en vignettes**.

 **Le nom des images ne s'affiche pas sous les vignettes sur la table de montage.**

Allez dans le menu **Affichage** et cochez **Affichage des noms dans la liste des vues**.

 **Je ne vois plus les vignettes mais seulement leur nom dans la table de montage.**

Allez dans le menu **Affichage** et cochez **Liste des vues en vignettes**.

 **J'ai mis un objet sur une image mais il ne se voit pas sur la vignette dans la table de montage ni dans la fenêtre de prévisualisation.**

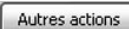
Il peut y avoir deux explications :

1. Cet objet n'est pas visible au début de la vue (il est à opacité zéro) ;
2. Allez dans le menu **Affichage** puis **Options avancées** et cochez **Affichage des vues réelles dans la liste des vues**.

 **Je souhaite déplacer une image pour la mettre tout au début de la table de montage mais je n'y arrive pas.**

Mettez-vous en **mode Vues**. Vous pouvez alors déplacer la vue par **Glisser-déposer** ou, plus rapide, avec la vue à déplacer sélectionnée faites **Ctrl + Home** (bouton flèche inclinée à côté de ).

 **Je voudrais déplacer plusieurs images à la fois sur la ligne de temps.**

Avant tout, votre table de montage doit être en **mode Synchronisation**. Ensuite, après avoir sélectionné les images à déplacer cliquez sur le bouton  et sur **Déplacer les points** (ou **Ctrl + H**).

La petite fenêtre qui s'ouvre vous propose de définir l'écart de temps à rajouter ou enlever. Vous pouvez également les déplacer à la souris en maintenant le clic gauche enfoncé.

 **Je voudrais renommer une image directement dans PTE, est-ce possible ?**

Oui, il suffit de **sélectionner l'image**, soit dans l'explorateur de projet, soit sur la table de montage et d'appuyer sur la **touche F2**. le nom de l'image est alors sélectionné et il peut être modifié directement. Le nouveau nom s'applique immédiatement dans les deux fenêtres.

 **Pourquoi certains noms d'images apparaissent-ils en gras dans l'explorateur de projet, et pas d'autres ?**

Les images dont le nom est en caractères gras sont les images qui sont déjà déposées sur la table de montage en tant qu'images principales (les objets utilisés n'apparaissent pas en gras).

 **Mon montage est terminé et j'aimerais regrouper dans un dossier uniquement ce qui a été utilisé par PTE.**

Comme conseillé au *Chapitre 2.6 page 52*, il vous faut **Créer un album** de votre projet. Ainsi seuls sont sauvegardés dans ce dossier tous les éléments constitutifs de votre diaporama.

 **En ouvrant le fichier de mon montage, un message m'annonce qu'il ne trouve pas certaines des images.**

Vous avez certainement supprimé ou déplacé des images après avoir enregistré votre fichier et les liens sont rompus.

Fermez le message d'avertissement et utilisez une de ces deux solutions :

1. Soit vous recherchez l'image manquante sur votre disque dur et vous la remettez dans le dossier où elle doit se trouver, solution la plus logique surtout si vous avez créé un dossier spécifique pour votre diaporama comme nous le conseillons en début d'ouvrage (*Introduction, page 9*) ;
2. Soit vous cliquez sur le lien **Remplacer l'image** (au-dessus de la fenêtre de prévisualisation) et vous retrouvez le chemin de votre image.

 **Je souhaiterais importer, dans un montage, des vues d'un autre montage.**

Ouvrez le projet contenant les vues à copier, sélectionnez et copiez la ou les vues en question puis, **sans changer de session PTE** c'est-à-dire sans lancer une deuxième fois PTE, **ouvrez en remplacement du premier** le projet destinataire et collez les vues à l'endroit souhaité. Elles se mettront devant la vue sélectionnée, Si aucune vue n'est sélectionnée, elles se colleront à la fin du montage.

Questions à propos de la ligne de temps dans la fenêtre principale

 **Lorsque je visualise le déroulement du diaporama dans la fenêtre de prévisualisation, le curseur disparaît lorsqu'il arrive au bout de la ligne de temps.**

Allez dans le menu **Affichage, Options de la timeline**. C'est certainement la première option - **Index mobile avec graduations à positionnement manuel** - qui est cochée. Cochez la 2^e ou 3^e option (*voir Chapitre 7.5 page 135*).

 **Je voudrais pouvoir visualiser l'onde sonore de la piste son.**

Cliquez sur le symbole  situé en bas à droite de la fenêtre principale.

 **Je souhaiterais agrandir l'échelle de l'onde sonore.**

Faites **Ctrl + F11** pour l'agrandir ou **Ctrl + F12** pour la réduire ensuite.

 **Comment changer la couleur de l'onde sonore ?**

Allez dans le menu **Affichage**, puis **Options de la timeline** et **Couleur de la courbe**.

 **Est-il possible de visualiser séparément les canaux gauche et droit ?**

Oui, dans le menu **Affichage**, puis **Option de la timeline : Affichage de la forme d'onde**.


Questions à propos de la fenêtre Objets et animation

 **Comment réduire la taille de la vue pour agrandir la surface de travail tout autour ?**

En haut de la fenêtre Objets à côté du bouton **Fermer**, une fenêtre avec une liste déroulante vous permet de modifier la taille de cette vue, soit par valeurs préétablies, soit en entrant un pourcentage.

 **J'ai plusieurs objets sur mon image mais dans la liste d'objets ils ne sont pas classés dans l'ordre que je souhaite.**

Pour faire remonter un objet, après l'avoir sélectionné, cliquez sur **Ctrl + PgUp** (*Chapitre 3.1 page 71*) ou **Ctrl + PgDown** pour le faire descendre dans la liste.

 **Plusieurs objets sont empilés sur une vue et quand je sélectionne celui de dessous, je vois bien son cadre mais impossible de le déplacer, c'est l'objet de dessus qui se sélectionne.**

C'est d'ailleurs assez logique... Il y a deux solutions pour pallier cet inconvénient :

1. Solution générale valable pour toutes les vues : cliquez sur le bouton **Outils** en bas de la fenêtre **Objets** et cochez l'option **Ignorer les objets non sélectionnés** (ou faites **Alt + I**) ;

2. Solution vue par vue : on peut rendre **Transparent pour le clic** chacun des objets en cochant cette case dans l'onglet **Commun**, mais il faut le faire pour chaque objet situé au-dessus de celui que l'on veut déplacer (**Chapitre 3.1 page 72**).

 **Par erreur, j'ai positionné un objet comme objet-enfant d'un autre objet et je souhaite qu'il soit objet indépendant.**

Vous pouvez utiliser la méthode habituelle de **Couper-Coller**. Elle présente le grand avantage de conserver toutes les caractéristiques de l'objet (**Chapitre 3.1 page 62**).

1. Sélectionnez l'objet et faites **Ctrl + X** (*couper*) ou clic droit et sélectionnez **Couper**.
2. Désélectionnez tous les objets en cliquant sur un espace vide de la vue (surface de travail grise) et faites **Ctrl + V** (*coller*). Votre objet apparaîtra dans la liste comme objet indépendant. La manœuvre inverse, mettre en objet-enfant un objet indépendant ou parent, est également possible.


 **Comment faire coïncider le déplacement de deux objets ?**

Si vous souhaitez synchroniser le déplacement d'objets, par exemple en créant une « collision » entre deux de ces objets, reportez-vous au **Chapitre 3.2 page 87**, la méthode est expliquée en détails.

 **Je voudrais déplacer d'un seul coup tous les points de contrôle d'une vue. Comment faire ?**

Hélas, ce n'est pas possible aujourd'hui sur les lignes de temps des objets (alors que ça l'est sur la ligne de temps des vues) !

Nous avons, de façon totalement indépendante de PTE, créé un petit utilitaire qui utilise, de façon transparente, une base de calcul Excel et déplace très rapidement l'ensemble des points par copier-coller (nous contacter sur le mail figurant en page d'accueil pour l'obtenir, si nécessaire).

 **Pourquoi y a-t-il un petit signe + à côté de certains points de contrôle ?**

Il s'agit de points de contrôle positionnés exactement, soit au début ou à la fin de la vue, soit à la fin de la transition et qui sont déplacés en même temps si les durées, de vue ou de transition, sont modifiées.


 **Comment faire un panoramique ?**

Un panoramique est un déplacement d'image derrière la fenêtre de projection.

Votre image doit donc être plus large que cette fenêtre et défiler entre deux points de contrôle, le premier définissant sa position de départ, le second sa position d'arrivée. (**Voir chapitre 3.2 page 86**)

Pensez à utiliser l'option **Douce** dans l'onglet **Animation**, pour un départ et une arrivée de panoramique progressifs.

Questions à propos de la projection sur l'écran

 **Des objets défilent en panoramique dans mon montage, mais lorsque je regarde mon diaporama en plein écran, ils apparaissent en-dehors du cadre normal de l'image.**

Il vous faut modifier votre configuration écran. Selon le cas :


1. Soit vous avez mentionné un format d'écran différent de celui de vos vues dans la **Configuration des options du projet**, onglet **Ecran** (voir **Chapitre 2.2 page 28**). Votre image est donc plus petite que la fenêtre d'affichage qui laisse voir tout ce qui est dans sa surface propre. Mettez donc un format d'écran identique à votre taille images.

2. Soit vous avez fait le choix de modifier le pourcentage d'écran occupé par les images principales (voir **Chapitre 7.10 page 149**). Du coup, les objets qui ne sont pas **enfants** de cette image principale ne sont pas affectés par cette réduction de taille et donc apparaissent en-dehors de cette image principale.

 **Lors de la projection, le pointeur de la souris reste visible sur l'écran. Comment le masquer ?**

Allez dans la **Configuration des options du projet** (bouton **Configurer**) et dans l'onglet **Avancé** , vous avez les options du pointeur de souris. Sélectionnez : **Pointeur toujours masqué**

Questions à propos des sons


 **La bande sonore de mon diaporama dure 5 minutes, mais le diaporama reste sur la dernière vue pendant 15 minutes.**

Vous avez, sans doute par erreur, modifié la durée de la dernière vue. Deux possibilités :


1. Vérifiez et modifiez sa durée dans **Configurer la vue**, onglet **Principal** ;
2. En cliquant sur le bouton **Autres actions**, dans la fenêtre principale, sélectionnez l'option : **Synchroniser la fin de la dernière vue avec la fin de la musique**.

 **Je souhaiterais que la bande sonore débute en fondu. Est-ce possible ?**


Oui, PTE permet d'intervenir sur les composantes des pistes sons. Voir au Chapitre 2.4 page 40 et suivantes.

 **Mon son principal fait toute la durée de mon diaporama et j'ai voulu ajouter un son particulier à une vue. Depuis, le son principal s'interrompt dès que passe ce son particulier.**

Vous avez très certainement ajouté un son dans la **Configuration de la vue** et effectivement ces sons particuliers sont ajoutés sur la piste son principale. Ils coupent donc totalement le son précédent.

Si vous tenez à ajouter un son à une vue, cette vue étant sélectionnée, cliquez sur  **Ajouter un son** tout en haut de la fenêtre principale. Le son ajouté viendra en surimpression du son principal sans le couper. Il débordera même sur la vue suivante s'il est plus long que la vue en cours. (voir explications détaillées au **Chapitre 2.4**).

Question sur le déroulement du diaporama

 **Mon diaporama est en trois parties et donc constitué de trois exécutables différents. J'aimerais avoir un « menu » au début du diaporama et pouvoir lancer chacune de ces trois parties puis revenir au menu.**

Il vous suffit de créer une première image « menu » qui va tourner en boucle (voir **Chapitre 5.3 page 108**) et d'y ajouter trois boutons ou images qui chacun(e) lancera un diaporama différent (voir **Chapitre 5.3 page 109**).

En sélectionnant l'action **Au clic de souris, Lancer le montage et revenir**, pour chaque bouton, votre montage reviendra au menu à la fin de chaque diaporama.

Attention : il faut que les trois diaporamas soient dans un même dossier et réalisés avec la même version de PTE !

Question sur la création d'un CD avec menu

 **Je souhaiterais réaliser un CD avec plusieurs diaporamas lancés par un menu.**

Il vous faut d'abord créer un exécutable comprenant une seule image qui tournera en boucle. Sur cette image, des liens permettront de lancer les autres diaporamas (voir configuration pages 108 et 109).

Pour que le CD lance seul ce menu, rien de plus simple : créez un fichier texte qui vous enregistrerez obligatoirement sous le nom de : **autorun.inf** et qui sera gravé sur le CD, comme les exécutables.

Dans ce fichier, deux lignes de texte séparées :

[autorun]

open=menu.exe (**menu.exe** étant le nom de l'exécutable qui sera lancé automatiquement).

Index

Symboles

3D

Paramètres 3D 83

Masquer le recto et le verso d'un objet 85

Modification de l'angle de rotation X 83

Modification de l'angle de rotation Y 83

Position Pan Z dans la profondeur de la vue 84

A

Accélération matérielle 29

Accélérée (effets Pan Zoom Rotation) 79

Affichage des noms de fichiers dans l'explorateur de projets 137

Affichage des noms de fichiers dans la table de montage 137

Afficher la forme d'onde sonore 47

Agrandir la forme d'onde sonore 47

Aide (fenêtre d') 100

Ajuster au format 90

Albums

Comment créer un album 52

Gérer les albums 52

Animations d'images 92

Animation d'Objets 73

Anti-scintillement 60, 66

Anticrénelage 60

Arborescence 137

Atténuation du bord 33

AVI 127

Axe de rotation 81

B

Barre de navigation 106

Configurer la barre 106

Bi-écran (fonctionnement en) 49

C

Cadres d'images (Ajout de) 98

CD (création d'un) 125, 161

Classement et tri des fichiers 133

Clés d'activation 18

Compatibilité entre les versions 20

Configuration des options du projet 22, 25

Onglet Autre 150

Onglet Avancé 147

Onglet Ecran 149

Onglet Effets 150

Onglet Légendes 149

Onglet Principal 146

Onglet Son 148

Configuration de la vue 22, 51, 140

Onglet Effets 51

Onglet Principal 140

Onglet Son 141

Configuration particulière d'une vue 51

Conteneur de masque 90

Contrôle du déroulement du diaporama 103

Actions sur le déroulement du diaporama en cours 110

Contrôle du déroulement à la souris et au clavier 104

Contrôle du déroulement et actions dans une vue 108

Contrôle du déroulement par barre de navigation 106

Contrôle du passage des vues 108

Déclenchement d'actions externes au diaporama en cours 109

Lancement d'un autre diaporama ou d'une application exécutable 103

Passage du montage contrôlable au clavier 105

Quitter après la dernière vue 103

Répéter le montage en boucle 103

Stopper le montage sur la dernière vue 103

Contrôle du déroulement par barre de navigation 106

Copier une vue 38

Copie d'un objet 62

Couleurs

Couleurs de fonds 94

Fond d'écran 95

Fond dégradé 95

Fond de la vue 95

Création d'un CD auto-exécutable 125
Création d'un masque 89
Création de vidéos 115
 AVI (création de fichiers) 127
 DVD vidéo 118
 Choisir un modèle de présentation 122
 Finalisation du projet 124
 Graver le DVD 125
 Insérer une image de fond 123
 Iso (création d'une image) 124
 Menu pour vidéo DVD 120
 MPEG2 (création de fichiers) 124
 Vidéo HD 116
 Vidéo pour iPhone 126
 Vidéo publiée sur Youtube ou Facebook 28
Création et sauvegarde d'un fichier exécutable 54
 pour Mac Intel 55
 pour PC 54
Créer une animation 76
Créer un économiseur d'écran 128
Crypter images et sons 134

D

Décélérée (Vitesse des effets Pan, Zoom, Rotation) 79
Déclenchement d'actions externes au diaporama en cours 109
Déplacement de l'axe de rotation 81
Déplacer les vues sur la ligne de temps 47
Dimensions initiales des images pour panoramiques et zooms 86
Disposition hiérarchique des objets 72
Douce (Vitesse des effets Pan, Zoom, Rotation) 79
DVD vidéo 118
 Finalisation du projet 124
 Créer des fichiers MPEG2 124
 Créer les dossiers DVD 124
 Créer une image ISO 124
 Graver le DVD 125
 Menu pour vidéo DVD 120
 Ajouter un fond musical 123
 Choisir un modèle de présentation 122
 Insérer une image de fond 123
 Menu animé 123
 Paramétrer le nombre et la disposition des titres par page de menu 122

E

Economiseur d'écran 128

Ecran

4/3 16/10 16/9 (formats) 12, 30

Choix de l'écran de prévisualisation. 134

Format 29

Mode Plein écran et mode fenêtré 28

Onglet Ecran 28

Pourcentage de l'écran occupé par les images principales. 149

Taille fixe de la vue 29

Taille virtuelle de la vue 29

Effets de transition 32

Activer (les effets de transition) 32

Atténuation du bord 33

Choix d'effets de transition 49

Fondu Disque 50, 51

Onglet Effets (Configuration de la vue) 51

Transition instantanée (cut) 51

Effets Pan, Zoom, Rotation 78

Déplacement de l'axe de rotation 81

Enregistrement du logiciel

Clés d'enregistrement 18

Mises à jour 19

Enveloppe d'un son 44

F

Facebook (publication d'une vidéo sur) 128

Fenêtres

Configuration des options du projet

Onglet Autre 33, 150

Onglet Avancé 147

Onglet Ecran 27

Onglet Effets 150

Onglet Légendes 111, 149

Onglet Principal 25, 146

Onglet Son 26, 148

Configuration de la vue

Onglet Effets 51

Onglet Principal 51, 140

Onglet Son 51, 141

Disposition des fenêtres 136

Fenêtre d'aide 101

fenêtre de démarrage 100

- Fenêtre Objets et animation 22, 58
 - Onglet Animation* 78
 - Onglet Commun* 65, 144
 - Onglet Propriétés* 65, 144
- Fenêtre principale de PicturesToExe 23
 - Explorateur de projet* 23
 - Explorateur de Windows* 23
 - Fenêtre de prévisualisation* 23
 - Table de montage* 23
- Personnalisées 100

Flou 60, 66

Formats de projection usuels 13

Format de projection du diaporama 12

Forme d'onde et Enveloppe 44

G

Graver le DVD 125

Grille de positionnement d'objets 70

H

H264 116

I

Icône 100

Images

- Ajouter un cadre 98
- Insérer une image en mode Synchronisation 37
- Insérer une vue entre deux vues 36
- Modifier l'ordre des vues 38
- Placement de vues sur la table de montage 34
- Remplacer une vue 38
- Retirer une vue 38
- Rogner les bords de l'image 98

Insérer une vue entre deux vues 36

Insérer une vue noire 36

Insertion d'objet texte 64

Insertion d'un masque 89

Insertion de légendes ou numérotation des vues 111

Installation de PicturesToExe

- Clés d'enregistrement 18
- Réinstaller PicturesToExe 19
- Téléchargement, installation et enregistrement de PicturesToExe 15

iPad, iPhone 126

ISO (création d'une image) 124

L

Lancer l'application 109

Lancer l'application/le montage 104

Lancer le montage 109

Langue 135

Lecture aléatoire des différents sons 148

Légendes

Insérer modèle 111

Insertion de légendes 111

Ligne de temps (Time line) 34, 37

Options de la ligne de temps 135

Placer des points sur la ligne de temps 74

Limiter l'utilisation du diaporama 114

Linéaire 79

Liste des fichiers en plein écran 137

Liste des fichiers en vignettes 137

Liste des vues en plein écran 137

Liste des vues en vignettes 137

Logo de copyright 113

M

Mac Intel (fichier exécutable pour) 55

Magnétisme de la grille 70

Masques 89

Conteneur de masque 90

Création d'un masque 89

Insertion d'un masque 89

Masques prédéfinis 89

Masque supplémentaire (ajout d'un) 91

Menu Affichage 133

Classement et tri des fichiers 133

Menu Aide 138

Menu Créer 130

Menu Fichier 130

Menu pour vidéo DVD 120

Menu Projet 131

Menu vues 132

Mipmapping 60

Mises à jour 19

Mode Ajuster au format 68

Mode Recouvrir le format 69

Modification de forme et dimensions d'un objet 67

Modifier l'ordre des vues 38

MP4 116

Mpeg2 118

N

Noire (insérer une vue) 36

Numérotation des vues 111

O

Objets 58

Accéder aux objets inférieurs 72

Animation d'objets 73

Copie d'un objet 62

Disposition hiérarchique des objets 72

Grille de positionnement d'objets 70

Insertion d'objet texte 64

Les divers types d'objets 61

Objets et Animation 57

Mode En pixels 69

Mode Original 69

Onglet Commun 65

Synchroniser le déplacement de plusieurs objets 87

Relation Parent-Enfant entre les objets 62

Objet enfant 62

Ombres portées 96

Editer les modèles 97

Enregistrer l'ombre comme modèle 97

Modèles d'ombre 97

Onde sonore

Afficher la forme d'onde sonore 47, 135

Agrandir la forme d'onde sonore 47

Bouton d'onde sonore 47

Canaux mixés 135

Couleur de la courbe 135

Enveloppe (modifier) 44

Zoom (pour agrandir la forme d'onde) 135

Onglet Autre 150

Onglet Avancé 25, 147

Onglet Commun 65

Onglet Ecran 149

Mode Fenêtré 28

Mode Plein écran 28

Onglet Effets (configuration d'une vue) 51

Onglet Effets (configuration générale) 150

Onglet Principal (configuration d'une vue) 140

Onglet Principal (configuration générale) 25, 146

Onglet Propriétés de texte 65

Onglet Son (configuration d'une vue) 141

Onglet Son (configuration générale) 26, 148

Opacité 79, 82

Options de fin de diaporama 103

Options de vitesse 80

Options du projet 25

Configuration des options du projet 25

Onglet Avancé 25

Onglet Ecran 27

Onglet Principal 25

Onglet Son 26

P

Pan 78

Pan, Zoom, Rotation 78

Accélérée 79

Décélérée 79

Douce 79

Passage d'une vue en boucle 108

Passage des vues par touche ou clic de souris 105, 108

Passage du montage contrôlable au clavier 105

Passage du montage en ordre aléatoire 146

PicturesToExe 14

Limites de PicturesToExe 14

Picturestoexe-setup.zip 16

Upgrade to Deluxe 17

Versions Deluxe et Standard 17

Placer des points sur la ligne de temps 74

Plein écran 28

PNG 66

Pointeur de souris 105

Points de contrôle 73

Déplacer les points 48

Points de contrôle (objets) proportionnels 140

Position des points de contrôle 37

Position du point de contrôle 82

Prévisualisation du diaporama en plein écran 49

bi-écran (fonctionnement en) 49

Prévisualiser 46

Protection du montage 113

Logo de copyright 113

Publication d'une vidéo sur Youtube 128

PZR 77

Q

Quitter après la dernière vue 103

R

- Raccourcis clavier** 151
- Rééchantillonnage en basse qualité** 60
- Réinstaller PicturesToExe** 19
- Relation Parent-Enfant entre les objets** 62
 - Objet Enfant 62
 - Objet Parent 63
- Remplacer ou retirer une vue** 38
- Renommer les images ou les vues** 39
- Répéter le montage en boucle** 103
- Répétition du son en boucle** 148
- Retoucher les images** 39
- Rotation** 78

S

- Safe zone** 143
- Sauvegarde d'un fichier exécutable** 54
- Sauvegarde du diaporama** 52
- Sauvegarde du fichier de travail** 52
- Sauvegarde en fichier ZIP** 52
- Sons (les sons dans PicturesToExe)**
 - Afficher la forme d'onde sonore 47
 - Agrandir la forme d'onde sonore 47
 - Ajout de fichiers sons aux pistes principales 42
 - Comment ajouter des pistes ? 40
 - Création de pistes sons principales 42
 - Décalage 43
 - Fondu fermeture 43
 - Fondu ouverture 43
 - Interactions entre pistes 40
 - Outil Forme d'onde et Enveloppe 44
 - Personnalisation des pistes son 43
 - Son particulier à la vue sélectionnée 141
 - Volume 43
- Stopper le montage sur la dernière vue** 103
- Synchronisation avec la musique** 46, 146
- Synchronisation vues - son** 46

T

- Table de montage** 23
 - Placement de vues sur la table de montage 34
 - Table de montage en mode synchronisation 37
 - Table de montage en mode vues 35
 - Table de montage en plein écran 139

Taille/position en pixels 68

Taille de l'image (rognage des bords) 98

Taille et position des objets 68

Taille fixe de la vue 31

Téléchargement

Site de WnSoft 16

Téléchargement, installation et enregistrement de PicturesToExe 15

Timeline 135

Transformations 3D 83

Transitions

Choix d'effets de transition 49

Transparent pour le clic 72

V

Vectorisation des textes 66

Vidéo 116

VideoBuilder 18

Vidéo HD 117

Visualisation de la timeline 136

Vues 23

Y

Youtube 128

Z

Zone de sécurité TV 143

Zoom 78

