

**Réaliser
des montages audiovisuels numériques
avec
PicturesToExe**

Version 7.5



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

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

- **En surfant sur le web**

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

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

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

- **Livres**

- **Le diaporama, langage, écriture et méthodologie, par Vincent Martin**

Edition Photomavi - www.photomavi.com

«Le diaporama est un art audiovisuel utilisant un langage spécifique.

Avec la maîtrise de ce langage et une bonne méthodologie, la création d'une oeuvre audiovisuelle devient plus aisée».

- **Diaporama numérique, de Patricia Ondina**

Editions First Interactive

Ce livre aborde tous les aspects de la création d'un diaporama (traitement des images, scénario, sons, montage, etc.).

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

Sommaire

	<i>Page</i>
Introduction	9
1 Téléchargement, installation et enregistrement du logiciel	13
1.1 Téléchargement, installation	14
1.2 Enregistrement, clés d'enregistrement, réinstallation	15
Les clés d'enregistrement	15
Je veux réinstaller PicturesToExe et je n'ai plus les clés d'enregistrement.	16
1.3 Mises à jour	16
1.4 Compatibilité entre les versions	18
1.5 Langage	18
2 Notions usuelles, écran, vues, formats...	19
2.1 Définitions écran et vue	20
2.2 Formats de projection	22
Les différents formats existant	22
Choix d'un format pour votre montage	23
Formats et taille usuels	24
3 Interface et paramétrage de PicturesToExe	26
3.1 Ergonomie (détail des menus, fenêtres et palettes d'outils)	26
3.2 Interface, fenêtres et palettes principales	32
Fenêtres agissant sur l'ensemble du projet	32
Fenêtres agissant sur chacune des vues	33
Paramétrer la fenêtre principale de PicturesToExe	33
Modifier l'affichage dans l'explorateur de dossiers	35
Modifier l'affichage sur la table de montage	35
Actions par clic droit sur les images dans l'explorateur de dossiers	36
3.3 Préférences de l'utilisateur	36
Menu Paramètres / Préférences / onglet Projet	38
Menu Paramètres / Préférences / onglet Système	39
Menu Paramètres / Préférences / onglet Ligne de temps	41
Menu Paramètres / Préférences / onglet Éditeur	42
3.4 Paramétrage initial de votre montage	43
Choix de format des vues et taille de projection	43
Pourcentage de la vue occupé par les images principales	45
Choix de la couleur de fond de vue	45

	<i>Page</i>
4 Créer des vues et leurs transitions	47
4.1 La Table de montage	48
Aperçu de la table de montage	48
Table de montage en mode Vues	48
Table de montage en mode Ligne de temps	49
Actions communes aux modes Vues et Ligne de temps	50
Ajouter une vue	50
Insérer une vue vide	51
Copier - coller une vue	51
Supprimer une vue	52
Déplacer des vues	53
Déplacer une seule vue	54
Déplacer plusieurs vues simultanément	54
Lignes repères sur la table de montage	54
Verrouiller la piste vues	55
Vider la table de montage	55
Remplacer l'image principale d'une vue	55
Renommer une image ou changer le nom de la vue	55
Barre d'outils Ligne de temps (Ajout, retrait de points de transition)	56
4.2 Choix d'effets de transition	57
Application d'une transition identique à l'ensemble du projet	57
Application d'une transition particulière à une vue	58
4.3 Les différents effets de transition disponibles	58
Effets de base (Fondu, Cut)	58
Effets standard et effets 3D (Aperçu des effets)	59
Création d'effets de transitions personnalisés	61
5 Les sons dans PicturesToExe	65
5.1 Les différents types de fichiers sons acceptés	66
5.2 Les différentes sortes de pistes son	66
Comment ajouter des pistes son	67
Interaction entre les pistes son	68
Création de pistes son principales	69
Ajout d'un fichier son sur une piste principale	70
Extraction et ajout de fichier son d'un clip vidéo	70
Ajout de fichiers sons directement sur la table de montage	70
Mise en forme, ergonomie, déplacement, verrouillage des pistes son	71
Actions sur les pistes son sur la table de montage	72
5.3 Enregistrer un commentaire	74
5.4 Personnalisation des pistes son	76
Paramètres sons	75
Schéma représentatif des différents paramètres	76
5.5 Outil Forme d'onde et Enveloppe	77
Boutons de commande de la barre d'outils	77
Actions sur la durée de l'extrait	78
Actions sur les fondus ouverture et fermeture	78
Action sur l'enveloppe de l'onde sonore	78

	<i>Page</i>
6 Synchronisation entre les vues et le son	79
6.1 Insertion des transitions dans la durée d'affichage des vues	80
6.2 Modification des durées de transitions	81
6.3 Prévisualiser le montage	81
Prévisualiser dans la fenêtre de prévisualisation	81
Prévisualiser en plein écran	82
Fonctionnement en multi-écran	82
7 Objets et Animations	84
7.1 Avant d'utiliser la fenêtre Objets et animation...	84
7.2 Les objets : définitions	85
Qu'appelle-t-on objet ?	85
Description de la fenêtre Objets et animation	85
7.3 Les différents types d'objets	87
7.4 Actions et paramètres communs à tous les objets	88
Renommer un objet	88
Dupliquer un objet	88
Modifier la disposition hiérarchique des objets	88
Accéder aux objets inférieurs masqués	89
Statut d'un objet (Indépendant, Parent, Enfant)	90
Comment définir le statut Parent-Enfant	90
Modifier le statut d'un objet	90
Relation Parent-Enfant entre les objets	90
Modification de forme et dimensions d'un objet	92
Taille et position des objets	93
Menu contextuel sur les objets	96
Grille de positionnement d'objets	96
Ombres portées	98
Choix d'une couleur de fond de vue	99
7.5 Paramètres propres à chaque objet	100
• Objet Image	100
Remplacer une image	100
Image objet principal de la vue	100
Ouvrir une image dans un logiciel externe	100
Découper les bords d'une image	101
Ajouter un cadre à une image	102
Modifier la netteté d'une image ou de l'ensemble des images	102
Mémorisation des paramètres	104
• Objet Texte	105
• Objet Cadre ou Rectangle	106
• Objet Bouton	107
• Objet Masque	108
Généralités sur l'insertion de vidéos	112
Formats vidéo acceptés	112
• Objet Vidéo	113
Paramètres vidéo	116
Convertisseur vidéo	117

	Page
8 Les animations d'objets	119
8.1 Animation d'objets	120
Comment animer des objets ? Le principe	120
8.2 Points de contrôle et ligne de temps des objets	121
Ajouter un point de contrôle	122
Dupliquer un point de contrôle	122
Supprimer un point de contrôle	122
Précisions sur le positionnement des points de contrôle	122
Modifier la durée d'affichage d'un objet	123
Déplacer plusieurs points de contrôle à la fois	124
Exemples d'animations par les points de contrôle	124
Synchroniser le déplacement de plusieurs objets	126
Prévisualiser la vue dans Objets et animation	127
8.3 Les effets d'animation : Pano, Zoom, Rotation	127
Le Pano	127
Le Zoom	131
La Rotation	133
Vitesse des effets Pano, Zoom, Rotation	134
8.4 Transformations 3D	136
Modification de l'angle de rotation X	136
Modification de l'angle de rotation Y	136
Pan Z	136
Afficher/Masquer le recto ou le verso d'un objet	137
Relation Parent-Enfant en 3D	138
8.5 Animation d'une image composite	139
9 Finalisation du montage	141
9.1 Agir sur la présentation du montage	142
Modifier l'icône du fichier exécutable	142
Créer, afficher une fenêtre de démarrage, d'aide ou personnalisée	142
9.2 Contrôle du déroulement de l'exécutable	145
Affichage des vues en ordre aléatoire	145
Mise en pause automatique du montage	145
Options de fin de déroulement du montage	145
Lancement d'un autre montage ou d'une application à la fin du montage	146
Lancement d'une autre application pendant le déroulement et à partir d'une vue	146
Contrôle du déroulement à la souris et au clavier	147
Contrôle du déroulement par barre de navigation	147
9.3 Contrôle du déroulement dans chacune des vues	149
Contrôle du passage des vues	149
Déclenchement d'actions externes au montage	150
Actions sur le déroulement du montage en cours	151
9.4 Insertion de légendes ou numérotation des vues	152
Légendes communes à l'ensemble des vues	152
Légende particulière à une vue	153
9.5 Protection de l'exécutable	153
Logo de Copyright	153
Autres protections (mot de passe, empêcher la copie des vues, etc.)	154

	<i>Page</i>
10 Enregistrement et sauvegardes du montage	155
10.1 Sauvegarde du fichier de travail	156
Sauvegarde automatique du fichier de travail	156
Sauvegarde manuelle	156
Sauvegarde en fichier .zip	156
10.2 Sauvegarde sous forme de Dossier de projet	156
Création d'un répertoire Dossiers de projets	157
Création d'un Dossier de projet	157
10.3 Création et sauvegarde d'un fichier exécutable	158
Pour PC	158
Fichier exécutable certifié pour Internet	158
Pour Mac	158
11 Les diverses possibilités de création vidéo	159
11.1 Création de vidéo HD pour Pc, Mac ou TV	160
11.2 Création d'un DVD vidéo pour lecteur de DVD	162
Options vidéo, audio, avancées	163
Création du menu	164
Finalisation du projet	167
11.3 Création d'une vidéo pour appareils mobiles...	168
11.4 Création d'un fichier AVI	169
11.5 Publication d'une vidéo sur Youtube ou Facebook	170
11.6 Création d'un économiseur d'écran	170
12 Raccourcis clavier	171
Fenêtre principale	172
Fenêtre Objets et animation	174
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).

❖ 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.)

Vous découvrirez ici les possibilités offertes par PicturesToExe, dans sa dernière version (7.5 de 2012), pour créer des montages à partir de photographies ou de vidéos, étant entendu que le logiciel peut également être utilisé, comme PowerPoint par exemple, pour élaborer des présentations à vocation pédagogique pour lesquelles il présente des fonctionnalités intéressantes.

❖ C'est votre premier montage audiovisuel ? quelques conseils

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

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

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

Bien sûr, il ne s'agit pas de fixer des règles incontournables mais retenez qu'**un bon montage audiovisuel ne devrait guère excéder 7 à 10 minutes** (sauf bien sûr lorsque le montage sert de support à une conférence). Au-delà, l'attention du spectateur tombe très vite et il s'ennuie. Il en est de même pour le nombre de vues. Imaginez que vous réalisiez un livre de photos sur le même thème : mettriez-vous à la suite quatre ou cinq photos quasi identiques ? Certainement pas !

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

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

❖ Comment fonctionne PicturesToExe ?

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

Lorsque vous lancez le déroulement d'un 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).

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

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

❖ Qu'est-ce qui est réalisable avec PicturesToExe ?

Vu les possibilités offertes par le logiciel, il serait dommage d'utiliser PicturesToExe uniquement comme la simple visionneuse de Windows qui fait défiler des images selon un tempo préétabli, mais en étant minimalistes il est possible d'en rester là.

1. On peut donc **simplement déposer des images ou des séquences vidéo** sur la table de montage et lancer le montage.

En allant un peu plus loin, on peut :

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

3. Ajouter un fond sonore (fichier au format Mp3, Ogg, Wav, Wma), musique, commentaires, bruitages, sur une ou plusieurs pistes modifiables individuellement.

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

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

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

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

8. Enfin, PicturesToExe dispose d'un module d'enregistrement sous des formats divers, exe, vidéos Mp4, DVD, Youtube, iPhone, etc.

Bref, vous l'avez compris, du plus simple au plus élaboré, **tout est quasiment possible avec PicturesToExe** et vous pouvez créer votre 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 dont nous faisons état plus haut, l'utilisation de PicturesToExe suppose quelques préparatifs préalables même s'ils n'ont rien d'obligatoire.

- **Créer sur votre ordinateur un dossier 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.

Nous verrons plus loin, dans le chapitre Sauvegarde, que PTE permet de créer des **Dossiers de projets** qui contiennent alors uniquement les éléments utilisés dans le montage.

 *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.

- **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, Mpeg-Asp, Divx, Xdiv, Mjpeg et autres.

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

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

Sauf effets spéciaux, panoramique, zoom, effets 3D, que nous aborderons plus tard, il est souhaitable que les images qui vont servir de base à votre montage soient toutes de la même dimension, même si elles sont issues d'appareils différents.

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

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

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

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

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

- **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 Video .

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.

Il convient donc :

- D'alléger vos images dans un logiciel de retouche, en réduisant leur taille au format de projection et en leur appliquant, au format Jpeg, un taux de compression suffisant.

Si vos images sont issues d'originaux, un taux de qualité proche de 50/60, dans Photoshop par exemple, n'altère pas, de façon visible, leur qualité en sortie.

- De préférer des fichiers sons en Mp3 ou encore mieux en Ogg, plus légers que le Wav ou le Wma.



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

- 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 celui de l'ensemble des images, vidéos et sons qu'il contient.

Le conteneur du montage, le fichier exécutable, occupe moins d'un Mo.

Les limites de PicturesToExe ?

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

Chapitre 1

PicturesToExe

Téléchargement, installation

Enregistrement

Mises à jour

Compatibilité entre les versions

Langue

1.1 Téléchargement du logiciel, installation

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

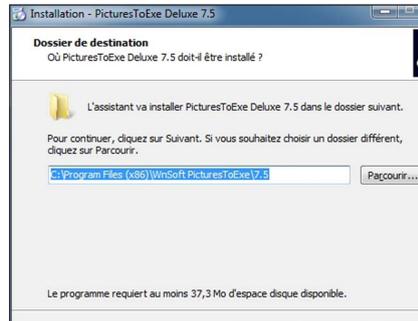
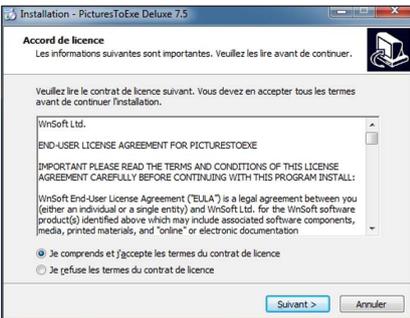
Précision : le site de WnSoft est en version anglaise, française ou allemande.

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

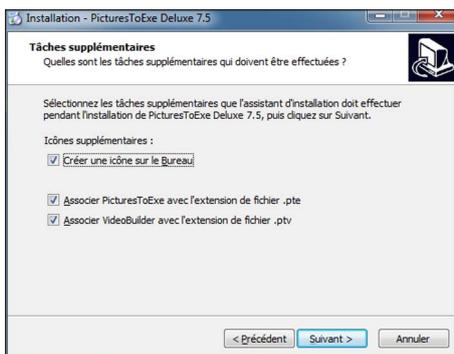
Cliquez sur **Télécharger** et suivez la procédure d'installation qui est très rapide, le module d'installation ne pesant que 13 Mo.

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

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



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



Validez les options précocochées :

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



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

Si vous cliquez sur **Continuer**, vous allez pouvoir utiliser le logiciel sans restrictions pendant ces 30 jours.

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

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

La version Deluxe active l'utilisation du package complet, c'est-à-dire le logiciel PicturesToExe que vous venez d'installer et le module VideoBuilder qui permet de transformer et graver votre montage en formats DVD, Mpeg4, Avi, vidéo HD, vidéo pour Iphone, Youtube, etc.

Les prix sont annoncés en Euros, et hors TVA, laquelle est propre à chaque pays.

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

❖ 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**.

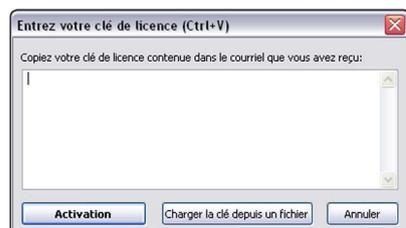
Un autre bouton **Charger la clé depuis un fichier** permet de réactiver la clé à partir d'un fichier texte sauvegardé (notamment en cas de formatage ou de changement d'ordinateur). Un message vous informe que votre clé a bien été enregistrée.

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.



❖ 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

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

❖ Suis-je prévenu ?

Dans la configuration de PicturesToExe, en passant par le menu **Paramètres / Préférences / Système**, 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, les forums **www.diapositif.net** et **www.diaporamaforum.com** annoncent régulièrement et rapidement l'existence de ces mises à jour et leur contenu.

❖ Comment se font les mises à jour ?

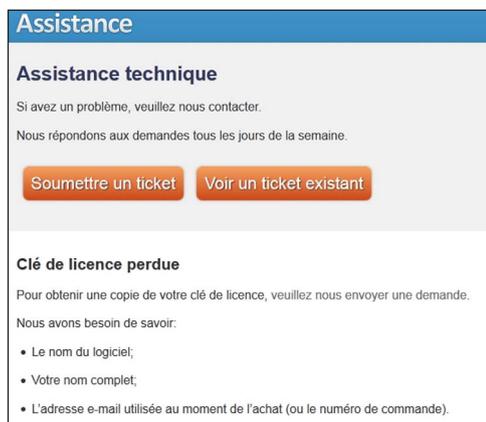
Deux cas peuvent se présenter :

• 1. Vous avez acquis le logiciel à partir de la version 7.0 :

- les mises à jours seront gratuites au téléchargement des versions mineures (ex: 7.6, 7.7) et des versions correctives de bugs (ex : 7.5.1) ;
- les mises à jours seront payantes au téléchargement des versions majeures (ex: 8.0, 9.0, etc.) dont la fréquence de parution varie en général entre 12 à 24 mois.

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: 6.0, 7.0, 7.5, etc.). Il est donc possible (et même souhaitable) de conserver les versions précédentes.



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

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

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

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

Vous faites l'acquisition d'une clé Deluxe en cliquant sur le bouton Mise à jour (voir ci-dessous).

c) Vous disposez d'une version Deluxe

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

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

Acheter PicturesToExe Deluxe 7.0

Créez vos diaporamas photo et vidéo maintenant!

Version complète – 64 €

Les prix n'incluent pas la TVA lorsqu'elle est applicable.

Choisissez le mode de livraison

Téléchargement uniquement

Téléchargement et DVD (+\$14.90)

Continuer

Vous allez recevoir un e-mail avec un lien de téléchargement et une clé de licence immédiatement après votre achat.

Conditions de mise à jour WnSoft

Mise à jour – 30 €

Le prix n'inclut pas la TVA lorsqu'elle est applicable.

Pour les utilisateurs actuels de PicturesToExe 6.5 et des versions précédentes qui souhaitent mettre à jour leur version vers la version complète de PicturesToExe Deluxe. Cette mise à jour nécessite une clé de licence précédente pour PicturesToExe.

Dois-je payer pour cette mise à jour? Informations pour les utilisateurs existants

Mise à jour

1.4 Compatibilité entre les versions

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

Nous vous conseillons de conserver ces versions précédentes. En effet, si la compatibilité est ascendante (PTE 7.5 ouvre un montage réalisé avec la version 5.6 par exemple), la compatibilité descendante n'est plus assurée du fait de nouvelles fonctionnalités.

Ainsi, un montage réalisé avec la version 7.5 pourra être ouvert avec la version 5.6 par exemple mais un message d'avertissement viendra vous le rappeler.

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

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 **View >> language** et option **French** dans la liste des traductions disponibles.

Chapitre 2

Notions usuelles

Définitions écran et vue

Formats de projection

2.1 Définitions Ecran et Vue

❖ Disposition hiérarchique

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

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

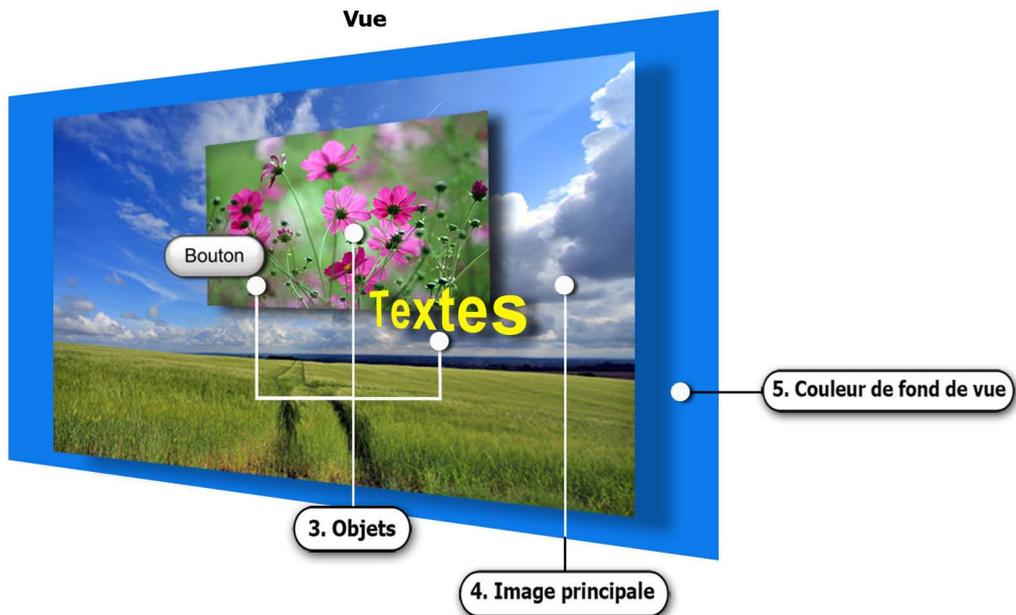
1. la fenêtre de projection, telle que vous la définirez et qui affiche les vues. Si elle est au même format que l'écran elle le remplit totalement ;

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

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



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



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

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

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

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

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

❖ Les différents formats existant

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

Par ailleurs, et sans doute pour 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 :



❖ Choix d'un format pour votre montage

Avec PTE, le format de projection sera... celui que vous déterminerez en paramétrant la configuration générale, et il sera 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 rien ne vous empêchera de la modifier dans les options de configuration générale que nous aborderons plus loin.

Voici deux exemples :

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



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



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

❖ Formats et tailles usuels

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

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

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

Si vous projetez votre montage sur votre PC, 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 sont de 1024x768 et de 1920x1080.

Les écrans de téléviseurs, eux, suivent la norme HD et sont au format de 1920x1080

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.

Chapitre 3

Personnalisation de PicturesToExe

Ergonomie de PicturesToExe

Fenêtres et palettes d'outils principales

Préférences de l'utilisateur et paramétrage de l'interface graphique

Paramétrage initial de votre montage

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...

* 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.

❖ Les six menus déroulants

Fichier	Créer	Projet	Vue	Paramètres	Aide
Nouveau...					Ctrl+N
Ouvrir...					Ctrl+O
Enregistrer					Ctrl+S
Enregistrer Sous...					Shift+Ctrl+S
Sauvegarde en fichier ZIP					Alt+B
Dossiers de projets					▶
Ouvrir un projet récent					▶
Quitter					Alt+X

• Menu Fichier

Enregistrer sous : **page 156**

Sauvegarder en fichier ZIP : **page 156**

Dossiers de projets : **page 156**

Fichier	Créer	Projet	Vue	Paramètres	Aide
Fichier exécutable pour PC (.exe)					F9
Fichier exécutable certifié pour internet					
Fichier exécutable pour Mac					F8
Économiseur d'écran...					
Vidéo HD...					Shift+F2
DVD vidéo...					Shift+F1
Vidéo pour appareils mobiles...					
Fichier AVI...					F7
Publier sur YouTube...					
Publier sur Facebook					
Prévisualiser					F5

• Menu Créer

Fichier exécutable pour PC : **page 158**

Fichier exécutable certifié pour internet : **page 158**

Fichier exécutable pour Mac : **page 158**

Économiseur d'écran : **page 170**

Vidéo HD : **page 160**

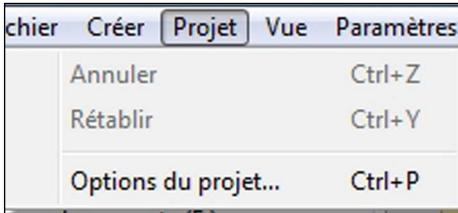
Vidéo pour mobiles : **page 168**

Fichier AVI : **page 169**

Publier sur Youtube : **page 170**

Publier sur Facebook : **page 170**

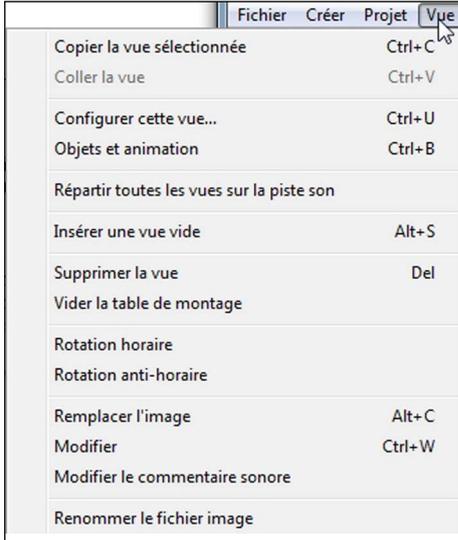
Prévisualiser : **page 81**



• **Menu Projet**

Annuler / Rétablir : Fonctions classiques permettant d'annuler ou de rétablir une action.

Paramétrage des Options du projet : **page 28**



• **Menu Vue**

Configurer cette vue : Voir palette Vue **page 30**

Objets et animation : **page 84**

Répartir toutes les vues sur la piste son : **page 56**

Insérer une vue vide : **page 51**

Supprimer la vue : **page 52**

Vider la table de montage : **page 55**

Rotation horaire

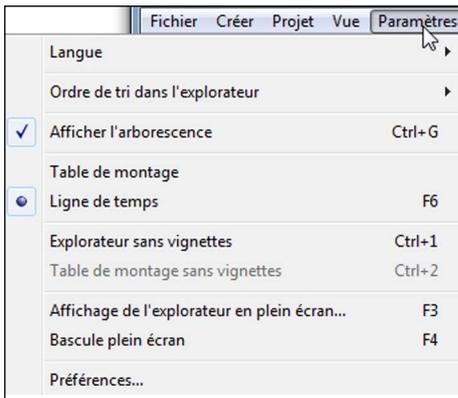
Rotation anti-horaire

Remplacer l'image : **page 55**

Modifier (Éditeur externe) : **page 40**

Modifier le commentaire sonore : **page 75**

Renommer le fichier image : **page 55**



• **Menu Paramètres**

Langue : **page 18**

Ordre de tri dans l'explorateur : **page 35**

Afficher l'arborescence : **page 35**

Table de montage : **page 34**

Ligne de temps : **page 34**

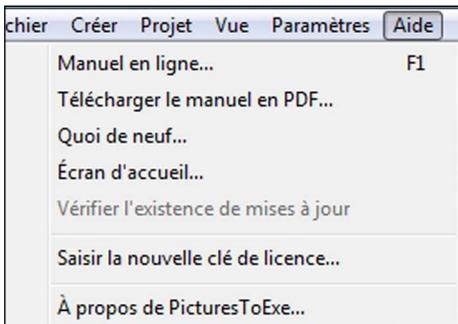
Explorateur sans vignettes : **page 35**

Table de montage sans vignettes : **page 35**

Affichage de l'explorateur en plein écran : **page 35**

Bascule plein écran : **page 35**

Préférences : Voir palette Préférences **page 37**

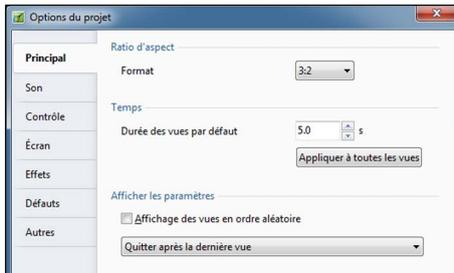


• **Menu Aide**

Vérifier l'existence de mises à jour : **page 16, page 39**

❖ Les palettes d'options

Palette Options du projet



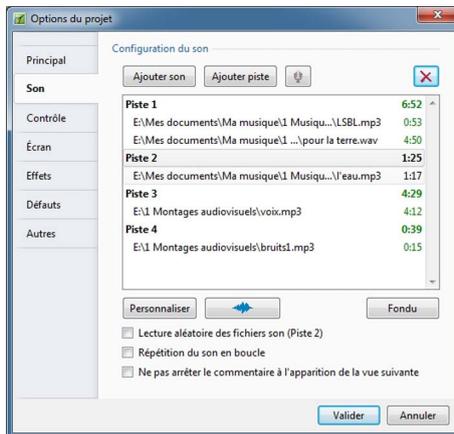
• Options du projet - onglet Principal

Format : **page 43**

Durée des vues par défaut : **page 80**

Affichage des vues en ordre aléatoire : **page 145**

Options de fin de montage : **page 145**



• Options du projet - onglet Son

Boutons Ajouter son, Ajouter piste,



(Commentaire), Personnaliser,

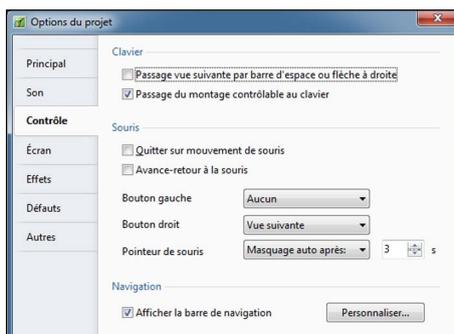


(Forme d'onde), Fondu : Voir **page 69**

Lecture aléatoire des fichiers son : **page 69**

Répétition du son en boucle : **page 69**

Ne pas arrêter le commentaire... : **page 68**



• Options du projet - onglet Contrôle

Passage vue suivante par barre... : **page 147**

Passage du montage contrôlable... : **page 147**

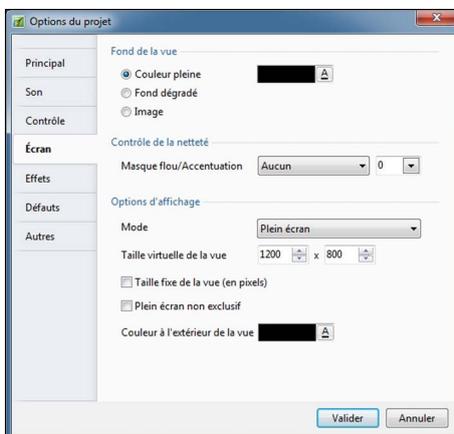
Quitter sur mouvement de souris : **page 147**

Bouton gauche : **page 147**

Bouton droit : **page 147**

Pointeur de souris : **page 147**

Afficher la barre de navigation : **page 147**



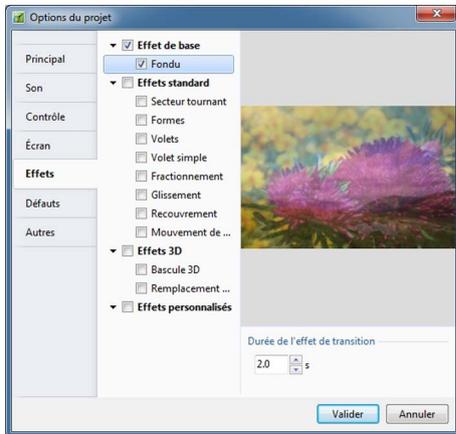
• Options du projet - onglet Écran

Fond de la vue : **page 45**

Contrôle de la netteté : **page 102**

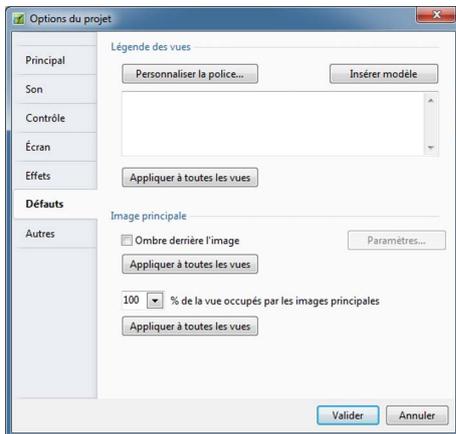
Options d'affichage : **page 43**

Couleur à l'extérieur de la vue : **page 45**



• Options du projet - onglet Effets

Voir **page 57**

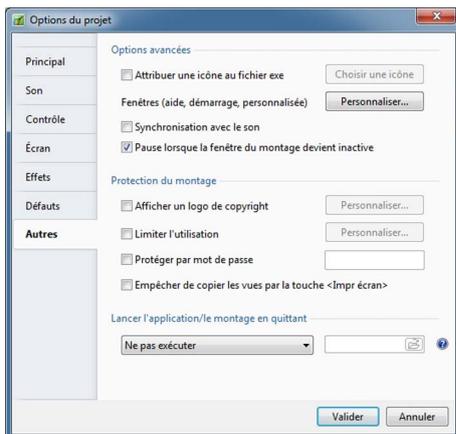


• Options du projet - onglet Défauts

Légendes des vues : **page 152**

Ombre derrière l'image principale : **page 45**

% de la vue occupés par les images principales : **page 45**



• Options du projet - onglet Autres

Attribuer une icône au fichier exe : **page 142**

Fenêtres : **page 142**

Synchronisation avec le son : **67**

Pause lorsque la fenêtre du montage devient inactive : **page 145**

Afficher un logo de copyright : **page 153**

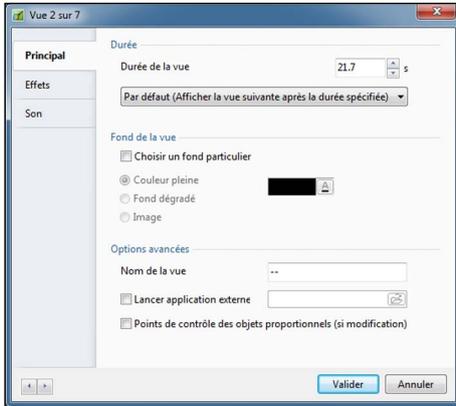
Limiter l'utilisation : **page 153**

Protéger par mot de passe : **page 153**

Empêcher de copier les vues : **page 153**

Lancer l'application/le montage en quittant : **page 146**

Palette Configurer la vue



• Vue - onglet Principal

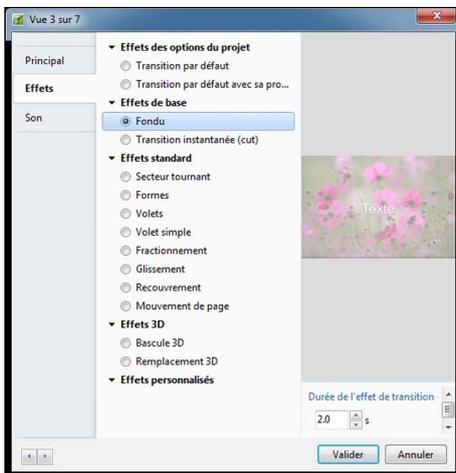
Durée de la vue : **page 48**

Fond de la vue : **page 45**

Nom de la vue : **page 55**

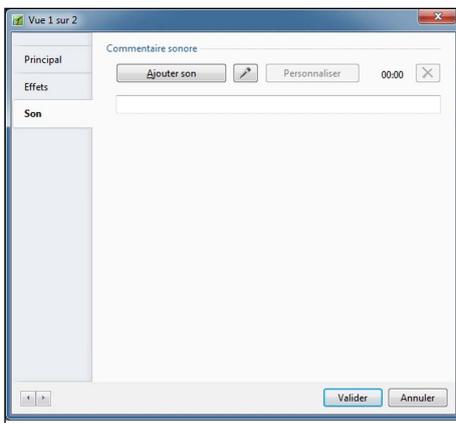
Lancer application externe : **page 146**

Points de contrôle des objets proportionnels : **page 122**



• Vue - onglet Effets

Voir **page 57**



• Vue - onglet Son

Voir Ajout de commentaire sonore : **page 74**

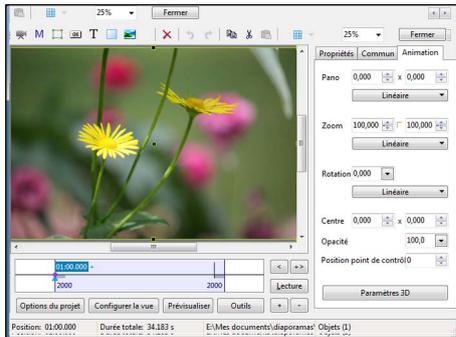
Clic droit sur une vue de la table de montage

Voir détails **page 52**

Clic droit sur un fichier son de la table de montage

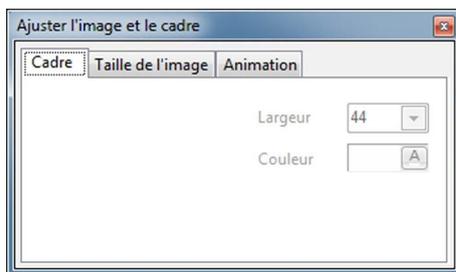
Voir détails **page 73**

Fenêtre Objets et animation



• Fenêtre principale

Voir **page 84**

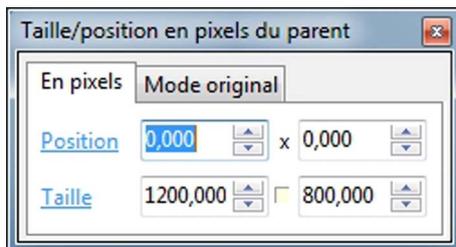


• Palette Ajuster l'image et le cadre :

Cadre : **page 102**

Taille de l'image : **page 101**

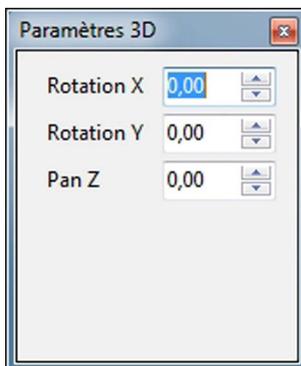
Animation : **page 139**



• Palette Taille/position en pixels :

En pixels : **page 93**

Mode original : **page 93**



• Palette Paramètres 3D

Voir **page 136**

3.2 Fenêtres et palettes principales

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

La plupart des fonctions et commandes sont applicables :

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

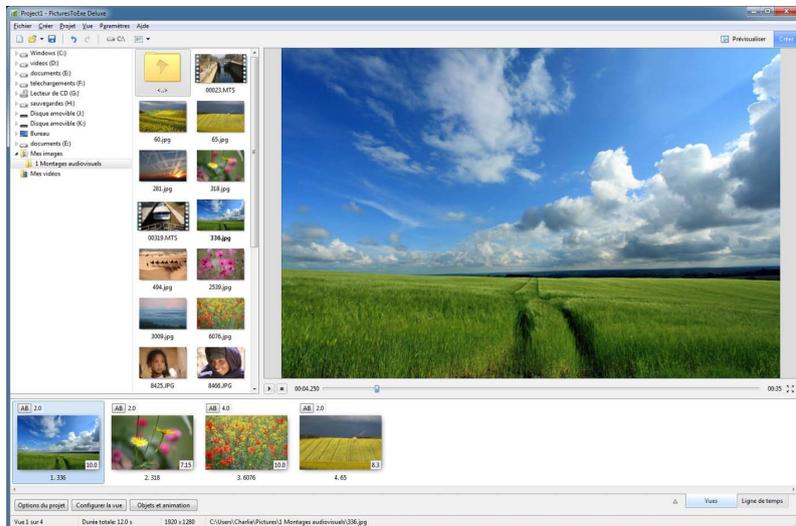
B- Individuellement à chacune des vues (③ et ④ page suivante), les fonctions individuelles prenant le pas sur les fonctions générales.

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

❖ A- Agissant sur l'ensemble du projet et des vues

①

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

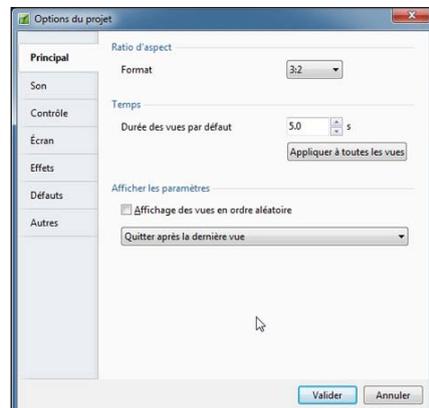


②

Une palette flottante 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 

ou le raccourci clavier CTRL + P.



❖ B- Agissant sur chacune des vues, individuellement

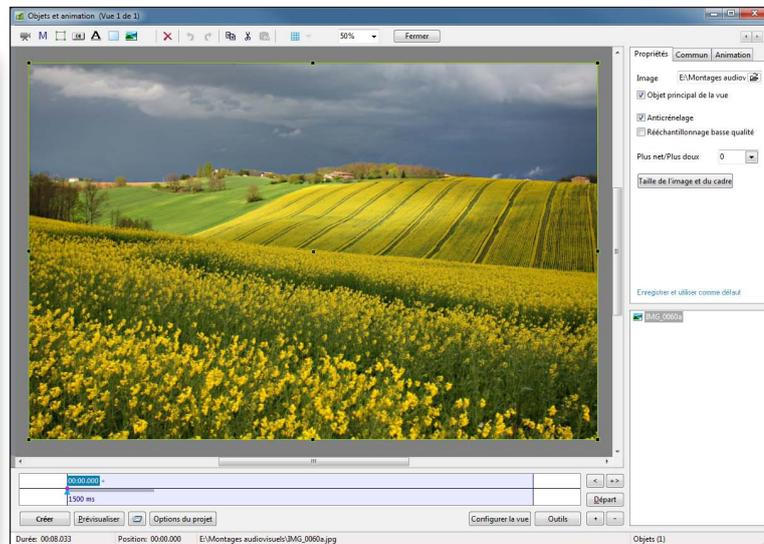
3

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

Elle est accessible par le bouton

Objets et animation

ou par **CTRL + B**



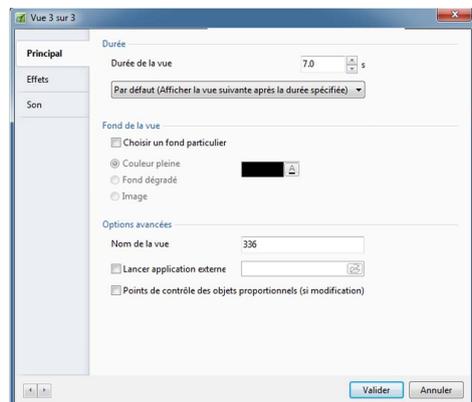
4

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

Accessible par le bouton

Configurer la vue

ou par le raccourci **CTRL + U**.



i Les interventions possibles sur l'image principale de la vue (dimensions, découpe, cadre, etc.) seront détaillées au chapitre *Objets et animation* page 84

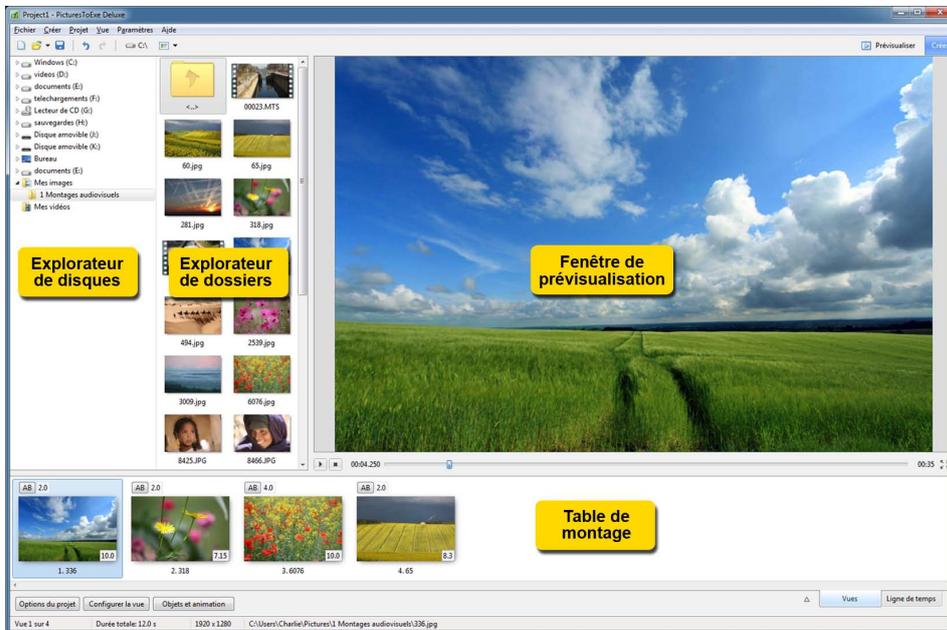
❖ Paramétrer la fenêtre principale de PicturesToExe

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.

3



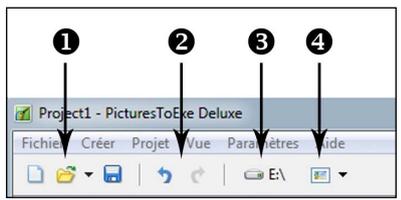
- ❶ **L'explorateur de disques** vous permet d'explorer vos disques durs à la recherche de dossiers.
- ❷ **L'explorateur de dossiers** affiche, en vignettes, toutes les images, vidéos et sons contenus dans le dossier en cours sélectionné dans l'explorateur de disques.
- ❸ **La fenêtre de prévisualisation** permet de voir et d'entendre votre montage, effets compris, ce qui est fort pratique.
- ❹ **La Table de montage** où vont se trouver les **vues** que vous ajouterez à votre projet, et qui apparaîtront soit sous forme de vignettes, soit sous forme de repères sur la ligne de temps selon le mode, **Vues** ou **Ligne de temps**, choisi (*option abordée page 48*).

❶ 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**

❶ Trois symboles classiques permettent de créer un nouveau projet, ouvrir un projet existant ou sauvegarder le projet en cours.



- ❷ Ces deux boutons permettent d'annuler la (ou les) dernières actions ou de la (ou les) rétablir.
- ❸ Accès aux dossiers du disque sélectionné.
- ❹ Ce curseur permet de modifier la taille des vignettes dans l'explorateur de dossiers.

• Modification de l'affichage dans la fenêtre principale

❶ 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.

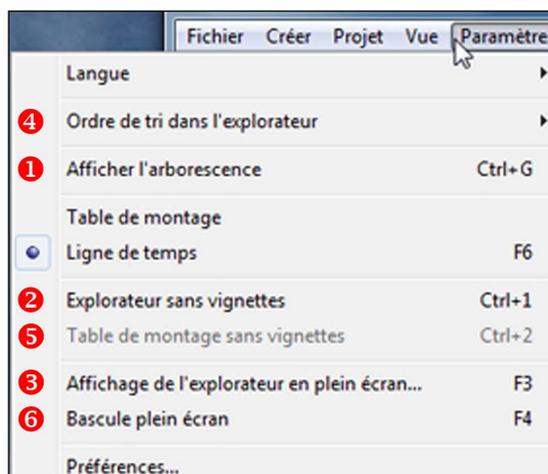
• Modification de l'affichage dans l'explorateur de dossiers

Apparence des images

❷ 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 par **CTRL + 1**.

❸ 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.



❹ 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**.

• Modification de l'affichage sur la table de montage

❺ Table de montage sans vignettes

En mode **Vues** (voir définition page 48) uniquement, pour afficher les vues de la table de montage sous forme de liste, cocher **Table de montage sans vignettes (CTRL + 2)**.

❻ 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** : On retrouve les mêmes actions possibles que dans l'explorateur de Windows.

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

- **Modifier l'image (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 40**).

- **Tout sélectionner (CTRL + A)** : sélectionne l'ensemble des images de l'explorateur.

- **Ajouter les fichiers sélectionnés au montage** : Ajoute le ou les fichiers sélectionnés à la table de montage à la suite de ceux existant.

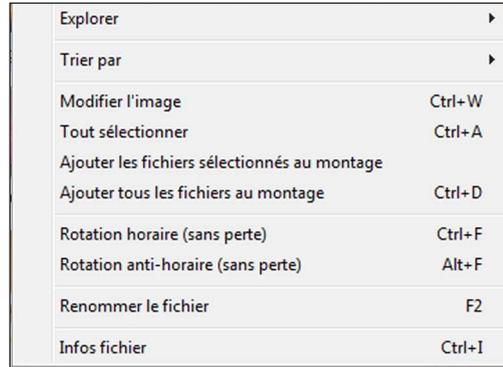
- **Ajouter tous les fichiers au montage (CTRL + D)** : tous les fichiers sont ajoutés sur la table de montage.

- **Rotation horaire (CTRL + F)** : provoque la rotation horaire d'un quart de tour de toutes les images sélectionnées.

- **Rotation anti-horaire (Alt + F)** : opération inverse.

- **Renommer le fichier (F2)** : permet de renommer le fichier sélectionné à la fois dans l'explorateur de dossiers et sur la table de montage.

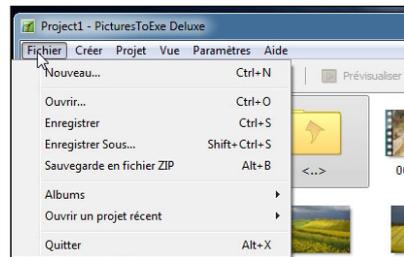
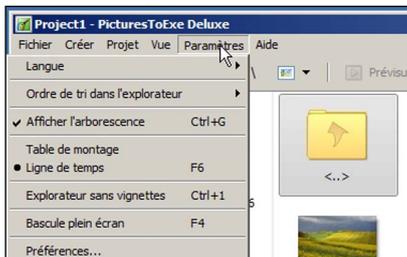
- **Infos fichier** : fournit les données Exif du fichier.



3.3 Préférences 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.

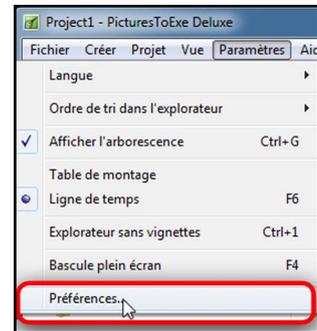
Menu Paramètres / Préférences

Vous accédez à une fenêtre dotée de cinq onglets :

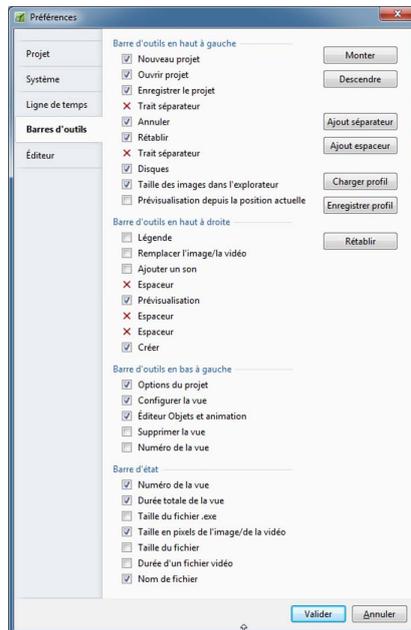
- **Projet, Système, Ligne de temps, Barre d'outils, Editeur.**

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

Préférences / Onglet Barre d'outils



• **Affichage ou masquage des boutons**



Par défaut un certain nombre de boutons d'action ne sont pas affichés. Pour les faire apparaître sur l'interface il suffit de les cocher, *et 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**

Sur la droite de cet onglet 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.

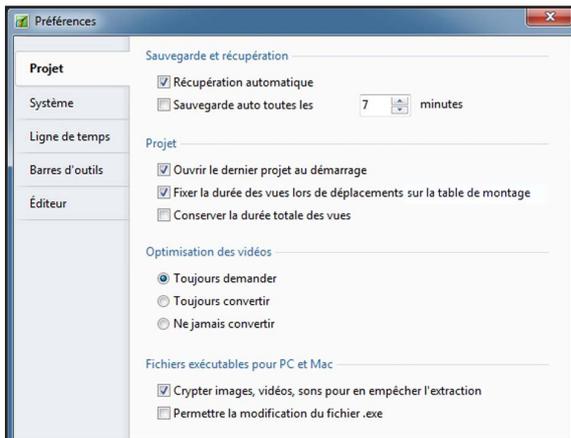
Deux boutons permettent d'ajouter **Espaceurs** ou traits **Séparateurs**.

• **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 cinq 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.**

• 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.

Fixer la durée des vues lors de déplacements sur la table de montage

Si vous découvrez PTE, cette option risque de ne pas vous « parler » beaucoup à cet instant, elle sera donc développée dans le chapitre afférent au positionnement des vues sur la table de montage (voir **page 53**).

Conserver la durée des vues

Même remarque que précédemment. Cette option mérite un long développement et sera abordée dans le chapitre 6.1 (Durée d'affichage des vues **page 80**).

• 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 MP4 ;
- 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.

• Fichiers exécutable pour PC et Mac

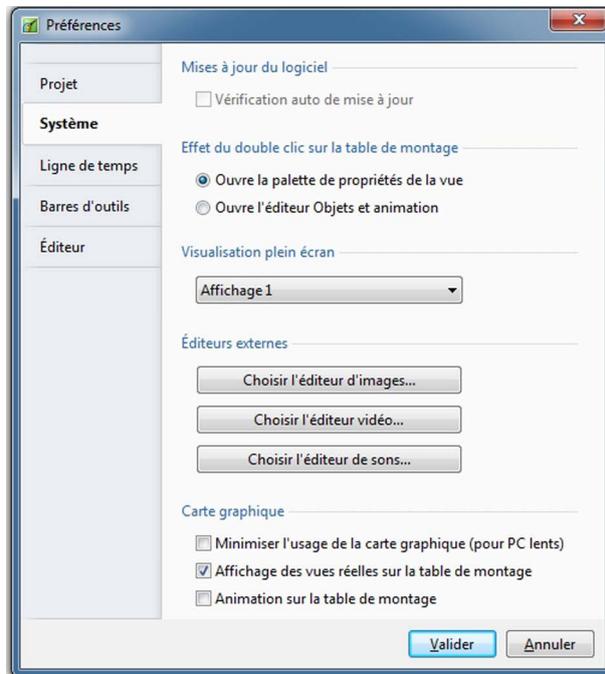
Crypter images, vidéos, sons pour en empêcher l'extraction

Cette fonction, interdit la décompilation de votre montage pour en récupérer les images et le son avec un logiciel externe.

Permettre la modification du fichier .exe

- **Si cette option n'est pas cochée** (option par défaut), l'exécutable est protégé contre l'injection possible et ultérieure de virus. Si le fichier est corrompu ou endommagé, un message vient le signaler.
- **Si cette option est cochée**, il est possible (utilisateurs avertis seulement) d'appliquer une protection supplémentaire à l'exécutable, par mot de passe par exemple.

Préférences / Onglet Système



• Mise à jour du logiciel

Vérification auto de mise à jour

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

• Effet du double clic sur table de montage

Deux 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 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.

Sur cet onglet vous pouvez définir l'écran par défaut pour ne plus avoir à choisir à chaque lancement d'une exécutable.

• Editeurs 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.).

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 bien évidemment, 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 (ex: Windows Media Player ou VLC pour les sons ou les vidéos, etc.).

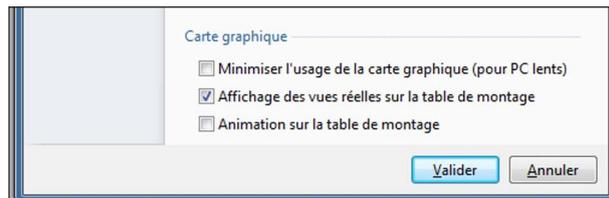
- **Utiliser le programme suivant** vous permet de rechercher dans vos programmes le lien vers le logiciel à utiliser (ici Photoshop CS5 pour l'exemple).

• 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.



Affichage des vues réelles sur la table de montage.

Permet ou non de visualiser les objets intégrés aux vues, sur la table de montage, sous réserve que ces objets soient visibles au début du déroulement de la vue.

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...

• 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

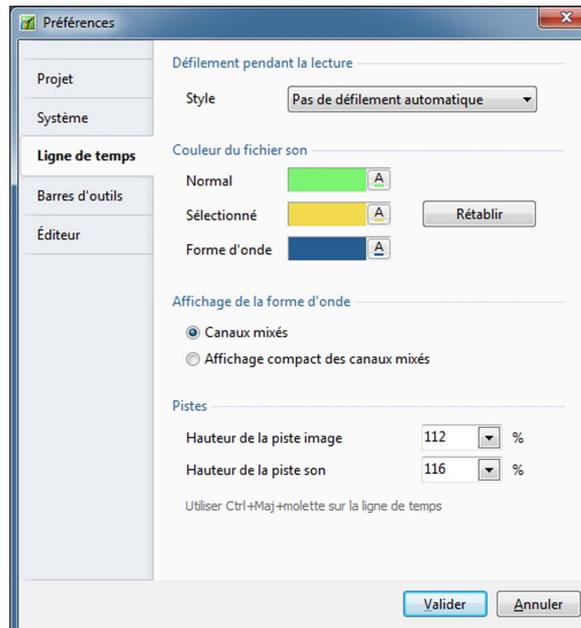
Le curseur défile de gauche à droite sur la ligne de temps (qui reste fixe) et disparaît lorsqu'il arrive en bout de fenêtre ;

Défilement automatique - Style 1

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

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

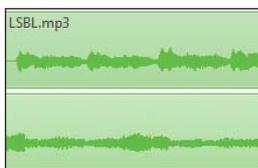
Vous disposez de trois couleurs différentes paramétrables en cliquant sur le bouton A.

Normal correspond à la couleur de fond d'un fichier son non sélectionné

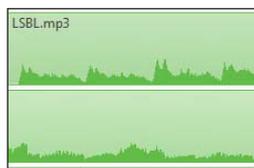
Sélectionné correspond à la couleur de fond d'un fichier son sélectionné sur la ligne de temps

Forme d'onde attribue une couleur différente à la forme d'onde.

• Affichage de la forme d'onde



Canaux mixés



Affichage compact des canaux mixés

Deux possibilités (exemples ci-contre avec deux pistes différentes) :

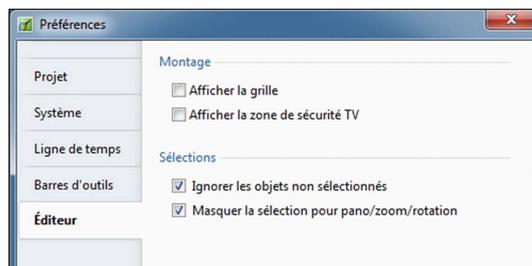
• Hauteur des pistes

La hauteur de la piste image et celle de l'ensemble des pistes sons, sont modifiables séparément, 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**.

• Montage

Ces quatre actions sont également accessibles dans la fenêtre **Objets et animation**, par le bouton **Outils**, au bas droit de la fenêtre.

Afficher la grille



Lors de la mise en place d'objets dans la fenêtre **Objets et animation**, il est possible d'afficher une grille pour un positionnement précis. Les fonctionnalités de cette grille sont développées **page 96**.

Afficher la zone de sécurité

Affiche, dans la fenêtre **Objets et animation**, un masque coloré qui préfigure la perte possible d'affichage sur les bords de la fenêtre de projection avec certains téléviseurs, lors de la conversion au format DVD.

• Sélections

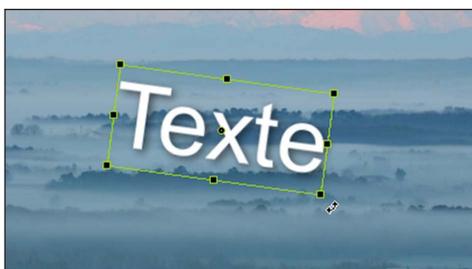
Ignorer les objets non sélectionnés

Toujours dans la fenêtre **Objets et animation**, lorsque plusieurs objets sont superposés, il se peut que l'objet supérieur cache totalement celui qui est en-dessous, le rendant inaccessible à toute action même s'il est sélectionné.

Cette option (case cochée) permet, lors de la sélection d'un objet, d'ignorer ceux qui sont placés au-dessus (ou au-dessous) de lui, et donc de pouvoir le déplacer et le modifier facilement (*voir page 89*).

Masquer la sélection pour pano/zoom/rotation

Permet de masquer les repères d'angle et poignées de redimensionnement d'un objet pendant qu'on lui applique un déplacement (pano, zoom, rotation).



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

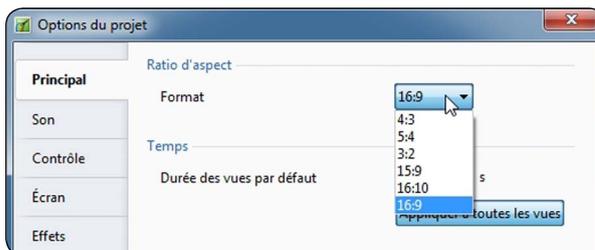
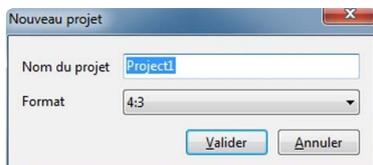
3.4 Paramétrage initial de votre montage

❖ 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.



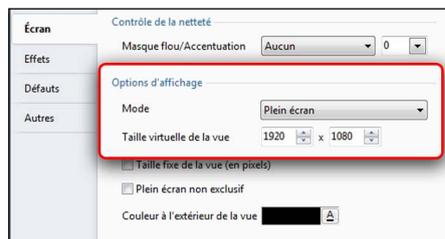
Ce choix vous est également proposé (ainsi que le nom de votre projet) lors de la création d'un nouveau montage par le menu **Fichier - Nouveau**.

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

☰ Options du projet / onglet Ecran

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

a) Si vous ne cochez pas **Taille fixe de la vue**, la fenêtre de projection remplira l'écran de manière optimale (soit pleinement si les deux formats sont identiques, soit en laissant apparaître la couleur de fond d'écran comme expliqué **page 20**). Cette couleur de fond d'écran est paramétrable dans les Options d'affichage de l'onglet Ecran (voir **Couleur à l'extérieur de la vue page 45**).



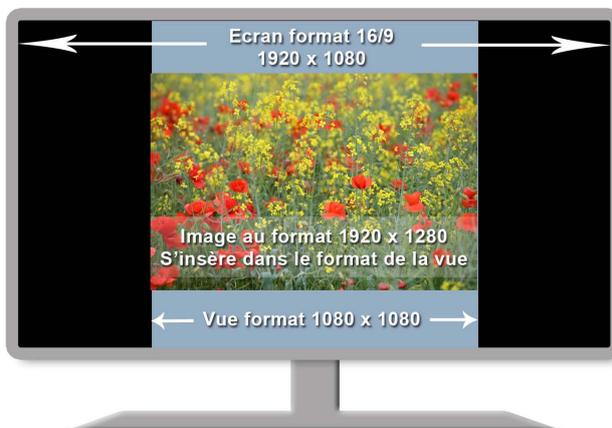
Dans ce mode, la **Taille virtuelle de la vue** affiche des dimensions en pixels homothétiques du format mentionné lors du choix du ratio d'aspect.

Mais ce n'est souvent qu'une suggestion de taille d'affichage et **il est préférable d'y porter les dimensions en pixels de vos images principales**

ou du moins, de laisser des dimensions homothétiques. Si vous mentionnez un format différent de celui de vos images principales, le fond de la vue sera visible et vos images ne s'afficheront pas en plein format.

Dans l'exemple ci-contre nous avons volontairement mentionné un format 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.



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

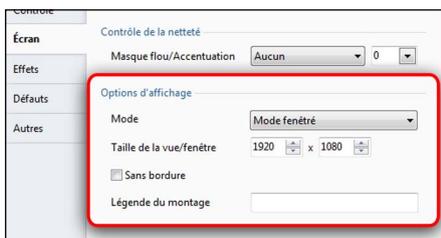
Votre fenêtre de projection aura une taille fixe, quel que soit le support de projection.

Le fond d'écran sera éventuellement complété par la **Couleur à l'extérieur de la vue**. Ce terme désigne en fait, la couleur de fond d'écran qui apparaîtra si la vue n'est pas au même format. Sauf effet de couleur souhaité il est préférable de laisser le noir par défaut.



• 2. En mode fenêtré

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



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

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

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

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

❖ Pourcentage de la vue occupé par les images principales

☰ Options du projet / onglet Défaut

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.



ⓘ 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.

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 98**).



❖ Choix de la couleur de fond de la vue

Cette couleur de fond de vue est noire par défaut.

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

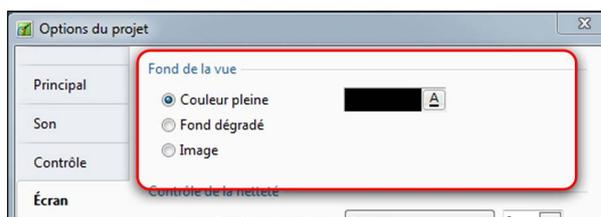
1. définir ce fond de vue pour l'ensemble du projet ;
2. définir ce fond de vue pour une seule vue.

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

☰ Options du projet / onglet Ecran

Trois options :

- Couleur pleine,
- Fond dégradé,
- Image.





a) Couleur pleine

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



b) Fond dégradé

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



c) 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.

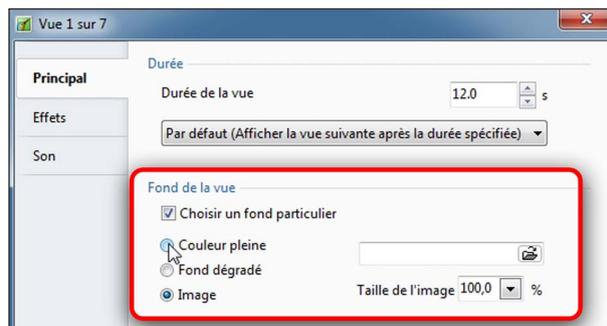
• Option 2. Définir ce fond de vue pour une seule vue



Configurer la vue / onglet Principal / Fond de la vue

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

Cliquer au préalable sur **Choisir un fond particulier**.

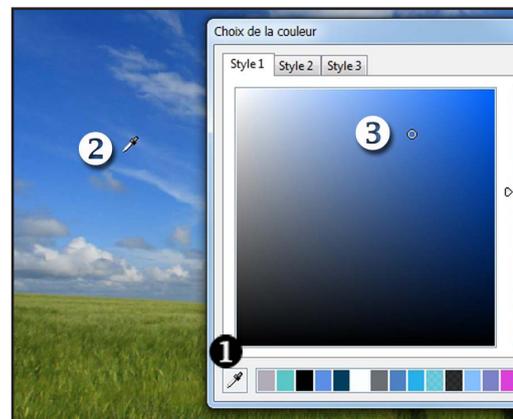


Pour sélectionner une couleur sur une image par exemple :

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

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

La couleur choisie est visible en **3**



Créer des vues et leurs transitions

La table de montage

Table de montage en mode Vues

Table de montage en mode Ligne de temps

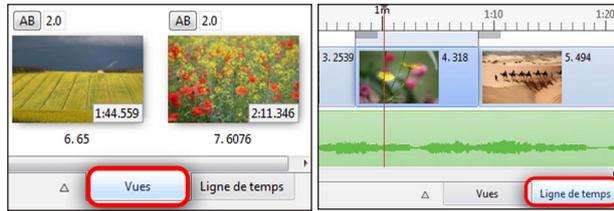
Choix d'effets de transition

Les différents effets disponibles

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

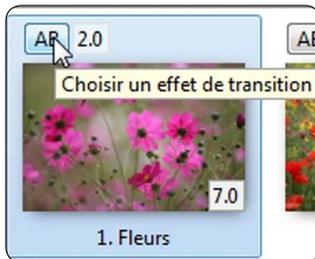
Pour différencier, dans le texte, les deux modes, nous utiliserons les deux visuels suivants :

 **Mode Vues**

 **Mode Ligne de temps**

❖ 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.

Chaque vue porte une mention **AB** qui offre, au clic, un accès direct à l'**onglet Effets** (de transitions) de la palette de **Configuration de la vue**. A côté, le chiffre mentionne la

durée de l'effet actuel.

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 le chapitre 6.1 **page 80**, sur la synchronisation pour plus d'explications.*

* Cas particulier de la durée des séquences vidéo

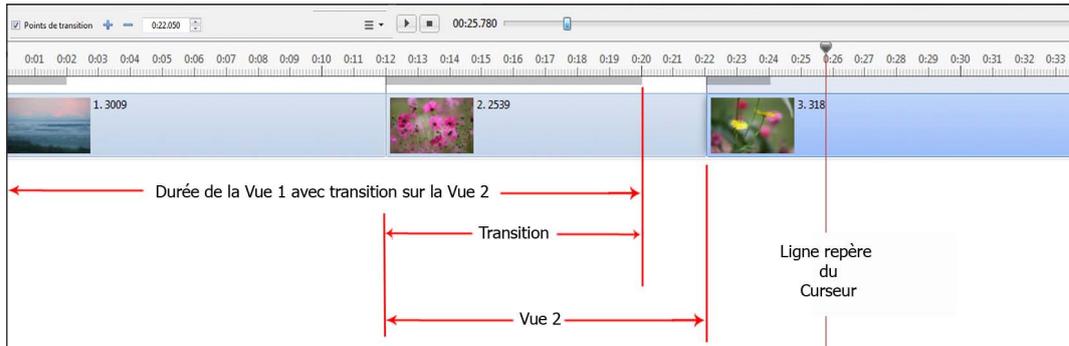
Lorsqu'on importe une séquence vidéo en mode **Vues**, cette séquence s'affiche comme une image, avec sa durée propre et non avec la durée qui s'applique aux images (paramétrée par défaut dans **Options du projet**).

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

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.

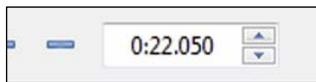


La ligne de temps qui remplace les vues schématise le déroulement de votre piste son et la position de chaque vue. Chaque vue est représentée pour sa durée réelle.

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.

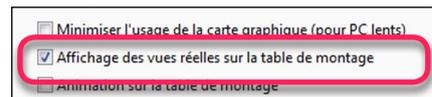
ⓘ Attention, ce compteur donne la position, en temps réel, soit de la vue sélectionnée soit du fichier son sélectionné !

• **Affichage des vues réelles sur la table de montage**

Paramètres / Préférences / onglet Système

Vue réelle signifie que l'apparence de la vue est telle qu'elle se présentera lors de la projection (format, objets inclus pour autant qu'ils soient visibles au début de la vue, etc.)

A l'inverse n'est affichée que l'image principale de la vue. Cochez l'option **Affichage des vues réelles sur la table de montage** pour faire apparaître les vues réelles.



• Affichage des vues de la table de montage en plein écran

Pour afficher, ou non, l'ensemble des images 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.

• Affichage des vues sous forme de liste

En Mode Vues

Table de montage	Taille
1. Fleurs	150 KB
2. 6076	288 KB
3. 336	527 KB

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

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).

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

❖ Actions communes aux modes Vues et Ligne de temps

Nous avons regroupé ici les interventions sur les vues qui sont 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 ;

 **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 .

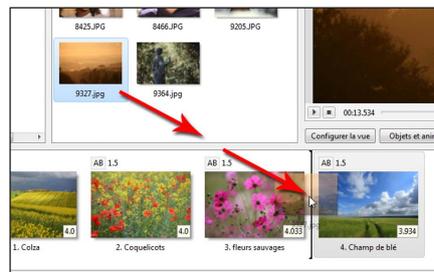
- **3. par un clic droit sur la vue, Option : Ajouter les fichiers sélectionnés au montage.**

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

Inconvénient : les images sont ajoutées après la dernière vue, dans l'ordre où elle se trouvent dans l'explorateur (*pour modifier cet ordre, voir page 53*).

En Mode Vues

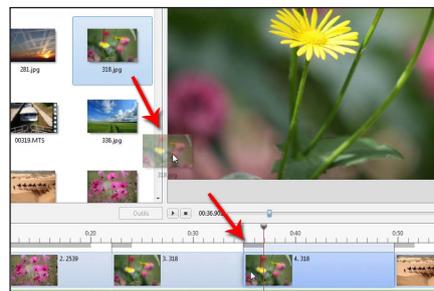
Si vous déposez une vue entre deux autres, par glisser-déposer, elle prend la place de la vue suivante sur la ligne de temps et de ce fait la synchronisation avec le son est décalée d'une vue.



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

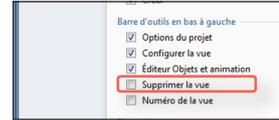
La **vue vide** s'insère à l'emplacement du curseur.

• 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

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

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**) : voir page précédente.
- **Supprimer la vue** (Touche **Del** ou **Suppr**).
- **Supprimer transition** (**Shift + Del**)
- **Vider la table de montage** : supprime toutes les vues.
- **Configurer la vue** (**CTRL + U**) : donne accès à la palette de configuration de la vue.
- **Objets et animation** (**CTRL + B**) : accès à la fenêtre Objets et animation.
- **Rotation horaire** (**CTRL + F**).
- **Rotation anti-horaire** (**Alt + F**).
- **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.
- **Renommer le fichier image** : permet de renommer le fichier sélectionné, dans l'explorateur de dossiers et sur la table de montage.
- **Prévisualiser** (**CTRL + R**) lance le montage à partir de la vue sélectionnée.
- **Infos fichier** : affiche les infos Exif de l'image.

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

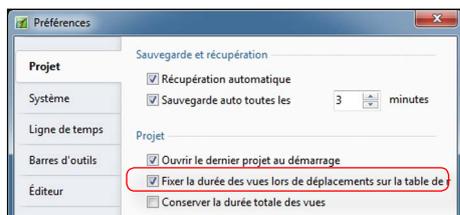
• Déplacer des vues

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 (effet de transition, objets importés, etc.).

* Particularités

En Mode Vues

Paramètres / Préférences / onglet Projet

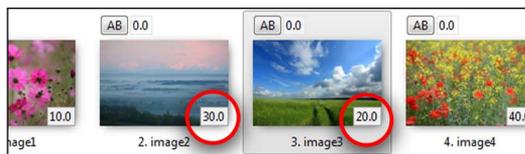


Déplacer une vue en mode **Vues** présente le risque de désynchroniser votre montage si vos vues sont déjà alignées sur les pistes son. **Il est donc fortement conseillé d'effectuer tout déplacement en mode Ligne de temps.**

Vous disposez toutefois de deux options (case à cocher ou décocher) :

Fixer la durée des vues lors de déplacements sur la table de montage.

Pour l'exemple, nous disposons de 4 vues dont la durée est de 10, 30, 20, 40s. Nous souhaitons déplacer la vue 3 avant la vue 2.

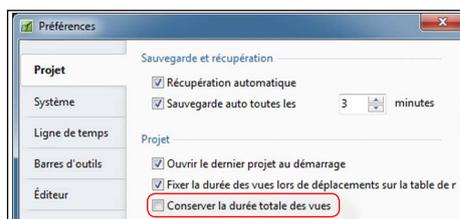
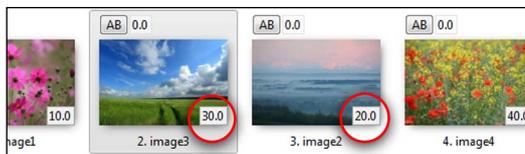


1. Si cette option est décochée, la vue 3 déplacée conserve sa durée propre (20s). Nous aurons : 10, 20, 30, 40s.



2. Si cette option est cochée, la durée de chacune des vues reste identique. La vue 3 déplacée se voit donc affecter la durée de la vue qu'elle remplace.

Nous aurons : 10, 30, 20, 40s



Par ailleurs, un autre élément intervient, de nature à perturber également la synchronisation. Il s'agit de la possibilité d'intégrer, ou non, sa transition dans la durée totale d'une vue (**case à cocher ci-contre**).

Pour plus de détails sur cette fonction importante,

Voir chapitre 6, Synchronisation entre les vues et les sons page 79.

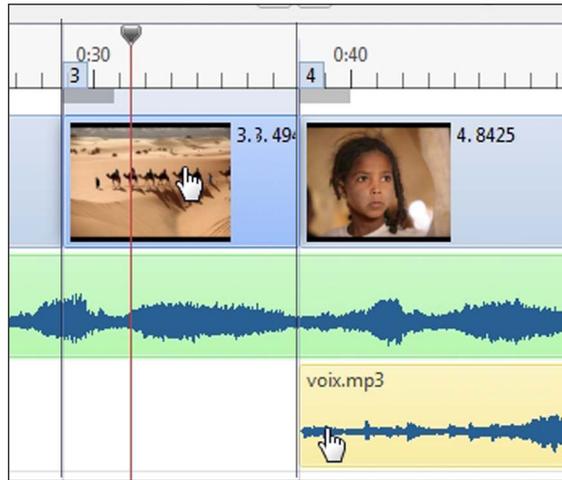


En mode Ligne de temps

• 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.



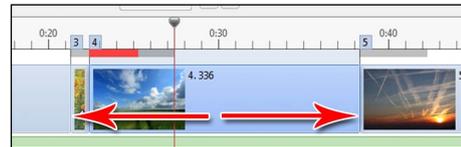
• Déplacer une seule vue

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.

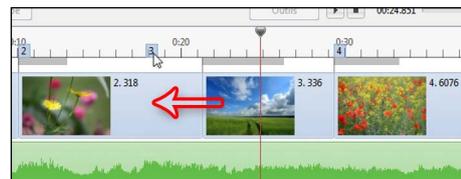


- **2** affichez les points de transition en cliquant sur le bouton **Points de transition** situé à gauche au-dessus de la première vue.

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

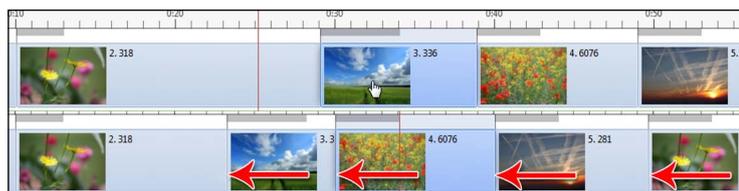
Vous pouvez faire glisser ce carré à la souris n'importe où sur la ligne de temps et donc positionner une vue exactement, y compris entre deux autres vues.

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, mais 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, les réduire, les allonger, etc. en maintenant la touche **CTRL** enfoncée pendant l'opération.

• 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.

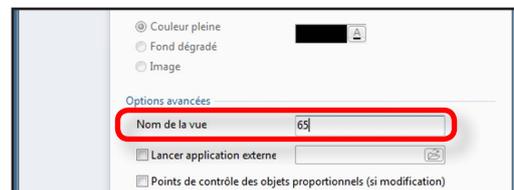
Deux possibilités :

- 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

Deux possibilités :

1. **d'un clic droit sur la vue**, dans la table de montage ou dans l'explorateur de projet :
Option **Renommer le fichier image** ;



2. **par Configurer la vue / onglet Principal / Nom de la vue.**

Dans les deux cas l'image est renommée à la fois dans l'explorateur de projet et sur la table de montage.

❖ Barre d'outils ligne de temps



• Points de transition (voir page 54)



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*).



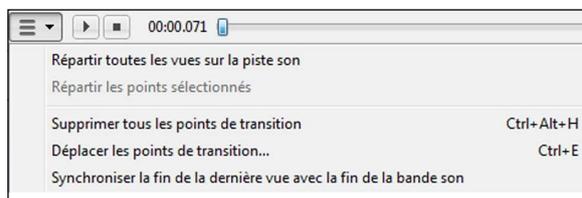
Retirer point de transition : ce bouton permet de supprimer le point de transition de l'image sélectionnée et non l'image elle-même !

Attention ! Toute 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 sélectionnés voir *page 49 et page 54*.

• Autres actions :

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



• **répartir toutes les vues sur la piste son :** toutes les vues sont réparties équitablement sur la longueur de la piste son ;

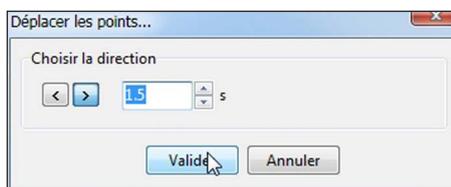
• **répartir les points sélectionnés :** la répartition temporelle se fait entre les vues sélectionnées et celles qui se trouvent entre elles ;

• **supprimer tous les points de transition (CTRL + Alt + H) :** les points actuels sont supprimés et les vues 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 placer à l'endroit du clic.

• **déplacer les points (CTRL + E) :** offre la possibilité de déplacer les vues sélectionnées d'une même valeur temporelle (voir comment sélectionner plusieurs vues *page 55*) ; Une palette flottante permet de choisir la valeur du déplacement et son sens.



• **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 !

4.2 Choix d'effets de transition

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

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

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

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

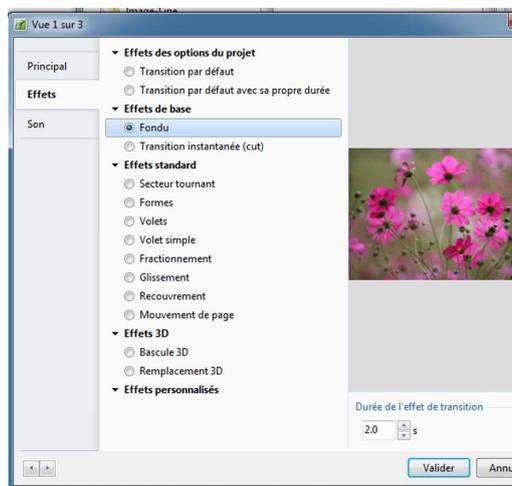
Options du projet / onglet Effets

Par défaut sont cochées les cases **Effet de base** et **Fondu** avec une **Durée de l'effet de transition** de 2.0 s.

Si ces deux cases sont décochées il n'est appliqué aucun effet de transition entre les images (cut).

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 un des **Effets standard**, apparaissent, sous la **Durée de l'effet**, 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.

❖ Application de transition particulière à une vue

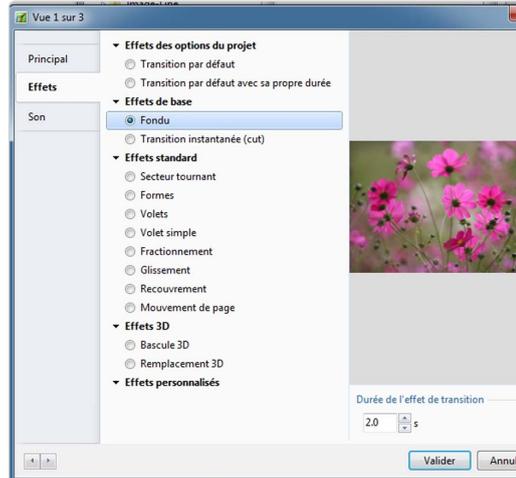
Les mêmes transitions peuvent être appliquées individuellement à chacune des vues.

Configuration de la vue / onglet Effets.

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.

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



4.3 Les différents effets de transition

❖ Effets de base

Les **Effets 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.

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 effets.

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.

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

❖ Effets standard et Effets 3D

Plusieurs options :

Secteur tournant

Formes

Volets

Volets simples

Fractionnement

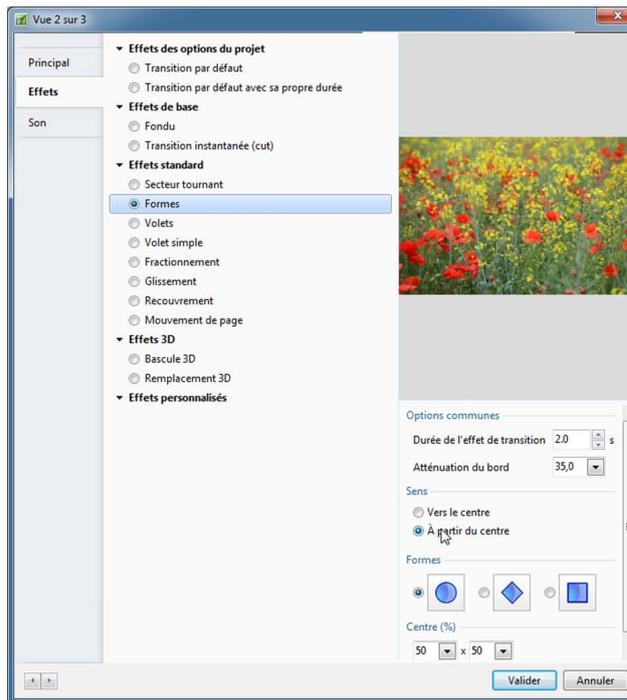
Glissement

Recouvrement

Mouvement de page

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.



• Aperçu des effets

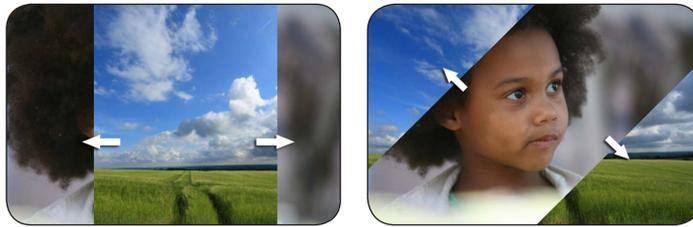
Secteur tournant



Formes



Volets



Volets simples



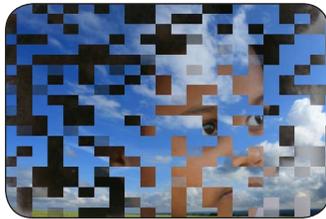
Fractionnement



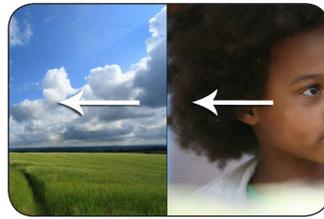
Glissement



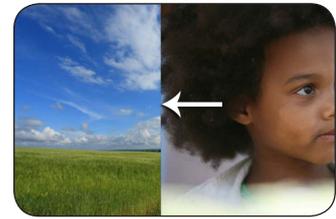
Recouvrement



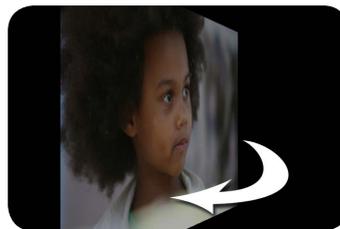
Mouvement de page



Bascule 3D



Remplacement 3D



• Les paramètres

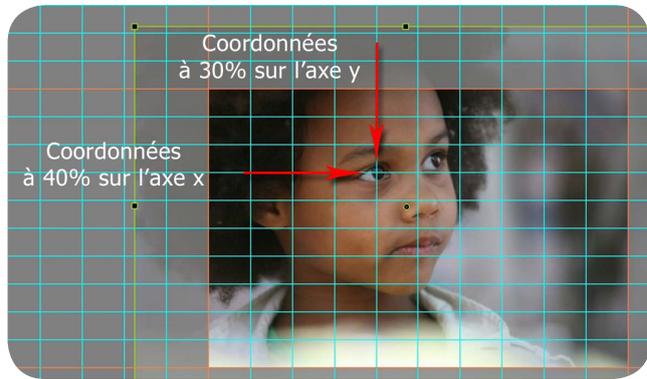
Particularité de l'effet Formes / Disque

Par défaut l'effet disque part du centre de l'image. 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 débuter 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 96**).



• Atténuation du bord

Ce paramètre mérite une attention particulière.

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

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

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



❖ Les transitions personnalisées

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).

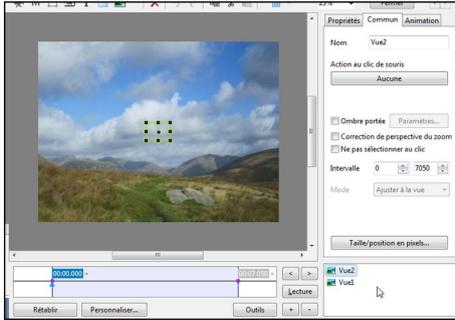
 **Options du projet ou Configuration de la vue / onglet Effets**

Au bas de l'**Onglet effet**, cliquer sur **Effets personnalisés**, ce qui vous offre deux options :

- **Créer un effet**
- **Charger un effet**

i Attention !

La fonction Créer un effet est inopérante si vous ouvrez l'onglet Effets depuis les boutons Configurer la vue et Options du projet situés au bas de la fenêtre Objets et Animation.



Créer un effet ouvre un **Éditeur de transitions**, (fenêtre identique à celle d'**Objets et animation**).

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

i 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 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.

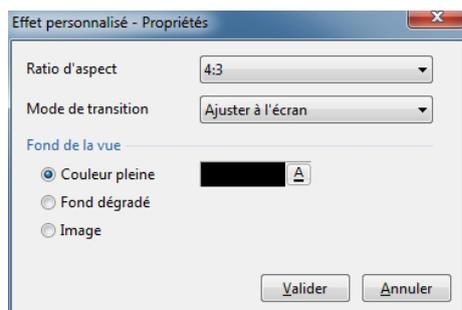
Vous pouvez également rajouter des objets à votre transition, mais s'il s'agit d'une image à conserver dans l'animation de la transition, il faudra que son emplacement reste le même dans vos dossiers.

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



• Paramétrage du fond de la transition

Au bas de la fenêtre **Éditeur de transitions** un bouton **Personnaliser** permet de modifier des **paramètres agissant sur le fond d'écran** :



- **ratio d'aspect** (les 6 format usuels) ;
- **mode de transition** (Ajuster à l'écran ou Recouvrir l'écran) ;
- **fond de la vue** (Couleur fixe, Fond dégradé ou Image de fond).

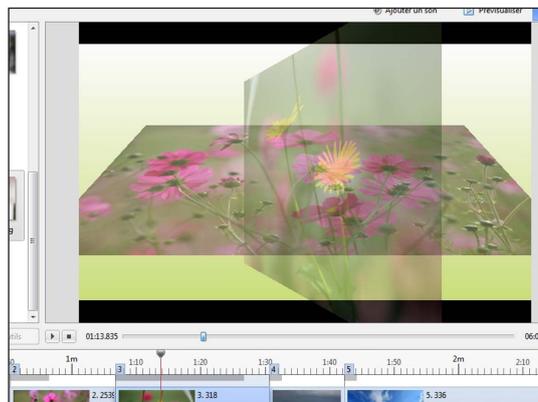
i Notez bien que ces paramètres s'appliquent seulement au fond d'écran visible lors de la transition, et non aux images elles-mêmes !

Pour l'exemple nous avons créé une transition appliquant un effet 3D à chacune des vues (Rotation de 180°, chacune sur un axe différent). Les vues sont au format 3:2.

Dans la palette **Propriétés** nous avons appliqué un format de 16:9, en **Ajuster à l'écran**, avec un fond dégradé.

Le fond de vue créé en 16:9 viendra donc s'inscrire dans un format de vue de 3:2, laissant deux bandes noires en haut et en bas.

Il est bien évident que pour éviter ces deux bandes noires il faut choisir un ratio d'aspect identique à celui de votre montage (ou mettre le **Mode de transition** en **Recouvrir l'écran**).



L'image ci-contre montre le résultat de ce paramétrage pendant la transition. (Vue en format 3:2 et fond de vue en 16:9).

• Sauvegarde d'un effet de transition

Lorsque votre nouvel effet de transition est finalisé, cliquez sur **Fermer**. Une boîte de dialogue s'ouvre pour vous permettre d'enregistrer vos effets.

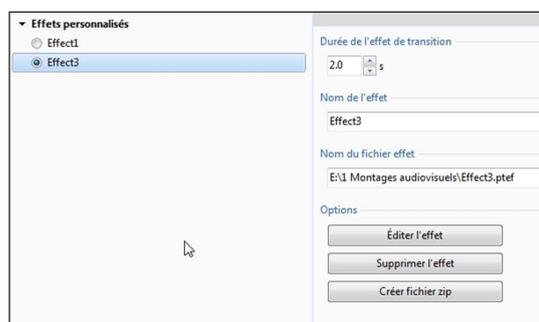
Lors de la première création d'effet personnalisé il sera peut-être utile de créer un dossier où vous enregistrerez tous vos effets, mais cela n'a rien d'obligatoire.

Les chemins sont enregistrés à la fermeture et PTE sait les retrouver sur votre PC lorsque vous cliquez sur **Charger un effet**.

Il est naturellement possible de charger plusieurs effets enregistrés et de les sélectionner, vue par vue, dans votre montage.

Lorsqu'un effet est sélectionné vous disposez de trois options :

- **Editer l'effet**, pour le modifier
(il sera sauvegardé sous le même nom) ;
- **Supprimer l'effet ;**
- **Créer fichier Zip.**



• Sauvegarde d'un effet personnalisé en fichier .zip

Cette option permet de sauvegarder un effet dans un dossier compressé.

Si vous avez utilisé des éléments externes à PTE lors de la création de l'effet (autre image ou vidéo par exemple), PTE les intègre au dossier .zip lors de la sauvegarde.

Il suffit alors de décompresser l'archive et d'ouvrir l'effet sauvegardé.

PTE ajoute les éléments externes au montage.

Fonction très utile si l'on veut transmettre un effet.

Chapitre 5

5

Les sons

Types de fichiers sons

Les différentes pistes sons

Interaction entre les différents types de pistes

Enregistrer un commentaire

Personnalisation des pistes son

Outil forme d'onde

5.1 Types de fichiers sons

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

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

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.

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



Pour lier Audacity (ou autre logiciel de traitement des sons) il suffit d'en paramétrer le chemin dans le menu **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.

5.2 Les différentes pistes sons

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

- sons de type **A** : en ajoutant une ou des pistes principales à l'ensemble du projet ;
- sons de type **B** : en ajoutant un fichier son sur une piste attachée à chacune des vues (un seul son possible par vue) ;

Précision fournie par le concepteur : Les pistes de type B devraient disparaître dans la prochaine version du logiciel et être remplacées par des pistes (de type A) attachées aux vues.

❖ Généralités

- Le nombre de pistes est illimité pour les sons de type **A** (une seule piste pour **B**) et il est possible de « chaîner », sur une même piste, des fichiers sons qui seront joués l'un après l'autre.
- Chacun des sons de type **A** ou **B** est modifiable individuellement dans une palette « **Paramètres son** » dont nous détaillerons les possibilités un peu plus loin.

❖ Comment ajouter des pistes son ?

• Pistes principales, de type A

Par Options du projet / onglet Son

ou directement par glisser-déposer sur la ligne de temps depuis l'explorateur de dossiers (voir description détaillée **page 69**).

• **Piste son lié à une vue, de type B**

Est ajoutée à la vue qui est sélectionnée sur la ligne de temps:

Ce type de piste peut être utile si l'on veut lier un commentaire à une vue, par exemple.

Dans ce cas, le son suit le déplacement éventuel et ultérieur de la vue à laquelle il est lié.

 **Mais attention !** l'emploi de ces fichiers impose de bien en connaître le fonctionnement et l'interaction entre les sons B et la ou les pistes de type A déposées sur la table de montage.

 **Précision toute aussi importante :**

Ces fichiers de type B, ne sont pas visibles sur la table de montage.

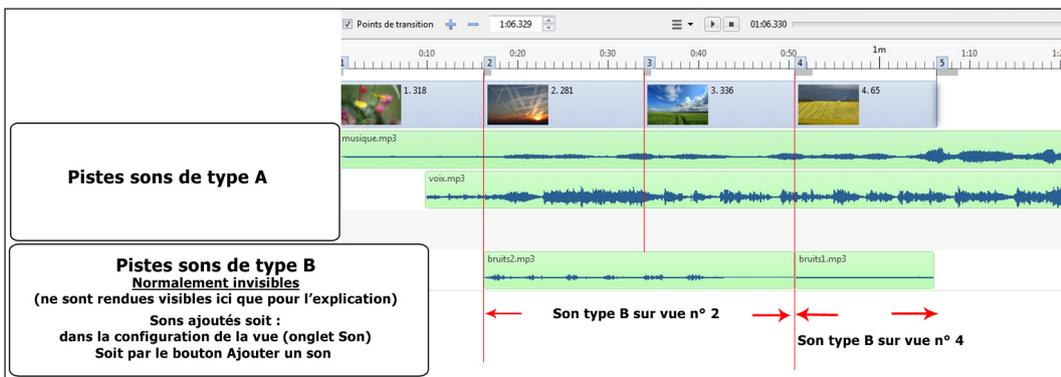
Le tableau page suivante résume ces interactions.

• Synchronisation avec le son

Options du projet / onglet Autres

Si vous décochez la case **Synchronisation avec le son**, le son des pistes de type **A** n'est plus audible. Les sons de type **B** restent audibles.

❖ Interactions entre les différents types de pistes



• **Pistes A** : on voit ici que deux pistes principales de type A peuvent être jouées simultanément (mais leur nombre n'est pas limité).

• **Sons de type B** : une piste type B a été ajoutée à la vue 2 et une piste type B à la vue 4. Le son type B de la vue 2 continue sur la vue 3, mais est interrompu par l'apparition du son type B de la vue 4 (un son de type B met toujours fin à un même son de type B existant).

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

ⓘ Important : Pour que le son type B de la vue 2 ne soit pas interrompu à l'apparition de la vue 3 il faut penser à cocher la case « **Ne pas arrêter le son à l'apparition de la vue suivante** » dans l'onglet **Son d'Options du projet**.

• Comment ajouter des sons de type B ?

1. par le bouton **Ajouter un son** positionné en haut à droite, sur la fenêtre principale de PTE, si vous avez pris soin de le rendre visible dans **Préférences / Barre d'outils**.

Ce bouton propose deux options : **Ajouter un fichier son** ou **Enregistrer un commentaire (voir page 74)** ;



2. par l'onglet **Son** de **Configurer la vue**.
En cas d'ajout d'un son de type B, il faut penser à cocher la case « **Ne pas arrêter le son à l'apparition de la vue suivante** » dans l'onglet **Son d'Options du projet**.



Pour intervenir à nouveau sur un fichier de type B déjà en place, cliquer sur le bouton **Ajouter un son** qui affiche maintenant le lien du fichier joint ou utiliser à nouveau l'option 2 ci-dessus.



❖ Création de pistes sons principales

Options du projet / onglet Son

La création de pistes son principales et l'ajout de fichiers son sur ces pistes se fait de deux façons :

- 1. par la palette **Options du projet** / onglet **Son** ;
- 2. **directement sur la table de montage** en mode **Ligne de temps**.

• Ajout de pistes par l'onglet Son

Cliquer sur **Ajout piste** pour créer une nouvelle piste (leur nombre n'est pas limité). Le nom de la piste (Piste1, Piste2, Piste3, par défaut) peut être modifié.

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

Par glisser-déposer, l'ordre des fichiers son d'une même piste peut être modifié et un fichier peut être déplacé d'une piste à une autre (voir pages suivantes).

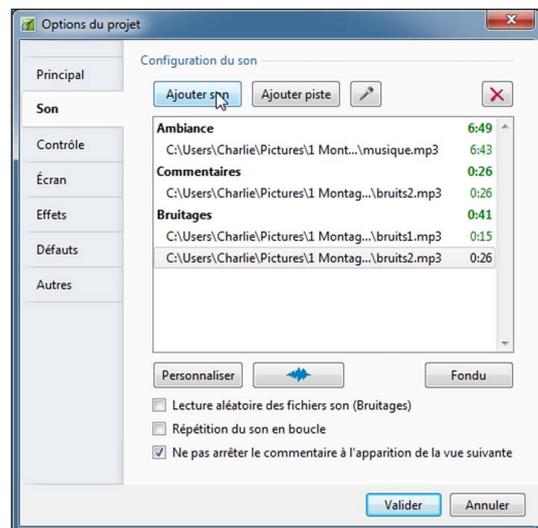
Une lecture aléatoire est possible (*case à cocher au bas de l'onglet, lorsque la piste voulue est sélectionnée*) ainsi que la répétition du son final (mixage de l'ensemble des pistes) en boucle s'il est plus court que la durée du montage.

Rappel : la dernière case à cocher **Ne pas arrêter le son à l'apparition de la vue suivante...** ne concerne que l'ajout d'extraits sonores à des vues (voir **page 68**).

Le bouton  fait apparaître une palette **Paramètres son** applicable à l'extrait sélectionné. (voir détails **page 76**).

Le bouton  équivaut à l'action du **Fondu** de la palette **Paramètres son** détaillée **page 76** : fondu en ouverture si l'extrait est le premier de la piste ou fondu-enchaîné entre deux extraits.

Ce bouton  disponible sur l'onglet **Son** et sur la palette **Paramètres du son** donne accès à une autre palette flottante **Outil Forme d'onde et Enveloppe** (voir **page 77**).



• Ajout de fichiers sur une piste par l'onglet Son

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

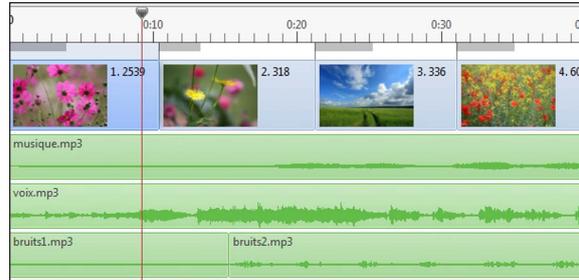
Cliquer sur **Ajouter son**, pour ajouter un fichier son à la piste sélectionnée.

Il peut y avoir plusieurs fichiers sons sur une même piste (Voir piste **Bruitages** ci-contre) et ils seront positionnés et lus l'un après l'autre sur la ligne de temps (voir ci-dessous).

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

Ambiance	6:49
C:\Users\Charlie\Pictures\1 Mont...\musique.mp3	6:43
Commentaires	0:26
C:\Users\Charlie\Pictures\1 Montag...bruits2.mp3	0:26
Bruitages	0:41
C:\Users\Charlie\Pictures\1 Montag...bruits1.mp3	0:15
C:\Users\Charlie\Pictures\1 Montag...bruits2.mp3	0:26

Les pistes et fichiers sons ajoutés se présentent ainsi sur la table de montage et vous allez pouvoir y intervenir directement. Autant dire qu'il est plus rapide d'ajouter des fichiers son par la méthode ci-après du glisser-déposer.

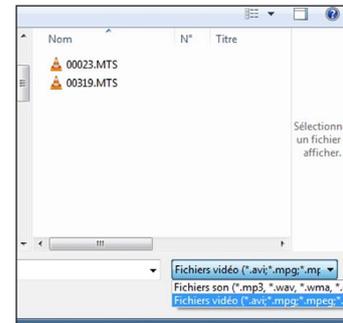


• Extraction du fichier son d'un clip vidéo

En cliquant sur **Ajouter son**, la fenêtre de recherche offre deux options :

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

En sélectionnant cette deuxième option, les fichiers vidéo apparaissent dans la fenêtre et le son de la vidéo choisie sera incorporé seul à votre montage. Toutefois le poids du fichier sera celui d'origine (vidéo + son) ! S'il s'agit de récupérer le son d'une vidéo il est donc plus prudent de le faire dans un logiciel de conversion genre Freemake Video Converter.

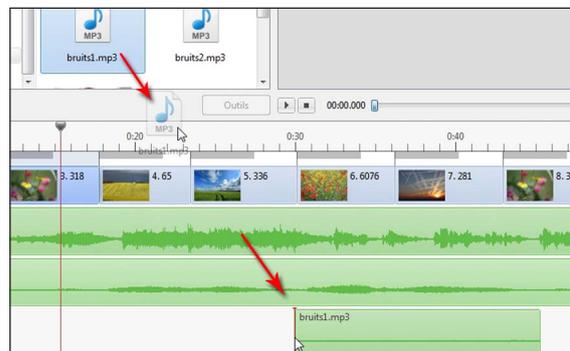


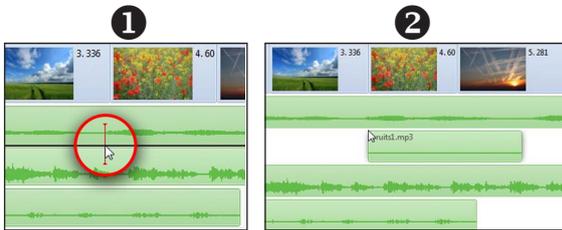
i Ajout de pistes et sons directement sur la table de montage

Cette méthode me parait beaucoup plus rapide et intuitive que la précédente.

Il suffit de sélectionner un fichier son dans l'explorateur de dossiers, et de 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 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 dans la liste des pistes sur la palette **Son**.

Mise en forme des pistes son

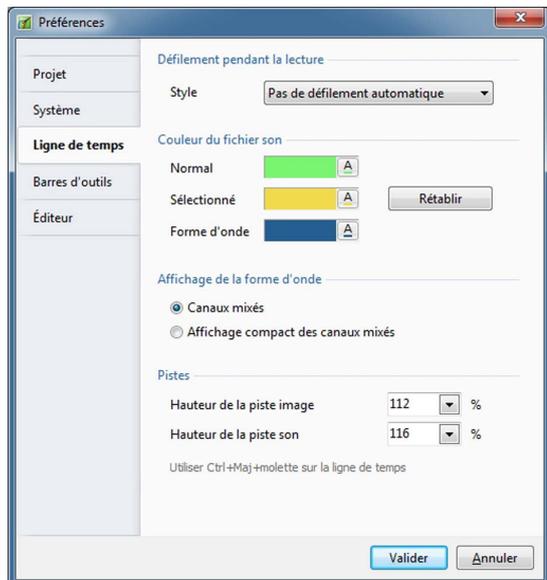
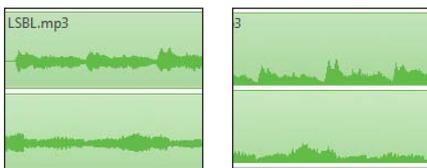
Paramètres / Préférences / onglet Ligne de temps.

• Couleurs de fichier son

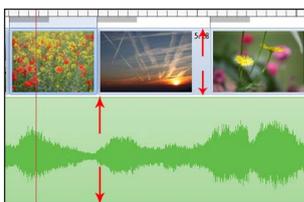
Vous pouvez ici appliquer des couleurs différentes à un fichier son sélectionné et à la forme d'onde.

• Affichage de la forme d'onde

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

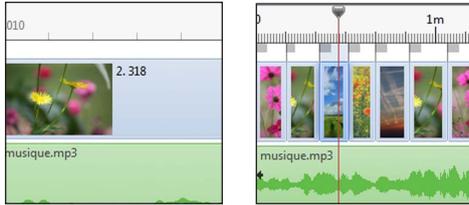


• Hauteur des pistes image et sons



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, 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**, 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 70**.

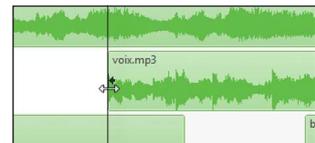
Pour ne pas risquer de déplacer horizontalement (et accidentellement) une piste son lors de son déplacement vertical, utiliser les combinaisons de touches **CTRL + Page Up**  ou **CTRL + Page Down** .



• 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.

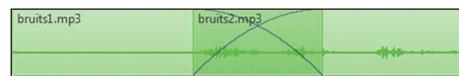
Un repère visuel vertical contribue à affiner le positionnement.



• 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.



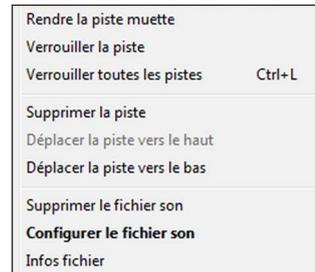
ⓘ Attention ! Ne pas positionner la totalité d'un extrait à l'intérieur d'un extrait plus long. Cette erreur est matérialisée par une couleur plus sombre de l'extrait « parasite ».



• Actions par menu contextuel

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

- Rendre la piste sélectionnée muette
- Verrouiller la piste sélectionnée
- Verrouiller toutes les pistes (y compris la piste images)
- Supprimer la piste sélectionnée
- Déplacer la piste sélectionnée, vers le haut ou le bas
- Supprimer le fichier son sélectionné
- Configurer le fichier son sélectionné (voir Paramètres **page 76**)
- Afficher des infos sur le fichier.



• Verrouiller (ou déverrouiller) une piste son

CTRL + clic sur roulette de 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 est de même pour la piste images sur laquelle on peut intervenir, malgré le verrouillage. en maintenant enfoncée la touche **CTRL**

• Piste muette (ou audible)

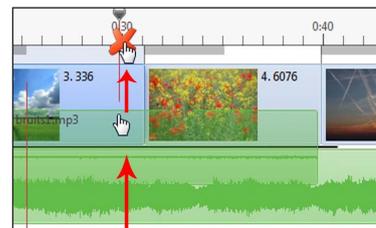
Clic sur roulette de souris ou par le menu contextuel ci-dessus.

Une piste rendue muette affiche le symbole conventionnel, en bout de piste, à droite.



• 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.



5.3 Enregistrer un commentaire

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

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

• Enregistrement de type A, sur une piste principale

Options du projet / onglet Son

Cliquez sur **Ajout piste** pour créer une piste principale supplémentaire puis cliquez sur le symbole .

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

Configuration de la vue / onglet Son

Ou cliquez sur  et sur **Enregistrer un commentaire**,

Rappel: ce bouton n'est pas activé par défaut. Il faut le placer à partir de Paramètres / Préférences / onglet Barre d'outils (voir 37)

Ces deux options ouvrent une fenêtre de dialogue **Enregistrer un commentaire**.

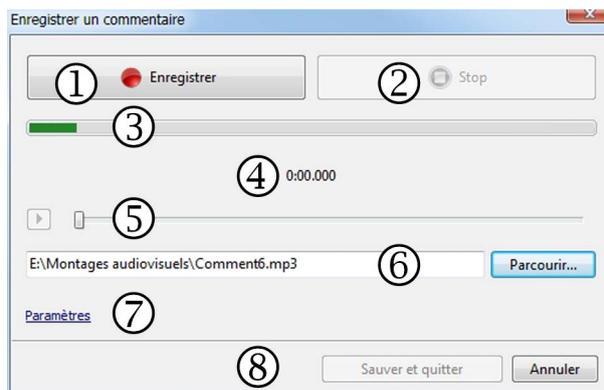
① Ce bouton sert à lancer l'enregistrement et à le mettre en pause.

② Le bouton Arrêt met fin à l'enregistrement et vous permet alors 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 ci-dessous).

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

• Paramètres

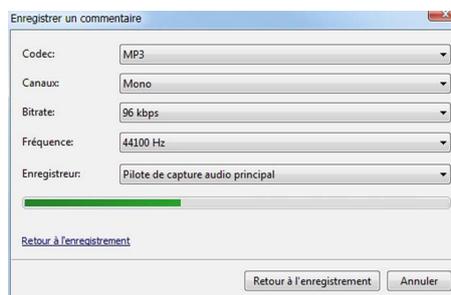
Codec : Choix entre MP3 ou Wav (*le fichier Wav est bien plus volumineux que le Mp3 mais non destructif*).

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 reste préférable d'aller jusqu'à 48000 Hz.

Enregistreur : Options liées à la configuration de votre ordinateur.



• Modifier un fichier son dans un éditeur externe

Un son peut être modifié par un Éditeur externe, pour autant que le lien vers celui-ci ait été paramétré (voir **page 40 Paramètres / Préférences / Système**).

1. Son dans l'explorateur de dossiers, accès par CTRL + W (ou clic droit et menu contextuel).

2. Son attaché à une vue (Commentaire son de type B), faire un clic droit sur la table de montage ou utiliser le lien dans le menu Vue.

5.4 Personnalisation des pistes son

En cliquant sur **Personnaliser**, apparaît la palette **Paramètres son**.

Notez que l'interactivité est quasi-totale avec les extraits sonores visibles sur les pistes son.

Une modification (début, durée, décalage) faite dans cette palette, est visible sur l'extrait. Seules les modification sur l'onde sonore elle-même ne sont pas «visuellement» répercutées sur la table de montage.

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

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

③ **Nom du fichier** son en cours et sa durée.

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

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

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

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

Ces deux options ne peuvent pas être appliquées en même temps.

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

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

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

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

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

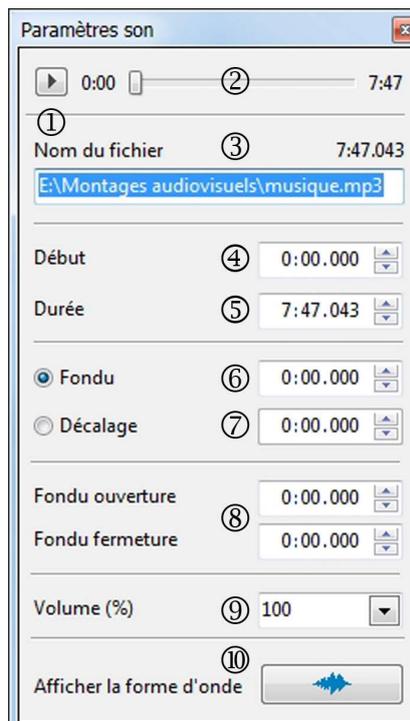
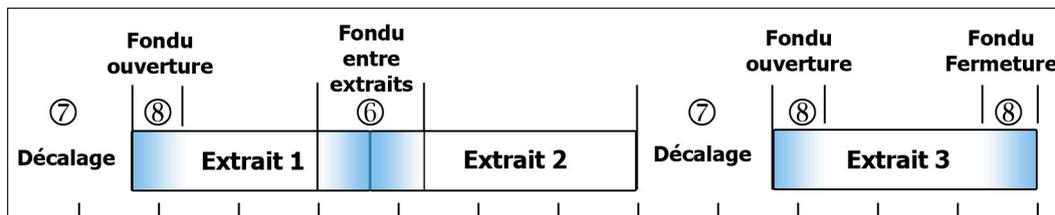


Schéma représentatif des divers paramètres



5.5 Outil Forme d'onde et Enveloppe

❖ Boutons de commande de la barre d'outils



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

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

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



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



Efface le dernier point-clé utilisé.



Efface la totalité des points-clés.



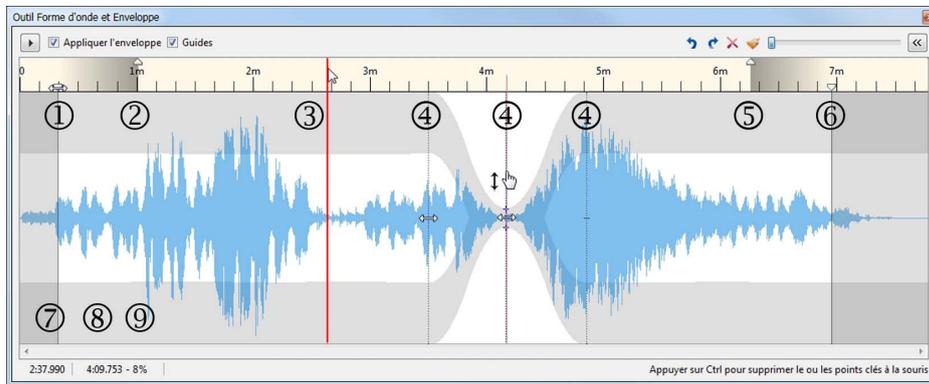
Permet d'agrandir la forme d'onde pour un travail plus précis.



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

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

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



❖ Actions sur la durée de l'extrait

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

Au bas de la palette, un compteur ⑦ donne l'emplacement exact, au millième, de la ligne rouge repère, positionnée ici à 2.37.990. Cette ligne rouge peut, bien évidemment, être déplacée à la souris, dans la ligne de temps seulement.

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

❖ Actions sur les fondus ouverture et fermeture

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

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

Un dégradé sur la ligne de temps matérialise ces fondus.

❖ Action sur l'enveloppe de l'onde sonore

Pour agir sur le niveau sonore de l'extrait à des endroits précis (par exemple au niveau d'un commentaire enregistré sur une autre piste), il suffit de poser des points-clés en cliquant simplement sur l'onde sonore à l'endroit voulu.

Des lignes ④ symbolisent leurs positions et le second compteur ⑧ en bas de la palette, donne la position précise du dernier point-clé utilisé.

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

Le pourcentage de réduction ou d'augmentation est affiché en ⑨.

Chapitre 6

Synchronisation entre les vues et le son

Durée d'affichage des vues

Modification de la durée d'une transition

Prévisualiser le montage

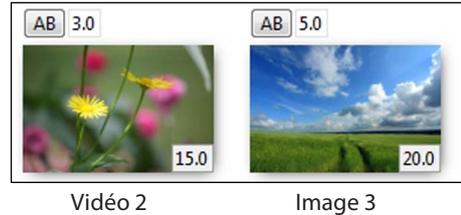
Une étape très importante consiste à affiner la synchronisation entre le déroulement du son et le passage des vues en ajustant leurs positions respectives.

Il nous a paru toutefois important d'apporter, en préambule, quelques précisions sur la façon dont sont intégrées les transitions entre les vues.

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

En mode Vues

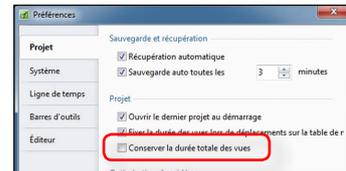
Lorsque vous déposez une vue sur la table de montage elle affiche, par défaut, **sa durée propre** (celle choisie dans la configuration des options du projet). **Sa durée de transition avec l'image suivante s'affiche sur l'image suivante, ici AB : 5.0.**



La durée de la transition n'est pas comprise dans la durée (15 s) choisie pour l'image 2.

Ce mode d'affichage ne pose aucun problème avec des images fixes puisque l'image 2 reste visible jusqu'à ce qu'elle soit totalement remplacée par l'image 3 au terme de la transition. Mais avec une vidéo de 15 s dans la vue 2, le résultat est tout autre puisque, arrivée au terme de ses 15 s, elle reste figée durant la transition de 5 s avec l'image 3.

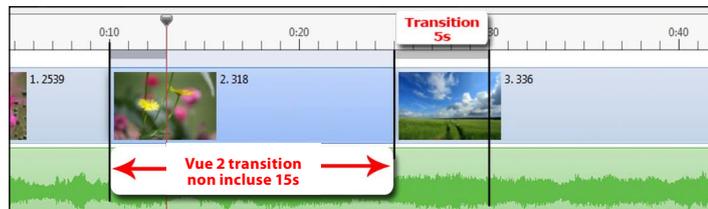
Pour éviter ce problème, PTE offre la possibilité d'inclure la durée de la transition DANS la durée de vue, en cochant une case **Conserver la durée totale des vues,** dans **Paramètres / Préférences / onglet Projet.**



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.

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

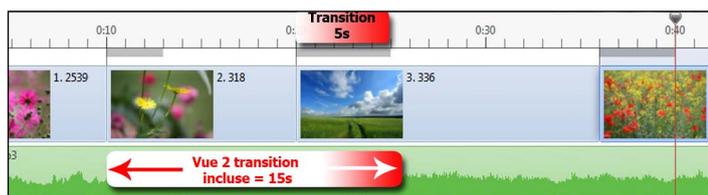
Lorsque cette option est décochée, **la durée de la transition n'est pas incluse dans la durée de la vue.** La vidéo 2 est donc affichée pour sa durée propre de 15 s et la transition intervient **après** la fin d'image. La vidéo est figée durant les 5 s de transition. La vue 3 apparaît au bout de 15 s.



Pour être plus explicites ces deux options sont schématisées ici en mode Ligne de temps

2. Option cochée

La vidéo 2 sera visible pour sa durée de 15 s incluant les 5 s de transition. L'image 3 apparaîtra au bout de 10 s.



En mode Ligne de temps

i Attention ! Ce paramétrage est sans effet lorsque vous importez un fichier vidéo directement sur la table de montage en mode **Ligne de temps**.

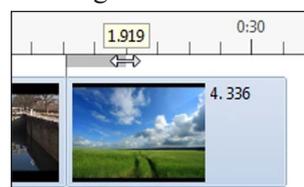
La vidéo est toujours incluse pour sa durée propre mais sans tenir compte de la transition avec l'image suivante.

Il vous appartient donc 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).

6.2 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**).

6.3 Prévisualiser le montage

❖ Prévisualiser dans la fenêtre de prévisualisation

La fenêtre de prévisualisation permet, sans lancer le montage en plein écran, de le voir se dérouler, d'écouter 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 41)**

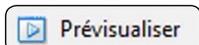
❖ Prévisualiser en plein écran

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

Options du projet / onglet Autres

Cochez la case : **Synchronisation avec le son.**

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.

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.

Enfin, comme précisé plus haut, le bouton  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.

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

❖ Fonctionnement en 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.

Chapitre 7

7

Les Objets

Avant d'utiliser la fenêtre Objets et animation

Les objets : définitions

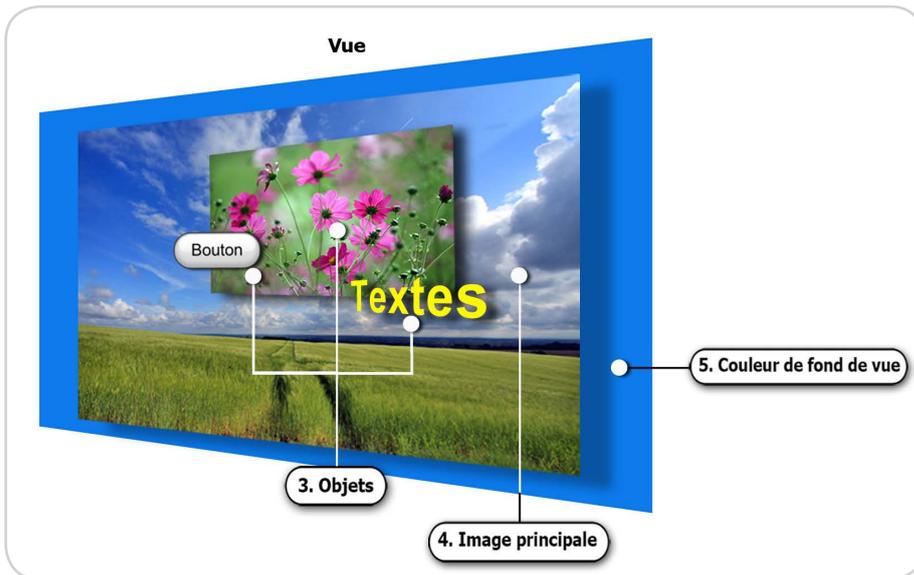
Les divers types d'objets

Actions et paramètres communs aux objets

Paramètres propres à chaque objet

7.1 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 **Chapitre 2.2 page 22**).

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 51**).

- **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 93**). Elle peut aussi être plus petite que la taille de la vue et laisser apparaître le fond de vue ci-dessous (voir **page 45**).

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

Ce **fond de vue** peut rester noir, être coloré uni, dégradé ou doté d'une **image de fond**, image qui n'est pas considérée comme objet mais comme fond de vue fixe.

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

7.2 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).

❖ Qu'appelle-t-on Objets ?

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

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

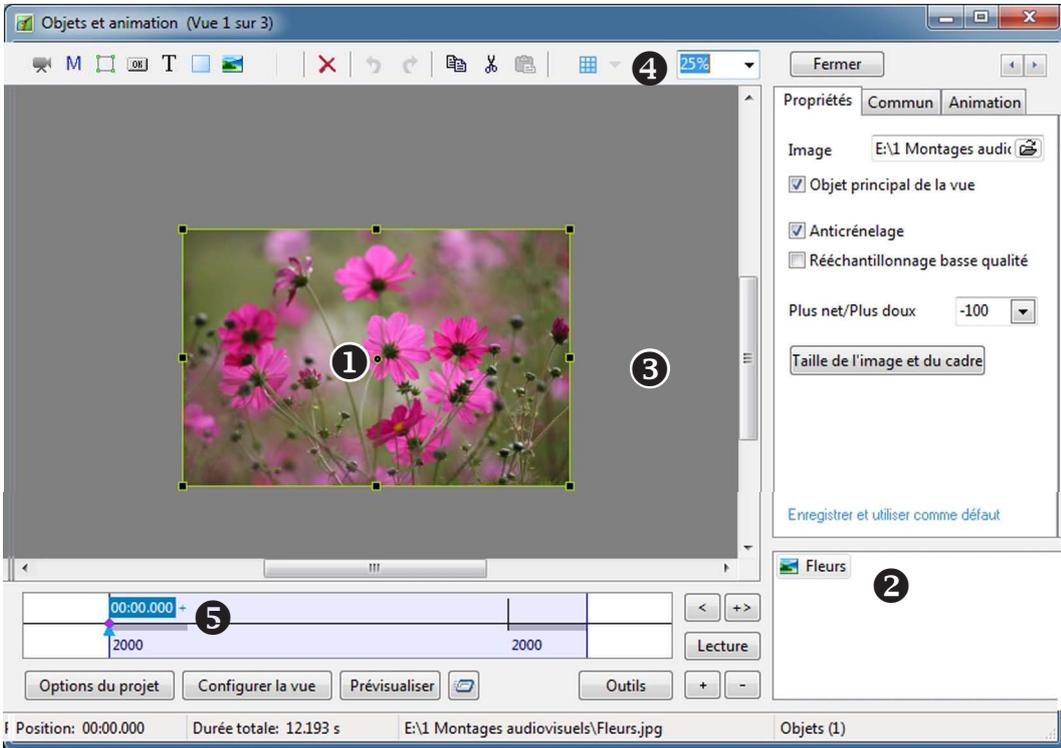
Tous les objets sont manipulables, déplaçables, étirables, etc. et chacun indépendamment des autres d'où le terme d'**Animation**.

❖ Fenêtre Objets et animation

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

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

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



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**. Ainsi, si l'image principale est dans un format différent, des bandes noires (ou de la couleur du fond) viendront compléter l'espace non occupé.

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

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

Dès que vous insérez un objet quel qu'il soit, il s'ajoute au début de la liste dans cette fenêtre et vient se placer en avant de l'image principale ou des objets déjà existant.

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

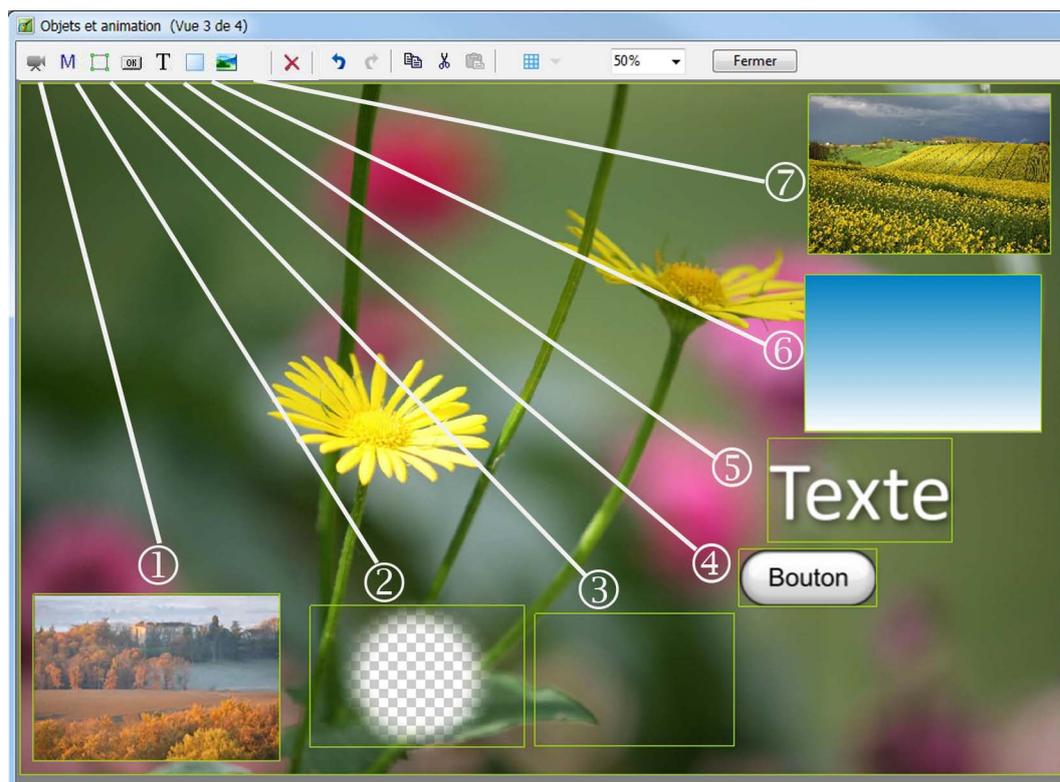
❹ Il est possible de modifier la surface occupée par la vue et, partant, la surface de travail. Un curseur vous permet ainsi de choisir entre **Auto** et des pourcentages allant de 10% à 500%, mais vous pouvez aussi entrer une valeur manuellement.

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

7.3 Les divers types d'objets

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

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



• Autres boutons de la barre d'outils

Outre les commandes classiques :

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

cette barre d'outils comprend :

- un bouton d'accès à une **Grille de positionnement** (voir utilisation **page 96**) ;
- un curseur permettant de **modifier l'espace de travail** ;
- un bouton de **fermeture de la fenêtre** .

7.4 Actions et paramètres communs à tous les objets

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

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

Les objets sont disposés hiérarchiquement les uns au-dessus des autres selon leur ordre de création.

Nous verrons plus loin comment les déplacer.

• Renommer un objet

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

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

• Dupliquer un objet

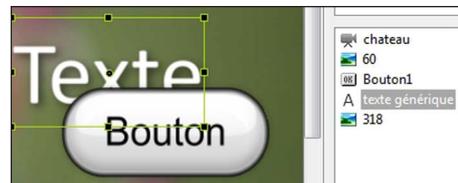
Par les boutons de la barre d'outils (voir page précédente) ou les raccourcis clavier classiques on peut copier-coller un objet sur la même vue ou sur une autre vue du même montage. L'objet copié conserve toutes ses caractéristiques y compris les points-clés.

• Modifier la disposition hiérarchique

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

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

Pour faire « remonter » un objet, trois possibilités :



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

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

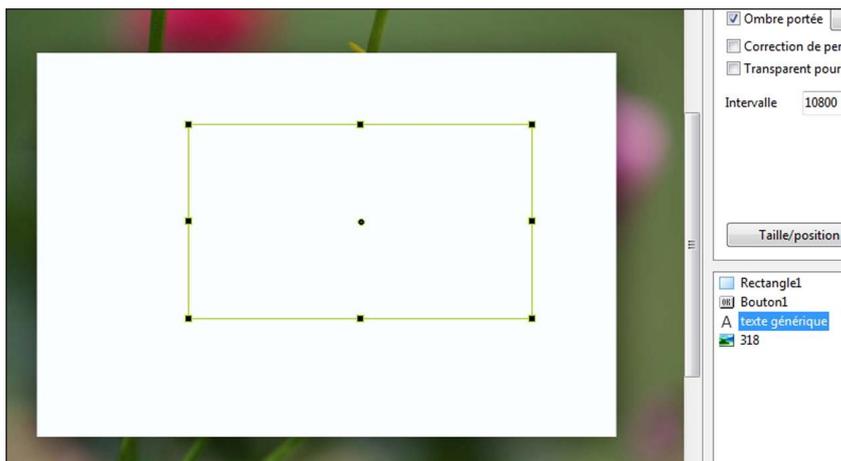
2. la combinaison de touches **Maj + PgUp**. L'objet remonte directement en tête de liste ;

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

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

• Accéder aux objets inférieurs

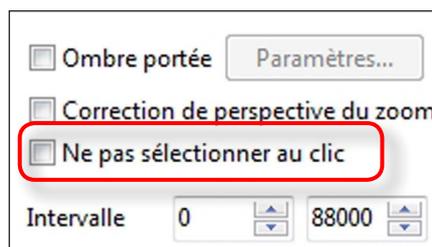
Dans le cas d'un objet situé entièrement sous les autres (ici un objet Texte sous le Rectangle blanc), vous constaterez vite qu'il est impossible de le déplacer directement sur la vue.



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

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

Pour cela, et après avoir sélectionné l'objet à rendre transparent pour le clic, dans l'onglet **Commun** de la vue, cochez la case **Ne pas sélectionner au clic**.



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

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

• Statut d'un objet

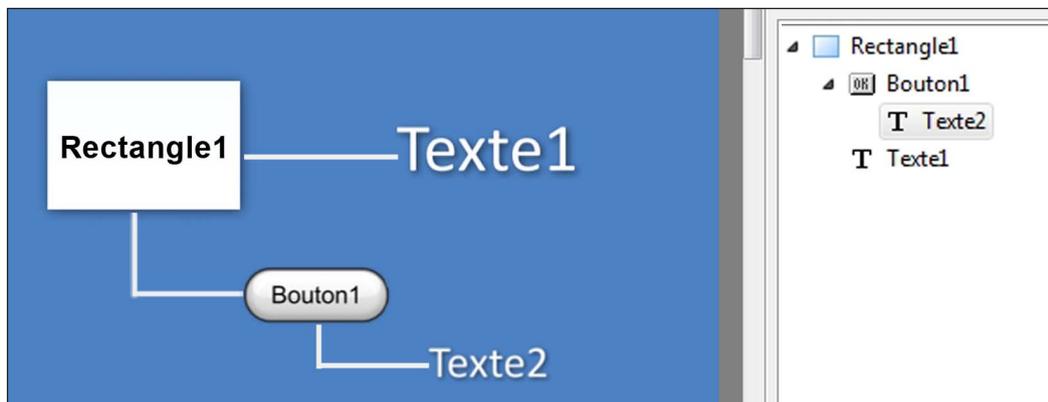
Un objet peut être :

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

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 et dans la liste des objets, la relation sera symbolisée par un triangle noir devant l'objet **Enfant**.



Dans l'exemple ci-dessus, 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**.

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

• Modifier le statut d'un objet

En cas d'erreur, il est toutefois possible de modifier le statut d'un objet. Il suffit de le sélectionner, de le « couper » (**CTRL + X**) et de le coller soit comme objet indépendant soit comme enfant, selon le résultat espéré.

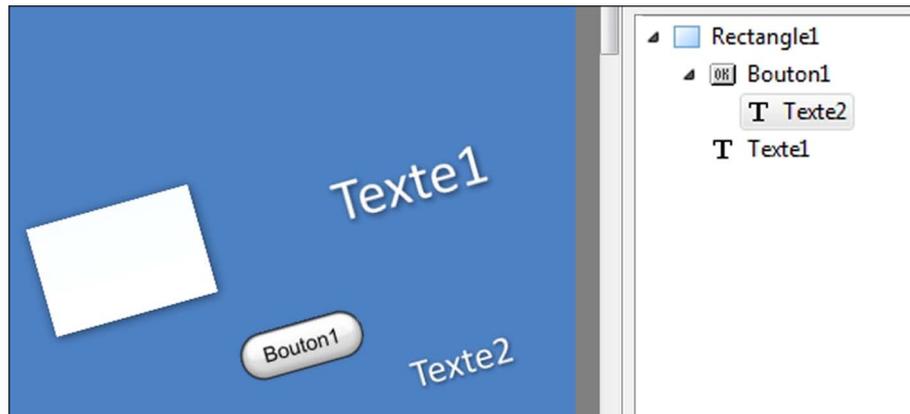
• Relation Parent-Enfant entre les objets

Il existe une relation dite **Parent-Enfant** entre les objets, le second étant alors totalement tributaire des caractéristiques et de l'animation du premier. Cependant l'objet **Enfant** peut se voir attribuer et modifier ses propres effets (Pano, zoom, rotation et opacité) indépendamment de son **Parent**.

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

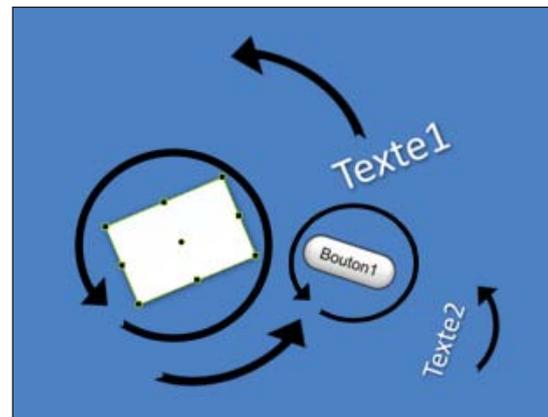
Toute modification de l'objet **Parent** (Pano, Zoom, Rotation, Centre), hormis l'opacité, sera répercutée sur l'objet **Enfant**.

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



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

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



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

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

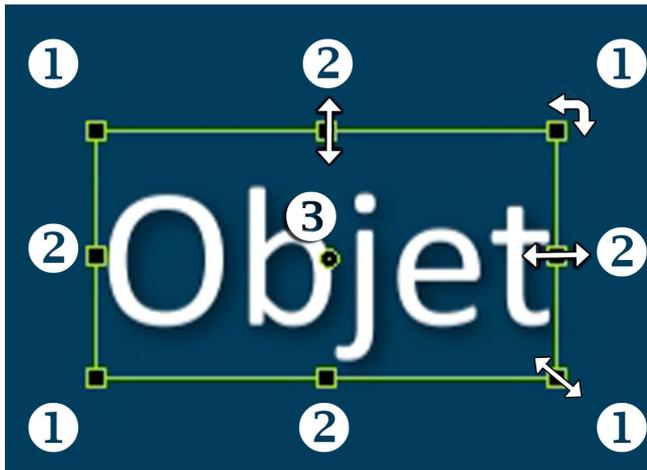
i Un objet Texte ne peut faire office d'objet parent que s'il a été converti en image Png.

Cette conversion se fait en cochant la case appropriée dans l'onglet **Propriétés**.

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

• 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.



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

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

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.

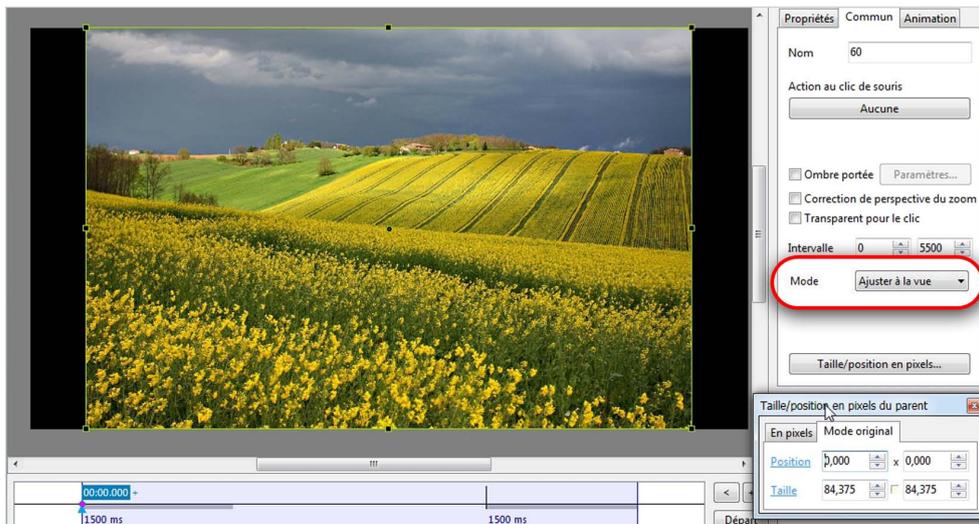
Par contre si vous faites la même opération mais en appuyant également sur la touche **Maj**, les modifications sont différentes :

- 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.

• Taille et position des objets



• 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 (telle que vous l'avez définie dans la configuration générale) en **Mode Ajuster à la vue**.

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

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

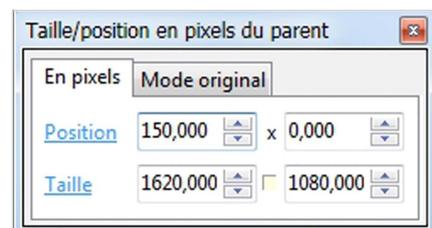
En cliquant sur le bouton **Taille/position en pixels...** s'affiche une palette dotée de deux onglets, **En pixels et Mode original**.

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

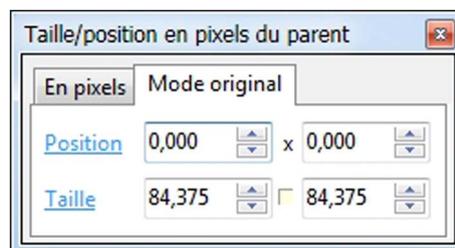
Les valeurs Position sont toujours définies par rapport au coin supérieur gauche.

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

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



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



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

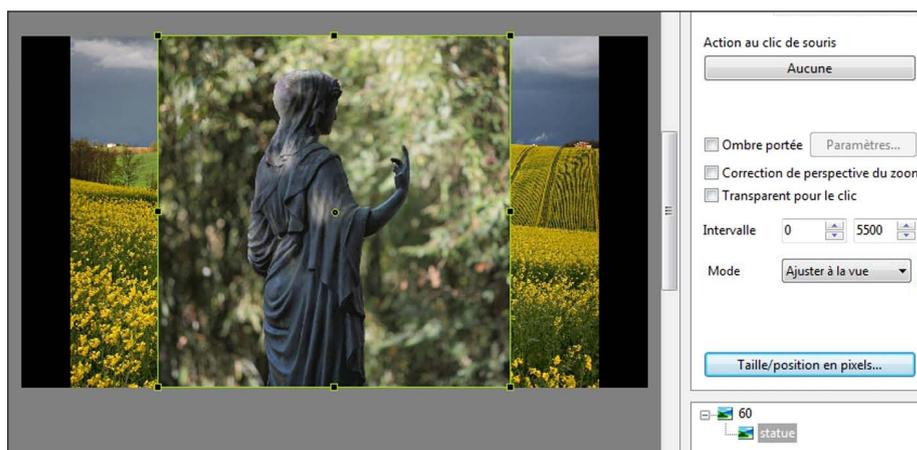
i Notez que les libellés **Position** et **Taille** sont cliquables.

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

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

• Cas des objets Enfants

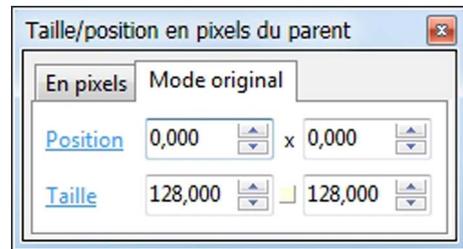
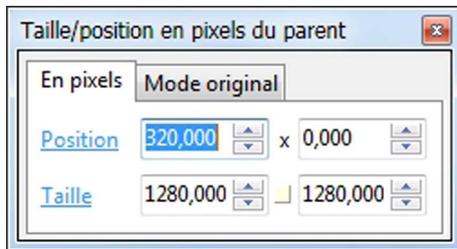
Les valeurs **Taille** et **Position** d'un objet **Enfant** sont établies par rapport à celles de



son **Parent**.

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

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



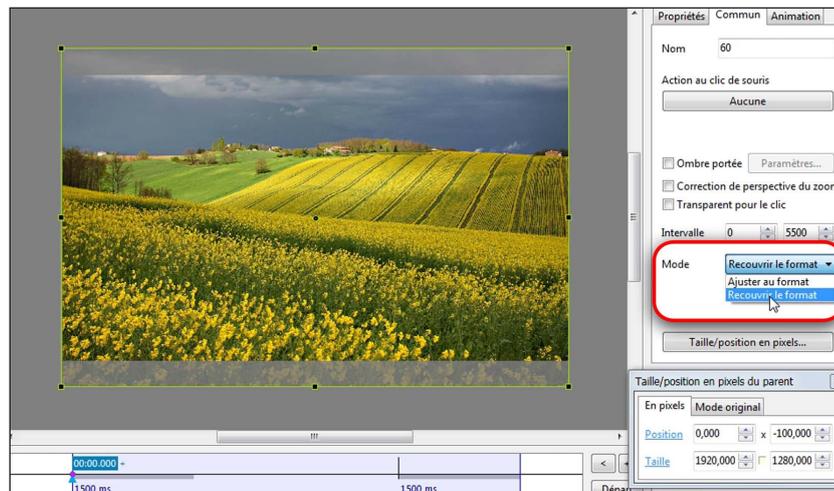
Sont affichées les valeurs 1280,000 dans l'onglet **En pixels** et 128,000 dans l'onglet **Mode original**.

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

• 2. Mode Recouvrir la vue

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

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



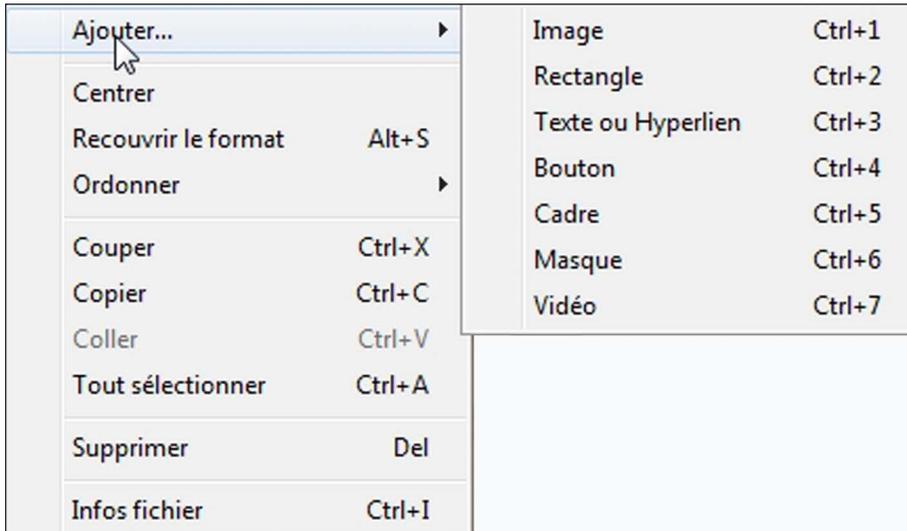
👍 J'ai utilisé cette possibilité pour passer le format d'un montage de 15/10 à 16/9 comme sur cette vue.

En paramétrant la configuration générale du projet à 16/9 et avec ce mode (*qu'il faut toutefois appliquer à chaque image...*) les images sont recadrées en haut et en bas comme on pourrait le faire dans un logiciel de traitement d'image.

Avantage : les images originales ne sont pas modifiées et il est possible d'affiner le recadrage vers le haut ou le bas.

• Menu contextuel sur les objets

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



• Grille de positionnement d'objets

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

Cliquez sur le bouton  pour afficher ou masquer la grille.

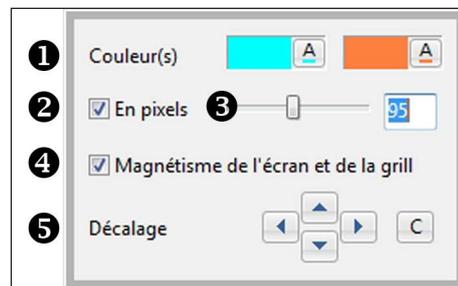
Le bouton triangulaire situé à droite affiche une palette d'outils.

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

❷ Ces graduations peuvent être affichées de deux façons :

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

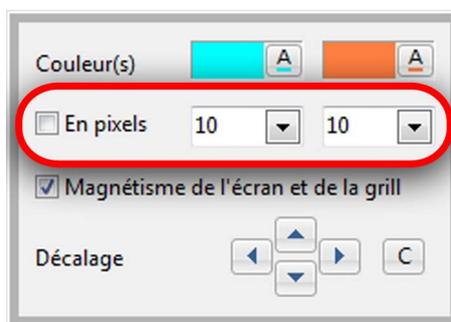
Autant dire que cette méthode n'est utile que pour augmenter le nombre de divisions et, partant, de repères de positionnement ;



2. si la case **En pixels** est **décochée** l'affichage de la grille apparaît en **divisions de 100%** paramétrables indépendamment sur les axes horizontaux et verticaux.

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

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



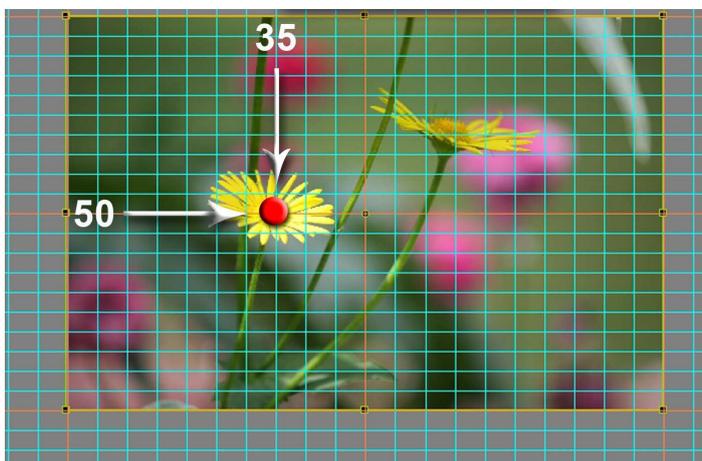
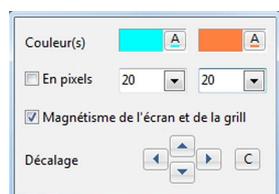
4 Une case à cocher autorise le **magnétisme** des bords d'écran et de la grille, pour ajuster un objet. Ainsi, lorsque vous déplacez un objet avec la souris, dès que l'un de ses bords est à proximité immédiate d'une des lignes de la grille, si vous lâchez le clic gauche de la souris, le bord de l'objet vient se coller à cette ligne.

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

• Exemple d'utilisation de la grille

Affichée en nombre de divisions, elle peut être très utile pour déterminer, par exemple, le point de départ d'une transition Disque (voir **page 60**).

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



• Ombres portées

La palette d'options **Ombre portée et Brillance** est unique, quelle que soit l'option qui propose d'ajouter une ombre portée.

Ses paramètres sont donc identiques quel que soit l'objet auquel ils s'appliquent.

① Couleur

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

② Opacité

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

③ Angle

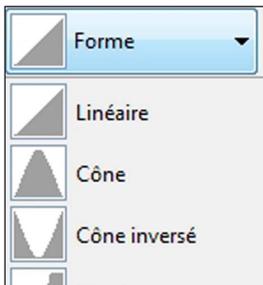
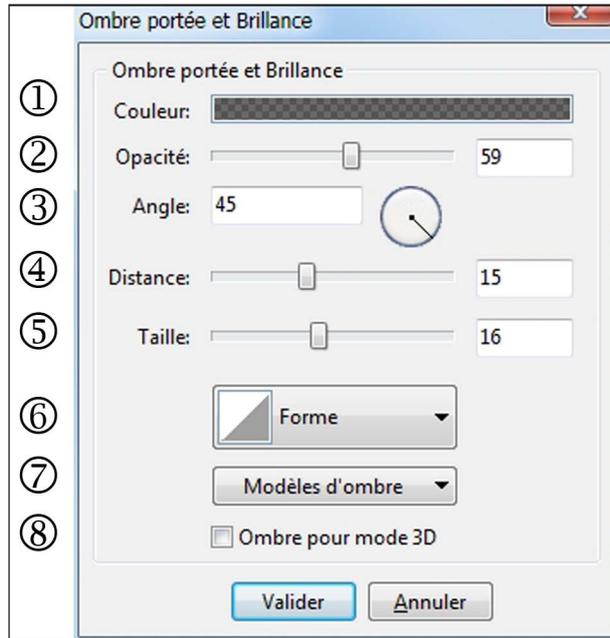
Permet d'orienter l'ombre dans le sens indiqué.

④ Distance

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

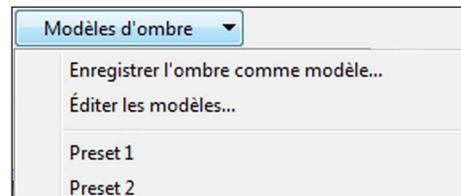
L'ombre peut prendre divers contours à sélectionner parmi les 10 modèles de la liste déroulante.

⑦ Modèles d'ombre

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

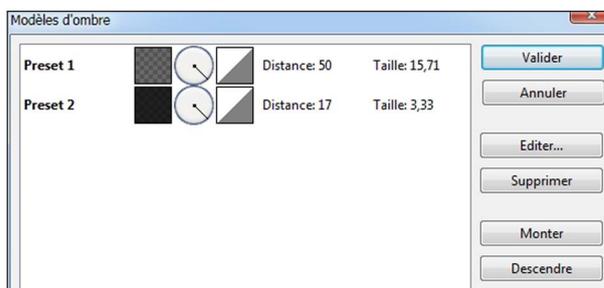
La liste déroulante comprend deux options, et la liste des modèles déjà enregistrés pour en faciliter l'accès.

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

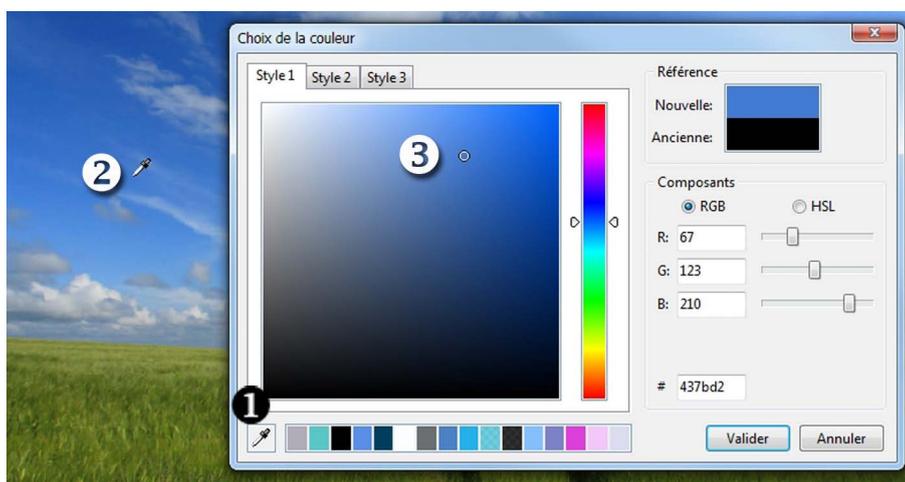
La palette choix de la couleur est identique que ce soit pour choisir un fond de vue, un fond d'écran ou une couleur d'ombre portée. Classiquement elle offre les trois styles Windows.

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.



7.5 Paramètres propres à chaque objet

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

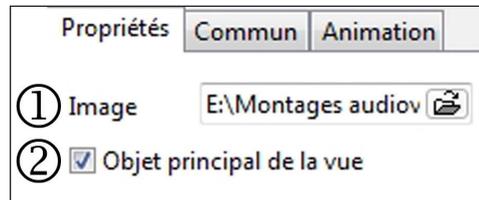
Au-dessus de ces onglets, deux boutons  peuvent être utilisés pour naviguer dans les deux sens, d'une vue à l'autre, sans avoir à revenir à la fenêtre principale.

❖ Objet Image

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

• Remplacer une image

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



• Image objet principal de la vue

② **Objet principal de la vue** : lorsque vous aurez, si c'est le cas, plusieurs images ajoutées à votre vue, chacune peut être désignée comme étant l'objet principal de la vue. C'est alors le libellé de cette image qui apparaît comme libellé de la vue sur la table de montage et **sur laquelle agira notamment le paramètre Pourcentage de l'écran occupé par les images principales** (voir [page 45](#)).

• Ouvrir une image dans un logiciel externe

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

Paramètres / Préférences / Système

Cliquer sur **Choisir l'éditeur graphique...**

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



1. programme par défaut

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



2. autre programme

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

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

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

• Découper les bords d'une image

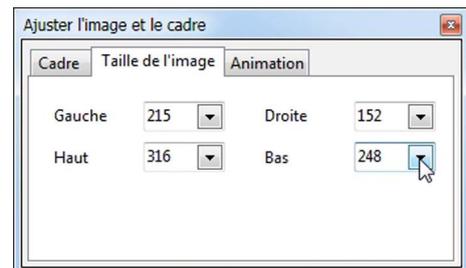
Pour éviter de modifier une dimension d'image dans un logiciel externe, il est possible d'en rogner chacun des bords indépendamment des autres.

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

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

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

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



• Ajout d'un cadre à une image



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



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

• Modifier la netteté d'une image

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

• 1. De manière globale

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*).

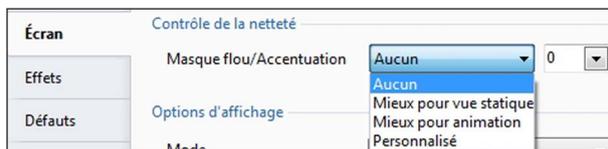
Avantage de l'accentuation dans PTE : **le masque flou est appliqué en temps réel** sur les images (au rythme de 60 par seconde), et donc il tient compte du redimensionnement, notamment dans les effets de zoom.

On a donc un effet optimum quelle que soit la taille de l'image.

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

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

- **Mieux pour vue statique** amène le curseur à une valeur de 70 ;



- **Mieux pour animation** donne une valeur de 30 ;

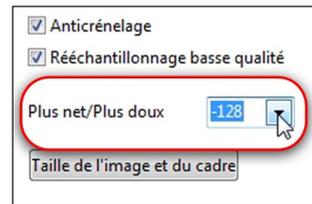
- **Personnalisé** permet de choisir soi-même la valeur de 0 à 200.

• 2. Image par image

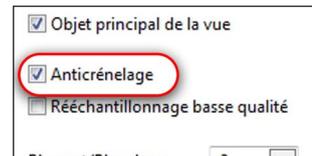
Objets et animation / onglet Propriétés

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

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



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



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



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

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

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



• Mise en mémoire des paramètres

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



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

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

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

 Nous vous conseillons de remettre ces paramètres aux valeurs par défaut ou mieux, comme conseillé *page 156*, d'utiliser un « dossier de projets » déjà paramétré pour tous vos nouveaux montages.

❖ 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** la police de caractères.
- ② **Appliquer** les paramètres Gras, Italique, Souligné et changer la couleur du texte.
- ③ **Inscrire** le libellé dans cette fenêtre. Pour aller à la ligne il suffit de taper sur **Entrée** comme dans tout traitement de texte.

NB : Le libellé n'est pas directement modifiable sur l'image.

- ④ **Insérer** un modèle texte à choisir dans la liste déroulante (n° de la vue, nom de la vue, etc.).
- ⑤ **Positionner** le texte (Centre, Droite, Gauche) lorsqu'il y a plusieurs lignes.

- ⑥ **Modifier** la hauteur d'interlignes.

- ⑦ **Appliquer**, comme pour les images, l'option Plus net/Plus doux.

- ⑧ **Convertir** le texte en image PNG.

Deux possibilités :

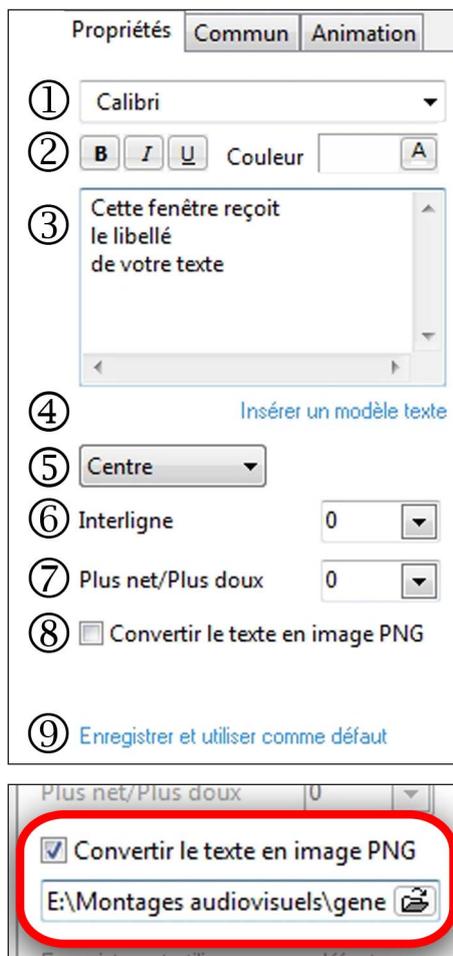
1. si vous ne cochez pas cette case, le texte est intégré au montage et vectorisé de manière à pouvoir être modifié à nouveau, même après enregistrement du fichier de travail ;

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

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

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

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



❖ Objets cadre ou rectangle

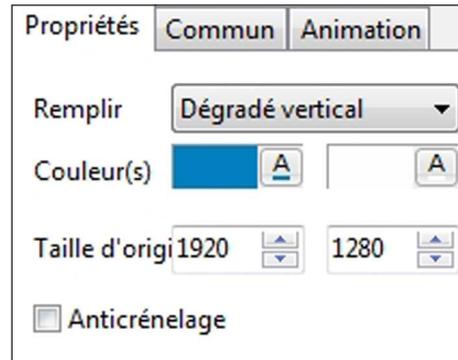
Pourquoi associer l'étude de ces deux objets, apparemment différents ?

Tout simplement parce qu'ils sont rigoureusement identiques, à la seule différence que, par défaut, le **Cadre** est un **Rectangle** dont l'opacité est à zéro (nous traiterons de l'opacité au chapitre **Animations, page 120**). Il est donc transparent alors que le **Rectangle** affiche, toujours par défaut, un dégradé bleu/blanc.

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

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

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



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

Une case à cocher **Anticrénelage** permet de supprimer, ou du moins d'atténuer fortement un effet de crénelage qui apparaît lorsqu'il y a une modification de la forme, notamment dans les rotations simples ou 3D (Voir **Animations page 120**).

Laisser cette case cochée par défaut.

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

Un cadre transparent a deux usages principaux :

1. il peut agir comme **Parent** d'un ou plusieurs objets et donc entraîner des mouvements tout en étant invisible lui-même ;
2. il peut servir de zone cliquable pour déclencher une des actions que nous détaillerons au **chapitre 9.3 page 149**.

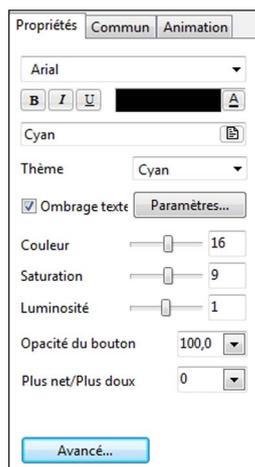
Un clic sur le bouton  ouvre un **Rectangle** qui présente les mêmes propriétés que le **Cadre**.

❖ Objet bouton

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



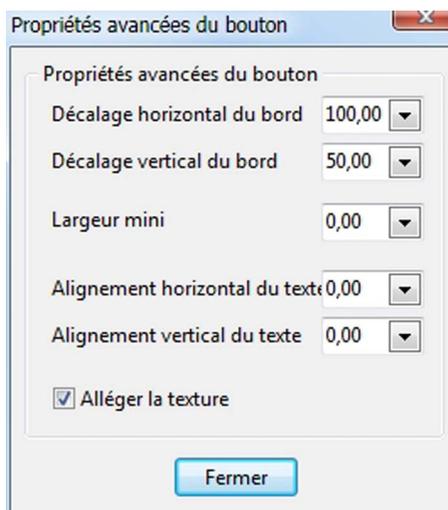
7 thèmes sont disponibles (**Cyan, Cyan foncé, Bleu foncé, Vert foncé, Argent, Transparent, et XP**).



Les modifications possibles :

- **Ombrage du texte.**
(voir les paramètres de cette fonction **page 98**)
- **Couleur, Saturation et Luminosité.**
- **Opacité du bouton.**
- **Plus net/Plus doux.**
(déjà développé dans le paragraphe Images)

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



• Utilisation de l'objet bouton

Le bouton peut être utilisé simplement comme objet « décoratif » mais il est également cliquable, comme tout objet, pour entraîner des actions sur le déroulement du montage, actions détaillées **page 149**.

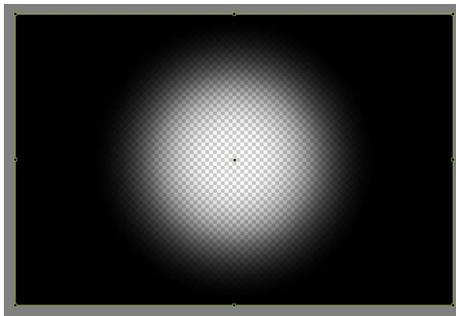
❖ Objet masque

• A quoi sert un masque ?

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

Un exemple simple :

Image principale qui va recevoir le masque



Masque Cercle prédéfini

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

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

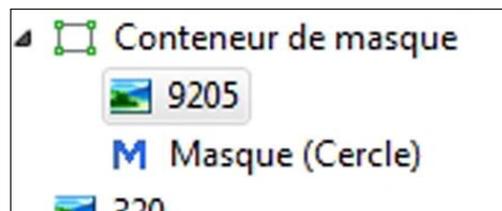


Le résultat

• De quoi se compose un masque ?

Un masque comprend trois éléments :

- un **Conteneur de masque** sous forme d'un cadre ;
- en **Enfant** de ce conteneur :
 - . le **Masque** ;
 - . la ou **les images** ou **vidéos** qui apparaîtront dans le masque



• Insertion d'un masque

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

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

Masques prédéfinis :

2 Deux modèles : cercle et rectangle.

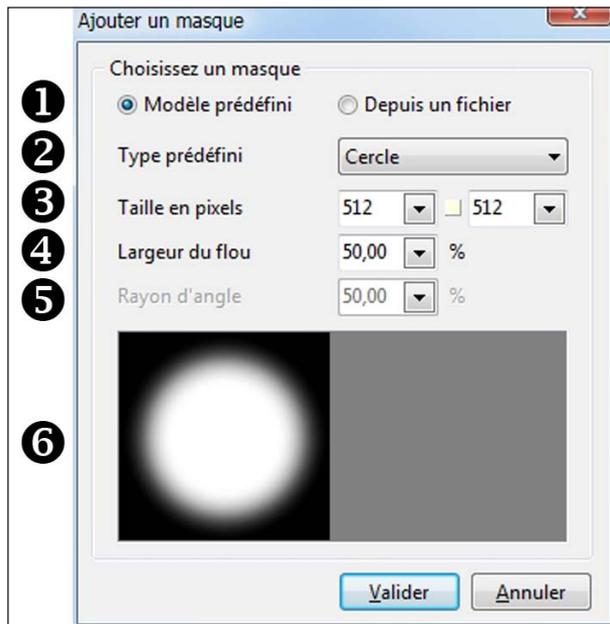
3 La taille en pixels est paramétrable. Limitée à 512 pixels, mais peut être agrandie ensuite par un zoom.

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

4 Règle la largeur du contour flou.

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

6 Affiche le modèle prédéfini choisi selon les paramètres appliqués.



• Positionnement de masques

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

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

Le **Masque** est également en **Ajuster à la vue** par rapport à son Parent, le **Conteneur**. Pour l'amener à sa dimension réelle il suffit, dans l'onglet **Propriétés**, d'ouvrir la palette **Taille/Position** et de ramener sa valeur à 100 comme indiqué **page 94**

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

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



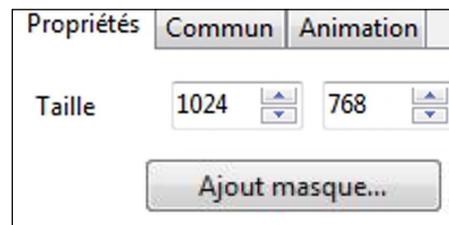
Dans la vue ci-dessus, on positionne avec précision l'image derrière le masque.

• Masques supplémentaires

Le conteneur de masques peut contenir plusieurs masques.

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

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



Les effets de plusieurs masques peuvent se combiner. C'est la plus forte valeur de blanc des différents masques qui détermine l'opacité des images du conteneur.

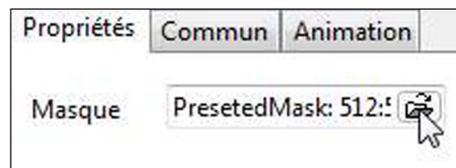
Un masque peut aussi contenir plusieurs images et même une arborescence d'images, la transparence s'appliquant toujours à l'image résultante.

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

• Modifier un masque existant

Si le masque choisi ne vous convient pas, il vous suffit de cliquer sur son intitulé dans la liste des objets et, 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.

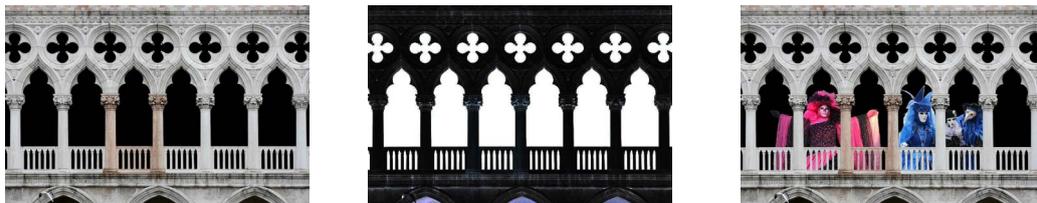


• Créer vos propres masques

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

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

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

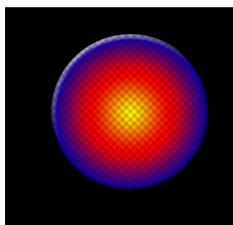


Par exemple, cette façade vénitienne bien connue a été détournée et transformée en négatif pour obtenir un masque en Noir et Blanc. Il suffit alors de superposer le masque à l'image d'origine pour faire apparaître des images en transparence.

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

7

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



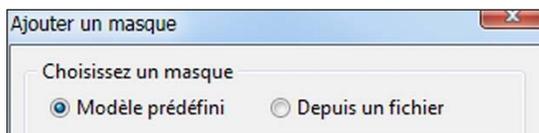
On peut également utiliser un masque couleurs, mais le résultat dépendra beaucoup de la densité des couleurs.

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

• Insertion d'un masque personnalisé

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

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



111

❖ Généralités sur l'insertion de vidéos

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

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

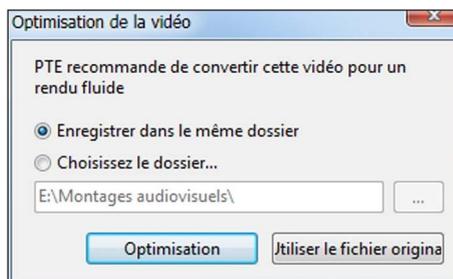
Il est donc fortement recommandé de couper vos séquences vidéos à la longueur utile, en utilisant le convertisseur dont PicturesToExe est doté.

Ce convertisseur permet de ne conserver que la partie nécessaire d'un fichier et le transforme en Mpeg4 (il n'y a pas d'autre choix possible).

Voir l'utilisation de ce convertisseur page 117.

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

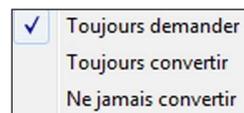
- **une conversion instantanée** (avec des paramètres fixes) du fichier et sa sauvegarde sous le même nom auquel est adjoint le terme **Converted**, dans le même dossier ou dans un dossier différent (ex: *video1.avi* devient *video1.converted.mp4*) ;



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

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, le raccourci clavier **CTRL + W** l'ouvre directement dans l'éditeur de vidéos pour le couper et/ou en changer le format pour l'alléger.

• Les formats vidéo acceptés

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

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

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

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

❖ Objet vidéo

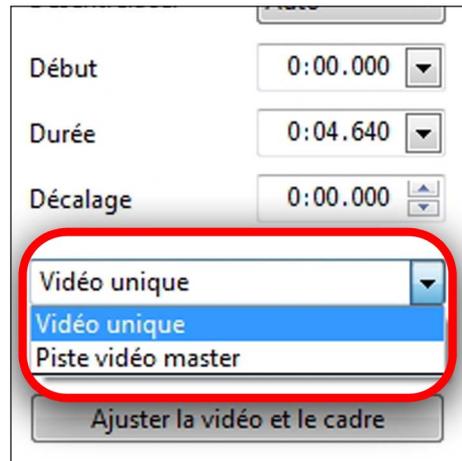
L'insertion de séquences vidéo en tant qu'objets peut se faire de plusieurs façons.
Sélectionner l'onglet **Propriétés** :

1• Vidéo unique

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

2• Piste vidéo master

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



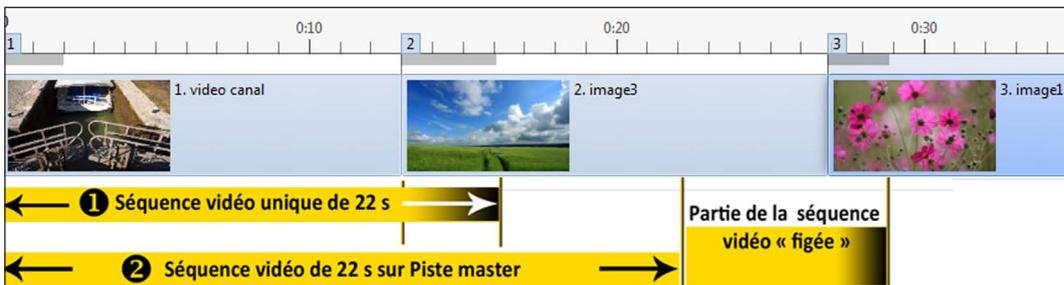
• Comment afficher une vidéo en continu sur plusieurs vues ?

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

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

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

Dans ce schéma nous avons symbolisé ces deux possibilités :



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**).

• Vidéos associées à une piste existante

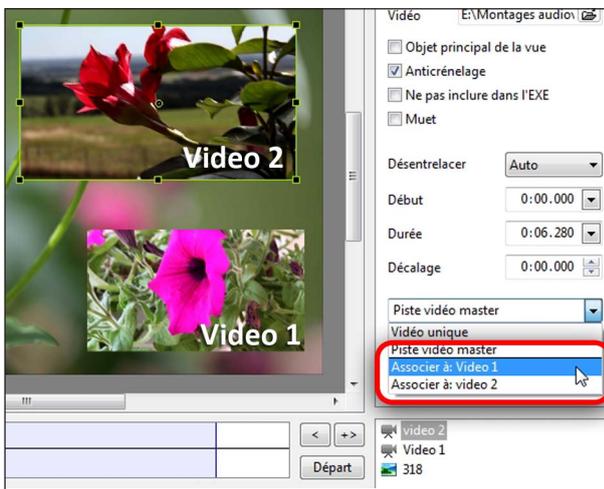
On peut associer une ou des vidéos à une piste existante de manière à dupliquer la vidéo, tout en économisant les ressources système (la vidéo est par définition « gourmande »).

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

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

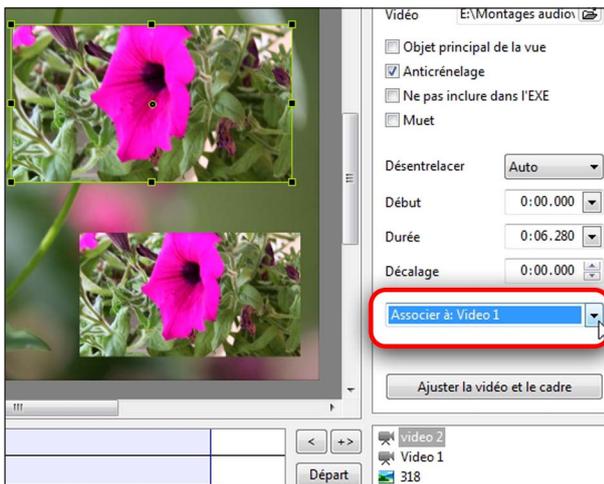
Exemple sur ces schémas :

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



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

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



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

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

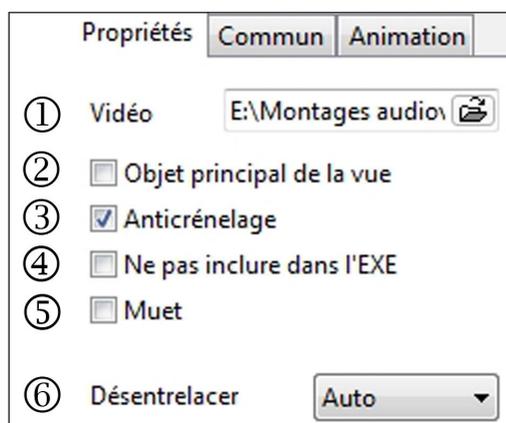
• Autres fonctions de l'onglet Propriétés vidéo

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

② **Objet principal de la vue** : En cochant cette case la vidéo devient l'objet principal de la vue.

③ **Anticrénelage** : laisser coché (voir **page 103**).

④ **Ne pas inclure dans l'EXE**.



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

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

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

⑥ **Désentrelacer** :

Certains fichiers vidéo 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 de manière logique.



Désentrelacement Auto



Désentrelacement Bob

PTE dispose de 4 modes de désentrelacement :

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

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

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

Ici nous avons testé avec le mode **Auto** et **Bob (pair)**. La différence saute aux yeux, ce qui ne veut pas dire pour autant que ce mode soit systématiquement meilleur...

• Paramètres vidéos

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

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

⑦ Début	0:00.000
⑧ Durée	0:09.000
⑨ Décalage	0:00.000

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

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

Les deux premières options peuvent se régler en affichant la vidéo en vignette.

Cliquer sur l'une des deux flèches en bout de compteurs **Début** ou **Durée**. Une palette fixée au bord droit de la fenêtre **Objets et animation** s'ouvre.

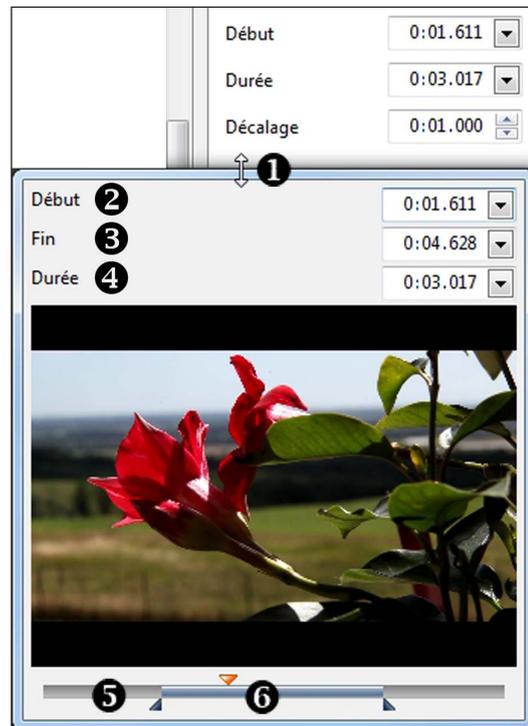
① Il est possible de la faire glisser vers le haut ou le bas (positionner votre curseur sur le haut de la palette, il se transforme alors en double flèche).

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

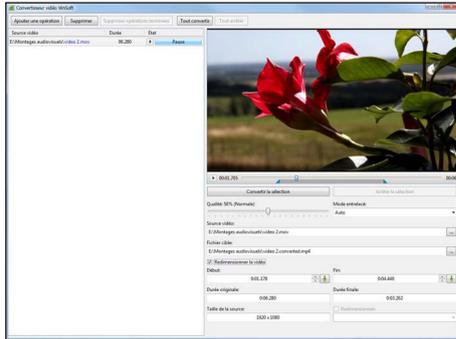
④ Le compteur **Durée** affiche la durée restante après modification de **Début** et/ou de **Fin**.

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

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



• Convertisseur vidéo (module VideoConverter)



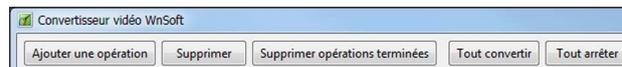
Ce convertisseur, comme précisé **page 112**, permet de réduire le poids d'un fichier vidéo inclus au montage, en coupant les parties inutiles d'une séquence et en enregistrant le fichier au format Mp4.

Son utilisation est proposée à chaque insertion de vidéo, sauf paramétrage différent (**Voir page 112**).

 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

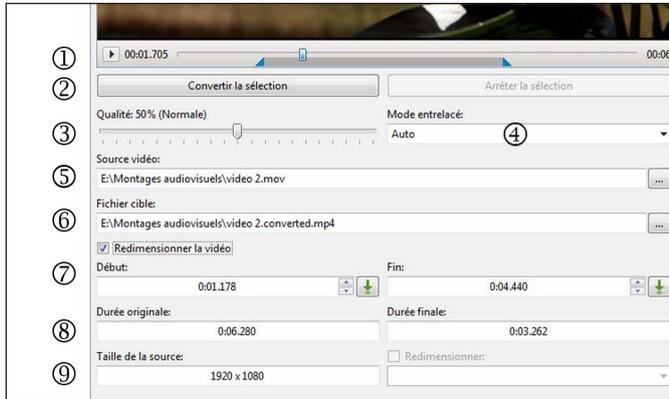
La partie droite affiche :

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.

Chapitre 8

Animations d'objets

Points de contrôle et ligne de temps objets

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

Transformations 3D

Animations d'images

8.1 Animation d'objets

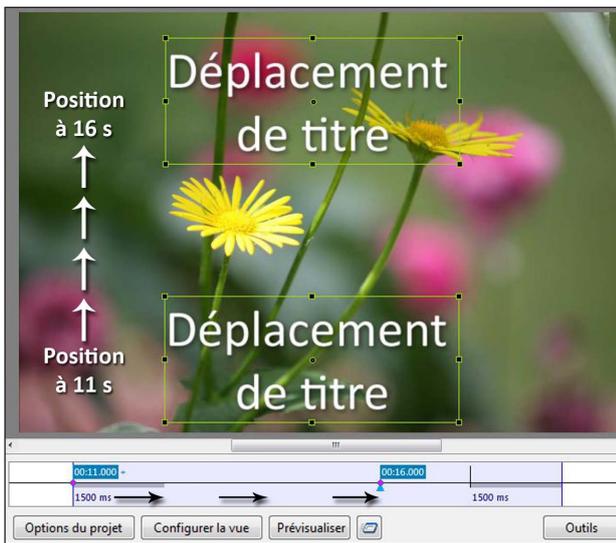
Ce chapitre aborde tous les aspects de l'animation d'objets. Nous l'avons vu dans les pages précédentes, tous les objets peuvent être modifiés, redimensionnés, mais ils peuvent aussi être déplacés, fusionnés, apparaître, disparaître, etc. bref, soumis à votre seule créativité.

❖ Comment animer des objets ? le principe

Par défaut, tout objet ajouté à une vue est visible dès l'apparition de la vue.

Il est donc nécessaire de « programmer » son apparition, sa disparition, son déplacement, etc.

C'est le but des points de contrôle !



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

Chaque point de contrôle placé sur la ligne de temps définit un moment précis où l'objet pourra subir une modification quelconque.

Il peut s'agir d'un changement d'opacité, d'un déplacement, d'un agrandissement, d'une rotation, etc. ou de plusieurs de ces modifications simultanément.

Ci-dessus, un exemple d'animation simple.

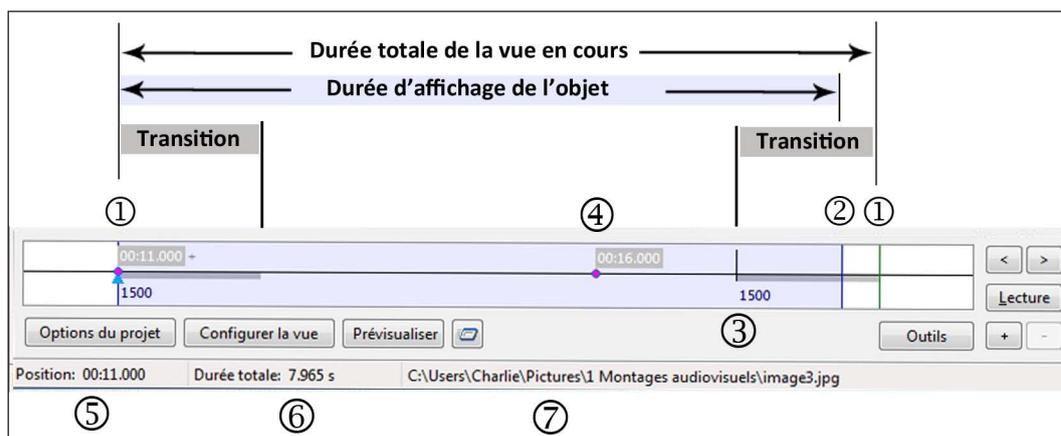
Nous disposons d'un titre (**Déplacement de titre**), positionné au départ au bas de l'image et nous voulons qu'il se déplace plus ou moins rapidement (ici en 5s) vers le haut de l'image. Le premier point de contrôle situé au début de la ligne de temps étant toujours préexistant, il nous suffit de placer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

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

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

8.2 Points de contrôle et ligne de temps objets

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



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

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

② Au survol de l'une des deux extrémités le pointeur de souris se transforme et vous permet de réduire la surface mauve clair, **donc la durée d'affichage de cet objet**. Option très pratique pour, par exemple, afficher un titre sur une courte durée, sans avoir à multiplier les points (voir page suivante).

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

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

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

La barre des tâches affiche :

⑤ La position du curseur (triangle bleu) par rapport au début du montage (ici 00.11.000)

⑥ La durée d'affichage de la **Vue** entre ① et ① (ici, 00.07.950).

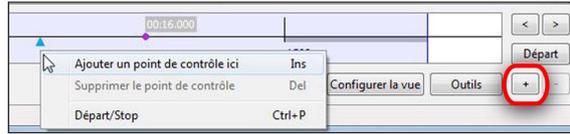
⑦ Le libellé de l'objet sélectionné.

• Ajouter un point de contrôle

Trois possibilités pour ajouter un point de contrôle :

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

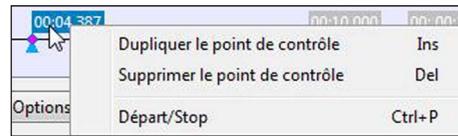
Les points de contrôle se positionnent toujours à l'endroit où se trouve le curseur et lorsque celui-ci est en pause.



• Dupliquer un point de contrôle

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

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



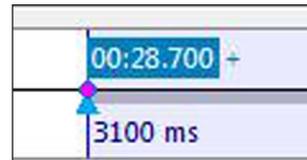
• Supprimer un point de contrôle

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

• Précisions sur le positionnement des points de contrôle

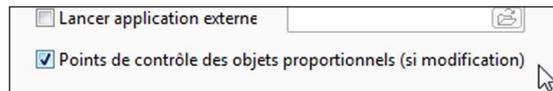
Lorsque vous ajoutez un objet à la vue, il se crée un premier point de contrôle en début de ligne de temps.

Ce point n'est pas obligatoirement figé à cet emplacement et peut être déplacé pour servir de premier point de contrôle à une action.



• Et si je modifie la longueur de la vue ?

Configurer la vue / Principal



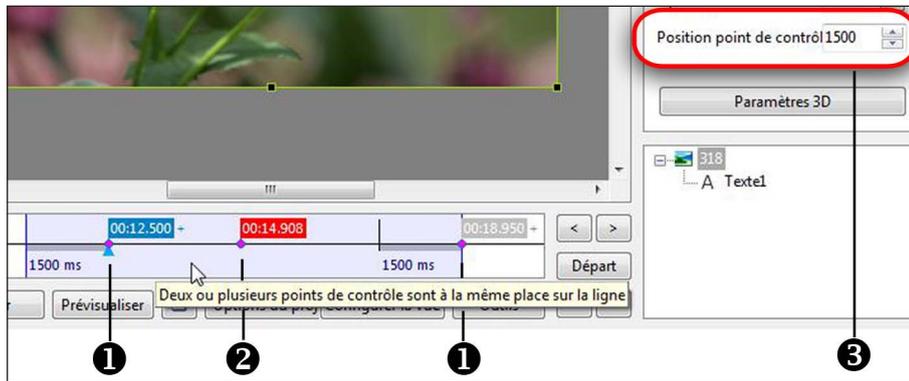
En cochant cette option, **Points de contrôle des objets proportionnels** vous pouvez, ou non, faire en sorte que les points de contrôle existants soient redistribués proportionnellement sur la nouvelle longueur de la vue.



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



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



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

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

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

• Modifier la durée d'affichage d'un objet

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

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

Le premier ajuste le début d'apparition de l'objet, le second ajuste la fin.



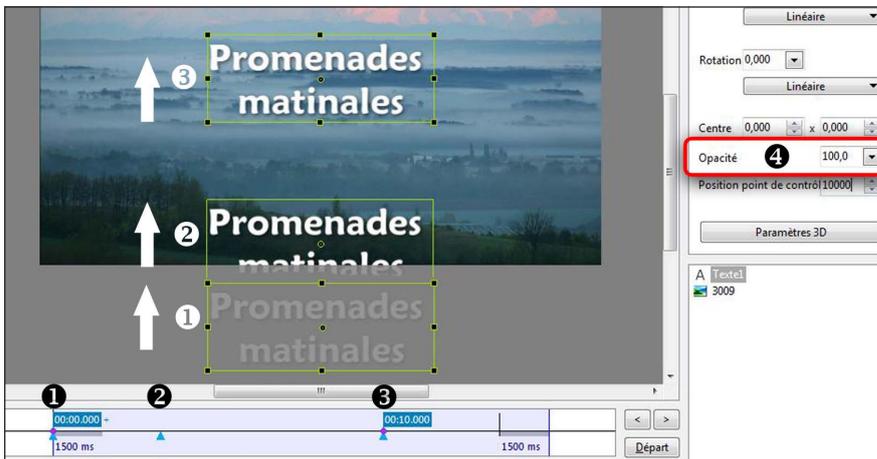
• Déplacer plusieurs points de contrôle à la fois

Pour déplacer tous les points de contrôle d'un objet sélectionné, d'une même valeur temporelle il suffit de cliquer sur **CTRL + E** (ou *menu contextuel par clic droit*) ce qui affiche une palette sur laquelle on peut entrer une valeur en millièmes (ex : 5.500)

Tous les points-clés seront déplacés vers la droite ou vers la gauche selon le sens de la flèche.

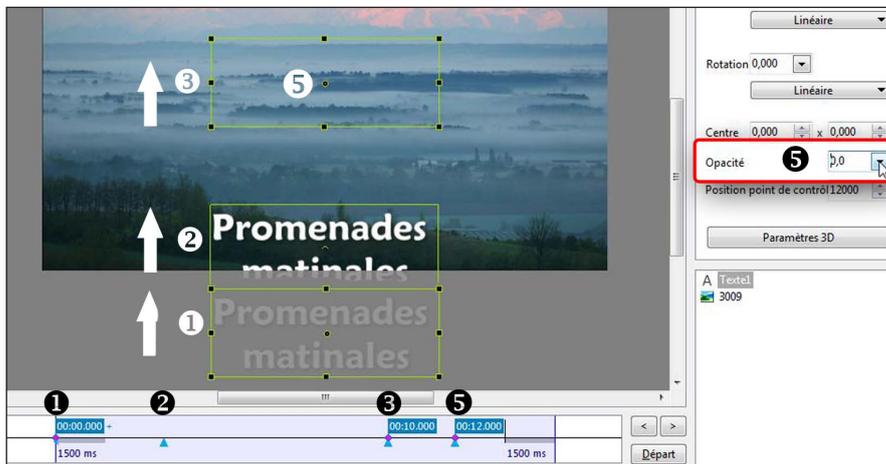


• Exemples d'utilisation des points de contrôle



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

1. démarre hors de la vue ;
2. monte progressivement au centre de l'image ;
3. disparaisse en fondu avant la fin de la vue.



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

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

- ❹ Dans l'onglet Animation, vous découvrez **Opacité** et un curseur de 0 à 100...
A 100 l'opacité est totale donc l'objet bien visible (c'est l'option par défaut de tous les objets, sauf le cadre qui est à 0). A 0 l'objet est devenu complètement transparent...
Il suffit donc de programmer un autre point de contrôle où l'on mettra cette opacité à zéro et notre texte disparaîtra progressivement.

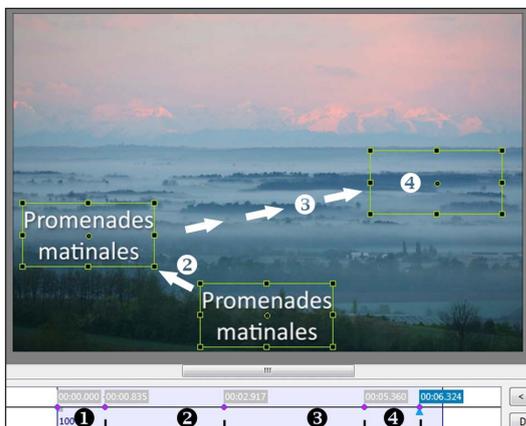
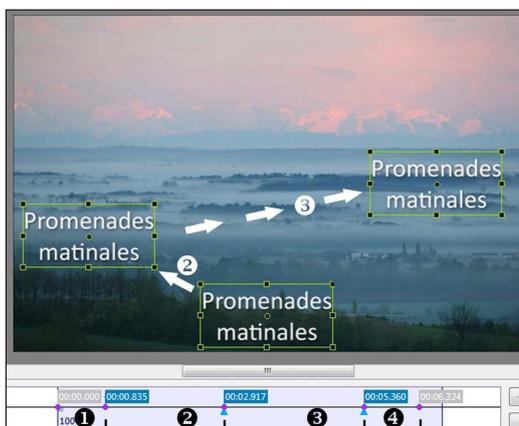
- ❺ Le point de contrôle a été positionné à 12s et l'opacité mise à zéro avec le curseur... Le titre va disparaître progressivement en 2s.

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

• Un peu plus compliqué...

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

- ❶ Apparaître.
- ❷ Se déplacer en montant vers la gauche.
- ❸ Aller se positionner à droite.
- ❹ Disparaître.



Cinq points de contrôle suffisent.

Premier point : opacité à 0.

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

Troisième point : déplacement à gauche, opacité à 100.

Quatrième point : déplacement à droite, opacité à 100.

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

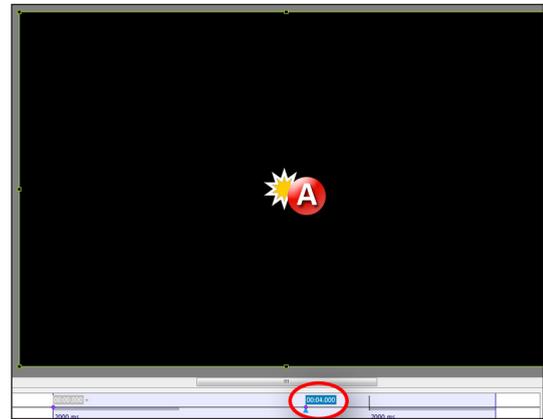
• Synchroniser le déplacement de plusieurs objets

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

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

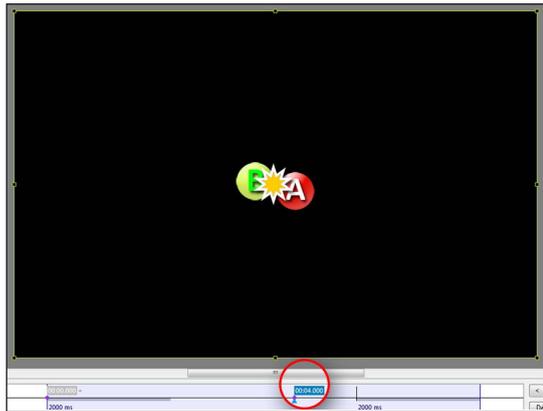


Cliquez sous la ligne de temps de **A**, à l'endroit temporel précis où doit avoir lieu le contact entre les deux carrés et cliquez immédiatement sur le ce qui va entraîner l'apparition d'un point de contrôle à l'endroit exact où se trouve le curseur. Déplacez alors l'objet **A** à l'endroit où vous souhaitez provoquer le contact. N'hésitez pas à utiliser la grille (et son magnétisme) pour un positionnement précis.



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

Le point de contrôle que vous avez créé pour le **A**, n'apparaît plus puisque vous avez changé d'objet et donc de ligne de temps. Toutefois, le curseur, lui, est resté à la même place. Il vous permet donc de connaître le point de contact prévu entre les deux carrés pour y déposer un point de contrôle pour l'objet **B**.



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

Répétez ensuite l'opération pour créer un second point de contrôle pour chacun des deux carrés en les déplaçant à nouveau vers leur position finale.

• Prévisualiser la vue

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

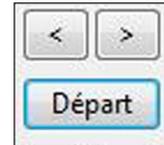
Les transitions entre vues, bien que matérialisées sur la ligne de temps, ne sont pas visibles dans cette forme de prévisualisation.

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

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

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

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



8.3 Effets d'animation

❖ le Pano

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

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

• Simuler un travelling horizontal

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

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

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

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



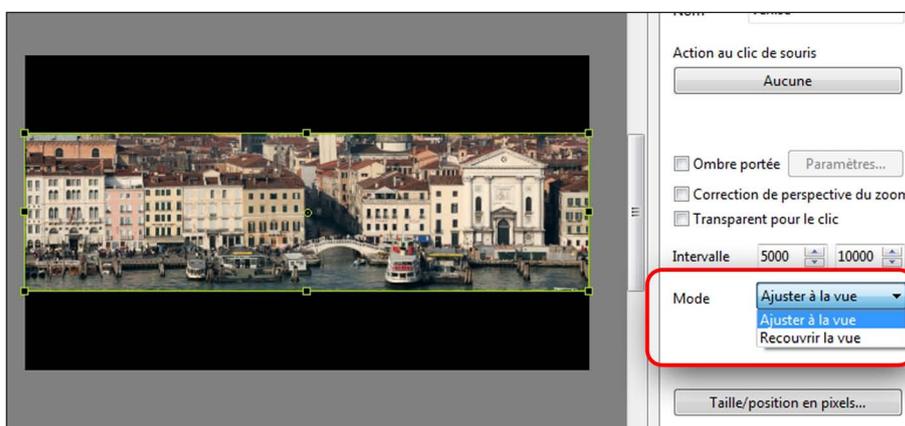
Au départ, notre image, issue d'un format 3/2 (24x36), doit être amenée à un format panoramique adapté à ce que nous souhaitons obtenir... Oui, oui, c'est souvent douloureux d'avoir à couper une belle image, mais le résultat est à prix...



Pour ce faire, vous disposez de deux possibilités :

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

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

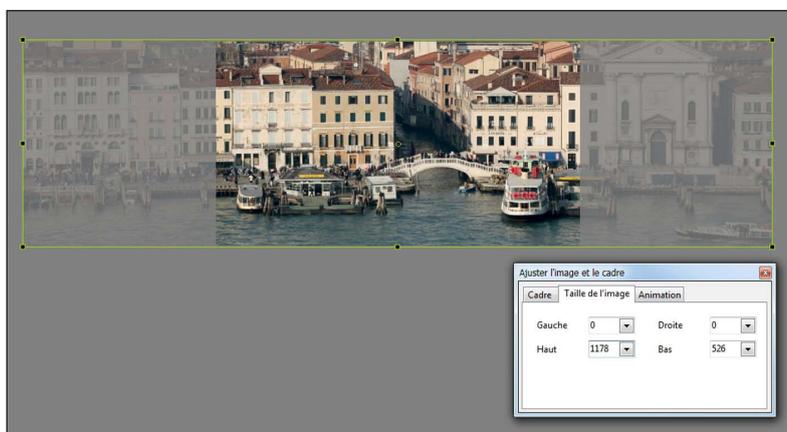


2. l'introduire sans modifier son format d'origine et utiliser l'option **Taille de l'image et du cadre** accessible dans l'onglet **Propriétés** pour l'ajuster au mieux en débordant légèrement de la taille de la vue.

Avantage de cette méthode : on peut rattraper facilement des erreurs de cadrage.

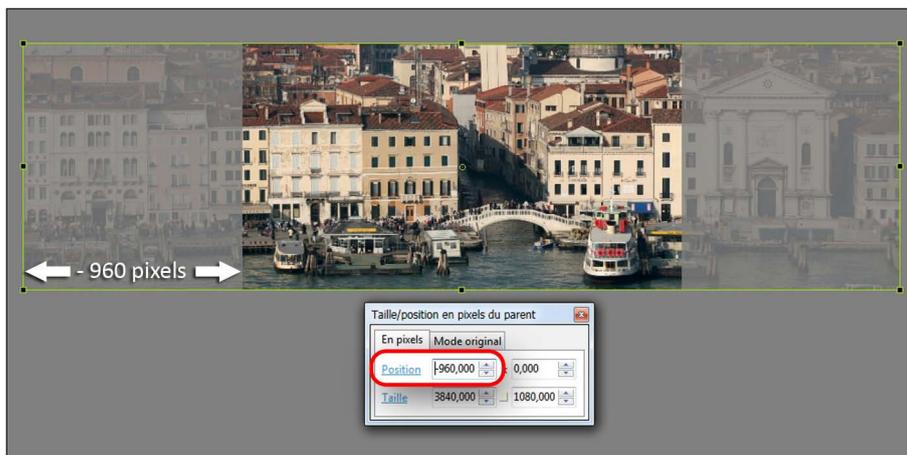
Inconvénient : on alourdit le poids du montage en gardant l'image d'origine.

Mais, quelle que soit la méthode employée, l'image est alors cadrée au centre de la vue.

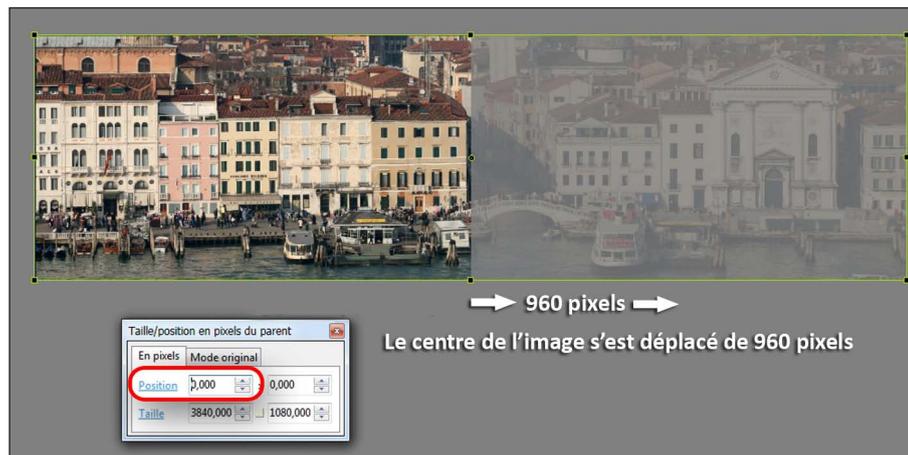


Pour réaliser un déplacement horizontal, il faut donc la positionner près d'un des bords et la palette **Taille et position en pixels** va vous aider à comprendre facilement ces déplacements d'images.

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

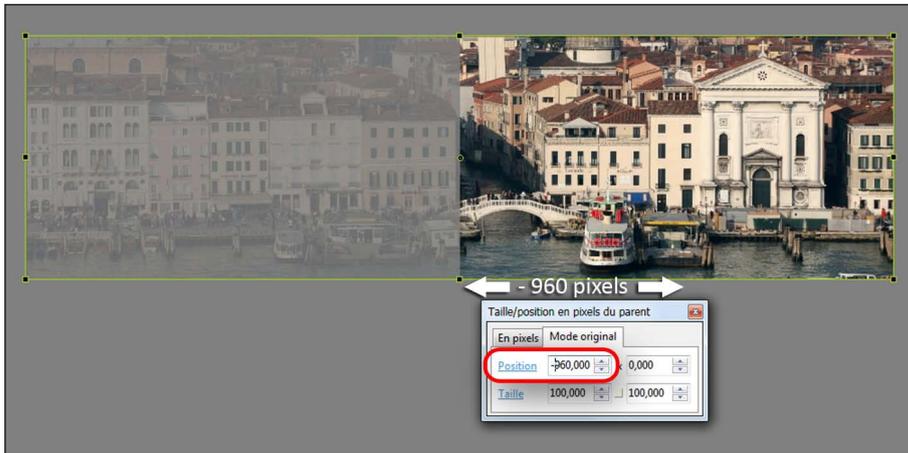


Pour la positionner sur le bord gauche, rien de plus simple, il suffit de mettre cette valeur à zéro en cliquant sur l'intitulé **Position**. L'image est alors « calée à gauche ».



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

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

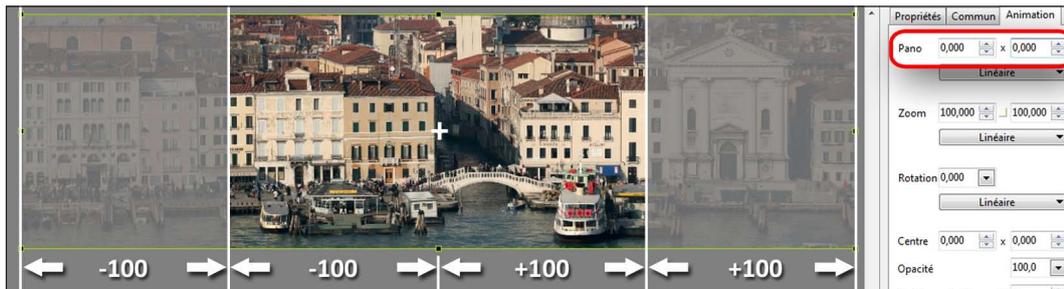


Sélectionnez l'onglet **Mode original** qui donne maintenant la nouvelle position du centre de l'image par rapport à celui de la vue, soit 960.

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

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

• Positionner avec la fonction pano



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

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

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

❖ le Zoom

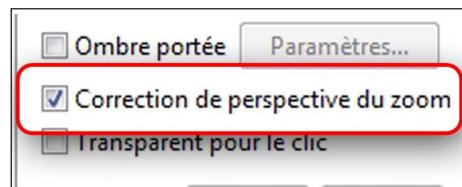
L'effet de zoom consiste à agrandir ou réduire une image tout comme on le fait avec un appareil photo doté d'un ... zoom. Sauf que dans le cas d'un zoom réalisé dans PTE la notion de perspective est différente.

• Correction de perspective du zoom

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

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

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



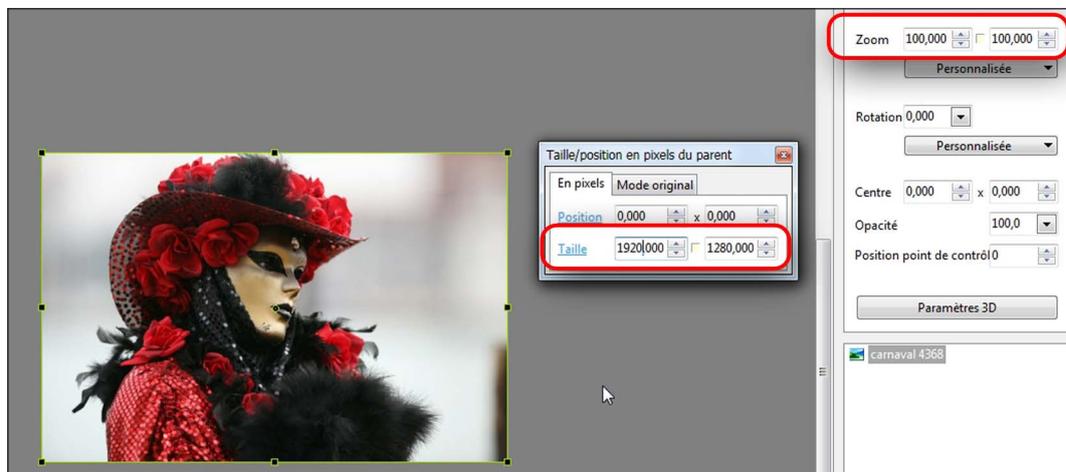
• Préparation des images pour le zoom

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

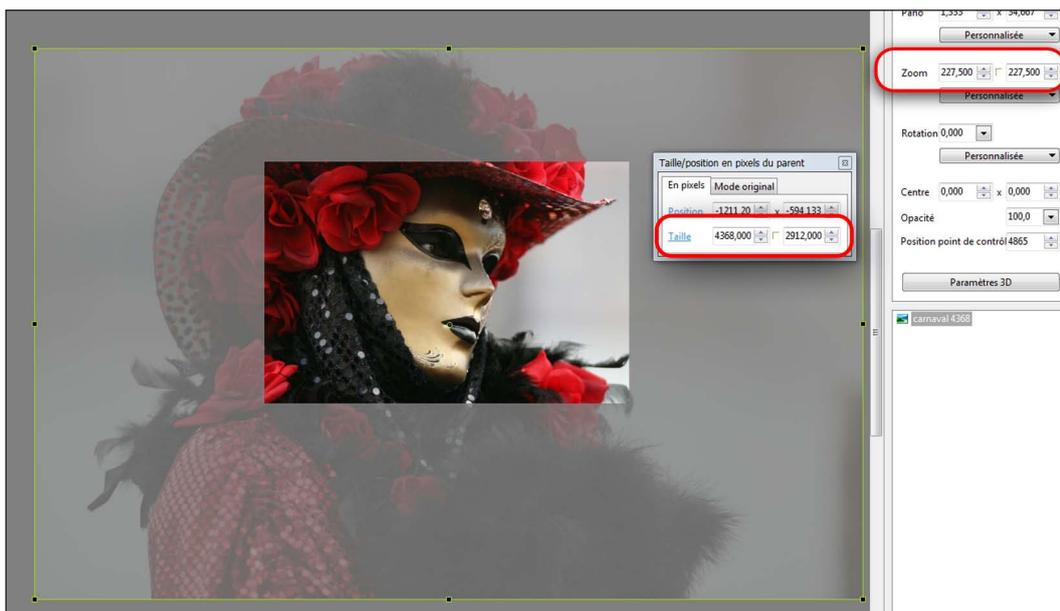
Dans tous les cas il est nécessaire que votre image ait une taille suffisante lorsque le zoom est à son maximum.

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

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



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



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



❖ La Rotation

Tout objet peut se voir appliquer une rotation.

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



Un curseur autorise la rotation de 360° dans les deux sens.

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

• Déplacement de l'axe de rotation

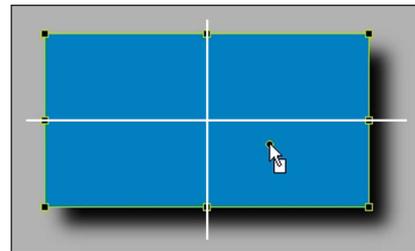
Nous avons vu que chaque objet est doté d'un axe de rotation placé en son centre.

Toutefois, il est possible de déplacer cet axe dans l'objet ou en dehors, ce qui permettra une rotation de l'objet autour de son axe. Il existe deux méthodes pour déplacer cet axe :

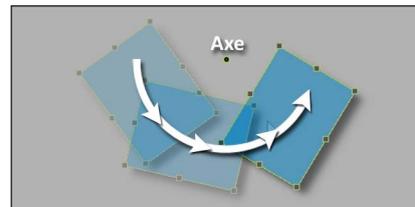
1. La première est manuelle.

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

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



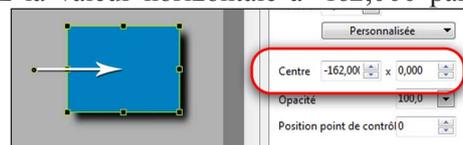
Si vous positionnez l'axe de rotation à l'extérieur de l'objet, vous voyez nettement que vous pouvez créer une rotation autour de cet axe, ce qui ouvre d'autres possibilités d'animation.



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

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

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



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

❖ Vitesse des effets Pano, Zoom, Rotation

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

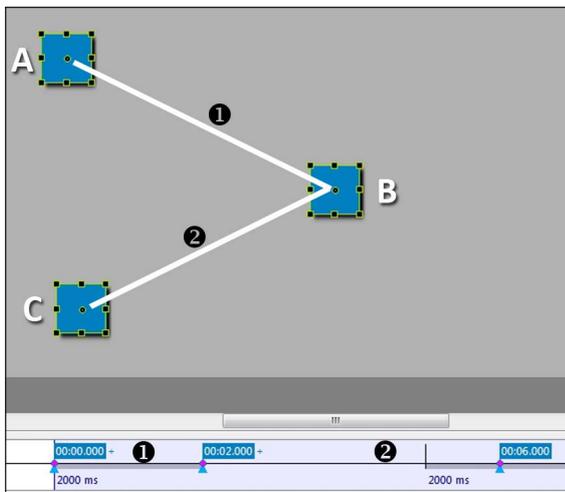
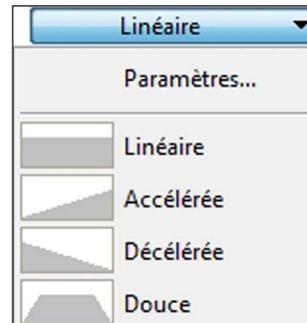
i Ces fonctions de vitesse sont identiques pour les trois effets (pano, zoom, rotation).

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

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

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

Petit exercice pratique...



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

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

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

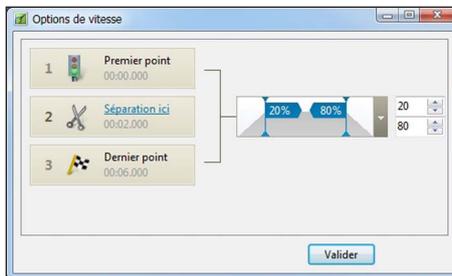
Nous cliquons naturellement sur le lien **Douce**. et le bouton **Linéaire** prend cette dénomination.

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

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

Pour cela, cliquez sur Paramètres.

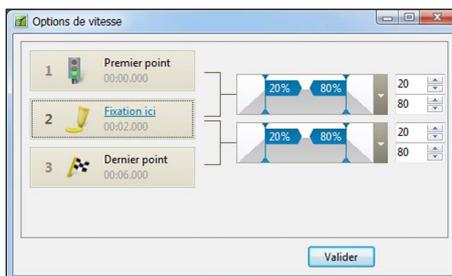
Une fenêtre **Options de vitesse** s'ouvre et vous découvrez les trois points, **Départ**, **Point intermédiaire**, **Arrivée** et leur position par rapport au début du montage (0 s, 2 s, 6 s).



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

Sur le point intermédiaire, une paire de ciseaux et un lien cliquable : **Séparation ici**.

En cliquant sur ce lien, vous allez séparer les points et la fenêtre en cours se présente sous un autre aspect. Les points sont maintenant groupés par deux et l'on voit bien que chaque effet de vitesse est modifiable entre chaque couple de points.



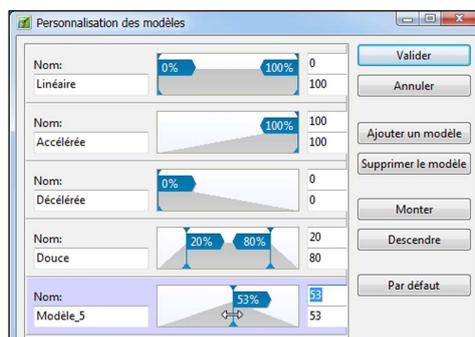
Si nous laissons en l'état (après avoir validé) notre titre va à nouveau se déplacer selon la ligne brisée que nous lui avons imposée.

Les variations de vitesse vont s'appliquer comme suggéré dans cette boîte d'options, c'est-à-dire que le titre va accélérer progressivement, faire un palier et ralentir entre A et B, puis accélérer à nouveau progressivement, faire un palier et ralentir entre B et C, ce qui n'est peut-être pas l'effet escompté...

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

• Modèles de paramètres

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



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

8.4 Transformations 3D

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

Toutefois, nous nous en tiendrons ici à la simple description des possibilités de transformation d'un objet. Une étude approfondie et les calculs mathématiques complexes à effectuer lors de déplacements simultanés d'objets multiples, nécessiteraient à eux seuls la rédaction d'un nouvel ouvrage.

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

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

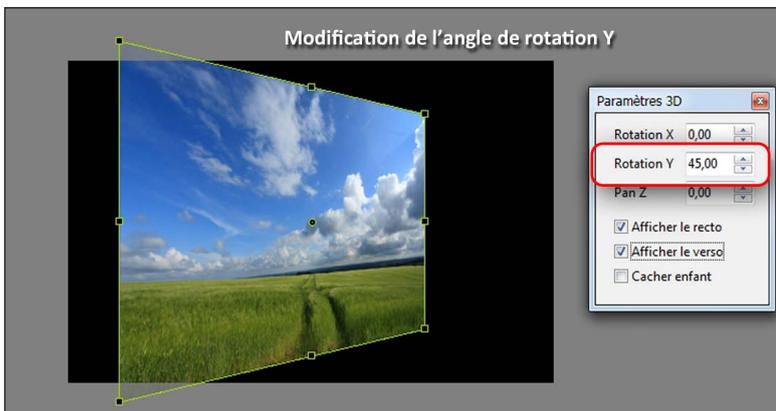
Les rotations des axes **X** ou **Y** se font toujours par rapport au centre de l'image.

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

• 1. Modification de l'angle de rotation X



• 2. Modification de l'angle de rotation Y



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

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



Ici, l'image ② copie exacte de l'image ① a subi une rotation Y de 135°. Le recto devient alors verso.

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

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

- d'**Afficher** ou **masquer** le recto ;
- d'**Afficher** ou **masquer** le verso ;
- de **Cacher** ou non, en même temps, un objet **enfant** selon les choix d'affichage ci-dessus (masquer recto ou verso).



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

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

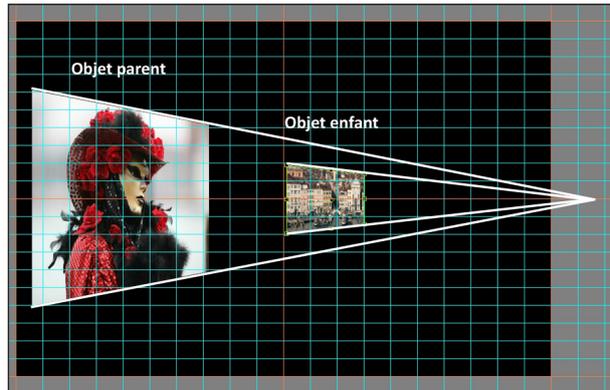
Dans ce cas si la case **Cacher enfant** est cochée, lors du passage en position verso, l'image de l'enfant sera cachée également.



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

- **Relation Parents-Enfants**

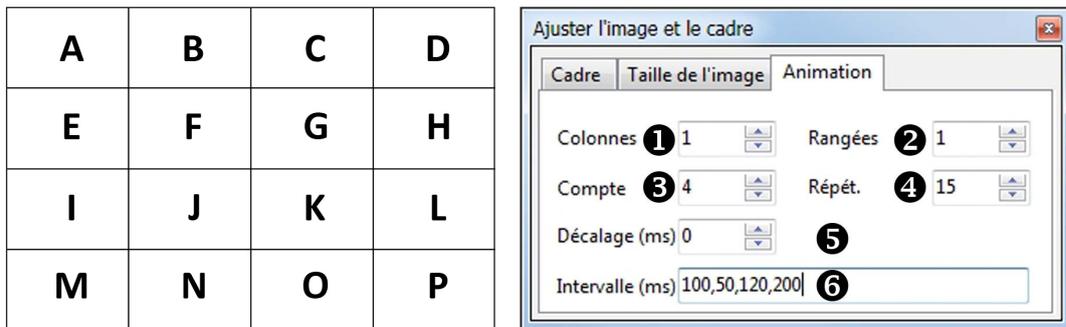
Un objet **Enfant** subit les effets de perspective de l'objet **Parent** auquel il est rattaché.



8.5 Animation dans une image

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

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



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

A	B
E	F

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

C	D
G	H

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

I	J
M	N

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.

K	L
O	P

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.

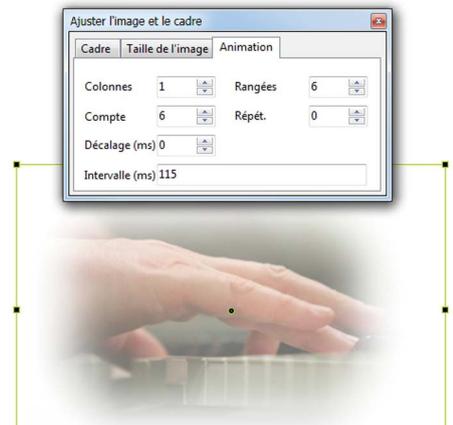


Un autre exemple, plus ... imagé. Dans un montage sur le jazz, j'ai utilisé 6 images des mains d'un pianiste pendant un concert.

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 :

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



Chapitre 9

Finalisation du montage

Agir sur la présentation de l'exécutable

Contrôle du déroulement général de l'exécutable

Contrôle du déroulement dans une vue

Insertion de légendes ou numérotation des vues

Protection de l'exécutable

9

9.1 Agir sur la présentation de l'exécutable

❖ Modifier l'icône du fichier exécutable

Options du projet / onglet Autres

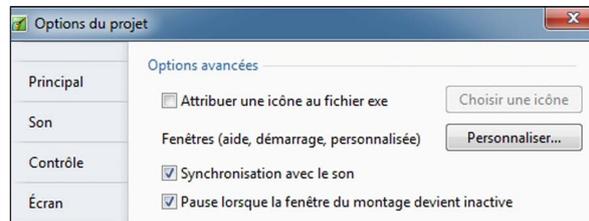
Par défaut, lorsqu'un montage est finalisé, PTE crée un fichier dont l'icône est identique pour tous les montages. Hormis le fait que la confusion reste possible, créer une icône propre au montage permet de le personnaliser.

L'icône par défaut d'un exécutable réalisé avec PTE se présente ainsi

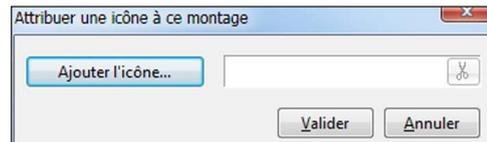


Pour attribuer une icône particulière à votre montage il faut d'abord la créer avec un logiciel spécifique ou un des nombreux logiciels de traitement d'images, au format .ico en 32x32 ou 16x16 pixels (IcoFX par exemple, gratuit et très complet).

Cochez **Attribuer une icône au fichier exe** et cliquez sur le bouton **Attribuer une icône**.



Une palette flottante **Attribuer une icône à ce montage** s'ouvre et vous permet de rechercher l'icône créée sur votre disque dur.



❖ Afficher une fenêtre d'aide, de démarrage ou personnalisée

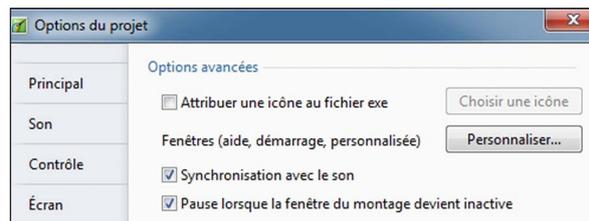
Options du projet / onglet Autres

PTE offre la possibilité d'afficher :

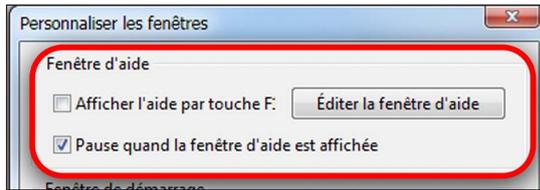
- Une fenêtre d'aide.
- Une fenêtre de démarrage au lancement du montage.
- Une ou des fenêtres personnalisées d'informations, d'explications ou de support.

Pour paramétrer ces diverses fenêtres cliquez sur le bouton **Personnaliser** de l'onglet **Autre**.

Ce bouton ouvre la palette **Personnaliser les fenêtres**.



• Fenêtre d'aide

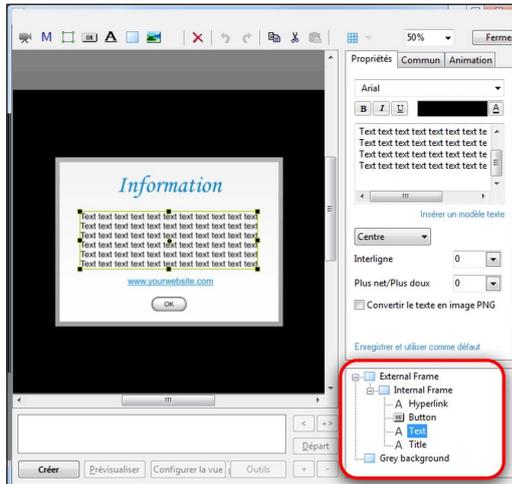


Idéalement, vous pouvez cocher la case **Afficher l'aide par la touche F1**, ou paramétrer ensuite un lien (bouton, figure, image sur la ou les vues souhaitées), qui déclenchera l'apparition de cette fenêtre.

Cochez la case **Pause** si vous souhaitez

que le montage s'arrête lorsque la fenêtre d'aide est affichée.

Pour personnaliser cette fenêtre d'aide, cliquer sur le bouton **Éditer la fenêtre d'aide**.



La fenêtre **Objet et animation** s'ouvre sur une vue prédéfinie dotée, en objets, d'un titre, d'un texte, d'un lien et d'un bouton.

Vous pouvez modifier ces libellés en sélectionnant l'onglet **Propriétés** de chacun des objets.

A noter que pour les liens et boutons, cet onglet **Propriétés** propose le choix de trois couleurs au lieu d'une pour les textes.

La première, à gauche, correspond à la couleur du libellé de texte, la deuxième à la couleur au survol par le pointeur de souris et la troisième lorsque le lien ou le bouton sont cliqués.

• Fenêtre de démarrage

Cette fenêtre se lancera automatiquement au démarrage de votre montage si vous avez coché la case **Afficher fenêtre démarrage**.

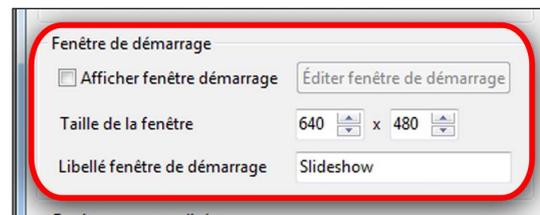
Taille de la fenêtre : Sa taille peut être modifiée à votre guise en jouant sur les deux valeurs.

Libellé fenêtre de démarrage : Le libellé inscrit dans cette case apparaîtra dans le bandeau en haut de la fenêtre de démarrage.

En cliquant sur **Éditer la fenêtre de démarrage**, La fenêtre **Objets et animation** s'ouvre sur une vue prédéfinie (*voir fenêtre d'aide ci-dessus*) modifiable à votre guise.

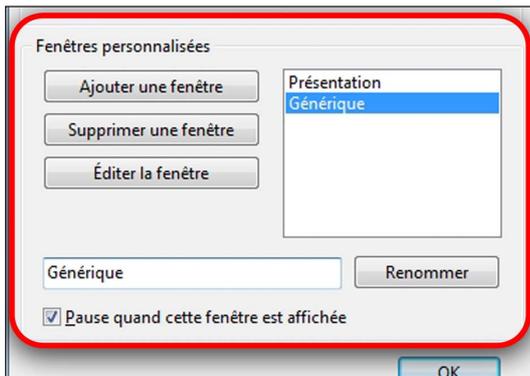
Seule différence, elle est dotée de trois boutons cliquables au lieu d'un.

Le libellé de ces boutons (Run, Help, Exit) est modifiable dans les propriétés du bouton tout comme les trois couleurs précitées.



• Fenêtres personnalisées

PTE offre la possibilité d'afficher des fenêtres personnalisées pendant le déroulement d'un montage.



- **Ajouter une fenêtre** : permet d'ajouter une autre fenêtre personnalisée. Son libellé par défaut, **Fenêtre1**, **Fenêtre2**, etc. s'inscrit dans la case de droite.

Dès que vous sélectionnez le libellé pour le modifier apparaît le bouton **Renommer** qui permet de valider la modification (ici nous avons renommé Fenêtre 1 et 2, en **Présentation** et **Générique**).

- **Supprimer une fenêtre** : supprime la fenêtre sélectionnée.
- **Éditer la fenêtre** ouvre une fenêtre **Objets et animation** vierge.

A vous de la compléter par un fond, un texte, etc.

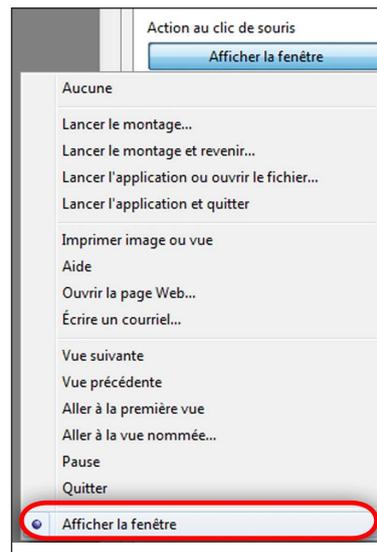
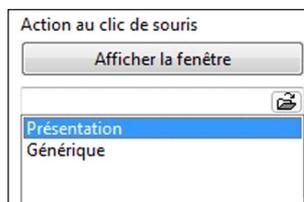
N'oubliez pas de cocher **Pause quand cette fenêtre est affichée** pour interrompre le montage pendant l'affichage.

• Comment provoquer l'ouverture de l'une de ces fenêtres ?

Par un lien quelconque (objet bouton, texte, etc.) positionné dans une vue.

Dans l'onglet **Commun** de cet objet, cliquez sur le bouton **Action au clic de souris**, et sélectionnez le libellé **Afficher la fenêtre**.

Dans la liste qui s'ouvre alors en-dessous, sélectionnez le nom de la fenêtre à ouvrir.

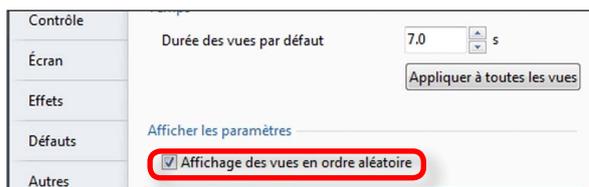


9.2 Contrôle du déroulement de l'exécutable

❖ Affichage des vues en ordre aléatoire

Options du projet / onglet Principal

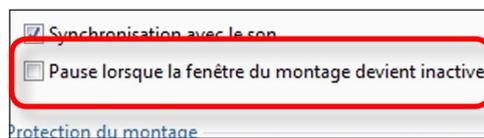
Même si la démarche peut sembler étrange, il est tout à fait possible de paramétrer un montage dont l'affichage des images se fait de façon aléatoire. La durée de chaque vue est respectée. Seules changent les images (et objets attachés).



❖ Mise en pause automatique du montage

Options du projet / onglet Autres

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.

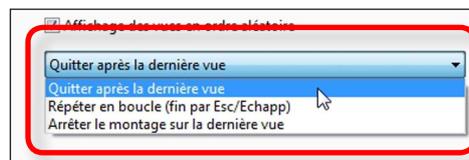


❖ Options de fin de montage

Options du projet / onglet Principal

Trois options possibles

1. **Quitter après la dernière vue.**
2. **Répéter en boucle.**
3. **Stopper le montage sur la dernière vue.**



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, dans un stand d'expo par exemple, ce qui évite d'avoir à relancer l'exécutable.

L'arrêt se fait normalement par la **touche Esc** (ou **Echap**) de votre clavier.

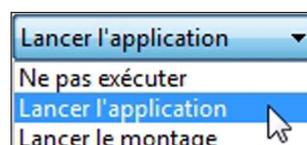
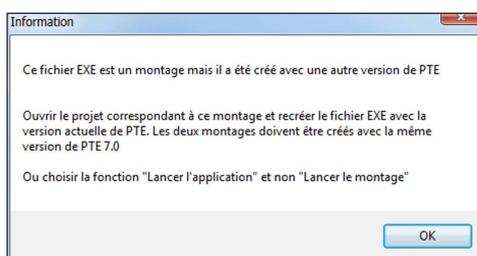
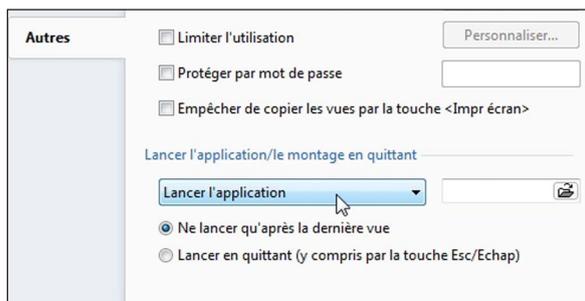
L'**option 3** arrête le montage sur la dernière vue. Il n'y a donc pas de retour automatique au Bureau de l'ordinateur. Il faut utiliser également la **touche Esc**

❖ Lancer l'application/le montage en quittant

Options du projet / onglet Autres

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.



Après avoir sélectionné le montage sur votre ordinateur, choisissez une des deux options suivantes :

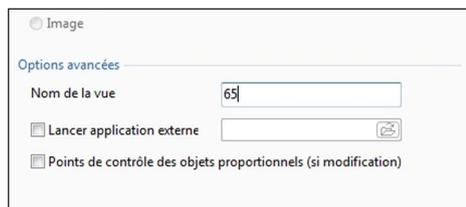
1. ne lancer qu'après la dernière vue ;
2. lancer en quittant (y compris par la touche ESC/Echap).

 Attention : pour que cette action puisse se répéter à partir d'un autre ordinateur, il faut absolument que l'application/le montage à lancer soit dans le même dossier que le montage qui va le ou la lancer !

❖ Lancer une autre application à partir d'une vue

Configurer la vue / onglet Principal

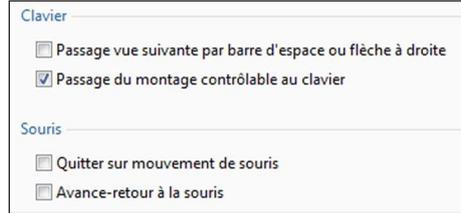
Cette option vous offre la possibilité de lancer un autre montage ou toute autre application externe dès la fin d'une vue. Lorsque cette seconde application sera terminée, le montage initial reprendra à la vue suivante.



❖ 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.



Clavier	
<input type="checkbox"/>	Passage vue suivante par barre d'espace ou flèche à droite
<input checked="" type="checkbox"/>	Passage du montage contrôlable au clavier
Souris	
<input type="checkbox"/>	Quitter sur mouvement de souris
<input type="checkbox"/>	Avance-retour à la souris

- **Passage vue suivante:** 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.

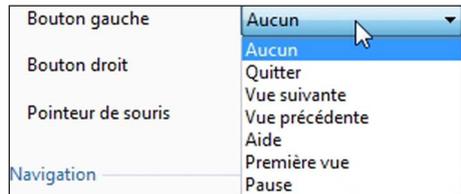
- **Passage du montage contrôlable au clavier :**

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 !

- **Avance-Retour à la souris :** Les mouvements de la roulette influent sur le déroulement du montage.

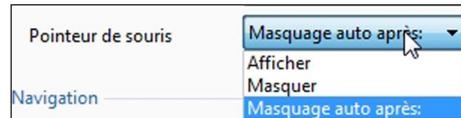
- **Bouton gauche et Bouton droit :** Une liste déroulante permet de paramétrer les actions des clics droit et gauche de la souris.



Bouton gauche	Aucun
Bouton droit	Aucun Quitter Vue suivante Vue précédente Aide Première vue Pause
Pointeur de souris	
Navigation	

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*)



Pointeur de souris	Masquage auto après:
Navigation	

❖ Contrôle du déroulement par barre de navigation

Options du projet / onglet Contrôle

Le déroulement d'un montage peut également être contrôlé par les boutons d'une barre de navigation.

Cochez **Afficher la barre de navigation** et cliquez sur le bouton **Personnaliser**.



Navigation	
<input checked="" type="checkbox"/>	Afficher la barre de navigation
<input type="button" value="Personnaliser..."/>	

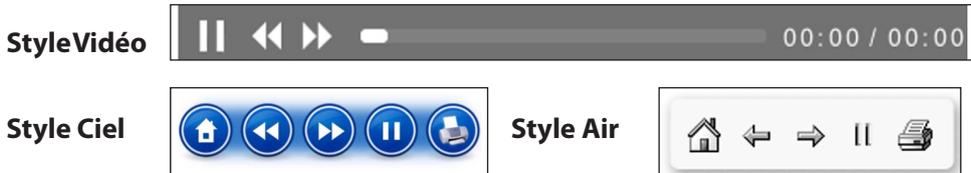
 **Attention !** Pour que cette barre de navigation soit active il faut que le pointeur de souris soit sur **Pointeur Afficher** ou **Masquage auto après** x secondes.

• Détail de l'ensemble des commandes.

① Cette fenêtre présente la liste des boutons d'actions possibles. Cinq sont cochés par défaut. Deux autres (Aide, Quitter) peuvent être ajoutés. Cochez ou décochez selon vos besoins.

l'ordre d'affichage des boutons dans la barre de navigation est modifiable dans cette liste. Il suffit d'un clic gauche de faire glisser un bouton à l'emplacement voulu.

② Trois styles de boutons sont disponibles (*Style Vidéo par défaut*):



③ Permet de gérer l'affichage permanent de la barre (en décochant la case) ou le temps au-delà duquel elle sera masquée ; un simple mouvement de souris la réactive.

④ Règle le niveau de fondu à l'apparition et à la disparition de la barre.

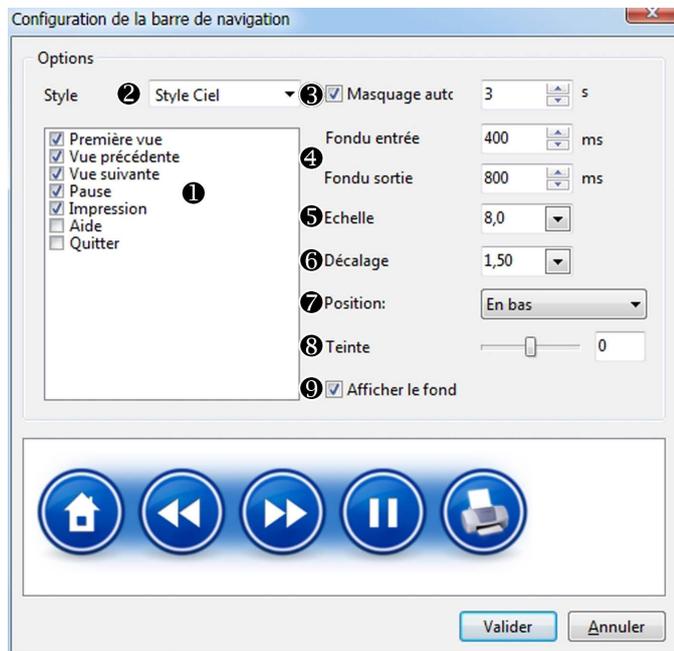
⑤ Permet de régler la dimension des boutons.

⑥ Règle le décalage par rapport aux bords.

⑦ Positionne la barre de navigation (*En bas par défaut*).

⑧ Le curseur modifie en continu la couleur des boutons.

⑨ Affiche ou masque l'arrière-plan dégradé qui se trouve entre les boutons.



9.3 Contrôle du déroulement dans une vue

Il existe d'autres moyens de contrôler le déroulement de l'exécutable **à partir de chacune des vues**.

Nous avons vu précédemment qu'il était possible d'insérer des textes, des cadres, des images, des boutons de commande.

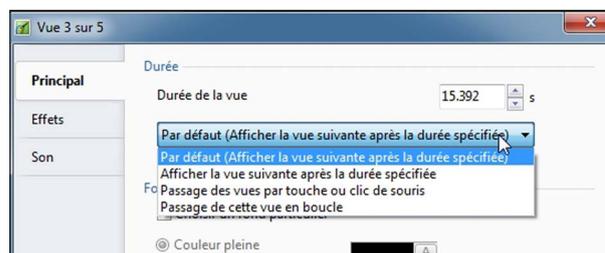
Pour que le déroulement du montage vous laisse le temps d'agir sur un bouton ou une possibilité de commande quelconque, il faut qu'il y ait une pause sur la vue qui présente ce bouton ou cette commande (qui peut, par exemple, être un texte explicite ou un menu).

❖ Contrôle du passage des vues

Configurer la vue / onglet Principal

Une liste déroulante propose quatre options :

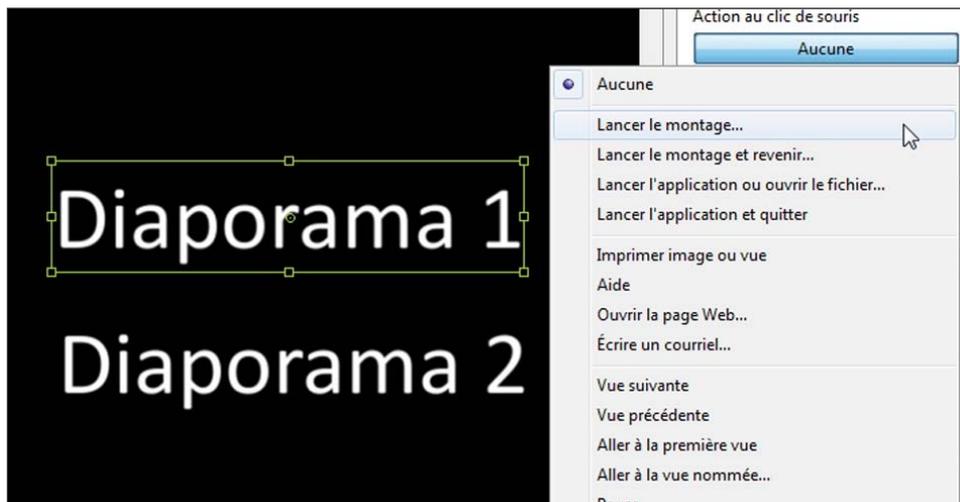
- 1. Par défaut :** le montage se déroule normalement selon la durée programmée sur la ligne de temps **sauf** si vous avez programmé un **Passage par touches ou clic de souris** (voir [page 147](#))
- 2. Afficher la vue suivante après la durée spécifiée :** cette vue passera normalement au terme de 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 147](#)).
- 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 Commun

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** : permet de lancer un autre exécutable **créé avec la même version de PTE**.

Si ce n'est pas le cas, un message d'erreur signale que la version de PTE n'est pas la bonne et qu'il faut utiliser l'option **Lancer l'application**.

A la fin du montage lancé il n'y a pas de retour à la vue de « lancement ».

i 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.

i 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** » .

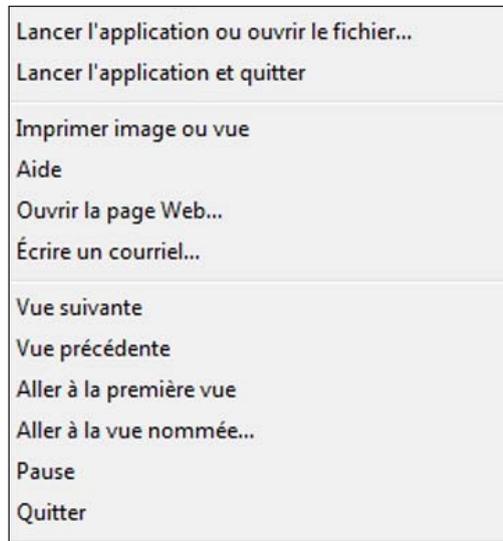
• **Lancer l'application et quitter** : même action que précédemment, mais dans ce cas le montage « lanceur » s'arrête.

• **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 **Autres**.

• **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.

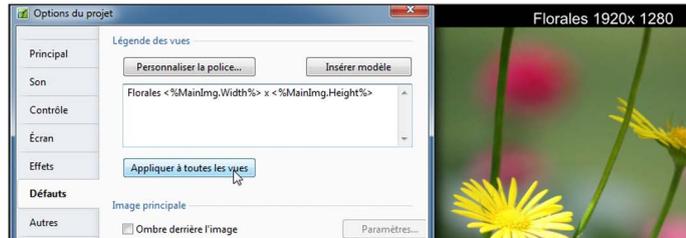
Quitter : met fin au montage.

9.4 Insertion de légendes ou numérotation des vues

❖ Légendes communes à l'ensemble des vues

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.



• Insérer modèle

Nom de la vue
Nom de la vue (avec extension)
Chemin de la vue
Chemin de la vue (avec extension)
Nom du dossier
Chemin du dossier
Largeur de la vue
Hauteur de la vue
Numéro de la vue
Nombre de vues
Infos Exif
Données IPTC

Dans la fenêtre de saisie, il est possible de mélanger du texte et les données de la liste ci-contre obtenue en cliquant sur **Insérer modèle**.

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.

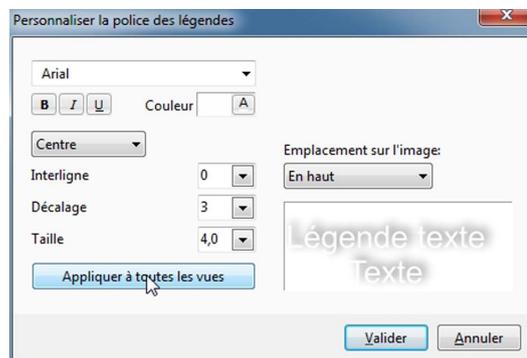
Pour l'exemple nous avons affiché le terme **Florales** suivi des dimensions des images.

• 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.



❖ Légende personnalisée

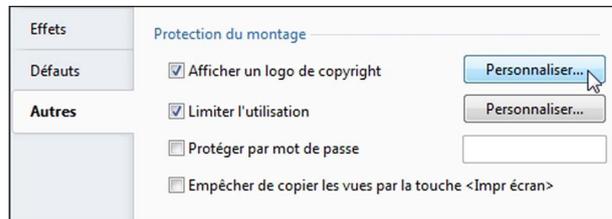
Important : si vous souhaitez remplacer la légende, commune à toutes les vues et obtenue sur cet onglet, par une légende propre à une image (ou simplement créer une légende pour une image) il faudra modifier (ou ajouter) son libellé dans l'écran principal de PTE.

La fenêtre  se trouve en haut de l'écran principal si vous l'avez activée dans **Paramètres / Préférences / Barre d'outils**.

9.5 Protection de l'exécutable

Options du projet / Autres

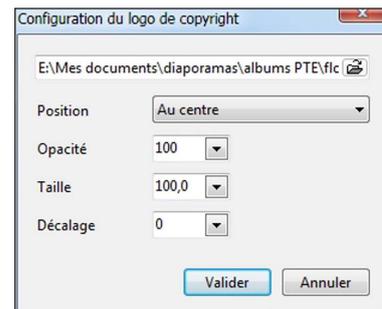
Dans la **Configuration des options du projet**, l'onglet **Autres** propose plusieurs options de **Protection du montage**.



• Afficher un logo de copyright

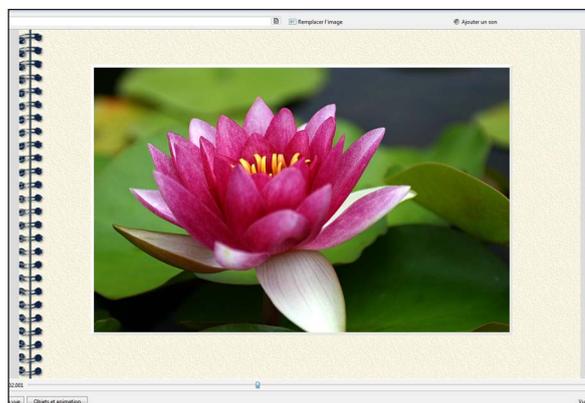
Ce peut être une simple image toujours visible dans un coin de l'écran, ou dont l'usage peut être détourné pour en faire une image d'avant-plan.

Personnaliser : une fenêtre vous propose de rechercher l'image du logo sur votre disque dur et de paramétrer sa **position**, son **opacité**, son **décalage** par rapport aux bords de la vue et sa **taille**.



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.

Ici, pour l'exemple, nous avons créé cette image au format .Png dont le centre est évidé pour permettre l'apparition des images.



• Limiter l'utilisation

Variable soit en durée, soit en nombre d'utilisations.

Si vous cliquez sur le bouton **Personnaliser**, vous accédez à une fenêtre qui permet de paramétrer :

Personnaliser l'essai...

<input checked="" type="checkbox"/> Date d'expiration	Mois: 1	Jour: 1	Année: 2109
<input checked="" type="checkbox"/> Expire après	30	Jours	
<input checked="" type="checkbox"/> Nombre d'utilisations	10	Fois	

Message affiché à l'expiration: Sorry, but trial period of this presentation has expired

Valider Annuler

- . Une date fixe d'expiration.
- . Une durée d'expiration en nombre de jours.
- . Un nombre d'utilisations.

Les trois options sont cumulables.

Il vous appartiendra de franciser, si nécessaire, le **Message affiché à l'expiration** du délai (*Sorry, but trial period of this presentation has expired*).

- Protéger votre montage par mot de passe.
- Empêcher de copier les vues par la touche «Impr écran»

❖ Autres protections de l'exécutable

Menu Paramètres / Préférences / onglet projet

• Crypter images et sons

Cette fonction, interdit la décompilation de votre montage pour en récupérer les images et le son avec un logiciel externe.

Fichiers exécutables pour PC et Mac

- Crypter images, vidéos, sons pour en empêcher l'
- Permettre la modification du fichier .exe

• Permettre/interdire la modification du fichier exécutable

• Si cette option n'est pas cochée (option par défaut), l'exécutable est protégé contre l'injection possible et ultérieure de virus. Si le fichier est corrompu ou endommagé, un message vient le signaler.

• Si cette option est cochée, il est possible (utilisateurs avertis seulement) d'appliquer une protection supplémentaire à l'exécutable, par mot de passe par exemple.

Chapitre 10

Enregistrement et sauvegarde du montage

Sauvegarde du fichier de travail

Sauvegarde sous forme de dossiers de projets

Création et sauvegarde d'un fichier exécutable

10

10.1 Sauvegarde du fichier de travail

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

• Sauvegarde auto du montage

Paramètres / Préférences / Projet

Une option vous permet de faire une sauvegarde automatique. Cocher **Sauvegarde auto toutes les...** et préciser la périodicité de la sauvegarde.

• Sauvegarde manuelle

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.

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.

 **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.

10.2 Sauvegarde sous forme de dossier de projets

Tous vos dossiers de projets seront obligatoirement stockés dans un seul et même répertoire.

Lors de votre première utilisation de PTE, ce répertoire n'existe pas encore.

- Créer le répertoire sur votre disque dur.

 **Fichier / Dossier de projet / Gérer les dossiers de projets** (ou Ctrl + E).

Une fenêtre **Gestion des dossiers de projet** permet de créer ce dossier.

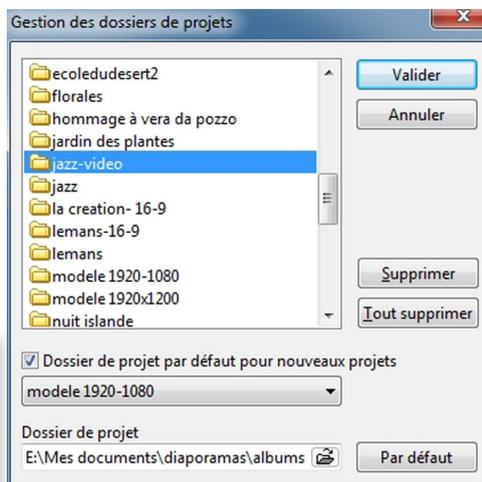
En cliquant sur  au bas de la palette, une autre fenêtre **Rechercher un dossier** vous propose de choisir un répertoire existant ou d'en créer un nouveau.

Tous vos **Dossiers de projets** apparaîtront ensuite dans la liste déroulante.

- Création d'un dossier-modèle de projets

Lorsque vous aurez créé plusieurs dossiers de projets, si vous cochez la case **Dossier de projet par défaut pour nouveaux projets**, l'album sélectionné dans la liste déroulante au-dessous (*ici modèle 1920-1080*), deviendra **le modèle par défaut pour tous les nouveaux projets** et donc à l'ouverture de PTE toutes ses composantes, images et sons seront en place sur la table de montage.

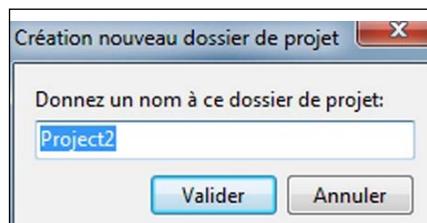
 *Vous pouvez ainsi profiter de cette possibilité pour créer un modèle de projets, sans images ni sons, mais avec vos options habituelles (taille écran, effets, etc.), qui sera utilisé par défaut à chaque nouvelle ouverture de PTE.*



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

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 projet / Créer un Dossier de projet à partir de ce projet (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*).



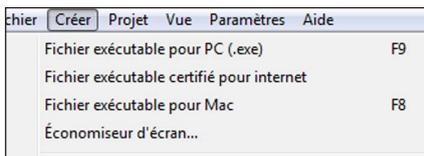
Vous disposez maintenant sur votre disque dur d'un répertoire spécifique qui va contenir tous les **Dossiers de projets** que vous allez créer. L'avantage est qu'ils regroupent tous vos montages et ne conservent que les fichiers utilisés pour chaque montage.

10.3 Création et sauvegarde d'un fichier exécutable

• 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, 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 ne sera pas lisible sous Windows 8.

• Pour Mac Intel

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

Attention ! uniquement pour version égale ou supérieure à OS 10.4 !

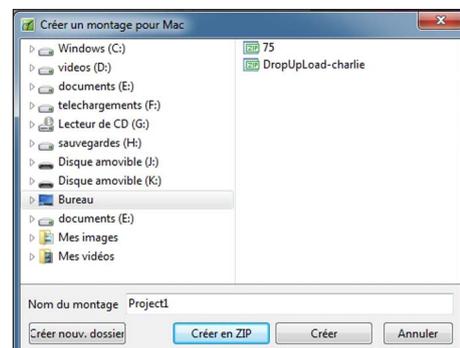
Dans le menu Créer, sélectionner **Fichier exécutable pour Mac** (ou F8)

Une fenêtre s'ouvre et permet :

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

- **De créer un dossier ZIP.**

- **De créer un dossier** immédiatement lisible sous Mac Intel.



Chapitre 11

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 ou Facebook

Création d'un économiseur d'écran

Ce chapitre développe toutes les possibilités de créations en vidéo sous de multiples formats, DVD, vidéo HD, vidéo pour Youtube, vidéo pour iPhone, iPad, iPod, fichier AVI et économiseur d'écran pour remplacer agréablement les ballets de lignes ou cubes de Windows, **sous réserves que vous disposiez du module VideoBuilder (Version PTE Deluxe).**

Cliquez sur le bouton **Créer** situé en haut à droite sur la fenêtre principale.

Une liste déroulante vous dévoile les possibilités de créations vidéos énoncées ci-dessus.

Les options

- **Fichier exécutable pour Mac**
- **Fichier exécutable certifié pour Internet**
- **Fichier exécutable pour PC**

sont développées **page 158**.



11.1 Création de vidéo HD pour PC, Mac ou TV

Ce format vidéo HD Mp4 bénéficie d'un encodage H264 de très bonne qualité et permet, par l'intermédiaire d'une passerelle ou d'un lecteur multimédia, une connexion directe avec le téléviseur au moyen d'un câble HDMI. La qualité est alors proche de celle d'un fichier .exe dès lors que les paramètres d'encodage sont adaptés au mieux (voir page suivante) et que le montage a été réalisé dans un format similaire ou approchant 1920 x 1080.

Précision importante

Le développement des téléviseurs HD (LCD ou plasma, au format 1920 x 1080) et bientôt Ultra HD, offre aujourd'hui une alternative intéressante au « traditionnel » DVD dont le format réduit (720 x 576) dégrade la qualité des montages créés avec PTE, puisqu'ils sont alors rééchantillonnés pour atteindre le format de projection HD.

Cliquer sur **Vidéo HD**. Une fenêtre de **Création de vidéo HD** présente plusieurs options :

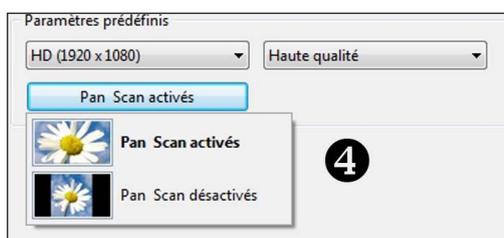
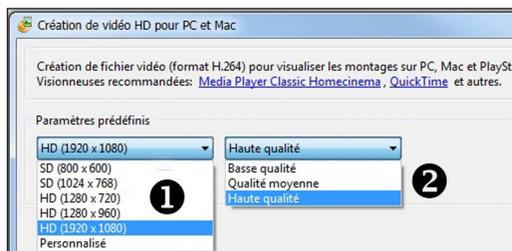
❶ La taille de sortie à déterminer parmi celles proposées ou **Personnalisé** pour paramétrer différemment votre vidéo (*voir ci-dessous*).

❷ Le taux de qualité qui permet de gagner ou de perdre en poids final et en qualité.

❸ Choix du nom du fichier et du dossier où sera enregistrée votre vidéo. Par défaut, PTE attribue le même nom de fichier, avec l'extension .mp4.

❹ 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 95*).

En activant cette fonction une partie de l'image sera tronquée.



L'option **Personnalisé** dans les **Paramètres prédéfinis** ❶ 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 et des supports de projection.

En règle générale et pour débiter, on peut choisir :

Mode : Débit 2 passes.
En mode Qualité 1 passe le poids du montage est inférieur, la durée d'encodage plus courte, mais la qualité moindre, en général.

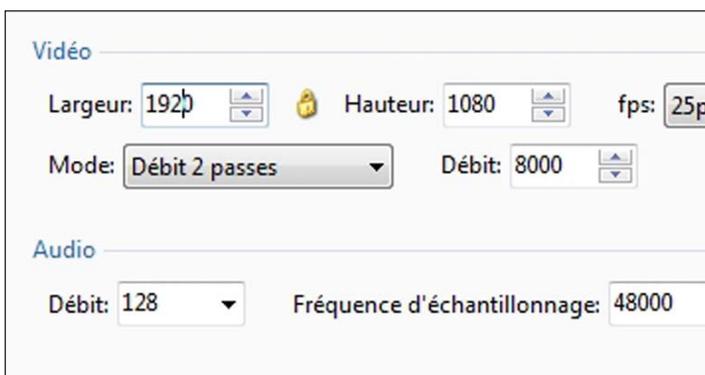
Qualité : si vous choisissez 1 passe, autour de 70.

Fps (Frames par seconde) : 25.

Débit audio : 128 ou 160.

Canaux : Auto.

Fréquence d'échantillonnage : 48000.



Des tests sont toutefois nécessaires, notamment lorsqu'un montage manque de fluidité.

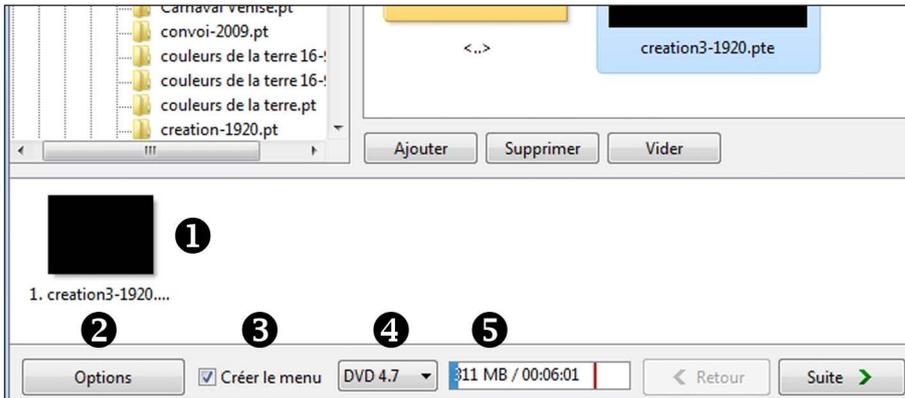
11.2 Création d'un DVD vidéo pour lecteur de DVD

VideoBuilder permet de créer un DVD à partir de fichiers issus de PTE mais aussi également d'y ajouter d'autres fichiers de type Avi ou Mpeg2.

La création d'un menu paramétrable est également prévue (**voir page 164**).

Cliquez sur **DVD-Vidéo**.

Vous accédez à une première fenêtre qui s'ouvre sur le dossier en cours et votre fichier .pte est déjà rangé dans la liste des projets **1**.



2 Un bouton **Options** va permettre de paramétrer certaines fonctionnalités (page suivante).

3 Une case à cocher permet de créer ou non un menu de présentation, indispensable s'il y a plusieurs vidéos sur le DVD.

4 Vous permet de sélectionner le type de DVD utilisé.

5 Estime au fur et à mesure l'espace occupé sur le DVD par les différents projets.

Si vous cliquez sur **Options** **2** vous pouvez modifier les options vidéo et audio du projet et le format du menu qui va suivre.

• Options vidéo

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 :

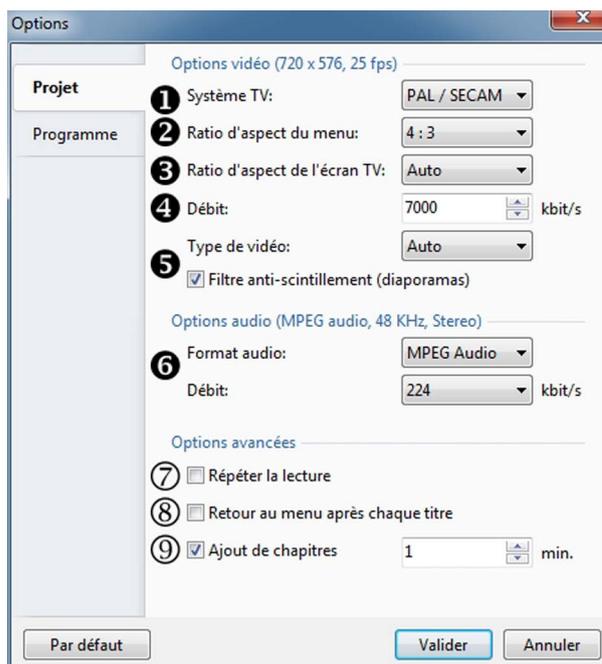
❼ **Répéter la lecture** en boucle.

❽ **Revenir au menu après chaque titre**.

❾ **Créer des marques de chapitre** pour le lecteur DVD et leur périodicité en minutes.

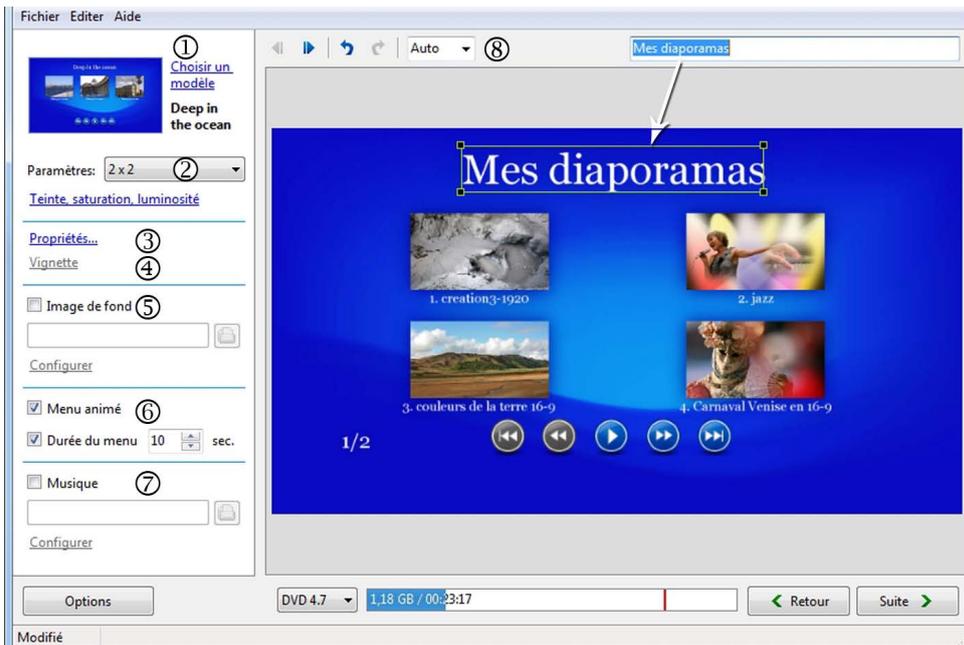
En cas d'erreur, un bouton vous permet de revenir aux options par défaut.

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 programmes pendant le déroulement de ces tâches.



• Menu pour vidéo DVD

Passons maintenant à la mise en forme du menu qui recèle bien des possibilités de présentation et d'animation.



Après avoir cliqué sur le bouton  vous accédez à la fenêtre de mise en forme ci-dessus.

Ensemble des options que nous allons détailler dans les pages suivantes.

- ① Choisir un modèle de présentation.
- ② Paramétrer le nombre de titres par page de menu (*ici nous avons choisi 2 x 2 titres par page*).
- ③ Propriétés du titre.
- ④ Vignette : permet de rechercher une image significative dans le montage.
- ⑤ Image du fond.
- ⑥ Ajouter un extrait sonore.
- ⑦ Ajoute un fond sonore.
- ⑧ Modifie la taille d'affichage dans la fenêtre.

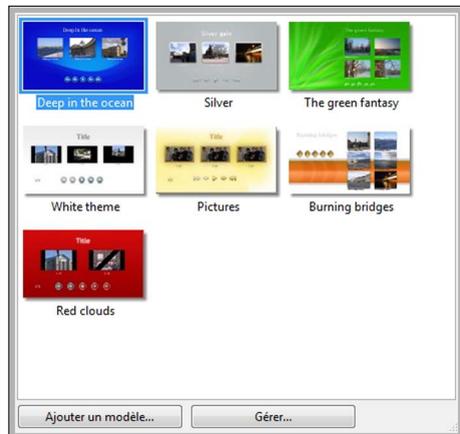
• 1- Choisir un modèle de présentation

Ce lien donne accès à une palette comprenant sept modèles de menu.

Si vous avez créé vous-même un modèle, il est possible de l'ajouter à la liste des modèles disponibles par le bouton **Ajouter un modèle**.

Un modèle est un dossier contenant toutes les images de boutons et fonds, stocké dans vos programmes sous :

WnSoft\PicturesToExe\7.5\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.

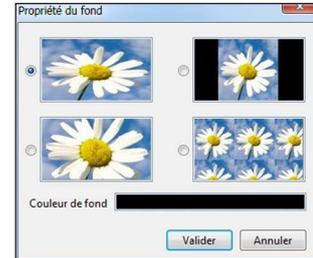
Sinon, c'est l'image n° 1 du montage qui est affichée par défaut.



• 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.



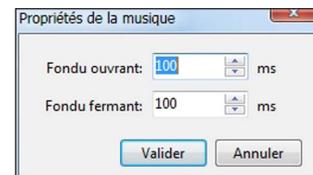
• 6- Menu animé

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 musical

Cette option permet d'ajouter un extrait musical à rechercher sur votre ordinateur.

Le lien **Configurer** appelle une palette qui permet de paramétrer un fondu sonore de début et de fin.



• Dernière étape, la finalisation du projet

Après avoir créé le menu, en cliquant sur **Suite** apparaît la fenêtre qui va vous permettre de finaliser votre projet sous des formes diverses.

Fichier Aide

1 Nom du projet
Mes diaporamas

2 Créer les fichiers MPEG-2
E:\Montages audiovisuels

3 Créer les dossiers DVD
E:\Montages audiovisuels

4 Créer l'image ISO
E:\Montages audiovisuels

5 Graver le DVD
Graveur: (G:) - ASUS, DRW-24B3LT v1 Vitesse: 6x (8467 KB/sec) Nom: Mes diaporamas

6 Inclure des dossiers et fichiers supplémentaires

Options DVD 4.7 1,18 GB / 00:23:17 < Retour Démarrer

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.

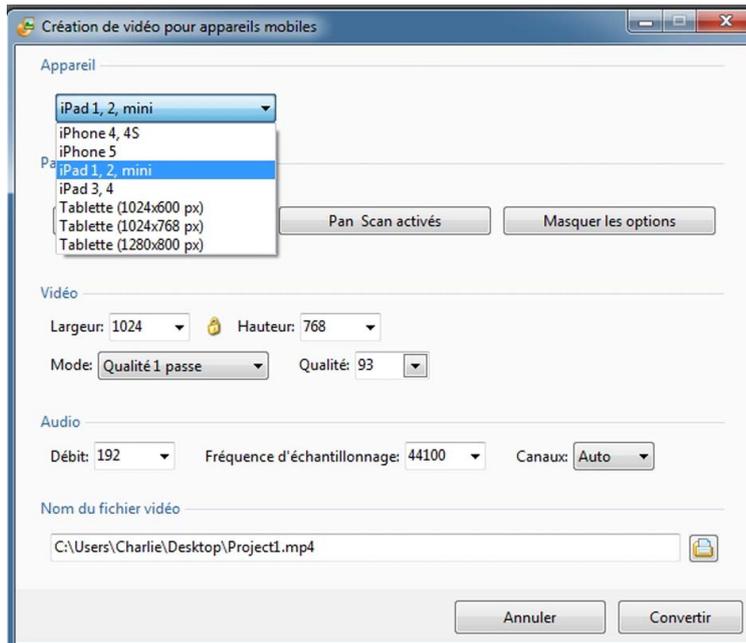
Nom : donner un nom explicite à votre projet puisqu'il servira d'intitulé à votre DVD.

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 de votre projet commencent et vous pouvez en suivre le déroulement dans une fenêtre.

11.3 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.



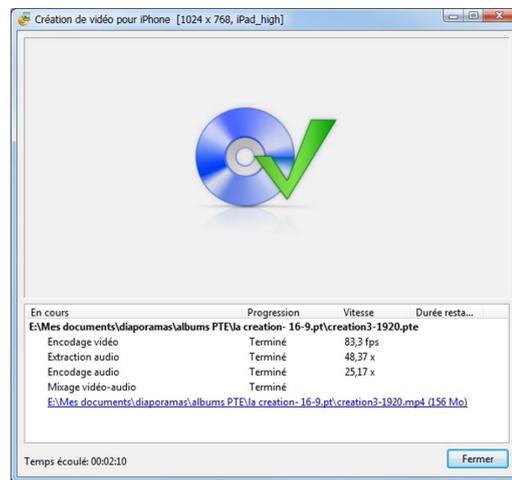
Le choix d'une des options entraîne la sélection de format dédié.

Toutefois, le bouton **Afficher plus d'options/Masquer les options**, permet un paramétrage vidéo et audio personnalisé, tel que nous l'avons vu au chapitre 11.1.

Cliquez sur **Convertir**.

Une nouvelle fenêtre s'ouvre et vous permet ici aussi de suivre le déroulement et la fin de l'enregistrement.

La dernière ligne est un lien direct qui permet d'accéder au fichier réalisé.

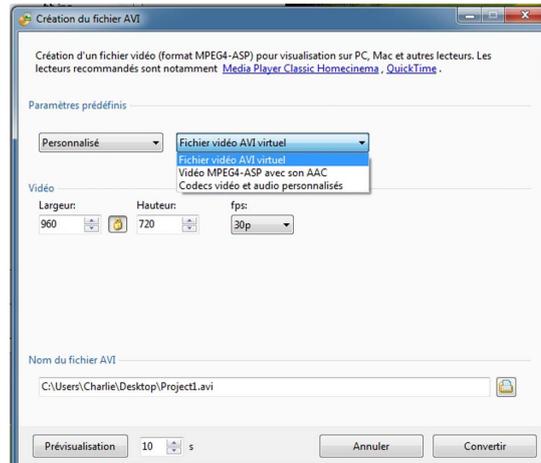


11.4 Création d'un fichier AVI

Cette option vous permet de créer un fichier :

1. Vidéo AVI virtuel qui pourra ensuite être importé dans un logiciel externe pour être transcodé dans le format de votre choix.

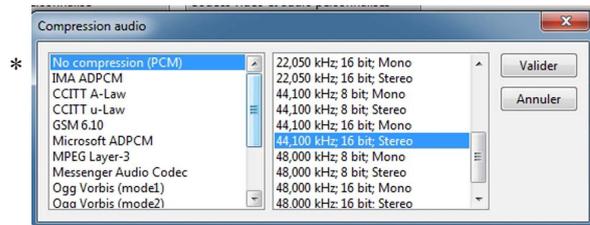
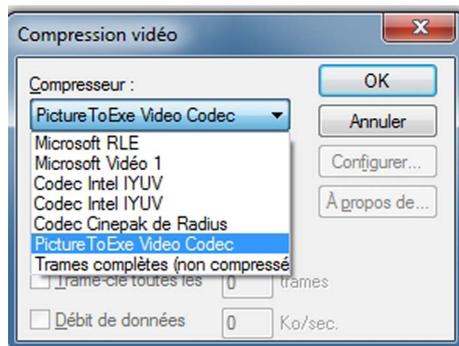
Après enregistrement au format AVI dans le dossier de votre choix, une palette flottante vous rappelle qu'il s'agit d'un **fichier temporaire et qu'il ne faut pas cliquer sur Fin**, tant que ce fichier n'a pas été transcodé dans un autre format. Il est ensuite supprimé automatiquement de votre disque dur.



2. Un fichier AVI encodé en format Mpeg4-asp avec le son au format AAC.

3. Un fichier AVI encodé en format Mpeg4-asp avec choix des codecs vidéo et audio.

Les options d'enregistrement à ce format sont multiples notamment dans le choix des Codecs* audio et vidéo ci-dessous, et nous ne pouvons les détailler dans cet ouvrage dont ce n'est pas le but.



Codec : Compresseur - Décompresseur

11.5 Publication vidéo sur Youtube ou Facebook

PTE vous offre la possibilité de diffuser votre vidéo sur Youtube ou Facebook, après inscription bien évidemment.

Publier sur YouTube

Publiez votre montage en ligne sur [YouTube](#). Vous pouvez visualiser votre montage sur YouTube ou l'intégrer sur votre site/blog. Sont disponibles les modes HD 1080p (1920 x 1080), HD 720p (1280 x 720) et qualité standard (640 x 360). Inscrivez-vous sur [YouTube.com](#).

Identifiant et mot de passe

1 Identifiant: Mot de passe:

Conservez votre identifiant et votre mot de passe

Vidéo

2 Qualité HD Qualité SD

Qualité HD (1080p) Personnalisé

3 Pan_Scan activés

Conserver le(s) fichier(s) vidéo après chargement

Nom du fichier vidéo

4

Annuler < Retour Suivant >

i Précision : les deux procédures et les formats disponibles sont identiques et font l'objet ici d'une description commune. Toutefois la durée d'une vidéo serait limitée à 2 minutes sur Facebook (20 minutes pour les membres ayant confirmé leur inscription par SMS).

Après avoir renseigné vos identifiants **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 sur l'un ou l'autre site et cliquez sur **Convertir**.

Votre vidéo est maintenant accessible sur Youtube ou Facebook selon votre choix initial.

11.6 Créer un économiseur d'écran

Cette option qui ne demande pas d'explication particulière crée un fichier exécutable, mais dont l'extension est .scr et que vous pouvez ensuite appeler comme fichier économiseur d'écran depuis Windows

Chapitre 12

Les raccourcis clavier

Actions dans la fenêtre principale

Commande	Au Clavier
Menu Fichier	
Nouveau	Ctrl + N
Ouvrir	Ctrl + O
Enregistrer	Ctrl + S
Enregistrer sous	Shift + Ctrl + S
Sauvegarde en fichier Zip	Alt + B
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

Actions dans la fenêtre principale

Affichage de l'explorateur plein écran	F3
Affichage de la table de montage plein écran	F4
Visualisation de la ligne de temps	F6
Options de la timeline Zoom +	Ctrl + F11
Options de la timeline Zoom -	Ctrl + F12
Autres actions sur la table de montage	
Supprimer tous les points de transition	Ctrl + Alt + H
Déplacer les points de transition	Ctrl + E
Rendre la piste muette	Ctrl + M
Verrouiller toutes les pistes	Ctrl + L
Déplacer la piste vers le haut	Ctrl + PgUp
Déplacer la piste 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

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

Index

Symboles

3D

- Afficher/Masquer le recto et/ou le verso d'un objet 137
- Paramètres 3D 136
 - Modification de l'angle de rotation X 136
 - Modification de l'angle de rotation Y 136
- Relation Parents-Enfants 138

A

- AB (lien vers effets de transition)** 48
- Accélérée (vitesse des effets Pan Zoom Rotation)** 134
- Acheter PicturesToExe** 15
- Actions communes aux modes Vues et Ligne de temps (table de montage)**
 - Déplacer des vues 53
 - Interventions sur les vues par clic droit 52
 - Supprimer une vue 52
- Actions sur le déroulement du montage en cours** 151
 - Vue précédente 151
 - Vue suivante 151
- Actions sur les pistes verrouillées** 73
- Action sur l'enveloppe de l'onde sonore** 78
- Ajouter une vue** 50
- Ajuster à la vue** 93 109
- Animation à l'intérieur d'une image** 139
- Animations d'objets (voir Objets)** 119
- Anticrénelage** 103 115
- Arborescence (afficher/masquer explorateur de disques)** 35
- AVI** 169
- Axe de rotation d'un objet** 133

B

- Barre de navigation (contrôle du déroulement)** 147
- Barre de navigation en prévisualisation** 81
- Barre d'outils ligne de temps** 56
- Bouton (objet)** 107

C

- Cadre (ajout d'un cadre à une image)** 102
- Cadre (objet)** 106
- Carte graphique (minimiser son usage)** 40
- Choisir l'éditeur graphique externe** 100
- Choix d'effets de transition** 57
 - Application de transition particulière à une vue 58
 - Application d'une transition identique à l'ensemble du projet 57
- Choix de format des vues** 43
- Choix d'une couleur de fond ou d'ombre** 99
- Clés d'activation** 15
- Codecs vidéo** 11
- Commentaire (enregistrer un)** 74
- Comment fonctionne PicturesToExe ?** 9
- Compatibilité entre les versions** 18
- Configuration des options du projet** 32
- Configurer la vue (palette d'outils)** 30
 - onglet Effets 30
 - onglet Principal 30
 - onglet Son 30
- Conteneur de masque** 109
- Contrôle du déroulement à la souris et au clavier** 147
- Contrôle du déroulement dans une vue** 149
 - Contrôle du passage des vues 149
 - Afficher la vue suivante après la durée spécifiée* 149
 - Passage de cette vue en boucle* 149
 - Passage des vues par touche ou clic de souris* 149
 - Déclenchement d'actions dans une vue 150
- Contrôle du déroulement de l'exécutable** 145
 - Affichage des vues en ordre aléatoire 145
 - Contrôle du déroulement à la souris et au clavier 146 147
 - Contrôle du déroulement et actions dans une vue 149
 - Contrôle du déroulement par barre de navigation 147
 - Déclenchement d'actions externes à l'exécutable en cours 150
 - Lancer l'application ou ouvrir le fichier* 151
 - Lancer le montage* 150
 - Lancer le montage et revenir* 151
 - Lancer l'application/le montage en quittant 146
 - Lancer une autre application à partir d'une vue 146
 - Mise en pause automatique du montage 145
 - Options de fin de montage 145
 - Passage du montage contrôlable au clavier 147
 - Quitter après la dernière vue 145
 - Répéter le montage en boucle 145
 - Stopper le montage sur la dernière vue 145
- Contrôle du déroulement par barre de navigation** 147
- Contrôle du passage des vues** 149
- Convertisseur vidéo** 112 117

Copier - coller une vue 51

Couleurs (choix de couleurs)

Choix de la couleur de fond de la vue 45

Couleur pleine 46

Fond dégradé 46

Motif répété 46

Couleur à l'extérieur de la vue 44

Couleur de fond ou d'ombre (sélection de couleur dans une image) 99

Couleurs de fichier son sur table de montage 71

Création d'un fichier AVI 169

Création de vidéos 159

AVI (création de fichiers) 169

DVD vidéo 162

Finalisation du projet 167

Graver le DVD 167

Insérer une image de fond 166

Iso (création d'une image) 167

MPEG2 (création de fichiers) 167

Vidéo HD 160

Vidéo pour iPhone 168

Vidéo publiée sur Youtube ou Vimeo 170

Création et sauvegarde d'un fichier exécutable

Fichier exécutable certifié pour Internet 158

Pour Mac Intel 158

Pour PC 158

Création vidéo pour appareils mobiles 168

Créer un économiseur d'écran 170

Curseur (Choix d'un mode de défilement pendant la lecture) 41

D

Décélérée (Vitesse des effets Pan, Zoom, Rotation) 134

Déclenchement d'actions dans une vue 150

Déclenchement d'actions externes à l'exécutable en cours 150

Ecrire un courriel 151

Lancer l'application et quitter 151

Lancer le montage 150

Lancer le montage et revenir 151

Ouvrir la page Web 151

Déplacer des vues (en mode Ligne de temps)

Déplacer des vues simultanément 54

Déplacer une seule vue 54

Déplacer des vues (en mode Vues) 53

Déplacer l'axe de rotation d'un objet 107

Déplacer plusieurs points de contrôle à la fois (Objets et animation) 124

Dossiers de projets 156

Création d'un dossier-modèle de projets 157

Créer le répertoire sur votre disque dur 157

Sauvegarde sous forme de dossier de projets 156

Douce (Vitesse des effets Pan, Zoom, Rotation) 134

Durée d'affichage des vues (avec ou sans ajout temps de transition) 80

Durée de transition 80

Modification des durées de transitions 81

DVD vidéo 162

Finalisation du projet 167

Créer des fichiers MPEG2 167

Créer les dossiers DVD 167

Créer une image ISO 167

Graver le DVD 167

Menu pour vidéo DVD

Ajouter un fond musical 166

Insérer une image de fond 166

Menu animé 166

Paramétrer le nombre et la disposition des titres par page de menu 165

E

Economiseur d'écran 170

Ecran 20

4/3 16/10 16/9 (formats) 22

Taille virtuelle de la vue 44

Editeurs de programmes externes (accès à) 40

Effets de transition (les différents) 58

Aperçu des effets 59

Effets de base 58

Effets standard et Effets 3D 59

Les transitions personnalisées 61

Enregistrement du logiciel

Clés d'enregistrement 15

Mises à jour 16

Enregistrement et sauvegarde du montage 155

Création d'un album-modèle de projets 157

Création et sauvegarde d'un fichier exécutable 158

Sauvegarde auto du montage 156

Sauvegarde du fichier de travail 156

Sauvegarde manuelle 156

Sauvegarde sous forme d'album 156

Enregistrer un commentaire 74

Ergonomie de PicturesToExe 26

F

Facebook (publication d'une vidéo sur) 170

Fenêtre de prévisualisation (Objets et animation) 86

Fenêtré (mode) 44

Fenêtre Objets et animation 33 85

Fenêtres et palettes principales 32

Agissant sur chacune des vues, individuellement 33

Agissant sur l'ensemble du projet et des vues 32

Fenêtres personnalisées d'aide, au démarrage, pendant le déroulement

Fenêtre d'aide 143

fenêtre de démarrage 142

Fenêtres personnalisées 142

Fichier exécutable certifié pour Internet (création) 158

Fichier son d'un clip vidéo (extraction) 70

Finalisation du montage 141

Formats de projection 22

Choix d'un format pour votre montage 23

Formats et tailles usuels 24

Formats d'images acceptés 11

Formats vidéo acceptés 11

Forme d'onde sonore

Forme d'onde et Enveloppe (outil) 77

Freemake Video Converter 112

G

Graver le DVD 167

Grille de positionnement d'objets 96

H

H264 160

I

Icône 142

Ignorer les objets non sélectionnés (objets et animation) 42

Image (objet) 100

Ajout d'un cadre à une image 102

Anticrénelage 103

Masque flou 102

Mise en mémoire des paramètres 104

Modifier la netteté d'une image 102

Plus net/Plus doux 103

Rééchantillonnage basse qualité 103

Image principale (définition, position) 45 84

Image principale d'une vue (remplacer) 55

Insérer une vue vide 51

Insertion de légendes ou numérotation des vues

Légende personnalisée 153

Légendes communes à l'ensemble des vues 152

Insertion de vidéos (généralités) 112

Installation de PicturesToExe

Clés d'enregistrement 15

Réinstaller PicturesToExe 16

Téléchargement, installation et enregistrement de PicturesToExe 13

Upgrader de la version Standard vers la version Deluxe 17

Intervalle 123

iPad, iPhone 168

ISO (création d'une image) 167

L

Lancer autre montage/application dès la fin d'une vue 146

Lancer autre montage/application par clic dans une vue 150

Lancer l'application/le montage en quittant 146

Langage (sélection de la langue) 18

Largeur des pistes image et sons (modification) 72

Légendes

Insertion de légendes 152

Les sons 65

Lignes repères sur la table de montage 54

Linéaire (vitesse de déplacement d'objets) 134

Logo de copyright 153

M

Mac Intel (fichier exécutable pour) 158

Magnétisme de la grille 97

Masque flou 102 103

Masquer la sélection pour pano/zoom/rotation 42

Masques (objet) 108

A quoi sert un masque ? 108

Conteneur de masque 109

Créer vos propres masques 111

De quoi se compose un masque ? 108

Insertion d'un masque 109

Masques prédéfinis 109

Masques supplémentaires (ajout) 110

Modifier un masque existant 110

Positionnement de masques 109

Menu contextuel sur les objets 96

Menus déroulants de PTE 26

Menu Aide 27

Menu Créer 26

Menu Fichier 26

Menu Paramètres 27

Menu Projet 27

Menu Vue 27

Mise en pause automatique du montage 145

Mises à jour 16

Mode Ajuster à la vue 93

Modification de l'affichage sur la table de montage

Bascule plein écran 35

Table de montage sans vignettes 35

Mp3 12 70

Mp4 12 160

Mpeg2 162

N

Ne pas sélectionner au clic (accès objets inférieurs) 89

Numérotation des vues 152

O

Objets

Actions et paramètres communs à tous les objets 88

Accéder aux objets inférieurs 89

Comment se définit le statut Parent ou Enfant ? 90

Dupliquer un objet 88

Durée d'affichage de l'objet 121

Durée d'affichage d'un objet 123

Intervalle 123

Modification de forme et dimensions d'un objet 92

Modifier la disposition hiérarchique 88

Modifier le statut d'un objet 90

Relation Parent-Enfant entre les objets 90

Renommer un objet 88

Statut d'un objet 90

Taille et position des objets 93

Ajuster à la vue 93

Recouvrir la vue 95

Ajuster à la vue 93

- Avant d'utiliser la fenêtre Objets et animation
 - Définitions : Vue, Image principale, Fond de vue* 84
- Grille de positionnement d'objets 96
 - Exemple d'utilisation de la grille* 97
- Les divers types d'objets 87
- Les objets : définitions 85
- Masquer la sélection pour pano/zoom/rotation 42
- Qu'appelle-t-on Objets ? 85
- Recouvrir la vue 95
- Statut d'un objet
 - Parent, Enfant, Indépendant* 90
- Taille/position en pixels 93
- Transparent pour le clic. 89

Objets (divers types d')

- Objet Bouton 107
- Objet Cadre 106
- Objet Image 100
 - Ajout d'un cadre à une image* 102
 - Découper les bords d'une image* 101
 - Image objet principal de la vue* 100
 - Mise en mémoire des paramètres* 104
 - Modifier la qualité d'une image* 102
 - Ouvrir une image dans un logiciel externe* 100
 - Remplacer une image* 100
- Objet Masque 108
- Objet Rectangle 106
- Objet Texte 105
- Objet Vidéo 113
 - Comment afficher une vidéo en continu sur plusieurs vues ?* 113
 - Désentrelacer (Auto, Bob, Weave)* 115
 - Muet (couper le son d'une piste)* 115
 - Paramètres vidéos (Début, Durée, Décalage)* 116
 - Vidéos associées à une piste existante* 113
 - Vidéo unique, Piste vidéo master* 113

Objets (les animations d'objets)

- Ajouter un point de contrôle 122
- Animation d'image 139
- Déplacer plusieurs points de contrôle à la fois 124
- Dupliquer un point de contrôle 122
- Effets d'animation 127
- Exemples d'animation 124
- Modifier la durée d'affichage d'un objet 123
- Pano 127
- Points de contrôle et ligne de temps objets 121
- Précisions sur le positionnement des points de contrôle 122
- Prévisualiser la vue 127
- Rotation 133
 - Déplacement de l'axe de rotation* 133
- Simuler un travelling horizontal 127

- Supprimer un point de contrôle 122
- Synchroniser le déplacement de plusieurs objets 126
- Transformations 3D 136
 - Afficher/Masquer le recto et/ou le verso d'un objet* 137
- Vitesse des effets Pano, Zoom, Rotation 134
 - Linéaire, Accélérée, Décélérée, Douce.* 134
- Zoom 131
 - Correction de perspective du zoom* 131
 - Préparation des images pour le zoom* 131

Objets (sélection d')

- Ignorer les objets non sélectionnés 42

Ogg 12 70

Ombres portées 98

- Editer les modèles 99
- Enregistrer l'ombre comme modèle 98
- Modèles d'ombre 98

Onde sonore

- Enveloppe (modifier) 77

Opacité 125

Options de fin de montage 145

- Quitter après la dernière vue 145
- Répéter en boucle. 145
- Stopper le montage sur la dernière vue 145

Options de vitesse des effets pano, zoom, rotation 135

Options du projet (palette d'outils) 28

- onglet Autres 29
- onglet Contrôle 28
- onglet Défauts 29
- onglet Ecran 28
- onglet Effets 29
- onglet Principal 28
- onglet Son 28

P

Pano, Zoom, Rotation (animation d'objets) 127

- Accélérée (vitesse de déroulement) 134
- Décélérée (vitesse de déroulement) 134
- Douce (vitesse de déroulement) 134

Pan Scan activés 161

Paramétrage du fond de la transition (effets personnalisés) 62

Paramétrage initial de votre montage 43

- Choix de la couleur de fond de la vue 45
- Choix du format des vues et taille de projection 43
- Mode fenêtré 44
- Mode plein écran 43
- Pourcentage de la vue occupé par les images principales 45
- Ratio d'aspect 43

Paramètres son 76

Passage d'une vue en boucle 149

Passage des vues par touche ou clic de souris 149

Passage du montage contrôlable au clavier 147

Personnalisation des pistes son 76

PicturesToExe 12

- Limites de PicturesToExe 12
- Picturestoexe-setup.zip 14
- Versions Deluxe et Standard 15

Pistes sons 66

- Comment ajouter des pistes ? 67
- Création de pistes sons principales 69
- Déplacement horizontal 72
- Déplacement vertical 72
- Fondu entre deux extraits sonores 72
- Interactions entre les différents types de pistes 68
- Largeur des pistes sons 72
- Piste muette (ou audible) 73
- Réduire (ou rallonger) la longueur d'un extrait sonore 72
- Supprimer un fichier son 73
- Verrouiller (ou déverrouiller) une piste son 73

Piste vidéo master 113

Plein écran 43

- Fonctionnement en multi-écrans 82
- Plein écran (affichage de l'exécutable en) 43
- Prévisualiser le montage en plein écran 82

Plus net/Plus doux (action sur images) 103

Points de contrôle (animation d'objets) 121

- Ajouter un point de contrôle 122
- Dupliquer un point de contrôle 122
- Précisions sur le positionnement des points de contrôle 122
- Supprimer un point de contrôle 122

Points de transition (table de montage) 56

- Ajouter points de transition 56
- déplacer plusieurs points ensemble 56
- Retirer point de transition 56
- supprimer tous les points de transition 56

Pourcentage de l'écran occupé par les images principales 45

Présentation de l'exécutable (agir sur la)

- Afficher une fenêtre d'aide, de démarrage ou personnalisée. 142
- Modifier l'icône du fichier exécutable. 142

Prévisualiser le montage

- Dans la fenêtre de prévisualisation. 81
- Prévisualiser en plein écran 82
- Fonctionnement en bi-écran* 82

Protection de l'exécutable 153

Afficher un logo de copyright 153

Crypter images et sons 154

Empêcher de copier les vues par la touche «Impr écran» 154

Limiter l'utilisation 154

Logo de copyright 153

Permettre/interdire la modification du fichier exécutable 154

Publication d'une vidéo sur Youtube 170

Q

Quitter après la dernière vue 145

R

Raccourcis clavier 171

Recouvrir la vue (mode) 95

Rectangle (objet) 106

Redimensionner une vidéo 118

Rééchantillonnage 24

Rééchantillonnage basse qualité 103

Réinstaller PicturesToExe 16

Remplacer l'image principale d'une vue 55

Répartir toutes les vues sur la piste son 56

Répéter le montage en boucle 145

Rotation 133

S

Sauvegarde auto du montage 156

Sauvegarde du fichier de travail 156

Sauvegarde auto du montage 156

Sauvegarde manuelle 156

Sauvegarde d'un effet de transition 63

Sauvegarde d'un fichier exécutable 158

Sauvegarde en fichier ZIP 156

Sauvegarde sous forme de dossier de projets 156

Création d'un dossier-modèle de projets 157

Créer le répertoire sur votre disque dur. 157

Sélection de plusieurs vues 55

Sons

- Ajout de pistes et sons directement sur la table de montage 70
- Comment ajouter des pistes son ? 67
- Création de pistes sons principales 69
- Enregistrer un commentaire 74
- Extraction du fichier son d'un clip vidéo 70
- Fondu fermeture 76
- Fondu ouverture 76
- Forme d'onde 77
 - Actions sur les fondus ouverture et fermeture 78*
 - Action sur l'enveloppe de l'onde sonore 78*
- Interactions entre les différents types de pistes 68
- Les différentes pistes sons 66
- Mise en forme des pistes son 71
- Outil Forme d'onde et Enveloppe 77
- Personnalisation des pistes son 76
 - Afficher la forme d'onde 76*
 - Début, Durée, Fondu, Décalage 76*
- Types de fichiers sons acceptés 66

Stopper le montage sur la dernière vue 145

Supprimer tous les points de transition 56

Supprimer une vue 52

Supprimer un fichier son 73

Synchronisation entre les vues et le son 79

Déplacer des vues sur la ligne de temps

Déplacer une vue 54

Fonctionnement en bi-écran 82

Modification des durées de transitions 81

Prévisualiser votre montage 81

Synchroniser la fin de la dernière vue avec la fin de la bande son 56

T

Table de montage (actions sur la) 34 48

- Affichage de la forme d'onde 41 71
- Affichage des vues de la table de montage en plein écran 49
- Affichage des vues réelles sur la table de montage 49
- Affichage des vues sous forme de liste 50
- Ajouter point de transition 56
- Ajouter une vue 50
- Aperçu de la table de montage 48
- Barre d'outils ligne de temps 56
 - Points de transition 56*
- Choix d'effets de transition 57
- Couleur du fichier son 41 71
- Défilement du curseur pendant la lecture 41
- Déplacer des vues 53
- Déplacer les points 56
- Déplacer plusieurs vues simultanément 54

- Déplacer une seule vue 54
- Hauteur des pistes image et sons 71
- Insérer une vue vide 51
- Interventions sur les vues par clic droit 52
- Navigation dans la table de montage 55
- Remplacer l'image principale d'une vue 55
- Renommer une image ou changer le nom de la vue 55
- Répartir toutes les vues sur la piste son 56
- Repères sur la table de montage 54
- Retirer point de transition 56
- Sélection de plusieurs vues 55
- Supprimer tous les points de transition 56
- Supprimer une vue 52
- Synchroniser la fin de la dernière vue avec la fin de la bande son 56
- Vider la table de montage 55

Table de montage en mode Ligne de temps

- Ajouter point de transition 56
- Ajouter une vue 50
- Retirer point de transition 56

Taille et position des objets 93

Taille fixe de la vue 44

Taille virtuelle de la vue 43

Téléchargement du logiciel

- Site de WnSoft 14
- Téléchargement, installation et enregistrement de PicturesToExe 13

Texte (objet) 105

Transitions

- Choix d'effets de transition 57
 - Transition identique à l'ensemble du projet* 57
 - Transition particulière à une vue* 58
- Les différents effets de transition 58
 - Effets de base* 58
 - Effets standard et Effets 3D* 59
 - Les transitions personnalisées* 61
- Sauvegarde d'un effet de transition 63
- Sauvegarde d'un effet personnalisé en fichier zip 63

Types de fichiers sons 66

V

Verrouiller la piste Vues 55

Verrouiller (ou déverrouiller) toutes les pistes 73

Verrouiller (ou déverrouiller) une piste son 73

Vidéo 160

VideoBuilder 15

VideoConverter (convertisseur vidéo) 117

Vidéo HD (création) 161

Vidéo (importation sur la ligne de temps) 48

Vidéo (objet) 113

Les formats vidéo acceptés 112

Piste vidéo master 113

Vidéo pour appareils mobiles 168

Vidéo sur Youtube ou Facebook (publication) 170

Vue (définition) 21

Vues 34

Actions communes aux modes Vues et Ligne de temps 50

Ajouter une vue 50

Copier - coller une vue 51

Insérer une vue vide 51

Affichage des vues de la table de montage en plein écran 49

Affichage des vues sous forme de liste 50

Déplacer plusieurs vues simultanément 54

Déplacer une seule vue 54

Fixer la durée des vues lors de déplacements sur la table de montage 53

Lignes repères sur la table de montage 54

Mode Ligne de temps 48

Mode Vues 48

Aperçu de la table de montage 48

Remplacer l'image principale d'une vue 55

Renommer une image ou changer le nom de la vue 55

Sélection de plusieurs vues 55

Verrouiller la piste Vues 55

Vue vide (insérer une) 51

W

Wav, Wma 70

WnSoft 14

Y

Youtube 170