

Le logiciel PicturesToExe

Table des matières

Le logiciel PicturesToExe.....	1
La création d'un diaporama.....	3
Série sonorisée.....	3
Le diaporama.....	4
Téléchargement.....	7
Des aides en ligne.....	8
Fonctions à connaître pour réaliser un diaporama :.....	8
L'« Explorateur de Dossier » et la « Fenêtre de visualisation » (2b).....	11
La « Ligne des temps ».....	13
Étape 1.....	14
Étape 2.....	15
Étape 3.....	15
Nouvelles fonctions sur cette ligne des temps :.....	17
L'« Onde sonore ».....	19
« Options du projet ».....	22
Onglet « Principal ».....	22
Définition du format des images du diaporama.....	23
Le Format.....	23
Quels sont les avantages et les inconvénients des différents cadrages ?.....	24
Onglet « Son ».....	29
Quel format de son ?.....	29
Onglet « Contrôle ».....	31
L'onglet « Écran ».....	33
L'onglet « Transitions ».....	33
Onglet « Défauts ».....	34
Onglet : « Avancées ».....	35
Configurer la vue :.....	36
Commençons un nouveau projet.....	38
Ajoutons à présent une image dans la « Ligne des Temps ».....	40
L'insertion des images sur la « Ligne des temps ».....	45
« Objets et animation ».....	48
Les boutons de commande.....	49
Ajouter une vidéo :.....	49
Ajouter un masque.....	49
Ajouter un cadre.....	49
Ajouter un bouton.....	49
Ajouter un texte.....	49
Ajouter un rectangle.....	50
Ajouter une image.....	50
Annuler/Rétablir.....	50
Copier.....	50
Couper.....	51
Coller.....	51

Formation PicturesToExe

Supprimer.....	51
Grille.....	52
La place de l'image dans la fenêtre.....	53
Fermer.....	55
Le bas de la fenêtre « Objets et animation ».....	55
Fonction Panoramique.....	71
La fonction « Zoom ».....	74
« Rotation ».....	75
Le centre.....	76
Cadre dynamique.....	76
Ajout modificateur.....	80
L'onglet « Propriété ».....	84
La vidéo.....	85
Le Masque.....	86
Un exemple d'animations.....	92
Enregistrer le montage.....	100
Dossier de projets.....	100
La page de lancement.....	104
Irfanview.....	105
Irfanview.....	116
Icône.....	122
Ouvrir une vidéo sans son cadre.....	128

La création d'un diaporama

Lorsque je veux créer un diaporama, je passe par différentes étapes. La première est la définition de l'idée. L'idée peut dépendre soit des photos réalisées, soit d'un texte fait ou à faire et qui entraînera des photos par la suite. Ce projet dépend à la fois du sujet à traiter et des possibilités de l'illustrer. Il est évident que si les images sont impossibles à réaliser (photo ou dessin), le diaporama n'aboutira pas.

Le sujet doit être original. Le nombre de diaporamas qui ont été créés depuis 1950 et même depuis le début de l'argentique vers 2001-2002, impose de trouver un biais original pour traiter un sujet. Inutile d'envisager Venise et les quatre saisons de Vivaldi. En revanche, traiter Antonio, amène un regard différent. La recherche de ces sujets originaux fait partie de la joie et de la passion pour la création de diaporamas. Il ne faut pas oublier que le diaporama est comme un film, un court métrage. On n' imagine pas un film sans une kyrielle de participants, (scénaristes, réalisateurs, monteurs...). Les photographes ont eu le défaut de vouloir réaliser les diaporamas avec une seule personne. C'est un tort. Et si vous manquez d'idées, n'hésitez pas à solliciter d'autres personnes qui peuvent vous rédiger un texte par exemple.

Le choix du texte est important. Il peut y avoir plusieurs cas de figures. Le premier (celui du point de vue du photographe) est basé sur les images. On a des photos et on veut réaliser un diaporama. Dans ce cas, il faut soit rédiger un texte pour accompagner ces photos, soit trouver un texte correspondant au thème des photos. Le texte ne doit pas être descriptif.

Mais attention ! La rédaction d'un texte de diaporama est (sauf pour des documentaires purs et durs) particulière. Il ne faut jamais oublier que l'image et le son viennent compléter le texte. Il faut éviter les redondances (sauf des cas particuliers comme l'humour). On ne va pas dire qu'il y a des coquelicots rouges dans un champ, si on voit le champ et les coquelicots.

Ensuite, personnellement, je rédige un texte et je le dis. Cette façon de faire me permet de voir quelle peut être la durée approximative du texte, s'il correspond à l'expression orale. Un texte dit n'est pas forcément identique à un texte écrit. Les tournures trop littéraires ne correspondent pas forcément à la réalité de la vie.

Certains diaporama peuvent ne pas comporter de texte. C'est d'ailleurs plus difficile de réaliser un diaporama sans texte et racontant une histoire qu'avec un texte. Les Italiens excellent dans cet art. Ce n'est pas une série sonorisée.

Série sonorisée

Une série sonorisée est un certains nombre d'images disposées dans un certain ordre sur une musique. La série sonorisée est souvent la première étape des débutants. Ce n'est pas un diaporama, un court métrage audiovisuel.

Le diaporama

Le terme diaporama est inventé par les diaporamistes en 1957 par Madier à Vichy. Il est rentré dans le dictionnaire en 1963 et a été volé et détourné par les informaticiens dans les années 2000.

Le texte est ensuite monté dans Audacity avec les espaces de respiration, la musique et les bruitages. Une fois ce premier mixage effectué je l'exporte, dans le format que je veux (il ne s'agit que d'un brouillon) Le .aup et le .data sont conservés et seront modifiés par la suite. En effet, suivant les images on pourra raccourcir ou allonger la bande son. On pourra également corriger le texte. Et enfin, on pourra introduire la voix réelle.

Pourquoi me direz-vous utiliser Audacity alors que PicturesToExe autorise le mixage ? En réalité, la fonction mixage dans Pte est réduite à sa plus simple expression. Audacity permet les traitements des pistes. Et souvent la voix quelle que soit la qualité de l'enregistrement doit être retraitée et Audacity sait le faire. Je recommande donc Audacity pour le mixage son. Il existe d'autres logiciels sons mais ils sont payants.

Donc, lorsque je veux réaliser un diaporama, je procède par 12 étapes :

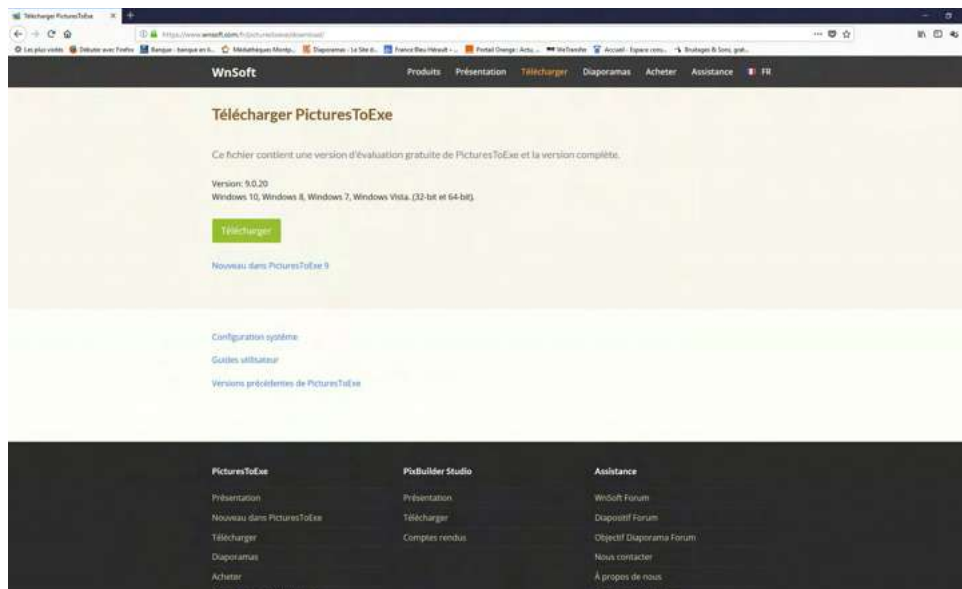
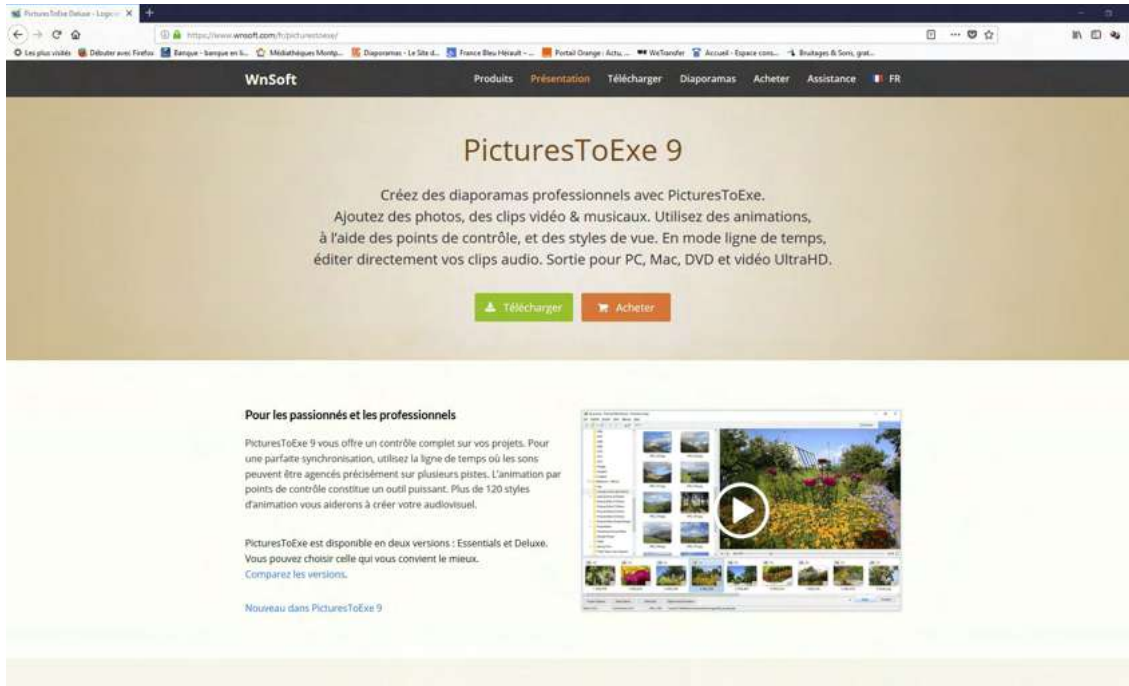
- **Première étape** : rédaction du texte
- **Deuxième étape** : enregistrement brouillon de la voix
- **Troisième étape** : Mixage voix brouillon, musique et bruitages dans Audacity
- **Quatrième étape** : exportation en Wav ou Ogg de la bande son, mais conservation du Mixage audacity (.data et .aup ensemble)
- **Cinquième étape** : ouverture de Pte, réglages de base
- **Sixième étape** : introduction de la bande son
- **Septième étape** : Introduction d'images et montage du diaporama
- **Huitième étape** : Enregistrement de la voix et traitement de cet enregistrement
- **Neuvième étape** : Correction du mixage
- **Dixième étape** : Correction du montage Pte
- **Onzième étape** : réalisation du générique et éventuellement du titre s'il n'a pas encore été fait.
- **Douzième étape** : enregistrement du dossier, création du .exe et du .mpeg4

Voilà donc résumées les étapes de réalisation d'un diaporama dans Pte.

Formation PicturesToExe

Commençons par le commencement. Puisque par ailleurs vous avez le tuto pour Audacity, passons à présent au logiciel PicturesToExe que je nommerai pour plus de facilité Pte. PicturesToExe est un logiciel dédié au diaporama utilisé par 90 % des diaporamistes français et anglais. Ce logiciel est un logiciel payant que l'on peut télécharger sur le site :

<https://www.wnsoft.com/fr/picturestoexe/>



Formation PicturesToExe

Le logiciel est à présent fourni sous deux versions

WnSoft			
Produits Présentation Télécharger Diaporamas Acheter Assistance FR			
Comparaison des versions de PicturesToExe			
Il y a deux versions différentes de PicturesToExe, "Deluxe" et "Essentiels", destinées à différents types d'utilisateurs.			
	PicturesToExe Deluxe	PicturesToExe Essentiels	
Principal			
Ajout d'images, de vidéos et de sons	✓	✓	
Affichage des vues et de la ligne de temps	✓	✓	
Contrôle du déroulement	✓	✓	
Prévisualisation instantanée en qualité maximale	✓	✓	
Objets (Couches)	PicturesToExe Deluxe	PicturesToExe Essentiels	
Objets multiples sur une vue	✓	✓	
Légendes de texte	✓	✓	
Objets interactifs (boutons déclenchant des actions)	✓	✓	
Panoramas grand format	✓	✓	
Édition des images et vidéos (redimensionner, recadrer, couper)	✓	✓	
Réglage de l'opacité	✓	✓	
Masques	✓	✓	
Masques vidéo	✓		
Flou dynamique	✓		
Masque de flou (netteté) dynamique	✓		
Réglages de couleur (sépia, niveau de gris)	✓		
Gestion des couleurs	✓		
Chroma key (incrustation) pour clips vidéo	✓		
Vitesse variable des clips vidéo	✓		
Animation	PicturesToExe Deluxe	PicturesToExe Essentiels	
Panor. zoom, rotation et 3D	✓	✓	
Animation des points clés	✓	✓	
Animation hiérarchique	✓	✓	
Vitesse d'animation non linéaire	✓	✓	
Modificateurs	✓		
Audio	PicturesToExe Deluxe	PicturesToExe Essentiels	
Son multiglosses	✓	✓	
Édition des sons (fondo entre bornes, début, durée, fondus croisés)	✓	✓	
Association de sons sur des vues	✓	✓	
Synchronisation images et sons	✓	✓	
Enregistrement de commentaires	✓	✓	
Outil enveloppe (réglage du volume par points clés)	✓		
Exportation des pistes audio en un fichier unique pour les montages en .exe	✓		
Styles et Transitions	PicturesToExe Deluxe	PicturesToExe Essentiels	
Styles intégrés	✓	✓	
Effets de transition intégrés	✓	✓	
Importation de styles	✓	✓	
Création de nouveaux styles	✓		
Création de nouveaux effets de transition	✓		
Diffusion	PicturesToExe Deluxe	PicturesToExe Essentiels	
Création de fichiers exécutables pour PC	✓	✓	
Création de fichiers exécutables pour Mac	✓	✓	
Création de DVD	✓	✓	
Création de fichiers vidéo jusqu'à 3840 x 2160, 60p	✓	✓	
Création de vidéos pour tablettes et smartphones	✓	✓	
Création d'économiseurs d'écran pour PC	✓	✓	
Publication sur YouTube	✓	✓	
Outils avancés	PicturesToExe Deluxe	PicturesToExe Essentiels	
Contrôle manuel des montages exécutables	✓	✓	
Modèles de projets	✓	✓	
Recherche des fichiers manquants	✓	✓	
Insertion de filigranes	✓		
Protection des montages	✓		
Attribution d'icônes personnalisées aux montages exécutables	✓		
Prix	139 € (TTC)	69 € (TTC)	

WnSoft

Produits Présentation Télécharger Diaporamas Acheter Assistance FR

Acheter PicturesToExe 9

PicturesToExe Deluxe

La version Deluxe offre aux passionnés et aux professionnels une créativité maximum avec des fonctionnalités avancées.

Acheter - 139 € (TTC)

PicturesToExe Essentiels

La version Essentiels vous permet de réaliser des diaporamas audiovisuels avec le minimum de source et d'explorer certains aspects plus créatifs.

Acheter - 69 € (TTC)

[Comparer les versions](#)

Notez qu'il s'agit d'un paiement unique (et non une inscription récurrente).

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

Un an de mises à jour gratuites (amélioration de performance et corrections de bugs).

30 JOURS

MONEY BACK GUARANTEE

La version « Essentiels » ne comprend pas dans les Objets (couches) les masques vidéo, le flou dynamique, le masque de flou (netteté) dynamique, les réglages couleurs (sépia, niveau de gris), le Chroma Key (incrustation pour clips vidéo), la vitesse variable des clips vidéo. Dans l'audio, l'outil enveloppe (réglage de volume par points clés) l'exportation des pistes audio en un fichier unique pour les montages en .exe. Dans les « Styles et Transitions », il ne comprend pas la création de nouveaux styles et la création de nouveaux effets de transition. Enfin dans les outils avancés, il ne comprend pas l'insertion de filigranes, la protection des montages et l'attribution d'icônes personnalisées aux montages exécutables.

Je vous recommande la version Deluxe, la plus complète, même si au début vous ne vous servez pas de toutes les fonctions.

Téléchargement

On peut télécharger ce logiciel sur le site www.wnsoft.com

WnSoftProduitsPrésentationTéléchargerDiaporamas

Télécharger PicturesToExe

Ce fichier contient une version d'évaluation gratuite de PicturesToExe et la version complète.

Version: 9.0.19
Windows 10, Windows 8, Windows 7, Windows Vista. (32-bit et 64-bit).

Télécharger

[Nouveau dans PicturesToExe 9](#)

WnSoftProduitsPrésentationTéléchargerDiaporamasAcheterAssistanceFR

Acheter PicturesToExe 9

PicturesToExe Deluxe

La version Deluxe offre aux passionnés et aux professionnels une créativité maximum avec des fonctionnalités avancées.

Acheter – 139 € (TTC)

PicturesToExe Essentials

La version Essentials vous permet de réaliser des diaporamas audio-visuels avec le minimum de source et d'explorer certains aspects plus créatifs.

Acheter – 69 € (TTC)

[Comparer les versions](#)



Notez qu'il s'agit d'un paiement unique (et non une inscription récurrente).

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

Un an de mises à jour gratuites (amélioration de performance et corrections de bugs).

**30 DAYS**
MONEY BACK
GUARANTEE

Des aides en ligne

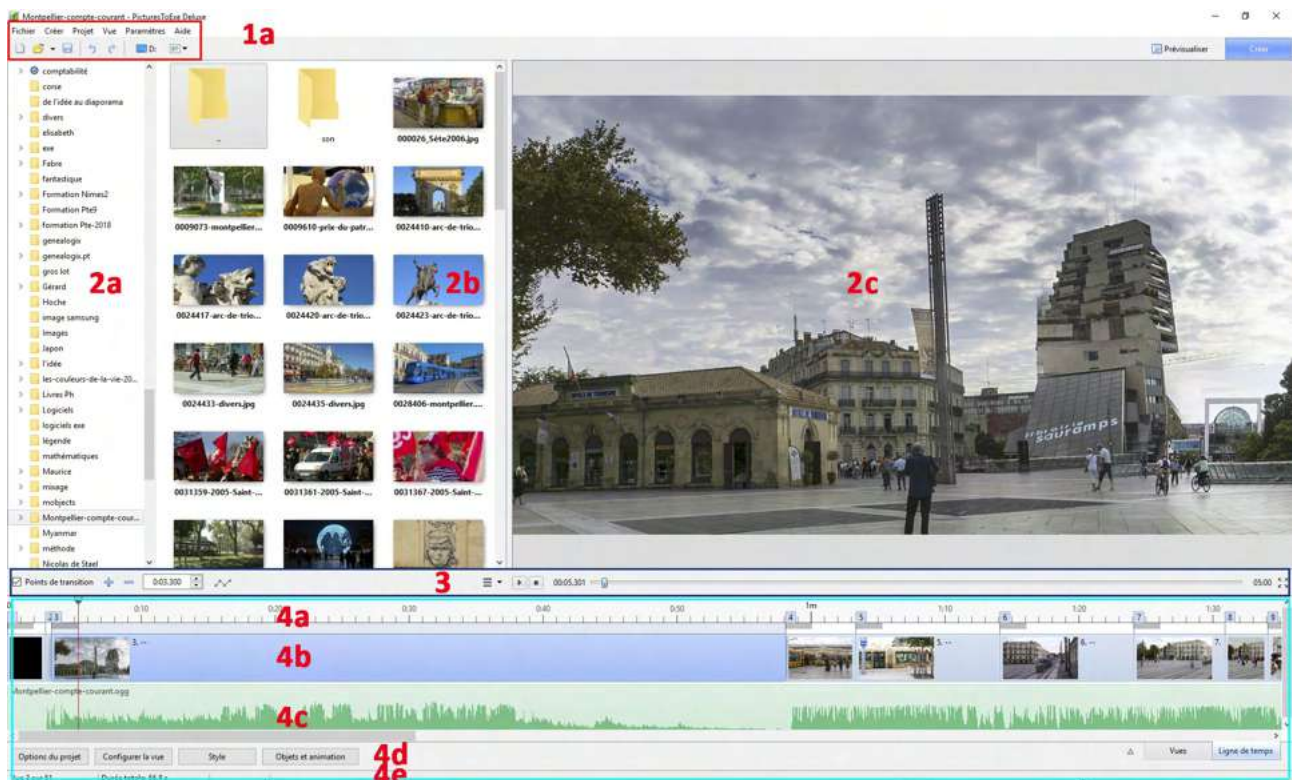
Il existe un guide en Pdf en français réalisé par Jean-Charles Pizolatto.

https://files.wnsoft.com/picturestoexe/user-guides/9.0/PicturesToExe_User_Guide_v90_FR.pdf

Il est complet mais utilise des commandes qui ne servent pas forcément au diaporamiste. Il existe également des formations payantes en vidéo que je ne recommande pas, parce qu'elles noient les commandes destinées aux diaporamistes avec des commandes qui leurs sont inutiles.

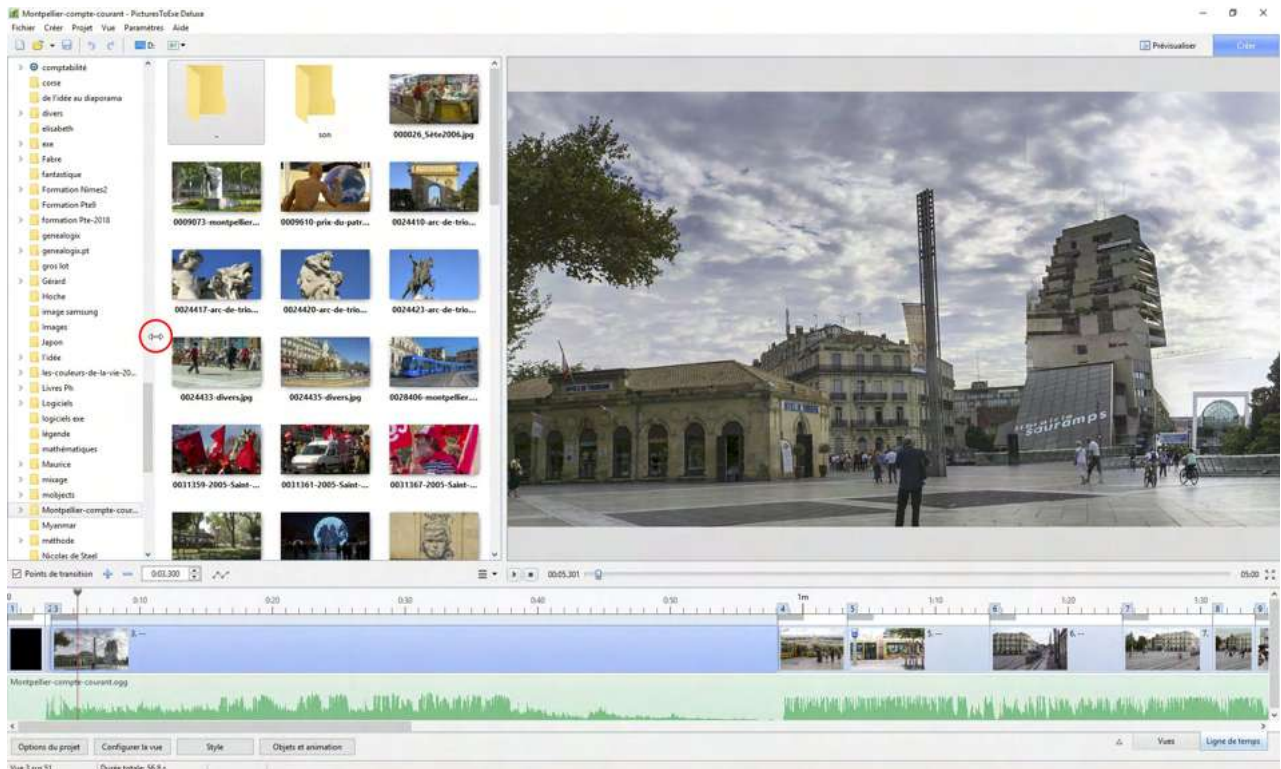
En réalité, le logiciel est relativement simple et ne nécessite pas de connaître toutes ses commandes pour utiliser toutes les possibilités pour réaliser un diaporama. De plus, il existe certes une possibilité de faire un montage sonore sur Pte comme sur d'autres logiciels de diaporamas, Proshow, Wings ou Mobject, mais aucun d'eux ne permet le traitement du son comme des logiciels spécialisés dans le son et en particulier Audacity. Il faut donc pour créer une bande son correcte utiliser le logiciel Audacity, en parallèle à Pte.

Fonctions à connaître pour réaliser un diaporama :

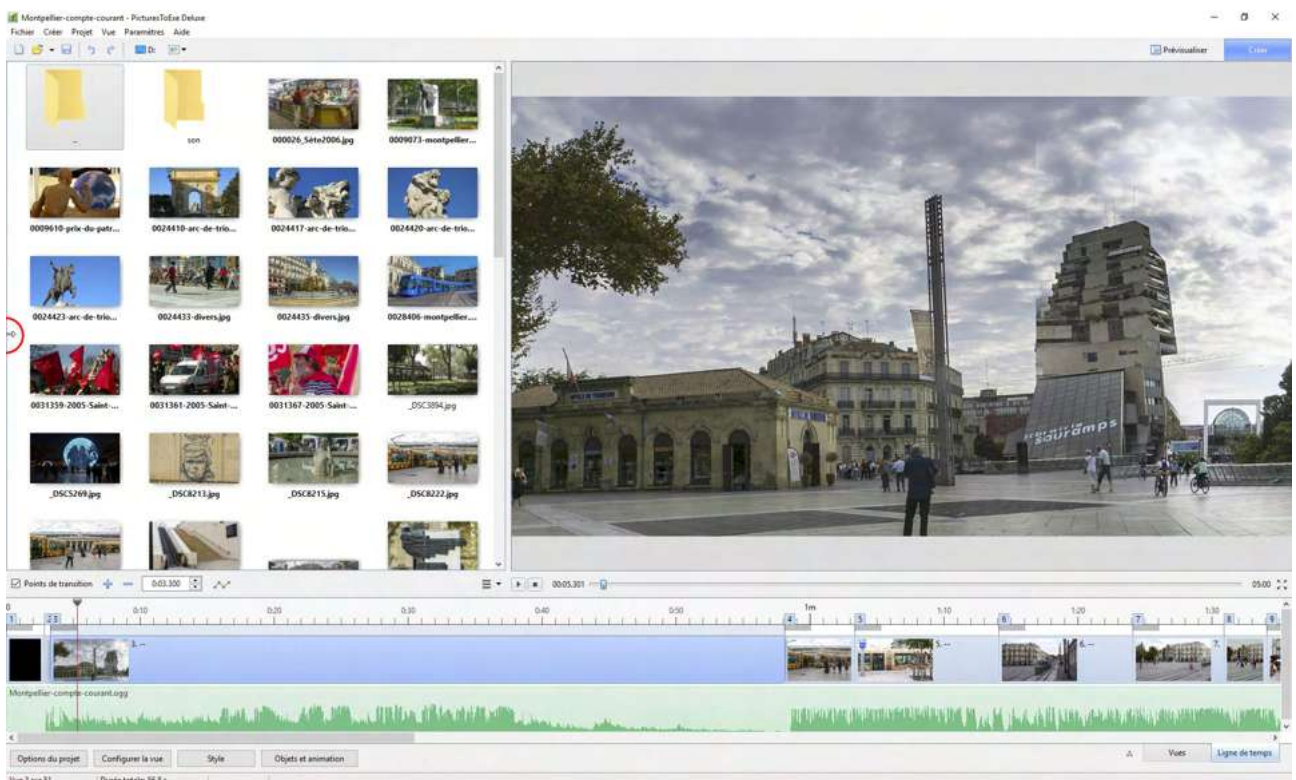
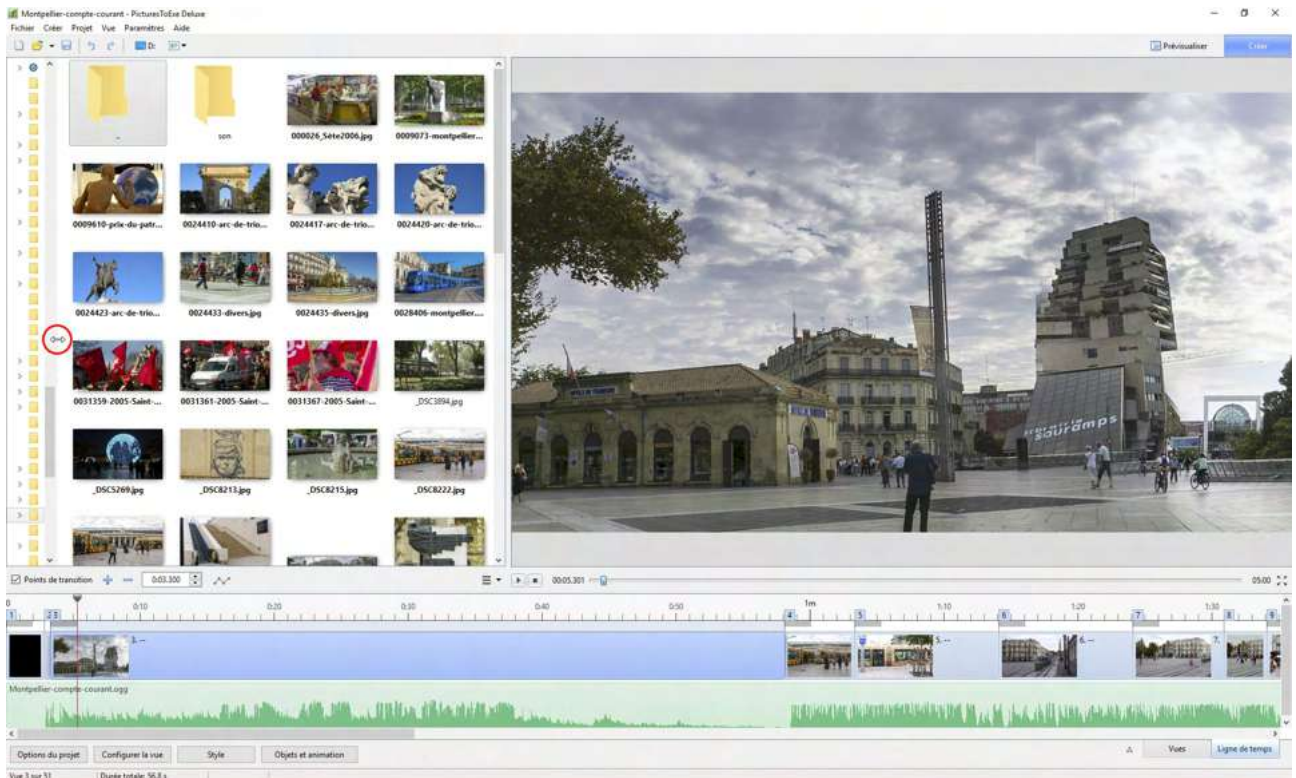


Dans la partie supérieure, comme dans tous les logiciels, se trouve un bandeau avec les commandes classiques. Au-dessous, se trouve une section divisée en 3 parties. À gauche (2a) se trouve l'« **Explorateur de windows** » utile pour créer un « Nouveau projet » et aller chercher le dossier diaporama que vous devez avoir créé auparavant avec les sons et les images. Une fois trouvé le chemin de ce dossier, cette partie peut être supprimée en faisant glisser la souris à la **frontière entre 2a et 2b**. Celle-ci se transforme en double flèche et peut donc faire glisser vers la gauche cette frontière jusqu'à élimination à la vue de l'« Explorateur de windows » (il existe toujours mais est caché).

Formation PicturesToExe

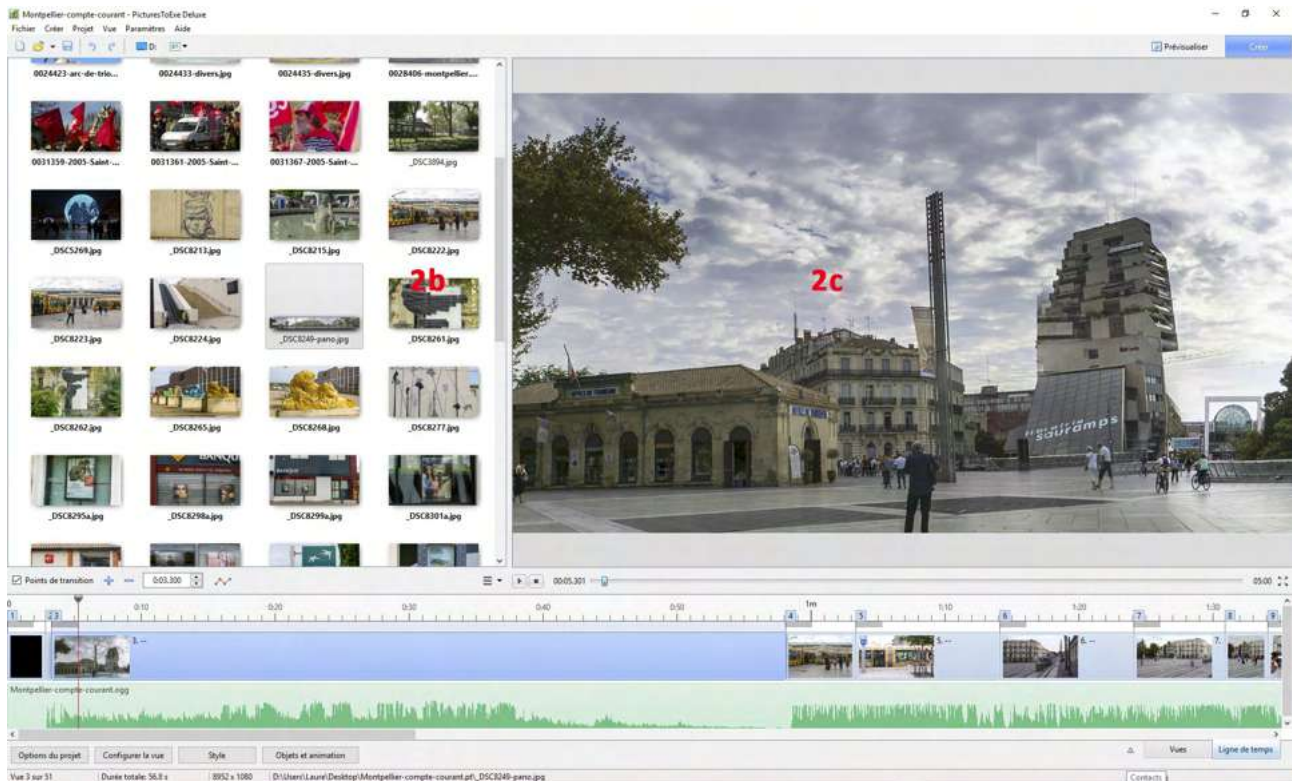


Formation PicturesToExe



Donc une fois cette opération réalisée, il reste, dans la partie centrale, deux fenêtres (**2b** et **2c**).

L'« Explorateur de Dossier » et la « Fenêtre de visualisation » (2b)

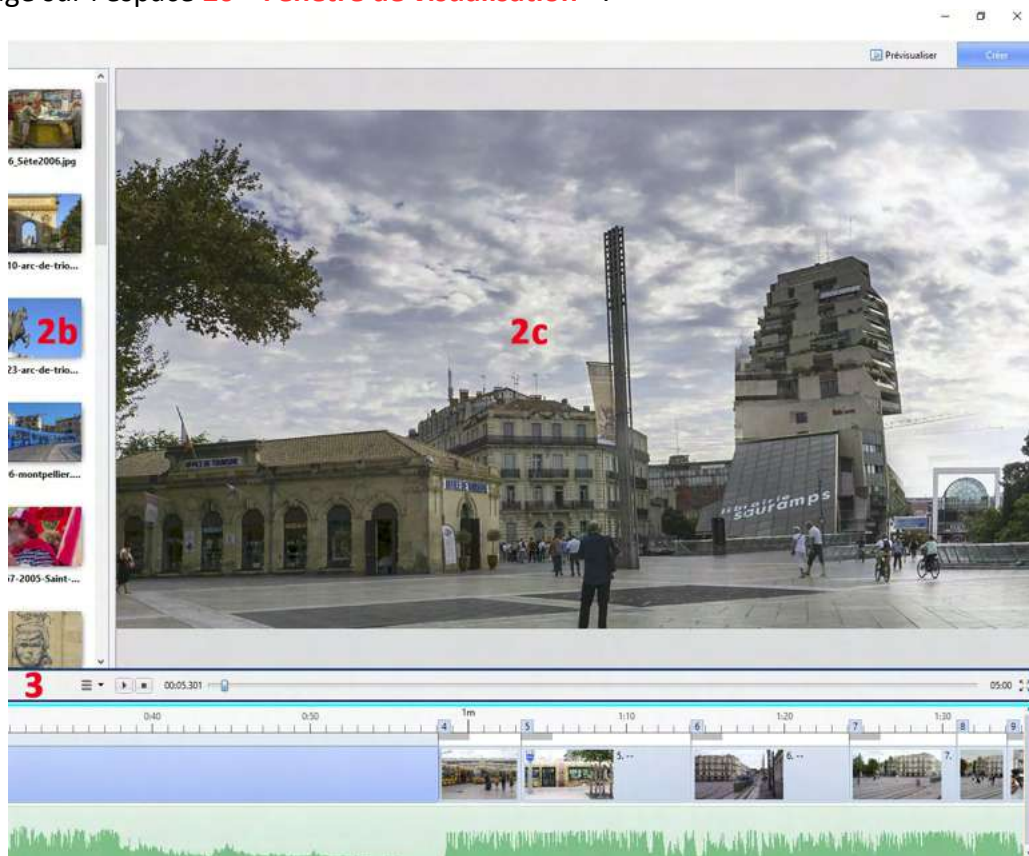


2b est appelé « **Explorateur de dossier** », et **2c** « **Fenêtre de visualisation** ».

L'« **Explorateur de dossier** » permet de visualiser les vignettes des images retenues dans ce dossier comme intéressantes pour le projet de diaporama. La « **Fenêtre de visualisation** » (**2c**) permet de voir, en plus grand, l'image sélectionnée dans (**2b**) ou dans la « **Ligne des temps** » que nous allons voir par la suite. L'image visualisée apparaît entourée d'une zone grise ou bleutée signifiant que c'est cette image qui est visualisée.

Formation PicturesToExe

Au-dessous, la ligne **3** comporte sur la droite une commande pour faire démarrer la visualisation du montage sur l'espace **2c** « **Fenêtre de visualisation** ».



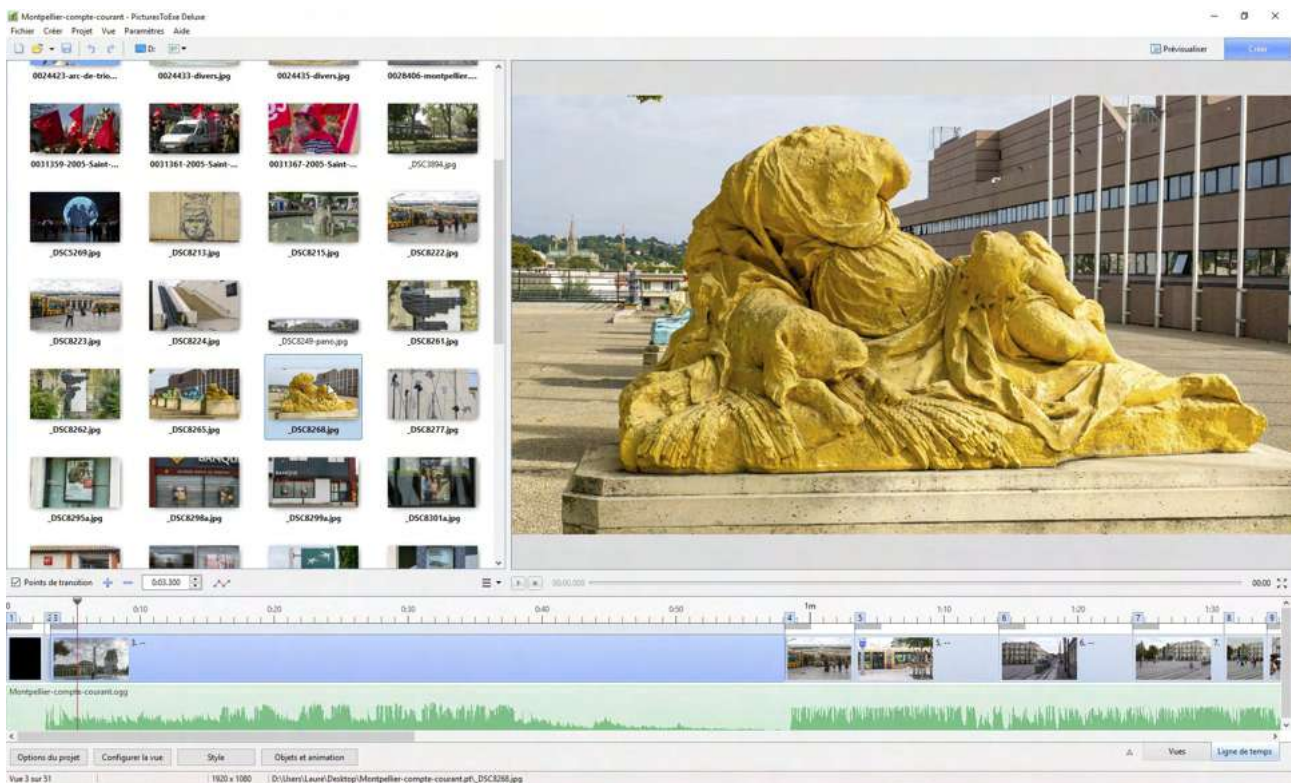
La « Ligne des temps »



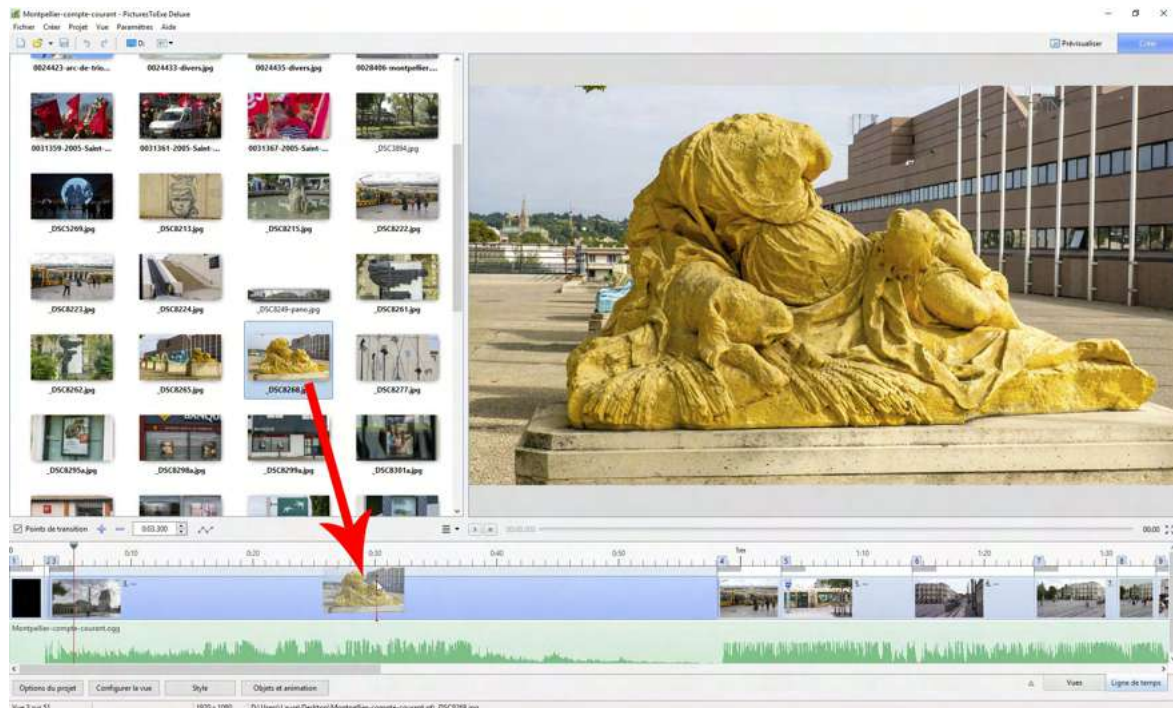
Le bas de cette fenêtre est consacré à la construction du montage avec en **4a** de préférence la « **Ligne des temps** » que le mode « **Vue** ». Certes, la « Ligne des temps » ne permet pas de visualiser les vignettes correctement mais, c'est dans ce mode qu'on peut placer exactement les images par rapport à l'onde sonore.

La « Ligne des temps » (**4a**) c'est la « Ligne des temps » segmentée en secondes. Cette « Ligne des temps » peut être agrandie ou raccourcie en appuyant sur la **touche Ctrl** et en **bougeant la roulette de la souris** ou par les touches **Ctrl+F11** (agrandissement) **Ctrl+F12** (raccourcissement) à retenir parce que nulle part indiqué. Cette manœuvre permet de mieux caler les images surtout quand il s'agit de « **Cut** » (Transition instantanée). Cet effet est utilisé pour correspondre, en général, à un événement brusque de la bande son et donc l'image doit être placée précisément par rapport à cette ligne des temps et à l'onde sonore qui apparaît en vert (couleur par défaut).

Un truc en passant ! L'oreille réagit plus vite que l'œil. Pour caler un événement en cut, il est préférable de caler le cut légèrement, très légèrement, avant l'événement sonore.



Étape 1



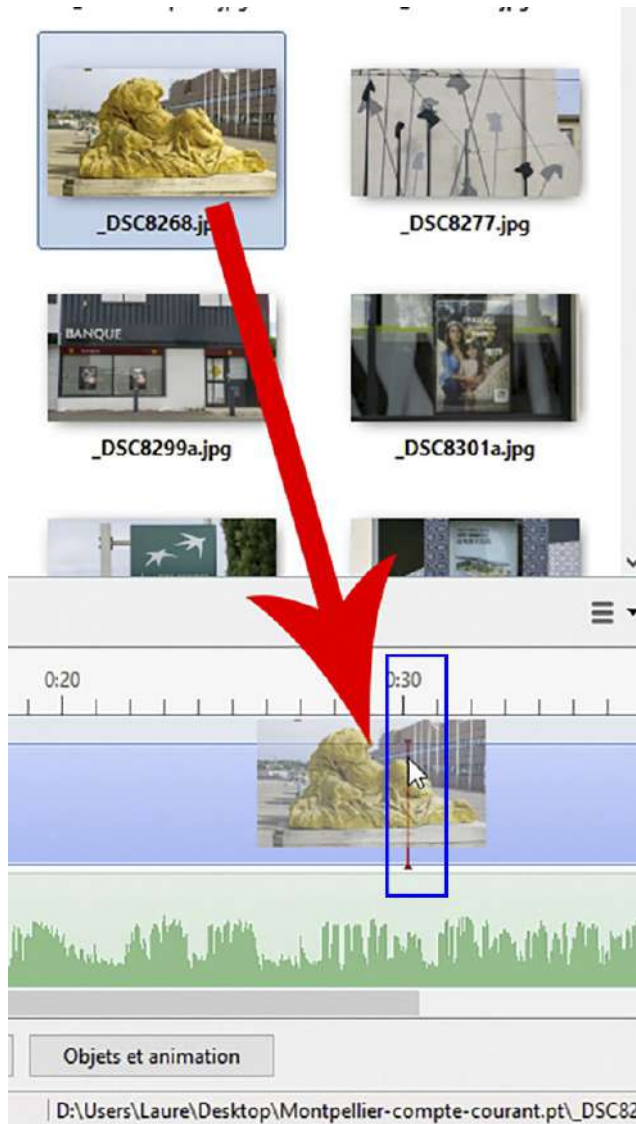
Pour mettre des images sur cette « Ligne des temps », il faut sélectionner une image dans l'« Explorateur de dossiers » (2b) et maintenir le clic enfoncé de la souris pour faire glisser l'image sur la « Ligne des temps ». Bien entendu, si on clique deux fois sur l'image elle ira automatiquement sur la ligne des temps, mais, en fonction des commandes par défaut, de durée des images et non en fonction de la bande son.

Ainsi dans l'exemple choisis, si on clique 2 fois sur l'image, elle se retrouve en fin de montage :

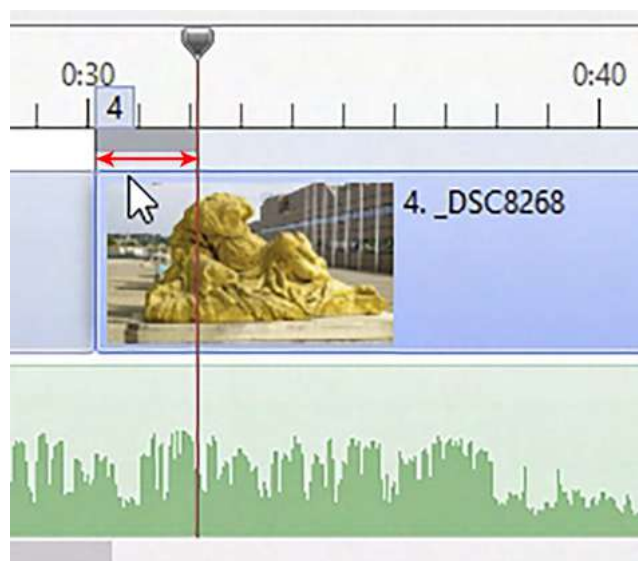


Et là parfois on est complètement perdu ! Je ne recommande pas du tout cette dernière méthode. D'autre part nous verrons que si on veut écouter la bande son correctement pour placer très précisément les images, il est conseillé, nous le verrons plus tard, de mettre une vignette noire à la fin de l'enregistrement.

Étape 2

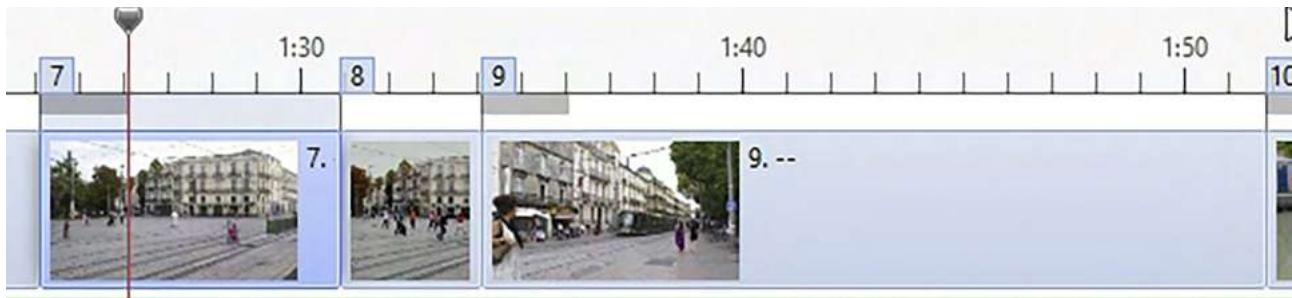


On présente la souris sur la « Ligne des temps », une ligne verticale rouge apparaît. C'est le moment précis où sera accroché le départ de l'image dans le montage.



Étape 3

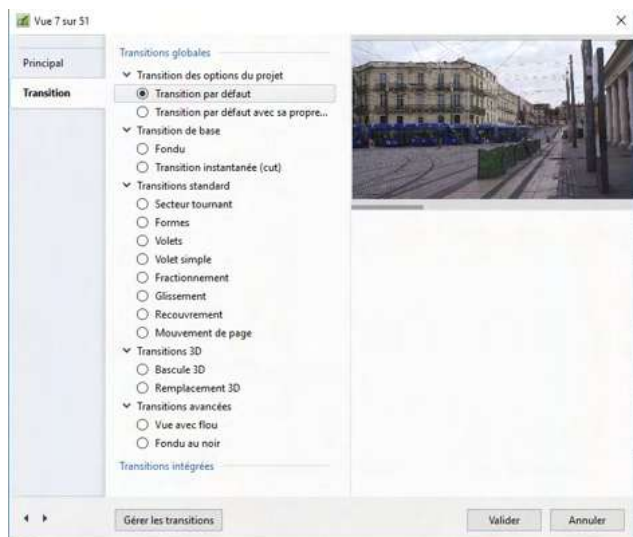
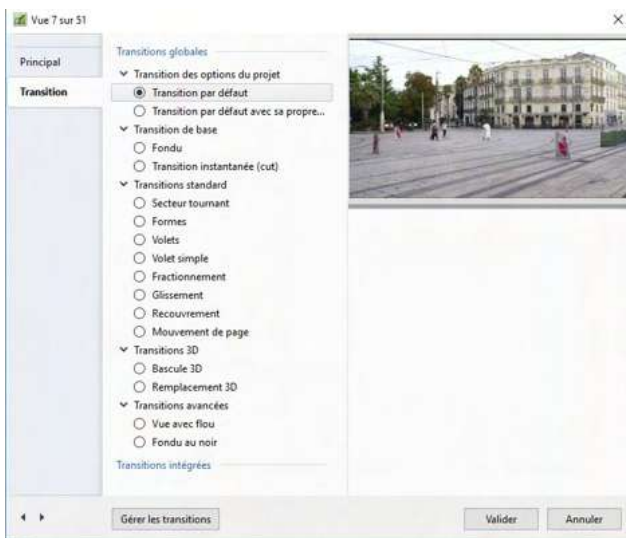
L'image s'installe avec la « **Transition par défaut** » (Nous verrons plus tard à quoi correspond cette « Transition par défaut »).



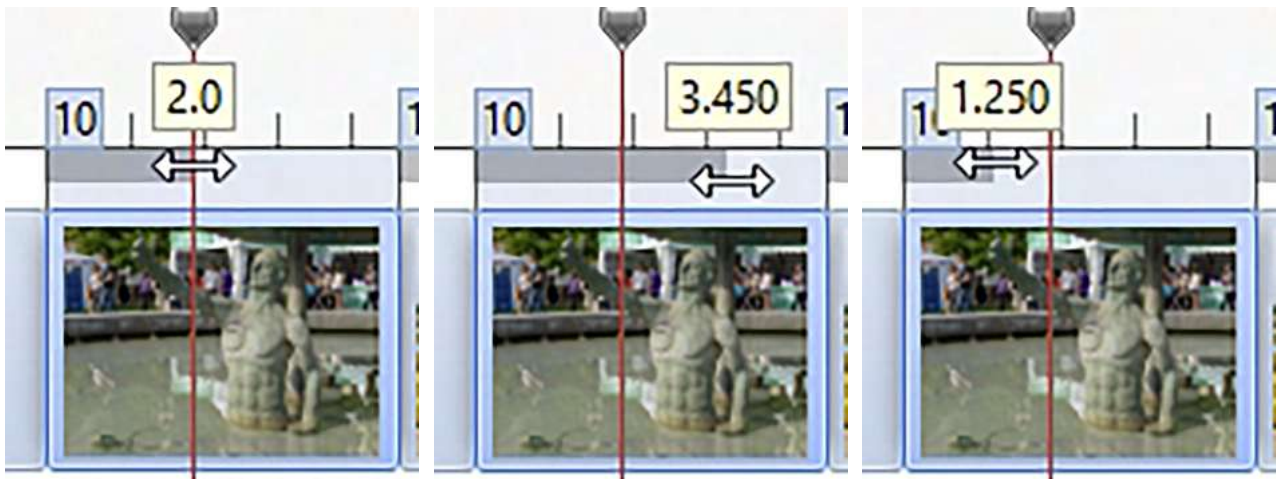
En 4b, notons qu'il y a en réalité 4 lignes. Celle du bas est facilement compréhensible. Il s'agit des vignettes. Celle qui est entourée d'une zone bleue un peu plus foncée est la vignette sélectionnée qui apparaît dans la fenêtre de visualisation. Au-dessus, se trouve une ligne grisée dont la longueur varie selon la vignette.

Cette **ligne grisée** correspond à la **durée de l'« Effet de transition »** de cette image par rapport à l'image précédente. De la fin de cette ligne grisée au début de la transition de l'image suivante l'espace vide correspond à la vision de l'image en question dans sa pleine luminosité. Nous voyons, dans l'exemple choisi, que cet espace peut être également variable.

On peut modifier ces paramètres en cliquant deux fois sur l'image située sur « Ligne des temps ». Ce double clic fait ouvrir une nouvelle fenêtre qui correspond à la fenêtre « Configurer la vue ». On peut ainsi choisir une nouvelle transition.



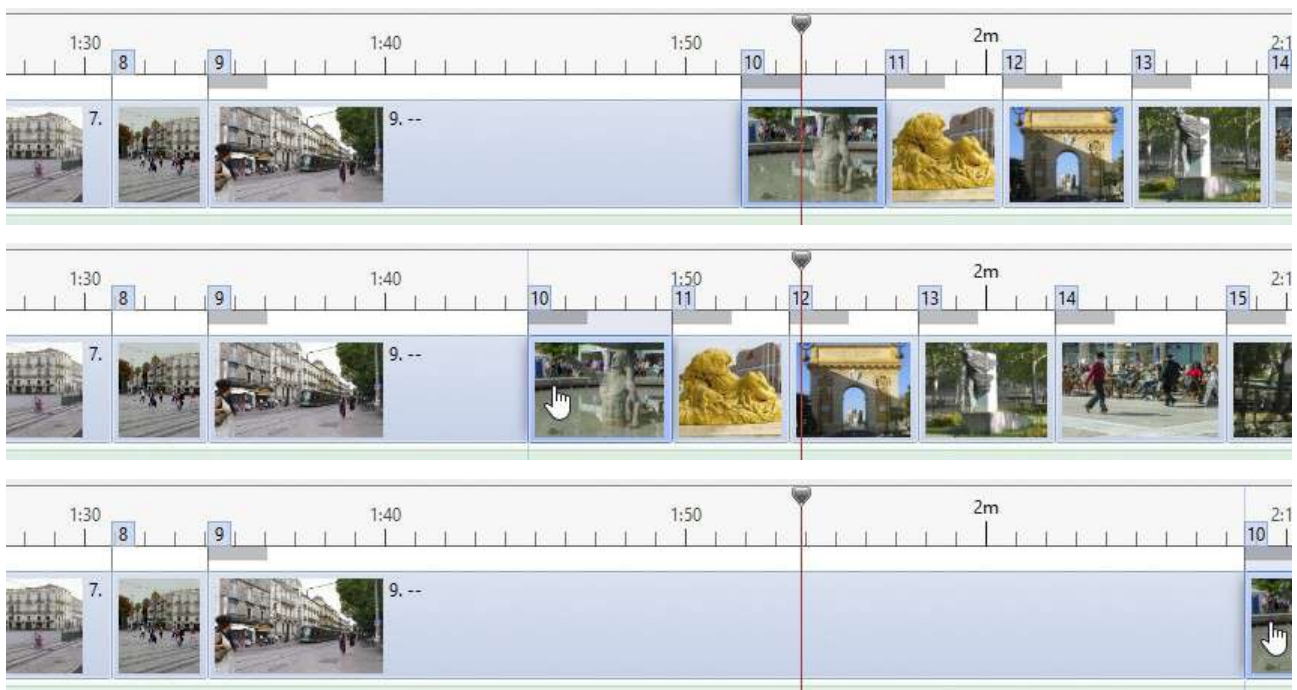
Pte 9 permet la visualisation des transitions en faisant succéder les deux images avec leur transition choisie dans la vignette et ainsi il facilite le choix de cette transition et son réglage.



On peut intervenir directement sur la « Ligne des temps » pour modifier la durée de la transition, ce qui permet de vérifier la longueur par rapport à l'onde sonore. On place la souris à la fin du grisé. Elle se transforme en double flèche symbole de cette possibilité. En laissant le clic gauche enfoncé, on peut en allant vers la droite allonger ou en allant vers la gauche, raccourcir la transition. Pour les cuts, il est préférable d'ouvrir la fenêtre « Configurer la vue » et de choisir « Transition instantanée ». Ce sera plus précis mais supprimer totalement le grisé est possible également avec le clic glissé de souris.

Nouvelles fonctions sur cette ligne des temps :

Si l'on veut déplacer l'ensemble des images d'un point vers la fin, il suffit de cliquer sur l'image en question (au niveau image) et en maintenant le clic enfoncé de déplacer vers la droite ou vers la gauche pour déplacer l'ensemble des images situées à droite de l'image cliquée :



Attention ! Si l'on clique plus haut, sur le **numéro de la vignette**, la fonction sera différente. Ce sera **uniquement la vignette en question qui sera déplacée** :



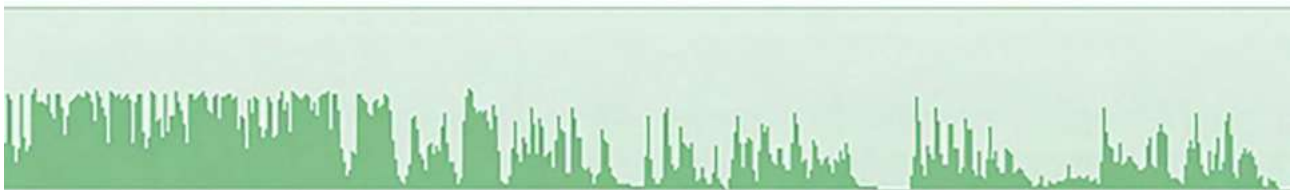


Alors remarquez qu'en ayant déplacé l'image, un signal rouge apparaît sur les transitions. Ce signal indique qu'il y a conflit entre la durée de transition de l'image 10 (dans l'exemple) par rapport à l'apparition de l'image suivante 11. Il y a alors plusieurs solutions : faire reculer l'image 10 jusqu'à l'extinction de l'avertissement ou raccourcir la durée de la transition de l'image 10 ou déplacer vers la droite l'image 11.

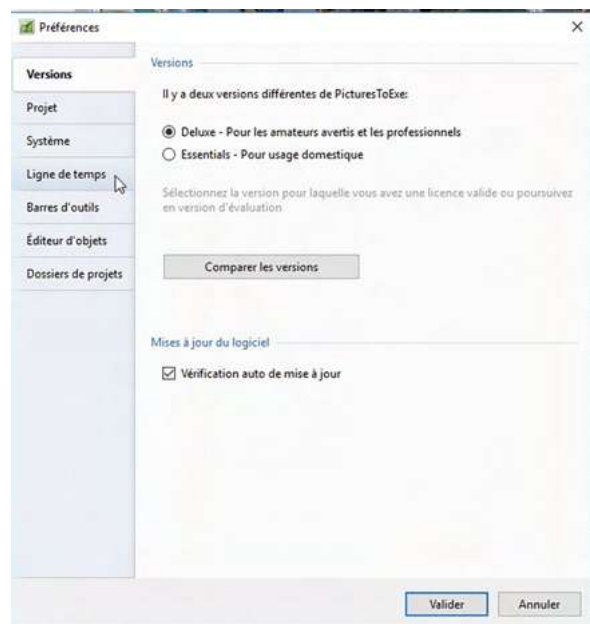
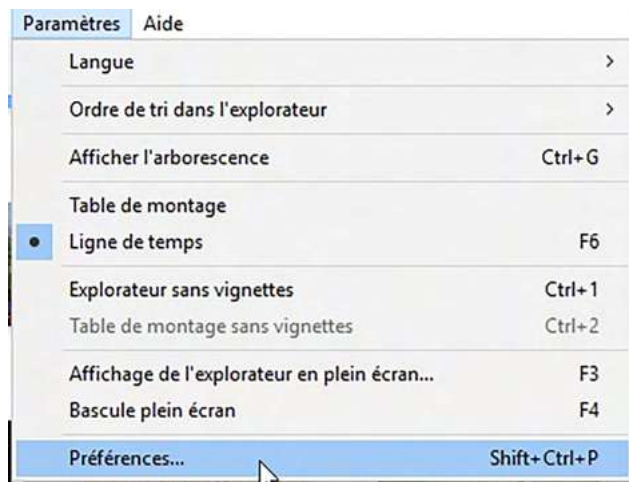
Continuons à présent l'exploration de cette partie de la fenêtre de Pte.

L'« Onde sonore »

Sous les vignettes apparaît l'onde sonore. Elle est tronquée verticalement. Ça peut surprendre parce que, dans les logiciels de son, l'onde apparaît en miroir. C'est pour laisser plus de place aux images.

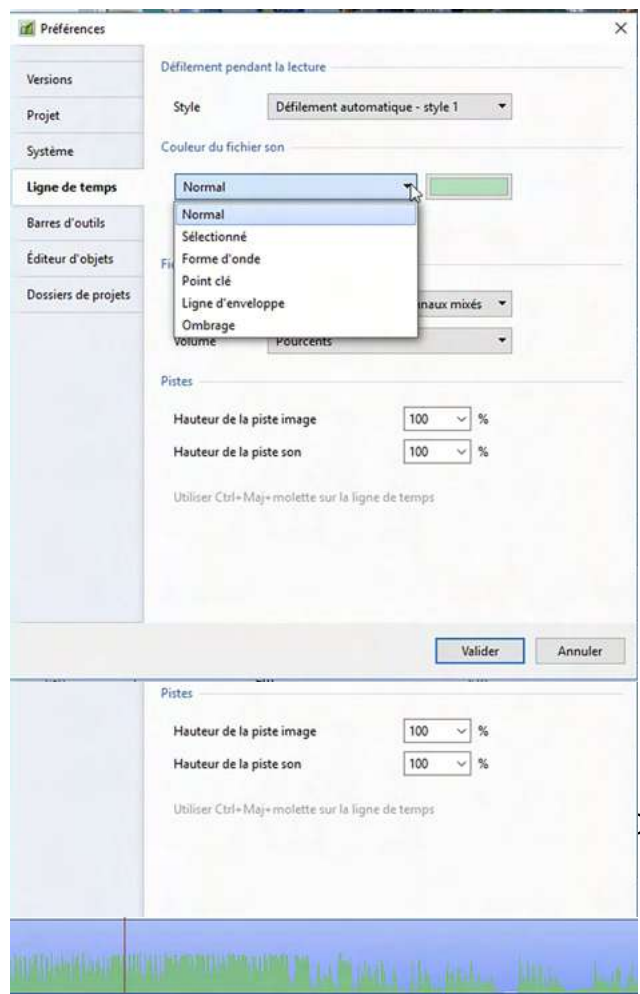
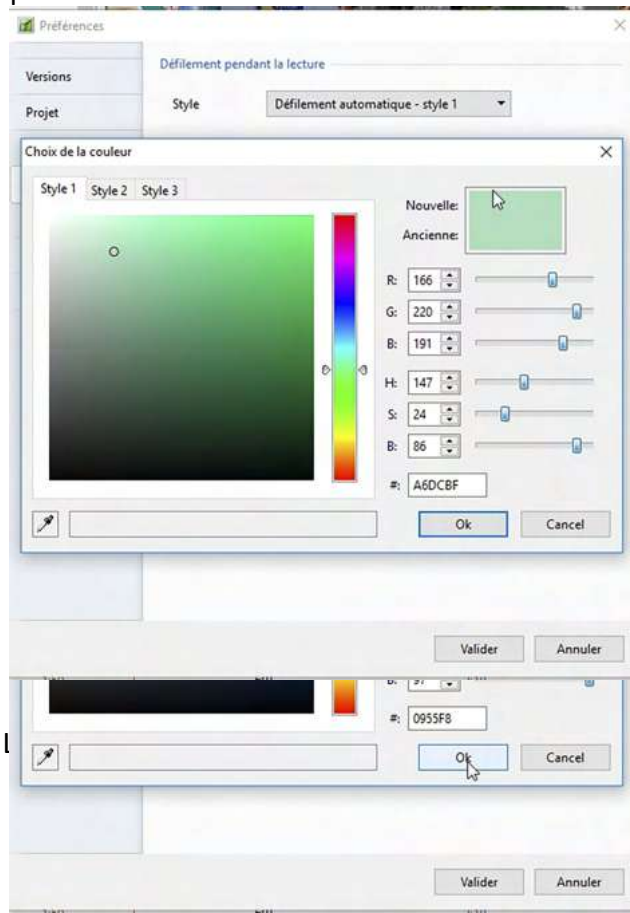


Cependant, il est possible de modifier cet affichage. Pour cela, il faut aller dans « Paramètres », « Préférences... » :



Formation PicturesToExe

Dans « **Ligne de temps** », plusieurs commandes peuvent être modifiées.



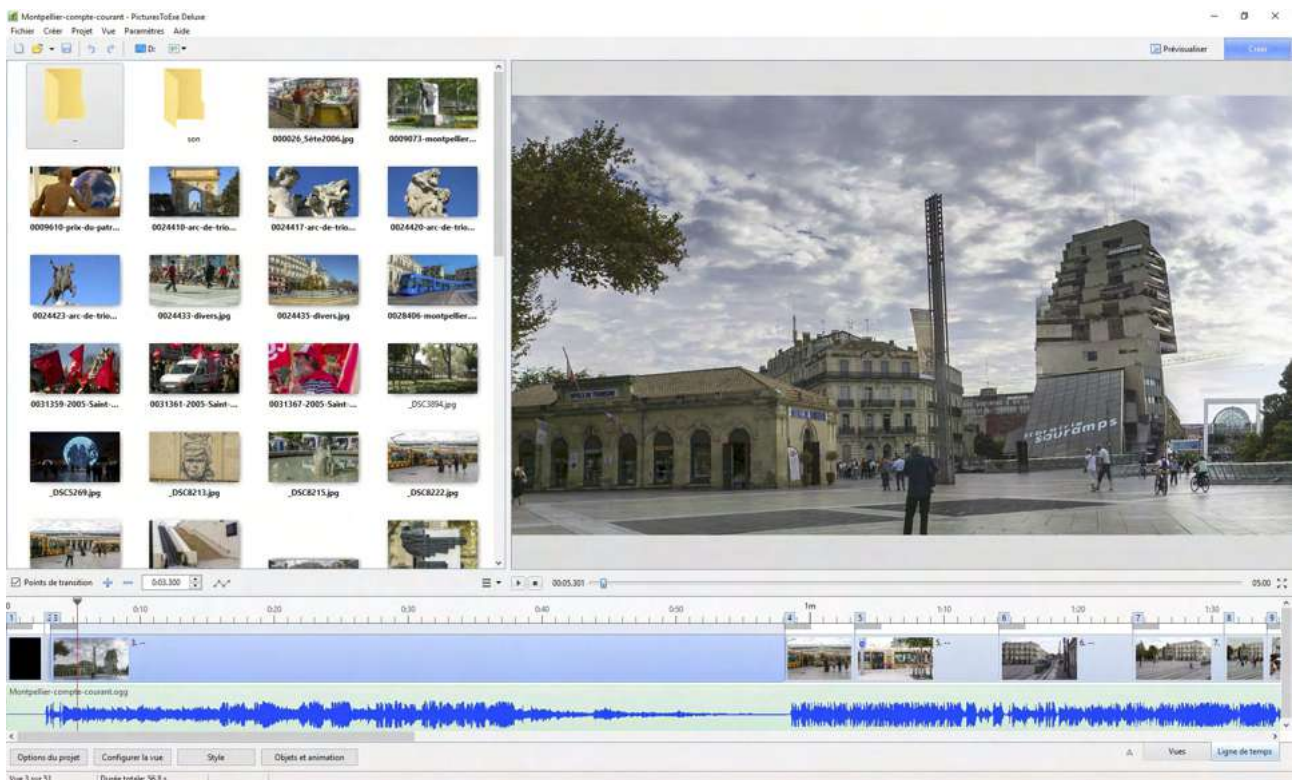
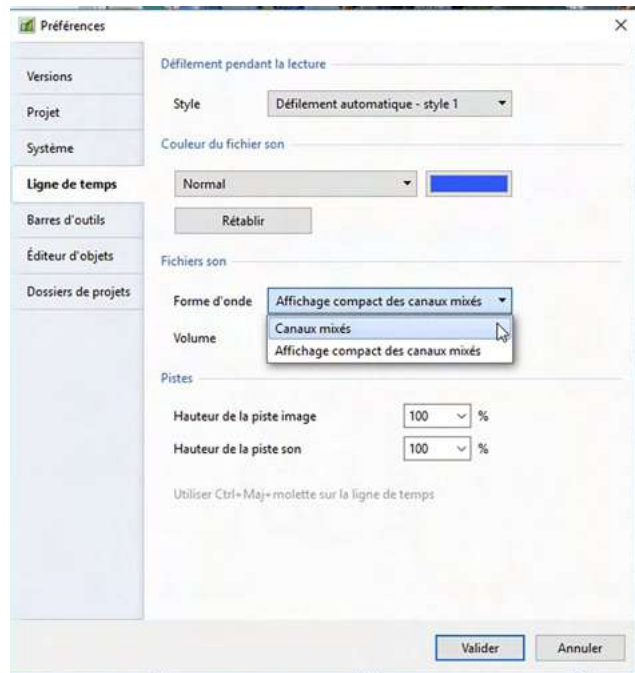
Formation PicturesToExe

On peut également modifier la « **Forme d'onde** » pour obtenir un profil plus classique, mais aux dépens de la lisibilité des vignettes.

Par défaut, l'onde est présentée dans « **Affichage compact canaux mixés** ».



On peut passer à simplement « **Canaux mixés** ».



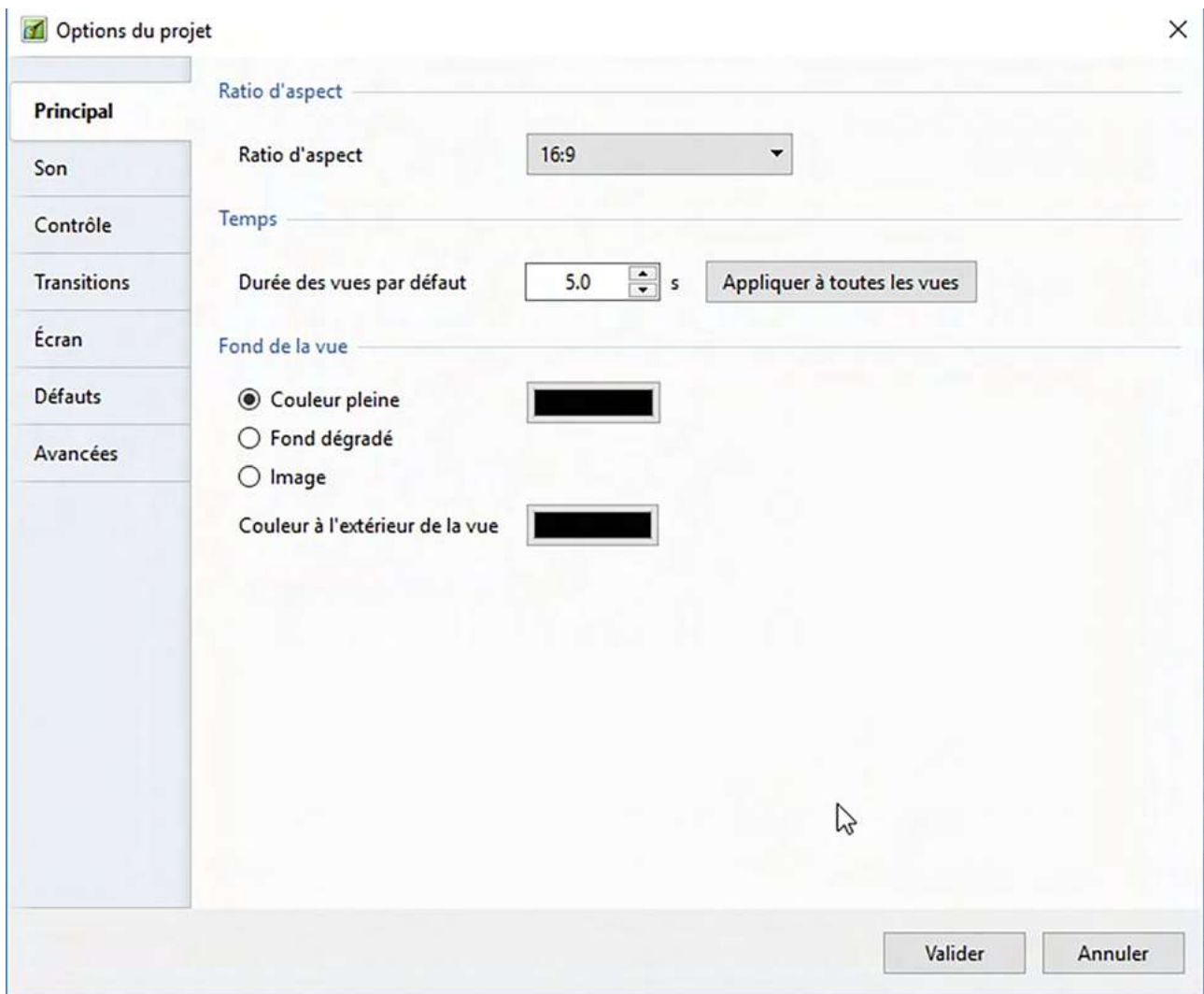
Il y a donc beaucoup de souplesse dans cet affichage, à vous de choisir.

« Options du projet »

Une fois vos réglages choisis, nous allons découvrir la configuration générale avec le bouton situé en bas à gauche : « **Options du projet** » (4d).



Onglet « Principal »

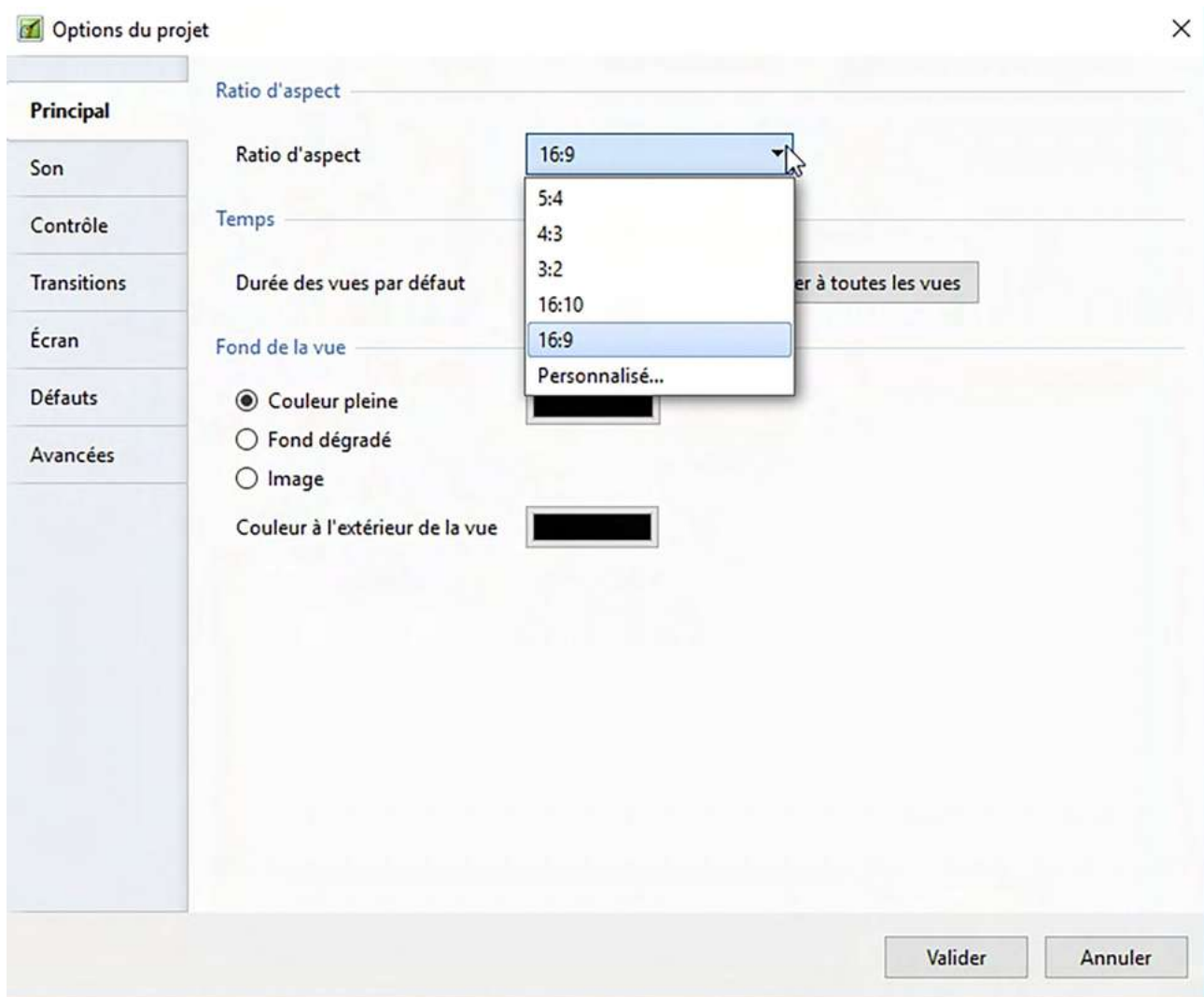


Ce bouton est important, puisqu'il va régler les grandes fonctions que vous aurez choisies pour votre diaporama. Format correspondant aux dimensions des images, choix de la transition par défaut, de la durée de cette transition, de la durée de présence moyenne des images, d'autres commandes diverses.

Je vous conseille de laisser la « **Durée des vues par défaut** » si votre montage n'est pas hyper rapide. Vous pouvez à tout moment **modifier cette durée** sur la « **Ligne des temps** ».

Définition du format des images du diaporama

Dans l'onglet « Principal », il s'agit de définir le « Format ».



Le Format

Toutes les vues doivent être recadrées au même format. Actuellement le format de projection est 16/9e, mais Pte propose d'autres formats et il est possible d'en définir de façon fantaisiste.

Mais réfléchissons à quoi va servir notre diaporama. S'il est prévu pour une projection, il est souhaitable que le format soit le plus grand possible par rapport à la projection, donc 16/9^e pour les normes actuelles. L'avantage, c'est qu'il peut passer sur un écran de télévision en occupant tout l'écran.

Mais certains photographes répugnent à recadrer leur photos. Or la plupart des appareils réflex numériques actuels sont au format 3/2, héritiers du format utilisé par Leica (24 X 36) provenant des pellicules de films professionnels. Ainsi, le format numérique est héritier du format argentique sans que cet héritage soit vraiment justifié.

Donc beaucoup de diaporamas sont au format 3/2 ce qui fait perdre une partie de ce qui pourrait être utilisé en projection. Pte, redimensionne les images brutes si elles ne l'ont pas été auparavant, pour qu'elles puissent passer dans un format de projection prévu en 1920 X 1080 mais ne recadre pas les images. Ainsi les images (en 24 X 36 ou 2 X 3) issues de façon brutes d'un réflex seront réduites à la dimension 1620 X 1080.

En revanche, **ces images gardent leur poids d'origine** et peuvent entraîner des difficultés de projection, parce que **trop lourdes**. Le recadrage d'image ne peut se faire qu'image par image, étant donné que ce recadrage doit être fait par l'auteur en privilégiant tel cadrage plus esthétique qu'un autre. La machine ne peut pas se mettre à la place de l'homme.

Quels sont les avantages et les inconvénients des différents cadrages ?

On parle de projection HDfull et de format HDfull. Le format HDfull correspond au format de votre télé numérique et aux projecteurs HDfull munis d'une prise HDMI qui les relie à un ordinateur dont la carte graphique autorise la projection en HDMI, c'est-à-dire 1920 X 1080 pixels. La définition de l'image peut osciller entre 72 dpi et 100 dpi. Toutefois pour alléger le passage des images, il est recommandé de ne pas aller au-delà de cette définition et même de les enregistrer, en jpeg, légèrement compressé entre 80 et 95 maximum. L'enregistrement des jpeg doit être fait au tout dernier moment. Le recadrage peut se faire dans les fichiers raw en gardant la plus grande définition, car la technique évolue et il est intéressant d'améliorer la qualité de l'image au fur et à mesure des progrès de cette technique.

Résumons-nous : l'image en 16/9e a la dimension suivante :



Cette image est donc un peu plus allongée que la dimension classique des images issues du 24/36.

Peut-être nous faut-il retourner sur les bancs de l'école : Souvenez-vous des fractions !

$$4/3 = 1440 \times 1080$$

$$5/4 = 1350 \times 1080$$

$$3/2 = 1620 \times 1080 = 15/10 = 24/36$$

$$15/9 = 1800 \times 1080$$

$$16/10 = 1728 \times 1080 = \text{pour les écrans d'ordinateur } 1920 \times 1200$$

$$16/9 = 1920 \times 1080$$

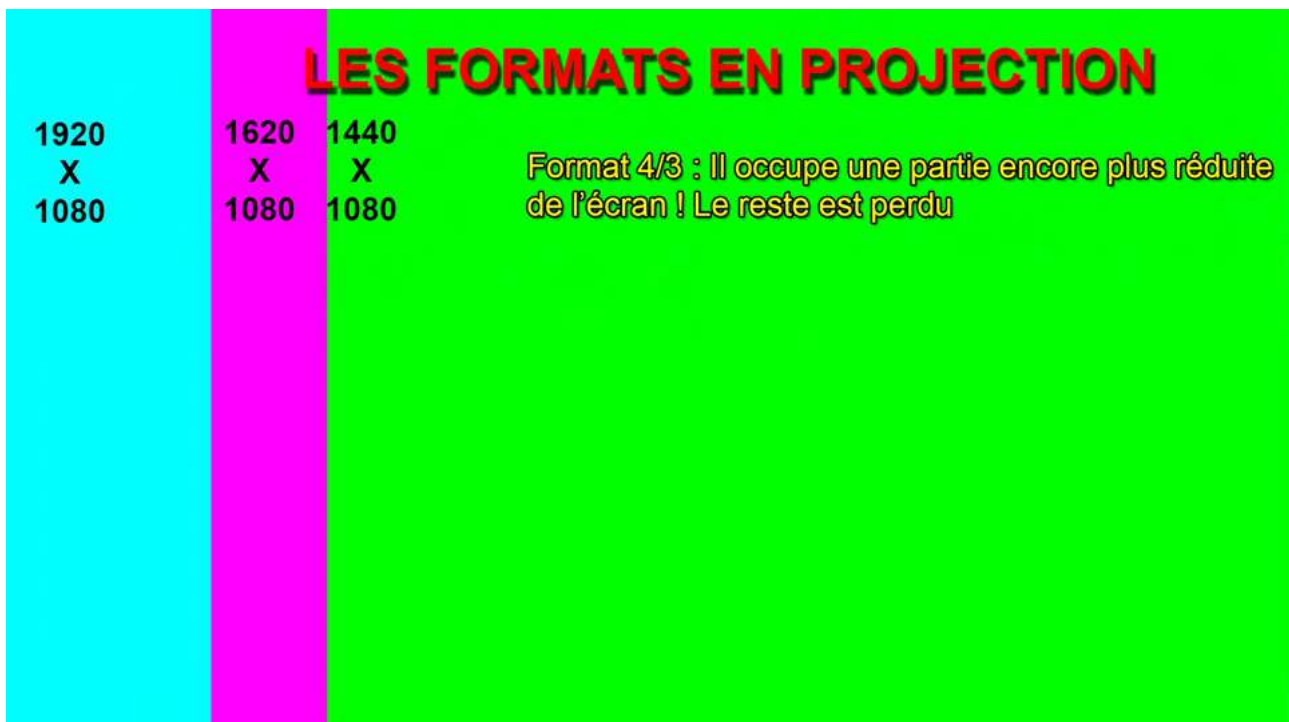
Les verticales :

$$2/3 = 720 \times 1080$$

$$16/9 = 610 \times 1080$$

Déjà, les chiffres indiquent qu'on a tout intérêt à faire des photographies horizontales. En effet, même si vous faites une photographie verticale en 16/9e 1080 X 1920, les pixels de la hauteur 1920 seront automatiquement réduits à la hauteur de projection : 1080, d'où une image de dimension projetée de 610 X 1080. Réfléchissez-y !

Voici donc les dimensions des images par rapport à la projection en 16/9° :





On voit donc que tous les formats anciens n'occupent pas la totalité de l'écran sauf le 16/9°. Cependant, il y a parfois des raisons pour préférer un format par rapport à un autre. Par exemple, le format carré qui donne une certaine stabilité. Mais n'oublions pas qu'en projection, le format carré sera inférieur au format 5/4 et ne fera que 1080 sur 1080 pixels, ce qui est vraiment réduit. Patricia Ondina dans ses tutos propose un autre format inspiré des multivisions ou des cinémas panoramiques. La dimension 24 X 36 avec en largeur un supplément de 18 X 24, ce qui donne une dimension de 1920 X 853 :



Dans les formats que je qualifierai d'hyper-panoramiques, c'est à dire plus allongé que le 16/9^e, c'est alors **la largeur de l'image qui commande** et l'image ne dépassera pas 1920 pixels et sera inférieure à 1080 pixels. J'ai eu l'occasion de voir en projection un montage sur Toulouse. C'était absolument insupportable.

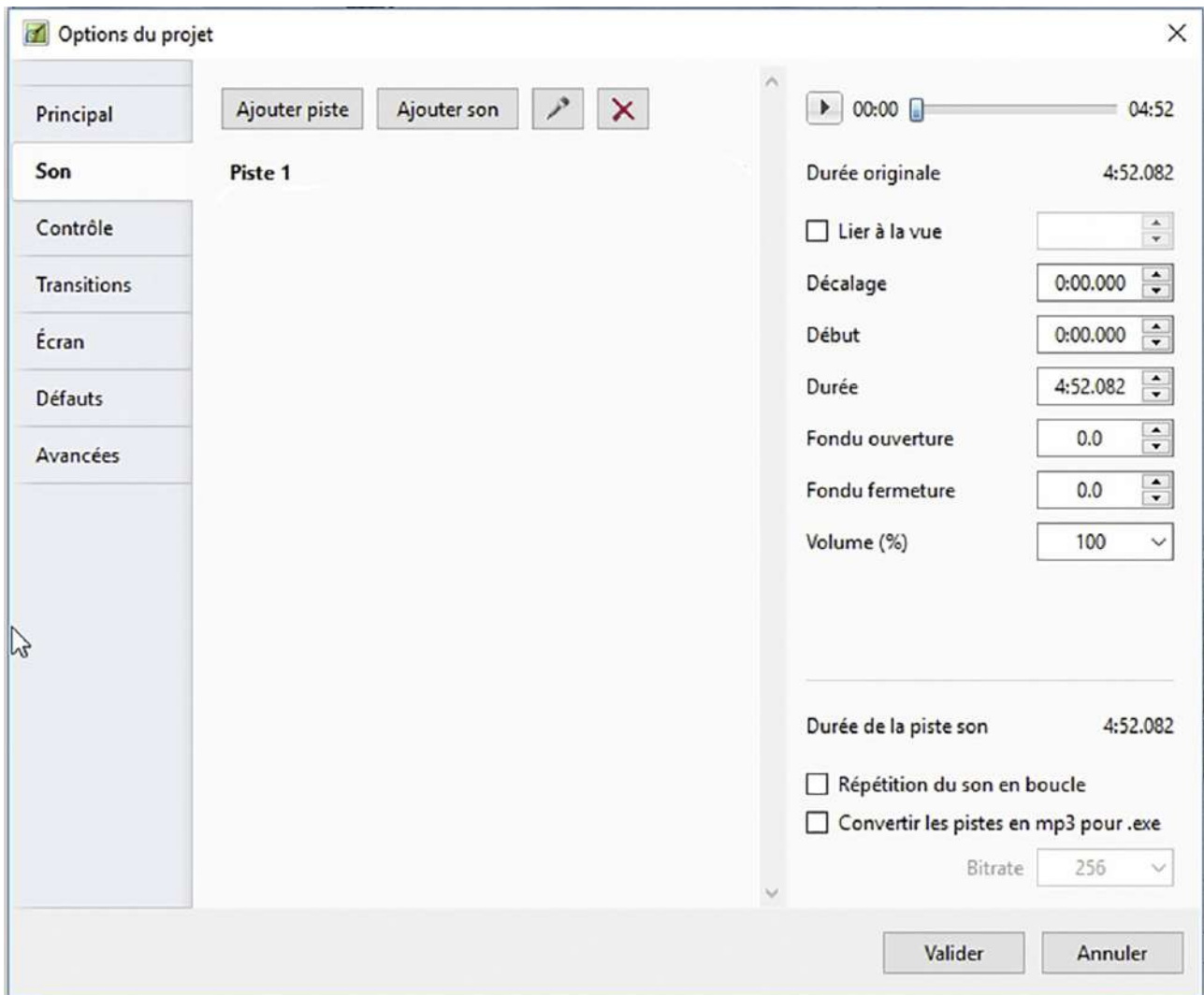
Et le format d'avenir ? On parle du 4K : 3840 X 2160, 8 millions de pixels, ça arrive, mais la diffusion par la télé ou par internet mettra quand même quelques temps. Il faudra généraliser la fibre optique. Mais les téléviseurs 4K sont là et certains appareils de photos deviennent abordables pour une vidéo en 4K. Le Panasonic GH4 à 1500 euros, le Samsung NX1 à 1600 euros, le Sony A7S à 2400 euros et la Gopro Hero 4 BE à 480 euros, mais la course aux cartes mémoires est parallèle pour enregistrer de tels fichiers. 32 gigas sont avalés en 8 minutes de vidéo ! Cependant la définition de l'image est excellente. Il semble que la définition Ultra HD au format 17/9^e soit privilégiée pour les tournages professionnels. Bref comme je vous le disais, vous avez intérêt à garder dans un dossier parallèle, des images pleines définitions pour attendre l'avenir.

Donc quelles précautions prendre ? Dans tous les cas, faire des photos horizontales et les recadrer aux mêmes dimensions. Si, par exemple, on a des photos verticales, souvent des portraits, ou des documents internet, on peut soit faire un balayage vertical de l'image (panoramique vertical), ou si le document n'est pas d'assez bonne qualité, l'intégrer dans une image qui sert de fond. En tous cas, éviter de mettre une image verticale sur un fond noir



Onglet « Son »

Une fois la dimension, des images, choisie dans l'onglet « Principal », on passe à l'onglet « **Son** ». Alors me direz-vous, maintenant on peut faire le mixage dans Pte. Mais vous apprendrez que ceux qui pratiquent le diaporama depuis longtemps préfèrent préparer leur bande son dans Audacity. Il y a plus de fonctions. Donc cet onglet « Son » ne servira qu'à introduire la bande son mixée et réalisée dans Audacity.

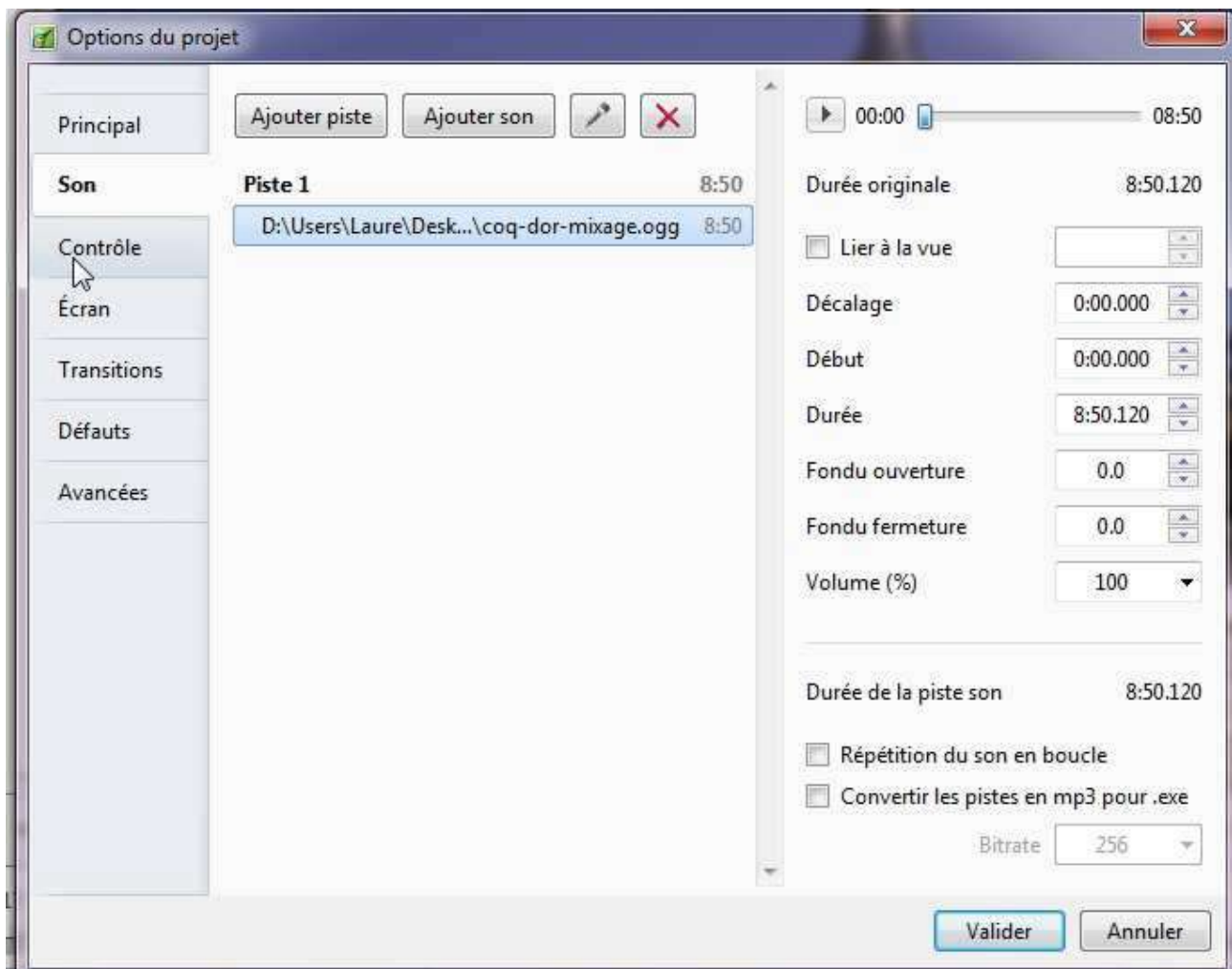


On clique sur le bouton « **Ajouter son** » et on va chercher le son, préparé auparavant, dans le dossier diaporama. La longueur de la piste s'affiche automatiquement. C'est en principe la durée du diaporama, sauf si la bande son est inachevée. On peut l'écouter (en haut à droite) pour vérifier si c'est le bon son.

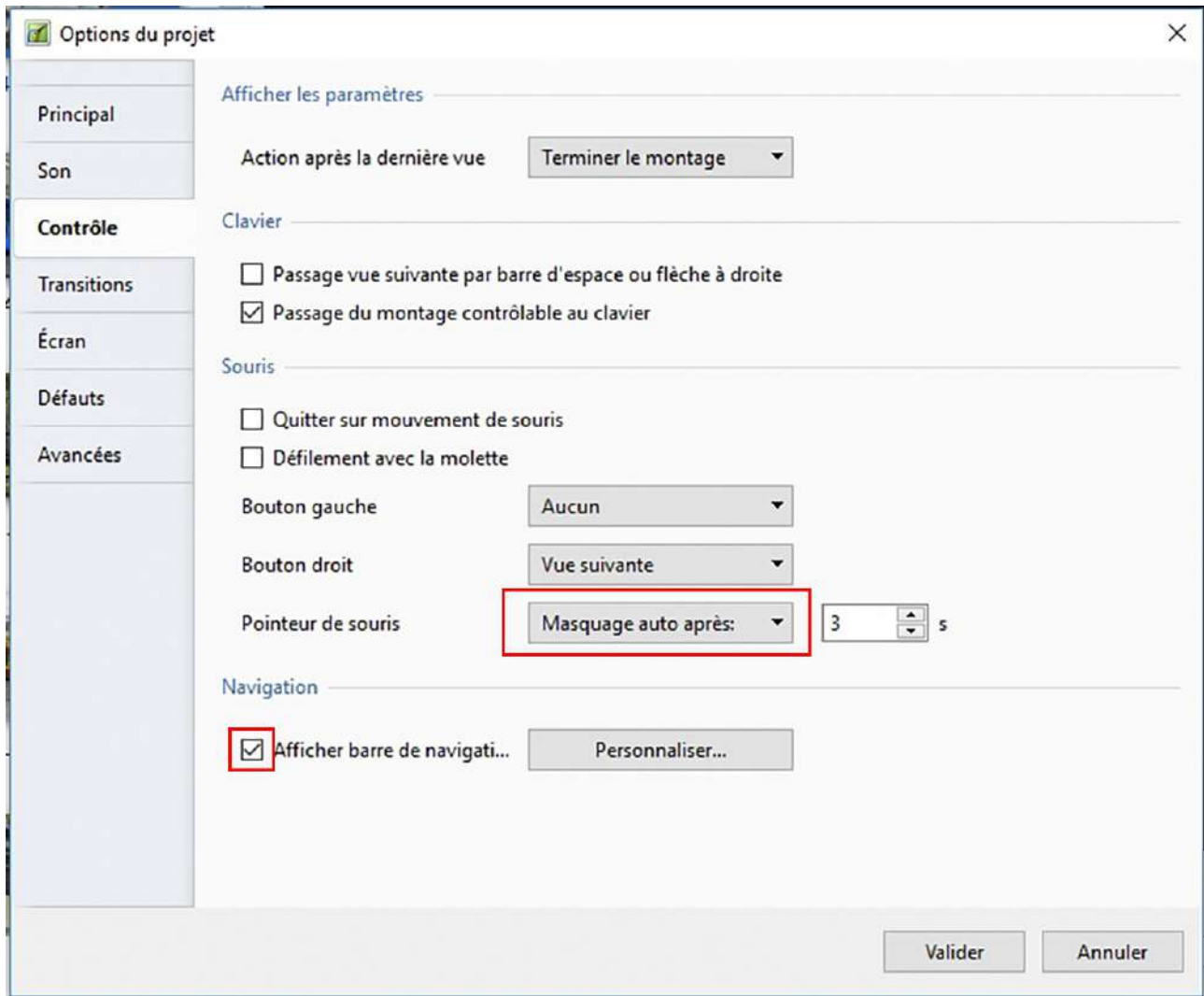
Quel format de son ?

PicturesToExe accepte les fichiers sons de type Mp3, Ogg, Wav, Wma. Remarquons que Wav est un format non compressé mais très lourd. Il est important quand on travaille le son à l'origine (Audacity). Mais le son final peut et doit, si l'on veut que le fichier soit moins lourd et plus fluide,

être transformé en son très peu compressé. Cependant les mélomanes préfèrent la compression .ogg à la compression mp3. **On choisira donc de préférence le compression Ogg.**



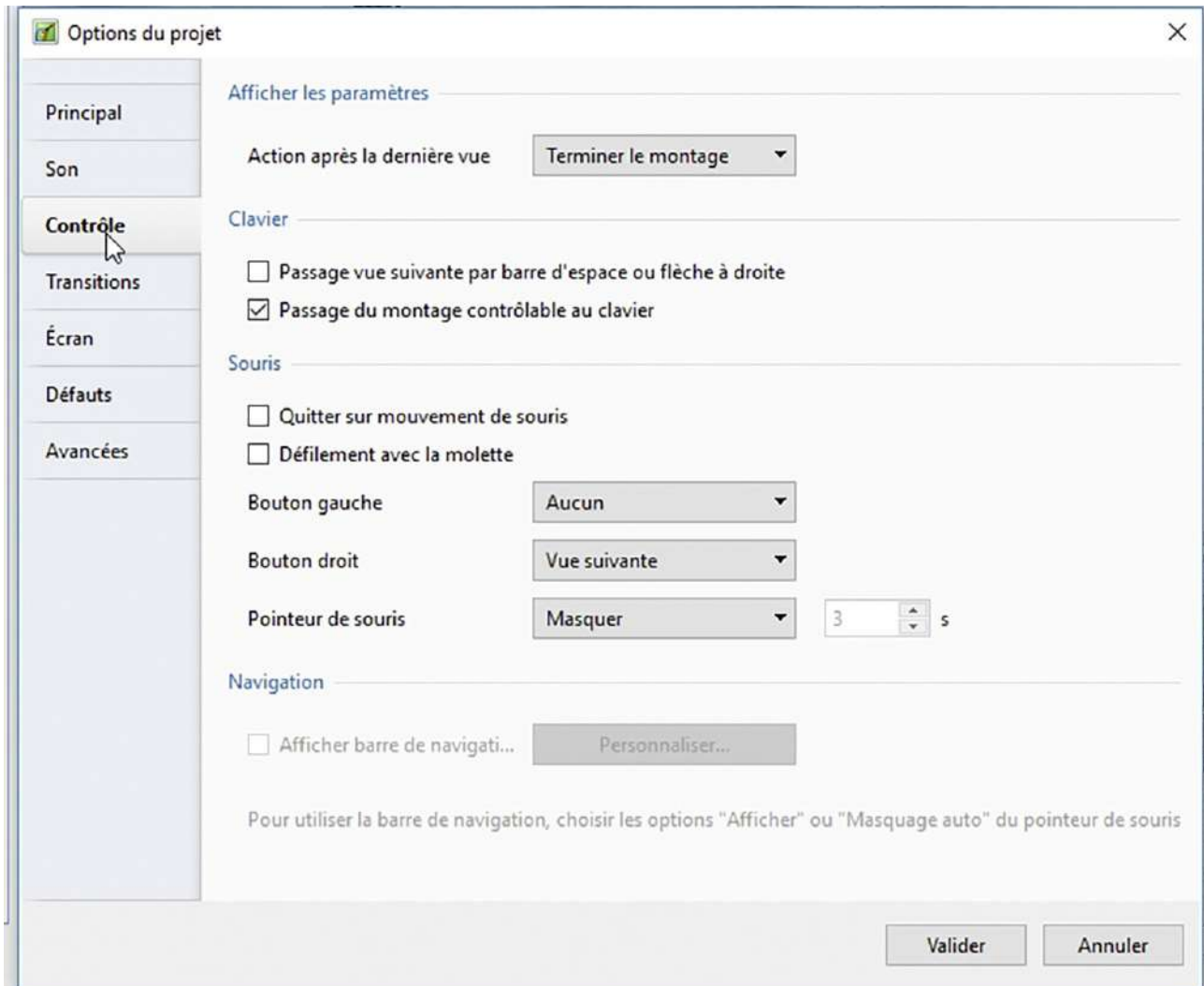
Onglet « Contrôle »



Dans l'onglet « **Contrôle** », ce qui nous intéresse est le « **Pointeur de souris** ». Par défaut il est avec « **Masquage auto après : 3 secondes** » et « **Navigation** » avec coché « **Afficher la barre de navigation** ». Il faut absolument et toutes les fois que vous allez créer un diaporama, régler le contrôle sur « **Masquer** » qui automatiquement masquera également la « **Barre de navigation** ».

Pourquoi ? Lorsque vous êtes dans une salle de projection et que vous voyez la souris se balader sur l'écran, c'est très désagréable. Et parfois le projectionniste distrait laisse sa main sur la souris sans s'en apercevoir. Il en est de même pour la barre de défilement qui en plus a le défaut d'afficher la durée du diaporama. Il ne faut pas en vouloir au projectionniste. S'il est consciencieux, il aura vu trois ou quatre fois votre diaporama, alors, pendant la projection, on peut lui accorder une pose. Et puis il y a des impondérables. Au Festival emedia de Quiberon, la barre de navigation apparaissait tout simplement parce que la table était bancal et que le moindre mouvement faisait ainsi bouger la souris.

Donc il est préférable d'afficher dans contrôle :



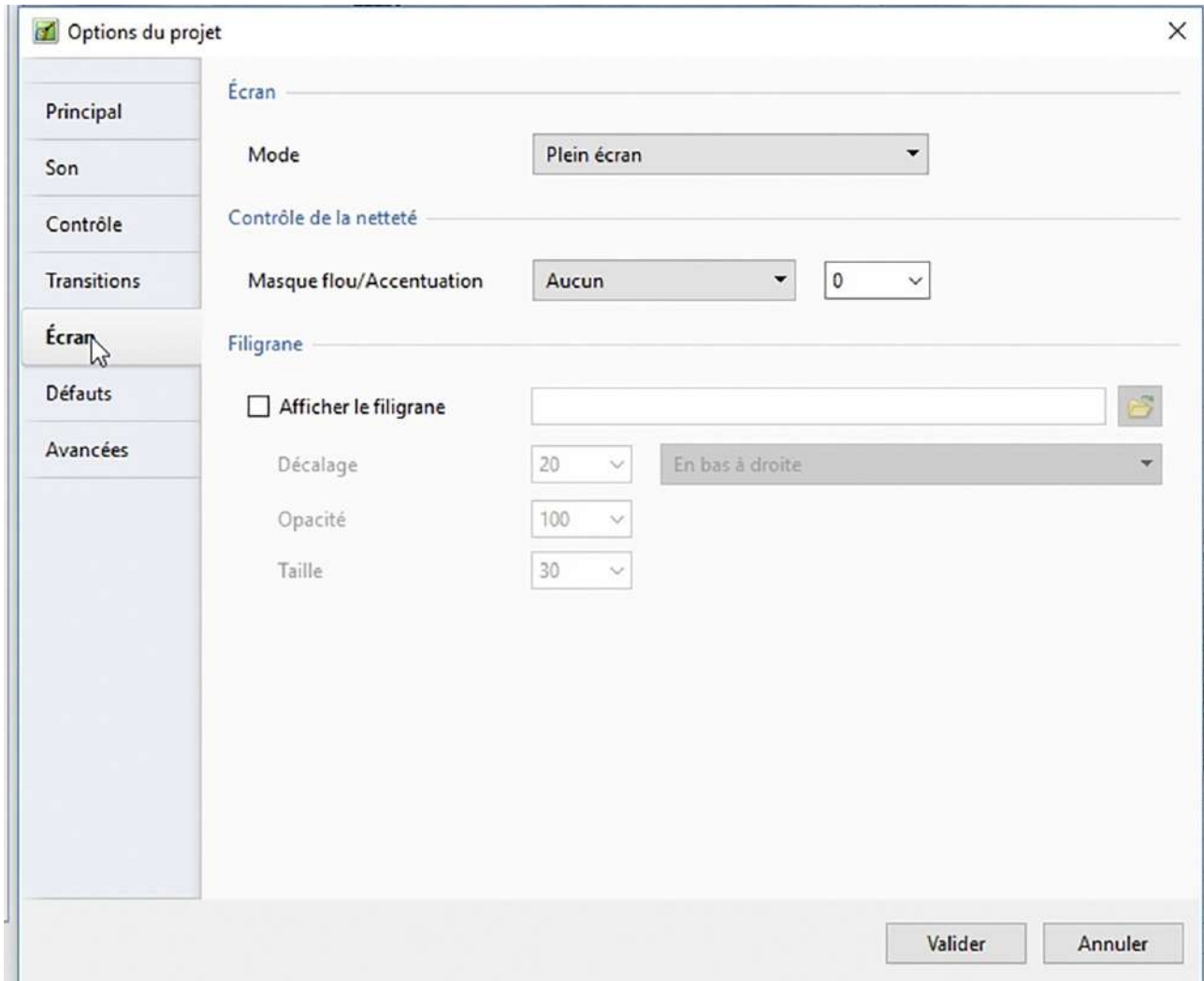
La barre de navigation est automatiquement cachée.

Je laisse le passage du montage contrôlable au clavier. C'est pratique pour ceux qui veulent étudier le diaporama en club ou faire des tutos. Et puis ça n'a aucune conséquence.

Et puis, vous êtes chez vous tranquillement, vous visionnez un diaporama. Le téléphone sonne. Vous appuyez sur la barre d'espace. Le diaporama s'arrête. Vous répondez au téléphone. À la fin de la conversation, vous réappuyez sur la barre d'espace et le diaporama reprend ou il s'était arrêté.

L'onglet « Écran »

L'onglet écran confirme ce qui a été indiqué dans l'« Onglet principal ». Ne modifiez rien.



L'onglet « Transitions »

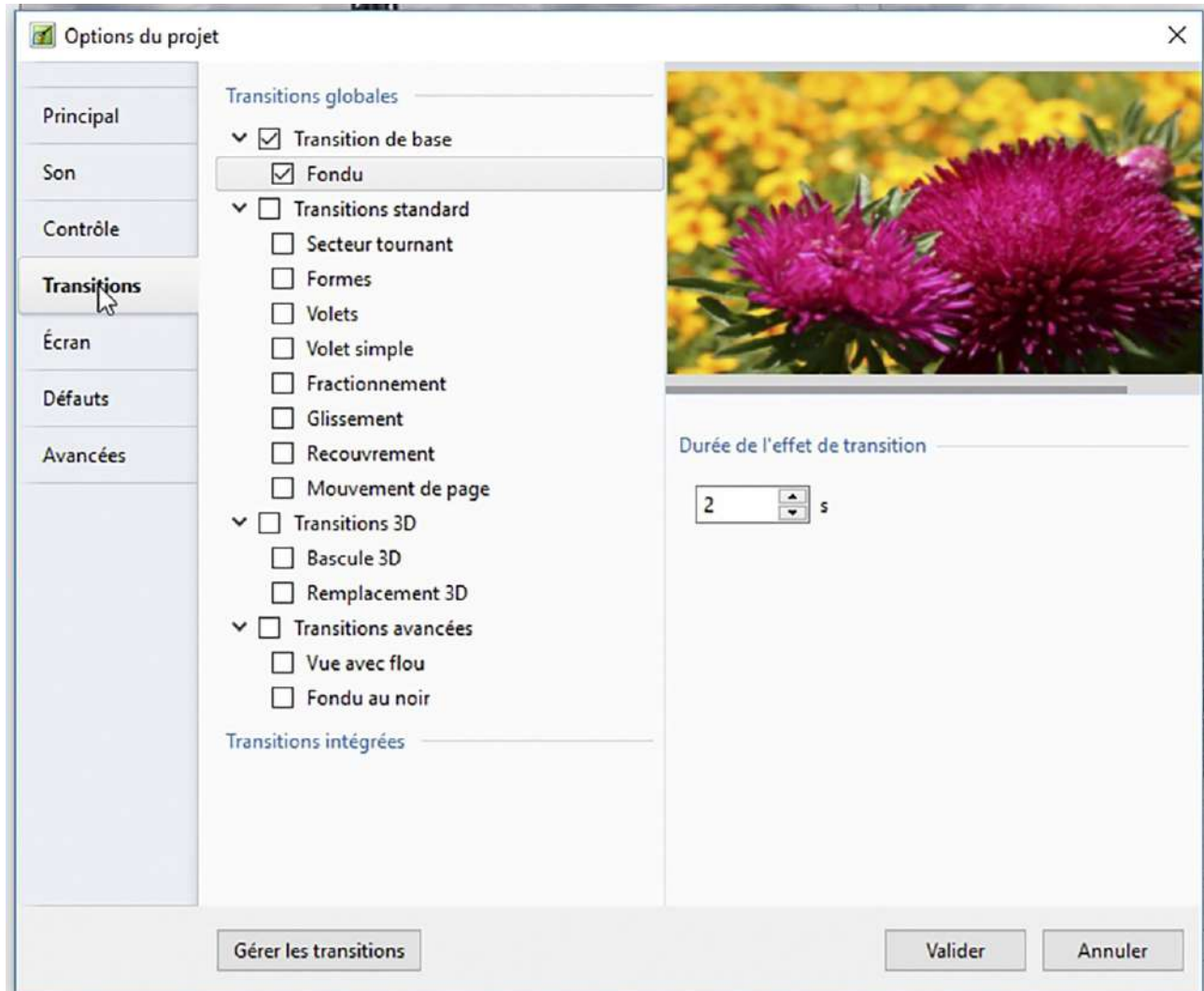
L'onglet « Transitions » permet de définir la transition de base. Celle qui aura le plus de chance de se répéter.

Je vous conseille de garder la « **Transition de base** » par défaut : « **Fondu** ».

Si votre montage est lent, vous pouvez allonger la « **Durée de l'effet de transition** ».

Si votre montage est très rapide et que vous ayez une majorité de « Cut », transitions instantanées, vous pouvez réduire, cette transition à zéro.

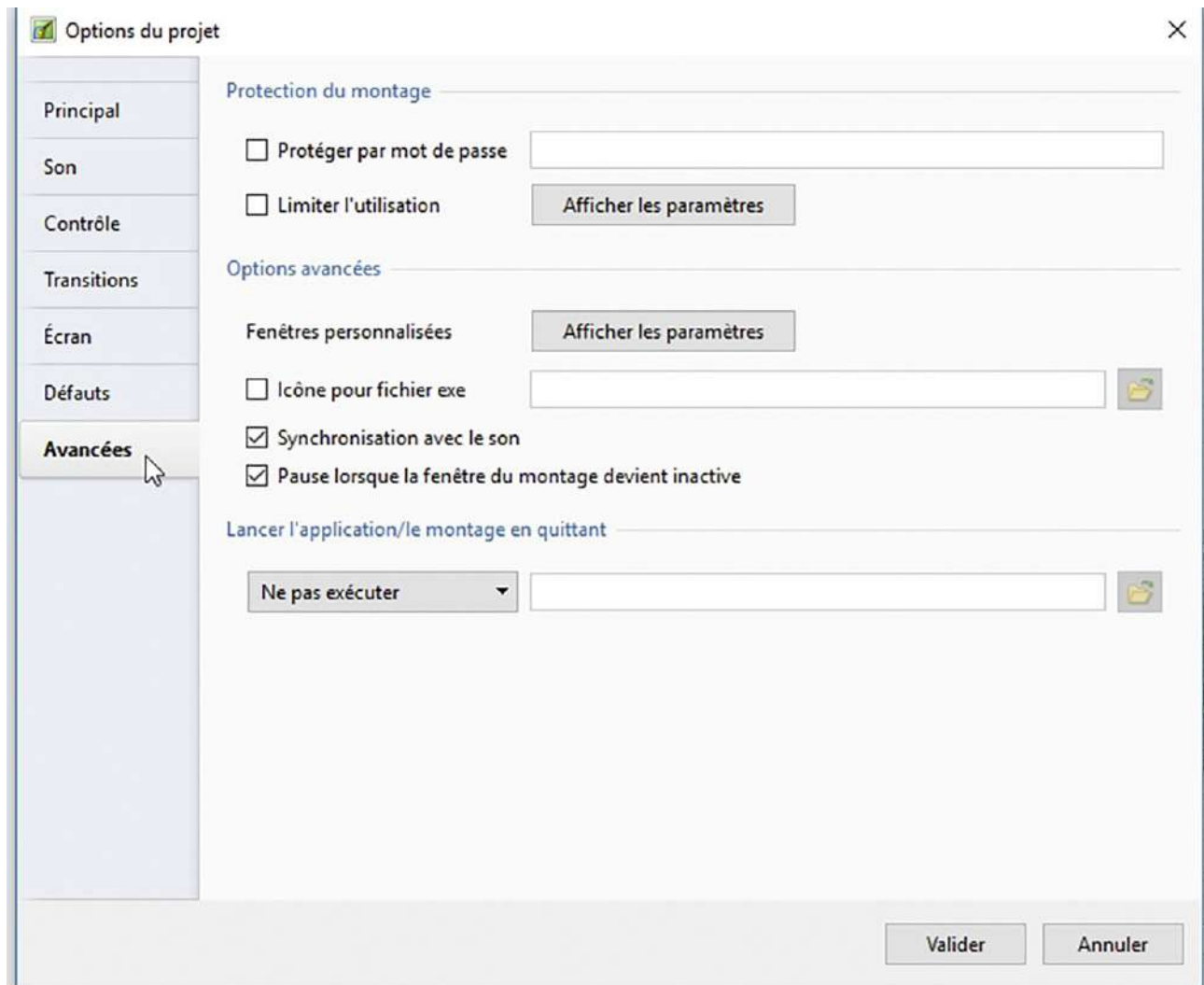
Mais sachez que vous pourrez à tout moment intervenir sur chaque image individuellement.



Onglet « Défauts »

Jusqu'à présent, je n'interviens pas sur l'onglet « Défauts ».

Onglet : « Avancées »



Celui-ci n'a guère d'intérêt sauf si vous décidez d'attribuer une icône au fichier .exe, ce qui peut l'identifier rapidement. Certains auteurs y mettent leurs initiales d'autres une image du diaporama :



Christian Hendricks



Michel et Michèle
Paret



Maurice Guidicelli



Laure Gigou

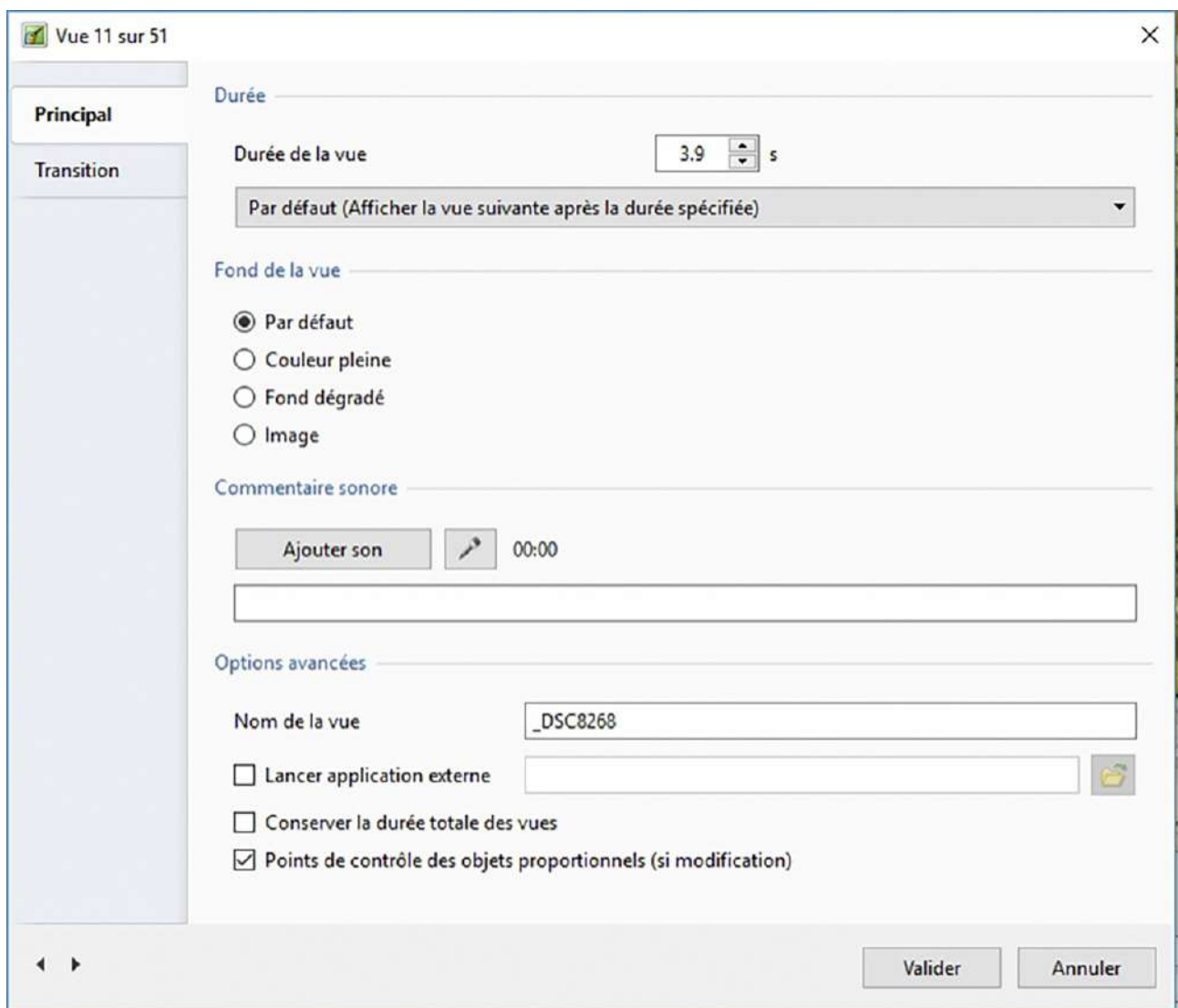
Nous avons donc fait le tour des premiers réglages dans les « **Option du projet** ».

Configurer la vue :

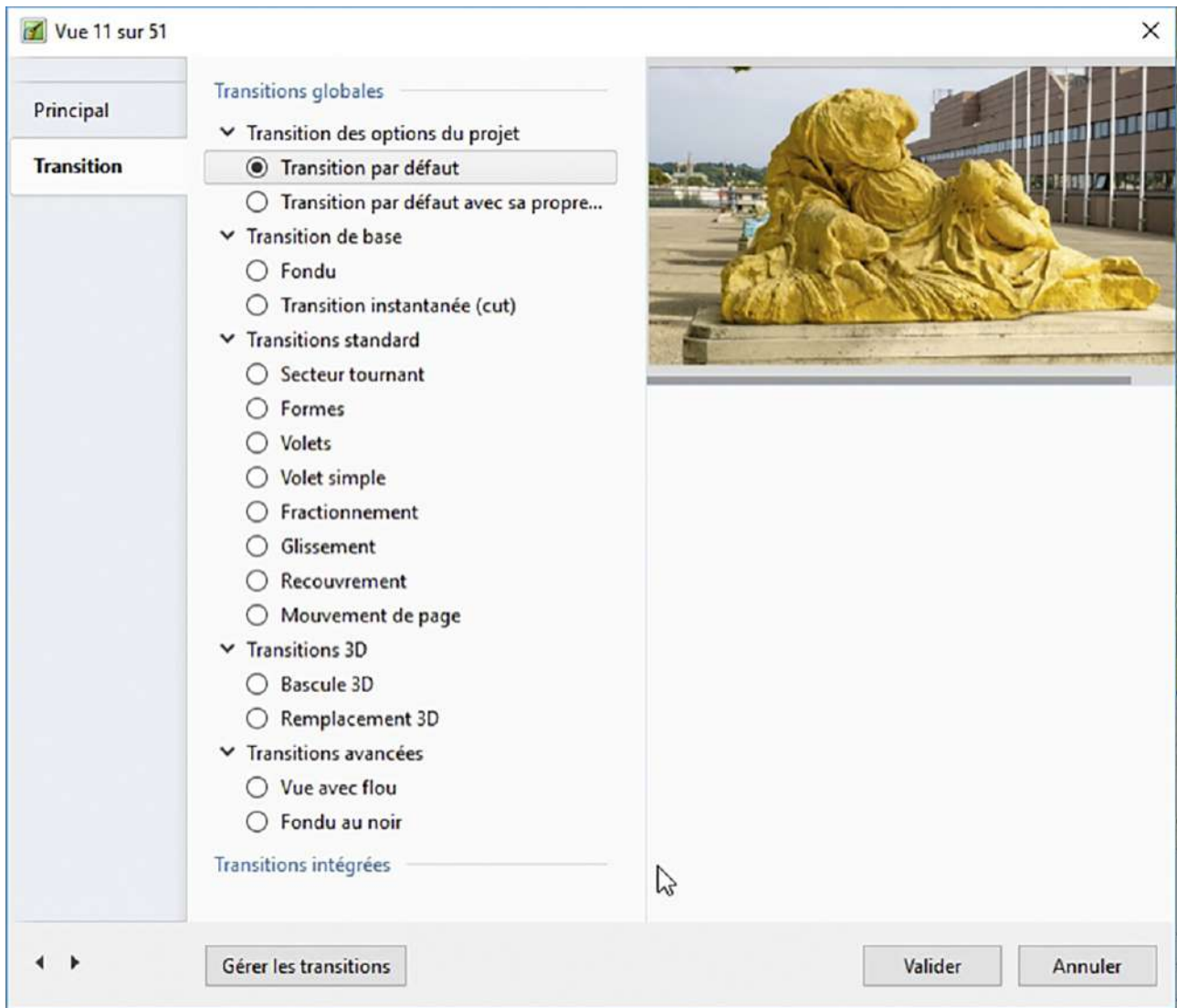
Sur la barre inférieure se trouve, à droite du bouton « Options du projet », un autre bouton « **Configurer la vue** » qui sera utilisé très souvent. S'il n'y a aucune vue sur la ligne des temps, ce bouton apparaîtra en grisé, ce qui est logique puisque ce bouton intervient sur une vue précise.



Ce bouton fait apparaître une autre fenêtre :



Ce premier onglet « Principal », en réalité ne nous intéresse pas.



En revanche l'onglet « transition » est très utilisé pour le diaporama.

À noter que **lorsqu'on clique deux fois sur l'image, cette fenêtre apparaît et une fois qu'on lui a demandé d'afficher l'onglet « Transition » celui-ci reste affiché en priorité.**

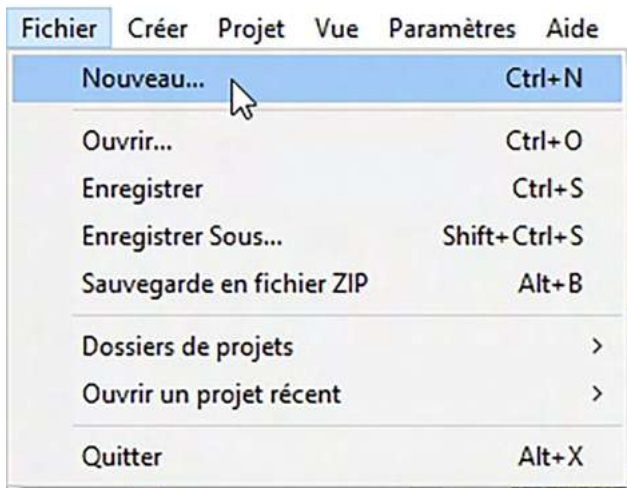
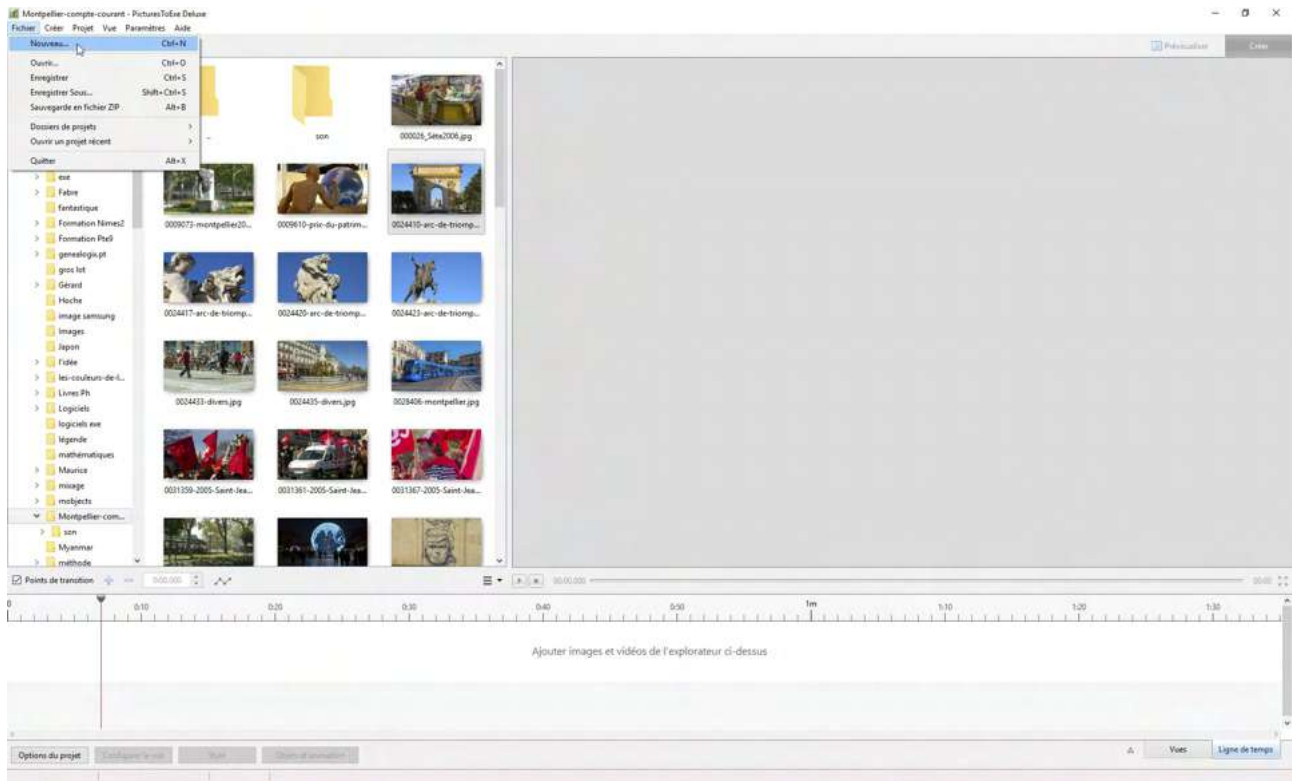
Cette fenêtre est intéressante pour choisir une nouvelle transition et l'avantage de la version 9.0 est de pouvoir visualiser l'effet dans la vignette en haut à droite de cette fenêtre.

On utilisera donc souvent cette option, mais à partir du double clic de la souris ce qui est beaucoup plus rapide. À vous d'essayer les différents effets, mais à utiliser avec modération et bon escient.

Ce n'est pas parce que vous mettrez énormément d'effets, ce n'est pas parce que vous ferez des montages ultra-rapides que votre montage sera bon. Un montage tout simple mais émouvant pourra emporter les suffrages du public et souvent du jury, plutôt qu'un montage très technique, mais sans âme.

Commençons un nouveau projet

Pour découvrir les autres commandes, il est préférable de commencer un nouveau projet. À partir de là on découvrira d'autres boutons et d'autres actions.



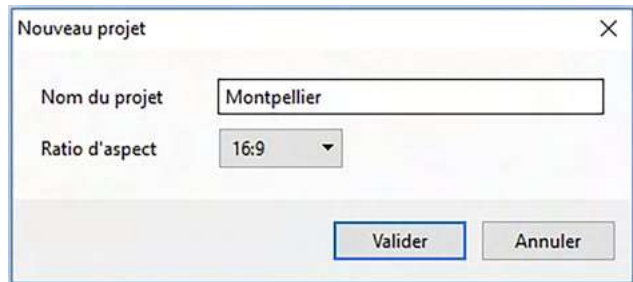
Sur la ligne supérieure de Pte, dans « **Fichier** » on choisit « **Nouveau...** ».

Une nouvelle fenêtre intitulée « **Nouveau projet** » s'ouvre :

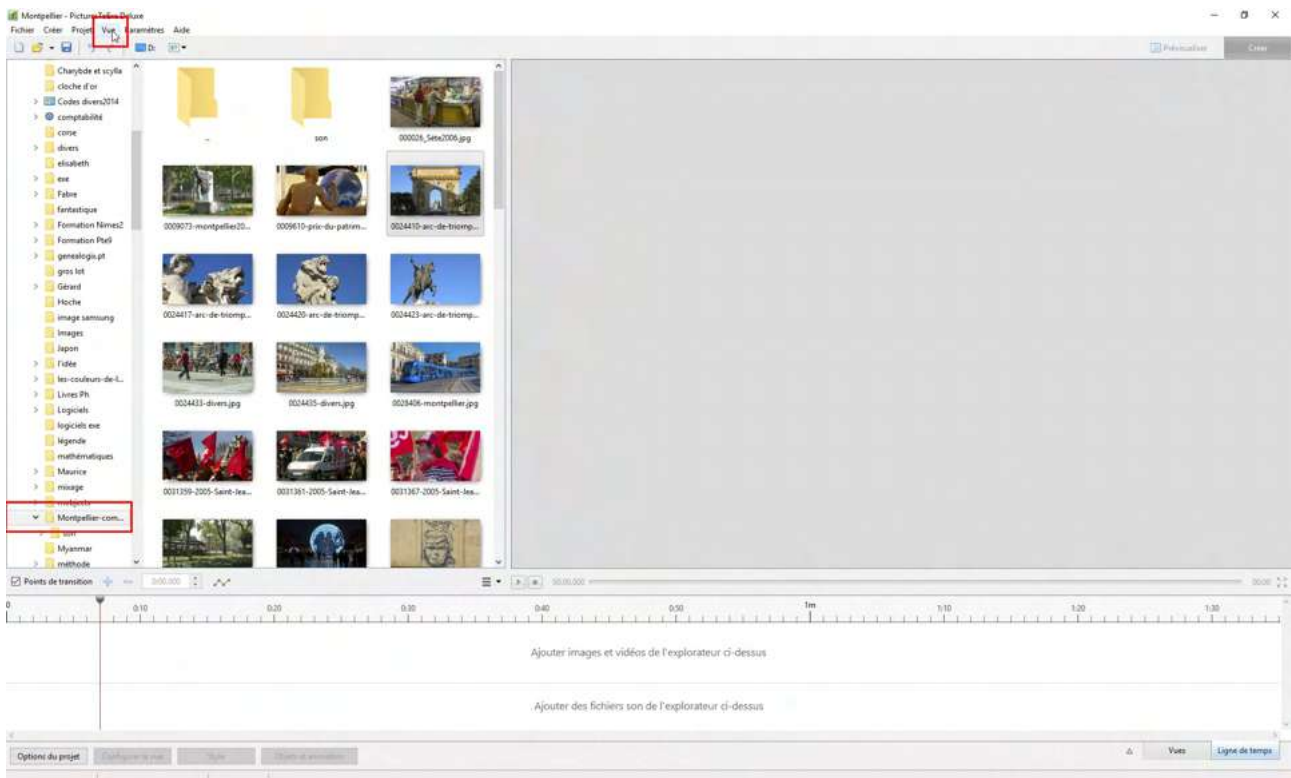


Par défaut le nom est « **Project1** »

Il est alors important de le renommer du nom du futur diaporama par exemple :



Nous avons alors une fenêtre Pte « vierge » :



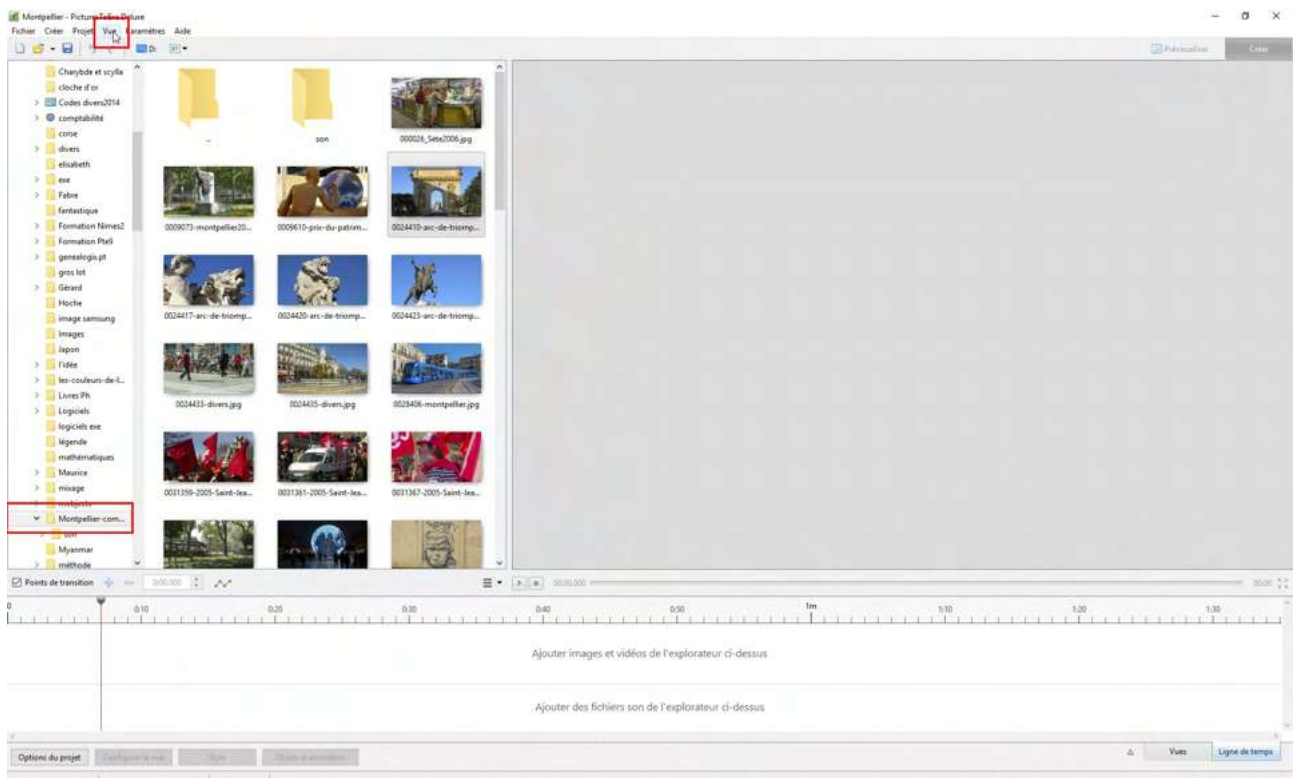
Il faut bien entendu rechercher les images dans la fenêtre Explorateur de Windows (à gauche). Dès que le dossier est sélectionné, les images apparaissent dans la fenêtre « Explorateur de Dossier ». À noter que les légendes d'images sont en caractères normaux. En effet **si une image est installée sur la ligne des temps**, elle apparaît dans la fenêtre « Explorateur de Dossier » en **gras**. C'est un indice intéressant pour éviter l'utilisation des images en double. Malheureusement, nous le verrons plus bas les images utilisées dans « Objets et animation » ne sont pas signalées en gras dans la fenêtre « Explorateur de Dossier ». C'est dommage.

Mais revenons à la création d'un nouveau projet. On s'aperçoit que la plupart des commandes apparaissent en grisé. Ceci est dû au fait qu'il n'y a rien sur la ligne des temps.

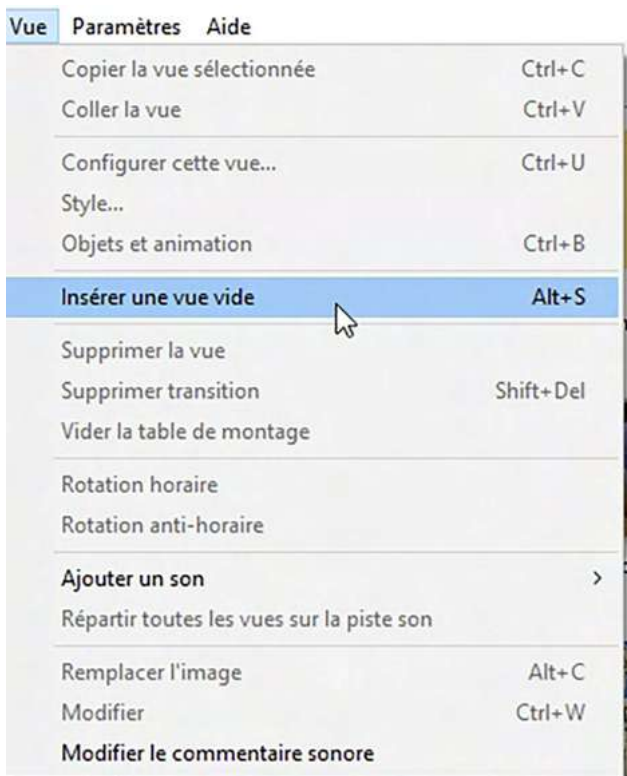
Ajoutons à présent une image dans la « Ligne des Temps ».

La règle est que le montage commence par un silence de trois secondes sur une image noire et fini également par un silence de trois secondes et une image noire.

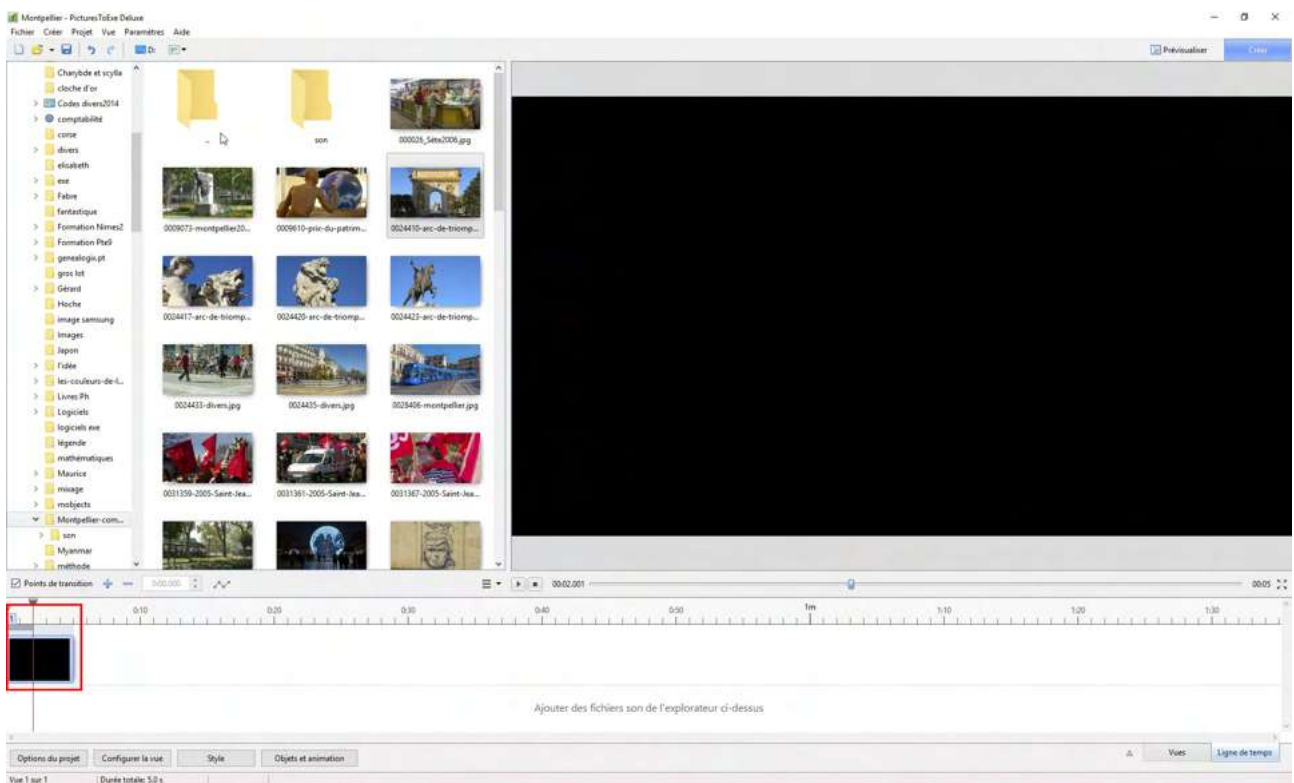
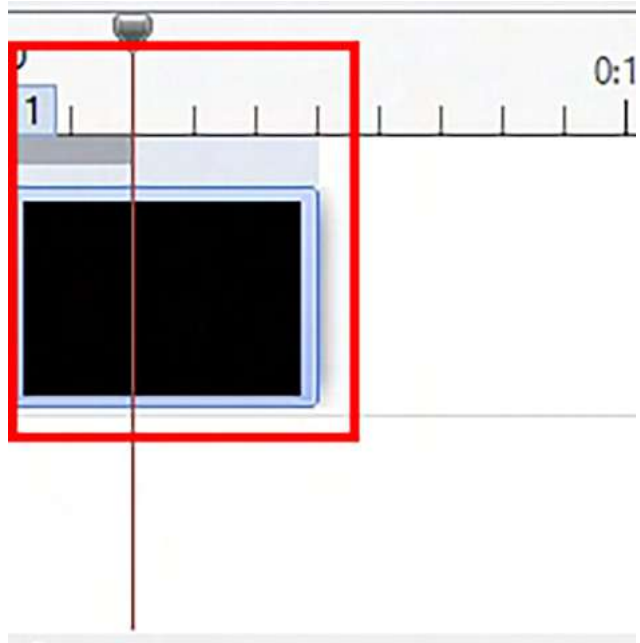
Pourquoi ? Pour laisser le temps aux organisateurs de gala ou de festival de faire le noir dans la salle et pour habituer les spectateurs à l'obscurité. Il faut donc prévoir une vignette noire. On peut bien entendu la faire par exemple dans photoshop. Mais il est possible avec la version 9.0 de la faire dans Pte. On va dans la barre du haut à la commande « **Vue** » et « **Insérer une vue vide** ».



Formation PicturesToExe

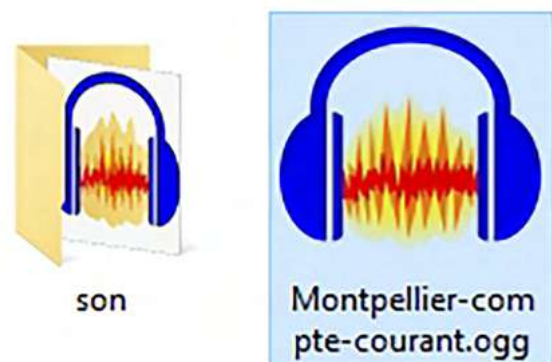
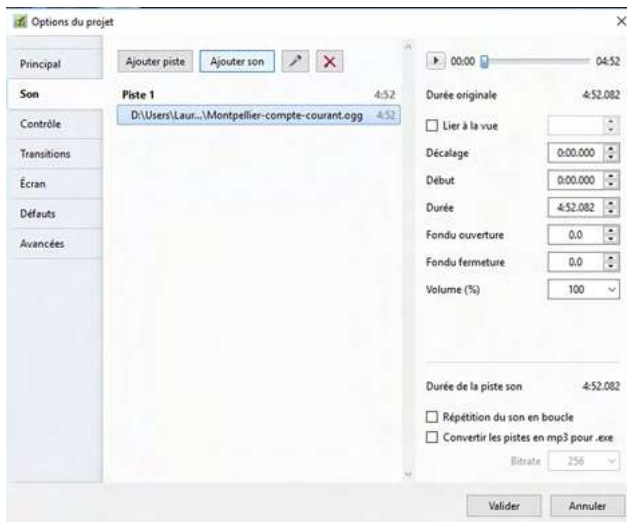
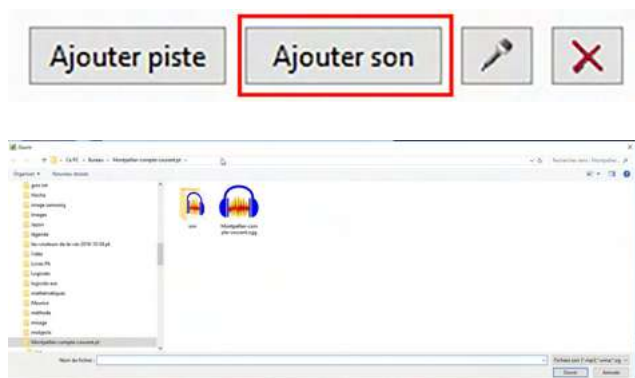
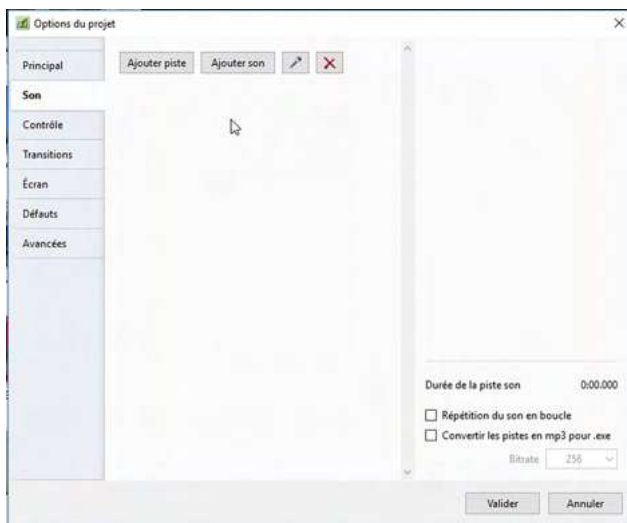
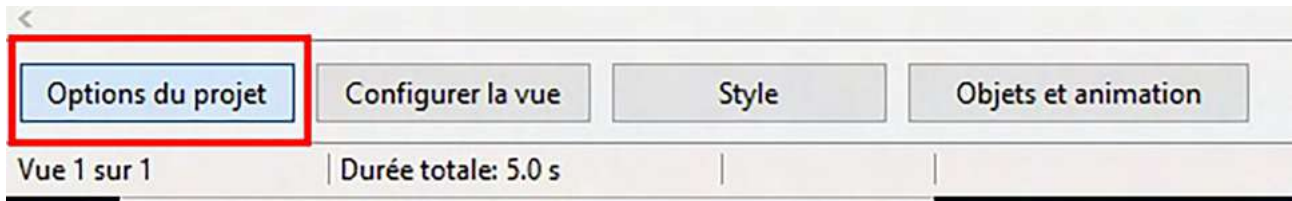


Et la vue est insérée avec la transition par défaut et la durée de vue par défaut. On peut bien entendu les modifier.



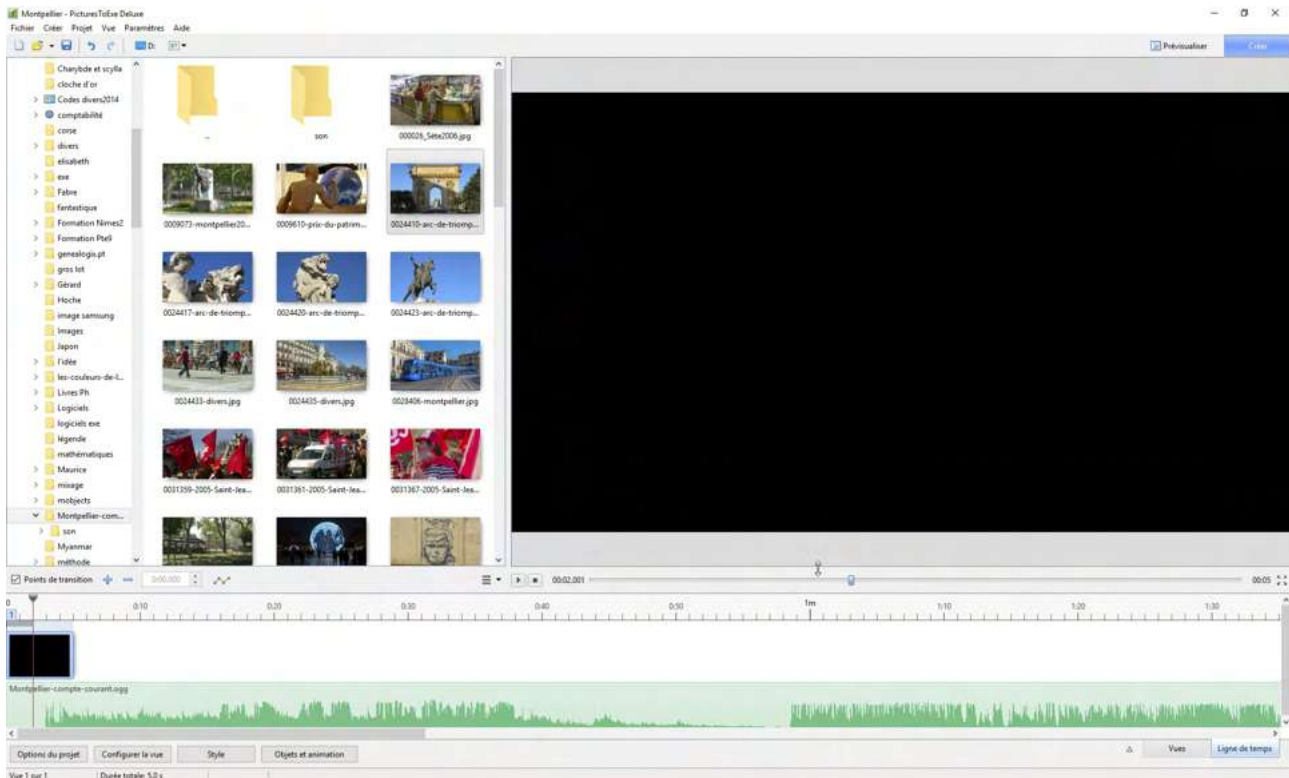
L'étape suivante selon ma méthode est l'insertion du son (provisoire ou définitif).

On clique alors sur le bouton en bas à gauche « **Option du projet** » et l'onglet « **Son** ». On va chercher le son dans le dossier du diaporama.



La bande son est affichée et sa durée : 4'52" dans l'exemple choisi.

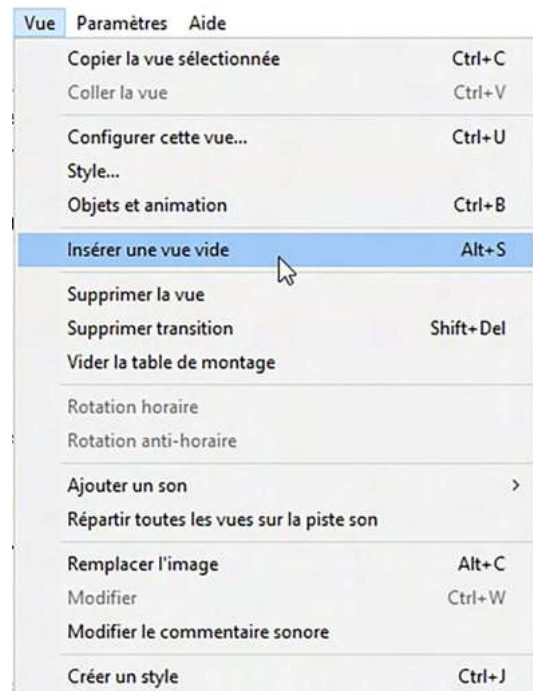
L'onde sonore apparaît :



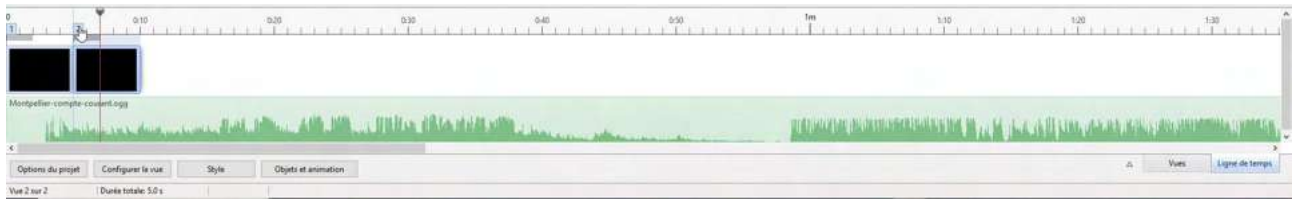
Et la vue est insérée avec la transition par défaut et la durée de vue par défaut. On peut bien entendu les modifier.

Mais on s'aperçoit très vite lorsqu'on clique sur la flèche juste en dessous de la fenêtre de visualisation, que le son s'arrête à la fin de la durée de la vue noire. Difficile alors de mettre d'autres images sur la Ligne des temps sans entendre le son. Certes on peut forcer le passage mais c'est à chaque image qu'il faut le faire. Moi j'ai trouvé une solution. J'insère une seconde vue noire que je pousse au bout de l'onde sonore.

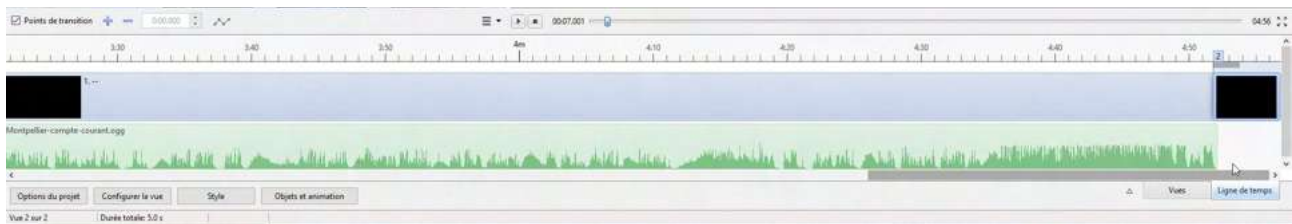
Nouvelle opération
« Insérer une vue vide »



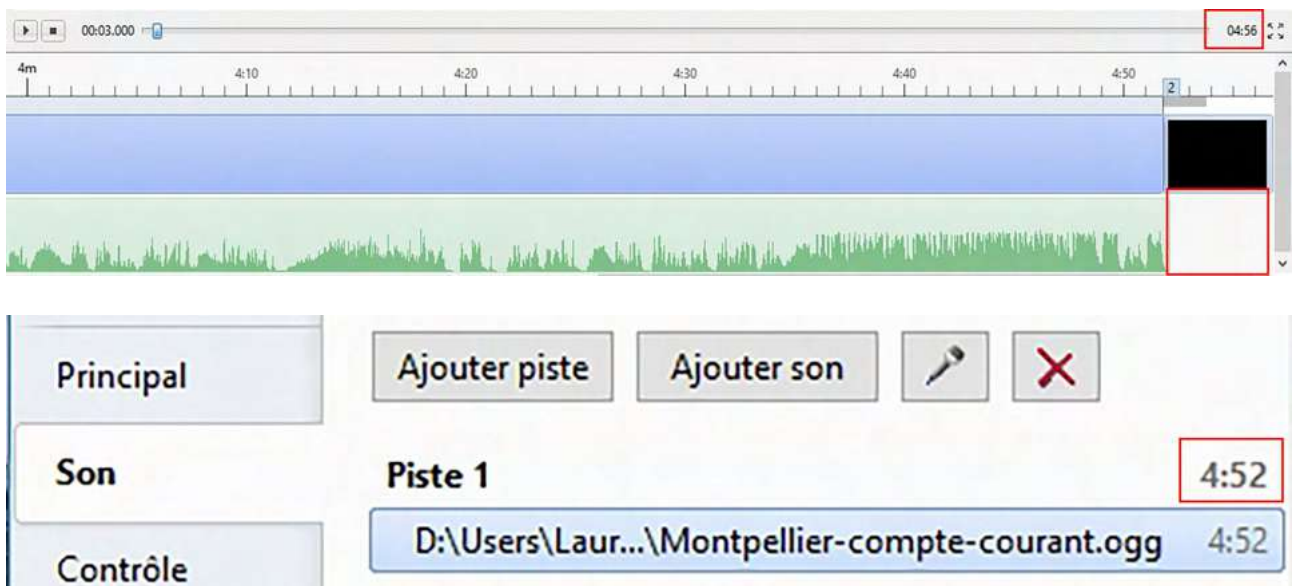
Bien entendu la vue s'insère juste après la première vue :



Il faut alors la déplacer à l'aide de la souris jusqu'à la fin de l'onde sonore. On clique sur le numéro avec le bouton gauche et on amène la vue noire à destination.



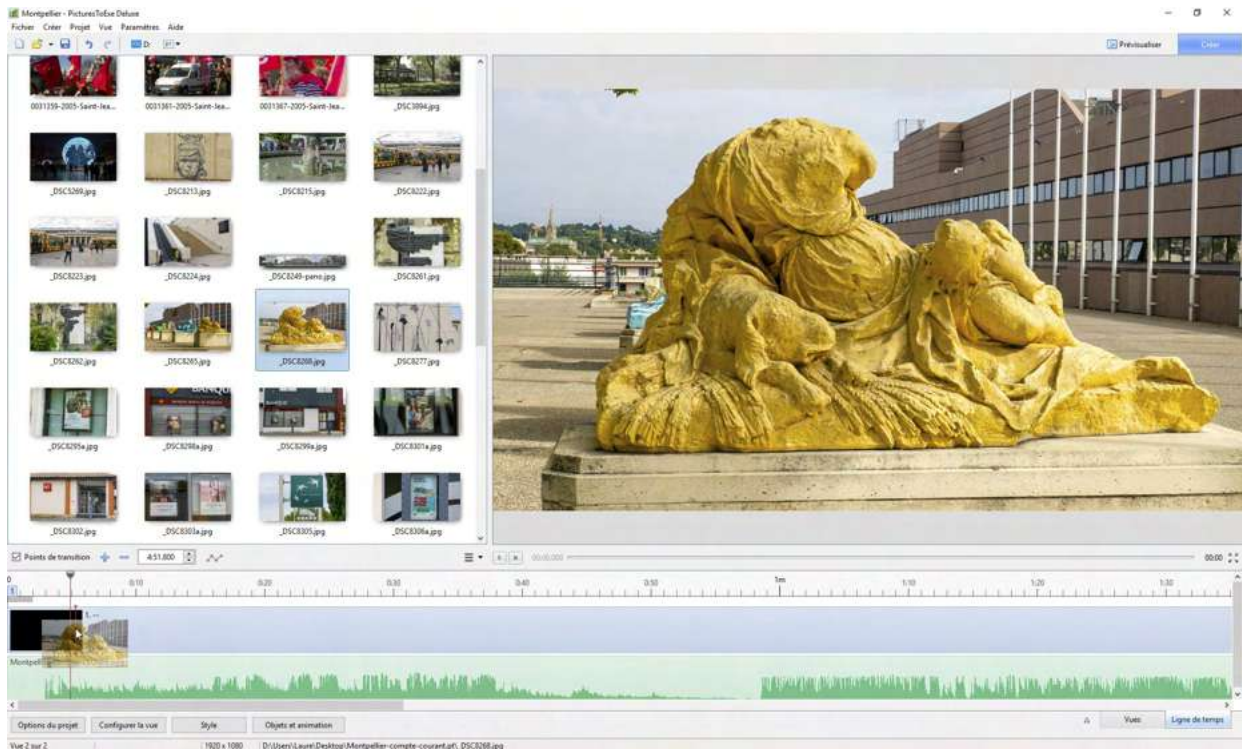
Petite remarque en passant. Sous la fenêtre de visualisation se trouve la commande de lecture du montage que l'on peut déclencher quand on veut pour voir ce qui a été fait dans la fenêtre de visualisation. Mais cette commande à sa droite indique la durée du montage en totalité, c'est-à-dire jusqu'à l'extinction du montage. Cette durée est par essence différente de l'onde sonore si vous n'avez pas ajouté les 3 secondes de silence réglementaires à la fin du montage. C'est le cas dans l'exemple que j'ai choisi :



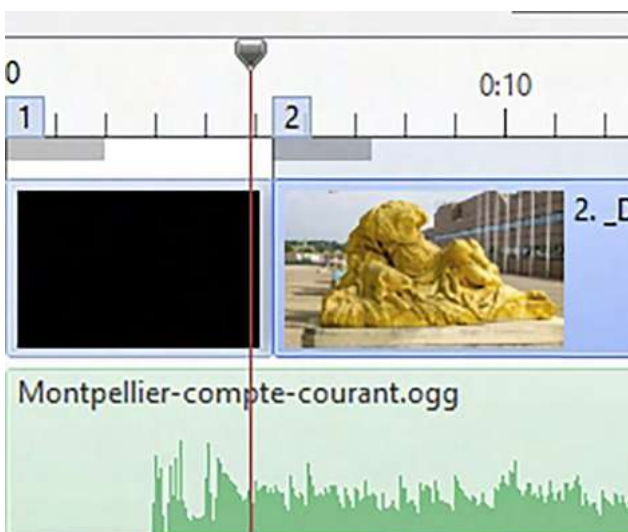
Nous avons ainsi une différence de 4" entre la durée de l'onde sonore et la durée du montage, à l'extinction de la dernière image. Ceci démontre que ce n'est pas la bande son qui commande la durée du montage.

L'insertion des images sur la « Ligne des temps »

C'est une opération très facile. Les images sont dans l'« **Explorateur de dossiers** ». Il suffit de **les sélectionner avec la souris (un clic maintenu sur l'image)** et de la faire glisser où on veut sur la ligne des temps.

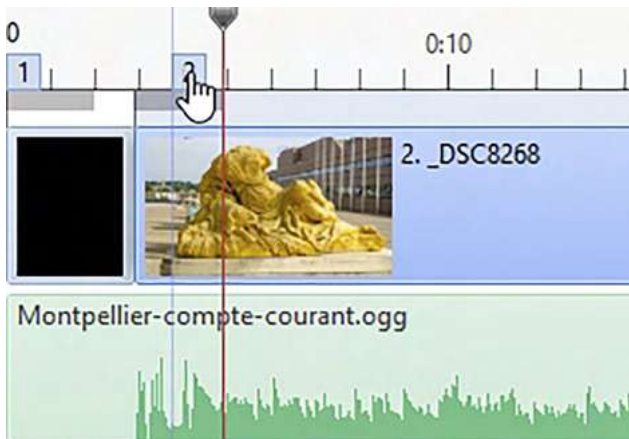


On voit le fantôme de l'image s'installer sur la « Ligne des temps ». Là où elle doit se poser, la souris indique une ligne rouge verticale. Cette ligne peut être sur l'emplacement de la ligne de lecture ou à côté.



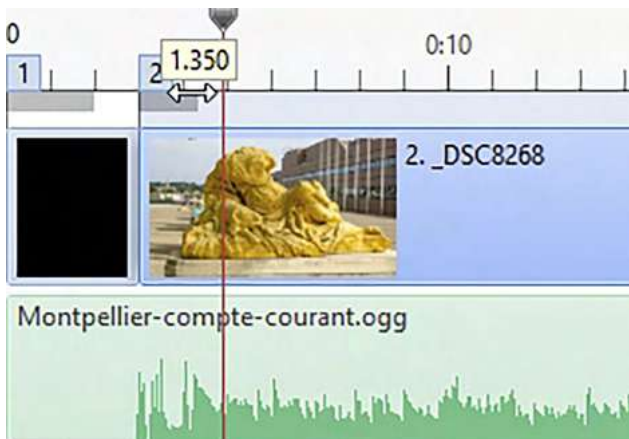
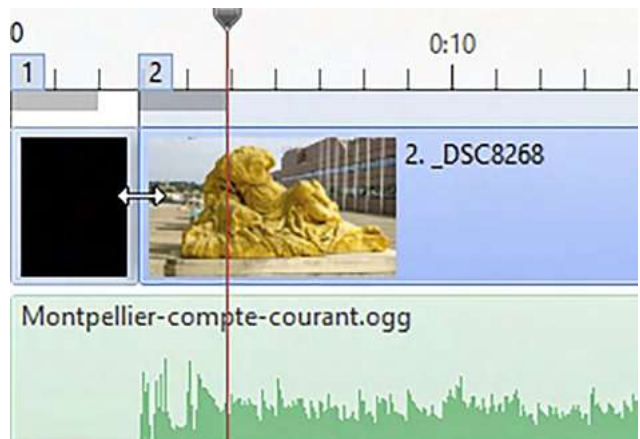
Une fois le clic de la souris lâché, l'image s'installe avec la durée par défaut et la transition par défaut. En gris épais, la durée de la transition par défaut.

Que ce soit la durée de l'image à l'écran, la durée de la transition, le choix de la transition, la place de l'image, tout peut être modifié.

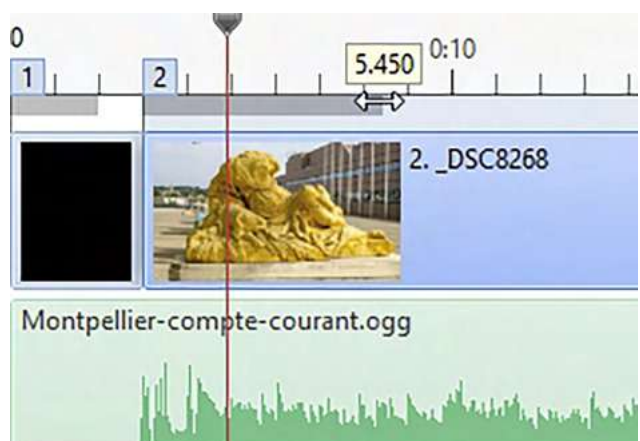
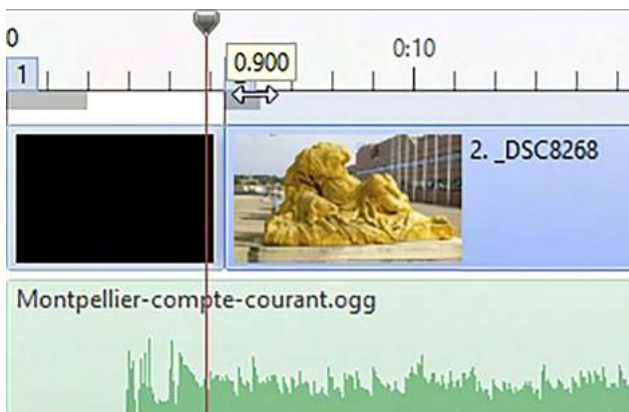


Ça peut alors créer des problèmes de synchronisation.

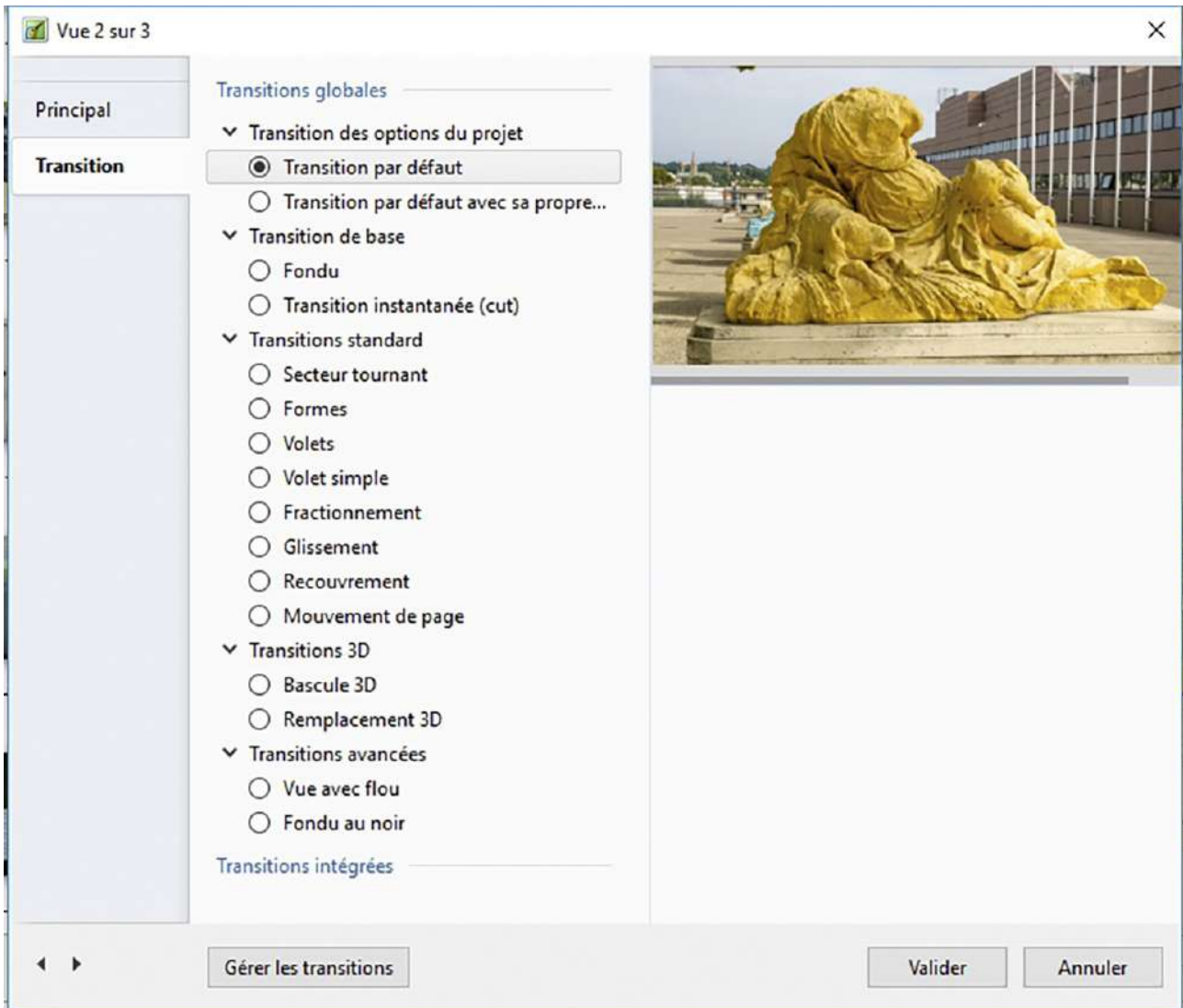
Déplacement de l'image à l'aide de la souris. **On se positionne sur le numéro de l'image**, en haut à gauche de l'image. C'est très important ! Car si on situe la souris sur l'image, l'effet sur l'image sera identique mais on risque de déplacer toutes les autres images, situées à droite de l'image en question :



En revanche, la longueur de la transition, matérialisée par la ligne épaisse en grisé peut être modifiée avec la souris en la positionnant au bout de cette ligne.



Cette transition peut être modifiée en cliquant deux fois sur l'image :



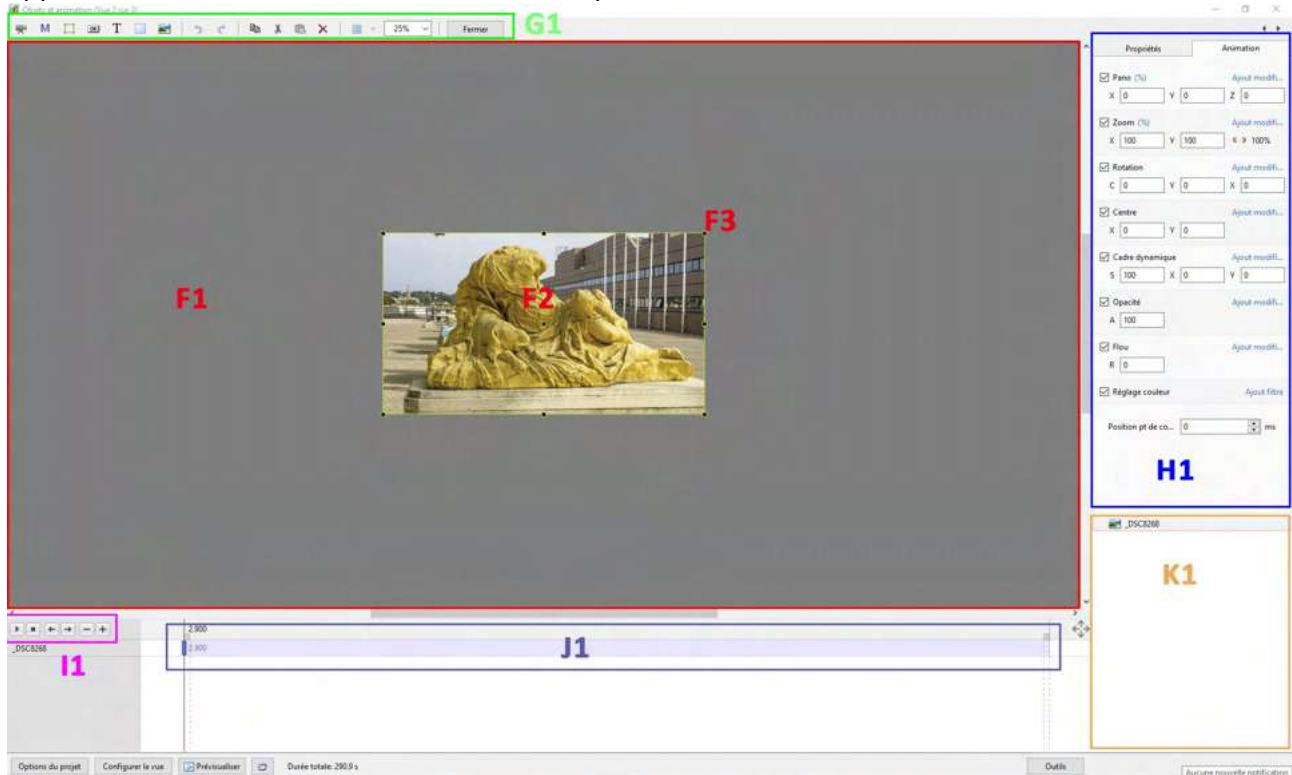
Nous voyons que telle quelle, si elle n'a pas été modifiée en durée par exemple, la transition est indiquée « **par défaut** ». Il s'agit donc en général du fondu, sauf si cette transition a été modifiée dans l'« **Option du projet** ».

Ainsi donc, en cliquant deux fois sur l'image on accède à diverses transitions et Pte 9 permet de visualiser les effets dans la vignette de la fenêtre de « **Configurer la vue** », car cette fenêtre correspond au bouton « **Configurer la vue** ». À vous de faire des essais, mais souvenez-vous que les transitions les plus classiques (Fondu enchaîné ou Cut) sont en général les plus utilisées, mais certaines autres transitions peuvent être judicieusement utilisées, comme le fondu en « **Forme** » qu'il faut alors régler en fonction des deux images successives ou les volets simples qui sont intéressants avec une transition plus ou moins floue. Le fractionnement peut induire, la sensation de destruction, si ce fractionnement est bien étudié. Ainsi de nombreuses possibilités de transitions peuvent s'adapter au récit du montage.

Personnellement le bouton « **Style** » n'a aucun intérêt. Il apporte des animations qui ne correspondent pas au style du diaporama.

« **Objets et animation** »

Le bouton « Objets et animation » est très important. C'est le plus délicat à utiliser, parce qu'il n'est pas intuitif. On sélectionne une image, on appuie sur le bouton « Objets et animation ». L'image apparaît alors dans une nouvelle fenêtre comprenant diverses commandes :



Cette fenêtre comporte 7 zones importantes :

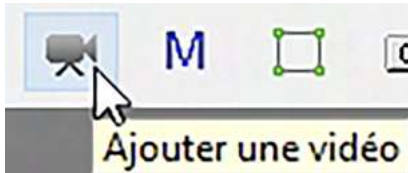
- 1 Les boutons de commandes (G1)
- 2 Sur la droite, en haut les onglets de fonctions (H1)
- 3 La liste des objets contenus dans l'image (K1)
- 4 L'image (F2)
- 5 La sélection de l'image (F3)
- 6 La ligne des temps (J1) (Sa durée correspond à la durée de l'image à l'écran sur la fenêtre principale).
- 7 La commande Lecture, ajouter une point, supprimer un point (I1)

Cette fenêtre est pratiquement aussi importante que la fenêtre principale si on veut insérer quelques animations. Nous allons voir à présent chacun de ces éléments. Mais elle est de manipulation délicate. De plus il y manque la présence de l'onde sonore, même si on peut entendre le son en lisant l'espace qui est attribué à l'image.

Les boutons de commande



Ajouter une vidéo :



Le premier bouton concerne : « Ajouter une vidéo ». Comme son nom l'indique, il permet d'ajouter une vidéo. Nous verrons par la suite comment ça peut se faire.

Remarque : Il est possible d'ajouter une vidéo directement dans la fenêtre principale de Pte.

Ajouter un masque



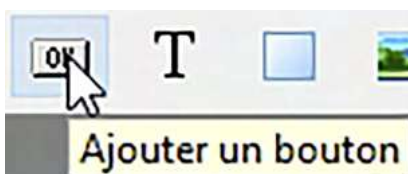
C'est une possibilité d'insertion d'images de façon partielle que ce soit de la vidéo ou des images fixes avec un masque aux bords plus ou moins flous. Son utilisation est complexe mais permet certains effets.

Ajouter un cadre



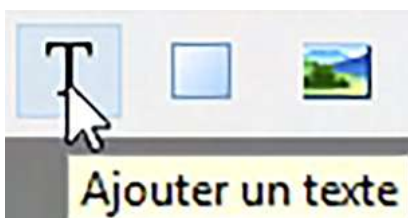
Cette commande est intéressante dans certains cas. Par exemple, dans le cas de relations « Parent/Enfants », ou pour une commande pour une page de lancement.

Ajouter un bouton



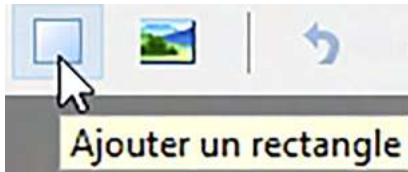
Fonction sans intérêt pour le diaporama, tel que nous le concevons.

Ajouter un texte



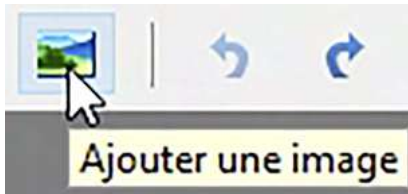
Peut-être intéressant, pour ceux qui veulent faire rapidement un titre ou un générique. Personnellement, je préfère préparer tranquillement mes titres et textes dans Photoshop.

Ajouter un rectangle



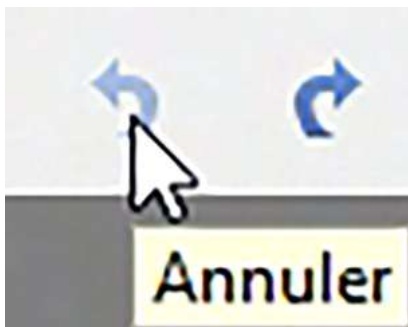
Sans intérêt.

Ajouter une image



Ce bouton est très souvent utilisé dans « Objets et animation ». Il permet d'ajouter une image à l'image de base.

Annuler/Rétablir



Fonctions et icônes classiques.

Copier



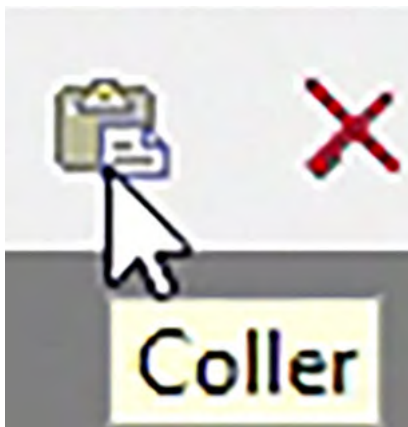
Fonction et icône classiques.

Couper



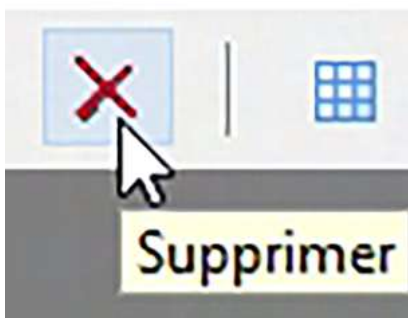
Fonction et icône classiques.

Coller



Fonction et icône classiques.

Supprimer

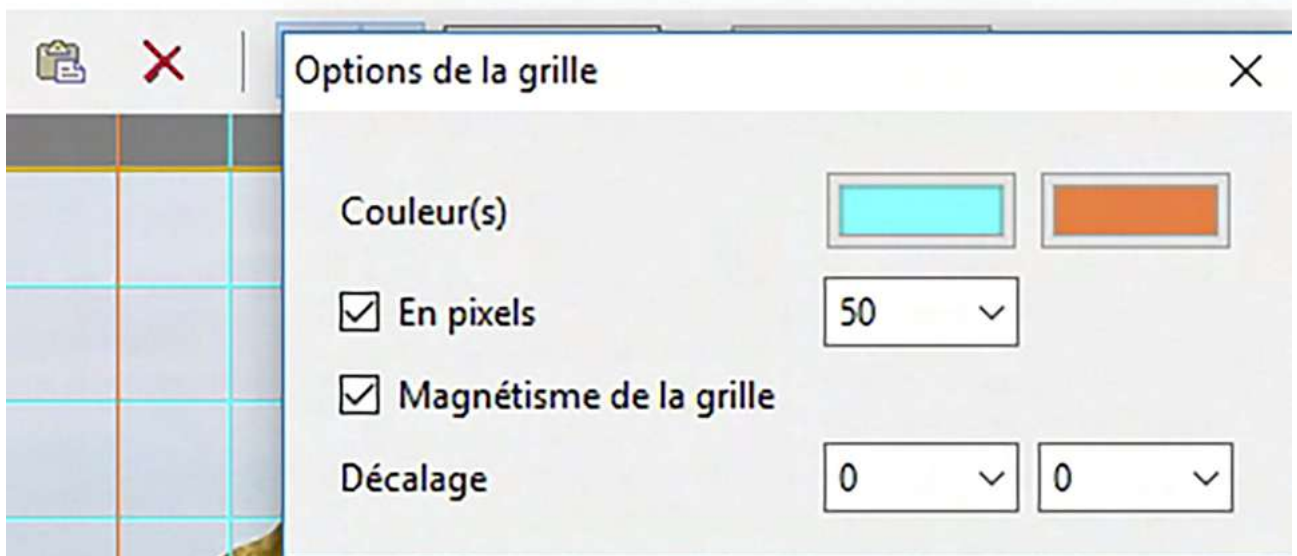
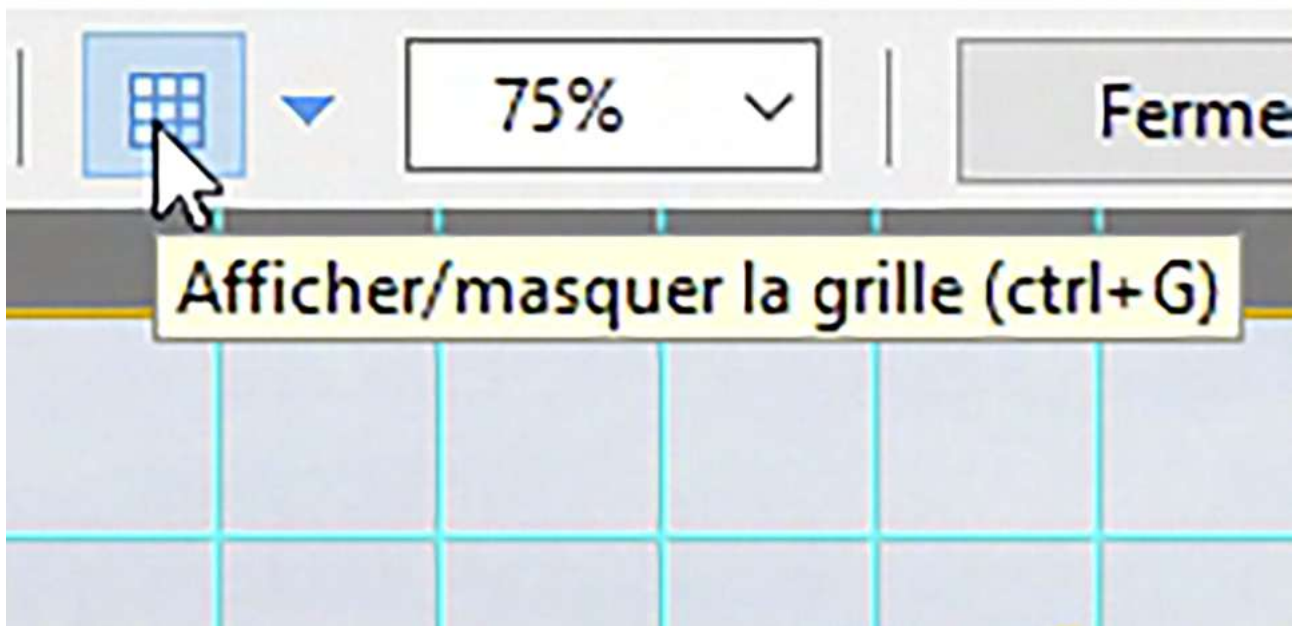


Fonction et icône classiques.

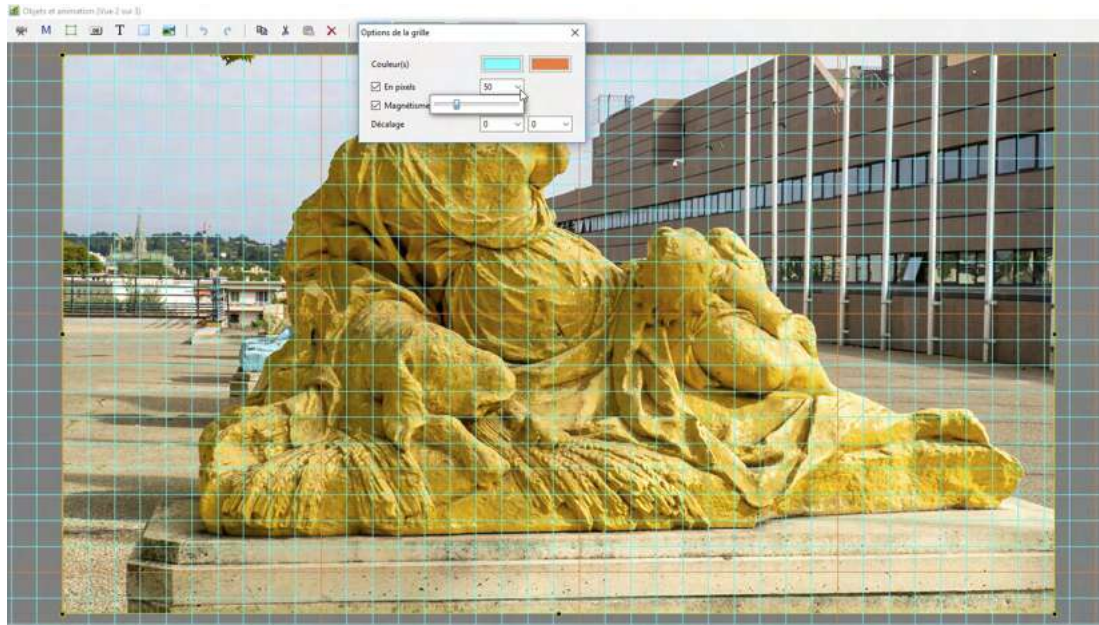
Grille



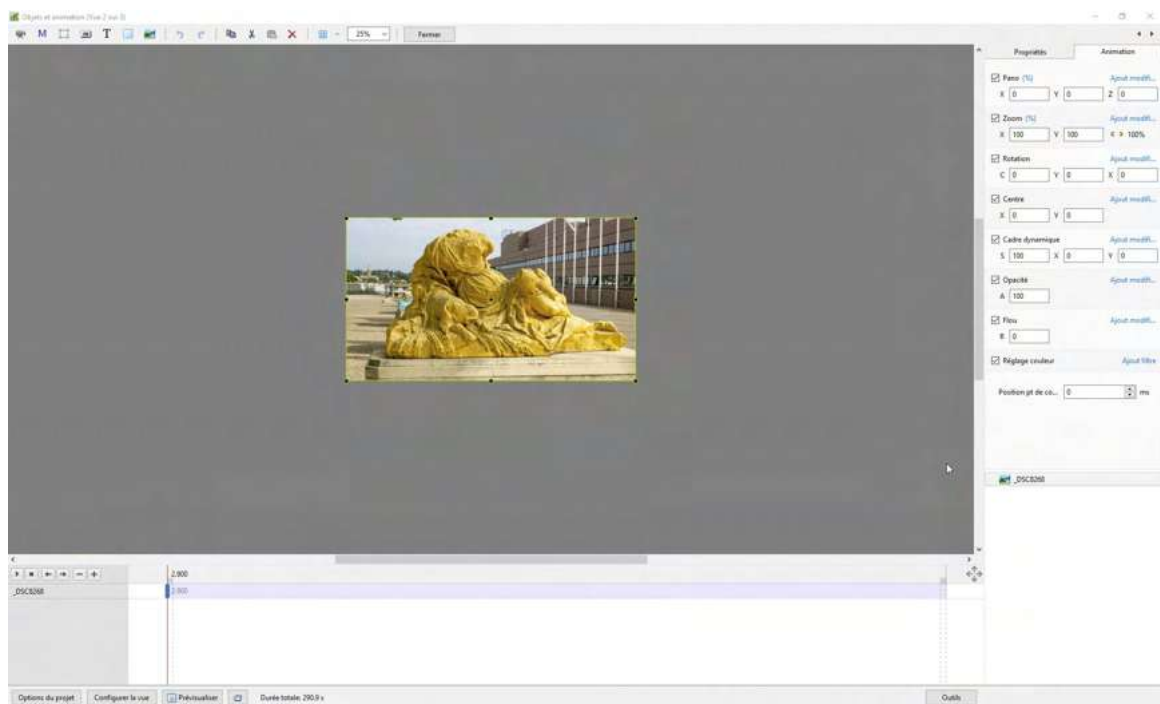
C'est une fonction que j'utilise très rarement mais qui peut permettre de positionner très exactement un objet. Lorsqu'on clique sur cette grille, celle-ci apparaît dans l'image.

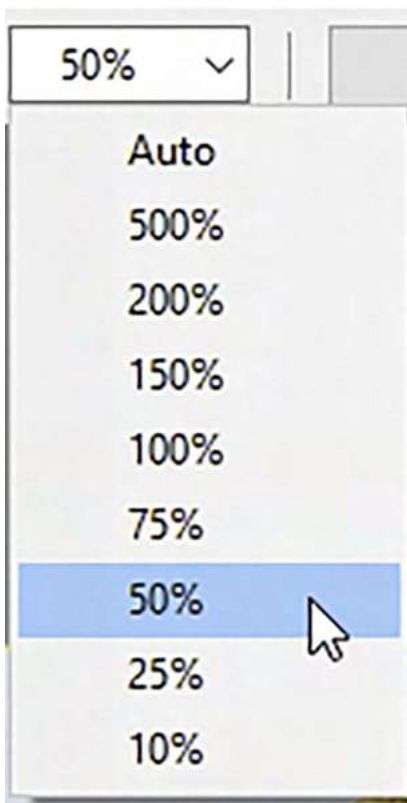


Formation PicturesToExe

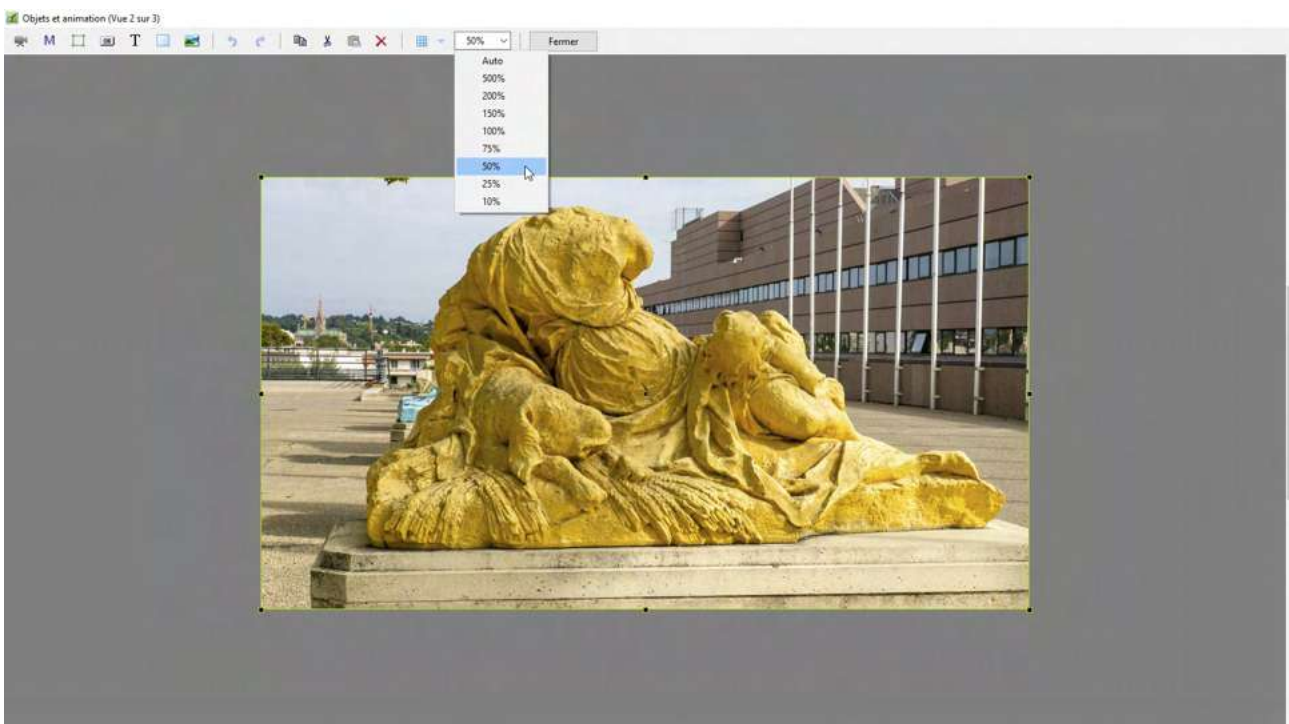
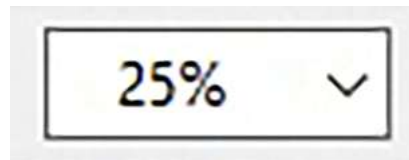


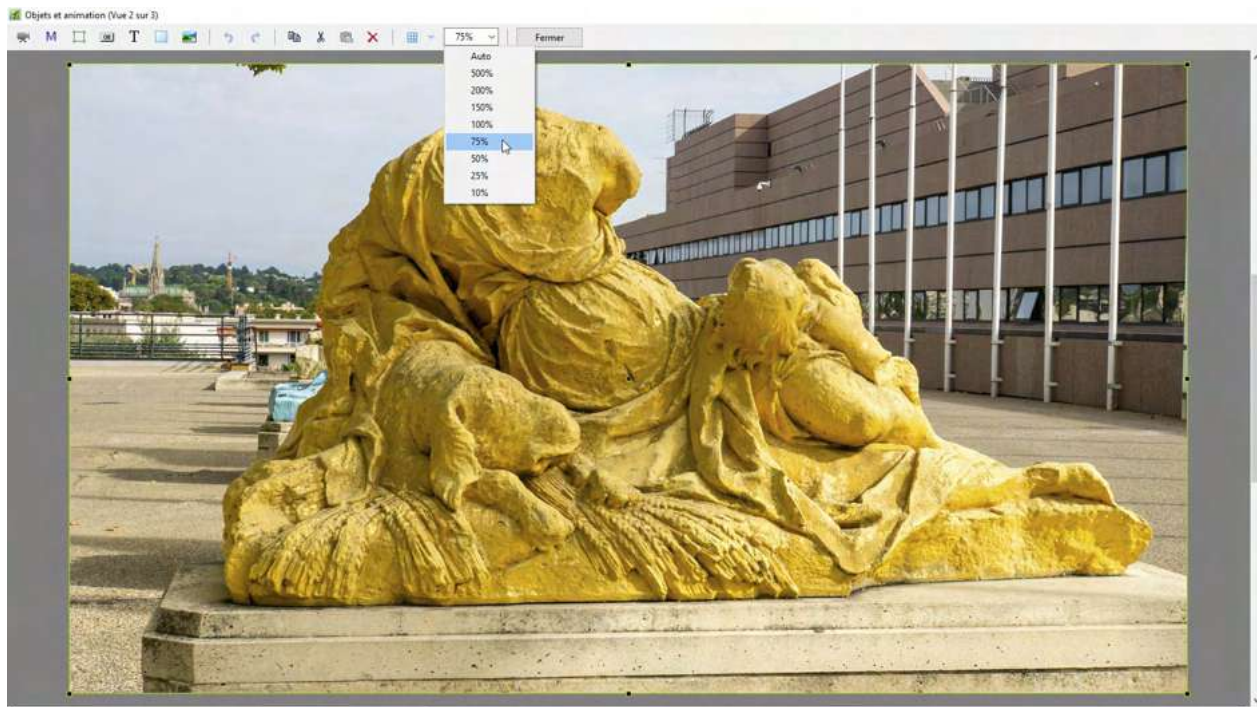
La place de l'image dans la fenêtre





Pour des raisons d'animation, il est parfois souhaitable de diminuer l'importance de l'image principale par rapport à la fenêtre « Objets et animation ». Il y a donc plusieurs possibilités de pourcentage de la dimension de l'image dans cette fenêtre « Objets et animation ».





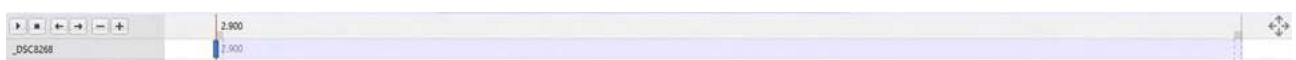
Fermer



Fermer veut bien qualifier l'action. Attention ! À l'encontre de nombreux logiciels qui veulent qu'on clique sur « OK » ou « Enregistrer », pour enregistrer les actions faites, dans Pte, il n'y a pas une telle validation.

Quand on clique sur le bouton « Fermer », on valide ce que l'on vient de faire dans l'espace « Objets et animation ». Bien entendu, en rouvrant cette fenêtre, on pourra toujours corriger ce qu'on a fait. « Fermer » permet d'accéder à la fenêtre principale de Pte.

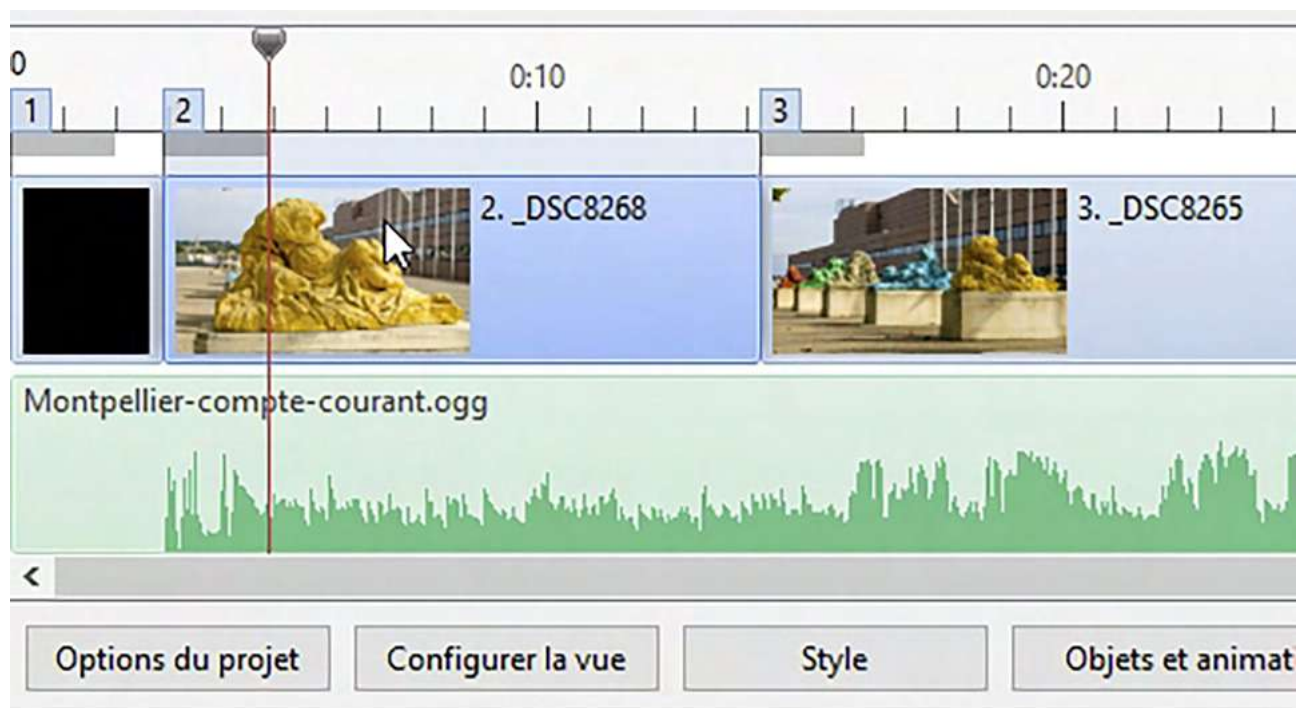
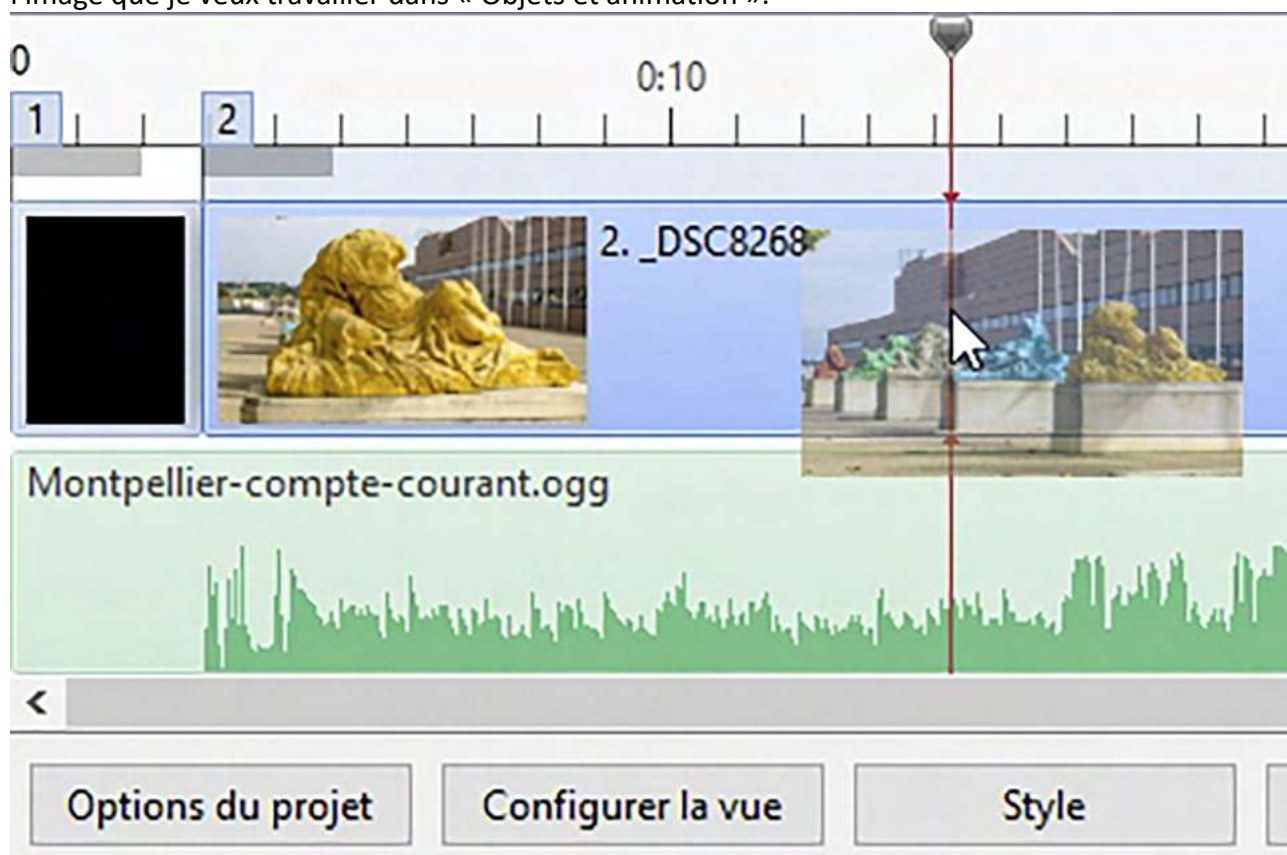
Le bas de la fenêtre « Objets et animation »



Cette « Barre inférieure » correspond à la « Ligne des temps » de la fenêtre principale. Le point de départ correspond à l'image support, et la fin correspond à l'extinction de cette image support et au remplacement de cette image par l'image suivante. Le grisé correspond au temps de transition, comme dans l'image principale. Si on clique sur lecture, on entend le son. Dommage qu'on ne voit pas l'onde.



Un truc ! Dans la fenêtre principale de Pte, j'installe l'image qui suit l'image que je veux retravailler dans « Objets et animation ». Ainsi j'ai la durée exacte des animations que je vais installer sur l'image que je veux travailler dans « Objets et animation ».



Pour être concret, l'image 2 est installée à 00:02.900 et la transition l'affiche à 100 % à 00:04.900. Elle reste présente à l'écran à 100 % de sa valeur jusqu'à 00:14.250 au moment où commence la transition de l'image suivante et s'éteint complètement à 00:16.250.



Dans la fenêtre « Objets et animation » la ligne des temps correspond à l'espace entre 00:02.900 et 00:16.250.



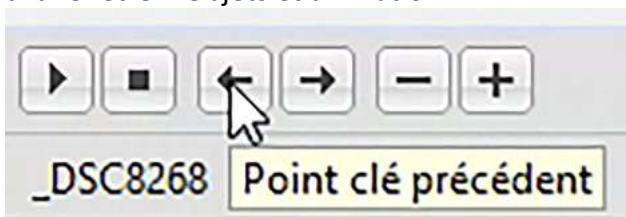
À la gauche de la ligne des temps se trouve une série de commandes concernant la lecture de cette ligne des temps.



Nous avons donc la flèche de lecture qui se transforme en « Pause » quand la lecture est enclenchée.

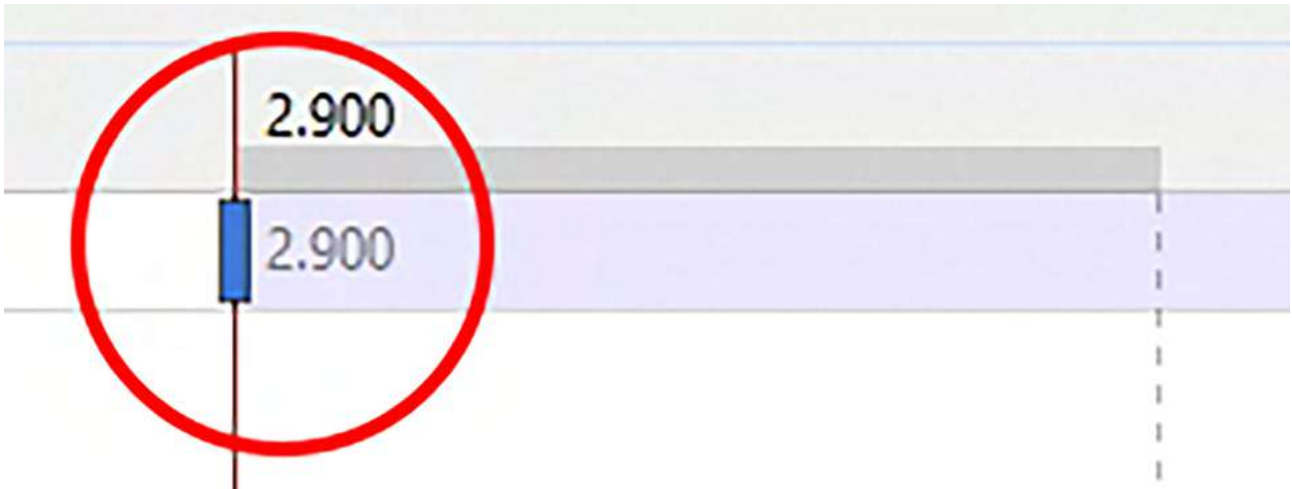


Les commandes suivantes sont plus spécifiques à la fenêtre « Objets et animation » :



Le **point clé** est un **point de contrôle**, il apparaît sous forme d'une barre verticale bleue au début de la ligne des temps de la fenêtre « Objets et animation ». On peut ensuite poser d'autres points de contrôle où on le souhaite. À ces points de contrôle seront associées des animations programmées.

Un « Point de contrôle » est placé automatiquement au début de l'installation de l'image :



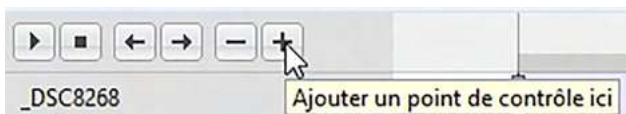
Les modifications peuvent concerner un changement d'opacité, un déplacement, un agrandissement (zoom), une rotation, mais aussi d'une modification de couleur, luminosité, contraste, flou, etc. Il peut y avoir plusieurs de ces modifications simultanément.



Si un deuxième ou plusieurs points de contrôles sont installés sur la ligne des temps, les deux flèches permettent de naviguer d'un point à un autre.



(-) permet de supprimer un point de contrôle.



Et bien entendu (+) permet d'ajouter un point de contrôle et de l'installer où on le souhaite sur la ligne des temps.

À ce point correspond des données affichées dans l'« Onglet animation » en haut à droite.

En général c'est l'onglet « **Animation** » qui nous intéresse le plus.

Au point bleu correspondent donc plusieurs commandes :

« **Pano** » pour Panoramique. Cette commande permet de déplacer une image de la gauche vers la droite ou inversement, de haut en bas ou inversement.

Propriétés	Animation
☒ Pano (%)	Ajout modifi...
X 0 Y 0 Z 0	
☒ Zoom (%)	Ajout modifi...
X 100 Y 100  100%	
☒ Rotation	Ajout modifi...
C 0 Y 0 X 0	
☒ Centre	Ajout modifi...
X 0 Y 0	
☒ Cadre dynamique	Ajout modifi...
S 100 X 0 Y 0	
☒ Opacité	Ajout modifi...
A 100	
☒ Flou	Ajout modifi...
R 0	
☒ Réglage couleur	Ajout filtre
Position pt de co... 0   ms	
 _DSC8268	

Si on place la souris sur la lettre « **X** » ou la lettre « **Y** » et qu'en cliquant sur le bouton gauche on déplace cette souris. Ainsi, on déplace l'image soit de la droite vers la gauche ou inversement (**Pano X**) soit de bas en haut ou inversement (**Pano Y**)

Propriétés		Animation	
☒ Pano (%)	Ajout modifi...		
X 0	Y 0	Z 0	

Propriétés		Animation	
☒ Pano (%)	Ajout modifi...		
X 35	Y 0	Z 0	

Propriétés		Animation	
☒ Pano (%)	Ajout modifi...		
X -16	Y 0	Z 0	

En plaçant, la souris exactement sur la lettre et **en cliquant deux fois on revient à la place initiale de l'image.**

Propriétés		Animation	
☒ Pano (%)	Ajout modifi...		
X 0	Y 0	Z 0	

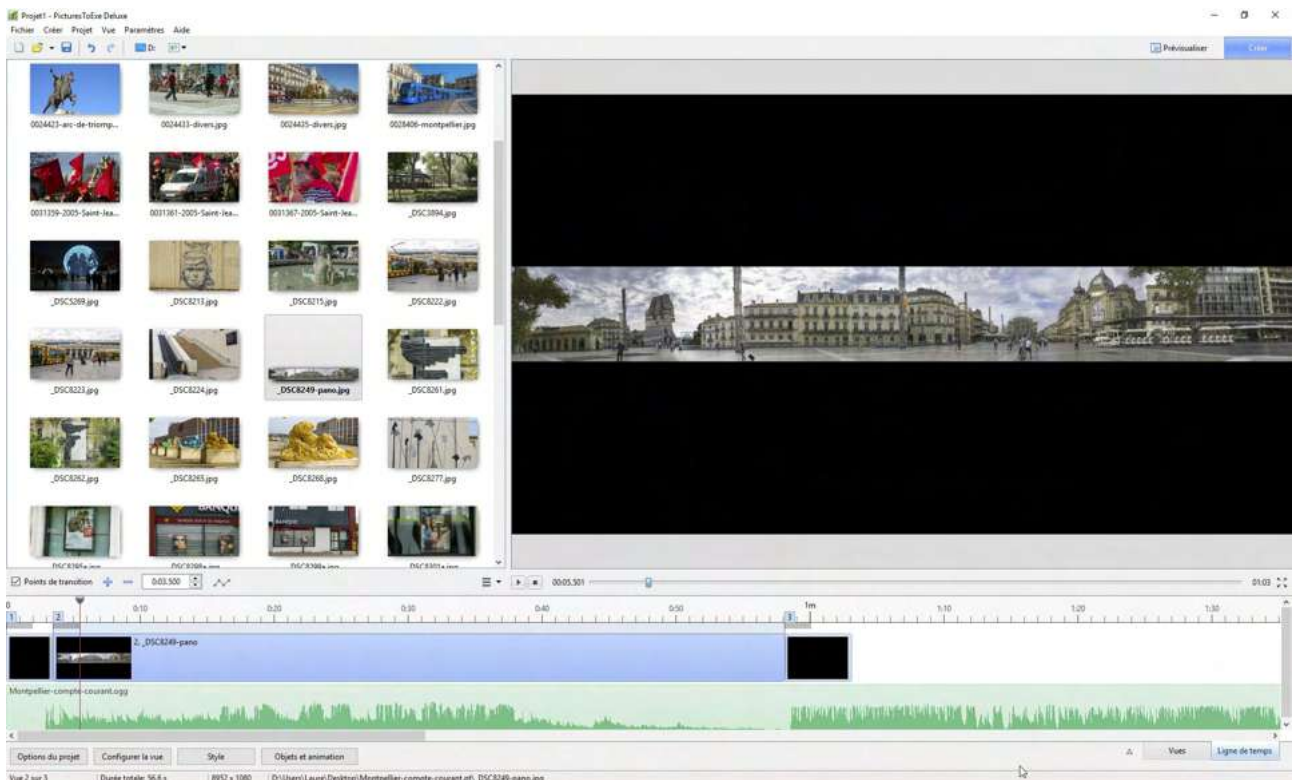
Cette action de la souris sur chaque élément de cet onglet est reproductible.

Formation PicturesToExe

L'exemple suivant va expliquer le fonctionnement.

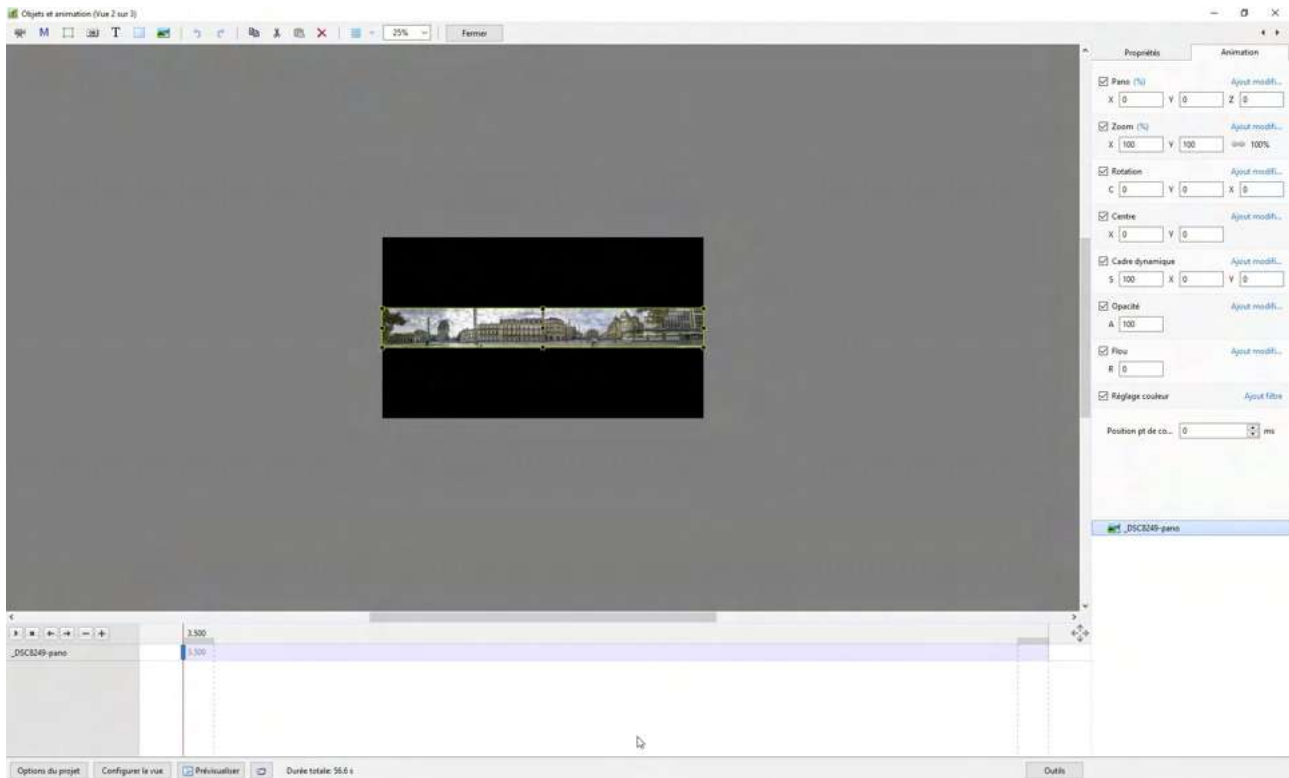


Cette image panoramique mesure 8952 X 1080 pixels. Remarquez que la hauteur est respectée mais pas la longueur. Si j'importe cette image sur la ligne des temps de la fenêtre principale de Pte, elle va apparaître sous forme d'une image réduite :

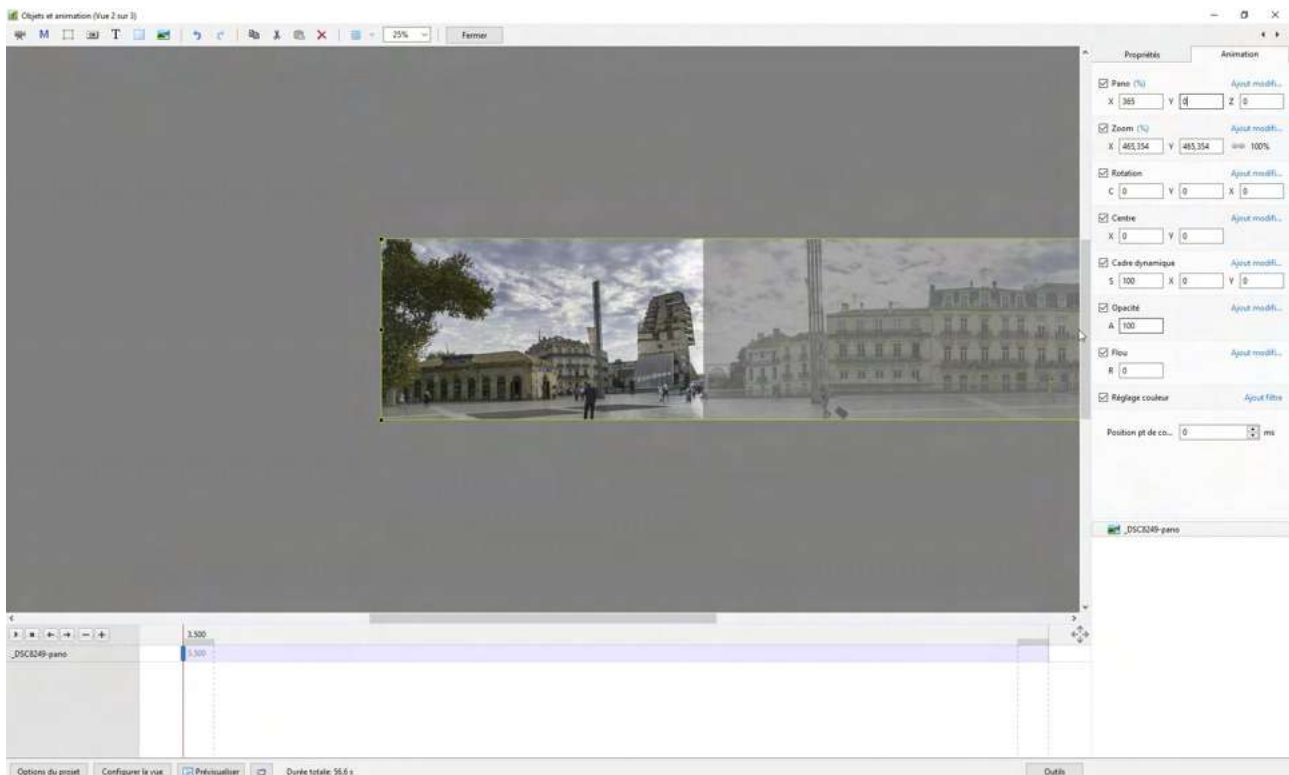


Il est évident que ce n'est pas ce que l'on attend d'une image panoramique. Ce défaut peut alors être corrigé dans « **Objets et animation** ».

Formation PicturesToExe



Nous constatons le même problème et c'est là que sur le premier point de contrôle on peut corriger la présence de cette image grâce au **zoom**.

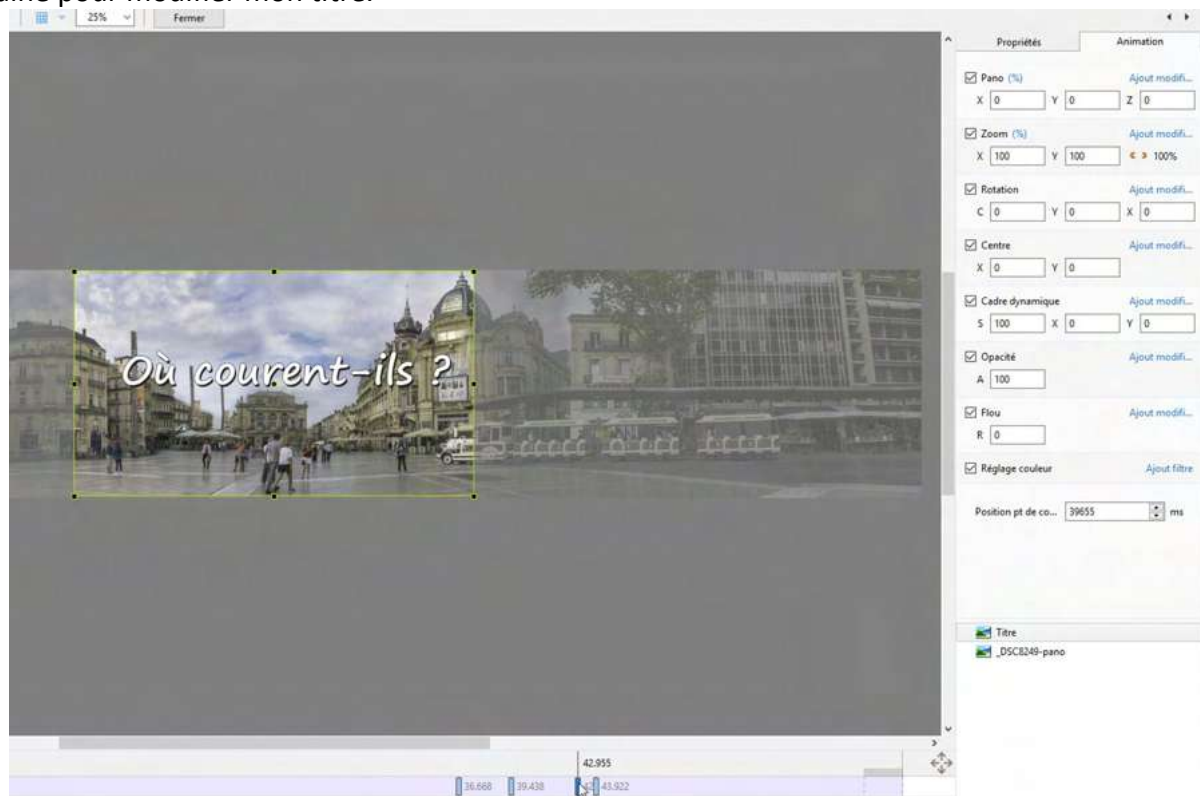


Propriétés	Animation
☒ Pano (%) Ajout modifi...	
X 365 Y 0 Z 0	
☒ Zoom (%) Ajout modifi...	
X 465,354 Y 465,354 ☒ 100%	
☒ Rotation Ajout modifi...	
C 0 Y 0 X 0	
☒ Centre Ajout modifi...	
X 0 Y 0	
☒ Cadre dynamique Ajout modifi...	
S 100 X 0 Y 0	
☒ Opacité Ajout modifi...	
A 100	
☒ Flou Ajout modifi...	
R 0	
☒ Réglage couleur Ajout filtre	
Position pt de co... 0 ▲ ▼ ms	
 _DSC8249-pano	

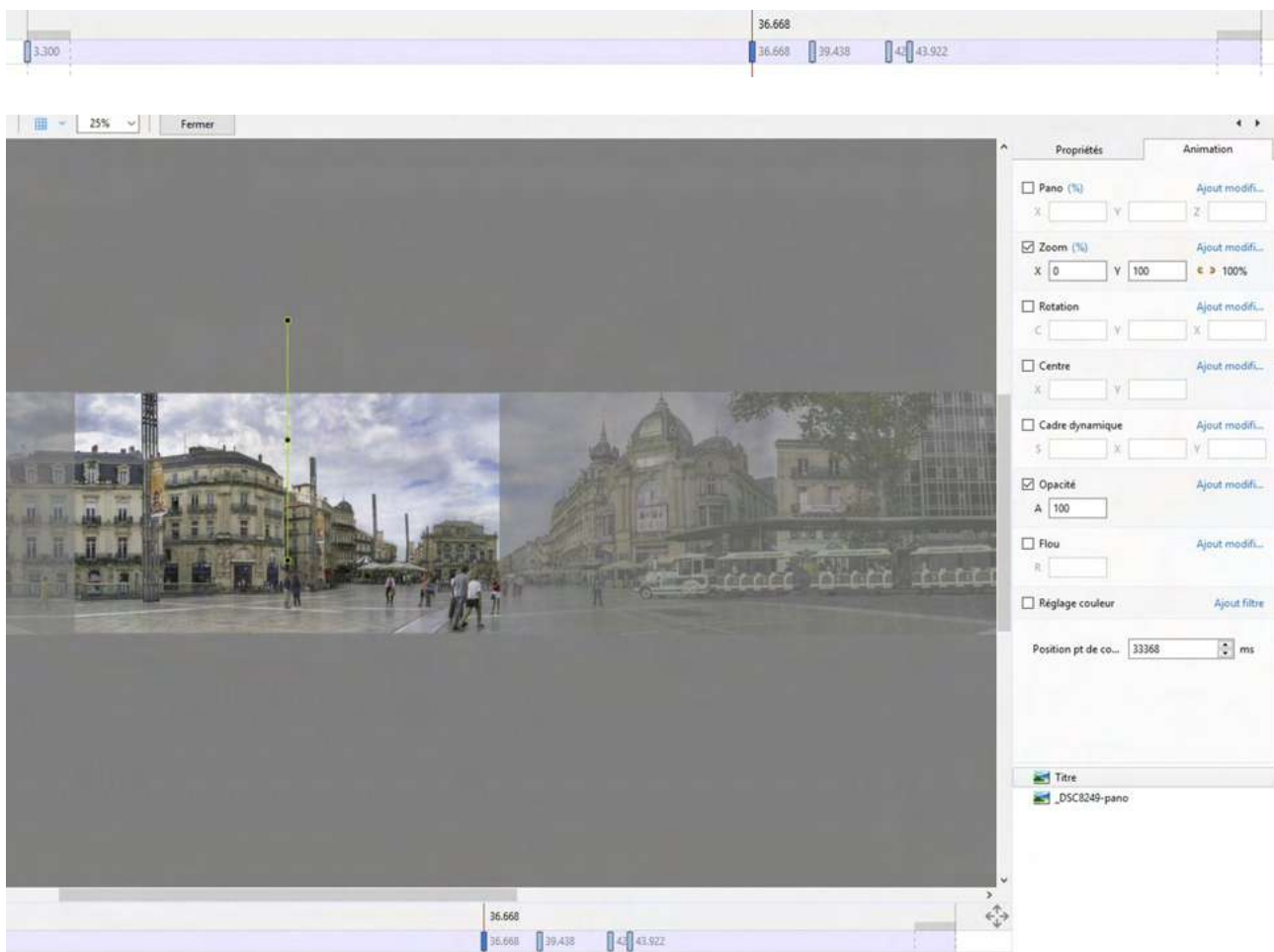
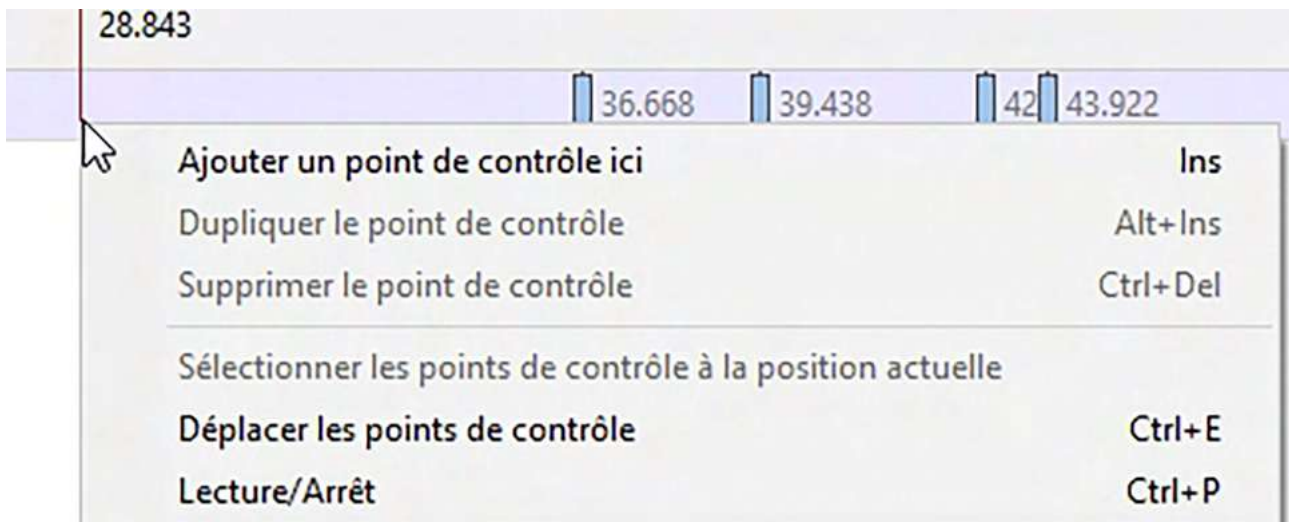
Remarque : dans la fonction **zoom** on passe à une dimension importante : **plus de 465 fois la dimension initiale**. Cet agrandissement n'est possible que parce que l'image au départ a une dimension qui correspond au minimum à ce zoom. Si la dimension de l'image était inférieure, on risquait de voir une montée de pixels qui serait préjudiciable à la qualité du montage.

Propriétés		Animation	
☒ Pano (%)		Ajout modifi...	
X	365	Y	0
☒ Zoom (%)		Ajout modifi...	
X	465,354	Y	465,354
		 100%	

Nous voyons que le zoom passe à 465,354 en X et Y. À noter en grisé la **chaîne** qui se trouve sur la droite de la ligne du zoom. Cette **chaîne** est **fermée**. Cela signifie que le **zoom** est **normal**. **X et Y sont identiques**. Si la **chaîne** est **ouverte**, le **zoom** est alors **déformé**. Par exemple, pour l'apparition d'un titre, je veux que le titre s'ouvre. Donc mon zoom sera déformé. J'ai brisé la chaîne pour modifier mon titre.



Noter qu'il est possible de déposer sur la ligne des temps un point où l'on veut en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la ligne des temps :



Propriétés	Animation
☐ Pano (%) X Y Z	Ajout modifi...
☒ Zoom (%) X Y	Ajout modifi... ☒ 100%
☐ Rotation C Y X	Ajout modifi...
☐ Centre X Y	Ajout modifi...
☐ Cadre dynamique S X Y	Ajout modifi...
☒ Opacité A	Ajout modifi...
☐ Flou R	Ajout modifi...
☐ Réglage couleur	Ajout filtre
Position pt de co... 33368 ▲ ▼ ms	

Notez que sur ce point de contrôle la seule chose qui est modifiée est le « Zoom » avec la chaîne ouverte. Dans le cas choisi, la hauteur (Y) n'est pas modifiée. En revanche la largeur est réduite à Zéro. Le résultat est que le titre n'apparaît pas sur l'image.

On crée alors un point suivant :



Propriétés		Animation	
☒ Pano (%)	Ajout modifi...		
X 0	Y -66	Z 0	
☒ Zoom (%)	Ajout modifi...		
X 100	Y 100	☒ 100%	
☐ Rotation	Ajout modifi...		
C	Y	X	
☐ Centre	Ajout modifi...		
X	Y		
☐ Cadre dynamique	Ajout modifi...		
S	X	Y	
☒ Opacité	Ajout modifi...		
A 100			

Sur ce point (le troisième) l'image apparaît alors dans sa dimension initiale, légèrement déportée pour apparaître dans le ciel de l'image de fond.



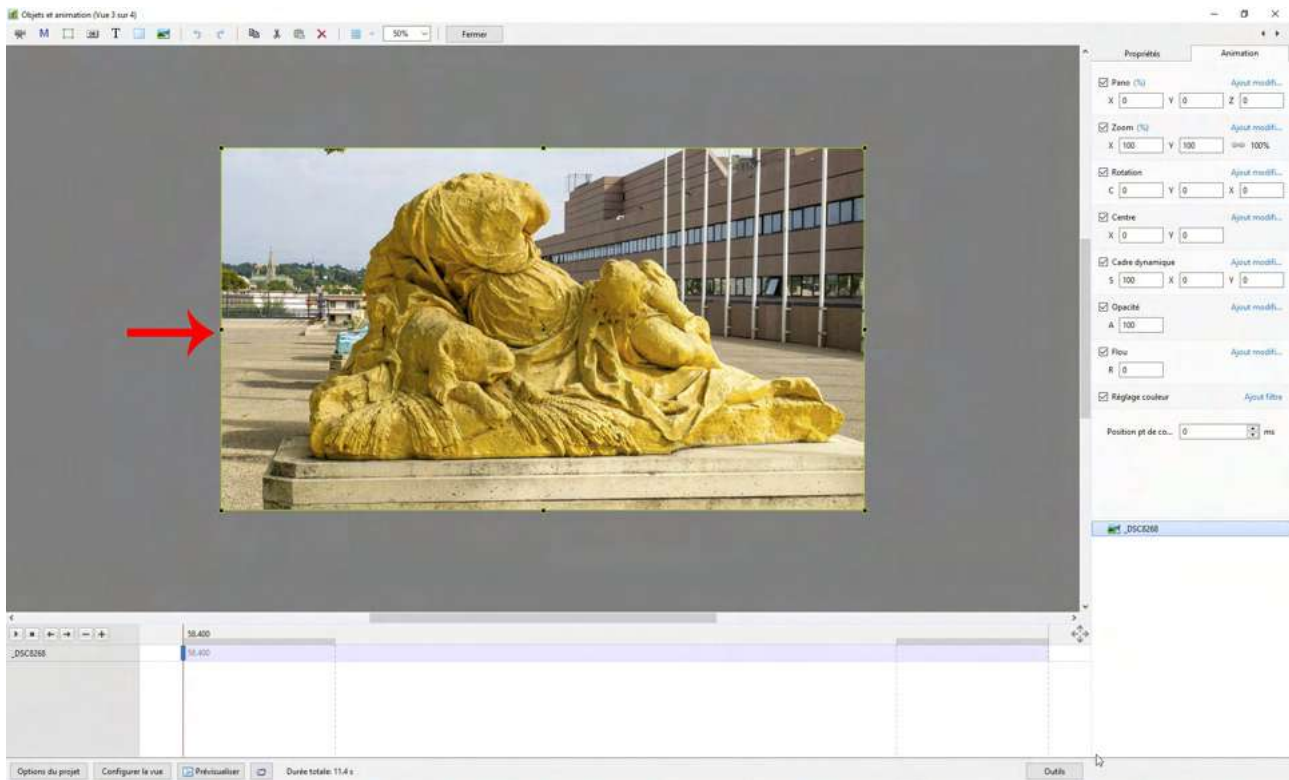
Noter que le titre a été réalisé dans Photoshop et enregistré en Png, format qui autorise la transparence.

Ce titre aurait pu être réalisé dans « Objets et animation ».

Ce qu'on peut noter dans cet exemple, c'est que nous avons deux images successives, animées de façon différentes. En effet, il est possible d'associer de nombreuses animations. On verra plus loin la possibilité de créer des dépendances entre images.

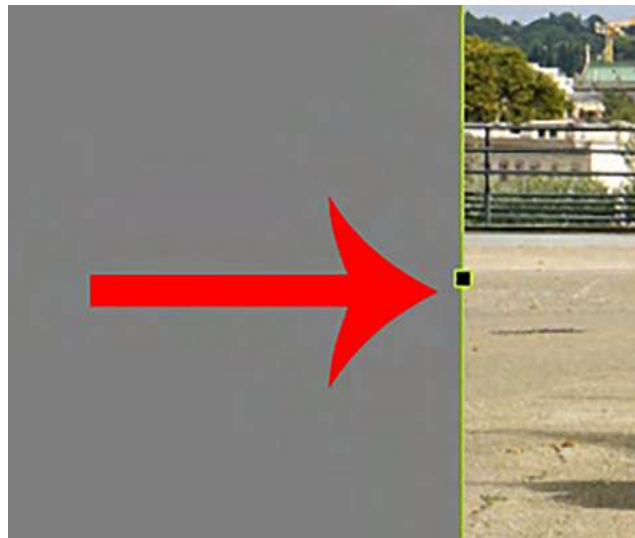
Remarquons que les différentes propositions peuvent être corrigées soit par le clavier, soit par la souris, soit dans l'image directement avec la souris.

Il existe une hiérarchie dans les objets. Certains objets sont indépendants, d'autres dépendants. Pour qu'un objet soit indépendant de l'image de base, il est nécessaire de désélectionner cette image de base.



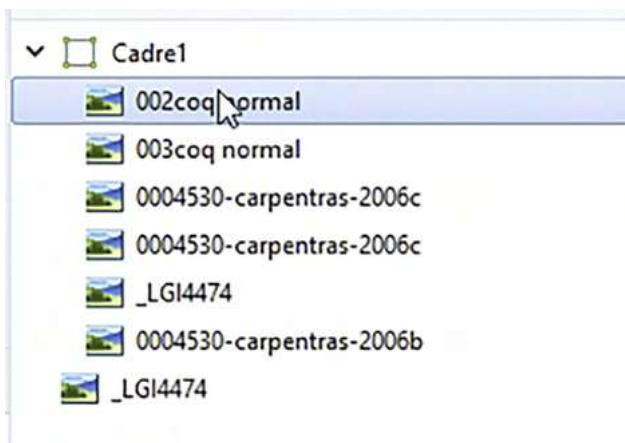
À l'origine l'image de base est sélectionnée. Cette sélection se matérialise par un cadre fin vert autour de l'image :

Pour désélectionner cette image, il suffit de cliquer dans la partie grisée de la fenêtre.





Que se passe-t-il si l'image reste sélectionnée ? L'image de base devient la « **Mère** » de l'image suivante qui sera le « **Fille** ». Cela a pour conséquence que **toute animation de l'image « Mère » se répercutera à la « Fille »**. Concrètement, si la « Mère » fait un tour de rotation, la « Fille » fera la même rotation. Alors me direz-vous quel intérêt ? **L'intérêt est plus dans un zoom léger de la « Mère » qui se répercutera à toutes les « Filles »** par exemple.

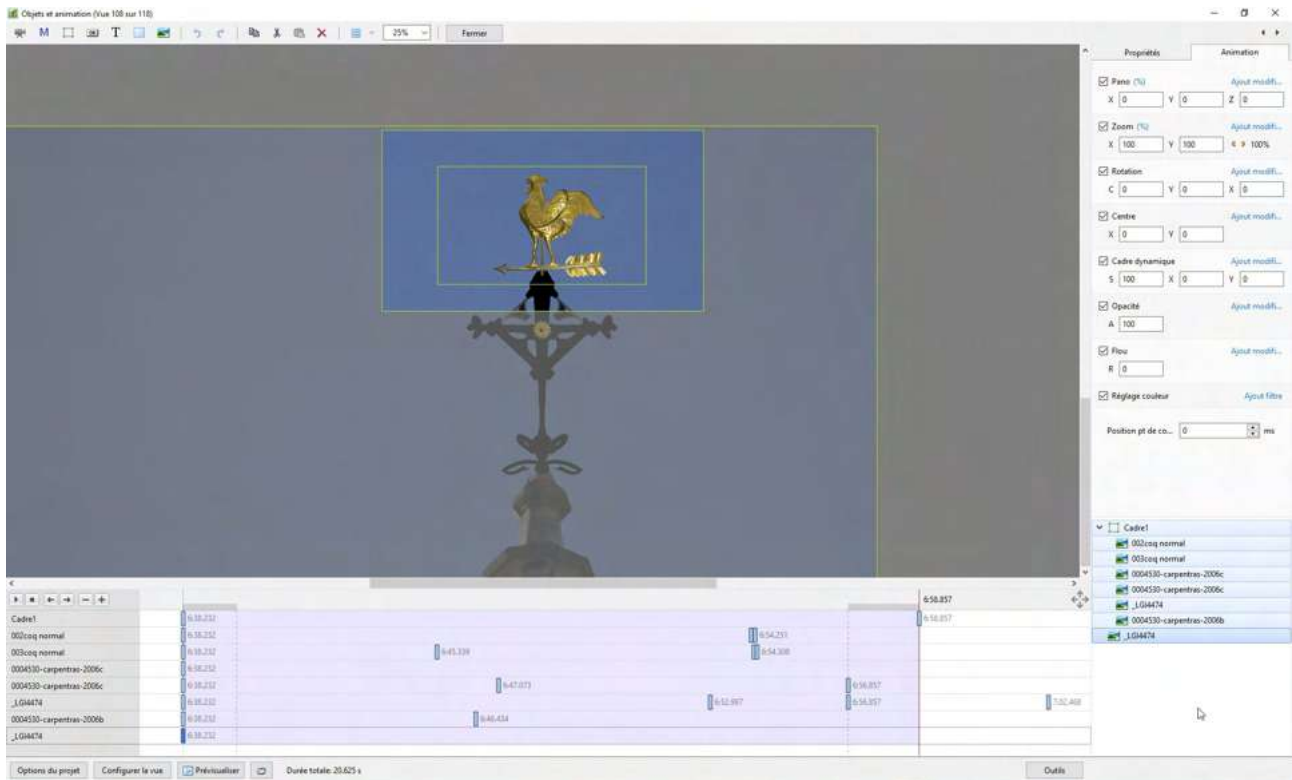


Parfois on introduit comme **ancêtre**, un « **cadre** », donc une image invisible qui aura une animation spécifique se répercutant à toute sa descendance.

Cette hiérarchie peut être extrêmement complexe. Mais il faut se souvenir que les animations trop fréquentes et trop diverses ne sont pas forcément une bonne chose.

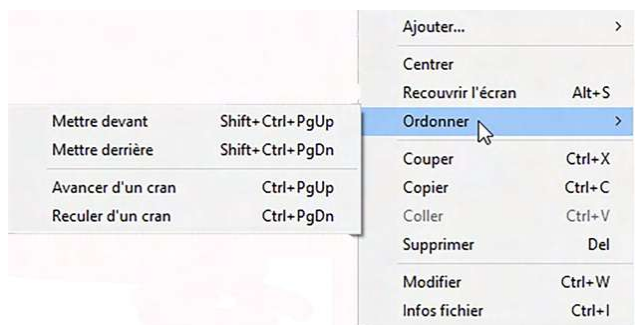
Dans cet exemple, la hiérarchie est simple, un cadre, « **ancêtre** » de **6 images**. Donc si on propose un zoom ou une rotation pour le cadre, les 6 images dépendante de ce cadre subiront le même zoom ou la même rotation que le cadre. On le verra sur les images, alors que le cadre restera transparent. Cependant chaque image dépendante du cadre pourra avoir son animation particulière. L'explication peut paraître complexe, mais la réalité est simple. Chaque une des six images vivent leurs vies, mais toutes subissent la volonté du cadre.

Il est possible d'afficher tous les points des animations en sélectionnant tous les objets :



L'ordre des images peut être modifié mais pas en les glissant avec la souris. Il faut cliquer sur une image avec le bouton droit.

Il faut aller dans « **Ordonner** », en cliquant, apparaît plusieurs propositions. « **Mettre devant** » ou « **Mettre derrière** » sont des propositions radicales qui font avancer ou reculer l'image devant ou derrière les autres images.



« **Avancer d'un cran** » ou « **Reculer d'un cran** » permet de placer l'image exactement où on le souhaite en répétant autant de fois l'opération qu'il est nécessaire pour la bonne animation.

Au passage notons qu'on peut « **Copier** » ou « **Coller** » une animation, nous verrons par exemple dans la page de lancement que cette possibilité est intéressante.

Toutes les fonctions sont gérables par points de contrôle. On peut donc passer d'une opacité zéro à 100, puis revenir à zéro, ajouter du flou, etc. Un clic sur l'intitulé de chacune des fonctions rétablit les valeurs initiales.

Fonction Panoramique

Dans le langage commun le panoramique définit avant tout un format horizontal très allongé voire un format d'image particulier de certains appareils numériques. Nous avons vu plus haut comment régler cet image panoramique. Dans PTE, l'option « **Pano** » s'applique à tout déplacement d'objet. Il n'est donc pas limité à un déplacement horizontal.

L'effet « Pano » peut être utilisé pour traduire un effet de travelling et donner l'impression de parcourir horizontalement un paysage, ou de présenter une place de ville 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 est nécessaire, au préalable, de préparer ces images en conséquences.

Dans le diaporama de « La femme de la chambre 122 » un très long travelling d'introduction nous fait accéder à la chambre. En réalité, c'est un assemblage de plusieurs images qui permettent cet effet. Pendant le travelling, on ne s'en aperçoit pas, mais si on fait une capture d'écran, ça devient visible. C'est tout l'art de l'auteur, Hervé Séguret, de nous amener dans cette introduction sans qu'on voit ces rattrapages artificiels :



Un petit bémol, certains travellings sont dépendants des processeurs informatiques, de certaines cartes graphiques, de certains projecteurs vidéos qui ne permettent pas un rafraîchissement suffisant de l'image et parfois des traces (traits) sont visibles dans le travelling. Le panoramique de fin de « *La femme de la chambre 122* » est pratiquement identique à l'envers avec des zooms dans les images, mais on ne s'en rend pas compte vraiment :

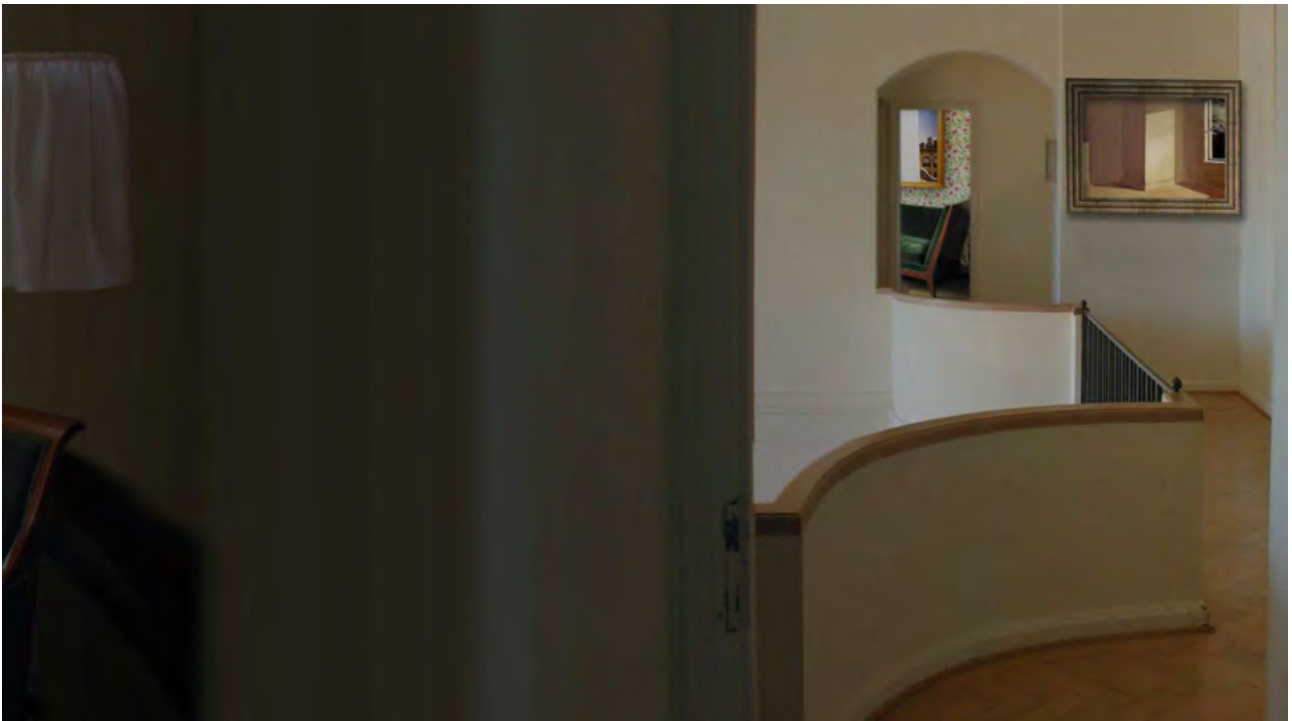


Des effets légèrement différents sont utilisés dans « La grande Prairie » de Jean-Paul Petit et Jacques Van de Weerdt. Là, parfois on passe de situations réelles mise en scènes pour imiter le tableau, au tableau lui-même et il est difficile de faire la part des choses.

Nous avons un premier travelling de la pièce (réelle).



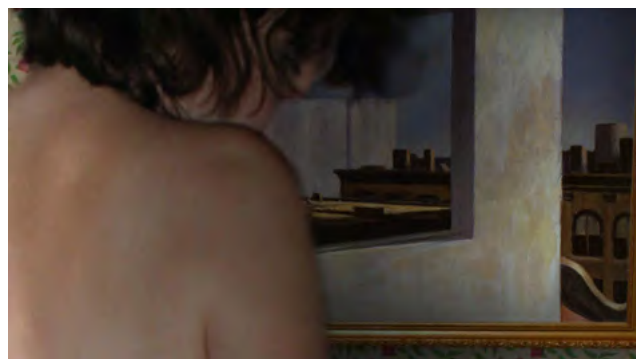
Il y a, à la fois, le corps nu qui est réel, ainsi que le lit, mais l'image de la fenêtre est une peinture. Le décor est réel et puis sur la droite, on commence à rentrer dans le tableau. Et là se produit un zoom. Ainsi progressivement, on continue le panoramique et à partir de là un zoom panoramique :



Remarquez l'image au fond de ce couloir à gauche. Nous entrevoyons un tableau de Hopper qui va bientôt apparaître sur notre écran.



La subtilité des auteurs est de lier la première image réelle avec le fauteuil vert et ce canapé vert de même style. Mais là, nous sommes entrés dans le tableau. Il y a sur cette image un téléphone : devant ce téléphone apparaît le dos de la femme nue (détouré et je dirai mal détouré). La femme nue décroche et la conversation s'engage. La silhouette de la femme s'efface et le spectateur pénètre dans le tableau. C'est cette silhouette découpée qui permet le passage de ce tableau à l'autre tableau.



Ces transitions peuvent être préparées dans l'Onglet « Animation ». On pose sur la ligne des temps un premier point après le départ qui permettra un panoramique simple, puis un second point qui poursuivra le panoramique mais ajoutera un effet de zoom. Il faut alors ajuster les effets, soit à la souris en sélectionnant un des points de l'image pour agrandir, déplacer..., soit dans l'« Onglet animation » en entrant des données chiffrées, ou en déroulant les flèches situés à droite de ces données.

La fonction « Zoom »

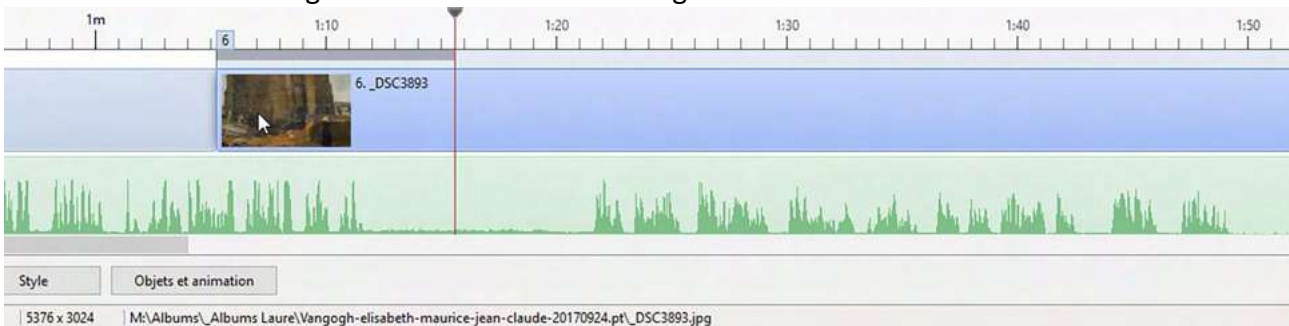


Lorsque la **chaîne** sur la droite **est liée**, lorsqu'on change un paramètre en **X**, un paramètre identique s'affiche en **Y**, c'est le zoom classique.

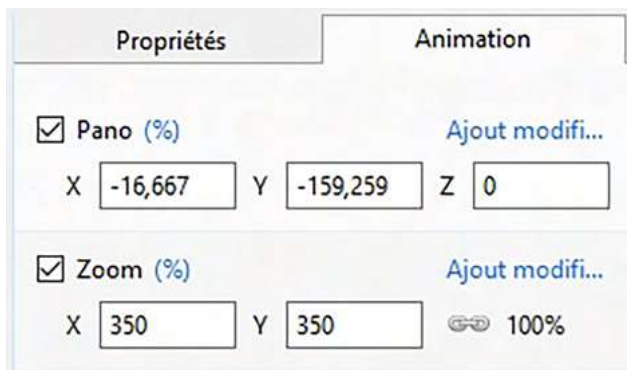
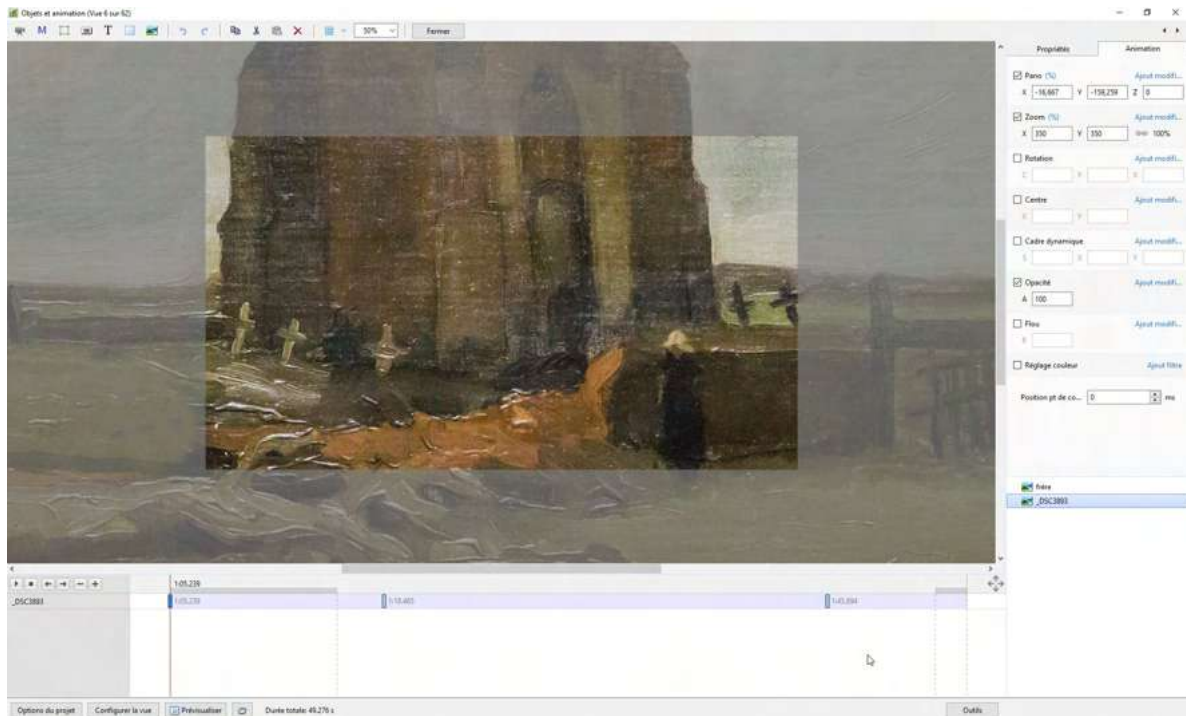
Pour ne pas créer de problème, il faut travailler avec une image de dimension supérieure à celle de la projection. Ainsi, si on diminue, on fait apparaître des choses cachées (hors cadre). Si on augmente, on ne détruit pas la qualité de l'image. Une remarque cependant. Pte, lorsqu'il insère une image, réduit automatiquement cette image au format de l'écran, tout en gardant la définition d'origine. Ainsi une image de définition supérieure sera réduite à l'origine aux dimensions de l'écran (en général pour une image horizontale, ce sera 1920, et pour une verticale ce sera 1080. Nous avons vu le cas dans le panoramique de Montpellier qui a été réduit automatiquement dans Pte à la longueur de 1920. Il a fallu intervenir sur le zoom pour que l'image occupe la hauteur de la fenêtre à savoir 1080 pixels.

Si vous voulez faire un zoom négatif, il vous faudra au préalable agrandir l'image dans le point d'origine, et la diminuer dans le point d'arrivée.

C'est le cas du zoom négatif d'un tableau de Van Gogh :



Nous voyons sous la ligne des temps que l'image a une définition de 5376 X 3024 pixels. C'est énorme ! C'est presque la définition d'origine fournie par l'APN. Mais le zoom est également énorme :



Le zoom est de 350 %. C'est pour montrer le lieu où est enterré le frère aîné de Van Gogh, mort-né. Le tableau a été photographié à la fondation Van Gogh à Arles (sans pied ni flash).

Autre remarque : Nous parlons d'un zoom homothétique. Mais il est possible de faire des zooms non homothétiques. C'est à dire que la hauteur et la largeur n'auront pas le même pourcentage d'agrandissement ou de diminution. Cela est possible en cliquant sur la chaîne pour la rompre. Attention ! Pte la garde en mémoire et si vos zooms par la suite sont déformés, ce sera parce que cette chaîne a été rompue. Lorsque la chaîne est rompue (nous l'avons vu plus haut dans le cadre du titre « Où courent-ils ? »), le zoom passe à la dimension 3D en simulant par exemple une rotation horizontale de l'objet.

« Rotation »

La troisième proposition d'animation est la « Rotation ». À prendre avec parcimonie sauf pour des bandes annonces ou des génériques de séances de projection. Ces rotations peuvent se faire manuellement dans la fenêtre de visualisation ou par chiffre ou en glissant la souris. Pour revenir à zéro, il suffit pour tous ces boutons de cliquer sur le nom de la fonction. Notez que dans la pizza, celle-ci tourne sur le tourne-disque.

Propriétés		Animation	
☒ Pano (%)	Ajout modifi...		
X	-49,283	Y	-6,269
Z	0		
☒ Zoom (%)	Ajout modifi...		
X	53	Y	54
			100%
☒ Rotation	Ajout modifi...		
C	3,496	Y	80
X	0		

La rotation comprend 3 propositions, « C », rotation logique, autour d'un axe. « Y » est une rotation horizontale, « X » est une rotation verticale. C'est d'un maniement assez complexe et de plus il ne faut pas en abuser.

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

Le centre

L'objet peut effectuer une rotation autour de son « Centre », même lorsqu'il est déplacé à l'extérieur.

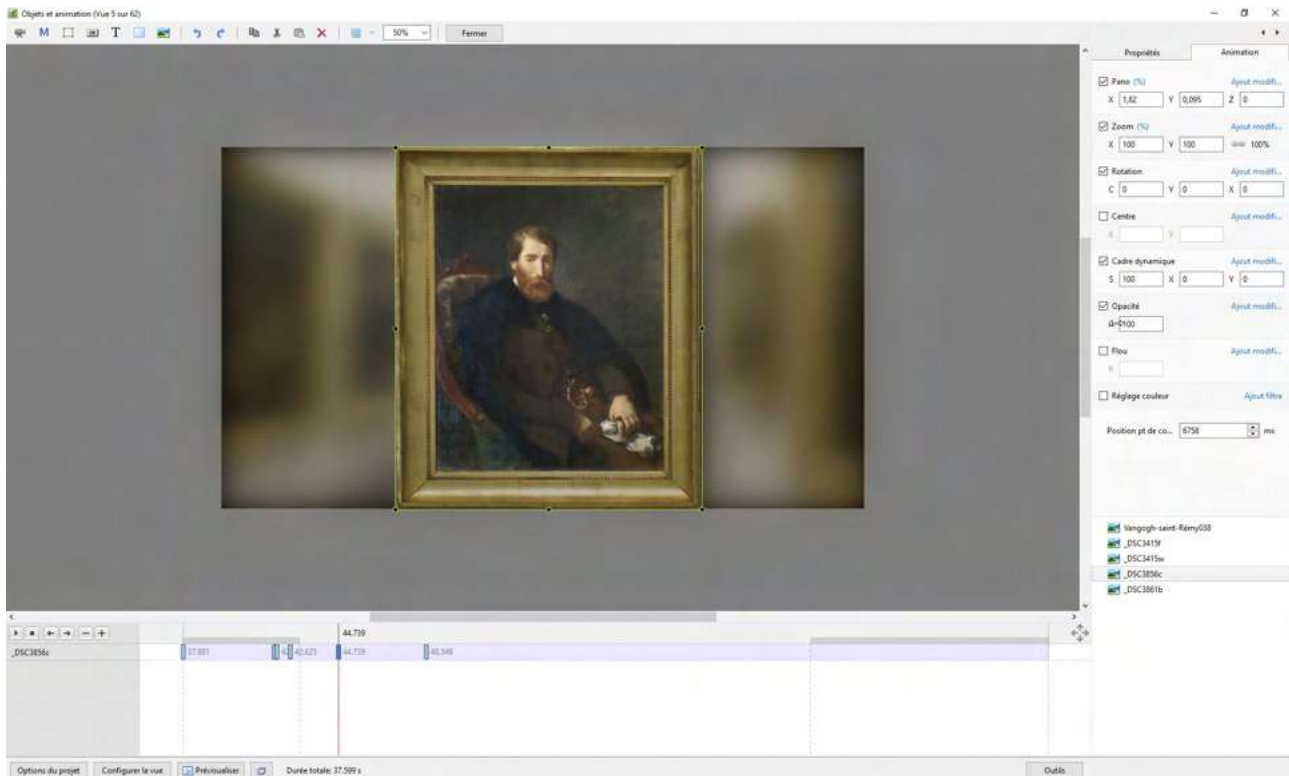
Déplacement dynamique du Centre. Que ce soit pour Pano, Zoom ou Rotation, la position du centre d'un objet peut être fixe mais aussi déplacée entre deux points de contrôle. Le déplacement de l'objet se fera autour de cet axe et effectuera alors une trajectoire plus ou moins complexe.

Cadre dynamique

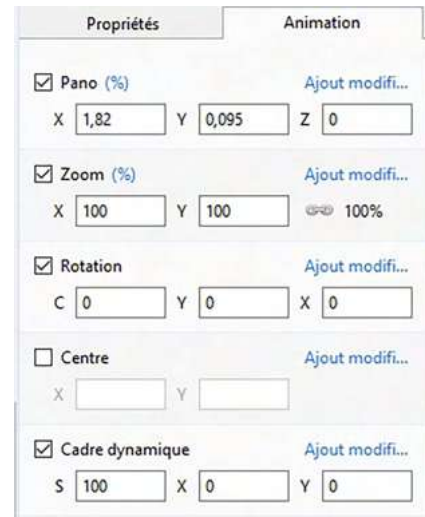
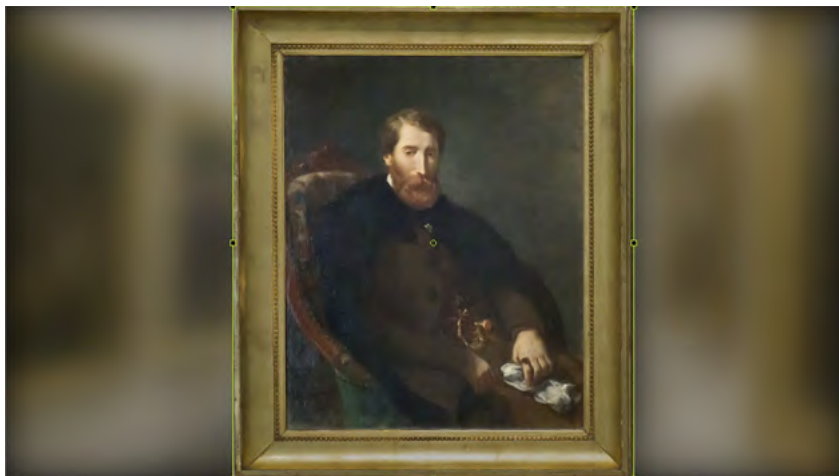
Faire des tutos permet de découvrir des fonctions nouvelles auxquelles on n'avait pas prêté attention. C'est le cas pour moi pour cette fonction.

Dans le cadre des animations, une image qui est incrustée dans une autre image dans le cadre d'objets et animation, peut être son propre cadre. C'est à dire que si on veut faire un zoom ou une rotation ou un panoramique à l'aide du cadre dynamique, l'image réagira à l'intérieur de sa dimension, de son cadre initial.

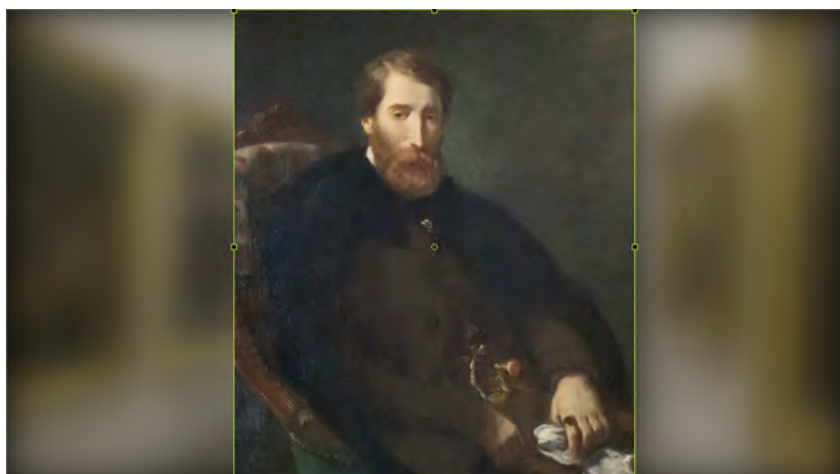
Formation PicturesToExe



Nous avons donc le portrait de Bruyas, un mécène montpelliérain. En agissant sur les différentes commandes du cadre dynamique nous obtenons les images suivantes :

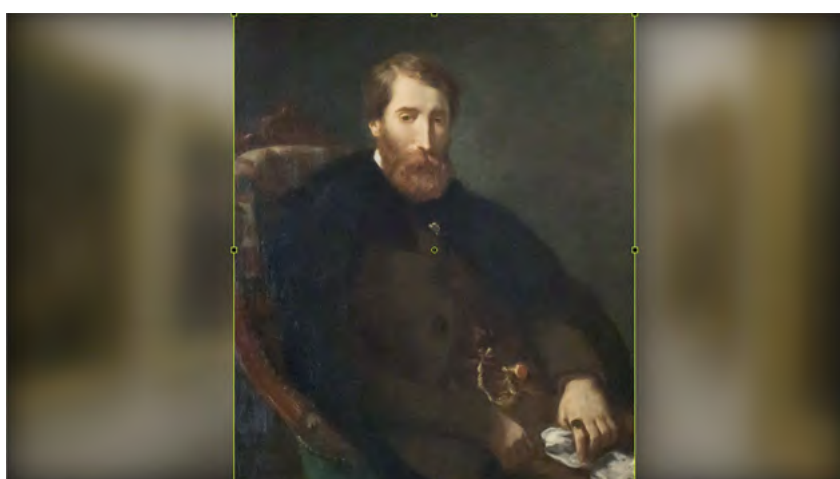


Pas d'intervention du Cadre dynamique.



Intervention sur la commande « S » du Cadre dynamique., le cadre du tableau a disparu.

Propriétés		Animation	
☒ Pano (%)	Ajout modifi...	X	1,82
		Y	0,095
		Z	0
☒ Zoom (%)	Ajout modifi...	X	100
		Y	100
		100%	
☒ Rotation	Ajout modifi...	C	0
		Y	0
		X	0
☐ Centre	Ajout modifi...	X	
		Y	
☒ Cadre dynamique	Ajout modifi...	S	147
		X	0
		Y	0



Petite intervention en « X » du Cadre dynamique. La main gauche de Bruyas se rapproche du cadre

Propriétés		Animation	
☒ Pano (%)	Ajout modifi...	X	1,82
		Y	0,095
		Z	0
☒ Zoom (%)	Ajout modifi...	X	100
		Y	100
		100%	
☒ Rotation	Ajout modifi...	C	0
		Y	0
		X	0
☐ Centre	Ajout modifi...	X	
		Y	
☒ Cadre dynamique	Ajout modifi...	S	147
		X	8
		Y	0



Intervention en « Y » du Cadre dynamique, la tête de Bruyas est plus proche du cadre

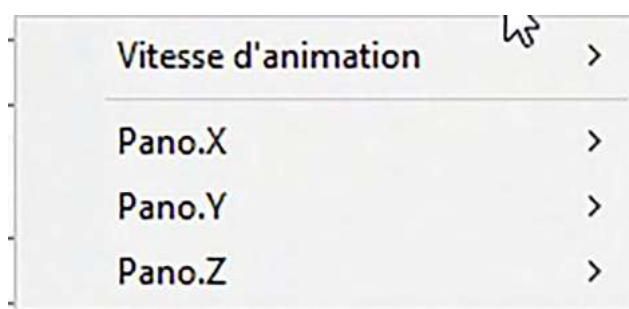
Propriétés		Animation	
☒ Pano (%)	Ajout modifi...	X	1,82
		Y	0,095
		Z	0
☒ Zoom (%)	Ajout modifi...	X	100
		Y	100
		100%	
☒ Rotation	Ajout modifi...	C	0
		Y	0
		X	0
☐ Centre	Ajout modifi...	X	
		Y	
☒ Cadre dynamique	Ajout modifi...	S	147
		X	8
		Y	-20

Remarquons que « Pano » et « zoom » ne sont pas impactés par le jeu du cadre dynamique.

Les commandes suivantes, opacité et flou sont évidente, même si le terme Opacité avec 100 % se traduit en réalité par la présence à 100 % de l'image à l'écran, alors que son extinction correspond à 0 % d'Opacité. Une logique difficile à comprendre. En revanche le flou est très net ! Quand il y a 100 % de flou, c'est que c'est flou !

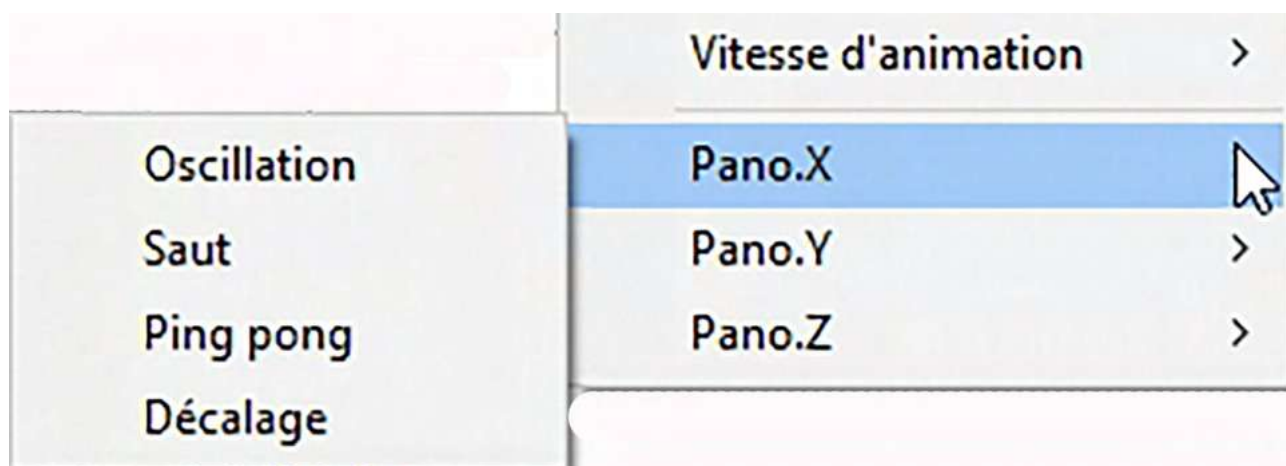
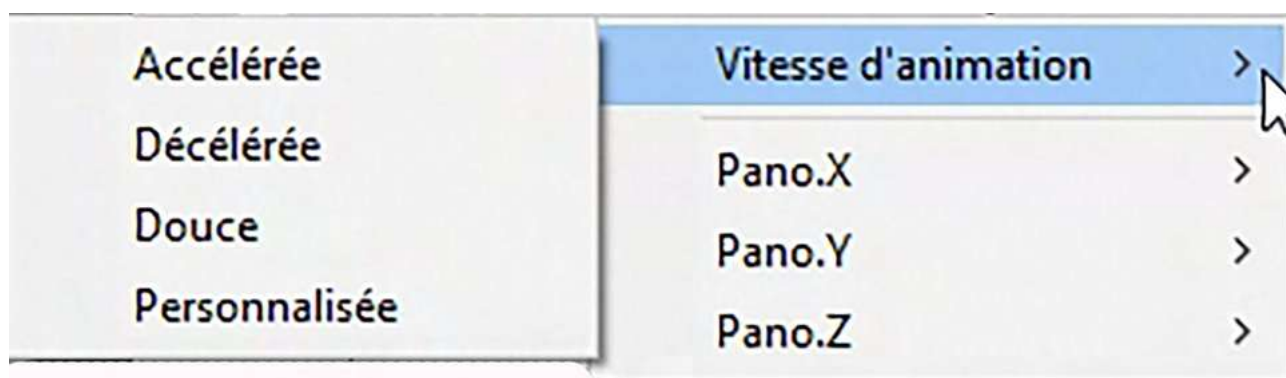
« Réglage de couleur » n'a aucun intérêt pour moi.

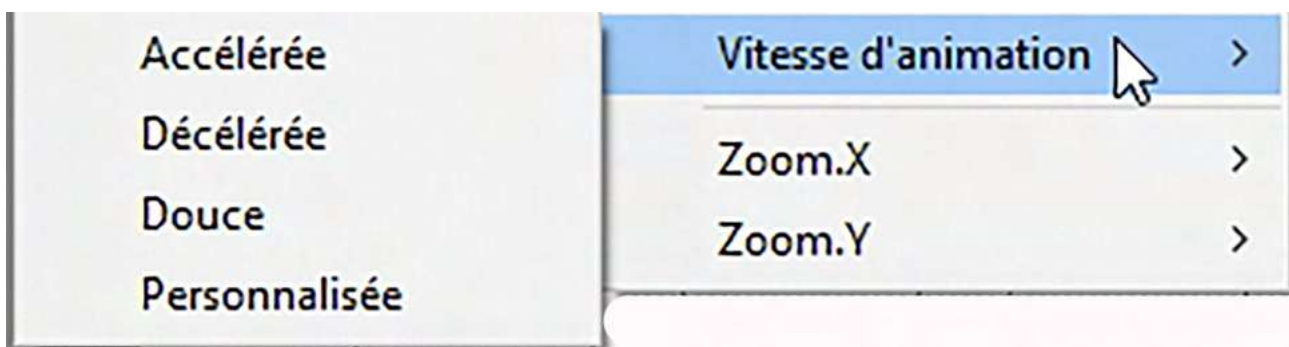
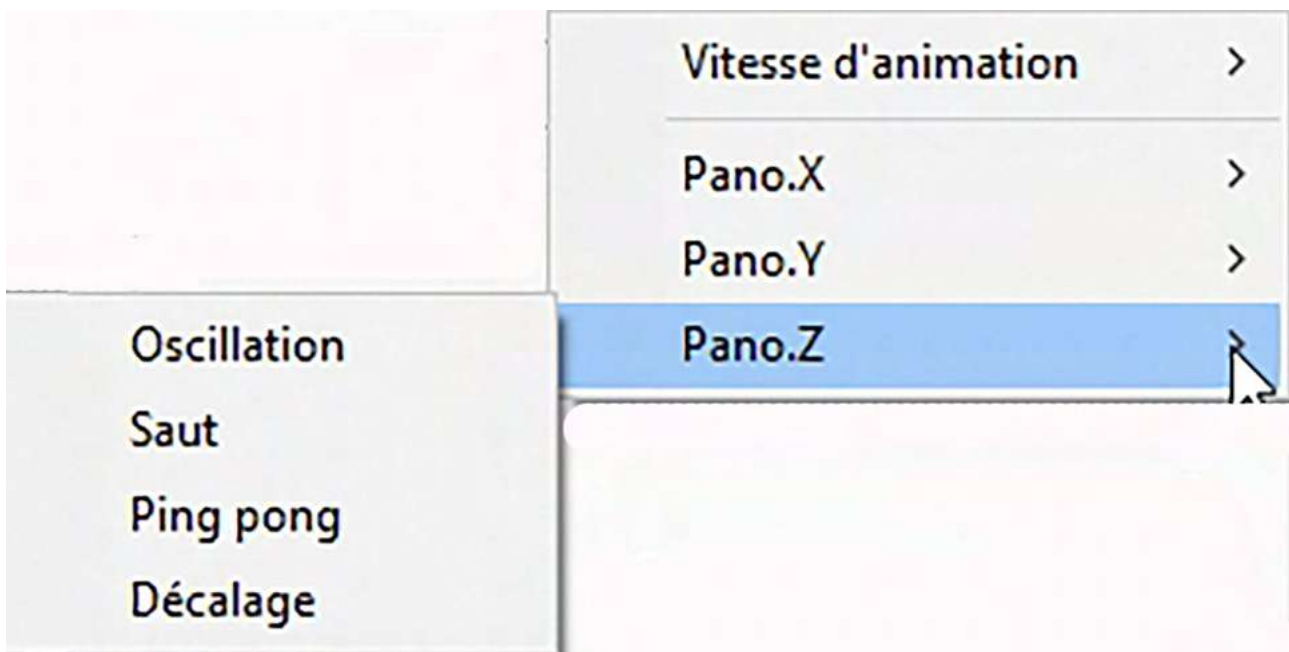
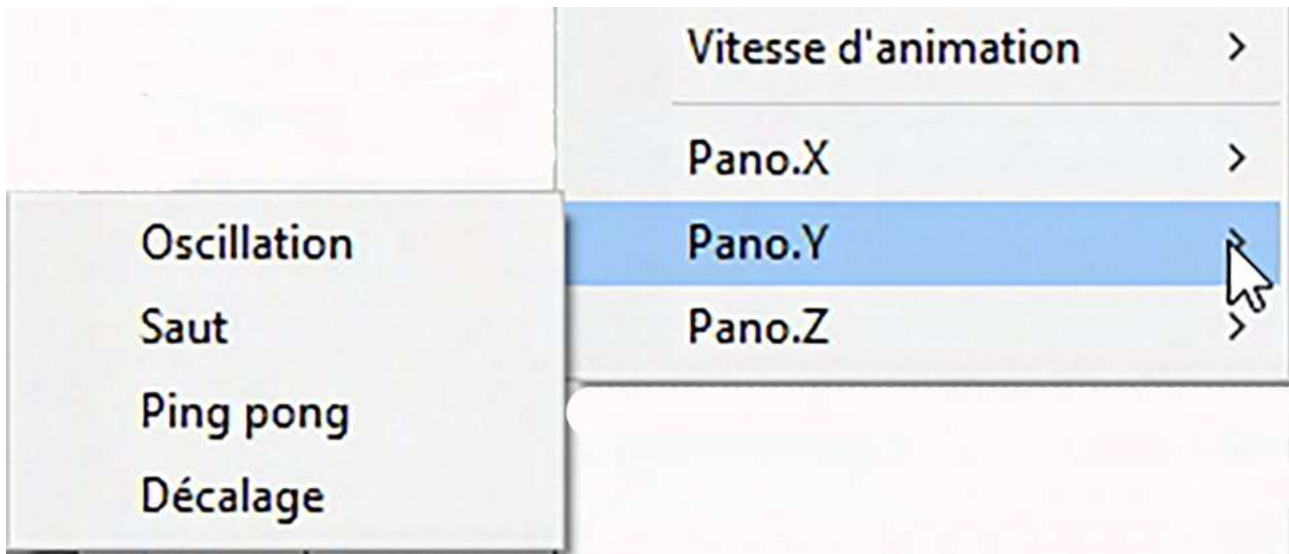
Propriétés	Animation
☒ Pano (%)	Ajout modifi...
X -4 Y -30,037 Z 0	
☒ Zoom (%)	Ajout modifi...
X 52,661 Y 52,661  100%	
☒ Rotation	Ajout modifi...
C 0 Y -1440 X 0	
☒ Centre	Ajout modifi...
X 0 Y 0	
☒ Cadre dynamique	Ajout modifi...
S 100 X 0 Y 0	
☒ Opacité	Ajout modifi...
A 100	
☒ Flou	Ajout modifi...
R 0	
☒ Réglage couleur	Ajout filtre
Position pt de co...	12544   ms

Ajout modificateur

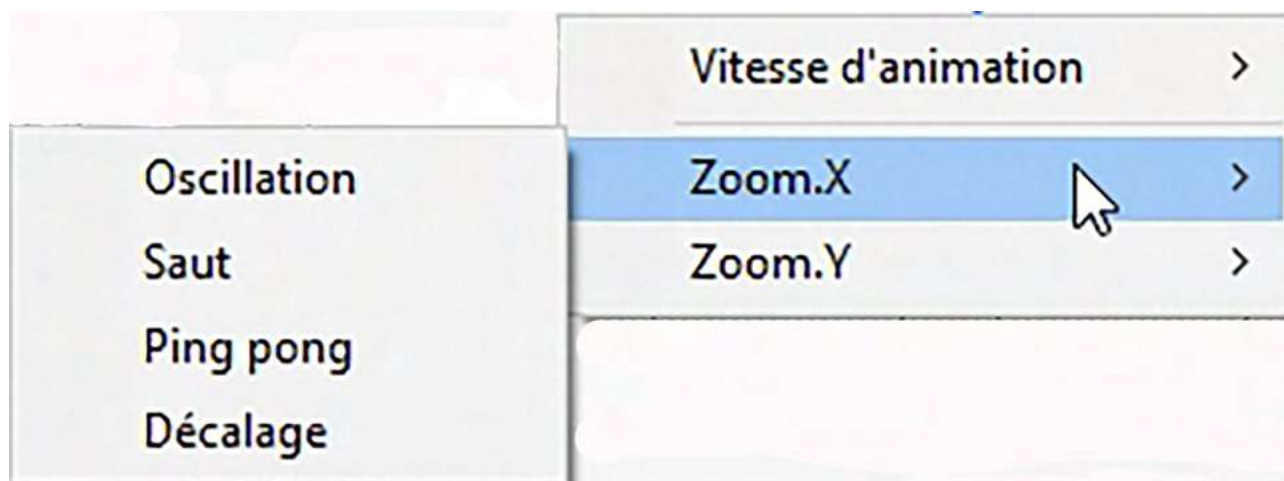
On peut souhaiter que le déplacement d'un objet ne soit pas systématiquement linéaire. Ces options permettent de faire varier sa vitesse, de l'accélérer, la ralentir, au début du mouvement ou à la fin.

Chaque commande a sa possibilité de modification :

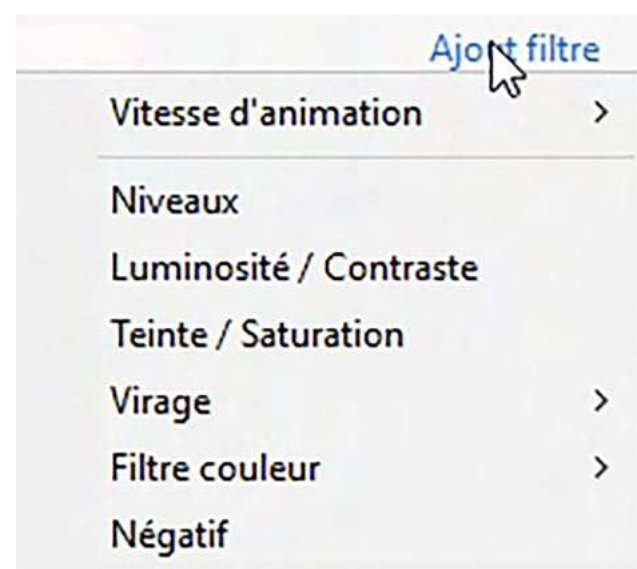




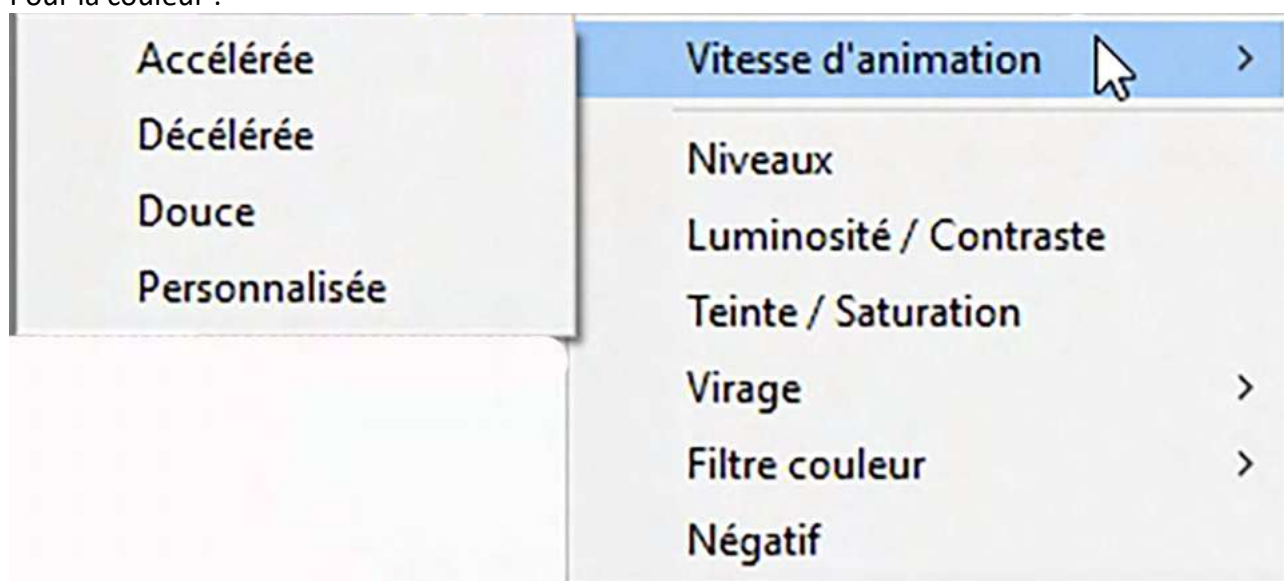
Avec les mêmes déclinaisons.

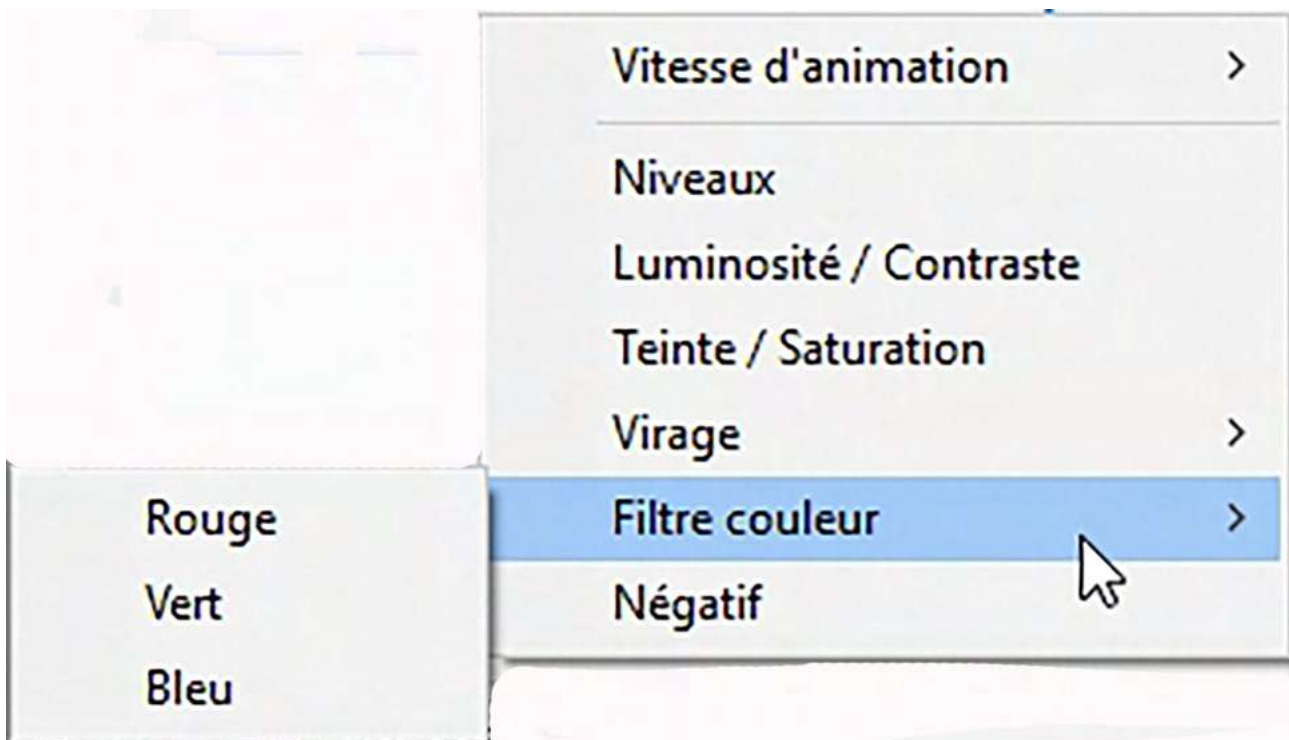
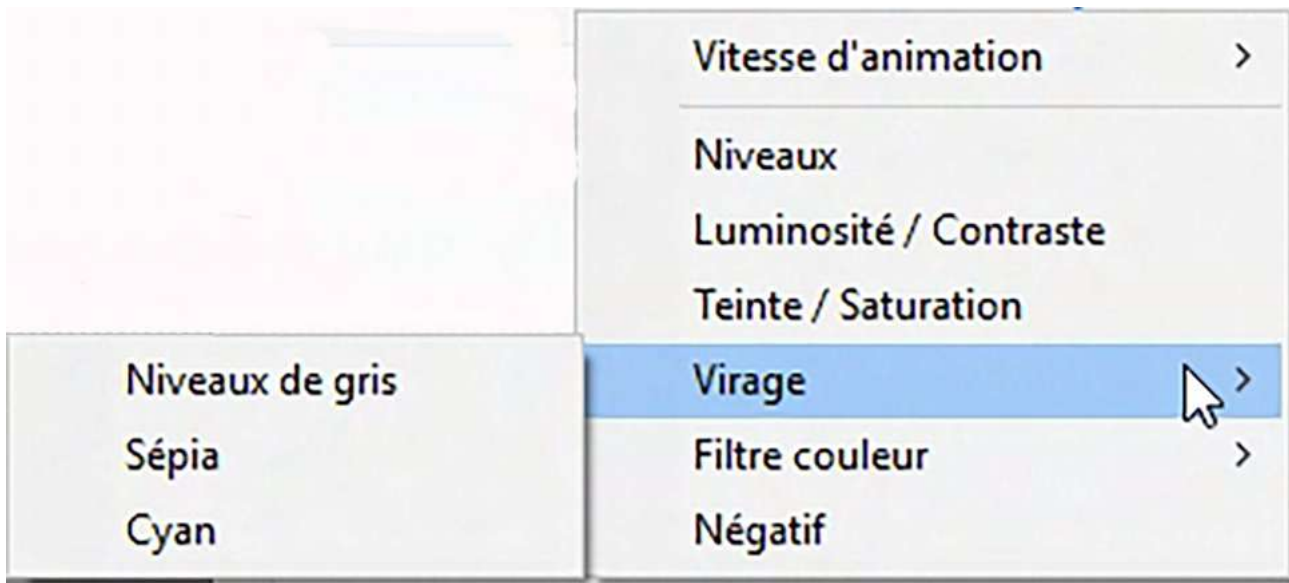


...



Pour la couleur :





À vous de faire vos essais.

L'onglet « Propriété »



À gauche de l'onglet « Animation » de la fenêtre « Objets et animation » se trouve l'onglet « **Propriété** ». Il permet de gérer les paramètres et fonctions propres à chaque type d'objet. Certains de ces paramètres sont communs à plusieurs types d'objets.

 A detailed screenshot of the 'Propriétés' tab in the PicturesToExe application. The settings are as follows:

- Nom**: _DSC8268
- Image**: D:\Users\Laure\Desktop\ (with a dropdown arrow)
- ☒ **Objet principal**: 1
- Plus net/Plus doux**: -100
- ☐ Rééchantillonnage basse qualité
- ☐ Convertir en image alpha
- ☐ Image animée
- ☒ Anticrénelage
- ☐ Rognage d'aspect
- ☐ Rognage d'image (%)
- ☐ Bordure (%)
- Commun** (grouped section):
 - ☐ Ne pas sélectionner au clic
 - ☒ Afficher le recto
 - ☒ Afficher le verso
 - ☐ Cacher enfant
 - ☐ Ombre: Paramètres...
- Mode**: Ajuster à la vue (dropdown)
- Intervalle**: 0 - 5900
- Action au clic de souris**: Aucune (dropdown)
- At the bottom, a preview bar shows a small image icon followed by the text '_DSC8268'.

Il est possible de renommer ces objets. La modification se fait dans l'onglet « **Propriétés** » « **Nom** » et simultanément dans la liste d'objets. Donner un nom significatif permet de s'y retrouver lorsque les objets sont nombreux.

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

« **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.

La vidéo

On peut installer une image vidéo sur la « Ligne des temps » ou dans « Objets et animation ». Cette vidéo peut être modifiée dans « Objets et animation ». L'onglet propriété nous intéresse quand on a affaire à de la vidéo. Dans cet onglet se trouvent certaines commandes pour modifier les vidéos.

The screenshot shows the 'Propriétés' (Properties) tab in the PicturesToExe application. The 'Animation' sub-tab is active. The 'Nom' (Name) field contains 'MAH08227'. The 'Image' field shows the path 'D:\Users\Laure\Deskto'. Below this are several checkboxes: 'Objet principal' (unchecked), 'Anticrénelage' (unchecked), 'Rognage d'aspect' (unchecked), 'Rognage d'image (%)' (unchecked), and 'Bordure (%)' (unchecked). The 'Vidéo' (Video) section is expanded, showing 'Couper le son' (checked), 'Ne pas inclure dans l'EXE' (unchecked), 'Désentrelacer' (set to 'Auto'), 'Début' (0:29.000), and 'Durée' (0:15.500). A button 'Régler paramètres temps et vitesse' is present. Below it, 'Décalage' is set to 0:00.000, and 'Incrustation' is unchecked with a 'Paramètres...' button. A 'Vidéo unique' button is also visible. The 'Commun' (Common) section at the bottom has 'Ne pas sélectionner au clic' (unchecked), 'Afficher le recto' (checked), 'Afficher le verso' (checked), and 'Cacher enfant' (unchecked). At the very bottom, a blue bar shows a video icon and the name 'MAH08227'.

« **Couper le son** » d'une vidéo. En cochant cette case on désactive le son du fichier vidéo correspondant et des vidéos associées.

« **Ne pas inclure dans l'EXE** » concerne les 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. Je ne conseille pas de cocher cette possibilité.

Certains fichiers vidéo sont dits « **Entrelacés** » (1920x1080i par exemple) ce qui peut provoquer un effet de peigne assez désagréable lors de mouvements horizontaux. Le désentrelacement consiste donc à éliminer ou du moins réduire fortement cet effet. PTE dispose de 4 modes de désentrelacement : Auto, Weave, Bob (pair), Bob (impair), divers effets qu'il faut essayer.

Paramètres de durée des vidéos :

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

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



Les compteurs « **Début** » et « **Fin** », permettent de couper la vidéo de façon précise.

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

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

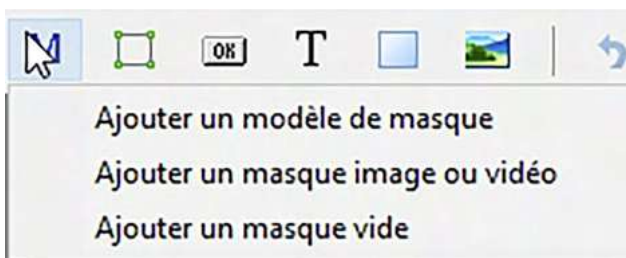
Le curseur central orange permet simplement de naviguer à l'intérieur de la vue sans modifier « Début » et « Fin ».

Il est possible de faire varier la vitesse de défilement d'une vidéo, soit pour la ralentir, soit pour l'accélérer. Le curseur évolue entre 50 (ralenti) et 200 (accéléré), 100 étant la vitesse normale. On peut toutefois entrer des valeurs inférieures ou supérieures, mais les résultats seront surtout dépendants du nombre d'ips (Images par seconde) auquel la vidéo a été enregistrée.

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

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

Le Masque

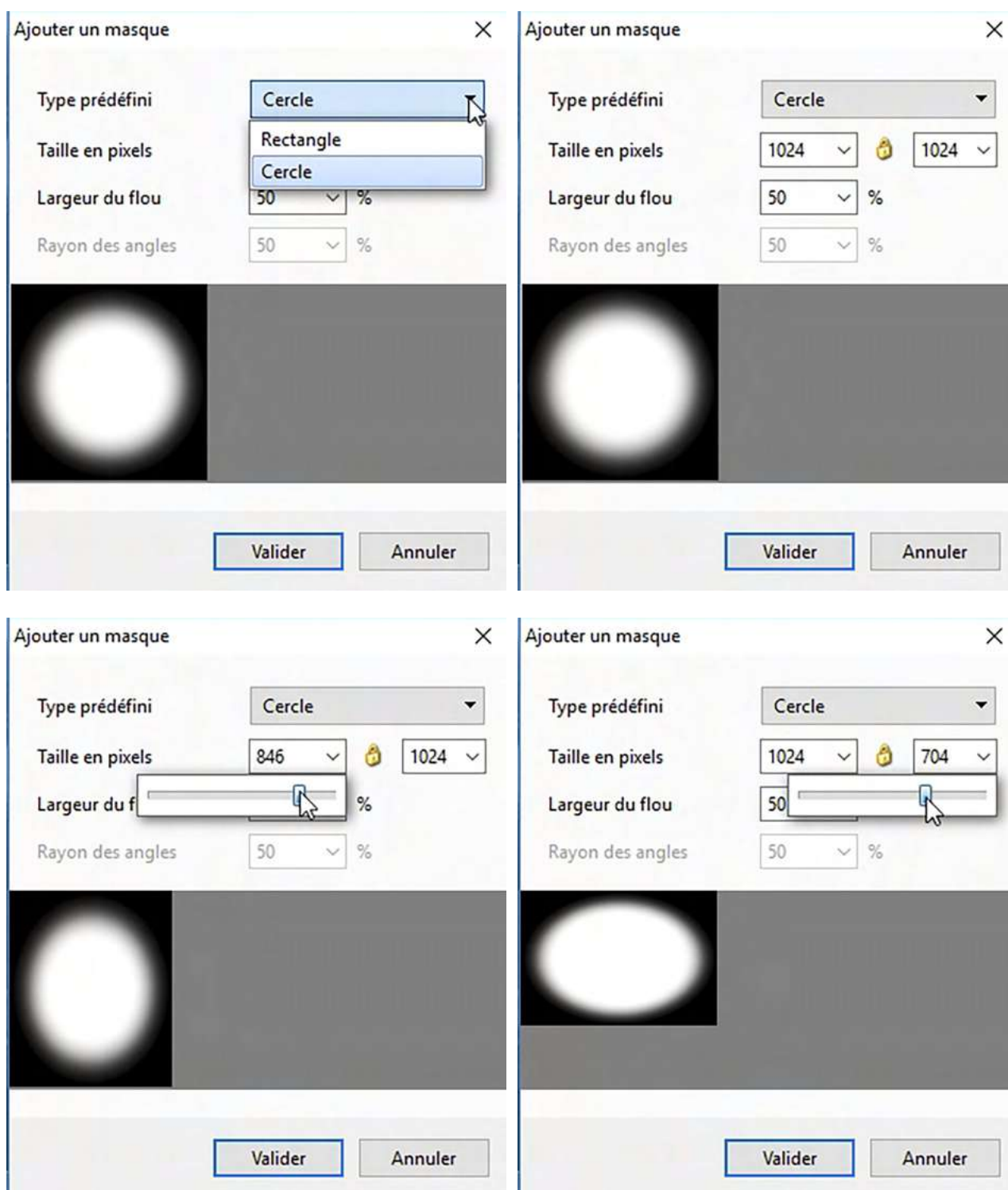


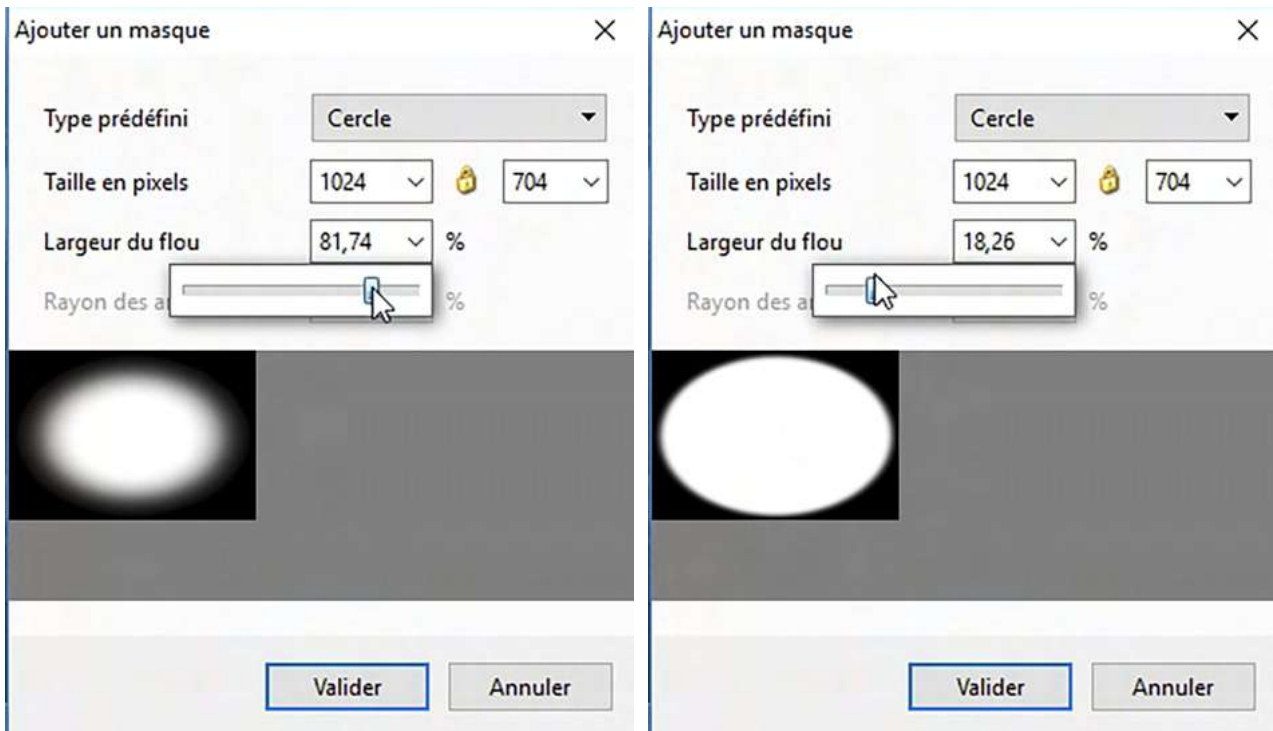
Dans « Objets et animation » en haut de la fenêtre, l'icône juste après le symbole de la vidéo se trouve la lettre « **M** » qui correspond à « **Masque** ».

Un masque est constitué d'une image en noir et blanc en jpeg et cette image va permettre de masquer une partie d'une image principale.

On part d'une composition en **noir et blanc en jpeg** de préférence (PNG est trop lourd). **La partie blanche sera transparente alors que toute la partie noire sera masquée.** Particularité : lorsque vous réalisez un masque vous n'êtes pas obligé de le faire de la taille de vos images du diaporama. Toutes les zones à l'extérieur du masque seront considérées comme des zones noires par Pte.

Il existe des masques proposés par Pte. En réalité ce sont des formes classiques, rectangulaires ou ovales avec plus ou moins de contours fermes ou plus ou moins progressifs.





Prenons cette image. Nous sommes assis dans un avion. Sur le dos du fauteuil du passager, devant soi, se trouve un petit téléviseur :



Je veux insérer une vidéo dans le téléviseur du fauteuil de l'avion. Pour cela je crée un masque correspondant exactement au cadre de ce téléviseur. Dans ce cas je ne réduis pas le masque mais le crée grandeur nature :



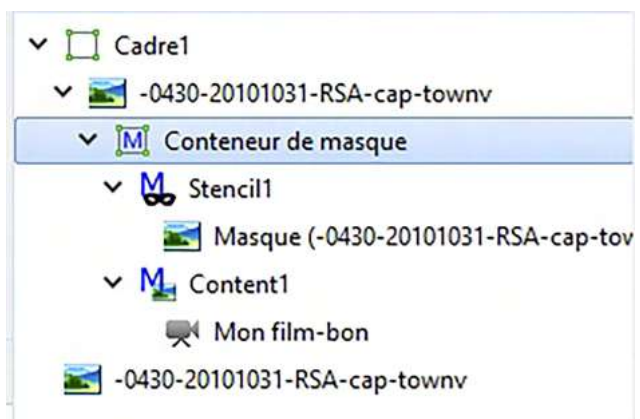
La partie noire laisse transparaître l'image de fond tandis que la partie blanche occulte cette image :



Dans ce cadre transparent apparaîtra mon image vidéo ou mon image. Dans l'exemple choisi, la vidéo sera inclinée :



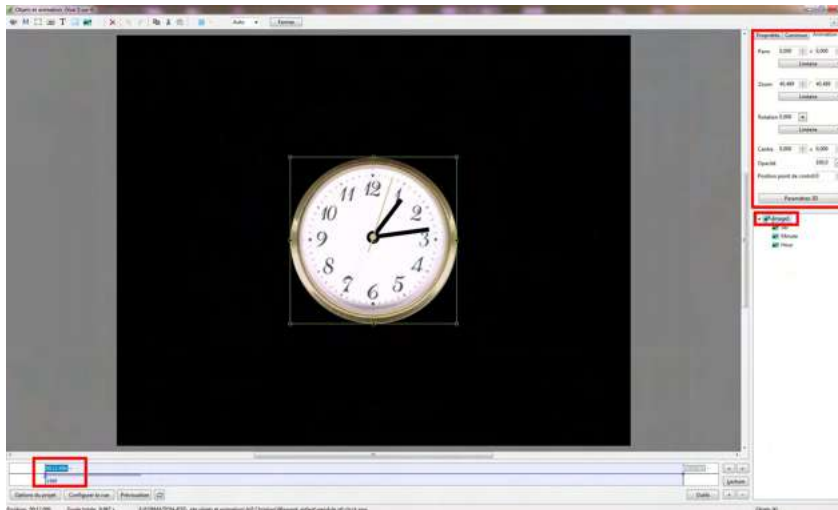
La solution est complexe, voici comme elle apparaît dans la fenêtre « Objets et animations » :



Le Masque se trouve dans un « Conteneur de masque » qui contient la vidéo ou l'image impactée dans ce masque. Et sur le « Cadre 1 » que j'ai créé, sur le « Conteneur de masque » que Pte a créé, sur le masque lui-même, je peux intervenir, faire un zoom, le déplacer, lui imprimer une rotation...

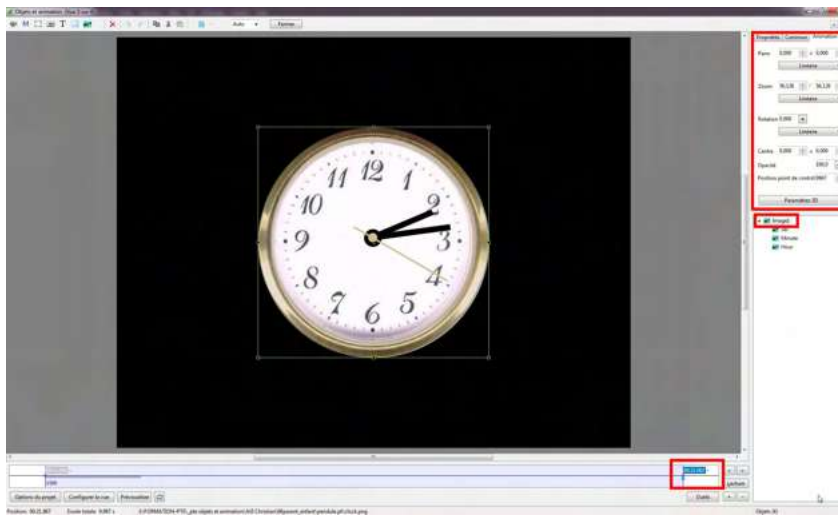
Un exemple d'animations

Pour mieux comprendre les animations et la hiérarchie des objets voici un exemple :

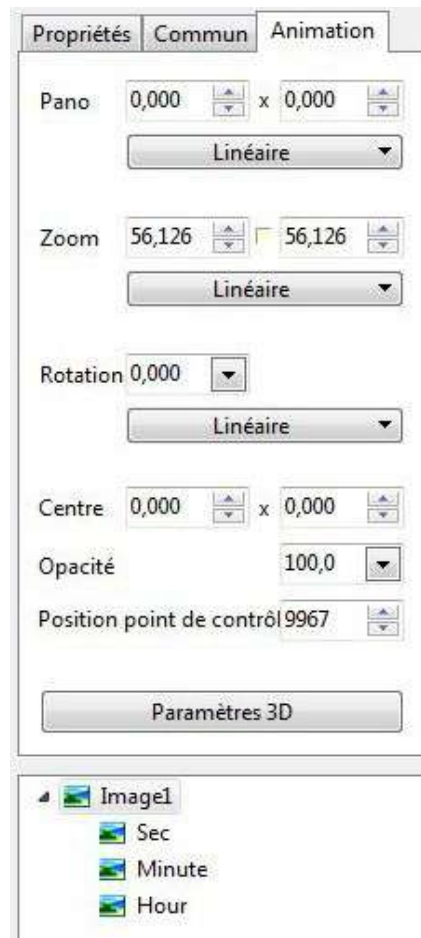


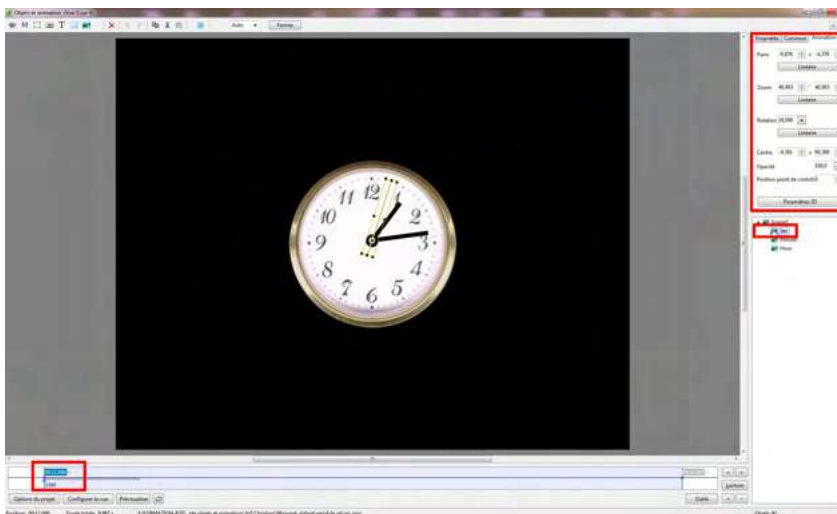
Premier point, image principale. Noter : pas d'intervention de « Pano » intervention du zoom, pas de rotation...





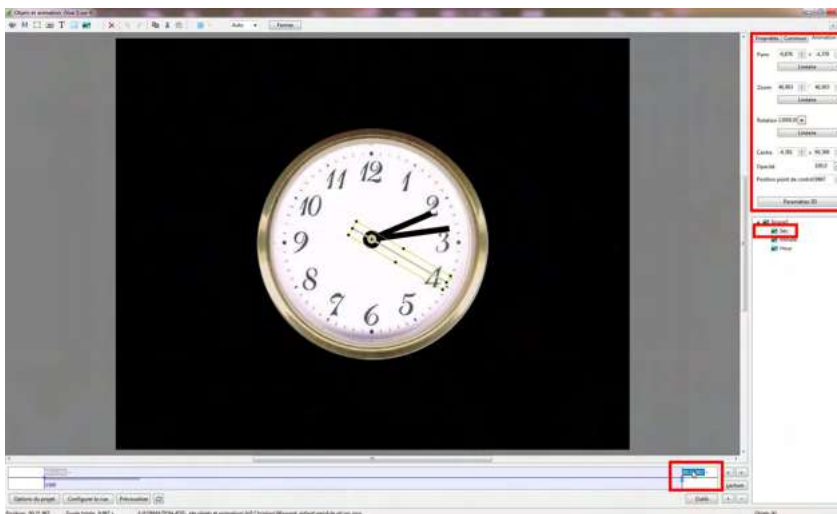
Notez un léger zoom.



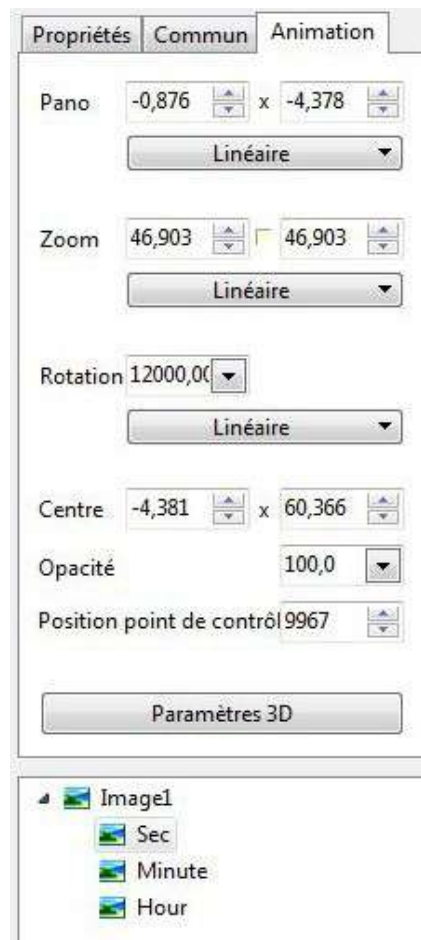


Intervention sur les secondes. Notez : toutes les fonctions interviennent. Le centre est également décalé pour que la petite aiguille puisse tourner autour du centre du cadran.





Le « pano » n'a pas changé, le « Centre » non plus, le « zoom » non plus et pourtant il y a eu un coup de zoom, l'image de la montre est agrandie. C'est là que fonctionne la parenté. **L'image de la montre est parent, l'image de l'aiguille des secondes est enfant.** Donc elle subit le coup de zoom de l'image de la montre. La rotation a de quoi faire perdre la tête.



Formation PicturesToExe



Propriétés Commun Animation

Pano: -0,584 x -4,086
Linéaire

Zoom: 38,365 x 38,365
Linéaire

Rotation: 82,271
Linéaire

Centre: -3,739 x 75,776

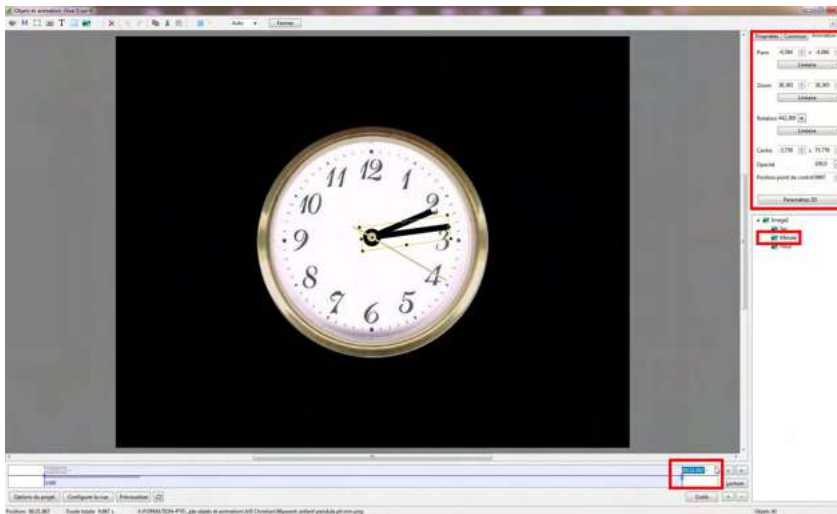
Opacité: 100,0

Position point de contrôle: 0

Paramètres 3D

Image1

- Sec
- Minute
- Hour



Dans l'exemple de l'aiguille des minutes seule la rotation est modifiée. À noter toujours le coup de zoom dû au parent (Image1).

Propriétés
Commun
Animation

Pano: -0,584 x -4,086
Linéaire

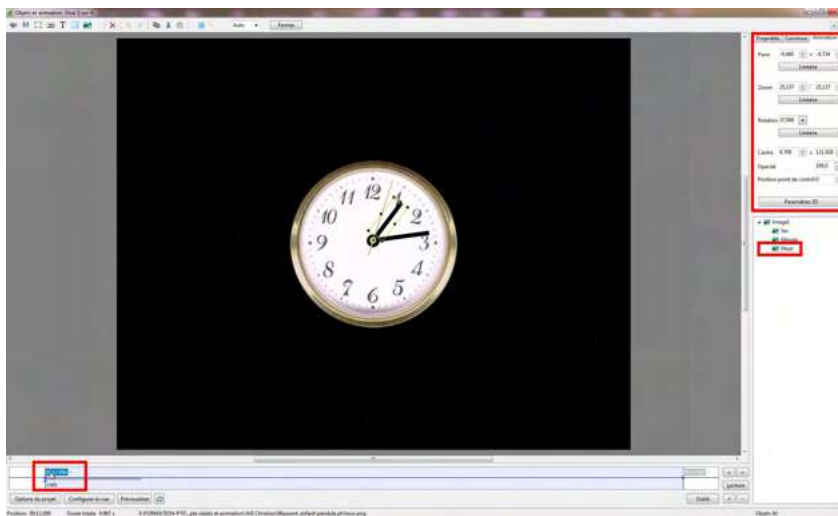
Zoom: 38,365 x 38,365
Linéaire

Rotation: 442,269
Linéaire

Centre: -3,739 x 75,776
Opacité: 100,0
Position point de contrôle: 9967
Paramètres 3D

Image1

- Sec
- Minute
- Hour



Propriétés Commun Animation

Pano: -0,460 x -4,734
Linéaire

Zoom: 25,137 x 25,137
Linéaire

Rotation: 37,000
Linéaire

Centre: 8,709 x 121,928

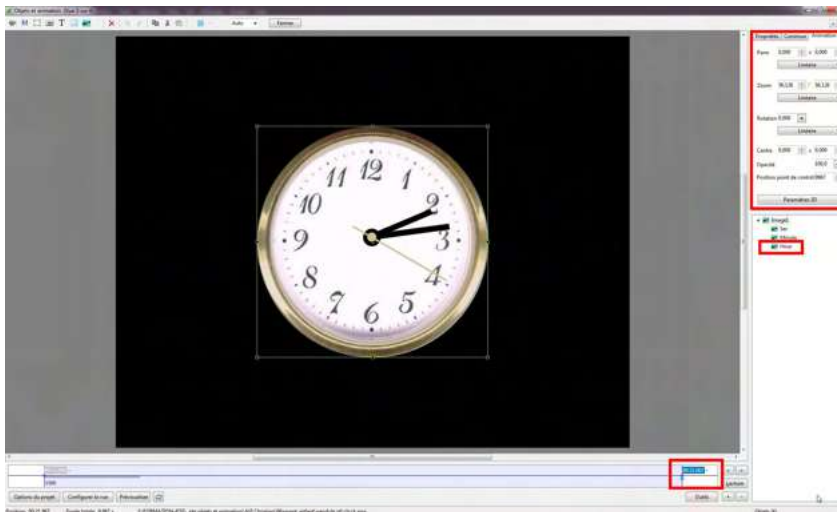
Opacité: 100,0

Position point de contrôle: 0

Paramètres 3D

Image1

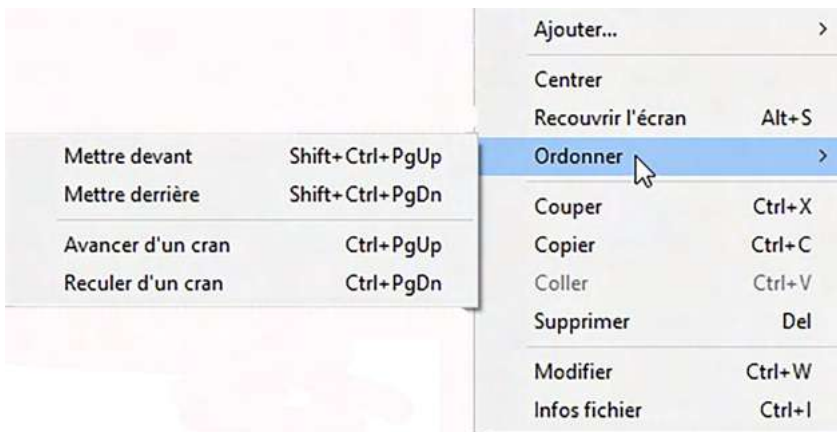
- Sec
- Minute
- Hour



La rotation devient raisonnable. Le coup de zoom est toujours présent mais pas mentionné à cause du parent (Image1).

À noter qu'on peut modifier, les images contenues dans la fenêtre inférieure droite.

En cliquant avec le bouton droit de la souris sur une des images, une nouvelle fenêtre apparaît, dans laquelle se trouve la commande « Ordonner » :



Il est possible alors de modifier l'ordre de superposition des images. Ça peut être utile pour faire passer une image devant une autre ou parce qu'on n'arrive pas à modifier l'animation d'une image inférieure. On la positionne provisoirement devant puis on peut la remettre à sa place, une fois l'animation modifiée.

Cet exemple est caractéristique de ce qu'on peut faire dans « Objets et animation ». Il est bien évident qu'on peut faire énormément de choses mais le principe est là. À vous d'en rechercher les possibilités si ça vous intéresse, mais méfiez-vous de ne pas trop en faire. Il faut que ces effets soient justifiés, qu'ils correspondent au message que vous voulez faire passer. Trop d'effets tuent l'effet. Le spectateur se lasse très vite.

Enregistrer le montage

Il y a plusieurs façons d'enregistrer le projet. Il y a l'enregistrement simple. Le fichier Pte s'enregistre dans le dossier où il a été créé. Avantage : c'est très rapide. Inconvénient : si vous avez pris des fichiers dans divers dossiers, il risque, à une réouverture, de ne pas retrouver ses petits, parce que vous avez modifié des dossiers où vous les avez enregistré sur un autre disque dur. Bref ! L'enregistrement simple ne peut être que provisoire.

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

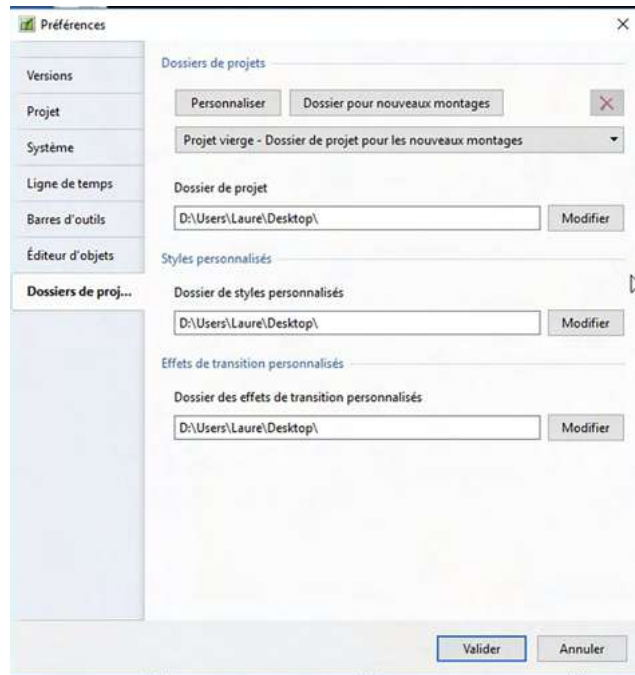
Dossier de projets

Il y a la possibilité de regrouper sous un même dossier l'ensemble des images, photos, vidéos, sons, animations... et en gardant la possibilité d'intervenir par la suite pour le modifier. Pour cela, il faut cliquer sur « **Fichier** », « **Dossier des projets** ».

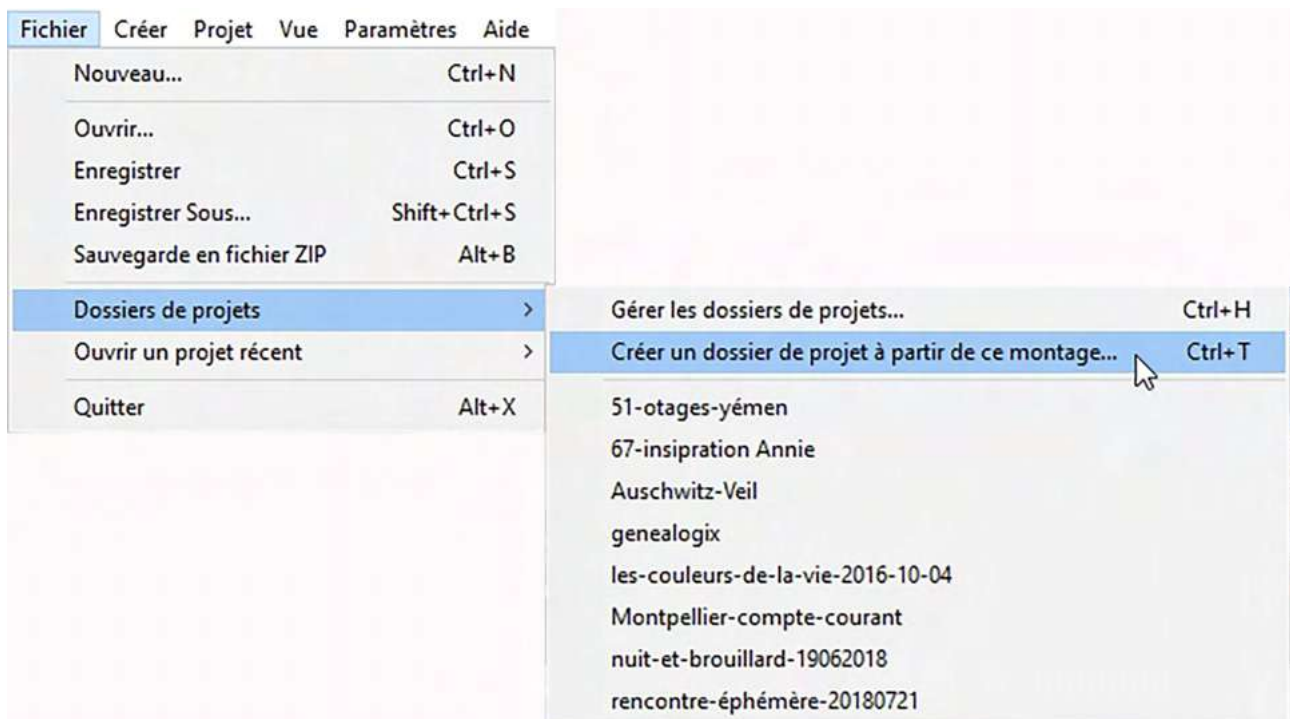
Fichier	Créer	Projet	Vue	Paramètres	Aide
Nouveau...					Ctrl+N
Ouvrir...					Ctrl+O
Enregistrer					Ctrl+S
Enregistrer Sous...					Shift+Ctrl+S
Sauvegarde en fichier ZIP					Alt+B
Dossiers de projets					>
Ouvrir un projet récent					>
Quitter					Alt+X

Gérer les dossiers de projets...	Ctrl+H
Créer un dossier de projet à partir de ce montage...	Ctrl+T
51-otages-yémen	
67-inspiration Annie	
Auschwitz-Veil	
genealogix	
les-couleurs-de-la-vie-2016-10-04	
Montpellier-compte-courant	
nuir-et-brouillard-19062018	
rencontre-éphémère-20180721	

D'abord, si c'est le premier enregistrement d'un dossier dans Pte, il faut aller dans « **Gérer les dossiers de projets...** » et lui indiquer le lieu où enregistrer, le dossier. Personnellement je lui indique mon bureau « **Desktop** » pour Pte. Je trouve plus facile de le retrouver quitte par la suite à le déménager dans un autre disque dur. En effet, une fois indiqué ce lieu d'enregistrement, Pte le garde en mémoire.



On retourne dans « **Fichier** », « **Dossiers de Projets** » et « **Créer un dossier de projet à partir de ce montage...** »



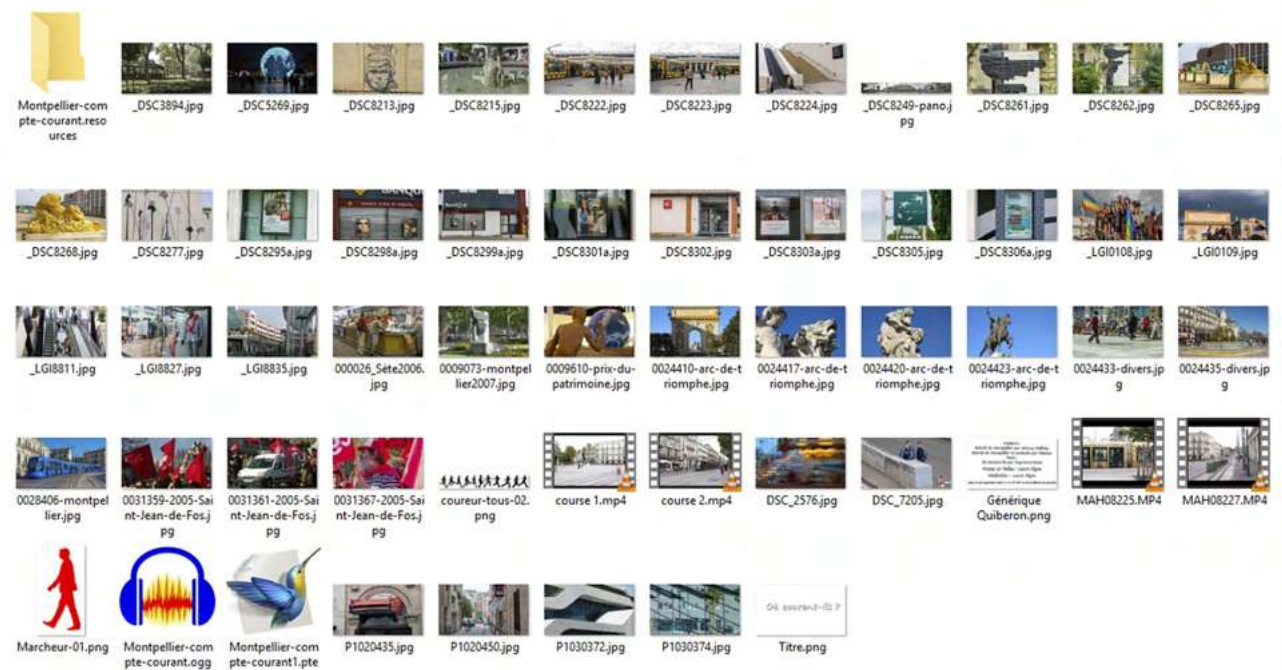


Un dossier est créé qui a pour extension « .pt » portant le nom que vous avez choisi.



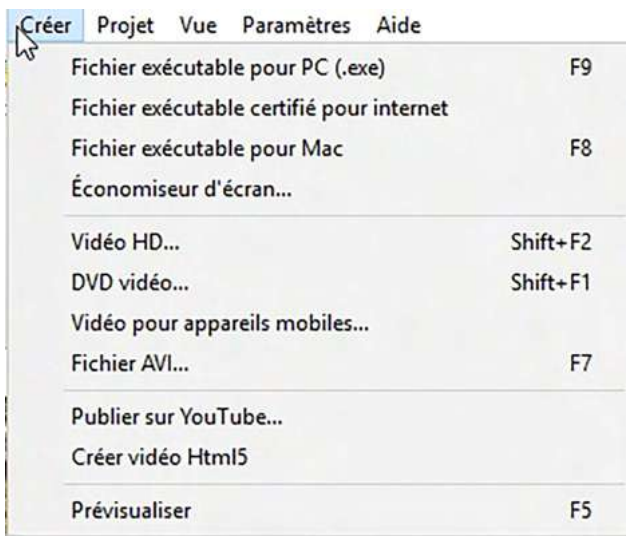
Montpellier-compte-courant.pt

Dans ce dossier se trouvent tous les éléments utilisés pour le montage, images (jpg et png par exemple), panoramiques, vidéo. À cela s'ajoute le fichier son, ici en .ogg. **Le fichier « .pte » est le fichier propriétaire du logiciel. Il ne peut être lu que par le logiciel, et n'a aucune signification sans les fichiers associés images, sons, vidéos...**



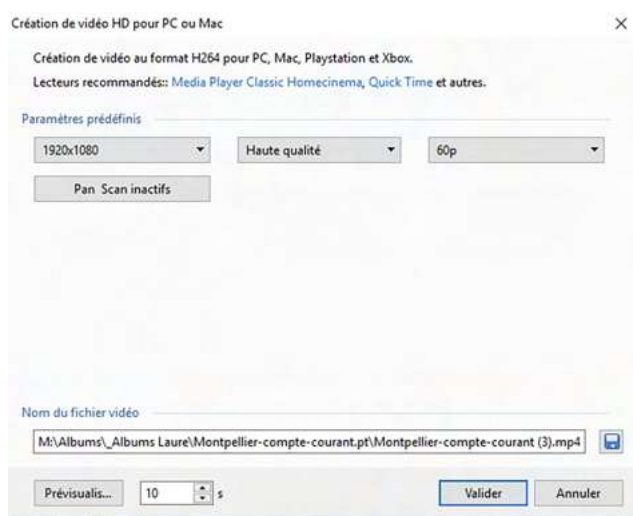
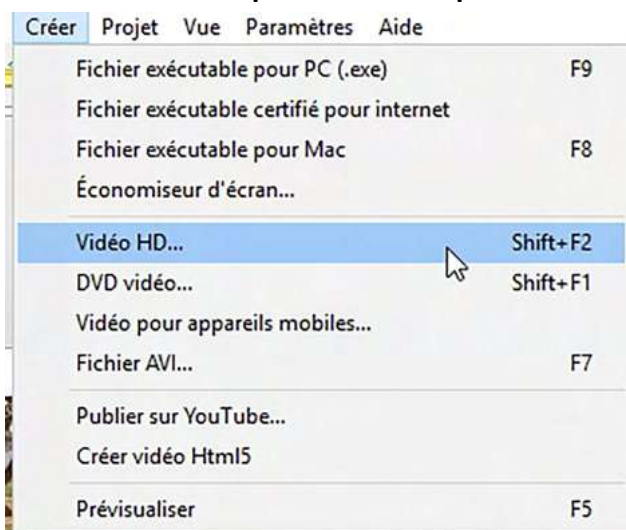
Voici donc une première étape indispensable pour sauvegarder le projet en cours. Cependant cette sauvegarde ne permet pas d'envoyer le montage pour son visionnage à un partenaire si celui-ci ne possède pas Pte et la version de pte équivalente ou plus récente.

L'exportation en .exe lisible uniquement par les PC sous windows permet de passer le montage à toute personne susceptible de la visionner sur pc windows. Il exclue toute modification du montage. C'est le fichier qui est envoyé dans les galas, les festivals et les concours. Aujourd'hui parce que d'autres logiciels qui permettent la réalisation de diaporama créent des problèmes pour les projections (en particulier le logiciel mobjects), certains festivals recommandent d'envoyer les fichiers en mpeg4, mais parfois la qualité des transitions ou des photos n'est pas aussi bien restituée qu'avec le .exe.



051-bonne-annee-20110406.exe

Pte permet d'exporter le projet en vidéo. Je vous recommande la « **Vidéo HD...** » avec la définition maximale « **Haute qualité** » et « **60p** ».



La page de lancement

Dans les galas ou les festivals, il est désagréable de voir l'image de l'ordinateur avec le fond windows et différents dossiers. Il y a alors plusieurs solutions. La première à laquelle on pense est l'extension d'écran. La fenêtre de commande reste sur l'ordinateur et l'image projetée est une extension du bureau de l'ordinateur. Ainsi, il faut indiquer au diaporama en question de s'afficher sur l'écran n°2. Cette méthode n'est pas fiable et dépend des logiciels de fabrication des diaporamas. Il vaut mieux travailler en écran dupliqué, c'est-à-dire que les deux écrans reproduisent la même image. Dans ce cas, si on ne prépare pas une page de lancement, l'image de fond sera celle du bureau de l'ordinateur. Ce n'est pas génial.

Il existe un logiciel gratuit, mais qui je crois n'a pas été mis-à-jour, c'est le logiciel spectacle utilisé souvent dans des festivals. Il permet d'avoir une image de fond différente de l'image du bureau de l'ordinateur et, avec des codes qui correspondent à des touches du clavier, on lance des images ou des diaporamas.

Un autre procédé, et c'est là où je veux en venir est une page de lancement réalisée avec Pte. C'est relativement facile à partir du moment où on maîtrise Pte et « Objets et animations ».

La première étape est la réalisation d'une image de fond. Cela se fait en général avec un appareil de photo. L'image de fond doit être actuellement en 16/9e (1920 X 1080) pour occuper tout l'écran du vidéo projecteur. Elle peut être brute ou travaillée dans photoshop, par exemple pour y ajouter des logos.



Sur cette page de fond, personnellement, j'intègre une image issue du diaporama qui sera projeté. D'abord parce que c'est plus agréable que de lire un nom, ensuite parce que nous faisons voter le public. En fin de séance, la vignette peut les aider à remémorer le montage.



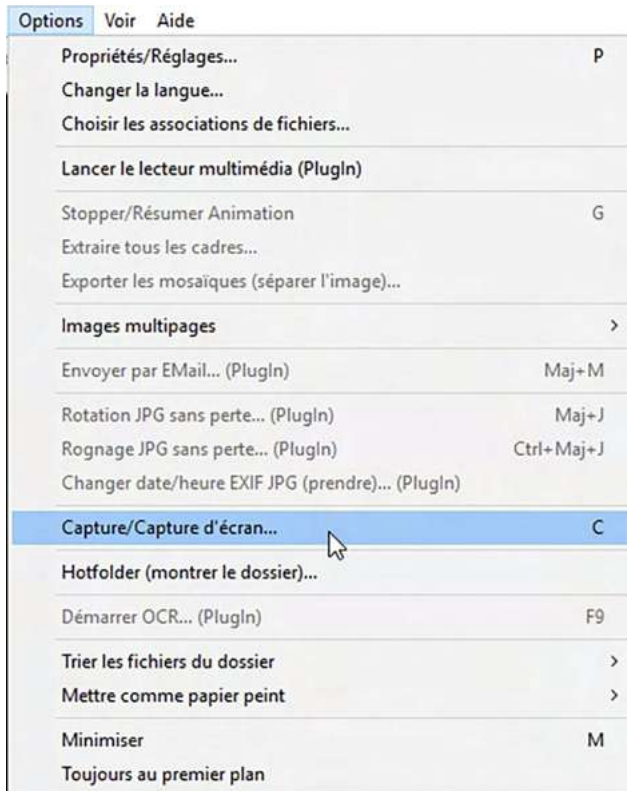
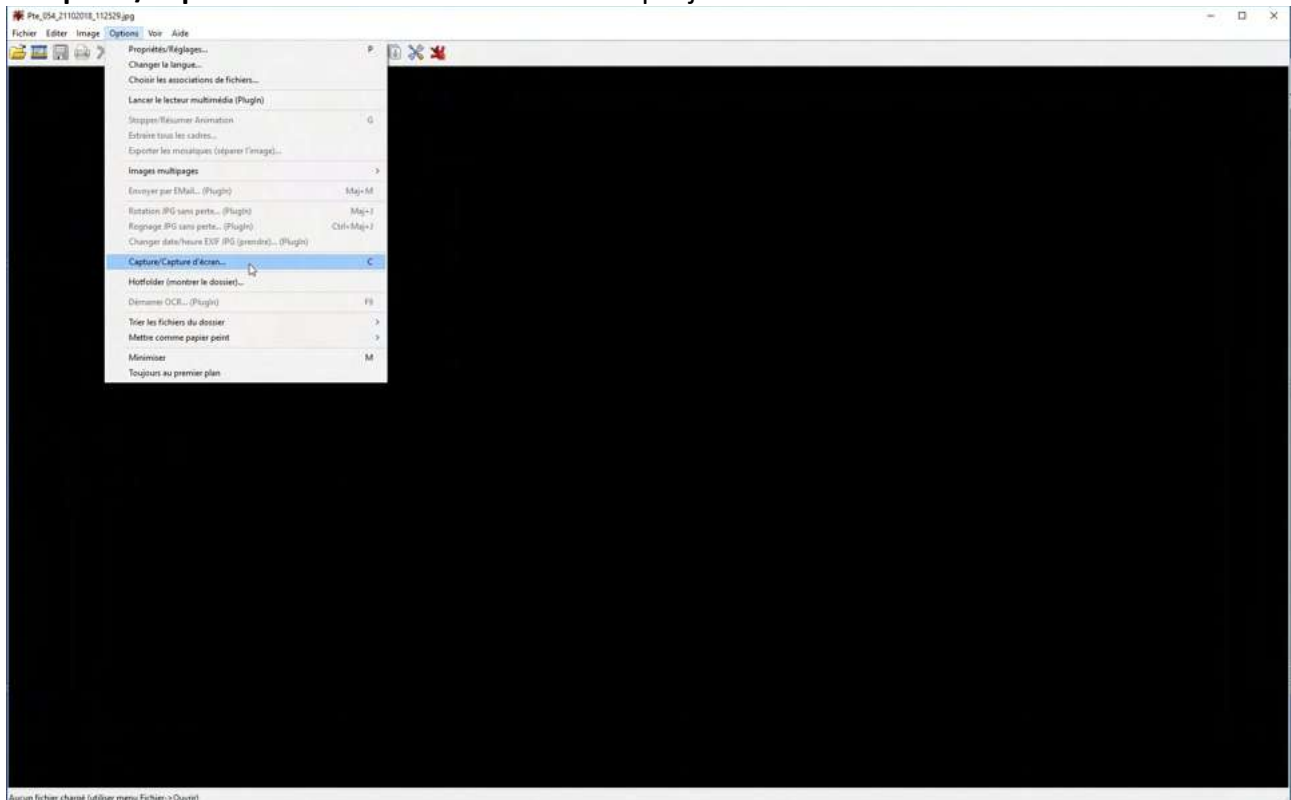
Bien entendu pour récupérer une image du diaporama, je ne vais pas déranger son auteur. Je la prends depuis la projection. Deux solutions se présentent à moi. La touche « **Imp écran** » mais cette touche ne permet de copier qu'une image et il faut l'ouvrir par exemple dans Photoshop. C'est assez long. Je préfère utiliser Irfanview.

Irfanview

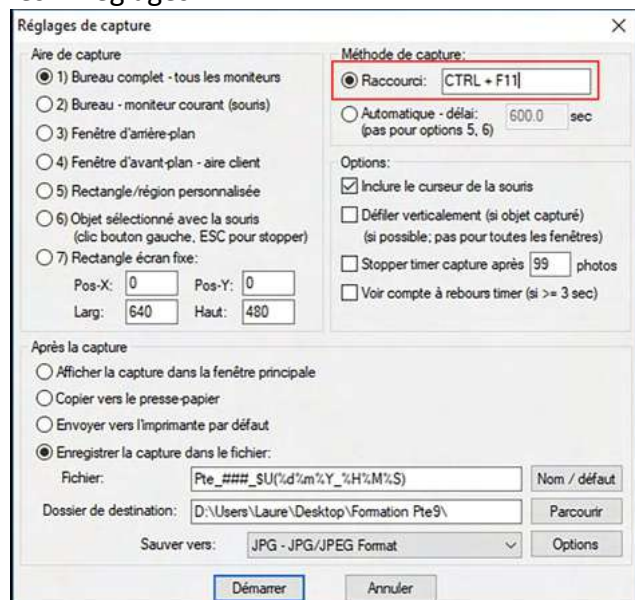
Irfanview est un logiciel gratuit qui me sert pour trois choses. La première est la possibilité rapide de réduire les 16/9^e à la dimension 1920 X 1080. La deuxième est de réaliser des icônes, qui peuvent illustrer les .exe des diaporamas. Nous verrons l'installation d'Irfanview et ces deux possibilités en annexe. La troisième est donc la possibilité de faire des copies d'écran. Et je me suis aperçue que parfois ce logiciel passe outre les interdictions de copie d'écran.

Formation PicturesToExe

Comment fait on. On ouvre Irfanview, et on va dans « Options » et on clique sur « **Capture/Capture d'écran** ». C'est comme cela que je fais mais tutos.



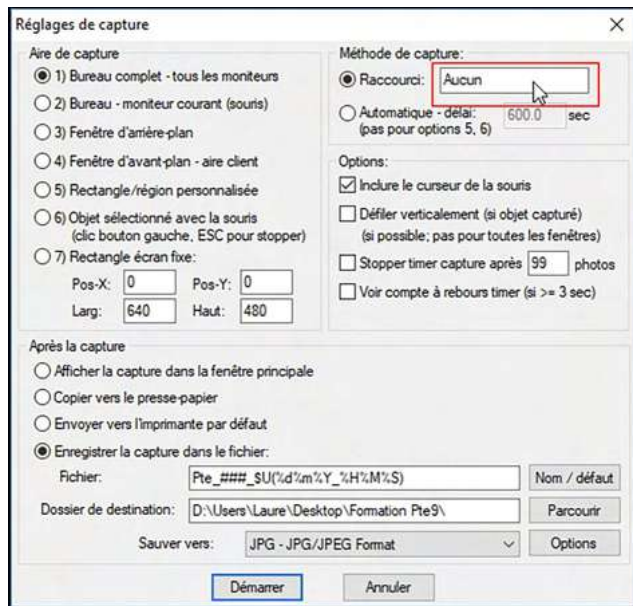
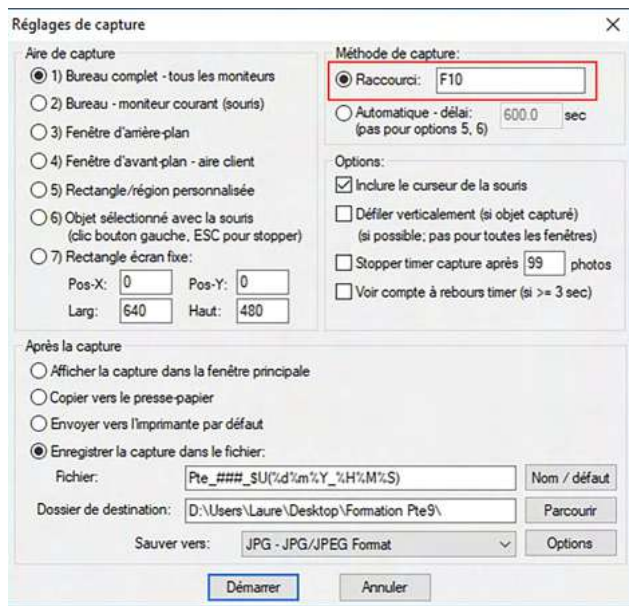
S'ouvre alors une nouvelle fenêtre concernant les « Réglages »



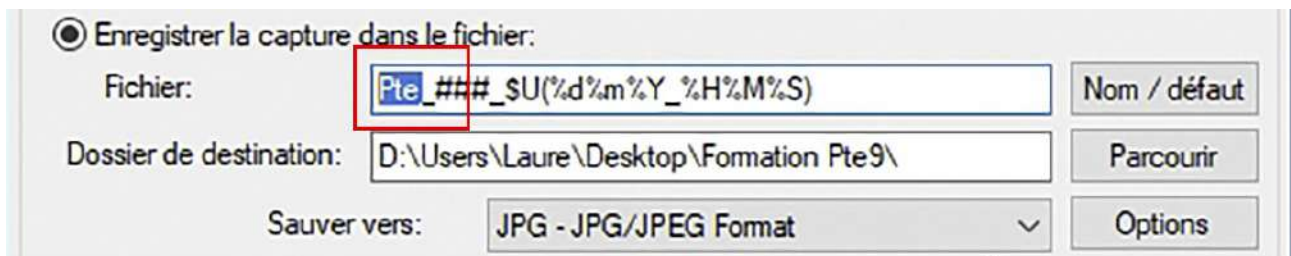
Le raccourci nous intéresse. Tel qu'il est à l'origine, « **CTRL+F11** » par défaut, il ne permet pas de faire des captures d'écran correctes sur Internet.

La touche F11 intervient en effet sur l'écran d'internet et le modifie.

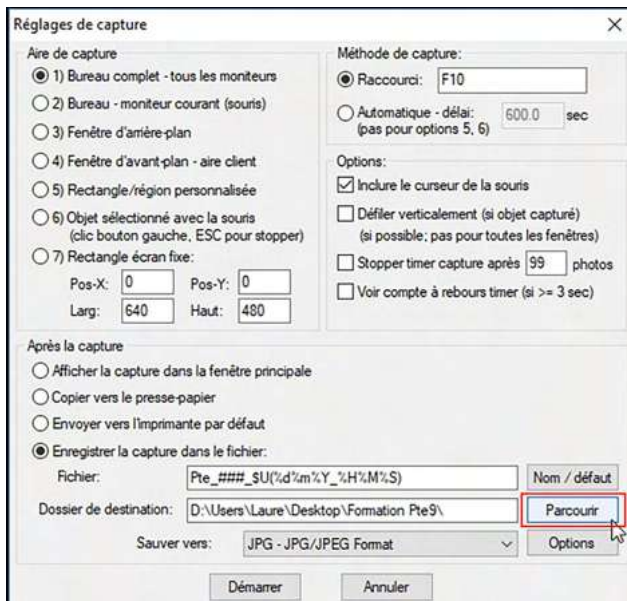
Je le corrige donc en choisissant par exemple le raccourci **F10**. Donc en tapant sur la touche F10 je ferai des copies d'écran. Dans un premier temps la fenêtre affiche « Aucun ».



L'action suivante concerne le nom du fichier. J'évite de modifier les signes cabalistiques qui permettent à Irfanview d'enregistrer les images les unes après les autres en modifiant leurs noms. C'est le préfixe que je peux modifier. Ici j'ai mis « Pte »...

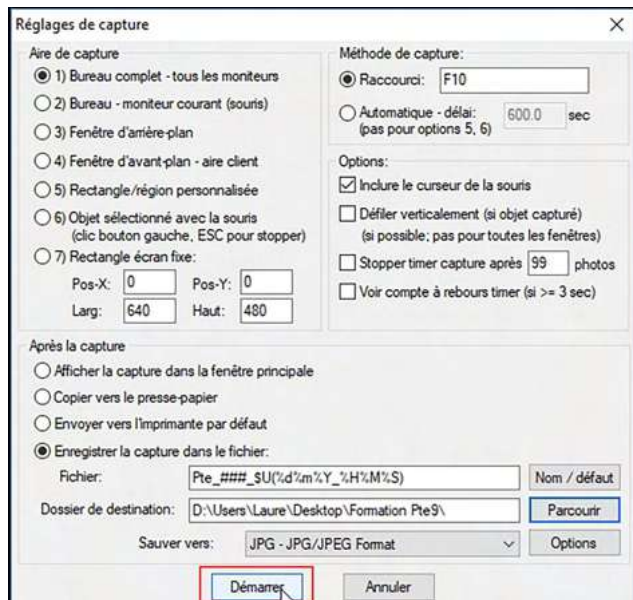
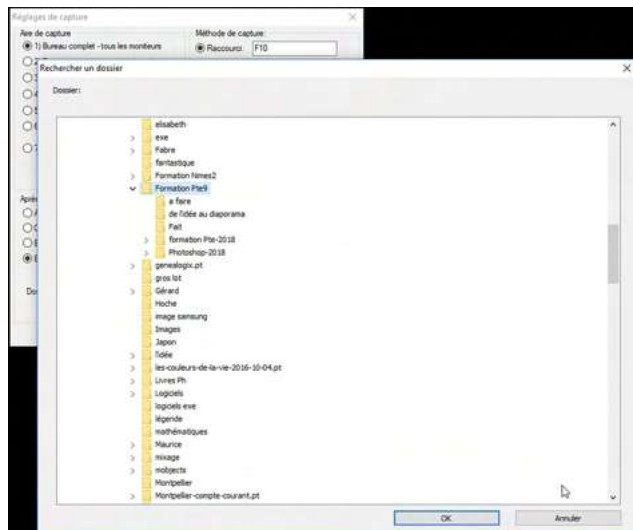


Puis je désigne le dossier d'enregistrement en cliquant sur le bouton « **Parcourir** ». L'explorateur de windows s'ouvre et je choisis mon dossier.



Une fois ces réglages terminés, je clique sur le bouton « **Démarrer** ».

Bien entendu rien ne se passe. Je me retrouve sur le fond noir d'Irfanview.



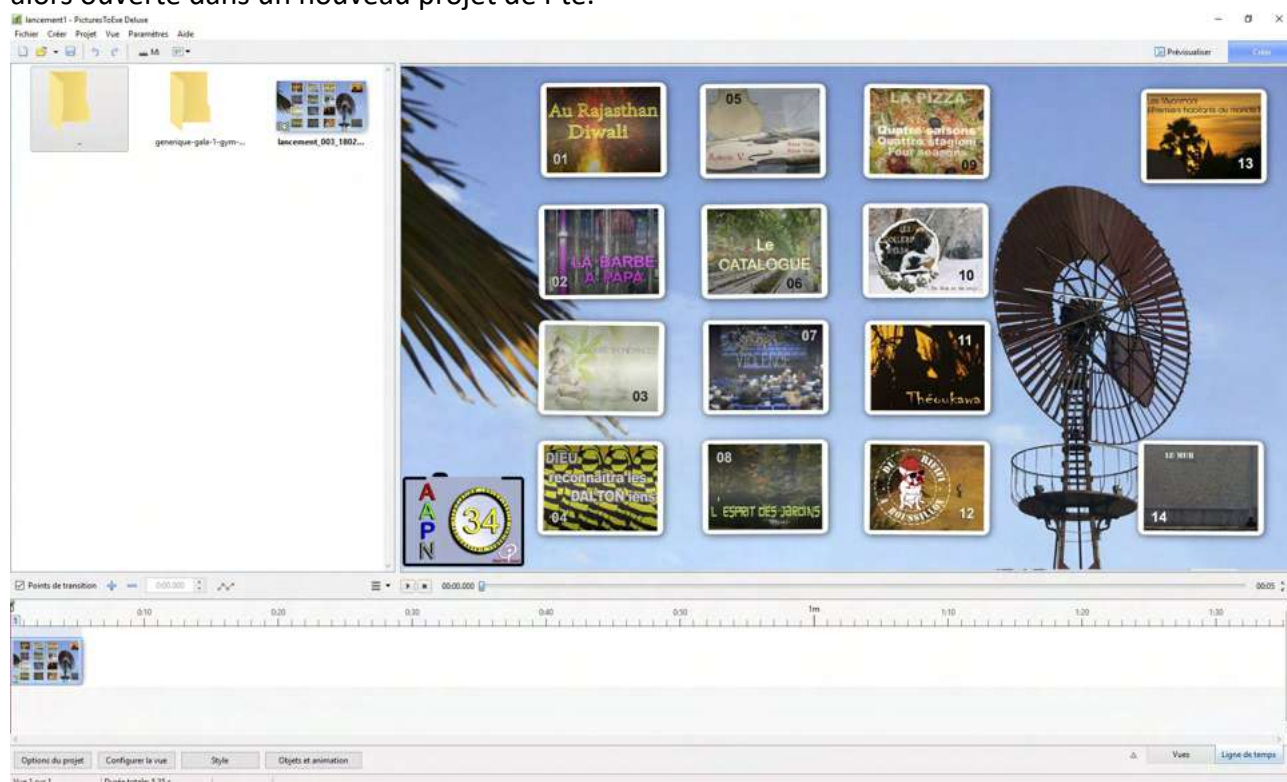
Il suffit que je clique sur le – en haut à droite pour réduire cette fenêtre tout en la laissant active en arrière plan.

Je n'ai plus qu'à lancer mes diaporamas et à cliquer sur la touche F10 chaque fois qu'une image me paraîtra intéressante. L'avantage c'est que je peux prendre plusieurs images et faire le choix par la suite. Il faudra que je réduise le format, parce que les images sont prises plein écran et donc très souvent en 1920 X 1080. Le recadrage se fera dans Photoshop. Pourquoi ne pas le faire dans Irfanview ? Tout simplement parce que les diaporamas ne sont pas tous en 16/9e. Certains photographes purs et durs s'obstinent encore à garder le format de Leica 2/3 ou 24 X 36. Il faudra donc décider pour réaliser la page de lancement un recadrage homogène de toutes les images, ce qui se fait dans Photoshop.

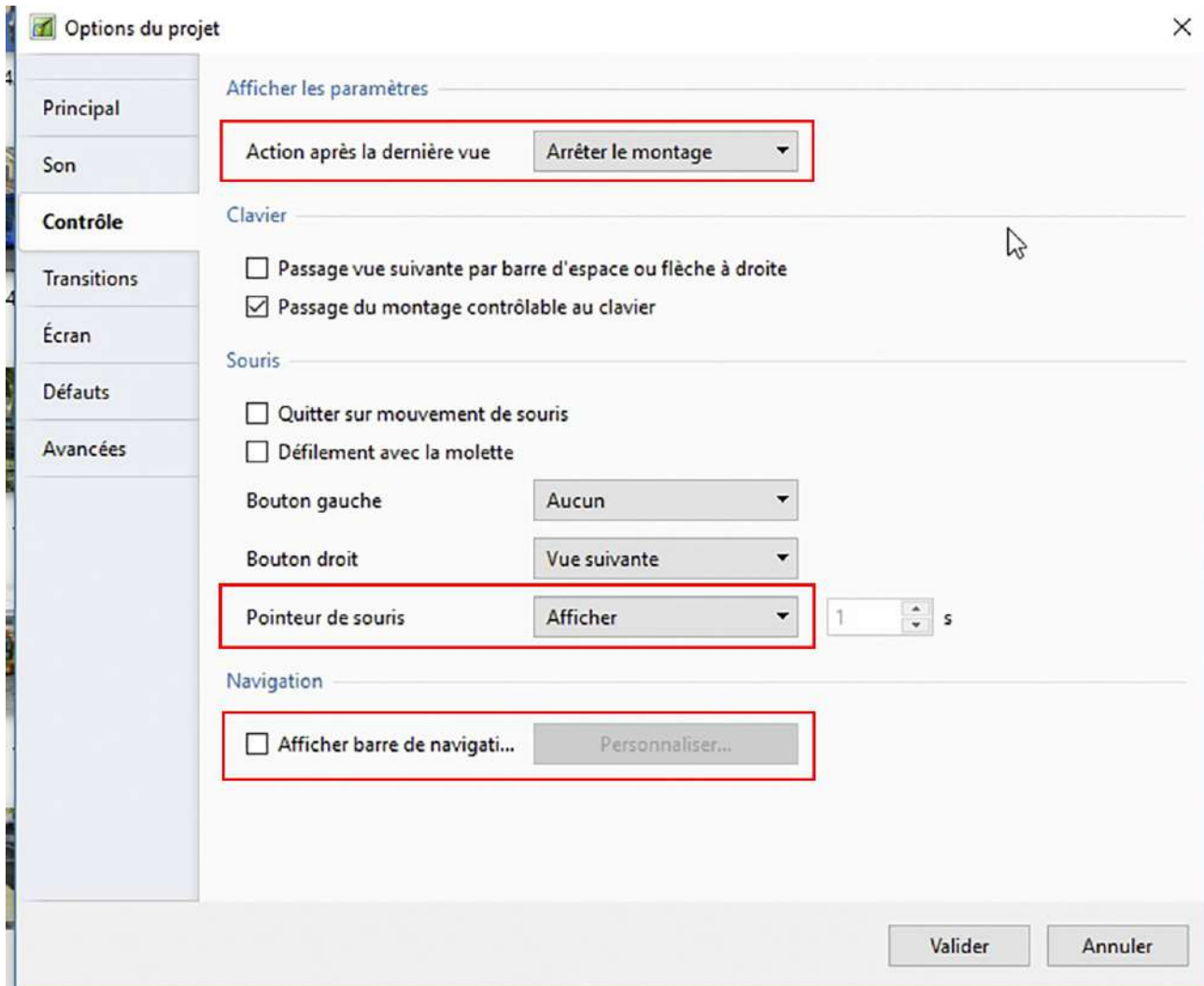
Formation PicturesToExe

Donc les images apparaissent en calques sur l'image de fond choisie pour la page de lancement. Dans l'exemple du gala de 2018 à Clapiers, il y avait 14 diaporamas à lancer sans compter le générique. Donc au moins 14 calques sur le fond de l'image de l'éolienne.

Chaque image étant disposée, l'image finale est aplatie et enregistrée en jpeg. Cette image est alors ouverte dans un nouveau projet de Pte.

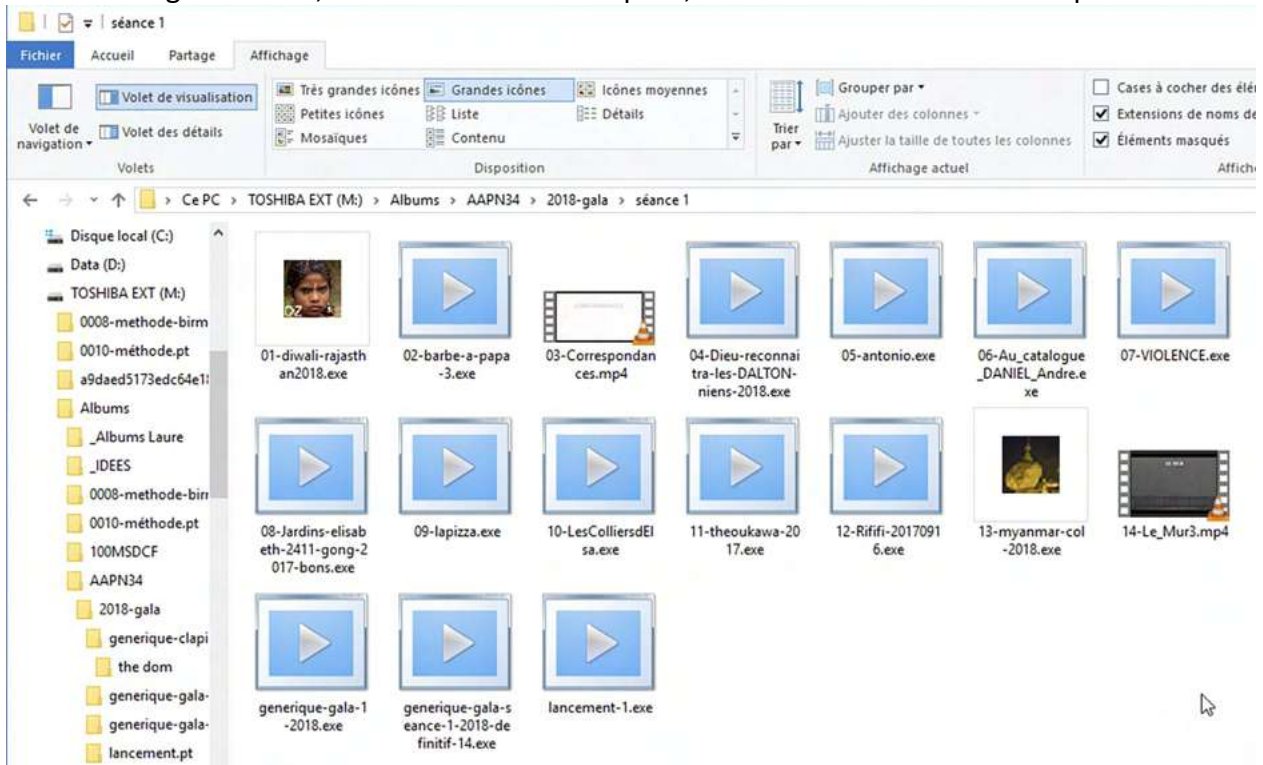


Il faut régler quelques options spécifiques dans « **Option du projet** ».

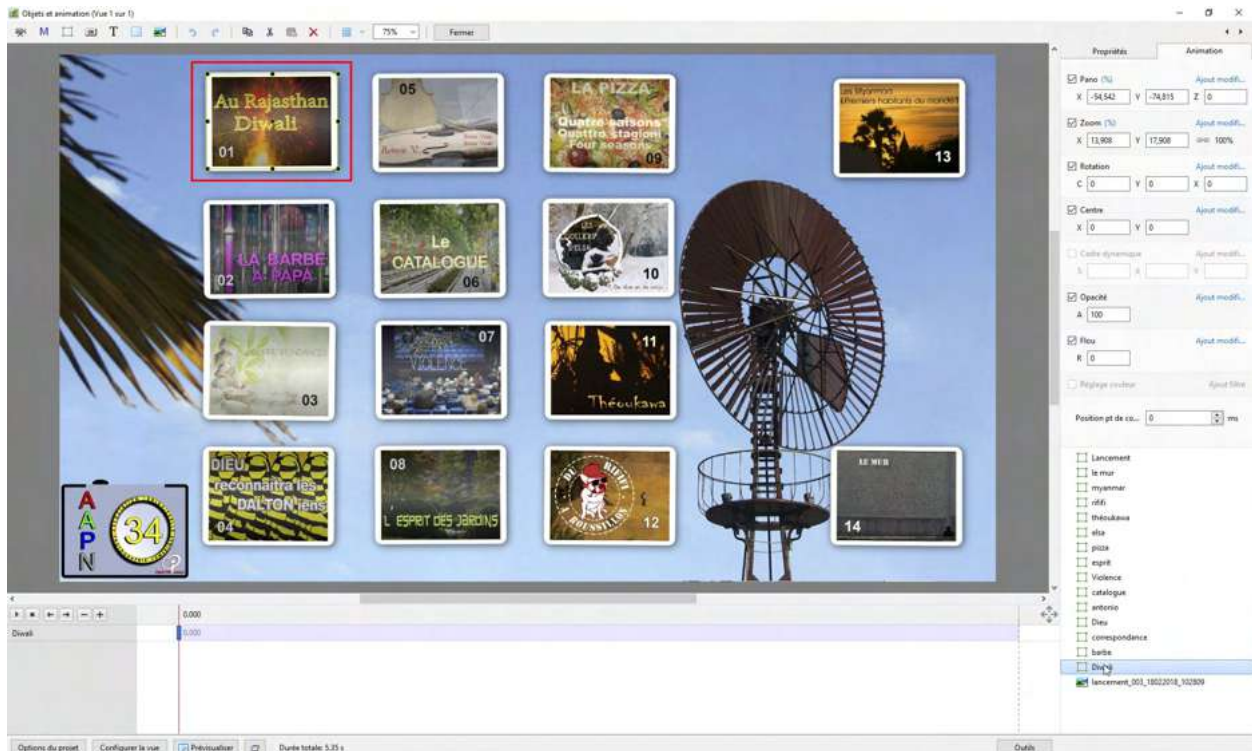


- Action après la dernière vue : **Arrêter le montage**
- Pointeur de souris : **Afficher**
- **Décocher la barre de navigation**

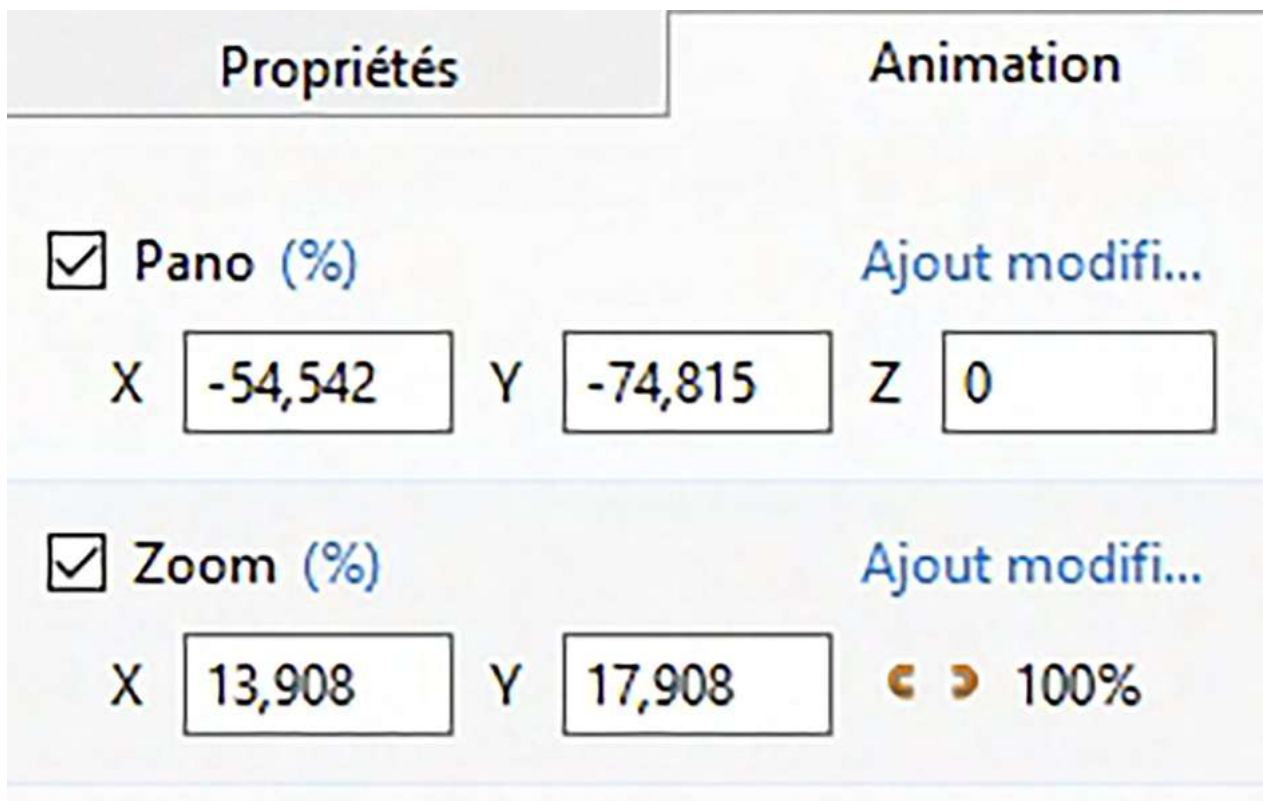
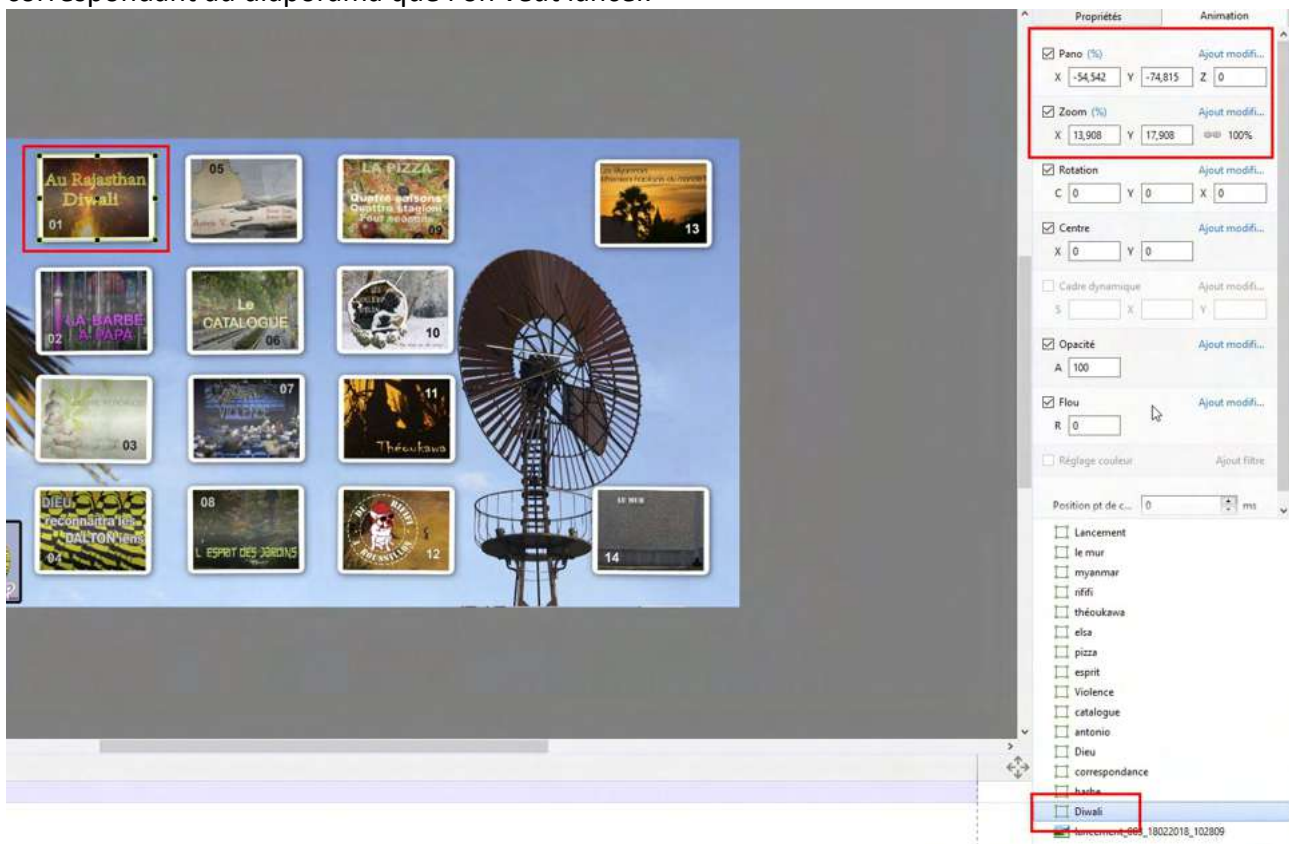
On regroupe tous les diaporamas de la séance de projection dans un seul et même dossier, en veillant, c'est impératif, que les noms de diaporamas ne comportent ni des accents ni des espaces ni d'autres signes : apostrophes... que des lettres et à la place des espaces des signes – ou _ . L'oubli d'un signe interdit, d'un accent ou d'un espace, interdira le lancement du diaporama.



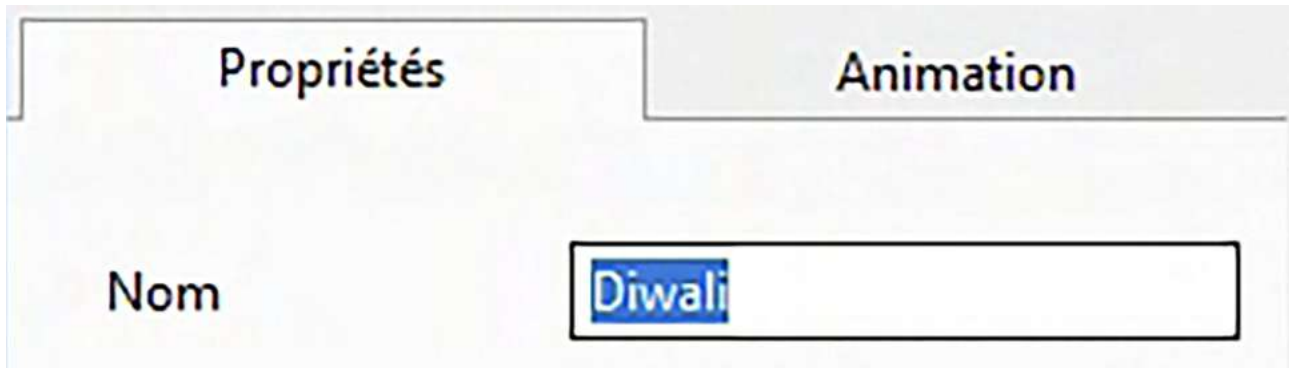
Ensuite on se rend dans « **Objets et animation** ». L'essentiel du travail se fait dans cette fenêtre, avec des **Cadres**.



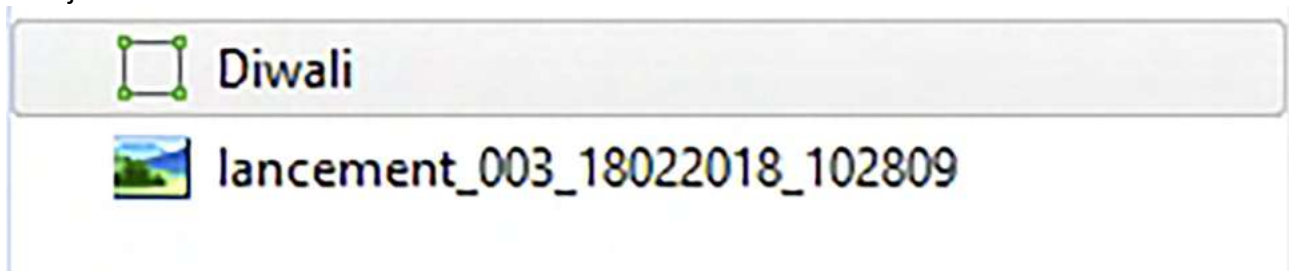
Autour de la première image on installe le premier cadre à la dimension de la vignette correspondant au diaporama que l'on veut lancer.



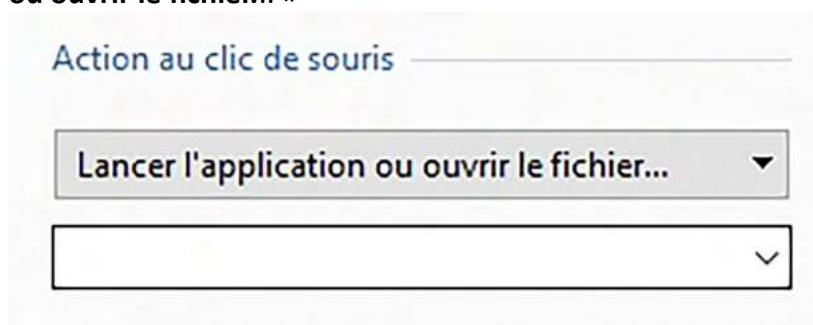
Dans cet exemple la dimension du cadre est indiquée dans le zoom. En effet, le cadre lorsqu'il s'installe dans l'image est de la dimension de l'image, Ici 16/9^e. Il faut donc le réduire pour encadrer la vignette du montage. Le zoom est inégal parce que la vignette n'est pas homothétique au 16/9^e. Donc la chaîne est rompue. On baptise le cadre du nom du diaporama dans l'**onglet propriété**, comme ça, sur les 14 cadres à créer, on pourra s'y retrouver.



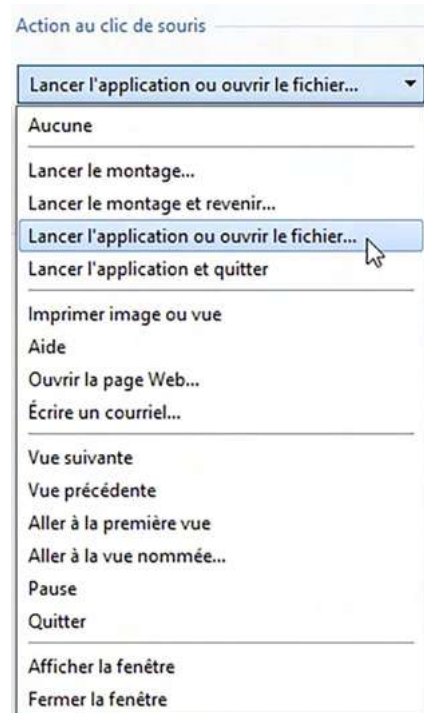
Ce nom se retrouve automatiquement, devant le symbole du cadre, en bas à droite de la fenêtre « Objets et animation ».

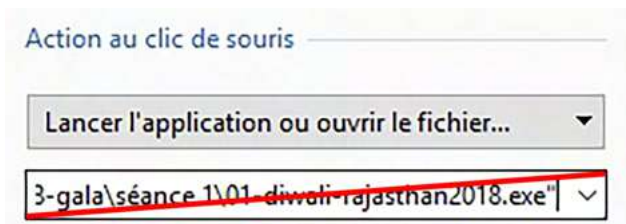


Ensuite on va lui indiquer l'action qui sera associée à ce cadre. Cette action se trouve également dans l'onglet propriété. « **Action au clic de souris** » permet d'ouvrir un menu déroulant. Dans ce menu il faut choisir « **Lancer l'application ou ouvrir le fichier...** »



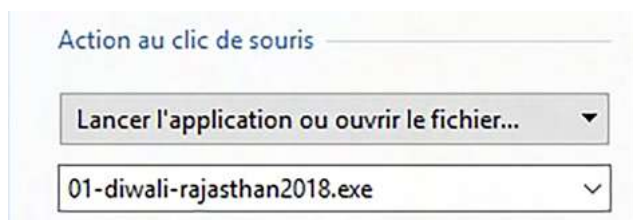
Attention ! Il ne faut pas cliquer sur la flèche à droite pour ouvrir l'explorateur de windows. En effet l'explorateur vous indiquera le chemin du disque dur et si vous changez d'ordinateur, le chemin peut être différent, car enregistré sur un disque dur dont la lettre pourrait être différente.





"M:\Albums\AAPN34\2018-gala\séance 1\01-diwali-rajasthan2018.exe" La lecture est édifiante !

Il est impératif d'aller sur le nom du .exe ou du .mp4 et de faire un copier/coller de ce nom avec son extension ! Les diaporamas et la page de lancement devront toujours se trouver dans le même dossier !

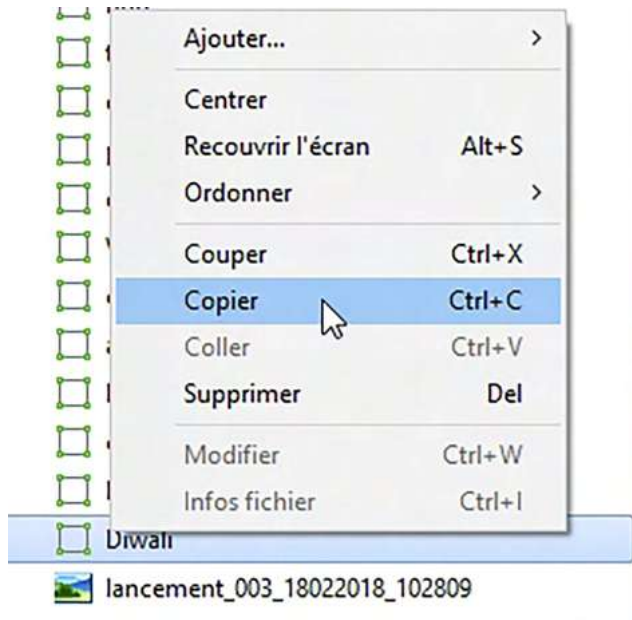


Quand le premier cadre est fini, du fait que j'ai créé des vignettes de même dimensions, il me suffit de copier ce cadre, de le coller et de le déplacer sur la vignette suivante. Ce déplacement se fait dans l'onglet « Animation » et dans « Pano ». On garde donc la dimension du cadre initial mais on le déplace sur la vignette suivante. Avec les flèches du clavier, on peut déplacer les vignettes soit à l'horizontale, soit à la verticale en gardant une des lignes en mémoire. Comme mes vignettes sont alignées, c'est plus facile.

En cliquant avec le bouton droit de la souris sur le cadre de Diwali (dans mon exemple) un sous menu s'affiche et me propose de copier ce cadre, ce que je m'empresse de faire. Le nouveau cadre s'affiche dans la liste mais n'apparaît pas dans l'image et pour cause. Il est installé au même endroit que le cadre précédent.

Avec les X et les Y des « Pano », je fais glisser le cadre sur la vignette suivante, dans l'exemple choisi ce sera sur la vignette de la barbe à papa.

Dans propriété, je rebaptise le cadre « barbe » et je modifie le nom du diaporama à lancer par son intitulé : 02-barbe-a-papa-3.exe et je continue ainsi de suite jusqu'au bout des 14 diaporamas.



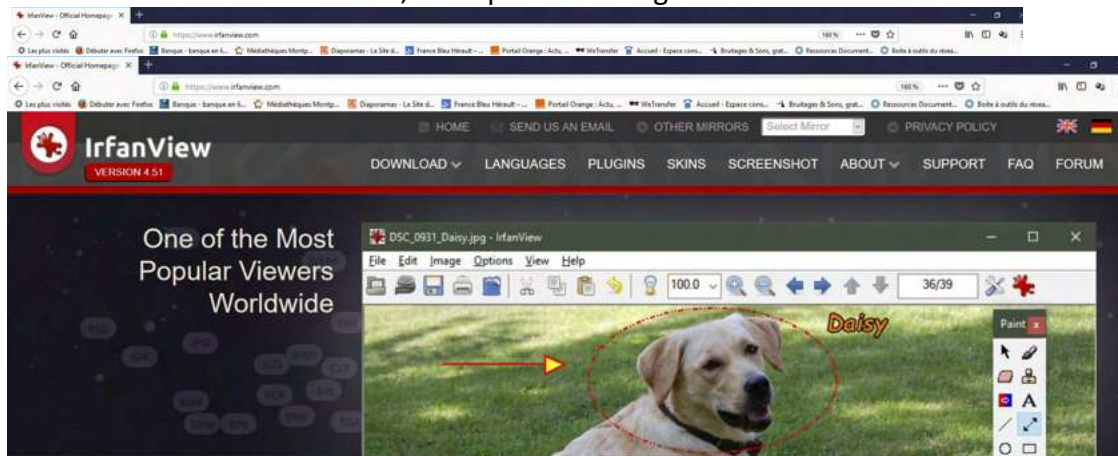
Si j'ai une publicité à lancer, un générique, je crée un nouveau cadre sur un point dont je me souviendrai, avec les références dans « **Lancer l'application ou ouvrir le fichier...** ».

Une fois terminée la page de lancement, je crée un .exe que je situe dans le même dossier que les diaporamas qu'il va lancer. Mais je ne m'endors pas sur mes lauriers ! Il est absolument impératif de vérifier si ça marche ! Combien de fois, je me suis heurtée à un refus de démarrer un diaporama parce que je n'avais pas vu un espace ou un accent. Donc, je lance le diaporama de lancement et je clique sur chaque vignette. Si le diaporama démarre, on peut cliquer sur « Echap », il n'y a pas d'erreur. Si le diaporama ne démarre pas, il faut vérifier son nom et s'il y a une erreur dans son nom, il faut corriger le nom du diaporama et corriger également ce nom dans Pte et refaire un .exe. C'est la seule faille de cette page de lancement. Mais si tout se passe bien, la projection sera assurée !

De toute manière, juste avant la projection, il est souhaitable de faire une répétition, ne serait-ce que pour vérifier les réglages sons de chaque montage. Avec la confection de cette page de lancement dont les subtilités m'ont été données par Maurice Guidicelli, se termine le tuto sur Pte 9. Cependant, en Annexe je vais ajouter quelques informations sur Irfanview.

Irfanview

Installer Irfanview est relativement facile, sauf qu'il cause anglais !



IRFANVIEW GRAPHIC VIEWER

- Fast and compact (just 3 MB)
- Freeware for non-commercial use
- Supports Windows XP, Vista, 7, 8, and 10
- 32 and 64 bit version
- Multi language support
- Unicode support
- Designed to be simple but powerful

[More informations about IrfanView](#)

GET IRFANVIEW (VERSION 4.51)

The program is available in 32 and 64 bit.
Which version should I download?
[See 64-bit info.](#)

32-BIT	64-BIT
DOWNLOAD Current version 4.51	DOWNLOAD Current version 4.51

USEFUL PARTNER SITES

Stempel bestellen:
www.stempelservice.de

scams.info:
www.scams.info

Lunacy, Sketch for Windows:
icons8.com
onlinebetrug.net

Download IrfanView

Thank you very much for downloading and using IrfanView.
Since year 2003, IrfanView has over 1 million downloads every month.

SHA-256 checksums:

- lvview451_setup.exe - 0a5400988954ec933edac01b8822f95372b0b6b261337b69cb3347bca375db2
- lvview451.zip - 79ab64955c1d877ad8c383e1c7b730e445d9d56698c029fa5679433002a56b
- lvview451g_setup.exe - 8d857ccf20c41b36689985579d62014ec2e89b96d5ab107a4747225efef96738d (german installer)
- lvview451g.zip - 3011d9b7cc94d6f8ef07fe01ab2c311d7aa1cd6773e43f9651f1c40f5bd57ca

Recommended (fastest) download option (32-bit version):

[Download Now](#) Get it from CNET Download.com!

[FossHub - download IrfanView](#)
[FossHub - download IrfanView plugins](#)

Additional languages for IrfanView

How to install additional languages for IrfanView?

- Download language file (see below)
- Unzip the downloaded file into your "IrfanView\Languages\" folder
- Start IrfanView and go to "Properties->Language" to change language

Please use always latest IrfanView version and latest language versions.

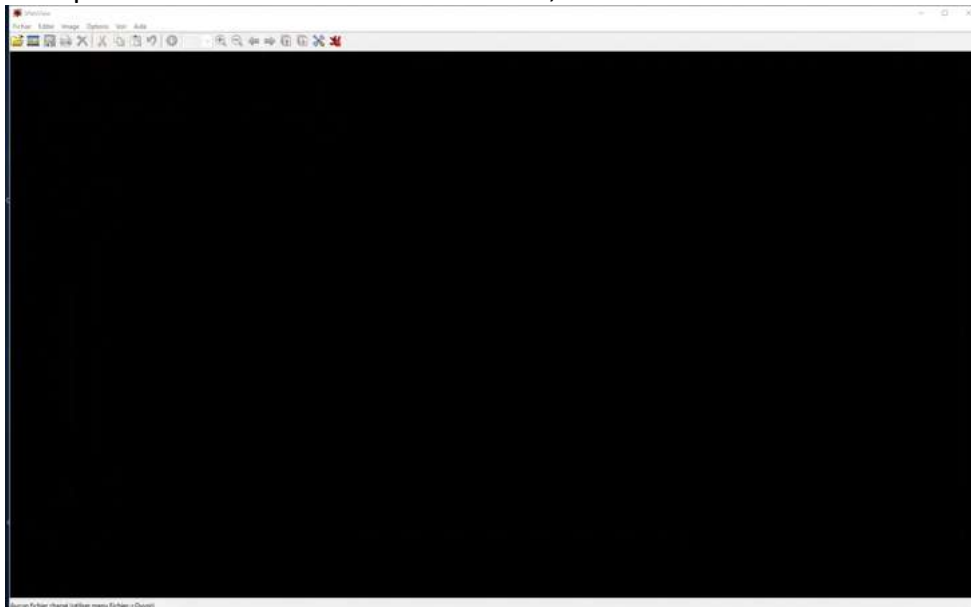
A huge THANKS to all users/translators sending me new languages and updates!

Available languages for version 4.51 (or 4.50)

- English (always included)
- Deutsch/German (schon integriert, hier die deutsche Hilfe-Datei) [Installer](#) or [ZIP](#)
- French [Installer](#) or [ZIP](#)
- Chinese [Installer](#) or [ZIP](#)
- Italian [Installer](#) or [ZIP](#)
- Russian (help file included) [Installer](#) or [ZIP](#) (ZIP also contains translated Plugins)
- Polski (help file included) [Installer](#) or [ZIP](#)
- Japanese (help file included) [Installer](#) or [ZIP](#)
- Spanish [Installer](#) or [ZIP](#)
- Romanian [Installer](#) or [ZIP](#)
- Ukrainian [Installer](#) or [ZIP](#)

Pas d'afloement ! Un plug-in le traduit en français. Pour l'instant je ne me sers que d'Irfanview 32 bits mais je pourrais me servir du 64 bits. Mais l'utilisation exclusive avec des fichiers jpeg ne nécessite pas de travailler en 64 bits.

Une fois installé quand on ouvre la fenêtre d'Irfanview, c'est relativement sinistre :

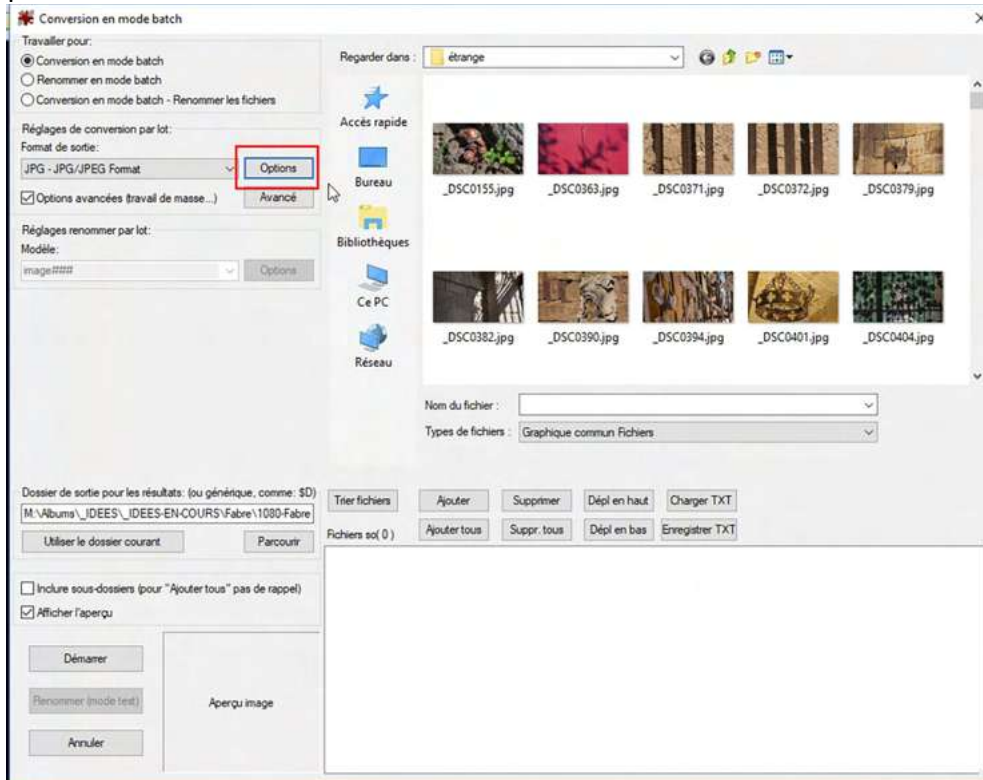


Un plug-in téléchargeable permet de transformer la langue anglaise d'origine en langue française.

La fonction « **Convertir et Renommer...** » est intéressante. Elle se trouve dans la liste déroulante de « **Fichier** ».

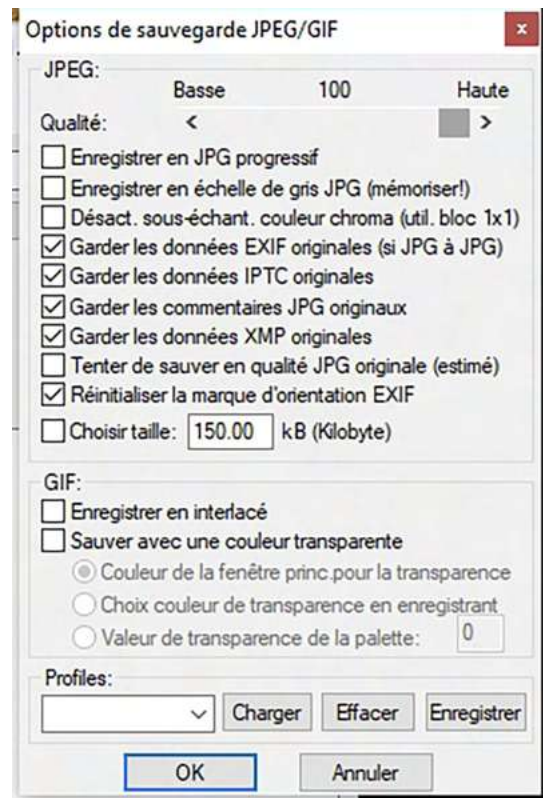


Cette fonction ouvre une nouvelle fenêtre très bavarde : « Conversion en mode Batch » veut dire Traitement par lots.

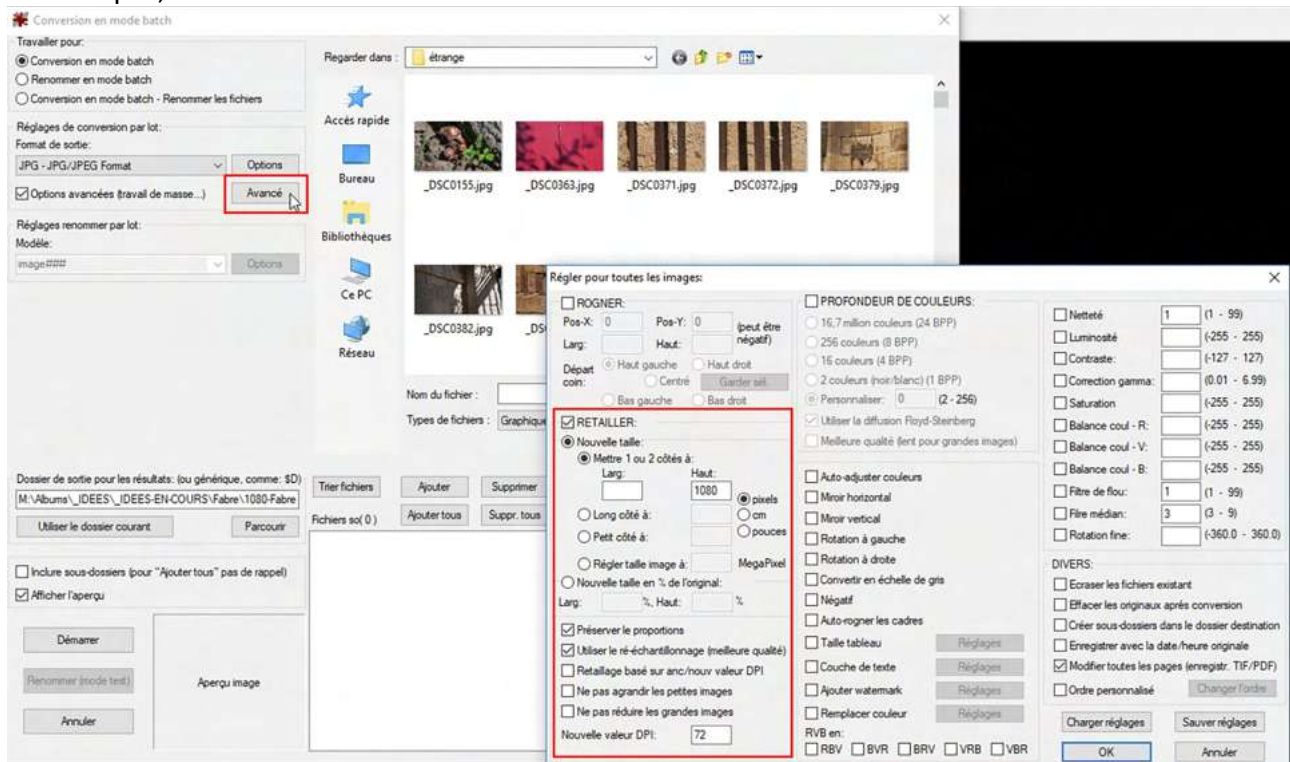


D'un côté (à droite en haut) on a des vignettes qu'on est allé chercher dans un dossier. De l'autre on a des réglages. Il faut d'abord choisir le format de sortie, ici JPEG. Il faut alors cliquer sur « Options » qui ouvre une autre fenêtre.

On choisit la qualité la plus haute bien évidemment donc la compression le plus réduite et on clique sur « OK »

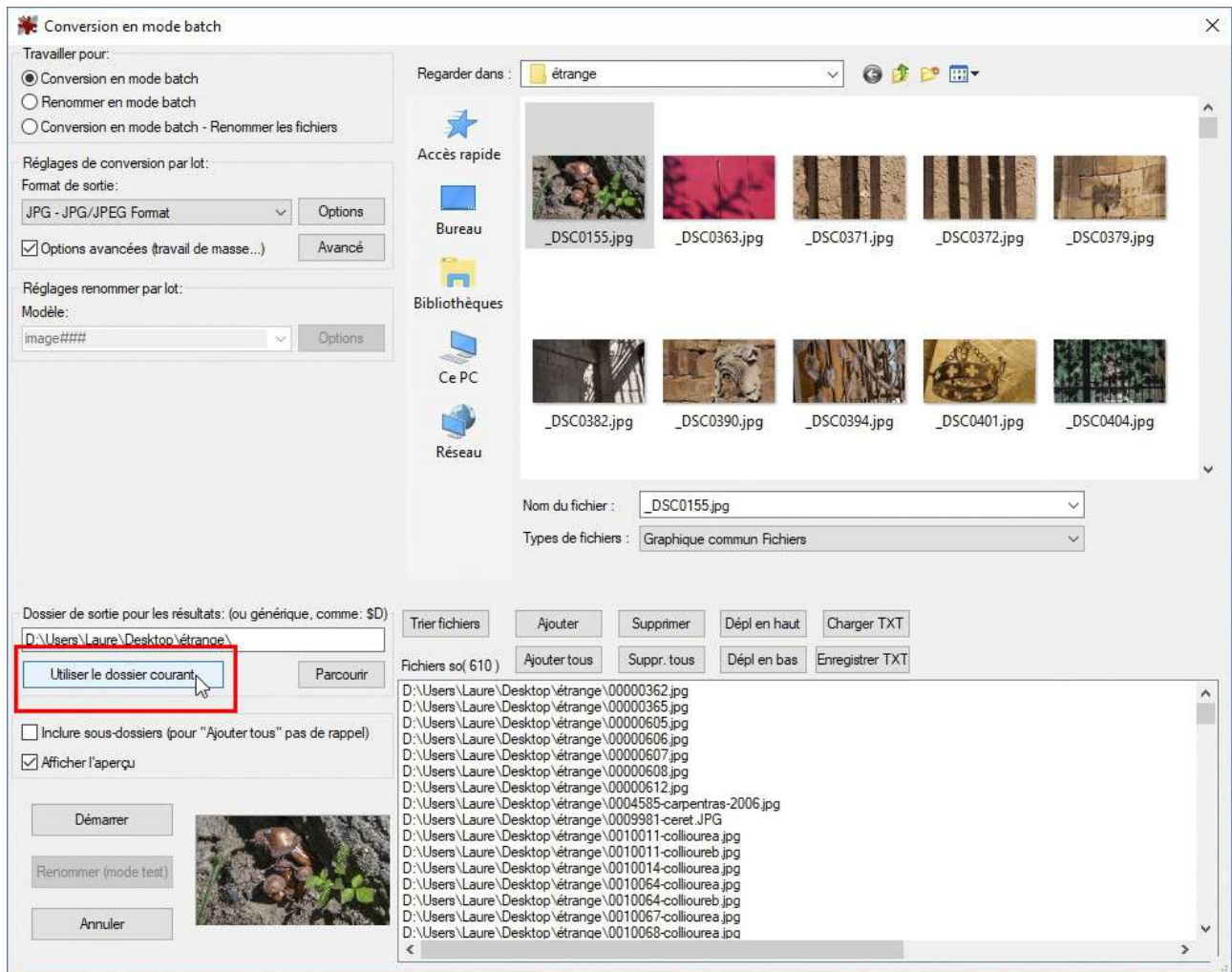


On clique alors sur « Avancé » pour régler les dimensions de l'image. À noter qu'Irfanview ne recadre pas, il redimensionne.

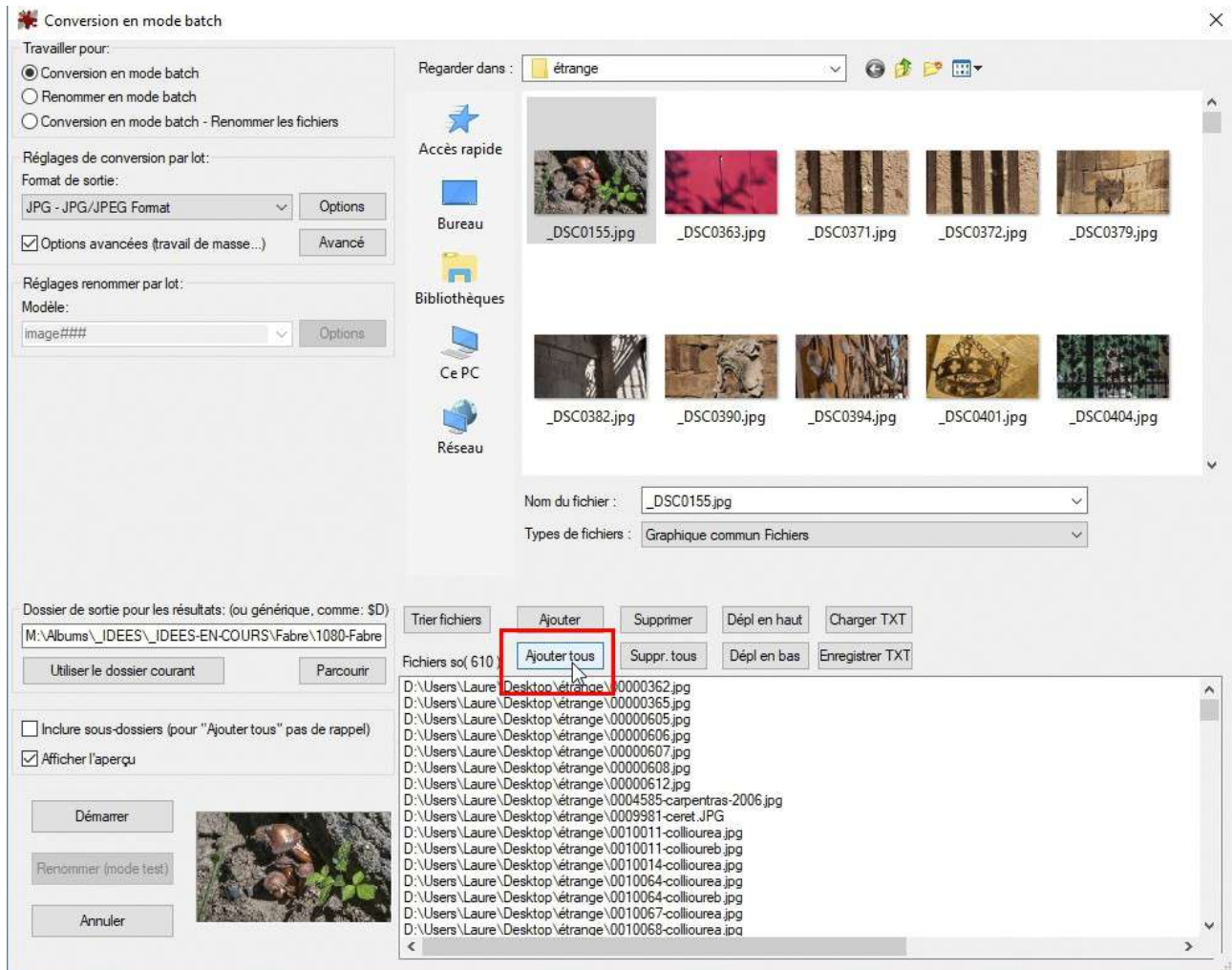


Donc dans « Retoucher » qu'on clique, on choisit la dimension « **Hauteur** » et on met **1080**. Puis on vérifie que « **Préserver les proportions** » est bien cliqué. Et éventuellement on indique la nouvelle valeur du Dpi, par exemple 72. Puis on clique sur « OK ». À noter qu'Irfanview garde en mémoire ces données.

L'autre commande concerne le chemin que doivent parcourir les images nouvellement redimensionnées. Irfanview refuse d'écraser les originaux. C'est formidable ! On ne peut pas effacer les originaux ! Mais il faut prévoir un autre dossier pour mettre les images redimensionnées. En général, je crée un dossier que j'intitule 1080 dans le dossier où se trouve les originaux. Si bien que pour trouver le chemin de ce nouveau dossier, il me suffit de cliquer sur « **Utiliser le dossier ouvert** », ainsi une partie du chemin est accomplie, il me suffit alors de retrouver mon dossier « **1080** ». Cette manœuvre devra se faire chaque fois que j'utiliserai Irfanview pour redimensionner les images.



Reste à indiquer à Irfanview les images à transformer.



Il y a deux possibilités : soit les faire glisser de la fenêtre supérieure à la fenêtre inférieure, soit appuyer sur le bouton « Tout ajouter ». Une fois les images installées dans la fenêtre inférieure, il suffit de cliquer à gauche sur le bouton « Démarrer ». L'opération démarre instantanément et en quelques minutes suivant le nombre d'images, Irfanview a redimensionné ces images.

C'est beaucoup plus rapide qu'avec Photoshop.

Icône

Dernière utilisation d'Irfanview : la création d'une icône pour identifier un diaporama. Cette création est assez complexe parce que nécessitant à la fois Photoshop et Irfanview.



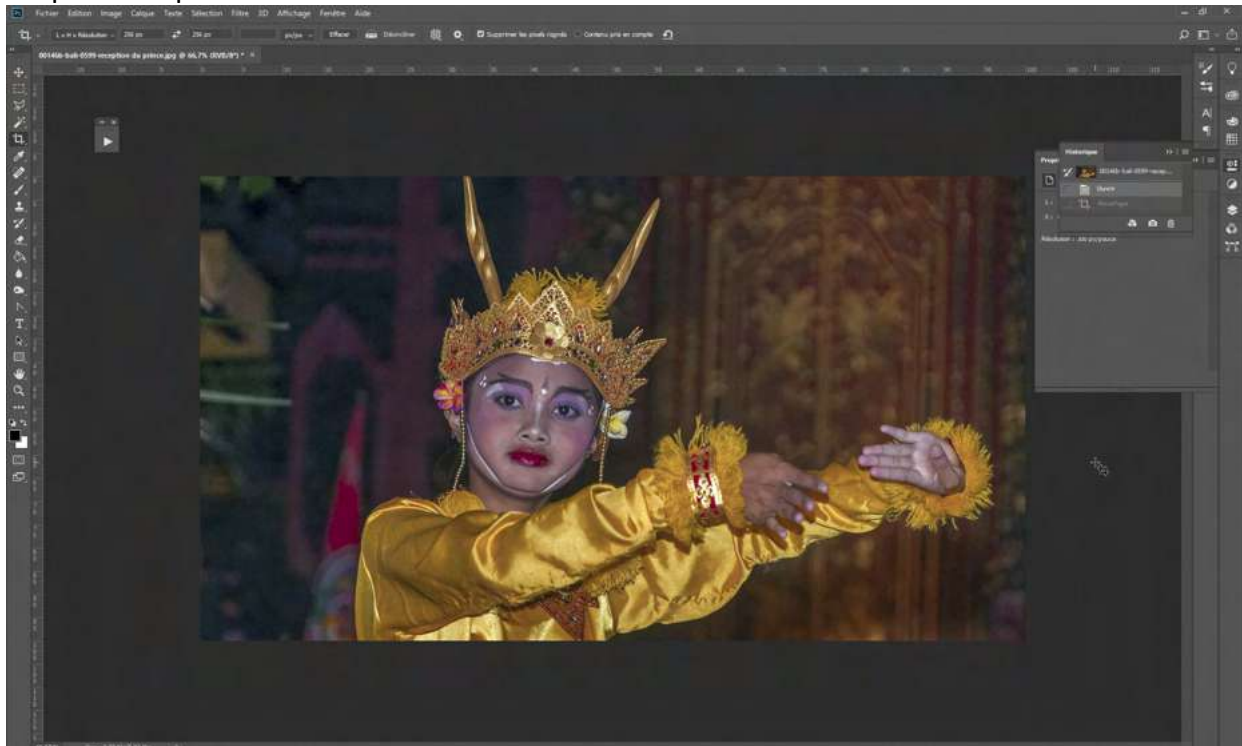
L'icône utilisée par Pte est cette classique flèche, mais il est possible d'introduire une icône personnalisée réalisée à l'aide de Photoshop et d'Irfanview. Cette icône doit mesurer 256 X 256 pixels et doit être réalisée en 256 couleurs. Son enregistrement doit être en .ico, ce que ne sait pas faire Photoshop, mais ce que sait faire Irfanview.

Voici donc les étapes pour réaliser une icône personnalisée.

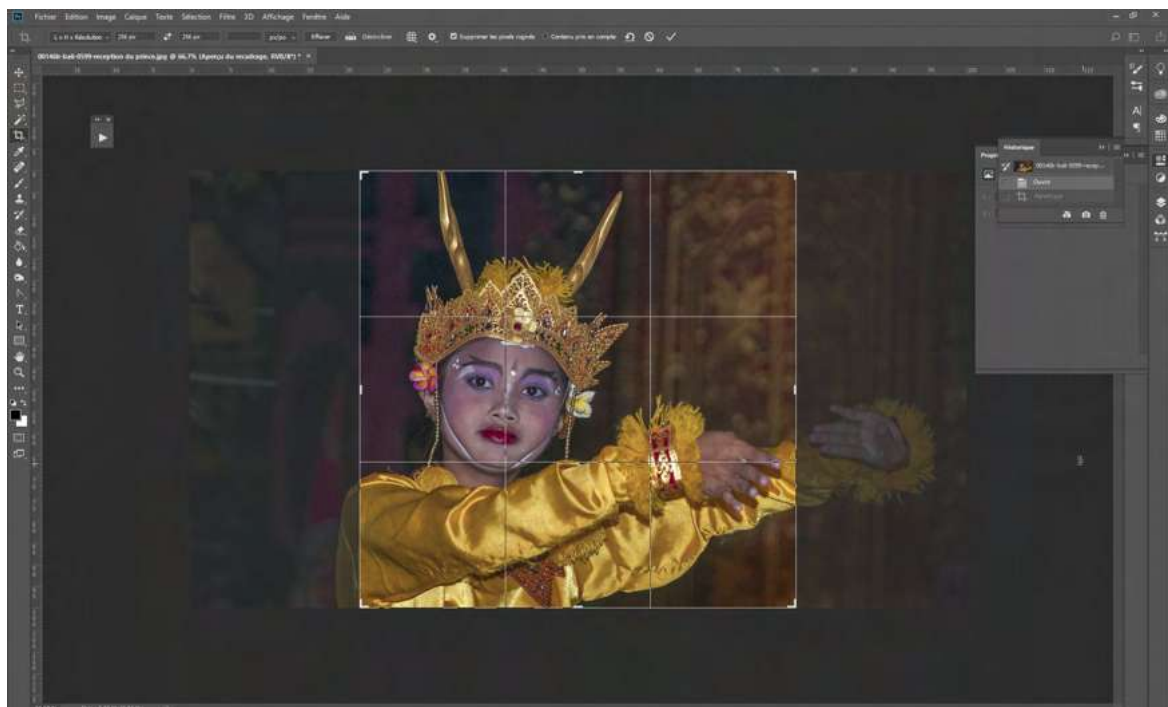
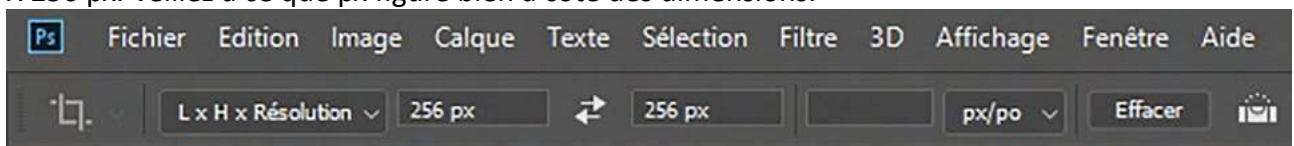
On ouvre par exemple une image provenant du diaporama en question :



dans photoshop :



On se sert de l'« Outil de recadrage » et on définit la dimension que devra mesurer l'image 256 px X 256 px. Veillez à ce que px figure bien à côté des dimensions.



Dans photoshop, on peut préciser le recadrage en le déplaçant, en le modifiant :



Ensuite on « Enregistre sous » en modifiant le nom pour ne pas écraser l'image du diaporama.



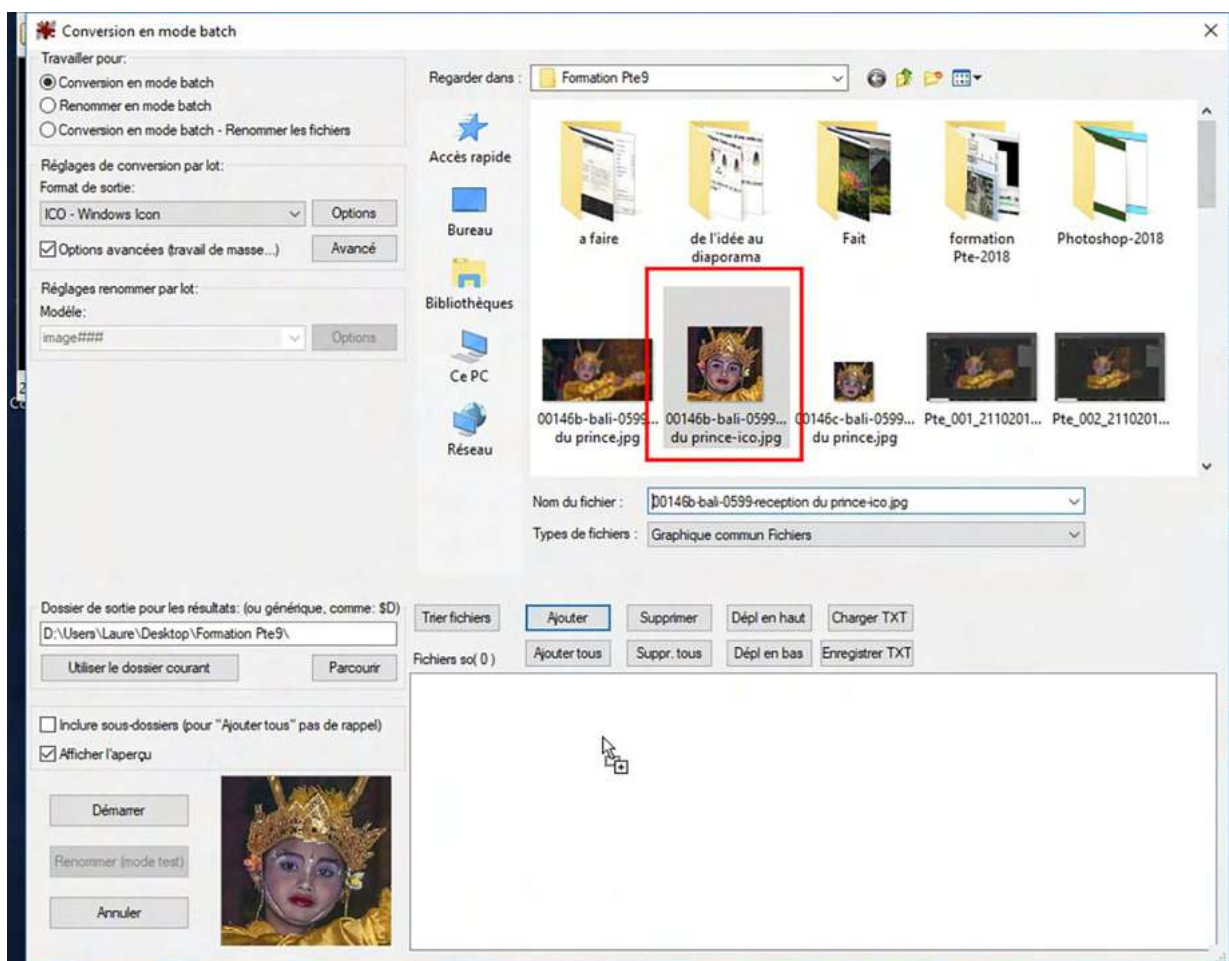
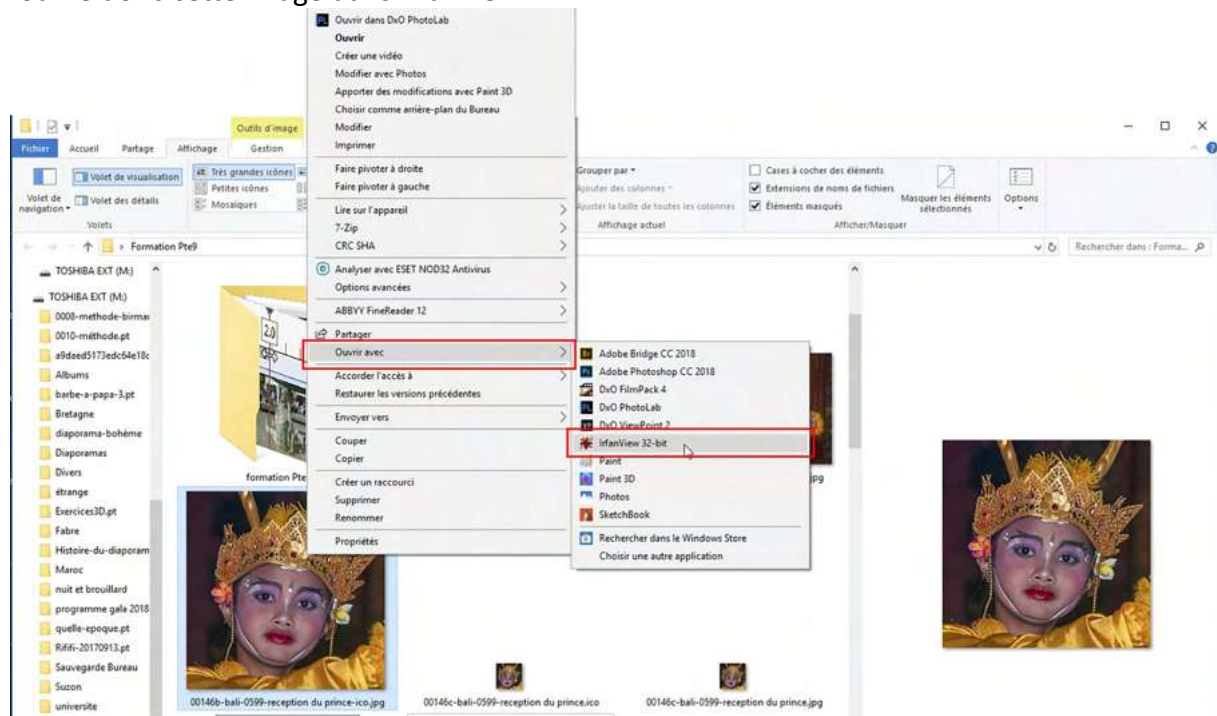
00146b-bali-0599-reception du princea.jpg

L'image qui mesure 256 px X 256 px est enregistrée en jpeg.

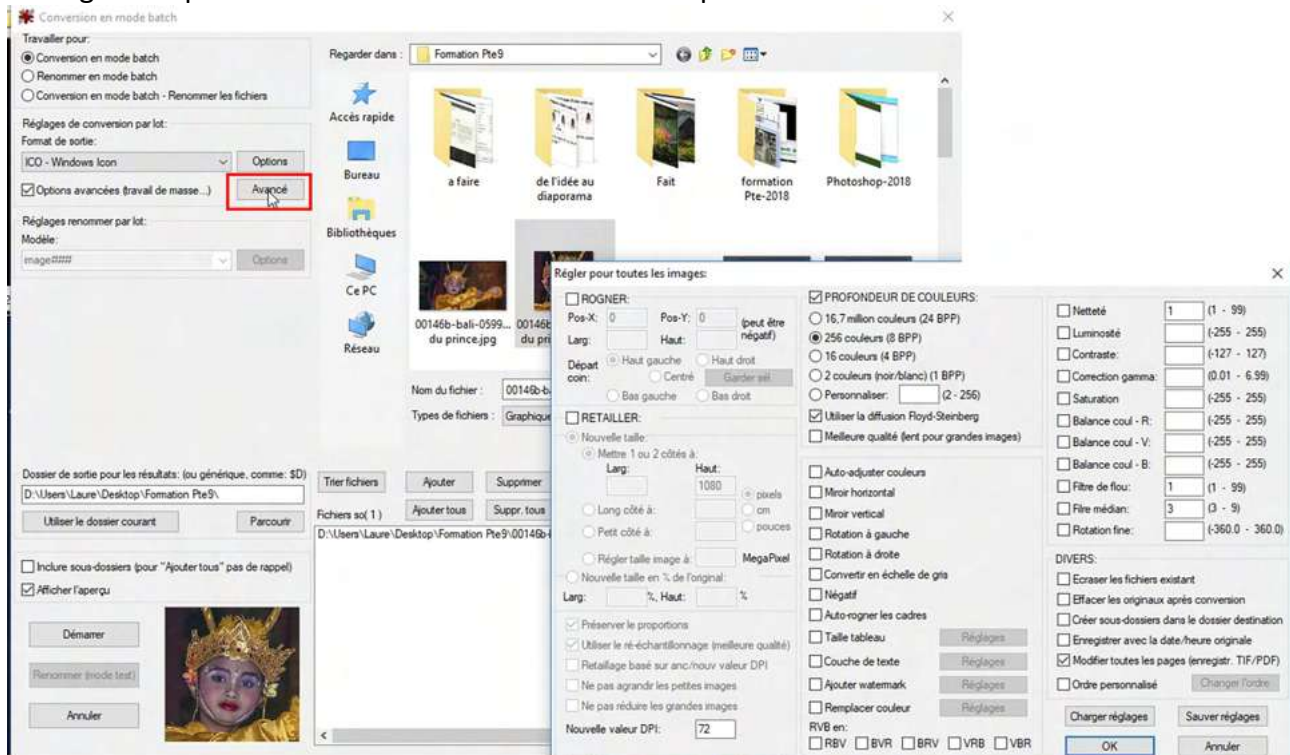
Il faut alors la transformer en .ico. Cette transformation ne peut pas se faire dans Photoshop. Irfanview peut faire cette transformation.

Formation PicturesToExe

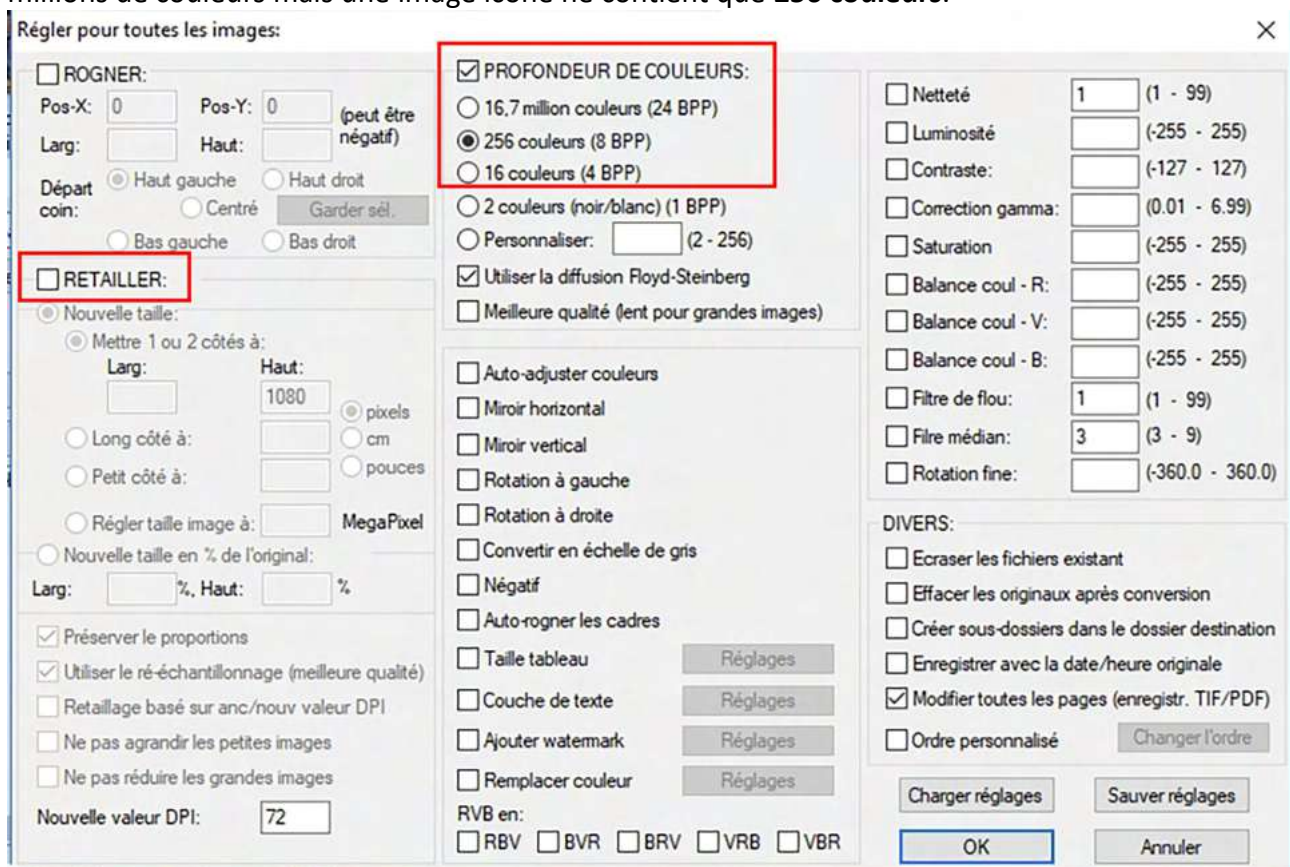
On ouvre donc cette image dans Irfanview :



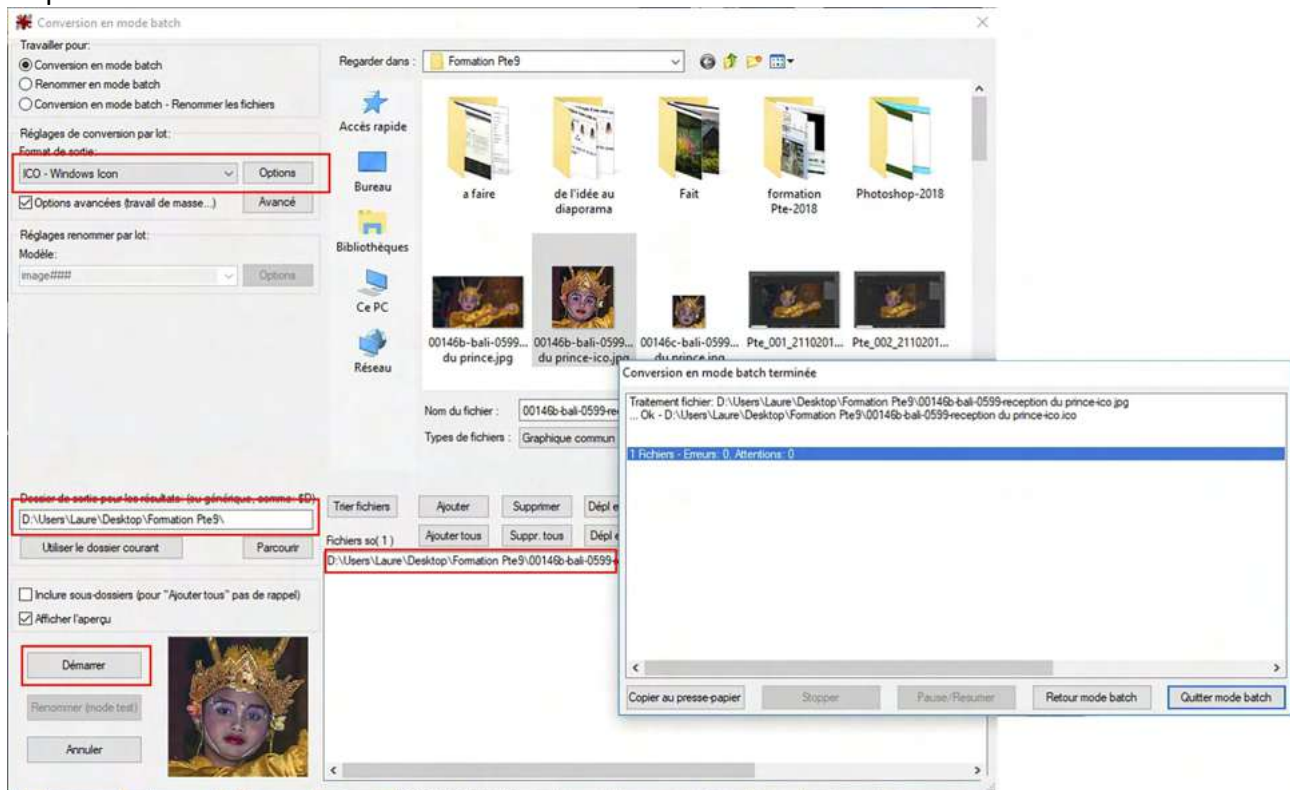
On règle les options « ICO – Windows Icon » et on clique sur le bouton « Avancé » :



On clique « Retailer » et on clique « **Profondeur de couleurs** ». En effet, l'image Jpeg est en 16,5 millions de couleurs mais une image icône ne contient que **256 couleurs**.

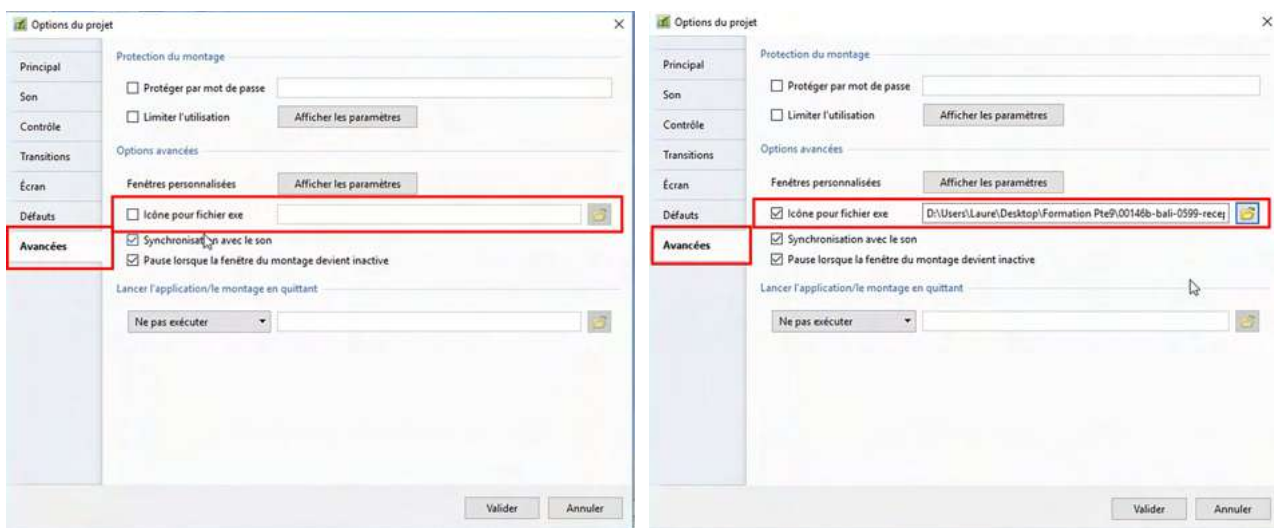


Une fois ces réglages terminés, on clique sur le bouton « Utiliser le dossier courant ». En effet l'enregistrement se faisant au format .ico, il n'y aura pas conflit avec l'image d'origine en .jpg. Et on clique sur « Démarrer ».



La conversion est faite. Il faut à présent retourner dans Pte pour introduire cette icône afin que le .exe soit personnalisé. Dans Pte, on va en bas à gauche dans « Options du projet » et dans l'onglet « Avancées » :

Au départ dans « **Fenêtres personnalisées** », « **Icône pour fichier exe** » n'est pas coché. Il faut alors cocher la case et ensuite chercher le chemin de l'icône » dans le dossier.



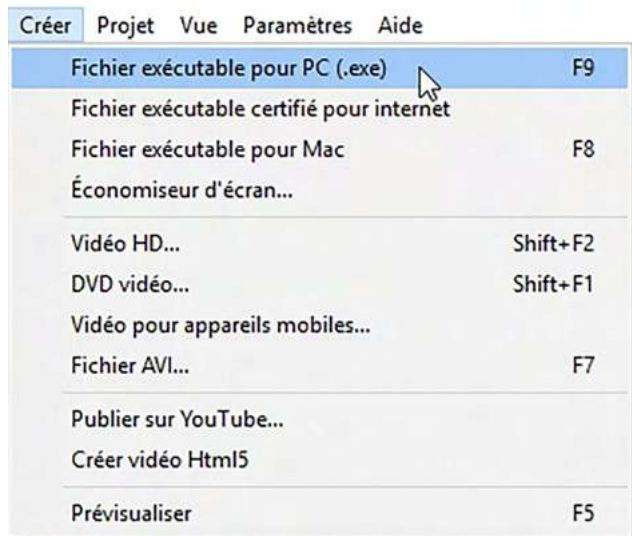
Une fois cette opération terminée, on peut cliquer sur « **Créer** » et sur « **Fichier exécutable pour PC (.exe)** ». C'est après cette étape qu'apparaît le .exe avec l'icône personnalisée :



00146b-bali-0599-reception du prince-ico.ico



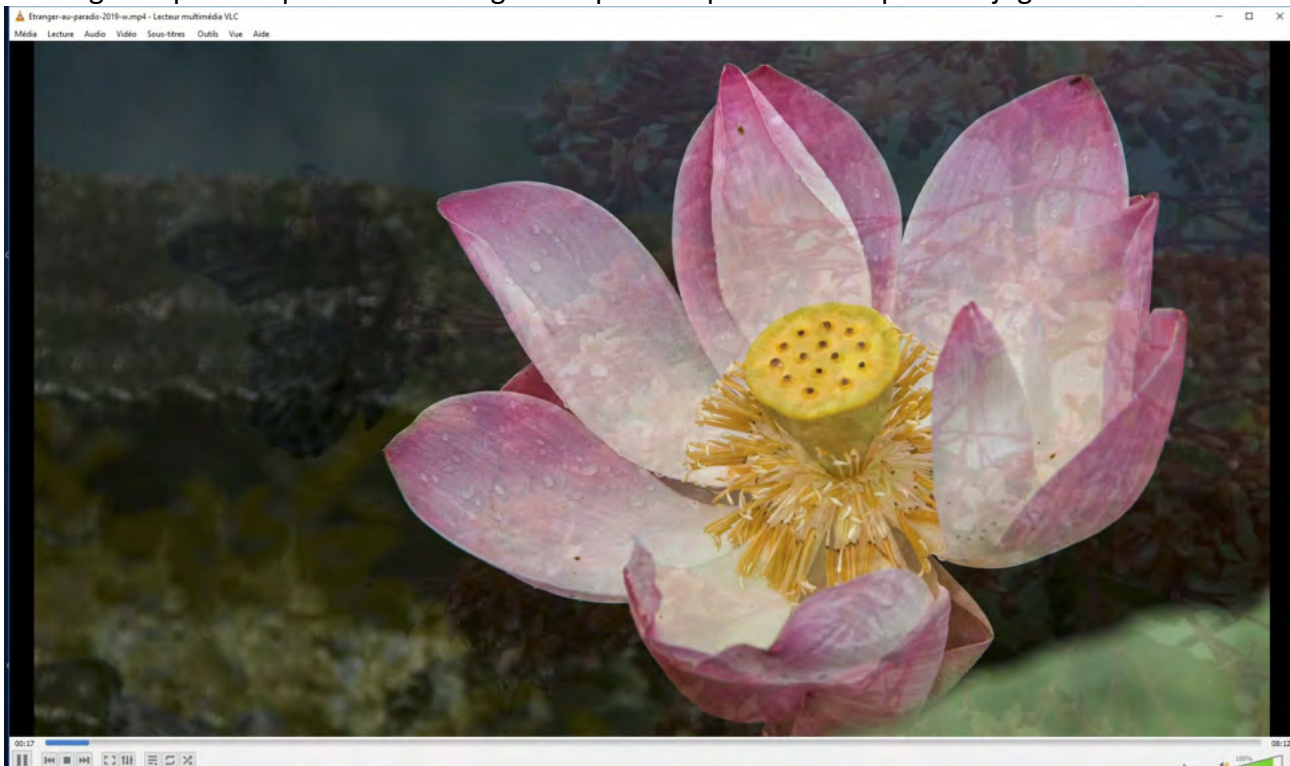
Bali.exe



Voilà donc la dernière opération que l'on peut faire dans Pte.

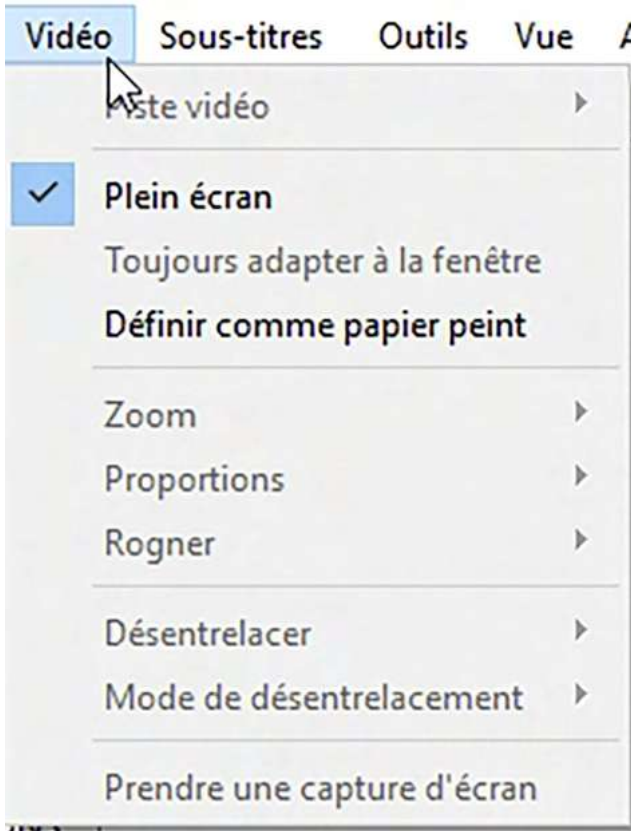
Ouvrir une vidéo sans son cadre

Lorsqu'on visionne une vidéo avec VLC (logiciel gratuit très efficace), un cadre s'affiche autour des images. C'est gênant. Bien entendu, si on clique sur la touche « **F** », le cadre disparaît, mais le cadre apparaît à l'ouverture. Non seulement le cadre est gênant, mais on connaît la longueur du montage ce qui n'est pas forcément agréable pour le spectateur ou pour les juges.



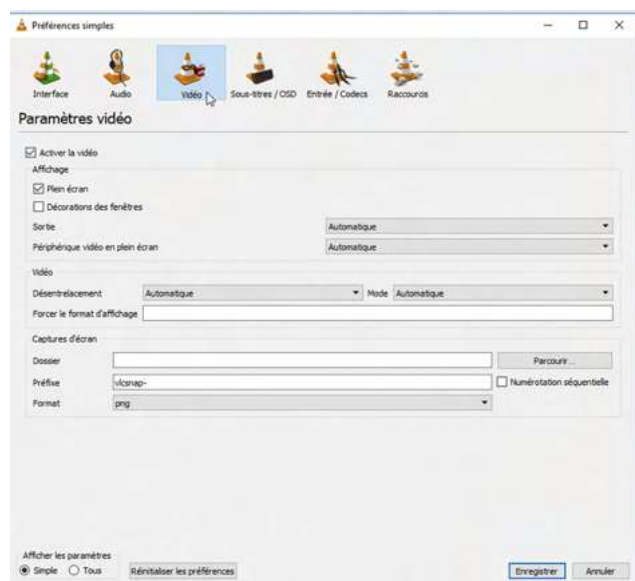
Lecteur multimédia VLC

Média Lecture Audio Vidéo Sous-titres Outils Vue Aide



Il y a la possibilité de supprimer ce cadre dès l'ouverture. Dans l'onglet « Vidéo » il faut choisir « **Plein écran** ».

Les réglages peuvent se poursuivre dans « Outils », « Préférences », « Préférences simples » et « Vidéo », affichage « **Plein écran** »



Ainsi le cadre disparaît lors de la projection. Pour revenir au cadre, il suffit de cliquer sur la touche « **Echap** ».

Voilà, c'est fini, reste à maîtriser Photoshop pour certaines opérations notamment de détournage.