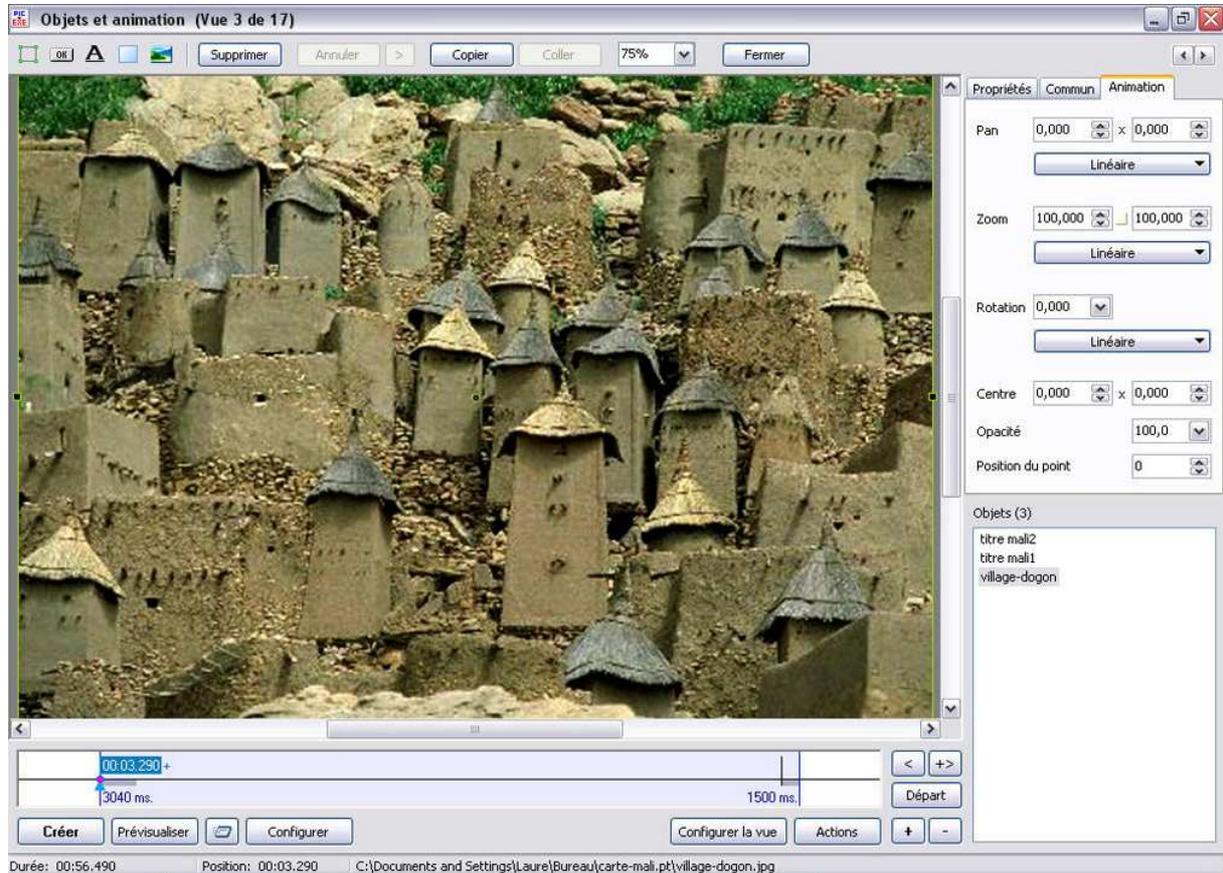
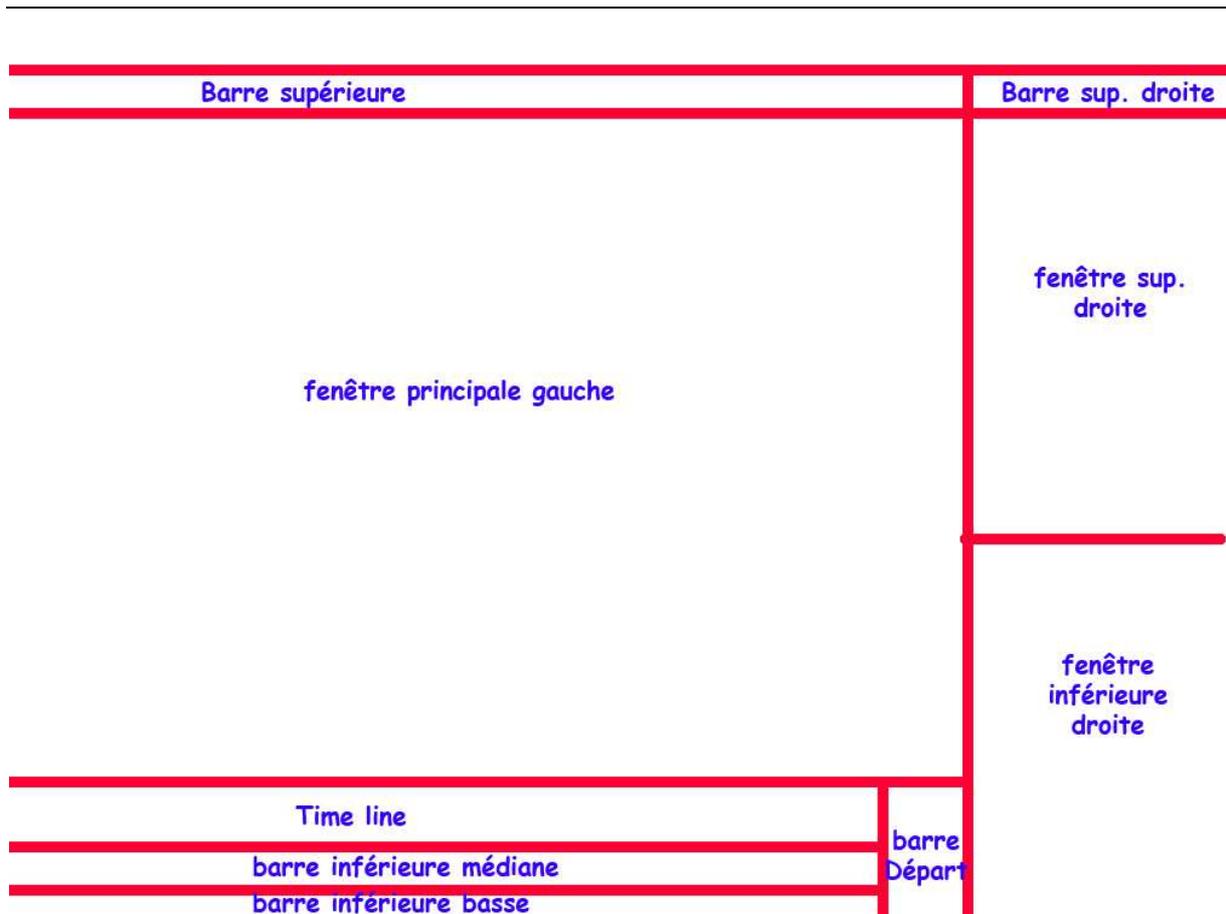


« Boutons et animation »

Le bouton « Boutons et animation » conduit à une des modifications majeures de Pte Deluxe 5.00 par rapport à Pte 4.48.



Cette fenêtre comporte six éléments.



Un grand espace (fenêtre principale gauche) à gauche, au centre où s'affichent les images.

Cet espace est surmonté par une barre (barre supérieure) comportant des icônes et des boutons.

Le côté droit est divisé en deux sur le plan vertical. La partie supérieure (fenêtre supérieure droite) comprend trois onglets.

La partie inférieure (fenêtre inférieure droite) intitulée « Objets » comprend une liste.

La partie inférieure de cette fenêtre est occupée à sa gauche par trois barres superposées.

La barre supérieure que j'appellerai la Time line comporte une ligne en partie grisée.

La barre (barre inférieure médiane) située au-dessous comprend six boutons

La barre la plus basse (barre inférieure basse) comprend trois informations.

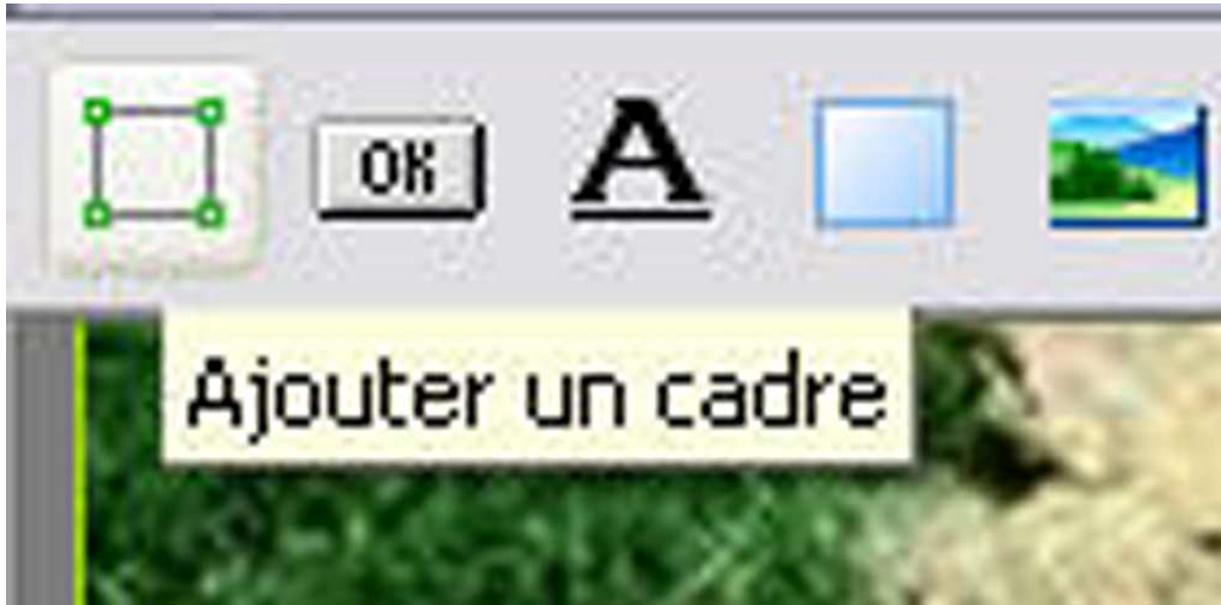
A droite de ces trois barres se trouve un carré (barre Départ) occupé par cinq boutons.

Nous allons donc à présent étudier les boutons de la barre supérieure.



Icône « Cadre » :

La barre supérieure comporte 5 petites icônes en partie héritées de la précédente version de Pte.



Une icône intitulée ajouter un cadre ajoute un cadre aux images. Ce cadre sera invisible à la projection.

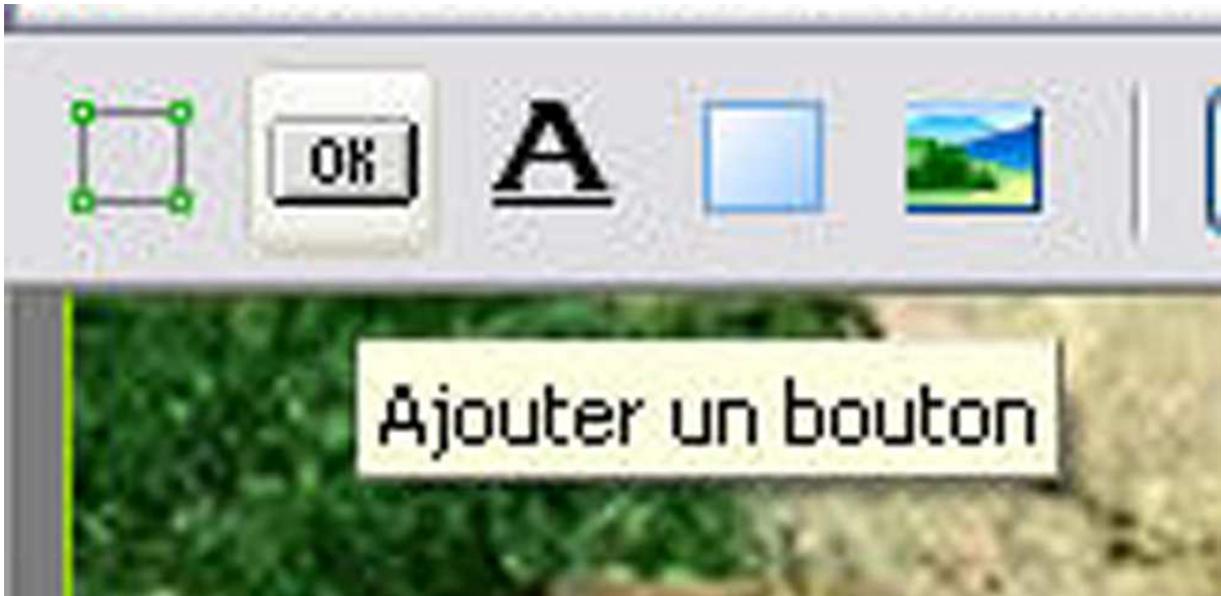
Dans ce cadre on pourra insérer plusieurs objets (images, textes, boutons...) Ces objets ainsi insérés dans le cadre peuvent être traités comme des objets séparés, simples ou maîtres, avec des objets secondaires ou esclaves, inclus.

En imaginant que dans ce cadre on inclut plusieurs objets, et que l'on donne à ce cadre un mouvement quelconque, tous ces objets bougeront dans le sens que leur imposera le cadre. Ces objets sont considérés comme les esclaves du cadre qui est la maître. Cependant, on peut donner à l'intérieur de cadre des mouvements différents à chaque objet.

Nous verrons ultérieurement, dans un exemple spécifique (les cubes), à quoi peut bien servir cette commande.

Icône « Ajouter un bouton » :

L'icône « Ajouter un bouton » ajoute un bouton.



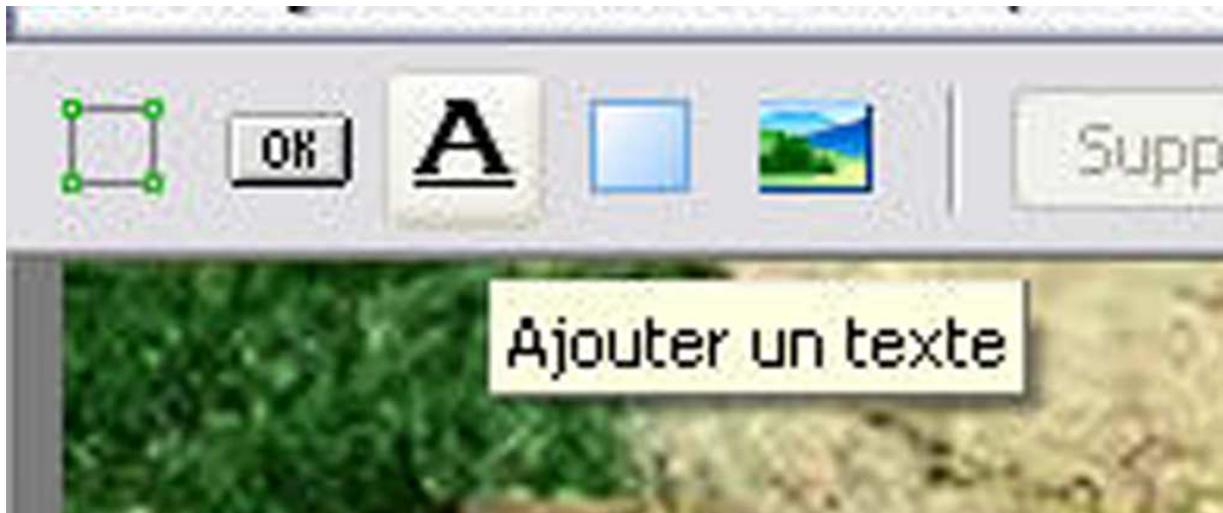
Cette commande était intéressante dans la version Pte 4.48 pour construire une page de lancement.

Dans la fenêtre Commun, il est possible de donner à ce bouton une fonction par exemple lancer une application ou ouvrir un fichier. Cette possibilité permet de créer une page de lancement de diaporamas originale qui évite d'avoir en fond d'écran, l'écran de Bill Gate.



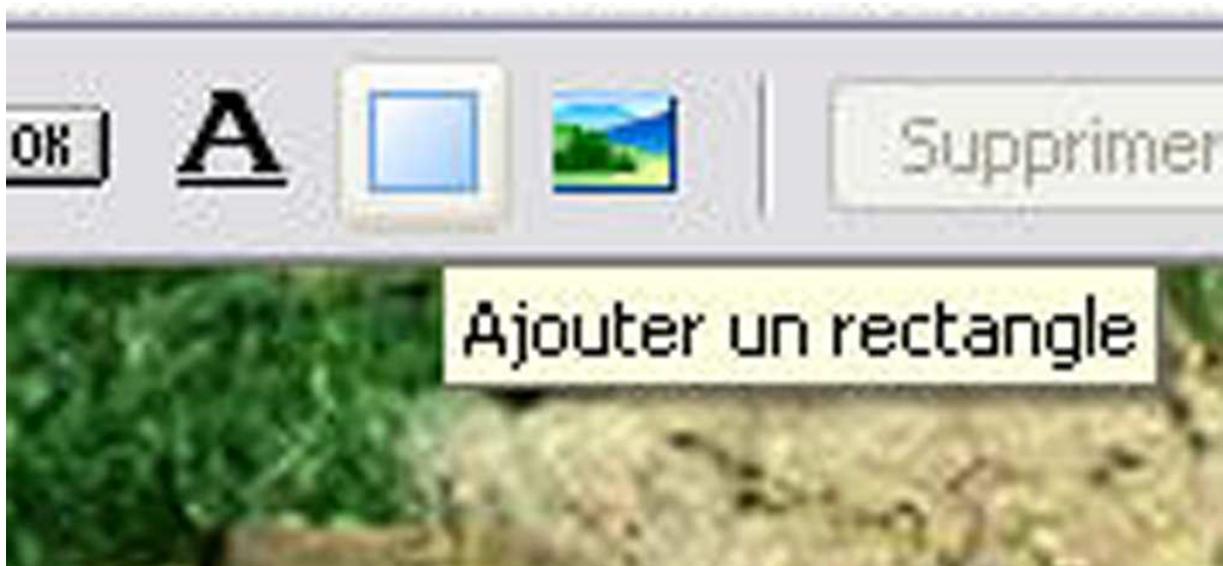
Icône « Ajouter un texte » :

L'icône « Ajouter un texte » permet d'ajouter un texte comme son nom l'indique.



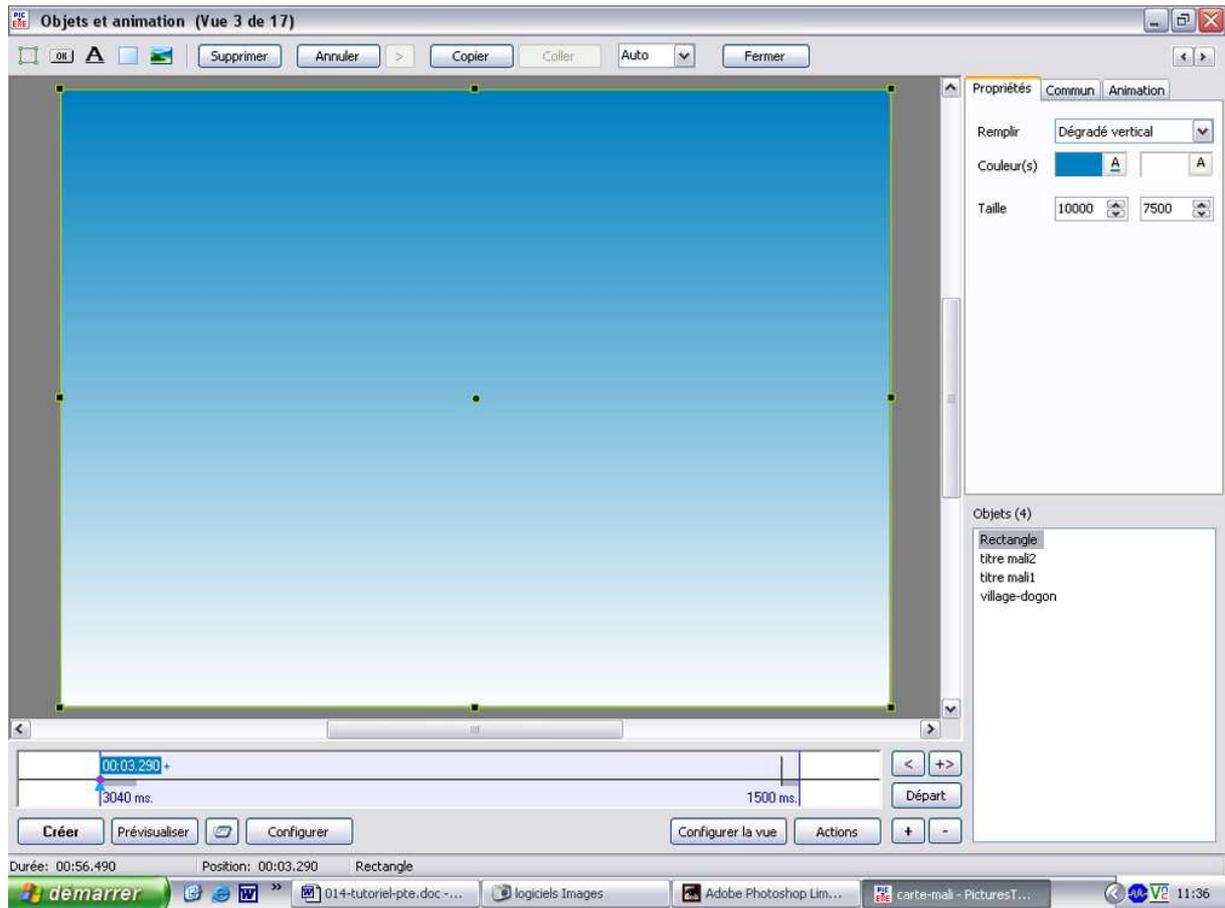
Une petite restriction, Ce texte peut bouger si la définition de la diffusion (écran ou vidéo-projecteur) est différente de la définition de l'écran d'origine. D'autre part, il faut rester à des caractères classiques. Si le caractère choisi est un caractère exotique, il risque d'être remplacé par défaut sur la machine qui diffusera le diaporama. Donc dans ce cas je préfère choisir la rédaction de texte sur une image via le logiciel d'images.

Icône « Ajouter un rectangle » :

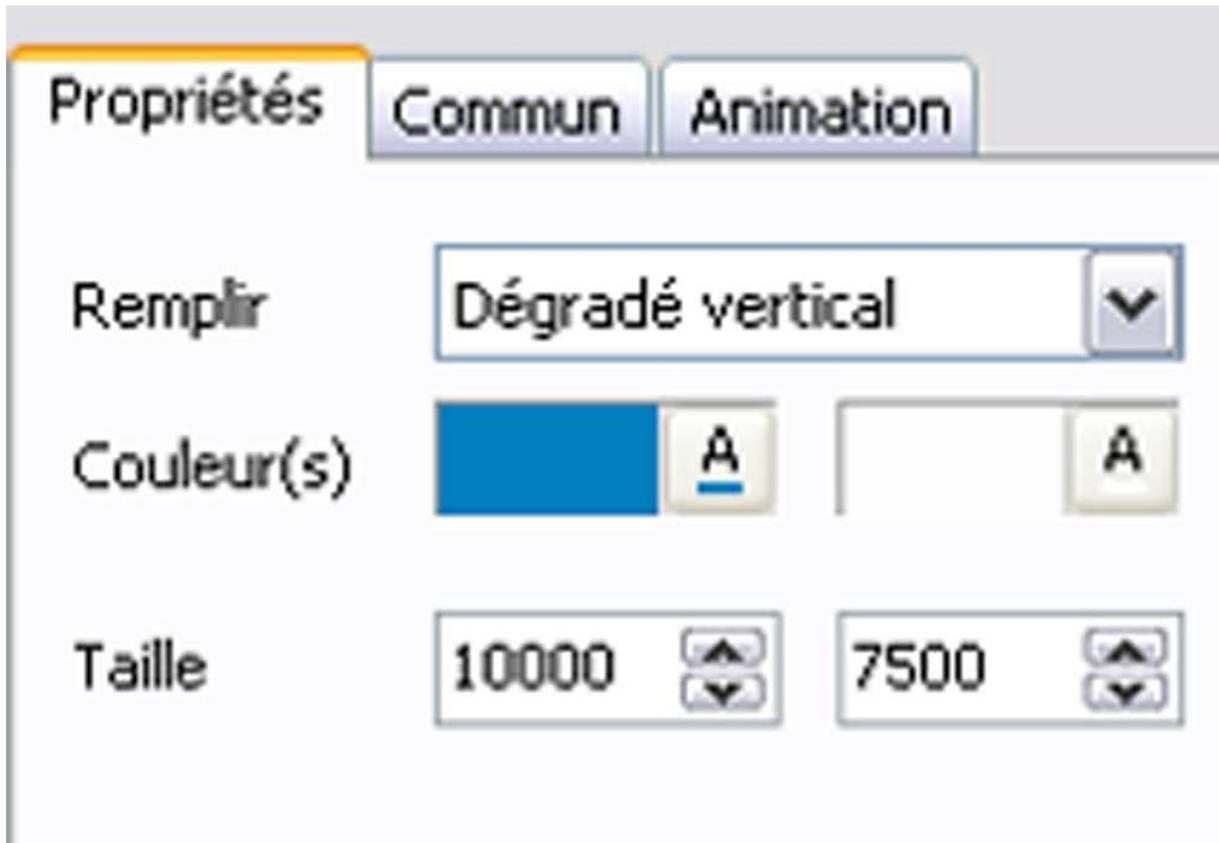


L'icône « Ajouter un rectangle » me laisse assez dubitative, ça permet d'ajouter une image de couleur ou nuancée. Mais je n'en vois pas l'utilité. Au lieu de la transparence du cadre, le fond est de couleur, mais le rectangle peut assumer le même rôle que le cadre.

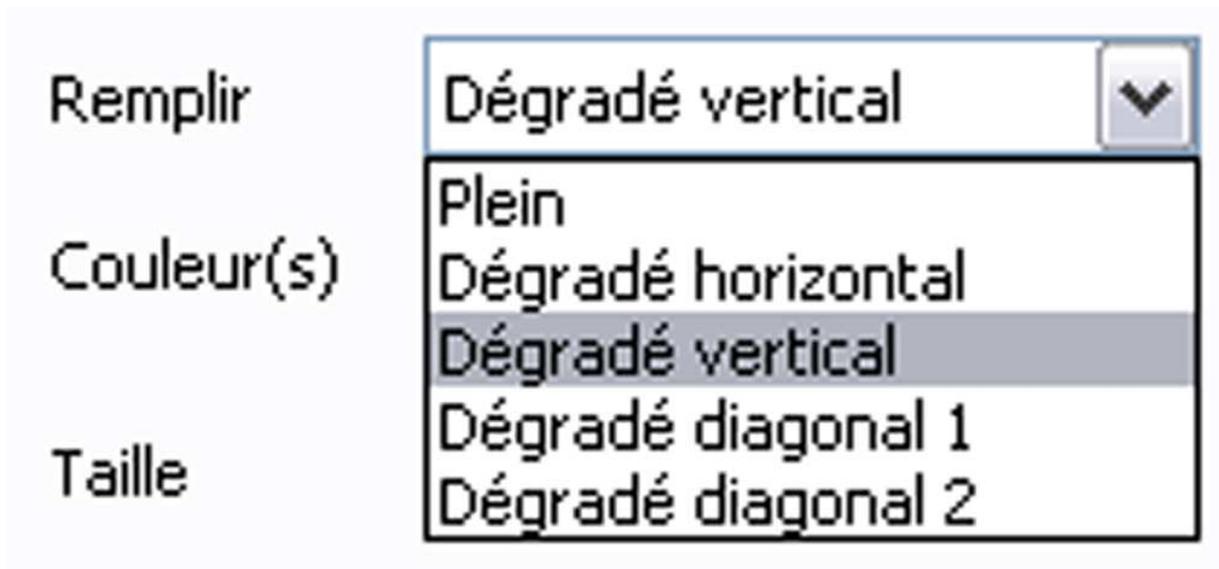
Tutoriel PictureToExe 5.0



le bouton rectangle crée un rectangle et l'onglet propriété est modifié. Il offre de nouvelles possibilités.



Le bouton remplir peut se décliner en plusieurs propositions :



Les explications sont claires.

Couleur permet de choisir deux couleurs dans le cadre des dégradés. Taille doit correspondre à la taille de la fenêtre envisagée.

Icône « Ajouter une image » :

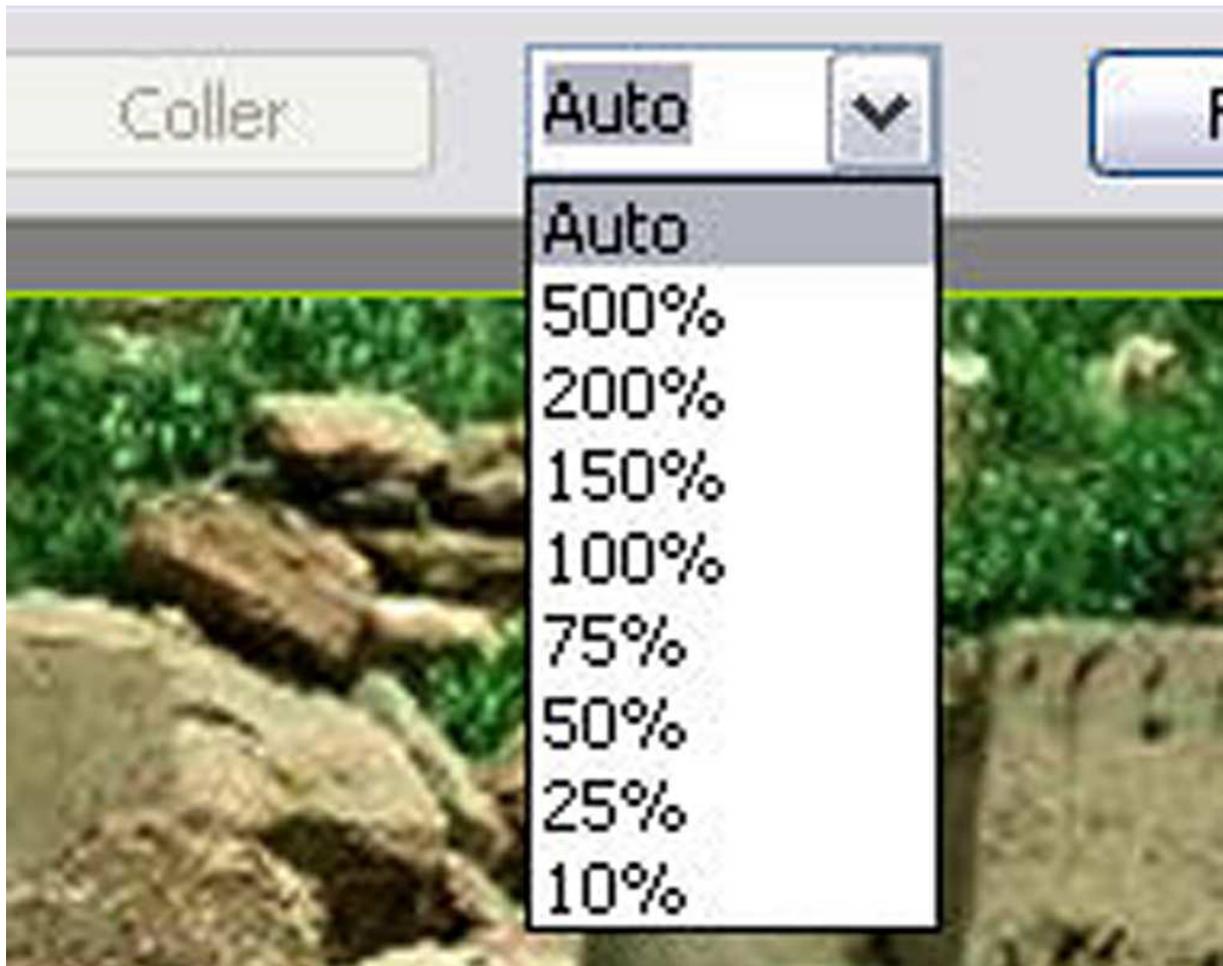
C'est à mon avis le bouton le plus utile de cette série. Comme son nom l'indique, ce bouton permet d'ajouter une image que l'on va chercher sur le bureau.



Attention ! cette image est ajoutée à l'image originale qui est le support, elle n'est pas ajoutée à la Time Line.

Les autres boutons de cette barre sont plus classiques.

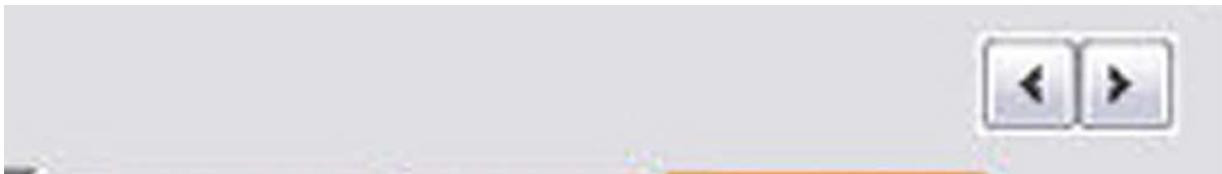
Nous avons « Supprimer », « Annuler », « > », « Copier », « Coller », un bouton que j'appellerai « Echelle » :



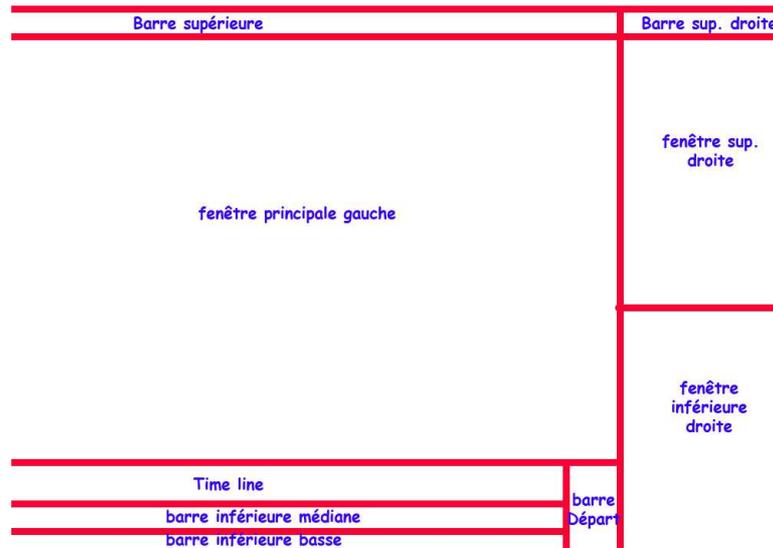
Cette échelle n'a pas d'influence sur le montage, elle est simplement liée à l'affichage de l'image dans la fenêtre située en dessous de cette barre.

Enfin le bouton « Fermer » est sans commentaire.

Au bout de cette barre à droite se trouvent deux petite flèches :



Ces flèches permettent de passer à l'image précédente ou à l'image suivante.



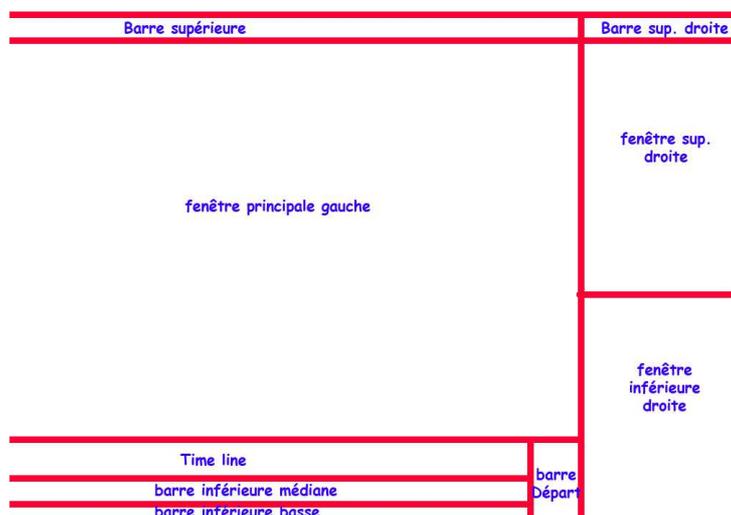
Sous cette barre se trouvent plusieurs partitions. Nous allons à présent examiner la fenêtre principale gauche.

« Fenêtre principale gauche »

Cette fenêtre accueille l'image ou les images liées à l'image principale. La liste des images nous le verrons apparaît dans la partie inférieure droite.



L'image sélectionnée est entourée d'une ligne fine vert-jaune comportant des petits carrés situés aux quatre angles et au centre de chaque côtés. Ces points correspondent à des « Poignées » qui peuvent servir à modifier l'image dans ses dimensions avec la souris.



Passons à présent à la fenêtre inférieure droite, liée étroitement à cette fenêtre principale. Cette fenêtre intitulée « Objets » comporte une série de nom, suivant qu'il y a une ou plusieurs images liées à l'image principale.



Ainsi dans l'exemple précédent l'image intitulée « « village-dogon » est considérée comme l'image principale. On peut le vérifier dans l'onglet « Principal » de la fenêtre supérieure droite. Lorsque l'image « village-dogon » est sélectionnée dans la fenêtre inférieure, dans la fenêtre supérieure, « Image principale » est cochée.

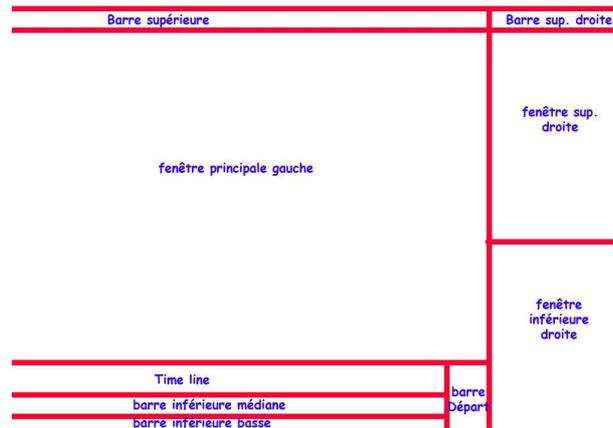
Les autres indications sont des images ajoutées sur l'image principale et où on a appliqué des effets.



Ainsi, si je clique par exemple sur « titre mali1 », dans la fenêtre supérieure, en « Propriétés », « Image principale sera décochée :



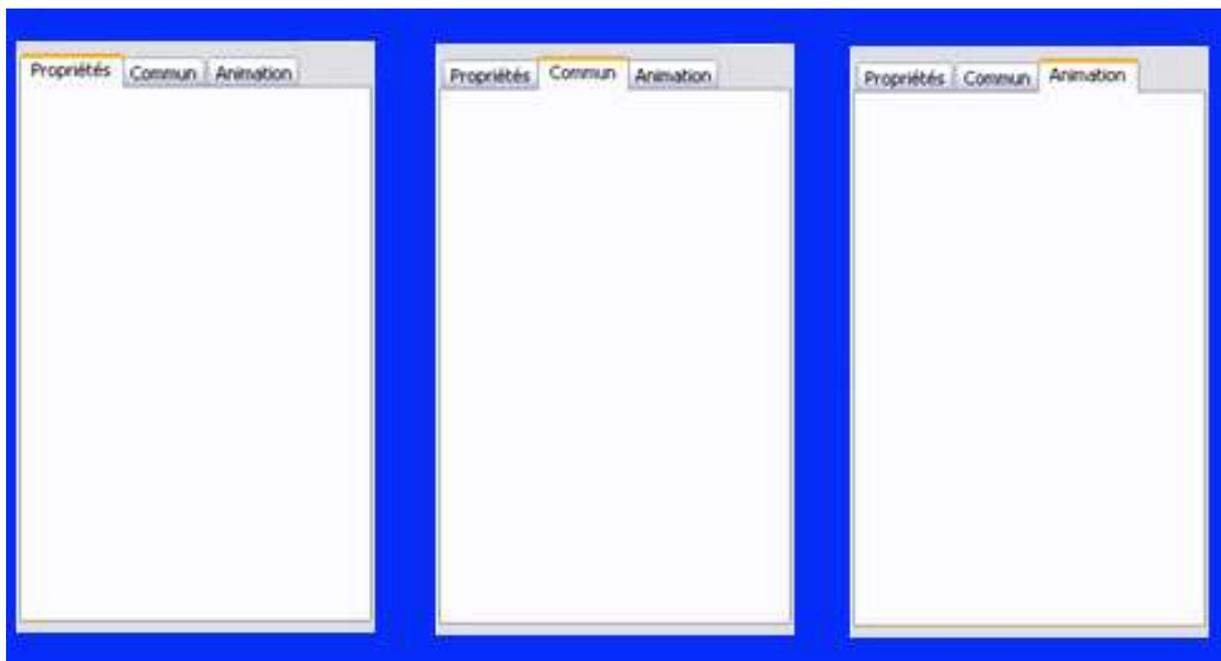
Examinons à présent la partie droite de la fenêtre « Objets et animations » :



Fenêtre supérieure droite : « Propriétés », « Commun » et « Animation ».

Examinons à présent les autres indications contenues dans l'onglet « Propriétés » :

Si aucune image n'est sélectionnée dans la fenêtre « objets », les onglets supérieurs sont vides :



Les onglets comportent des indications lorsqu'une image est sélectionnée. Ces onglets renseignent l'image sélectionnée :



L'onglet propriété comporte, sous les informations que nous avons étudiées, trois lignes qui peuvent être cochées ou décochées :

- « Antialias »
- « Flou »
- « Redimensionnement basse qualité »

« Antialias »

La fonction Antialias est cochée par défaut. Elle permet d'éviter les pixellisations et facilite le lissage lors d'un fort agrandissement surtout en employant le zoom. Cette fonction est connue des graphistes et s'applique également à la typographie.

« Flou »

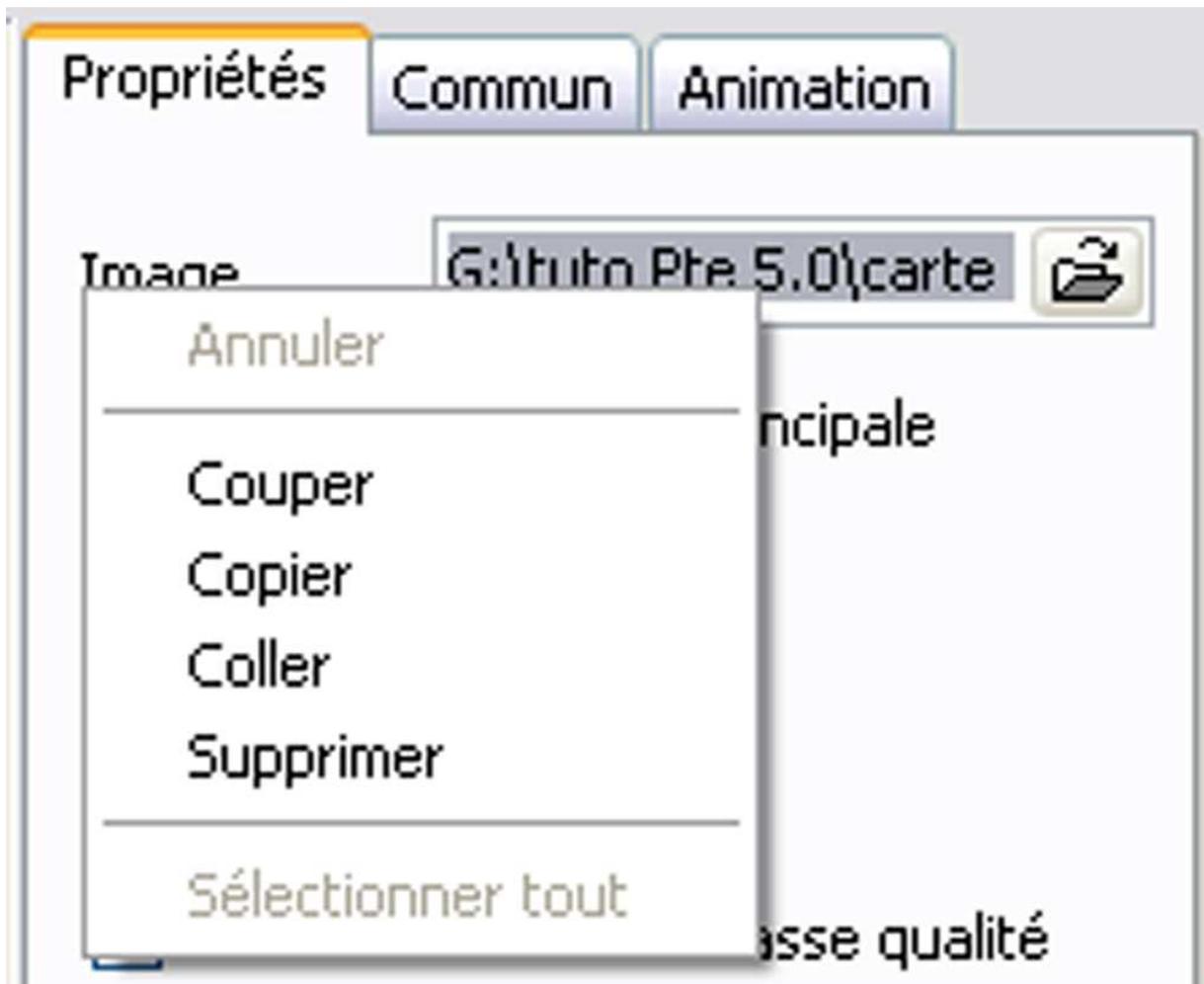
La fonction « Flou » permet d'éviter les effets de moirage qui pourraient survenir en particulier lors de l'utilisation du zoom. Cet effet de moirage se produit sur des

images contenant des lignes souvent parallèles (alignement de tuiles de toit, branchage...)

« Redimensionnement basse qualité »

A mon avis il n'y a aucun intérêt à cocher cette option. Plus l'image est de qualité, meilleur sera le diaporama. Mais il faut rester dans la juste mesure des capacités de l'ordinateur.

Si on clique avec le bouton droit de la souris sur l'adresse de l'image on obtient les propositions suivantes :



Onglet « Commun »

Propriétés **Commun** Animation

Nom

Action au clic de souris

▼

Ombre portée

Correction de perspective (Zoom)

Transparent pour le clic

Intervalle ▲▼ ▲▼

Mode ▼

Position ▼

L'onglet « Commun » comporte un certain nombre d'informations

- « Nom
- « Action au clic de souris »
- « Ombre portée »
- « Correction de perspective (Zoom) »
- « Transparent pour le clic »
- « Intervalle »
- « Mode »
- « Position »

« **Nom** » :

Ce nom peut être modifié :

Lorsque l'image est sélectionnée dans la « Liste des vues en vignettes », lorsqu'on clique sur le bouton « Objets et animation », cette image est affichée dans la fenêtre en haut à droite, onglet « Commun ». on sélectionne le nom sur la première ligne intitulée « Nom » et on peut taper le nom qu'on désire lui donner.

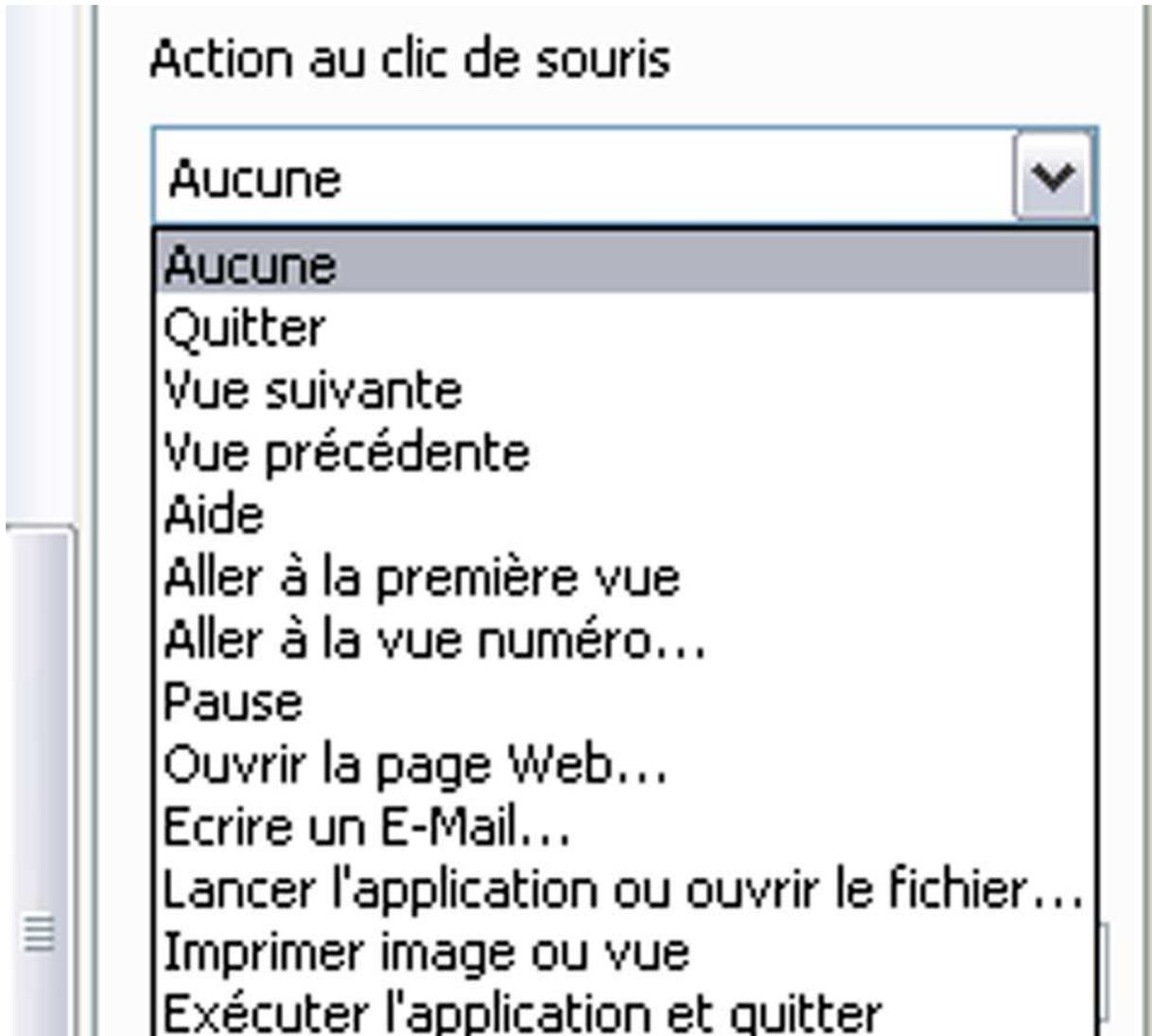
Automatiquement, ce nom est identifié dans la case inférieure « Objets », mais il n'apparaît pas dans la « Liste des vues en vignettes » où c'est sous l'ancien nom qu'apparaît cette vignette. Même si j'enregistre et que je rouvre le projet, la vignette dans la « Liste des vues en vignettes » porte toujours le nom d'origine. Mais si je clique sur « Objets et animation », la vignette apparaît dans « Objets » sous le nom renommé. Cette option n'est donc utile que dans la gestion des objets de la fenêtre « Objets et animation ».

Quand on clique avec le bouton droit de la souris sur le nom, une nouvelle fenêtre s'ouvre :



Il en est de même pour les deux cases d'intervalle offrant les mêmes possibilités.

« Action au clic de souris »



plusieurs propositions sont faites :

- « Aucune »
- « Quitter »
- « Vue suivante »
- « Vue précédente »
- « Aide »
- « Aller à la première vue »
- « Aller à la vue numéro »
- « Pause »
- « Ouvrir la page Web »
- « Ecrire un E-Mail »
- « Lancer l'application ou ouvrir le fichier »
- « Imprimer image ou vue »
- « Exécuter l'application et quitter »

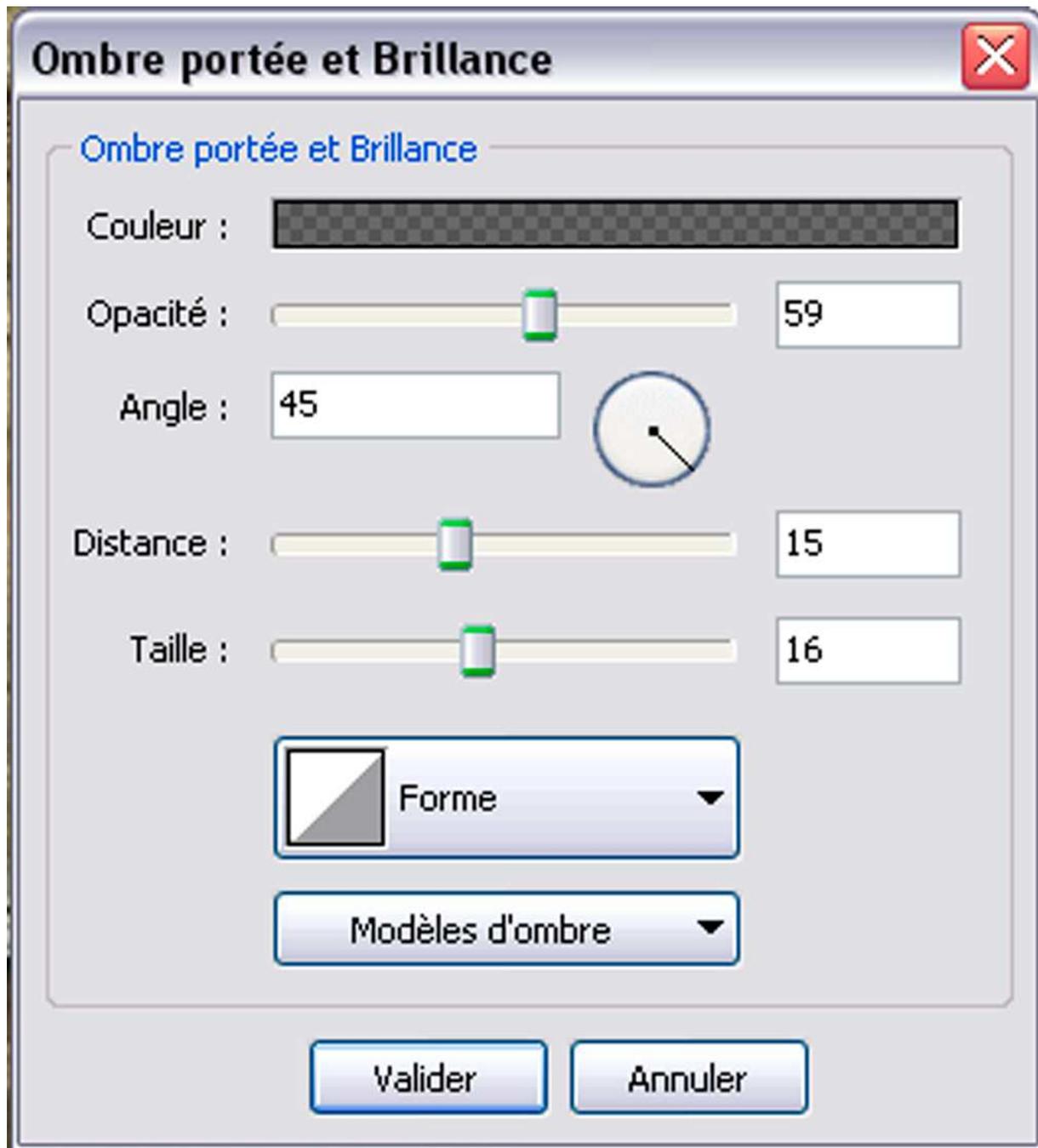
Ces propositions existaient déjà dans Pte 4.48. Elles permettent par exemple d'élaborer une page de lancement d'autres diaporamas en évitant d'avoir recours au fond de Bill Gate !

« Ombre portée »

Lorsque je clique sur « Ombre portée » un onglet s'ouvre. J'ai choisis une image transparente pour faire l'essai. Quel que soit le réglage je ne vois aucune ombre portée apparaître.

En réalité, cette option s'applique aux textes générés dans Pte. Option que je ne conseille pas. En effet, la place et la composition des polices de Pte dépendent de la définition de l'écran et des polices des différents ordinateurs. La composition d'un titre sur un ordinateur peut varier sur un autre ordinateur.

Ce n'est pas bien grave, c'est une option qui n'avait aucun intérêt pour moi. Si je veux mettre une ombre portée, je peux très bien la faire dans mon logiciel d'images.

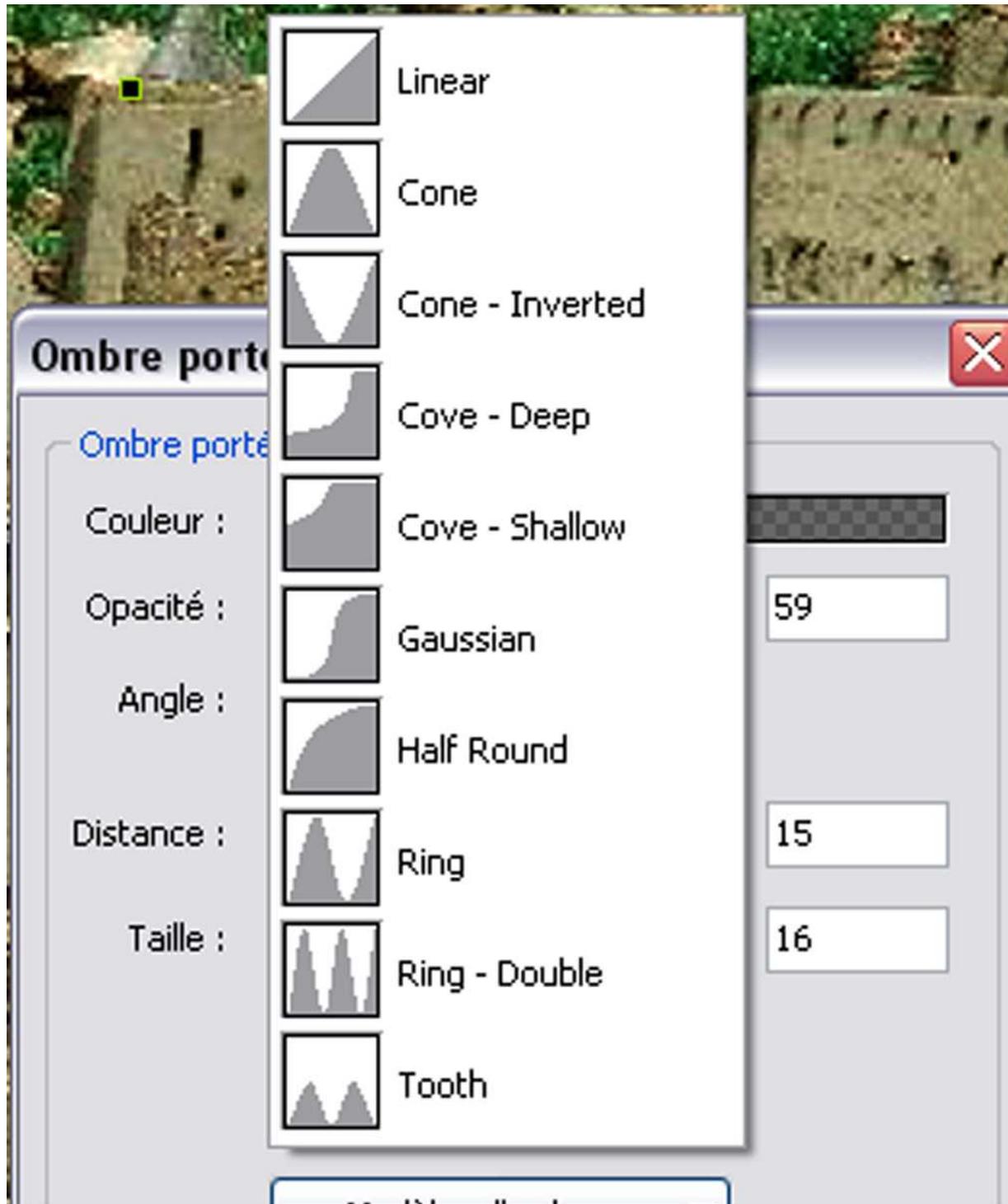


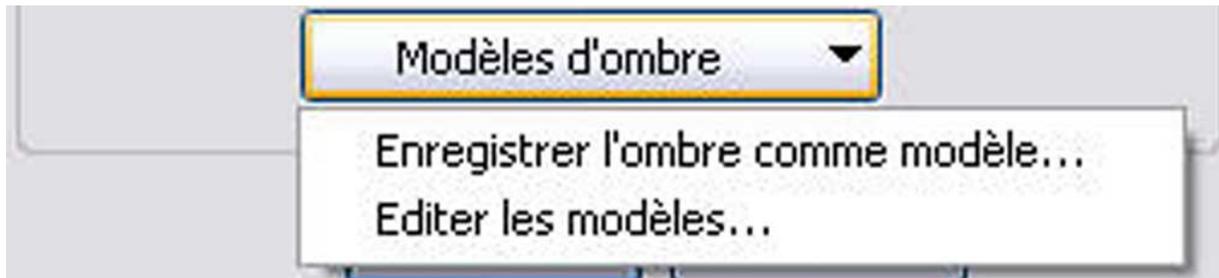
L'option « Ombre portée et brillance », comporte plusieurs propositions :

- « Couleur »
- « Opacité »
- « Angle »
- « Distance »
- « Taille »
- « Forme »
- « Modèle d'ombre »

Certaines de ces options se déclinent en menus déroulant.

« Forme » :





Très franchement je ne vois pas très bien l'intérêt de cette option si ce n'est assombrir l'image inférieure. Elle est utile lorsqu'on utilise les polices dans Pte ce que je vous déconseille formellement !

« Correction de perspective (zoom) »

Cette option intervient sur la commande de zoom pour les zooms qui offrent une perspective.

Je reprends la définition de Jean-Pierre Dollangère, « Permet de simuler la taille d'un objet en fonction de l'éloignement à vitesse constante. La fonction est inexploitable pour des ratios de zoom supérieurs à 100. Le choix du type de zoom dépend de l'éloignement du sujet principal et du type de mouvement qu'on veut simuler (zoom linéaire = accélération, correction perspective = vitesse constante). Pour des ratios de zooms compris entre 80 et 100 % la différence existe mais n'est pas flagrante en dessous de 5 %. Cela devient difficilement exploitable et au-delà c'est inexploitable. »

« Transparent pour le clic »

Cette fonction, si la case est décochée, permet de faire une sélection d'image en cliquant simplement sur cette dernière et cela peu importe sa position dans la fenêtre « objets » dessus ou dessous.

« Intervalle »

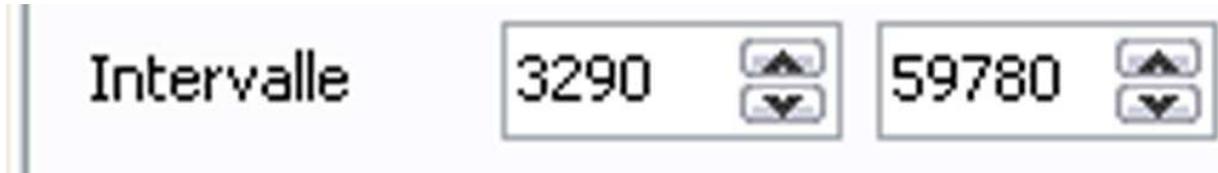
Ces informations sont de première importance. Les indications liées à « Intervalle » correspondent à la position du début de l'image sur la Time line et à la fin de la présence de l'image sur cette Time line.

S'il s'agit de la première image du montage,



La première fenêtre d' »Intervalle affichera « 0 » et la deuxième par exemple « 4000 » si c'est la valeur par défaut affiché pour le longueur du fondu dans « Configuration des options du montage ».

$4000 - 0 = 4000$ c'est l'intervalle pendant lequel l'image principale est affichée à l'écran.



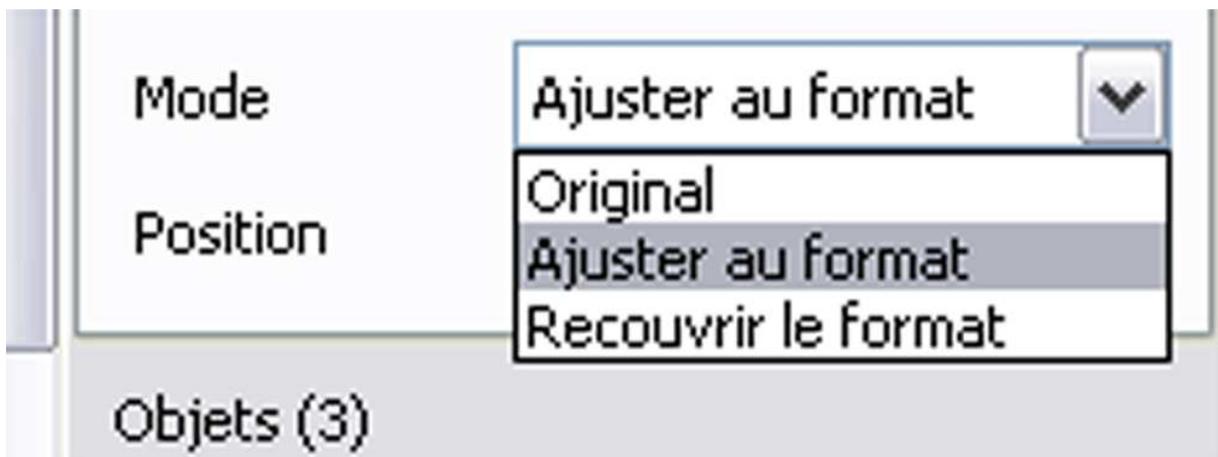
Si on choisit une image située en cours de montage et ayant eu sa valeur par défaut corrigée, nous pouvons avoir par exemple les chiffres ci-dessus.

$59780 - 3290 = 56490$, c'est la durée pendant laquelle l'image principale est présent à l'écran, y compris la durée du fondu.

« Mode »

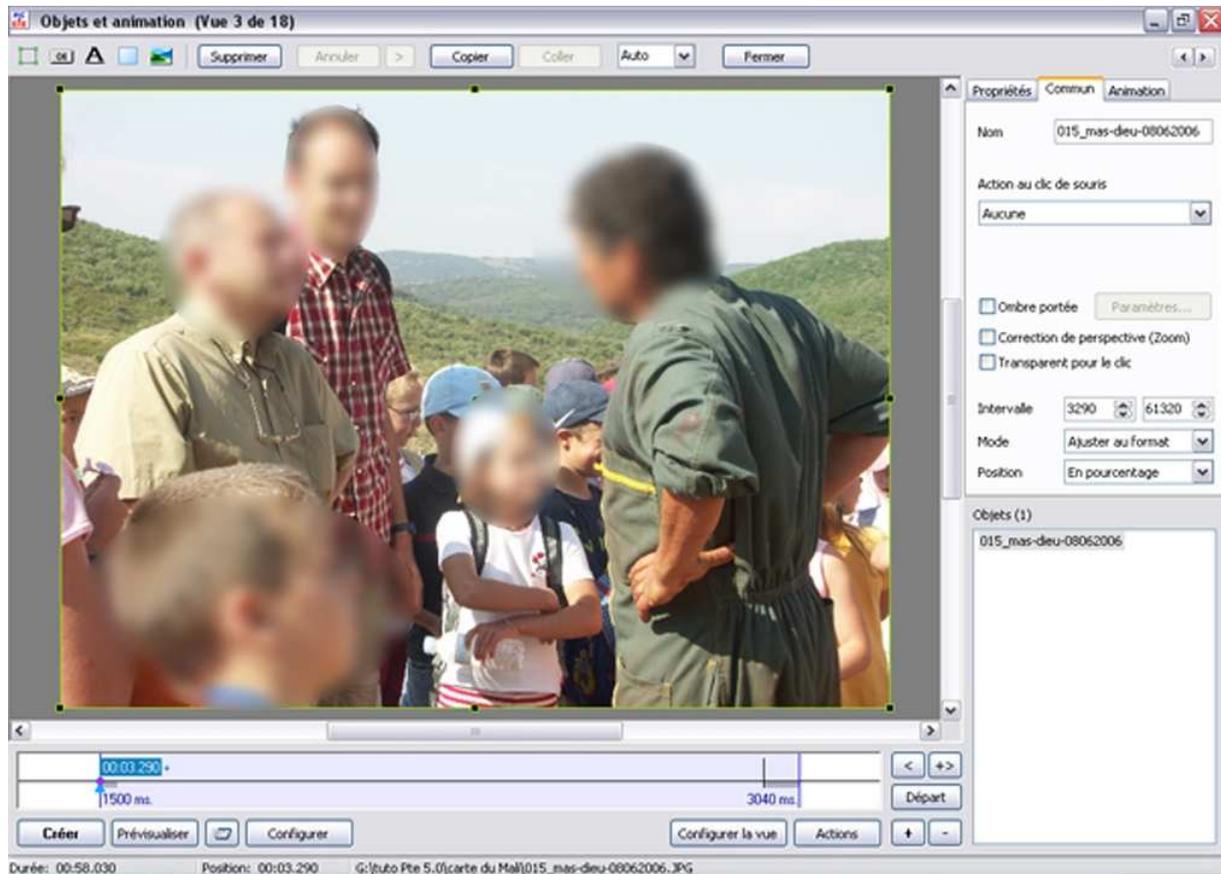
Dans « Propriété », la commande « Mode » semble avoir une certaine importance. Le « Mode » proposé par défaut est « Ajuster au format ». Deux autres options sont disponibles « Original » et « Recouvrir le format ».

Le mode par défaut est « Ajuster au format ».



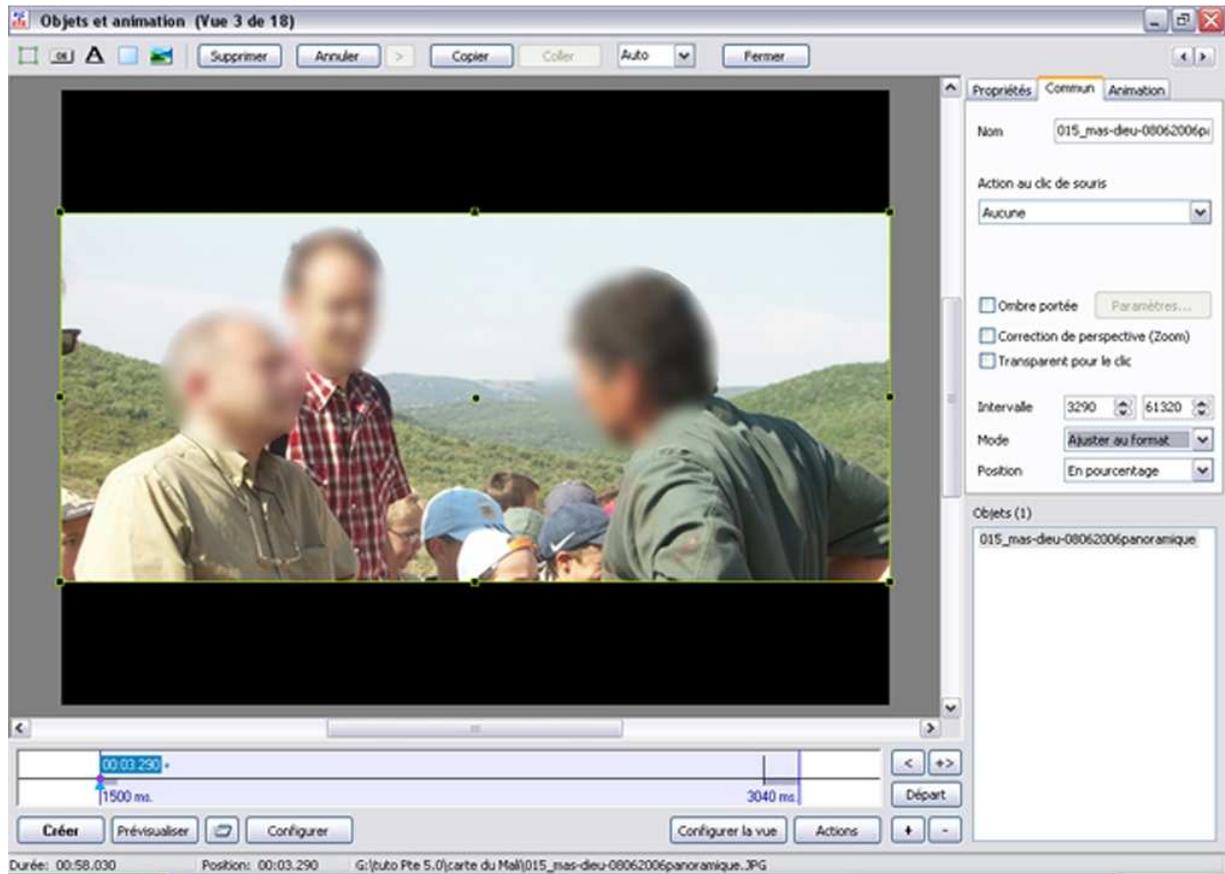
« Mode » « Ajuster au format »

Par défaut, Pte est réglé sur « Ajuster au format ». Cela veut dire que quelle que soit la dimension de l'image, trop petite, trop grande ou homothétique au format de visualisation, Pte ajustera l'image au format. Si c'est une verticale il y aura des zones noires de part et d'autre par exemple.



Si on est en présence d'une image qui n'est pas homothétique au format de l'écran, voici ce qui se passe :

Tutoriel PictureToExe 5.0

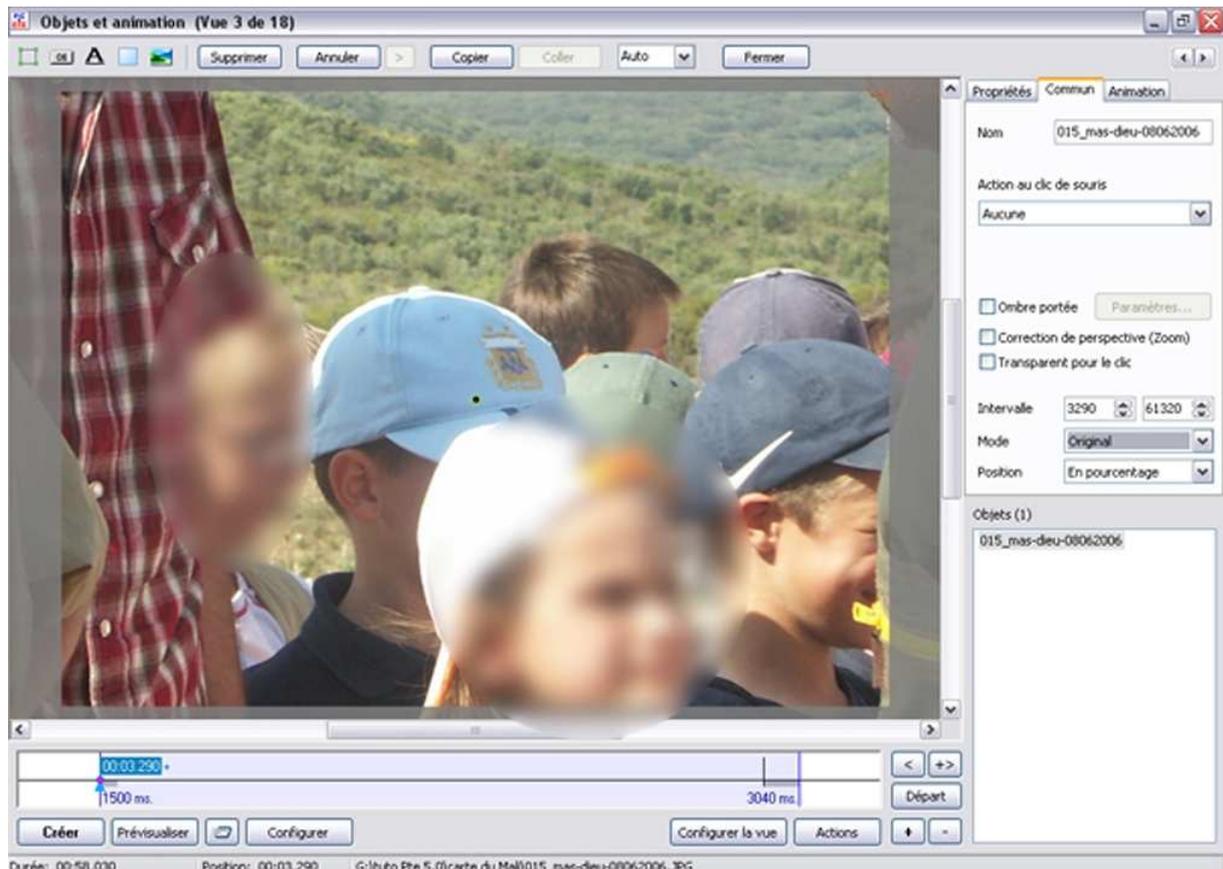


Pte crée automatiquement des marges noires en haut et en bas.

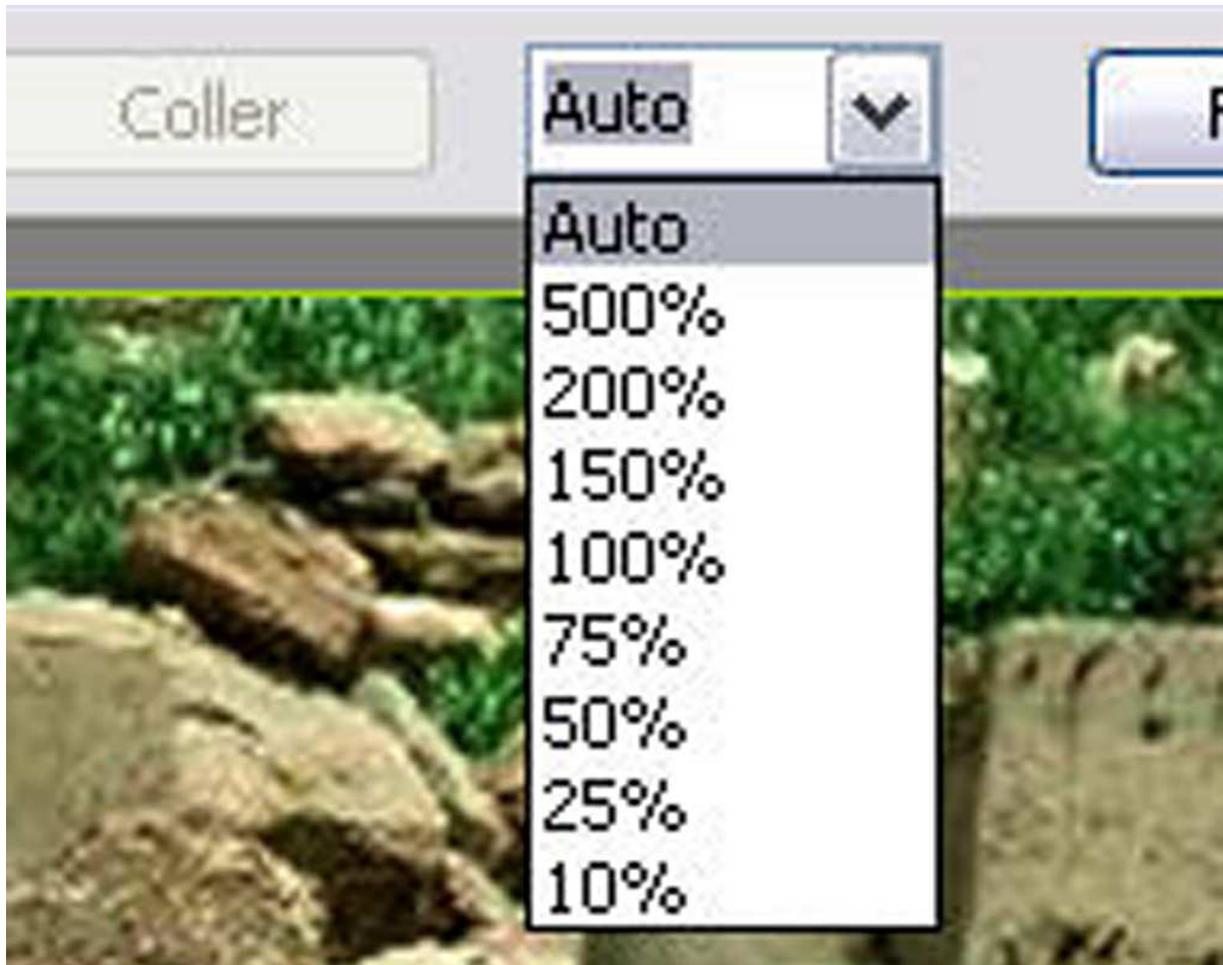
« Mode » « Original »

Si je choisis ce mode, Pte tiendra compte de la dimension de l'image et n'affichera que la partie centrale de cette image si celle-ci est plus grande que la définition de l'écran. Pte centre cette image sur la surface de travail de l'éditeur d'objet (surface grisée).

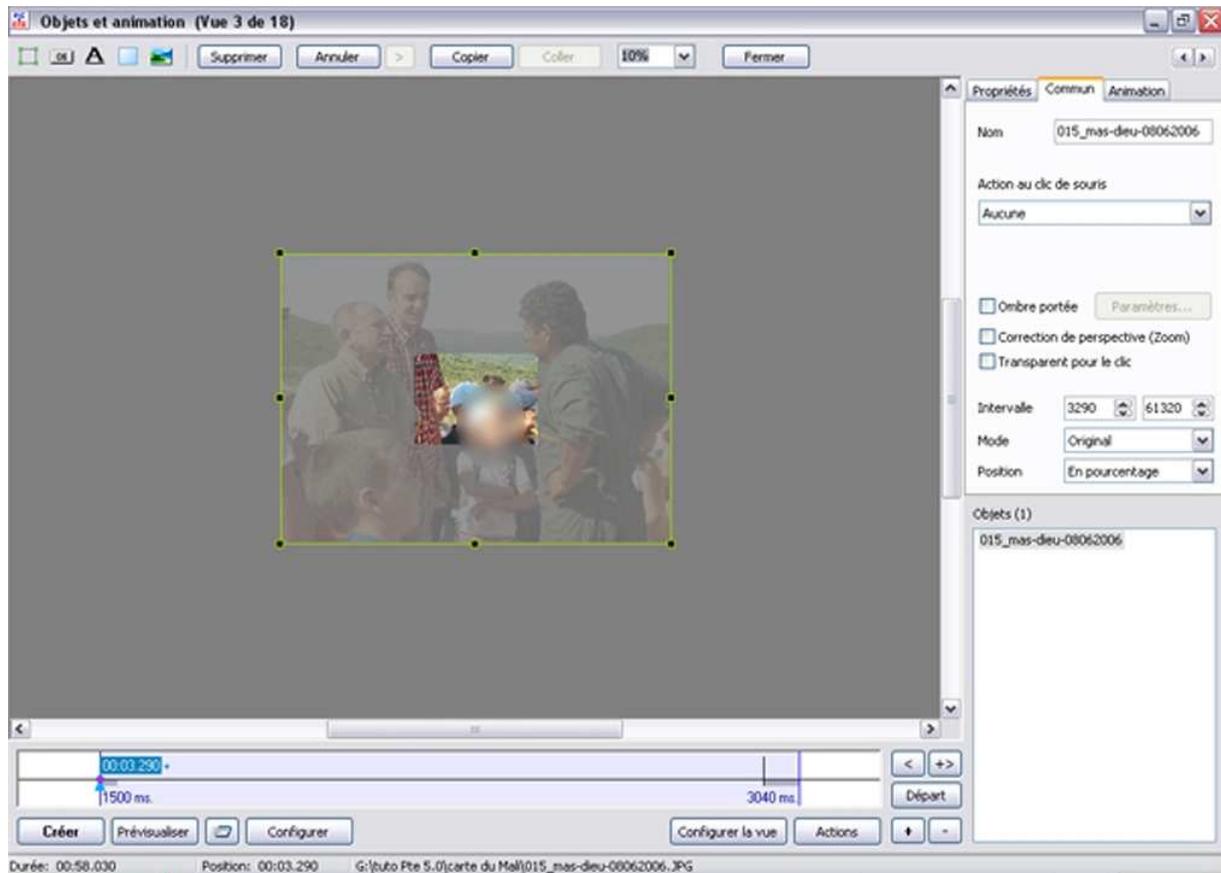
J'ai choisi une image à sa dimension native soit par exemple 3264 X 2448 pixels en 72 dpi.



Dans la barre supérieure de la fenêtre « Objets et animation » se trouve une proposition de menu déroulant calé par défaut sur « Auto ». Si au lieu d'avoir dans la dimension « Auto » je choisis par exemple « 10 % », je m'aperçois que l'image n'est visible que partiellement. Elle est automatiquement centrée et la partie visible ne représente qu'une faible partie de l'image totale.



Si on réduit le pourcentage de la taille d'affichage de l'image, on voit l'impact réel de l'image.

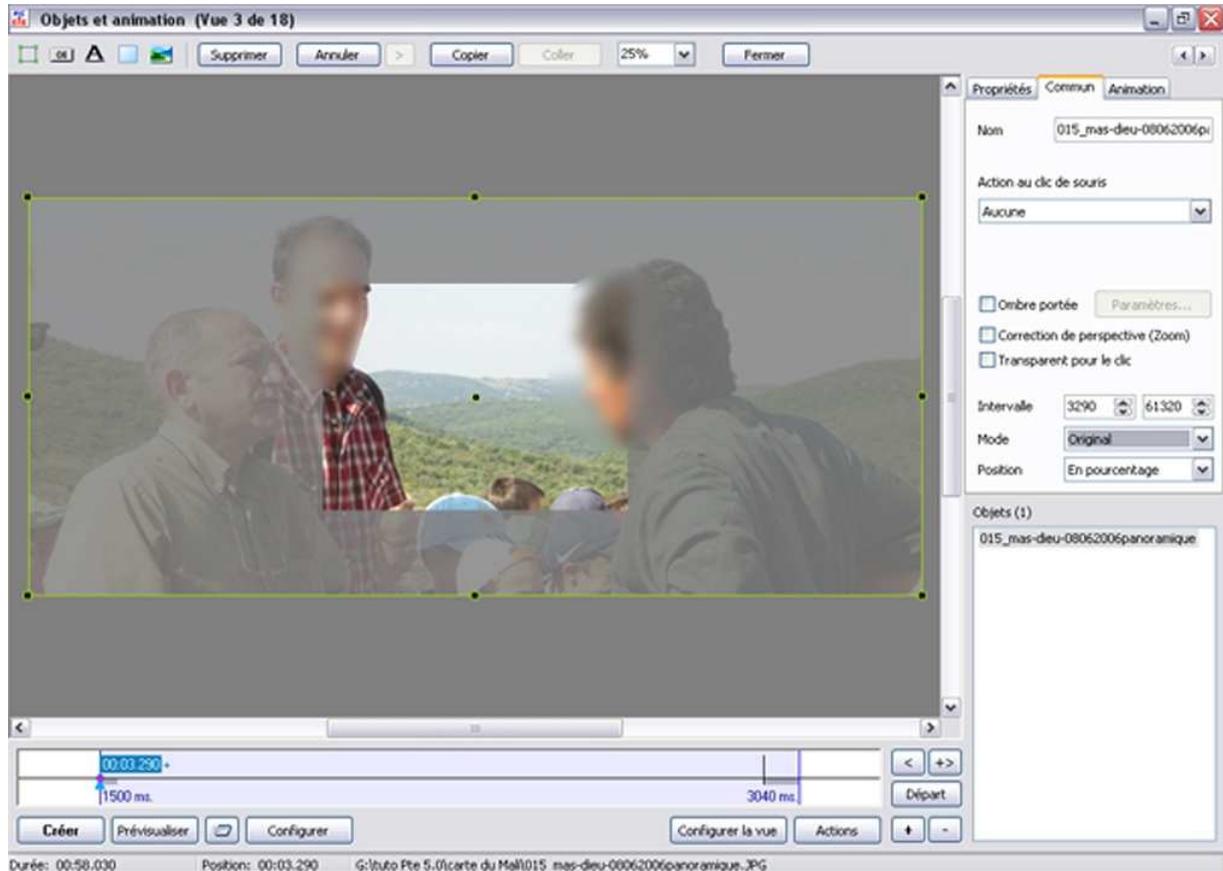


L'intérêt de mettre des images de résolution supérieure à la résolution de l'écran ou du vidéo-projecteur, c'est dans les zooms. Si on veut zoomer sur un détail, il est préférable que la zone correspondant à ce détail et apparaissant sur l'écran dans sa totalité soit équivalente à la résolution de l'écran.

Ainsi le détail de la tête de l'enfant est à la résolution de la taille de l'écran, il n'y a aucune détérioration de l'image. En revanche si on part de la résolution native et qu'on agrandisse fortement, on peut avoir une pixellisation de l'image.

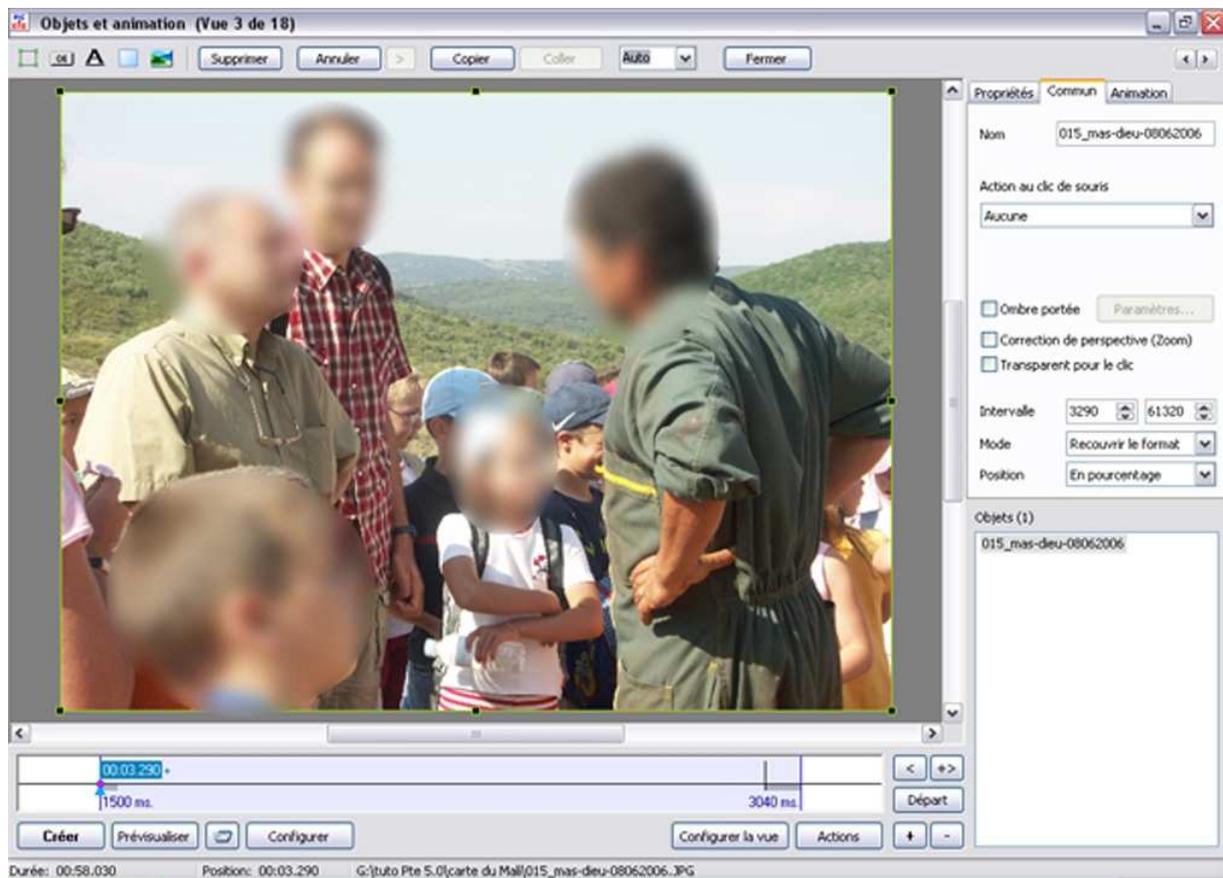
Tutoriel PictureToExe 5.0

Si l'image n'est pas homothétique au format de projection mais si son format est supérieur, voici ce qui peut se passer en mode original :



« Mode » « Recouvrir le format »

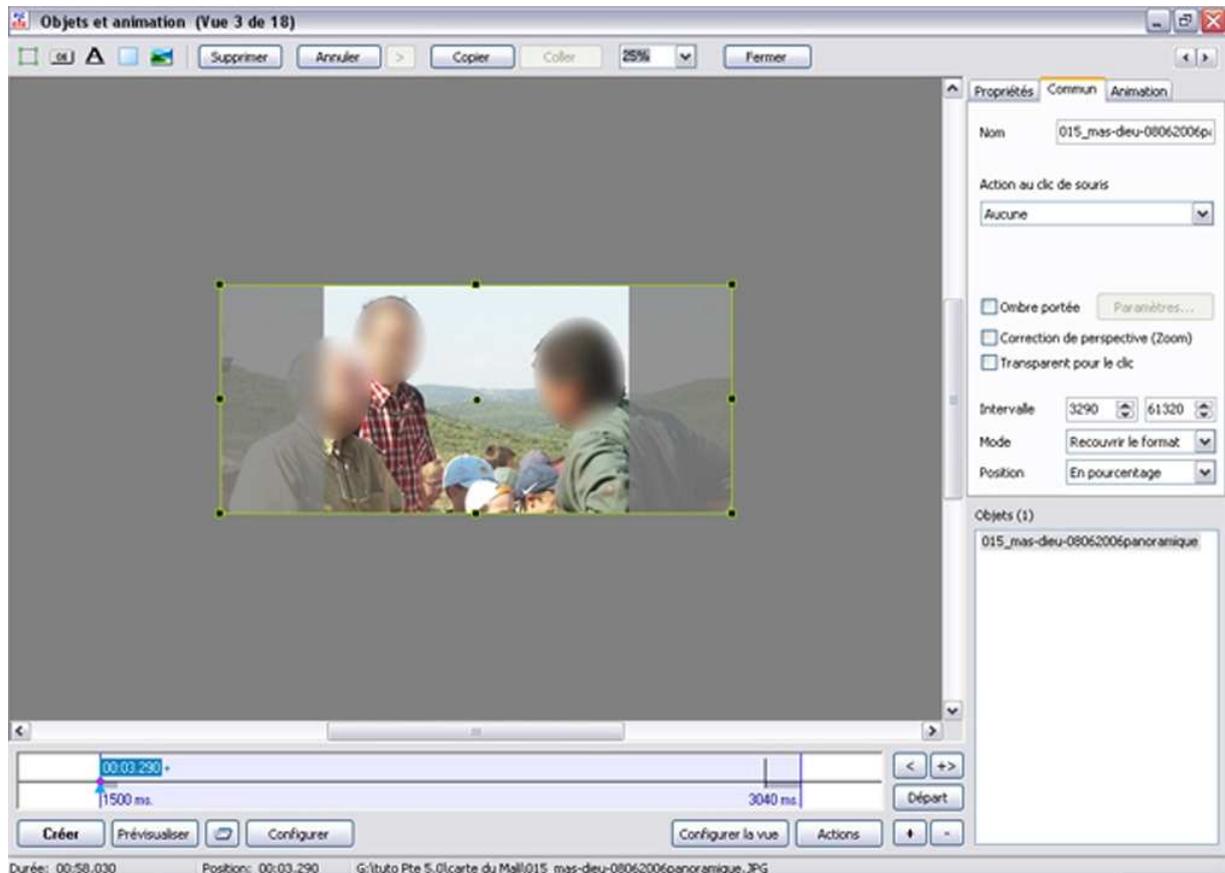
Si je choisis dans « Mode » l'option « Recouvrir le format », Pte ajuste automatiquement l'image puisqu'elle est d'un format homothétique au format de base 1024 X 768.



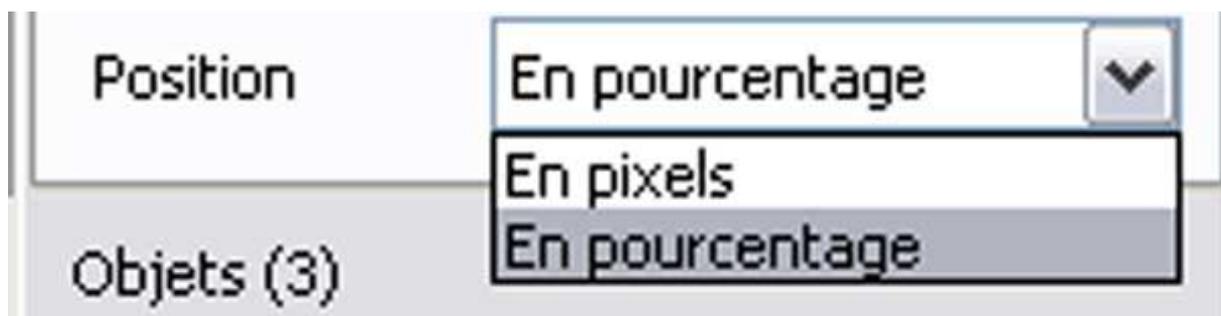
Pour mieux apprécier le changement, je repasse en dimension « Auto » de l'image et je choisis une image de format panoramique d'une dimension par exemple de 3000 X 1345 pixels.

Avec le mode « Recouvrir le format », Pte adapte la totalité de l'image à la taille de l'écran.

En revanche si on a affaire à une image non homothétique on peut voir comment Pte réagit :



« Position »

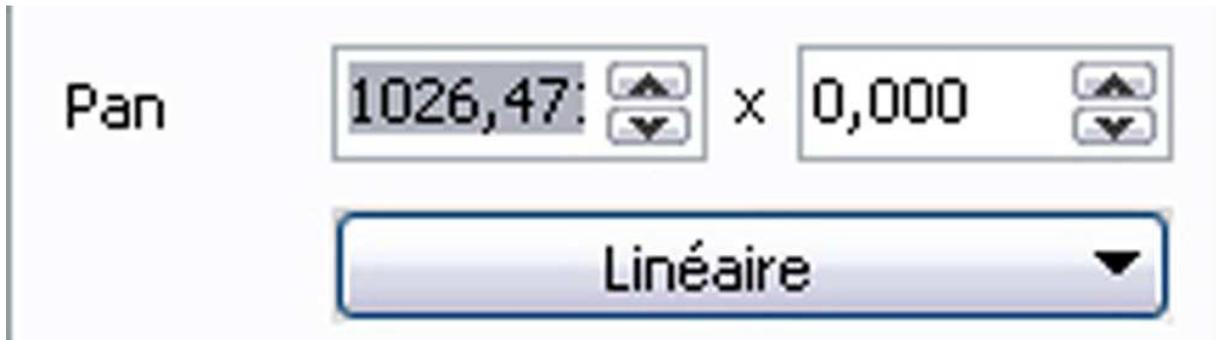


La ligne « Position » comporte deux propositions : « Pixels » et « Pourcentage »

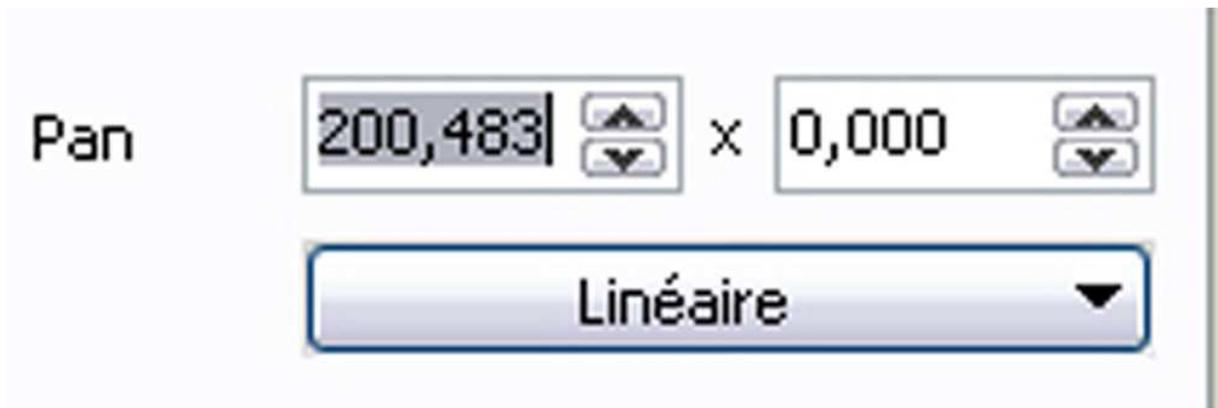
Cette commande permet, lors d'un déplacement d'image, surtout lorsqu'on se sert de la fonction panoramique, d'appliquer des valeurs en « Pixels » ou en « Pourcentage ».



Si on affiche « Pixel », la fenêtre « Animation » indique par exemple : 1026,47 X 0,000.



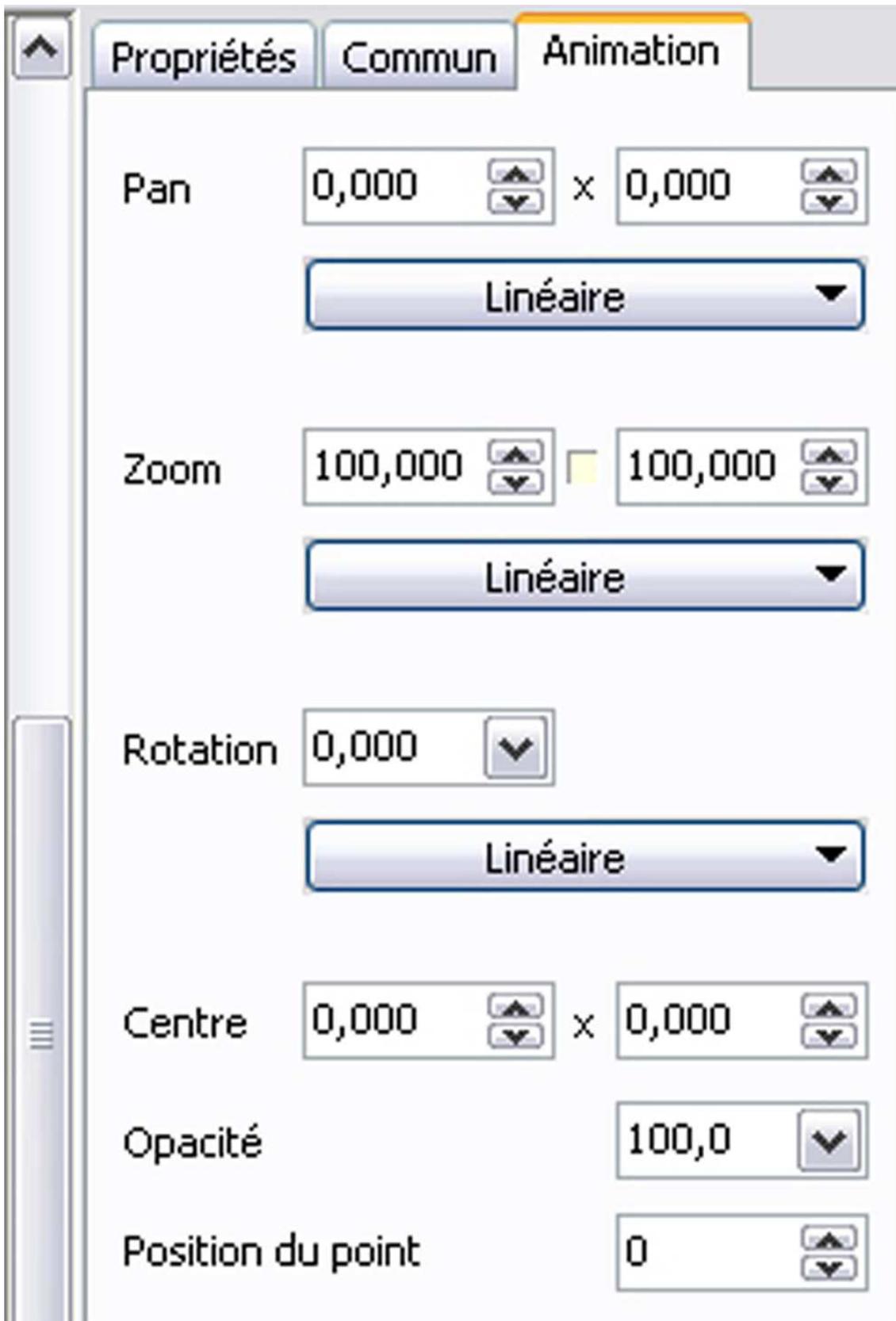
Si on affiche « Pourcentage », la fenêtre « Animation » indique par exemple 200,483 X 0,000.



L'indicateur de position, programmé en pixel est d'une plus grande précision que lorsqu'il est programmé en pourcentage.

Onglet « Animation »

A présent abordons l'onglet « Animation »



Cet onglet comprend six informations :

- « Pan »
- « Zoom »
- « Rotation »
- « Centre »
- « Opacité »
- « Position du point »

« **Pan** »

En face « Pan » sont situées deux cases flanquées à leur droite de deux petites flèches superposées pour remonter ou descendre une échelle de chiffres.

Par défaut, lorsque l'image est placée dans « Objets et Animation » les fenêtres de la Commande 3pan », c'est-à-dire panoramique sont affichées avec la valeur 0,000.

La case de gauche commande le panoramique horizontal. La flèche du bas permet de déplacer l'image vers la gauche, et l'exprime en chiffres négatifs. La flèche du haut permet de déplacer l'image vers la droite et l'exprime en chiffres positifs.

En ce qui concerne la panoramique vertical, les commandes sont paradoxales, si on clique sur la flèche du bas à droite, l'image monte et le chiffre affiché est un chiffre négatif. En revanche, si on clique sur la flèche de droite, tournée vers le haut, l'image descend et le chiffre affiché est positif.

Une image déplacée de la moitié de sa longueur sur la droite est affichée en chiffre positif et en pourcentage : 100,000, pour une image de 1024 de définition le chiffre en pixel correspondant est de 512

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | Déplacement panoramique : 0,000 % 0 pixels | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Tutoriel PictureToExe 5.0

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | Déplacement panoramique : 100,000 % 512 pixels | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | Déplacement panoramique : 200,000 % 1024 pixels | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | Déplacement panoramique : -100,000 % -512 pixels | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| Déplacement panoramique : -200,000 % -1024 pixels | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | Déplacement panoramique : -100,000 % -384 pixels | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | Déplacement panoramique : -100,000 % -768 pixels | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | Déplacement panoramique : 100,000 % 384 pixels | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | Déplacement panoramique : 200,000 % 768 pixels | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Tutoriel PictureToExe 5.0

| | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|
| | | | | | |
| | | | Déplacement pan : [+100 %] + [-100 %] [+ 512] + [-384] pixels | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | Déplacement pan : [+200 %] + [-200 %] [+ 1024] + [-768] pixels | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | Déplacement pan : [+100 %] + [+100 %] [+ 512] + [+ 384] pixels | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | Déplacement pan : [+200 %] + [+200 %] [+ 1024] + [+ 768] pixels | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | Déplacement pan : [-100 %] + [-100 %] [- 512] + [- 384] pixels | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| Déplacement pan : [-200 %] + [-200 %] [- 1024] + [- 768] pixels | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

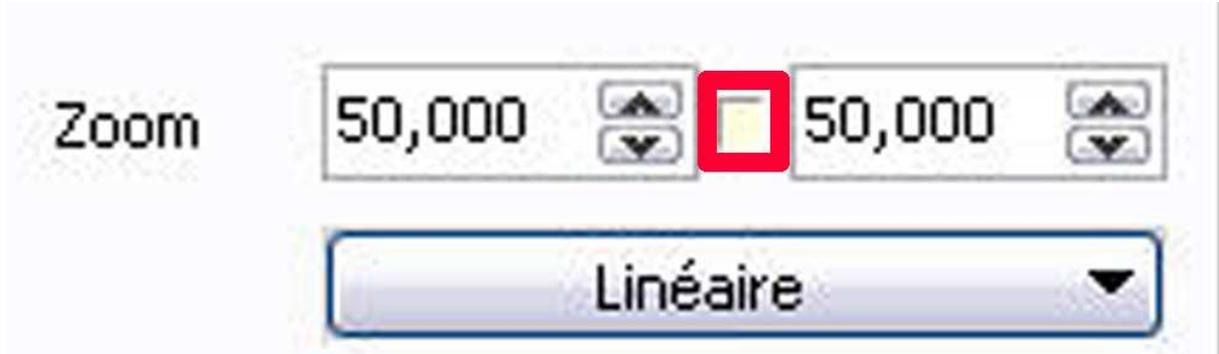
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | Déplacement pan : [-100 %] + [+100 %] [- 512] + [+ 384] pixels | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Déplacement pan : [-200 %] + [+100 %] [- 1024] + [+ 768] pixels | | | | | |
| | | | | | |

L'image peut être déplacée avec la souris dans tous les sens. Elle peut être déplacée en appuyant sur les flèches de direction du clavier. On peut également taper un chiffre dans la case concernée.

Zoom :

L'effet zoom est simple. Si le chiffre est inférieur à 100, l'image est plus petite. Si le chiffre est au-dessus de 100, l'image est plus grande

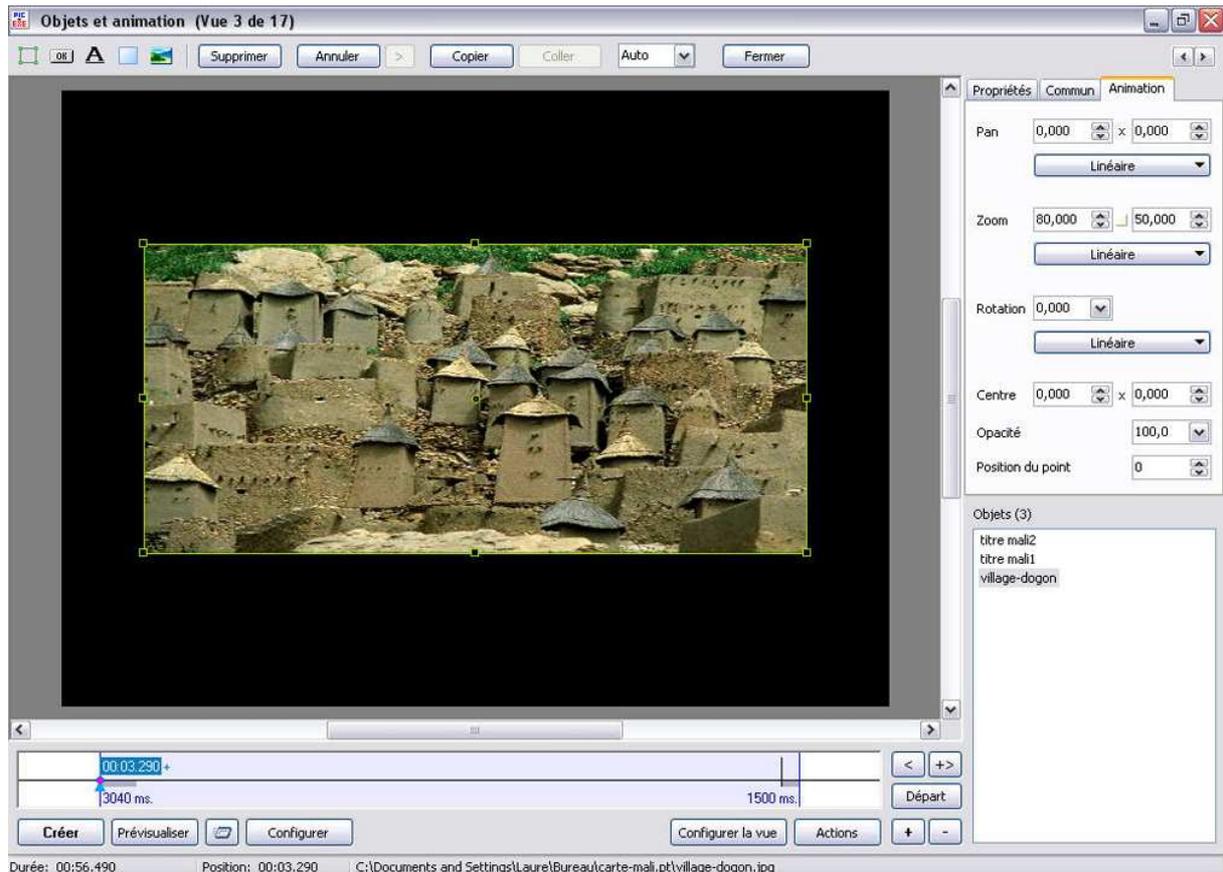


Attention, zoom est réglé à l'origine par défaut pour que l'agrandissement ou la diminution soit régulière sur les quatre côtés. Le clic au centre des deux dimensions est enfoncé.

Si on dé clique ce bouton, les deux chiffres peuvent évoluer indépendamment. On peut donc avoir des déformations.



Le constat est que ce petit carré n'est pas assez visible. Il faudrait soit une coche, soit un changement de couleur.



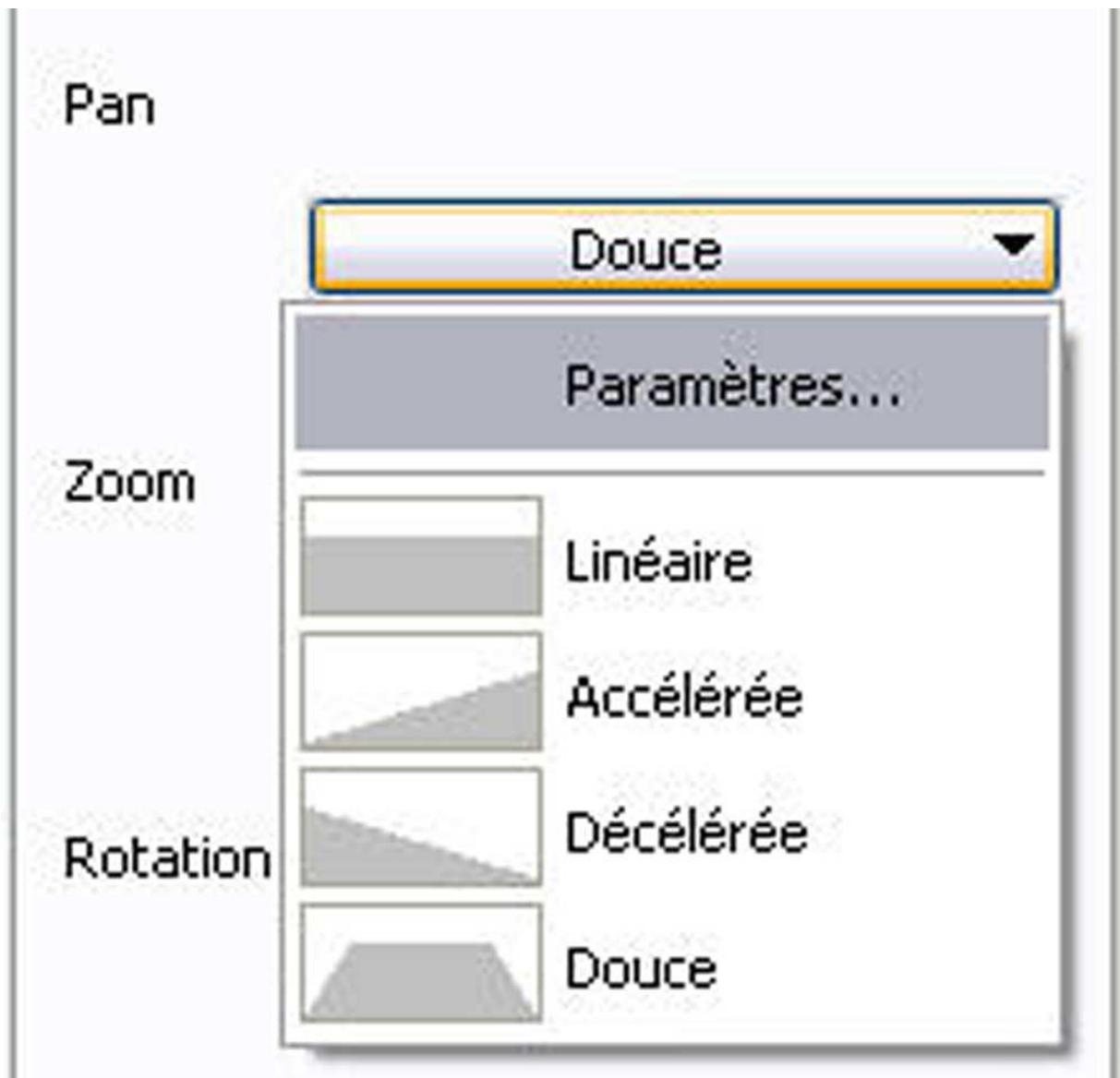
Les images sont alors déformées.

Remarque pour le zoom. Il est souhaitable que l'image qui est sollicitée pour un zoom ait une définition suffisante. En effet, Pte a prévu des fonctions pour améliorer les images, mais la logique voudrait que par exemple si le zoom est à 200 %, la partie de l'image qui serait agrandie dans l'espace de l'écran soit d'une définition égale à celle de l'écran. Si nous partons sur la base des vidéo projecteur (actuellement en général 1024 X 768), il faudrait que la partie zoomée et visible à 200 % soit d'une qualité équivalente à 1024 X 768. cela voudrait dire que l'image d'origine est quatre fois plus grande : 2048 X 1536.

C'est un calcul à retenir pour garder la qualité des images en fin de parcours.

Les effets autrement qu'avec le linéaire :

Chaque effet dit linéaire, Pan, zoom et Rotation, propose des nuances dans ces effets :



Parlons de la définition des images :

La définition de mon moniteur est de 1024 X 768. C'est celle qui correspond à la définition de mon vidéo projecteur. N'oublions pas que les images doivent si possible avoir des dimensions supérieures ou égales à la définition du support où les images seront vues (moniteur ou vidéo projecteur)

Problème :

Pour une bonne fluidité des diaporamas, du passage des fondus et des images, il est souhaitable, que les fichiers correspondent à la définition du support, pour éviter de faire trop travailler les processeurs pour le calcul de la définition de chaque image,

que ces fichiers soient les moins lourds possibles pour éviter que des machines d'une ancienne génération ne puissent les projeter.

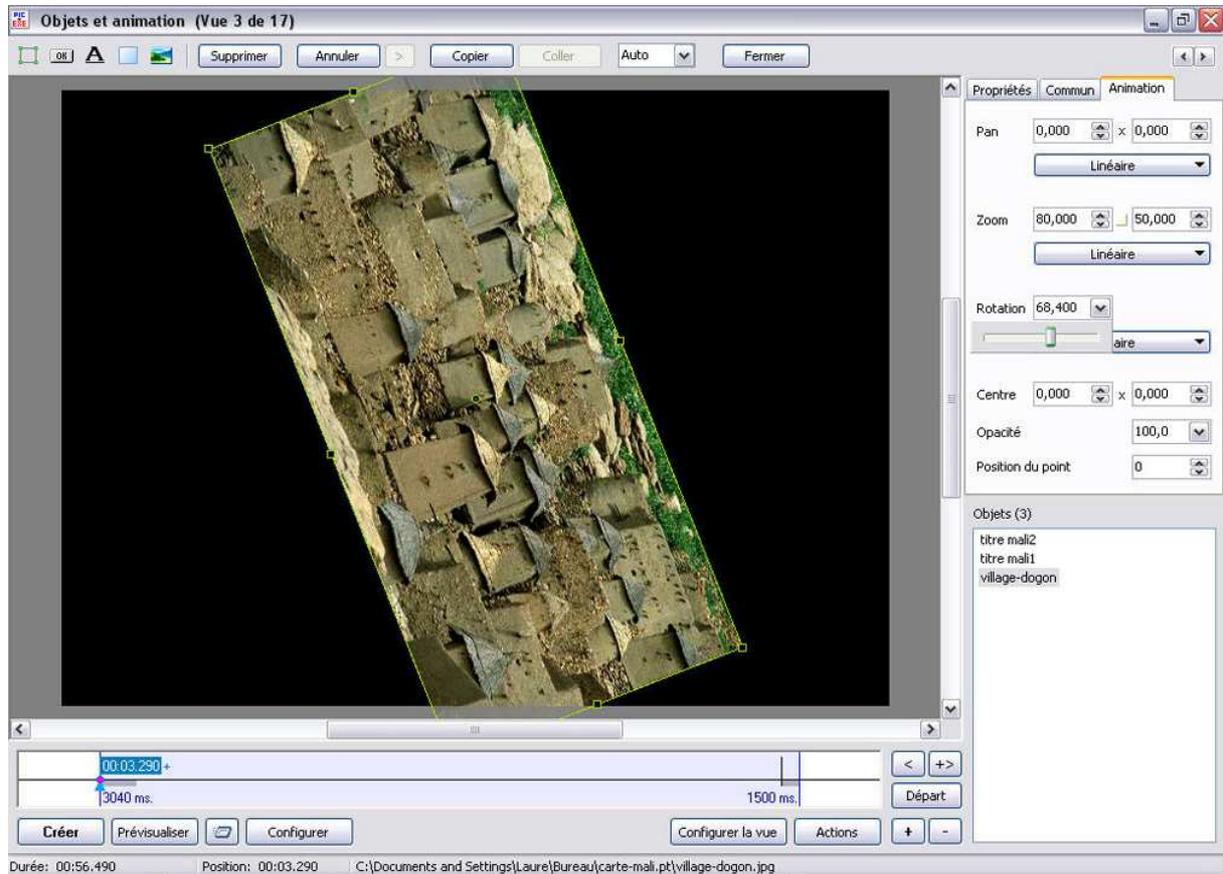
L'idéal serait si on veut envoyer les diaporamas en concours de connaître à l'avance la définition du vidéo projecteur pour produire un diaporama correspondant à cette définition.

Les effets à l'« œil »

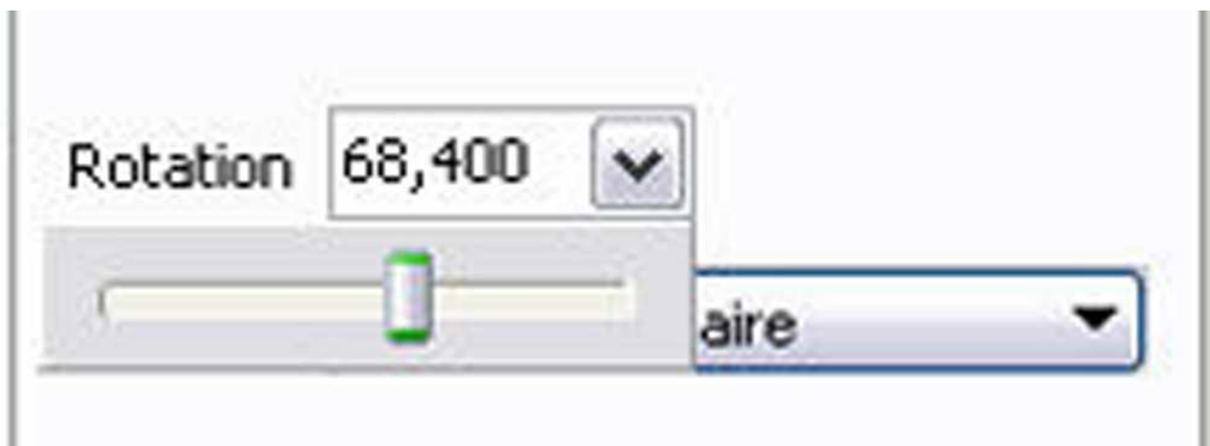
Une remarque, que ce soit le Pan ou le zoom, on peut faire les effets « à l'œil » grâce à la souris, sans aucun problème. Pour le zoom, il faut approcher la souris d'un des 8 points ou poignées qui sont matérialisés en carré vers jaune autour de l'image.



« Rotation » :



Lorsque on veut faire une rotation, une échelle s'ouvre et on peut choisir jusqu'ou on fait la rotation.



On peut aussi écrire une donnée chiffrée.

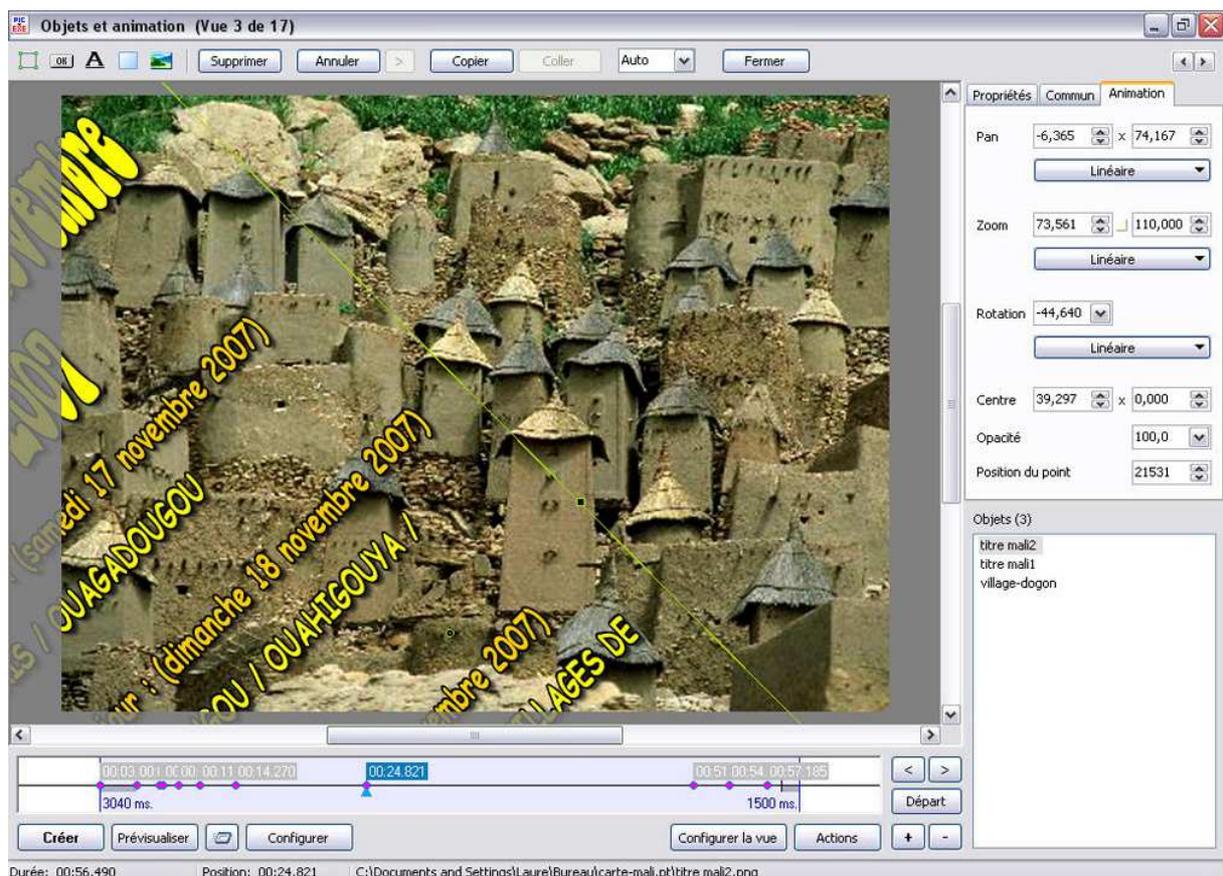
On peut également faire le mouvement « à la souris ». Dès qu'on approche d'une des poignées de l'image, le souris se transforme et prend la forme de deux petites flèches inclinées. On peut alors intervenir sur la rotation de l'image :



« Centre »

Apparemment la commande Centre est liée à la commande rotation. Lorsqu'on agit sur cette commande, la matérialisation du centre figurant dans la rotation se déplace. Ainsi la figure au lieu de tourner autour de son centre, tourne autour d'un point déplacé par rapport au centre.

Si avec le bouton gauche de la souris et la touche « Maj » enfoncée, on clique sur le centre, en maintenant le clic gauche et la touche « Maj » enfoncés, on peut déplacer le centre à son gré.

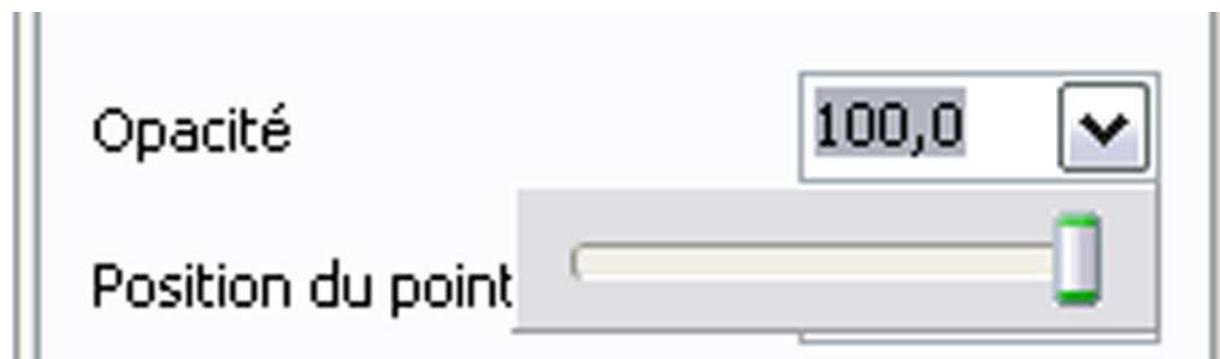
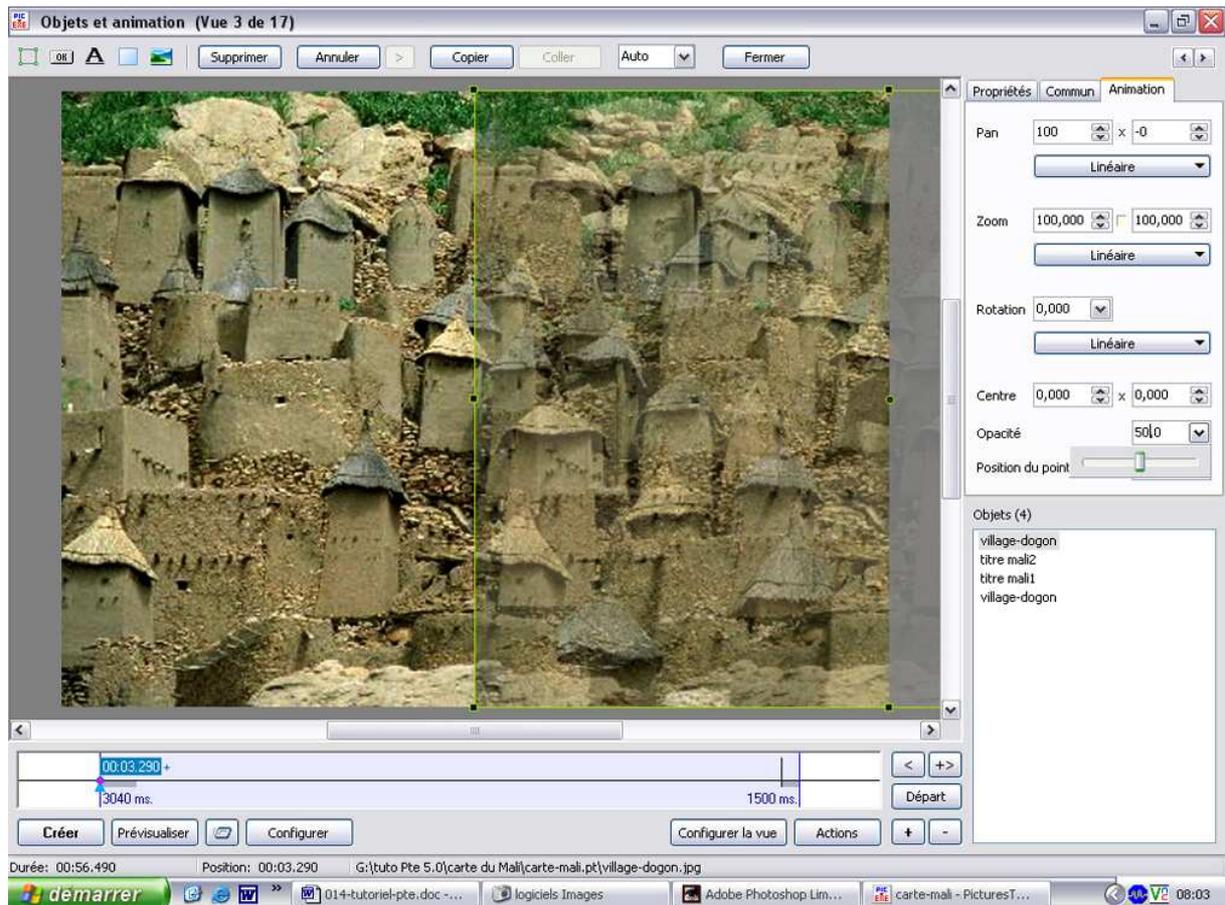


« Opacité »

Cette commande est claire, encore qu'elle aurait pu s'intituler luminosité. Puisque quand l'image est dans son état natif, elle est indiquée avec le chiffre 100.

Dans la logique elle aurait dû s'intituler « Luminosité ».

Elle n'agit que dans la réduction. Une image est affichée par défaut à 100 soit 100 % de luminosité. Plus on introduit d'opacité, plus l'image sera sombre.



On peut agir soit sur le curseur, soit entrer une valeur chiffrée pour intervenir sur l'opacité.



Si on réduit l'opacité à zéro, l'image est invisible. Pour revenir à 100 % d'opacité, il suffit de cliquer deux fois avec le bouton gauche de la souris dans la fenêtre des pourcentages. A 100 % d'opacité l'image est 100 % lumineuse !

Parlons de problème de vocabulaire. J'en ai trouvé un. Dans Pte on parle d'images ou d'objets. On ajoute des images ou des objets. Dans les onglets de la fenêtre "Objets et animation", dans l'onglet "Commun". Il est question d' "Opacité". Je veux bien. Mais quand l'image ou l'objet est en "Opacité 100%" C'est qu'il est lumineux à 100 %. Quand il est dans l'opacité 0 c'est qu'on ne le voit plus, il est éteint. Moi je reste toujours dubitative sur la logique des informaticiens. Quand on veut arrêter un ordinateur, on clique sur "Démarrer".

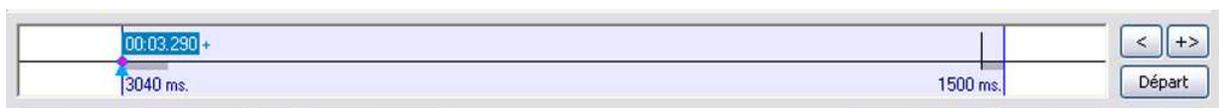
Descartes, tu dois te remuer dans ta tombe !

Je comprends le réglage de l'Opacité dans les calques de photoshop ! là c'est dans ma logique de raisonnement. Pourquoi n'avoir pas parlé de calque dans Pte. Là j'aurais compris l'opacité à 100 %

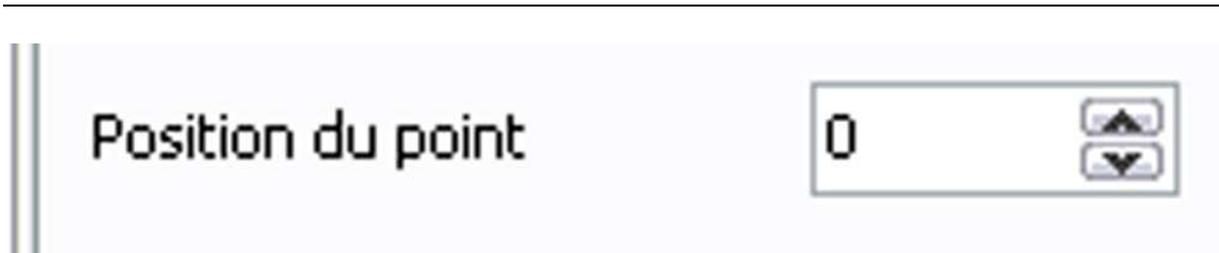
C'était la minute de monsieur de La Palice !

« Position du point »

Les animations ne peuvent débuter que lorsqu'une image est sélectionnée. Cette image a automatiquement un point. Celui-ci se trouve placé au début de la Time Line. Ce point est situé au début de l'effet lié à l'apparition de l'image. Il apparaît en rouge violacé. Si on clique dessus, les chiffres de sa position relative par rapport au son sont sélectionnés dans un rectangle bleu, et les onglets, en haut à droite de la fenêtre « Objets et animation sont activées.

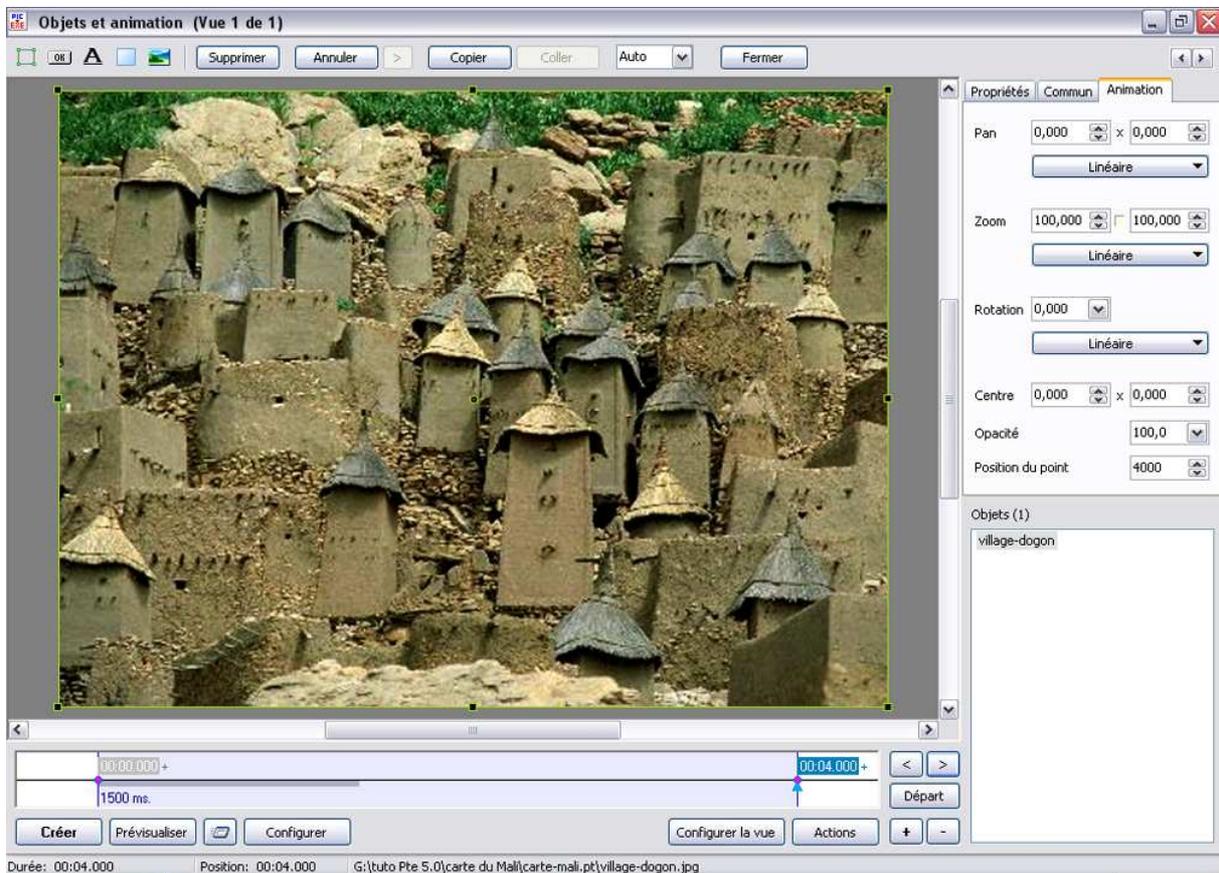


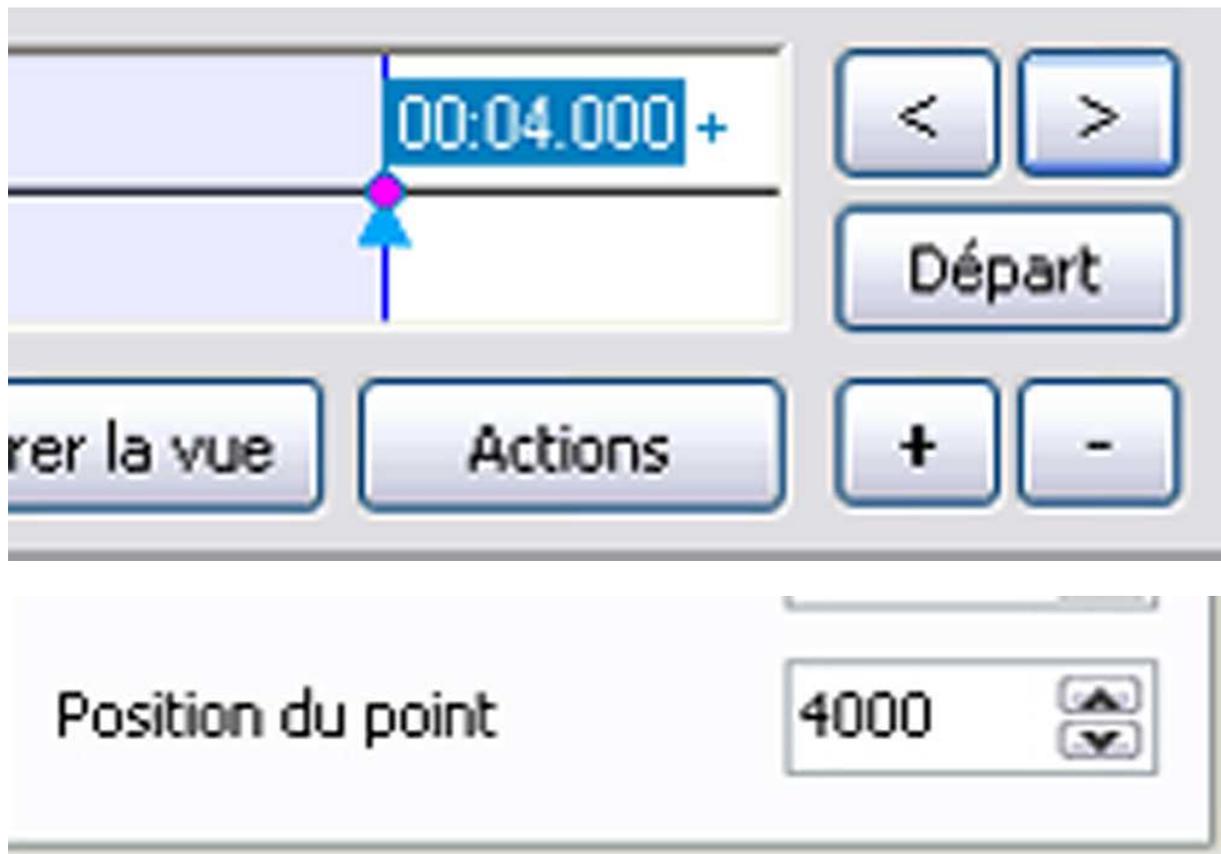
L'indication point apparaît ainsi :



La position du premier point est automatiquement au point zéro. Par défaut Pte accorde le temps d'exposition de l'image indiqué dans la « Configuration des options du projet » dans l'onglet « Principal », en bas de cet onglet, « Intervalle pour les nouvelles vues ». Par défaut, s'il n'y a pas eu de modification de cet intervalle, il est de 4 secondes.

En appuyant sur la bouton « +> » situé à droite, en haut de la Time line, on crée un point en fin de ligne :

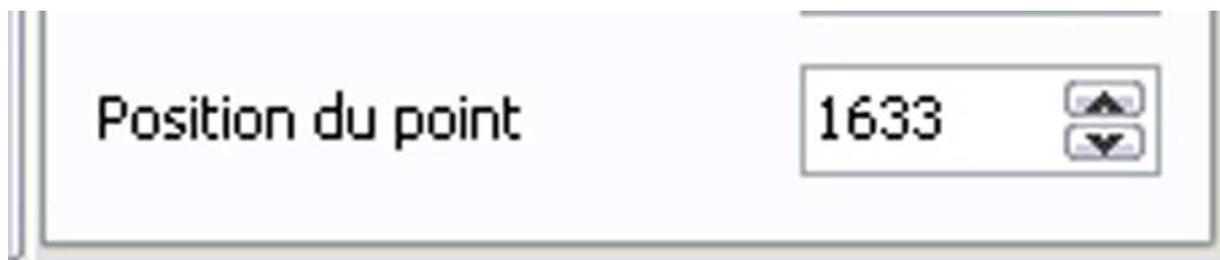
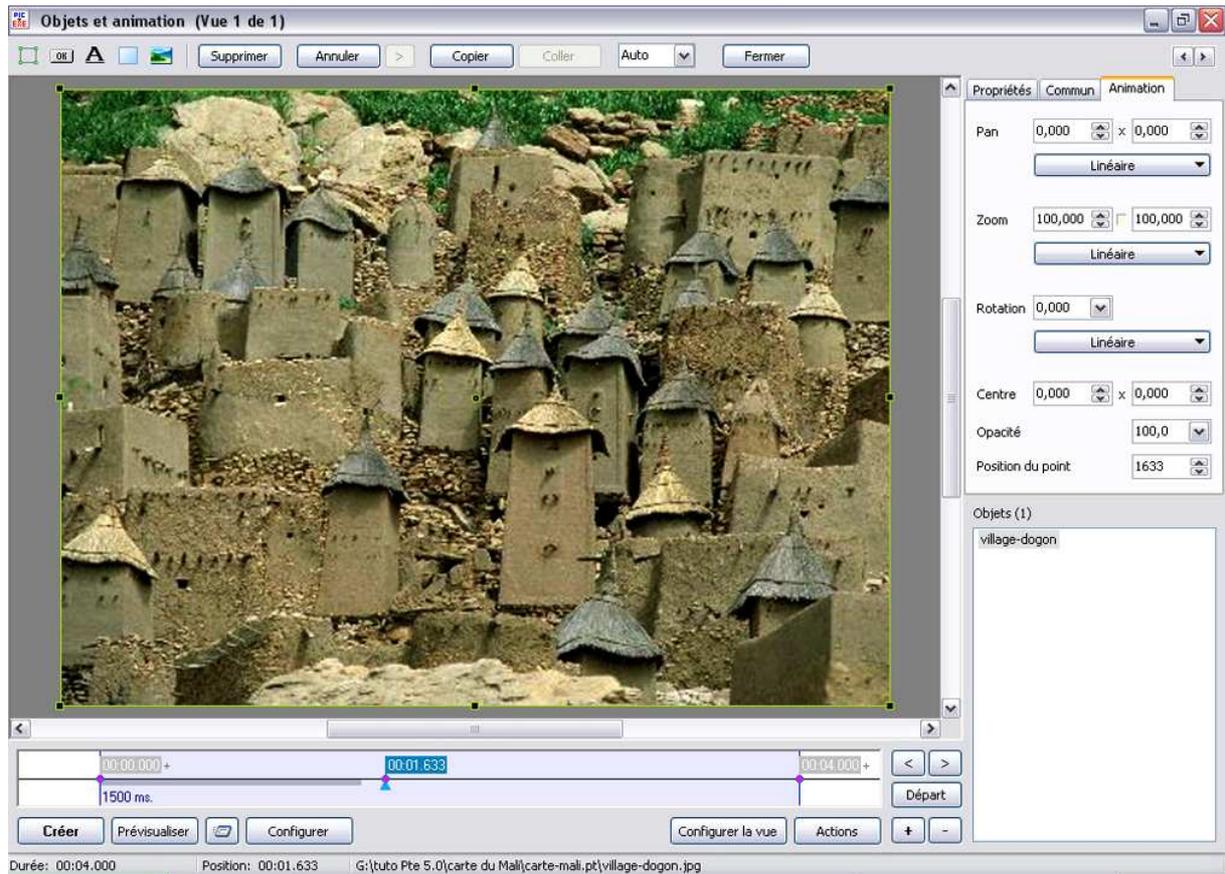




Il est possible également d'insérer un point sur la Time line en appuyant sur le bouton droit de la souris. Une menu contextuel s'ouvre. A l'endroit du clic, une flèche bleue indique l'emplacement.

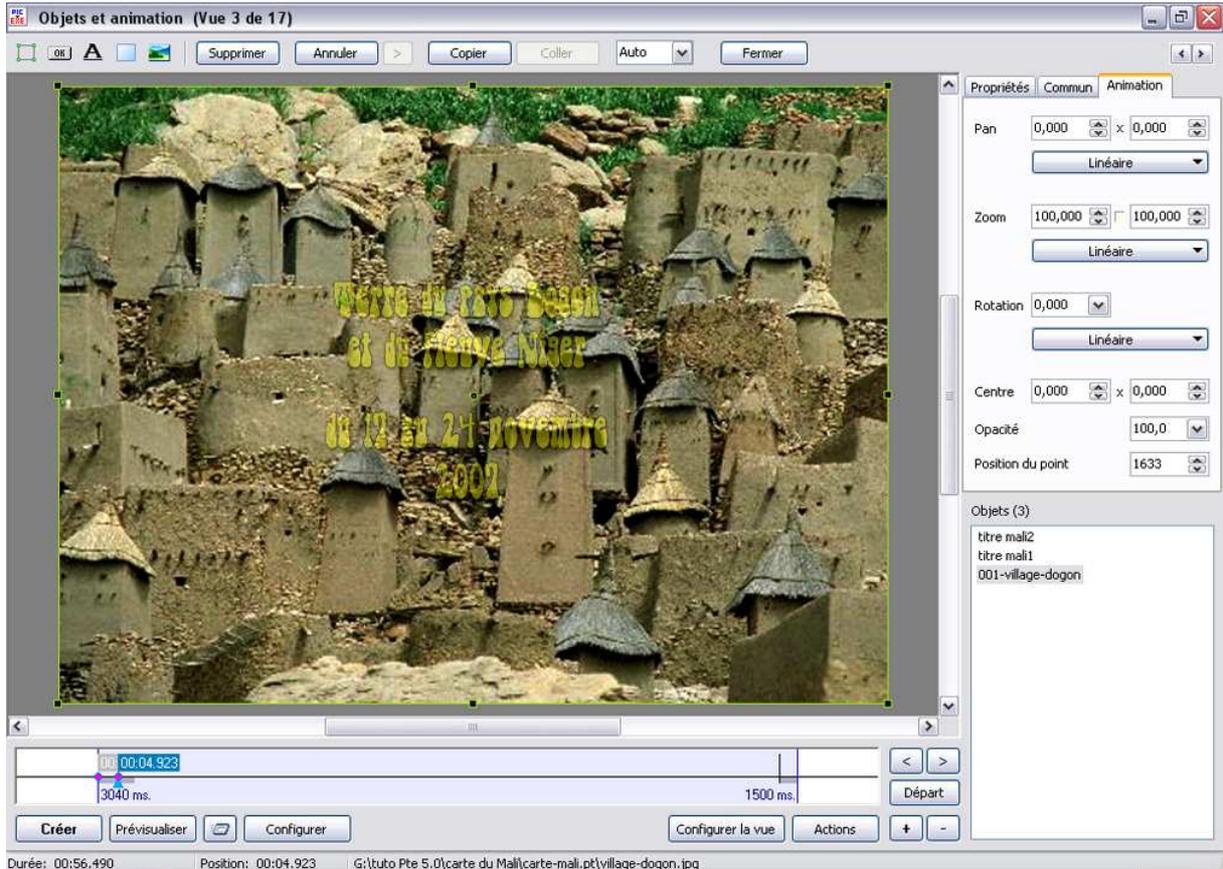


Tutoriel PictureToExe 5.0



Nous voyons que la position du point est la donnée relative à sa position sur la Time Line de la fenêtre « Objets et animation ». Si on prend une image d'un diaporama en cours, cette indication ne correspondra pas à la position du point sur la sur la Time Line générale.

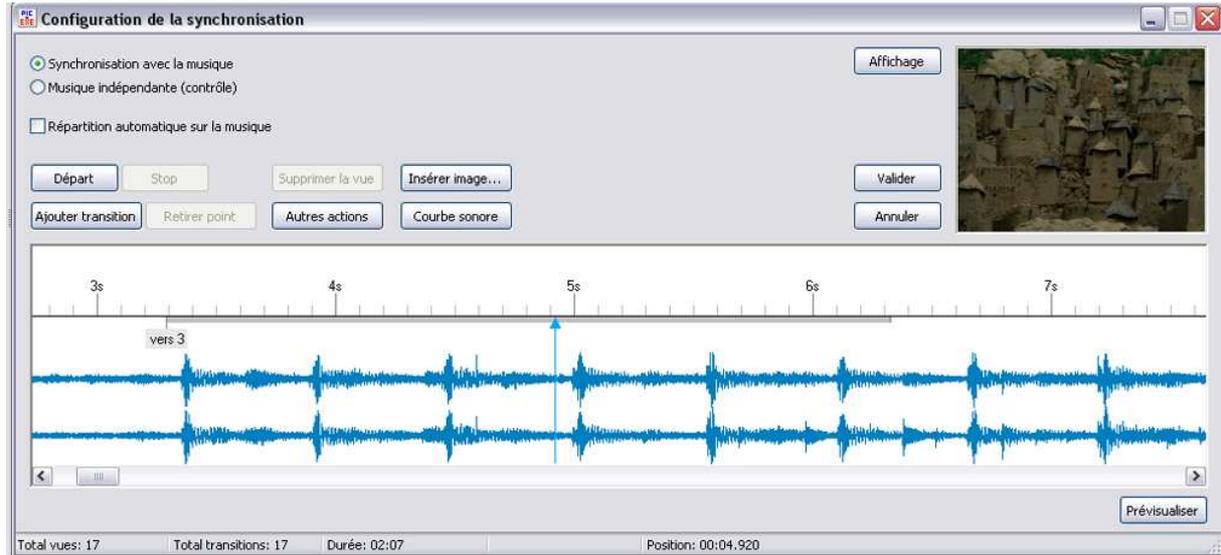
Tutoriel PictureToExe 5.0



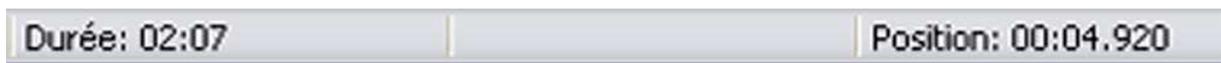
La position réelle de ce point par rapport à la Time Line générale apparaît en bas de la fenêtre.



La « Position » indiquée dans la barre inférieure, par exemple ici 00:04.923 correspond à une position dans la Time Line générale qu'on peut vérifier dans la fenêtre synchronisation.



là où se pose le curseur (action faite avec la souris), la position du curseur apparaît en bas de la fenêtre synchronisation :



L'action est intéressante dans l'autre sens. En effet pour l'instant, il n'y a aucune communication entre la fenêtre « Synchronisation » et la fenêtre « Objets et animation ». Ainsi quand on impulse une animation dans « Objets et animation », on ne peut pas vérifier son adéquation avec le son, et dans la fenêtre « Synchronisation », la prévisualisation ne permet pas de voir les effets prévus dans la fenêtre « Objets et animation ». En revanche si on repaire un point important sur l'onde sonore de la synchronisation, on peut noter sa position exacte et la reporter dans la fenêtre « Objets et animation ».

Lorsque on clique avec le bouton gauche de la souris sur la Time Line de la fenêtre « Objets et animation » et qu'on appuie sur la touche « Inser » du clavier, un point est inséré à l'endroit du clic. Si on répète cette opération à la suite sans cliquer avec la souris, Pte crée des points par défaut toutes les 550 millisecondes.

Une remarque, lorsqu'avec la souris on clique sur le point, on peut en maintenant le clic gauche, bouger ce point à gauche ou à droite.

Fenêtre inférieure :

A présent étudions plus précisément la partie inférieure de la fenêtre « Objets et animation ».

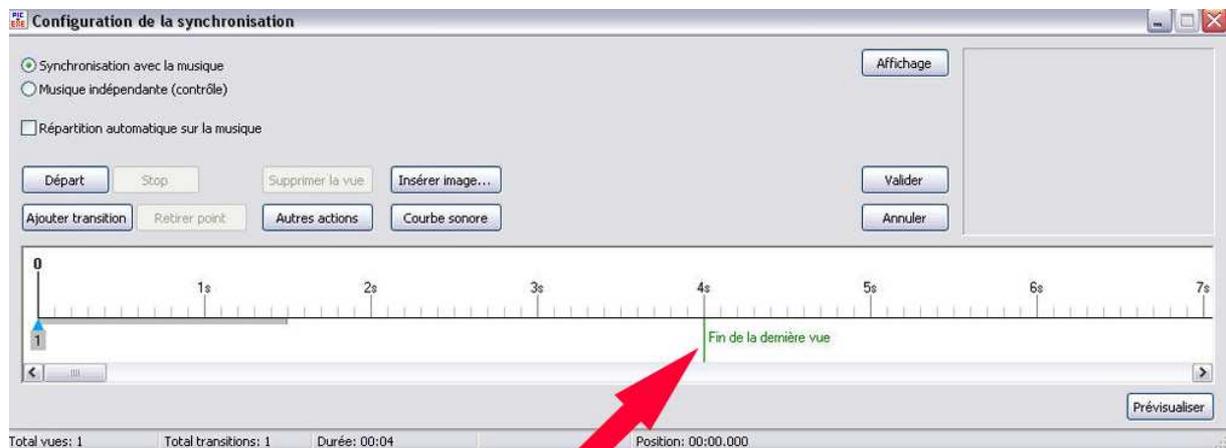
Cette fenêtre qui apparaît en gris bleu est cantonnée par deux traits bleus verticaux, à droite et à gauche.

Lorsqu'une image est ajoutée à la Time Line, celle-ci apparaît au point de départ à gauche sous forme d'un point violet



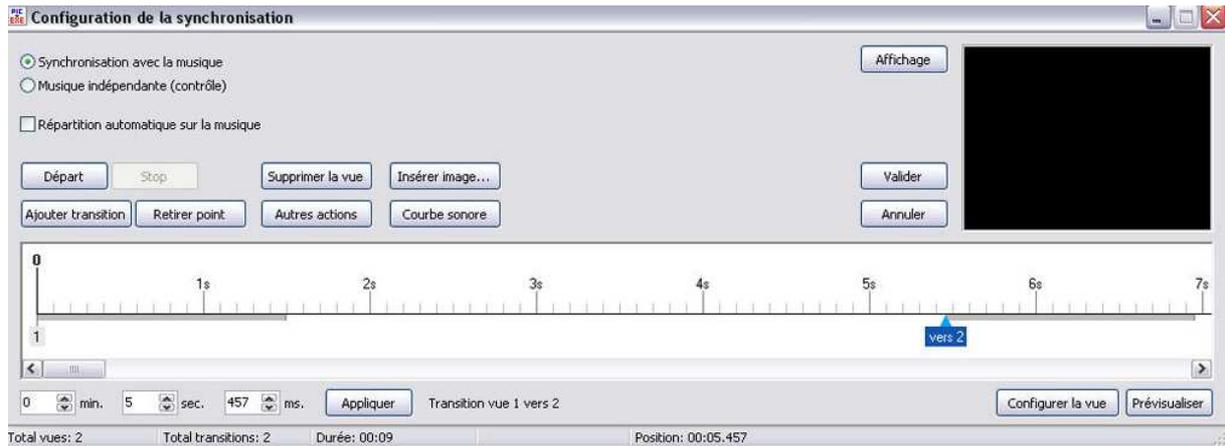
Sous cette Time Line à gauche se trouve le durée de l'effet. Ici durée par défaut de 1500 ms il correspond à la bande grisée épaisse. Le reste de cette Time line correspond à la durée de présence de l'image à l'écran. Ici durée par défaut : 4000 ms

Lorsqu'on approche la souris de la ligne verticale bleue à droite, celle-là se transforme en deux lignes parallèles verticales cantonnées de flèches comme sur la time line de la synchronisation. Mais là on agit sur le temps de présence de l'image, on n'intervient pas sur la durée du fondu. On peut diminuer le temps de présence mais pas l'augmenter.

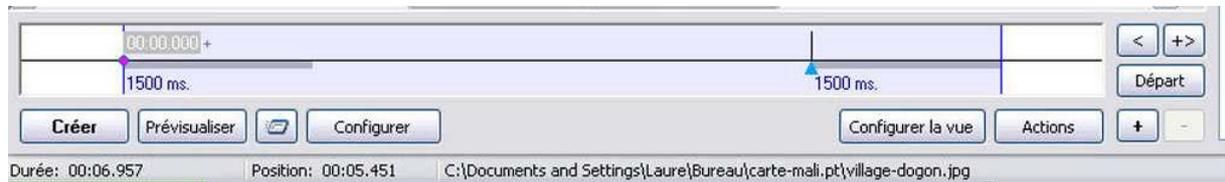


On remarquera que la durée de la présence de l'image à l'écran est également matérialisée par une ligne verticale verte avec une indication : « Fin de la dernière vue. Si on veut allonger la durée de la présence de l'image, on peut par exemple placer une seconde images au-delà de la fin de la dernière vue.

Tutoriel PictureToExe 5.0



On s'aperçoit alors que la ligne verte a disparu de l'écran. En réalité elle a été repoussée à 4 secondes après le début de la seconde vue.



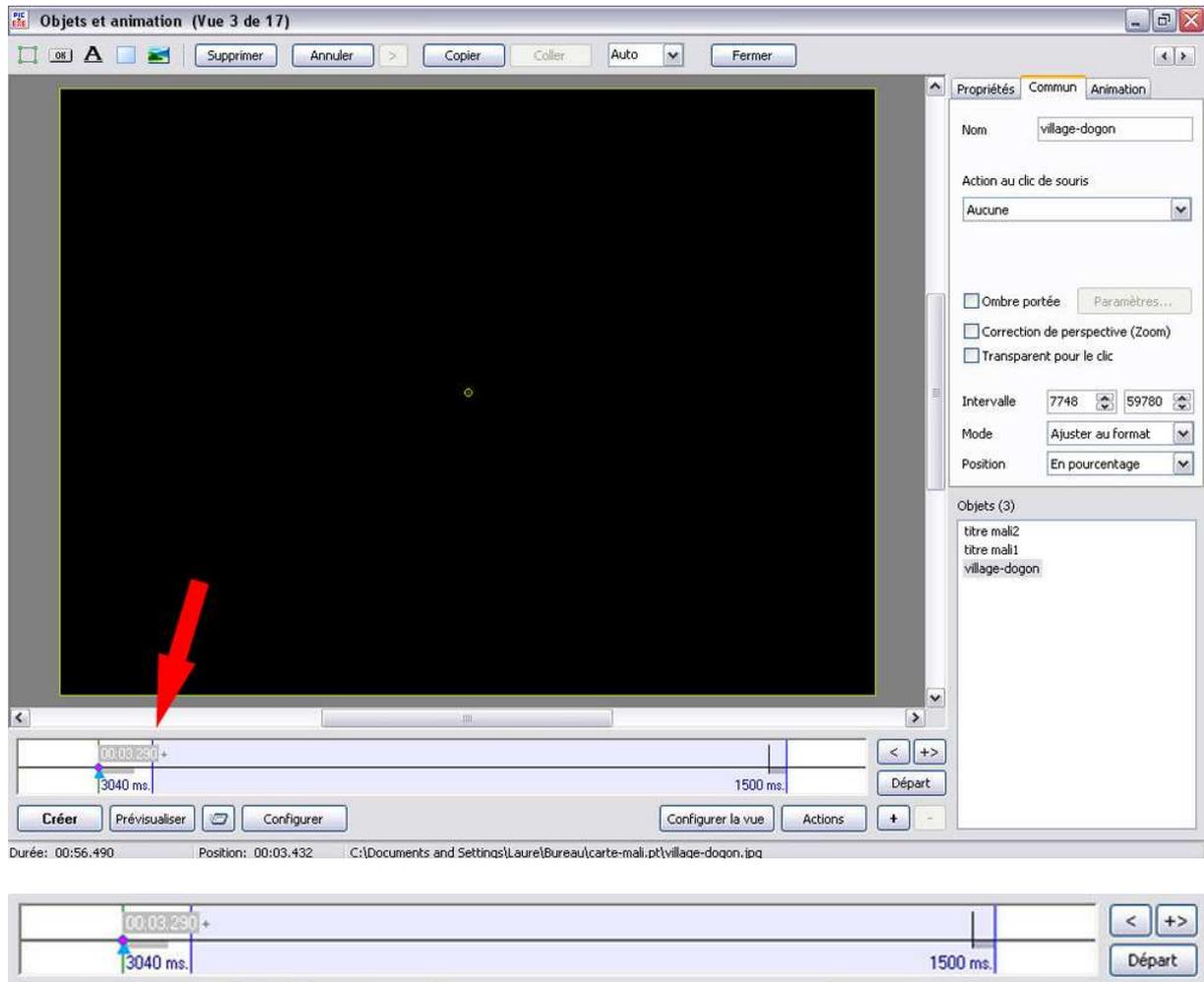
Dans la Time Line de la fenêtre objets et animations, si on place le curseur sur le départ de la seconde vues on voit dans la barre inférieure que la position du curseur est à 5451 ms

Ainsi on a augmenté la durée possible des effets. En effet la vue suivante ne permet plus de voir les effets de la vue précédente.

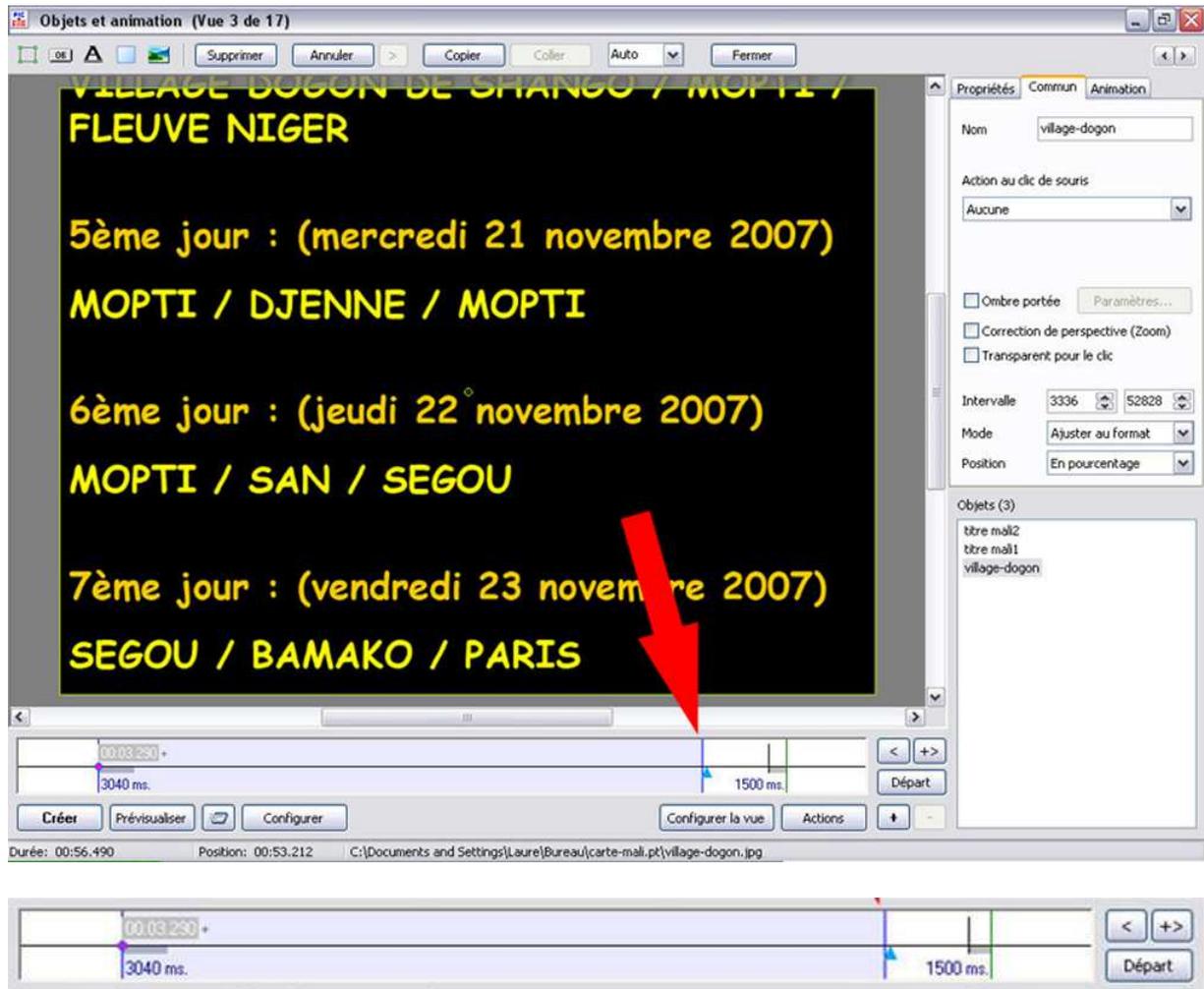


Autre information

On peut agir sur les deux barres verticales bleues de début et de fin. Quand celles-ci sont bougées (toujours vers l'intérieur, jamais à l'extérieur de cette portion de Time line), la partie comprise entre la position initiale de la barre verticale bleue et sa position actuelle correspond à une extinction de l'image. L'image apparaît entre ces deux barres.



Tutoriel PictureToExe 5.0

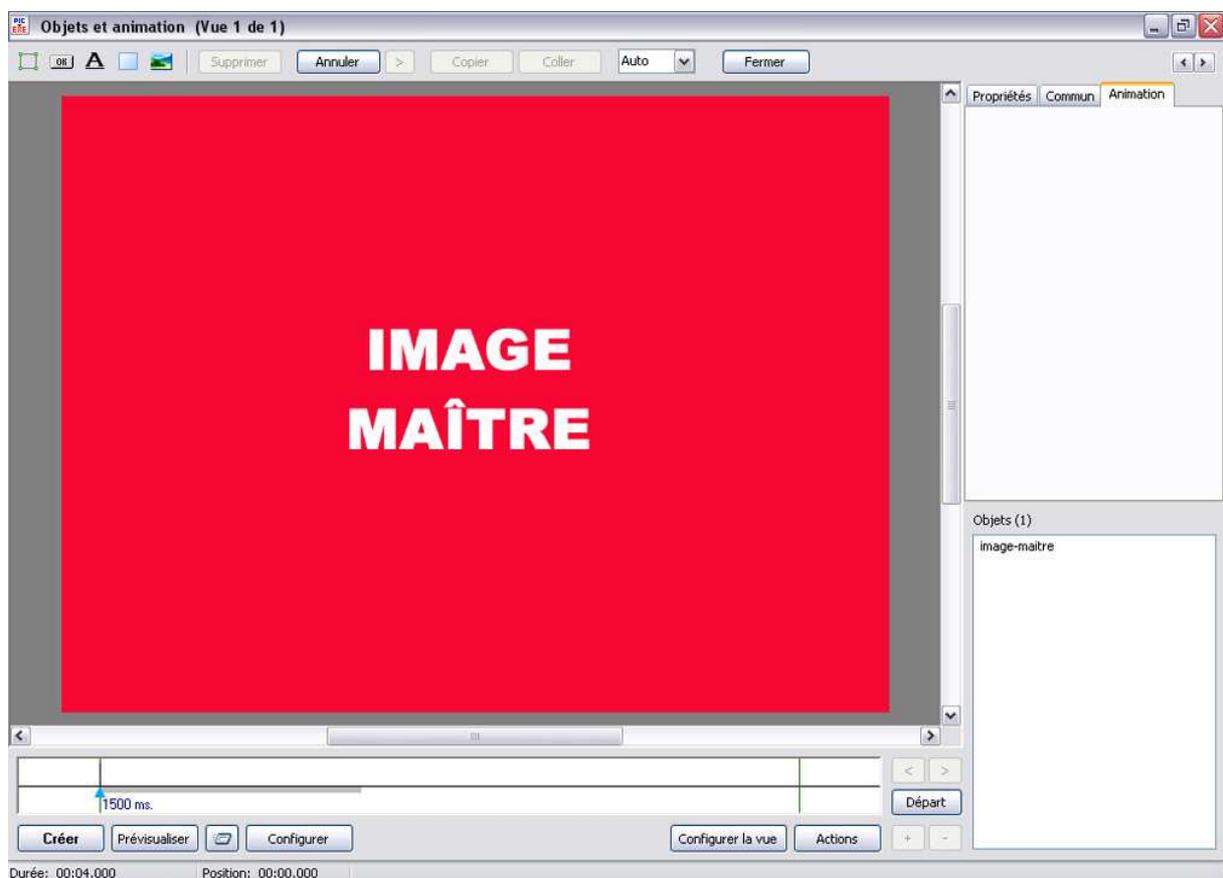


Notion Maître-Esclave

Si dans la fenêtre en bas à droite de la fenêtre principale intitulée « Objets », une image est sélectionnée, l'image ajoutée deviendra l'« Esclave » de l'image sélectionnée. Cela veut dire que toute animation qui sera impulsée à l'image « Maître », sera automatiquement répercutée à l'image esclave.

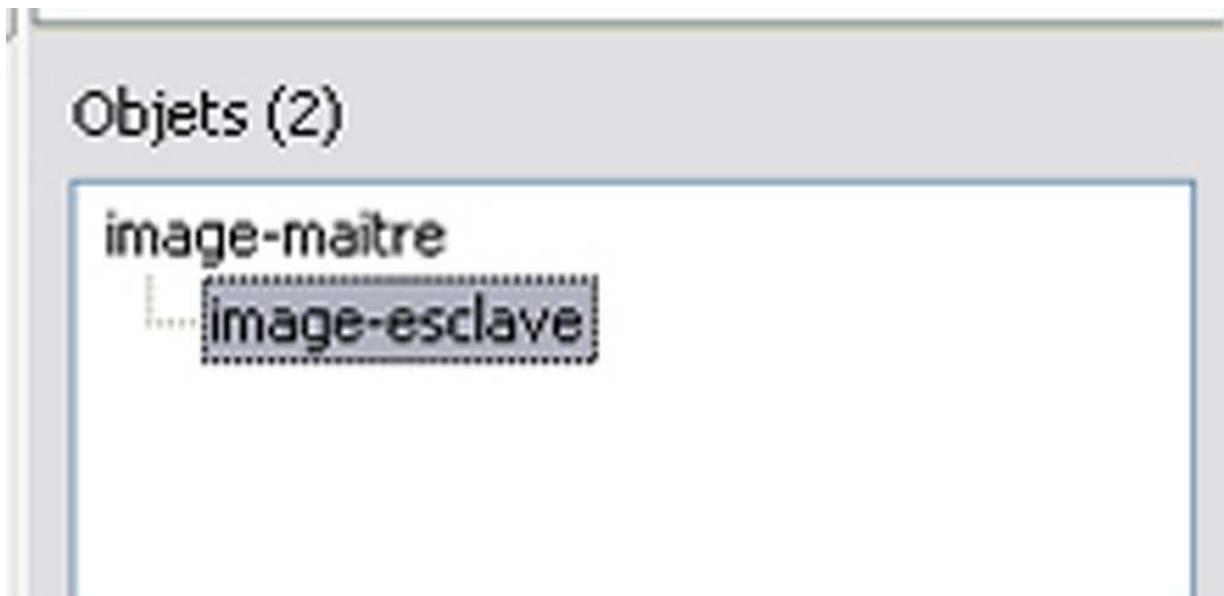
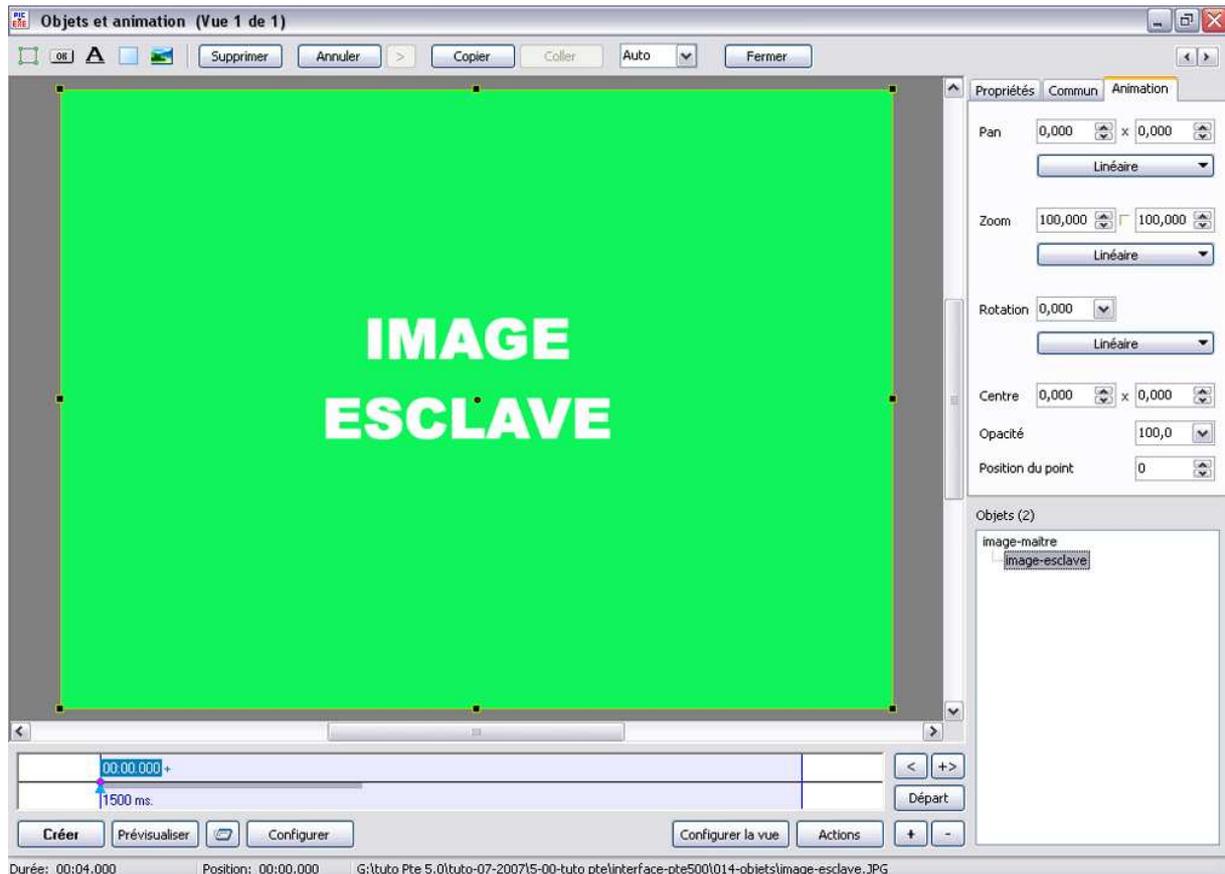
En revanche si aucune image n'est sélectionnée dans la fenêtre « Objets », l'image ajoutée aura sa vie indépendant des autres images.

Indépendance relative, parce qu'elle ne pourra être animée que dans le temps imparti à l'image de base de l'animation celle qui a permis d'ouvrir la fenêtre « Objets et animations », celle qui supporte toutes ces animations.



Lorsque l'on ajoute une image dans la fenêtre « Objets et animation » il y a deux possibilités.

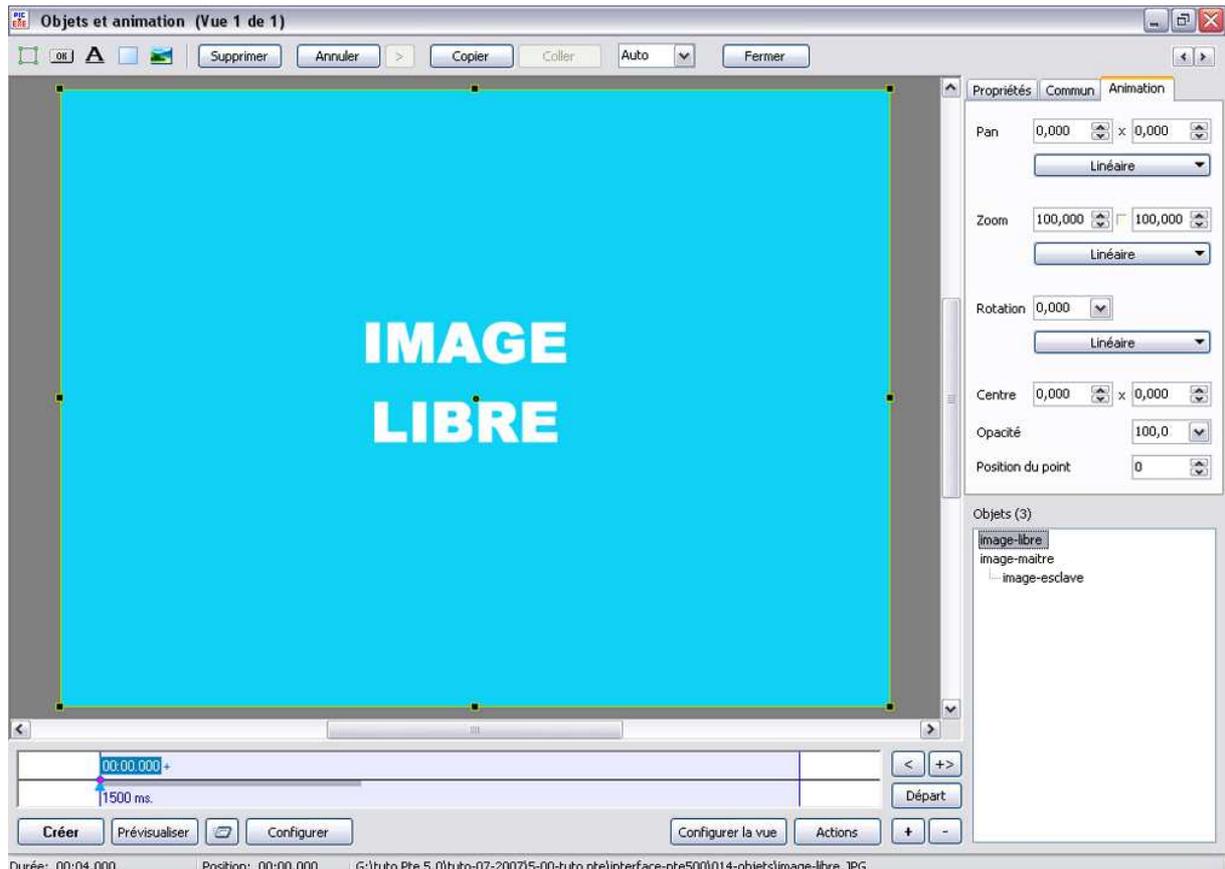
Tutoriel PictureToExe 5.0



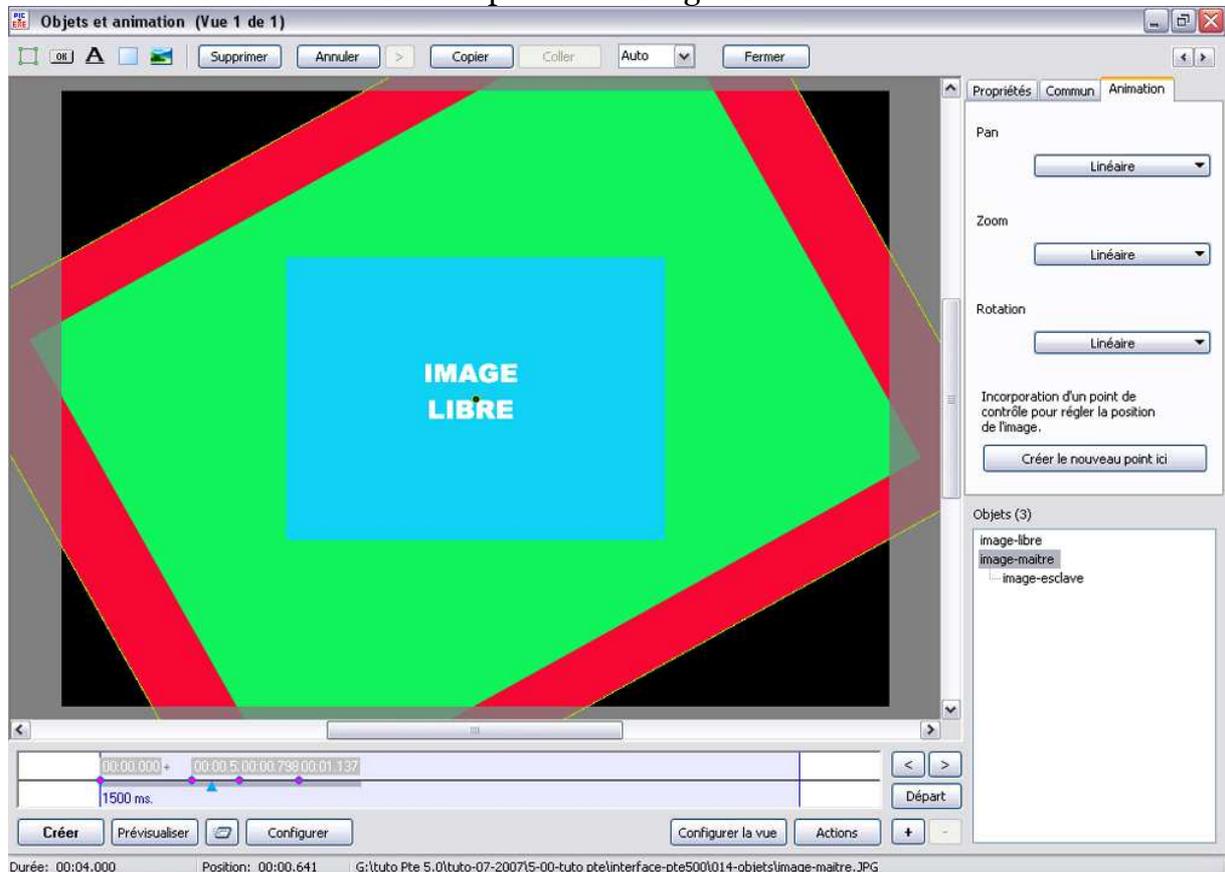
L'image « Maître était sélectionnée. L'image ajoutée est automatiquement liée à l'image sélectionnée.

En revanche, si aucune image n'est sélectionnée l'image ajoutée n'est liée à aucune autre image :

Tutoriel PictureToExe 5.0



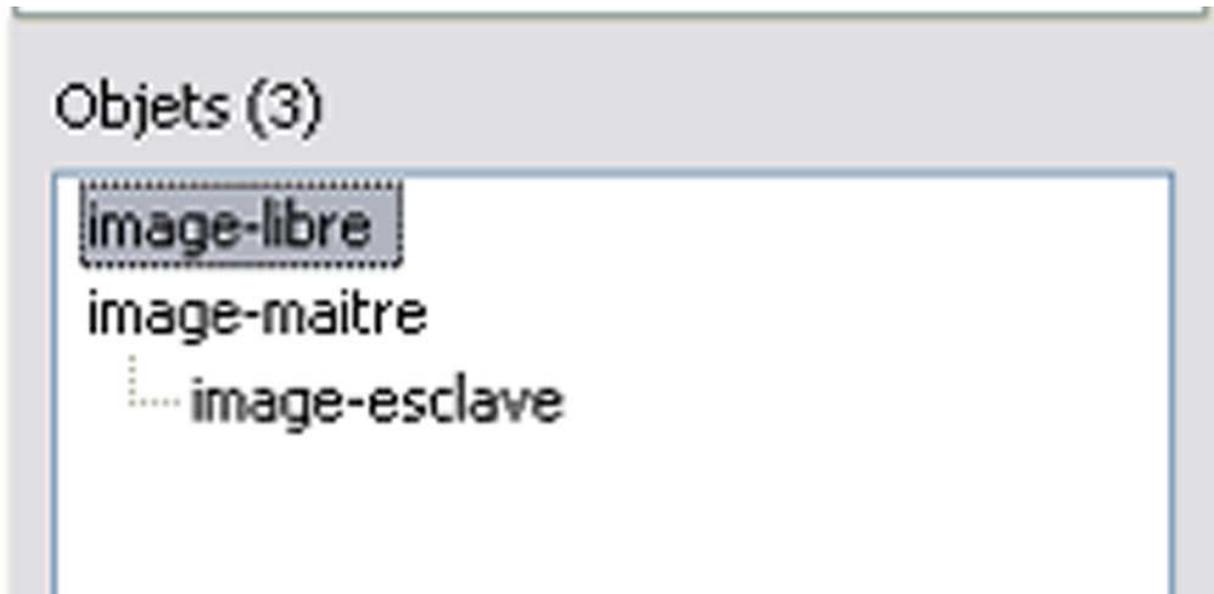
L'image rouge est l'image principale, l'image maître. Cela signifie que l'image esclave subira toutes les modifications imposées à l'image maître.



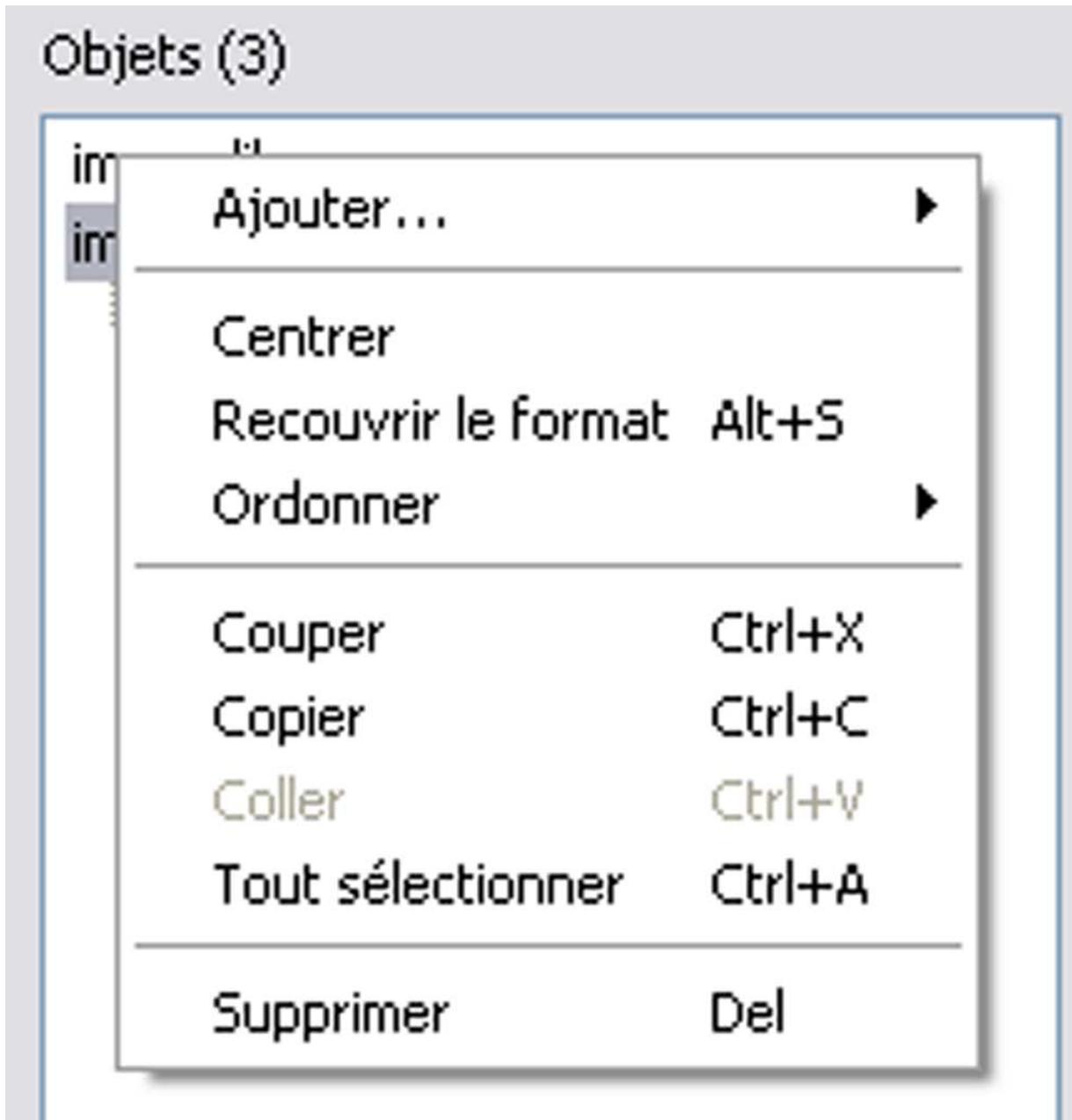
Deux fonction n'interviennent pas dans cet esclavage, « Centré » et « Opacité ». Mais il est possible de cumuler les autres animations.

Plusieurs images esclaves peuvent être ajoutées à une image maître. Il peut y avoir une influence d'ordre hiérarchique. Une esclave devenant maître d'un autre esclave. Ainsi les combinaisons sont infinies. L'image esclave s'adapte au format de l'image maître, mais on peut modifier son format.

L'image est libre et indépendante :



Quand on clique avec le bouton droit sur une des images de la fenêtre « Objets », des propositions s'affichent :



- « Ajouter »
- « Centrer »
- « Recouvrir le format » « Alt+s »
- « Ordonner »
- « Couper » « Ctrl+x »
- « Copier » « Ctrl + c »
- « Coller » « Ctrl + v »
- « Tout sélectionner » « Ctrl+a »
- « Supprimer » « Suppr » ou « Del »

Quand on clique sur « Ordonner », un nouveau menu s'ouvre :



Mettre devant Shift+PgUp
Mettre derrière Shift+PgDn

Avancer d'un cran Ctrl+PgUp
Reculer d'un cran Ctrl+PgDn

Je me demandais ce que c'était que les touches PgUp et PgDn. Ce sont les flèches qui sont sur le clavier, montantes et descendantes avec 3 traits. Ou sur mon clavier page flèche en haut, page flèche en bas.

On comprend très bien les fonctions de ces commandes. Elles permettent de modifier l'ordre des images. Attention. La liaison Maître-Esclave se poursuit et si on déplace le Maître, on déplace l'Esclave ou les Esclaves.

Il peut y avoir des liaisons complexes et Jean-Pierre Dollangère est expert en la matière.

