

Guide technique de PicturesToExe

Versions 9.0.5 Essentials et Deluxe



| Versions de PicturesToExe

Pictures ToExe se décline en deux versions :

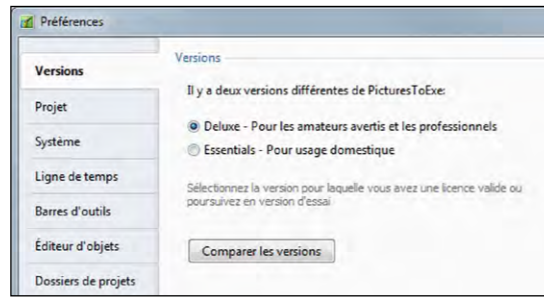
1. Essentials
2. Deluxe

Les deux versions sont absolument identiques dans leur présentation et leur interface. La différence réside dans les fonctionnalités, plus nombreuses dans la version Deluxe. Les boutons, cases à cocher ou autres moyens d'activer ces fonctionnalités sont masqués dans la version Essentials.

Lors du téléchargement, même en version d'essai, vous disposez des deux versions sans avoir à effectuer de téléchargement supplémentaire !

Un simple bouton radio dans le menu **Paramètres/Préférences** (onglet **Versions**), permet de basculer instantanément de l'une à l'autre et donc de tester toutes les possibilités du logiciel.

Un clic sur **Comparer les versions** ouvre une page web qui affiche les options disponibles dans chacune des versions.



Si vous avez fait l'acquisition d'une licence **Essentials**, un montage réalisé avec la version **Deluxe**, bien qu'elle soit pleinement fonctionnelle, sera bridé par un message vous le rappelant ; après 30 jours d'essais, la version **Deluxe** restera accessible, après avoir refermé PTE, mais sans pouvoir sauvegarder un montage réalisé avec cette version ou copier-coller des vues.

E Tout au long de ce livre, lorsqu'une fonction est indisponible dans la version Essentials ce symbole vient le préciser.

Résumé des fonctions indisponibles dans la version **Essentials** :

- Flou dynamique variable par points-clés
- Images en niveau de gris, sépia ou colorées
- Gestion des profils couleur
- Masque de flou (netteté) dynamique
- Changement de vitesse des clips vidéo
- Chroma Key (incrustation) pour clips vidéo
- Masques vidéo
- Réglage de niveau sonore par points-clés directement sur les pistes son
- Exportation de toutes les pistes son en une piste unique au format MP3
- Création de styles personnalisés
- Création de transitions personnalisées
- Insertion de filigranes
- Attribution d'icônes personnalisées aux montages exécutables
- Protection des montages

| Sommaire

	Page
Introduction	9
1 Téléchargement, installation et enregistrement du logiciel	13
1.1 Téléchargement, installation	14
1.2 Enregistrement, clés d'enregistrement, réinstallation	14
1.2.1 Les clés d'enregistrement	14
1.2.2 Je veux réinstaller PicturesToExe et je n'ai plus les clés d'enregistrement.	14
1.3 Mises à jour	15
1.4 Compatibilité entre les versions	16
1.5 Langage	16
2 Notions usuelles, écran, vues, formats...	17
2.1 Définitions écran et vue	18
2.2 Formats de projection	20
2.2.1 Les différents formats existants	20
2.2.2 Choix d'un format pour votre montage	21
2.2.3 Formats et taille usuels	22
2.2.4 Format personnalisé	22
3 Personnalisation de PicturesToExe	24
3.1 Ergonomie (détail des menus, fenêtres et palettes d'outils)	24
3.1.1 Les six menus déroulants	24
3.2 Préférences de l'utilisateur	26
3.2.1 Préférences / Versions	2
3.2.2 Préférences / onglet Projet	26
3.2.3 Préférences / onglet Système	28
3.2.4 Préférences / onglet Ligne de temps	29
3.2.5 Préférences / onglet Barre d'outils	30
3.2.6 Préférences / onglet Éditeur d'objets	30
3.2.7 Préférences / onglet Dossiers de projets	31
3.3 Options de configuration de l'ensemble du projet	33
Fenêtre Options du projet	33
3.4 Options de configuration d'une vue en particulier	35
Fenêtre Configurer la vue	35
3.5 Paramétrage initial de votre montage	36
3.5.1 Choix de format des vues et taille de projection	36
3.5.2 Pourcentage de la vue occupé par les images principales	37
3.5.3 Choix d'un profil de couleur	38
3.5.4 Couleur à l'extérieur de la vue et couleur de fond de vue	38

	<i>Page</i>
3.6 Fenêtres et palettes principales	40
3.6.1 Fenêtre et palette agissant sur l'ensemble des vues	40
3.6.2 Fenêtre et palette utilisables vue par vue	41
3.6.3 Paramétrer la fenêtre principale de PicturesToExe	42
4 Créer des vues et leurs transitions	45
4.1 La Table de montage	46
4.1.1 Aperçu de la table de montage	46
<i>Table de montage en mode Vues</i>	46
<i>Table de montage en mode Ligne de temps</i>	46
4.1.2 Affichage des vues de la table de montage en plein écran	47
4.1.3 Affichage des vues sous forme de liste	48
4.1.4 Actions communes aux modes Vues et Ligne de temps	48
<i>Ajouter une vue</i>	48
<i>Insérer une vue vide</i>	49
<i>Copier - coller une vue</i>	49
<i>Supprimer une vue</i>	50
<i>Déplacer des vues</i>	51
<i>Déplacer une seule vue</i>	51
<i>Déplacer plusieurs vues simultanément</i>	52
<i>Verrouiller la piste vues</i>	52
<i>Vider la table de montage</i>	52
<i>Remplacer l'image principale d'une vue</i>	52
<i>Renommer une image ou changer le nom de la vue</i>	53
4.1.5 Barre d'outils Ligne de temps (Ajout, retrait de points de transition)	53
4.2 Choix de transitions	54
4.2.1 Application d'une transition identique à l'ensemble du projet	54
4.2.2 Application d'une transition particulière à une vue	55
4.3 Les différentes transitions disponibles	55
4.3.1 Transitions de base (Fondu, Cut)	55
4.3.2 Transitions globales (Aperçu des effets)	56
4.3.3 Création de transitions personnalisées	59
<i>Créer une transition</i>	59
4.3.4 Paramétrage du fond de transition	61
Séparateur pour objets d'arrière-plan	62
4.4 Durée d'affichage d'une vue et de sa transition	63
4.4.1 A lire avant insertion de vidéos sur la ligne de temps	63
4.4.2 Insérer une vidéo sur la ligne de temps	64
4.4.3 Comment positionner une transition entre deux vues	65
4.4.4 Modification des durées de transition	67
4.5 Prévisualiser le montage	67
4.5.1 Prévisualiser dans la fenêtre de prévisualisation	67
4.5.2 Prévisualiser en plein écran	68
4.5.3 Fonctionnement en multi-écrans	68
4.6 Les styles	69
4.6.1 Qu'est-ce qu'un style ?	69
4.6.2 Comment utiliser les styles ?	69
4.6.3 Comment créer un style ?	71
4.6.4 Enregistrement et exportation d'un style	73
5 Les sons dans PicturesToExe	75
5.1 Les différents types de fichiers sons acceptés	76
5.2 Ouvrir un fichier son avec un logiciel externe	76

	<i>Page</i>
5.3 Création de pistes et ajout de fichiers sons	76
5.3.1 Comment créer/ajouter des pistes son	77
5.3.2 Comment ajouter ou remplacer des fichiers son	78
5.3.3 Lier un ou plusieurs sons à une vue	80
5.3.4 Aligner avec précision un son au début d'une vue	80
5.3.5 Mise en forme, ergonomie, déplacement, verrouillage des pistes son	81
5.4 Enregistrer un commentaire	84
5.5 extraction du fichier son d'un clip vidéo	85
5.6 Exporter la bande son du montage	85
5.7 Paramètres sons	86
5.7.1 Modification des paramètres sons par les options du projet	86
5.7.2 Modification des paramètres sons sur la ligne de temps	87
5.7.3 Les points clés audio	88
5.7.4 Relation entre les points-clés et le volume général du son	88
6 Les Objets	89
6.1 Avant d'utiliser la fenêtre Objets et animation...	90
6.2 Les objets : définitions	91
6.2.1 Qu'appelle-t-on objet ?	91
6.2.2 La fenêtre Objets et animation	91
6.3 Les différents types d'objets	93
6.4 Manipulation et animation des objets	94
6.4.1 Généralités	94
<i>Renommer un objet</i>	94
<i>Modifier la disposition hiérarchique des objets</i>	94
<i>Dupliquer un objet</i>	94
<i>Accéder aux objets inférieurs</i>	95
<i>Masquer la sélection pour pano, zoom, rotation</i>	95
6.4.2 Statut d'un objet (Indépendant, Parent, Enfant)	96
<i>Comment définir le statut Parent-Enfant</i>	96
<i>Modifier le statut d'un objet</i>	96
<i>Relation Parent-Enfant entre les objets</i>	96
6.4.3 Modification de forme et dimensions d'un objet	97
6.4.4 Positionnement des images principales	98
<i>Ajuster à la vue - Recouvrir la vue</i>	98
6.4.5 Grille de positionnement d'objets	99
6.5 Propriétés propres à chaque type d'objet	100
Propriétés Image	101
Propriétés Texte	101
Propriétés Vidéo	102
Propriétés Cadre ou Rectangle	102
Propriétés Masque	103
Propriétés Bouton	103
6.5.1 Propriétés communes aux objets Image et Vidéo	104
<i>Remplacer une image</i>	104
<i>Image objet principal de la vue</i>	104
<i>Ouvrir une image dans un logiciel externe</i>	104
<i>Ajuster l'image ou la vidéo et le cadre</i>	105
<i>Rognage d'aspect</i>	105
<i>Rognage d'une image</i>	105
<i>Ajouter un cadre à une image</i>	105

	<i>Page</i>
6.5.2 Propriétés propres à l'objet Image	106
Modifier la netteté d'une image	106
Convertir en image alpha	107
Création d'images animées	107
6.5.3 Propriétés propres à l'objet Texte	109
Convertir un texte en légende	110
6.5.4 Propriétés propres aux objets Cadre ou Rectangle	110
6.5.5 Propriétés propres à l'objet Bouton	111
6.5.6 Propriétés propres à l'objet Vidéo	112
Couper le son	112
Ne pas inclure dans l'Exe	112
Désentrelacer	112
Incrustation ou Chroma Key	112
Paramètres de durée des vidéos	113
Modification de la vitesse d'une vidéo	113
Comment afficher une vidéo en continu sur plusieurs vues	114
Vidéos associées à une piste existante	115
Convertisseur vidéo	116
6.5.7 Propriétés propres à l'objet Masque	118
Utilité d'un masque	118
Utilité d'un stencil de masque	119
Insertion d'un masque prédéfini	120
Créer ses propres masques	121
6.6 Propriétés communes à tous les objets	122
Ombres portées	122
Choix d'une couleur de fond ou d'ombre	123
7 Les animations d'objets	125
7.1 Animation d'objets	126
Comment animer des objets ? Le principe	126
7.2 Points de contrôle et ligne de temps des objets	127
7.2.1 Actions sur les points de contrôle	127
Ajouter un point de contrôle	128
Dupliquer un point de contrôle	128
Supprimer un point de contrôle	128
7.2.2 Actions sur les points de contrôle de plusieurs objets	129
Déplacer plusieurs points de contrôle à la fois	130
Précisions sur le positionnement des points de contrôle	129
Positions absolues/relatives des points de contrôle	130
Points de contrôle proportionnels si modification de durée d'une vue	130
7.2.3 Modifier la durée d'affichage d'un objet	131
7.3 Les effets d'animation statiques et dynamiques	132
7.3.1 Onglet Animation	132
7.3.2 Modifier la taille d'un objet en pixels, en % ou en points	134
7.3.3 Déplacements statiques (sans animations)	134
7.4 Déplacements dynamiques	137
Pano	137
Zoom	139
Rotation	140
Centre	142
7.5 Cadre dynamique	143
7.6 Réglage dynamique de couleurs	144

	<i>Page</i>
7.7 Ajout modificateurs dynamiques	144
7.7.1 Vitesse d'animation	145
<i>Accélérée, Décélérée, Douce, Personnalisée</i>	
7.7.2 Les effets d'animation	146
<i>Oscillation, Saut, Ping pong, Décalage de phase</i>	
8 Finalisation du montage	147
8.1 Agir sur la présentation du montage	148
8.1.1 Modifier l'icône du fichier exécutable	148
8.1.2 Créer, afficher une fenêtre d'aide ou personnalisée	148
8.2 Options de déroulement de l'exécutable	150
8.2.1 Synchronisation avec le son	150
8.2.2 Mise en pause automatique du montage	150
8.2.3 Options de fin de déroulement du montage	150
8.3 Contrôle du déroulement lors de la projection	151
8.3.1 Contrôle du déroulement à la souris et au clavier	151
8.3.2 Contrôle du déroulement par barre de navigation	152
8.3.3 Lancer l'application, le montage en quittant	153
8.3.4 Lancer une autre application à partir d'une vue	153
8.3.5 Contrôle du déroulement dans une vue	154
<i>Contrôle du passage des vues</i>	154
<i>Déclenchement d'actions dans une vue</i>	155
<i>Déclenchement d'actions externes à l'exécutable en cours</i>	155
8.4 Insertion de légendes ou numérotation des vues	157
8.4.1 Légendes communes à l'ensemble des vues	157
8.4.2 Légende particulière à une vue	157
8.5 Protection de l'exécutable	158
Protéger votre montage par mot de passe	158
Afficher un filigrane	158
9 Les diverses possibilités de création vidéo	159
9.1 Création de fichiers exécutables	160
9.2 Création d'un économiseur d'écran	161
9.3 Création de vidéo HD ou UHD pour Pc, Mac ou TV	161
9.4 Création d'un DVD vidéo pour lecteur de DVD	163
9.5 Création vidéo pour appareils mobiles...	169
9.6 Création d'un fichier AVI	169
9.7 Publication d'une vidéo sur Youtube	169
9.8 Création d'un fichier HTML5	170
Raccourcis clavier	171
Index	175

| Conventions

Le terme de diaporama est souvent utilisé sur le Web de manière générique et plutôt «fourre-tout». Nous préférons ici utiliser le terme de montage (sous-entendu montage audiovisuel).

❖ Versions Essentiels et Deluxe

PicturesToExe existe désormais en deux versions, Essentiels et Deluxe, la version Deluxe étant dotée de fonctionnalités supplémentaires (voir détails page 8).

Toutefois l'interface et les diverses commandes sont absolument identiques sur les deux versions.

E Lorsqu'une fonction n'est pas disponible dans la version Essentiels, ce symbole vient le signaler.

❖ Abréviations

PTE = PicturesToExe

❖ Symboles

 **Fait référence à un emplacement (menu, fenêtre, palette d'outils)**

 **Idée, astuce dans l'utilisation de PicturesToExe**

 **Mise en garde, rappel ou information importants**

La table de montage peut se présenter sous deux formes différentes :

- En Mode Vues
- En mode Ligne de temps

Pour différencier les actions dans ces deux modes les textes pourront être précédés de :

 **Mode Vues**

 **Mode Ligne de temps**

| 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 montage réussi (élaboration d'un scénario, retouche des photos, enregistrement d'un commentaire, création d'une bande son, etc.)

Il s'agit donc, avant tout, d'un guide technique décrivant la totalité des fonctions de PTE.

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 montage le programme parcourt cette ligne de temps et, tout en « lisant » la ou les pistes son, 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.

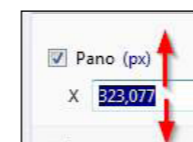
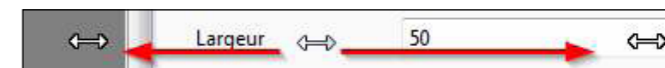
A partir des éléments que vous utilisez dans le montage (images et sons), **PicturesToExe** crée en quelques secondes un fichier auto-exécutable, au choix pour PC ou Mac Intel (version à partir d'OS 10.4). Bien sûr il est également possible de créer des DVD, des fichiers mp4, ou de diffuser les montages sur Youtube, iPhone, etc

Les particularités ergonomiques

Outre les fonctions classiques (cases à cocher, boutons radio, fenêtres de saisie, etc) PTE dispose de particularités dans son utilisation qu'il est préférable de bien connaître au préalable.

Lorsque vous serez amené à modifier une valeur existante dans une fenêtre de saisie, vous disposez, outre la saisie au clavier, de trois possibilités :

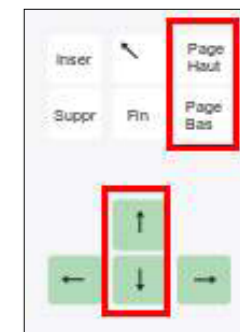
1. Au survol de l'intitulé (ici *Largeur*) de cette fenêtre votre curseur se transforme en double flèche ce qui permet de modifier la valeur d'autant plus rapidement que la double flèche s'éloigne à droite ou à gauche du titre.



En sélectionnant la valeur pour l'incrémenter :

2. par unité avec les flèches **Haut** et **Bas** de votre clavier,

3. par 10 unités en utilisant les touches **PageUp** (*Page haut*) et **PageDown** (*Page bas*).



Que peut-on faire 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 montage.

En allant un peu plus loin, on peut :

2. modifier ou varier les effets de transition entre les vues (type de transition, durée) et créer soi-même ses propres transitions ;

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. créer des styles personnalisés à partir de plusieurs vues ;

8. créer des transitions personnalisées ;

9. déclencher des actions extérieures, comme chaîner plusieurs montages ;

10. 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 montage exécutable à chacune des étapes ci-avant sans obligation d'aller plus loin.

Que faire avant de commencer à utiliser PicturesToExe ?

Outre les règles de création d'un montage, l'utilisation de PicturesToExe suppose quelques préparatifs préalables même s'ils n'ont rien d'obligatoire.

i *Il est important de savoir que lorsque vous déposez une image sur la table de montage, PTE ne fait qu'enregistrer son « chemin » pour la retrouver par la suite.*

De ce fait, si vous déplacez ou supprimez un dossier contenant des images (ou sons) déjà utilisés, PTE ne trouvera rien au bout du chemin et affichera un message d'erreur, d'où l'intérêt de créer ce dossier de travail.

• **Créer sur votre ordinateur un dossier de travail** dans lequel vous mettrez (et ajouterez au fur et à mesure des besoins) tous les documents nécessaires à la création de votre montage (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 et pour protéger vos originaux. Nous verrons plus loin que PTE permet de créer des **Dossiers de projets** qui contiennent alors uniquement les éléments utilisés dans le montage.

• **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 montage** : sont acceptés les formats Jpeg, Gif, Gif animé, Png ou Bmp.

• **Sélectionner vos séquences vidéos** : sont acceptés les formats Mp4, Avi, Mov, Mpeg, Flv et autres.
Codecs vidéo : H.264, Mpeg2, Mpeg4-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. Il est primordial, pour une bonne qualité, **que les images qui vont servir de base à votre montage soient toutes, au minimum, de la dimension nécessaire pour couvrir le format de projection que vous aurez choisi.** En effet, rien n'est plus désagréable pour l'œil que des formats différents toujours visibles lors des transitions entre les images.

Tous les logiciels de traitement d'images, même gratuits tels que Photofiltre, Gimp, etc., permettent facilement découpes et ajustements, 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 ou de recadrage.


• **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 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 montage. 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.

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

- 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.

Le poids final de votre montage sera, avec quelques variantes *, celui de l'ensemble des images, vidéos et sons qu'il contient.

Le conteneur du montage, le fichier exécutable, occupe environ 1 Mo.

Les limites de PicturesToExe ?

Plus de 20 000 vues et 4 Go pour l'exécutable !

** La simple présence d'un fichier son, aussi court soit-il, conduit PTE à encoder une piste son de la longueur du montage (environ 2Mo par minute). Il est donc possible d'avoir un poids du montage qui ne paraît pas alors correspondre au poids additionné des différents fichiers.*

| Chapitre 1

PicturesToExe

Téléchargement, installation

Enregistrement

Mises à jour et upgrade

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.

Précision : le site de WnSoft est en version anglaise, française ou allemande.

Si l'interface est en version anglaise à l'ouverture de la page d'accueil, sélectionnez la langue française (en haut à droite)



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 **Acheter**.

Les deux versions Essentials et Deluxe activent 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 montage en formats DVD, Mpeg4, Avi, vidéo HD, vidéo pour Iphone, Youtube, etc.

Rappel : Si vous faites le choix d'acquérir la version **Essentials**, la version **Deluxe** est utilisable, mais en version d'essai seulement (voir **page 2**).

Un clic sur **Acheter** vous renseignera sur le prix en Euros. Il est même proposé de commander en plus une sauvegarde sur CD, pas vraiment utile...

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

1.2 Enregistrement du logiciel

★ 1.2.1 La clé d'enregistrement

Après paiement, vous recevez votre clé, par mail.

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**.

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

 **Enregistrez la clé ou le mail reçu sur votre ordinateur ou sur un support de sauvegarde externe et gardez-la précieusement sous un nom facilement mémorisable.**

Elle vous permettra de réinstaller PTE sur un autre ordinateur par exemple, ou en cas de formatage.

★ 1.2.2 Je veux réinstaller PicturesToExe et j'ai perdu ma clé.

Pas de panique !

Il suffit de contacter **WnSoft.com** en précisant votre nom, votre n° de commande ou l'adresse mail que vous avez fournie obligatoirement lors de la commande.

Cliquez sur **Assistance**, puis sur **Soumettre un ticket** et complétez le formulaire.

1.3 Mises à jour et upgrade

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

Suis-je prévenu ?

Dans la configuration de PicturesToExe, en passant par le menu **Paramètres / Préférences / Versions**, une case à cocher vous permet d'être informé directement des mises à jour existantes. Un lien existe également dans le menu Aide.

Par ailleurs, le forum **www.diapositif.net** annonce régulièrement et rapidement l'existence de ces mises à jour et leur contenu.

Comment se font les mises à jour ?

- les mises à jours sont gratuites au téléchargement des versions mineures (ex: 9.1) et des versions correctives de bugs (ex : 9.1.1) ;
- les mises à jours sont payantes au téléchargement des versions majeures (ex: 10.0), dont la fréquence de parution varie en général entre 12 et 24 mois.

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

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: 8.0, 8.5, etc.). Il est donc possible (et même souhaitable) de conserver les versions précédentes.

Upgrade d'une version Essentials vers une version Deluxe

Certains pouvant éprouver quelques difficultés à retrouver leur ancienne clé, nécessaire pour valider la mise à jour vers la version 9.0, Wnsoft a mis au point un petit utilitaire à télécharger, qui permet de retrouver cette clé et vous met en relation directe avec le serveur de validation et de paiement par CB ou Paypal.

Adresse web pour télécharger cet utilitaire :

<http://www.wnsoft.com/files/soft/PteUpgradeTool.exe>

| 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, au cas où il vous serait nécessaire de réouvrir un ancien montage incompatible avec la version 9.0.

En effet, si la compatibilité est ascendante (PTE 9.0 ouvre un montage réalisé avec la version 5.6 par exemple), la compatibilité descendante avec la version 9 n'est plus assurée du fait de nouvelles fonctionnalités.

| 1.5 Langue

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

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

| Chapitre 2

Notions usuelles

Définitions écran et vue

Formats de projection

| 2.1 Définitions Écran 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, TV, de vidéoprojection) affiche, au premier plan :

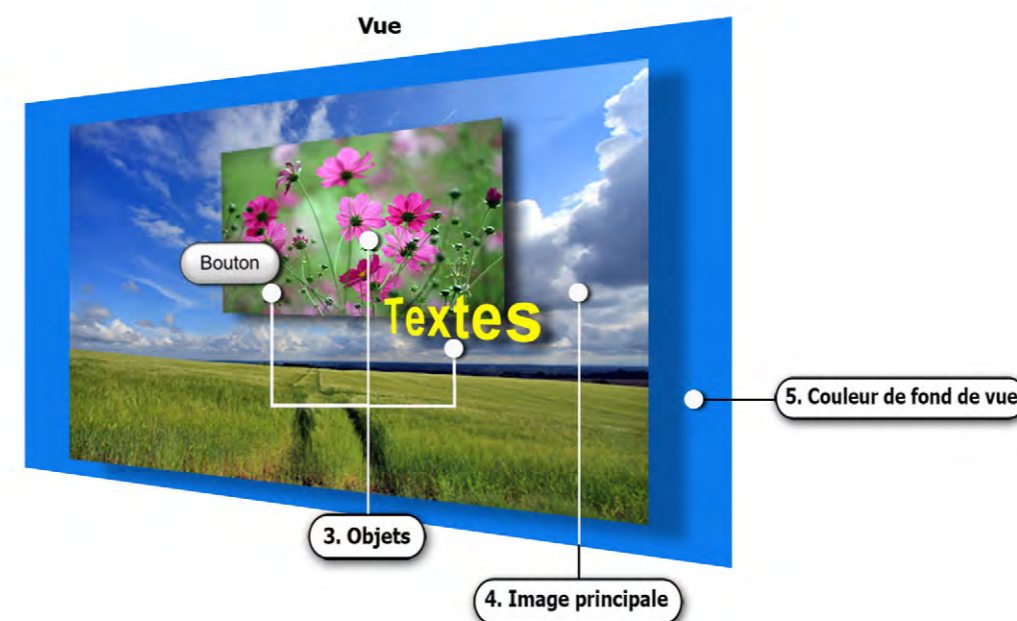
1. la fenêtre de projection, telle que vous la définirez et qui affiche les vues. Si elle est au même format que l'écran elle le remplit totalement ;

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

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.

i 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 appliqués à tout moyen de projection sur lequel votre montage sera diffusé.

| 2.2 Formats de projection

★ 2.2.1 Les différents formats existants

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 vous « 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 :



★ 2.2.2 Choix d'un format pour votre montage

C'est la première des choses à faire pour tout nouveau montage.

Avec PTE, le format de projection sera... celui que vous déterminerez en paramétrant les **Options du projet**, et il sera appliqué sur 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 vous pourrez la modifier dans les options de configuration générale qui seront abordées plus loin dans l'ouvrage.

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.

Enregistrement de vos paramètres

PTE offre la possibilité d'enregistrer vos paramètres préférés dans un **Dossier de projets** en créant un ou plusieurs **Modèles de projet**. Ainsi vos habitudes de montage (format, taille, etc) restent accessibles très rapidement (voir **page 31**).

★ 2.2.3 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 cinémascope 21/9, 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, l'écran de celui-ci peut être en format 4:3, 16:10 ou 16:9 (ce qui ne vous empêche pas de réaliser votre montage dans un autre format).

Si le montage est destiné à la projection par vidéoprojecteur, les formats courants actuels sont en 4:3 (1024x768) et 16:9 (1920x1080).

Les écrans de téléviseurs, eux, suivent la norme HD et sont pour la plupart au format de 1920x1080, avant que le 4K ne devienne la norme dans quelques années.

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 préférable 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.

★ 2.2.4 Format personnalisé

Nous venons d'évoquer l'existence des formats les plus courants, mais vous pouvez outrepasser ces formats conventionnels pour appliquer le vôtre.

On peut ainsi envisager d'appliquer un format genre cinémascope qui sera alors un 21/9 ou toute autre taille à votre convenance.

Il vous suffira, pour ce faire, d'entrer des valeurs en pixels correspondant à ce format dans les **Options du projet** (onglet **Principal, Taille virtuelle de la vue**), par exemple 1920x833 pixels (voir **page 36**).

| Chapitre 3

Personnalisation de PicturesToExe

Ergonomie de PicturesToExe

Les six menus déroulants

Les préférences générales de l'utilisateur

Les options paramétrables de chaque projet

Configurer une vue en particulier

Paramétrage initial de votre montage

Les fenêtres et palettes d'outils principales

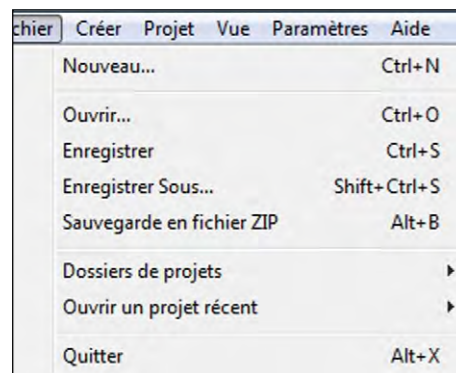
3.1 Ergonomie de PicturesToExe

Ce chapitre est destiné à vous permettre de découvrir et paramétrer à votre guise l'interface graphique de PicturesToExe mais également de définir vos paramètres de projection (formats, tailles, plein écran ou non, etc.).

Au préalable, il m'a toutefois semblé utile de fournir un « guide » lorsque les libellés des boutons et autres cases à cocher (que vous allez découvrir inmanquablement en déroulant les menus ou en affichant les palettes d'outils), ne vous « parlent pas », et c'est bien normal puisqu'ils décrivent, souvent succinctement, faute de place, des fonctions propres au logiciel.

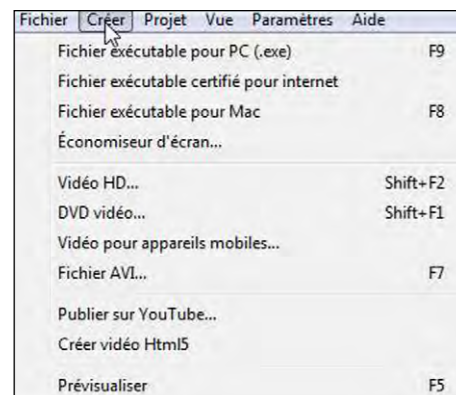
En regard de chacun, vous trouverez, si nécessaire, les n^{os} de pages, en quelque sorte un index en images...

★ 3.1.1 Les six menus déroulants



★ Menu Fichier

Sauvegarder en fichier ZIP : **page 32**
Dossiers de projets : **page 31**



★ Menu Créer

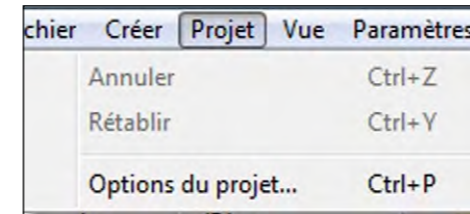
Fichier exécutable pour PC : **page 160**
Fichier exécutable certifié pour internet : **page 160**
Fichier exécutable pour Mac : **page 160**
Vidéo HD : **page 161**
Vidéo pour mobiles : **page 169**
Fichier AVI : **page 169**
Publier sur Youtube : **page 169**
Créer vidéo HTML5 : **page 170**
Prévisualiser : **page 67**

* Rappel convention

Parce qu'il n'est pas toujours facile de naviguer entre les menus, palettes flottantes et fenêtres, les explications concernant les boutons d'actions, cases à cocher et autres liens à cliquer sont précédées le plus souvent d'un libellé qui se présente sous cette forme :

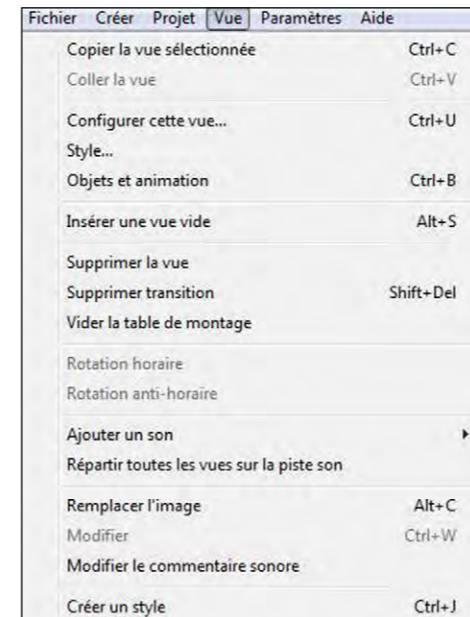
☰ Options du projet / onglet Son

qui vous permettra de trouver plus rapidement la fonction dans le logiciel.



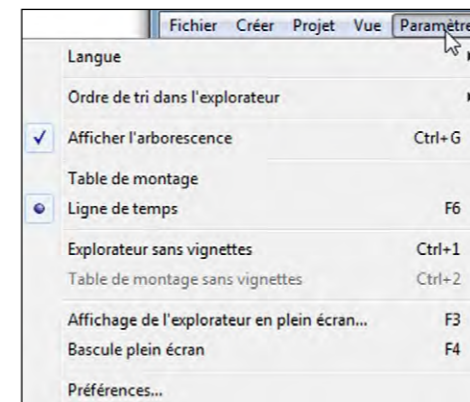
★ Menu Projet

Annuler / Rétablir : Fonctions classiques permettant d'annuler ou de rétablir une action.
Paramétrage des Options du projet : **page 33**



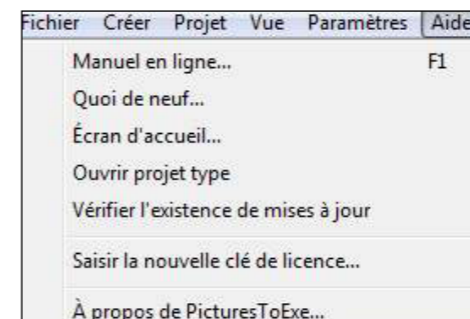
★ Menu Vue

Configurer cette vue : Voir palette Vue
Style : **page 69**
Objets et animation : **page 90**
Insérer une vue vide : **page 49**
Supprimer la vue : **page 50**
Supprimer transition : **page 51**
Vider la table de montage : **page 52**
Rotation horaire - Rotation anti-horaire
Ajouter un son : **page 76**
Répartir toutes les vues sur la piste son : **page 53**
Remplacer l'image : **page 52**
Modifier (Éditeur externe) : **page 28**
Modifier le commentaire sonore :
Créer un style : **page 69**



★ Menu Paramètres

Langue : **page 16**
Ordre de tri dans l'explorateur : **page 43**
Afficher l'arborescence : **page 43**
Table de montage : **page 42**
Ligne de temps : **page 42**
Explorateur sans vignettes : **page 43**
Table de montage sans vignettes : **page 44**
Affichage de l'explorateur en plein écran : **page 44**
Bascule plein écran : **page 44**
Préférences : Voir palette Préférences **page 30**

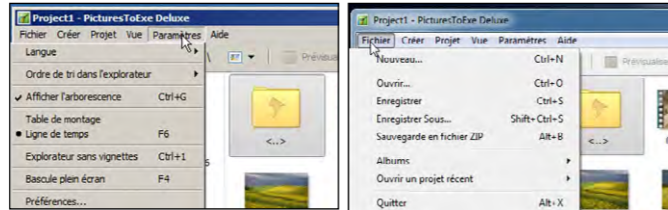


★ Menu Aide

Quoi de neuf... Liste des nouveautés de cette version
Écran d'accueil... : présentation en anglais
Ouvrir projet type : modèle de projet en anglais
Vérifier l'existence de mises à jour : **page 15**, **page 26**
Saisir la nouvelle clé de licence : **page 14**

3.2 Préférences générales de l'utilisateur

PicturesToExe a été créé sur une plateforme graphique Windows. L'utilisateur retrouve ainsi un affichage identique au thème choisi pour son système d'exploitation (bords carrés ou arrondis, ombres, couleurs, etc.)



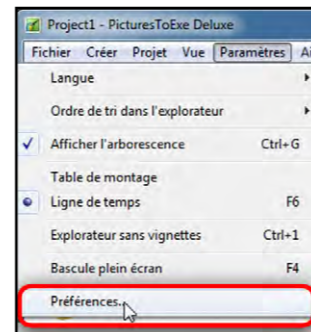
A sa première utilisation la fenêtre principale de PTE propose une disposition des boutons par défaut qu'il est facile de modifier et d'adapter à ses propres habitudes ou besoins. Les concepteurs ont ainsi prévu une palette d'outils très complète permettant d'agir sur cette disposition des boutons mais aussi sur certaines fonctionnalités liées au projet en cours.

Menu Paramètres / Préférences

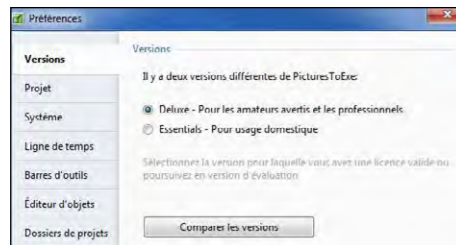
Vous accédez à une fenêtre dotée de sept onglets :

- **Versions, Projet, Système, Ligne de temps, Barre d'outils, Editeur d'objets, Dossiers de projets.**

Pour modifier la présentation de l'interface principale, sélectionnez l'onglet **Barre d'outils**.



★ 3.2.1 Préférences/Versions



Cet onglet permet de passer d'une version de PTE à l'autre et d'en comparer le contenu (lien vers le site WnSoft)
Voir [page 2](#).

Mise à jour du logiciel

Vérification auto de mise à jour

Cette option vous met en contact avec le serveur internet de WnSoft pour vous faire part d'une mise à jour existante.

★ 3.2.2 Préférences / Onglet Projet

Sauvegarde et récupération

Récupération automatique

Le programme, en cas de fermeture inopinée de PTE, restitue votre travail tel qu'il se présentait juste avant.



Sauvegarde automatique

Vous pouvez paramétrer une sauvegarde automatique et le temps entre deux sauvegardes.

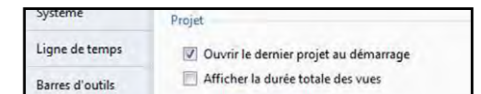
Projet

Ouvrir le dernier projet au démarrage

En cochant cette case, PTE s'ouvre en affichant votre dernier projet sur la table de montage.

Afficher la dure totale des vues

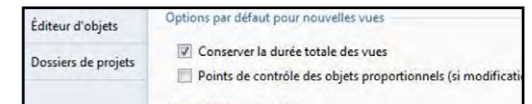
Affiche ou non, en mode vue, la durée totale y compris transition avec la vue suivante.



Options par défaut pour nouvelles vues

Conserver la durée totale des vues

Cette option mérite un long développement et sera abordée dans **Durée d'affichage des vues page 65**.



Points de contrôle des objets si proportionnels

Lorsque l'on modifie la durée d'une vue comportant des points de contrôle, il peut être nécessaire que ces points-clés soient redistribués sur la nouvelle longueur de vue. Cette option est disponible également pour chaque vue dans **Objets et animation**, et personnellement je vous conseille de l'utiliser au coup par coup et non de façon générale (Voir [page 130](#)).

Optimisation des vidéos

Si vous importez une séquence vidéo dans votre montage, PTE peut, au choix :

- afficher une fenêtre vous proposant d'optimiser ou non cette vidéo au format AVI (H263) ;
- optimiser votre vidéo sans avoir à vous le proposer ;
- ne jamais vous proposer l'optimisation.

Ce choix est à faire en relation avec vos habitudes de travail, la nature des fichiers utilisés, voire les conversions préalables dans un autre logiciel.

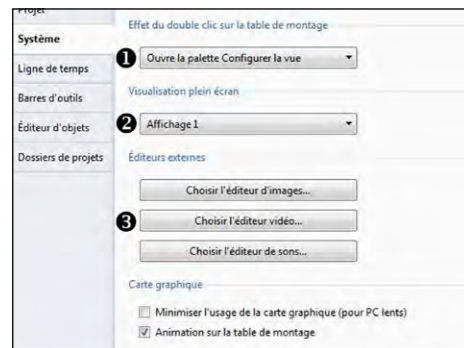
👍 *Je vous conseille toutefois d'optimiser les vidéos dans PTE, la fluidité du montage n'en sera que meilleure.*



★ 3.2.3 Préférences / Onglet Système

Effet du double clic sur la table de montage

1 Options lors d'un double clic sur l'une des vues :



- Ouvrir la palette de propriétés de la vue (pour modifier l'une des options de cette palette).
- Ouvrir la palette Styles
- Ouvrir la fenêtre Objets et animation

Visualisation plein écran

Si votre ordinateur est relié à deux écrans, PTE vous propose, lors de la prévisualisation plein écran :

- de choisir entre l'écran 1 ou 2,
- de toujours sélectionner l'écran 1,
- de toujours sélectionner l'écran 2.

2 Dans cette liste, vous pouvez définir l'écran par défaut pour ne plus avoir à choisir à chaque lancement d'un exécutable.

Éditeurs externes

Si certaines actions sur les images, les sons ou les vidéos sont réalisables facilement dans PTE, d'autres doivent faire appel à des programmes externes (par exemple Photoshop, Paint Shop Pro, Photofiltre pour la retouche d'images, Audacity pour le son, etc.).

3 Chacun des trois boutons vous permet de mettre PTE en liaison directe avec ces programmes, et d'y ouvrir les fichiers images, sons ou vidéos par la combinaison de touches **CTRL + W**, mais il vous appartient au préalable de paramétrer les liens vers ces éditeurs externes. Chaque bouton propose deux options :



Programme par défaut ouvrira votre fichier dans le lecteur habituellement utilisé selon le type de fichier.

Utiliser le programme suivant vous permet de rechercher dans vos programmes le lien vers le logiciel à utiliser (ici Photoshop CS5 pour l'exemple).

Carte graphique

Minimiser l'usage de la carte graphique (pour PC lents)

PTE fait largement appel à l'usage de la carte graphique de votre PC, notamment lors d'animations 3D ce qui doit lui conférer une plus grande fluidité. Toutefois certains ordinateurs, plus ou moins anciens et dotés d'une carte graphique peu performante, risquent de voir leurs performances diminuer notablement. Il est donc possible en cochant cette case de minimiser l'usage de la carte graphique au risque de performances dégradées...

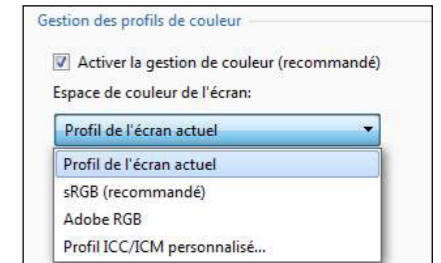
Animation sur la table de montage

Crée une légère animation lorsqu'on déplace une vue entre deux autres sur la table de montage en Mode Vues. Plus gadget qu'autre chose et sans vraiment présenter d'utilité...

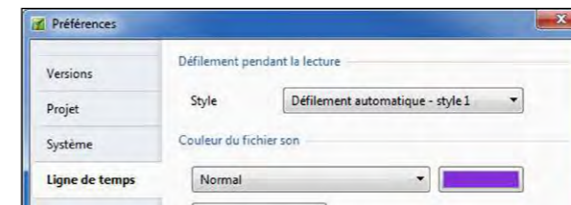
Profils couleur

E En version Deluxe uniquement

PTE permet d'appliquer différents profils de couleur lors de la projection et du montage, à choisir entre **Profil de l'écran actuel**, **sRGB**, **Adobe RGB** ou **Personnalisé**. Voir **page 38**.



★ 3.2.4 Préférences / Onglet Ligne de temps



Défilement pendant la lecture

Vous pouvez gérer ici le défilement du curseur sur la ligne de temps pendant la lecture. Trois options possibles :

Pas de défilement automatique

Le curseur défile de gauche à droite sur la ligne de temps (qui reste fixe) et disparaît lorsqu'il arrive en bout de fenêtre ;

Défilement automatique - Style 1 (par défaut)

Le curseur défile de gauche à droite jusqu'au bout de la ligne de temps et repart à gauche sur les vues suivantes (mode recommandé);

Défilement automatique - Style 2

Le curseur défile de gauche à droite jusqu'au milieu de la ligne de temps et c'est ensuite la ligne de temps et les vues qui défilent, le curseur restant alors fixé sur sa position centrale.

Couleur du fichier son

Vous disposez de couleurs différentes paramétrables en cliquant sur la couleur.

Normal : couleur de fond fichier non sélectionné

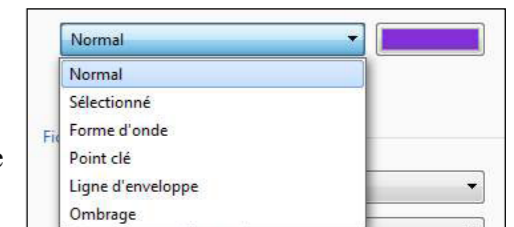
Sélectionné : couleur de fond fichier sélectionné

Forme d'onde : couleur forme d'onde.

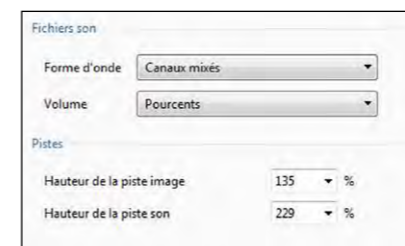
Point clé : couleur des points clés

Ligne d'enveloppe : couleur de la ligne d'enveloppe

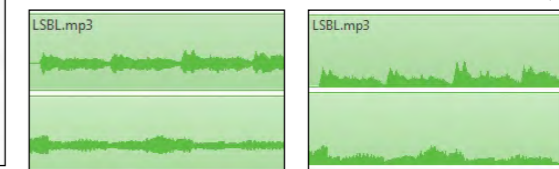
Ombrage



Affichage de la forme d'onde



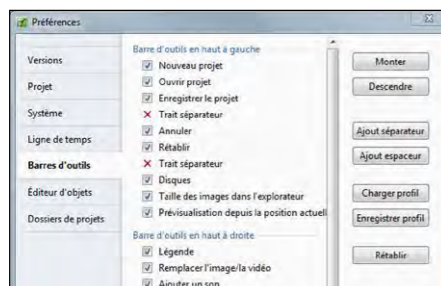
Deux possibilités (exemples ci-dessous avec deux pistes différentes : **Canaux mixés** et **Affichage compact**) :



La hauteur de la piste image et celle de l'ensemble des pistes sons sont modifiables séparément (jusqu'à 400%), en affichant ici les valeurs souhaitées ou mieux en utilisant, sur la table de montage, la combinaison de touches **CTRL + Maj + la molette de souris**.

★ 3.2.5 Préférences / Onglet Barre d'outils

Affichage ou masquage des boutons



Par défaut un certain nombre de boutons d'action ne sont pas visibles. Pour les faire apparaître sur l'interface principale il suffit de les cocher, *et autant dire que je vous suggère de les cocher tous ce qui vous évitera de les chercher par la suite...*

Décochés, ils restent toutefois toujours disponibles dans les menus, ou palettes accessibles par clic droit.

Disposition des boutons

Deux boutons (**Monter, Descendre**) permettent de déplacer chacun des boutons de commande, dans leur propre barre d'outils ou dans une des deux autres.

Les éléments de la barre d'état ne peuvent être déplacés/affichés/masqués que sur leur propre barre et il n'y a pas de déplacement possible avec les autres barres.

Deux boutons permettent d'ajouter **Espaceurs** ou traits **Séparateurs**.

Sauvegarde de profils utilisateur

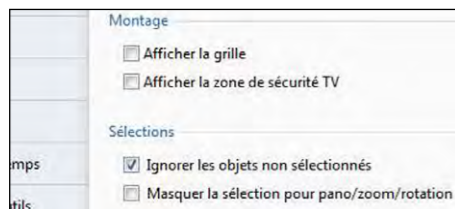
Vous pouvez créer un ou plusieurs **Profils** et les enregistrer afin de pouvoir les réutiliser.

En cliquant sur **Enregistrer profil**, s'ouvre une fenêtre de saisie avec, par défaut, un nom de fichier **Barre d'outils PTE.ptb** dont vous pouvez modifier le libellé.

De même, en cliquant sur **Charger profil**, s'ouvre une fenêtre contenant tous les profils que vous aurez enregistrés.

ⓘ Précision : L'ensemble des paramètres des sept onglets est sauvegardé à la fermeture de PTE et ils deviennent vos paramètres par défaut. **Les profils enregistrés ci-dessus ne concernent que les éléments de cet onglet Barre d'outils.**

★ 3.2.6 Préférences / Onglet Editeur d'objets



Ces quatre actions sont accessibles dans la fenêtre **Objets et animation**, par le bouton **Outils**.

• Afficher la grille

Grille de positionnement d'objets dans la fenêtre **Objets et animation**.

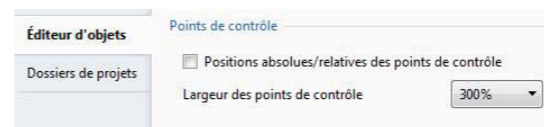
Ses fonctionnalités sont développées **page 99**.

• Afficher la zone de sécurité TV (voir page 98)

• Ignorer les objets non sélectionnés (voir page 95)

• Masquer la sélection pour pano/zoom/rotation (voir page 95)

Points de contrôle



Positions absolues/relatives des points de contrôle (voir **page 130**)

Largeur des points de contrôle (voir **page 127**)

★ 3.2.7 Préférences / Onglet Dossiers de projets

Sauvegarde sous forme de dossier de projets

Tous les dossiers de projets sont obligatoirement stockés dans un seul et même répertoire. Lors de votre première utilisation de PTE, ce répertoire n'existe pas encore.

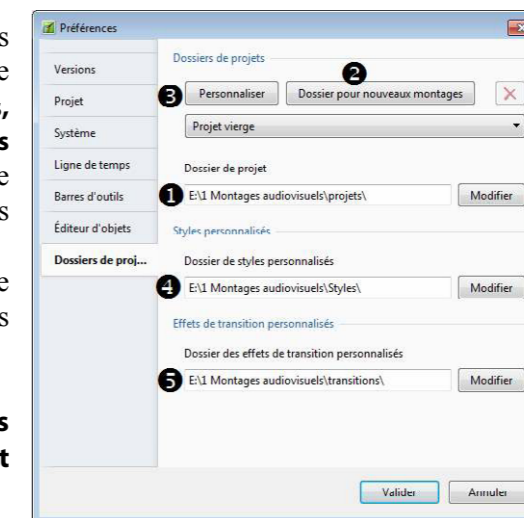
Créer un dossier de projets

1 Une fenêtre de saisie **Dossiers de projet** affiche le chemin du dossier en cours dès sa création. Pour créer ce chemin vers un dossier, cliquer sur **Modifier**. Une autre fenêtre **Rechercher un dossier** vous propose de choisir un répertoire existant ou d'en créer un nouveau. Tous vos futurs **Dossiers de projets** apparaîtront ensuite dans la liste déroulante.

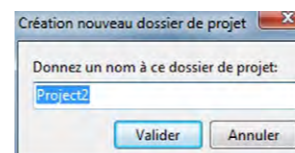
Créer un dossier-modèle de projets

En sélectionnant un des projets existant dans votre liste (*ici modèle 1920-1080*), d'un clic sur le bouton **2 Dossier pour nouveaux montages**, il deviendra le **Dossier de projet pour les nouveaux montages** et donc à l'ouverture de PTE toutes ses composantes, images et sons seront en place sur la table de montage. Le bouton **3 Personnaliser** ouvre la palette **Options du projet** pour ajouter ou modifier des paramètres.

👍 Il est ainsi facile de créer un ou plusieurs modèles, sans images, ni sons, qui seront dotés de tous vos paramètres habituels.



Mais attention ! si vous avez coché l'option Ouvrir le dernier projet au démarrage dans **Préférences / Projet**, cette dernière option reste alors prioritaire sur le dossier modèle.



Cette création de répertoire spécifique aux **Dossiers de projets** étant faite, pour créer un dossier à partir d'un projet, il vous suffira de suivre le chemin **Fichier / Dossier de projets / Créer un Dossier de projet à partir de ce montage (Ctrl + T)**.

Votre **Dossier de projet** se créera dans ce répertoire avec le nom que vous aurez choisi de lui donner dans la fenêtre **Donnez un nom à ce dossier de projet** (*Project1 par défaut*).

Vous disposez maintenant sur votre ordinateur d'un répertoire spécifique qui va contenir tous les **Dossiers de projets** que vous allez créer. L'avantage est qu'ils regroupent tous vos montages et ne conservent que les fichiers utilisés pour chaque montage.

4 Dossier de styles personnalisés

Cette fenêtre de saisie permet de définir un emplacement pour les styles personnalisés, qu'ils soient téléchargés ou créés par vous.

5 Dossier des effets de transition personnalisés

Cette fenêtre de saisie permet de définir un emplacement pour les transitions personnalisées, qu'elles soient téléchargées ou créées par vous.

Styles et effets de transitions sont stockés sous forme codée et il est fortement déconseillé de modifier leur contenu.

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.

Menu Fichier / 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 montage. 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 montages.

! 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 les antivirus les considérer comme fichiers corrompus.

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

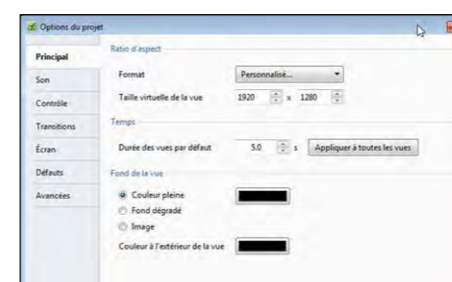
- **Sauvegarde en fichier ZIP** permet de créer directement une archive compressée qui ne contient que les fichiers (images, vidéos, sons et fichier natif .pte) nécessaires au déroulement du montage,
- **Dossiers de projets** propose de créer une sauvegarde sous forme de dossier propre à ce montage et qui, lui aussi, ne contient que les fichiers utilisés pour le montage (voir page précédente).

3.3 Options du projet

Après avoir paramétré l'ergonomie générale de PicturesToExe, vous allez devoir définir un certain nombre de paramètres propres à votre projet en cours.

L'ensemble des options est regroupé dans une fenêtre **Options du projet** accessible soit par le **menu Projet**, soit par **CTRL + P**, soit par un bouton **Options du projet** au bas de la fenêtre principale.

Fenêtre Options du projet



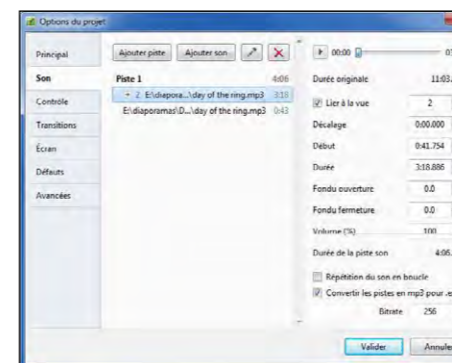
★ Options du projet - onglet Principal

Format : **page 36**

Taille virtuelle de la vue : **page 33**

Fond de la vue : **page 38**

Couleur à l'extérieur de la vue : **page 38**



★ Options du projet - onglet Son

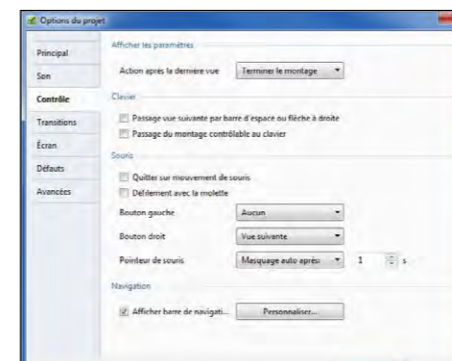
Boutons Ajouter son, Ajouter piste,

(Commentaire) : **page 76**

Paramètres sons : **page 86**

Répétition du son en boucle : **page 87**

Convertir les pistes en mp3 pour .exe... : **page 87**



★ Options du projet - onglet Contrôle

Action après la dernière vue

Passage vue suivante par barre... : **page 151**

Passage du montage contrôlable... : **page 151**

Quitter sur mouvement de souris : **page 151**

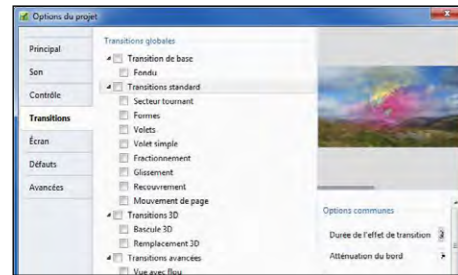
Défilement avec la molette :

Bouton gauche : **page 151**

Bouton droit : **page 151**

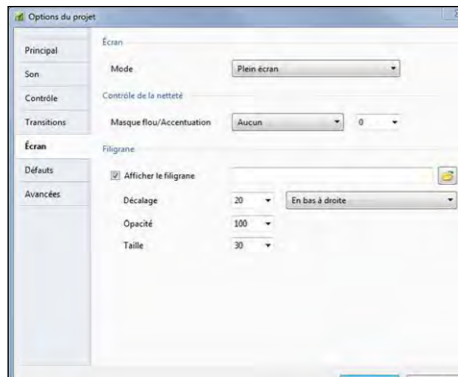
Pointeur de souris : **page 151**

Afficher la barre de navigation : **page 152**



★ Options du projet - onglet Transitions

Voir [page 54](#)



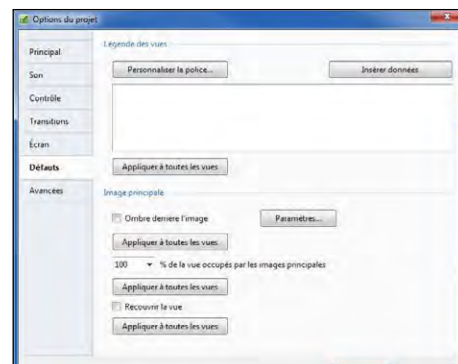
★ Options du projet - onglet Écran

Mode (Options d'affichage) : [page 36](#)

Contrôle de la netteté : [page 106](#)

Afficher un filigrane : [page 158](#)

E Ces deux onglets Défauts et Avancées, et partant l'ensemble des fonctions qu'ils contiennent, ne sont pas accessibles dans la version Essentials.



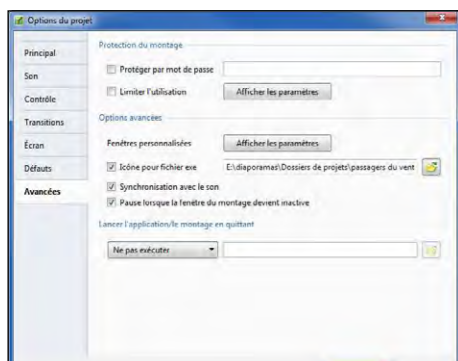
★ Options du projet - onglet Défauts

Légendes des vues : [page 157](#)

Ombre derrière l'image principale : [page 37](#)

% de la vue occupés par les images principales : [page 37](#)

Recouvrir la vue : [page 98](#)



★ Options du projet - onglet Avancées

Protéger par mot de passe : [page 158](#)

Limiter l'utilisation : [page 158](#)

Fenêtres personnalisées : [page 148](#)

Icône pour fichier exe : [page 148](#)

Synchronisation avec le son : [page 150](#)

Pause lorsque la fenêtre du montage devient inactive : [page 150](#)

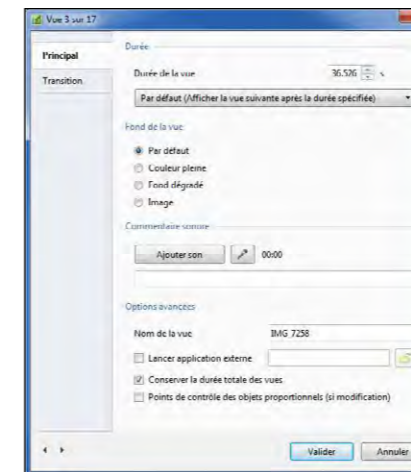
Lancer l'application/le montage en quittant : [page 153](#)

3.4 Configurer une vue en particulier

Aux options de configuration générale du projet, peuvent s'ajouter des options propres à une vue en particulier, dans une fenêtre flottante accessible par le bouton **Configurer la vue** au bas de la fenêtre principale.

Fenêtre Configurer la vue

Onglet Principal



★ Vue - onglet Principal

Durée de la vue : [page 46](#)

Fond de la vue : [page 39](#)

Commentaire sonore : [page 78](#)

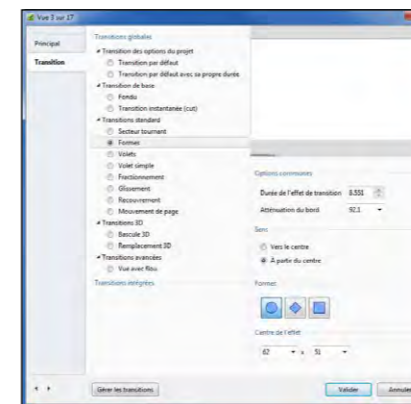
Nom de la vue : [page 53](#)

Lancer application externe : [page 153](#)

Conserver la durée totale des vues : [page 35](#)

Points de contrôle des objets proportionnels : [page 130](#)

Un onglet **Transition** affiche les possibilités de transitions de l'image



★ Vue - onglet Transition

Voir [page 54](#)

Cllic droit sur une vue de la table de montage

Voir détails [page 50](#)

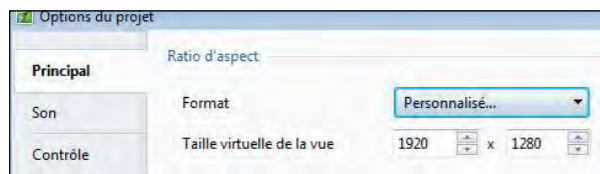
Cllic droit sur un fichier son de la table de montage

Voir détails [page 83](#)

3.5 Paramétrage initial de votre montage

★ 3.5.1 Choix du format des vues et taille de projection

Options du projet / onglet Principal / Ratio d'aspect



Sélectionnez le format choisi dans la liste déroulante.

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

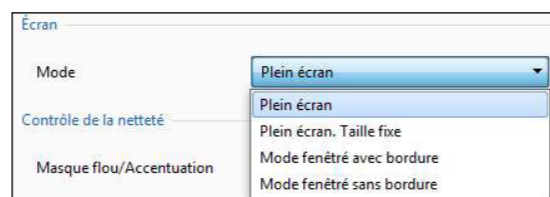
définissant la **Taille virtuelle de la vue**.

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

Options du projet / onglet Écran

Quatre options se présentent :

- Plein écran
- Plein écran taille fixe
- Mode fenêtré avec bordure
- Mode fenêtré sans bordure



1. Plein écran



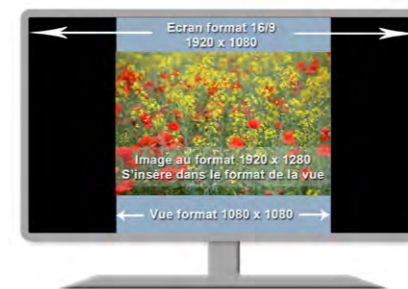
La fenêtre de projection remplira l'écran de manière optimale (soit pleinement si les deux formats sont identiques, soit en laissant apparaître la couleur de fond d'écran comme expliqué **page 18**). Cette couleur de fond d'écran est paramétrable dans les Options d'affichage de l'onglet Écran (voir **Couleur à l'extérieur de la vue page 38**).

2. Plein écran taille fixe



La fenêtre de projection aura une taille fixe, déterminée dans la **Taille virtuelle de la vue**, 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, par défaut.

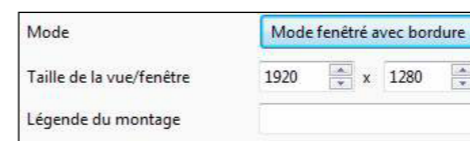


Dans l'exemple ci-contre nous avons volontairement mentionné un format carré de 1080 x 1080 comme **Taille de la vue**.

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 (noire ici) de l'écran.

3. En mode fenêtré avec bordure



Il vous appartient de définir la **Taille de la vue/fenêtre**, taille qui sera appliquée quelle que soit celle de l'écran projetant votre montage.

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.

La légende du montage apparaît dans la bordure en haut à gauche.



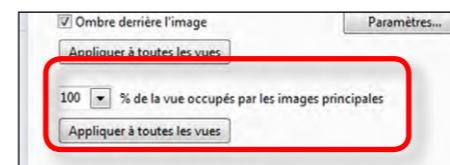
4. En mode fenêtré sans bordure

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

★ 3.5.2 Pourcentage de la vue occupé par les images principales

Options du projet / onglet Defaults

E Options indisponibles dans la version Essentials.



Attention !

Cette option ne s'applique qu'à l'image principale !

Les Objets que vous pourrez ajouter (ou avez déjà ajoutés) peuvent, lors de déplacements dans la vue, apparaître sur le fond coloré, hors de cette image principale.

Il est tout à fait possible de faire en sorte que vos images principales n'occupent pas la totalité de la vue et laissent ainsi apparaître le fond de vue.

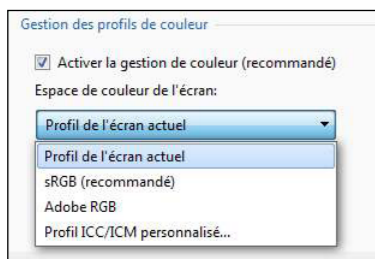
Un curseur permet de faire varier la taille des images principales en %.

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 portées **page 122**).

E ★ 3.5.3 Affectation ou choix d'un profil couleur

Préférences / Onglet Système (en version Deluxe uniquement)



PTE permet de convertir les images de votre montage dans un profil de couleur bien défini.

- **Profil de l'écran actuel** correspond au profil affecté normalement à votre écran, soit par défaut, soit parce que votre écran a été calibré.

- **sRGB** : profil standard utilisé le plus couramment.

Dans le doute, c'est le profil à utiliser par défaut.

- **Adobe RGB** est un espace couleurs souvent disponible dans

les appareils photo d'un certain niveau qui offrent donc le choix entre sRGB et Adobe RGB.

- **Profil personnalisé** permet d'affecter au montage tout profil icc disponible sur votre ordinateur.

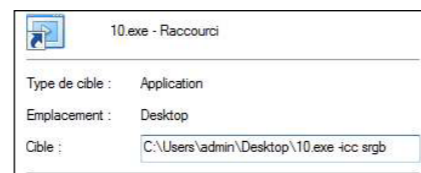
Le profil choisi ci-dessus lors de la création du montage est donc obligatoirement affecté à l'exécutable que vous allez créer.

i Il est toutefois possible de doter votre fichier exécutable et créé dans PTE V9 d'un suffixe lui affectant un profil différent. (cas par exemple d'un montage réalisé en Adobe RGB, mais qui sera projeté sur un écran doté d'un profil standard sRGB).

Il suffit de créer un raccourci du fichier exécutable et d'ajouter, en laissant un espace, le suffixe voulu dans la

Cible du raccourci

(Clic droit sur l'icône > Propriétés > Cible du raccourci).



Les suffixes disponibles :

- **-noicc** : désactive la gestion des couleurs et du profil de couleur des images (fonctionne comme les versions précédentes de PTE).
- **-icc srgb** : utilise l'espace couleur sRGB
- **-icc adobergb** : utilise l'espace couleur AdobeRGB
- **-icc** : utilise le profil par défaut du moniteur
- **-icc profilename.icc/icm** : utilise un profil personnalisé qui doit alors se trouver dans le même répertoire que l'exé.

★ 3.5.4 Couleur à l'extérieur de la vue et couleur de fond de la vue

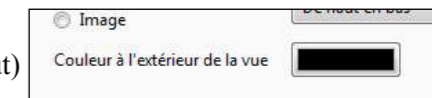
i Attention, il faut bien distinguer fond de vue et extérieur de la vue (fond d'écran) ! Les deux peuvent être visibles si vous avez choisi une couleur de fond de vue et / ou une couleur de fond d'écran, autres que noires (valeurs par défaut).



Couleur à l'extérieur de la vue

Options du projet / onglet Principal

On ne peut définir qu'une couleur fixe (noire par défaut)



Couleur de fond de la vue

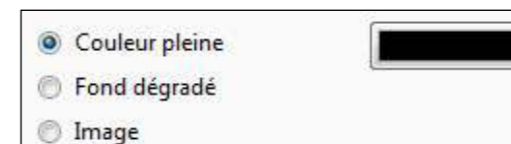
Si vous souhaitez attribuer une couleur unie, un fond dégradé, ou une image de fond pour chaque vue, vous disposez de deux possibilités :

1. définir ce fond de vue pour l'ensemble du projet,
2. définir ce fond de vue pour une seule vue.

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

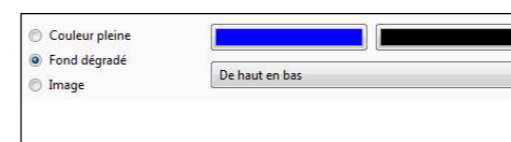
Options du projet / onglet Principal

Trois options :



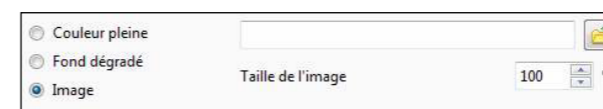
a) Couleur pleine

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



b) Fond dégradé

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



c) Image

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

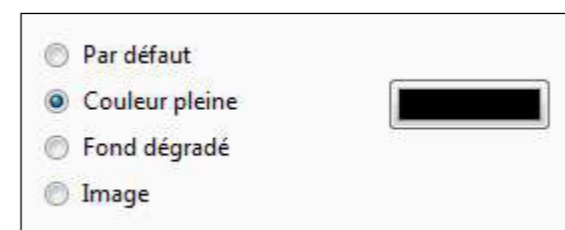
Le curseur **Taille de l'image** vous permet de choisir la répétition de l'image.

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.

Option 2. Définir un fond de vue pour une seule vue

Configurer la vue / onglet Principal / Fond de la vue



Les trois options sont identiques, auxquelles s'ajoute une option **Par défaut** (fond noir)

3.6 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.

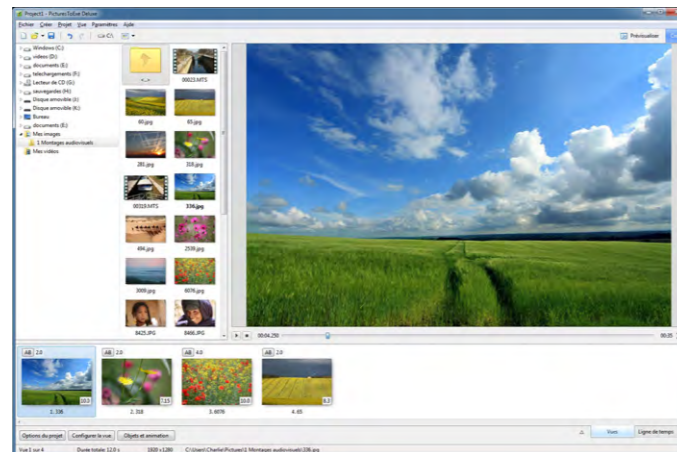
En usage courant, vous utiliserez essentiellement deux fenêtres et deux palettes flottantes.

★ 3.6.1 Fenêtre et palette agissant sur l'ensemble des vues

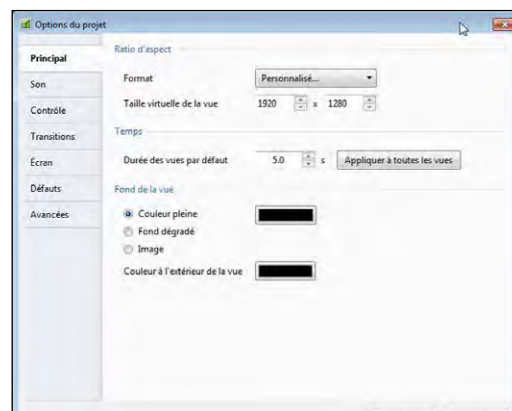
1 Fenêtre principale

1

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



2 Palette flottante Options du projet



2

Une palette flottante Options du projet dotée de 7 onglets permet de modifier la configuration générale (formats, sons, déroulement du montage, légendes, effets, etc.).

Elle est accessible par le bouton

Options du projet

ou le raccourci clavier CTRL + P.

★ 3.6.2 Fenêtre et palette utilisables vue par vue

3 Fenêtre Objets et Animation (O&A)

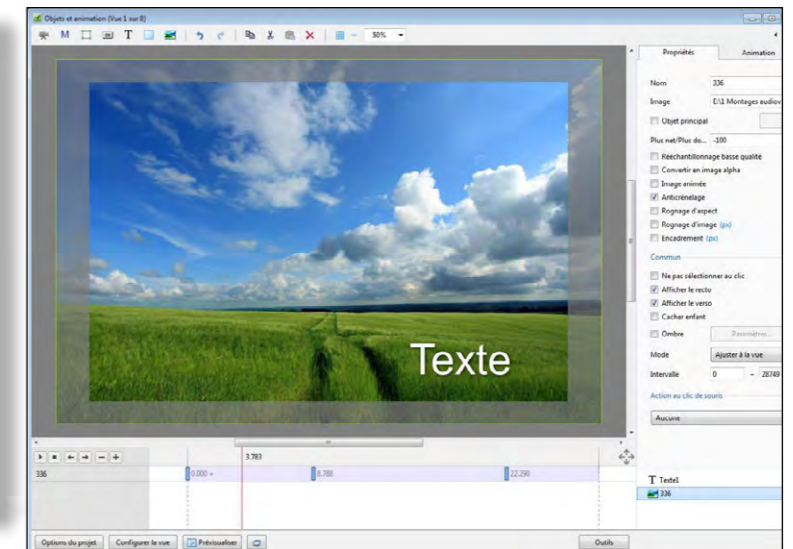
3

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

Objets et animation

ou par CTRL + B



4 Palette flottante Configurer la vue

4

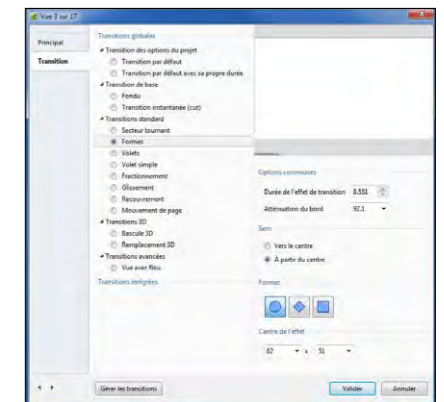
Une palette flottante Configurer la vue, dotée de 2 onglets, permet d'appliquer à chaque vue des actions et effets de transition particuliers.

Accessible par le bouton

Configurer la vue

ou par le raccourci CTRL + U.

Applicable à une ou plusieurs vues sélectionnées simultanément.



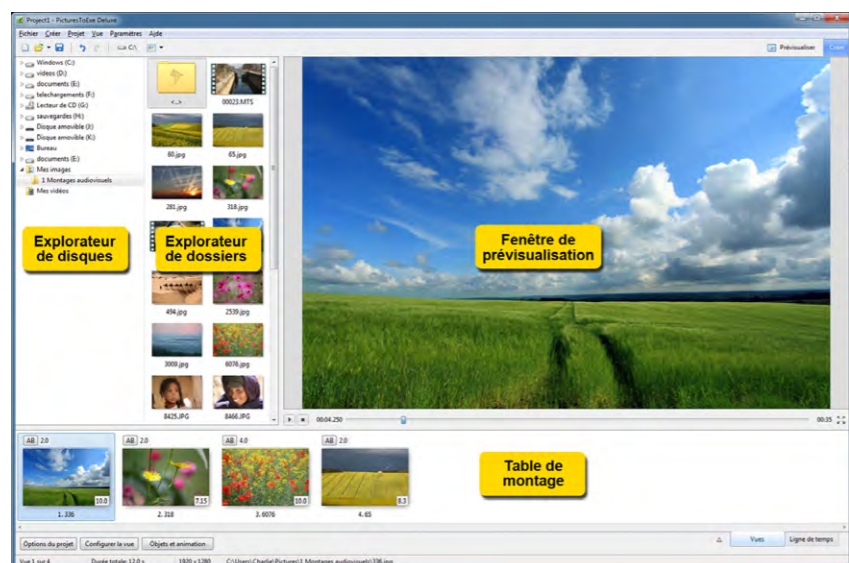
★ 3.6.3 Paramétrer la fenêtre principale de PicturesToExe

i Les interventions possibles sur l'image principale de la vue (dimensions, découpe, cadre, etc.) seront détaillées au chapitre Objets et animation page 90

A sa première utilisation l'interface se présente avec 4 zones :

- Explorateur de disques
- Explorateur de dossiers
- Fenêtre de prévisualisation
- Table de montage

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





1 L'explorateur de disques vous permet d'explorer vos supports à la recherche de dossiers.

2 L'explorateur de dossiers affiche, en vignettes, toutes les images, vidéos et sons contenus dans le dossier en cours sélectionné dans l'explorateur de disques.

3 La fenêtre de prévisualisation permet de voir et d'entendre votre montage, effets compris.

4 La Table de montage où vont se trouver les vues ajoutées à votre projet qui apparaîtront soit sous forme de vignettes, soit sous forme de repères sur la ligne de temps selon le mode, Vues ou Ligne de temps, choisi (option abordée page 46).

i 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 .

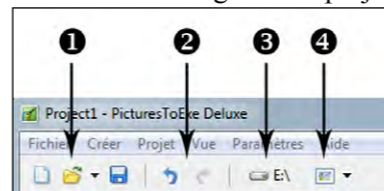
Il suffit alors de maintenir le clic gauche pendant le déplacement de la barre de séparation.

Ici, pour l'exemple, nous avons créé un dossier nommé « 1. Montages audiovisuels » sur le disque E. En ouvrant ce dossier toutes les images,

vidéos, sons, qu'il contient apparaissent dans l'explorateur de dossiers.

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 Ces deux boutons permettent d'annuler la (ou les) dernières actions ou de la (ou les) rétablir.

3 Accès aux dossiers du disque sélectionné.

4 Ce curseur permet de modifier la taille des vignettes dans l'explorateur de dossiers.

Menu Paramètres

Modification de l'affichage dans la fenêtre principale

1 Suppression de l'affichage de l'explorateur de disques

Pour masquer cet explorateur, décochez **Afficher l'arborescence** (ou **CTRL + G**). Seul l'explorateur de dossiers reste visible.

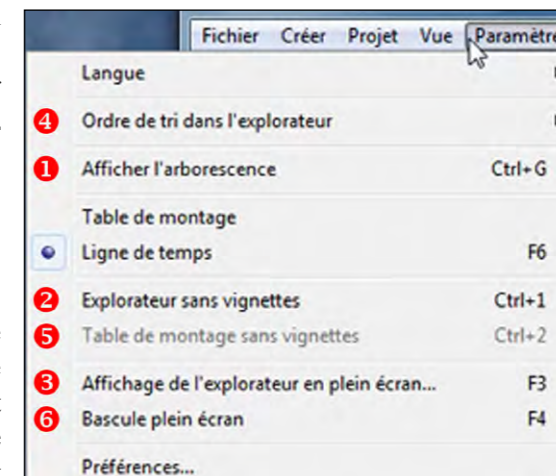
Modification de l'affichage dans l'explorateur de dossiers

• Apparence des images

2 Par défaut les images sont affichées en vignettes dans l'explorateur de dossiers. Pour les afficher sous forme de liste, cocher **Explorateur sans vignettes** ou faites **CTRL + 1**.

3 Affichage de l'explorateur en plein écran (F3)

Dans cette forme d'affichage, il est possible d'ajouter des images sur la table de montage en double-cliquant dessus. Le n° de la vue est alors affiché en caractères gras et le nombre de vues utilisées sur la table de montage est indiqué au bas de la fenêtre.



4 Ordre de tri dans l'explorateur de dossiers

Par défaut les images sont classées par leur nom. Autres choix : extension, date, taille, ordre inverse, en déroulant le sous-menu **Ordre de tri dans l'explorateur**.

5 Table de montage sans vignettes

En mode **Vues** (voir définition page 46) uniquement, pour afficher les vues de la table de montage sous forme de liste, cocher **Table de montage sans vignettes (CTRL + 2)**.

6 Bascule plein écran

Sélectionnez cette option (ou **F4**) très utile lorsque vous multipliez les pistes son. L'explorateur de dossiers et la fenêtre de prévisualisation ne sont plus visibles, mais la barre d'outils et le défilement **des vues restent actifs**.

Actions sur les images dans l'explorateur de dossiers

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

• **Explorer** : Ouvre les options du clic droit de Windows.

• **Trier par** : Voir page précédente.

• **Modifier (CTRL + W)** : permet d'ouvrir directement l'image dans un logiciel externe, dont le chemin aura été paramétré au préalable
(Menu **Paramètres/Préférences/Éditeurs externes page 28**).

• **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)** : Renomme le fichier mais attention cette action n'est pas répercutée si le fichier est déjà sur la table de montage.

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



Chapitre 4

4

Créer des vues et leurs transitions

La table de montage

Table de montage en mode Vues

Table de montage en mode Ligne de temps

Choix de transitions

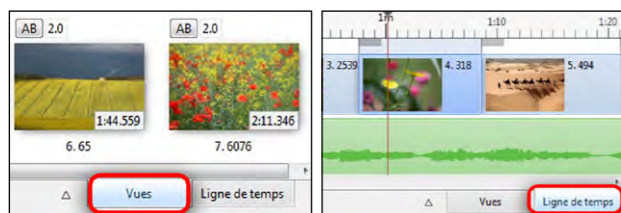
Les différents effets de transition disponibles

Durée d'affichage d'une vue et de sa transition

Prévisualiser le montage

Les styles

4.1 La table de montage



La table de montage peut prendre deux aspects : **mode Vues** ou **mode Ligne de temps**.

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**.

* Rappel convention

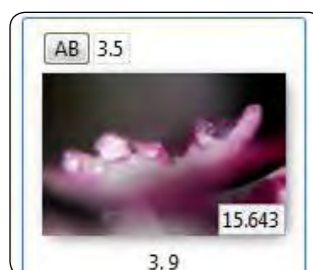
Pour différencier, dans le texte, les deux modes, nous utilisons les deux visuels suivants :

 **Mode Vues**

 **Mode Ligne de temps**

* 4.1.1 Aperçu de la table de montage

 **En Mode Vues**



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.

Les éventuelles pistes son ne sont pas visibles dans ce mode.

Le **N° d'ordre** de la vue et son **Nom** sont affichés dessous.

Chaque vue porte une mention **AB** qui offre, au clic, un accès direct à l'**onglet Transition** de la palette de **Configuration de**

la vue et à côté, **la durée de transition**. Dans l'angle inférieur droit est mentionnée la **durée de la vue**.

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, dans sa durée, de la transition avec la vue suivante.
- Voir page 46 pour plus d'explications.

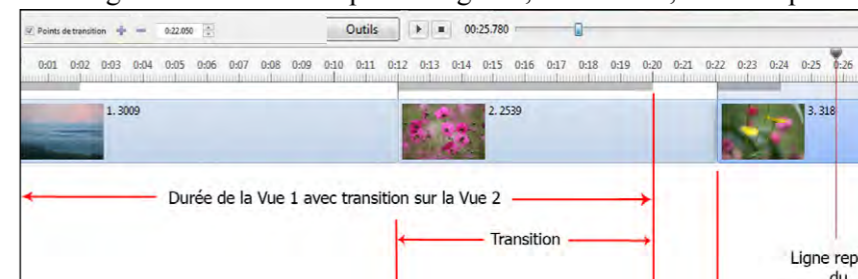
Cas particulier de la durée des séquences vidéo

Lorsqu'on importe une séquence vidéo en mode **Vues**, cette séquence s'affiche comme une image, avec sa durée propre et non avec la durée qui s'applique aux images (paramétrée par défaut dans **Options du projet**). La modification de la durée d'une séquence vidéo sera abordée au chapitre 4, page 46.

 **En mode Ligne de temps**

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

La table de montage affiche en haut la piste images et, au-dessous, la ou les pistes sons.

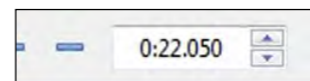


La ligne de temps qui remplace les vues schématise le déroulement de votre piste son et la position et la durée réelle de chaque vue.

La durée de la transition est symbolisée par un trait grisé au-dessus 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).



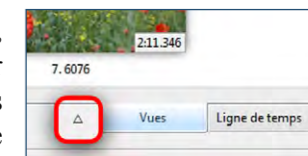
Le compteur, situé en haut à gauche, donne la position, précise au 1/1000^e de seconde, de la vue sélectionnée.

Pour affiner l'emplacement de la vue, vous pouvez la déplacer avec la souris mais aussi en agissant sur le compteur, par les flèches du clavier.

Pour modifier les secondes, les minutes ou les millièmes seuls, sélectionner les secondes (ou les minutes ou les millièmes) par un clic de souris. Il est également possible d'entrer manuellement la valeur souhaitée.

* 4.1.2 Affichage des vues de la table de montage en plein écran

Pour afficher, ou non, l'ensemble des images et/ou des pistes son, déposées sur la table de montage, en plein écran, il suffit d'appuyer sur la touche **F4** ou de cliquer sur le triangle situé à droite, au bas de la fenêtre principale. Seule la table de montage est alors visible ainsi que les barres d'outils.



 **En Mode Vues**

Seules les vues sont affichées et peuvent alors être déplacées ou modifiées.

 **En mode Ligne de temps**

La ligne de temps images ainsi que les pistes son, sont affichées et modifiables.

★ 4.1.3 Affichage des vues sous forme de liste

👁 En Mode Vues

📄 Paramètres / Table de montage sans vignettes (CTRL + 2)

Explorateur sans vignettes	Ctrl+1
Table de montage sans vignettes	Ctrl+2
Affichage de l'explorateur en plein écran...	F3
Bascule plein écran	F4

Tout comme dans l'explorateur de dossiers, il est possible d'afficher les vues de la table de montage lorsqu'elle est en **mode Vues**, sous forme de liste (le libellé et le poids des images sont alors affichés).

★ 4.1.4 Actions communes aux modes Vues et Ligne de temps

Nous avons regroupé ici les interventions sur les vues, identiques dans les deux modes, **Vues** et **Ligne de temps**, en précisant toutefois les particularités de chaque mode, les conséquences d'une même action étant parfois différentes.

Ajouter une vue

Trois 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, y compris entre deux vues existantes ;
- **3. par un clic droit sur la vue** : lien **Ajouter les fichiers sélectionnés au montage**.

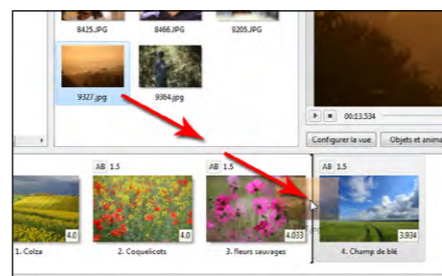
i *Lorsqu'une image est déposée sur la table de montage elle donne naissance à une Vue.
Son libellé apparaît alors en gras dans l'explorateur de projet.*

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 (*pour modifier cet ordre, voir page 51*).

👁 En Mode Vues

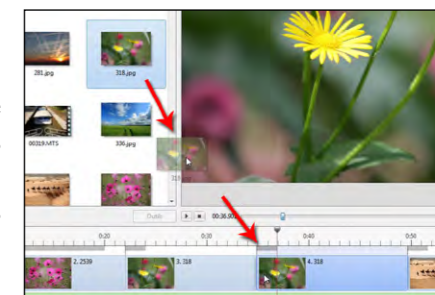
Si vous déposez une vue entre deux autres, par glisser-déposer, elle prend la place de la vue suivante sur la ligne de temps et de ce fait la synchronisation avec le son est décalée d'une vue.



🕒 En mode Ligne de temps

Ce mode permet de déposer une image sur la ligne de temps en créant une vue à l'endroit souhaité et sans décaler les autres vues.

Attention à ne pas faire chevaucher les transitions des deux vues, symbolisées par le trait gris.



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 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 les **Options du projet** (elle est noire par défaut).

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

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

👁 En Mode Vues

La **vue vide** s'insère avant la vue sélectionnée. Si aucune image n'est sélectionnée elle s'insère après la dernière.

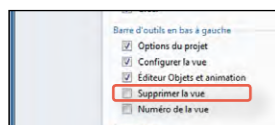
🕒 En mode Ligne de temps


La **vue vide** s'insère à l'emplacement du curseur.

Copier - coller une vue

Lors de la copie, la vue et toutes ses caractéristiques sont sauvegardées dans le presse-papier de Windows. Elle peut de ce fait être collée dans un autre montage de PTE en conservant toutes ses particularités.

Supprimer une vue



Outre les possibilités de suppression offertes par le menu contextuel ou par la touche **Del (ou Suppr)**, un bouton  est disponible au bas de la fenêtre de prévisualisation, si vous l'avez activé dans **Paramètres / Préférences / Onglet Barre d'outils**.

* Particularités

En Mode Vues

On peut aussi supprimer une vue, dans ce mode, simplement en la faisant glisser hors de la ligne de temps (une croix rouge sur l'image signale sa suppression).

La suppression d'une vue, dans ce mode, provoque son remplacement par la vue suivante et donc le décalage de toutes les vues qui suivent !

En mode Ligne de temps

La suppression d'une vue dans ce mode n'entraîne aucun décalage.

La durée de la vue précédente est augmentée de la durée de la vue supprimée.

Interventions 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**) :
- **Supprimer la vue** (Touche **Del** ou **Suppr**).
- **Vider la table de montage** : supprime toutes les vues.
- **Ordre aléatoire** (**Alt + R**)
- **Configurer la vue** (**CTRL + U**) : donne accès à la palette de configuration de la vue.
- **Style** : accès à la palette Styles
- **Objets et animation** (**CTRL + B**) : accès à la fenêtre Objets et animation.
- **Rotation horaire** (**CTRL + F**).
- **Rotation anti-horaire** (**Alt + F**).
- **Ajouter un son** : ajout d'un son, d'un commentaire, ou dissocier les sons
- **Remplacer l'image** (**Alt + C**) Ouvre un dossier pour sélectionner une image de remplacement.
- **Modifier** (**CTRL + W**) : permet d'ouvrir le fichier dans un logiciel externe.
- **Infos fichier** (**CTRL + I**) : 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
Style...	
Objets et animation	Ctrl+B
Rotation horaire	Ctrl+F
Rotation anti-horaire	Alt+F
Ajouter un son	▶
Remplacer l'image	Alt+C
Modifier	Ctrl+W
Infos fichier	Ctrl+I

Déplacer des vues

En Mode Vues

Vous souhaitez déplacer une vue, par exemple la vue n° 3 entre la n° 1 et la n° 2 ?

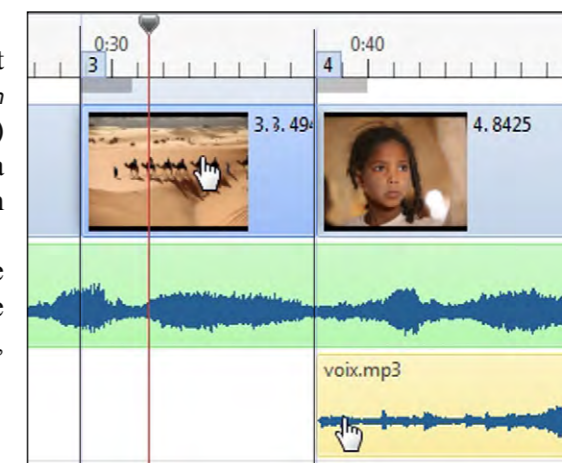
Il vous suffit de **glisser-déposer** cette image à l'emplacement souhaité. Elle conservera ses caractéristiques propres (durée, effet de transition, objets importés, etc.).

En mode Ligne de temps

Lignes repères sur la table de montage

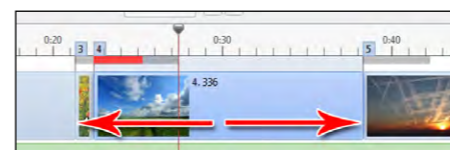
Lorsque vous déplacez, soit une vue, soit un fichier son, un repère (*trait vertical fin volontairement grossi sur la copie d'écran ci-jointe*) apparaît aligné sur l'extrémité gauche de la vue ou du son et vous permet de réaliser un positionnement précis.

Le compteur situé au-dessus de la ligne de temps, donne la position précise au millième et en temps réel, soit de la vue sélectionnée, soit du fichier audio sélectionné.



Déplacer une seule vue

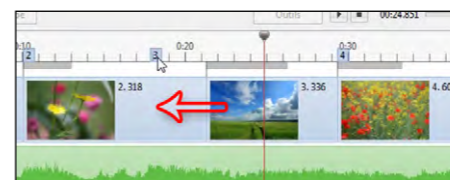
Pour déplacer une vue seule, deux possibilités :



- **1** positionnez le curseur sur son bord gauche et faites-la glisser d'un clic gauche.

Attention toutefois, cette méthode ne permet le déplacement qu'entre les bords gauche des deux vues situées juste avant et après.

Si la vue déplacée empiète sur la transition de la vue précédente la ligne grise symbolisant la transition devient rouge ;



- **2** affichez les points de transition en cliquant sur le bouton **Points de transition** situé à gauche au-dessus de la première vue.

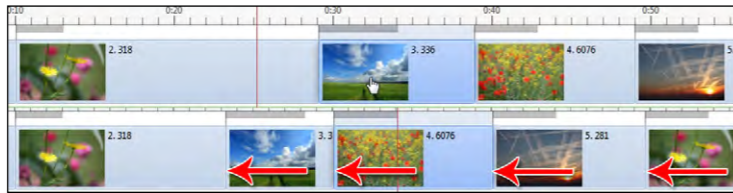
Chaque vue est alors dotée d'un petit carré portant son n°.

Vous pouvez faire glisser ce carré à la souris n'importe où sur la ligne de temps et donc positionner une vue exactement, y compris entre deux autres vues.

La vue se déplace et rejoint l'emplacement du carré dès que vous relâchez le clic.

Déplacer plusieurs vues simultanément

Si vous positionnez le curseur sur une vue, le clic gauche permet de la déplacer, vers la droite ou la gauche, et il déplace en même temps toutes les vues situées après.



Verrouiller la piste vues

Il n'est pas possible de verrouiller seulement la piste vues, toutefois la combinaison de touches **CTRL + L** verrouille (ou déverrouille) l'ensemble des pistes (vues et son).

Si la piste vues est verrouillée, il reste néanmoins possible de déplacer les vues, réduire ou allonger leur durée, etc. en maintenant la touche **CTRL** enfoncée pendant l'opération.

On peut également déplacer une vue en faisant glisser son **Point de transition**.


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.

Navigation dans la table de montage

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


Vider la table de montage

Supprime toutes les vues de la table de montage. Option accessible dans le menu contextuel par clic droit sur la table de montage.

Remplacer l'image principale d'une vue

Cette action est possible, **sans modifier les caractéristiques** (emplacement, durée, synchronisation, objets, etc.) de l'image remplacée.

Deux possibilités :

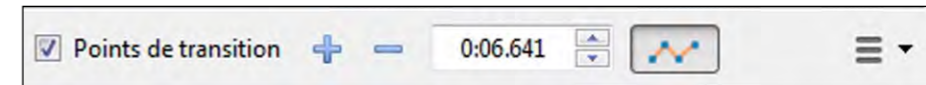
- soit par **Alt + C** (commande disponible également dans le menu contextuel de l'image),
- soit par un bouton  disponible (mais non installé par défaut) dans **Paramètres / Préférences** / Onglet **Barre d'outils**.

Renommer une image ou changer le nom de la vue


 **Configurer la vue / onglet Principal / Options avancées/Nom de la vue.**

l'image est renommée uniquement sur la table de montage.

* 4.1.5 Barre d'outils table de montage en mode ligne de temps



Points de transition (voir page 51)

 **Ajouter point de transition** : ce bouton permet d'ajouter un point de transition à l'endroit où se trouve le curseur de repère temporel. Il peut également permettre de placer des vues « à la volée » en écoutant le défilement de la piste son (voir plus bas).

 **Retirer point de transition** : ce bouton permet de supprimer le point de transition de la vue sélectionnée et non la vue elle-même !

Attention ! Toutes les vues suivantes sont décalées vers le nouveau point.


Le compteur définit la position, au millième de seconde, de la vue ou du fichier son sélectionné. voir **page 47 et page 51**.

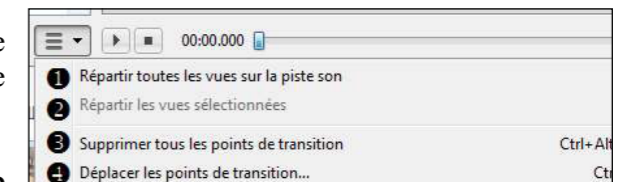
 *Version Deluxe uniquement.*



Ce bouton permet d'afficher la **ligne d'enveloppe** et les points clés sur les extraits sonores (voir **page 87**).

Autres actions



Un clic sur ce bouton  affiche une liste d'actions possibles sur la ligne de temps images :



1 Répartir toutes les vues sur la piste son : toutes les vues sont réparties équitablement sur la longueur de la piste son ;

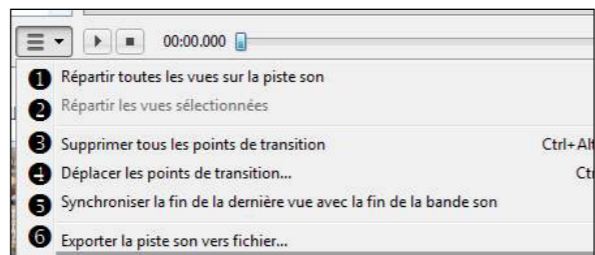
2 Répartir les vues sélectionnées : la répartition équitable se fait entre les vues sélectionnées et celles qui se trouvent entre elles ;

3 Supprimer tous les points de transition (CTRL + Alt + H) : les points actuels sont supprimés et toutes les vues (sauf la première) décalées après la fin de la piste son ;

 Cette option permet ensuite de placer des vues « à la volée ». En écoutant le défilement de la piste son et en cliquant sur le bouton  chaque vue viendra se positionner au moment du clic.

4 **Déplacer les points de transition (Ctrl+E)** offre la possibilité de déplacer les vues sélectionnées d'une même valeur temporelle (voir comment sélectionner plusieurs vues **page 52**).

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



5 **Synchroniser la fin de la dernière vue avec la fin de la bande son.**

Cette option ne joue que sur la longueur de la dernière vue pour la caler sur la fin de la bande son. A manier avec précautions !

E (Version Deluxe uniquement) 6 **Exporter la piste son vers fichier...**

Vous permet d'exporter la ou les pistes son en un fichier unique. Une palette flottante propose deux options Wav (par défaut) et Mp3 avec choix d'un bitrate de 64 à 320.

4.2 Choix de transitions

Lors de la première utilisation de PTE, la transition **Fondu-enchaîné** d'une durée de 2s 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.

★ 4.2.1 Application d'une même transition à l'ensemble du projet

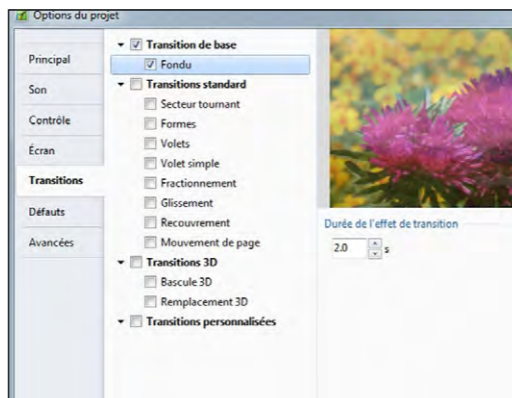
Options du projet / onglet Transitions

Par défaut est cochée la case **Transition de base / Fondu** avec une **Durée de l'effet de transition** de 2.0 s.

Si cette case est décochée il n'est appliqué aucun effet de transition entre les images (cut).

Plusieurs transitions peuvent être sélectionnées et seront alors appliqués de façon aléatoire.

Une fenêtre de prévisualisation permet de découvrir l'effet sélectionné et sa durée, à partir de deux images du logiciel.



Cette palette **Options du projet** est redimensionnable dans les deux dimensions.

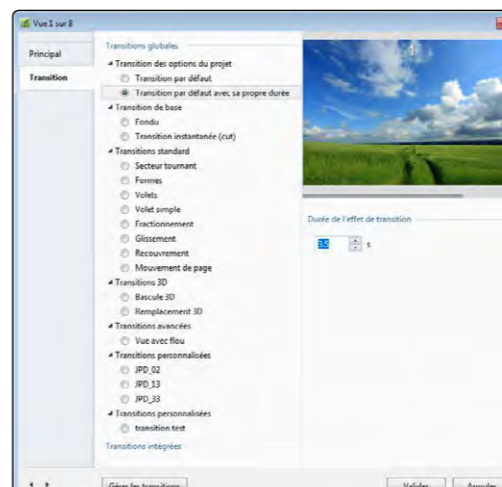
Lorsque vous choisissez une des **transitions standard**, apparaissent, sous la **Durée de l'effet de transition**, un certain nombre de paramètres, d'où l'intérêt de donner à cette palette une dimension en hauteur suffisante pour ne pas les masquer.

L'ensemble des transitions et leurs paramètres seront étudiés dans les pages suivantes.

★ 4.2.2 Application d'une transition particulière à une vue

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

Configuration de la vue / onglet Transitions.



Le haut de l'onglet propose deux options :

- **transition par défaut ;**
- **transition par défaut avec sa propre durée** qui reprend l'effet défini dans **options du projet** mais permet d'en modifier la durée grâce au compteur qui se trouve en bas de la palette.

i Nous verrons, au chapitre 4.4, qu'il est bien plus facile et rapide de modifier cette durée directement sur les vues de la table de montage.

4.3 Les différentes transitions

★ 4.3.1 Transitions de base

Les **transitions de base** proposent deux options :

- **fondu** (durée paramétrable) ;
- **transition instantanée** appelée également **cut**.

Retenez que, dans le doute, il vaut mieux un « cut » qu'une transition inadaptée.

👍 Pendant l'affichage d'un effet, un clic gauche sur la fenêtre de prévisualisation, bloque l'effet en cours

La fenêtre de prévisualisation (redimensionnable) affiche, de manière répétitive, la transition choisie, avec vos propres vues (vue sélectionnée sur la ligne de temps et vue précédente), y compris les objets et animations éventuelles !) et pour la durée choisie.

Très pratique pour faire un choix parmi les transitions.

Au bas gauche de la palette, deux petits boutons permettent de passer d'une vue à l'autre sans avoir à revenir sur la table de montage.

★ 4.3.2 Transitions globales

Plusieurs options :

Secteur tournant

Formes

Volets

Volets simples

Fractionnement

Glissement

Recouvrement

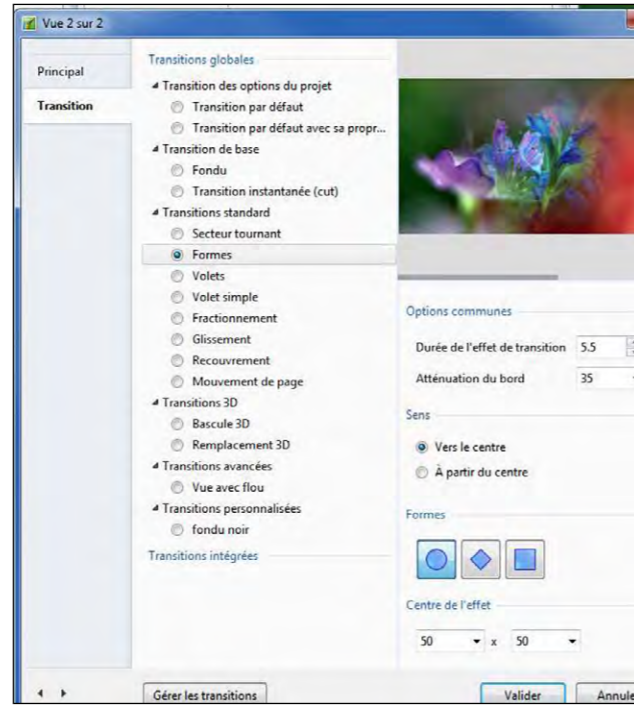
Mouvement de page

Bascule 3D

Remplacement 3D

Vue avec flou

Lorsque vous sélectionnez l'un de ces effets, sous la fenêtre de prévisualisation apparaissent les paramètres propres à chaque effet (**Durée**, **Atténuation du bord**, **Sens**, **Formes**, **Centre**, etc.).



Il suffit de les sélectionner un à un pour en découvrir toutes les possibilités dans la fenêtre de prévisualisation.

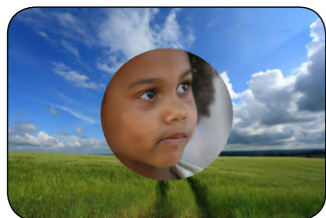
Peuvent s'ajouter à cet onglet les transitions personnalisées, téléchargées ou créées.

Aperçu des transitions



Secteur tournant

Formes



Volets



Volets simples



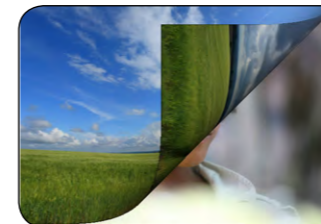
Fractionnement



Glissement



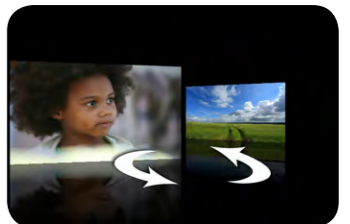
Recouvrement



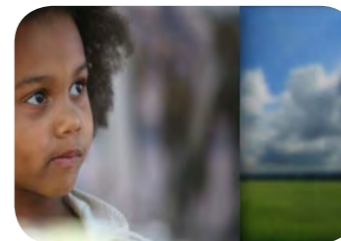
Mouvement de page



Bascule 3D



Remplacement 3D



Vue avec flou

Particularité de l'effet Formes / Disque, Rectangle ou Losange



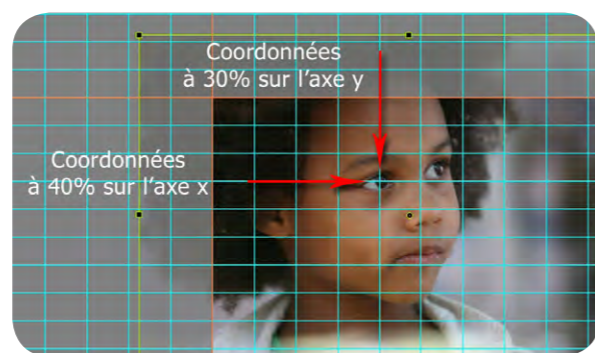
Par défaut l'effet part de l'extérieur vers le centre de l'image mais il est possible d'inverser le sens.

En agissant sur les deux curseurs du paramètre **Centre (%)**, Il est possible de déplacer le centre d'apparition de l'image sur les deux axes X (horizontal) et Y (vertical) de manière à faire débiter l'effet à l'endroit voulu.

Ici, nous avons décalé la valeur sur l'échelle X à 40% et sur l'échelle Y à 30%.

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 avec précision. (voir **Objets et animation, page 99**).

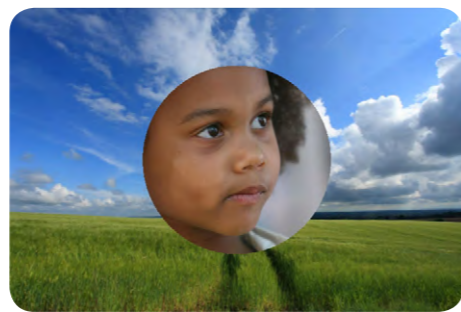


Atténuation du bord

Ce paramètre mérite une attention particulière.

L'échelle d'atténuation va de 0 à 200%, mais on peut saisir une valeur supérieure. 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 (à 40% à gauche) et celui qui ne l'est pas, lors de l'utilisation de la transition **Disque**.



i Cette option est limitée aux transitions : **Secteur tournant, Disque, Losange, Rectangle, Deux volets opposés, Deux volets en diagonale, Volet simple, Volet simple diagonal** et **Rayon pivotant**.

★ 4.3.3 Les transitions personnalisées

E Fonction indisponible dans la version **Essentials** (sauf l'option *Charger un effet*).

Il est possible de créer ses propres modèles de transitions, de les enregistrer pour les réutiliser, voire de les transmettre dans un dossier compressé (Zip).

 **Options du projet ou Configuration de la vue / onglet Transition**

Au bas de l'**Onglet effet**, cliquer sur **Gérer les transitions**.

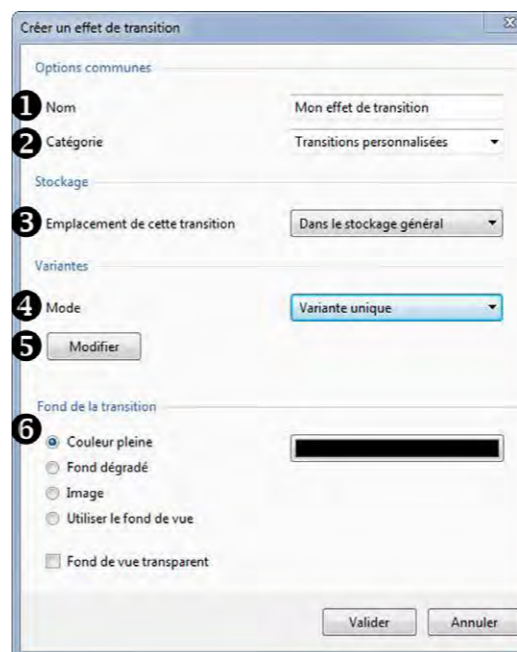
Plusieurs options sont proposées :

- **Créer une transition**
- **Changer les paramètres de transition**
- **Dupliquer une transition,**
- **Importer une transition**
- **Exporter une transition**
- **Stocker transition dans ce projet**
- **Stocker transition dans dossier général de transitions**
- **Supprimer la transition**



Créer une transition

Créer une transition ouvre une palette **Créer un effet de transition**



- 1 Donner un nom à votre transition
- 2 Définir la catégorie de destination
- 3 Définir où sera stockée cette transition :
 - Soit uniquement dans le projet en cours,
 - Soit dans le dossier général de transitions**Le changement d'emplacement peut se faire dans le menu Gérer les transitions ci-dessus.**
- 4 Mode de transition
La transition peut être :
 - Variante unique
 - Avec variantes en liste
 - Avec variantes par boutons d'orientation
- 5 Modifier ouvre la fenêtre de création
- 6 Fond de la transition

4 Mode

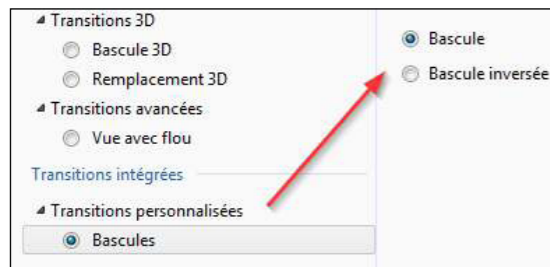
• **Variante unique** : La transition apparaît dans la catégorie choisie (**Transitions personnalisées** par défaut) ou créée dans la fenêtre ②

Votre transition peut se décliner sous plusieurs versions similaires, mais avec des variantes accessibles sous forme de liste ou de boutons.

• Variantes multiples - Liste

Les boutons **+** et **-** permettent d'ajouter ou supprimer ces variantes et le bouton **Renommer** permet d'en changer le libellé.

Dupliquer va créer une copie de la transition qu'il suffit ensuite de renommer et modifier.



Ici pour l'exemple nous avons créé deux versions d'une transition **Bascules**, **Bascule** et **Bascule inversée**.

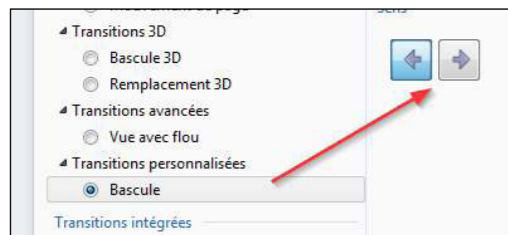
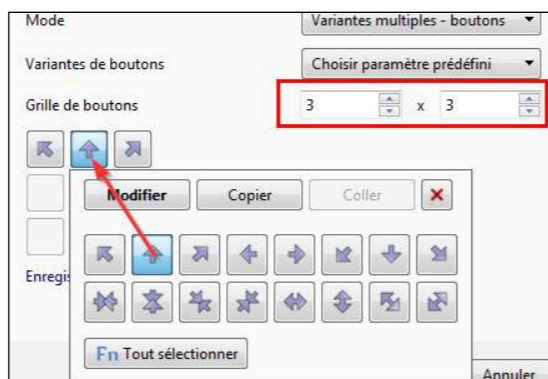
Ces deux versions seront disponibles dans l'onglet **Transitions**, sous **Transitions intégrées** qui correspond au choix de transitions stockées dans le projet seul.

Une transition stockée dans le **Dossier général**

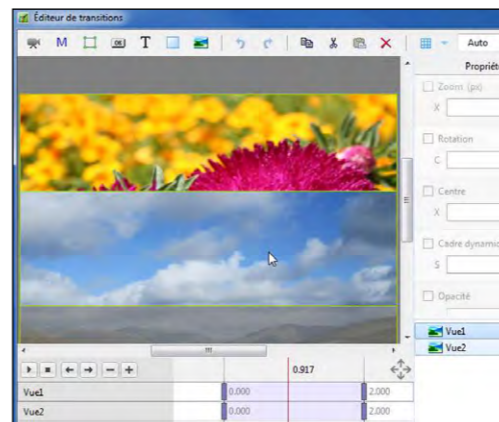
de transitions apparaîtra dans la section des **Transitions globales**

• Variantes multiples - Boutons

Autre forme de présentation le programme vous permet de créer un ensemble de boutons, soit selon un modèle prédéfini, soit en créant et en enregistrant votre propre modèle (**maxi 5 lignes et 5 boutons par ligne**).



La transition **Bascule** se présentera alors ainsi.



Après avoir validé vos préférences de **Mode** et de **Fond de vue**, le bouton ⑤ **Modifier** vous fait accéder à une fenêtre (identique à celle d'**Objets et animation**), qui vous permet de réaliser une transition personnalisée.

Un effet par défaut est disponible avec deux vues propres au logiciel (s'il est créé dans l'onglet **Transitions** de la **Configuration d'une vue**, l'effet de transition devient visible avec vos propres vues).

ⓘ Attention ! Il vous appartient de respecter deux conditions importantes :

1 • ces deux vues ne doivent pas être supprimées ! Elles servent de « modèles » et seront ensuite remplacées par vos propres vues lorsque vous utiliserez la transition créée ;

2 • la vue 1 doit remplir l'écran au début de l'animation et la vue 2 doit le remplir à la fin de cette animation. De même, vos vues 1 et 2 doivent respecter l'orientation exacte des vues de votre montage qu'elles sont supposées remplacer lors de la création de l'effet (sinon il y aura une différence de taille ou d'orientation d'image en début et en fin de transition).

Si la condition 2 n'est pas respectée, une alerte viendra vous le signaler.

Ce message unique ne précise pas la raison de l'erreur commise (qui pourrait être voulue) et vous permet malgré tout d'enregistrer la transition.

En respectant donc ces deux conditions, vous pouvez modifier à votre guise l'animation par défaut et appliquer aux images tous les mouvements (zoom, pano, rotation, 3D) disponibles dans l'onglet Animation.

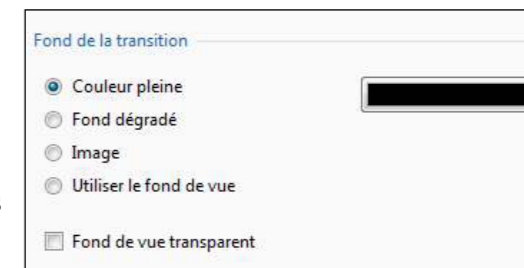
Vous pouvez également rajouter des objets à votre transition, mais s'il s'agit d'une image à conserver dans l'animation de la transition, il faudra que son emplacement reste le même dans vos dossiers.

Dans le cas contraire PTE affichera un message d'erreur « Image non trouvée ».

Fond de la transition

Ce peut être :

- Une couleur pleine
- Une couleur dégradée
- Une image de votre choix
- Le Fond de la vue existant ou à créer dans l'onglet **Configurer la vue/Principal**



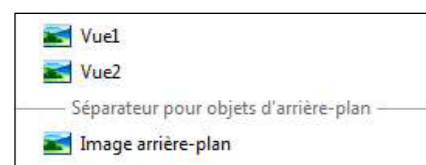
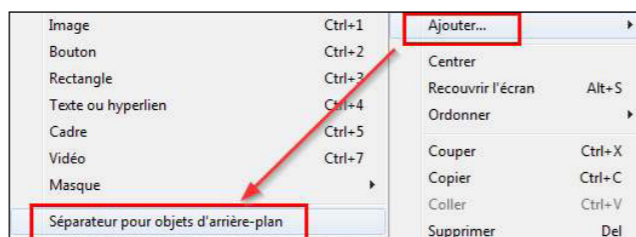
- Lorsque l'option **Utiliser le fond de vue** est sélectionnée, une liste déroulante permet :
 - de créer un fondu entre les fonds de vue 1 et 2,
 - d'utiliser seulement le fond de vue 1,
 - d'utiliser seulement le fond de vue 2.

Rappel : le **Fond de vue** est déterminé dans **Configurer la vue / onglet Principal** et peut être, lui aussi, une **Couleur pleine**, un **Fond dégradé** ou une **Image**.

Séparateur pour objets d'arrière-plan

Afin d'obtenir un arrière-plan fixe durant la transition, il est nécessaire de positionner un séparateur entre cette image d'arrière-plan et les objets utilisés pour la transition.

Ce séparateur s'obtient par un clic droit sur l'espace de travail et l'option **Ajouter**.



Le séparateur est considéré comme un objet et apparaît dans la liste d'objets.

Il peut être déplacé dans cette liste comme tout objet.

Sauvegarde d'un effet de transition personnalisé

Lorsque votre nouvel effet de transition est finalisé, il suffit de fermer la fenêtre **Éditeur de transitions** (il n'y a pas de bouton de fermeture).

L'enregistrement est automatique.

Selon votre choix, la transition sera stockée uniquement dans ce montage, ou dans le dossier général de transition, étant alors accessible à tout autre montage

Importation ou exportation de transitions

Une boîte de dialogue s'ouvre pour vous permettre d'importer ou d'exporter des transitions personnalisées.

Lors de l'exportation il se crée un fichier d'extension **pteff**, qui comprend, outre les paramètres d'animation de la transition, les éventuels fichiers utilisés dans cette transition (images, textes, ajoutés par exemple).

4.4 Durée d'affichage d'une vue et de sa transition

* 4.4.1 Important ! Avant insertion de vidéos sur la ligne de temps

Lors de l'insertion d'une vidéo, en image principale d'une vue, directement sur la table de montage, deux critères diffèrent des images et méritent une attention particulière.

1• Les séquences vidéo ont une durée propre

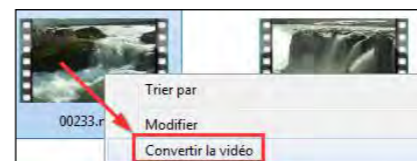
alors que les images n'en ont pas et nous verrons dans les pages suivantes que cette différence est d'une importance capitale lors de transitions entre images fixes et vidéos.

2• Le poids des fichiers vidéo est beaucoup plus élevé que celui des images.

Il est, de ce fait, fortement recommandé de couper vos séquences vidéo 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 AVI (il n'y a pas d'autre choix possible). Pour l'utiliser, vous disposez de deux possibilités :

1. **Modifier le fichier vidéo** avant de l'insérer dans le montage (*option préférable à mon avis*)
2. **Laisser Video Converter l'optimiser** lorsque vous le déposez sur la table de montage.

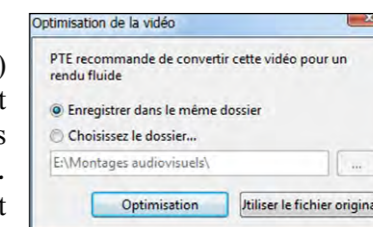


Dans le premier cas, il suffit de faire un clic droit sur le fichier vidéo, dans l'explorateur de fichiers, et de choisir l'option **Convertir la vidéo**. Vous disposez alors des options du convertisseur qui vous permettent de couper la vidéo et de choisir les paramètres de conversion.

i Voir fonctions et paramétrage de ce convertisseur *page 116*.

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

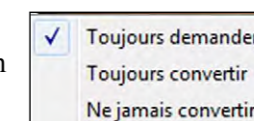
- **une conversion instantanée** (avec des paramètres fixes) du fichier et sa sauvegarde sous le même nom auquel est adjoint le terme **Converted**, dans le même dossier ou dans un dossier différent (ex: *video1.mp4 devient video1.converted.avi*). Le convertisseur travaille alors en tâche de fond, mais peut être accessible par la barre de tâches de Windows ;



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

Paramètres / Préférences / onglet Projet

Options du convertisseur vidéo : permet 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 Paramètres / Préférences / Système : Choisir l'éditeur de vidéos**).

Lorsqu'un fichier vidéo est sélectionné dans l'explorateur de projets, **CTRL + W** l'ouvre directement dans l'éditeur de vidéos pour le modifier.

Les formats vidéo acceptés

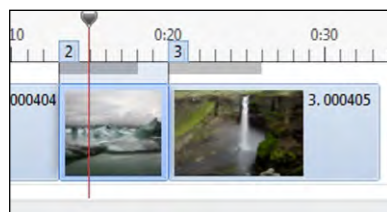
Types de fichiers: Mp4, Mov, Avi, Mpeg, Flv, Mts, RGBA et autres.

Codecs vidéo: H.264, Mpeg2, Mpeg4-Asp, Divx, Xvid, Mjpeg et autres.

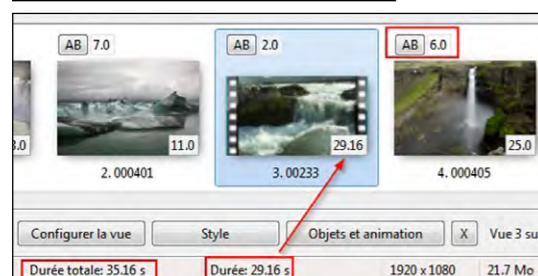
Les listes ne sont pas exhaustives et ce sont les tests d'insertion qui vous confirmeront la validité de tel ou tel format, d'où l'intérêt de disposer d'un convertisseur.

Formats vidéo recommandés pour une fluidité optimale: Mpeg4-Asp (c'est celui qui est produit par le convertisseur de PTE), Divx, Xvid, Mpeg2.

★ 4.4.2 Insertion d'une vidéo sur la ligne de temps



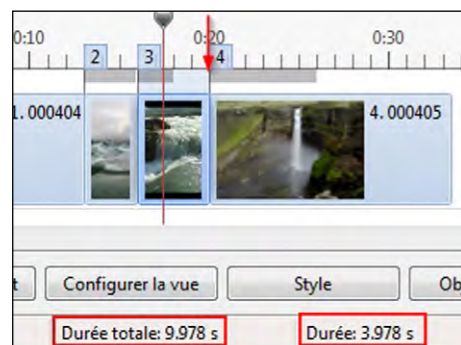
Si l'on désire insérer une vidéo entre deux images ou vidéos, le comportement est différent selon que cette insertion se fait en mode **Vue** ou en mode **Ligne de temps**. Ici, par exemple, nous souhaitons insérer une vidéo de 29.160 s entre les vues 2 et 3.



En mode Vue

Dans ce mode la vidéo déposée va repousser toutes les vues suivantes et sera insérée pour sa durée propre, à savoir 29.160 s.

Compte-tenu de la durée de transition avec la vue suivante (6s), une durée totale de la vue sera affichée dans la barre d'état pour 35.160 s



En mode Ligne de temps

En mode **Ligne de temps**, par contre, les vues suivantes ne sont pas décalées et conservent leur position temporelle. La vidéo va s'insérer pour sa durée propre, mais ne sera pas totalement visible, ne disposant pas d'un espace suffisant entre les vues 2 et 3.

On le constate dans la barre d'état qui affiche une

durée de 3.978s + la durée de transition de 6s, soit un total de 9.978s, ce qui est bien loin de la durée totale de la vidéo.

Il convient donc, dans ce cas, d'insérer la vidéo, soit en mode **Vue**, ce qui décalera les vues suivantes, soit en mode **Ligne de temps**, mais en procédant à un décalage manuel des vues suivantes pour inclure la totalité de la vidéo.

★ 4.4.3 Comment positionner une transition entre deux vues ?


Transition entre vidéos ou vidéos et image fixe

Une vidéo possède une durée propre et doit absolument durer jusqu'à la fin de la transition avec l'image fixe (ou autre vidéo) qui la suit, pour éviter qu'elle ne s'arrête avant la fin et reste figée pendant la transition.

PTE permet d'inclure la durée de la transition **DANS** la durée de vue, en cochant une case **Conserver la durée totale des vues**: La transition est ainsi appliquée sur la fin de la vue en cours et non sur le début de la suivante.

Deux possibilités :

1. Dans **Paramètres / Préférences / Projet / Options par défaut pour nouvelles vues**

 **Attention** : ne s'applique alors qu'aux nouvelles vues et non à celles qui sont déjà sur la table de montage.

2. Dans **Configurer la vue / onglet Principal / Options avancées**.

En mode Vue

Pour l'exemple, nous avons paramétré une durée de vues de 15 s pour une vidéo 2, et une durée de transition de 5 s avec l'image 3.



Vidéo 2

Image 3

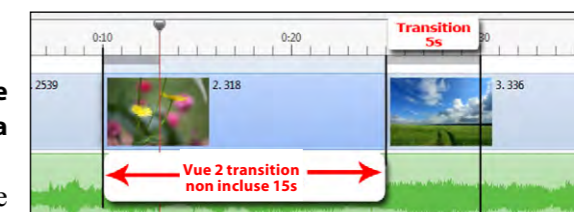
NB : Pour être plus explicites

ces deux options sont schématisées ci-dessous en mode Ligne de temps

1. Option décochée

Lorsque cette option est décochée, **la durée de la transition n'est pas incluse dans la durée de la vue**.

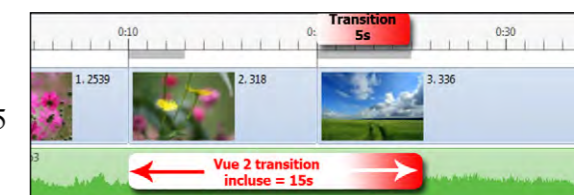
La vidéo 2 est donc affichée pour sa durée propre de 15s et la transition intervient après la fin de la vidéo. **La vidéo est figée durant les 5 s de transition**. La vue 3 apparaît au bout de 15 s.



2. Option cochée

La vidéo 2 sera visible pour sa durée de 15 s en incluant les 5 s de transition.

L'image 3 apparaîtra donc au bout de 10s.



🕒 En mode Ligne de temps

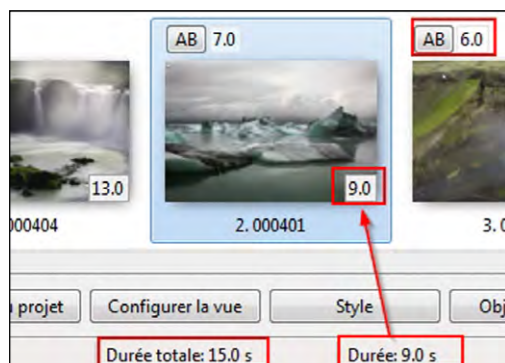
⚠️ **Attention !** l'option **Conserver la durée totale des vues** est sans effet lorsque vous importez un fichier vidéo directement sur la table de montage en mode **Ligne de temps**. Comme précisé au chapitre 4.4.2, La vidéo est toujours incluse pour sa durée propre mais sans tenir compte de la transition avec l'image suivante.

Il vous appartient de paramétrer la longueur de la vue contenant la vidéo pour qu'elle s'intègre jusqu'au terme de la transition (sauf effet contraire souhaité).

Transition entre images fixes

Quel que soit le mode choisi, aucun problème ne se pose avec des images fixes puisqu'une image reste visible jusqu'à ce qu'elle soit totalement remplacée par l'image suivante.

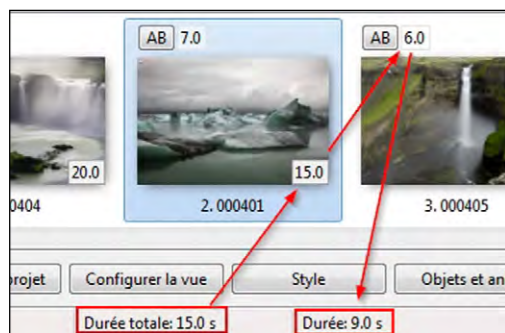
👁️ Transition entre images fixes, en mode Vue



Lorsque vous déposez une image sur la table de montage en mode Vue, elle affiche, par défaut, sa **durée propre** (ici 9 secondes).

Sa **durée de transition avec l'image suivante** s'affiche sur l'image suivante, ici **AB : 6.0**, entre les images 2 et 3.

Dans la barre d'état s'affiche la **Durée de la vue** et la **Durée totale** (vue + transition avec l'image suivante).

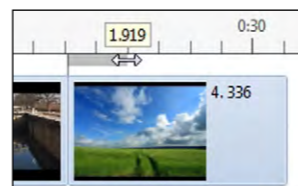


Une option **Afficher la durée totale des vues**, accessible Dans **Paramètres / Préférences / onglet Projet**, permet d'afficher sur la vue, sa durée totale, transition comprise

🕒 Transition entre images fixes, en mode Ligne de temps

Le comportement sera identique en mode **Ligne de temps**.

★ 4.4.4 Modification des durées de transitions



Le trait gris, au-dessus d'une vue symbolise la durée de la transition avec l'image précédente. Il est possible de modifier cette durée directement sur la table de montage.

Lorsque le pointeur de souris passe juste en bout de ce trait gris il se transforme en double flèche permettant alors la modification en maintenant le clic gauche.

Au-dessus, une infobulle affiche la durée de la transition en temps réel.

Rappels :

- On peut également modifier la durée de transition dans la palette **Configuration de la vue / onglet Effet**. Une fenêtre de saisie au bas de la page permet d'entrer la valeur souhaitée.
- La durée de transition est affichée en mode **Vues** (compteur situé à côté de **AB**) où elle est également modifiable.




| 4.5 Prévisualiser le montage

★ 4.5.1 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 les sons, et d'intervenir rapidement sur la synchronisation en déplaçant des vues ou en jouant sur les effets de transition.

La barre de navigation

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

- **deux boutons**. 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** donne la position précise du déroulement sonore au millième de seconde ;
- **un curseur** 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, précise la fin de la dernière vue (et non celle de la piste son) et à l'extrémité un bouton  permettant de passer en affichage plein écran depuis l'endroit où se trouve le curseur.

PTE offre trois possibilités de défilement du curseur, accessibles par le menu **Paramètres / Préférences / onglet Ligne de temps (voir page 29)**.

4.5.2 Prévisualiser en plein écran

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

Dans Options du projet / onglet Avancées

Cochez la case : **Synchronisation avec le son** (activée par défaut dans la version Essentials).

1. Visionner le montage depuis le début

Prévisualiser Pour voir votre montage en plein écran depuis l'image 1, vous disposez d'un bouton situé en haut à droite sur la fenêtre principale.

Vous pouvez également utiliser la touche F5 de votre clavier.

2. Visionner le montage depuis le début de la vue sélectionnée

Un autre bouton, **activable** dans **Préférences / Barre d'outils / Prévisualisation depuis la position actuelle** lance la prévisualisation du montage depuis le début de la vue sélectionnée, donc transition avec l'image précédente comprise.

3. Visionner le montage depuis la position du curseur

Le bouton **activable** situé à l'extrémité de la barre de navigation, lance le montage en plein écran **depuis la position du curseur**, tout comme un double clic ou un clic droit dans la fenêtre de prévisualisation. Un clic sur l'affichage du temps, renvoie le curseur au début du montage.

On peut utiliser les **flèches du clavier** pour naviguer d'une vue à l'autre ou utiliser les touches **Début** et **Fin** du clavier pour aller plus rapidement au début ou à la fin du montage.

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.

★ 4.5.3 Fonctionnement en multi-écrans

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 montage.

Toutefois pendant la prévisualisation il n'est pas possible d'intervenir sur le fichier de travail. Ces paramètres sont modifiables dans le menu :

Paramètres > Préférences > Système : Visualisation plein écran

Un bouton active trois options :

1. Toujours demander | 2. Affichage 1 | 3. Affichage 2.

4.6 Les styles

★ 4.6.1 Qu'est-ce qu'un style ?

Un style est une forme de présentation particulière des vues de votre montage.

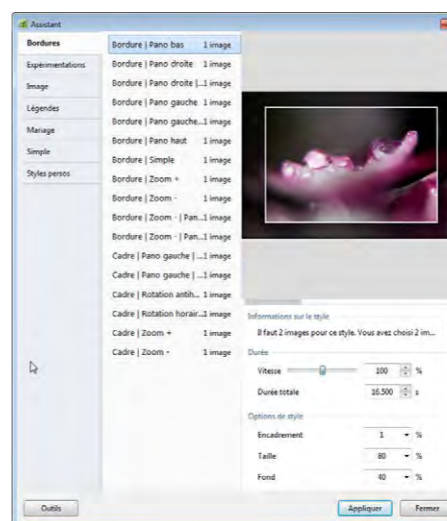
Un style peut être appliqué répétitivement à une succession de vues et on peut, bien sûr, utiliser plusieurs styles dans un même montage.

★ 4.6.2 Comment utiliser des styles ?

Une palette flottante **Assistant** permet :

- d'utiliser des styles préexistants,
- d'importer des styles créés par d'autres,
- de créer vos propres styles **E** (en version Deluxe uniquement).

Utiliser un style préexistant



Pour accéder à la palette **Assistant**, soit :

- bouton **Style**, au bas de la fenêtre principale,
- menu **Vue** et cliquez sur **Style**,
- **CTRL + J**.

Sur la gauche, une liste de catégories de styles : **Encadrements, Expérimentations, Image, Légendes, Mariage, Simple, Styles persos** (cette dernière sera créée avec votre premier style).

La seconde liste affiche leur contenu.

Certains styles préexistants sont dotés de paramètres supplémentaires : **Encadrement** (pour modifier la taille du cadre), **Taille** (de l'image), **Fond** (taille de l'arrière-plan), **Zoom**.



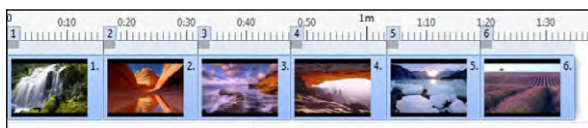
Le style **Légendes** présente, en outre, une fenêtre permettant d'insérer le titre, soit dans une vue existante, soit en créant une vue noire qui sera alors insérée directement sur la table de montage avant la vue sélectionnée.

👍 Un texte ajouté comme objet dans une vue, peut être transformé en légende (Voir **«Conversion d'un texte en légende» page 110**) Il est alors utilisable et modifiable en tant que tel lors de la création d'un style personnalisé.

Supprimer un style appliqué à des vues

Sélectionnez la ou les vues sur lesquelles le style est appliqué et dans le menu **Simple**, cliquez sur - **Pas de style**.

Exemple d'utilisation d'un style préexistant



Pour l'exemple, nous allons appliquer le style **Cube** du menu **Expérimentations**. A côté du libellé **Cube**, il est indiqué que ce style nécessitera six images.

Déposez six images quelconques sur la ligne de temps et sélectionnez-les.

Ensuite, ouvrez cet **Assistant**, sélectionnez **Cube** puis cliquez sur **Appliquer**.

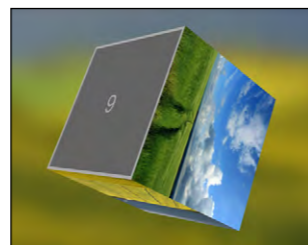
Votre style est maintenant appliqué à la série de six images, qui ne font plus qu'une sur votre ligne de temps, et votre cube va s'animer avec une image sur chacune des faces.

La durée de l'animation est fixée par défaut à 32 secondes mais elle est modifiable, même après création du style, dans la palette **Assistant**, soit en vitesse, soit en durée, l'un de ces deux paramètres agissant sur l'autre.

Vous le constatez, ce style nécessite six images, mais il s'applique dans une seule vue.

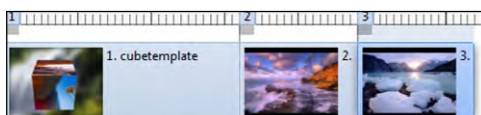
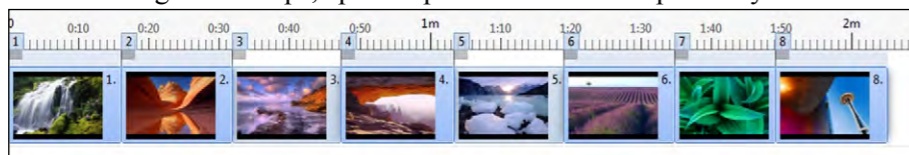
Dans ce cas précis, et pour appliquer le style sur un grand nombre d'images, il vous faudra donc utiliser un multiple de six images.

A défaut, le cube présentera des faces vides (*image ci-contre*).



i Il est possible de sélectionner un groupe de six images non consécutives sur la ligne de temps (ici par exemple les images 1, 2, 4, 6, 7 et 8).

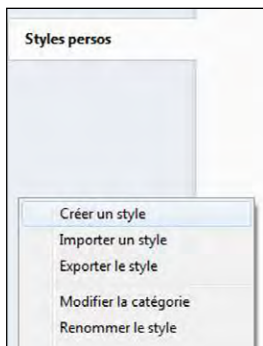
Les images non sélectionnées (*ici 3 et 5*) sont alors ignorées et apparaissent sur la ligne de temps, après la première vue créée par le style.



Un style, nous le verrons dans l'exemple de création de style, peut être réalisé avec plusieurs vues, selon sa complexité.

Les transitions entre les vues, sont alors parties intégrantes du style créé.

Importer un style



Les styles créés se présentent sous forme d'un fichier portant l'extension **.ptestyle**. Ce fichier peut vous être transmis par son créateur ou téléchargé, et donc installé dans votre liste de styles.

Cliquer sur **Outils / Importer un style** au bas de la palette **Assistant**.

L'importation de ce premier style va créer une catégorie supplémentaire dans la liste : **Styles persos** et le fichier importé apparaîtra en regard avec le nombre d'images nécessaires

Il est possible, par le même menu déroulant de changer le nom de cette catégorie, de renommer le style ou de le supprimer.

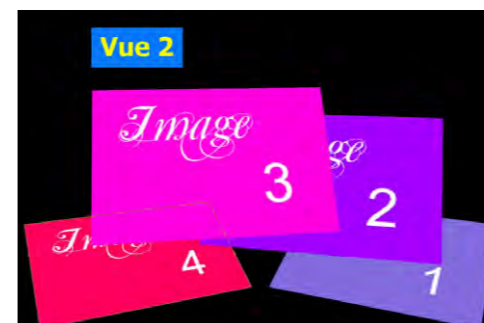
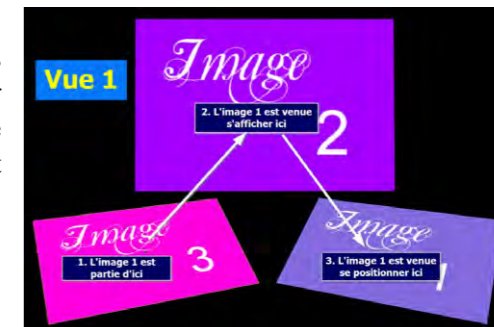
4.6.3 Comment créer un style ?

E La création de styles est réservée à la version *Deluxe*.

Prérequis : Créer un style suppose d'abord une connaissance approfondie de l'outil Objets et animation (voir chapitre 6, à partir de la page 90).

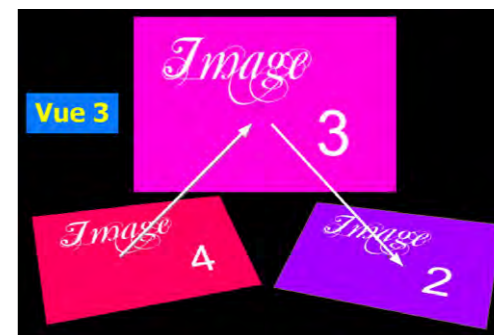
Dans l'exemple de création suivant, nous souhaitons que les images soient présentées sur la gauche, passent l'une après l'autre au centre de la vue et aillent se positionner sur la droite de l'écran.

La **vue n° 1** sera la vue de départ, avec les images 1, 2 et 3 positionnées l'une au-dessus de l'autre sur la gauche et, sur la durée de la vue, sera appliqué un cycle complet de l'image 1 et le positionnement de l'image 2 au centre.

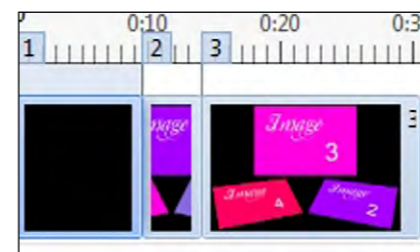


Dans la **vue n° 2** l'image 2 finira son cycle et l'image 3 viendra se positionner au centre. L'image 4 apparaîtra.

Enfin dans la **vue n° 3**, qui sera la dernière du style, l'image 3 finira son cycle et l'image 4 fera un cycle complet comme l'image 1 dans la vue 1. **Nota** : pour simplifier, ici le fond des trois vues est noir, mais il est possible d'utiliser une image de fond ou un fond de couleur.



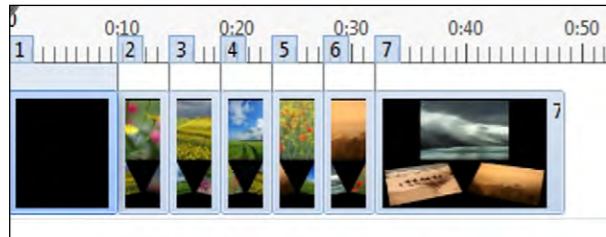
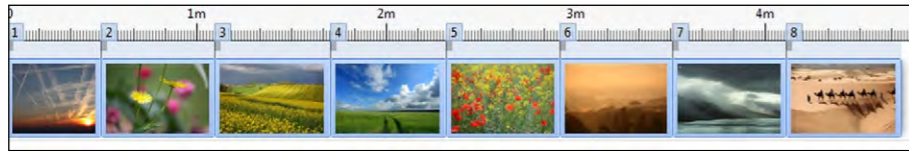
Ce style sera donc composé d'une seule vue au début, d'une seule vue à la fin et d'une vue intermédiaire entre les deux.



Les vues de début et de fin du style, seront utilisées une seule fois dans ce style (*mais un style peut comporter plusieurs vues de début et de fin et c'est vous qui le déterminez dans les paramètres de création du style - voir chapitre 4.6.4*).

Entre les deux, la vue n° 2 sera dupliquée par le programme autant de fois que nécessaire pour insérer les images supplémentaires auxquelles le style doit être appliqué.

Ici par exemple, nous avons choisi d'appliquer le style créé à ces huit images.



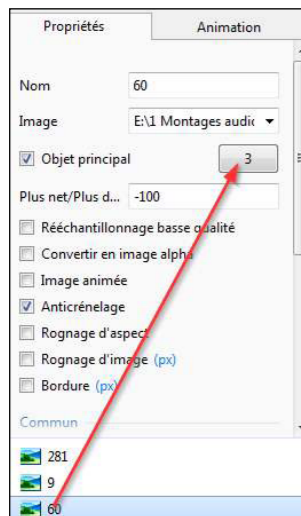
Après application du style, les vues se présenteront ainsi en respectant les durées programmées pour chaque vue lors de la création du style.

Toutes les vues intermédiaires supplémentaires (3, 4, 5, 6) ont la même durée que la vue n° 2 dans le style.

Il est évidemment possible de modifier ensuite la durée de chaque vue, mais il sera sans doute nécessaire de repositionner tous les points clés sur la nouvelle durée ou d'appliquer l'option **Points de contrôle des objets proportionnels** (voir [page 130](#)) qui permet de répartir les points clés sur la nouvelle durée de vue.

ⓘ Important !

• **Créez vos styles en partant d'une session de PTE vierge**, et non d'un montage existant et n'utilisez que le nombre de vues que devra comporter le style.



• **Chaque image**, partie intégrante du style, et ensuite remplacée par vos propres images lorsque vous appliquerez le style, **devra être déclarée Objet principal** dans l'onglet **Propriétés d'Objets et animation** en cochant la case ci-contre.

Le n° d'ordre sera attribué de façon automatique.

Dans le cas présent, il faudra donc cocher cette case pour chacune des images utilisées par le style.

Il n'est pas nécessaire de le faire sur chaque vue utilisée pour le style, une seule déclaration par image suffit.

Les styles présentent une valeur pédagogique certaine quant à l'animation d'objets, puisqu'il suffit de décomposer leur fonctionnement dans la fenêtre Objets et animation.

★ 4.6.4 Enregistrement et exportation d'un style

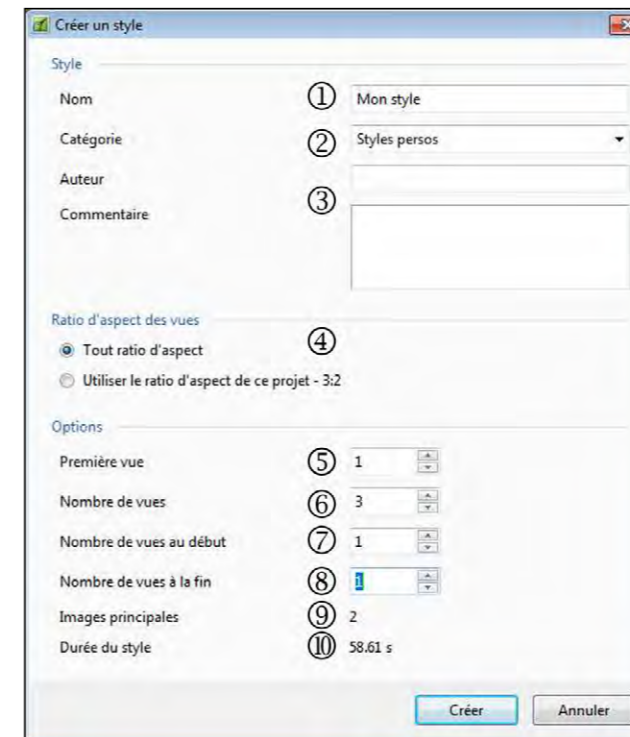
Lorsque votre style est opérationnel (nombre d'images, mouvements, durée, etc), il vous faut l'enregistrer. Pour cela, **sélectionnez toutes les vues** (trois dans notre exemple décrit au chapitre 4.6.3), qui vont donner naissance au style, et cliquez sur le bouton **Style**, situé au bas de la fenêtre principale de PTE, pour accéder à la palette **Assistant**.

Cliquez sur **Outils** au bas de cette palette, puis sur **Créer un style** ce qui affiche une palette du même nom. Après avoir renseigné tous les éléments de la feuille, validez par **Créer**.



La sauvegarde s'effectue dans un dossier PicturesToExe/Slide Styles dont il est possible de paramétrer l'emplacement dans **Paramètres/Préférences/ Dossiers de projets**.

Style



① Donnez un nom au style créé.

② Choisissez la catégorie dans laquelle le style sera enregistré.

③ Il est possible de signer le style créé et d'ajouter un commentaire.

Ratio d'aspect des vues

④ Le style s'adaptera aux montages dans un autre format ou s'appliquera selon le format défini lors de sa création.

Options

⑤ Définit la première vue utilisée

sur votre table de montage pour créer le style.

⑥ Affiche le nombre de vues sélectionnées sur la table de montage lors de la création du style.

⑦ Définit le nombre de vues utilisées au début du style.

Dans cet exemple nous avons utilisé une seule vue, mais dans un montage plus complexe il pourrait y en avoir plusieurs.

- ⑧ Définit de la même manière le nombre de vues constituant la fin du style, soit une seule dans notre exemple.
- ⑨ Le programme calcule le nombre d'images utilisées, ce qui correspond aux images déclarées images principales.
- ⑩ Enfin, s'affiche la durée totale du style créé.

| Chapitre 5

5

Les sons

Types de fichiers sons

Ouvrir un fichier son avec un logiciel externe

Créer, ajouter pistes et fichiers sons

Enregistrer un commentaire

Extraction du fichier son d'un clip vidéo

Modification des paramètres sons

5.1 Types de fichiers sons

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

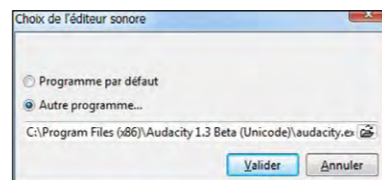
Les fichiers sont intégrés dans un montage sous leur format d'origine.

E Toutefois, la version **Deluxe** permet de convertir l'ensemble en un fichier MP3 unique pour alléger le poids final du montage (**Options du projet / onglet Son page 87**).

i Pour les Mp3, le débit d'encodage doit être constant (CBR) et non variable (VBR) pour éviter les écarts possibles entre la durée du son et l'indication de durée du fichier dans PTE, voire même certains dysfonctionnements du montage.

5.2 Ouvrir un fichier son avec un logiciel externe

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 permet d'effectuer rapidement certaines modifications inexistantes dans PTE.



Pour lier ce logiciel externe il suffit d'en paramétrer le chemin dans le menu **Paramètres / Préférences / Système / Choisir l'éditeur de sons**.

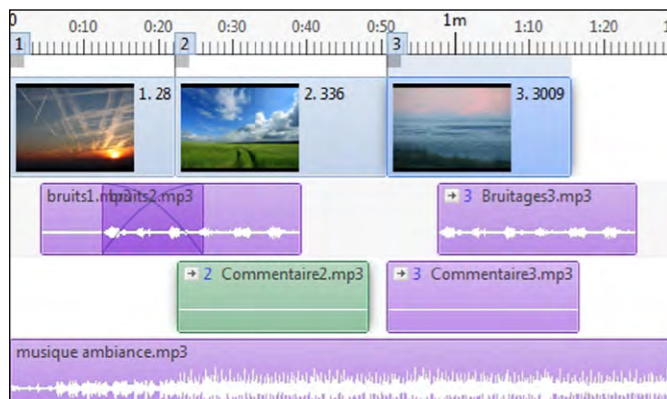
Une palette flottante vous permet d'entrer le chemin vers ce logiciel.

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

5.3 Création de pistes et ajout de fichiers son

❖ Généralités

Vous pouvez créer et/ou ajouter ensuite autant de pistes son que souhaité.



L'image ci-contre résume les différentes possibilités d'utilisation des pistes (son unique, plusieurs sons sur une même piste, fondu entre deux extraits, son attaché à une vue, etc).

★ 5.3.1 Comment créer, ajouter des pistes son ?

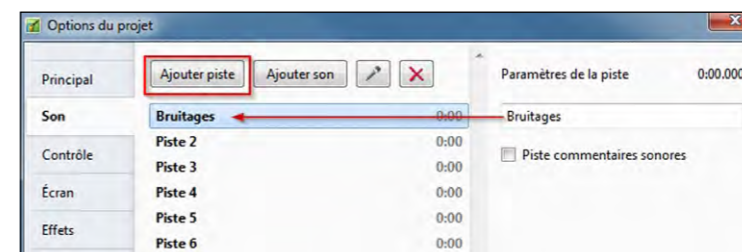
Les pistes son peuvent être créées, ajoutées, manuellement ou concomitamment à l'ajout d'un fichier son.

1. Création de pistes manuellement

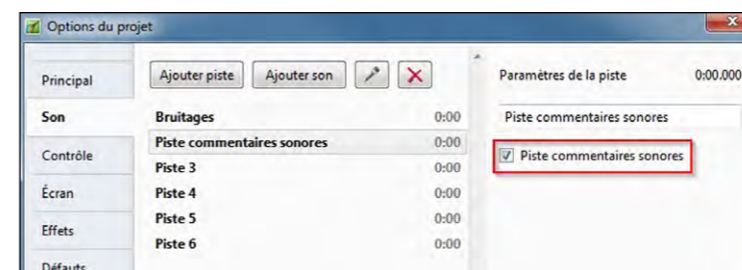
Dans Options du projet / onglet Son

On peut :

- **ajouter** autant de pistes que l'on souhaite,




- **renommer** les pistes dans les paramètres (exemple ici : *Bruitages*),
- **dédier** une piste aux commentaires sonores ou à d'autres sons.



En cochant la case **Piste commentaires sonores** dans les **Paramètres de la piste**, la piste sélectionnée prend le libellé **Piste commentaires sonores**.

Ainsi, un commentaire enregistré dans PTE (**voir Enregistrer un commentaire page 84**) peut être lié à une vue et sera, par défaut, déposé sur cette **Piste commentaires sonores** en alignement au début de la vue définie, comme les commentaires 2 et 3 dans le schéma de la page précédente.

i Le terme **Commentaires sonores** désigne indifféremment des commentaires enregistrés directement par le bouton  ou des fichiers son (musique, bruitage, etc) ajoutés par les trois méthodes décrites page suivante. De même la **Piste commentaires sonores** peut recevoir des fichiers sons autres que commentaires.

2. Création de pistes concomitamment à l'ajout d'un fichier son

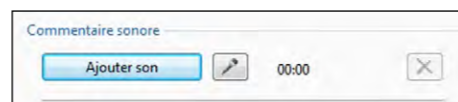
a) Par ajout, par glisser-déposer,

d'un fichier son sur la ligne de temps depuis l'explorateur de dossiers. Au-delà d'une piste existante, une piste se crée automatiquement (voir page suivante).

b) Par ajout d'un fichier son ou d'un commentaire enregistré, liés à une vue :

1. dans la configuration de la vue,

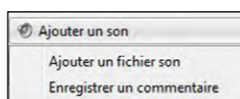
Configurer la vue / onglet Principal



2. par le bouton Ajouter un son,

disponible dans le coin supérieur droit de la page principale.

Si ce bouton n'est pas visible il faut l'activer dans le menu **Paramètres/Préférences/Barre d'outils**.



3. Par clic droit sur une vue / option Ajouter un son.

Dans les trois cas ci-dessus :



- s'il n'existe pas déjà une **Piste commentaires sonores** telle que décrite page précédente, cette piste est créée ;
- si la **Piste commentaires sonores** existe déjà, le son est ajouté sur cette piste et **attaché au début de la vue sélectionnée**.

Il suivra le déplacement éventuel et ultérieur de la vue à laquelle il est lié, mais pourra également être déplacé indépendamment de cette vue.

De la même manière les autres sons placés sur cette piste au-delà du fichier lié, suivront ce déplacement (voir **Lier un son à une vue page 80**) ;

- s'il existe déjà un fichier son attaché à la vue sélectionnée, les libellés des trois options ci-dessus sont modifiés en **Remplacer le fichier son**.

Rupture du lien entre images et sons associés

- Supprimer un lien entre une vue et un fichier son : clic droit sur le fichier son pour décocher **Associer le fichier son à la vue xx**.
- Supprimer la totalité des liens : **Menu Vue / Ajouter un son / Dissocier les sons**

★ 5.3.2 Comment ajouter ou remplacer des fichiers son ?

1. Par Options du projet / onglet Son, sur des pistes existantes

Cliquer sur **Ajouter son**, pour ajouter un fichier son à la piste sélectionnée.

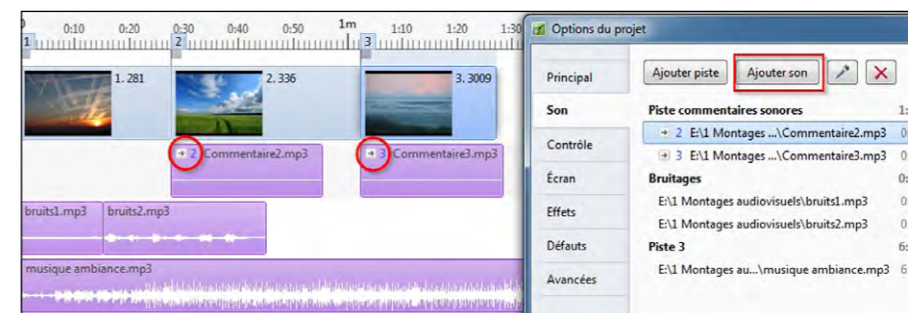
Il se positionne au début de la piste.

On peut ajouter plusieurs fichiers son sur une même piste. Il sont alors positionnés l'un à la suite de l'autre (voir *Bruits1 et Bruits2 - schéma page suivante*).

2. Par les trois méthodes b) décrites page précédente (fichiers liés à une vue)

Une flèche avant le libellé confirme ce lien et le n° de la vue est précisé.

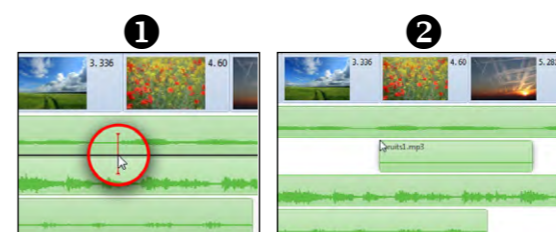
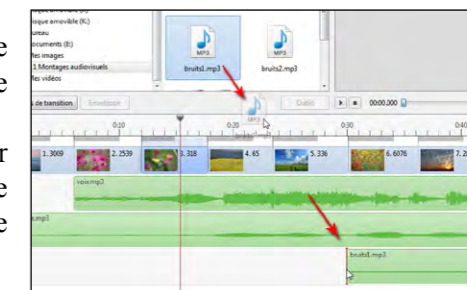
Il est ensuite possible de déplacer n'importe lequel des fichiers.



3. Directement sur la table de montage par glisser-déposer

Sélectionner un fichier son dans l'explorateur de dossiers, et le glisser à l'emplacement voulu, que ce soit après les pistes existantes, avant, ou entre deux.

Lors du positionnement de l'extrait et avant de lâcher le clic pour le déposer, un repère vertical rouge situe l'endroit précis et, si nécessaire, une nouvelle piste est créée instantanément.



Pendant que vous déplacez l'extrait sur la ligne de temps, au passage entre deux pistes existantes, un filet noir apparaît entre ces deux pistes ①.

En lâchant le clic l'extrait se positionne à cet endroit entre les pistes ② en créant une nouvelle piste.

Les pistes suivantes sont alors décalées.

Toute modification directe des pistes sur la ligne de temps est répercutée sur la liste des pistes dans l'onglet Son.

Remplacer un fichier son

Pour remplacer un fichier son, tout en conservant ses caractéristiques (niveaux, fondus, points clés, durée), double cliquer sur son intitulé dans **Options du projet / onglet Son**.

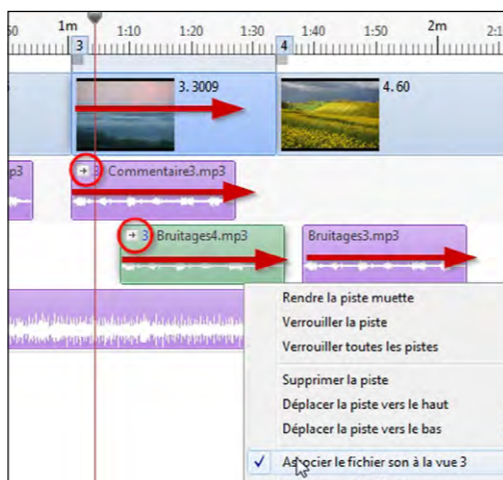
★ 5.3.3 Lier un ou plusieurs sons à une vue

Par clic droit sur le fichier son

i Cette méthode ne permet de lier qu'un seul son de chaque piste à une vue.

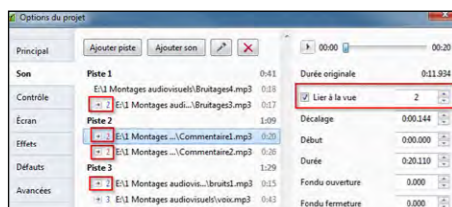
Lorsqu'une vue est sélectionnée, un clic droit sur un fichier son placé n'importe où sur une des pistes (et pas obligatoirement sous la vue), permet de lier ce fichier son à cette vue.

Dans cet exemple la **vue3** est sélectionnée. Un fichier **Commentaire3** lui est déjà attaché. Un clic droit sur le fichier **Bruitages4** ouvre le menu contextuel qui permet d'**Associer le fichier son à la Vue3**.



Le déplacement, dans un sens ou dans l'autre, de cette **vue3** entraînera le même déplacement des fichiers **Commentaire3**, **Bruitage4** mais aussi du fichier **Bruitage3** placé après, sur la même piste.

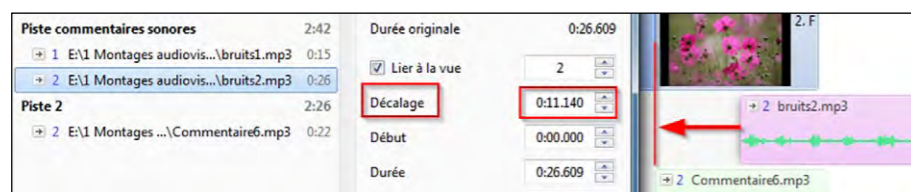
Par Options du projet / onglet Son



Cette méthode permet de lier plusieurs sons, d'une même piste ou de pistes différentes, à une même vue. Sélectionnez chaque extrait sonore, cochez la case **Lier à la vue** et entrez le n° de la vue.

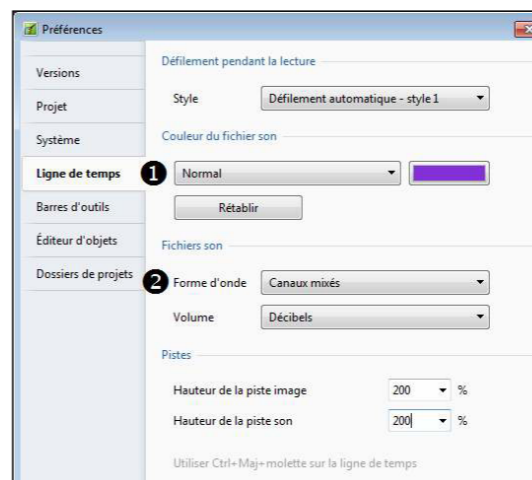
★ 5.3.4 Aligner avec précision un son au début d'une vue

Si vous souhaitez aligner avec précision un son ajouté sur une piste, cliquez sur l'intitulé **Délaiage**. Le décalage du son (ici 11.140 s) sera remis à zéro et le fichier aligné avec précision au début de la vue à laquelle il est lié.



★ 5.3.5 Mise en forme des pistes son

Paramètres / Préférences / onglet Ligne de temps.

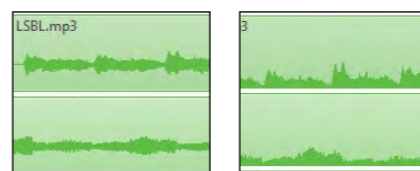


Couleurs de fichier son

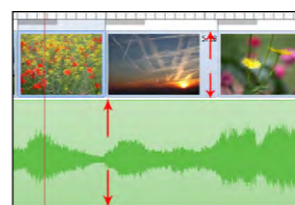
1 Vous pouvez ici appliquer des couleurs différentes à un fichier son sélectionné et à la forme d'onde.

Affichage de la forme d'onde

2 De même il est possible d'afficher la forme d'onde sous forme de canaux mixés ou d'appliquer un affichage compact (*ci-dessous*)

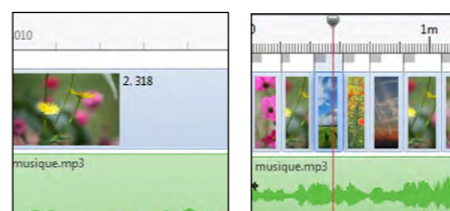


Hauteur des pistes image et son



La taille en hauteur de la piste vues et/ou des pistes son est modifiable, soit dans l'onglet **Ligne de temps** ci-dessus en précisant les pourcentages voulus (jusqu'à 400%), soit directement sur la table de montage en utilisant la combinaison de touches **CTRL + Maj** + la **molette de la souris**, après avoir positionné le curseur soit sur la piste vues soit sur une des pistes son.

Largeur des pistes images et sons



Pour ajuster au mieux le positionnement des vues et des extraits sonores, il est possible d'élargir fortement le champ de vision de la table de montage par la combinaison de touches **CTRL + molette de la souris**, **CTRL +** ou **CTRL -**, ou encore par **CTRL + F11** pour l'agrandir et **CTRL + F12** pour la réduire.

Agrandissement maxi à gauche, et mini à droite, sur une même surface d'écran.

🕒 Actions sur les pistes son sur la table de montage

Déplacement horizontal





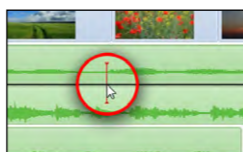
Les extraits d'une piste son peuvent être déplacés à la souris (clic gauche sur l'extrait), vers la droite ou la gauche. Un repère vertical fin matérialise la position de l'extrait et sa position temporelle s'affiche dans le compteur au-dessus de la table de montage.

Pour déplacer à la fois plusieurs extraits d'une même piste, tenir la touche **Maj** enfoncée pendant le déplacement de l'extrait sélectionné et de ceux situés à sa droite.

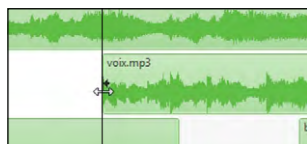
Déplacement vertical

De même, une piste peut être déplacée et positionnée entre deux pistes, avant la première, après la dernière, etc, tout comme lors du glisser-déposer dont il est question [page 79](#).

Pour ne pas risquer de déplacer horizontalement (et accidentellement) une piste son lors de son déplacement vertical, utiliser les combinaisons de touches **CTRL + Page Up**  ou **CTRL + Page Down** .



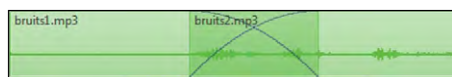
Réduire (ou rallonger) la longueur d'un extrait sonore



Placer le curseur de la souris (il prend la forme d'une double flèche) sur l'une des deux extrémités et, au clic gauche, modifier la longueur de l'extrait, soit pour le raccourcir, soit pour lui redonner tout ou partie de sa longueur initiale.

Un repère visuel vertical contribue à affiner le positionnement.

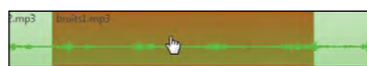
Fondu entre deux extraits sonores



Lorsque deux extraits sont positionnés sur la même piste, il est possible d'appliquer un fondu croisé, simplement en les faisant se chevaucher.

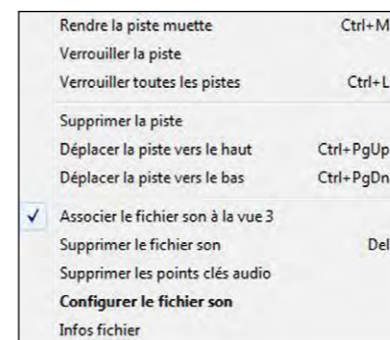
Le fondu est matérialisé par une double courbe.

ⓘ Attention ! Ne pas positionner la totalité d'un extrait à l'intérieur d'un extrait plus long. Cette erreur est matérialisée par une couleur plus sombre de l'extrait « parasite ».



Actions sur les pistes sons par menu contextuel

Un clic droit sur une des pistes audio ouvre un menu contextuel qui permet de :



- rendre la piste sélectionnée muette (**CTRL+M**),
- verrouiller la piste sélectionnée,
- verrouiller toutes les pistes, image et sons (**CTRL+L**),
- supprimer la piste sélectionnée,
- déplacer la piste sélectionnée, vers le haut ou le bas (**CTRL+ PgUp** ou **CTRL+ PgDn**),
- associer le fichier son à la vue sélectionnée,
- supprimer le fichier son sélectionné (**Del**),
- supprimer les points clés audio

(version Deluxe uniquement),

- configurer le fichier son sélectionné (voir Paramètres [page 86](#)),
- afficher des infos sur le fichier.

Piste muette (ou audible)



Clic sur roulette de certaines souris ou par le menu contextuel ci-dessus (**CTRL + M**)
Une piste rendue muette affiche le symbole conventionnel, en bout de piste, à droite.

Verrouiller (ou déverrouiller) une piste son



CTRL + clic sur roulette de certaines souris ou par le menu contextuel ci-dessus.
Une piste verrouillée affiche, en bout de piste à droite, un symbole de verrouillage.

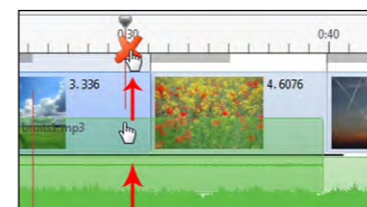
Verrouiller (ou déverrouiller) toutes les pistes

CTRL + L permet de verrouiller (ou déverrouiller) l'ensemble des pistes son et image.

Actions sur les pistes verrouillées

En maintenant la touche **CTRL** enfoncée, il est toutefois possible, malgré ce verrouillage, d'intervenir sur la piste pour la déplacer, réduire ou déplacer un des extraits, etc. Il en est de même pour la piste images sur laquelle on peut intervenir, malgré le verrouillage, en maintenant enfoncée la touche **CTRL**.

• Supprimer un fichier son



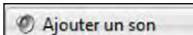
Outre la possibilité de le faire par le menu contextuel, on peut supprimer individuellement un fichier son **sélectionné** à l'aide de la touche **Del** (ou **Suppr**) ou simplement en tirant l'extrait à l'extérieur de la table de montage. Dans ce dernier cas, une croix rouge signale la suppression.

5.4 Enregistrer un commentaire

Rappel : le bouton qui permet d'enregistrer un commentaire est accessible par :



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

1. Options du projet / onglet Son,
2. Configuration de la vue / onglet Principal / Commentaire sonore,
3. le bouton  / Enregistrer un commentaire,
4. le menu contextuel obtenu par clic droit sur une vue / Commentaire sonore.

Ces quatre possibilités donnent accès à une palette d'options d'enregistrement.

① **Enregistrer** sert à lancer l'enregistrement et à le mettre en pause.

② **Arrêt** met fin à l'enregistrement et vous permet de choisir la destination du fichier enregistré, en cliquant sur **Parcourir** ⑥.

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).

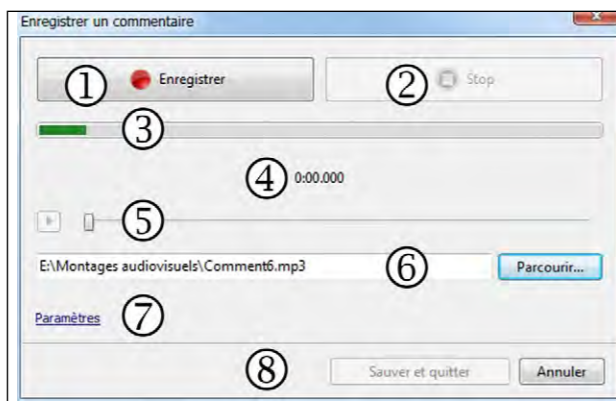
④ Le compteur donne la durée enregistrée.

⑤ Un bouton et un curseur permettent d'écouter 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 page suivante).

⑧ En cliquant sur **Sauver et quitter** plutôt que sur **Arrêt**, l'enregistrement se termine et est sauvegardé dans le dossier de votre montage sous le nom figurant en ⑥.

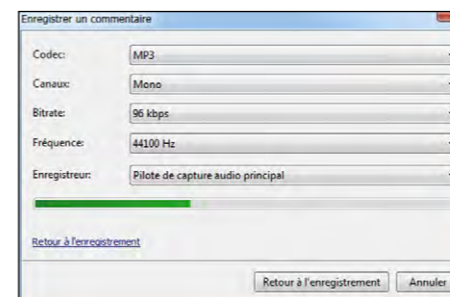


Destination des fichiers Commentaire

A l'issue de l'enregistrement, le fichier **Comment** :

- s'il a été enregistré par **Options du Projet / onglet Son**, se positionnera sur la piste sélectionnée, et après les fichiers existants et sans aucun lien avec la vue sélectionnée ;
- s'il a été enregistré par l'une des trois autres possibilités, se positionnera sur la piste **Commentaires sonores** existante ou créée automatiquement pour la circonstance.

Paramètres des fichiers Commentaire



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

Canaux : Choix entre mono ou stéréo.

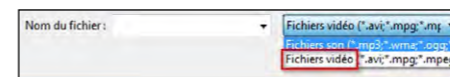
Bitrate : Niveau du flux audio paramétrable de 64 à 320 kbps (128 ou 160 représentent un bon compromis qualité/poids).

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

Enregistreur : Options liées à la configuration de votre ordinateur.

5.5 Extraction du fichier son d'un clip vidéo

En cliquant sur **Ajouter son**, la fenêtre **Nom du fichier** offre deux options :



- fichiers son (Mp3, Wav, etc.),
- fichiers vidéo (Avi, Mpeg, Mts, etc.).

En sélectionnant cette deuxième option, les fichiers vidéo disponibles apparaissent dans la fenêtre et le son de la vidéo choisie sera incorporé seul à votre montage.

Toutefois la partie vidéo est simplement masquée et le poids du fichier son obtenu sera celui d'origine (vidéo + son) !

E **Uniquement dans la version Deluxe** : Lors de l'encodage final en exécutable il est alors préférable de choisir l'option qui permet de compiler l'ensemble des pistes en son en un MP3 unique (voir page suivante).

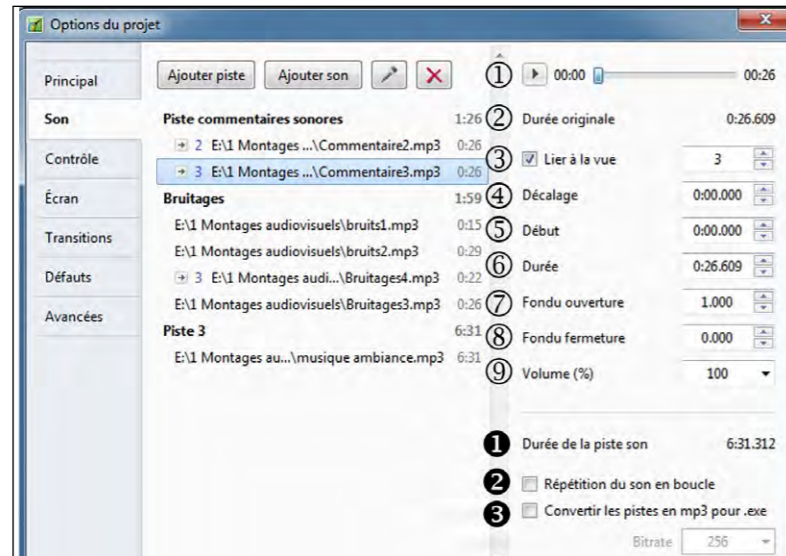
Sinon, dans la version **Essentials**, passer par un logiciel externe genre **Freemake Video Converter**.

5.6 Exportation de la bande son

E Il est possible d'exporter la bande son de votre montage, l'ensemble des pistes son étant compilées en une seule, au format MP3 ou Wav (voir **page 54**).

5.7 Paramètres sons

★ 5.7.1 Modification des paramètres son par les Options du projet



Cliquer sur un des extraits fait apparaître une liste de paramètres propres à cet extrait. Pour l'exemple ici l'extrait **Commentaire3** est sélectionné.

- ① **Ce bouton** sert à lancer l'écoute de la piste entière et le compteur affiche le temps écoulé.
- ② **Durée originale** de l'extrait.
- ③ **Lier à la vue** : permet de lier le son sélectionné à la vue définie dans la fenêtre. Le fichier est lié mais conserve sa position d'origine sur la piste son.
- ④ **Décalage** : déplace l'extrait sonore de la valeur indiquée.
- ⑤ **Début** : entraîne une coupure du début de l'extrait.
- ⑥ **Durée** : est directement liée 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.
- ⑦ **Fondu ouverture** : applique un fondu au début de l'extrait, selon la durée choisie.
- ⑧ **Fondu fermeture** : applique un fondu à la fin de l'extrait, selon la durée choisie.
- ⑨ **Volume (%)** : modifie le volume global de l'extrait et s'applique aux modifications par points-clés (voir pages suivantes).

i Les libellés 4 à 9 sont cliquables pour une mise à zéro de leur valeur ou retour à leur valeur initiale.

① **Durée de la piste son** : affiche la durée de la piste son la plus longue.

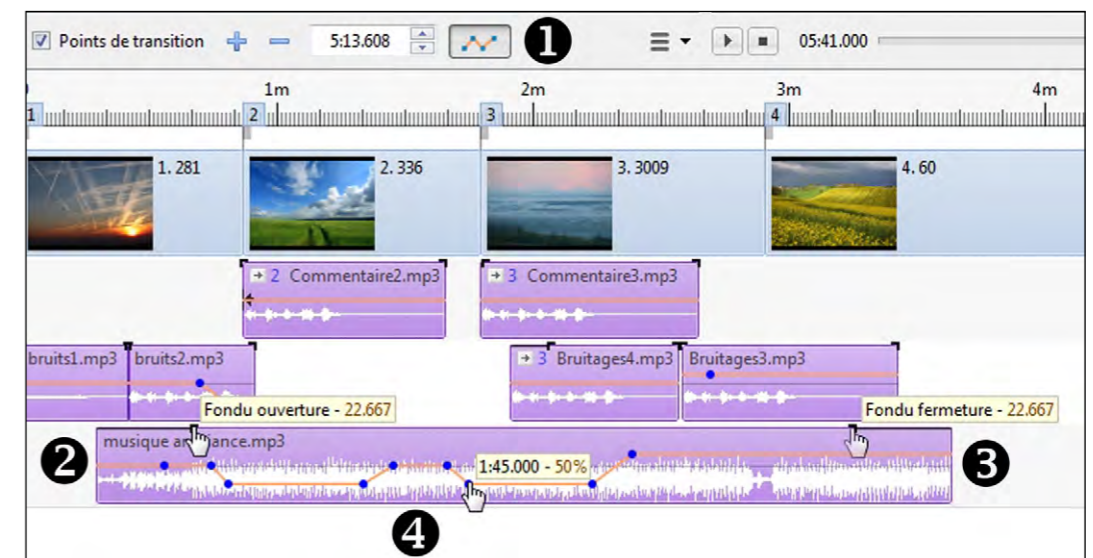
② **Répétition du son en boucle** : Si la durée totale des vues est supérieure à la durée de la piste son la plus longue, en cochant cette case, le son des différentes pistes est répété.

E Version Deluxe uniquement

③ **Convertir les pistes en mp3 pour .exe** : si cette case est cochée, lors de la création d'un fichier exécutable, l'ensemble des pistes est converti en un fichier unique mp3 (dont on peut choisir le bitrate dans la liste déroulante), ce qui peut permettre d'alléger le poids final du montage, notamment lorsque sont utilisés des fichiers au format wav.

E Version Deluxe uniquement pour les sous-chapitres suivants

★ 5.7.2 Modification des paramètres son sur la ligne de temps



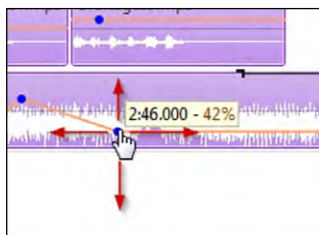
① Ce bouton active, sur chaque extrait sonore, les lignes d'enveloppe (de couleur orange par défaut mais modifiable) destinées à recevoir les points clés, et les poignées noires aux angles destinées à modifier les fondus en ouverture et fermeture.

② En déplaçant cette poignée noire le long de l'extrait on crée un fondu à l'ouverture, dont la durée est indiquée par infobulle.

③ De même, en déplaçant celle de l'extrémité droite, se crée un fondu à la fermeture.

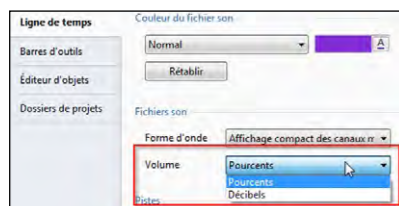
④ Ajout de points clés (voir page suivante).

★ 5.7.3 Les points clés audio



Ajout de points clés. Lorsque le curseur passe sur la ligne d'enveloppe, apparaît un point (rouge par défaut) qu'il suffit de déplacer dans les 4 directions pour positionner un point clé et modifier le volume sonore de l'extrait. On peut ainsi synchroniser très facilement les niveaux de plusieurs extraits situés sur des pistes différentes.

L'infobulle donne en permanence la position temporelle et le niveau sonore, lequel peut s'exprimer en % ou en décibels.

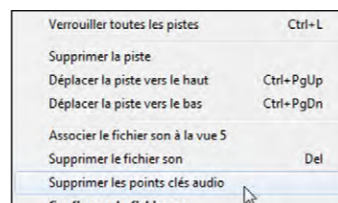


Le choix, % ou décibels se fait dans

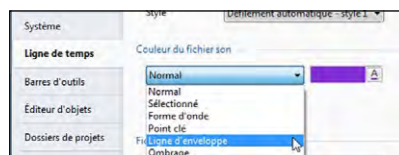
 **Paramètres / Préférences / Ligne de temps**

• Suppression de points clés

- Pour supprimer un seul point clé, il suffit d'un clic droit sur le point.
- Pour supprimer la totalité des points clés d'un extrait sonore, faire un clic droit sur l'extrait (hors ligne d'enveloppe) et cliquer sur **Supprimer les points clés audio**.



• Modification des couleurs de ligne d'enveloppe et de points clés

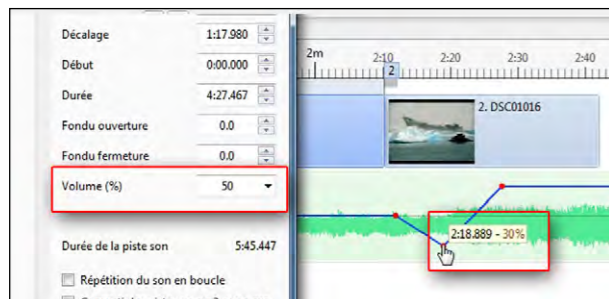


 **Paramètres / Préférences / Ligne de temps**

Dans la liste déroulante sélectionnez **Ligne d'enveloppe**, puis **Points clés**, pour en modifier la couleur.

★ 5.7.4 Relation entre points-clés et volume général du son

Dans les **Options du projet / onglet Son**, il est possible de modifier le volume général d'un extrait (de 0 à 100% voire 200% en entrant une valeur au clavier).



Cette modification générale est prioritaire et **ne modifie pas la position des points-clés** et les valeurs affichées en infobulles.

De même, un déplacement des points-clés restera tributaire du niveau général. Dans l'exemple ci-contre, le niveau général a été abaissé à 50%.

Chapitre 6

6

Les Objets

Avant d'utiliser la fenêtre Objets et animation

Les objets : définitions

Les divers types d'objets

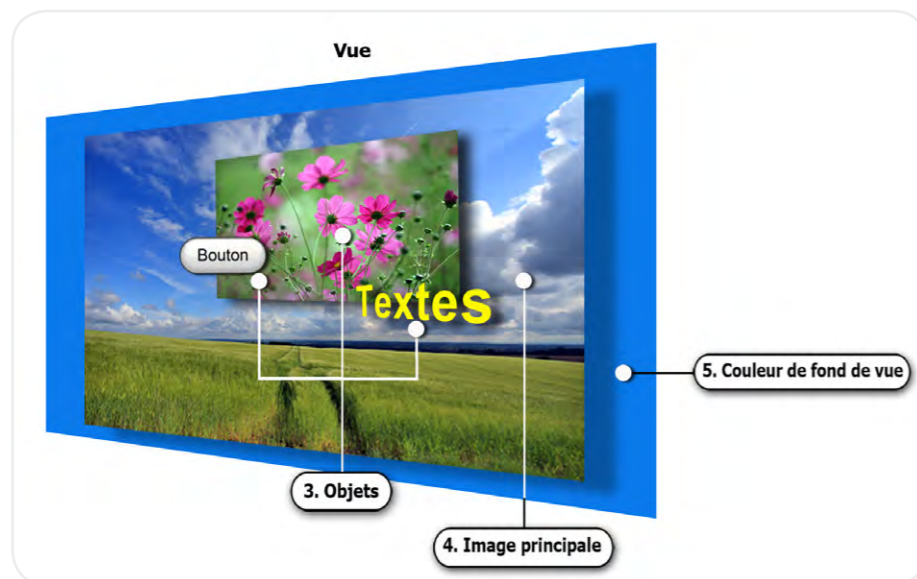
Manipulation et animation des objets

Actions et paramètres communs aux objets

Propriétés propres à chaque type d'objet

6.1 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 ou une vidéo sur la table de montage, vous créez une **Vue**, au format de projection que vous avez préalablement défini (voir [page 20](#)).

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** (voir [page 49](#)).

- **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 à la vue**. Elle s'inscrit donc à l'**intérieur** de la fenêtre de la **Vue** (voir [page 98](#)). Elle peut aussi être plus petite que la taille de la vue et laisser apparaître le fond de vue ci-dessus (voir [page 37](#)).

- **Fond de la 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 (choix par **Configurer la vue / Principal / Fond de la vue**).

- **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).

6.2 Les objets : définitions

Tout au long des pages précédentes nous avons vu comment créer un dossier spécifique pour votre montage, 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 de dossier de projet 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 dans le détail, l'ensemble des nombreuses fonctionnalités disponibles au travers de la fenêtre **Objets et animation** (O&A en abrégé).

★ 6.2.1 Qu'appelle-t-on Objets ?

Tout élément (hormis le Séparateur) 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.

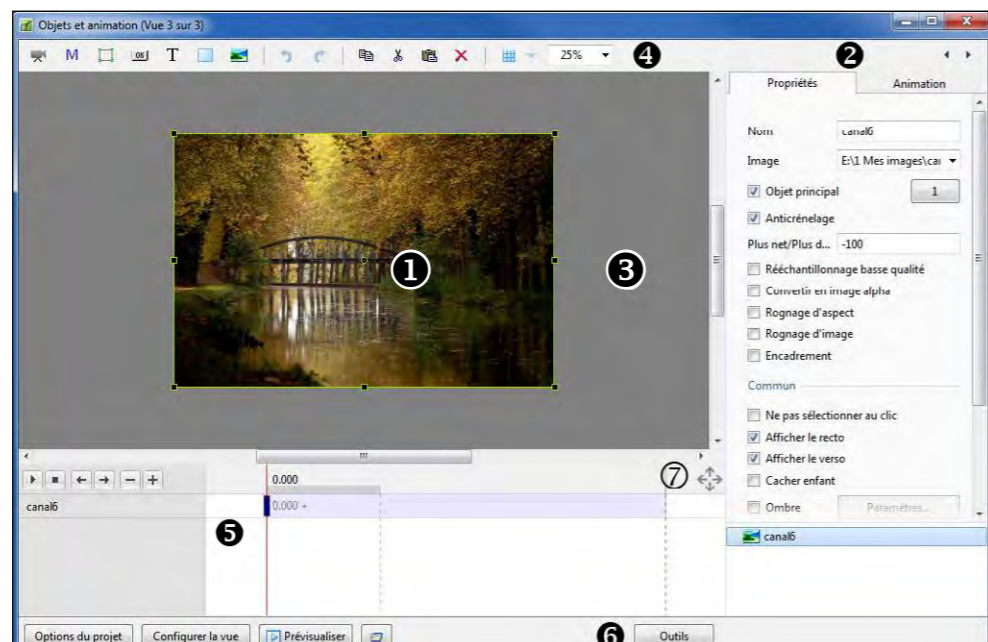
Tous les objets sont manipulables, déplaçables, étirables, etc. et chacun indépendamment des autres d'où le terme d'**Animation**.

★ 6.2.2 La fenêtre Objets et animation

Pour y accéder, cliquez sur le bouton **Objets et animation** (raccourci clavier **Ctrl + B**) ou par double clic sur la table de montage selon votre choix dans **Paramètres/Préférences/Système**.

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.



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

Le format de cette vue correspond à celui déterminé dans les **Options du projet** (ici 3:2) et **représente exactement ce qui sera vu à l'écran lors de la projection (sauf pendant les deux effets de transition)**.

❷ Deux onglets, **Propriétés** et **Animation**

Propriétés permet de modifier des caractéristiques propres à chaque objet.

Animation permet de modifier taille, position, mouvements divers de chaque objet.

En dessous, une fenêtre affiche le nom de l'image principale et décline la liste de tous les objets ajoutés. Dès que vous insérez un objet, quel qu'il soit, il s'ajoute au début de la liste dans cette fenêtre et vient se placer en avant de l'image principale ou des objets déjà existant.

La taille de cette fenêtre peut être redimensionnée.

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

❹ Une barre d'outils dont les pictos sont décrits page suivante.

❺ Une section **lignes de temps** liée à l'objet sélectionné et pouvant faire apparaître les lignes de temps et les **points de contrôle** de plusieurs objets. Nous verrons plus loin comment l'utiliser lors des animations d'objets.

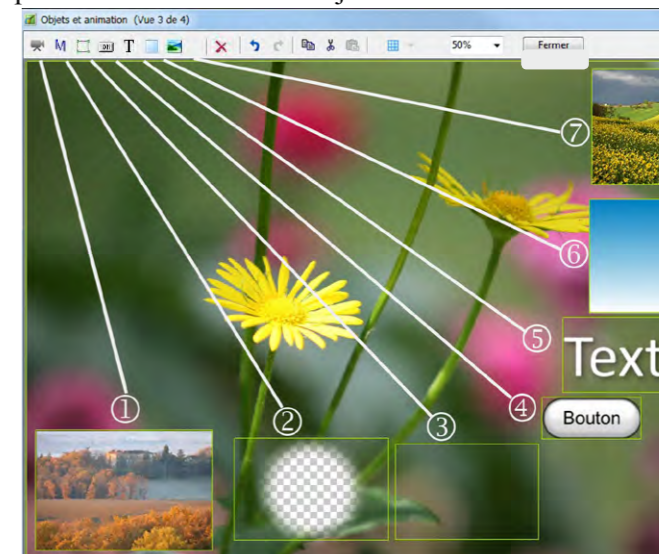
❻ Un bouton **Outils** (voir page suivante).

❼ Ce bouton permet de redimensionner les trois fenêtres.

6.3 Les divers types d'objets

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

- ❶ Séquence vidéo
- ❷ Masque
- ❸ Cadre vide
- ❹ Bouton
- ❺ Texte
- ❻ Rectangle coloré
- ❼ 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 99**),
- un curseur permettant de **modifier la taille de la vue dans l'espace de travail**

Outils Au bas de la fenêtre, le bouton **Outils** ouvre un menu contextuel dont les options agissent sur l'ensemble des vues.

Annuler ou Rétablir tous les changements : Permet d'annuler ou de rétablir toutes les opérations effectuées depuis la dernière ouverture de la fenêtre Objets & Animation.

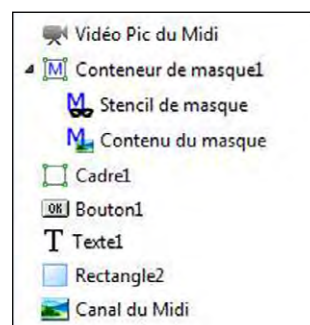
❶ Les quatre options suivantes sont également accessibles dans **Paramètres/Préférences/onglet Editeur d'objets** et s'appliquent à l'ensemble du projet.

Annuler tous les changements	
Rétablir tous les changements	
<input checked="" type="checkbox"/>	Afficher la grille Ctrl+G
<input checked="" type="checkbox"/>	Ignorer les objets non sélectionnés Alt+I
Masquer la sélection pour Pano/Zoom/Rotation	
Afficher la zone de sécurité TV	
<input type="checkbox"/>	Positions absolues/relatives des points de contrôle Alt+G

- **Afficher la grille** de positionnement (voir **page 99**)
- **Ignorer les objets non sélectionnés** (voir **page 95**)
- **Masquer la sélection pour pano, zoom, rotation** (voir page **page 95**)
- **Afficher la zone de sécurité TV** (voir **page 98**)
- **Positions absolues/relatives des points de contrôle** (voir **page 130**)

6.4 Manipulation et animation des objets

★ 6.4.1 Généralités



Lorsqu'il est inséré, un objet apparaît dans une fenêtre en bas à droite, sous son nom générique, Cadre1, Bouton1, Rectangle2, etc. précédé d'un symbole qui permet d'en identifier la nature.

Les images et les vidéos apparaissent sous leur nom, sans extension.

Les objets sont disposés hiérarchiquement les uns au-dessus des autres selon leur ordre de création (dernier arrivé en haut de la pile). Nous verrons plus loin comment les déplacer.

Renommer un objet

Il est possible de renommer ces objets. La modification se fait dans l'onglet **Propriétés (Nom)** et 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 93**) 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 des objets



suyvantes).

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 (sauf pour les objets Enfants dont il sera question dans les pages

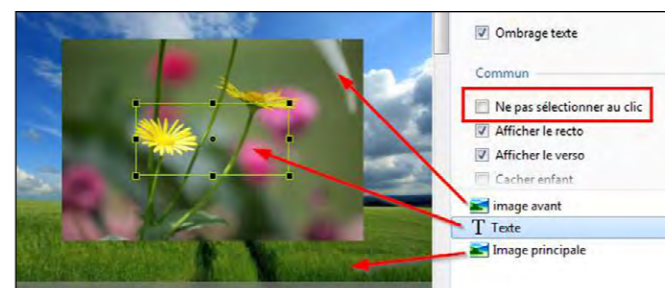
Dans cet exemple l'objet **Texte** se trouve sous l'objet **Bouton**. On peut le sélectionner mais il reste hiérarchiquement en-dessous du bouton.

Pour faire monter ou descendre un objet, trois possibilités :

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

Accéder aux objets inférieurs



Lorsque plusieurs objets sont empilés l'un au-dessus de l'autre, vous constaterez vite qu'il est impossible de déplacer l'un de ceux situés en bas de la pile.

En le sélectionnant dans la liste d'objets, 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 les objets « transparents » pour que le clic atteigne l'objet sélectionné.

(Ici l'objet Texte est situé sous l'image de premier plan et seul son cadre est visible lorsqu'on le sélectionne dans la liste).

Deux possibilités :

1. Cocher **Ne pas sélectionner au clic** dans l'onglet **Propriétés**,
2. Cocher **Ignorer les objets non sélectionnés** (menu du bouton **Outils** au bas de la page). Personnellement je préfère cette seconde option puisqu'elle s'applique à tous les objets du montage alors que l'option 1 ne s'applique qu'à l'objet sélectionné.

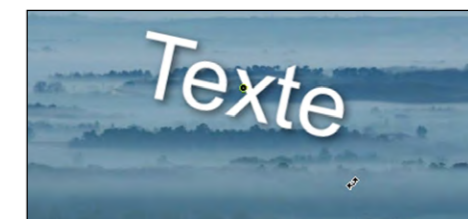
Masquer la sélection pour Pano/Zoom/Rotation.

Fonction, accessible par le bouton **Outils**, qui permet de masquer le cadre et les poignées de redimensionnement d'un objet pendant son mouvement.



Case décochée

Le cadre, les poignées et le curseur rotation restent visibles pendant une rotation



Case cochée

Seul le curseur rotation reste visible pendant le mouvement

★ 6.4.2 Statut d'un objet (parent, enfant, indépendant)

Un objet peut être :

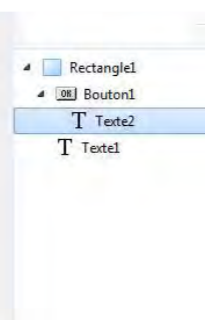
- **Parent** : il possède alors un ou des objets **Enfants**,
- **Enfant** : il est rattaché à un objet **Parent**,
- **Indépendant** : il figure alors de manière isolée dans la liste d'objets et ne possède pas d'objet **Enfant**.

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

i L'objet Enfant est toujours positionné au-dessus de son Parent.



Dans l'exemple ci-contre, l'objet **Rectangle1** était sélectionné lors d'insertion d'un **Texte1**.

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**.

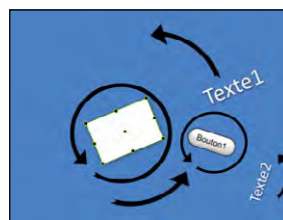
i la hiérarchie entre les objets est symbolisée par les petits triangles noirs et la position des libellés en cascade.

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.

Il est donc très important de définir, dès son installation, si un objet doit être **Parent, Enfant** ou **Indépendant**.

Toute modification en taille ou déplacement (Pano, Zoom, Rotation, Centre) de l'objet **Parent**, sera répercutée sur l'objet **Enfant**.



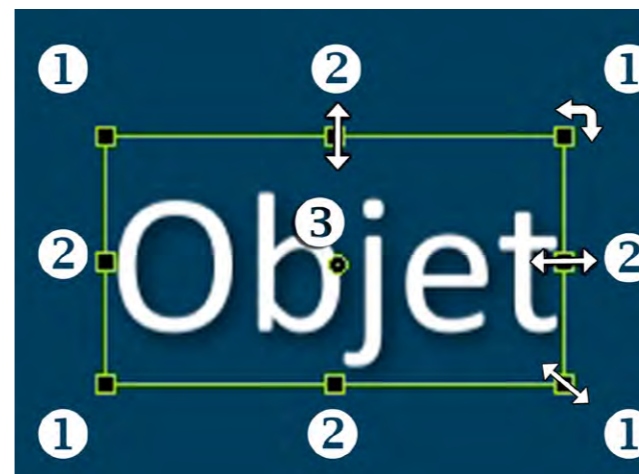
Dans l'exemple ci-contre, une rotation de l'objet **Rectangle1** entraîne la rotation de l'objet **Bouton1** et de l'objet **Texte1** autour de son axe. Par ailleurs si l'on applique une rotation propre à l'objet **Bouton1**, son **Enfant**, **Texte2** subira une double rotation, autour de l'axe de **Bouton1** et de l'axe de **Rectangle1**.

Modifier le statut d'un objet

Si vous souhaitez 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.

★ 6.4.3 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.

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

★ 6.4.4 Positionnement des images principales

Il existe deux modes d'insertion de l'image principale : **Ajuster à la vue** et **Recouvrir la vue**. Le choix peut se faire dans les **Options du projet** pour l'ensemble du montage, ou vue par vue grâce à un bouton d'option dans l'onglet **Propriétés** (voir ci-dessous).

1. Mode par défaut : Ajuster à la vue

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 en **Mode Ajuster à la vue**.

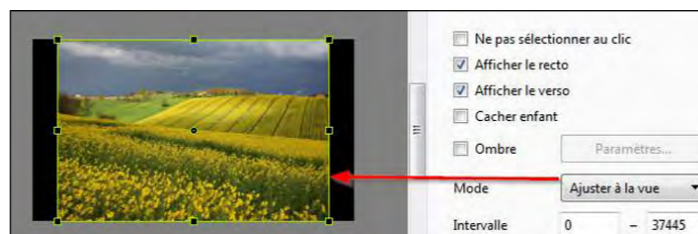
Dans cet exemple la taille de la vue a été définie en format 16:9 soit 1920 x 1080 pixels dans la configuration générale.

L'image incorporée à la vue au format 3:2 du reflex 24x36 fait 1920 x 1280 pixels.

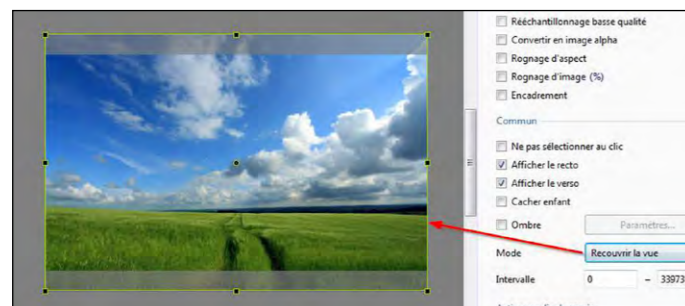
Elle est donc positionnée à l'intérieur de la fenêtre pour être **Ajustée à la vue**.

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 et ne pas la déformer.

Le fond de la vue (noir ici) complète la surface de fenêtre sur les côtés.



2. Mode Recouvrir la vue



Si l'on souhaite, dans le même cas, que l'image couvre toute la surface de la vue, il suffit de sélectionner le mode **Recouvrir la vue** (ou **Alt + S**).

L'image vient alors se positionner sur la fenêtre de projection et non à l'intérieur.

Les parties d'image débordant de

la fenêtre, ici le haut et le bas, ne seront pas visibles lors de la projection puisque hors fenêtre. Il est toutefois possible de déplacer l'image vers le haut ou le bas pour modifier son recadrage.




Zone de sécurité TV

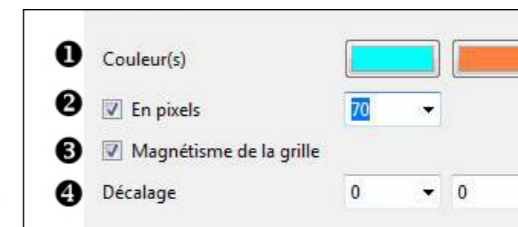
L'image sur les bords extrêmes de certains TV cathodiques est parfois tronquée. Il est donc possible d'afficher une zone (mauve) d'avertissement, dont la taille est suggestive, si vous projetez sur ce type d'écran (Bouton **Outils**).

★ 6.4.5 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.



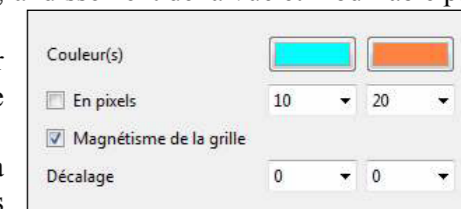
1 Permet de définir ou modifier les couleurs des traits de graduation principaux et intermédiaires de la grille.

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 et modifiable par la curseur ou en saisissant une valeur.

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%.

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

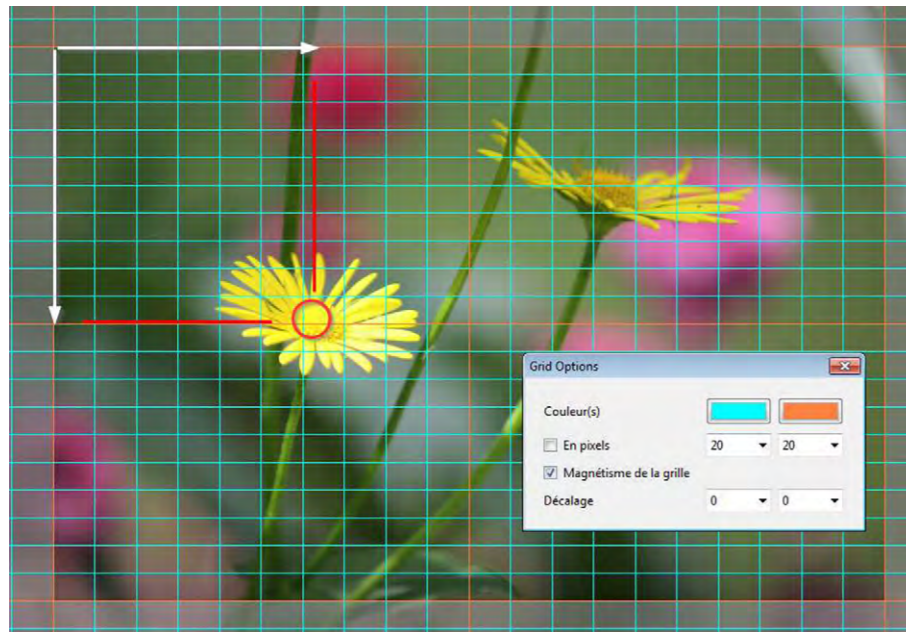
Ainsi, lorsque vous déplacez un objet avec la souris, dès que l'un de ses bords est à proximité immédiate d'une des lignes de la grille, si vous lâchez le clic gauche de la souris, le bord de l'objet vient se coller à cette ligne.

4 Des valeurs de **décalage** permettent de déplacer la grille dans les 4 directions

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 58](#)).

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.



6.5 Propriétés de chaque type d'objet

En haut à droite de la fenêtre **Objets et animation**, l'onglet **Propriétés** permet de gérer paramètres et fonctions propres à chaque type d'objet.

Certains de ces paramètres sont toutefois communs à plusieurs types d'objets.

Au-dessus des deux 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.

Dans les pages suivantes, les onglets propriétés de chaque objet sont représentés avec des liens vers les pages explicatives, un certain nombre de fonctions communes à tous les objets n'étant alors décrites qu'une seule fois pour plus de clarté.

★ Propriétés Image

1. Nom de l'objet Image (voir [page 94](#))
2. Chemin vers l'objet (voir [page 104](#))
3. Objet principal (voir [page 104](#))
4. Plus net/Plus doux (voir [page 106](#))
5. Rééchantillonnage basse qualité (voir [page 106](#))
6. Convertir en image alpha (voir [page 107](#))
7. Image animée (voir [page 107](#))
8. Anticrénelage (voir [page 104](#))
9. Rognage d'aspect (voir [page 105](#))
10. Rognage d'image (voir [page 105](#))
11. Encadrement (voir [page 105](#))

Commun

12. Ne pas sélectionner au clic (voir [page 95](#))
13. Afficher le recto (voir [page 141](#))
14. Afficher le verso (voir [page 141](#))
15. Cacher enfant (voir [page 141](#))
16. Ombre (voir [page 122](#))
17. Mode (voir [page 98](#))
18. Intervalle (voir [page 131](#))
19. Action au clic de souris (voir [page 155](#))

★ Propriétés Texte

1. Nom de l'objet texte (voir [page 94](#))
2. Plus net/Plus doux (voir [page 106](#))

Texte

3. Nom de la Police (voir [page 109](#))
4. Caractéristiques et couleur (voir [page 109](#))
5. Libellé du texte (voir [page 109](#))
6. Insérer données (voir [page 109](#))
7. Alignement (voir [page 109](#))
8. Interligne (voir [page 109](#))
9. Ombrage texte (voir [page 122](#))

Commun

10. Ne pas sélectionner au clic (voir [page 95](#))
11. Afficher le recto (voir [page 141](#))
12. Afficher le verso (voir [page 141](#))
13. Cacher enfant (voir [page 141](#))
14. Intervalle (voir [page 131](#))
15. Action au clic de souris (voir [page 155](#))

1	Nom	318
2	Image	E:\1 Montages audiov
3	<input checked="" type="checkbox"/> Objet principal	1
4	Plus net/Plus do...	-100
5	<input type="checkbox"/> Rééchantillonnage basse qualité	
6	<input type="checkbox"/> Convertir en image alpha	
7	<input type="checkbox"/> Image animée	
8	<input checked="" type="checkbox"/> Anticrénelage	
9	<input type="checkbox"/> Rognage d'aspect	
10	<input type="checkbox"/> Rognage d'image (px)	
11	<input type="checkbox"/> Encadrement (px)	
Commun		
12	<input type="checkbox"/> Ne pas sélectionner au clic	
13	<input checked="" type="checkbox"/> Afficher le recto	
14	<input checked="" type="checkbox"/> Afficher le verso	
15	<input type="checkbox"/> Cacher enfant	
16	<input type="checkbox"/> Ombre	Paramètres...
17	Mode	Recouvrir la vue
18	Intervalle	0 - 52733
19	Action au clic de souris	Aucune

1.	Nom	Texte1
2.	Plus net/Plus do...	-100
Texte		
3.	Nom police	Arial
4.	B / I / U	
5.	Texte	

6.	Insérer données	
7.	Alignement	Centre
8.	Interligne	0
9.	<input checked="" type="checkbox"/> Ombrage te...	Paramètres...
Commun		
10.	<input type="checkbox"/> Ne pas sélectionner au clic	
11.	<input checked="" type="checkbox"/> Afficher le recto	
12.	<input checked="" type="checkbox"/> Afficher le verso	
13.	<input type="checkbox"/> Cacher enfant	
14.	Intervalle	0 - 37445
15.	Action au clic de souris	

★ Propriétés Vidéo

1. Nom de l'objet Image (voir [page 94](#))
2. Chemin vers l'objet (voir [page 104](#))
3. Objet principal (voir [page 104](#))
4. Anticrénelage (voir [page 104](#))
5. Rognage d'aspect (voir [page 105](#))
6. Rognage d'image (voir [page 105](#))
7. Encadrement (voir [page 105](#))

Vidéo

8. Couper le son de la vidéo (voir [page 112](#))
9. Ne pas inclure dans l'exé (voir [page 112](#))
10. Désentrelacer (voir [page 112](#))
11. Régler temps et vitesse (voir [page 113](#))
12. Incrustation - *ChromaKey* - (voir [page 112](#))
13. Mode - *unique ou piste master*- (voir [page 114](#))

Commun

14. Ne pas sélectionner au clic (voir [page 95](#))
15. Afficher le recto (voir [page 141](#))
16. Afficher le verso (voir [page 141](#))
17. Cacher enfant (voir [page 141](#))
18. Ombre (voir [page 122](#))
19. Mode (voir [page 98](#))
20. Intervalle (voir [page 131](#))
21. Action au clic de souris (voir [page 155](#))

★ Propriétés Cadre ou Rectangle

Ces deux objets sont identiques, sauf le fond dégradé présent par défaut dans le Rectangle.

1. Nom de l'objet (voir [page 94](#))
2. Remplir (voir [page 110](#))
3. Couleurs (voir [page 110](#))
4. Taille d'origine (voir [page 110](#))
5. Anticrénelage (voir [page 104](#))

Commun

6. Ne pas sélectionner au clic (voir [page 95](#))
7. Afficher le recto (voir [page 141](#))
8. Afficher le verso (voir [page 141](#))
9. Cacher enfant (voir [page 141](#))
10. Ombre (voir [page 122](#))
11. Mode (voir [page 98](#))
12. Intervalle (voir [page 131](#))
13. Action au clic de souris (voir [page 155](#))

★ Propriétés Masque

1. Nom de l'objet Masque (voir [page 94](#))
2. Taille d'origine (voir [page 119](#))
3. Ajouter un modèle au masque ([page 120](#))

Commun

4. Ne pas sélectionner au clic (voir [page 95](#))
5. Afficher le recto (voir [page 141](#))
6. Afficher le verso (voir [page 141](#))
7. Cacher enfant (voir [page 141](#))
8. Mode (voir [page 98](#))
9. Intervalle (voir [page 131](#))
10. Action au clic de souris (voir [page 155](#))

★ Propriétés Bouton

1. Nom de l'objet Image (voir [page 94](#))
2. Plus net/Plus doux (voir [page 106](#))
3. Rééchantillonnage basse qualité ([page 106](#))

Texte

4. Nom de la Police (voir [page 109](#))
5. Caractéristiques et couleur (voir [page 109](#))
6. Libellé du texte (voir [page 109](#))
7. Insérer données (voir [page 109](#))
8. Ombrage texte (voir [page 122](#))

Bouton

9. Thème (voir [page 111](#))
10. Couleur (voir [page 111](#))
11. Saturation (voir [page 111](#))
12. Luminosité (voir [page 111](#))
13. Décalage horizontal (voir [page 111](#))
14. Décalage vertical (voir [page 111](#))
15. Largeur mini (voir [page 111](#))
16. Alignement horizontal (voir [page 111](#))
17. Alignement vertical (voir [page 111](#))

Commun

18. Ne pas sélectionner au clic (voir [page 95](#))
19. Afficher le recto (voir [page 141](#))
20. Afficher le verso (voir [page 141](#))
21. Cacher enfant (voir [page 141](#))
22. Ombre (voir [page 122](#))
23. Intervalle (voir [page 131](#))
24. Action au clic de souris (voir [page 155](#))

6.5.1 Propriétés communes aux objets Image et Vidéo

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

Convention : sauf cas particulier, dans cette section commune aux images et aux vidéos, le mot Image désigne à la fois une image ou une vidéo.

Remplacer une image



En cliquant sur le symbole en bout de cette fenêtre, il est possible de remplacer l'image ou la vidéo actuelle par une autre image ou une vidéo (*le libellé Image ou Vidéo est bien évidemment adapté à la nature du fichier*).

Image objet principal de la vue

Objet principal de la vue : Si plusieurs images sont ajoutées à la vue, chacune peut être désignée comme étant un objet principal de la vue et se verra affecter un n° d'objet principal différent (1, 2, 3, etc).

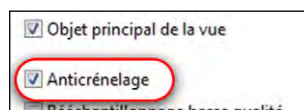


Le libellé de l'image **Objet principal** n° 1, apparaît comme libellé de la vue sur la table de montage.

Définir plusieurs images comme **Objet principal** offre des possibilités intéressantes :

- dupliquer autant de fois que l'on veut une même image dans une vue, soit comme image indépendante, soit comme **Enfant** d'un autre image. Un changement d'image est alors répercuté sur toutes les images portant le même n° d'objet principal. Le changement est répercuté dans la liste des vues ;
- affecter un nouveau n° d'objet principal à une image. L'image est alors remplacée par celle portant le nouveau n°.

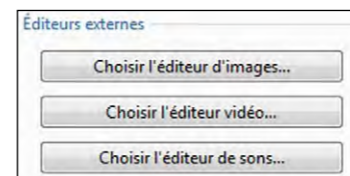
Anticrénelage



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.

*** Additif :** Ouvrir une image dans un logiciel externe pour la modifier, voir :

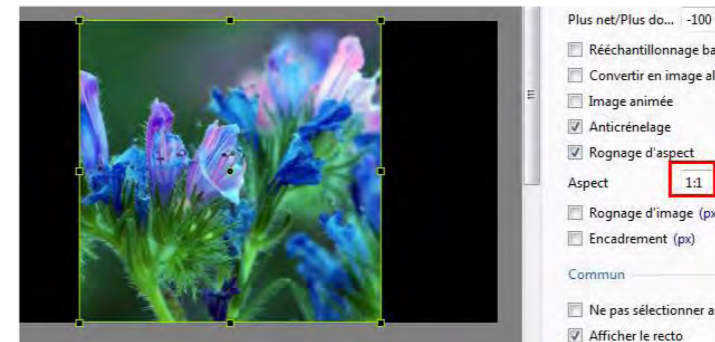
Paramètres / Préférences / Système page 28



• Ajuster l'image ou la vidéo et le cadre

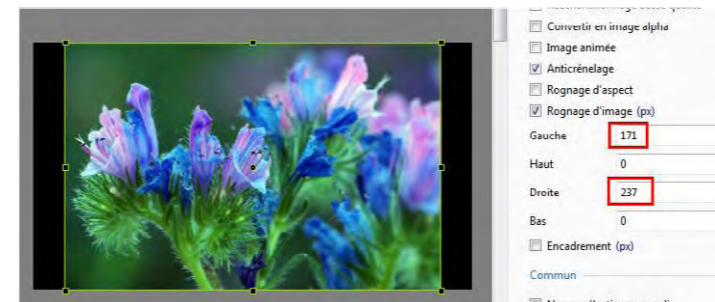
Rognage d'aspect

Cette fonction permet de modifier le format d'une image, sans la déformer. On peut entrer une valeur conventionnelle (ex : 3:2, 16:9, etc) ou un rapport (ex : 1, 1,77, 1,50, etc)



Exemple de rognage d'aspect avec une valeur de 1:1. Les bords droit et gauche sont rognés et l'image est découpée en carré.

Rognage d'image



Permet de rogner chacun des 4 côtés indépendamment des autres. L'image est automatiquement réajustée dans la vue

Valeurs en pixels ou en %
Ici l'image a été rognée sur les bords droit et gauche selon des valeurs différentes.

Ajout d'un cadre à une image

Largeur, en % ou en pixels (*cliquer sur % pour changer de mode*), et couleur du cadre sont paramétrables.



Attention toutefois, les quatre bords du cadre étant égaux, le format de l'image n'est plus homothétique du format initial.

6.5.2 Propriétés propres à l'objet Image

Modifier la netteté d'une image

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

1. De manière globale

Options du projet / onglet Écran.

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 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

Objets et animation / onglet Propriétés

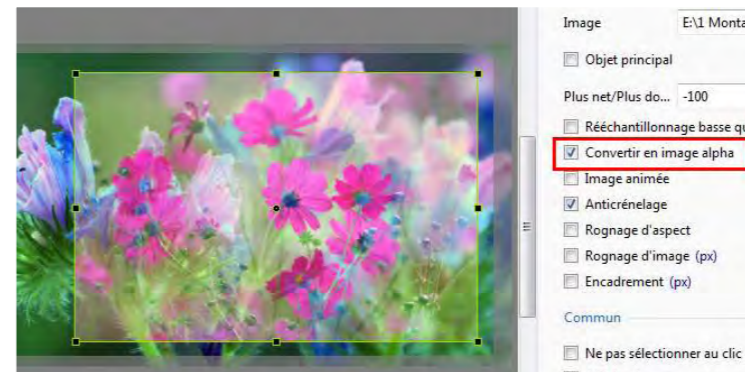
• **Plus net/Plus doux** : permet de personnaliser en partie l'accentuation d'une image, mais elle n'est appliquée qu'une seule fois, même en cas d'animation de l'image (zoom notamment). et n'a pas la portée de la fonction globale.

Par défaut la valeur **-100 (Plus net)** est sélectionnée. Le curseur va de **-128 (plus net)** jusqu'à **+128 (Plus doux)** et seuls des tests, image par image, peuvent permettre de juger du résultat.

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

• **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.

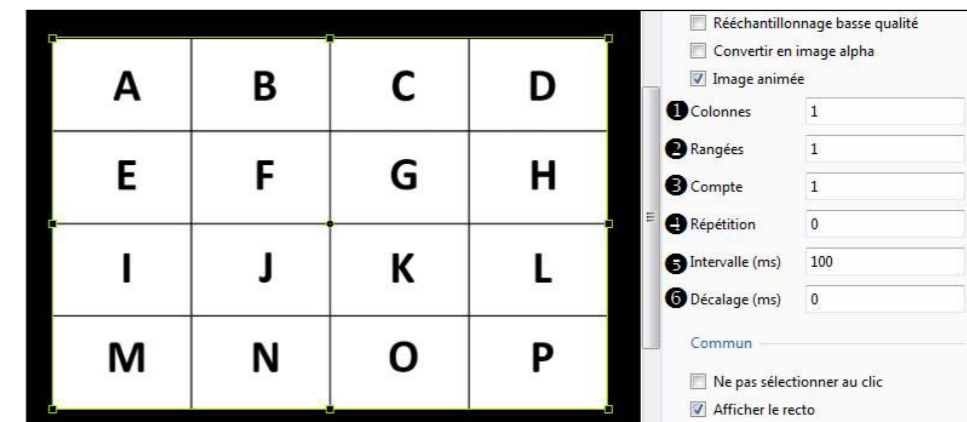
Convertir en image alpha



Une image dotée d'un canal alpha possède des propriétés de transparence avec la ou les images situées dessous. Plus une couleur tend vers le noir, plus elle laisse passer la couleur située dessous, et inversement, plus une couleur tend vers le blanc, moins elle laisse de transparence.

Animation d'image

PTE offre une possibilité de création d'**images animées** !



Pour être plus explicites, nous avons réalisé une image unique constituée des 16 premières lettres de l'alphabet, disposées comme ci-dessus. 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.

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.

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

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.

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

④ **Répétition** : détermine le nombre de passages de l'animation. 0 signifie une animation infinie.

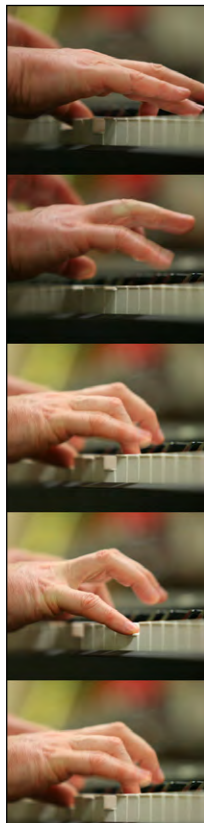
⑤ **Décalage** : fixe l'intervalle de temps au terme duquel l'animation commence. On peut ainsi laisser la première image fixe au départ de l'animation.

⑥ **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, j'ai 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 :



Colonnes = 1
Rangées = 6
Compte = 6
Répétition = 0
Décalage = 0ms
Intervalle = 115ms

Les images auraient pu être alignées horizontalement lors de la constitution de l'image unique, les données auraient alors été :

Colonnes = 6,
Rangées = 1
etc.

6.5.3 Propriétés de l'objet Texte

Au clic sur le symbole **T** dans la barre de menu d'**Objets et animation**, le mot **Texte** vient s'inscrire au centre de votre vue et l'onglet **Propriétés** est activé.

Le mot **Texte** est également écrit dans la fenêtre de saisie et dès la première frappe de caractère il est remplacé par votre propre texte, et simultanément dans l'objet **Texte** créé.

Par l'onglet **Propriétés** vous pouvez :

1. **Modifier** l'intitulé
2. **Appliquer**, comme pour les images, l'option Plus net/Plus doux (voir **page 106**)

Texte

3. **Modifier** la police de caractères,
4. **Appliquer** les paramètres **Gras**, **Italique**, **Souligné** et changer la couleur du texte,
5. **Inscrire** le libellé dans cette fenêtre. Pour aller à la ligne il suffit de taper sur **Entrée** comme dans tout traitement de texte (le libellé n'est pas directement modifiable sur l'image),
6. **Insérer des données** à choisir dans la liste déroulante (n° de la vue, nom de la vue, etc.),
7. **Positionner le texte** (Centre, Droite, Gauche) lorsqu'il y a plusieurs lignes,
8. **Modifier la hauteur** d'interlignes,
9. **Ajouter un Ombrage texte** (voir **page 122**)

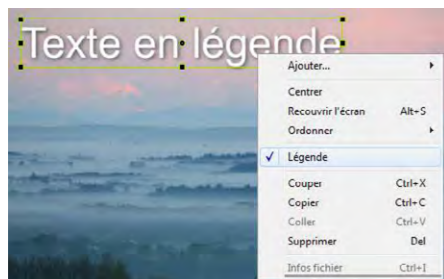
Commun

10. **Ne pas sélectionner au clic** (voir **page 95**)
11. **Afficher le recto** (voir **page 141**)
12. **Afficher le verso** (voir **page 141**)
13. **Cacher enfant** (voir **page 141**)
14. **Intervalle** (voir **page 131**)
15. **Action au clic de souris** (voir **page 155**)

The screenshot shows the 'Propriétés' panel for a 'Texte' object. The settings are as follows:

- 1. Nom: Texte1
- 2. Plus net/Plus do...: -100
- 3. Nom police: Arial
- 4. B / I / U: (Buttons for Bold, Italic, Underline)
- 5. Texte: (Text input field containing 'Texte')
- 6. Insérer données: (Dropdown menu)
- 7. Alignement: Centre
- 8. Interligne: 0
- 9. Ombrage te... Paramètres...
- 10. Ne pas sélectionner au clic
- 11. Afficher le recto
- 12. Afficher le verso
- 13. Cacher enfant
- 14. Intervalle: 0 - 37445
- 15. Action au clic de souris: Aucune

Conversion d'un texte en légende



Un clic droit sur un texte sélectionné ouvre un menu contextuel. En cochant l'option **Légende**, le texte devient une légende et est modifiable en tant que tel, soit dans la fenêtre de saisie **Légende** sur l'écran principal de PTE, soit dans les options des styles **Légendes** (voir [page 69](#)).

★ 6.5.4 Propriétés des objets Cadre ou Rectangle

Les objets **Cadre** et **Rectangle** sont rigoureusement identiques, à la seule différence que, par défaut, le **Cadre** est un **Rectangle** 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.

Il est possible d'attribuer une couleur à 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 126](#)).

Laisser cette case cochée par défaut.


Quelle est 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 leur appliquer ses propres mouvements tout en étant invisible lui-même,
2. il peut servir de zone cliquable pour déclencher une des actions que nous détaillerons au [chapitre 8.3 page 154](#).

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

★ 6.5.5 Propriétés de l'objet Bouton

L'objet **Bouton** accessible par  dispose, outre les fonctions classiques (voir [Propriétés Texte page 109](#)) permettant de modifier le texte de son intitulé, d'un assortiment de thèmes et couleurs paramétrables.

Sept thèmes sont disponibles (**Aqua, Deep Aqua, Deep Blue, Deep Green, Silver, Transparent, et XP**).

Sont modifiables :

Paramètres teinte



- Couleur du fond de bouton
- Saturation de la couleur de fond
- Luminosité de la couleur de fond

Paramètres de tailles et décalages

- Décalage horizontal du bord
- Décalage vertical du bord
- Largeur mini du bouton
- Alignement horizontal du texte
- Alignement vertical du texte

Utilisation de l'objet Bouton

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

Action au clic de souris (voir [page 155](#))

Aucune
Lancer le montage...
Lancer le montage et revenir...
Lancer l'application ou ouvrir le fichier...
Lancer l'application et quitter
Imprimer image ou vue
Aide
Ouvrir la page Web...
Écrire un courriel...
Vue suivante
Vue précédente
Aller à la première vue
Aller à la vue nommée...
Pause
Quitter
Afficher la fenêtre
Fermer la fenêtre

i Avant insertion d'objets vidéo, voir les instructions concernant l'usage de fichiers vidéo dans un montage, au paragraphe 4.4.1 page 63.

Ce paragraphe traite de la façon de réduire la durée des vidéos, de les modifier dans le convertisseur propre à PTE ou dans un logiciel externe, et définit les formats vidéo acceptés.

★ 6.5.6 Propriétés de l'objet Vidéo

Couper le son d'une vidéo

En cochant cette case on désactive le son du fichier vidéo correspondant et des vidéos associées.

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.

Désentrelacer

Certains fichiers vidéo sont dits « entrelacés » (1920x1080i par exemple) 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.

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 étonnant quant au résultat obtenu.

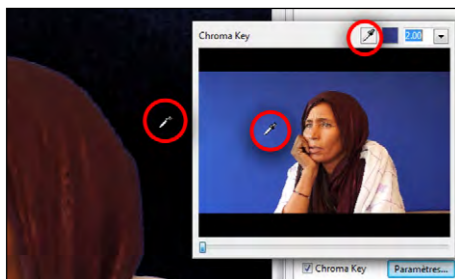
Incrustation ou Chroma Key



L'**Incrustation** consiste à rendre la couleur d'une vidéo transparente pour la supprimer (ici le bleu) et laisser apparaître ensuite une image ou une vidéo de fond par surimpression.

Il n'est donc efficace que sur une couleur totalement uniforme !

Cochez la case **Incrustation** et cliquez sur **Paramètres**.



Faites glisser la pipette sur la couleur à éliminer, soit sur la vignette, soit directement sur la vidéo, de manière à ce que la couleur, sur la vidéo, soit remplacée par du noir.

Cette couleur s'affiche dans un carré, et un curseur et la boîte de saisie doivent permettre d'affiner la sélection.

Paramètres de durée des vidéos

Début	0:00.000
Durée	0:29.160
Régler paramètres temps et vitesse	
Décalage	0:00.000

Début, **Durée** affichent les valeurs obtenues dans la fenêtre qui s'ouvre en cliquant sur **Régler paramètres temps et vitesse**. On peut toutefois y écrire les valeurs souhaitées.

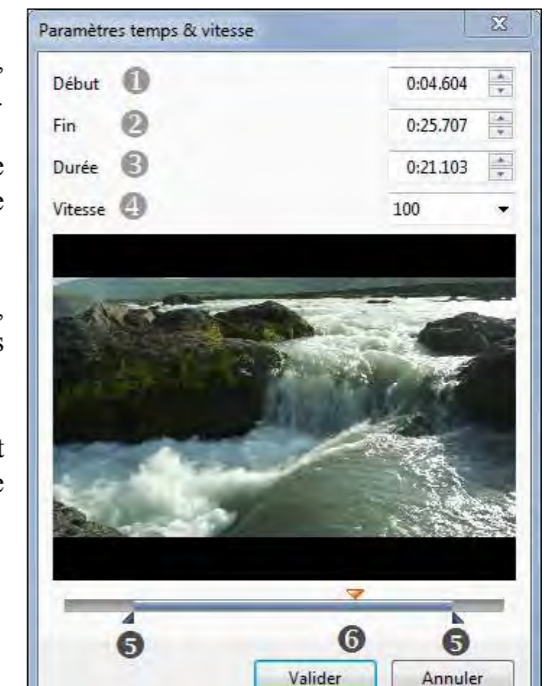
Décalage permet de décaler le départ de la vidéo. Toutefois le début de la séquence reste figé jusqu'à son démarrage. Si nécessaire, il faudra « masquer » cette partie figée.

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

3 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**.



Modification de la vitesse

4 Il est possible de faire varier la vitesse de défilement d'une vidéo, soit pour la ralentir, soit pour l'accélérer.

Le curseur évolue entre 50 (ralenti) et 200 (accéléré), 100 étant la vitesse normale.

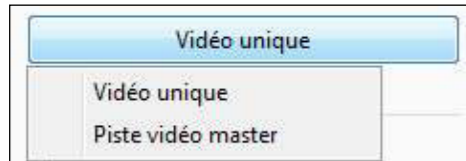
On peut toutefois entrer des valeurs inférieures ou supérieures, mais les résultats seront surtout dépendants du nombre d'Ips (Images par seconde) auquel la vidéo a été enregistrée.

Le standard d'enregistrement est de 25 Ips, mais certains appareils numériques permettent d'aller au-delà et d'enregistrer en 50 Ips, voire plus. La qualité d'un ralenti sera alors bien meilleure.

i Attention, une modification de vitesse modifie la durée de la vidéo, mais pas sa longueur sur la ligne de temps ! Il faut donc l'allonger ou la réduire en conséquence.

L'insertion de séquences vidéo en tant qu'objets peut se faire de plusieurs façons.

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.**

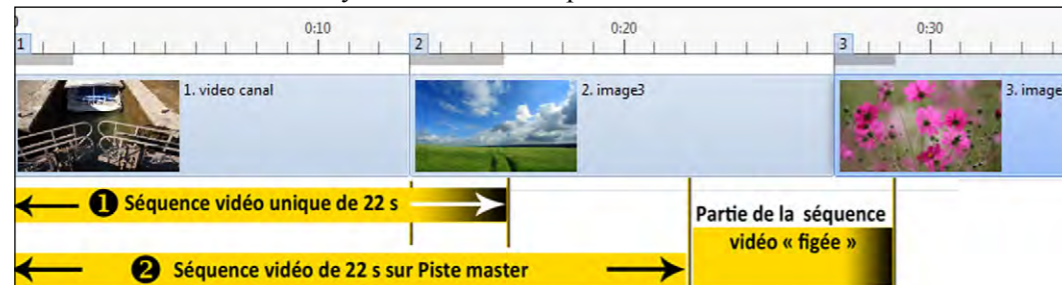
Comment afficher une vidéo en continu sur plusieurs vues ?

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.



❶ 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.

❷ 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.

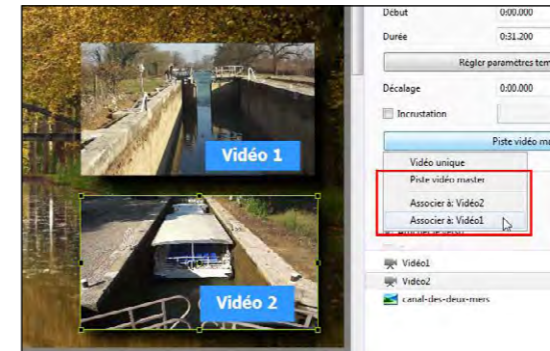
Au-delà, et jusqu'à la fin de la transition suivante, elle reste fixe et visible, sauf si l'on applique, par exemple, un fondu en jouant sur son opacité (voir chapitre **Animation**).

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.

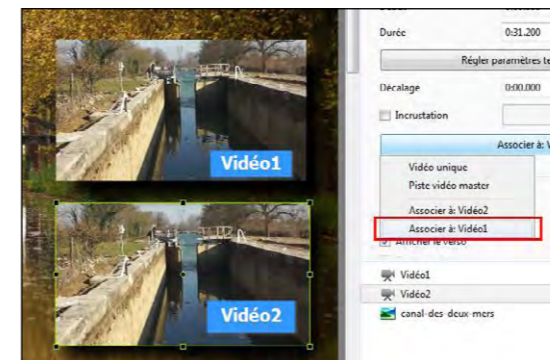
Exemple sur ces schémas :



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

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

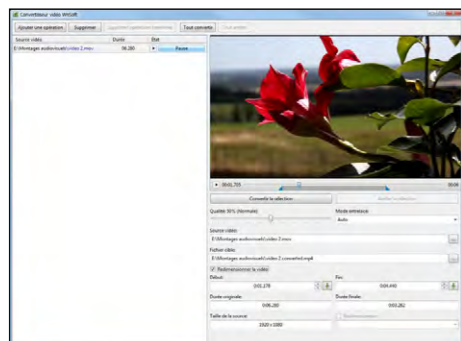
Nous voyons dans la liste déroulante que dès qu'une piste master est créée il est possible de lui associer d'autres vidéos. Ici on pourrait très bien associer la vidéo 1 à la piste master vidéo 2.



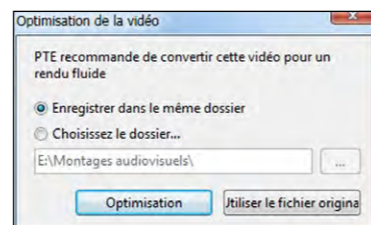
• La vidéo affichée devient alors celle de **Vidéo 1** mais conserve les caractéristiques d'affichage (taille, emplacement, effets, etc.), de **Vidéo 2**.

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.

Convertisseur vidéo (module VideoConverter)



Ce convertisseur, comme précisé **page 66**, 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 AVI.



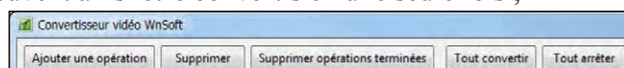
Son utilisation est proposée à chaque insertion de vidéo, sauf paramétrage différent.

i 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.

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

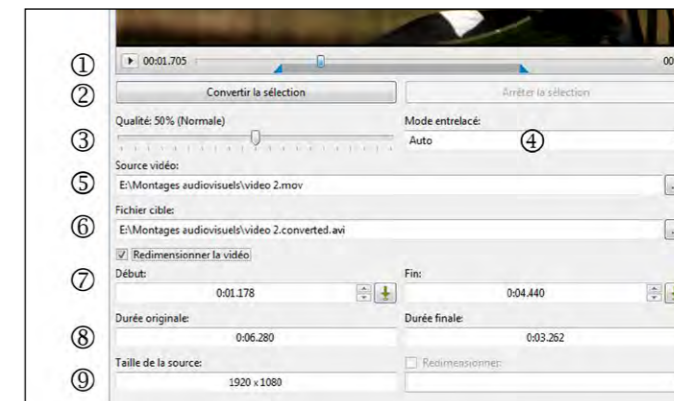
- sa durée,
- un bouton de démarrage/pause pour lancer la conversion,
- à côté, un bouton **Pause** qui se transforme en barre de défilement symbolisant l'avancement de la conversion et affiche **Terminé** pour les fichiers convertis.

Source vidéo	Durée	État
E:\Montages audiovisuels\MVI_1081.MOV	14.160	Terminé
E:\Montages audiovisuels\MVI_1081.MOV	14.160	30.8%
E:\Montages audiovisuels\MVI_1089.MOV	09.080	Pause

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.

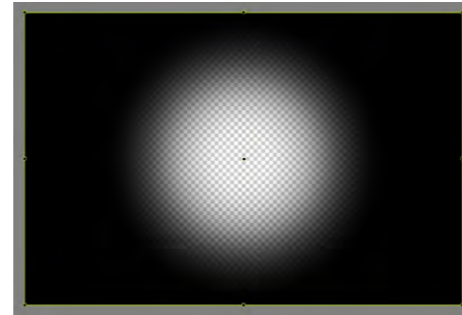
★ 6.5.7 Propriétés de l'objet Masque

Quelle est l'utilité d'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.



Image principale qui va recevoir le masque



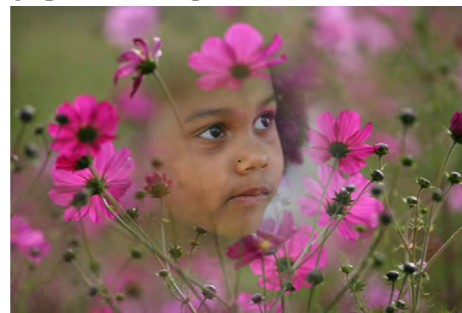
Masque Cercle prédéfini

Un exemple simple :

La partie blanche du masque est transparente et sa partie noire est invisible. Il n'est pas nécessaire que cette partie noire recouvre toute l'image pour la masquer.

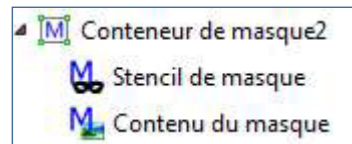


L'image choisie pour être incrustée sous le masque

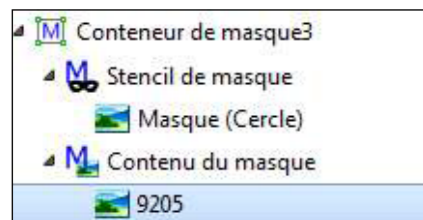


Le résultat

De quoi se compose un masque ?

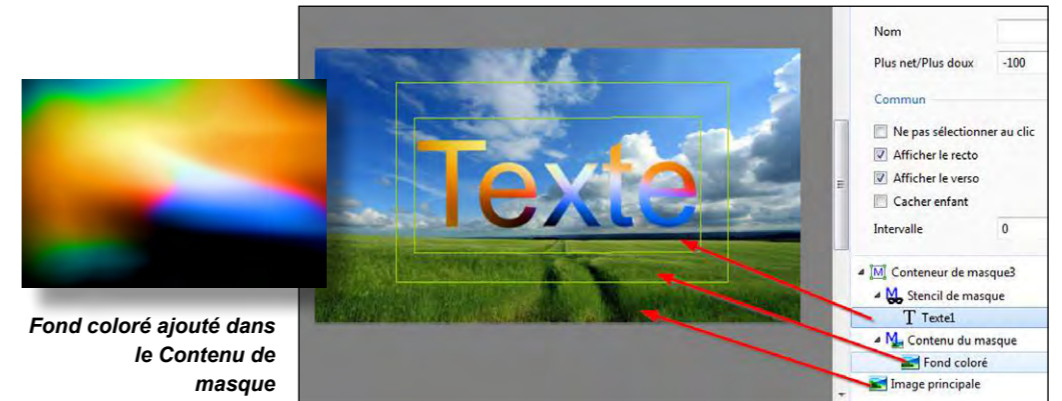


Un masque comprend trois éléments :
 - un **Conteneur de masque** sous forme d'un cadre,
 - un **Stencil de masque**
 - un **Contenu du masque**



S'y ajouteront soit un **masque prédéfini**, soit un **masque personnalisé**, et la ou **les images** ou **vidéos** qui apparaîtront ensuite dans le masque.

Quelle est l'utilité du Stencil de masque ?



Fond coloré ajouté dans le Contenu de masque

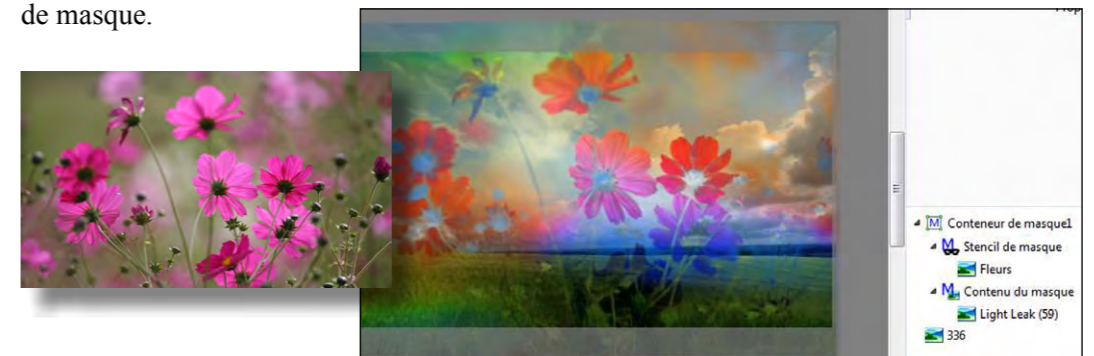
Le **Stencil de masque** permet d'incorporer un objet doté d'une couche alpha qui affiche donc une transparence maximum sur les couleurs les plus claires (le blanc laisse passer en totalité les couleurs de l'objet situé dans le **Contenu de masque**, le noir les masque en totalité)...

Ici pour l'exemple nous ajoutons un **Conteneur de masque** doté d'un fond coloré dans le **Contenu de masque** et d'un objet **Texte** dans le **Stencil de masque**.

Attention ! avant d'insérer chacun de ces objets il convient de sélectionner au préalable son Masque Parent correspondant (Contenu de masque ou Stencil).

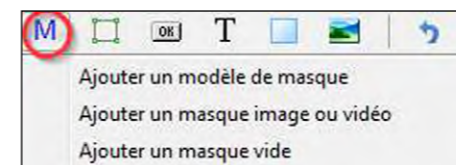
On voit le résultat obtenu : l'objet Texte (de couleur blanche par défaut) est devenu totalement transparent et laisse passer les couleurs du Contenu de masque situé dessous.

En utilisant une autre image (Fleurs ci-dessous) au lieu d'un texte, le résultat sera identique, le mélange des couleurs étant tributaire des couleurs et de la transparence de l'image du Stencil de masque.



Insertion d'un masque

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



Vous disposez de trois options :

1. Ajouter un modèle de masque
2. Ajouter un masque image ou vidéo
3. Ajouter un masque vide

★ 1. Ajouter un modèle de masque prédéfini

❶ **Type prédéfini** vous permet de choisir entre deux modèles : cercle et rectangle.

❷ Taille en pixels

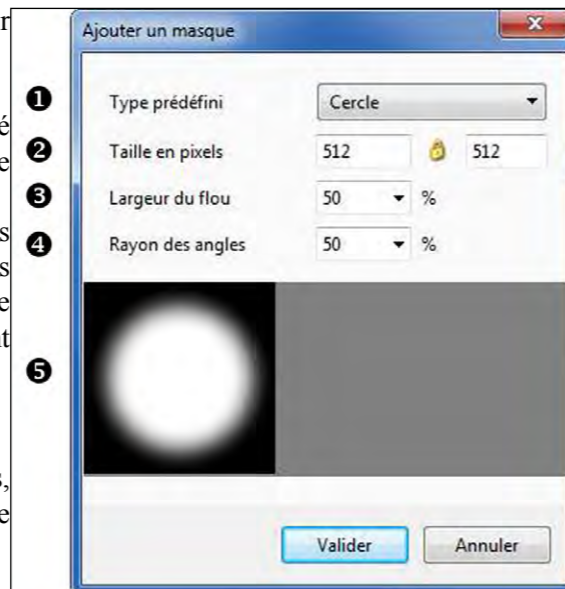
Par défaut le Conteneur de masque est inséré en **Ajuster à la vue** à la taille de la fenêtre de projection.

On peut toutefois, au préalable, choisir des valeurs différentes. Il suffit de mentionner les valeurs souhaitées indépendamment l'une de l'autre, ou les créer à l'identique en enfonçant le bouton situé entre les deux.

❸ Règle la largeur du contour flou.

❹ Permet de modifier l'arrondi des angles, lors de la création d'un masque rectangle (sans effet sur le Cercle).

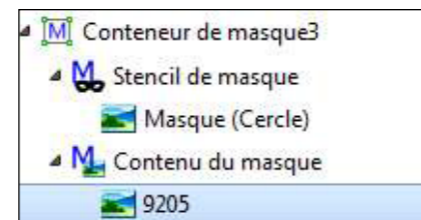
❺ Affiche le modèle prédéfini choisi selon les paramètres appliqués.



Positionnement de masques

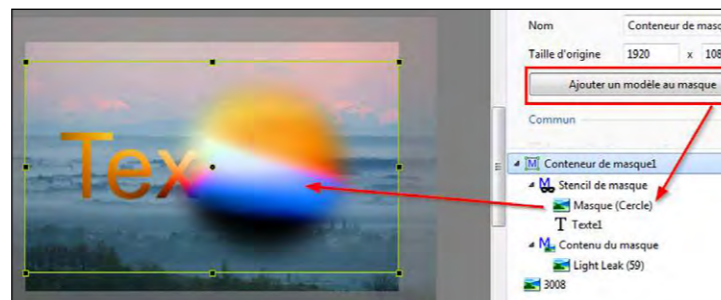
Lorsque vous cliquez sur **Valider**, dans la liste d'objets apparaît donc un objet Parent **Conteneur de masque**, un **Stencil de masque**, le **masque prédéfini** et un **Contenu de masque**, qui recevra, par défaut, l'image que vous souhaitez ajouter.

👉 il est possible de mettre plusieurs images ou vidéos dans un même **Contenu de masque**.



Ajout d'un modèle de masque dans un masque existant

Cette option, accessible dans l'onglet **Propriétés**, permet d'ajouter un Masque prédéfini, qui viendra se positionner dans le **Stencil de masque**, en avant de l'objet existant (on peut toutefois en modifier l'ordre par CTRL + Page haut ou bas).



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

Insertion d'un conteneur de masque dans un autre

PTE permet d'ajouter un autre ensemble (conteneur de masque + masque + images) dans un autre conteneur de masque, ce qui multiplie les possibilités d'effets.

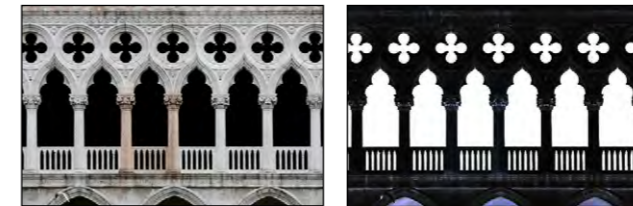
Modifier un masque existant

Si le masque choisi ne vous convient pas, il vous suffit de cliquer sur le bouton en bout de son libellé **Image** dans l'onglet **Propriétés**, d'ouvrir à nouveau le masque, pour le modifier ou le remplacer.

Ainsi vous ne modifiez rien d'autre que le masque lui-même, sans toucher au conteneur et aux différents paramètres.

★ 2. Ajouter un masque personnalisé image ou vidéo

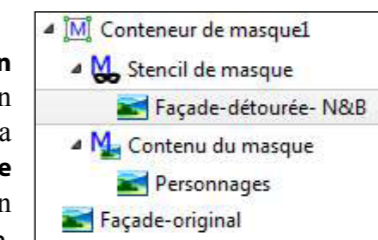
Un masque est constitué de parties transparentes (plus c'est blanc, plus c'est transparent) et de parties opaques (plus c'est noir, moins c'est transparent). La qualité des fondus est donc liée à celle des dégradés...



Une application classique consiste à détourner une ouverture (porte ou fenêtre) pour donner l'impression qu'un décor apparaît derrière elle.

Par exemple, cette façade vénitienne bien connue a été détourée et transformée en négatif pour obtenir un masque en Noir et Blanc (*Façade-détourée-N&B*).

En cliquant sur **Ajouter un masque image ou vidéo**, on sélectionne ce détourage qui va se positionner dans le **Stencil de masque** en exacte superposition à l'image principale (*Façade-original*), pour laisser apparaître en transparence.



une image (*Personnages*)

Les masques peuvent être aux formats jpeg, png, gif ou bmp. Par ailleurs, 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. PTE gère très bien les fichiers dotés d'une couche Alpha (gestion de la transparence). On peut donc utiliser un masque couleurs, **photo ou vidéo**, mais le résultat dépendra beaucoup de la densité des couleurs.

★ 3. Insertion d'un masque vide

Cette option insère un **Conteneur de masque**, un **Stencil de masque** et un **Contenu de masque**, vous laissant ensuite toute latitude pour incorporer vos objets.

★ 6.6 Propriétés communes à tous les objets

• 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

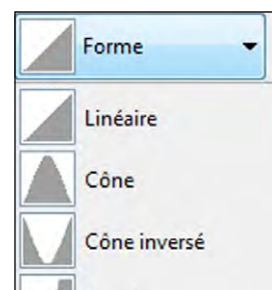
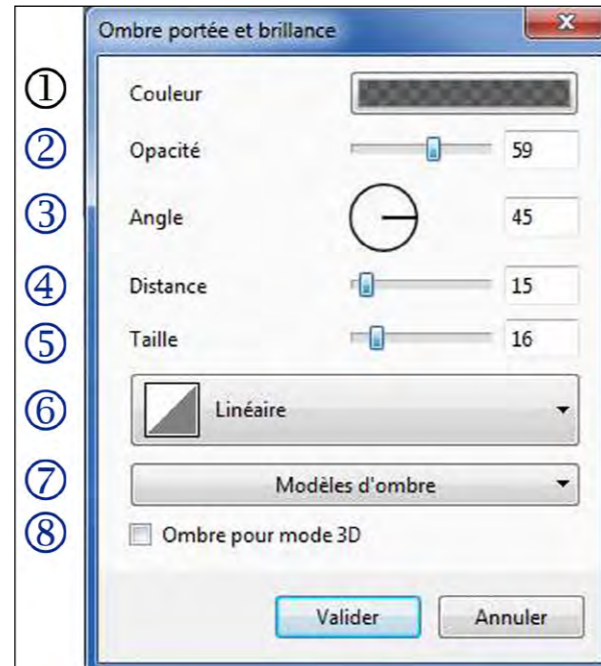
Permet d'orienter l'ombre dans le sens indiqué.

④ Distance

Éloigne plus ou moins l'ombre de l'objet pour accentuer l'effet 3D.

⑤ Taille

L'ombre est plus ou moins étalée et adoucie.

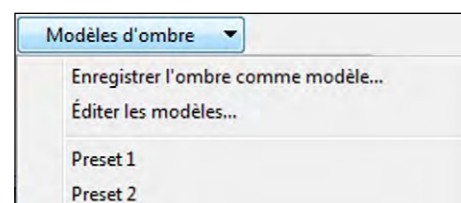


⑥ Forme

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

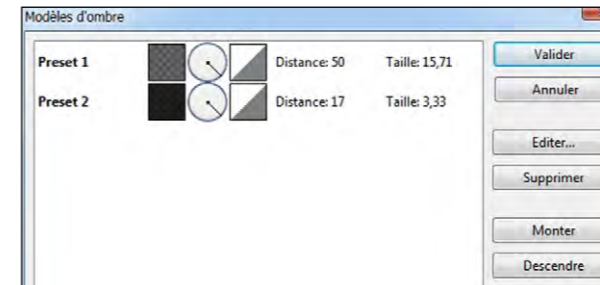
⑦ Modèles d'ombre

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

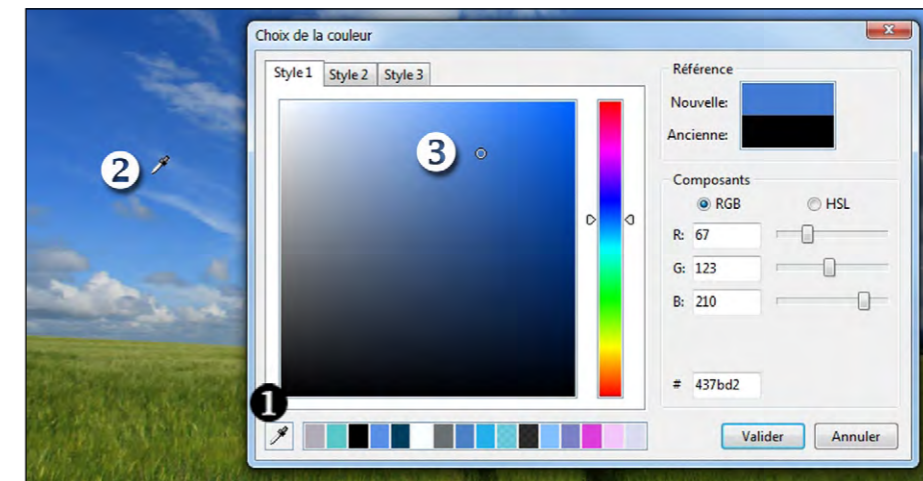
La palette choix de la couleur est identique, que ce soit pour choisir un fond de vue, un fond d'écran ou une couleur d'ombre portée. Classiquement elle offre les trois styles Windows.

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.



Chapitre 7

Animations d'objets

Points de contrôle et ligne de temps objets

Les effets d'animation

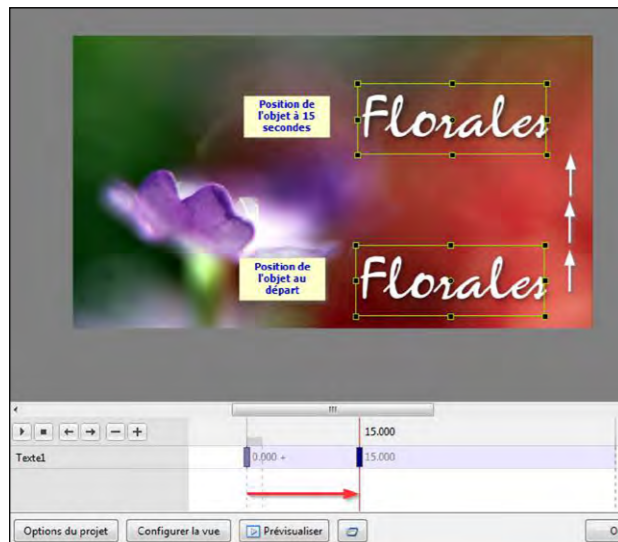
7.1 Animation d'objets

Ce chapitre aborde tous les aspects de l'animation d'objets, sous deux formes, statique et dynamique :

- **L'animation statique** permet de repositionner un objet (texte, image, bouton, etc) à un emplacement différent, où il restera statique (*ex: on veut déplacer un titre dans le bas droit de l'image*).
- **L'animation dynamique** consiste à faire varier l'emplacement, la couleur, la forme, etc, d'un objet entre deux ou plusieurs positions matérialisées par des points de contrôle.

❖ Comment animer des objets ? Le principe de base.

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 !



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, mais aussi d'une modification de couleur, luminosité, contraste, flou, etc. ou de plusieurs de ces modifications simultanément.

Ci-dessus, un exemple d'animation simple.

Nous disposons d'un titre (**Florales**), positionné au départ au bas de l'image et nous voulons qu'il se déplace en 15 secondes vers le haut de l'image.

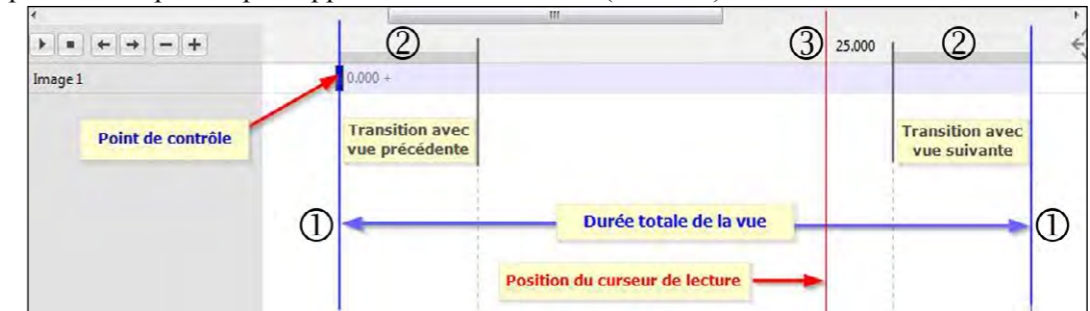
Le premier point de contrôle situé au début de la ligne de temps étant toujours préexistant, il nous suffit de placer un second point de contrôle au moment temporel voulu sur la ligne de temps (ici à 15s) et de positionner, à la souris (*ou avec plus de précision comme nous le verrons dans l'onglet Animation de l'objet*), ce 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 15s.

7.2 Points de contrôle et ligne de temps objets

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**.

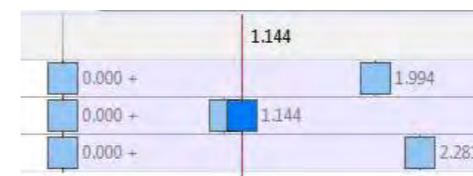
Par défaut, un point de contrôle est toujours positionné au début de la vue et il affiche sa position temporelle par rapport au début de la vue (ici 0.000).



② 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.

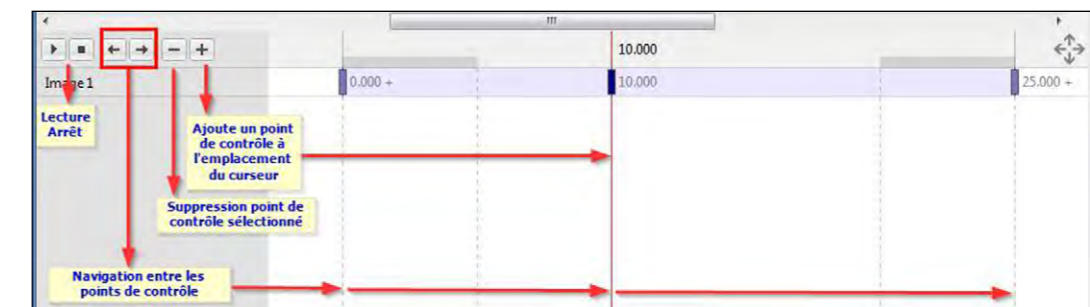
③ Emplacement du curseur de lecture (trait rouge) et sa position temporelle à 25.000.

Modification de la taille des points de contrôle



Pour plus de lisibilité, la largeur des points de contrôle peut être modifiée soit par le menu **Outils** au bas de la fenêtre **Objets et animation**, soit par le menu **Paramètres / Préférences / Éditeur d'objets** (exemple ici de taille portée à 300%).

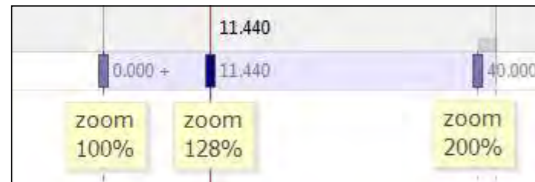
★ 7.2.1 Actions sur les points de contrôle d'un objet



Ajouter ou dupliquer un point de contrôle

i Ces deux méthodes (ajouter / dupliquer) donnent des résultats différents.

Ajouter positionne un point à l'endroit choisi et les valeurs Pano, Zoom, Rotation, etc Sont proportionnelles entre celles éventuellement déjà définies.

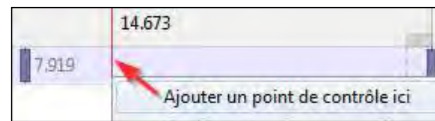


Exemple : si la valeur de zoom de deux points de contrôle existants sont, l'une à 100% et l'autre à 200%, le nouveau point créé ici entre eux sera à 128% de zoom.

Par contre, les valeurs définies par **Ajout modificateur** ne seront pas reproduites.

Ajouter un point de contrôle

Trois possibilités :



- cliquer sur le bouton **+**.
- appuyer sur la touche **Inser** de votre clavier,
- un clic droit sur la ligne de temps ouvre un menu contextuel : **Ajouter un point de contrôle ici**.



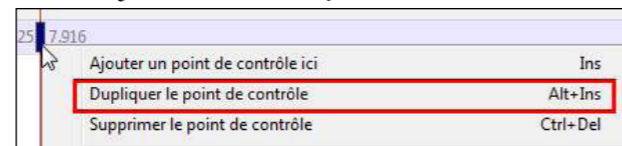
Attention ! Dans les trois cas, si le curseur de lecture est déjà sur un point de contrôle, un autre point sera créé, soit à la fin de la vue s'il n'en existe pas d'autre, soit à mi-distance entre deux points.

Dupliquer un point de contrôle

Dupliquer un point le recopie un peu plus loin (*impossible de préciser une valeur exacte puisqu'elle dépend de la taille de votre fenêtre O&A par rapport à celle de votre écran !*), avec tous ses paramètres, valeurs de zoom, pano, rotation, etc, et valeurs déjà définies dans **Ajout modificateur**.

Pour dupliquer un point de contrôle :

Faire un clic droit ou **Alt + Ins**



Naviguer entre les points de contrôle

Utiliser les touches **← →**. Pour lancer ou arrêter la lecture utiliser les touches **▶ ◀**

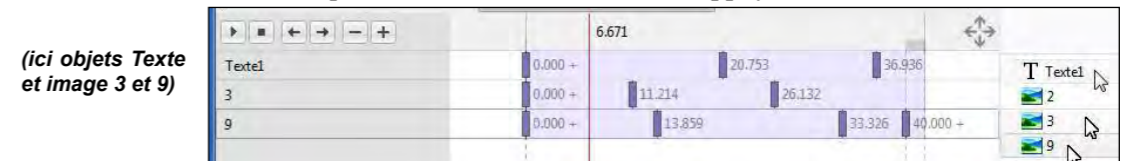
Supprimer un point de contrôle

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).

7.2.2 Actions sur les points de contrôle de plusieurs objets

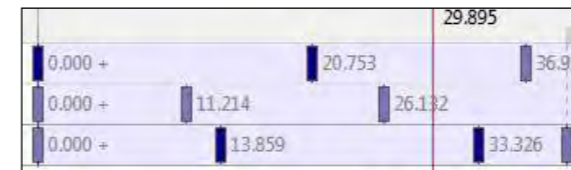
Faire apparaître plusieurs lignes de temps objets

Objets contigus : Cliquer sur l'intitulé du premier objet et sur le dernier en appuyant sur **MAJ**
Objets non contigus : Cliquer sur chacun des intitulés en appuyant sur **CTRL**



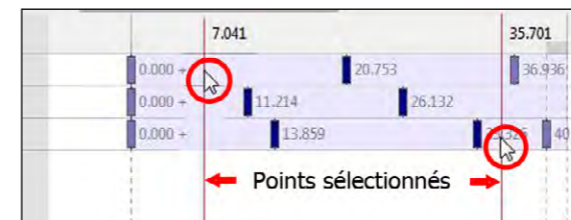
Les lignes de temps apparaissent dans l'ordre des objets. Leur libellé est reporté à gauche.

Sélectionner et déplacer plusieurs points de contrôle à la fois

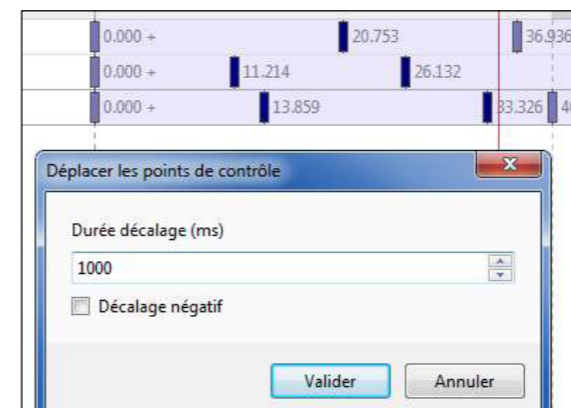


Pour sélectionner des points de contrôle, sur un ou plusieurs objets, il suffit de cliquer sur chacun des points en maintenant la touche **CTRL** enfoncée.

Les points de contrôle sélectionnés prennent alors une couleur plus soutenue.



Pour sélectionner une plage de points sur plusieurs objets, placer le curseur (ligne rouge) **SUR la ligne de temps**, avant (ou sur) le premier point à sélectionner, puis en gardant la touche **MAJ** enfoncée, cliquer après le dernier point à sélectionner, **SUR la ligne de temps de l'objet**.



Pour déplacer, d'une même valeur temporelle, tous les points de contrôle sélectionnés, cliquer sur **CTRL + E** (*ou menu contextuel par clic droit sur un des points*) ce qui affiche une palette sur laquelle on peut entrer une valeur en millièmes (ex : 1000). Tous les points de contrôle sélectionnés seront déplacés vers la droite, ou vers la gauche si la case **Décalage négatif** est cochée.

Lorsque vous ajoutez un objet à la vue, un premier point de contrôle est affiché 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.



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.

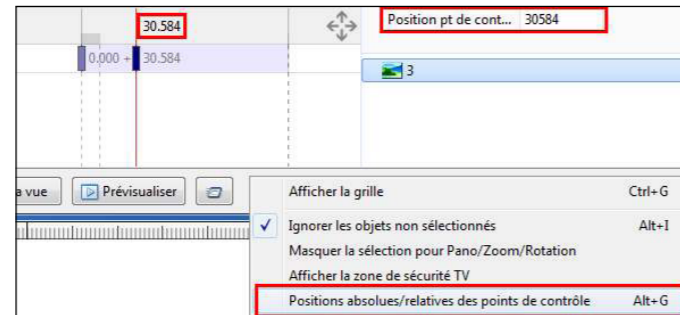
Il y a d'ailleurs un léger effet de magnétisme vers ces 4 points dès lors que l'on approche le point de contrôle à la souris.

Lorsque deux points de contrôle sont exactement superposés le point supérieur devient rouge et non bleu.

Positions absolues/relatives des points de contrôle

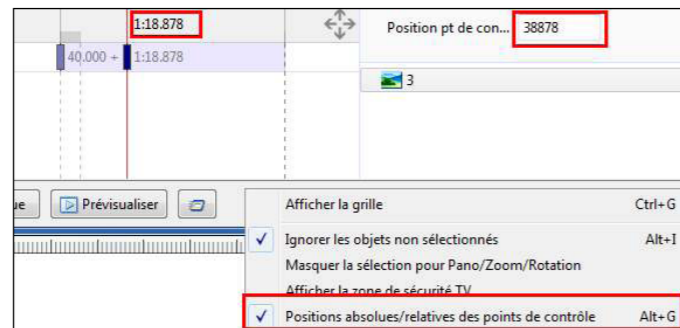
• Position absolue

Lorsqu'un point de contrôle est sélectionné, sa **position absolue par rapport au début de la vue**, s'affiche à côté du point et dans une fenêtre de l'onglet **Animation**, cette valeur étant modifiable à la main seulement.



• Position relative

Par la combinaison de touches **Alt + G**, ou par un clic dans le menu **Outils**, cette position du point peut être affichée en **position relative, par rapport au début du montage**. Dans la fenêtre de l'onglet Animation, la valeur reste en valeur absolue.



Points de contrôle des objets proportionnels si modification

Lorsque l'on modifie la durée d'une vue comportant plusieurs points de contrôle, il peut être nécessaire (mais pas obligatoire) de redistribuer ces points, proportionnellement sur la nouvelle durée de la vue. Vous disposez de deux options :

1. Sur l'ensemble des vues

S'applique à **toutes les nouvelles vues** déposées sur la table de montage, et non à celles qui y sont déjà, lorsque l'on coche l'option disponible dans **Paramètres / Préférences / Projet/Points de contrôle des objets proportionnels si modification**.

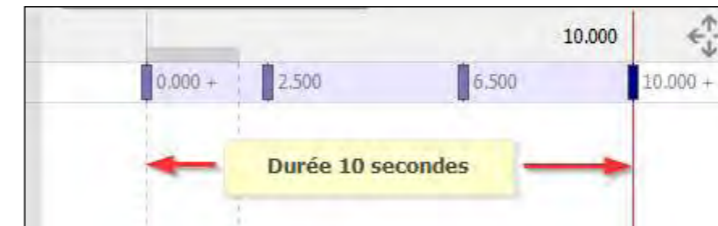
Personnellement je déconseille cette option, de nature à entraîner des modifications non souhaitées.

2. Vue par vue

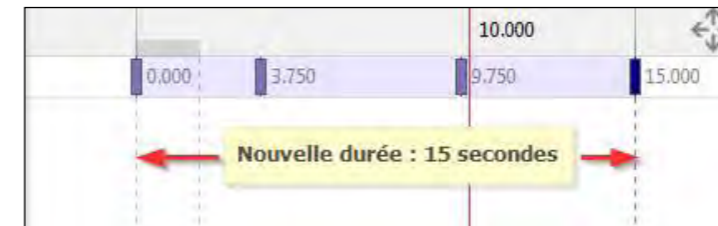
La deuxième option, qui concerne la vue en cours, est accessible dans **Configurer la vue / Principal / Options avancées/ Points de contrôle des objets proportionnels si modification**.

Exemple :

Durée initiale de la vue 10 secondes. Les points de contrôle sont positionnés à 2.500 et 6.500 millièmes



Durée de la vue portée à 15 secondes. Les points de contrôle sont déplacés à 3.750 et 9.750 millièmes. Les points de début et de fin de vue gardent leur position..



★ 7.2.3 Modifier la durée d'affichage d'un objet

Il est possible de modifier la durée d'affichage d'un objet (zone mauve clair) en déplaçant le début et la fin de sa visibilité dans le déroulement de la vue.

Dans l'onglet **Propriétés, Intervalle**, deux compteurs en millièmes de seconde, permettent d'affiner cette durée. Le premier ajuste le début d'apparition de l'objet (*ici à 4 secondes*), le second ajuste la fin (*ici à 12 secondes*).

ⓘ Attention toutefois, car l'emplacement initial des points de contrôle n'est pas modifié en conséquences !



7.3 Effets d'animation

* 7.3.1 Onglet Animation

Cet onglet de la fenêtre **Objets et animation** est commun à l'ensemble des objets.

E Les options ⑦ et ⑧ ne sont pas disponibles dans la version Essentials

Les fonctions disponibles

① **Pano** : permet le déplacement d'un objet sur le plan horizontal (valeur x), vertical (valeur y) ou en profondeur (valeur z). (Voir **page 134**)

② **Zoom** : gère la taille de l'objet qui peut être agrandi ou réduit (voir **page 132**)

③ **Rotation** : Permet une rotation autour du centre, mais aussi en 3D sur les axes x et y (voir **page 136**)

④ **Centre** : Permet de déplacer le centre de l'objet, à l'intérieur de l'objet ou en dehors (voir **page 137**).

⑤ **Cadre dynamique** : Permet de gérer la taille et les déplacements x et y d'un objet à l'intérieur d'un cadre (lui-même modifiable). (Voir **page 143**)

⑥ **Opacité** : Gestion dynamique de l'opacité d'un objet de 0 à 100%

⑦ **Flou** : Règle le niveau de flou d'un objet. La valeur est à zéro par défaut. Une valeur négative correspond à une accentuation de la netteté (à manier avec précautions toutefois) et une valeur positive conduit à un flou total.

i Ce flou est dynamique, il peut donc être modifié par points de contrôle. La valeur de flou appliquée à un objet est répercutée sur les objets Enfants.

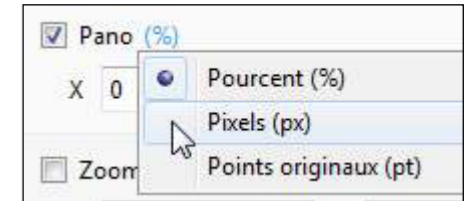
⑧ **Réglage couleur** : Ce bouton ouvre une série de réglages pour modifier les paramètres couleurs (teinte, saturation, luminosité, contraste, etc) d'une image ou d'une vidéo de manière dynamique, par points de contrôle (voir **page 134**)

⑨ **Position pt de contrôle** : Donne la position d'un point de contrôle en millièmes de secondes par rapport au début de la vue (voir **page 130**).



* 7.3.2 Modifier la taille d'un objet en pixels, en % ou en points

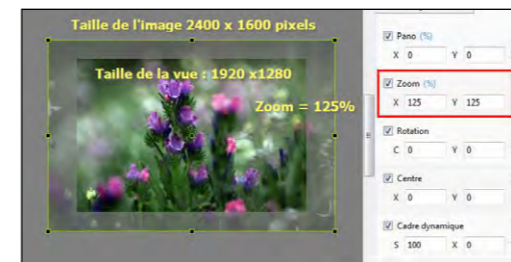
Les animations **Pano** et **Zoom** sont possibles en mode **pixels**, **%** ou **points**, la bascule entre les trois modes se faisant d'un clic sur **(px)**, **(%)** ou **(pt)** à côté de l'intitulé.



• Valeurs affichées dans ces 3 modes

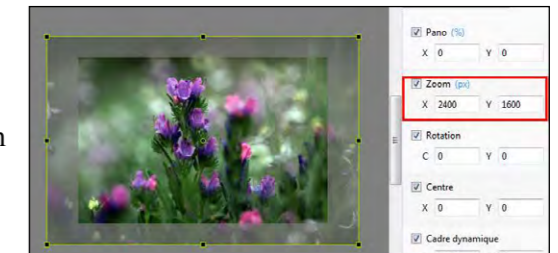
Image en taille originale

Prenons l'exemple d'une image de 2400 x 1600 pixels (format 3:2) affichée à sa taille réelle sur sa fenêtre de projection (elle en 1920 x 1280, donc format 3:2 également).



Mode en % : les valeurs affichées dans les fenêtres **x** et **y** sont de **125%** soit le % de zoom de l'image **par rapport à la taille de la vue**.

Mode en pixels : Les valeurs affichées sont bien celles de l'image soit **2400 x 1600**.



Mode en points :

i Ce mode fait toujours référence à la **taille réelle de l'image**. Quand l'image est à sa taille réelle, la valeur en **Points originaux** est de **100**.

Image en taille de la vue



👍 Pour amener une image à la taille de la vue double cliquer sur l'intitulé **X** (ou **Y**).

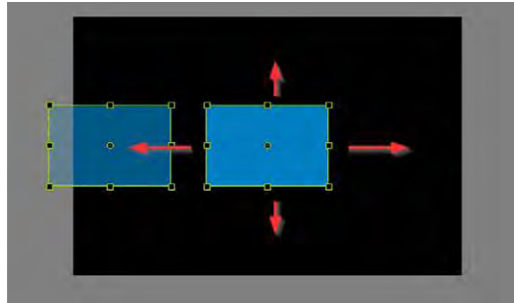
Un **clic droit** sur ces mêmes intitulés offre deux options : **100%** ou **Taille originale**, ce qui permet donc de passer facilement de la taille de la vue à la taille d'origine de l'image.

En taille ramenée à 100% de la vue, les valeurs affichées deviennent :

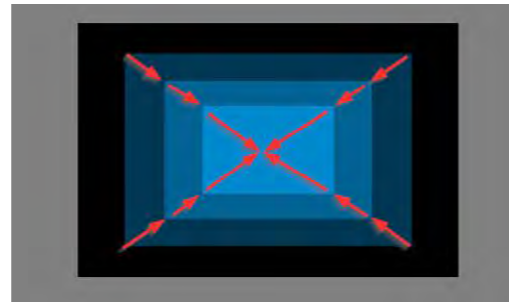
- En mode % : 100
- En mode pixels : 1920 x 1280
- En mode points : 80

★ 7.3.3 Déplacements statiques

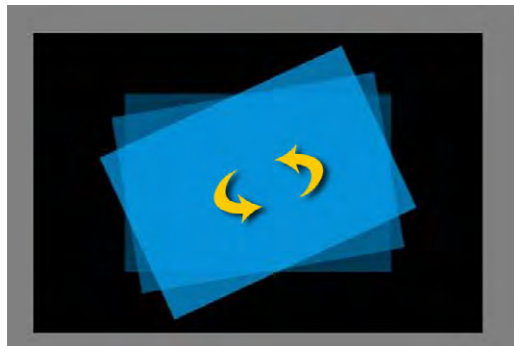
Un objet (image, titre, bouton, forme, etc) peut être déplacé en tous sens, nous l'avons vu, de manière statique (*un seul point de contrôle*) ou dynamique (*deux ou plusieurs points de contrôle*).



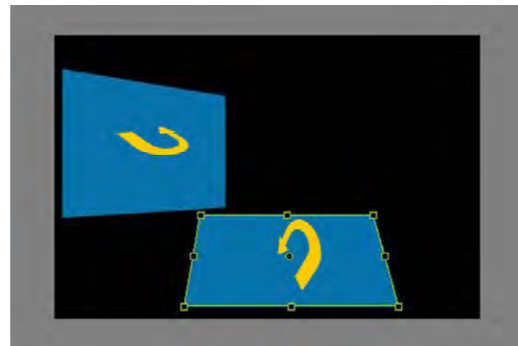
déplacements horizontaux ou verticaux (mode Pano)



déplacements en profondeur (mode Zoom)



Rotation 2D autour de son axe (qui peut être décentré).



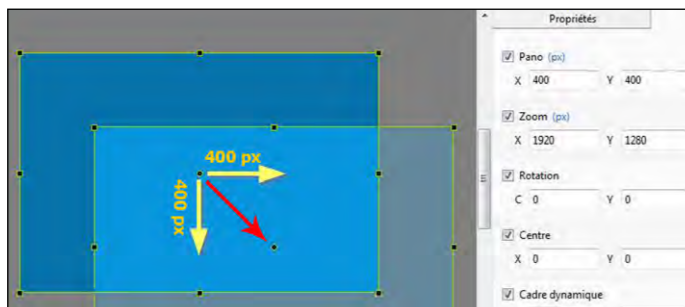
Rotations 3D sur les axes X et Y

Le déplacement peut se faire :

- à la souris, en mode **Pano** ou **Rotation 2D** (déplacement qui ne suppose pas une grande précision),
- en saisie manuelle de valeurs, (Pour toutes formes de déplacements)
- en valeurs fixes (pourcentage, pixels, ou degrés pour la rotation).

i Tout déplacement d'un objet (% ou pixels) est toujours calculé par rapport au centre de l'objet, même si ce centre a été déplacé. Seule exception : la fonction 0 px (voir page suivante).

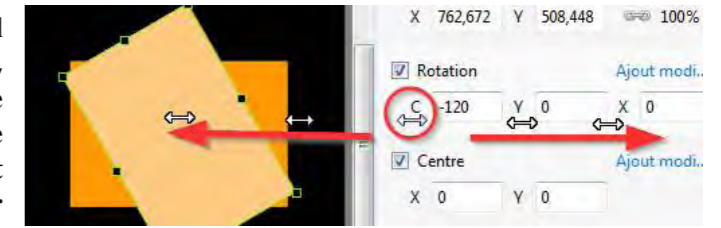
Déplacement statique par saisie manuelle



Ici ont été saisies des valeurs positives X et Y de 400 pixels, entraînant le déplacement de l'objet vers le bas/droite de la vue. Les mêmes valeurs négatives auraient provoqué ce même déplacement du centre mais vers le haut/gauche de la vue

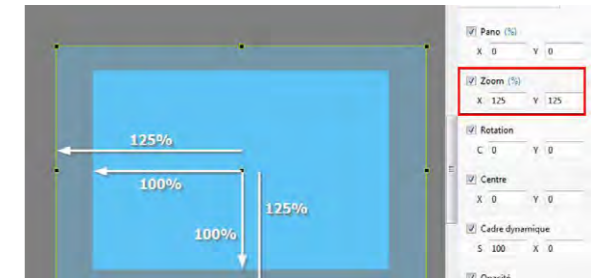
Déplacement statique en valeurs fixes

i Important ! au survol d'un des paramètres (X, Y, Z, etc) le curseur de souris se transforme en double flèche ce qui permet, d'un mouvement latéral, de faire varier rapidement les valeurs.



i Valeurs en pourcentages

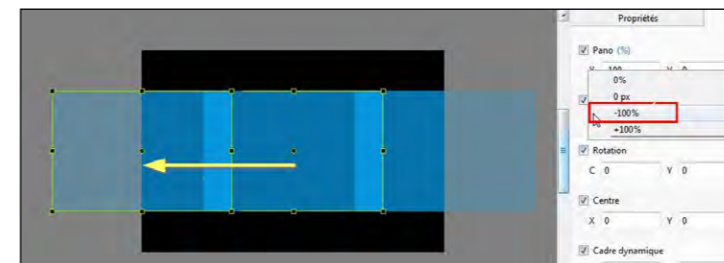
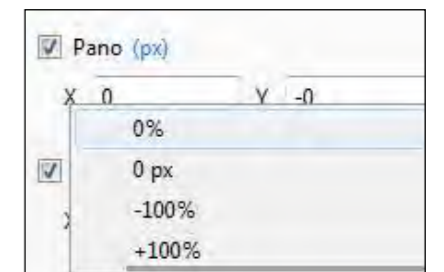
Ces valeurs sont toujours exprimées en % de la distance entre le centre et le bord d'un objet.



Pano statique (déplacement horizontal ou vertical)

Un clic droit sur un des intitulés X ou Y fait apparaître un menu contextuel avec 4 valeurs.

- 0 % repositionne le centre de l'objet au centre de la vue. (Un double clic sur l'intitulé X ou Y produit le même effet).
- 0 px positionne l'objet sur le bord gauche (valeur X), ou sur le bord haut (valeur Y), de la vue sans tenir compte de la position de son centre.
- - 100% déplace le centre de l'objet sur le bord gauche de la vue
- + 100% déplace le centre de l'objet sur le bord droit de la vue



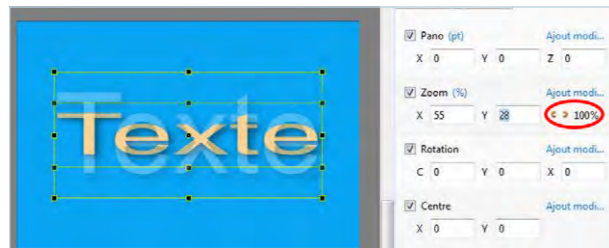
Déplacement -100%
Le centre de l'objet vient se positionner sur le bord gauche

Particularité du paramètre Z : Cette option permet, comme un effet de zoom, de positionner l'objet dans sa 3e dimension (plus près, plus loin). Le déplacement entre deux valeurs Z corrige alors la notion de perspective (un objet s'éloigne plus rapidement au début qu'à la fin).

Zoom statique (agrandissement ou réduction de taille)



Nous l'avons vu **page 133** la fonction **Zoom** permet, d'un clic droit sur **X** ou **Y**, d'amener une image soit à sa taille d'origine, soit à celle de la vue, ou de lui donner toute autre taille souhaitée (saisie manuelle d'une valeur



Toutefois, il est possible de dissocier les deux valeurs **X** et **Y**, pour zoomer différemment sur les deux axes.

Il suffit d'ouvrir le cadenas comme sur l'image ci-contre et de modifier les valeurs **X** et **Y**.

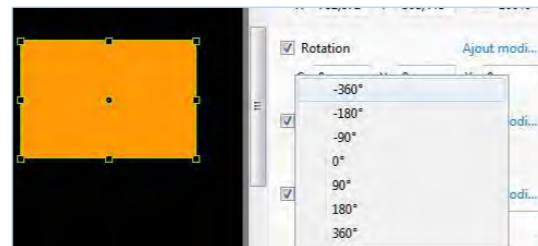
L'objet est alors déformé.

Rotation statique

La rotation d'un objet se fait toujours autour de son axe central. Elle peut se faire sur un plan (rotation **C**) mais aussi sur les axes **X** et **Y** (effet **3D**). Ces trois rotations peuvent, bien sûr, être combinées.

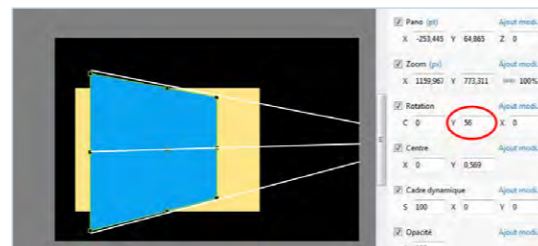
Case C : rotation sur un plan

Traduite en **degrés** avec des valeurs manuelles ou prédéfinies (**clic droit sur C**) (**valeurs négatives = rotation dans le sens horaire**).



Case Y : rotation sur le plan vertical

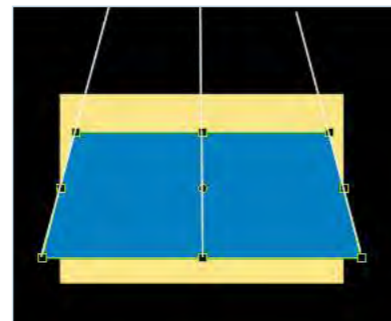
La modification de la valeur **Y** entraîne une rotation sur l'axe vertical, toujours à partir de l'axe central, et l'effet de perspective est conservé.



Case X : rotation sur le plan horizontal

De même, une modification de la valeur **X**, entraîne une rotation sur l'axe horizontal, avec respect de la perspective.

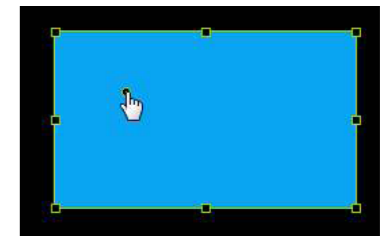
Les valeurs prédéfinies sont applicables également par clic droit sur les intitulés **X** et **Y**



Centre statique

Le centre physique d'un objet peut être déplacé de deux façons :

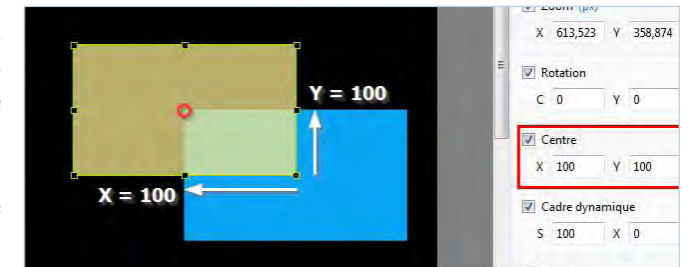
1. **à la souris**, positionner le curseur sur le centre tout en appuyant sur **MAJ** et déplacer. L'objet n'est pas déplacé et le témoin de curseur prend la forme d'une main.



2. **en modifiant les valeurs X et Y.**

ⓘ Attention ! dans ce cas la position du centre ne bouge pas et c'est l'objet qui est déplacé de **x** ou **y** % par rapport au centre.

Un clic sur les valeurs **X** et **Y**, ramène l'objet à sa position initiale.



Rappel : Ces valeurs sont exprimées en pourcentage de la distance entre le centre et le bord de l'objet (du centre au bord = 100%).

Des valeurs prédéfinies permettent, par **clic droit** sur **x** ou **y**, une remise au centre (**0%**), ou des déplacements de + ou - **100%**.

7.4 Déplacements dynamiques

ⓘ Rappel : un déplacement dynamique exige au moins deux points de contrôle.

Le Pano

Dans le langage commun le panoramique définit avant tout un format horizontal très allongé voire un format d'image particulier de certains appareils numériques. Dans PTE, l'option **Pano** s'applique à tout déplacement d'objet. Il n'est donc pas limité à un déplacement horizontal comme son nom pourrait le laisser entendre.

Simuler un travelling horizontal

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

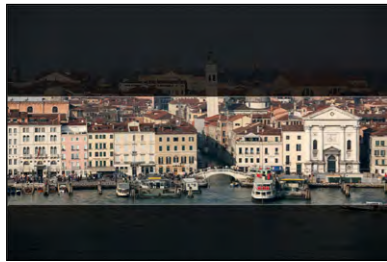
En prises de vues vidéo c'est la caméra qui balaie le sujet ; par contre, avec des images fixes, on fait défiler ces images derrière la fenêtre de projection. Il faut donc disposer d'images plus larges (pour un travelling horizontal) que la fenêtre de la vue. Pour restituer cet effet d'animation, il 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, c'est souvent douloureux d'avoir à couper une image, mais le résultat est à ce prix...

Pour ce faire, vous disposez de deux possibilités :



1. découper cette image dans un logiciel photo, 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*).

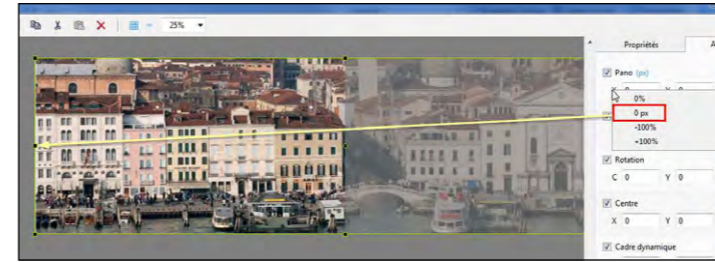
L'image ainsi obtenue s'insère donc dans la vue en **Ajuster à la vue** (option par défaut). Pour qu'elle utilise toute la hauteur de cette fenêtre il suffit de basculer en **Recouvrir la vue** (voir [page 98](#));

2. l'introduire sans modifier son format d'origine et utiliser une des options **Ajuster l'image et le cadre** accessible dans l'onglet **Propriétés** (voir [page 105](#)).

Avantage de cette méthode : on peut rattraper facilement des erreurs de cadrage.

Mais, quelle que soit la méthode employée, l'image est alors cadrée au centre de la vue. Pour réaliser un déplacement horizontal, il faut la positionner près d'un des bords et la palette.

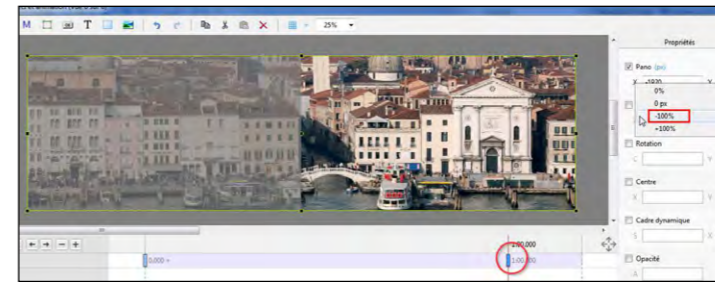
Si nous reprenons la solution 1 (découpe de l'image dans un logiciel externe), nous voyons que le bord gauche de l'image, centrée dans la vue, est à -960 pixels (soit 1/4 de sa largeur).



Pour l'aligner sur le bord gauche, il suffit de mettre manuellement cette valeur à zéro.

On peut également le faire d'un **clic droit** sur l'intitulé **X** et choisir **0 px**. L'image est alors « calée à gauche ».

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



Créer tout d'abord un deuxième point de contrôle qui déterminera la fin temporelle de votre mouvement travelling. D'un clic droit sur la valeur **X**, sélectionnez la valeur **-100%** et l'image sera positionnée « calée à droite » soit à -1920 pixels.

Un petit rappel. Un double clic sur un intitulé (ici le **X**) remet les valeurs à zéro.

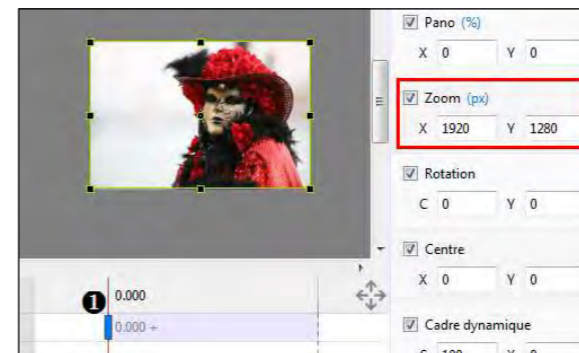
Le Zoom

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.

Préparer une image pour le zoom

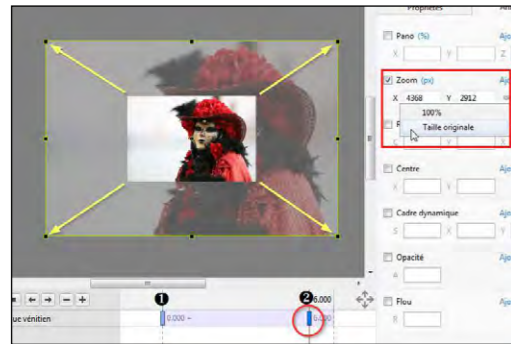
En règle générale le zoom est utilisé pour mettre l'accent sur une partie d'image et donc procéder à son agrandissement ou au contraire partir d'un détail pour « dézoomer » vers un plan plus large.

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



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

Au point de contrôle **1** l'image est, en **Ajuster à la vue**, à la taille retenue pour la vue (1920 x 1280).

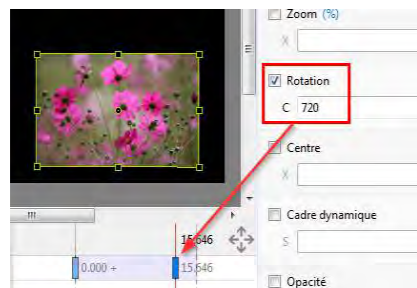


Nous créons **2** un 2^e point de contrôle selon la durée de zoom souhaitée (**ici à 6 secondes**). En cliquant sur **Taille originale**, nous amenons l'image à sa taille réelle et nous la positionnons ensuite à la souris.

Le Zoom est affiché à une valeur de 227,5%.

La Rotation

Rotation C



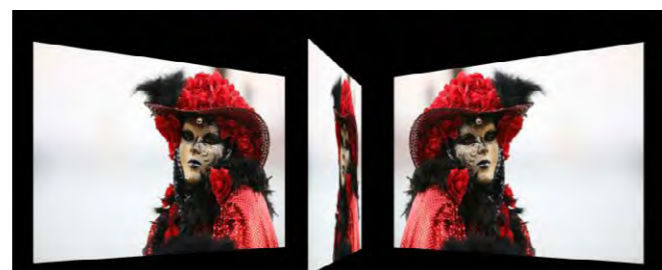
La rotation dynamique d'un objet peut se faire autour de son **Centre** et entre deux points de contrôle. **La valeur de la rotation doit être appliquée lorsque le second point est sélectionné.** Elle serait sans résultat sur le premier point.

Ex: premier point de contrôle, C = 0, 2e point de contrôle, C = 720° soit deux tours.

Rotations 3D - Effets sur recto - verso

Un objet peut subir une (ou plusieurs) rotation(s) complète(s) sur ses axes **X** et/ou **Y** (voir **page 136**).

Au-delà de 90° le verso est constitué de la même image qui apparaît inversée.



Rotation $y = 45^\circ$

$y = 80^\circ$

$y = -135^\circ$

Comment afficher deux images différentes au recto et au verso ?

Nous devons utiliser deux fonctionnalités essentielles :

- 1. La relation **Parent - Enfant**
- 2. Les fonctions **Afficher recto et verso** et **Cacher enfant**

Relation Parent - Enfant



Comme expliqué **page 96**, un objet **Enfant** prend toutes les caractéristiques de son objet **Parent**.

Si l'objet **Parent** tourne sur lui-même, son objet **Enfant** en fera de même.

Il faut donc simplement ajouter un objet **Enfant** à son **Parent** (**ne pas oublier de sélectionner le Parent**),

et on voit ici **1** que l'objet Image Enfant est bien positionnée en **Enfant**.

L'objet **Enfant** apparaît alors en premier plan et cache son **Parent**, ce qui n'est pas vraiment attendu...

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

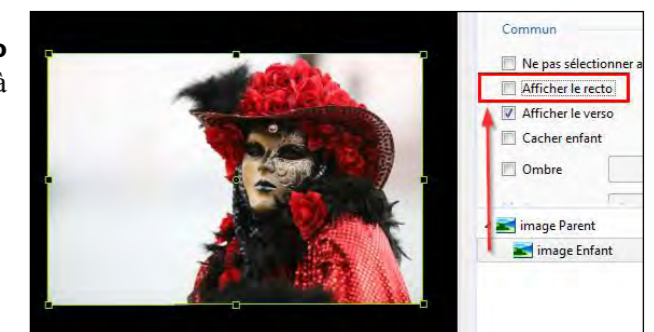
C'est le but des fonctions **2** **Afficher le recto** et **Afficher le verso**.

Ces cases sont cochées par défaut.

Il faut donc décocher **Afficher le recto** de l'**Enfant** pour laisser apparaître à nouveau celui de son **Parent**.



Recto = Parent Verso = Enfant



Lors d'une rotation supérieure à 90° c'est bien l'image **Enfant** qui apparaît au verso de l'image **Parent**.

i L'image **Enfant**, du fait de sa rotation, apparaîtra inversée, il faut donc lui faire subir, au

préalable, une rotation **Y** de 180°.

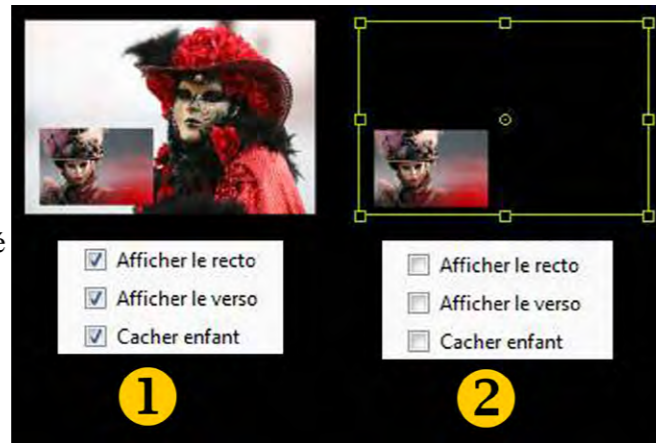
Cacher enfant

L'affichage d'un objet **Enfant** est tributaire de celui de son **Parent**.

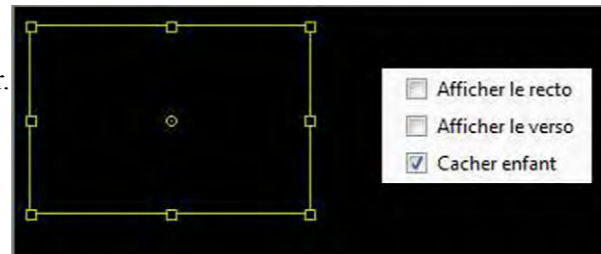
Lorsque le **Parent** est sélectionné :

❶ Si le recto du Parent est visible (**Afficher le recto** coché), cocher la case **Cacher enfant** n'a aucun effet.

❷ Si le recto du **Parent** est masqué (case **Afficher le recto** décochée), celui de l'**Enfant** reste visible.



Il faut donc cocher cette case **Cacher enfant** pour le rendre invisible à son tour. Actions identiques pour le verso..

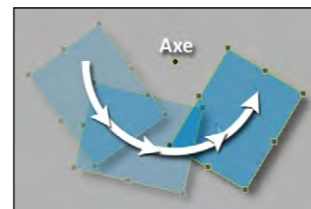


Le Centre

Rotation autour du Centre déplacé

Déplacement statique du Centre (voir [page 137](#)).

L'objet effectue une rotation autour de son Centre, même lorsqu'il est déplacé à l'extérieur.



Déplacement dynamique du Centre

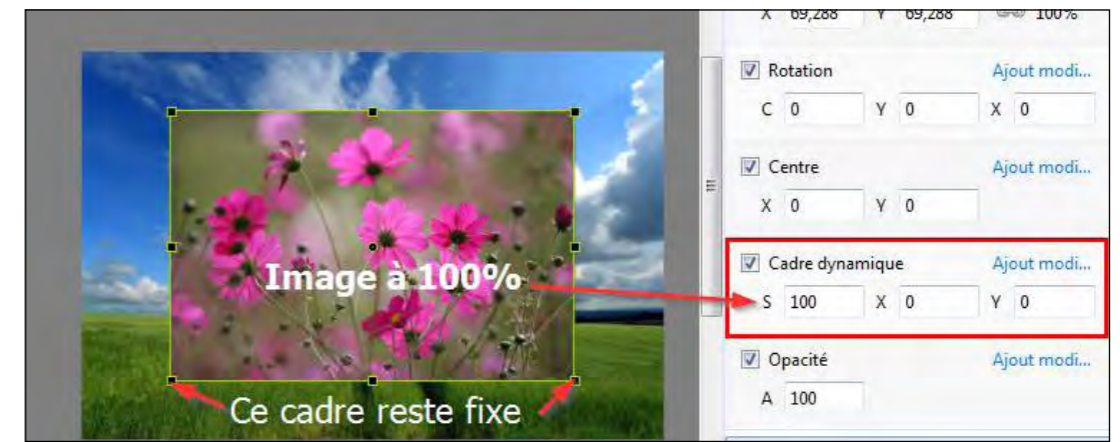
Que ce soit pour Pano, Zoom ou Rotation, la position du centre d'un objet peut être fixe mais aussi déplacée entre deux points de contrôle.

Le déplacement de l'objet se fera autour de cet axe et effectuera alors une trajectoire plus ou moins complexe.

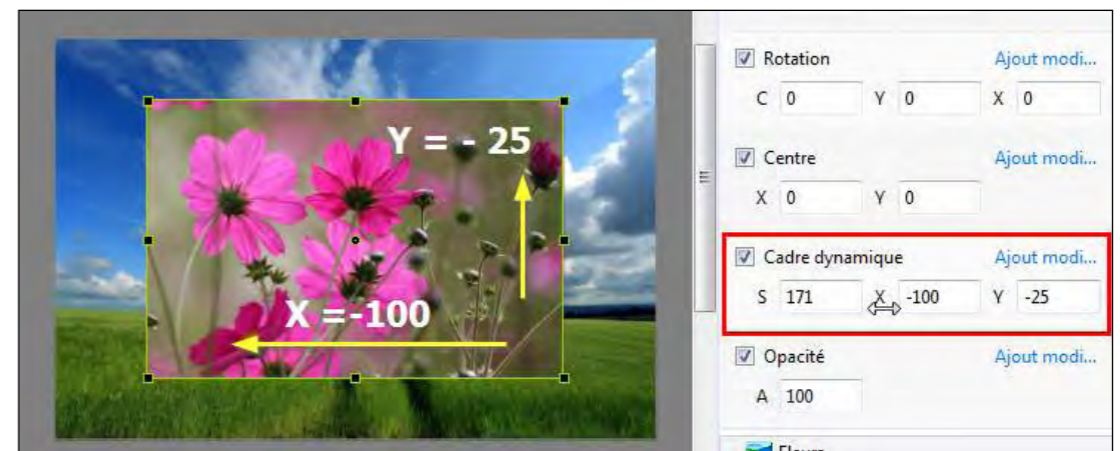
7.5 Cadre dynamique

Cette option permet, dans un cadre fixe (mais qui peut, lui aussi, être déplacé, agrandi, réduit) de zoomer l'image, et une fois zoomée, de la déplacer par les valeurs **X** et/ou **Y**, à l'intérieur du cadre.

Dans cet exemple, l'image est insérée à 100%, sur une image de fond et c'est son propre cadre qui devient dynamique.



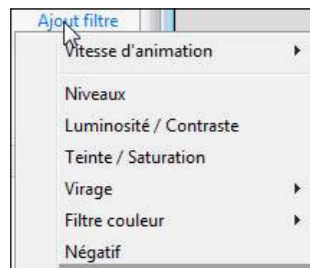
L'image a été agrandie (**S = 171%**) dans son cadre et déplacée vers la gauche (**X = -100**) et vers le haut (**Y = -25**). **X** et **Y** sont modifiables, par clic droit, de valeurs fixes 100 et -100.



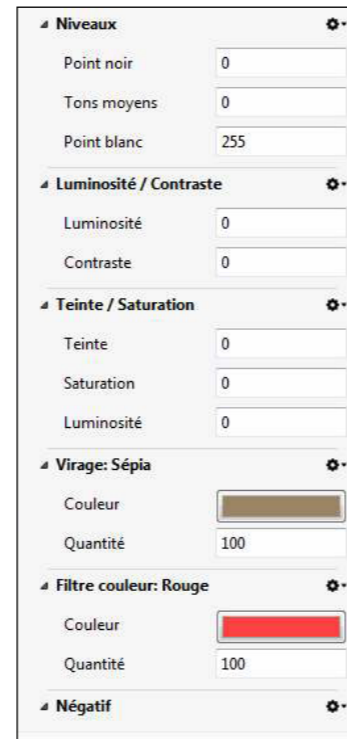
★ 7.6 Réglage dynamique de couleurs

E option indisponible dans la version Essentials.

Ajout filtre ouvre un menu contextuel avec pour options :

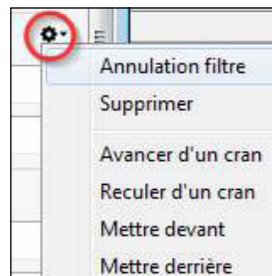


- Niveaux
- Luminosité / Contraste
- Teinte / saturation
- Virage
- Filtre couleur
- Négatif



i Comme dans tout logiciel de traitement d'images, ces filtres peuvent être utilisés et modifiés ensemble ou séparément par des points de contrôle.

En regard de chacun, un picto ouvre, d'un clic gauche, un menu contextuel qui permet :



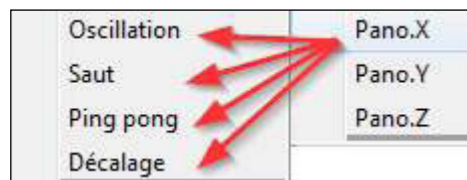
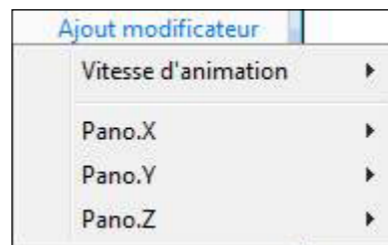
- d'annuler l'effet du filtre
- de le supprimer de la liste
- de modifier sa position :
 - Avancer d'un cran
 - Reculer d'un cran
 - Passer en tête de liste (Mettre devant)
 - Passer en fin de liste (Mettre derrière).

i Ne pas oublier que la position des filtres les uns par rapport aux autres influe sur le résultat final.

★ 7.7 Ajout modificateur

Ajout modificateur ouvre ce menu contextuel à options et conduit à plusieurs fonctions d'animation d'objets (*vitesse d'animation, mouvements divers et répétitifs*).

- Vitesse d'animation (page suivante)



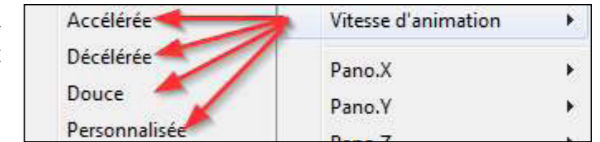
et quatre options (*indisponibles dans la version Essentials*) liées aux possibilités d'animation de chaque effet (**X, Y, Z, C**, etc) :

- Oscillation
- Saut
- Ping pong
- Décalage

★ 7.7.1 Vitesse d'animation

On peut souhaiter que le déplacement d'un objet ne soit pas systématiquement linéaire.

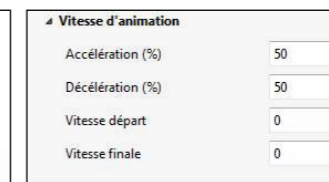
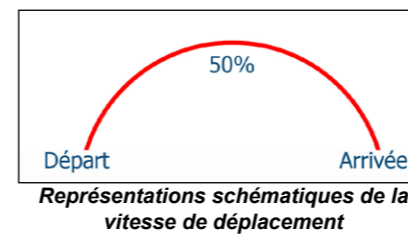
Ces options permettent de faire varier sa vitesse, de l'accélérer, la ralentir, au début du mouvement ou à la fin.



i Important ! Ces effets de vitesse d'animation agissent entre deux points de contrôle (*ou entre un seul point de contrôle et la fin de la vue*), mais doivent être paramétrés sur le premier point de contrôle de l'animation.

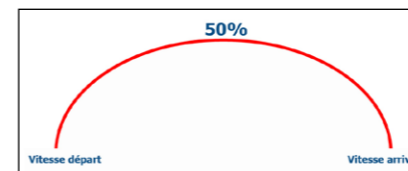
S'il y a plusieurs points de contrôle chacun gère ainsi les animations avec son suivant.

Chacun des effets propose quatre options, identiques pour les quatre, mais pré-programmées

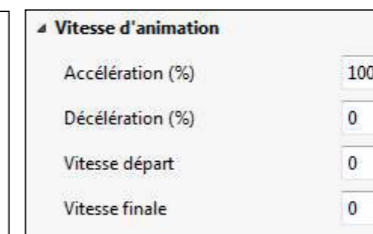
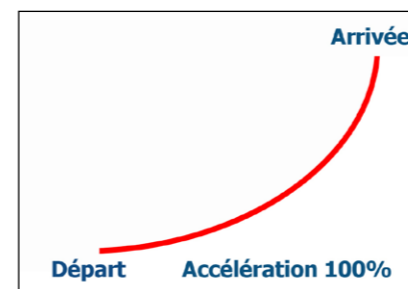


Exemple : **Personnalisée** se présente avec les options suivantes :

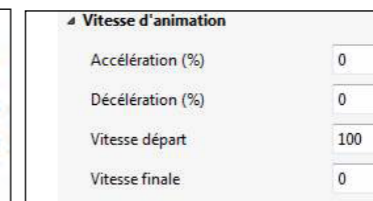
- Accélération 50% ,
- Décélération 50%,
- Vitesse départ 0,
- Vitesse arrivée 0.



Si l'on utilise les options **Vitesse départ** et **Vitesse arrivée**, la courbe de vitesse sera différente (*mouvement plus rapide au départ et à l'arrivée*).



Autres exemples : **Accélération 100%**. Le mouvement débute lentement et s'accélère au fur et à mesure que l'on approche du 2e point de contrôle.



Vitesse départ 100% Le mouvement est accéléré et devient linéaire.

i Un clic droit sur chacun des paramètres donne accès à des valeurs fixes pré-programmées.

★ 7.7.2 Les effets d'animation

E option indisponible dans la version Essentials.

Il est malheureusement très difficile de traduire autrement que schématiquement le résultat de ces quatre effets qui peuvent être combinés et disposent chacun de trois paramètres :

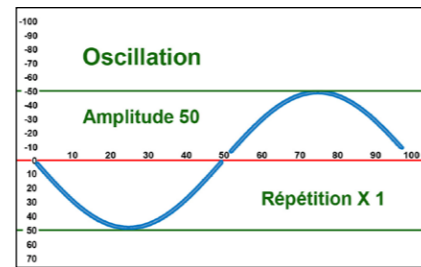
Amplitude, Répétition et Décalage de phase.

X: Oscillation	
Amplitude	50
Répétition	1
Décalage de phase (%)	0

Dans cet exemple appliqué au déplacement **Y** de l'objet, l'**Amplitude** (*) du mouvement est de 50% de la taille de la vue et il n'est appliqué qu'une seule fois entre les deux points de contrôle (**Répétition = 1**).

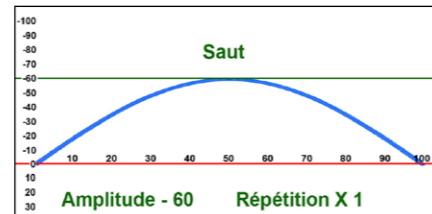
(*) *Rappel : les mouvement sont toujours calculés par rapport au centre de l'objet.*

Oscillation



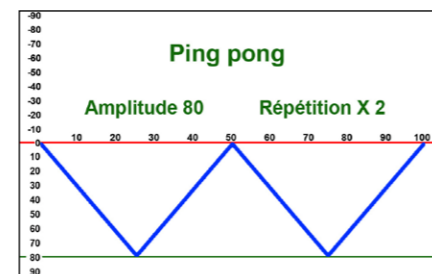
Saut

L'**Amplitude** est ici de - 60% et le mouvement n'a lieu qu'une seule fois entre les deux points de contrôle.



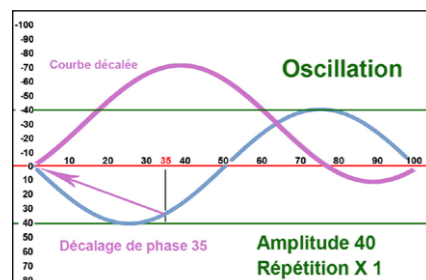
Ping pong

L'**Amplitude** choisie est ici de 80% avec une **Répétition** multipliée par 2 entre les deux points de contrôle.



Décalage de phase

Le début du mouvement d'oscillation est décalé du pourcentage voulu (ici 35%) par rapport à la distance entre les deux points de contrôle.



Chapitre 8

Finalisation du montage

Agir sur la présentation de l'exécutable

Options de déroulement général de l'exécutable

Contrôle du déroulement lors de la projection

Insertion de légendes ou numérotation des vues

Protection de l'exécutable


8.1 Agir sur la présentation de l'exécutable

E Les fonctions décrites dans ce chapitre 8.1 ne sont disponibles qu'en version Deluxe.

★ 8.1.1 Modifier l'icône du fichier exécutable

Options du projet / onglet Avancées

Par défaut, lorsqu'un montage est finalisé, PTE crée un fichier dont l'icône est identique pour tous les montages. Hormis le fait que la confusion reste possible, créer une icône propre au montage 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 jusqu'à 256 x 256 pixels (IcoFX par exemple, gratuit et très complet).

Cochez **Attribuer une icône au fichier exe** et cliquez sur le bouton en bout de fenêtre pour rechercher l'icône parmi vos fichiers.

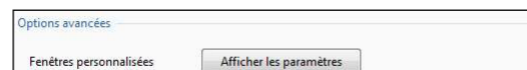


Exemple d'icône personnalisée

★ 8.1.2 Afficher une fenêtre d'aide ou personnalisée

Options du projet / onglet Avancées

PTE offre la possibilité d'afficher une ou des fenêtres personnalisées d'informations, d'explications ou de support.



Pour paramétrer ces diverses fenêtres cliquez sur le bouton **Afficher les paramètres**

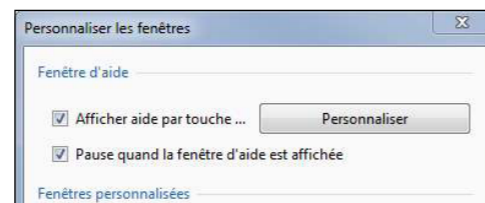
Fenêtre d'aide

Pour personnaliser une fenêtre d'aide, cliquez sur le bouton **Personnaliser**.

Un **Éditeur de fenêtre** s'ouvre sur une vue prédéfinie dotée, en objets, d'un titre, d'un texte, d'un lien et d'un bouton.

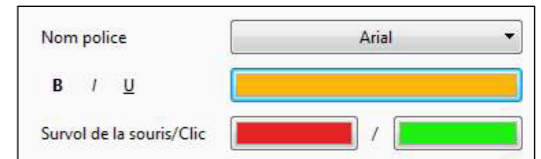
Vous pouvez modifier ces libellés en sélectionnant l'onglet **Propriétés** de chacun des objets.

Une case à cocher permettra de mettre le montage en pause quand la touche F1 est activée.



A noter que pour les liens et boutons, dès qu'une action est définie au clic de souris, l'onglet **Propriétés** propose le choix de trois couleurs au lieu d'une pour les textes.

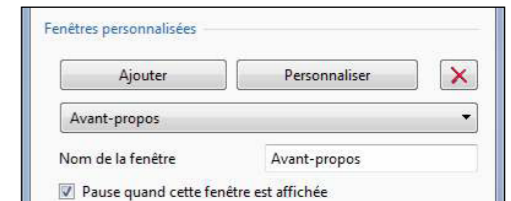
La première, correspond à la couleur du libellé de texte, la deuxième à la couleur au survol par le pointeur de souris et la troisième lorsque le lien ou le bouton sont cliqués.



i Cette fenêtre d'aide est affectée à la touche F1 de votre clavier.


Fenêtres personnalisées

PTE offre la possibilité d'afficher des fenêtres personnalisées pendant le déroulement d'un montage.



• **Ajouter** : permet d'ajouter une autre fenêtre personnalisée.

Son libellé par défaut, **Fenêtre1**, **Fenêtre2**, etc. s'inscrit sur le bouton de liste déroulante et dans la case Nom de la fenêtre, nom que vous pouvez alors personnaliser. (**Ici Avant-propos**).

• **Le bouton**  supprime la fenêtre sélectionnée.

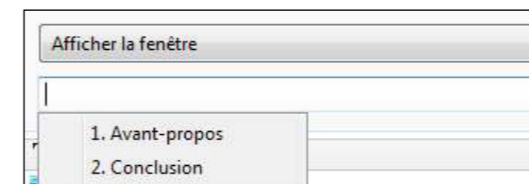
• **Personnaliser** ouvre un **Éditeur de fenêtre** vierge.

A vous de compléter par un fond, un texte, etc.

N'oubliez pas de cocher **Pause quand cette fenêtre est affichée** pour interrompre le montage pendant l'affichage.

Comment provoquer l'ouverture de l'une de ces fenêtres Personnalisées ?

Par un lien quelconque (objet bouton, texte, etc.) positionné dans une vue.



Dans l'onglet **Propriétés** de cet objet, cliquez sur le bouton **Action au clic de souris**, et sélectionnez le libellé **Afficher la fenêtre**.

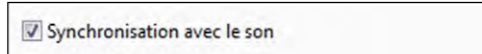
Dans la liste qui s'ouvre alors en-dessous, sélectionnez le nom de la fenêtre à ouvrir si vous en avez paramétré plusieurs.

8.2 Options de déroulement de l'exécutable

★ 8.2.1 Synchronisation avec le son

Options du projet / onglet Avancées

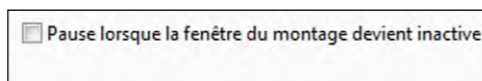
Par défaut, le déroulement du montage est synchronisé avec celui de la piste son. Toutefois, pour des applications spécifiques (fond sonore pendant les pauses du montage, par exemple) il est possible de désynchroniser sons et images en décochant cette case.



8.2.2 Mise en pause automatique du montage

Options du projet / onglet Avancées

Il est toujours possible, volontairement ou accidentellement, d'activer des touches du clavier (fenêtre Windows, messagerie, etc.).



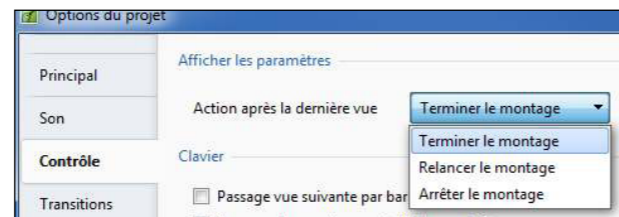
En cochant **Pause lorsque la fenêtre du montage devient inactive**, le montage se met alors en pause.

★ 8.2.3 Options de fin de montage

Options du projet / onglet Contrôle

Trois options possibles :

1. Terminer le montage,
2. Relancer le montage,
3. Arrêter le montage.



- **L'option 1, activée par défaut**, est la plus classique. Dès que le déroulement de votre montage est terminé, le montage 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, 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**.

8.3 Contrôle du déroulement lors de la projection

★ 8.3.1 Contrôle du déroulement à la souris et au clavier

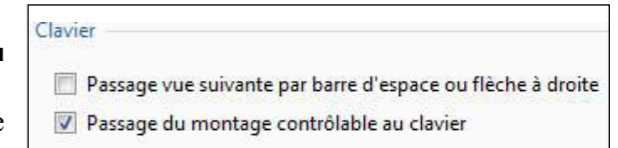
Options du projet / onglet Contrôle

Il est possible de paramétrer PTE pour que votre montage puisse se dérouler au gré de l'utilisateur, en utilisant les boutons de la souris ou le clavier.

- **Passage vue suivante par barre d'espace ou flèche à droite** : Si vous cochez cette case, le montage s'arrête à la fin de chaque vue et se poursuit par utilisation de la flèche droite ou la barre espace du clavier.

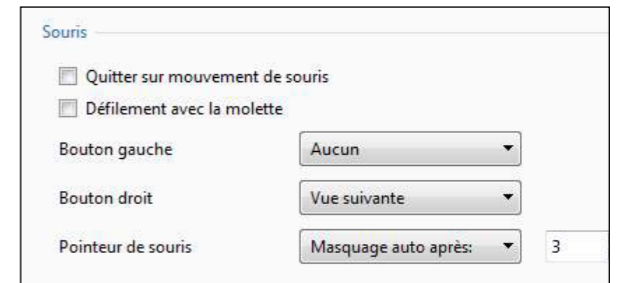
- **Passage du montage contrôlable au clavier** :

Dans ce cas, le déroulement du montage peut être contrôlé avec les flèches du clavier, la souris si les options Bouton gauche et/ou Bouton droit sont activées.



- **Quitter sur mouvement de souris** : Option « dangereuse »... Un simple mouvement de souris et le montage s'arrête !

- **Défilement avec la molette** : Les mouvements de la roulette influent sur le déroulement du montage dans les deux sens.



- **Bouton gauche et Bouton droit** : Une liste déroulante permet de paramétrer les actions des clics droit et gauche de la souris.

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;
3. **Masquage auto après** : disparaître au bout de x secondes. (*durée à mentionner dans la fenêtre située à droite*).

★ 8.3.2 Contrôle du déroulement par barre de navigation

Options du projet / onglet Contrôle



Le déroulement d'un montage peut également être contrôlé par une barre de navigation.

Cochez **Afficher la barre de navigation** et cliquez sur le bouton **Personnaliser**.

Détail de l'ensemble des commandes.

! Attention ! Pour que cette barre de navigation soit active il faut que le pointeur de souris soit sur **Pointeur Afficher** ou **Masquage auto** après x secondes.

① **Style** : Trois styles de boutons sont disponibles (*Vidéo par défaut*):

Style Vidéo

Style Ciel

Style Air

② **Masquage auto** : 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.

③ et ④ **Fondu ouverture et fermeture** : Règlent le niveau de fondu à l'apparition et à la disparition de la barre.

⑤ **Échelle** : Permet de régler la dimension des boutons.

⑥ **Décalage** : Règle le décalage par rapport aux bords.

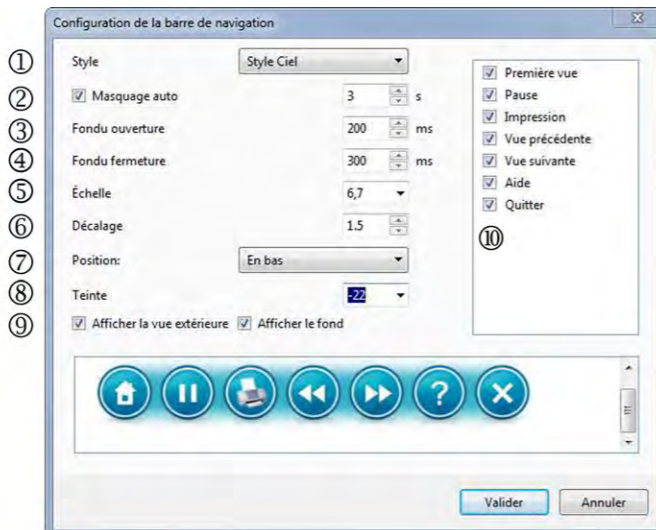
⑦ **Position** : situe la barre de navigation (*En bas par défaut*).

⑧ **Teinte** : Le curseur modifie en continu la couleur des boutons.

⑨ **Affiche ou masque l'arrière-plan** dégradé qui se trouve entre les boutons.

⑩ 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.



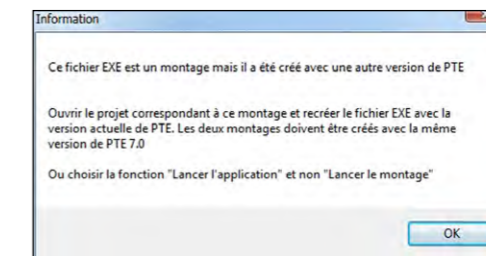
★ 8.3.3 Lancer l'application/le montage en quittant

E Disponible en version Deluxe uniquement.

Options du projet / onglet Avancées

Ces deux termes désignent des fichiers exécutables ; toutefois le choix de l'option **Montage** ne s'applique qu'aux montages réalisés avec la **même version de PTE**.

Si ce n'est pas le cas le message d'erreur ci-dessous vient le rappeler.

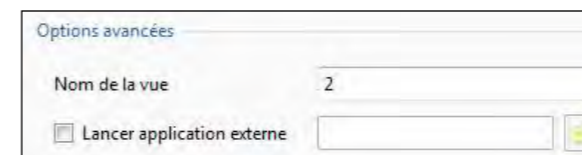


! Attention : pour que cette action puisse se répéter à partir d'un autre ordinateur, il faut absolument que l'application/le montage à lancer soit dans le même dossier que le montage qui va le ou la lancer !

★ 8.3.4 Lancer une autre application à partir d'une vue

E Disponible en version Deluxe uniquement.

Configurer la vue / onglet Principal



Cette option vous offre la possibilité de lancer un autre montage ou toute autre application externe dès le début d'une vue. Lorsque cette seconde application sera terminée, le montage initial reprendra à la vue suivante.

★ 8.3.5 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.

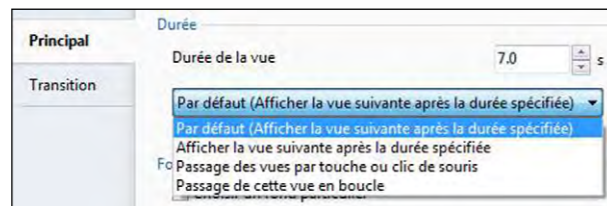
Pour que le déroulement du montage vous laisse le temps d'agir sur un bouton ou une possibilité de commande quelconque, il faut qu'il y ait une pause sur la vue qui présente ce bouton ou cette commande (qui peut, par exemple, être un texte explicite ou un menu).

Contrôle du passage des vues

Configurer la vue / onglet Principal

Une liste déroulante propose quatre options :

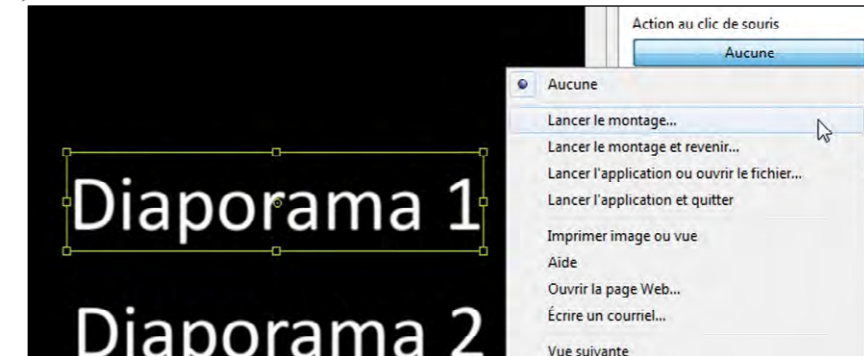
- 1. Par défaut :** le montage se déroule normalement selon la durée programmée sur la ligne de temps **sauf** si vous avez programmé un **Passage par touches ou clic de souris** (voir **page 151**),
- 2. Afficher la vue suivante après la durée spécifiée :** cette vue passera normalement au terme de sa durée propre, sans tenir compte de l'option **Passage par touche ou clic de souris** qui aura été programmée dans **Options du projet** (voir **page 151**),
- 3. Passage des vues par touche ou clic de souris :** le montage 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 montage tourne en boucle sur cette vue. C'est l'option qu'il faut privilégier pour une vue comportant des boutons de commande.



Déclenchement d'actions dans une vue

Fenêtre Objets et animation / onglet Propriétés

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 montage ne redémarrera que lorsqu'un des liens sera cliqué.

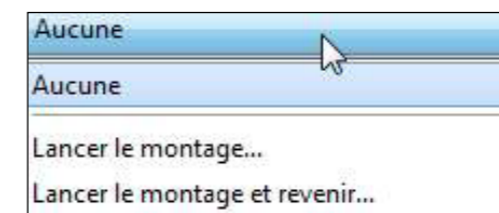
L'action programmée sur ce lien sera alors effectuée.

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 montage.

Déclenchement d'actions externes à l'exécutable en cours



- **Lancer le montage :** lance 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**.

À la fin du montage 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 montage en cours pour qu'il en trouve le chemin.

- **Lancer le montage et revenir :** même action mais à la fin du montage « 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 montage ou toute autre application (programme, image, etc.) mais le montage « 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 montage « lanceur » s'arrête.

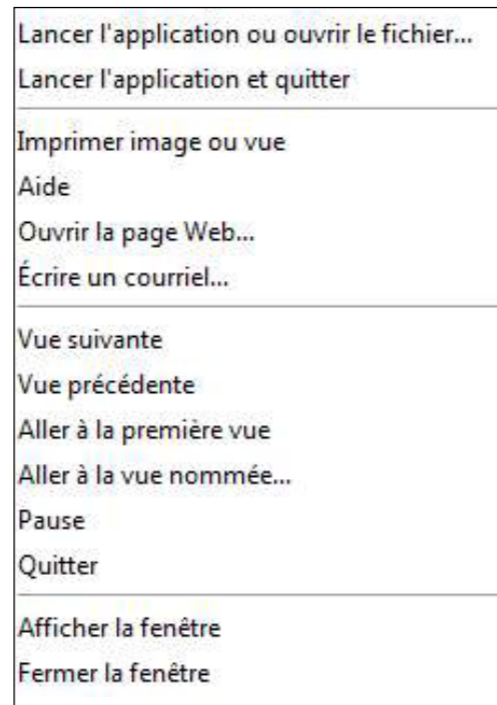
- **Imprimer image ou vue** : une palette flottante propose alors d'imprimer ou de choisir une imprimante.

- **Aide** : ouvre une petite palette d'aide dont vous aurez préalablement complété le contenu dans **Configuration des options du projet**, onglet **Avancées**.

- **Ouvrir la page Web** : lance une page web, sous réserve de connection Internet active.

- **Écrire 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 montages "artistiques" et il peut être utilisé pour toutes formes d'applications exécutables, dans le cadre de formations, conférences, etc.



Actions sur le déroulement du montage en cours

Vue suivante : le montage continue sur la vue suivante.

Vue précédente : le montage revient en arrière.

Aller à la première vue : retour au début du montage.

Aller à la vue nommée : choix d'une vue de destination par son nom.

Pause : mise en pause du montage.

Quitter : met fin au montage

Uniquement lorsqu'une ou des fenêtres personnalisées ont été créées :

Afficher la fenêtre

Fermer la fenêtre.

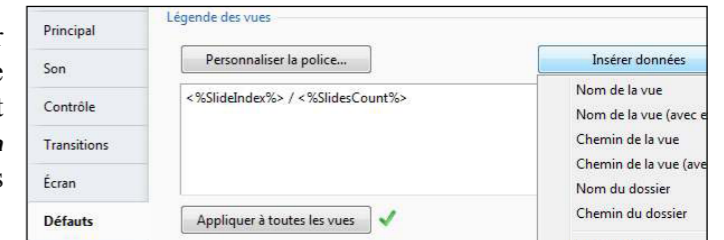
8.4 Insertion de légendes ou numérotation des vues

★ 8.4.1 Légendes communes à l'ensemble des vues

E Option disponible en version Deluxe uniquement

Options du projet /onglet Defaults

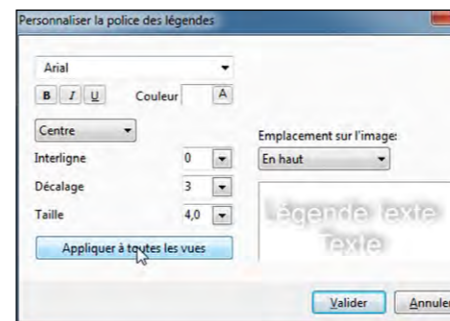
PTE permet d'afficher, pour chaque vue, un certain nombre d'éléments identiques en rapport avec la vue elle-même (*nom de la vue, taille, numéro, etc.*), mélangés ou non à du texte.



Dans la fenêtre de saisie, il est possible de mélanger du texte et les données de la liste obtenue en cliquant sur **Insérer données**.

Vous affichez alors une liste déroulante proposant les données affichables, pour autant qu'elles soient liées à l'image, notamment les données EXIF qui ne sont pas toujours disponibles.

Personnaliser la police



Le texte des légendes est configurable dans cette section comprenant les options habituelles : **Choix de la Police, Gras, Italique, Souligné, Ombre portée.**

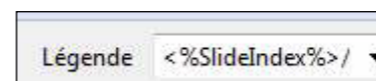
Options de positionnement : **Interlignage, Décalage** par rapport aux bords de la vue, **Taille des caractères, Netteté.**

L'emplacement sur une vue est également paramétrable selon les options de la liste déroulante.

i Ne pas oublier de valider par **Appliquer à toutes les vues**. Une coche verte confirme la validation.

★ 8.4.2 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 si vous l'avez activée dans **Paramètres / Préférences / Barre d'outils**.

8.5 Protection de l'exécutable

E les options de ce chapitre 8.5 sont disponibles en version Deluxe uniquement.

Options du projet / onglet Avancées

Dans la **Configuration des options du projet**, l'onglet **Avancées** propose plusieurs options de **Protection du montage**.

Protéger votre montage par mot de passe

• Limiter l'utilisation

Variable soit en durée, soit en nombre d'utilisations.

- Une durée d'expiration en jours,
 - Un nombre d'utilisations,
 - Une date fixe d'expiration,
- Les trois options sont cumulables.

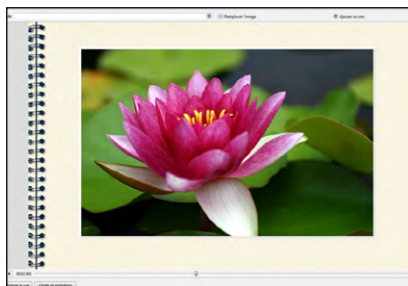
Il vous appartiendra de franciser, si nécessaire, le **Message affiché à l'expiration** du délai (*Sorry, but trial period of this presentation has expired*).

Options du projet / onglet Écran

Afficher un filigrane

Ce 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.

Personnaliser le filigrane : une fenêtre vous propose de rechercher l'image du filigrane sur votre disque dur et de paramétrer sa **position**, son **opacité**, sa **taille** et son **décalage** par rapport aux bords de la vue.



Pour modifier la présentation de votre montage, cette option peut être utilisée pour afficher une image qui couvrira par exemple la surface de l'écran et apparaîtra sur toutes les vues.

Ici, pour l'exemple, nous avons créé cette image au format .Png dont le centre est évidé pour permettre l'apparition

Chapitre 9

Création de fichiers exécutables

Les diverses possibilités de créations vidéo

Vidéos HD pour PC, Mac, ou téléviseur

DVD vidéo pour lecteur DVD

Vidéo pour iPhone ou iPad

Création d'un fichier AVI

Publication sur Youtube

Création d'un économiseur d'écran

Création d'un fichier html5



Ce chapitre développe toutes les possibilités de créations sous de multiples formats, exécutables, 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 **Créer** situé en haut à droite sur la fenêtre principale ou déroulez le menu Créer.

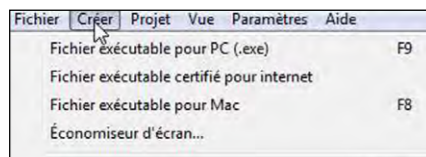
Une liste déroulante vous dévoile les possibilités de créations énoncées ci-dessus.

9.1 Création de fichiers exécutables

Pour PC

Rappelons que ce fichier exécutable est le « produit fini » de votre montage. et comprend tous les éléments nécessaires (vues, sons, titres, etc.) pour que votre montage 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.

Fichier exécutable certifié pour Internet

Pour être en conformité avec les protections de Windows 8 et ultérieurs, il est préférable de « certifier » votre montage qui sera ainsi reconnu par ce système d'exploitation.

Cette nouvelle fonction crée deux fichiers et non un seul comme auparavant.

- montage.exe
- montage.ptshow

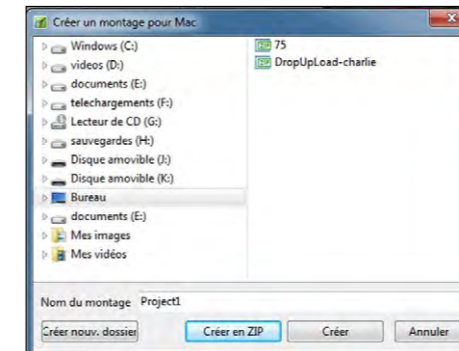
Ces deux fichiers doivent rester obligatoirement dans le même dossier faute de quoi votre exécutable risque de ne pas être lisible sous Windows 8 et ultérieurs.

Pour Mac Intel

Il est 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 nécessaires à son exécution),
- de créer un dossier ZIP,
- de créer un dossier immédiatement lisible sous Mac Intel.

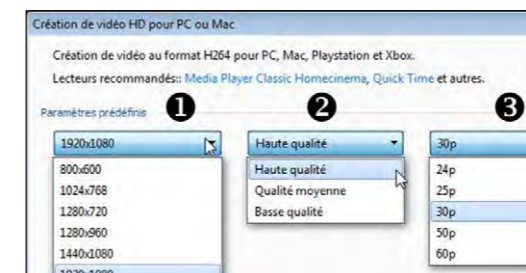
9.2 Création d'un économiseur d'écran

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.

9.3 Création de vidéo HD ou UHD pour PC, Mac ou TV

Ce format vidéo HD ou UHD bénéficie d'un encodage H264 de très bonne qualité et permet, soit directement, soit par l'intermédiaire d'une passerelle ou d'un lecteur multimédia, une lecture directe sur téléviseur 4K. 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 montage a été réalisé dans un format similaire.

Cliquer sur **Vidéo HD**. Une fenêtre de **Création de vidéo HD** présente plusieurs options :



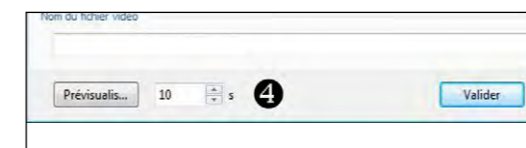
1 La taille de sortie à déterminer parmi celles proposées ou **Personnalisé** pour paramétrer différemment votre vidéo (voir ci-dessous).

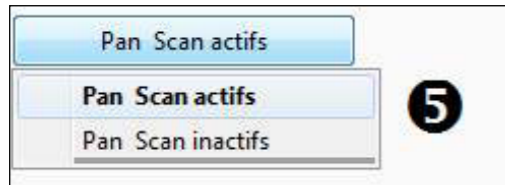
2 Le taux de qualité qui permet de gagner ou de perdre en poids final et en qualité.

3 Nombre d'images par seconde (Fps).

Selon la complexité du montage et de ses animations (panos, zooms, fondus, etc) il peut être préférable de privilégier jusqu'à 60 Fps, si votre matériel de projection (PC, TV) le supporte.

4 Le bouton de prévisualisation permet de vérifier le rendu final sur une durée à déterminer (10s par défaut).





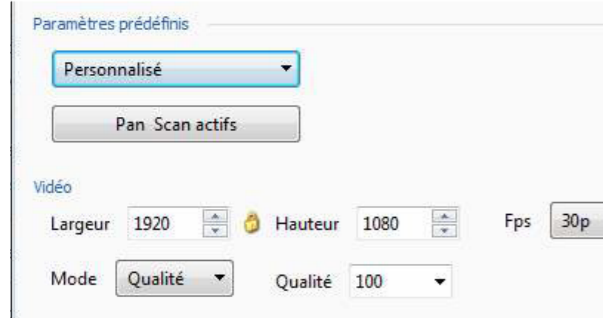
5 Activation de la fonction Pan Scan qui permet d'insérer l'image dans le format d'écran ou de le couvrir complètement et correspond de fait à la fonction **Recouvrir la vue (voir page 98)**.

En activant cette fonction une partie de l'image risque d'être 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.), de sa finalité, des supports de projection et... de vos connaissances en la matière.

En règle générale et pour débiter, sans connaissances particulières, il est préférable de choisir :



Mode Qualité :

Qualité : 100 (qui peut être diminuée à 70 par exemple pour un streaming plus fluide).

Fps (Frames par seconde) : 30 (ou 60 si votre PC ou TV le supporte).

Débit audio : 128 ou 160.

Canaux : Auto.

Échantillonnage : 44100.

Avantage de l'option qualité :

- s'adapte tout seul à la complexité de la vidéo,
- s'adapte tout seul à la dimension de la vidéo
- est beaucoup plus rapide que bitrate 2 passes



Mode Bitrate (débit)

Encodage 1 ou 2 passes.

En mode **Bitrate Encodage 1 passe** la durée d'encodage est plus courte,

mais la qualité risque parfois d'être inférieure selon le contenu du montage, le débit étant constant.

Privilégier l'option **2 passes** qui produit un débit variable.

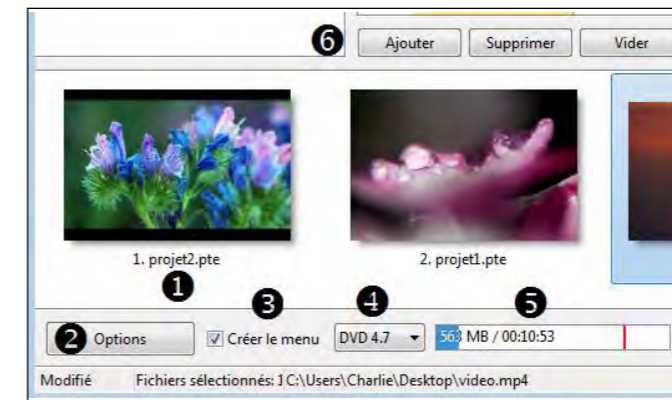
(En débit deux passes le logiciel parcourt d'abord le montage pour en relever les variations de débit et les optimiser ensuite au second passage).

9.4 Création d'un DVD vidéo pour lecteur de DVD

VideoBuilder permet de créer un DVD à partir de fichiers issus de PTE. La création d'un menu paramétrable est également prévue (voir page 163).

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.

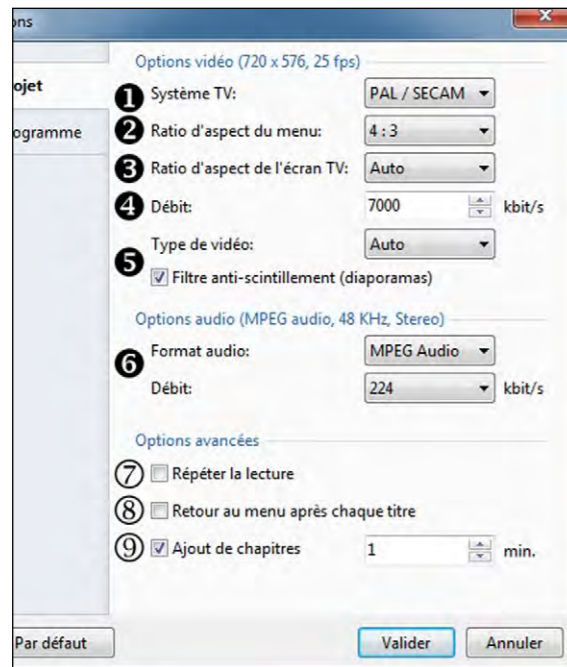
6 Trois boutons permettent d'**ajouter** un autre fichier .pte, de **supprimer** un des fichiers ou de **vider la liste**.

i **Après enregistrement et création du DVD, celui-ci est verrouillé en écriture. Il n'est donc pas possible d'y ajouter de nouveaux fichiers.**

Zone de sécurité TV : Zone qui peut s'afficher lors de la création du montage et permet de prévoir une zone de sécurité TV, l'encadrement de certains écrans cathodiques ayant tendance à masquer les bords (voir page 98).

★ 9.4.1 Les options

.Options vidéo



❶ **Système TV** (choix entre PAL/SECAM le système européen et NTSC, le système américain, selon la destination de votre DVD).

❷ **Format du menu** : choix entre 16/9 et 4/3.

❸ **Format des titres** : même choix que pour le menu.

❹ **Débit** : laisser l'option par défaut sauf si vos connaissances des débits vidéo vous permettent d'apporter des modifications. Une réduction du débit entraîne un gain de place sur le DVD, mais aussi une réduction de qualité.

❺ **Type de vidéo** : laisser sur Auto sauf besoin spécifique.

Options audio

❻ Ici également laisser les options par défaut sauf besoin spécifique.

Options avancées

Selon votre choix, cases à cocher pour :

- ❼ **Répéter la lecture** en boucle,
- ❽ **Revenir au menu après chaque titre**,
- ❾ **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

★ 9.4.2 Menu pour vidéo DVD

Passons maintenant à la mise en forme du menu qui recèle bien des possibilités de présentation et d'animation.

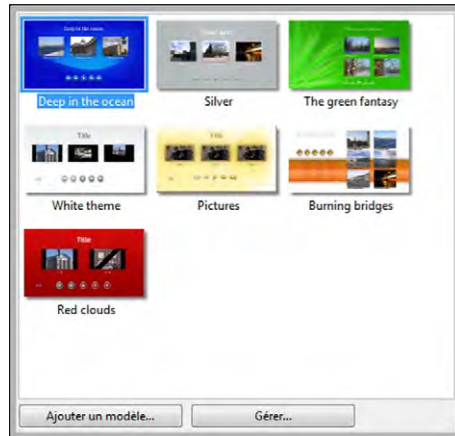


Après avoir cliqué sur le bouton **Suite** vous accédez à la fenêtre de mise en forme ci-dessus.

Ensemble des options que nous allons détailler dans les pages suivantes.

- ❶ Choisir un modèle de présentation.
- ❷ Paramétrer le nombre de titres par page de menu (*ici nous avons choisi 2 x 2 titres par page*).
- ❸ Propriétés du titre.
- ❹ Vignette : permet de rechercher une image significative dans le montage.
- ❺ Image de fond.
- ❻ Ajouter un extrait sonore.
- ❼ Ajoute un fond sonore.
- ❽ 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\8.0\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**.

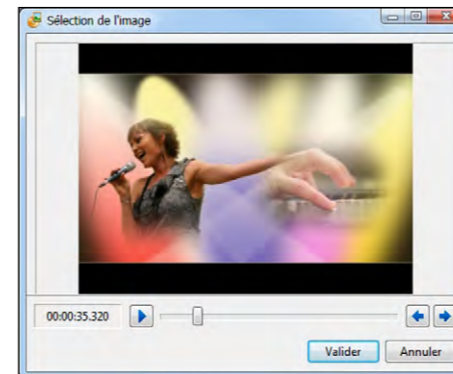


Cette palette **Paramètres** est commune à tous les objets de ce menu, texte, libellés, images, boutons, etc.

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.

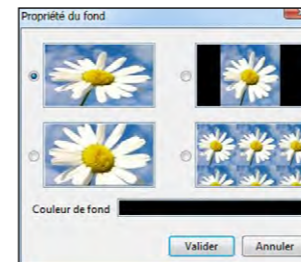
4- Choix de vignette



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 montage concerné, une image qui vous semble la plus caractéristique et qui deviendra la nouvelle vignette. Sinon, c'est l'image n° 1 du montage 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.



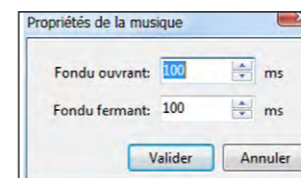
En cliquant sur **Configurer**, une palette **Propriété du fond** vous permet d'en choisir le format, la disposition et la couleur de fond additionnelle.

6- Menu animé

Si vous cochez cette case, les vignettes du menu seront animées, par un extrait du montage, selon la durée que vous aurez programmée.

7- Ajouter un fond sonore

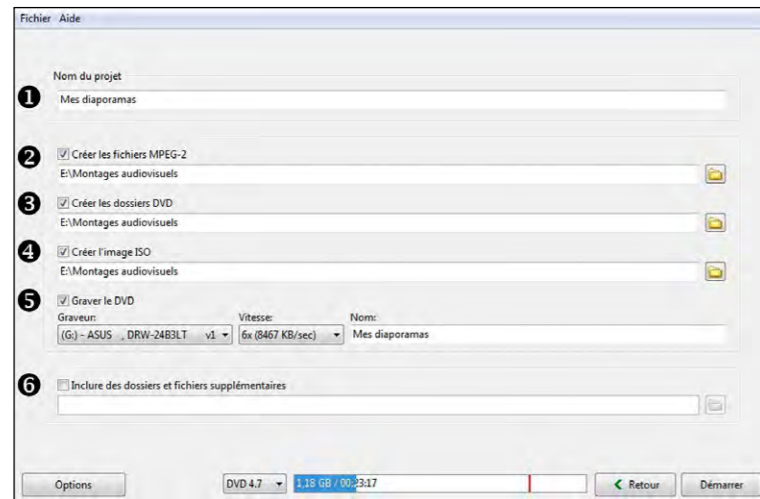
Cette option permet d'ajouter un extrait musical à rechercher sur votre ordinateur.



Le lien **Configurer** appelle une palette qui permet de paramétrer un fondu sonore de début et de fin.

★ 9.4.3 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.

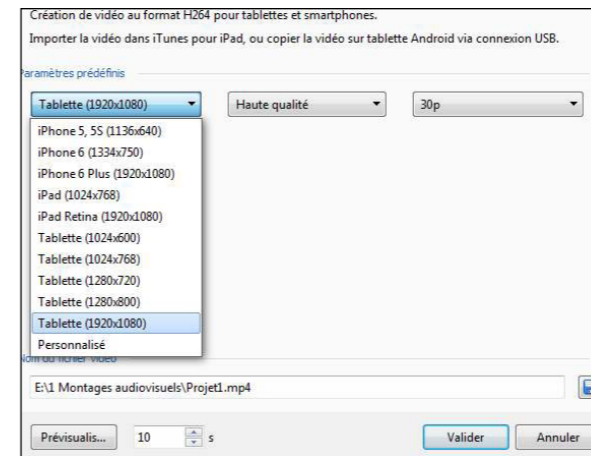


i Chacune des 5 opérations définies ci-dessous peut être réalisée indépendamment des autres selon que vous cochez ou non les cases correspondantes.

- 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.

9.5 Création vidéo pour appareils mobiles



Autre possibilité de PTE, la création d'une vidéo en format mp4 réduit pour iPhone, iPad, tablettes, ou tout autre usage exigeant un format réduit.

Le choix d'une des options entraîne la sélection de format dédié.

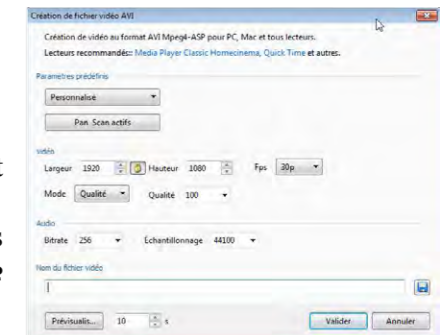
Toutefois, le lien **Personnalisé**, permet un paramétrage vidéo et audio personnalisé, tel que nous l'avons vu au chapitre 9.3 (Vidéos HD).

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.

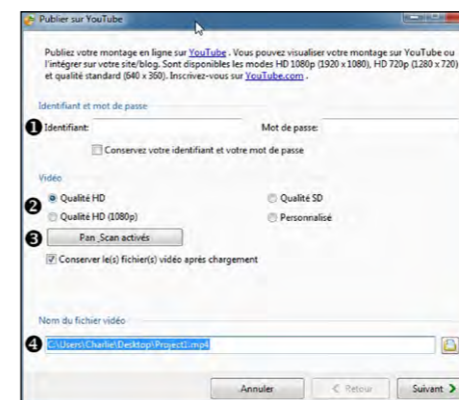
9.6 Création d'un fichier AVI



Cette option vous permet de créer un fichier au format AVI (mpeg4 -asp).

Les options de configuration sont identiques à celles disponibles pour la création d'un fichier HD (voir **page 161**).

9.7 Publication vidéo sur Youtube



PTE vous offre la possibilité, après inscription, de diffuser votre vidéo sur Youtube.

Après avoir renseigné vos identifiants **1** choisissez un mode vidéo SD (**définition moyenne**), HD (**haute définition**), HD 1080 (**haute définition en grand format**) ou personnalisé **2** qui vous permet de déterminer la taille de votre vidéo.

Activez ou non le mode Pan Scan **3** et définissez le dossier d'enregistrement de cette vidéo **4**, si vous souhaitez conserver le fichier sous ce format après l'avoir téléchargé sur Youtube.

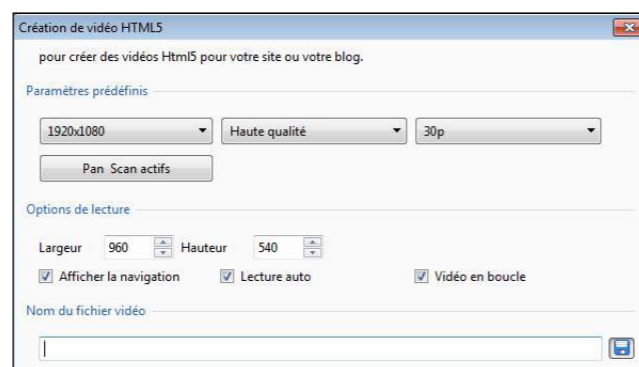
Complétez les renseignements demandés, entrez vos identifiants et cliquez sur **Convertir**. Votre vidéo est maintenant accessible sur Youtube selon votre choix initial.

9.8 Création d'un fichier HTML5

Le langage html5 étant devenu la référence maintenant acceptée par tous les navigateurs récents, inclure une vidéo sur une page web ne nécessite plus de code complexe et surtout évite d'utiliser le format Flash, trop peu sécurisé.

Paramètres prédéfinis

L'interface permet de choisir le niveau de qualité, comme pour la création d'une vidéo HD au format mp4 (voir [page 161](#)).



Options de lecture

Vous devez indiquer ici la taille (**largeur / hauteur**) de la vidéo telle qu'elle sera affichée dans la page web.

Afficher la navigation permet d'afficher la barre de navigation et la gestion du niveau sonore.

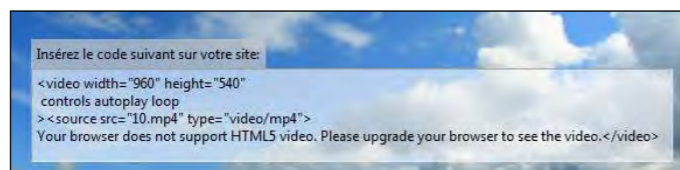
Lecture auto lance la vidéo automatiquement dès l'ouverture de la page

Lecture en boucle fait défiler la vidéo sans discontinuer.

Nom du fichier vidéo

Indiquer l'endroit où sera enregistré votre fichier MP4 mais aussi une page html5 contenant le code html ci-dessous.

Le programme encode votre montage en mp4 et lorsque l'encodage est terminé, le code à insérer apparaît au centre de la fenêtre.



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
Dossiers de projets	Ctrl + H
Créer un dossier à partir de ce montage	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
Afficher la palette Options du projet	Ctrl + P
Menu Vues	
Copier la Vue	Ctrl + C
Coller la Vue	Ctrl + V
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)
Remplacer l'image	Alt + C
Modifier (dans Éditeur externe)	Ctrl + W
Menu Paramètres	
Ordre de tri dans l'explorateur / tri des fichiers par Nom	Ctrl + F4
Ordre de tri dans l'explorateur / tri des fichiers par Extension	Ctrl + F5
Ordre de tri dans l'explorateur / tri des fichiers par Date	Ctrl + F6
Ordre de tri dans l'explorateur / tri des fichiers par Taille	Ctrl + F7
Arborescence (supprime l'affichage de l'explorateur de Windows)	Ctrl + G
Ligne de temps	Ctrl + 6
Explorateur de dossiers sans vignettes	Ctrl + 1
Table de montage sans vignettes	Ctrl + 2
Affichage de l'explorateur plein écran	F3

Les raccourcis clavier - Actions dans la fenêtre principale

Affichage de la table de montage plein écran	F4
Visualisation de la ligne de temps	F6
Options de la timeline Zoom +	Ctrl + F11 ou CTRL +
Options de la timeline Zoom -	Ctrl + F12 ou CTRL -
Autres actions sur la table de montage	
Supprimer tous les points de transition	Ctrl + Alt + H
Ouvrir la palette Styles	Ctrl + J
Déplacer plusieurs vues simultanément	Ctrl + E
Rendre la piste muette	Ctrl + M
Verrouiller toutes les pistes	Ctrl + L
Déplacer la piste son vers le haut	Ctrl + PgUp
Déplacer la piste son vers le bas	Ctrl + PgDn
Supprimer le fichier son sélectionné	Del (ou Suppr)
Insérer une vue vide	Alt + S
Copier la vue sélectionnée	Ctrl + C
Coller la vue sélectionnée	Ctrl + V
Supprimer la vue de la table de montage (mode vues)	Suppr (Del)
Remplacer l'image	Alt + C
Ajouter transition	Inser
Infos fichier	Ctrl + I
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
Prévisualiser à partir de la vue en cours	Ctrl + R
Menu Aide	
Aide (en anglais)	F1
Actions dans l'explorateur de dossiers	
Tout sélectionner	Ctrl + A
Ajouter tous les fichiers au montage	CTRL + D
Modifier fichier dans un éditeur externe	Ctrl + W
Renommer le fichier	F2
Ordre de tri dans l'explorateur / tri des fichiers par Nom	Ctrl + F4
Ordre de tri dans l'explorateur / tri des fichiers par Extension	Ctrl + F5
Ordre de tri dans l'explorateur / tri des fichiers par Date	Ctrl + F6
Ordre de tri dans l'explorateur / tri des fichiers par Taille	Ctrl + F7
Rotation horaire (sans perte)	Ctrl + F
Rotation anti-horaire (sans perte)	Alt + F

Les raccourcis clavier - 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 la vue	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)
Déplacer tous les points de contrôle	Ctrl + E
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
Bascule entre positions absolues et relatives des points de contrôle	Alt + G

| Index

Symboles

3D

Afficher/Masquer le recto et/ou le verso d'un objet 141

A

AB (lien vers effets de transition) 46

Acheter PicturesToExe 14

Actions communes aux modes Vues et Ligne de temps 48

Ajouter une vue 48

Copier - coller une vue 49

Déplacer des vues 51

Insérer une vue vide 49

Interventions sur les vues par clic droit 50

Remplacer l'image principale d'une vue 52

Renommer une image ou changer le nom de la vue 53

Sélection de plusieurs vues 52

Supprimer une vue 50

Verrouiller la piste vues 52

Vider la table de montage 52

Actions sur le déroulement du montage en cours 156

Vue précédente 156

Vue suivante 156

Actions sur les pistes verrouillées 83

Affectation ou choix d'un profil couleur 38

Ajout modificateur 144

Ajuster à la vue 98

Animations d'objets 125

Ajout modificateur 144

Cadre dynamique 143

Décalage de phase 146

Déplacements dynamiques 137

Déplacements statiques 134

Flou 132

la Rotation 140

le Pano 137

Les effets d'animation 146

le Zoom 139

Modifier la taille d'un objet en pixels, en % ou en points 133

- Onglet Animation 132
- Oscillation 146
- Ping pong 146
- Réglage dynamique de couleurs 144
- Saut 146
- Vitesse d'animation 145

Anticrénelage 104

Arborescence (afficher/masquer explorateur de disques) 43

AVI 169

B

Barre de navigation (contrôle du déroulement) 152

Barre de navigation en prévisualisation 67

Barre d'outils ligne de temps 53

C

Cadre (ajout d'un cadre à une image) 105

Cadre dynamique 143

Cadre (objet) 110

Carte graphique (minimiser son usage) 28

Choix d'effets de transition 54

- Application de transition particulière à une vue 55

- Application d'une transition identique à l'ensemble du projet 54

Choix de format des vues 36

Choix d'une couleur de fond ou d'ombre 123

Clés d'activation 14

Codecs vidéo 11

Commentaire (enregistrer un) 84

Comment fonctionne PicturesToExe ? 9

Comment positionner une transition entre deux vues 65

- Transition entre images fixes 66

- Transition entre vidéos ou vidéos et image fixe 65

Compatibilité entre les versions 16

Configuration des options du projet 40

Configurer la vue (palette d'outils)

- onglet Effets 35

- onglet Principal 35

Conserver la durée totale des vues 65

Conteneur de masque 120

Contrôle du déroulement à la souris et au clavier 151

Contrôle du déroulement dans une vue 154

- Contrôle du passage des vues 154

- Afficher la vue suivante après la durée spécifiée 154

- Passage de cette vue en boucle 154

- Passage des vues par touche ou clic de souris 154

- Déclenchement d'actions dans une vue 155

Contrôle du déroulement de l'exécutable 150

- Affichage des vues en ordre aléatoire 150

- Contrôle du déroulement à la souris et au clavier 151 153

- Contrôle du déroulement et actions dans une vue 154

- Contrôle du déroulement par barre de navigation 152

- Déclenchement d'actions externes à l'exécutable en cours 155

- Lancer l'application ou ouvrir le fichier 156

- Lancer le montage 155

- Lancer le montage et revenir 155

- Lancer l'application/le montage en quittant 153

- Lancer une autre application à partir d'une vue 153

- Mise en pause automatique du montage 150

- Options de fin de montage 150

- Passage du montage contrôlable au clavier 151

- Quitter après la dernière vue 150

- Répéter le montage en boucle 150

- Stopper le montage sur la dernière vue 150

Contrôle du déroulement par barre de navigation 152

Contrôle du passage des vues 154

Conversion d'un texte en légende 110

Convertir en image alpha 107

Convertisseur vidéo (module Video Converter) 63 116

Copier - coller une vue 49

Couleurs (choix de couleurs)

- Choix de la couleur de fond de la vue 38

- Couleur pleine 39

- Fond dégradé 39

- Motif répété 39

- Choix d'un profil couleur (sRGB, Adobe RGB, etc) 38

- Couleur à l'extérieur de la vue 36

- Couleur de fond ou d'ombre (sélection de couleur dans une image) 123

- Couleurs de fichier son sur table de montage 81

Création de fichiers exécutables 160

Création de transitions personnalisées 59

Création de vidéos

- AVI (création de fichiers) 169

Création d'un fichier AVI 169

Création d'un fichier HTML5 170

Création de vidéos 159

- DVD vidéo 163

- Finalisation du projet 168

- Graver le DVD 168

- Insérer une image de fond 167

- Iso (création d'une image) 168

- MPEG2 (création de fichiers) 168

- Vidéo HD 161

- Vidéo pour iPhone 169

- Vidéo publiée sur Youtube ou Vimeo 169

Création et sauvegarde d'un fichier exécutable

- Fichier exécutable certifié pour Internet 160

- Pour Mac Intel 160

Création vidéo pour appareils mobiles 169

Créer, ajouter des pistes son 77

Créer un économiseur d'écran 161 170

Créer un style 71

Curseur (Choix d'un mode de défilement pendant la lecture) 29

D

Déclenchement d'actions dans une vue 155

Déclenchement d'actions externes à l'exécutable en cours 155

Écrire un courriel 156

Lancer l'application et quitter 156

Lancer le montage 155

Lancer le montage et revenir 155

Ouvrir la page Web 156

Déplacer des vues (en mode Ligne de temps)

Déplacer des vues simultanément 52

Déplacer une seule vue 51

Déplacer des vues (en mode Vues) 51

Déplacer l'axe de rotation d'un objet 111

Déplacer plusieurs points de contrôle à la fois (Objets et animation) 129

Dossiers de projets 32

Création d'un dossier-modèle de projets 31

Créer le répertoire sur votre disque dur 31

Durée d'affichage des vues (avec ou sans ajout temps de transition) 63

Insertion d'une vidéo sur la ligne de temps 64

Durée de transition 66

Modification des durées de transitions 67

DVD vidéo 163

Finalisation du projet 168

Créer des fichiers MPEG2 168

Créer les dossiers DVD 168

Créer une image ISO 168

Graver le DVD 168

Menu pour vidéo DVD

Ajouter un fond musical 167

Insérer une image de fond 167

Menu animé 167

Paramétrer le nombre et la disposition des titres par page de menu 166

E

Economiseur d'écran 161

Ecran 18

4/3 16/10 16/9 (formats) 20

Taille virtuelle de la vue 37

Editeurs de programmes externes (accès à) 28

Effets de transition (les différents) 55

Aperçu des effets 56

Les transitions personnalisées 59

Enregistrement du logiciel

Clés d'enregistrement 14

Mises à jour 15

Enregistrement et sauvegarde du montage

Création d'un album-modèle de projets 31

Enregistrer un commentaire 84

Ergonomie de PicturesToExe 24

Extraction du fichier son d'un clip vidéo 85

F

Fenêtre de prévisualisation (Objets et animation) 92

Fenêtré (mode) 37

Fenêtre Objets et animation 41

Fenêtres et palettes principales 40

Agissant sur chacune des vues, individuellement 41

Agissant sur l'ensemble du projet et des vues 40

Fenêtres personnalisées d'aide, au démarrage, pendant le déroulement

Fenêtre d'aide 148

fenêtre de démarrage 148

Fichier exécutable certifié pour Internet (création) 160

Filigrane (afficher un) 158

Finalisation du montage 147

Flou (dynamique) 132

Formats de projection

Choix d'un format pour votre montage 21

Format personnalisé 22

Formats et tailles usuels 22

Formats d'images acceptés 11

Formats vidéo acceptés 11

Freemake Video Converter 64

G

Graver le DVD 168

Grille de positionnement d'objets 99

H

H264 (codec) 161

HTML5 170

I

Icône 148

Image alpha 107

Image (objet) 104 106

Ajout d'un cadre à une image 105

Anticrénelage 104

Flou dynamique 132

- Masque flou 106
- Modifier la netteté d'une image 106
- Plus net/Plus doux 106
- Rééchantillonnage basse qualité 106
- Réglage couleurs 144
- Rognage d'une image 105

Image principale (définition, position) 37 90

Image principale d'une vue (remplacer) 52

Insérer une vue vide 49

Insertion de légendes ou numérotation des vues

- Légende personnalisée 157

- Légendes communes à l'ensemble des vues 157

Insertion de vidéos sur la ligne de temps (généralités) 63

Insertion d'un conteneur de masque dans un autre 121

Installation de PicturesToExe

- Clés d'enregistrement 14

- Reinstaller PicturesToExe 15

- Téléchargement, installation et enregistrement de PicturesToExe 13

Intervalle 131

iPad, iPhone 169

ISO (création d'une image) 168

L

Lancer autre montage/application dès la fin d'une vue 153

Lancer autre montage/application par clic dans une vue 155

Lancer l'application/le montage en quittant 153

Langage (sélection de la langue) 16

Largeur des pistes image et sons (modification) 81

Légendes

- Insertion de légendes 157

Les sons 75

Lier un ou plusieurs sons à une vue 80

Lignes repères sur la table de montage 51

Logo de copyright 158

M

Mac Intel (fichier exécutable pour) 160

Magnétisme de la grille 99

Masque flou 106

Masquer la sélection pour pano/zoom/rotation 30

Masques (objet)

- Conteneur de masque 120

- De quoi se compose un masque ? 118

- Insertion d'un conteneur de masque dans un autre 121

- Insertion d'un masque 119

- Modifier un masque existant 121

- Positionnement de masques 120

Menus déroulants de PTE 24

Menu Aide 25

Menu Créer 24

Menu Fichier 24

Menu Paramètres 25

Menu Projet 25

Menu Vue 25

Mise en pause automatique du montage 150

Mises à jour 15

Mode Ajuster à la vue 98

Modification de l'affichage sur la table de montage

- Bascule plein écran 44

- Table de montage sans vignettes 44

Modification de la taille des points de contrôle 127

Modification de la vitesse d'une vidéo 113

Modification des paramètres son sur la ligne de temps 87

Mp3 12

Mp4 12 161

N

Numérotation des vues 157

O

Objets

- Actions et paramètres communs à tous les objets 94

- Comment se définit le statut Parent ou Enfant ?* 96

- Dupliquer un objet* 94

- Durée d'affichage de l'objet* 127

- Durée d'affichage d'un objet* 131

- Intervalle* 131

- Modification de forme et dimensions d'un objet* 97

- Modifier la disposition hiérarchique* 94

- Modifier le statut d'un objet* 96

- Relation Parent-Enfant entre les objets* 96

- Renommer un objet* 94

- Taille et position des objets* 98

- Ajuster à la vue* 98

- Recouvrir la vue* 98

Ajuster à la vue 98

Ajuster l'image ou la vidéo et le cadre 105

- Ajout d'un cadre à une image* 105

- Rognage d'une image* 105

Avant d'utiliser la fenêtre Objets et animation

- Définitions : Vue, Image principale, Fond de vue* 90

Grille de positionnement d'objets 99

- Exemple d'utilisation de la grille* 100

Les divers types d'objets 93

Les objets : définitions 91

Masquer la sélection pour pano/zoom/rotation 30

Propriétés communes aux objets Image et Vidéo 104 106

Image objet principal de la vue 104

Remplacer une image 104

Qu'appelle-t-on Objets ? 91

Recouvrir la vue 98

Statut d'un objet

Parent, Enfant, Indépendant 96

Objets (divers types d')

Objet Bouton 111

Objet Cadre 110

Objet Image 104 106

Ajout d'un cadre à une image 105

Image objet principal de la vue 104

Modifier la qualité d'une image 106

Ouvrir une image dans un logiciel externe 104

Remplacer une image 104

Objet Masque 118

Objet Rectangle 110

Objet Texte 109

Objet Vidéo 109 110 111 112 118

Comment afficher une vidéo en continu sur plusieurs vues ? 114

Paramètres vidéos (Début, Durée, Décalage) 113

Vidéo unique, Piste vidéo master 114

Objets (les animations d'objets)

Ajouter un point de contrôle 128

Déplacer plusieurs points de contrôle à la fois 129

Dupliquer un point de contrôle 128

Effets d'animation 132

Modifier la durée d'affichage d'un objet 131

Pano 137

Points de contrôle et ligne de temps objets 127

Précisions sur le positionnement des points de contrôle 130

Rotation 140

Simuler un travelling horizontal 137

Supprimer un point de contrôle 128

Transformations 3D

Afficher/Masquer le recto et/ou le verso d'un objet 141

Vitesse des effets Pano, Zoom, Rotation 143

Zoom 139

Préparation des images pour le zoom 139

Ogg 12

Ombres portées 122

Editer les modèles 123

Enregistrer l'ombre comme modèle 122

Modèles d'ombre 122

Options de fin de montage 150

Quitter après la dernière vue 150

Répéter en boucle. 150

Stopper le montage sur la dernière vue 150

Options du projet (palette d'outils)

Onglet Avancées 34

Onglet Contrôle 33

Onglet Défauts 34

Onglet Ecran 34

Onglet Effets 34

Onglet Principal 33

Onglet Son 33

Oscillation 146

Ouvrir un fichier son avec un logiciel externe 76

P

Pano, Zoom, Rotation (animation d'objets) 137

Pan Scan activés 162

Paramétrage du fond de la transition (effets personnalisés) 61

Paramétrage initial de votre montage 36

Choix de la couleur de fond de la vue 38

Choix du format des vues et taille de projection 36

Mode fenêtré 37

Pourcentage de la vue occupé par les images principales 37

Ratio d'aspect 36

Passage d'une vue en boucle 154

Passage des vues par touche ou clic de souris 154

Passage du montage contrôlable au clavier 151

Personnalisation des pistes son 86

PicturesToExe 12

Limites de PicturesToExe 12

Ping pong 146

Pistes sons

Ajout / suppression de points clés 87 88

Aligner avec précision un son au début d'une vue 80

Déplacement horizontal 82

Déplacement vertical 82

Fondu entre deux extraits sonores 82

Largeur des pistes sons 81

Mise en forme des pistes son 81

Modification des paramètres son sur la ligne de temps 87

Piste muette (ou audible) 83

Points clés audio

couleurs de ligne d'enveloppe et de points clés 88

Réduire (ou rallonger) la longueur d'un extrait sonore 82

Supprimer un fichier son 83

Verrouiller (ou déverrouiller) une piste son 83

Piste vidéo master 114

Plein écran

Fonctionnement en multi-écrans 68

Prévisualiser le montage en plein écran 68

Plus net/Plus doux (action sur images) 106

Points clés audio 88

Points de contrôle (animation d'objets) 127

Ajouter un point de contrôle 128

Déplacer plusieurs points de contrôle à la fois 129

- Dupliquer un point de contrôle 128
- Faire apparaître plusieurs lignes de temps objets 129
- Points de contrôle des objets proportionnels si modification 130
- Positions absolues/relatives des points de contrôle 130
- Précisions sur le positionnement des points de contrôle 130
- Sélectionner et déplacer plusieurs points de contrôle à la fois 129
- Supprimer un point de contrôle 128

Points de transition (table de montage) 53

- Ajouter points de transition 53
- déplacer plusieurs points ensemble 54
- Retirer point de transition 53

Pourcentage de l'écran occupé par les images principales 37

Présentation de l'exécutable (agir sur la)

- Afficher une fenêtre d'aide, de démarrage ou personnalisée. 148
- Modifier l'icône du fichier exécutable. 148

Prévisualiser le montage

- Dans la fenêtre de prévisualisation. 67
- Fonctionnement en multi-écrans 68
- Prévisualiser en plein écran 68

Profils couleur sRGB, Adobe RGB, etc 38

Propriétés des objets 102 109

- Onglet Propriétés Bouton 103
- Onglet Propriétés Cadre ou Rectangle 102
- Onglet Propriétés Image 101
- Onglet Propriétés Masque 103
- Onglet Propriétés Texte 101
- Onglet Propriétés Vidéo 102
- Propriétés communes aux objets Image et Vidéo 104
- Propriétés de l'objet Bouton 111
- Propriétés de l'objet Image 106
- Propriétés de l'objet Masque 118
- Propriétés de l'objet Texte 109
- Propriétés de l'objet Vidéo 112
- Propriétés des objets Cadre ou Rectangle 110

Protection de l'exécutable 158

- Afficher un filigrane 158
- Limiter l'utilisation 158

Publication d'une vidéo sur Youtube 169

Q

Quitter après la dernière vue 150

R

Recouvrir la vue (mode) 98

Rectangle (objet) 110

Redimensionner une vidéo 117

Rééchantillonnage basse qualité 106

Réglage dynamique des couleurs d'une image 144

Réinstaller PicturesToExe 15

Remplacer l'image principale d'une vue 52

Remplacer un fichier son 79

Répartir toutes les vues sur la piste son 53

Répéter le montage en boucle 150

Rogner une image 105

Rotation 140

S

Saut 146

Sauvegarde de profils utilisateur 30

Sauvegarde du fichier de travail

- Sauvegarde auto du montage 32

Sauvegarde en fichier ZIP 32

Sauvegarde sous forme de dossier de projets

- Création d'un dossier-modèle de projets 31
- Créer le répertoire sur votre disque dur. 31

Sélection de plusieurs vues 52

Sépia (réglage dynamique d'une image) 144

Sons

- Ajout de pistes et sons directement sur la table de montage 79
- Aligner avec précision un son au début d'une vue 80
- Comment ajouter des fichiers sons ? 78
- Enregistrer un commentaire 84
- Extraction du fichier son d'un clip vidéo 85
- Lier un ou plusieurs sons à une vue 80
- Mise en forme des pistes son 81
 - Affichage de la forme d'onde 81
 - Couleurs de fichier son 81
 - Hauteur / Largeur des pistes son 81
- Ouvrir un fichier son avec un logiciel externe 76
- Personnalisation des pistes son 86
 - Début, Durée, Fondu, Décalage 86
- Points clés audio 88
- Relation entre points-clés et volume général du son 88
- Remplacer un fichier son 79
- Types de fichiers sons acceptés 76

Stencil de masque 119

Stopper le montage sur la dernière vue 150

Styles 69

- Comment créer un style ? 71
- Comment utiliser des styles ? 69
 - Importer un style 69
 - Supprimer un style appliqué à des vues 69
 - Utiliser un style préexistant 69
- Enregistrement et exportation d'un style 73

Supprimer une vue 50

Supprimer un fichier son 83

Synchronisation avec le son 150

Synchroniser la fin de la dernière vue avec la fin de la bande son 54

T

Table de montage (actions sur la) 42 46

- Affichage de la forme d'onde 29 81
- Affichage des vues sous forme de liste 48
- Ajouter point de transition 53
- Ajouter une vue 48
- Aperçu de la table de montage 46
- Barre d'outils ligne de temps 53
 - Points de transition 53
- Choix d'effets de transition 54
- Couleur du fichier son 29 81
- Défilement du curseur pendant la lecture 29
- Déplacer des vues 51
- Déplacer les points 54
- Déplacer plusieurs vues simultanément 52
- Hauteur des pistes image et sons 81
- Insérer une vue vide 49
- Interventions sur les vues par clic droit 50
- Navigation dans la table de montage 52
- Remplacer l'image principale d'une vue 52
- Renommer une image ou changer le nom de la vue 53
- Répartir toutes les vues sur la piste son 53
- Repères sur la table de montage 51
- Retirer point de transition 53
- Sélection de plusieurs vues 52
- Supprimer une vue 50
- Synchroniser la fin de la dernière vue avec la fin de la bande son 54
- Vider la table de montage 52

Taille et position des objets 98**Téléchargement du logiciel**

- Site de WnSoft 14
- Téléchargement, installation et enregistrement de PicturesToExe 13

Transitions

- Choix d'effets de transition 54
 - Transition identique à l'ensemble du projet 54
 - Transition particulière à une vue 55
- Comment positionner une transition entre deux vues 66
- Comment s'applique la durée d'une transition ?
 - Entre images fixes 65
 - Entre vidéo et image fixe 65
- Durée d'affichage d'une vue et de sa transition 63
- Les différents effets de transition 55
- Les transitions personnalisées 59
- Modification des durées de transitions 67
- Sauvegarde et exportation d'un effet de transition personnalisé 62

Travelling horizontal 137**Types de fichiers sons** 76

V

Verrouiller la piste Vues 52**Verrouiller (ou déverrouiller) toutes les pistes** 83**Verrouiller (ou déverrouiller) une piste son** 83**Versions de PicturesToExe** 2

- Comparer les versions Deluxe - Essentials 2
- Résumé des fonctions indisponibles dans la version Essentials 2

VideoBuilder 14**VideoConverter (convertisseur vidéo)** 116**Vidéo HD (création)** 161**Vidéo (importation sur la ligne de temps)** 46

- Préalable sur l'insertion de vidéos sur la ligne de temps 63

Vidéo (objet) 112

- Ajuster la vidéo et le cadre 105
- Comment afficher une vidéo en continu sur plusieurs vues ? 114
- Les formats vidéo acceptés 64
- Modification de la vitesse d'une vidéo 113
- Piste vidéo master 114
- Rognage des bords d'une vidéo 105

Vidéo pour appareils mobiles 169**Vidéo sur Youtube ou Facebook (publication)** 169**Vitesse d'une vidéo** 113**Vue (définition)** 19**Vues** 42

- Actions communes aux modes Vues et Ligne de temps 48
- Affichage des vues sous forme de liste 48
- Déplacer plusieurs vues simultanément 52
- Déplacer une seule vue 51
- Lignes repères sur la table de montage 51
- Mode Ligne de temps 46
- Mode Vues 46
- Remplacer l'image principale d'une vue 52
- Renommer une image ou changer le nom de la vue 53
- Sélection de plusieurs vues 52
- Verrouiller la piste Vues 52

Vue vide (insérer une) 49

W

WnSoft 14

Y

Youtube 169

Z

Zone de sécurité TV 98**Zoom** 139

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**.

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

- **www.diapositif.net/forum**, exclusivement dédié à PicturesToExe, avec plus de 2 000 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.