

**Réaliser
des montages audiovisuels numériques
avec
PicturesToExe**

Version 7.0.1



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

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

En surfant sur le web

- **Le site officiel** du concepteur : www.wnsoft.com
- **Le forum officiel** du concepteur, Igor Kokarev, en langue anglaise : www.picturestoexe.com/forums.

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).

Livres

- **Le diaporama, langage, écriture et méthodologie, par Vincent Martin**
Edition Photomavi - www.photomavi.com
«Le diaporama est un art audiovisuel utilisant un langage spécifique. Avec la maîtrise de ce langage et une bonne méthodologie, la création d'une oeuvre audiovisuelle devient plus aisée».
- **Diaporama numérique, de Patricia Ondina**
Editions First Interactive
Ce livre aborde tous les aspects de la création d'un diaporama (traitement des images, scénario, sons, montage, etc.).

Et pour vraiment apprécier les projections numériques, ne manquez pas d'assister à l'un des nombreux festivals et galas de diaporamas qui se déroulent un peu partout en France tout au long de l'année.

Sommaire

	Page
Introduction	9
1 Téléchargement, installation et enregistrement du logiciel	13
1.1 Téléchargement, installation	14
1.2 Enregistrement, clés d'enregistrement, réinstallation	15
Les clés d'enregistrement	15
Je veux réinstaller PicturesToExe et je n'ai plus les clés d'enregistrement.	16
1.3 Mises à jour	16
1.4 Compatibilité entre les versions	18
1.5 Langage	18
2 Notions usuelles, écran, vues, formats...	19
2.1 Définitions écran et vue	20
2.2 Formats de projection	22
Les différents formats existant	22
Choix d'un format pour votre montage	23
Formats et taille usuels	24
3 Interface et paramétrage de PicturesToExe	25
3.1 Fenêtres et palettes principales	26
Fenêtres agissant sur l'ensemble du projet	26
Fenêtres agissant sur chacune des vues	27
Paramétrer la fenêtre principale de PicturesToExe	28
Modifier la présentation des explorateurs et leurs dossiers	29
Modifier les affichages dans la fenêtre principale	29
Modifier l'affichage dans l'explorateur de projet	29
3.2 Paramétrage initial de votre montage	32
Choix de format des vues et taille de projection	32
Pourcentage de l'écran occupé par les images principales	33
Choix de la couleur de fond de vue	34

	Page		Page
4 Créer des vues et leurs transitions	35	6.4 Modification des durées de transitions	65
4.1 Déposer des vues sur la Table de montage	35	6.5 Prévisualiser le montage	65
Affichage des vues réelles sur la table de montage	36	Prévisualiser dans la fenêtre de prévisualisation	65
Table de montage en mode Vues	37	Prévisualiser en plein écran	66
Table de montage en mode Synchronisation	41	Fonctionnement en bi-écran	66
4.2 Choix d'effets de transition	44	7 Sauvegardes	67
Application d'une transition identique à l'ensemble du projet	44	7.1 Sauvegarde du fichier de travail	68
Application d'une transition particulière à une vue	45	Sauvegarde automatique du montage	68
Atténuation du bord	45	Sauvegarde manuelle	68
4.3 Les différents effets de transition disponibles	46	Sauvegarde en fichier Zip	68
Liste des effets et de leurs paramètres	46	Sauvegarde sous forme d'album	68
Secteur tournant, Disque, particularités de l'effet Disque	46	Création d'un album-modèle de projets	69
Losange, Rectangle	47	7.2 Création et sauvegarde d'un fichier exécutable	70
Deux volets opposés, Deux volets en diagonale, Volet simple	47	Création d'un exécutable pour PC	70
Volet simple diagonal, Rayon pivotant, Fractionnement, Glissement	48	Création d'un exécutable pour Mac	70
Recouvrement, Mouvement de page horizontal/vertical, diagonal	49	7.3 Mémorisation et ouverture du dernier projet utilisé	70
Bascule 3D, Remplacement 3D	50		
5 Les sons dans PicturesToExe	51	8 Objets et Animations	71
5.1 Les différents types de fichiers sons acceptés	52	8.1 Avant d'utiliser la fenêtre Objets et animation...	72
5.2 Les différentes sortes de pistes sons	52	8.2 Les objets : définitions	73
Comment ajouter des pistes	53	Qu'appelle-t-on objet ?	73
Interaction entre les pistes	53	Fenêtre Objets et animation	73
Tableau synoptique des interactions entre pistes	54	8.3 Les différents types d'objets	75
Création de pistes sons principales	55	8.4 Actions et paramètres communs à tous les objets	76
Ajout de fichiers sons aux pistes principales	55	Renommer un objet	76
5.3 Enregistrer un commentaire	56	Dupliquer un objet	76
5.4 Personnalisation des pistes	57	Modifier la position hiérarchique des objets	76
Paramètres sons	58	Accéder aux objets inférieurs	77
Schéma représentatif des différents paramètres	58	Statut d'un objet	78
5.5 Outil Forme d'onde et Enveloppe	59	Comment définir le statut parent-enfant	78
Actions sur la durée de l'extrait	59	Modifier le statut d'un objet	78
Actions sur les fondus ouverture et fermeture	59	Relation parent-enfant entre les objets	78
Action sur l'enveloppe de l'onde sonore	60	Modification de forme et dimension d'un objet	80
Boutons de commande de la barre d'outils	60	Taille et position des objets	81
6 Synchronisation entre les vues et le son	61	Menu contextuel sur les objets	84
6.1 Durée d'affichage des vues	62	Grille de positionnement d'objets	84
6.2 La forme d'onde sonore sur la ligne de temps	63	Ombres portées	86
Afficher la forme d'onde sonore	63	Choix d'une couleur	87
Agrandir la forme d'onde sonore	64	8.5 Paramètres propres à chaque objet	88
6.3 Déplacer les vues sur la ligne de temps	64	Objet Image	88
Déplacer une vue	64	Remplacer une image	88
Déplacer plusieurs vues simultanément	64	Image objet principal de la vue	88
		Ouvrir une image dans un logiciel externe	88
		Découper les bords d'une image	89
		Ajouter un cadre à une image	90
		Modifier la netteté d'une image ou de l'ensemble des images	90
		Mémorisation des paramètres	92

	Page		Page
Objet Texte	93	10.4 Insertion de légendes ou numérotation des vues	141
Objet Cadre ou Rectangle	94	Légendes communes à l'ensemble des vues	141
Objet Bouton	95	Légende particulière à une vue	142
Objet Masque	96	Franciser les libellés de certains boutons d'action	142
Généralités sur l'insertion de vidéos	100	10.5 Protection du montage	143
Formats vidéo acceptés	100	Logo de Copyright	143
Objet Vidéo	101	Empêcher l'extraction de l'exécutable	139
Paramètres vidéo	104	11 Les diverses possibilités de création vidéo	145
Convertisseur vidéo	105	11.1 Création de vidéo HD pour Pc, Mac ou TV	146
9 Les animations d'objets	107	11.2 Création d'un DVD vidéo pour lecteur de DVD	148
9.1 Animation d'objets	108	Options vidéo	149
Comment animer des objets ? Le principe	108	Options audio	149
9.2 Points de contrôle et ligne de temps des objets	109	Options avancées	149
Ajouter un point de contrôle	110	Création du menu	150
Dupliquer un point de contrôle	110	Finalisation du projet	153
Supprimer un point de contrôle	110	11.4 Création d'une vidéo pour iPhone, iPad...	154
Précisions sur le positionnement des points de contrôle	110	11.5 Création d'un fichier AVI	155
Modifier la durée d'affichage d'un objet	111	11.6 Publication d'une vidéo sur Youtube ou Facebook	156
Exemples d'animations	112	11.7 Création d'un économiseur d'écran	156
Synchroniser le déplacement de plusieurs objets	114	12 Raccourcis clavier	157
Prévisualiser la vue	115	Fenêtre principale	158
9.3 Les effets d'animation : Pano, Zoom, Rotation	115	Fenêtre Objets et animation	160
Le Pano	115	13 Foire Aux Questions	161
Le Zoom	119	Index	169
La Rotation	121		
Vitesse des effets Pano, Zoom, Rotation	122		
9.4 Transformations 3D	124		
Modification de l'angle de rotation X	124		
Modification de l'angle de rotation Y	124		
Pan Z	124		
Afficher/Masquer le recto ou le verso d'un objet	125		
Relation parent-enfant en 3D	126		
9.5 Animation d'une image composite	127		
10 Finalisation du montage	129		
10.1 Agir sur la présentation du diaporama	130		
Modifier l'icône du fichier exécutable	130		
Créer, afficher une fenêtre de démarrage, d'aide ou personnalisée	130		
10.2 Contrôle du déroulement de l'exécutable	133		
Paramètres de fin de diaporama	133		
Lancement d'un autre diaporama ou d'une application	133		
Contrôle à la souris et au clavier	135		
Contrôle par barre de navigation	136		
10.3 Contrôle du déroulement dans chacune des vues	138		
Contrôle du passage des vues	138		
Déclenchement d'actions externes au diaporama	139		
Actions sur le déroulement du diaporama en cours	140		

Introduction

Ce livre n'a pas pour vocation d'expliquer de A à Z les règles de création d'un montage audiovisuel. 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 (7.0 de septembre 2011), pour créer des diaporamas à partir de photographies ou de vidéos, 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.

Si c'est votre premier montage audiovisuel... quelques conseils

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

Comment fonctionne PicturesToExe ?

Comme tout logiciel de montage audiovisuel, PicturesToExe dispose d'une ligne de temps et d'une table de montage.

Lorsque vous lancez le déroulement d'un diaporama le programme parcourt cette ligne de temps et effectue toutes les opérations que vous avez programmées, que ce soit un simple passage entre deux vues ou des animations plus complexes que nous découvrirons au fur et à mesure dans le livre.

A partir des éléments que vous utilisez dans le montage (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 ?

Vu les possibilités offertes par le logiciel, 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 des images ou des séquences vidéo 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), musique, commentaires, bruitages, 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 (pano, zoom, rotation) et transformations 3D.

6. Ajouter des « Objets » (textes, titres, autres images, incrustations de vidéos) 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.

7. Déclencher des actions extérieures, comme chaîner plusieurs montages.

8. Enfin, PicturesToExe dispose d'un module d'enregistrement sous des formats divers, exe, vidéos mp4, DVD, Youtube, iPhone, etc.

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, vidéos, musiques, 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.

• **Sélectionner vos séquences vidéos** : sont acceptés les formats MP4, AVI, MOV, MPEG, FLV et autres.

Codecs vidéo : H.264, MPEG2, MPEG-ASP, DIVX, XDIV, MJPEG et autres.

• **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 images qui vont servir de base à votre diaporama soient toutes de la même dimension, 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.

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

ⓘ Attention ! nous parlons bien ici 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, PTE offrant des possibilités internes de découpe.

• **Préparer vos séquences vidéo** en les coupant pour ne conserver que les extraits utiles et nécessaires.

Nous verrons plus avant dans l'insertion de fichiers vidéo que PTE sait réduire la durée d'affichage et le poids d'une séquence, par l'intermédiaire d'un Convertisseur Vidéo .

Si, par exemple, vous utilisez seulement 30 secondes d'une séquence vidéo qui dure 3 minutes, la séquence entière de 3 minutes est enregistrée dans le montage final, alourdissant de manière conséquente votre montage. Le convertisseur vidéo vous permettra de ne conserver que la partie «utile» de votre séquence.

PicturesToExe, lors de la création du fichier final exécutable, ne modifie pas les poids et tailles des fichiers sons, images et vidéos, qui restent tels que vous les avez ajoutés au projet, et un poids trop élevé peut influencer sur la fluidité de votre diaporama. Par contre un même fichier utilisé plusieurs fois, n'est enregistré qu'une fois dans le montage final.

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 qualité proche de 50/60, dans Photoshop par exemple, n'altère pas, de façon visible, leur qualité en sortie.
- De préférer des fichiers sons en mp3 ou encore mieux en Ogg, plus légers que le Wav ou le Wma.
- D'alléger vos séquences vidéos en les coupant à la durée voulue et/ou en les enregistrant sous un format moins « lourd », Mp4 par exemple.



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

Le poids final de votre diaporama sera celui de l'ensemble des images, vidéos 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 !

Chapitre 1

PicturesToExe

Téléchargement, installation

Enregistrement

Mises à jour

Compatibilité entre les versions

Langue

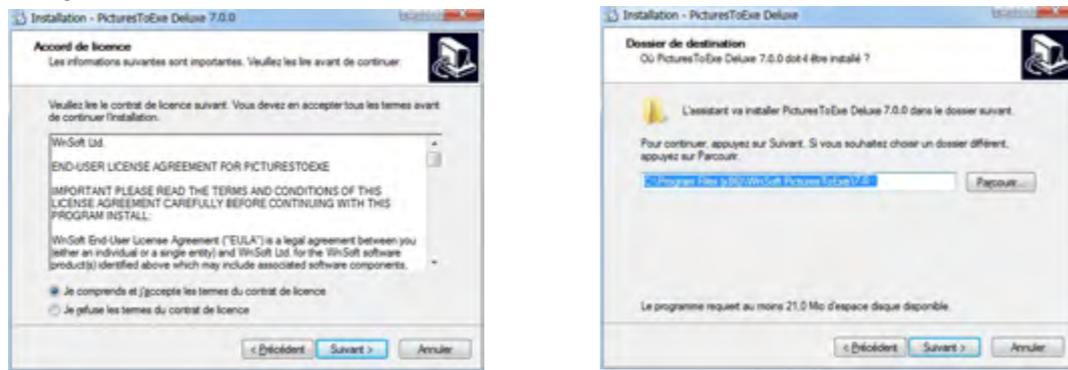
1.1 Téléchargement du logiciel, installation

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

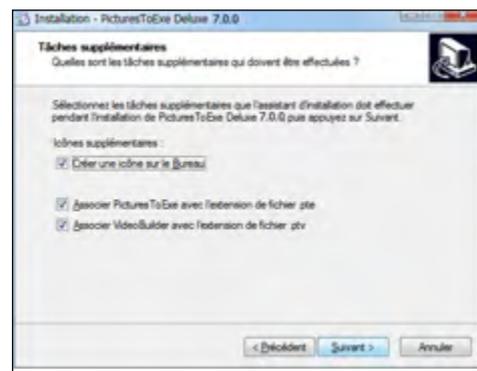
Cliquez sur **Download Trial** et suivez la procédure d'installation qui est très rapide, le module d'installation ne pesant que 9 Mo.

Bien que le site soit en anglais, la procédure d'installation est en français... sauf le contrat de licence qu'il faut pourtant valider !

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**.



Après agrément du contrat de licence, l'installation vous propose d'installer le logiciel dans vos programmes et dans un dossier WnSoft PicturesToExe, sauf choix différent de votre part.



Validez les options précochées :

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

Un petit écran de bienvenue vous rappelle qu'il s'agit d'une version limitée à 30 jours.



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.

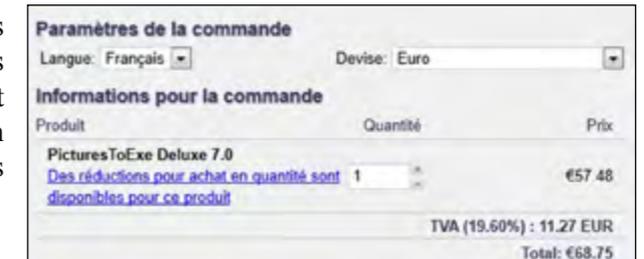
Il est ainsi possible de tester toutes les fonctionnalités (gravure DVD y compris), mais sans pouvoir dépasser ces deux limites, ce qui offre largement la possibilité de tester le logiciel.

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.

La version Deluxe active l'utilisation du 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.

Les prix sont annoncés en Dollars US, et hors TVA, propre à chaque pays.

Un clic sur Buy Online vous renseignera sur le prix en Euros (actuellement 57,48€ + TVA). Il est même proposé de commander en plus une sauvegarde sur CD, pas vraiment utile...



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.

1.2 Enregistrement du logiciel

• La clé d'enregistrement

Après paiement, vous recevez votre clé, par mail.

👍 **Enregistrez la clé 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. Il vous permettra de réinstaller PTE sur un autre ordinateur par exemple, ou en cas de formatage.**

L'écran de bienvenue comporte un bouton **Entrez la clé**.

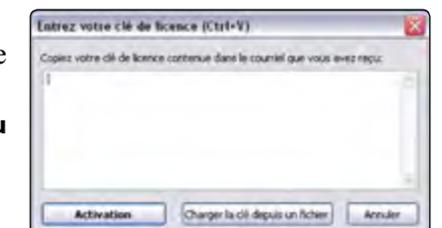
Un lien **Acheter PicturesToExe** vous met en contact direct avec la page du site Wnsoft pour faire l'acquisition de la clé.

Un autre bouton **Continuer**, permet d'utiliser le logiciel, avec ses restrictions, pour essai.



Après avoir cliqué sur le bouton **Entrez la clé**, une fenêtre 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**.



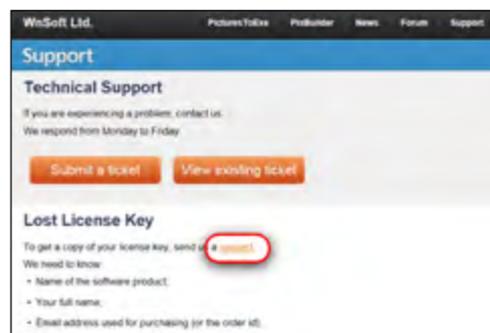
Un autre bouton **Charger la clé depuis un fichier** permet de réactiver la clé à partir d'un fichier texte sauvegardé (notamment en cas de formatage ou de changement d'ordinateur). Un message vous informe que votre clé a bien été enregistrée

❗ 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.

Pas de panique ! Il suffit de contacter WnSoft en précisant votre nom, votre N° de commande ou l'adresse mail que vous avez fournie obligatoirement lors de la commande.

Cliquez sur Support, puis sur Request et complétez le formulaire.



1.3 Mises à jour

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

Suis-je prévenu ?

Un envoi de newsletter est prévu pour vous informer automatiquement de l'existence de nouvelles mises à jour mineures et majeures. Autre possibilité : vérifier de temps en temps à partir du 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 ?

Deux cas peuvent se présenter :

1. Vous avez acquis le logiciel à partir de cette version 7.0

- Les mises à jours seront gratuites au téléchargement des versions mineures (ex: 7.5, 7.6) et des versions correctives de bugs (ex : 7.0.1)
- Les mises à jours seront payantes au téléchargement des versions majeures (ex: 8.0, 9.0, etc) dont la fréquence de parution varie en général entre 12 à 24 mois. Le coût de la mise à jour est de 40% du coût d'acquisition du logiciel.

Les mises à jour ne sont en aucun cas obligatoires et votre logiciel continuera toujours de fonctionner avec les versions acquises.

Chaque nouvelle version de PTE s'installe comme la première en créant dans le dossier WnSoft\PicturesToExe un dossier portant le nom de cette nouvelle version (ex: 5.5, 5.6.3, 6.0, 7.0, etc.). Il est donc possible (et même souhaitable) de conserver les versions précédentes.

2. Vous avez acquis le logiciel avant cette version 7.0 (5.5, 6.0, 6.5)

a) Vous disposez d'une version Standard (sans module VideoBuilder)

Comme par le passé, vos mises à jours sont gratuites **pour la partie Standard**.

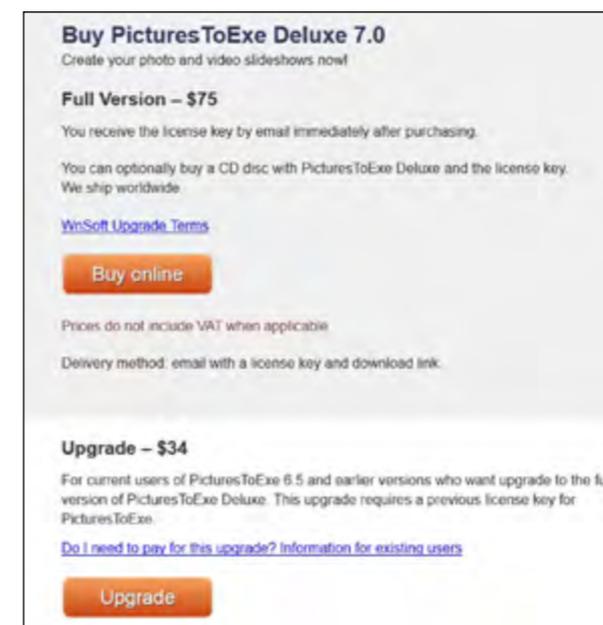
b) Vous souhaitez upgrader de la versions Standard vers la version Deluxe

Vous faites l'acquisition d'une clé Deluxe (40% du coût du logiciel) en cliquant sur le bouton Upgrade (voir ci-dessous).

b) Vous disposez d'une version Deluxe

Vous bénéficiez de deux ans, à compter de votre dernière mise à jour Deluxe payante, de mise à niveau gratuite de toutes versions majeures ou mineures.

A l'expiration des deux ans, la mise à niveau vers une autre version majeure est payante dans les conditions du 1. ci-dessus.



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 7.0 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 7.0 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 7.00
PteVersion=7.00
globalversion=1
minorversion=17
```

Remplacez, à la 6^e ligne, la valeur minorversion (ici 17, qui correspond à la version 7.0 du logiciel) par celle correspondant à la version de PTE choisie pour ouvrir le montage (par exemple 16, pour la version 6.5 du logiciel). et sauvegardez.

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

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

1.5 Langage

Normalement à son ouverture PTE est en français... Si toutefois les libellés vous apparaissaient en anglais, pas de panique ! ...

Cliquez sur le menu **View >> language** et option **French** dans la liste des traductions disponibles.

Chapitre 2

Définitions écran et vue

Formats de projection

2.1 Définitions Ecran et Vue

• Disposition hiérarchique

Avant de paramétrer tout montage, il est important de bien s'imprégner de la disposition hiérarchique des différentes composantes selon le schéma ci-dessous.

A / Tout écran par lequel sera projeté votre montage (écran d'ordinateur, écran TV, vidéoprojecteur) affiche, au premier plan :

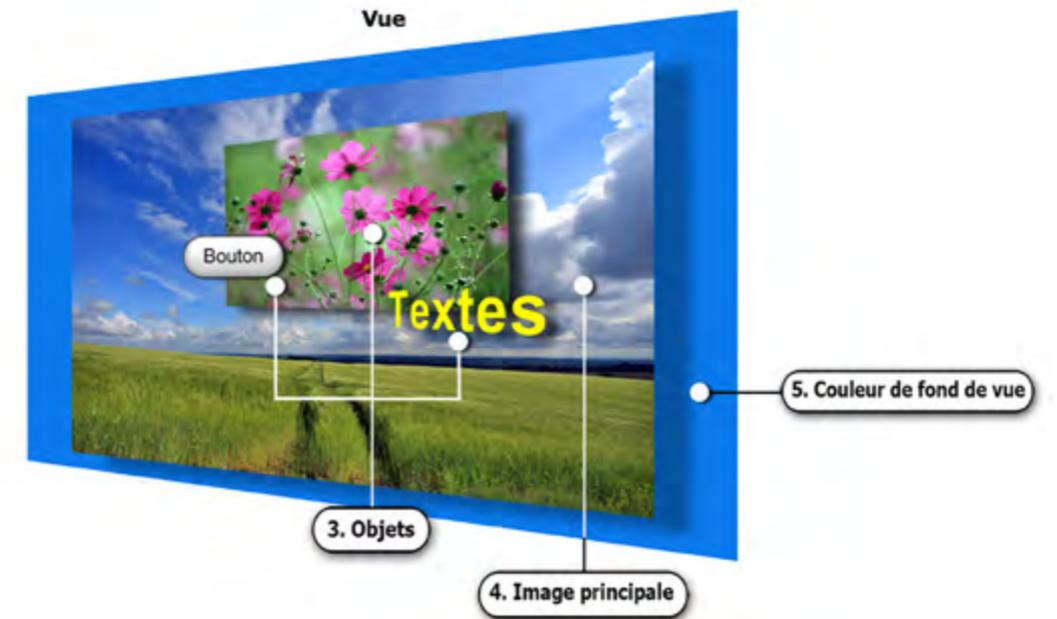
1. La fenêtre de projection, telle que vous la définirez et qui affiche les vues. Si elle est au même format que l'écran elle le remplit totalement.

2. La couleur de fond d'écran (noire par défaut).

Comme nous l'avons vu précédemment, il n'est pas certain que votre montage et l'écran sur lequel il est projeté soient au même format. Dans ce cas, cette couleur de fond remplit l'espace éventuellement non occupé par la fenêtre de projection, en haut, en bas et/ou sur les côtés selon les formats.



Nous évoquerons souvent les termes de **Vue** et **Fenêtre de projection**. Retenez que leur format est toujours identique, la vue étant ce qui apparaît dans la fenêtre de projection.



B / La vue, composée de tout ce qui se trouve derrière la fenêtre de projection, peut comprendre :

3. Différents objets superposés à l'image principale (un plan par objet), tels que texte, autre image ou vidéo incrustée, cadre, bouton, etc (ces objets seront étudiés plus loin dans le livre au chapitre Objets et animation).

4. L'image principale, également considérée comme un objet, qui donne naissance à la vue et qui peut être de la taille de la vue ou de taille différente.

5. La couleur de fond de vue qui apparaît si l'image principale ne remplit pas la fenêtre de projection. Il est en effet possible d'utiliser un fond (coloré uni, dégradé ou image de fond) sur lequel apparaîtront vos images.

Rappel : c'est vous qui déterminez la taille et le format de la vue (B).

De ce fait, taille, format et couleurs, tels que vous allez les définir, seront imposés à tout moyen de projection sur lequel votre diaporama sera diffusé.

2.2 Formats de projection

• Les différents formats existant

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 sans doute pour nous « simplifier » la vie, les écrans sur lesquels seront projetés vos montages, qu'il s'agisse d'écrans d'ordinateurs, de télévision ou de vidéo-projecteurs, 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 !

Voici en images les quatre formats les plus courants:



NB : A noter que dans les options de configuration de PTE, le format 3/2 est désigné par 15/10 ce qui, bien sûr, revient au même.



• Choix d'un format pour votre montage

Avec PTE, le format de projection sera... celui que vous déterminerez en paramétrant la configuration générale, et il sera « imposé » à l'écran qui projette votre montage.

Peut-être vous posez-vous déjà la question : « *Mais si cet écran n'est pas au même format, mes images ne vont-elles pas être déformées pour s'adapter ?* »

Rassurez-vous, il n'en est rien. Si les deux formats sont différents, votre projection viendra s'adapter à l'intérieur de l'écran et l'espace non utilisé par votre montage - en haut, en bas ou sur les côtés - sera remplacé par une couleur de fond.

Par défaut elle est noire, mais rien ne vous empêchera de la modifier dans les options de configuration générale que nous aborderons plus loin.

Voici deux exemples :

1.
**Projection d'un montage
au format 16/9
sur un écran
au format 4/3**



2.
**Projection d'un montage
au format 4/3
sur un écran
au format 16/9**



Ce format de projection étant le même pour l'ensemble de votre projet, il faut donc le choisir judicieusement en fonction de la taille de vos images principales qui rempliront alors totalement la vue, ou d'un format différent si vous souhaitez laisser apparaître un fond de vue coloré ou composé d'une image de fond.

• Formats et tailles usuels

Nous l'avons vu plus haut, la multiplicité des formats est telle que, quel que soit votre choix, votre montage ne pourra occuper intégralement la surface de tous les supports de projection.

En soi cela n'a rien d'inquiétant et l'on est depuis longtemps habitués à voir, sur nos écrans de TV, des films en format panoramique doté de bandes noires en haut et en bas de l'écran, sans y prêter attention.

Cependant il vous faut faire un choix... et il n'y a malheureusement pas de règle stricte, seulement des suggestions possibles.

Si vous projetez votre montage sur votre PC, celui-ci peut être en format 4/3, 16/10 ou 16/9.

Dimensions en pixels suggérées pour vos images principales dans ces formats :

Format 4/3 : 1600 x 1200
 Format 16/10 : 1920 x 1200
 Format 16/9 : 1920 x 1080

Les tailles des images issues d'appareils photo numériques sont, elles, largement supérieures à ces valeurs. Pour réduire au maximum le poids de votre montage il est donc nécessaire de les ramener, dans un logiciel de traitement d'images, à des dimensions approchantes avant de les inclure dans le montage, PTE ne modifiant pas les tailles et formats d'origine.

Mais, direz-vous, puisque mon écran d'ordinateur ne fait que 1024x768 pixels dans son format 4/3, pourquoi me suggérer de réaliser mon montage en 1600x1200 ?

la raison est simple : si vous transmettez votre montage à votre entourage, vous assurez ainsi la compatibilité avec les écrans de projection d'une taille supérieure, en évitant le rééchantillonnage et donc la dégradation de vos images.

Rééchantillonnage

Un exemple : si une image de 1000 pixels de large, doit être portée à 2000 pixels, des pixels intermédiaires vont être créés entre ceux existant, créant une sensation de flou plus ou moins marquée selon le taux d'agrandissement (la taille des pixels est toujours fixe, ils ne peuvent être agrandis)

Pour ramener l'exemple au pixel, si un pixel blanc jouxte un pixel noir, entre eux sera créé un ou plusieurs pixels gris. On comprend aisément que l'effet final puisse être différent.

Chapitre 3

Interface principale, fenêtres et palettes

Explorateur de projets

Paramétrage initial de votre montage

3.1 Interface, fenêtres et palettes principales

Avant de définir formats et tailles, quelques explications sur la structure de PTE.

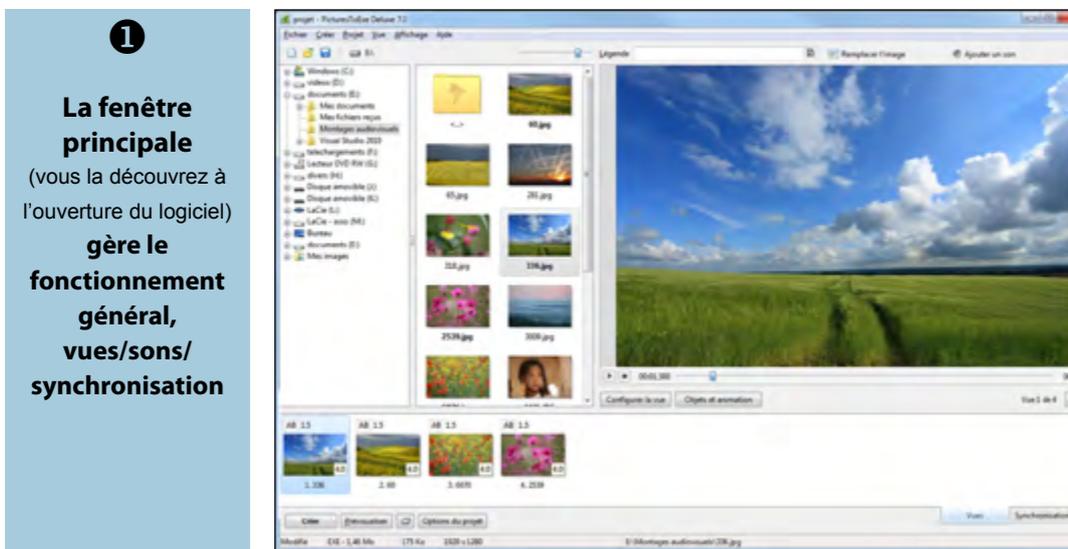
La plupart des fonctions et commandes sont applicables :

A/ De manière globale à l'ensemble des vues du montage (1 et 2 ci-dessous).

B/ Individuellement à chacune des vues (3 et 4 page suivante), 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



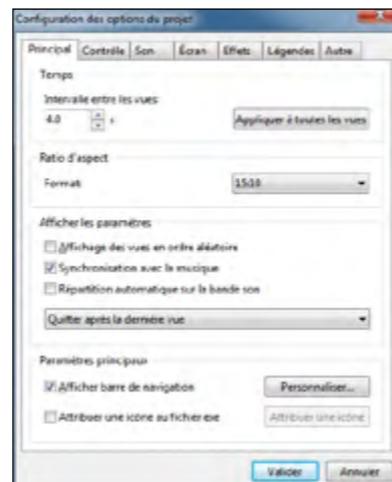
1

La fenêtre principale
(vous la découvrez à l'ouverture du logiciel) gère le fonctionnement général, vues/sons/synchronisation

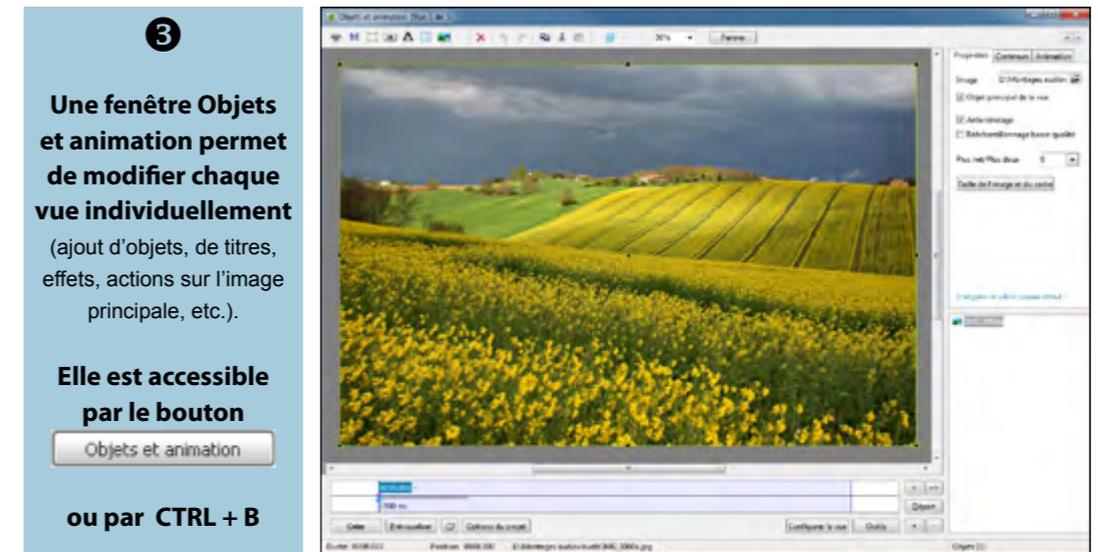
2 Une palette flottante **Configuration des options du projet** dotée de 7 onglets permet de modifier la configuration générale (formats, sons, déroulement du diaporama, légendes, effets, etc.).

Elle est accessible par le bouton 

ou le raccourci clavier **CTRL + P**.



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



3

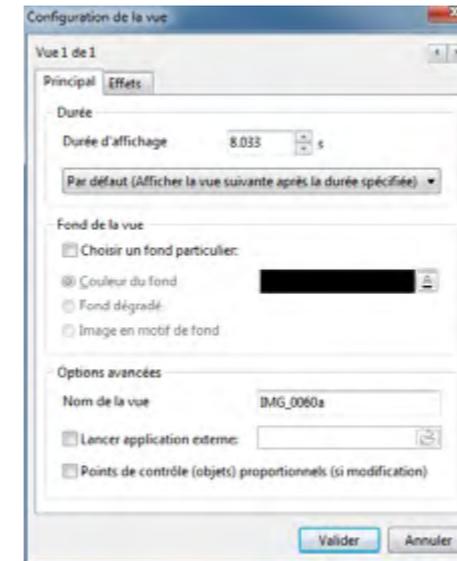
Une fenêtre Objets et animation permet de modifier chaque vue individuellement
(ajout d'objets, de titres, effets, actions sur l'image principale, etc.).

Elle est accessible par le bouton



ou par CTRL + B

4 Une palette flottante **Configuration de la vue**, dotée de 2 onglets, permet d'appliquer à chaque vue des actions et effets particuliers.



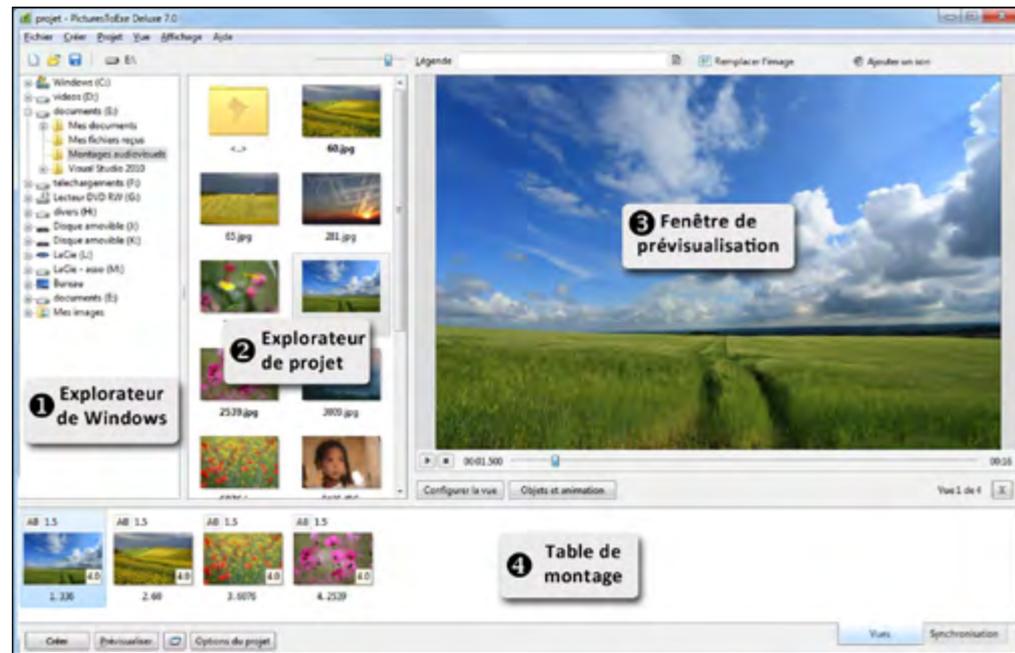
NB : Un troisième onglet, **Son**, apparaît si la case **Synchronisation avec la musique** a été décochée (palette **Configuration des options du projet** onglet **Principal**) permettant ainsi d'ajouter un son particulier à une vue. (voir chapitre Sons).

Palette accessible par le bouton  ou par **CTRL + U**.

i
Les interventions possibles sur l'image principale de la vue
(dimensions, découpe, cadre, etc) seront détaillées au chapitre **Objets et animation**

• Paramétrer 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.

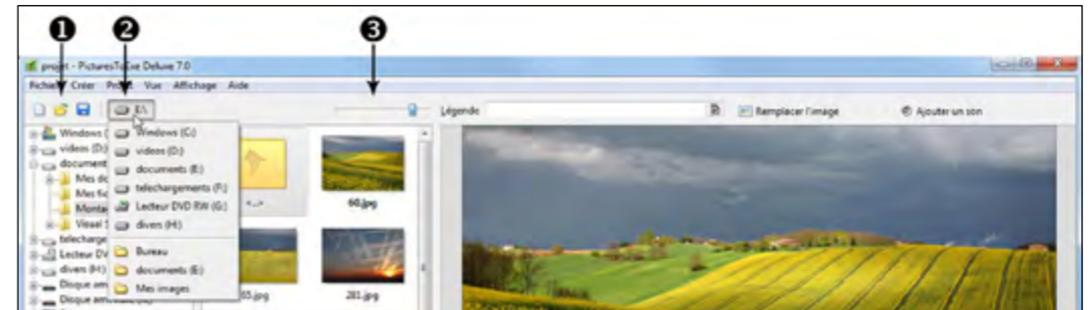
- 1 L'explorateur de Windows vous permet d'explorer vos disques durs à la recherche de dossiers.
- 2 L'explorateur de projet affiche, en vignettes, toutes les images, vidéos et sons contenus dans le dossier en cours.
- 3 La fenêtre de prévisualisation permet de voir et d'entendre votre diaporama, effets compris, ce qui est fort pratique.
- 4 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 35). 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.

ⓘ Attention ! si vous réduisez trop la dimension de l'explorateur de projet et/ou de l'explorateur de Windows, vous risquez de masquer certains boutons d'actions qui se trouvent, en mode synchronisation, au-dessus de la table de montage.

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

• Actions sur les explorateurs et leurs dossiers

- 1 Trois symboles classiques permettent de créer un nouveau projet, ouvrir un projet existant ou sauvegarder le projet en cours.
- 2 Ce bouton affiche le support ouvert. Un clic affiche la liste de tous vos supports.
- 3 Ce curseur permet de modifier la taille des vignettes dans l'explorateur de projet.



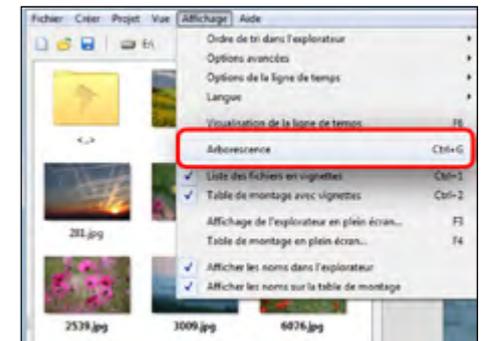
• Modification de l'affichage dans la fenêtre principale

Suppression de l'affichage de l'explorateur de Windows

Il est possible de masquer cet explorateur.

Décochez **Arborescence** dans le menu **Affichage** (ou CTRL + G).

Dans ce cas, seul l'explorateur de projets devient visible à côté de la fenêtre de prévisualisation.



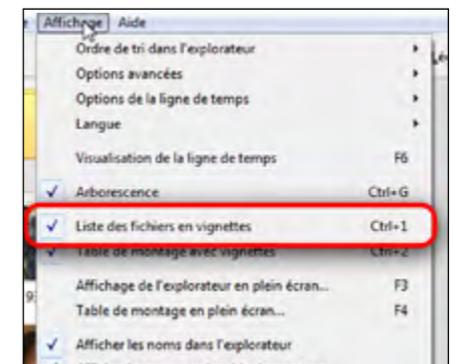
• Modification de l'affichage dans l'explorateur de projet

Apparence des images

Par défaut les images sont affichées en vignettes dans l'explorateur.

Il est toutefois possible de les afficher sous forme de liste par le menu **Affichage** :

Liste des fichiers en vignettes (ou CTRL + 1)

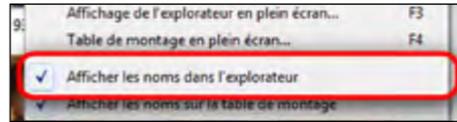


• Modification de l'affichage dans l'explorateur de projet (suite)

Afficher le nom des images

Dans le menu **Affichage**, vous pouvez décider d'afficher ou non, le nom des fichiers dans l'explorateur sous les vignettes.

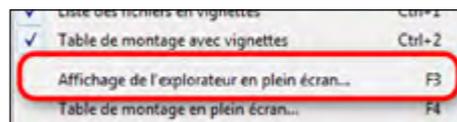
Cocher : **Afficher les noms dans l'explorateur**



Affichage de l'explorateur en plein écran

Il est possible d'afficher les vignettes du projet en plein écran.

Dans le menu **Affichage**, cochez la case **Affichage de l'explorateur en plein écran** (ou **F3**).



Diverses fonctions sont alors disponibles au bas de l'écran :

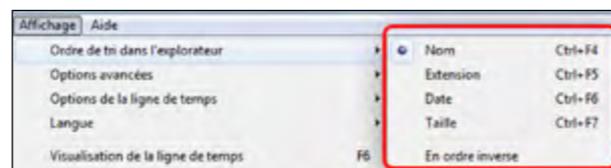


- **Fermer la fenêtre** (la touche *Echap* le permet également).
- **Un compteur** précise le nombre de vues ajoutées à la table de montage.
- **Ajouter** (l'image sélectionnée à la table de montage).
- **Une case à cocher** permet d'afficher le nom des images.
- **Un curseur** permet de modifier la taille des image.

Ordre de tri dans l'explorateur

Par défaut les images sont classées par leur nom.

D'autres choix sont possibles (extension, date, taille, ordre inverse), accessibles par le menu **Affichage**.



• Actions sur les images dans l'explorateur de projet

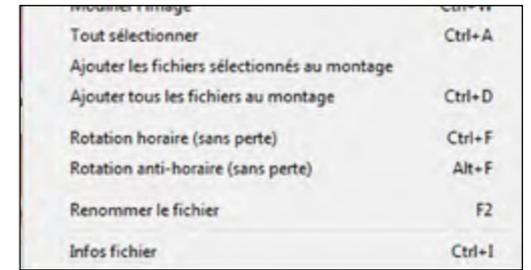
Un clic droit sur une image ouvre une palette d'options.

- **Explorer** : On retrouve les mêmes actions possibles que dans l'explorateur de Windows.
- **Trier par** : Voir ci-dessus.
- **Modifier l'image (CTRL + W)** : permet



d'ouvrir directement l'image ou la vidéo dans un logiciel externe, dont le chemin aura été paramétré au préalable (**Menu Affichage - Options avancées - Choisir l'éditeur graphique ou Choisir l'éditeur vidéo**).

- **Tout sélectionner (CTRL + A)** : sélectionne l'ensemble des images de l'explorateur.
- **Ajouter les fichiers sélectionnés au montage** : Ajoute le ou les fichiers sélectionnés à la table de montage à la suite de ceux existant.
- **Ajouter tous les fichiers au montage (CTRL + D)** : tous les fichiers sont ajoutés sur la table de montage.
- **Rotation horaire (CTRL + F)** : provoque la rotation horaire d'un quart de tour de toutes les images sélectionnées.
- **Rotation anti-horaire (Alt + F)** : opération inverse.
- **Renommer le fichier (F2)** : permet de renommer le fichier sélectionné.



Attention : Renommer le fichier ne change son nom que pour les images dans l'explorateur de projet. Les images déjà déposées sur la table de montage ne sont pas affectées.

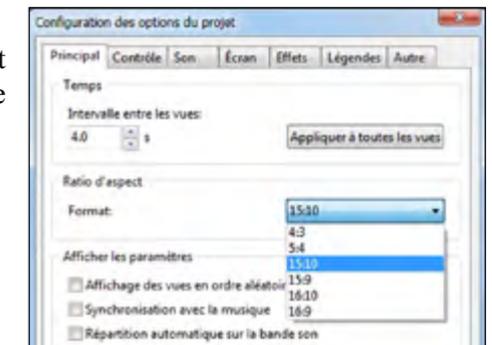
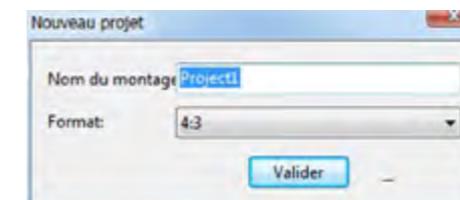
- **Infos fichier** : fournit les données Exif du fichier.

3.2 Paramétrage initial de votre montage

• Choix de format des vues et taille de projection

Cliquer sur le bouton **Options du projet** et dans l'onglet **Principal - Ratio d'aspect**, sélectionnez le format voulu dans la liste déroulante.

Cette liste propose les 6 formats usuels, mais il est possible de personnaliser taille et format de votre projection.



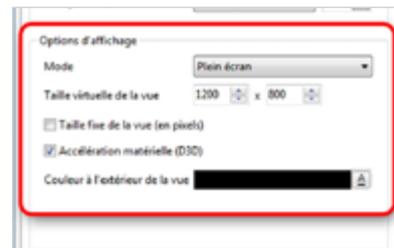
Ce choix vous est également proposé (ainsi que le nom de votre projet) lors de la création d'un nouveau montage par le menu **Fichier - Nouveau**.

Vous devez ensuite décider si votre projection doit apparaître en plein écran ou en mode fenêtré.

Dans les deux cas, accédez à l'onglet **Ecran** de la palette **Configuration des options du projet**.

1. En mode plein écran, vous disposez de deux options :

a) Si vous ne cochez pas **Taille fixe de la vue**, la fenêtre de projection remplira l'écran de manière optimale (soit pleinement si les deux formats sont identiques, soit en laissant apparaître la couleur de fond d'écran comme expliqué dans les pages précédentes). Cette couleur de fond d'écran est paramétrable dans les Options d'affichage de l'onglet Ecran (voir ci-dessous **Couleur à l'extérieur de la vue**).



Dans ce mode, la **Taille virtuelle de la vue** affiche des dimensions en pixels homothétiques du format mentionné lors du choix du ratio d'aspect.

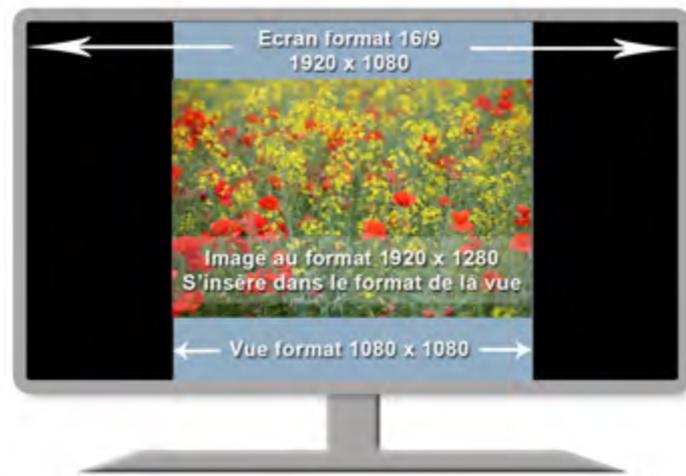
Mais ce n'est qu'une suggestion de taille d'affichage et il est préférable d'y porter les dimensions en pixels de vos images principales ou au moins, de laisser des dimensions homothétiques. Si vous mentionnez

un format différent de celui de vos images principales, le fond de la vue sera visible et vos images ne s'afficheront pas en plein format.

Dans l'exemple ci-contre nous avons volontairement mentionné un format de 1080 x 1080 comme **Taille de la vue**.

Le fond de la vue est coloré en bleu pour rendre l'image plus explicite.

Toute image ajoutée au montage sera donc intégrée dans ce format de vue et ne pourra donc pas s'afficher sur la surface de l'écran.



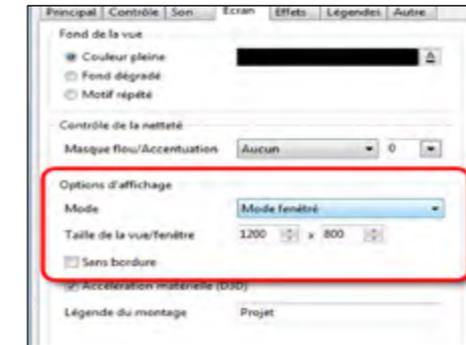
b) Si vous cochez **Taille fixe de la vue**

Votre fenêtre de projection aura une taille fixe, quel que soit le support de projection. Le fond d'écran sera éventuellement complété par la **Couleur à l'extérieur de la vue**. Ce terme désigne en fait, la couleur de fond d'écran qui apparaîtra si la vue n'est pas au même format. Sauf effet de couleur souhaité il est préférable de laisser le noir par défaut.



2. En mode fenêtré

Si la projection a lieu sur un écran d'ordinateur, l'image du Bureau est alors apparente en arrière-plan et la fenêtre peut être déplacée sur l'écran.



Sélectionnez **Mode fenêtré** dans la liste déroulante. Le libellé précédent, **Taille virtuelle de la vue** devient alors **Taille fixe de la vue/fenêtre** et le choix de la couleur à l'extérieur de la vue disparaît.

Il vous appartient de définir la taille en pixels de la vue (fenêtre de projection), taille qui sera appliquée quelle que soit celle de l'écran projetant votre montage.

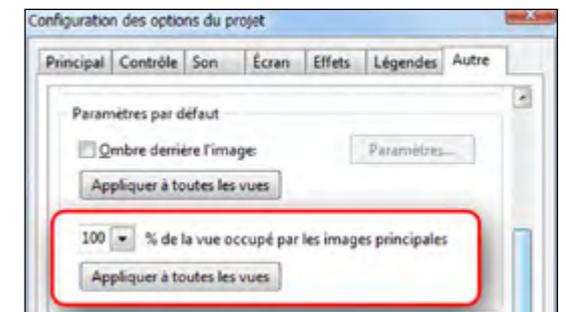
Sans bordure : Si vous cochez cette case, l'image apparaîtra au centre de l'écran sans aucune bordure. Elle ne peut alors pas être déplacée lors de la projection.

Légende du montage : Si vous conservez la bordure, la **légende du montage** est reportée sur la barre d'état de la fenêtre, sinon apparaît par défaut le mot **Project**.

• Pourcentage de l'écran occupé par les images principales

Il est tout à fait possible que vos images principales n'occupent pas la totalité de la vue et laissent ainsi apparaître le fond de vue (options page suivante).

Dans la **Configuration des options du projet**, onglet **Autre**, un curseur permet de faire varier la taille des images principales en %. Valider par **Appliquer à toutes les vues**.



Sur ce même onglet, l'option précédente, **Ombre derrière l'image**, permet d'appliquer une ombre portée à ces images principales (voir les paramètres d'ombres **page 86**).

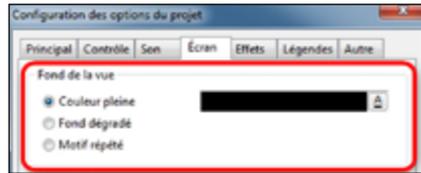
• Choix de la couleur de fond de la vue

Cette couleur de fond de vue est noire par défaut.

Si vous souhaitez attribuer une couleur unie, dégradée, ou une image de fond pour chaque vue, deux possibilités vous sont offertes :

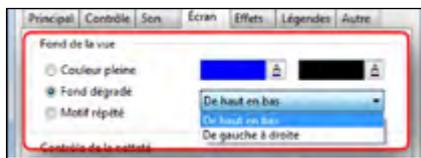
1. Définir ce fond de vue pour l'ensemble du projet

Ouvrez la palette de **Configuration des options du projet**. L'onglet **Ecran** (Fond de la vue) offre trois options :



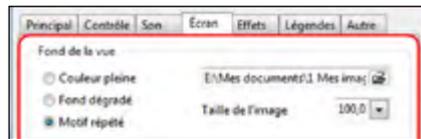
a) Couleur pleine

Cliquez sur le A pour la déterminer (voir astuce ci-dessous).



b) Fond dégradé

Cliquez alternativement sur les deux A pour choisir les deux couleurs et sélectionnez l'orientation du dégradé.



c) Motif répété

Il est possible de remplacer la couleur par une image de fond sélectionnée sur votre ordinateur.

Le curseur vous permet de choisir la répétition de l'image.

A 100% l'image occupe la totalité du fond de la vue.

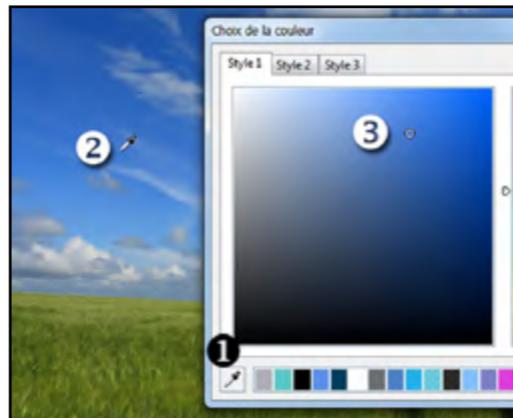
A 20% par exemple elle sera répétée 5 fois dans chaque sens, hauteur et largeur.

 **Pour sélectionner une couleur sur une image par exemple :**

1 faites un clic gauche sur la pipette au bas de la palette **Choix de la couleur**

2 en maintenant le clic gauche, déplacez la pipette sur l'image.

La couleur choisie est visible en **3**



2. Définir ce fond de vue pour une seule vue

Vous pouvez choisir un fond particulier pour chacune des vues de votre montage.

Les mêmes options que ci-dessus sont accessibles par la palette **Configurer la vue - Onglet Principal - Choisir un fond particulier**.

Chapitre 4

Créer des vues et leurs transitions

Déposer des vues sur la table de montage

Table de montage en mode vues

Table de montage en mode synchronisation

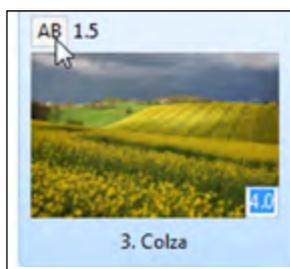
Choix d'effets de transition

Les différents effets disponibles

4.1 Créer des vues sur la table de montage

La table de montage peut prendre deux aspects : **mode Vues** ou **mode Synchronisation**. la bascule se fait de l'un à l'autre en cliquant sur les onglets en bas de page à droite ou par la touche F6.

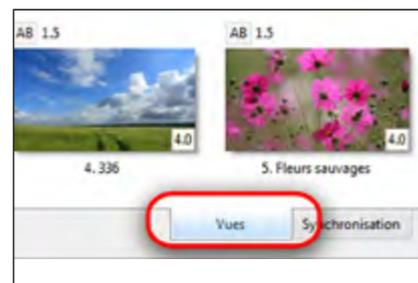
Par défaut la table de montage est en mode **Vues** et les images déposées apparaissent sous forme de vignettes, placées à la suite les unes des autres.



Chaque vue porte une mention **AB** qui donne un accès direct à l'**onglet Effets** (de transitions) de la palette de Configuration de la vue. A côté, le chiffre mentionne la **durée de l'effet** actuel (1,5s par défaut).

Dans l'angle inférieur droit est mentionnée la **durée de la vue** (4s par défaut).

Ces deux valeurs sont directement modifiables d'un clic dans leur fenêtre respective. La roulette de souris ou les flèches haut et bas modifient ces valeurs par cran de demi-seconde.



ⓘ Très important !

Il y a deux modes d'affichage de la durée des vues :

1. En incluant dans sa durée la transition avec la vue suivante (option par défaut)
2. En ne tenant pas compte de la transition avec la vue suivante.

Voir le chapitre 6.1 page 62, sur la synchronisation.

Cas particulier de la durée des séquences vidéo

Lorsque l'on importe une séquence vidéo en mode **Vue**, cette séquence s'affiche comme une image, avec sa durée propre et non avec la durée (paramétrée à 4s par défaut dans la Configuration des options du projet) qui s'applique aux images.

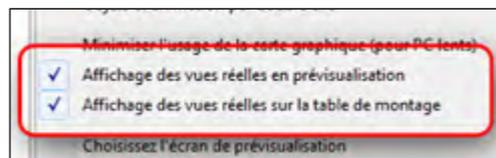
La modification de la durée d'une séquence vidéo sera abordée au chapitre 8.3 (Objets).

• Affichage des vues réelles sur la table de montage

Vue réelle signifie que l'apparence de la vue est respectée (format, objets inclus, etc). A l'inverse n'est affichée que l'image principale de la vue.

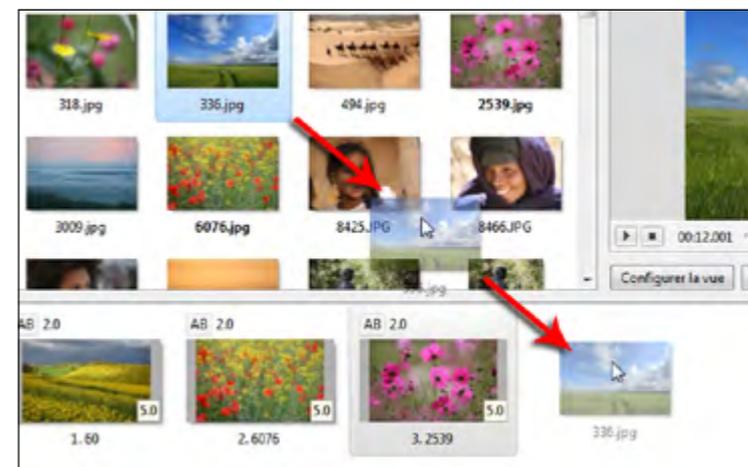
Cochez ou décochez dans le **menu Affichage >> Options avancées**, pour faire apparaître les vues réelles ou non.

Il en est de même pour les vues apparaissant dans la fenêtre de prévisualisation.



• Table de montage en mode vues

Ajouter des images (ou vidéos) sur la table de montage



ⓘ
Lorsqu'une image est déposée sur la table de montage elle donne naissance à une **Vue**.

Son libellé apparaît alors en gras dans l'explorateur de projet.

Pour déposer des images ou vidéos sur la table de montage, sélectionnez (simple clic gauche) une image ou une vidéo dans l'explorateur de projet. Elle s'affiche alors en grand dans le volet de prévisualisation.

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 un clic droit sur la vue : Ajouter les fichiers sélectionnés au montage

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, après la dernière vue, dans l'ordre où elle se trouvent dans l'explorateur ce qui n'est pas forcément souhaité (pour modifier cet ordre, voir page 40).

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

👍 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 contiguës.

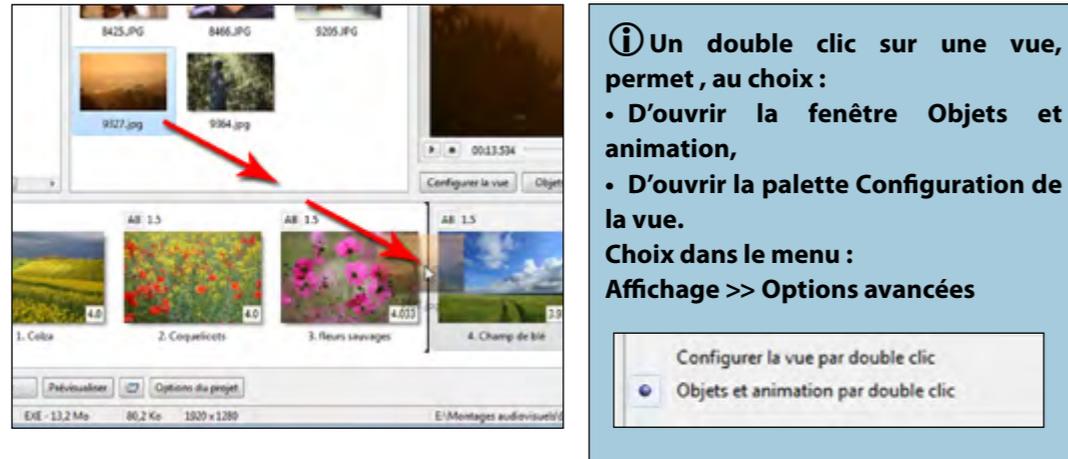
Affichage des vues de la table de montage en plein écran

Pour afficher les images déposées sur la table de montage en plein écran, il suffit d'appuyer sur la **touche F4** (un effet de bascule permet de passer de l'un à l'autre mode d'affichage)

• Table de montage en mode vues (suite)

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.



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 !

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 vide

Il est possible de créer et d'insérer une **vue vide (au sens de : vide de tout objet et image)**, par le **menu Vue**, par clic droit dans la table de montage ou par la combinaison de touches **ALT + S**. la couleur de fond de la vue est celle déterminée dans la configuration des options du projet (noire par défaut).

Si une image de la table de montage est sélectionnée, la vue vide s'insère avant elle.

Si aucune image n'est sélectionnée elle s'insère après la dernière.

La vue vide ne porte aucun nom, seulement deux tirets, et peut être renommée.

Elle peut ensuite recevoir ou non des objets dans la fenêtre Objets et animation, comme toute autre vue.

Actions sur les vues de la table de montage

- Par le menu Affichage

Tout comme dans l'explorateur de projets, il est possible d'afficher les vues de la table de montage sous forme de vignettes (option par défaut), ou simplement sous forme de liste (le poids des images est alors affiché).

Le choix s'opère dans le menu **Affichage** :
Table de montage avec vignettes (CTRL + 2)

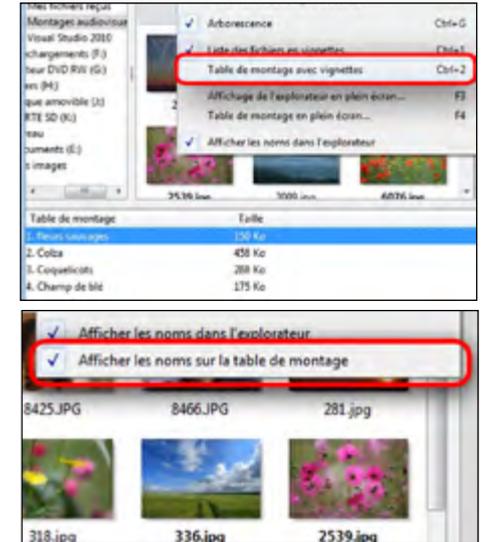
De même, lorsque les vignettes sont affichées, il est possible (ou non) d'afficher leurs noms.

Menu **Affichage** :
Afficher les noms sur la table de montage

- Par clic droit

Un clic droit sur la table de montage ou sur une des vues entraîne l'apparition d'un menu secondaire et des raccourcis clavier associés.

- **Copier** la vue sélectionnée (CTRL + C).
- **Coller** la vue (CTRL + V).
- **Insérer une vue vide** (Alt + S) : voir page précédente.
- **Supprimer la vue** (Touche Del ou Suppr).
- **Vider la table de montage** : supprime toutes les vues.
- **Ordre aléatoire** des vues.
- **Configurer la vue** (CTRL + U) : donne accès à la palette de configuration de la vue.
- **Objets et animation** (CTRL + B) : accès à la fenêtre Objets et animation.
- **Rotation horaire** (CTRL + F).
- **Rotation anti-horaire** (Alt + F).
- **Modifier l'image** (CTRL + W) : permet d'ouvrir l'image dans un logiciel externe.
- **Editer le commentaire sonore** : si un fichier son est associé à la vue, ouvre l'éditeur de son externe.
- **Renommer le fichier image** : permet de renommer le fichier sélectionné, dans l'explorateur de projet seulement.
- **Renommer l'objet image** (F2): permet de renommer la vue sur la table de montage.
- **Prévisualiser** (CTRL + L) lance le diaporama à partir de la vue sélectionnée.
- **Infos fichier** : affiche les infos Exif de l'image.



Copier la vue sélectionnée	Ctrl+C
Coller la vue	Ctrl+V
Insérer une vue vide	Alt+S
Supprimer la vue	Del
Vider la table de montage	
Ordre aléatoire	Alt+R
Configurer la vue	Ctrl+U
Objets et animation	Ctrl+B
Rotation horaire (sans perte)	Ctrl+F
Rotation anti-horaire (sans perte)	Alt+F
Modifier l'image	Ctrl+W
Editer le commentaire sonore	
Renommer le fichier image	
Renommer l'objet image	F2
Prévisualiser à partir de la vue en cours	Ctrl+R
Infos fichier	Ctrl+I

• Table de montage en mode vues (suite)

Remplacer l'image principale d'une vue

Si l'image principale d'une vue ne vous convient pas, il est possible de la remplacer, **sans en modifier les caractéristiques** (emplacement, durée, synchronisation, objets, etc).

En haut de la fenêtre de prévisualisation **1**, cliquer sur **Remplacer l'image**. L'explorateur de projet s'ouvre pour en sélectionner une autre.



Supprimer une vue

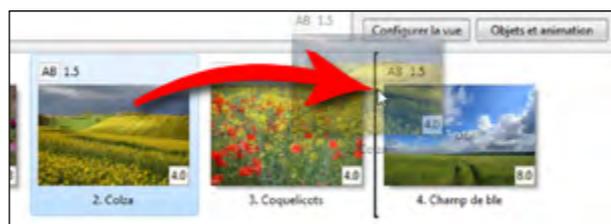
Outre les possibilités de suppression offertes par le menu obtenu par clic droit ou la touche Del, un bouton **2** au bas de la fenêtre de prévisualisation, permet de supprimer la vue. **Mais attention, dans ces trois cas, la vue supprimée est remplacée par sa suivante sur la ligne de temps et de ce fait la synchronisation avec le son sera décalée d'une image.**

1 Le seul moyen de supprimer une vue sans déplacer les autres est de le faire en mode synchronisation.

Modifier la disposition des vues

Vous souhaitez déplacer une vue, par exemple la vue N° 2 entre la N° 3 et la N° 4 ?

Il vous suffit de **glisser-déposer** cette image à l'emplacement souhaité. Elle conservera ses caractéristiques propres (durée, effet de transition).



1 Rappelons toutefois qu'en **mode Vues, la synchronisation ne sera pas respectée**. Dès lors que la synchronisation est déjà faite sur une piste son, il vaut mieux effectuer ce genre d'opération dans le **mode Synchronisation**.

Sélection de plusieurs vues

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.

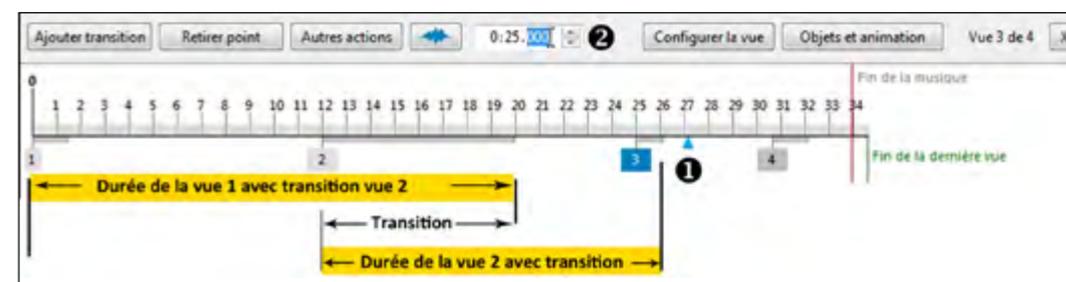
La navigation d'une vue à l'autre peut se faire par les flèches du clavier.

• Table de montage en mode synchronisation

Cliquez sur le bouton **Synchronisation** situé sous la table de montage ou utiliser la touche F6 qui permet la bascule entre les deux modes.

La table de montage apparaît sous cette forme. La ligne de temps qui remplace les vues schématise le déroulement de votre piste son et la position de chaque vue.

Par exemple ici la vue N° 2 apparaît à 12 secondes et l'image précédente disparaîtra totalement à 20 secondes, à la fin de sa durée propre.



L'effet de transition entre les deux vues dure ici 8 s (longueur du trait gris de la vue 2). Le curseur (triangle bleu), repère de défilement de la piste, se trouve en **1**.

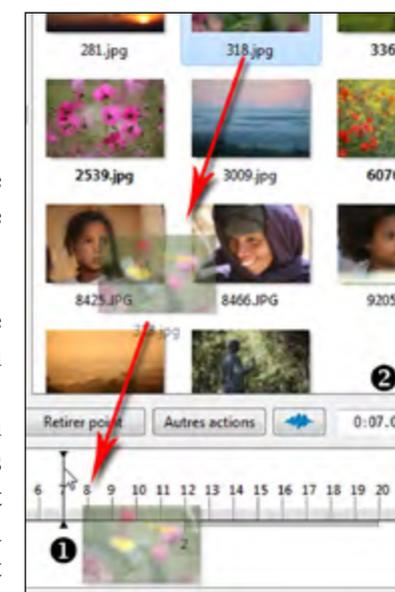
Ajouter une vue en mode synchronisation

Deux possibilités :

• **1. Un double clic sur l'image** dans l'explorateur de projet, la positionnera après la dernière vue sur la table de montage.

• **2. Par glisser-déposer**, vous positionnerez la vue sélectionnée dans l'explorateur, à l'endroit précis où apparaît une barre verticale sur la ligne de temps **1**.

Le compteur 2 en donne la position précise au 1/1000e. Pour affiner l'emplacement de la vue, vous pouvez la déplacer avec la souris mais aussi en agissant sur le compteur, soit par les flèches du clavier soit par la roulette de souris. Par défaut, seules les secondes sont incrémentées.



Pour modifier les millièmes seuls :

Sélectionner les millièmes par un clic du curseur. L'action des flèches ou de la roulette de souris les incrémente alors par valeur de 1/1000e.

Il est également possible d'entrer manuellement la valeur souhaitée.

1 Si vous insérez une séquence vidéo entre deux vues, sa durée risque d'être tronquée, puisque dans ce mode les vues existantes ne sont pas déplacées sur la ligne de temps. La séquence vidéo s'arrêtera donc à l'apparition de la vue suivante.

• Table de montage en mode synchronisation (suite)

Navigation dans la table de montage

Le passage d'une vue à l'autre peut se faire par les flèches du clavier.

Affichage des vues de la table de montage en plein écran

Pour afficher les vues de la table de montage en plein écran, il suffit d'appuyer sur la **touche F4** (un effet de bascule permet de passer de l'un à l'autre mode d'affichage).

Action sur les vues par clic droit

Un clic droit sur la table de montage ou sur une des vues entraîne l'apparition d'un menu secondaire et des raccourcis clavier associés.

- **Copier** la vue sélectionnée (CTRL + C).
- **Coller** la vue (CTRL + V).
- **Insérer une vue vide** (Alt + S).
- **Ajouter transition** : *nous vous déconseillons fortement d'utiliser cette commande qui décale toute la synchronisation (voir page suivante).*
- **Supprimer la vue** (Shift + Del).
- **Retirer point** : Ici aussi, *nous vous déconseillons fortement d'utiliser cette commande qui décale toute la synchronisation.*
- **Vider la table de montage** : supprime toutes les vues.
- **Configurer la vue** (CTRL + U) : donne accès à la palette de configuration de la vue.
- **Objets et animation** (CTRL + B) : accès à la fenêtre Objets et animation.
- **Rotation horaire** (CTRL + F).
- **Rotation anti-horaire** (Alt + F).
- **Modifier l'image** (CTRL + W) : permet d'ouvrir l'image dans un logiciel externe.
- **Editer le commentaire sonore** : si un fichier son est associé à la vue, ouvre l'éditeur de son externe.
- **Renommer le fichier image** : permet de renommer le fichier sélectionné, dans l'explorateur de projet seulement.
- **Prévisualiser** (CTRL + L) : lance le diaporama à partir de la vue sélectionnée.
- **Infos fichier** : affiche les infos Exif de l'image.

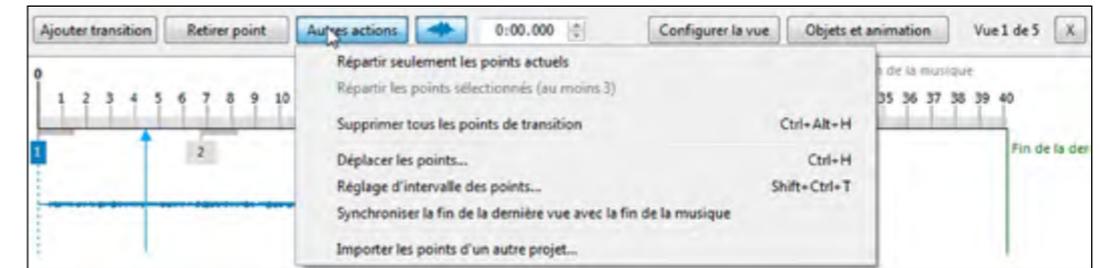
Copier la vue sélectionnée	Ctrl+C
Coller la vue	Ctrl+V
Insérer une vue vide	Alt+S
Ajouter transition	Ins
Supprimer la vue	Shift+Del
Retirer point	Del
Vider la table de montage	
Configurer la vue	Ctrl+U
Objets et animation	Ctrl+B
Rotation horaire (sans perte)	Ctrl+F
Rotation anti-horaire (sans perte)	Alt+F
Modifier l'image	Ctrl+W
Éditer le commentaire sonore	
Renommer le fichier image	
Prévisualiser à partir de la vue en cours	Ctrl+R
Infos fichier	Ctrl+I

Suppression d'une vue

Pour supprimer une vue **sans modifier l'emplacement des autres** et donc sans toucher à la synchronisation, deux possibilités :

Touches **Shift (ou Maj) + Del** ou usage du bouton 

Les boutons d'actions



Ajouter transition : ce bouton permet d'ajouter un point de transition à l'endroit du curseur, mais cette action décale toute les vues situées après le point, chacune prenant la place de la précédente !

Sauf usage spécifique et voulu, nous vous déconseillons donc fortement son utilisation !

Retirer point : Ce bouton permet de supprimer le point de transition de l'image sélectionnée et non l'image elle-même !

Même remarque que ci-dessus, toute la ligne des vues étant décalée vers le nouveau point.

Autres actions :

• **Répartir les points actuels** : Tous les points sont répartis équitablement sur la longueur de la piste son principale.

• **Répartir les points sélectionnés** (au moins trois) : la répartition temporelle se fait entre les points sélectionnés.

• **Supprimer tous les points de transition (CTRL + Alt + H)** : Les points actuels sont supprimés et décalés après la fin de la piste son.

• **Déplacer les points (CTRL + H)** : Offre la possibilité de déplacer les points sélectionnés d'une même valeur temporelle.

Une palette flottante permet de choisir la valeur du déplacement et son sens.



• **Réglage d'intervalle des points (Shift + CTRL + T)** : permet de régler uniformément la durée des vues sélectionnées.

• **Synchroniser la fin de la dernière vue avec la fin de la musique** : la durée de la dernière vue est modifiée pour coïncider avec la fin de la musique.

• **Importer les points d'un autre projet** : remplacer dans le montage en cours les points de transition par ceux d'un autre projet.

4.2 Choix d'effets de transition

Les transitions entre images ou vidéos sont parfois appliquées un peu « au hasard » alors qu'elles sont partie intégrante de la réussite d'un montage par le rythme qu'elles lui apportent.

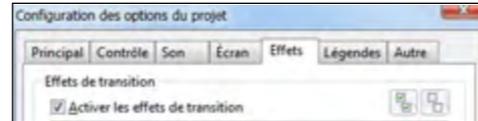
Choisissez donc vos transitions avec autant de soin que vous choisissez vos images.

Lors de la première utilisation de PTE, la transition **Fondu-enchaîné** d'une durée de 1,5 s est appliquée par défaut à l'ensemble des vues du montage.

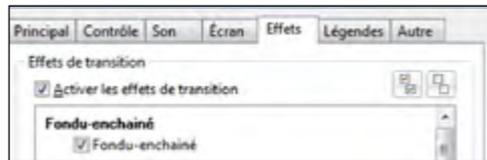
PTE vous offre bien sûr la possibilité de choisir une transition unique mais également une transition propre à chaque vue qu'elle soit composée d'une image ou d'une vidéo.

• Application d'une transition identique à l'ensemble du projet

Ouvrez la palette **Configuration des options du projet** et l'onglet **Effets**.



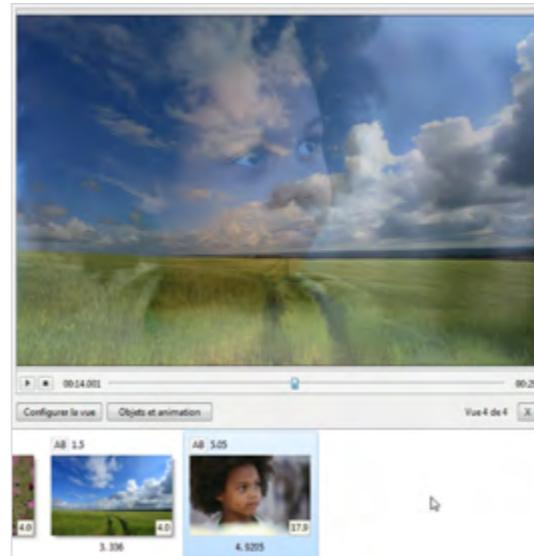
Le haut de l'onglet comporte une case à cocher **Activer les effets de transition**, et deux boutons. Celui de gauche active l'ensemble des transitions, qui seront appliquées de manière totalement aléatoire ; le second désactive la totalité des effets et vous offre alors la possibilité de choisir un ou plusieurs effets en cochant leurs cases respectives.



Dans cet exemple nous avons choisi le fondu-enchaîné, transition par défaut, hérité des diaporamas argentiques.

Pour découvrir le bien-fondé de l'effet que vous envisagez d'utiliser, il vous suffit de lancer la prévisualisation par le bouton  qui se trouve sous la fenêtre de prévisualisation.

Un bouton d'arrêt  permet de stopper le défilement du montage et de découvrir la « 3^e image », si importante dans un montage, qui naît de la fusion des deux autres.



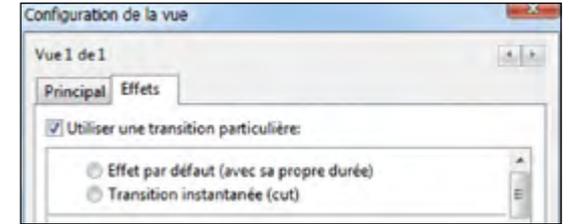
En déplaçant manuellement le curseur vous pouvez provoquer et détailler la progression de cette fusion.

• Application de transition particulière à une vue

Les mêmes transitions peuvent être appliquées individuellement à chacune des vues.

Ouvrez la palette **Configuration de la vue** et l'onglet **Effets**.

Le haut de l'onglet comporte une case à cocher **Utiliser une transition particulière**. Si elle n'est pas cochée ce sont les effets par défaut de la **Configuration générale** qui s'appliquent.



En-dessous, deux options :

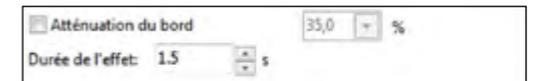
Effet par défaut (avec sa propre durée) : reprend l'effet défini dans la **Configuration générale** mais permet d'en modifier la durée grâce au compteur qui se trouve en bas de la palette Effets.

ⓘ Nous verrons, au chapitre 6 (synchronisation vues-son), qu'il est plus facile et rapide de modifier cette durée directement sur les vues de la table de montage.

Transition instantanée (cut) : Le « cut » est une transition neutre sans effet. On passe directement et brutalement d'une image à l'autre. Retenez que, dans le doute, il vaut mieux un « cut » qu'une transition inadaptée.

• Atténuation du bord, option commune à certains effets

Au bas de la palette **Effets**, une case à cocher et un curseur permettent de modifier l'atténuation du bord lors d'une transition.



(Option limitée aux effets : **Secteur tournant, Disque, Losange, Rectangle, Deux volets opposés, Deux volets en diagonale, Volet simple, Volet simple diagonal** et **Rayon pivotant**).

L'échelle d'atténuation va de 0 à 200%. A 200% il s'agit d'une atténuation forte et proche du fondu enchaîné « classique » mais avec une prédominance centrale de l'effet.

Les deux exemples ci-dessous montrent bien la différence entre un bord atténué (ici à 40%) et celui qui ne l'est pas, lors de l'utilisation de l'effet Disque.



4.3 Les différents effets disponibles

Outre le cut et le fondu enchaîné classique dont il a été question dans les pages précédentes, PTE dispose des effets suivants :



Secteur tournant

Deux sens : horaire et anti-horaire

NB : Pour que l'effet soit plus facile à visualiser, l'atténuation du bord est mise à zéro dans tous nos exemples.



Disque

Deux options :

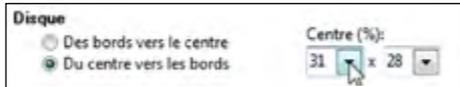
Du centre vers les bords
Des bords vers le centre



Particularité de l'effet Disque

Par défaut l'effet disque part du centre de l'image. Il est toutefois possible de déplacer le centre d'apparition de l'image sur les deux axes X et Y de manière à faire débiter l'effet à l'endroit voulu. Ici, pour faire apparaître l'image centrée sur les yeux de l'enfant, nous avons décalé la valeur sur l'échelle X à 31 et sur l'échelle Y à 28.

Les valeurs 0-0 sont au bord supérieur gauche. Le centre de l'image est donc à 50-50.



Dans la fenêtre **Objets et animation**, une grille de positionnement permet de déterminer ces valeurs, et sera étudiée au chapitre **Objets et animation, page 84**.

👍 Cet effet a notre préférence, par les possibilités de fusion entre deux images qu'il permet. En effet le regard se porte naturellement sur l'image qui apparaît, la mettant ainsi en évidence tout en évitant l'effet parfois « confus » qui apparaît dans un fondu enchaîné classique.



Losange

Deux options :

Du centre vers les bords
Des bords vers le centre



Rectangle

Deux options :

Du centre vers les bords
Des bords vers le centre



Deux volets opposés

Quatre options :

Ouverture horizontale
Fermeture horizontale
Ouverture verticale
Fermeture verticale



Deux volets en diagonale

Quatre options

Fermeture, inclinaison à gauche
Ouverture, inclinaison à gauche
Fermeture, inclinaison à droite
Ouverture, inclinaison à droite



Volet simple

Quatre options :

De gauche à droite
De droite à gauche
De haut en bas
De bas en haut



Volet simple diagonal

Quatre options :

- De haut gauche vers bas droit
- De bas droit vers haut gauche
- De bas gauche vers haut droit
- De haut droit vers bas gauche



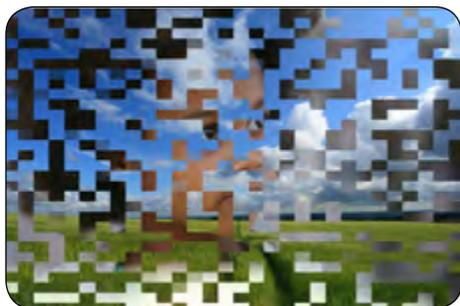
Rayon pivotant (autour d'un axe)

Huit options :

- Centré bord haut - Centré bord bas
- Centré bord droit - Centré bord gauche
- Coin bord haut - Coin bord bas
- Coin bord droit - Coin bord gauche

Paramètres supplémentaires :

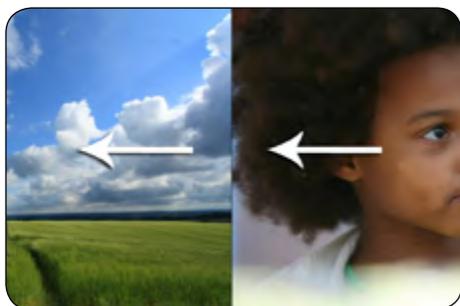
- Déplacement anti-horaire
- Décalage : Le centre de rotation est décalé de 0 à 100% dans l'axe, hors de l'image



Fractionnement

Paramètres :

- Nombre de coupes sur la largeur
- Nombre de coupes sur la hauteur
- Intensité de l'effet



Glissement (déplacement des deux images à la fois)

Quatre options :

- De gauche à droite
- De droite à gauche
- De haut en bas
- De bas en haut



Recouvrement (l'image 2 recouvre la 1)

Quatre options :

- De gauche à droite
- De droite à gauche
- De haut en bas
- De bas en haut

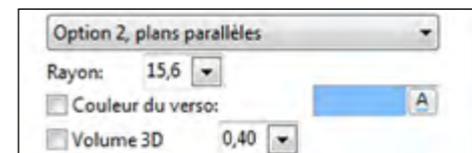


Mouvement de page (horizontal/vertical)

Huit options :

- Déroulement à partir de la gauche
- Déroulement à partir de la droite
- Déroulement à partir du haut
- Déroulement à partir du bas
- Enroulement à partir de la gauche
- Enroulement à partir de la droite
- Enroulement à partir du haut
- Enroulement à partir du bas

Paramètres supplémentaires :



- Option 1 : forme de rouleau
- Option 2 : deux plans parallèles
- Rayon de l'enroulement par curseur de 0,3 à 500
- Case à cocher pour ajouter une couleur au verso de l'enroulement (sinon c'est l'image qui apparait par transparence)
- Volume 3D : curseur de 0,05 à 0,50



Mouvement de page (diagonal)

Huit options :

- Déroulement à partir du haut/gauche
- Déroulement à partir du haut/droit
- Déroulement à partir du bas/droit
- Déroulement à partir du bas/gauche
- Enroulement à partir du haut/gauche
- Enroulement à partir du haut/droit
- Enroulement à partir du bas/droit
- Enroulement à partir du bas/gauche



Bascule 3D

Quatre options :

- De gauche à droite
- De droite à gauche
- De haut en bas
- De bas en haut

Paramètres supplémentaires

Volume 3D	0,50
<input checked="" type="checkbox"/> Axe de rotation au milieu de la vue	
<input checked="" type="checkbox"/> Vitesse non linéaire	

- **Volume 3D** : Curseur réglable de 0.05 à 0.5 (modifie l'angle de fuite)
- **Axe de rotation au milieu de la vue** : la vue pivote sur un axe en son centre (le plus grand côté de l'image est donc plus grand que la vue)
- **Vitesse non linéaire** : La vitesse de rotation varie selon l'angle (vitesse plus rapide au milieu de la rotation).



Remplacement 3D

Quatre options :

- De gauche à droite
- De droite à gauche
- De haut en bas
- De bas en haut

Paramètres supplémentaires :

Profondeur	1	Distance	0,60
Angle	45		

- **Profondeur** : un curseur réglable de 1 à 10 définit la profondeur du remplacement par rapport à la taille de la vue (ici 4)
- **Distance** : curseur réglable de 0,50 à 3 qui règle l'espacement entre les deux images
- **Angle** : un curseur réglable de 0 à 90 définit l'angle de perspective des images

Chapitre 5

Les sons

5

Types de fichiers sons

Les différentes pistes sons

Interaction entre les différents types de pistes

Enregistrer un commentaire

Personnalisation des pistes son

Outil forme d'onde

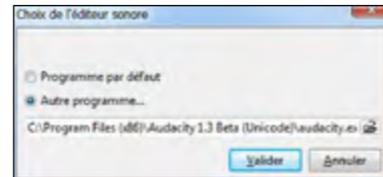
5.1 Types de fichiers sons

PicturesToExe accepte les fichiers sons de type Mp3, Ogg, Wav, Wma.

Les fichiers sont intégrés dans un montage sous leur format d'origine ; il n'y a donc pas de conversion. PTE permet seulement de « couper » facilement un extrait sonore pour n'en conserver qu'une partie, mais le fichier est tout de même inclus dans le montage pour sa durée et son poids d'origine.

Tout comme pour les images ou les vidéos, il est possible de lier un logiciel externe tel que Audacity (gratuit et d'usage simple) qui permettra d'effectuer rapidement cette conversion et le cas échéant de réduire la durée de l'extrait pour l'alléger.

Pour lier Audacity (ou autre logiciel de traitement des sons) il suffit d'en paramétrer le chemin dans le menu **Affichage >> Options avancées > Choisir l'éditeur de sons**. Une palette flottante vous permet d'entrer le chemin vers ce logiciel.



La combinaison de touches **CTRL+W** sur un fichier son sélectionné, l'ouvre alors directement dans ce logiciel.

5.2 Les différentes pistes sons

Dans un montage, il est possible d'ajouter du son de trois manières différentes. et nous les appellerons **A**, **B** et **C** pour les différencier :

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

Sons de type **B** : En ajoutant une piste principale attachée à chacune des vues (une seule piste possible par vue).

Sons de type **C** : En ajoutant un ou des sons particuliers à chacune des vues (plusieurs pistes possibles).

i **Les sons de type C ne sont audibles qu'en prévisualisant ou visualisant le montage.**

• Généralités

- Le nombre de pistes est illimité pour les sons de type **A** et **C** (une seule piste pour **B**) et il est possible de « chaîner », sur une même piste, des fichiers sons qui seront joués l'un après l'autre.

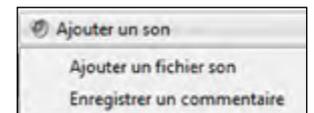
- Chacune des pistes de type **A**, **B** ou **C** est modifiable individuellement dans une palette « Paramètres son » dont nous détaillerons les possibilités un peu plus loin.

• Comment ajouter des pistes ?

A - Pistes principales : sont ajoutées dans l'onglet **Son** de la **Configuration des options du projet**, accessible par **Options du projet**.

B - Piste liée à une vue : est ajoutée à la vue sélectionnée dans la ligne de temps, par le bouton **Ajouter un son** positionné en haut à droite, sur la fenêtre principale de PTE.

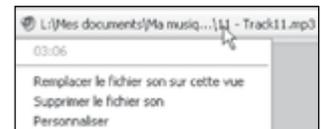
Ce bouton propose deux options : **Ajouter un fichier son** ou **Enregistrer un commentaire**. Cette seconde option sera détaillée dans les pages suivantes.



En cas d'ajout d'un son de type B, 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 des options du projet**.

Pour intervenir à nouveau sur un fichier de type B 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 (Personnaliser)**.



C - Pistes attachées aux vues : sont ajoutées, à l'image sélectionnée dans la timeline, par l'onglet **Son** de la **Configuration de la vue** accessible par **Configurer la vue**.

i Important !
cet onglet **Son** n'est visible que si la case **Synchronisation avec la musique (onglet Principal dans la Configuration générale des options)** est décochée.

• Interactions entre les différents types de pistes

Comment interagissent ces trois types de sons ?

- **Pistes A** : démarrent dès le début du montage jusqu'à la fin de leur durée propre (sauf paramétrage différent).

- **Piste B** : démarre en même temps que la vue à laquelle elle est liée (sauf paramétrage différent) et continue sur les vues suivantes si celles-ci ne comportent pas elles-mêmes de son de type **B**. Elle n'interrompt pas les pistes principales de type **A**.

- **Pistes C** : démarrent en même temps que les vues auxquelles elles sont liées (sauf paramétrage différent).

Attention ! Dès qu'une des vues est dotée d'un son **C**, le son des pistes principales de type **A** et **B** est coupé définitivement au passage de cette vue.

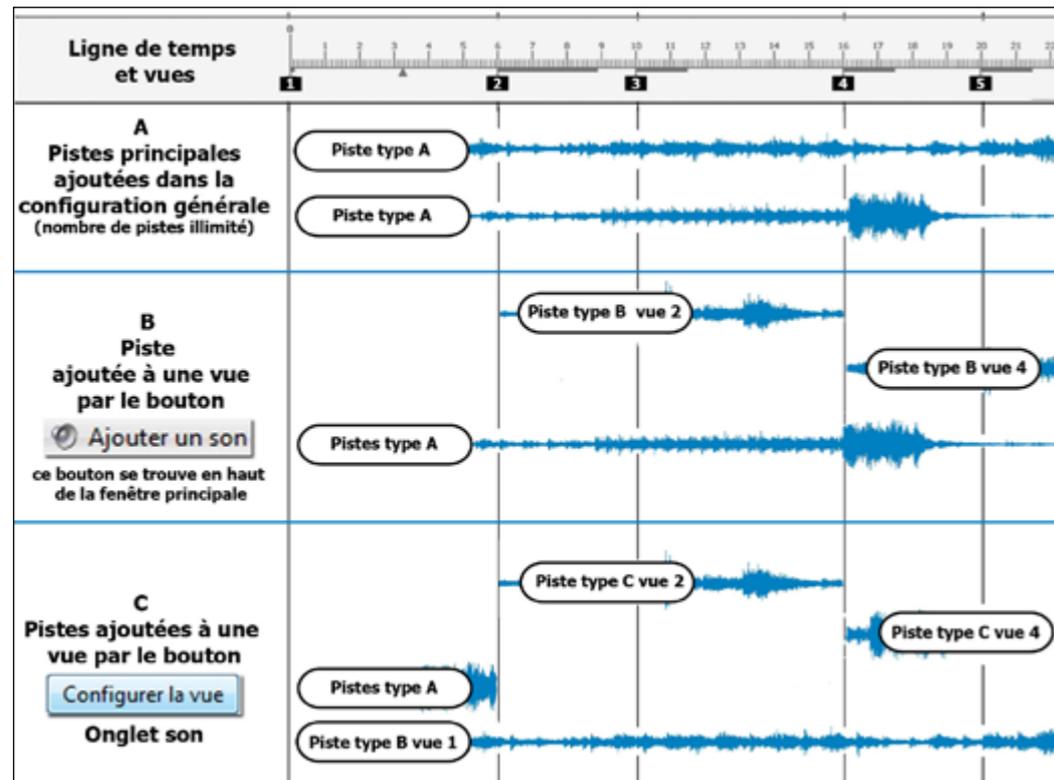
Le son **C** d'une vue continue sur la vue suivante, sauf si celle-ci est dotée également d'un son **C**.

Il est par ailleurs **obligatoire**, dans le cas d'utilisation de pistes **C**, de désactiver cette synchronisation en décochant la case **Synchronisation avec la musique** (onglet **Principal** de la **Configuration des options du projet**).

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

i Retenez bien que l'insertion d'une seule piste son de type **C** liée à une image supprime la synchronisation de tout le montage !
Ainsi en cas d'appui sur la touche pause pour figer une image, le son continuera.

• **Tableau synoptique des interactions entre pistes et sons particuliers**



• **Tableau A** : on voit que deux pistes principales peuvent être jouées simultanément.

• **Tableau B** : une piste type **B** a été ajoutée à la vue 2 et une piste type **B** à la vue 4.

Le son type **B** de la vue 2 continue sur la vue 3, mais est interrompu par l'apparition du son type **B** de la vue 4.

Le son des pistes de type **A** n'est pas interrompu.

• **Tableau C** : un son particulier type **C** a été ajouté à la vue 2 et un autre à la vue 4.

Le son **C** de la vue 2 met un terme au déroulement de toutes les pistes de type **A**.

Il continue sur la vue 3 qui n'a pas de son propre, mais est interrompu par l'apparition d'un son **C** sur la vue 4.

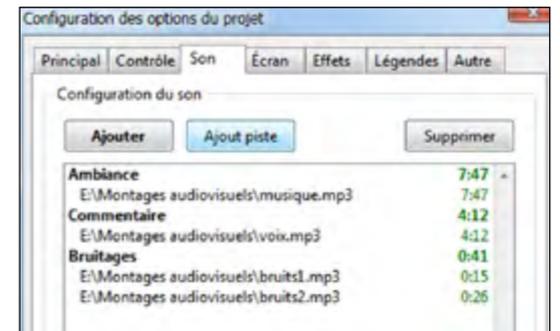
Le son de type **B** ajouté à la vue 1 n'est pas interrompu.

• **Création de pistes sons principales**

La création de pistes son principales se fait par la palette **Configuration des options du projet**, accessible par le bouton **Options du projet** 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

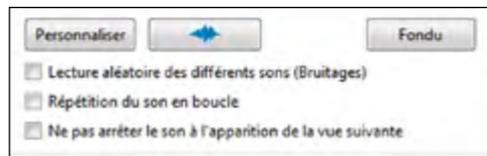
i Les fichiers sons doivent être de type **.wav**, **.wma**, **.Ogg** ou **.mp3**

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 l'onglet, lorsque la piste voulue est sélectionnée*) ainsi que la répétition du son en boucle s'il est plus court que la durée du montage.



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

Rappel : la dernière case à cocher **Ne pas arrêter le son à l'apparition de la vue suivante...** ne concerne que l'ajout d'extraits sonores à des vues (voir page 52).

Le bouton **Personnaliser** fait apparaître une palette **Paramètres son** applicable à l'extrait sélectionné. Pour l'exemple nous avons sélectionné **musique.mp3** de la piste **Ambiance** (voir page suivante).

Le bouton **Fondu** équivaut à l'action du **Fondu** de la palette **Paramètres son** détaillée page suivante : fondu en ouverture si l'extrait est le premier de la piste ou fondu-enchaîné entre deux extraits.

Ce bouton est 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**.

5.3 Enregistrer un commentaire

PTE offre la possibilité d'enregistrer des commentaires. Les fichiers issus de ces enregistrements, aux formats Mp3 ou Wav, peuvent être sur une ou des pistes principales ou attachés à des vues, comme tout extrait sonore de type A, B ou C tels que décrits dans les pages précédentes.

N'oubliez pas de connecter un micro à votre ordinateur !

• Enregistrement de type A, sur une piste principale

Ouvrez l'onglet Son de la configuration des options du projet et cliquez sur **Ajout piste** pour créer une piste principale supplémentaire puis cliquez sur le symbole .

• Enregistrement de type B, sur une piste principale liée à une vue

Cliquez sur **Ajouter un son** en haut de la fenêtre principale et sur **Enregistrer un commentaire**.

• Enregistrement de type C, attaché à une vue

Ouvrez l'onglet son de la **Configuration de la vue**, puis cliquez sur le symbole .

Rappel : l'onglet son de la configuration de la vue n'est visible que si la case **Synchronisation avec la musique** (onglet **Principal** de la configuration générale) a été décochée.

Chacune de ces trois possibilités ouvre une même fenêtre de dialogue **Enregistrer un commentaire**.

① Ce bouton sert à lancer l'enregistrement et à le mettre en pause.

② Le bouton Stop met fin à l'enregistrement et vous permet alors de choisir la destination du fichier enregistré, en cliquant sur **Parcourir**.

③ La barre verte symbolise le niveau de l'enregistrement (*Il n'y a pas de réglage possible à l'enregistrement, dans PTE, mais le niveau est ajustable ensuite*).

④ Le compteur donne la durée enregistrée.

⑤ Un bouton et un curseur permettent de réécouter l'enregistrement.

⑥ Destination de votre enregistrement. Par défaut les fichiers sont appelés Comment1, Comment2, etc et sont sauvegardés dans le même dossier que votre fichier de travail. Vous pouvez ici changer le nom et la destination des fichiers.

⑦ Le lien **Paramètres** donne accès à une autre palette de paramètres (voir ci-dessous).

⑧ En cliquant sur **Sauver et quitter** plutôt que sur **Stop**, l'enregistrement se termine et est sauvegardé dans le dossier de votre diaporama sous le nom figurant en ⑥ et directement sur la piste sélectionnée dans le cas d'enregistrement de type A.



Paramètres

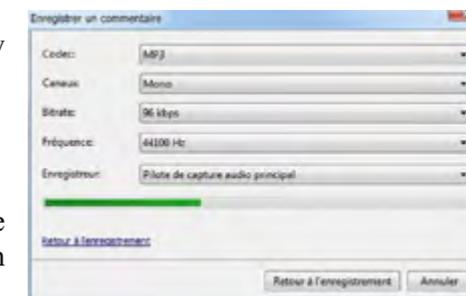
Codec : Choix entre MP3 ou Wav (le fichier Wav est bien plus volumineux que le Mp3).

Canaux : Choix entre mono ou stéréo.

Bitrate : Niveau du flux audio paramétrable de 64 à 320 kbps (128 ou 160 représentent un bon compromis qualité/poids).

Fréquence d'enregistrement : de 22050 à 48000 Hz. Même si 22050 Hz couvrent largement les fréquences d'une voix, il reste préférable d'aller jusqu'à 44100 Hz.

Enregistreur : Options liées à la configuration de votre ordinateur.



5.4 Personnalisation des pistes son

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 et sa durée.

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 pas 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 .

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.

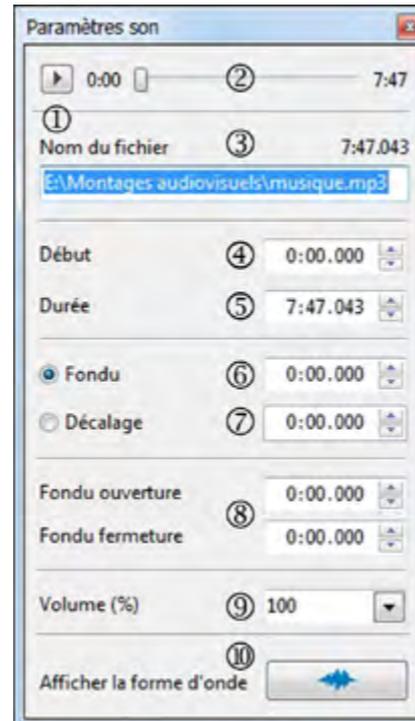
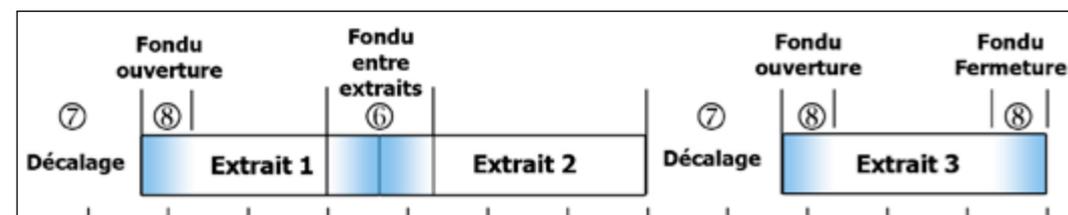


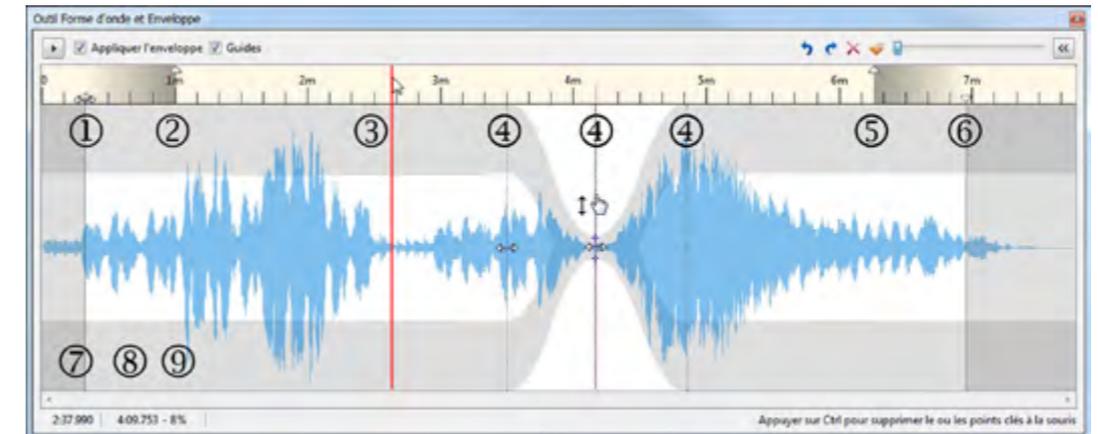
Schéma représentatif des divers paramètres



5.5 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.



• 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 2.37.990. 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

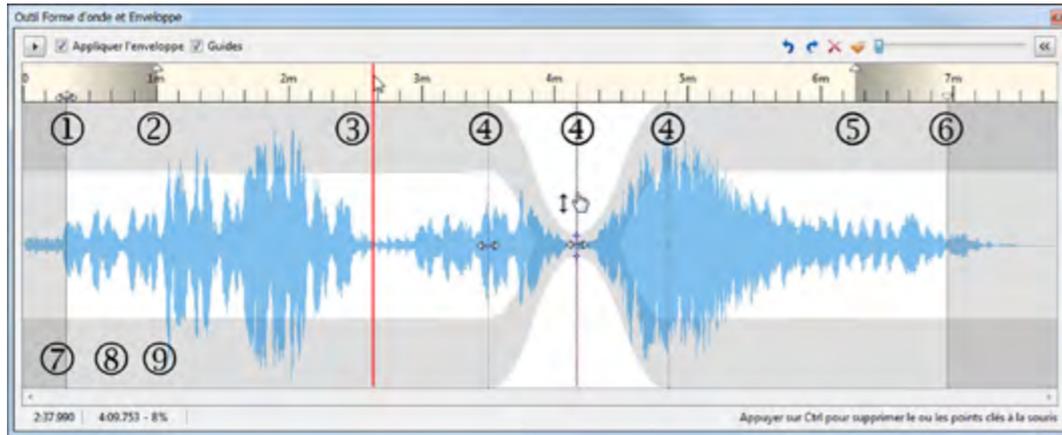
Lors du déplacement du curseur (1), un second curseur (2) suit son déplacement au même niveau. Si vous déplacez seul ce second curseur, comme ici, vous créez un fondu en ouverture entre le point (1) - ou le point zéro si le curseur du bas n'a pas été déplacé - et le point (2) (même effet que **Fondu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

• Boutons de commande 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**.

Chapitre 6

Synchronisation entre les vues et le son

Durée d'affichage des vues

La forme d'onde

Déplacer des vues sur la ligne de temps

Modification de la durée d'une transition

Prévisualiser le montage

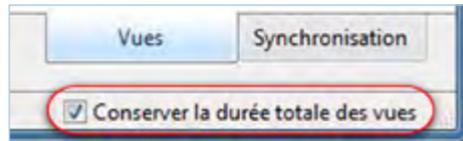
Une étape très importante consiste à affiner la synchronisation entre le déroulement du son et le passage des vues pour donner du rythme à votre diaporama.

Pour cela, il suffit de déplacer les vues le long de la piste son et de modifier la durée de la transition, soit en écoutant le déroulement sonore, soit en visualisant la forme d'onde sonore. Il nous a paru toutefois important d'apporter, en préambule, quelques précisions sur la façon dont sont intégrées les transitions entre les vues.

6.1 Durée d'affichage des vues

Lorsque vous déposez une vue sur la table de montage, elle affiche, par défaut, **sa durée propre (celle choisie dans la configuration des options du projet) + sa durée de transition avec l'image suivante.**

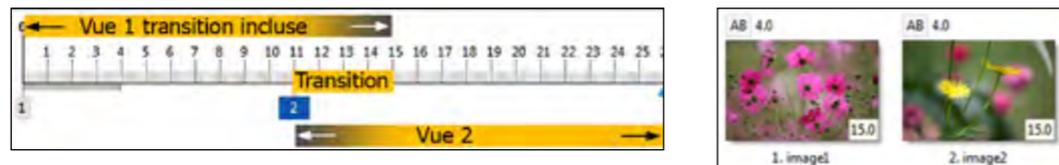
Il est toutefois possible de **désactiver cette option, en décochant la case Conserver la durée totale des vues**, accessible en bas à droite de la fenêtre principale.



Voyons comment s'affiche la durée des vues selon l'option choisie.

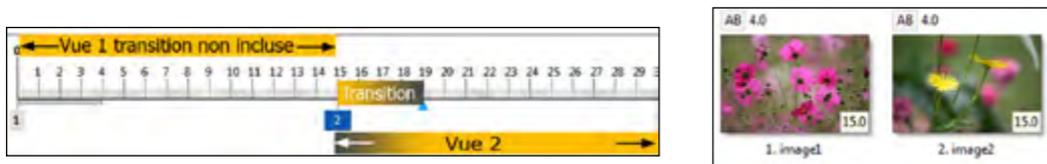
Pour l'exemple, nous avons paramétré, dans la **Configuration des options du projet**, une durée de vues de 15 secondes et une durée de transition de 4 secondes.

1. Option cochée (option par défaut)



Ci-dessus, les deux modes d'affichage, Synchro et Vues avec cette option par défaut. L'image1 sera visible pour sa durée de 15 secondes incluant les 4 secondes de transition. La vue 2 apparaîtra au bout de 11 secondes.

2. Option décochée (identique à l'ancien système d'affichage sur les versions de PTE antérieures à la 7.0)



Lorsque cette option est décochée, **la durée de la transition n'est plus incluse dans la durée de la vue.** L'image1 est donc affichée pour sa durée propre de 15 secondes et la transition intervient **après** la fin d'image. La vue 2 apparaît au bout de 15 secondes.

Ce mode d'affichage ne pose aucun problème avec des images fixes puisque l'image1 reste visible jusqu'à ce qu'elle soit totalement remplacée par l'image 2 au terme de la transition. Mais avec des séquences vidéos, le résultat serait tout autre puisque la séquence, achevée au terme de ses 15 secondes, resterait figée durant la transition !

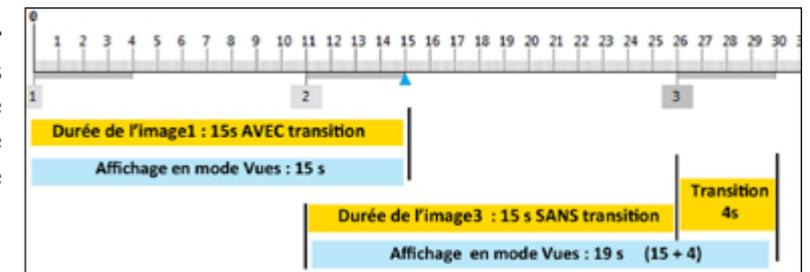
ⓘ Attention ! Si vous décochez l'option Conserver la durée totale des vues, APRES avoir déposé des images sur la table de travail, les images suivantes seront insérées pour leur durée propre sans inclure la durée de transition !



Dans cet exemple, nous avons insérée l'image3, entre les images 1 et 2, **après** avoir décoché l'option. Cette vue3 est donc insérée pour sa durée propre de 15 secondes n'intégrant pas la durée de transition.

L'image va donc être affichée pendant 15s + 4s de transition.

L'option **Afficher durée totale des vues** n'étant pas décochée donne une valeur de 19s pour cette image insérée.



6.2 La forme d'onde sonore

La forme d'onde sonore finale peut être très utile pour positionner une vue avec précision, sur un « pic » musical par exemple.

• Afficher la forme d'onde sonore globale

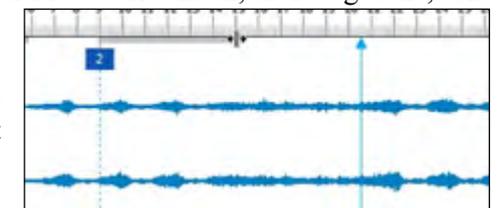
ⓘ la forme d'onde globale est un mix de toutes les pistes sons principales utilisées. Les formes d'onde des pistes liées aux vues n'apparaissent pas sur cette piste.

Pour l'afficher ou la masquer, il suffit de cliquer sur le bouton . Après quelques secondes de chargement, la piste finale apparaît sous la ligne de temps.

Visualiser les canaux gauche et droit

Par défaut lors de la première installation du logiciel les deux canaux, droit et gauche, sont groupés, bien que l'effet stéréo soit conservé.

Pour les séparer et voir les deux ondes sonores, cliquez sur le menu **Affichage, Options de la ligne de temps, Affichage de la forme d'onde** et sélectionnez **Canaux gauche et droit.**



• Agrandir la forme d'onde sonore

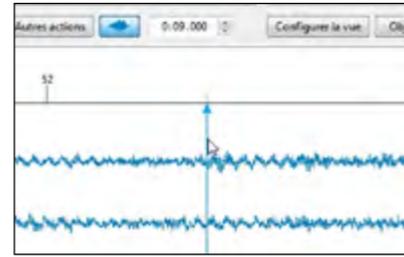
Pour une plus grande précision, il est possible d'agrandir (puis de rétrécir) la ligne de temps et les formes d'onde, par appuis successifs sur :

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

• **Ctrl + F12** on la rétrécit.

Ci-contre l'agrandissement maximum.

Chaque graduation correspond à 1/10^e de seconde.



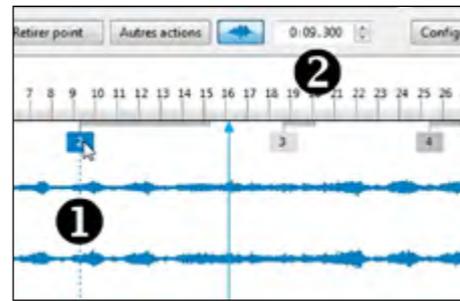
6.3 Déplacer des vues sur la ligne de temps

• Déplacer une vue

Pour déplacer une vue, cliquer sur son étiquette **1** et la faire glisser en maintenant le clic gauche.

Le compteur qui figure au-dessus de la ligne de temps **2** 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 ou la roulette de souris, de modifier cette valeur avec la plus grande précision.



• Déplacer plusieurs vues simultanément

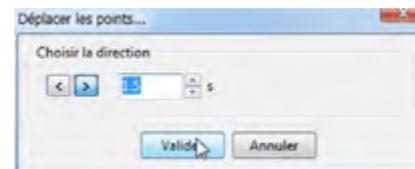
1. Manuellement, après sélection d'une première vue, utiliser les touches :

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** (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.

Deux boutons permettent de choisir le sens de déplacement des vues.

Pour naviguer rapidement sur la ligne de temps :

Touche **Alt + fin** (ou **Ctrl + Fin**) sélectionne la dernière vue du montage.

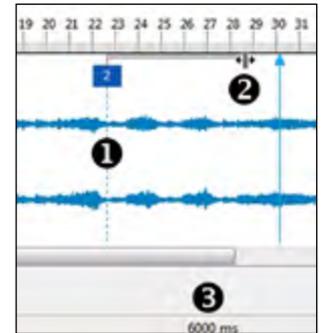
Touche **Alt + Home** sélectionne la première vue.

6.4 Modification des durées de transitions

Le début de la vue en cours est matérialisé par un trait pointillé **1** sur les deux formes d'onde.

En **2** le symbole  apparaît lorsque le pointeur de souris passe juste en bout du trait gris lequel 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.



La durée de transition est affichée dans la barre des tâches **3**.

Rappel : on peut également modifier la durée de transition dans la palette **Configuration de la vue** - onglet **Effet**. Un compteur au bas de la page permet d'entrer la valeur souhaitée.

6.5 Prévisualiser le montage

• Prévisualiser dans la fenêtre de prévisualisation

La fenêtre de prévisualisation permet, sans lancer le montage en plein écran, de le voir se dérouler, d'écouter la piste son finale, et d'intervenir rapidement sur la synchronisation en déplaçant des vues ou en jouant sur les effets de transition.

ⓘ Notez toutefois que les sons de type C, attachés aux vues (voir chapitre Sons page 54) ne sont pas audibles en prévisualisation dans cette fenêtre. Il faut alors faire une prévisualisation en plein écran (voir page suivante).

La barre de navigation



Située au bas de la fenêtre de prévisualisation, elle comprend (de gauche à droite) :

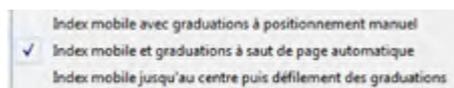
- **Deux boutons** permettant de lancer le déroulement de la piste son, de le mettre en pause et de revenir au départ. Celui de gauche  sert à lancer la prévisualisation et à la mettre en pause, celui de droite  ramène le curseur à sa position initiale.

Le déroulement se lance ou se met en pause également en cliquant sur l'image dans la fenêtre de prévisualisation, ou en utilisant la barre Espace du clavier.

- **Un compteur** qui donne la position précise du déroulement sonore au millième de seconde.
- **Un curseur** qui simule l'avancement sur la piste son et peut être utilisé (maintien du clic gauche sur le curseur) pour avancer ou reculer manuellement dans le montage.
- **Un autre compteur**, à l'extrémité droite, qui précise la fin de la dernière vue (et non celle 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 (en mode synchronisation).

PTE offre trois possibilités de défilement du curseur, accessibles par le 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.

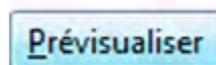
Dès que l'index arrive au centre de la ligne de temps, il reste fixe et c'est cette dernière qui défile.

• Prévisualiser en plein écran

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

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

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



Permet de prévisualiser le montage depuis la vue N° 1.



Lance la prévisualisation du montage depuis la vue sélectionnée.

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.

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

Vous disposez de trois options :

1. Demander à chaque fois
2. Ecran 1
3. Ecran 2

Chapitre 7

Enregistrement et sauvegarde du montage

Sauvegarde du fichier de travail

Création et sauvegarde d'un fichier exécutable

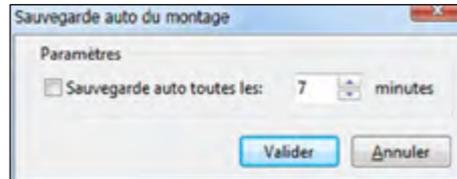
Ouverture du dernier projet utilisé

7.1 Sauvegarde du fichier de 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.

• Sauvegarde auto du montage

Une option vous permet de le faire de manière systématique. Dans le menu **Affichage >> Options avancées >>** cliquer sur **Sauvegarde auto du montage**. Une palette permet de mentionner la périodicité de la sauvegarde.



• Sauvegarde manuelle

Déroulez le menu **Fichier** et cliquez sur **Enregistrer sous (ou Maj + Ctrl + S)**.

Une fenêtre 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, ce qui évitera les confusions possibles lors de la création d'autres diaporamas.

Dans le même menu Fichier, deux autres options de sauvegarde sont proposées :

• 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.

• 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 le créer sur votre disque dur.

ⓘ
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.

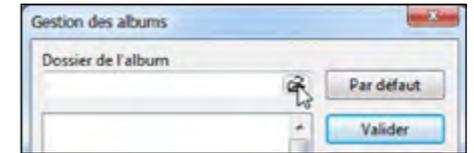
Cliquez sur :

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

Une fenêtre **Gestion des albums** permet de créer ce dossier.

En cliquant sur  une autre fenêtre **Rechercher un dossier** vous propose de choisir un dossier existant ou d'en créer un nouveau.

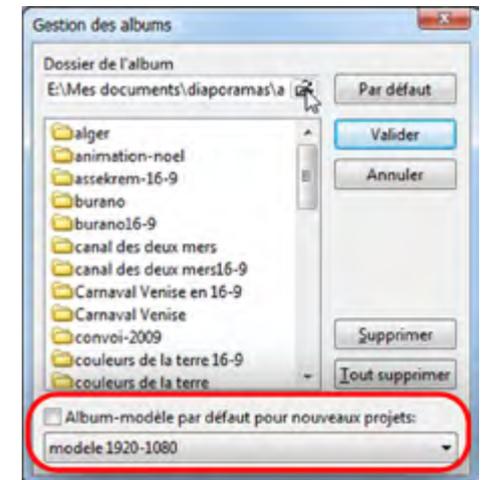
Tous vos albums de projets apparaîtront ensuite dans la liste déroulante.



• Création d'un album-modèle de projets

Lorsque vous aurez créé plusieurs albums, si vous cochez la case **Album-modèle par défaut pour nouveaux projets**, l'album sélectionné dans la liste déroulante au-dessous (*ici modèle 1920-1080*), 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)**.

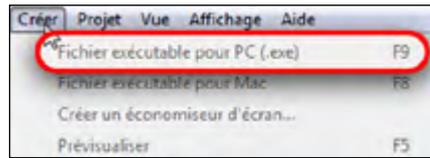


Votre album se créera dans ce dossier avec le nom que vous aurez choisi de lui donner dans la fenêtre **Entrez le nom de l'album (Project1 par défaut)**.

Vous disposez maintenant sur votre disque dur d'un dossier spécifique qui va contenir tous les albums que vous allez créer. L'avantage des albums est qu'ils regroupent tous vos montages et ne conservent que les fichiers utilisés pour chaque montage.

7.2 Création et sauvegarde d'un fichier exécutable

• Pour PC



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.

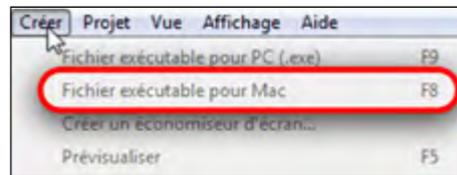
Pour créer cet exécutable, rien de plus simple ! Tout se fait en quelques secondes.

Le chemin **Créer > Fichier exécutable pour PC** (ou F9), propose de créer ce fichier .exe dans le dossier de travail où se trouve votre fichier .pte. Cependant vous pouvez indiquer un chemin différent.

• 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 !



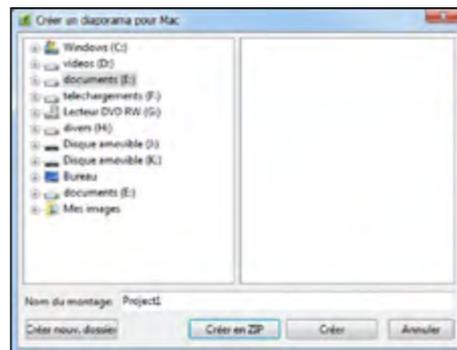
Dans le menu Créer, sélectionner **Fichier exécutable pour Mac** (ou F8)

Une fenêtre s'ouvre et permet :

- De créer un nouveau dossier pour recevoir le dossier pour Mac (*les exécutables pour Mac se présentent sous forme d'un dossier .app contenant les dossiers et fichiers nécessaire à son exécution*).

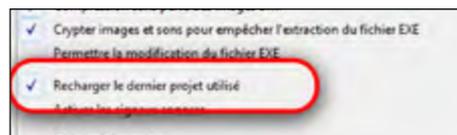
- De créer un dossier ZIP.

- De créer un dossier immédiatement lisible sous Mac Intel.



7.3 Mémorisation et ouverture du dernier projet

Une option accessible par le menu **Affichage >> Options avancées**, permet, ou non, de recharger le dernier projet utilisé.



Chapitre 8

Les Objets

Avant d'utiliser la fenêtre Objets et animation

Les objets : définitions

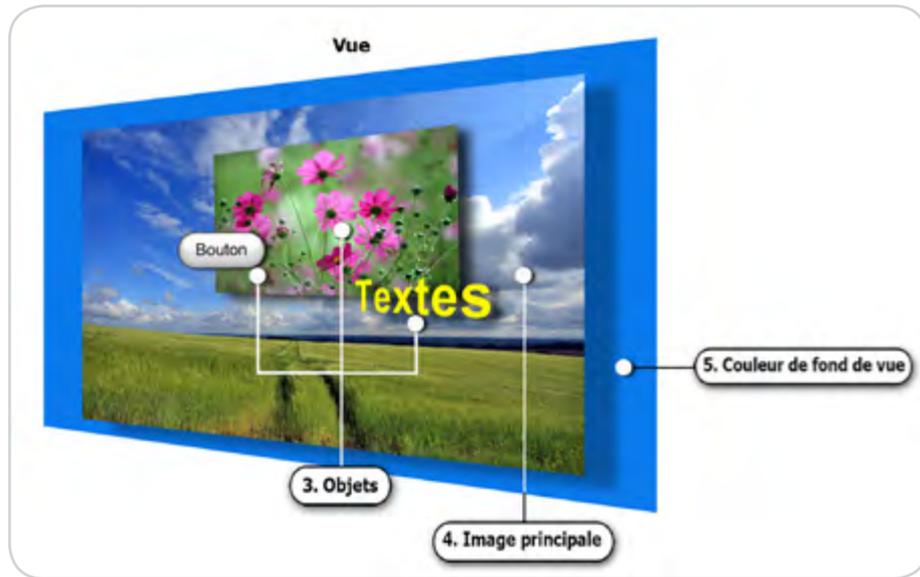
Les divers types d'objets

Actions et paramètres communs aux objets

Paramètres propres à chaque objet

8.1 Avant d'utiliser 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, vous créez une **Vue au format de projection que vous avez préalablement défini** (voir **Chapitre 2.2 page 28**).

Cette vue est, pour l'instant, constituée uniquement de l'**image principale** que vous venez de déposer sur la table de montage ou seulement de la couleur de fond si vous avez déposé une **Vue vide**.

- **Image principale** : c'est l'image ou la vidéo qui a servi à créer la vue mais elle peut être remplacée ensuite dans son rôle d'image principale par une autre, voire même être supprimée (subsiste alors la couleur de fond de la vue).

Cette image principale est considérée comme un objet au même titre que ceux que vous pourrez ajouter par la suite et 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**). Elle peut aussi être plus petite que la taille de la vue et laisser apparaître le fond de vue ci-dessous (voir **page 33**).

- **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**, image qui n'est pas considérée comme objet mais comme fond de vue fixe.

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

8.2 Les objets : définitions

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.

Sans doute avez-vous décidé 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 détails, l'ensemble des nombreuses fonctionnalités disponibles au travers de la fenêtre **Objets et animation** (O&A en abrégé).

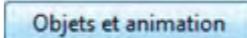
• Qu'appelle-t-on Objets ?

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, une séquence vidéo ou une autre image.

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

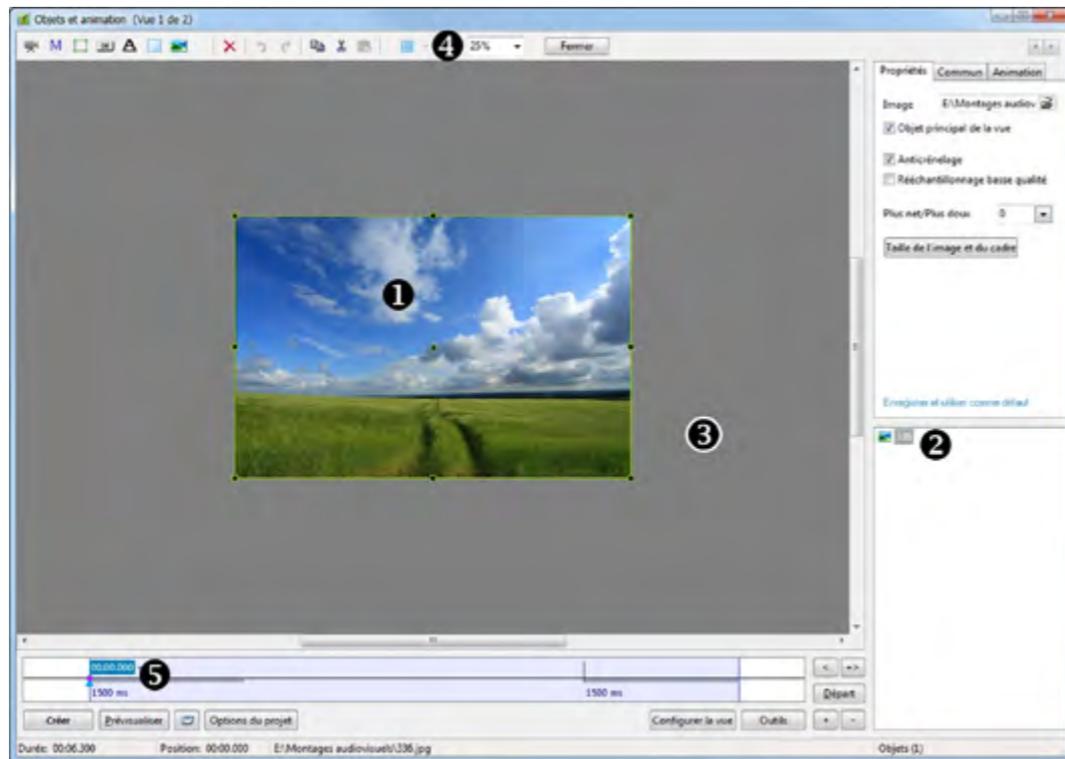
Tous les objets sont manipulables, déplaçables, étirables, etc. et chacun indépendamment des autres d'où le terme d'**Animation**.

• Fenêtre Objets et animation

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

Une nouvelle fenêtre, flottante et redimensionnable, s'ouvre en avant-plan de la fenêtre principale de PTE.

Cette dernière, même si elle reste visible, n'est plus accessible directement tant que la fenêtre **Objets et animation** n'est pas fermée.



① 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 déterminé dans la **Configuration générale des options du projet** (ici 15/10) 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**.

② 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 et vient se placer en avant de l'image principale ou des objets déjà existant.

③ 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.

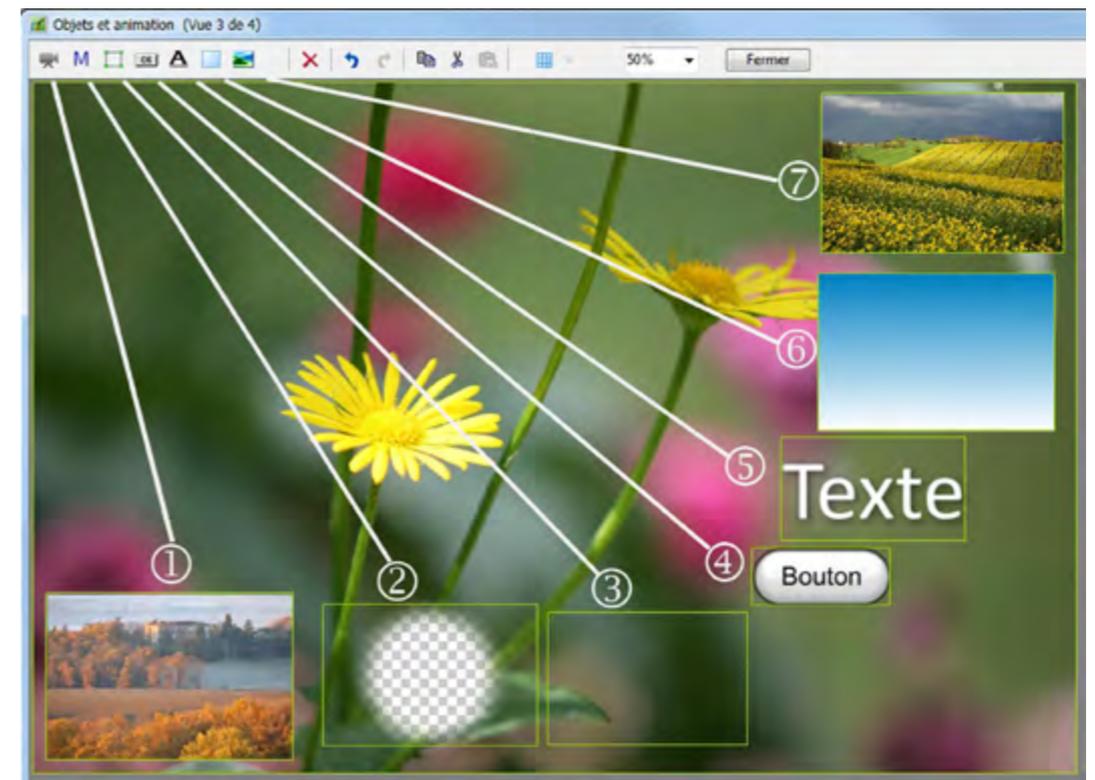
④ Il est possible de modifier la surface occupée par la vue et, partant, la surface de travail. Un curseur vous permet ainsi de choisir entre **Auto** et des pourcentages allant de 10% à 500%, mais vous pouvez aussi entrer une valeur manuellement.

⑤ Au bas de la fenêtre, une **ligne de temps** liée à l'objet sélectionné (avec ici un point de contrôle au départ de la vue) et nous verrons plus loin comment l'utiliser lors des animations d'objets.

8.3 Les divers types d'objets

La barre d'outils comporte plusieurs possibilités d'insertion d'objets. Dans l'ordre :

- ① Séquence vidéo
- ② Masque
- ③ Cadre vide
- ④ Bouton
- ⑤ Texte
- ⑥ Rectangle coloré
- ⑦ Image



• Autres boutons de la barre d'outils

Outre les commandes classiques :

Annuler, Opération précédente, Opération suivante, Copier, Couper, Coller,

cette barre d'outils comprend :

- Un bouton d'accès à une **Grille de positionnement** (voir utilisation **page 84**).
- Un curseur permettant de **modifier l'espace de travail** 50% .
- Un bouton de **fermeture de la fenêtre** Fermer .

8.4 Actions et paramètres communs à tous les objets

i Ce chapitre détaille des paramètres, des caractéristiques, communs à l'ensemble des objets. Le chapitre 8.5 s'attachera aux particularités de chacun.

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'ouverture.

Nous verrons plus loin comment les déplacer.

• Renommer un objet

Il est possible, pour ne pas dire souhaitable, de renommer ces objets dans l'onglet **Commun**. La modification se fait simultanément dans la liste d'objets.

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

• Dupliquer un objet

Par les boutons de la barre d'outils (voir page précédente) ou les raccourcis clavier classiques on peut copier-coller un objet sur la même vue ou sur une autre vue du même montage.

L'objet copié conserve toutes ses caractéristiques y compris les points-clés.

• Modifier la disposition hiérarchique

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 cet exemple l'objet **Texte** se trouve sous l'objet **Bouton**. On peut le sélectionner mais il reste hiérarchiquement en-dessous du bouton.

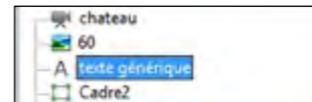
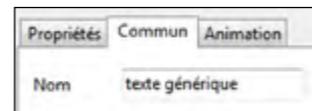
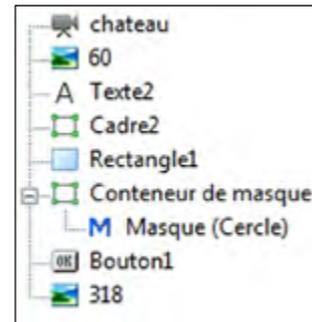
Pour faire « remonter » un objet, trois possibilités :

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

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

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

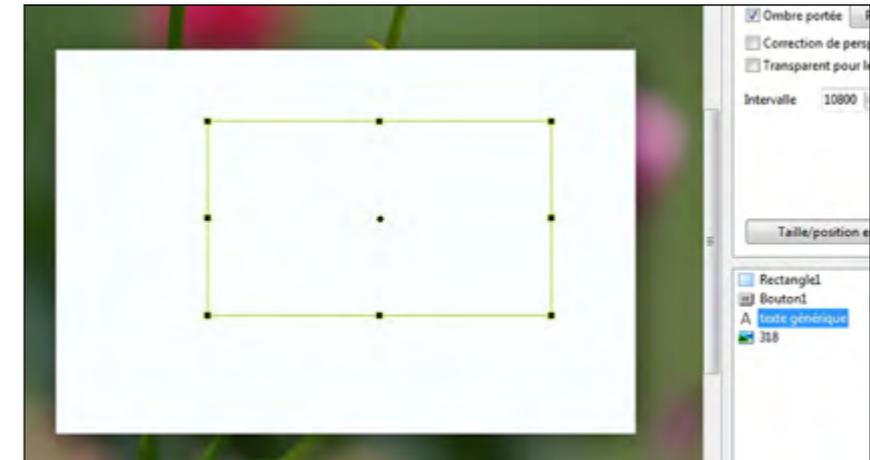
3. Un clic droit sur l'objet, en suivant le chemin : **Ordonner** et **Mettre devant**, ou **Avancer d'un cran**.



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 entièrement sous les autres (ici un objet Texte sous le cadre blanc), vous constaterez vite qu'il est impossible de le déplacer directement sur la vue.

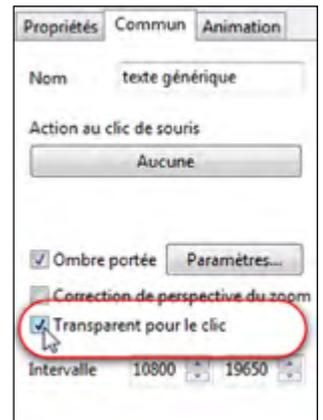


Lors de la sélection, son cadre apparaît, mais dès que l'on veut cliquer à l'intérieur de ce cadre, on sélectionne à la place l'objet situé en premier plan.

Il faut donc rendre cet objet de premier plan « transparent » pour que le clic atteigne notre objet **Texte**. Il faudra d'ailleurs en faire de même pour tout autre objet qui se trouverait hiérarchiquement au-dessus de cet objet Texte.

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**.

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



i 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)**.

• Statut d'un objet

Un objet peut être :

- **Parent** : il possède alors un ou des objets Enfants ;
- **Enfant** : il est rattaché à un objet Parent ;
- **Indépendant** : il figure alors de manière isolée dans la liste d'objets et ne possède pas d'objet Enfant.

• Comment se définit le statut Parent ou Enfant ?

Si, au moment d'ajouter un objet quel qu'il soit (texte, figure ou autre image), un des objets de la liste est déjà sélectionné, 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-dessus, l'objet Rectangle1 était sélectionné lors d'insertion d'un **Texte1** que nous avons renommé ici dans la liste, **Texte1-enfant de Rectangle1**.

De même, un objet Bouton1 a été ajouté comme **Enfant de Rectangle1**.

Un objet **Texte2**, ajouté alors que **Bouton1** était sélectionné est devenu son Enfant.

• Modifier le statut d'un objet

En cas d'erreur, il est toutefois possible de modifier le statut d'un objet.

Il suffit de le sélectionner, de le « couper » (**CTRL + X**) et de le coller soit comme Objet indépendant soit comme enfant, selon le résultat espéré.

• Relation Parent-Enfant entre les objets

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

Cependant l'objet Enfant peut se voir attribuer et modifier ses propres effets (Pano, zoom,

Tout objet enfant (sauf les textes) peut lui-même être parent d'un objet enfant.

rotation et opacité) indépendamment de son Parent.

Il est donc très important de définir, dès son installation, si un objet doit être parent, enfant ou indépendant.

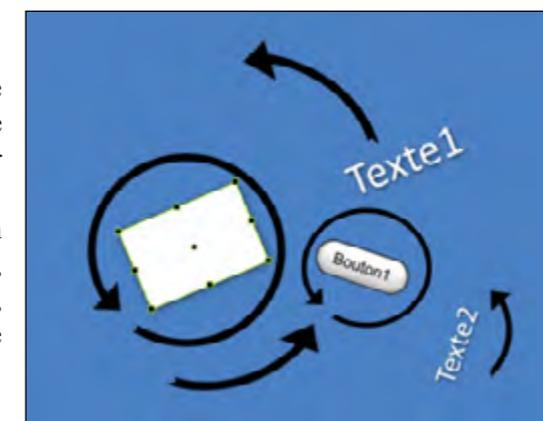
Toute modification de l'objet **Parent** (Pano, Zoom, Rotation, Centre), hormis l'opacité, sera répercutée sur l'objet **Enfant**.

Dans l'exemple ci-dessous, une rotation du Rectangle1, entraîne la même rotation de tous ses objets-enfants.



Autre exemple ci-contre : une rotation de l'objet Rectangle1 entraîne la rotation de l'objet Bouton1 et de l'objet Texte1 autour de son axe.

Par ailleurs si l'on applique une rotation propre à l'objet Bouton1, son "Enfant", l'objet Texte2 subira une double rotation, autour de l'axe de Bouton1 et autour de l'axe de Rectangle1.



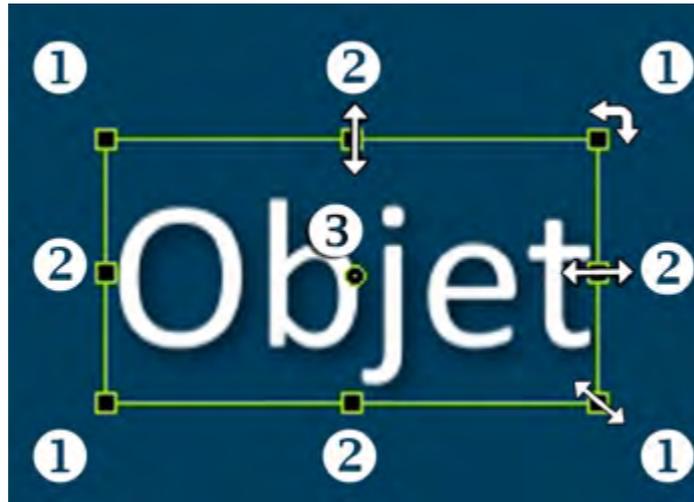
A comparer, pour imaginer ces mouvements, avec la rotation de la lune qui tourne à la fois autour de la terre mais aussi autour du soleil...

NB : Les mouvements et animations sont développés au **Chapitre Animation**.

Un objet Texte ne peut faire office d'objet parent que s'il a été converti en image PNG. Cette conversion se fait en cochant la case appropriée dans l'onglet Propriétés. 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 !

• Modification de forme et dimensions d'un objet

Tout objet déposé sur la vue est doté d'un cadre délimitant sa surface, de 4 petits carrés d'angle ① et 4 de milieu ② qui vont permettre d'en modifier les dimensions ou l'orientation.



Il est aussi doté d'un axe central de rotation ③ 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 pour vous indiquer qu'en maintenant le clic gauche, vous pouvez redimensionner l'ensemble de l'objet autour de son axe central.

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, l'objet se redimensionne **proportionnellement** par rapport à son angle opposé qui reste fixe.

2. Avec les 4 carrés de milieu 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 flèche à angle droit ce qui permet, tout en maintenant le clic gauche d'entraîner une rotation de l'objet autour de son axe central.

ⓘ Notez que l'objet est entouré de poignées de déplacement uniquement quand le curseur est sur un point de contrôle de la ligne de temps. 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



1. Mode par défaut : Ajuster au format

Lors de la création d'une vue par ajout d'une image sur la table de montage, ou lors de l'insertion d'une image, d'une vidéo, d'un rectangle dans une vue existante, l'objet inséré vient, par défaut, s'ajuster à l'intérieur de la fenêtre (*telle que vous l'avez définie dans la configuration générale*) en **Mode Ajuster au format**.

Dans l'exemple ci-dessus, la taille de la vue (taille de projection) a été définie à 1920 x 1080 pixels dans la configuration générale (soit un format de 16/9).

L'image incorporée à la vue fait 1920 x 1280 pixels (format 3/2 du reflex 24x36). Elle est donc d'un format différent, mais sera positionnée à l'intérieur de la fenêtre pour être **Ajustée au format**.

Ses dimensions sont alors virtuellement ramenées à 1620 x 1080 (*taille du plus petit côté de la fenêtre*) pour conserver le format initial 3/2 de l'image. Le fond de la vue (noir ici) complète la surface de fenêtre.

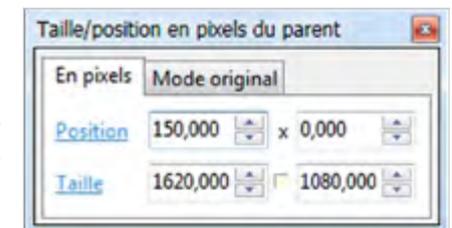
En cliquant sur le bouton **Taille/position en pixels...** s'affiche une palette dotée de deux onglets, **En pixels et Mode original**.

L'onglet **En pixels** donne deux valeurs de **Position** et deux valeurs de **Taille**.

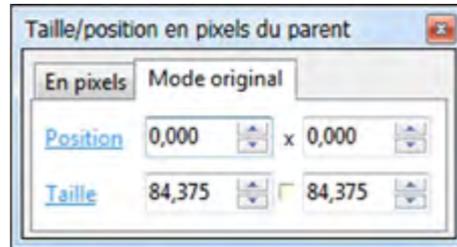
Les valeurs Position sont toujours définies par rapport au coin supérieur gauche.

Dans cet exemple, l'image étant plus étroite que la fenêtre de la vue, son coin supérieur gauche est positionné à 150 pixels du bord gauche de la vue et à 0 pixel du bord haut.

les valeurs **Taille** correspondent à la taille ajustée de l'objet (1620 x 1080).



L'onglet **Mode original** donne également ces mêmes éléments mais la position de l'objet est donnée en pixels **par rapport au centre de la fenêtre** et en % de taille par rapport à la taille de la fenêtre, sur la dimension qui n'est pas complètement couverte par l'objet.



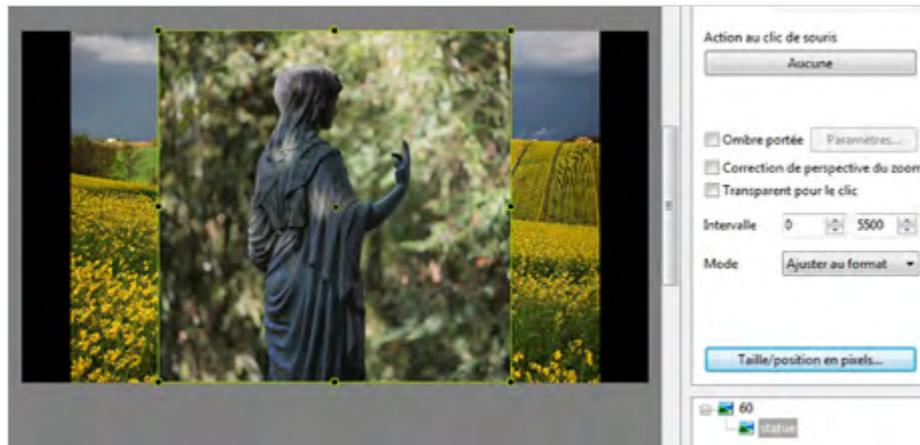
Ici l'objet est centré, les deux valeurs **Position** sont donc à 0. Sa taille est de 84.375% de la plus grande dimension possible (largeur de la fenêtre). On comprend l'intérêt comme suggéré au chapitre 3.1. de bien mentionner la taille exacte des images principales lors de la configuration du projet. Dans le cas contraire cette valeur de 84.375% serait erronée.

Notez que les libellés **Position** et **Taille** sont cliquables.

Un clic sur le libellé **Position** repositionne l'objet à l'angle supérieur gauche de la fenêtre. Un clic sur le libellé **Taille** redonne à l'objet sa taille initiale (ici, la valeur serait portée à 100 et la taille sur l'onglet **En pixels** deviendrait 1920 x 1280, dimensions initiales de l'objet image).

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.

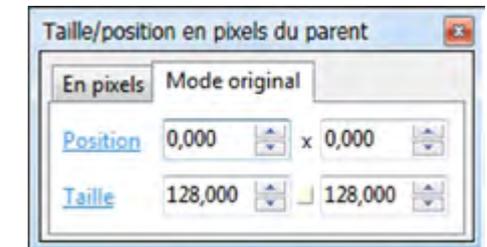
Cas des objets Enfants



Les valeurs **Taille** et **Position** d'un objet **Enfant** sont établies par rapport à celles de son **Parent**.

Ici nous avons inséré une image de 1000 x 1000 pixels comme **Enfant** de l'image principale. Cette image vient se positionner en **Ajuster au format**, à l'intérieur de son image **Parent** dont la taille est de 1920 x 1280 pixels.

L'image **Enfant** est donc ajustée à la plus grande dimension de son **Parent** soit 1280 pixels.



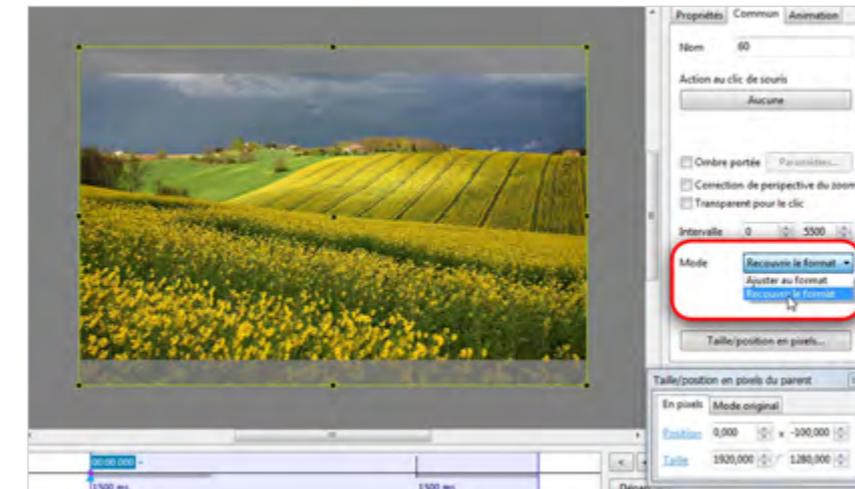
Sont affichées les valeurs 1280,000 dans l'onglet **En pixels** et 128,000 dans l'onglet **Mode original**.

Pour ramener l'image à sa taille réelle, toujours par rapport à son **Parent**, soit 1000 x 1000 pixels, il suffit de cliquer sur l'intitulé **Taille** dans l'onglet **En pixels** ou **Mode original**.

2. Mode Recouvrir le format

Si l'on souhaite, avec des formats identiques, que l'image couvre toute la surface de la vue, il suffit de sélectionner le mode **Recouvrir le format** dans la liste déroulante.

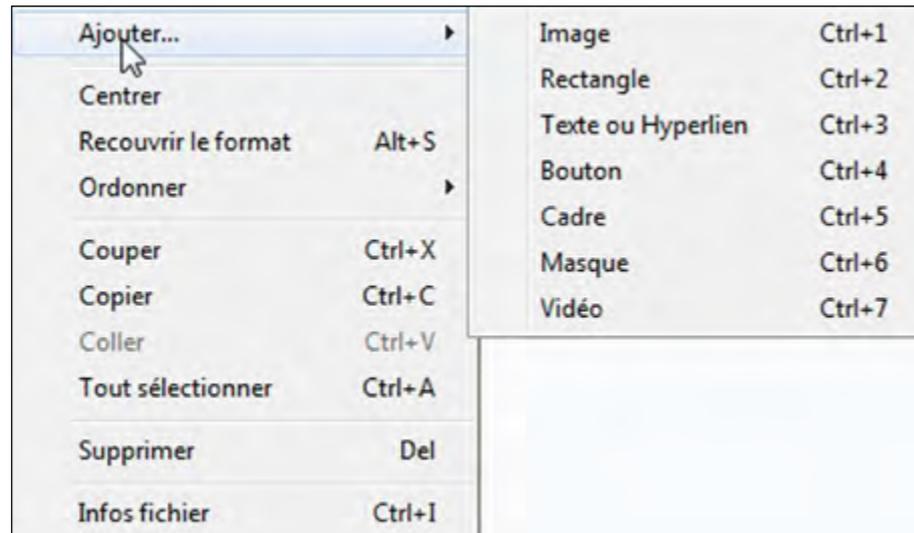
L'image vient alors se positionner par dessus la fenêtre de projection et non à l'intérieur. Les parties d'image « excédentaires », ici le haut et le bas, ne seront pas visibles lors de la projection puisque hors fenêtre.



👍 Nous avons utilisé cette possibilité pour passer le format d'un diaporama de 15/10 à 16/9 comme sur cette vue. En paramétrant la configuration générale du projet à 16/9 et avec ce mode (qu'il faut toutefois appliquer à chaque image...) les images sont recadrées en haut et en bas comme on pourrait le faire dans un logiciel de traitement d'image. Avantage : les images originales ne sont pas modifiées et il est possible d'affiner le recadrage vers le haut ou le bas.

• Menu contextuel sur les objets

Un certain nombre des actions évoquées dans les pages précédentes sont disponibles par le menu contextuel qui s'ouvre au clic droit sur un objet.



• Grille de positionnement d'objets

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

Cliquez sur le bouton  pour afficher ou masquer la grille.

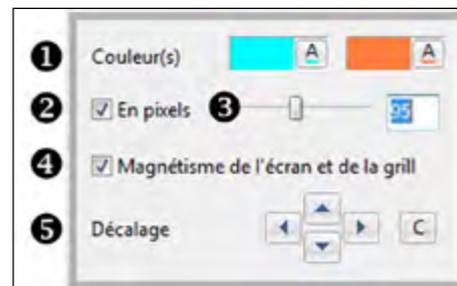
Le bouton triangulaire situé à droite affiche une palette d'outils.

① Elle permet de définir ou modifier les couleurs des traits de graduations principaux et intermédiaires de la grille.

② Ces graduations peuvent être affichées de deux façons :

1. 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 ③ puisse descendre jusqu'à 1 !). Autant dire que cette méthode n'est utile que pour augmenter le nombre de divisions et, partant, de repères de positionnement.

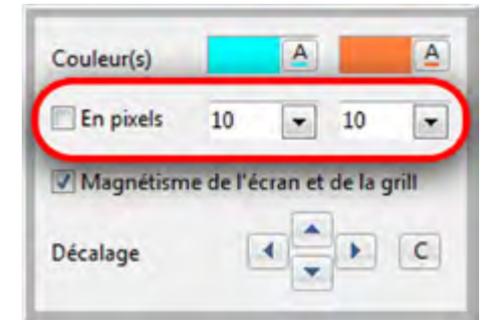


2. Si la case **En pixels** est décochée :

l'affichage de la grille apparaît **en divisions de 100%** paramétrables indépendamment sur les axes horizontaux et verticaux.

Le maximum est de 20 divisions (5%) dans les deux axes

Exemple : 10 - 10 donne des divisions de 10%.



④ Une case à cocher autorise le **magnétisme** des bords d'écran et de la grille, pour ajuster un objet.

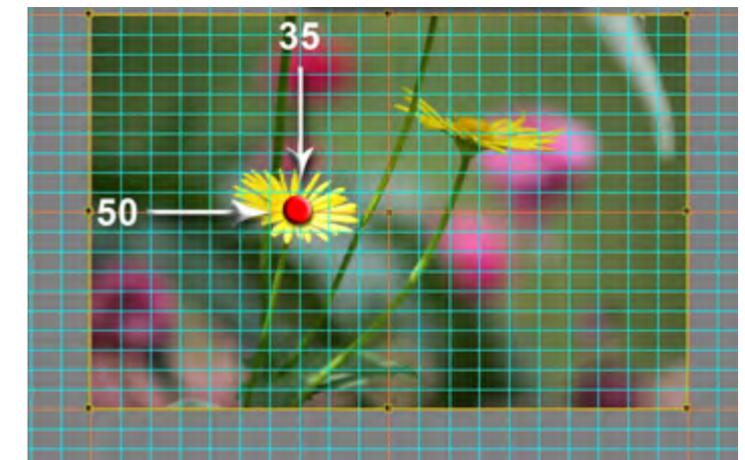
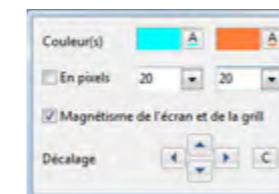
Ainsi, lorsque vous déplacez un objet avec la souris, dès que l'un de ses bords est à proximité immédiate d'une des lignes de la grille, si vous lâchez le clic gauche de la souris, le bord de l'objet vient se coller à cette ligne.

⑤ Des flèches de **décalage** dans les quatre directions permettent de déplacer la grille, le bouton C provoquant sa réinitialisation.

Exemple d'utilisation de la grille

Affichée en nombre de divisions, elle peut être très utile pour déterminer, par exemple, le point de départ d'une transition Disque (voir **page 46**).

Ici, avec 20 divisions de 5%, on peut situer le centre de la fleur approximativement à 35 sur la coordonnée X et à 50 sur la coordonnée Y.



• 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 quel que soit l'objet auquel ils s'appliquent.

① Couleur

En cliquant sur la fenêtre on affiche la palette **Choix de la couleur** (voir page suivante).

② Opacité

La transparence de l'ombre peut être plus ou moins marquée.

③ Angle

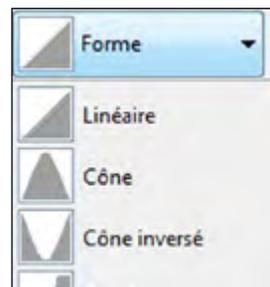
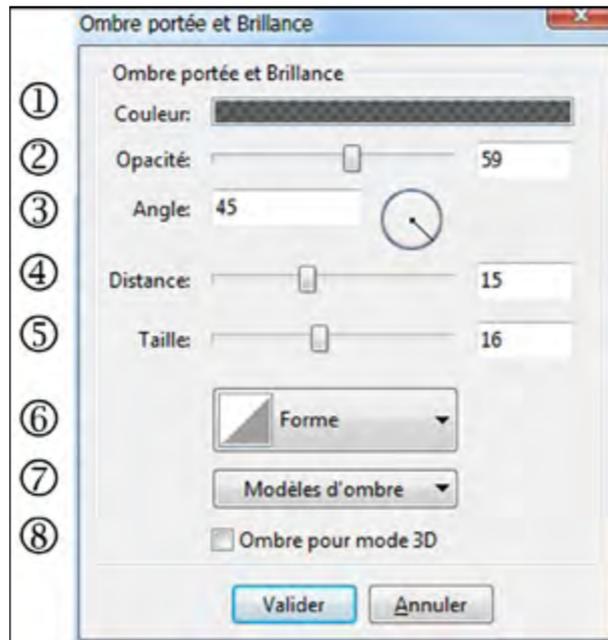
Permet d'orienter l'ombre dans le sens indiqué.

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.



⑥ Forme

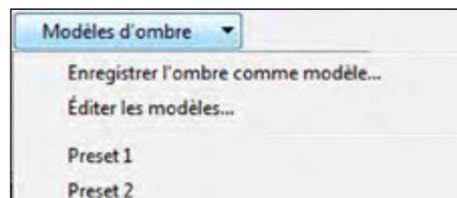
L'ombre peut prendre divers contours à sélectionner parmi les 10 modèles de la liste déroulante.

⑦ Modèles d'ombre

Vous avez la possibilité de sauvegarder les modèles créés pour les réutiliser plus facilement.

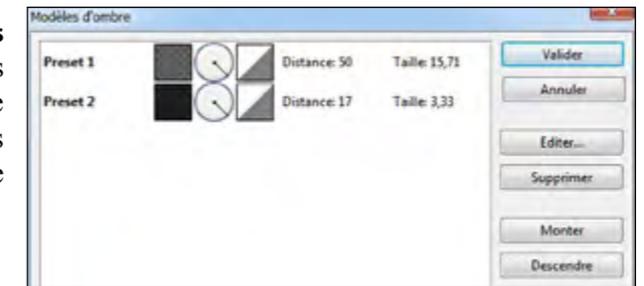
La liste déroulante comprend deux options, et la liste des modèles déjà enregistrés pour en faciliter l'accès.

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 **Éditer les modèles**.

Cette option **Éditer 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.

• Choix d'une couleur de fond ou d'ombre

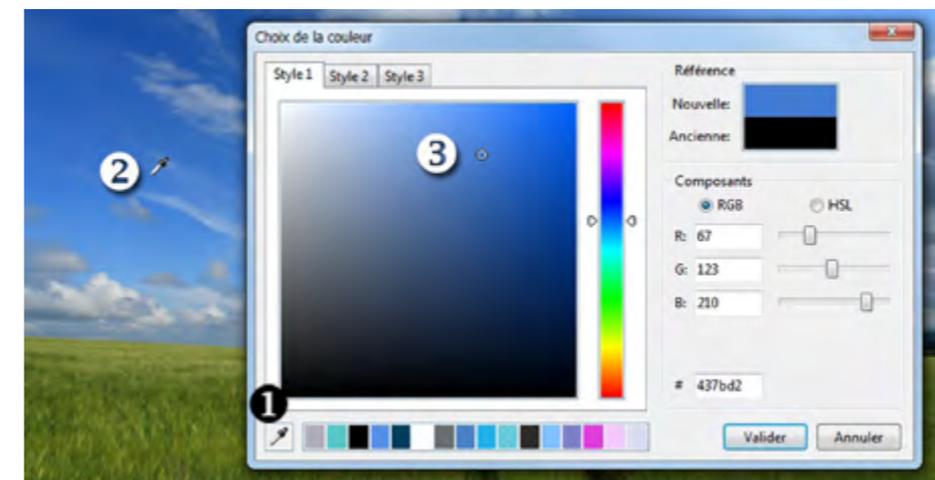
La palette choix de la couleur est identique que ce soit pour choisir un fond de vue, un fond d'écran ou une couleur d'ombre portée. Classiquement elle offre les trois styles Windows.

Une astuce permet de sélectionner une couleur, à partir d'une image par exemple :

① faites un clic gauche sur la pipette au bas de la palette **Choix de la couleur**.

② en maintenant le clic gauche, déplacez la pipette sur l'image.

La couleur choisie est visible en ③ et ses références s'affichent.



8.5 Paramètres propres à chaque objet

En haut à droite de la fenêtre **Objets et animation**, trois onglets vont permettre différents paramétrages. Si l'onglet **Animation** est commun à l'ensemble des objets et sera développé plus avant dans le livre au chapitre **Animation**, les deux autres, **Propriétés** et **Commun**, permettent de gérer paramètres et fonctions propres à chaque type d'objet. Certains de ces paramètres sont toutefois identiques.

Au-dessus de ces onglets, deux boutons  peuvent être utilisés pour naviguer dans les deux sens, d'une vue à l'autre, sans avoir à revenir à la fenêtre principale.

• Objet Image

Rappelons tout d'abord que les images que vous déposez sur la table de montage pour réaliser votre diaporama sont également considérées comme des objets.

Remplacer une image

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

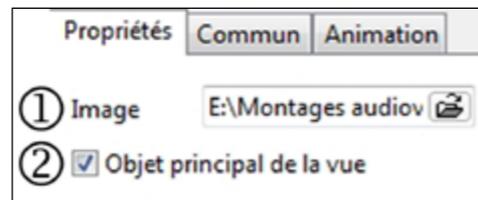


Image objet principal de la vue

② **Objet principal de la vue** : lorsque vous aurez, si c'est le cas, plusieurs images ajoutées à votre vue, chacune peut être désignée comme étant l'objet principal de la vue. 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 page 33).

Ouvrir une image dans un logiciel externe

Il est bien évidemment souhaitable que vos images aient été préparées auparavant ; néanmoins il se peut que vous ayez besoin de réouvrir l'une d'entre elles dans votre logiciel de traitement d'images préféré (Photoshop, Photofiltre, etc). PTE permet de réaliser cette opération très rapidement, mais avant tout il faut qu'il mémorise le chemin pour y accéder.

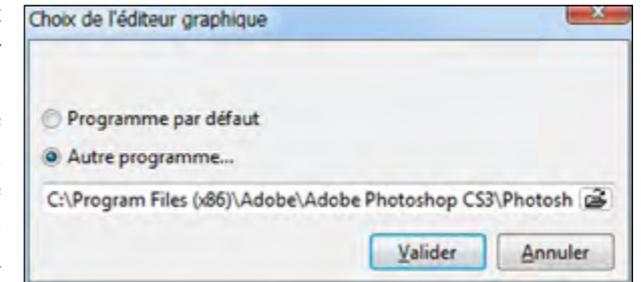
Dans le menu **Affichage - Options avancées**, cliquer sur **Choisir l'éditeur graphique...**

Une boîte de dialogue **Choix de l'éditeur graphique** offre deux possibilités :



1. Programme par défaut

C'est le programme qui permet habituellement de visualiser les images sur votre écran, vraisemblablement la visionneuse traditionnelle de Windows, si vous ne l'avez jamais paramétré différemment. Autant dire que dans ce cas, cet outil n'est pas adapté à la retouche d'images.



2. Autre programme

En ouvrant une autre boîte de dialogue, vous allez pouvoir indiquer le chemin vers votre logiciel de traitement d'images (ici Photoshop CS3).

Une fois ce paramétrage réalisé, il vous suffira de faire **CTRL + W** (ou d'ouvrir le menu contextuel par clic droit - option : Modifier l'image) et l'image sélectionnée s'ouvrira immédiatement dans ce logiciel.

Un simple **CTRL + S** dans le logiciel en question sauvegardera cette image dans PTE.

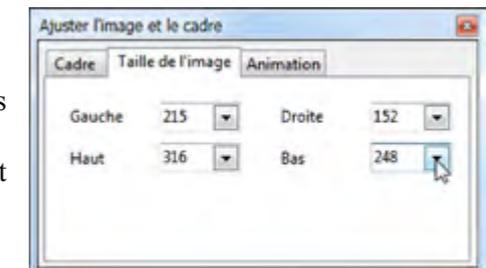
• Découper les bords d'une image

Pour éviter de modifier une dimension d'image dans un logiciel externe, il est possible d'en rogner chacun des bords indépendamment des autres.

Fonction accessible par le bouton **Taille de l'image et du cadre** dans l'onglet **Propriétés d'Objets et Animation**.



Sélectionnez l'onglet **Taille de l'image**.

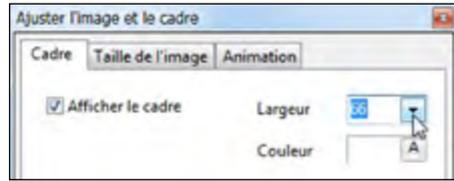


Quatre curseurs correspondent à chacun des côtés et les valeurs sont exprimées en pixels.

Lors de l'opération l'image est automatiquement recentrée dans la vue.



• Ajout d'un cadre à une image



Pour créer un cadre, sélectionnez l'onglet **Cadre** et cochez **Afficher le cadre**.
Largeur et couleur du cadre sont paramétrables.

ⓘ Notez que le cadre réduit d'autant les dimensions de l'image, que l'ensemble se positionne en Ajuster au format et que, la dimension des 4 bords étant identique, l'homothétie avec la taille de la vue n'est pas conservée.

• Modifier la netteté d'une image

PicturesToExe offre la possibilité d'agir directement sur la netteté des images :

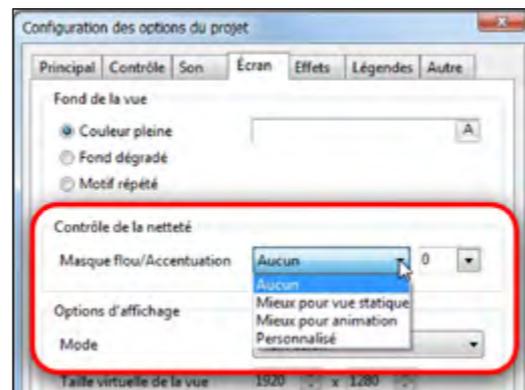
1. De manière globale

Accéder aux **Options du projet** onglet **Ecran**.

Le **Contrôle de la netteté** permet d'appliquer un **Masque flou** qui, comme son nom ne l'indique pas, accentue l'impression visuelle de netteté (*équivalent de la fonction Accentuation de Photoshop*).

Avantage de l'accentuation dans PTE : le **masque flou est appliqué en temps réel** sur les images (au rythme de 60 par seconde), et donc il tient compte du redimensionnement, notamment dans les effets de zoom.
On a donc un effet optimum quelle que soit la taille de l'image.

Inconvénient : cette fonction est appliquée, sans distinction possible, à l'ensemble des images d'un montage.



Une liste déroulante offre le choix de paramètres pré-programmés ou d'appliquer une valeur quelconque :

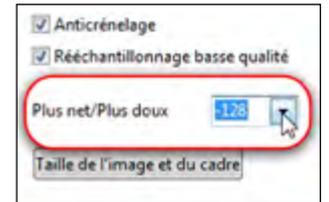
- **Mieux pour vue statique** amène le curseur à une valeur de 70.
- **Mieux pour animation** donne une valeur de 30.
- **Personnalisé** permet de choisir soi-même la valeur de 0 à 200.

2. Image par image

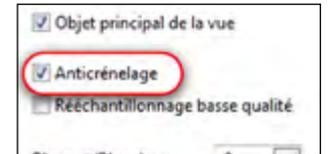
Accéder à l'onglet **Propriétés** dans **Objets et animation**.

• **Plus net/Plus doux** : permet de personnaliser en partie l'accentuation d'une image, mais elle n'est appliquée qu'une seule fois, même en cas d'animation de l'image (zoom notamment). et n'a pas la portée de la fonction globale.
Par défaut la valeur **-128 (Plus net)** est sélectionnée. Le curseur va jusqu'à la valeur **+128 (Plus doux)** et seuls des tests, image par image, peuvent permettre de juger du résultat.

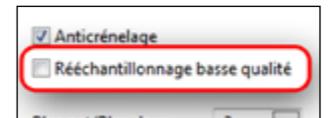
Un clic sur le libellé amène la valeur à -100 qui semble être la valeur optimale.



• **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.



• **Rééchantillonnage basse qualité** : Le rééchantillonnage donne l'impression, fautive, que la netteté est améliorée, mais les effets de crénelage qu'induit cette fonction ne nous incitent pas à conseiller son usage.



Les deux images ci-dessous, peuvent, peut-être, donner une idée des « dégâts » qui risquent d'être occasionnés par un mauvais usage de cette fonction qui n'offre aucun paramétrage.

Sur celle de gauche nous avons appliqué le **Masque flou** au maximum de ses possibilités (curseur à 200).

L'image de droite se voit, en plus, appliquer le rééchantillonnage basse qualité. L'effet d'escalier à la lisière du bec de l'oiseau est nettement visible.



• Mise en mémoire des paramètres

Tous les paramètres (Anticrénelage, Rééchantillonnage basse qualité, Plus net/Plus doux, ainsi que les paramètres de taille d'image et de cadre) figurant sur l'onglet **Propriétés**, peuvent être mémorisés par un lien cliquable au bas de cet onglet.



Si vous cliquez sur ce lien, les paramètres choisis sont appliqués :

- A toutes les images qui sont ajoutées sur la table de montage (mais pas à celles qui y figurent déjà).
- Aux images des montages futurs.

Petit inconvénient : rien ne vient rappeler ce choix de nouveaux paramètres !

i Nous vous conseillons de remettre ces paramètres aux valeurs par défaut ou mieux, comme conseillé précédemment, d'utiliser un « album-modèle » déjà paramétré pour tous vos nouveaux montages.

• Objet texte

Au clic sur le symbole **A** dans la barre de menu d'**Objets et animation**, le mot **Texte** vient s'inscrire au centre de votre vue.

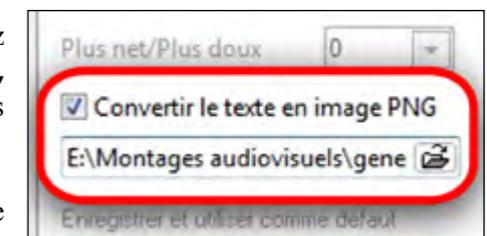
Par l'onglet Propriétés vous pouvez :

- ① **Modifier** la police de caractères.
- ② **Appliquer** les paramètres Gras, Italique, Souligné et changer la couleur du texte.
- ③ **Inscrire** le libellé dans cette fenêtre. Pour aller à la ligne il suffit de taper sur Entrée comme dans tout traitement de texte.
NB : Le libellé n'est pas directement modifiable sur l'image.
- ④ **Insérer** un modèle texte à choisir dans la liste déroulante (N° de la vue, nom de la vue, etc).
- ⑤ **Positionner** le texte (Centre, Droite, Gauche) lorsqu'il y a plusieurs lignes.
- ⑥ **Modifier** la hauteur d'interlignes.
- ⑦ **Appliquer**, comme pour les images, l'option Plus net/Plus doux.
- ⑧ **Convertir** le texte en image PNG.

Deux possibilités :

1. Si vous ne cochez pas cette case, le texte est intégré au montage et vectorisé de manière à pouvoir être modifié à nouveau, même après enregistrement du fichier de travail.

2. Si vous cochez cette case, vous transformez votre texte en image enregistrable au format **.png**, qui en respecte la transparence, parmi vos images et reste donc facilement réutilisable ensuite.



Une boîte de dialogue s'ouvre pour permettre l'enregistrement du texte.

L'ensemble des autres options est alors grisé et il n'est plus possible d'intervenir sur cet objet. Il suffit de décocher la case **Convertir le texte...** pour y accéder à nouveau.

⑨ **Enregistrer** toutes ces options Texte pour qu'elles apparaissent par défaut lors d'utilisations futures, dans ce montage ou dans d'autres montages (voir page précédente).

• Objets cadre ou rectangle

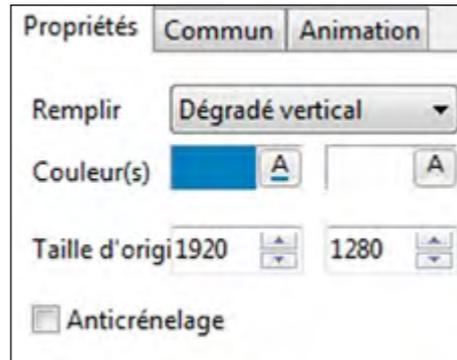
Pourquoi associer l'étude de ces deux objets, apparemment différents ?

Tout simplement parce qu'ils sont rigoureusement identiques, à la seule différence que, par défaut, le **Cadre** est un **Rectangle** dont l'opacité est à zéro (nous traiterons de l'opacité au chapitre **Animation, page 108**). Il est donc transparent alors que le **Rectangle** affiche, toujours par défaut, un dégradé bleu/blanc.

Un clic sur le bouton  ouvre un cadre, transparent donc, de la taille de la vue.

Cette **Taille d'origine** est affichée dans l'onglet **Propriétés** et ses deux valeurs sont modifiables avec précision.

Pour confirmer, si besoin est, ce que nous écrivons plus haut, il est possible de modifier la couleur de ce cadre, soit de façon uniforme, soit sous forme de dégradé horizontal, vertical ou diagonal accessible par la liste déroulante **Remplir**.



Il faudra toutefois mettre une valeur d'opacité différente de zéro pour que les couleurs soient visibles.

Une case à cocher **Anticrénelage** permet de supprimer, ou du moins d'atténuer fortement un effet de crénelage qui apparaît lorsqu'il y a modification de la forme, notamment dans les rotations simples ou 3D (Voir **Animations page 117**).

Laisser cette case cochée par défaut.

Mais quelle est donc l'utilité d'un cadre ?

Un cadre transparent a deux usages principaux :

1. Il peut agir comme **Parent** d'un ou plusieurs objets et donc entraîner des mouvements tout en étant invisible lui-même.
2. Il peut servir de zone cliquable pour déclencher une des actions que nous verrons au **chapitre 10.3 page 135**.

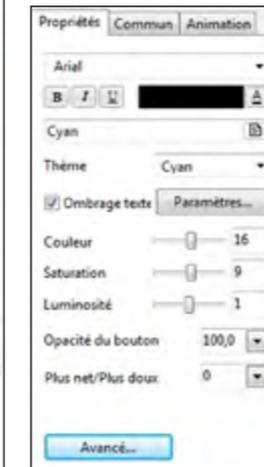
Un clic sur le bouton  ouvre un **Rectangle** qui présente les mêmes propriétés que le **Cadre**.

• Objet bouton

L'objet **Bouton** accessible par  dispose, outre les fonctions permettant de modifier le texte de son intitulé, d'un assortiment de thèmes et couleurs paramétrables dans l'onglet **Propriétés**.



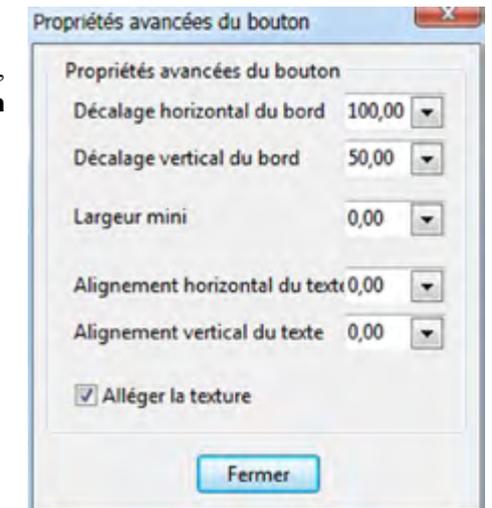
7 thèmes sont disponibles (**Cyan, Cyan foncé, Bleu foncé, Vert foncé, Argent, Transparent, et XP**).



Les modifications possibles :

- **Ombrage du texte.** (voir les paramètres de cette fonction page 84)
- **Couleur, Saturation et Luminosité.**
- **Opacité du bouton.**
- **Plus net/Plus doux.** (déjà développé dans le paragraphe Images)

Un bouton **Avancé**, au bas de l'onglet Propriétés, ouvre une palette **Propriétés avancées du bouton** qui permet de modifier plusieurs paramètres.



Utilisation de l'objet bouton

Le bouton peut être utilisé simplement comme objet « décoratif » mais il est également cliquable, comme tout objet, pour entraîner des actions sur le déroulement du montage, actions détaillées page 135.

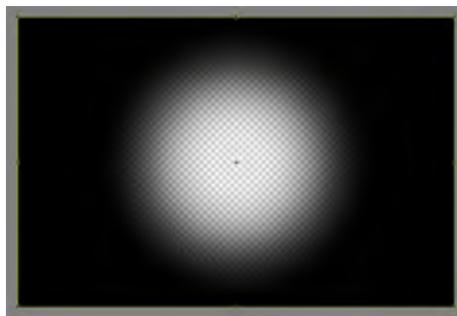
• Objet masque

A quoi sert un masque ?

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.

Un exemple simple :

Image principale qui va recevoir le masque



Masque Cercle prédéfini

Sa partie blanche est transparente et sa partie noire est invisible.

L'image qui va venir s'incruster sous le masque

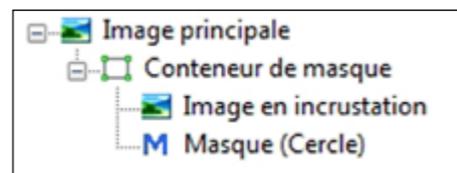


Le résultat

De quoi se compose un masque ?

Un masque comprend trois éléments :

- . Un **Conteneur de masque** sous forme d'un cadre,
- . En Enfant de ce conteneur :
 - . le **Masque**
 - . **L'Image** ou la vidéo qui apparaîtra dans le masque.



Insertion d'un masque

Cliquez sur le **M** situé sur la barre d'outils Objets.

1 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 :

2 Deux modèles : cercle et rectangle.

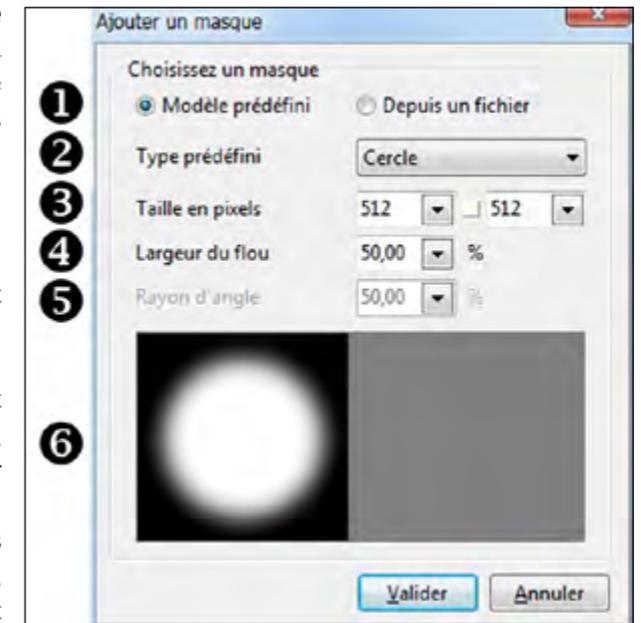
3 La taille en pixels est paramétrable. Limitée à 512 pixels, mais peut être agrandie ensuite par un zoom.

En enfonçant le bouton situé entre les deux valeurs, verticale et horizontale, on peut les régler indépendamment l'une de l'autre.

4 Règle la largeur du contour flou.

5 Permet de modifier l'arrondi des angles, lors de la création d'un masque rectangle.

6 Affiche le modèle prédéfini choisi selon les paramètres appliqués.



Positionnement de masques

Lorsque vous cliquez sur **Valider**, dans la liste d'objets apparaît un objet Parent **Conteneur de masque** et le masque lui-même en objet **Enfant**.

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

Le **Masque** est également en **Ajuster au format** par rapport à son Parent, le Conteneur. Pour l'amener à sa dimension réelle il suffit, dans l'onglet Propriétés, d'ouvrir la Palette Taille/Position et de ramener sa valeur à 100 comme indiqué page 80.

Le masque ainsi positionné va laisser apparaître une image qui sera située derrière lui. Il suffit maintenant d'importer comme autre **Enfant du conteneur** une image, image qui va apparaître derrière le masque dans sa partie transparente.

NB : la position de l'image, avant ou après le masque, dans le conteneur importe peu et il est possible de mettre plusieurs images ou vidéos dans un même masque.



Dans la vue ci-dessus, on positionne avec précision l'image derrière le masque.

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 **Ajuster Masque...** qui vous permet d'ajouter un autre masque.



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.

Modifier un masque existant

Si le masque choisi ne vous convient pas, il vous suffit d'ajouter un **Masque supplémentaire** au conteneur de masque et de supprimer celui qui ne convient pas. Ainsi vous ne modifiez rien d'autre que le masque lui-même.

ⓘ Tous les éléments constituant un masque sont considérés comme des objets. Ils peuvent donc subir toutes les modifications et animations applicables aux objets.

Créer vos propres masques

Nous l'avons vu dans les pages précédentes, PTE permet d'utiliser un masque personnalisé laissant ainsi libre cours à votre imagination.

Un masque est constitué de parties transparentes (plus c'est blanc, plus c'est transparent) et de parties opaques (plus c'est noir, moins c'est transparent). La qualité des fondus est donc liée à celle des dégradés...

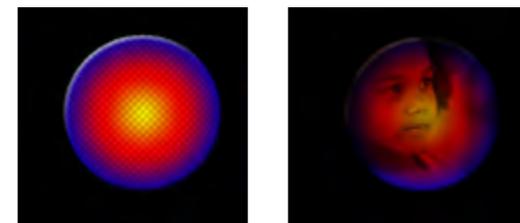
L'application la plus classique consistera à détourer une ouverture (porte ou fenêtre) pour donner l'impression qu'un décor apparaît derrière elle.



Par exemple, cette façade vénitienne bien connue a été détournée et transformée en négatif pour obtenir un masque en Noir et Blanc. Il suffit alors de superposer le masque à l'image d'origine pour faire apparaître des images en transparence.

Les masques peuvent être aux formats jpeg, png, gif ou bmp. Il est toutefois préférable de privilégier le format le plus léger, l'application de masques étant très gourmande en ressources pour l'ordinateur.

Par ailleurs, et pour les mêmes raisons d'économie des ressources, il est inutile de réaliser un masque de la taille de la vue s'il ne doit couvrir qu'une petite partie de l'image.



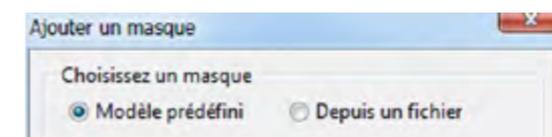
On peut également utiliser un masque couleurs, mais le résultat dépendra beaucoup de la densité des couleurs.

Le format png est recommandé, mais nous avons obtenu des résultats similaires en jpeg.

Insertion d'un masque personnalisé

Une fois votre masque réalisé, choisissez l'option **Depuis un fichier**.

Votre masque se met en place dans la vue de la même façon qu'un masque prédéfini.



• Généralités sur l'insertion de vidéos

Lors de l'insertion d'une vidéo, soit en image principale d'une vue, soit en objet, deux critères diffèrent des images et méritent une attention particulière :

- Les séquences vidéo ont une durée propre, alors que les images n'en ont pas.
- Le « poids » des fichiers vidéo est beaucoup plus élevé que celui des images.

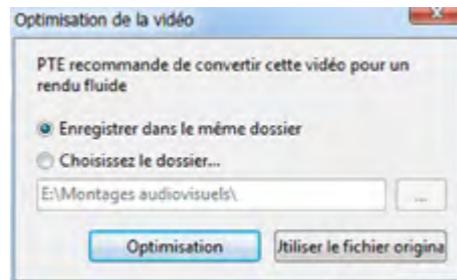
Il est donc fortement recommandé de couper vos séquences vidéos à la longueur utile, en utilisant le convertisseur dont PicturesToExe est doté.

Ce convertisseur permet de ne conserver que la partie nécessaire d'un fichier et le transforme en mpeg4 (il n'y a pas d'autre choix possible).

Voir l'utilisation de ce convertisseur page 105.

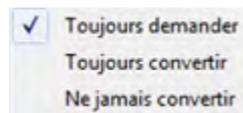
Lors de l'insertion d'une vidéo, une palette flottante **Optimisation de la vidéo** apparaît (option par défaut) et offre le choix entre :

- **Une conversion instantanée** (avec des paramètres fixes) du fichier et sa sauvegarde sous le même nom auquel est adjoint le terme **Converted**, dans le même dossier ou dans un dossier différent (ex: *video1.avi* devient *video1.converted.mp4*).



- **L'utilisation du fichier original** sans conversion.

Dans le menu **Affichage >> Options avancées >> Options du convertisseur vidéo**, il est possible de paramétrer l'apparition ou non de cette fenêtre ou la conversion automatique.



Si toutefois vous tenez à conserver un format de sortie différent il est possible de faire appel à un logiciel externe tel que, par exemple, **Freemake Video Converter** (gratuit et en français) téléchargeable sur le site www.freemake.com.

Il vous suffit alors de lier ce logiciel (ou tout autre) à PTE comme éditeur de vidéos (**Menu Affichage >> Options avancées >> Choisir l'éditeur de vidéos**).

Lorsqu'un fichier vidéo est sélectionné dans l'explorateur de projets, le raccourci clavier **CTRL + W** l'ouvre directement dans l'éditeur de vidéos pour le couper et/ou en changer le format pour l'alléger.

Les formats vidéo acceptés

Types de fichiers: MP4, MOV, AVI, MPG, FLV, MTS et autres.

Codecs vidéo: H.264, MPEG2, MPEG4-ASP, DIVX, XVID, MJPEG et autres.

Les listes ne sont pas exhaustives et ce sont les tests d'insertion qui vous confirmeront la validité de tel ou tel format, d'où l'intérêt de disposer d'un convertisseur.

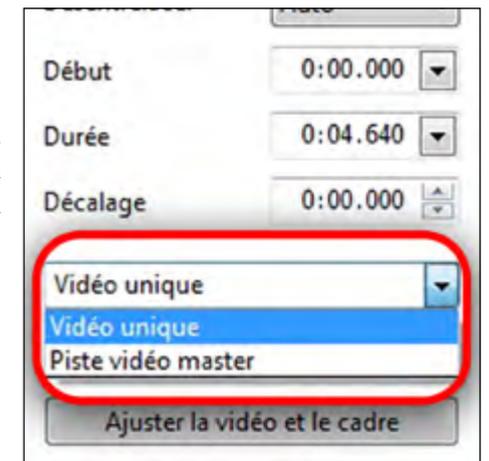
Formats vidéo recommandés pour des performances optimales: MPEG4-ASP (c'est celui-ci qui est produit par le convertisseur de PTE), DIVX, XVID, MPEG2.

• Objet vidéo

L'insertion de séquences vidéo en tant qu'objets peut se faire de plusieurs façons. Sélectionner l'onglet **Propriétés** :

1• Vidéo unique.

En sélectionnant l'option **Vidéo unique** dans la liste, la vidéo est alors considérée comme un simple objet, au même titre que les images, et sa durée, même si elle est plus longue, est limitée à la durée de la vue dont elle est objet.



2• Piste vidéo master.

Le choix de cette option crée une **piste vidéo de la durée de la séquence vidéo, aux possibilités multiples**.

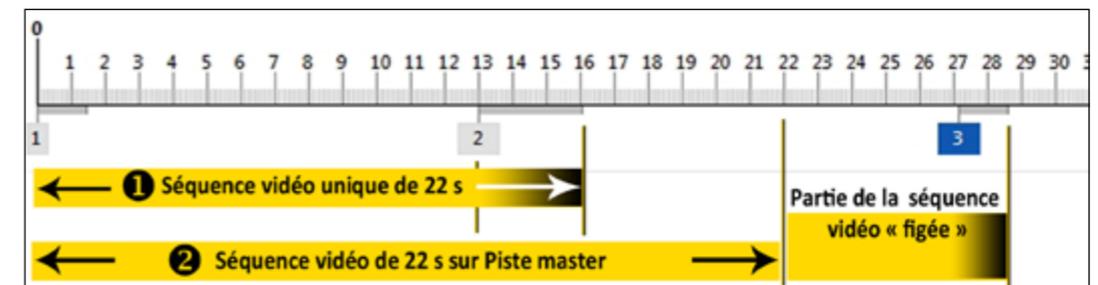
Comment afficher une vidéo en continu sur plusieurs vues ?

Il faut transformer l'objet vidéo en **Piste vidéo master**, copier cet objet et le coller sur la ou les images suivantes.

La vidéo va alors se poursuivre sur plusieurs images jusqu'au terme de sa durée propre, sans être soumise aux effets de transition entre deux vues.

Au-delà de sa durée propre, elle se fige sur la dernière image de la séquence et reste affichée jusqu'à la fin de la vue, transition comprise.

Dans ce schéma nous avons symbolisé ces deux possibilités :



① Une séquence **vidéo unique** de 22 secondes sur une vue de 16 secondes dont 3 s de transition. La séquence vidéo subit l'effet de transition et s'arrête au terme des 16 secondes.

② La même séquence sur une **Piste vidéo master**, copiée-collée sur la 2e vue. la séquence « passe » de la vue 1 à la vue 2, ne subit pas l'effet de transition et s'arrête au bout de sa durée propre de 22 s.

Au-delà et jusqu'à la fin de la transition suivante, elle reste fixe et visible, sauf si l'on applique, par exemple, un fondu en jouant sur son opacité (voir chapitre **Animation**).

Vidéos associées à une piste existante

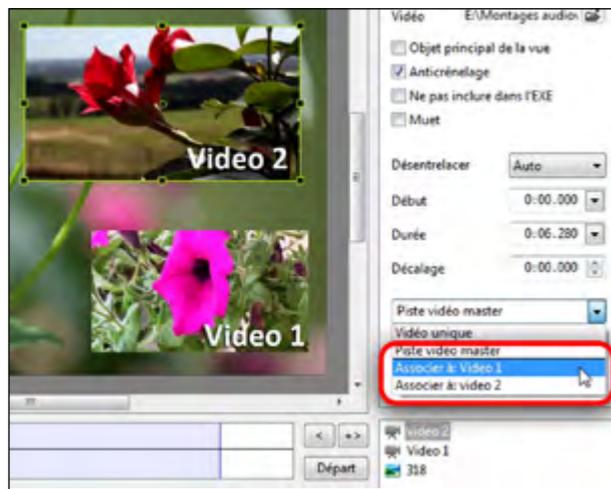
On peut associer une ou des vidéos à une piste existante de manière à dupliquer la vidéo, tout en économisant les ressources système (la vidéo est par définition « gourmande »).

Il suffit de dupliquer par copier-coller, la piste vidéo master et de réaliser le lien de la vidéo ainsi créée, avec la piste master, en sélectionnant le nom de la vidéo «master» dans la liste.

Il est également possible d'associer à une piste vidéo master, une autre piste vidéo master.

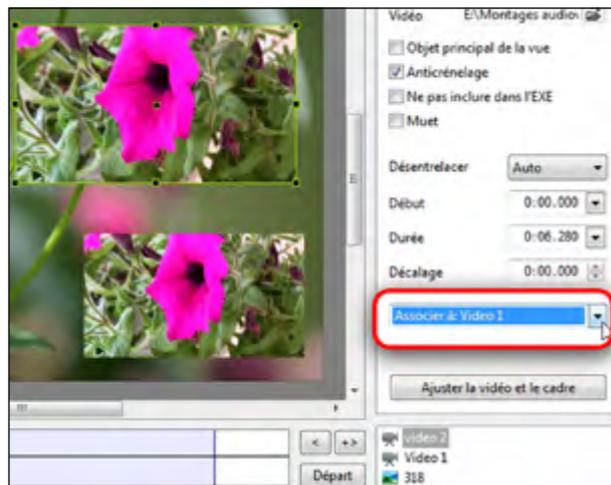
Exemple sur ces schémas :

- Nous avons créé deux **pistes vidéo master** différentes (fichiers **Video 1** et **Video 2**).



- Le fichier master **video 2** étant sélectionné, on décide de l'associer à **video 1**.

Nous voyons dans la liste déroulante que dès qu'une piste master est créée il est possible de lui associer d'autres vidéos. Ici on pourrait très bien associer la vidéo 1 à la piste master vidéo 2.



- La vidéo affichée devient alors celle de **Video 1** mais conserve les caractéristiques d'affichage (taille, emplacement, effets, etc), de **vidéo 2**.

Par contre, la durée de la vidéo et son décalage éventuel restent liés à la piste vidéo master c'est à dire la vidéo 1, toute modification sur l'une étant répercutée sur l'autre.

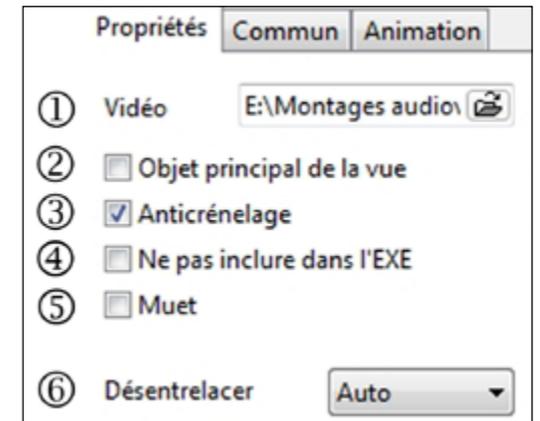
Autres fonctions de l'onglet Propriétés vidéo

① **Vidéo** : Affiche le lien vers le fichier et permet de le modifier.

② **Objet principal de la vue** : En cochant cette case la vidéo devient l'objet principal de la vue (voir p. 86).

③ **Anticrénelage** : laisser coché (voir p. 89).

④ **Ne pas inclure dans l'EXE**.



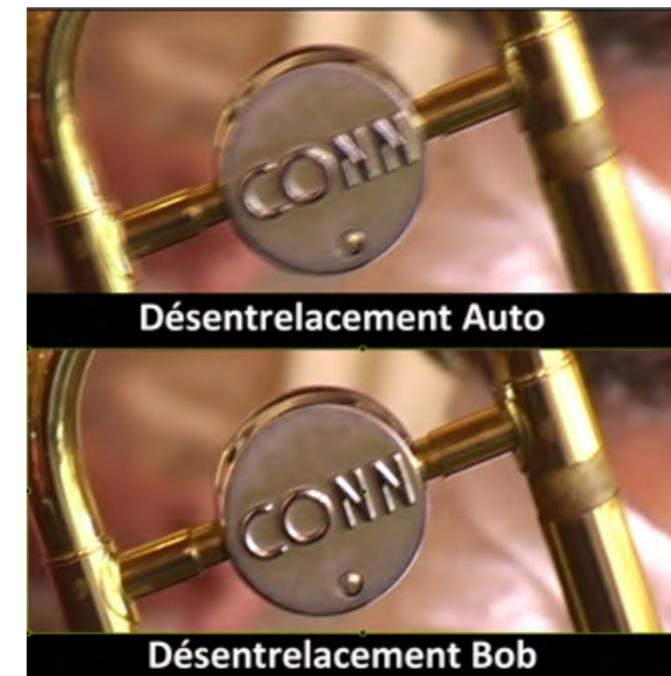
Si vous utilisez des fichiers vidéos « lourds » il est possible de les laisser en lien sans les inclure directement dans l'exécutable final, ce qui économise les ressources système.

Il faut toutefois et impérativement que l'exécutable et le ou les fichiers vidéo soient dans un même dossier pour que les vidéos soient lues.

⑤ **Muet** : en cochant cette case on désactive le son du fichier vidéo correspondant et des vidéos associées.

⑥ **Désentrelacer** :

Certains fichiers vidéo issus de matériel analogique sont dits « entrelacés » ce qui peut provoquer un effet de peigne assez désagréable lors de mouvements horizontaux. Le désentrelacement consiste donc à éliminer ou du moins réduire fortement cet effet de manière logicielle.



PTE dispose de 4 modes de désentrelacement :

Auto, Weave, Bob (pair), Bob (impair).

Vous avez bien sûr la possibilité de les tester directement sur une séquence figée.

Le passage d'un mode à l'autre est assez édifiant quant au résultat obtenu.

Ici nous avons testé avec le mode **Auto** et **Bob (pair)**. La différence saute aux yeux.

Paramètres vidéos

⑦ **Début** : ce compteur permet de couper le début de la vidéo selon la valeur choisie.

⑧ **Durée** : ce compteur permet de couper la fin de la vidéo et affiche la durée du clip.

⑨ **Décalage** : ce compteur permet de créer un décalage de la vidéo par rapport au début.

Toutefois le début de la séquence reste figé jusqu'à son démarrage. Si nécessaire, il faut donc « masquer » cette partie fixe.

Les deux premières options peuvent se régler en affichant la vidéo en vignette. Cliquer sur l'une des deux flèches en bout de compteurs **Début** ou **Durée**. Une palette fixée au bord droit de la fenêtre **Objets et animation** s'ouvre.

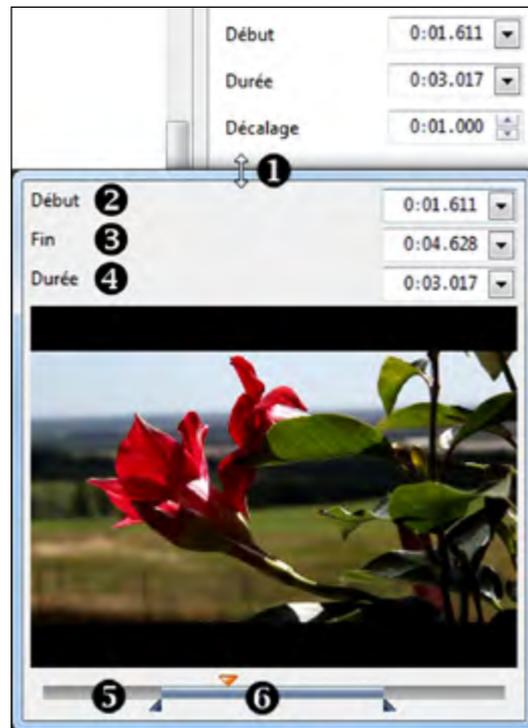
① Il est possible de la faire glisser vers le haut ou le bas (positionner votre curseur sur le haut de la palette, il se transforme alors en double flèche).

② et ③ Les compteurs **Début** et **Fin**, permettent de couper la vidéo de façon précise.

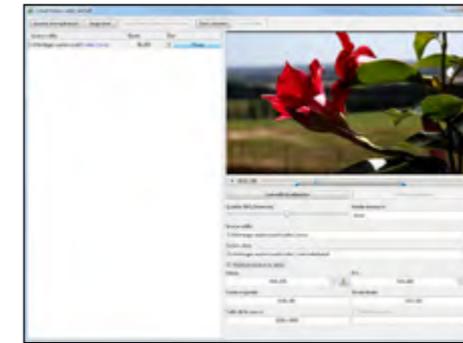
④ Le compteur **Durée** affiche la durée restante après modification de **Début** et/ou de **Fin**.

⑤ On peut également déplacer à la souris, les deux curseurs situés sous la vignette. Les valeurs **Début** et **Fin** s'adaptent en temps réel.

⑥ Le curseur central orange permet simplement de naviguer à l'intérieur de la vue sans modifier Début et Fin.



Convertisseur vidéo (module VideoConverter)

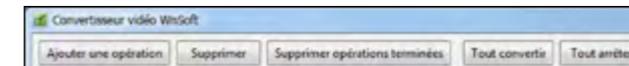


Ce convertisseur, comme précisé page 100, permet de réduire le poids d'un fichier vidéo inclus au montage, en coupant les parties inutiles d'une séquence et en enregistrant le fichier au format mp4.

Son utilisation est proposée à chaque insertion de vidéo, sauf paramétrage différent (**Voir page 100**).

① Notez que cette palette flottante et ses fenêtres intérieures sont redimensionnables en tous sens.

Pour accéder au convertisseur, faites un clic droit sur un fichier vidéo, dans l'explorateur de projets, et sur le lien **Convertir la vidéo**. Le fichier est alors inclus directement dans le convertisseur.

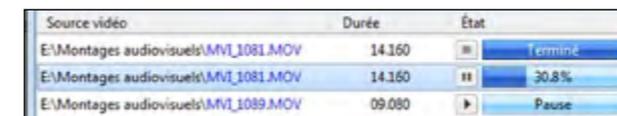


La partie haute comporte les boutons :

- **Ajouter une opération** : il est possible de joindre un ou des fichiers à l'opération de conversion. Plusieurs fichiers peuvent ainsi être convertis en une seule fois.
- **Supprimer** : supprime le fichier sélectionné.
- **Supprimer opérations terminées** : vide la liste de fichiers.
- **Tout convertir** : lance le convertisseur pour l'ensemble des fichiers de la liste.
- **Tout arrêter** : arrête l'ensemble des conversions en cours.

Losque des fichiers sont dans la liste, en regard de chacun figure :

- Sa durée.
- Un bouton de démarrage/pause pour lancer la conversion.
- A côté, un bouton **Pause** qui se transforme en barre de défilement symbolisant l'avancement de la conversion et affiche **Terminé** pour les fichiers convertis.



La partie droite affiche :

① Sous la vidéo, une barre de défilement dotée :

- D'un bouton de démarrage/pause.
- De deux compteurs indiquant la position précise de début et de fin de la partie conservée.

• De deux curseurs bleus qui permettent de sélectionner ce début et cette fin de séquence dont l'excédent sera coupé (seule la partie grisée entre les deux curseurs est donc conservée).

② Deux boutons permettent de lancer ou d'arrêter la conversion.

③ Un curseur pour régler le niveau de qualité.

④ Le choix d'un mode de désentrelacement tel qu'il a été vu dans les pages précédentes.

⑤ Le chemin vers le fichier source sélectionné. Un clic sur le bouton permet de remplacer ce fichier par un autre.

⑥ L'emplacement et le nom du fichier, une fois converti. Possibilité également de modifier le nom et la destination par un clic sur le bouton.

⑦ Une case à cocher **Redimensionner la vidéo** et deux fenêtres de saisie (soit directe soit en utilisant les flèches) de début et de fin de la séquence à conserver. La durée inscrite est directement liée au déplacement des deux curseurs bleus dont il est question en ①.

Les deux boutons  permettent d'amener directement les curseurs bleus au niveau du curseur de défilement en ①.

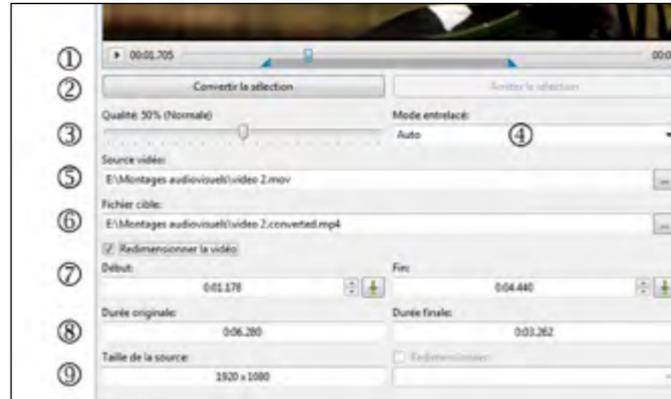
⑧ Deux fenêtres affichent la durée initiale et la durée finale du fichier.

⑨ Si la case **Redimensionner** est cochée il est possible de modifier la taille du fichier.

• Si votre fichier est en format HD (ratio 1.78), quatre options sont proposées.
1920 x 1080 - 1280 x 720 - 1024 x 576 - 960 x 540

• Si votre fichier est au format 5/4 (ratio 1.25), deux options :
720 x 576 ou 360 x 288.

Attention ! il est possible de saisir des valeurs, même fantaisistes (ex : 1200 x 600) et PTE convertit... aveuglément, en déformant la vidéo si le ratio n'est pas respecté.



Chapitre 9

Animations d'objets

Points de contrôle et ligne de temps objets

Les effets d'animation (Pano, Zoom, Rotation)

Transformations 3D

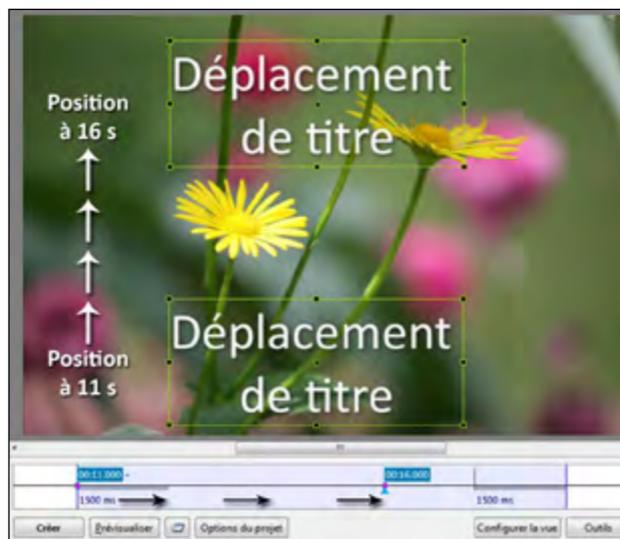
Animations d'images

9.1 Animation d'objets

Ce chapitre aborde tous les aspects de l'animation d'objets. Nous l'avons vu dans les pages précédentes, tous les objets peuvent être modifiés, redimensionnés, mais ils peuvent aussi être déplacés, fusionnés, apparaître, disparaître, etc. bref, soumis à votre seule créativité.

• Comment animer des objets ? le principe

Par défaut, tout objet ajouté à une vue est visible dès l'apparition de la vue. Il est donc nécessaire de « programmer » son apparition, sa disparition, son déplacement, etc. C'est le but des points de contrôle !



Ci-dessus, un exemple d'animation simple.

Nous disposons d'un titre (**Déplacement de titre**), positionné au départ au bas de l'image et nous voulons qu'il se déplace plus ou moins rapidement (ici en 5s) vers le haut de l'image. Le premier point de contrôle situé au début de la ligne de temps étant toujours préexistant, il nous suffit de placer un second point de contrôle à l'endroit voulu sur la ligne de temps (ici à 16s) et de positionner, à la souris ou avec plus de précision grâce aux valeurs modifiables dans la palette **Taille/Position en pixels** (onglet **Commun** de l'objet), l'objet titre à l'endroit souhaité en haut de l'image.

Ainsi quand le curseur va se déplacer sur la ligne de temps, l'objet va se déplacer progressivement et de manière fluide, de son emplacement du bas vers son emplacement du haut, en 5s.

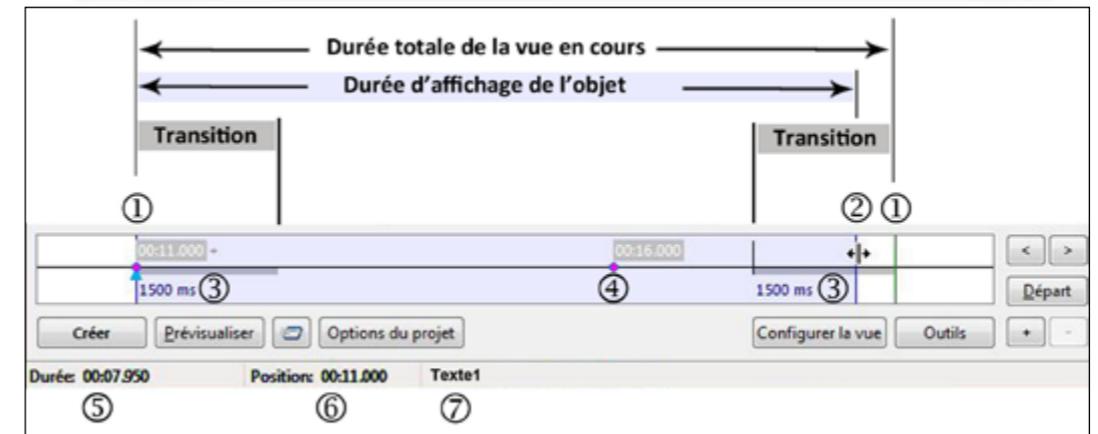
Toutefois, dans le cas présent, l'objet va apparaître et se déplacer dès l'apparition de la vue et sans doute n'est-ce pas ce que l'on pourrait souhaiter... Nous verrons plus loin comment utiliser les points pour des animations simples.

i La ligne de temps, d'un objet ne s'affiche que quand l'objet est sélectionné dans la liste d'objets.

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 simultanément.

9.2 Points de contrôle et ligne de temps objets

i La ligne de temps qui s'affiche lorsqu'un objet est sélectionné est la ligne de temps de la vue sur laquelle l'objet est déposé. Si vous positionnez un objet sans rien modifier de sa durée propre, il sera visible tout le temps que défilera la vue.



L'espace compris entre ① et ① représente la **durée de la Vue en cours** et le fond mauve clair, la **durée d'affichage de l'objet sélectionné**.

Par défaut, un point de contrôle est toujours positionné au début de la vue et il affiche sa position temporelle par rapport au début du montage (ici 00.11.000 soit à 11s).

② Au survol de l'une des deux extrémités le pointeur de souris se transforme et vous permet de réduire la surface mauve clair, **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 (voir page suivante).

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

③ Le trait gris foncé, aux deux extrémités, simule la durée des effets de transition entre la vue en cours, la vue précédente et la vue suivante. Leur durée en millisecondes est d'ailleurs libellée en clair sous les traits gris (ici 1500 ms).

④ Emplacement du second point de contrôle et sa position temporelle 00.16.000.

La barre des tâches affiche :

⑤ La durée d'affichage de la **Vue** entre ① et ① (ici, 00.07.950).

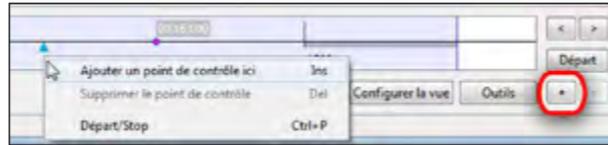
⑥ La position du curseur (triangle bleu) par rapport au début du diaporama (ici 00.11.000).

⑦ Le libellé de l'objet sélectionné (ici Texte1).

• Ajouter un point de contrôle

Trois possibilités pour ajouter un point de contrôle :

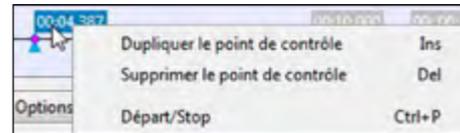
- Cliquer sur le bouton .
- Par la touche **Inser** de votre clavier.
- Un clic droit sous la ligne de temps ouvre un menu contextuel : **Ajouter un point de contrôle ici**.



i Les points de contrôle se positionnent toujours à l'endroit où se trouve le curseur et lorsque celui-ci est en pause.

• Dupliquer un point de contrôle

Lorsqu'un point de contrôle est sélectionné, les trois méthodes décrites ci-dessus permettent de dupliquer ce point.



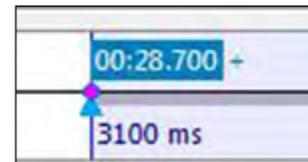
Un point similaire se crée sur la ligne de temps à 500/1000e du point dupliqué dont il reprend les mêmes caractéristiques (emplacement, taille, opacité, etc).

• Supprimer un point de contrôle

Le bouton permet de supprimer un point sélectionné (on peut également supprimer par la touche **Suppr** ou **Del**) ou par le menu contextuel (clic droit sur le point).

• Précisions sur le positionnement des points de contrôle

Lorsque vous ajoutez un objet à la vue, il se crée un premier point de contrôle en début de ligne de temps. Ce point n'est pas obligatoirement figé à cet emplacement et peut être déplacé pour servir de premier point de contrôle à une action.



Retenez bien :

L'affichage de la position temporelle sur l'étiquette d'un point de contrôle se fait toujours par rapport au début du montage.

Position point de contrôle 1500 L'affichage de sa position dans le compteur de l'onglet Animation se fait par rapport au début de la vue.



1 Lorsqu'un point de contrôle se trouve exactement au début ou à la fin de la ligne de temps, mais également aux extrémités des marques de transitions, le signe + apparaît à côté de sa position temporelle. Il y a d'ailleurs un effet de magnétisme vers ces 4 points dès lors que l'on approche le point de contrôle à la souris.

2 Lorsque deux points de contrôle sont exactement superposés l'étiquette d'affichage du temps prend une couleur rouge et non bleue. En même temps lorsque le curseur survole la ligne de temps un message apparaît qui vient le signaler.

3 Lorsqu'un point de contrôle est sélectionné, sa position temporelle par rapport au début de la vue, s'affiche dans une fenêtre de l'onglet **Animation**, dotée de curseurs permettant d'en affiner la valeur. Ici nous voyons bien que le premier point de contrôle est situé à l'extrémité de la transition et que sa position par rapport au début de la vue est bien de 1500/1000e.

• Modifier la durée d'affichage d'un objet

Nous l'avons vu à la page 109 il est possible de modifier facilement la durée d'affichage d'un objet en déplaçant le début et la fin de son « apparition » dans le déroulement de la vue.

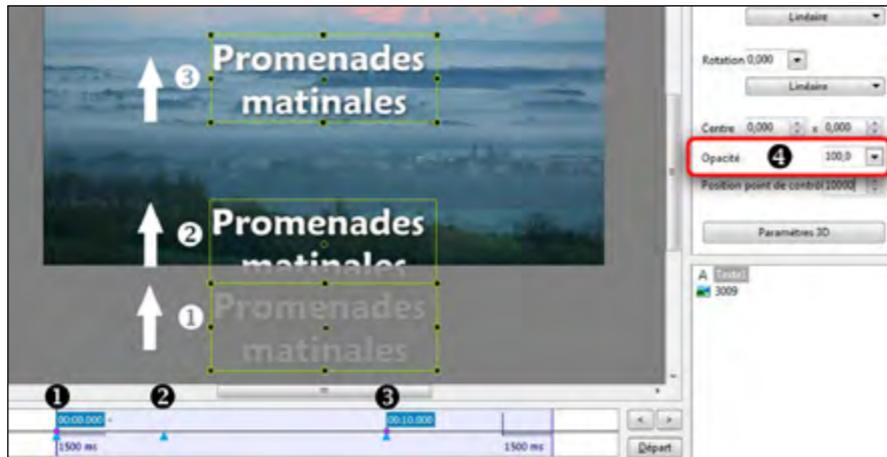
Ces déplacements peuvent se faire à la souris (maintien du clic gauche au survol des extrémités) mais, s'il faut une précision plus importante, dans l'onglet **Commun** > **Intervalle**, deux compteurs en millièmes de seconde, permettent d'affiner cette durée. Le premier ajuste le début d'apparition de l'objet, le second ajuste la fin.



• Exemples d'animation

Dans cet exemple simple, nous souhaitons qu'un texte :

1. Démarre hors de la vue.
2. Monte progressivement au centre de l'image.
3. Disparaisse en fondu avant la fin de la vue.



- 1 Au départ de la vue (point de contrôle 00.00.000), le texte (Promenades matinales) est positionné sur la surface de travail grise, donc hors de la vue lors de la projection.
- 2 Dès l'apparition de la vue, il monte progressivement (le curseur triangulaire bleu donne l'emplacement temporel de l'objet) et fait son apparition sur la vue.
- 3 Il s'arrête (point de contrôle positionné à 10 secondes : 00.10.000) au centre de l'image.

Oui mais comment le faire disparaître alors ? En jouant de son opacité, bien sûr !

- 4 Dans l'onglet Animation, vous découvrirez **Opacité** et un curseur de 0 à 100...
A 100 l'opacité est totale donc l'objet bien visible (c'est l'option par défaut de tous les objets, sauf le cadre qui est à 0). A 0 l'objet est devenu complètement transparent...



Il suffit donc de programmer un autre point de contrôle où l'on mettra cette opacité à zéro et notre texte disparaîtra progressivement.

- 5 Le point de contrôle a été positionné à 12s et l'opacité mise à zéro avec le curseur... Le titre va disparaître progressivement en 2s.

Il est bien évident que ces points peuvent être facilement déplacés ensuite pour affiner le temps de montée du texte ou celui de sa disparition.

Un peu plus compliqué...

Ici le titre est fixe et invisible au bas de l'image.

Il doit :

- 1 Apparaître.
- 2 Se déplacer en montant vers la gauche.
- 3 Aller se positionner à droite.
- 4 Disparaître.



Cinq points de contrôle suffisent.



Premier point : opacité à 0.

Deuxième point : pas de déplacement, mais opacité mise à 100.

Troisième point : déplacement à gauche, opacité à 100.

Quatrième point : déplacement à droite, opacité à 100.

Cinquième point : pas de déplacement mais Opacité mise à 0.

• 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.

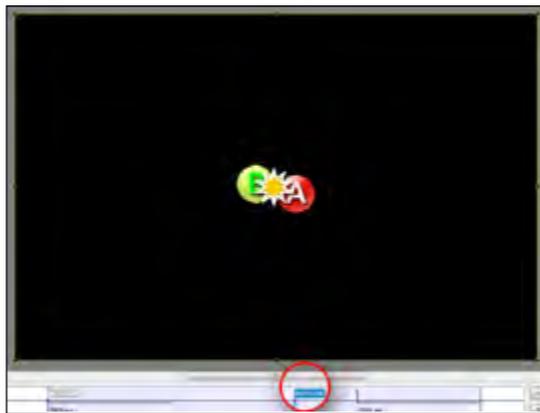
Prenons pour exemple deux objets, **A** et **B**, partant d'angles opposés, qui doivent entrer en collision au milieu de la vue et repartir chacun dans une direction différente comme le feraient des boules de billard.



Cliquez sous la ligne de temps de **A**, à l'endroit temporel précis 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 **A** à l'endroit où vous souhaitez provoquer le contact. N'hésitez pas à utiliser la grille (et son magnétisme) pour un positionnement précis.



Sélectionnez ensuite l'objet **B** dans la liste d'objet. C'est sa ligne de temps qui apparaît maintenant.



Le point de contrôle que vous avez créé pour le **A**, 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. Il vous permet donc de connaître le point de contact prévu entre les deux carrés pour y déposer un point de contrôle pour l'objet **B**.

Cliquez également sur le . Vous marquez ainsi le même point clé mais pour le **B**. Déplacez alors cet objet **B** à l'endroit voulu, au contact de l'objet A.

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.

• Prévisualiser la vue

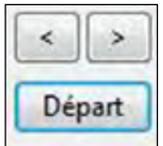
Notez que dans **Objets et animation**, la prévisualisation se fait uniquement sur la durée de la vue et ne va pas au-delà.

Les transitions entre vues, bien que matérialisées sur la ligne de temps, ne sont pas visibles dans cette forme de prévisualisation.

Les pistes son principales, ou une piste de type B attachée à la vue, sont audibles mais pas les pistes de type C (voir chapitre sons).

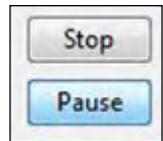
Pour lancer cette prévisualisation, il suffit de cliquer sur le bouton **Départ** à l'extrémité droite de la ligne de temps.

Ce bouton devient alors un 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, permettant par exemple de placer un point de contrôle 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.



9.3 Effets d'animation

• le Pano

Dans le langage commun le panoramique définit avant tout un format horizontal très allongé voire un format d'image de certains appareils numériques.

Dans PTE l'option **Pano** s'applique à tout déplacement d'objet tel que nous l'avons vu dans les pages précédentes avec le texte. Il n'est donc pas limité à un déplacement horizontal comme son nom pourrait le laisser entendre.

Simuler un travelling horizontal

L'effet Pano peut également être utilisé pour traduire un effet de *travelling* et donner l'impression de parcourir horizontalement un paysage, par exemple.

En prises de vues vidéo c'est la caméra qui balaie le sujet ; par contre, avec des images fixes, on fait défiler ces images derrière la fenêtre de projection. Il faut donc disposer d'images plus larges (pour un travelling horizontal) que la fenêtre de la vue.

Pour rendre cet effet d'animation, il vous appartient, au préalable, de préparer vos images en conséquences.

Prenons l'exemple de cette photo de façades vénitienne que nous souhaitons « balayer » d'un mouvement horizontal dans un montage qui est au format 16/9 (taille retenue dans la configuration : 1920 x 1080).



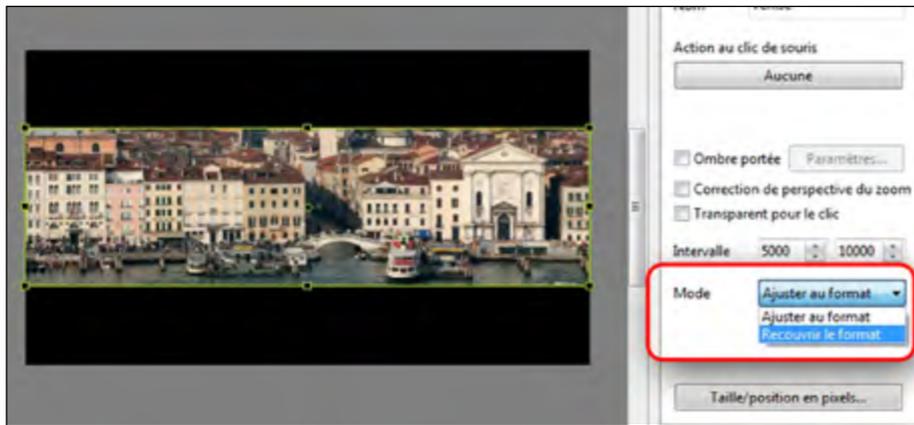
Au départ, notre image, issue d'un format 3/2 (24x36), doit être amenée à un format panoramique adapté à ce que nous souhaitons obtenir... Oui, oui, c'est souvent douloureux d'avoir à couper une belle image, mais le résultat est à ce prix...



Pour ce faire, vous disposez de deux possibilités :

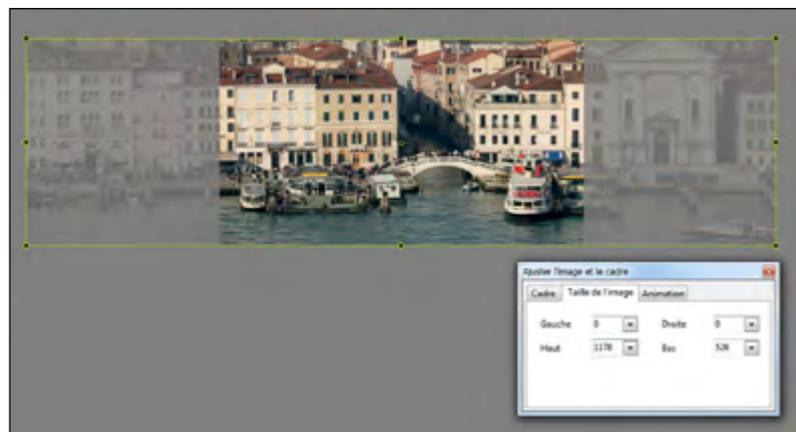
1. Découper cette image dans un logiciel dédié, pour obtenir, par exemple, une image de 3840 x 1080, soit deux fois supérieure, en largeur, à la taille de la vue (qui est de 1920 x 1080 rappelons-le).

L'image ainsi obtenue s'insère donc dans la vue en **Ajuster au format** (option par défaut). Pour qu'elle utilise toute la hauteur de cette fenêtre il suffit de basculer en **Recouvrir le format**.



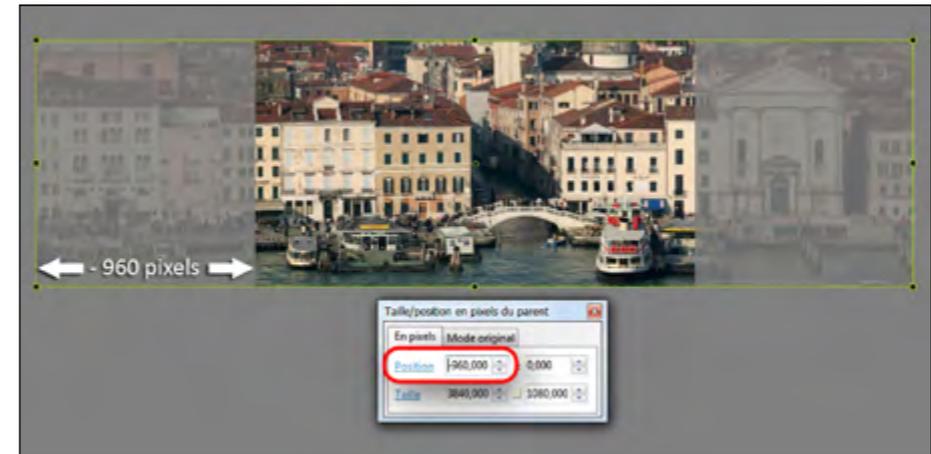
2. L'introduire sans modifier son format d'origine et utiliser l'option **Taille de l'image et du cadre** accessible dans l'onglet **Propriétés** (voir aussi page 89) pour l'ajuster au mieux en débordant légèrement de la taille de la vue.

Avantage de cette méthode : on peut rattraper facilement des erreurs de cadrage.
Inconvénient : on alourdit le poids du montage en gardant l'image d'origine.

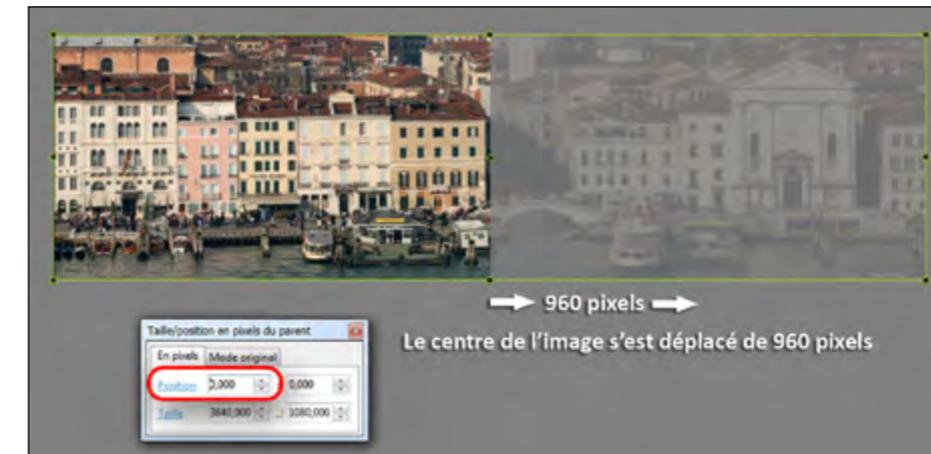


Mais, quelle que soit la méthode employée, l'image est alors cadrée au centre de la vue. Pour réaliser un déplacement horizontal, il faut donc la positionner près d'un des bords et la palette **Taille et position en pixels** va vous aider à comprendre facilement ces déplacements d'images.

Si nous reprenons la solution 1 (découpe de l'image dans un logiciel externe), nous voyons que notre image (ci-dessus), centrée dans la vue est à -960 pixels par rapport au bord gauche (soit 1/4 de sa largeur).



Pour la positionner sur le bord gauche, rien de plus simple, il suffit de mettre cette valeur à zéro en cliquant sur l'intitulé **Position**. L'image est alors « calée à gauche ».



Oui mais comment retrouver un « calage à droite » aussi précis ?

Créez tout d'abord un deuxième point de contrôle qui déterminera la fin temporelle de votre mouvement travelling.

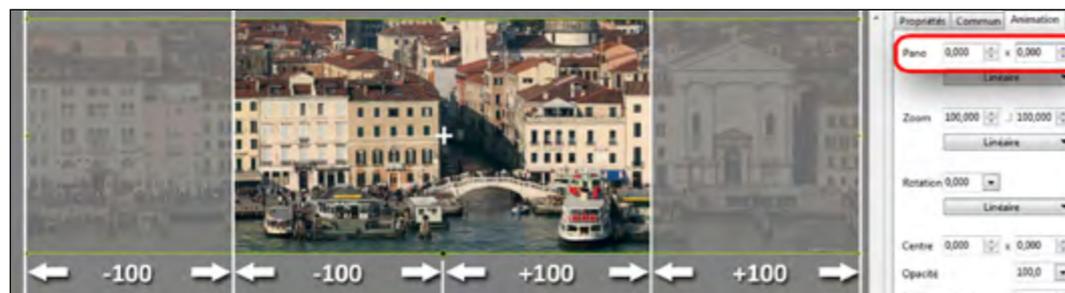


Sélectionnez l'onglet **Mode original** qui donne maintenant la nouvelle position du centre de l'image par rapport à celui de la vue, soit 960.

Mettez la même valeur mais en négatif, soit -960 et l'image sera positionnée « calée à droite ».

Mais il existe une autre possibilité pour aller encore plus vite, en utilisant la fonction **Pano**.

• Positionner avec la fonction pano



Dans l'onglet Animation vous découvrez la fonction **Pano** assortie de deux compteurs qui donnent la position du centre de l'objet horizontalement et verticalement.

Dans le cas de notre image, ces deux valeurs sont initialement à 0,000 et 0,000 puisque le centre de l'image est au centre de la vue. Le déplacement possible étant de -100 à gauche et + 100 à droite, il suffit donc de positionner le centre de l'image horizontalement à +100 pour déplacer l'image vers la droite et caler le bord à gauche et à -100 pour le caler ensuite à droite (ou inversement).

👍 **Un petit rappel.** Un clic sur l'intitulé **Pano** remet toutes les valeurs à zéro. Option toujours bien pratique en cas d'erreur !

• le Zoom

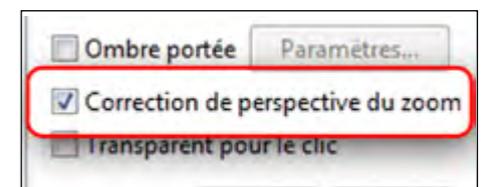
L'effet de zoom consiste à agrandir ou réduire une image tout comme on le fait avec un appareil photo doté d'un ... zoom. Sauf que dans le cas d'un zoom réalisé dans PTE la notion de perspective est différente.

Correction de perspective du zoom

En effet, s'agissant d'images fixes (le cas est différent avec les séquences vidéo où le zoom peut être réalisé à la prise de vue), il n'y a pas de changement de focale mais seulement de taille de l'image et donc un déplacement linéaire.

Par ailleurs, lorsque nous regardons un objet s'éloigner, sa vitesse paraît d'autant plus élevée qu'il est plus proche et décroît au fur et à mesure de son éloignement.

L'onglet **Commun** dispose d'une case à cocher **Correction de perspective du zoom**, qui permet de rendre cet effet d'éloignement plus réaliste en accélérant la vitesse de l'objet au début du mouvement et en modifiant sa perspective notamment si vous utilisez les options 3D.



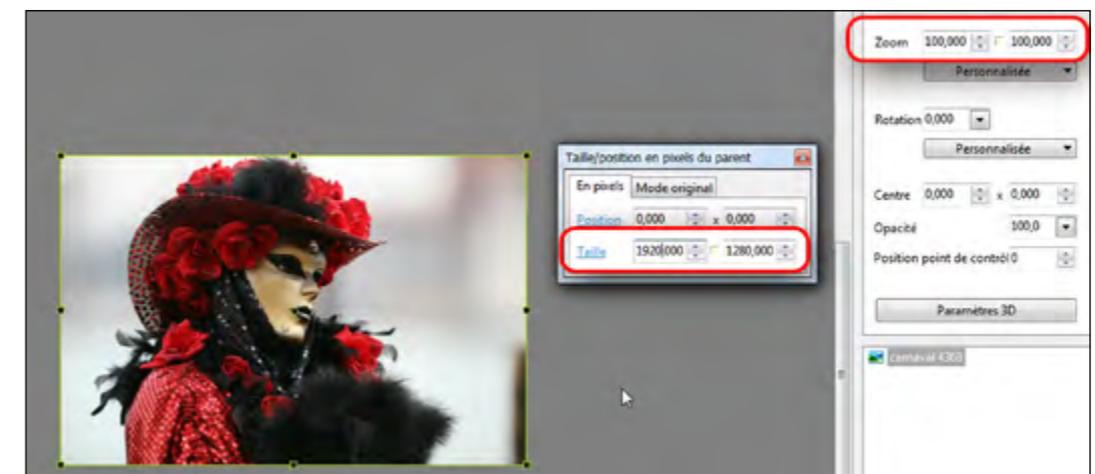
Préparation des images pour le zoom

En règle générale le zoom est utilisé pour mettre l'accent sur une partie d'image et donc procéder à son agrandissement ou au contraire partir d'un détail pour « dézoomer » vers un plan plus large.

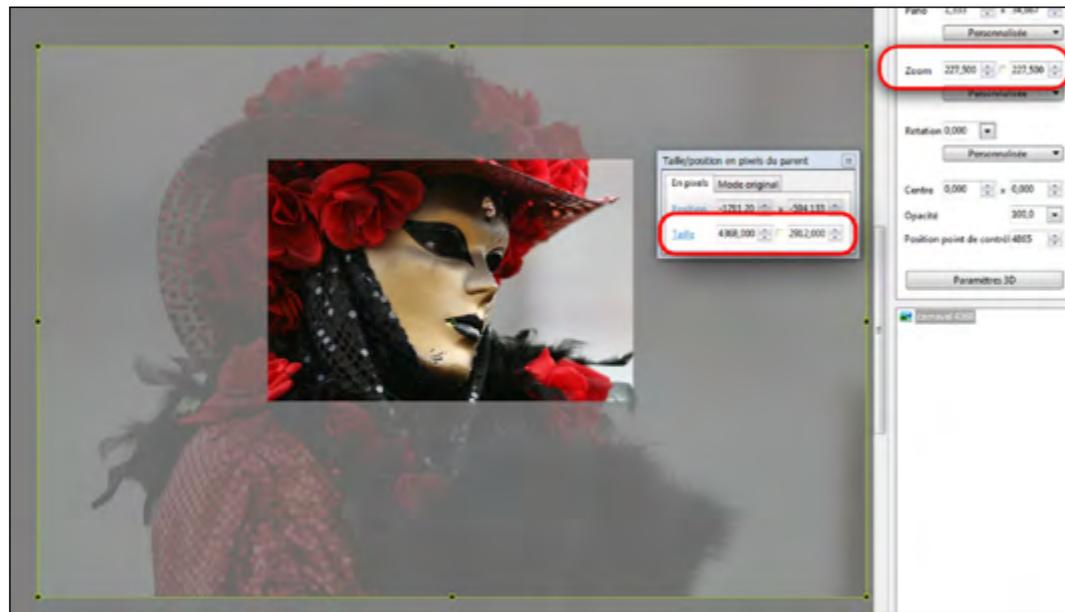
Dans tous les cas il est nécessaire que votre image ait une taille suffisante lorsque le zoom est à son maximum.

Dans notre exemple, pour réaliser un zoom mettant le masque en évidence, nous avons conservé la taille d'image d'origine (4368 x 2912).

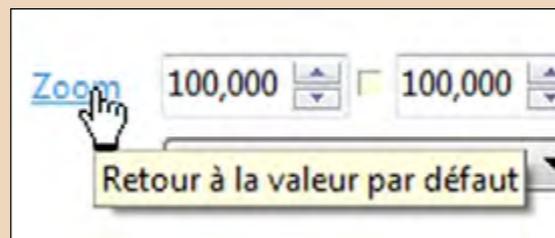
En partant de la taille retenue pour la vue (ci-dessous 1920 x 1280 visible dans la palette **Taille/position en pixels**) nous créons un 2e point de contrôle.



En cliquant sur **Taille**, dans cette même palette, nous amenons l'image à sa taille réelle et nous la positionnons de manière à recentrer sur le regard.
Le zoom est porté à 225%, mais sans perte réellement visible il aurait été possible d'aller plus loin.



Rappel : Un clic sur l'intitulé Zoom remet les deux valeurs à zéro



• la Rotation

Tout objet peut se voir appliquer une rotation.
Elle peut se faire « à la souris » en l'approchant d'un des 4 angles, mais également et de manière plus précise grâce à l'option **Rotation** sur la palette **Animation**.



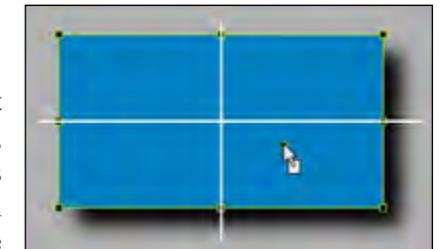
Un curseur autorise la rotation de 360° dans les deux sens.
Si toutefois, vous souhaitez entrer une valeur précise, voire aller au-delà de 360°, il suffit d'inscrire cette valeur dans la fenêtre. 360° = une rotation, 3600° = 10 rotations, etc.

Déplacement de l'axe de rotation

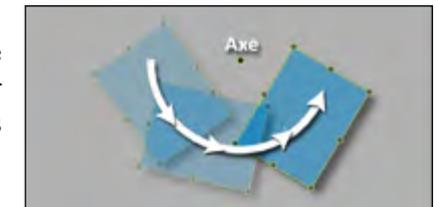
Nous avons vu que chaque objet est doté d'un axe de rotation placé en son centre.
Toutefois, il est possible de déplacer cet axe dans l'objet ou en dehors, ce qui permettra une rotation de l'objet autour de son axe. Il existe deux méthodes pour déplacer cet axe :

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.



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.



2. La seconde fait appel cette fois au déplacement de l'objet par rapport à son axe lequel reste à la même position.

Toujours dans l'onglet **Animation**, le libellé **Centre** est suivi de deux fenêtres de saisie de valeurs, horizontale et verticale.

Soit à l'aide des flèches soit directement, amenez la valeur horizontale à -162,000 par exemple. Vous constaterez que l'axe n'a pas changé de place, mais que l'objet, lui, s'est déplacé vers la droite. Une valeur positive l'aurait déplacé d'autant vers la gauche.



Ici aussi, un clic sur l'intitulé **Centre** remplace le centre de l'objet à sa position initiale.

• Vitesse des effets Pano, Zoom, Rotation

Si vous avez déjà effectué quelques déplacements d'images ou d'objet, vous avez certainement constaté que ces déplacements sont, par défaut, linéaires, ce qui n'est pas toujours très agréable à l'oeil.

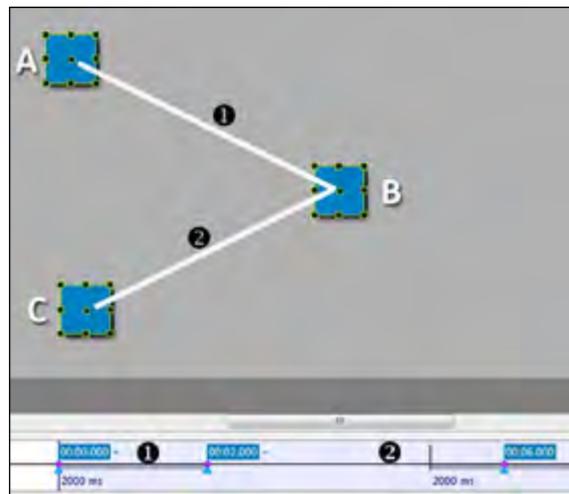
i Ces fonctions de vitesse sont identiques pour les trois effets (pano, zoom, rotation).

Rassurez-vous, PTE permet de faire varier les vitesses de déplacement entre les points que vous aurez posés, de manière à adoucir, accélérer, ralentir, un mouvement.

Pour découvrir ces variations, cliquez sur le bouton **Linéaire** rattaché à la fonction **Pano**. Vous ouvrez une liste déroulante avec plusieurs options.

Quatre de ces options sont préprogrammées : **Linéaire, Accélérée, Décélérée, Douce**. L'option **Linéaire** est appliquée par défaut.

Petit exercice pratique...



Imaginons le déplacement d'un objet qui doit aller d'un point A à un point B en 2s, puis de B à C en 4s.

Jusque là rien d'anormal et le trajet linéaire suivi par l'objet est bien celui qui a été programmé à l'aide des points de contrôle.

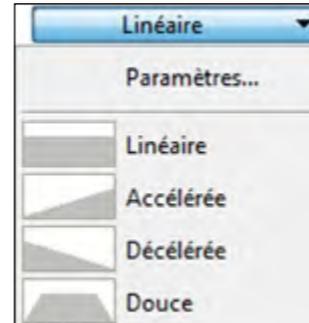
Nous voulons maintenant que cet objet suive ce même chemin, mais en accélérant de A à B et en ralentissant de B à C ce qui semble correspondre à l'option Douce.

Nous cliquons naturellement sur le lien **Douce**. et le bouton **Linéaire** prend cette dénomination.

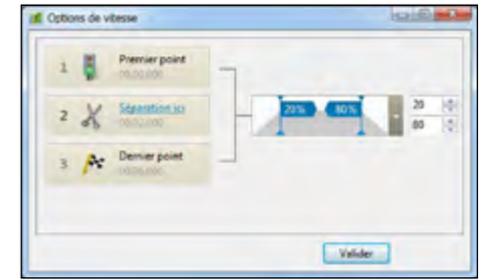
Mais... si nous avons positionné, comme ici, plus de deux points de contrôle, nous allons constater que le point intermédiaire B est alors « oublié » et que le déplacement de l'objet se fait directement du point A au point C !

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 indépendamment entre deux points.

Pour cela, cliquez sur Paramètres.



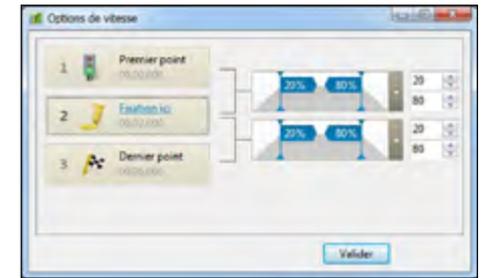
Une fenêtre **Options de vitesse** s'ouvre et vous découvrez les trois points, **Départ, Point intermédiaire, Arrivée** et leur position par rapport au début du diaporama (0 s, 2 s, 6 s).



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

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.



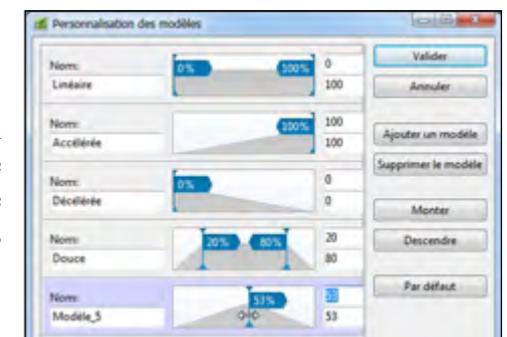
Si nous laissons en l'état (après avoir validé) notre titre va à nouveau se déplacer selon la ligne brisée que nous lui avons imposée.

Les variations de vitesse vont s'appliquer comme suggéré dans cette boîte d'options, c'est-à-dire que le titre va accélérer progressivement, faire un palier et ralentir entre A et B, puis accélérer à nouveau progressivement, faire un palier et ralentir entre B et C, 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 fortement liée à la durée de déplacement entre deux points. Bref, de nombreux essais seront nécessaires, chaque situation étant différente.

Modèles de paramètres

Au bas de la palette **Options de vitesse** un bouton **Modèles** donne accès à une autre palette **Personnalisation des modèles**. Elle permet de créer ses propres modèles, de les renommer, les déplacer dans la liste, les supprimer, etc.



i Si vous intervenez sur les quatre modèles préprogrammés, les modifications deviendront les options de vitesse par défaut et seront valables pour tout autre projet.

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

❶ **Ce bouton n'est visible que si le curseur est positionné sur un point clé de la ligne de temps.**

Les rotations des axes **X** ou **Y** se font toujours par rapport au centre de l'image.

Les valeurs sont modifiables directement dans la fenêtre de saisie, avec les deux petits boutons, ou les flèches de votre clavier.

1. Modification de l'angle de rotation X



2. Modification de l'angle de rotation Y



3. Pan Z : ce paramètre situe la position de l'objet en profondeur.

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

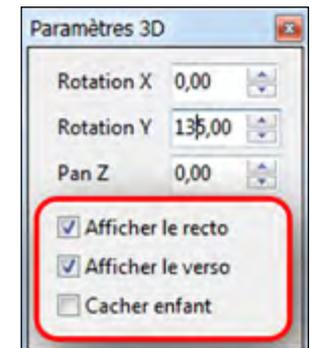


Ici, l'image ❷ copie exacte de l'image ❶ a subi une rotation **Y** de 135°. Le recto devient alors verso.

• Afficher/Masquer le recto et/ou le verso d'un objet

Trois cases à cocher permettent, lors d'une rotation :

- D'Afficher ou masquer le recto.
- D'Afficher ou masquer le verso.
- De Cacher ou non, en même temps, un objet **enfant** selon les choix d'affichage ci-dessus (masquer recto ou 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**. Seul le cadre de l'objet est apparent.

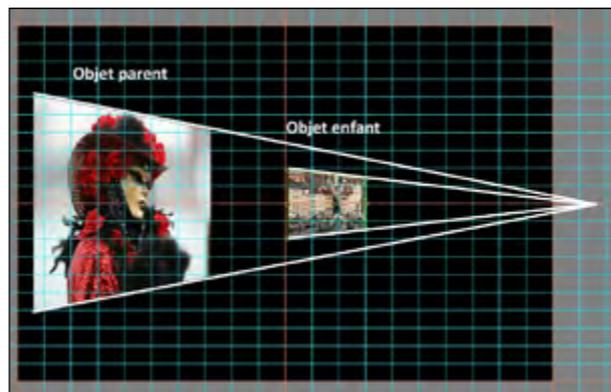
Dans ce cas si la case **Cacher enfant** est cochée, lors du passage en position verso, l'image de l'enfant sera cachée également.



Il est bien évident que l'objet enfant conserve ses propres caractéristiques et que ces paramètres lui sont également applicables.

• Relation Parents-Enfants

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

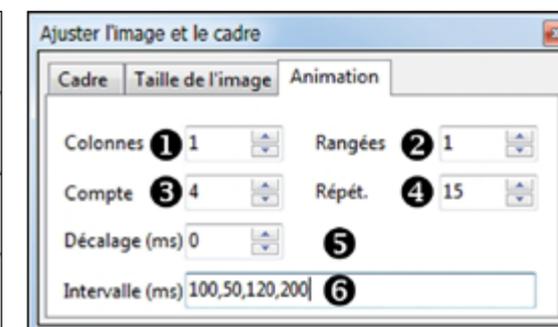


9.5 Animation dans une image

PTE offre une possibilité d'**animation à l'intérieur d'une seule image** !

Pour être plus explicites, nous avons réalisé une image unique constituée des 16 premières lettres de l'alphabet, disposées comme ci-dessous. L'animation va consister à afficher en boucle certains groupes de lettres en « balayant » l'image de gauche à droite et de haut en bas.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P



Dans l'onglet **Propriétés**, cliquez sur le bouton **Taille de l'image et du cadre** et sélectionnez l'onglet **Animation**.

A	B
E	F

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

C	D
G	H

Si, par exemple, vous choisissez **Colonnes = 2** et **Rangées = 2**, PTE coupe l'image ci-dessus, 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.

I	J
M	N

❸ **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.

K	L
O	P

❹ **Répétition** : détermine le nombre de passages de l'animation. 0 signifie une animation infinie.

❺ **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.

❻ **Intervalle** : détermine le ou les intervalles de temps entre les images. Une seule valeur portée fixe un intervalle identique, plusieurs valeurs séparées par des virgules donnent des temps différents.

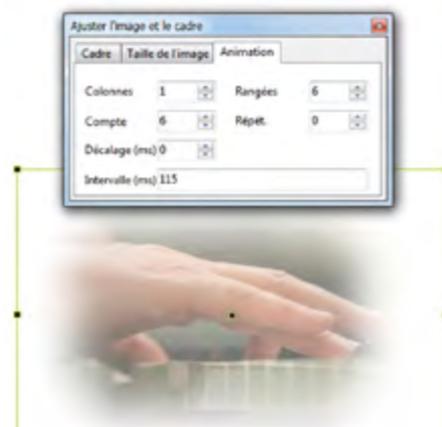


Un autre exemple, plus ... imagé. Dans un montage sur le jazz, nous avons utilisé 6 images des mains d'un pianiste pendant un concert.

Après avoir été alignées entre elles au mieux pour donner à l'animation une fluidité la plus réaliste possible, les 6 images ont été disposées verticalement dans un logiciel externe pour constituer une seule image (ci-jointe) utilisée en animation.

Ici les paramètres utilisés sont simples, puisqu'il n'y a qu'une seule colonne :

Colonne = 1
Rangées = 6
Compte = 6
Répétition = 0
Décalage = 0ms
Intervalle = 115ms



Chapitre 10

Finalisation du montage

Agir sur la présentation de l'exécutable

Contrôle du déroulement général de l'exécutable

Contrôle du déroulement dans une vue

Insertion de légendes ou numérotation des vues

Protection de l'exécutable

10.1 Agir sur la présentation

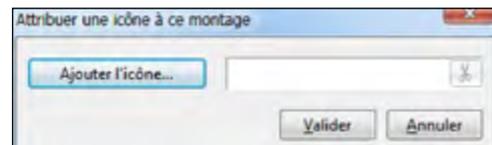
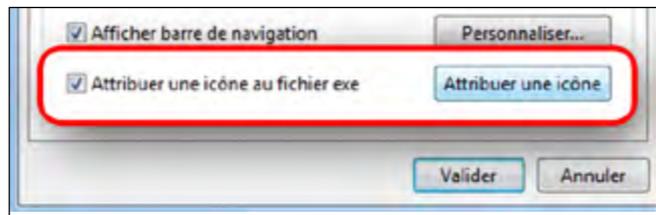
• Modifier l'icône du fichier exécutable.

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 en 256 couleurs et 32x32 ou 16x16 pixels.

Cochez **Attribuer une icône au fichier exe** et cliquez sur le bouton **Attribuer une icône** dans l'onglet **Principal** de la **Configuration des options du projet**.



Une palette flottante **Attribuer une icône à ce montage** s'ouvre et vous permet de rechercher l'icône créée sur votre disque dur.

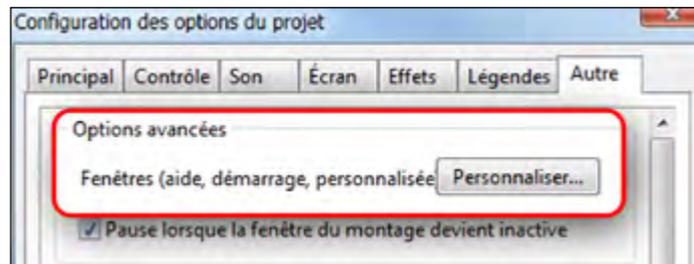
• Afficher une fenêtre d'aide, de démarrage ou personnalisée.

PTE offre la possibilité d'afficher :

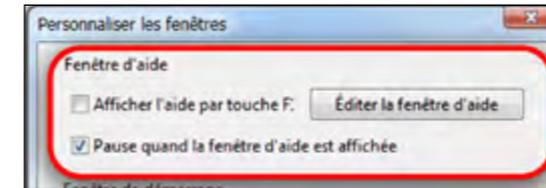
- Une fenêtre d'aide.
- Une fenêtre de démarrage au lancement du diaporama.
- Une ou des fenêtres personnalisées d'informations, d'explications ou de support.

Pour paramétrer ces diverses fenêtres cliquez sur le bouton **Personnaliser** de l'onglet **Autre**.

Ce bouton ouvre la palette **Personnaliser les fenêtres**.



Fenêtre d'aide

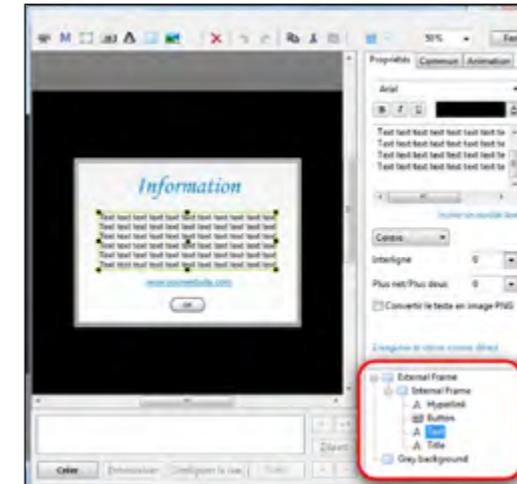


Idéalement, vous pouvez cocher la case **Afficher l'aide par la touche F1**, ou paramétrer ensuite un lien (bouton, figure, image sur la ou les vues souhaitées), qui déclenchera l'apparition de cette fenêtre.

Cochez la case **Pause** si vous souhaitez

que le montage s'arrête lorsque la fenêtre d'aide est affichée.

Pour personnaliser cette fenêtre d'aide, cliquez sur le bouton **Editer la fenêtre d'aide**.



La fenêtre **Objet et animation** s'ouvre sur une vue prédéfinie dotée, en objets, d'un titre, d'un texte, d'un lien et d'un bouton.

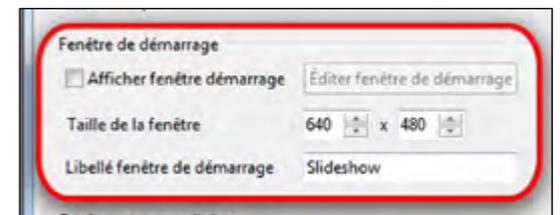
Vous pouvez modifier ces libellés en sélectionnant l'onglet **Propriétés** de chacun des objets.

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 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 **Afficher fenêtre démarrage**.



Taille de la fenêtre : Sa taille peut être modifiée à votre guise en jouant sur les deux valeurs.

Libellé fenêtre de démarrage : Le libellé inscrit dans cette case apparaîtra dans le bandeau en haut de la fenêtre de démarrage.

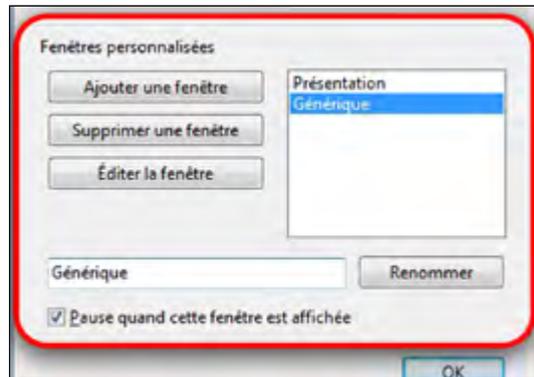
En cliquant sur **Editer la fenêtre de démarrage**, La fenêtre **Objets et animation** s'ouvre sur une vue prédéfinie (voir fenêtre d'aide ci-dessus) modifiable à votre guise.

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.



- **Ajouter une fenêtre** : permet d'ajouter une autre fenêtre personnalisée. Son libellé par défaut, **Fenêtre1, Fenêtre2**, etc. s'inscrit dans la case de droite.

Dès que vous sélectionnez le libellé pour le modifier apparaît le bouton **Renommer** qui permet de valider la modification (ici nous avons renommé Fenêtre 1 et 2, en **Présentation** et **Générique**).

- **Supprimer une fenêtre** : supprime la fenêtre sélectionnée.
- **Editer la fenêtre** ouvre une fenêtre **Objets et animation** vierge.

A vous de la compléter par un fond, un texte, etc.

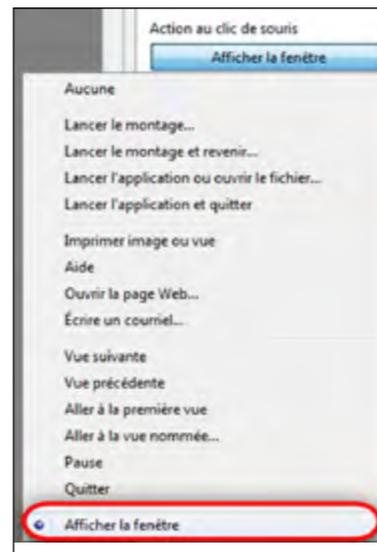
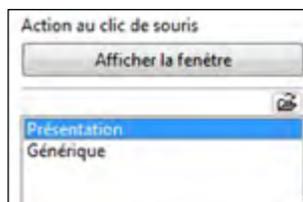
Noubliez pas de cocher **Pause quand cette fenêtre est affichée** pour interrompre le diaporama pendant l'affichage.

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.



10.2 Contrôle du déroulement de l'exécutable

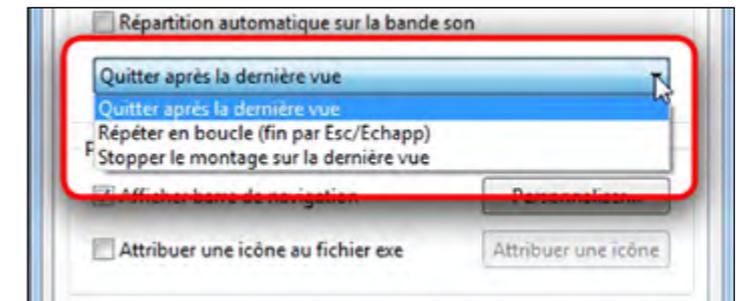
Options de fin de diaporama

❶ Trois options possibles disponibles dans **Configuration des options du projet - onglet Principal** :

1. **Quitter après la dernière vue.**

2. **Répéter en boucle.**

3. **Stopper le montage sur la dernière vue.**



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 d'expo 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.

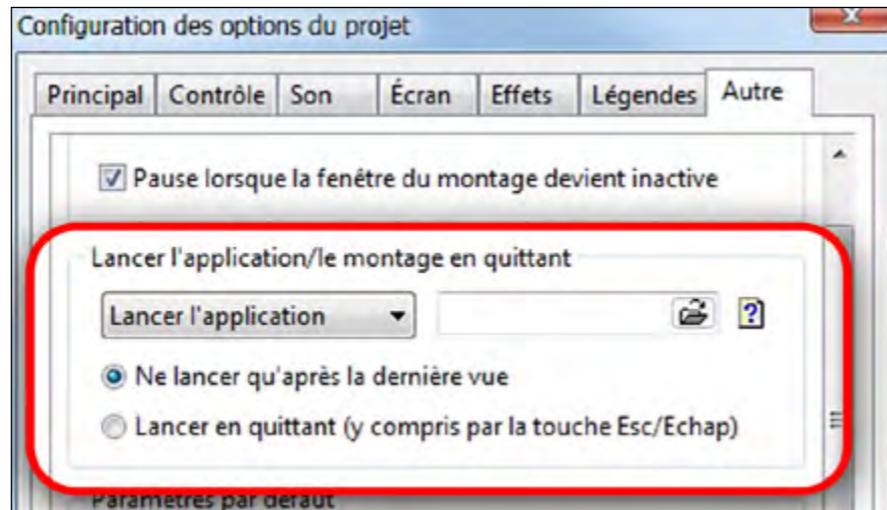
L'**option 3** arrête le montage sur la dernière vue. Il n'y a donc pas de retour automatique au Bureau de l'ordinateur. Il faut utiliser également la **touche Esc**.

L'option 1 est cochée par défaut.

Lancement d'un autre diaporama ou d'un 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.

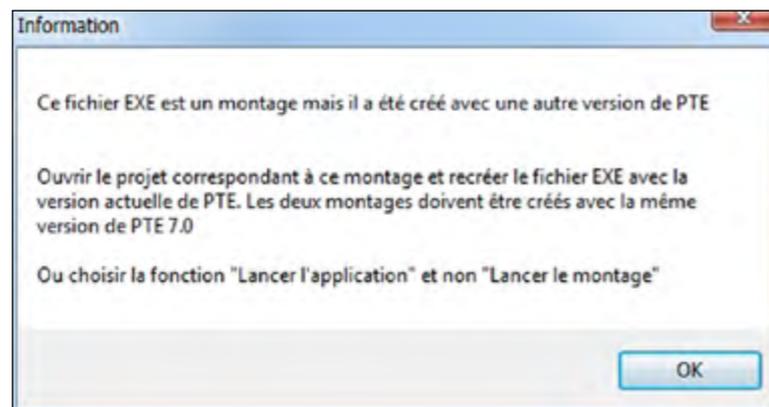
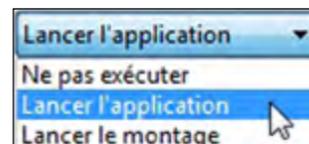
Pour paramétrer l'une de ces actions allez dans l'onglet **Autre**.



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 le message d'erreur ci-dessous vient le rappeler.



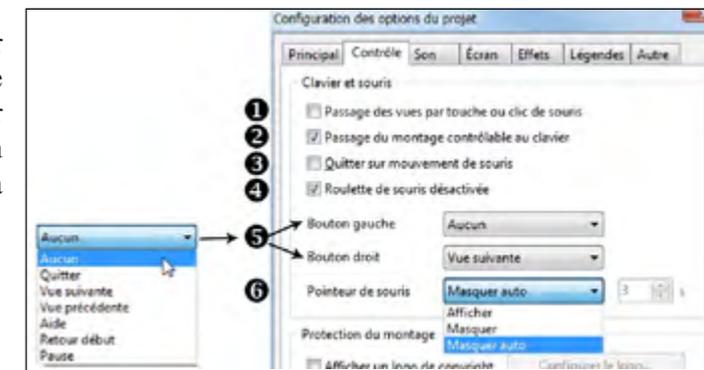
Après avoir sélectionné le montage sur votre ordinateur, choisissez une des deux options suivantes :

1. Ne lancer qu'après la dernière vue.
2. Lancer en quittant (y compris par la touche ESC/Echap).

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

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 l'onglet **Contrôle** (fenêtre **Configuration des options du projet**).

1 **Passage des vues par touche ou clic de souris** : Si vous cochez cette case, le montage s'arrête à la fin de chaque vue et se poursuit par utilisation des flèches du clavier ou par clic de souris si les options **5** sont activées.

2 Pour que le montage soit contrôlable, il faut, avant tout, cocher la case **Passage du montage contrôlable au clavier**.

Dans ce cas, le déroulement du diaporama peut être contrôlé avec les flèches du clavier, la souris si les options **5** sont activées et la touche **Espace** qui gère la mise en pause mais le montage ne s'arrête pas automatiquement comme dans l'option précédente.

3 **Quitter sur mouvement de souris** : Option « dangereuse »... Un simple mouvement de souris et le montage s'arrête !

4 **Roulette de souris désactivée** : Option cochée par défaut qu'il vaut mieux conserver en l'état. Les mouvements de la roulette influant sur le déroulement du diaporama.

Les boutons de souris droit et gauche peuvent être programmés séparément.

5 **Bouton gauche et Bouton droit** : Une liste déroulante permet de paramétrer les actions des clics droit et gauche de la souris.

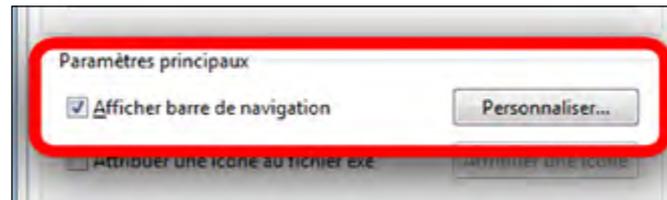
6 Il est également possible d'agir sur la présence du pointeur de souris, qui peut, selon l'option choisie dans la liste déroulante :

1. **Afficher** : être toujours visible.
2. **Masquer** : être toujours masqué (option habituelle).
3. **Masquer auto** : disparaître au bout de x secondes. (durée à mentionner dans la fenêtre située à droite)

• 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 **Principal** cochez **Afficher la barre de navigation** et cliquez sur le bouton **Personnaliser**.

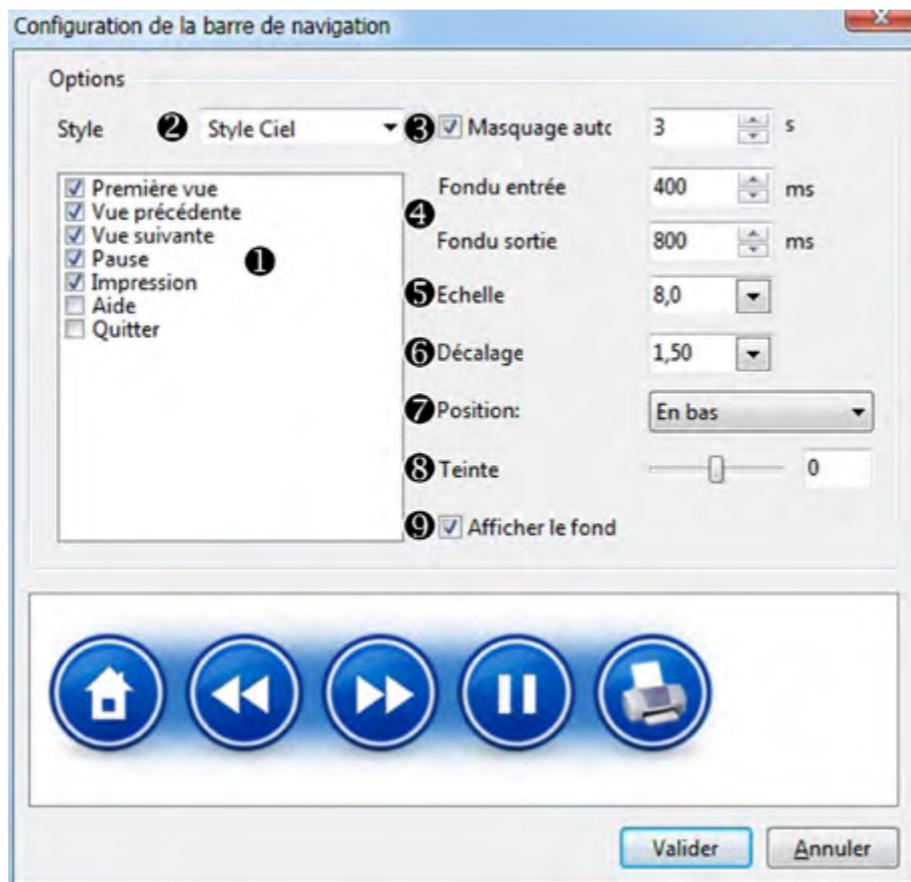


Apparaît une fenêtre qui va permettre de configurer cette barre.

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.**



Détail de l'ensemble des commandes.

① Cette fenêtre présente la liste des boutons d'actions possibles. Cinq sont cochés par défaut. Deux autres (Aide, Quitter) peuvent être ajoutés. Cochez ou décochez selon vos besoins.

L'ordre d'affichage des boutons dans la barre de navigation est modifiable dans cette liste. Il suffit d'un clic gauche de faire glisser un bouton à l'emplacement voulu.

② Trois styles de boutons sont disponibles :

Style Ciel



Style Air



Style Vidéo



③ 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.

④ Règle le niveau de fondu à l'apparition et à la disparition de la barre.

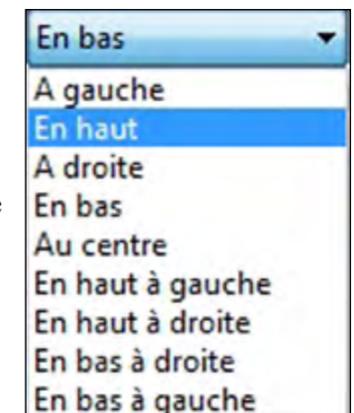
⑤ Permet de régler la dimension des boutons.

⑥ Règle le décalage par rapport aux bords.

⑦ Positionne la barre de navigation (*En bas par défaut*).

⑧ Le curseur modifie en continu la couleur des boutons.

⑨ Affiche ou masque l'arrière-plan dégradé qui se trouve entre les boutons.



10.3 Contrôle du déroulement dans une vue

Il existe d'autres moyens de contrôler le déroulement de l'exécutable **à partir de chacune des vues.**

Nous avons vu précédemment 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

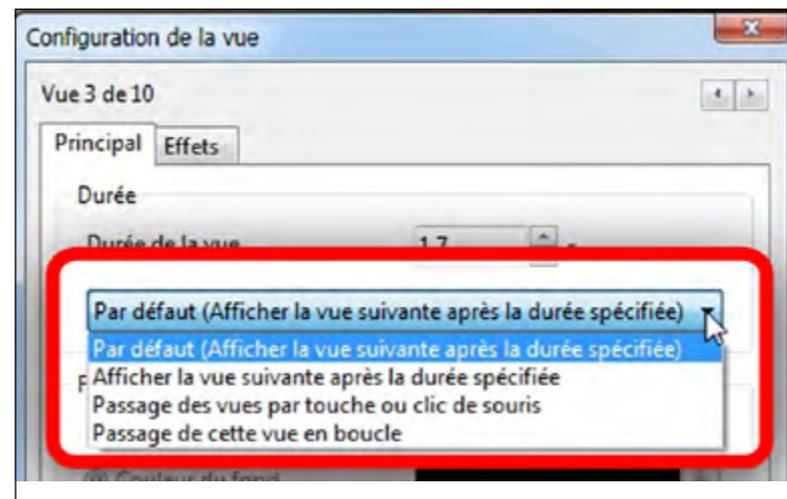
Cliquez sur **Configurer la vue** Sur l'onglet **Principal**, une liste déroulante propose quatre options :

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 **Contrôle**.

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**.

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.

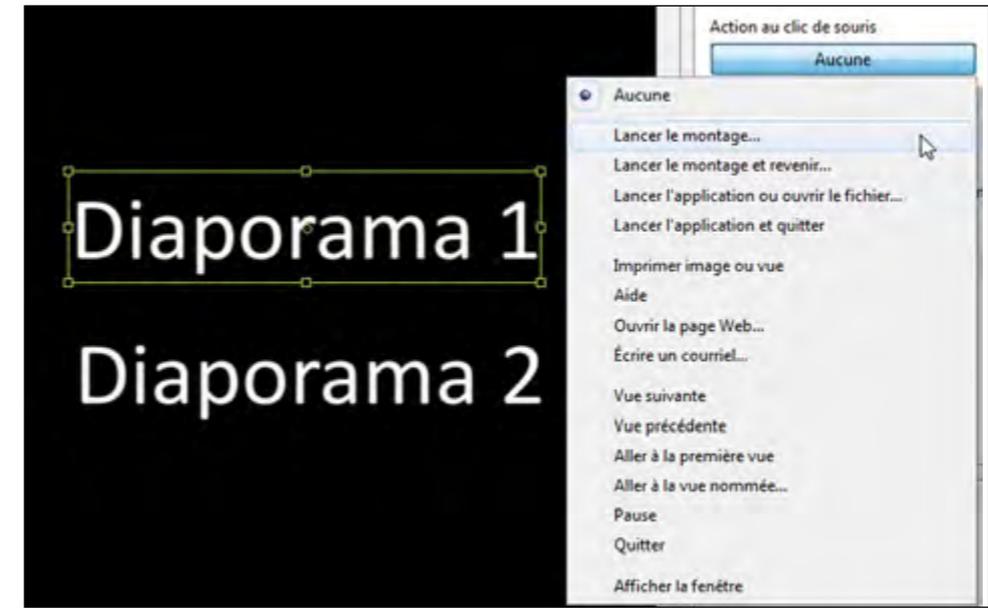
4. Passage de cette vue en boucle : le diaporama tourne en boucle sur cette vue. C'est l'option qu'il faut privilégier pour une vue comportant des boutons de commande.



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 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.



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.

Ces actions peuvent être externes ou internes au diaporama.

• Déclenchement d'actions externes à l'exécutable en cours

• **Lancer le montage :** permet de lancer un autre exécutable 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 **Lancer l'application**.

A la fin du diaporama lancé il n'y a pas de retour à la vue de « lancement ».

❗ 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.

• **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.

❗ 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.

- **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** » .

- **Lancer l'application et quitter** : même action que précédemment, mais dans ce cas le diaporama « lanceur » s'arrête.

- **Imprimer image ou vue** : une palette flottante propose alors d'imprimer ou de choisir une imprimante.

- **Aide** : ouvre une petite palette d'aide dont vous aurez préalablement complété le contenu dans **Configuration des options du projet**, onglet **Autres**.

- **Ouvrir la page Web** : lance une page web, sous réserve de connection Internet active.

- **Ecrire un courriel** : ouvre le logiciel de messagerie.



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

Vue suivante : le diaporama continue sur la vue suivante.

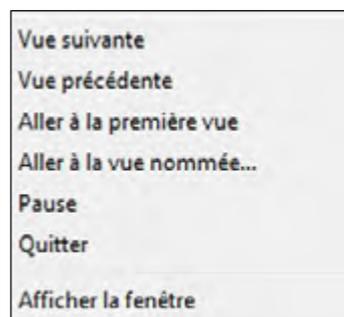
Vue précédente : le diaporama revient en arrière.

Aller à la première vue : retour au début du diaporama.

Aller à la vue nommée: choix d'une vue de destination par son nom.

Pause : mise en pause du diaporama.

Quitter : met fin au diaporama.



10.4 Insertion de légendes ou numérotation des vues

• Légendes communes à l'ensemble des vues

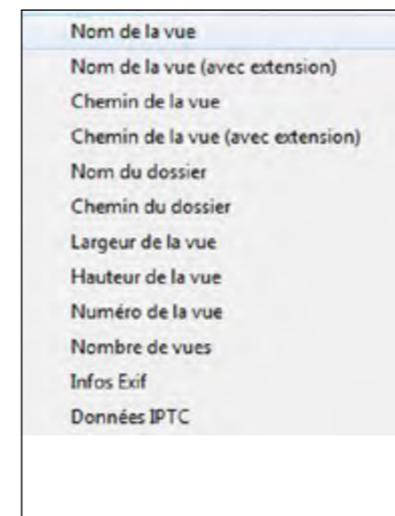
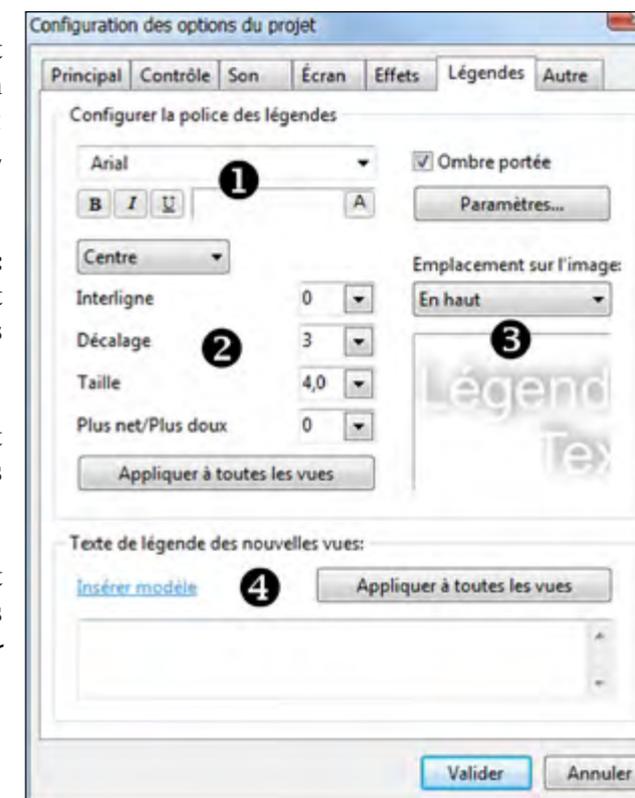
PTE permet d'afficher, pour chaque vue, un certain nombre d'éléments identiques en rapport avec la vue elle-même (nom de la vue, taille, numéro, etc.), mélangés ou non à du texte.

❶ Le texte des légendes est configurable dans cette section comprenant les options habituelles : **Choix de la Police, Gras, Italique, Souligné, Ombre portée.**

❷ Options de positionnement : **Interlignage, Décalage** par rapport aux bords de la vue, **Taille des caractères, Netteté.**

❸ L'emplacement sur une vue est également paramétrable selon les options de la liste déroulante.

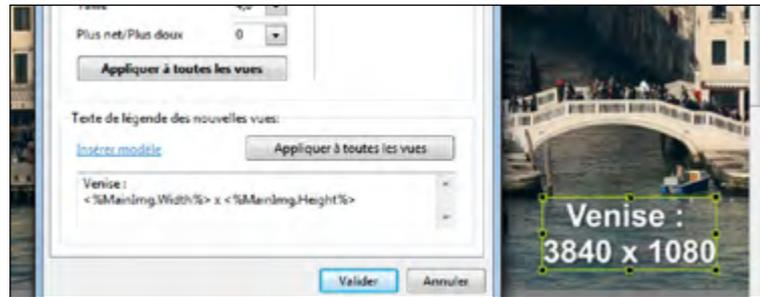
❹ dans cette fenêtre , il est possible de mélanger du texte et les données de la liste ci-dessous (**voir page suivante**).



Un ou plusieurs de ces éléments sont sélectionnables dans la liste déroulante ci-contre, obtenue en cliquant sur **Insérer modèle** .

Exemple d'affichage de légende constitué de texte et de données.

Ici nous avons choisi d'afficher le texte **Venise** suivi des dimensions de la vue.



• Légende personnalisée

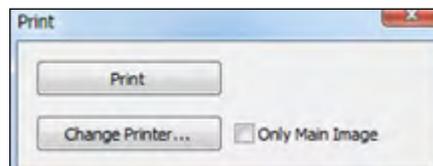
Important : si vous souhaitez remplacer la légende, commune à toutes les vues et obtenue sur cet onglet, par une légende propre à une image (ou simplement créer une légende pour une image) il faudra modifier (ou ajouter) son libellé dans l'écran principal de PTE.

La fenêtre  se trouve en haut de l'écran principal.

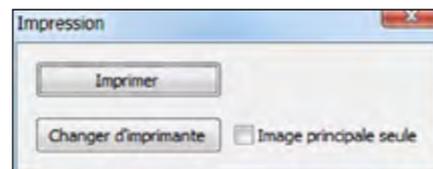
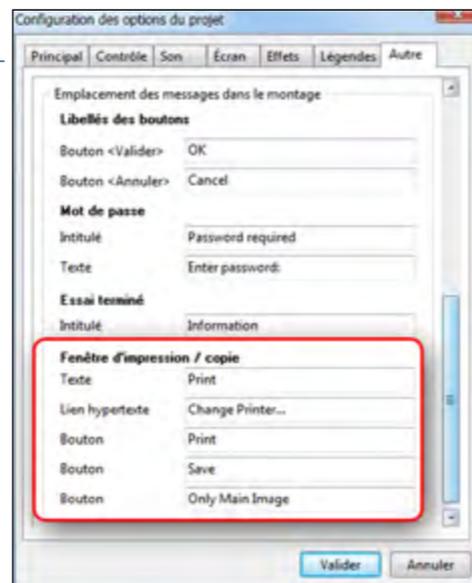
• Franciser les libellés des boutons

Par défaut les libellés de certains boutons d'action sont libellés en anglais. Il est toutefois possible de les modifier et de les franciser dans l'onglet **Autre** de la **Configuration des options du projet**.

Exemple : Si vous offrez la possibilité d'imprimer certaines pages, la palette flottante qui permet de modifier les paramètres d'impression est identique à celle-ci et pas forcément « parlante » pour tout le monde...



La version française sera certainement plus explicite pour les non-anglophones.

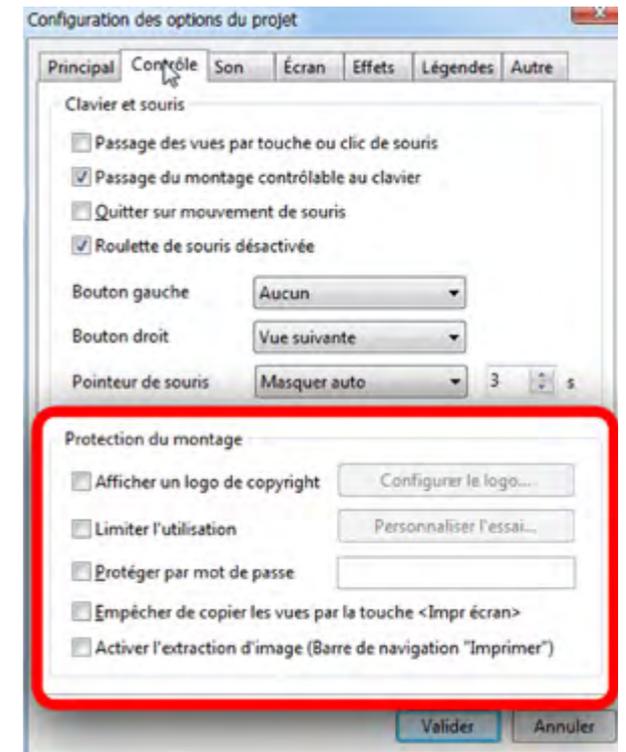


10.5 Protection de l'exécutable

Dans la **Configuration des options du projet**, l'onglet **Contrôle** propose plusieurs options de **Protection du montage**.

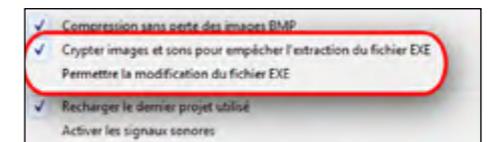
Il s'agit :

- **D'insérer un logo de copyright**, qui peut être une simple image toujours visible dans un coin de l'écran, ou dont l'usage peut être détourné pour en faire une image d'avant-plan (voir page suivante).
- **De limiter l'utilisation** variable en durée, ou nombre d'utilisations (voir page suivante).
- **De protéger votre montage** par mot de passe.
- **D'empêcher la copie d'écran**.
- **D'activer l'extraction d'images** lorsque la barre de navigation est activée et comprend cette option.



• Autres protections de l'exécutable

Menu **Affichage >> Options avancées**



• Crypter images et sons

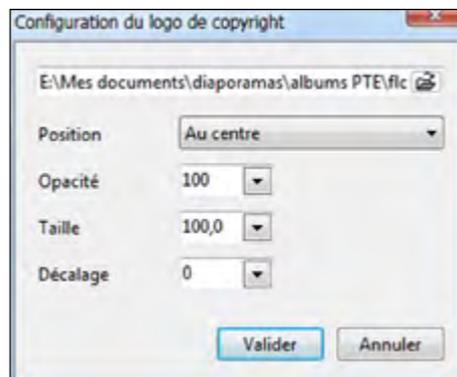
Cette fonction, interdit la décompilation de votre montage pour en récupérer les images et le son avec un logiciel externe.

• Permettre/interdire la modification du fichier exécutable

• **Si cette option n'est pas cochée** (option par défaut), l'exécutable est protégé contre l'injection possible et ultérieure de virus. Si le fichier est corrompu ou endommagé, un message vient le signaler.

• **Si cette option est cochée**, il est possible (utilisateurs avertis seulement) d'appliquer une protection supplémentaire à l'exécutable, par mot de passe par exemple.

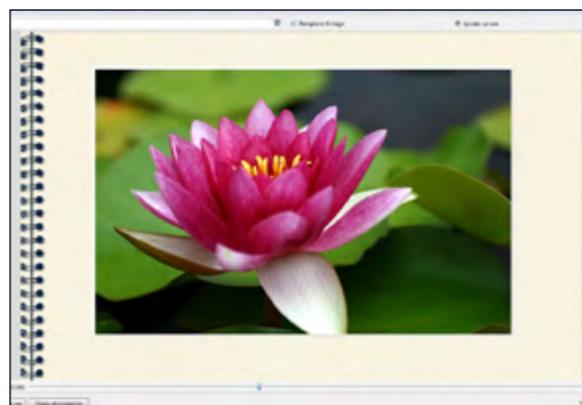
Si vous prévoyez un logo de copyright, en cliquant sur le bouton **Configurer le logo**, une fenêtre vous propose de rechercher l'image du logo sur votre disque dur et de paramétrer sa **position**, son **opacité**, son **décalage** par rapport aux bords de la vue et sa **taille**.



• Usage (détourné) de la fonction Logo de copyright

Cette fonction Logo de copyright a permis de mettre en avant plan un cadre au format PNG, dont le centre est évidé, les images principales apparaissant dans le cadre.

Dans ce cas précis, sa taille a été calquée sur celle choisie dans la Configuration générale pour l'ensemble du projet et sa position centrée, sans aucun décalage.

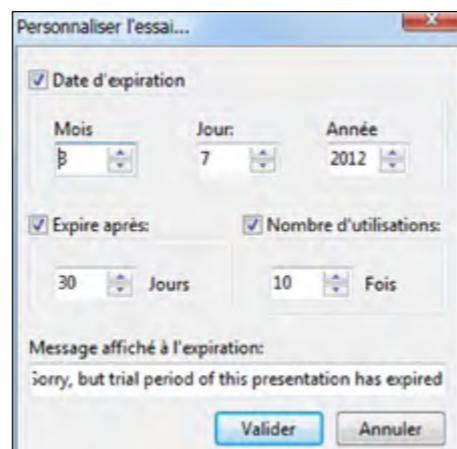


• Option limiter l'utilisation

Si vous cliquez sur le lien **Limiter 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*).

Chapitre 11

Les diverses possibilités de créations vidéo

Vidéos HD pour PC, Mac, ou téléviseur

DVD vidéo pour lecteur DVD

Création d'un CD autoexécutable

Vidéo pour iPhone ou iPad

Création d'un fichier AVI

Publication sur Youtube ou Facebook

Création d'un économiseur d'écran

Ce chapitre développe toutes les possibilités de créations 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, **sous réserves que vous disposiez du module VideoBuilder (Version PTE Deluxe).**

Cliquez sur le bouton 

situé 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 pour PC

sont développées page 68.



11.1 Création de vidéo HD pour PC, Mac ou téléviseur

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.

ⓘ 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) offre 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.

Cliquer sur **Vidéo HD**. Une fenêtre de **Création de vidéo HD** présente plusieurs options :

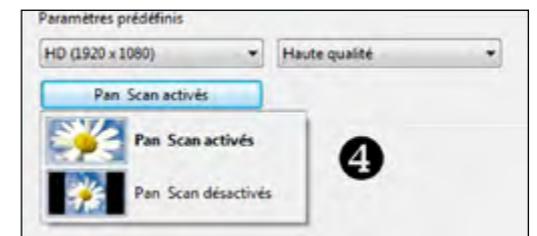
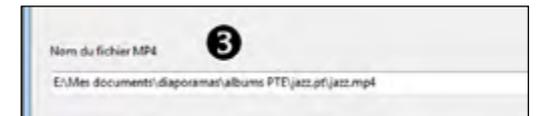
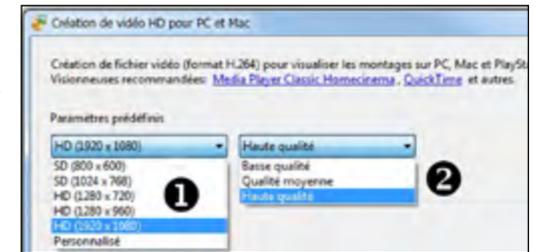
1 La taille de sortie à déterminer parmi celles proposées ou **Personnalisé** pour paramétrer différemment votre vidéo (voir ci-dessous).

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. Par défaut, PTE attribue le même nom de fichier, avec l'extension .mp4.

4 Activation de la fonction Pan Scan qui permet d'insérer l'image dans le format d'écran ou de le couvrir complètement et correspond de fait à la fonction **Recouvrir le format** (voir page 81).

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.

Difficile de choisir parmi ces paramètres, malheureusement variables en fonction du contenu du montage (animations, vidéos, etc) et des supports de projection.

En règle générale et pour débiter, on peut choisir :

Mode : Qualité 1 passe (en mode Débit 10000 le poids du montage est multiplié par 3 environ).

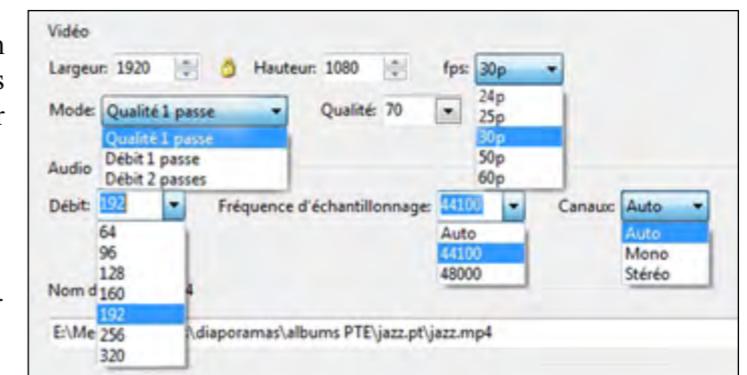
Qualité : autour de 70.

Fps (Frames par seconde) : 30.

Débit audio : 160 ou 192.

Canaux : Auto.

Fréquence d'échantillonnage : 44100.



Des tests sont toutefois nécessaires, notamment lorsqu'un montage manque de fluidité.

11.2 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 **DVD-Vidéo**.

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**.



2 Un bouton **Options** va permettre de paramétrer certaines fonctionnalités (page suivante).

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.

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

1 **Système TV** (choix entre PAL/SECAM le système européen et NTSC, le système américain, selon la destination de votre DVD).

2 **Format du menu** : choix entre 16/9 et 4/3.

3 **Format des titres** : même choix que pour le menu.

4 **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.

5 **Type de vidéo** : laisser sur Auto sauf besoin spécifique.

• Options audio

6 Ici également laisser les options par défaut sauf besoin spécifique.

• Options avancées

Selon votre choix, cases à cocher pour :

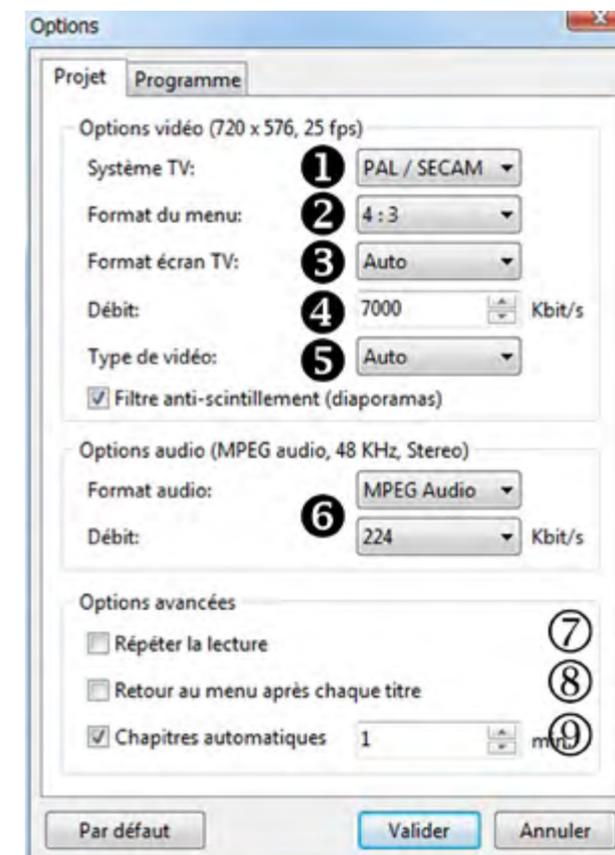
7 Répéter la lecture en boucle.

8 Revenir au menu après chaque titre.

9 Créer des marques de chapitre pour le lecteur DVD et leur périodicité en minutes.

En cas d'erreur, un bouton vous permet de revenir aux options par défaut.

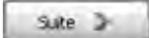
L'onglet **Programme** permet simplement de définir l'emplacement des fichiers de travail de VideoBuilder pendant l'enregistrement et de laisser, ou non, PTE prioritaire sur d'autres programmes pendant le déroulement de ces tâches.



• Menu pour vidéo DVD

Passons maintenant à la mise en forme du menu qui recèle bien des possibilités de présentation et d'animation.



Après avoir cliqué sur le bouton  vous accédez à la fenêtre de mise en forme ci-dessus.

Ensemble des options que nous allons détailler dans les pages suivantes :

- ① Choisir un modèle de présentation.
- ② Paramétrer le nombre de titres par page de menu (*ici nous avons choisi 2 x 2 titres par page*).
- ③ Propriétés du titre.
- ④ Vignette : permet de rechercher une image significative dans le montage.
- ⑤ Image du fond.
- ⑥ Ajouter un extrait sonore.
- ⑦ Ajoute un fond sonore.
- ⑧ Modifie la taille d'affichage dans la fenêtre.

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\7.0\VideoBuilder\Templates.



Le bouton **Gérer** permet de déplacer l'ordre des boutons ou de renommer un nouveau modèle.

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.

3. Propriétés

Dans cette fenêtre nous voyons les quatre vignettes qui permettront de lancer chacun des projets et un titre 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**.



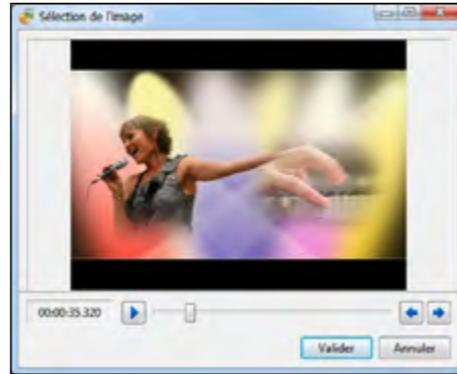
Cette palette **Paramètres** est commune à tous les objets de ce menu, texte, libellés, images, boutons, etc.

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 précédemment.

4. Choix de vignette

Si vous cliquez sur l'une des vignettes dans la fenêtre de prévisualisation, le lien **Vignette** 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.



5. 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.

En cliquant sur **Configurer**, une palette **Propriété du fond** vous permet d'en choisir le format, la disposition et la couleur de fond additionnelle.



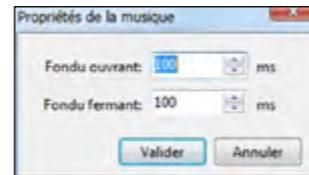
6. Menu animé

Si vous cochez cette case, les vignettes du menu seront animées, par un extrait du diaporama, selon la durée que vous aurez programmée.

7. Ajouter un fond musical

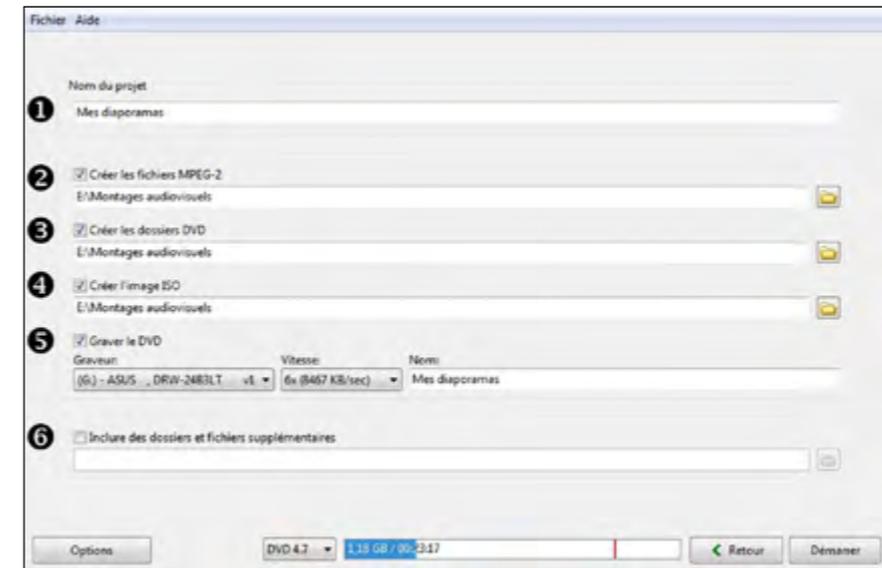
Cette option permet d'ajouter un extrait musical à rechercher sur votre ordinateur.

Le lien **Configurer** appelle une palette qui permet de paramétrer un fondu sonore de début et de fin.



• Dernière étape, la finalisation du projet

Après avoir créé le menu, en cliquant sur **Suite** apparaît la fenêtre qui va vous permettre de finaliser votre projet sous des formes diverses.



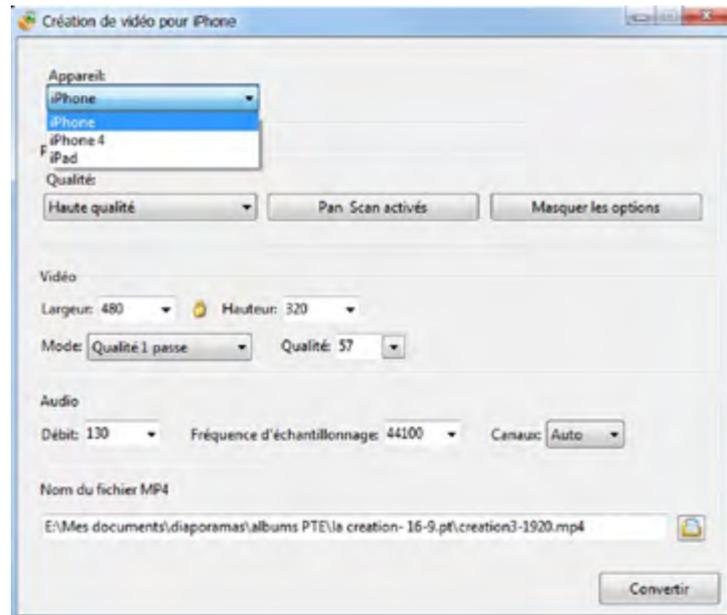
i Chacune des 5 opérations définies ci-dessous peut être réalisée indépendamment des autres selon que vous cochez ou non les cases correspondantes.

- 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.
- 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.

11.3 Création vidéo pour iPhone ou iPad

Autre possibilité de PTE, la création d'une vidéo en format mp4 réduit pour iPhone, iPhone4, iPad, ou tout autre usage exigeant un format réduit.



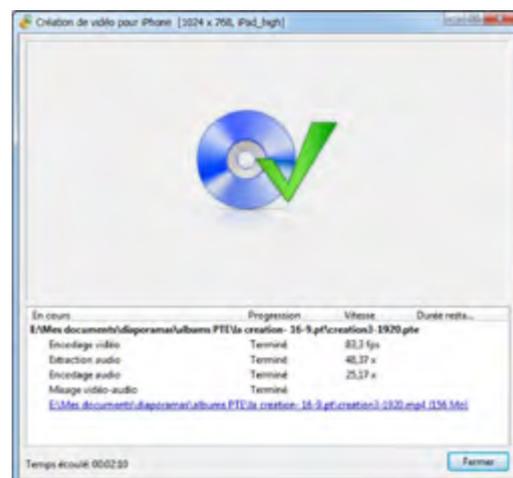
Le choix d'une des trois options entraîne la sélection de format dédié.

Toutefois, le bouton **Afficher plus d'options/Masquer les options**, permet un paramétrage personnalisé, tel que nous l'avons vu au chapitre 11.1.

Cliquez sur **Convertir**.

Une nouvelle fenêtre s'ouvre et vous permet ici aussi de suivre le déroulement et la fin de l'enregistrement.

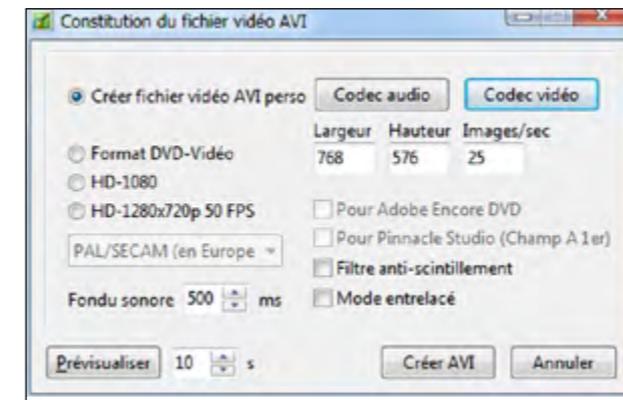
La dernière ligne est un lien direct qui permet d'accéder au fichier réalisé.



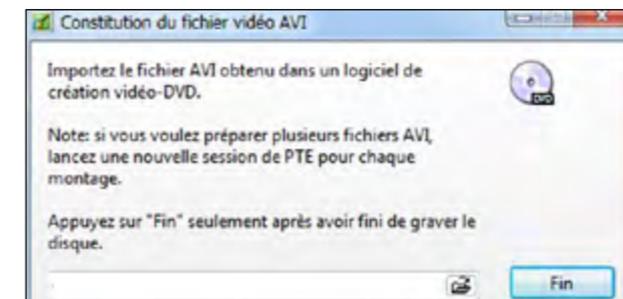
11.4 Création d'un fichier AVI

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 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.



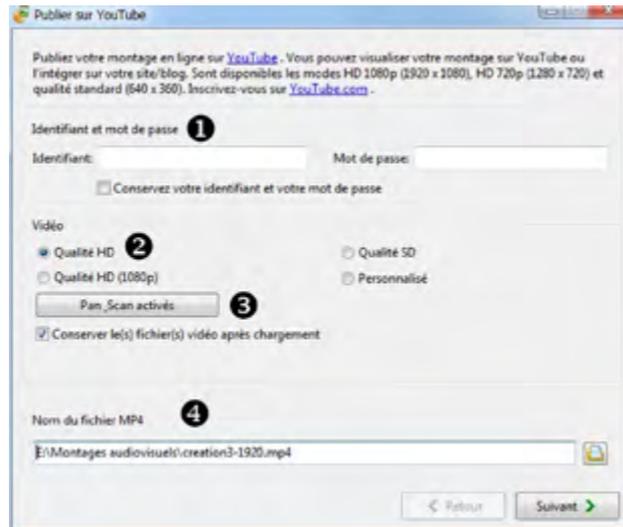
Si vous souhaitez créer un fichier AVI permanent, il vous faut choisir un autre Codec dans la liste Codec vidéo (par exemple le **Cinepak Codec By Radius**) avec un taux de compression à zéro, pour conserver la qualité d'image.

* Codec : **Compresseur - Décompresseur**

11.5 Publication vidéo sur Youtube ou Facebook

PTE vous offre la possibilité de diffuser votre vidéo sur Youtube ou Facebook, après inscription bien évidemment.

❗ 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 serait 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..

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.

11.7 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

Chapitre 12

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 pour PC	F9
Prévisualiser	F5
Menu Projet	
Annuler	Ctrl + Z
Rétablir	Ctrl + Y
Actions dans la fenêtre d'exploration > Ajouter toutes les images	Ctrl + D
Afficher la palette Options du projet	Ctrl + P
Menu Vues	
Afficher la palette Configurer la vue	Ctrl + U
Afficher la fenêtre Objets et animation	Ctrl + B
Insérer une vue vide	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
Options de la timeline Zoom +	Ctrl + F11
Options de la timeline Zoom -	Ctrl + F12
Visualisation de la ligne de temps	F6

Actions dans la fenêtre principale

Commande	Au clavier
Arborescence (supprime l'affichage de l'explorateur de Windows)	Ctrl + G
Liste des fichiers en vignettes	Ctrl + 1
Liste des vues en vignettes	Ctrl + 2
Affichage de l'explorateur de projet en plein écran	F3
Affichage de la table de montage en plein écran	F4
Autres actions sur la table de montage	
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	Ctrl + C
Coller la vue sélectionnée	Ctrl + V
Supprimer la vue de la table de montage (mode vues)	Suppr (Del)
Supprimer la vue de la table de montage (mode synchronisation)	Shift + Suppr (Del)
Ajouter transition	Inser
Infos fichier	Ctrl + I
Déplacer au début	Ctrl + Home
Déplacer à la fin	Ctrl + Fin (End)
Ordre aléatoire	Alt + R
Ouvrir l'image (ou la vidéo) dans un logiciel externe	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
Ajouter une vidéo	Ctrl + 7
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 13

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 7 page 69**), 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 sur les affichages dans la fenêtre principale

 **Comment supprimer la fenêtre de l'explorateur Windows pour agrandir celle du projet.**

Allez dans le menu **Affichage** et désélectionnez l'option **Arborescence** (ou **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.

Attention ! En réduisant les fenêtres vous risquez de masquer certains boutons d'action, en mode synchronisation.

 **Le nom des images ne s'affiche pas sous les vignettes dans l'explorateur de projet.**

Allez dans le menu **Affichage** et cochez **Afficher les noms dans l'explorateur**.

 **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** (ou **CTRL + 1**).

 **Le nom des images ne s'affiche pas sous les vignettes sur la table de montage.**

Allez dans le menu **Affichage** et cochez **Afficher les noms sur la table de montage**.

 **Je ne vois plus les vignettes mais seulement leur nom dans la table de montage.**

Allez dans le menu **Affichage** et cochez **Table de montage avec vignettes** (ou **CTRL + 2**).

 **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 sur la table de montage** et **Affichage des vues réelles en prévisualisation**.

 **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**

 **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 7 page 68**, 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
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 sur 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 6.5, page 66).

 **Je voudrais pouvoir visualiser l'onde sonore de la piste son.**

En mode synchronisation uniquement : cliquez sur le symbole  situé au-dessus de la table de montage.

 **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** 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 à 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 8.4 page 77**)

 **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.

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 9.2 page 114**, 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 9.3 page 115**)

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**, (voir **Chapitre 3.2 page 32**). 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 3.2 page 33**). 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 **Contrôle**, vous disposez des 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 :

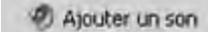
1. Vérifiez et modifiez sa durée dans **Configurer la vue**, onglet **Principal** ;
2. En cliquant sur le bouton **Autres actions**, dans la fenêtre principale, sélectionnez l'option : **Synchroniser la fin de la dernière vue avec la fin de la musique**.

 **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 5.4 page 57 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  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 5.1 page 53**).

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 10.3 page 133**) et d'y ajouter trois boutons ou images qui chacun(e) lancera un diaporama différent (voir **Chapitre 10.3 page 134**).

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

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).

Questions sur l'insertion de vidéos

 **J'ai inséré une séquence vidéo comme objet dans une vue, mais elle s'arrête à la fin de la vue et je souhaiterais qu'elle continue sur la vue suivante.**

Il faut transformer l'objet vidéo en piste vidéo master. Il est alors possible de la copier coller sur la ou les vues suivantes (**voir en détails page 101**).

 **Comment couper un extrait dans une séquence vidéo ?**

Vous disposez, dans PTE, d'un convertisseur vidéo qui va vous permettre de conserver uniquement la partie utile de votre séquence et en même temps la convertir au format mp4 compatible avec PTE (**voir page 105**).

Index

Symboles

3D

- Afficher/Masquer le recto et/ou le verso d'un objet 125
- Paramètres 3D 124
 - Modification de l'angle de rotation X 124
 - Modification de l'angle de rotation Y 124
- Relation Parents-Enfants 126

A

AB 36

Accélérée (effets Pan Zoom Rotation) 122

Affichage (menu)

- Afficher les noms sur la table de montage 39
- Options avancées
 - Choisir l'éditeur de vidéos 100
 - Choisir l'éditeur graphique... 88
 - Choix de l'écran de prévisualisation 66
 - Configurer la vue par double clic 38
 - Recharger le dernier projet utilisé. 70
 - Sauvegarde auto du montage 68
- Options de la ligne de temps
 - Affichage de la forme d'onde 63
 - Index mobile 66
- Table de montage avec vignettes 39

Afficher la forme d'onde sonore 63

Ajuster au format 81 97

Albums

- Comment créer un album 68
- Gérer les albums 69

Animations d'objets (voir Objets) 107

Anticrénelage 91 103

Arborescence 29

Atténuation du bord 45

AVI 155

Axe de rotation d'un objet 121

B

Barre de navigation 136

Bi-écran (fonctionnement en) 66

Bouton (objet) 95

C

Cadre (ajout d'un cadre à une image) 90

Cadre (objet) 94

CD (création d'un) 167

Choix d'effets de transition 44

Choix de format des vues 31

Choix de l'écran de prévisualisation. 66

Choix d'une couleur de fond ou d'ombre 87

Clés d'activation 16

Comment fonctionne PicturesToExe ? 9

Compatibilité entre les versions 18

Configuration de la vue

Son (Onglet) 27

Synchronisation avec la musique 27

Configuration des options du projet 26

Conteneur de masque 97

Contrôle du déroulement de l'exécutable 133

Actions sur le déroulement du diaporama en cours 140

Contrôle du déroulement à la souris et au clavier 134

Contrôle du déroulement et actions dans une vue 138

Contrôle du déroulement par barre de navigation 136

Contrôle du passage des vues 138

Déclenchement d'actions externes à l'exécutable en cours 139

Lancer l'application ou ouvrir le fichier 140

Lancer le montage 139

Lancer le montage et revenir 139

Lancement d'un autre diaporama ou d'une application exécutable 133

Passage du montage contrôlable au clavier 135

Quitter après la dernière vue 133

Répéter le montage en boucle 133

Stopper le montage sur la dernière vue 133

Contrôle du déroulement par barre de navigation 136

Convertisseur vidéo 100 105

Couleur de fond de la vue 34

Couleur de fond ou d'ombre 87

Couleurs

Choix de la couleur de fond de la vue 34

Couleur pleine 34

Fond dégradé 34

Motif répété 34

Couleur à l'extérieur de la vue 32

Création de vidéos 145

AVI (création de fichiers) 155

DVD vidéo 148

Finalisation du projet 153

Graver le DVD 153

Insérer une image de fond 152

Iso (création d'une image) 153

Menu pour vidéo DVD 150

MPEG2 (création de fichiers) 153

Vidéo HD 146

Vidéo pour iPhone 154

Vidéo publiée sur Youtube ou Vimeo 156

Création et sauvegarde d'un fichier exécutable 70

Pour Mac Intel 70

Pour PC 70

Créer un économiseur d'écran 156

D

Décélérée (Vitesse des effets Pan, Zoom, Rotation) 122

Déclenchement d'actions externes au diaporama en cours 139

Déplacement de l'axe de rotation 95

Déplacer des vues sur la ligne de temps 64

Déplacer plusieurs vues simultanément 64

Déplacer une vue 64

Douce (Vitesse des effets Pan, Zoom, Rotation) 122

DVD vidéo 148

Finalisation du projet 153

Créer des fichiers MPEG2 153

Créer les dossiers DVD 153

Créer une image ISO 153

Graver le DVD 153

Menu pour vidéo DVD 150

Ajouter un fond musical 152

Insérer une image de fond 152

Menu animé 152

Paramétrer le nombre et la disposition des titres par page de menu 151

E

Economiseur d'écran 156

Ecran 20

4/3 16/10 16/9 (formats) 22

Taille virtuelle de la vue 33

Effets Pan, Zoom, Rotation 119

Enregistrement du logiciel

Clés d'enregistrement 16

Mises à jour 17

Enregistrement et sauvegarde du montage 67

Création d'un album-modèle de projets 69

Création et sauvegarde d'un fichier exécutable 70

Mémorisation et Ouverture du dernier projet utilisé 70

Sauvegarde auto du montage 68

Sauvegarde du fichier de travail 68

Sauvegarde en fichier ZIP 68

Sauvegarde manuelle 68

Sauvegarde sous forme d'album 68

F

Facebook (publication d'une vidéo sur) 156

Fenêtré (mode) 33

Fenêtres

Fenêtre d'aide 131

fenêtre de démarrage 130

Fenêtre Objets et animation 27 73

Fenêtre principale de PicturesToExe 28

Explorateur de projet 28

Explorateur de Windows 28

Fenêtre de prévisualisation 28

Suppression de l'affichage de l'explorateur de Windows 29

Table de montage 28

Fenêtres personnalisées 130

Interface, fenêtres et palettes principales 26

Finalisation du montage 129

Formats de projection 22

Choix d'un format pour votre montage 23

Formats et tailles usuels 24

Forme d'onde sonore

Afficher la forme d'onde sonore finale 63

Agrandir la forme d'onde sonore 63

Forme d'onde et Enveloppe (outil) 59

Visualiser les canaux gauche et droit 63

Freemake Video Converter 100

G

Graver le DVD 153

Grille de positionnement d'objets 84

H

H264 146

I

Icône 130

Image (objet) 88

Image principale 33 72

Image principale d'une vue (remplacer) 40

Insérer une vue entre deux vues 38

Insérer une vue vide 38

Insertion de légendes ou numérotation des vues

 Légende personnalisée 142

 Légendes communes à l'ensemble des vues 141

Insertion de vidéos (généralités) 100

Installation de PicturesToExe

 Clés d'enregistrement 16

 Réinstaller PicturesToExe 17

 Téléchargement, installation et enregistrement de PicturesToExe 13

iPad, iPhone 154

ISO (création d'une image) 153

L

Lancer l'application 139

Lancer l'application/le montage 134

Lancer le montage 139

Langage (sélection de la langue) 18

Langue

 Libellés des boutons en anglais 142

Légendes

 Insérer modèle 141

 Insertion de légendes 141

Les différentes pistes sons 52

 Comment ajouter des pistes ? 53

Les différents effets disponibles 46

Les sons 51

Ligne de temps (time line) 41

 Déplacer des vues sur la ligne de temps 64

 Modification des durées de transitions 65

Limiter l'utilisation du diaporama 144

Linéaire 122

Logo de copyright 143

M

Mac Intel (fichier exécutable pour) 70

Magnétisme de la grille 85

Masque flou 90 91

Masque (objet) 96

Masques 96

 Conteneur de masque 97

 Créer vos propres masques 99

 Insertion d'un masque 97

 Masques prédéfinis 97

 Masques supplémentaires (ajout) 98

 Modifier un masque existant 98

 Positionnement de masques 97

Menu pour vidéo DVD 150

Mises à jour 17

Mode Ajuster au format 81

Mp3 12 55

Mp4 12 146

Mpeg2 148

N

Numérotation des vues 141

O

Objets

 Actions et paramètres communs à tous les objets 76

 Accéder aux objets inférieurs 77

 Comment se définit le statut Parent ou Enfant ? 78

 Dupliquer un objet 76

 Durée d'affichage de l'objet 109

 Durée d'affichage d'un objet 111

 Intervalle 111

 Modification de forme et dimensions d'un objet 80

 Modifier la disposition hiérarchique 76

 Modifier le statut d'un objet 78

 Relation Parent-Enfant entre les objets 78

 Renommer un objet 76

 Statut d'un objet 78

 Taille et position des objets 81

 Ajuster au format 81

 Recouvrir le format 83

 Ajuster au format 81

 Avant d'utiliser la fenêtre Objets et animation

 Définitions : Vue, Image principale, Fond de vue 72

 Grille de positionnement d'objets 84

 Exemple d'utilisation de la grille 85

 Les divers types d'objets 75

 Les objets : définitions 73

 Qu'appelle-t-on Objets ? 73

Recouvrir le format 83

Statut d'un objet

Parent, Enfant, Indépendant 78

Taille/position en pixels 81

Transparent pour le clic. 77

Objets (divers types d')

Objet Bouton 95

Objet Cadre 94

Objet Image 88

Ajout d'un cadre à une image 90

Découper les bords d'une image 89

Image objet principal de la vue 88

Mise en mémoire des paramètres 92

Modifier la qualité d'une image 90

Ouvrir une image dans un logiciel externe 88

Remplacer une image 88

Objet Masque 96

Objet Rectangle 94

Objet Texte 93

Objet Vidéo 101

Comment afficher une vidéo en continu sur plusieurs vues ? 101

Désentrelacer (Auto, Bob, Weave) 103

Les formats vidéo acceptés 100

Muet (couper le son d'une piste) 103

Paramètres vidéos (Début, Durée, Décalage) 104

Vidéos associées à une piste existante 101

Vidéo unique, Piste vidéo master 101

Objets (les animations d'objets)

Ajouter un point de contrôle 110

Animation d'image 127

Dupliquer un point de contrôle 110

Effets d'animation 115

Exemples d'animation 112

Modifier la durée d'affichage d'un objet 111

Pano 115

Points de contrôle et ligne de temps objets 109

Précisions sur le positionnement des points de contrôle 110

Prévisualiser la vue 115

Rotation 121

Déplacement de l'axe de rotation 121

Simuler un travelling horizontal 115

Supprimer un point de contrôle 110

Synchroniser le déplacement de plusieurs objets 114

Transformations 3D 124

Afficher/Masquer le recto et/ou le verso d'un objet 125

Vitesse des effets Pano, Zoom, Rotation 122

Linéaire, Accélérée, Décélérée, Douce. 122

Zoom 119

Correction de perspective du zoom 119

Préparation des images pour le zoom 119

Ogg 12 55

Ombres portées 86

Editer les modèles 87

Enregistrer l'ombre comme modèle 86

Modèles d'ombre 86

Onde sonore

Afficher la forme d'onde sonore 63

Bouton d'onde sonore 63

Enveloppe (modifier) 59

Opacité 112

Options de fin de diaporama 133

Options de vitesse des effets pano, zoom, rotation 123

Options du projet

Onglet Ecran 31

P

Pano 115 119

Pano, Zoom, Rotation 115 119

Accélérée 122

Décélérée 122

Douce 122

Pan Scan activés 147

Paramètres son 58

Passage d'une vue en boucle 138

Passage des vues par touche ou clic de souris 138

Passage du montage contrôlable au clavier 135

Personnalisation des pistes son 58

PicturesToExe 12

Limites de PicturesToExe 12

Picturestoexe-setup.zip 14

Upgrade to Deluxe 15

Versions Deluxe et Standard 15

Pistes sons 52

Comment ajouter des pistes ? 53

Création de pistes sons principales 55

Interactions entre les différents types de pistes 53

Piste vidéo master 101

Plein écran 32

Plus net/Plus doux 91

Pointeur de souris 135

Points de contrôle 109

Ajouter un point de contrôle 110

Dupliquer un point de contrôle 110

Précisions sur le positionnement des points de contrôle 110

Supprimer un point de contrôle 110

Pourcentage de l'écran occupé par les images principales 33

Présentation de l'exécutable (agir sur la)

Afficher une fenêtre d'aide, de démarrage ou personnalisée. 130

Modifier l'icône du fichier exécutable. 130

Prévisualiser le montage

Dans la fenêtre de prévisualisation. 65

Prévisualiser en plein écran 66

Fonctionnement en bi-écran 66

Protection de l'exécutable 143

Empêcher la copie d'écran 143

Logo de copyright 143

Publication d'une vidéo sur Youtube 156

Q

Quitter après la dernière vue 133

R

Raccourcis clavier 157

Recouvrir le format 83

Rectangle (objet) 94

Rééchantillonnage 24

Rééchantillonnage basse qualité 91

Réinstaller PicturesToExe 17

Répéter le montage en boucle 133

Rotation 121

S

Sauvegarde d'un fichier exécutable 70

Sauvegarde du fichier de travail 68

Sauvegarde en fichier ZIP 68

Sons

Afficher la forme d'onde sonore 63

Création de pistes sons principales 55

Fondu fermeture 58

Fondu ouverture 58

Forme d'onde 59

Interactions entre les différents types de pistes 53

Les différentes pistes sons 52

Outil Forme d'onde et Enveloppe 59

Personnalisation des pistes son 58

Afficher la forme d'onde 58

Début, Durée, Fondu, Décalage 58

Tableau synoptique des interactions entre pistes et sons particuliers 54

Stopper le montage sur la dernière vue 133

Supprimer tous les points de transition 43

Synchronisation entre les vues et le son 61

Agrandir la forme d'onde sonore 63

Déplacer des vues sur la ligne de temps 64

Déplacer plusieurs vues simultanément 64

Déplacer une vue 64

Durée d'affichage des vues 62

Fonctionnement en bi-écran 66

La forme d'onde sonore 63

Modification des durées de transitions 65

Prévisualiser votre montage 65

Visualiser les canaux gauche et droit 63

T

Table de montage 28 36

Affichage des vues réelles sur la table de montage 36

Table de montage en mode synchronisation 41 42

Table de montage en mode vues 37 38 39 40

Table de montage en mode synchronisation 41

Ajouter transition 43

Ajouter une vue en mode synchronisation 41

Réglage d'intervalle des points 43

Retirer point 43

Suppression d'une vue 42

Synchroniser la fin de la dernière vue avec la fin de la musique 43

Taille et position des objets 81

Taille fixe de la vue 32

Taille virtuelle de la vue 32

Téléchargement

Site de WnSoft 14

Téléchargement, installation et enregistrement de PicturesToExe 13

Texte (objet) 93

Transitions

Application de transition particulière à une vue 45

Application d'une transition identique à l'ensemble du projet 44

Atténuation du bord 45

Choix d'effets de transition 44

Les différents effets disponibles 46

Transparent pour le clic 77

V

Vidéo 146

VideoBuilder 16

VideoConverter (convertisseur vidéo) 105

Vidéo HD (création) 147

Vidéo (importation sur la ligne de temps) 36

Vidéo (objet) 101

Vues 28

Vue (Supprimer une) 40

Vue vide (insérer une) 38

W

Wav, Wma 55

WnSoft 14

Y

Youtube 156