

PicturesToExe

Version 5.52

**Principales fonctions
de l'éditeur d'objet**

OBJETS ET ANIMATION

Par Marcel Boi
Juillet 2008

SOMMAIRE

Introduction		Page 3
L 'éditeur d'objet		Page 3
Fonctions principales de l'éditeur d'objets		Page 4
Fenêtre de contrôle		Page 5
Icônes de 1 à 5	<i>Ajouter des cadres</i>	Page 5
	<i>Ajouter un bouton</i>	Page 5
	<i>Ajouter un texte</i>	Page 5
	<i>Ajouter un rectangle</i>	Page 5
	<i>Ajouter une image</i>	Page 5
Icônes de 6 à 12	<i>Supprimer</i>	Page 6
	<i>Annuler</i>	Page 6
	<i>Rétablir</i>	Page 6
	<i>Copier</i>	Page 6
	<i>Couper</i>	Page 6
	<i>Coller</i>	Page 6
	<i>Afficher ou masquer la grille</i>	Page 6
Icônes 13	<i>Affichage de la fenêtre</i>	Page 7
Onglets de paramétrage		Page 7
Onglet Propriétés		Page 8
Onglet Commun		Page 10
Onglet Animation		Page 14
Bouton Linéaire		Page 15
Liste d'objets		Page 17
Ligne des temps (Time Line)		Page 19
Explication simple de la Time Line		Page 20
Les points d'insertion		Page 23
Raccourcis clavier de PTE	<i>Première Partie</i>	Page 24
	<i>Seconde Partie</i>	Page 25

OBJETS ET ANIMATION - VERSION 5.52

1 - Introduction

Ce tutoriel a pour but d'expliquer les fonctions principales de l'éditeur « **Objets et animation** » dans la version **5.52** de PicturesToExe

Ce tutoriel fournit une explication étape par étape pour l'ajout d'images et la manière d'employer les commandes de l'**éditeur d'Objets** pour créer le mouvement. Cependant ce guide essaye d'adopter une autre approche en fournissant une liste de toutes les commandes et fonctions disponibles de l'éditeur d'objets. J'espère que ce tutorial vous servira afin de vous permettre de réaliser des diaporamas avec des images en mouvement.

Actuellement **PTE** en est à la version **5.52**. La plupart des fonctions sont mises en application et d'autres dispositifs peuvent évoluer ou changer au fil du temps ainsi que des suggestions des utilisateurs.

Ce tutoriel est mis à jour afin d'incorporer tous les changements survenus au cours des versions différentes

2 - L'éditeur d'Objets

L'éditeur **d'Objets** est accessible par l'intermédiaire du bouton « **Objets et animation** » représenté sur la **figure 1** ci-dessous.

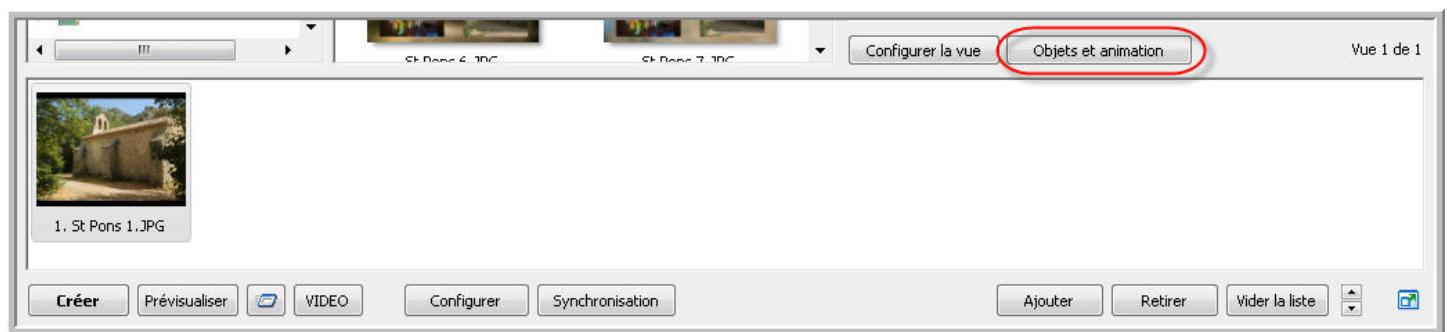


Figure 1

Note : Dans la version **4.48 de PTE**, l'image dans la table de montage était automatiquement créée dans l'éditeur d'objet (**Insérer (objets)**) et ne pouvait pas être remplacée.

Dans la version **5.52 de PTE**, l'image dans la table de montage (par exemple l'image, **St Pons 1** ci-dessus) apparaîtra toujours dans l'éditeur d'objets.

Cependant cette image peut être supprimée et remplacée par une ou plusieurs images différentes.

3. Fonctions principales de l'éditeur d'objets

La fonction de base de l'éditeur d'objets « **Objets et animation** » est de permettre aux objets multiples d'être montrés comme images composées et de permettre à un ou plusieurs objets d'être panoramiqué, zoomé ou tourné par une multitude de moyens. La fenêtre de l'éditeur d'objets a un certain nombre de composants. Ceux-ci sont exposés dans les explications qui suivent avec une courte description de leurs fonctions.

Fenêtre de travail



Figure 2

La **figure 2** montre la fenêtre d'objet. Elle se compose d'un grand secteur gris (surface de travail) et d'un plus petit rectangle noir (dimension de l'écran) et comporte des barres de défilement à droite et en bas. Cette fenêtre peut être agrandie de 10% jusqu'à 500% par menu, de 1% ou moins à 10000% ou plus par saisie de la valeur, elle comporte également une position automatique. L'image montrée ci-dessus (dimension d'écran) à un agrandissement de 50%.

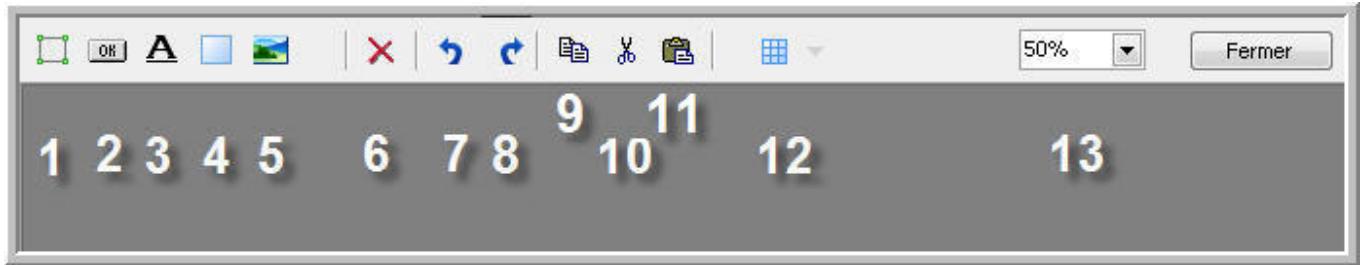
Les dimensions du rectangle noir en Pixel sont identiques aux dimensions de l'écran. Par exemple si le moniteur à une résolution de **1280 x 1024**, les dimensions du rectangle noir seront adaptées à l'écran. Si la résolution de moniteur est à **1024 x 768**, ce seront les tailles définies dans le rectangle. Ainsi le rectangle noir représente la taille utile de votre moniteur telle que définie dans l'option format des options d'affichage (menu « **Montage/Configuration des options du montage.../Ecran** »). Si une image est ajoutée à la fenêtre d'objet et qu'elle couvre complètement le rectangle noir, alors elle remplira la taille utile de l'écran du moniteur pendant la prévisualisation. Des images (objets) sont ajoutées à cette fenêtre en utilisant les commandes décrites dans les prochaines sections.

La raison de l'espace gris qui entoure le cadre noir est de fournir un emplacement de travail dans lequel des objets peuvent être ajoutés. Ainsi on peut ajouter une grande image plus grande que la taille du moniteur et seul le secteur dans le rectangle noir sera visible pendant une prévisualisation.

Alternativement on peut ajouter une image plus petite que l'écran et l'image entière sera visualisée. Toutes ces fonctions seront décrites plus loin.

C'est dans cette surface de travail que tous les objets seront réunis (images, texte, etc.) afin de créer des panoramiques, zooms ainsi que la rotation des objets.

Fenêtre de contrôle



La **figure 3** montre les diverses commandes utilisées dans l'éditeur d'objet. Chacune de ces dernières sont décrites ci-dessous.

Icône 1 : Ajouter des cadres



Ce premier outil, vous permet d'ajouter des cadres à la vue en cours. Si vous ajoutez un cadre à une image ou un groupe d'images ils seront tributaires de ce cadre. Cela signifie que ce cadre aura la fonction de « parent » et toutes les images à l'intérieur, seront ses enfants. Vous pouvez ajuster une foule d'options: la couleur, l'opacité, les ombres portées, pan / zoom, la taille de l'image etc.

Icône 2 : Ajouter un bouton



En cliquant sur cette icône, on ajoute un bouton dans la fenêtre. Des actions peuvent être commandées par ce bouton pour exécuter diverses charges comme dans des versions précédentes de PTE. Les boutons peuvent également être personnalisés en y apportant une ombre, de la couleur et tout un tas d'options.

Icône 3 : Ajouter un texte



Ce bouton sert à ajouter un texte dans la fenêtre d'objet. Toutes les animations et options diverses s'appliquent au texte comme s'il s'agissait d'un objet ou d'une image.

Icône 4 : Ajouter un rectangle



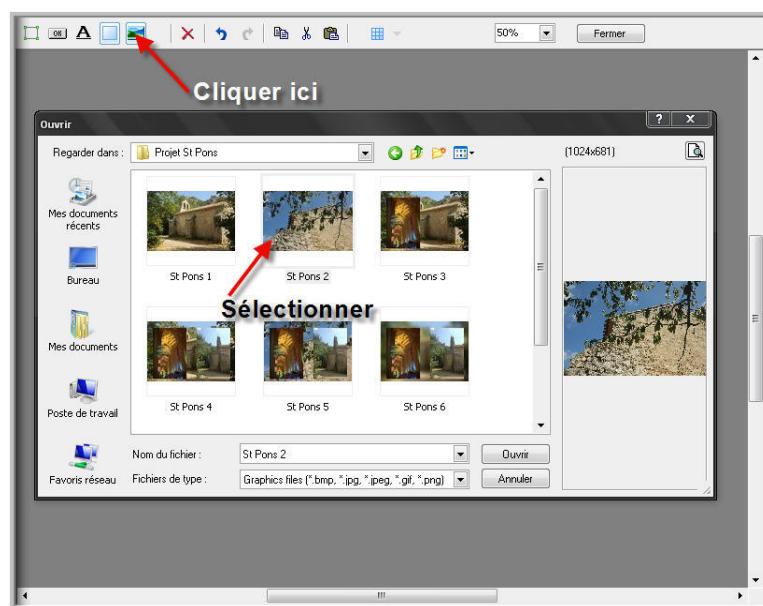
Le rectangle peut avoir la même utilisation que le cadre, il peut servir également à créer d'autres animations ou servir tout simplement d'arrière plan.

Le but des outils 1 et 4 est d'ajouter une forme dans la fenêtre d'objet comme point de référence pour d'autres objets. Comme il sera vu plus tard, des objets dans la fenêtre peuvent l'un ou l'autre être traités en tant qu'objet séparé simple ou comme objet principal avec des objets secondaires inclus, c'est à dire un groupe d'objet. Les objets rectangulaires agissent en tant que points de référence pour ces derniers objets groupés.

Icône 5 : Ajouter une image



En cliquant sur cette icône nous ouvrons une fenêtre dans laquelle une image permet d'être choisie parmi les images disponibles sur l'ordinateur et d'être insérée dans la fenêtre de l'éditeur d'objet. La **figure 4** montre un exemple typique. L'image choisie sera insérée dans la fenêtre d'objet comme on peut le voir dans la **figure 5**.



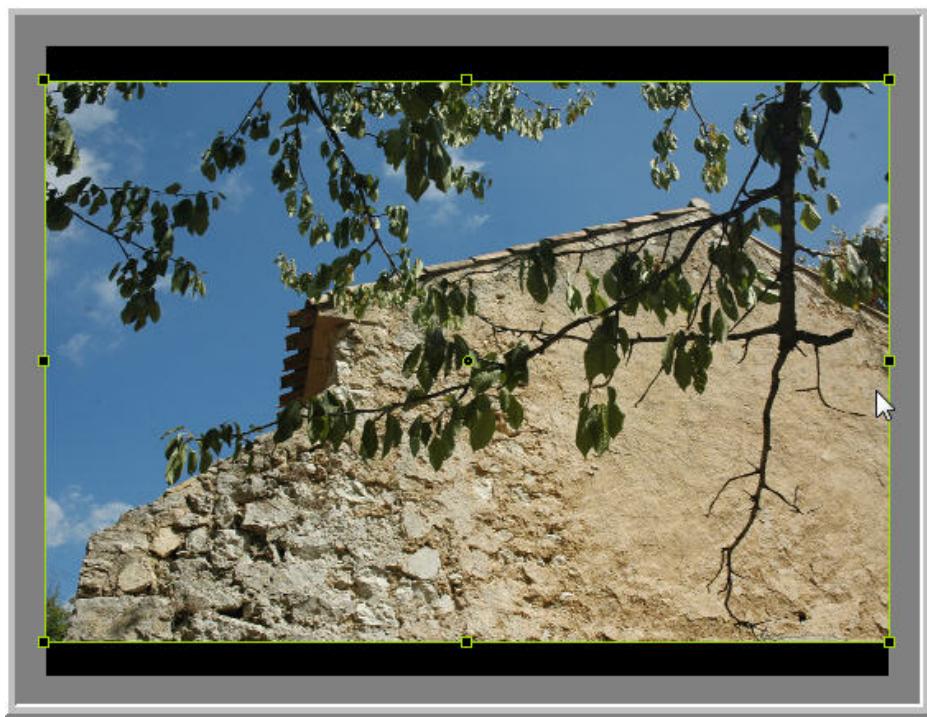


Figure 5

Icône de 6 à 11

La fonction de ces commandes est évidente:



6-Supprimer, 7- Annuler, 8-Rétablir, 9-Copier, 10-Couper, 11-Coller. Toutes ces actions s'appliquent aux objets insérés dans la fenêtre.

Icône 12 : Afficher ou masquer la grille

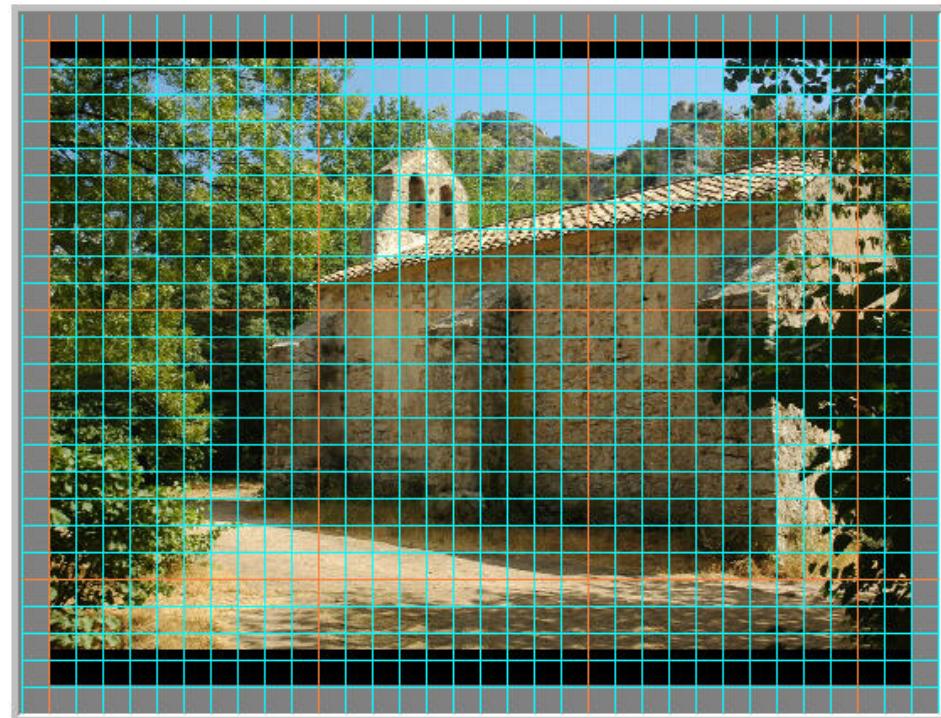


Figure 6

Une des nouveautés de cette version. Afin de positionner des objets ou des textes avec précision sur une image, la possibilité d'afficher une grille est possible dorénavant dans cette version.

Cette grille est également paramétrable en pixel ou en dixième.

Voir sur ci-dessous, la petite fenêtre qui permet d'ajuster avec exactitude la grille et les objets sur une image.



Icône 13 : Affichage de la fenêtre

50% ▾

C'est la commande de zoom de la fenêtre de travail (dimension d'écran, **figure 2**) avec des positions de 10% à 500%. La position automatique adapte la fenêtre d'écran en fonction de votre résolution et remplit la fenêtre. Cette commande n'a aucune valeur par défaut.

En plus des commandes décrites ci-dessus, il y a deux flèches de direction à la droite supérieure de l'écran de la fenêtre de l'éditeur d'objet. Celles-ci permettent de passer à la vue suivante ou revenir à la vue précédente. Les commandes pour réduire au minimum, maximiser et fermer l'éditeur d'objet sont décrites dans la **figure 6**.



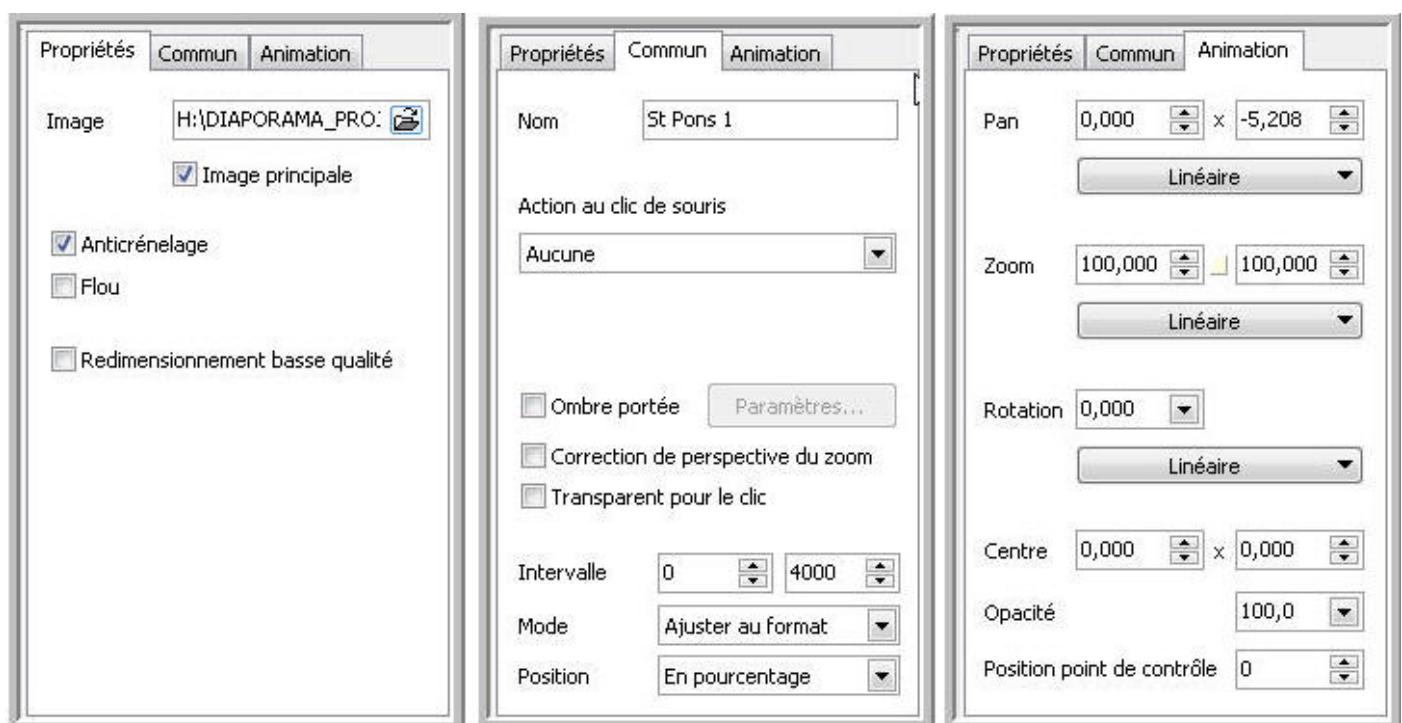
Figure 7

Onglets de paramétrage

Sur la droite de la fenêtre de l'éditeur d'objet se trouve trois onglets de paramétrage : le premier (**Propriétés**) décrit les propriétés de l'objet, le deuxième (**Commun**) permet de nommer l'image ou l'objet, d'ajouter quelques options comme une ombre portée et dans le dernier (**Animation**) on trouve tout ce qui permettra de donner du mouvement à un objet.

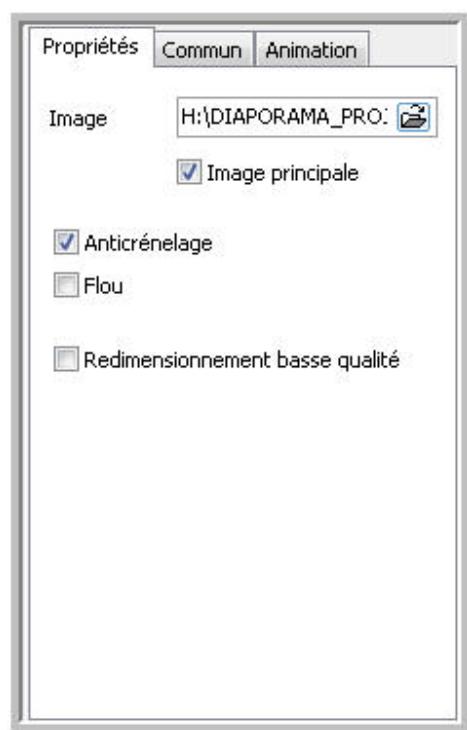
Tous ces onglets seront décrits en détail un peu plus loin.

Figure 8



Onglet « Propriétés »

L'onglet « Propriétés » indique les principales caractéristiques de l'image ou de l'objet.



Dans le cas d'une image, cette dernière est insérée avec son nom d'origine et le chemin complet de son emplacement dans la case « **Image** ».

La case « **Image principale** » est une fonction très utile. Si vous insérez une photo dans la table de montage et puis cliquez sur le bouton « **Objets et animation** » dans la fenêtre principale, cette photo apparaîtra dans la fenêtre de l'éditeur d'objet, la case « **image principale** » sera cochée et le titre apparaîtra dans la fenêtre « **Objets** » (voir ci-dessous pour cette disposition). Cependant vous pouvez ne pas vouloir que cette image soit l'image principale pour cette série, cochez la case « *Image principale* » d'une autre photo (Le changement sera pris en compte suite à une prévisualisation de la vue). L'image principale est aussi indiquée et/ou modifiable dans la fenêtre « **Image** » de la vue. La fonction de cette case est d'indiquer quelle image dans la liste d'objets apparaîtra comme image principale de la liste des images.

N'importe quelle image peut être choisie comme **image principale**.

La case « **Anticrénelage** » devrait normalement être activée. Elle est utilisée pour minimiser la distorsion de certains artefacts des images en haute résolution, quand ces dernières sont présentées en basse résolution.

La case « **Flou** », fonctionnalité très pratique si vous voulez minimiser les impulsions de l'image lorsque vous effectuez un zoom avant.

La case « **Redimensionnement basse qualité** » est une fonction qui devrait être souvent utilisée. Elle est très utile surtout lorsque la qualité de l'image n'est pas au top.

La **figure 9 (a)** ci-dessous montre une photo sur la table de montage et la **figure 9 (b)** page suivante, la même image insérée dans l'éditeur d'objet avec la case « **Image principale** » cochée.

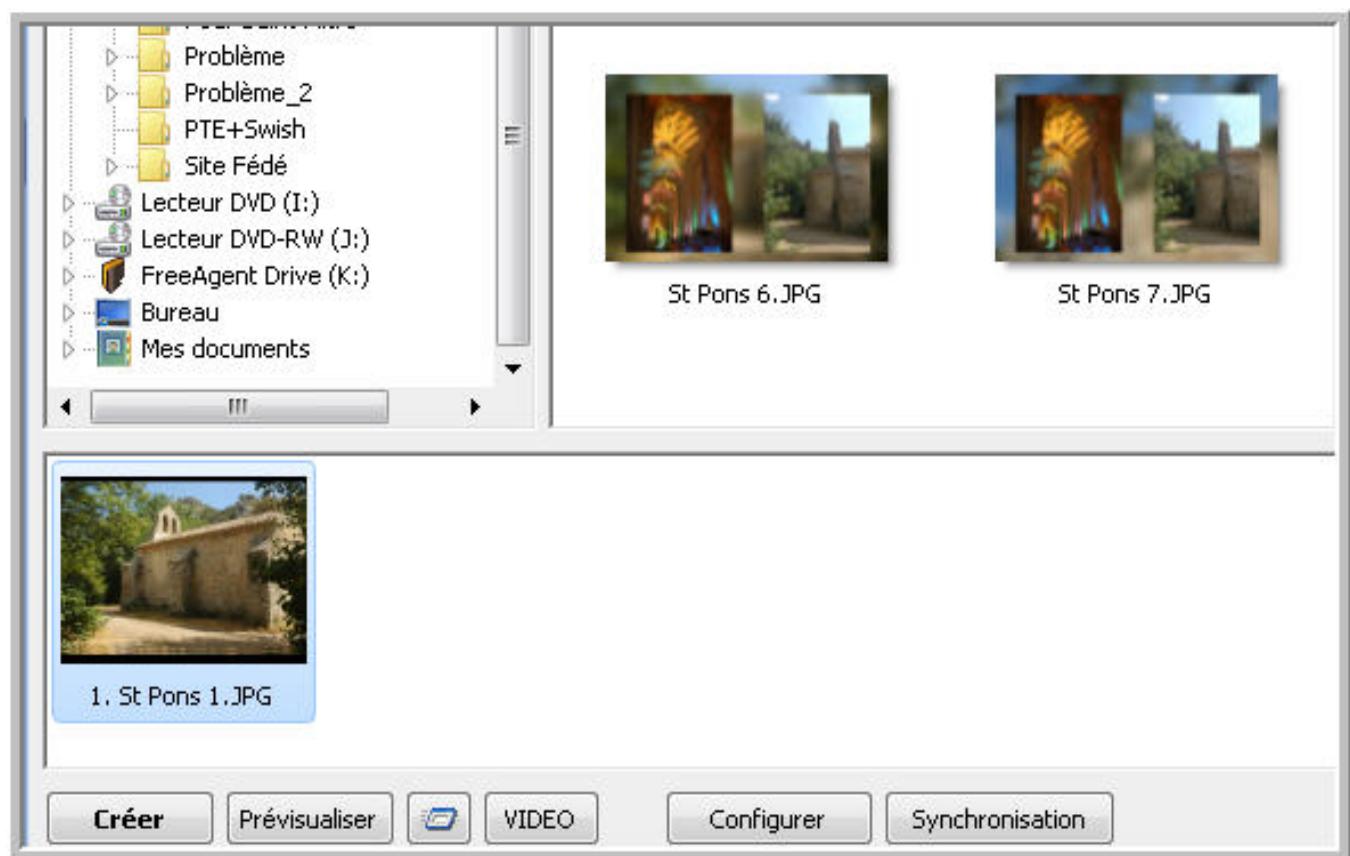


Figure 9 (a)

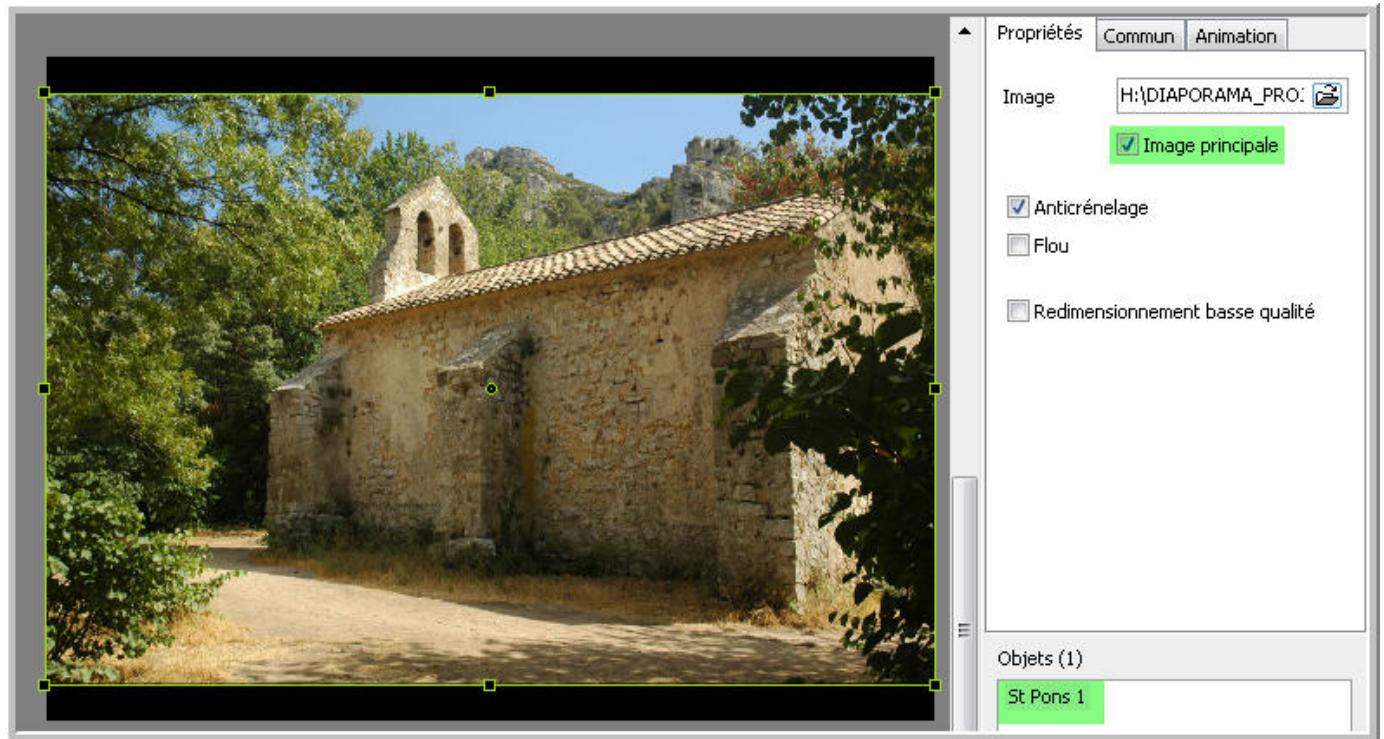


Figure 9 (b)

La **figure 10 (a)** ci-dessous montre une deuxième image supplémentaire dans la fenêtre de l'éditeur d'objet et choisie comme image principale. La **figure 10 (b)** page suivante, prouve que cette deuxième image apparaît maintenant dans la table de montage choisie comme image principale.

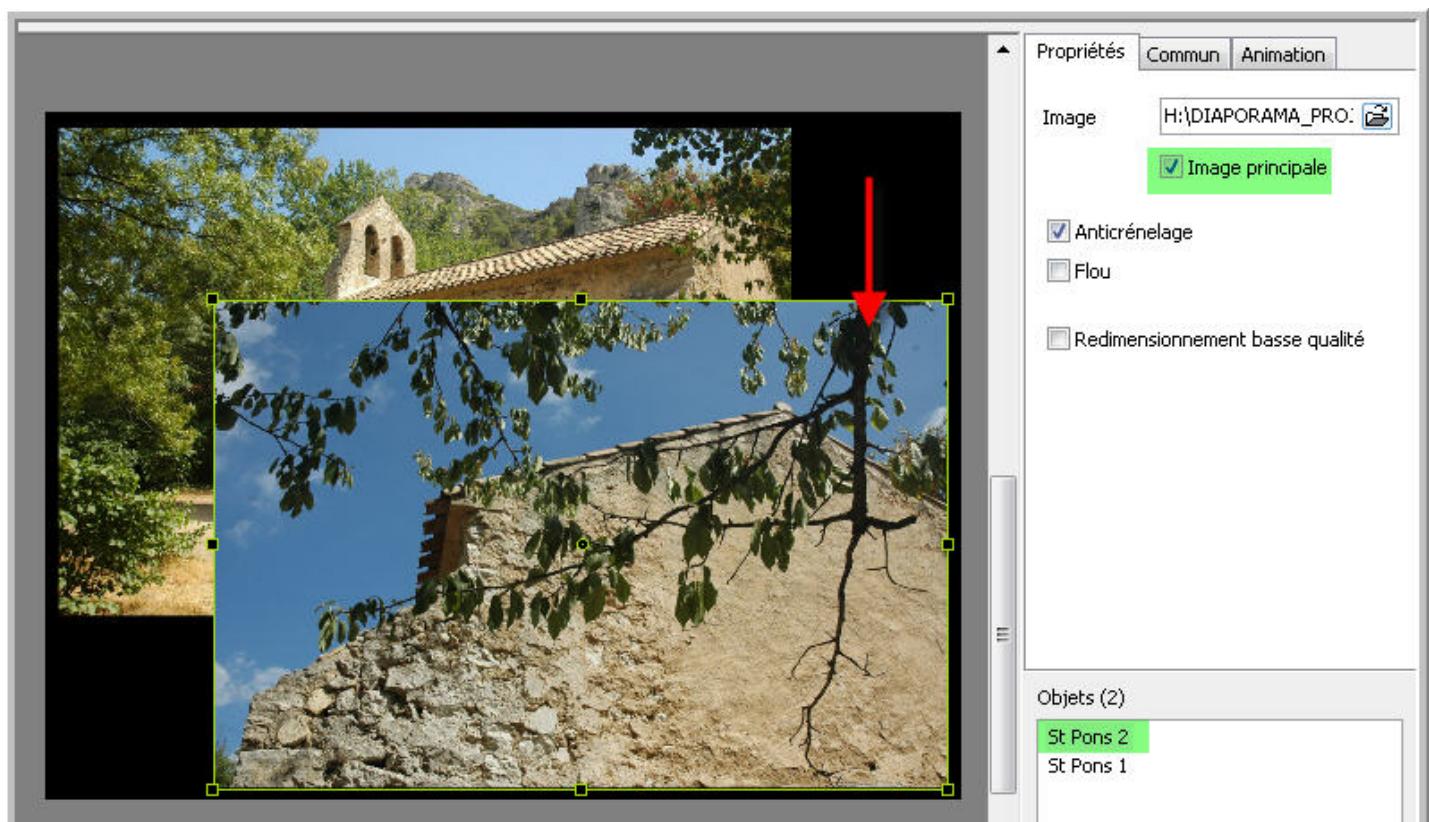


Figure 10 (a)



Figure 10 (b) A noter également que dorénavant, les objets ajoutés apparaissent sur l'image ou diapositive dans la liste des vues.

En résumé l'anticrénelage et le flou fournissent des moyens de modifier des images pour améliorer l'aspect du mouvement.

Onglet « Commun »



Figure 11

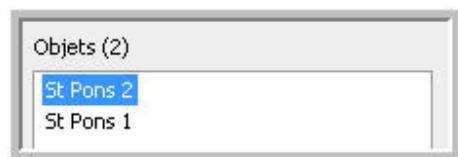


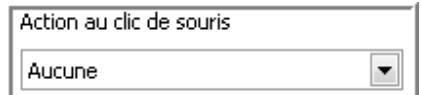
Figure 12

La case « Nom »

Nom

vous permet de modifier le nom de l'image ou de l'objet. Dès que ce nom est modifié, il change instantanément dans la fenêtre « Objets ».

La case « Action au clic de souris » comporte plusieurs options et servira notamment si vous faites une présentation, un lanceur de programmes ou encore des tutoriels.



Voir sur la figure ci-dessous toutes les options disponibles.

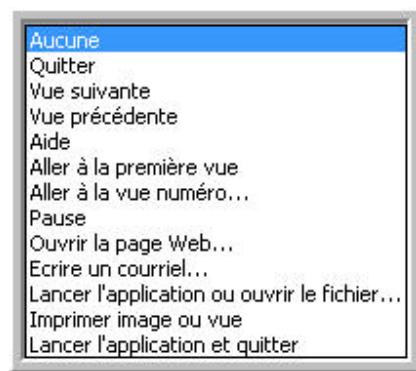


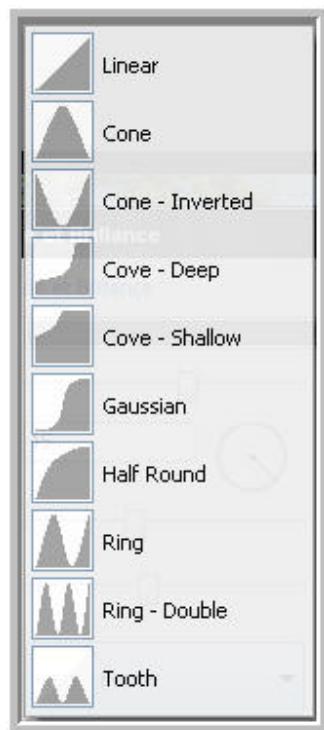
Figure 13

La case « **Ombre portée** » qui comme son nom l'indique, permet d'inclure une ombre sur une image, un objet, un texte etc.

Tout est paramétrable dans cet ombre via la petite fenêtre des paramètres, la couleur, l'opacité etc.



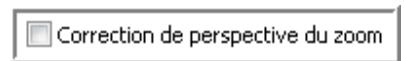
Figure 14



Rien ne vous empêche également de créer vos propres modèles d'ombres

Figure 15

La case « **Correction de la perspective du zoom** » est en quelque sorte une amélioration du zoom selon que l'image se trouve plus ou moins éloignée.

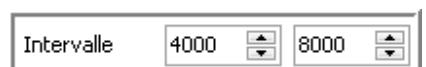


La case « **Transparent pour le clic** », vous donne la possibilité de faire des modifications de l'objet sélectionné sans toucher aux autres objets.



Cette fonction rappelle « *légèrement* » la fonction « **Sélection du calque** » de Photoshop.

Les cases « **intervalle** » indiquent, lorsque plusieurs images sont sur la table de montage, le temps de visionnage de la série précédente d'image (par exemple ici **4000** environ 4 secondes) et le temps d'apparition de la série suivante. (ici **8000**, soit environ 4 secondes après la précédente image)

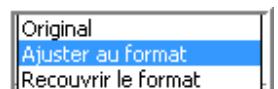


La case « **Mode** » permet de commander la taille de l'image sur l'écran. Il y a 3 options :



1. Original : l'image apparaît sur l'écran à ses dimensions originales

2. Ajuster au format : retaille l'image à un meilleur ajustement à la dimension du moniteur, en agrandissant les plus petites images et réduisant de plus grandes.



3. Recouvrir le format : change la taille d'image et couvre complètement l'écran.

La case de « **position** » comporte deux possibilités, en **pixel** et en **pourcentage**. Ces actions se rapportent aux mesures du panoramique et du zoom de l'onglet d'animation expliqué ci-dessous. La position en pixels permet d'ajuster une image ou objet avec beaucoup plus de précision.



En quelques images ci-dessous, je vais vous faire découvrir les trois modes. Pour cet exemple, j'ai choisi une image au format 3039x2014. Martigues.jpg



Par défaut PicturesToExe positionne l'image au mode « Ajuster au format »



Mode "Recouvrir le format"



Les parties indiquées par les flèches ne seront pas visibles à l'écran

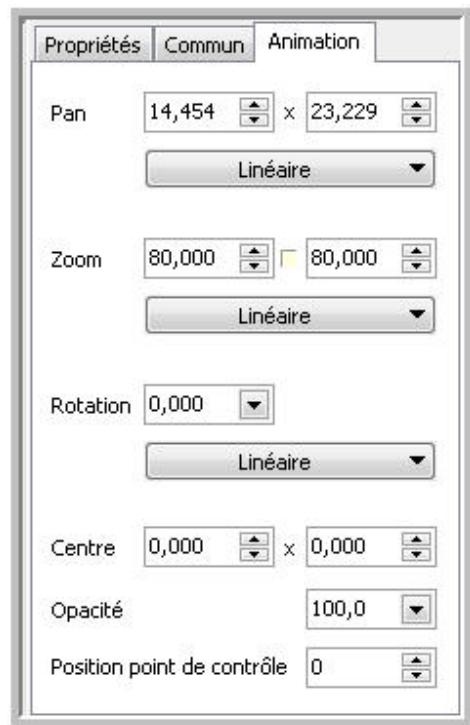
Mode "Original"



Toutes les parties en grisé, ne seront pas visibles à l'écran

En lançant un nouveau projet, les valeurs par défaut pour le mode et la position sont « Ajuster à l'écran » et « en pourcentage ». Lorsque une nouvelle image est insérée dans la l'éditeur d'objet, elle se positionnera automatiquement sur « Ajuster à l'écran ». Son aspect peut alors être changé en choisissant n'importe quel autre mode. Cependant, une fois remis à la côte, les modes d'écran ne produiront pas le résultat correct à moins que le panoramique, le zoom et la rotation aient des paramètres aux valeurs par défaut égales à zéro.

Onglet animation Figure 16



La **figure 16** montre l'onglet « **Animation** ». Panoramique, Zoom, Rotation, Centre, Opacité ; tous ces paramètres peuvent être appliqués à une image, groupe d'images, texte ou objet.

Quand une image est placée dans la fenêtre de l'éditeur d'objet, sa taille (**Zoom**), son emplacement dans la case (**Pan**) et son orientation (**Rotation**) peuvent être changés en jouant sur les petites flèches correspondantes ou en tapant une valeur à l'intérieur de la case correspondante.

L'effet de **panoramique** horizontal ou vertical peut s'effectuer manuellement à l'aide de la souris. Chaque effet pourra ensuite être affiné en se servant des petites flèches qui permettent de déplacer avec une extrême précision l'image vers la gauche ou la droite, case de gauche, ou encore d'en haut en bas avec les flèches de la case de droite.

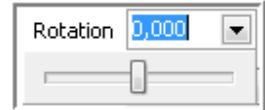
Lorsqu'une une image originale a été réduite, déplacée du centre de l'écran et tournée, en employant la souris ou en agissant sur les poignées d'image, les valeurs dans les cases représentant les chiffres de **Panoramique**, **Zoom** et **Rotation** diffèrent en fonction des unités choisies dans la case position sur l'onglet des **Propriétés** (par exemple en pourcentage ou en Pixel).

Les chiffres du **panoramique**, **zoom** et **rotation** peuvent également être modifiés en tapant directement leurs valeurs dans les cases appropriées.

Il y a une petite case carrée grise située entre les boîtes de valeurs des paramètres du **zoom**. Si cette dernière est enfoncée, les valeurs horizontales et verticales du **zoom** seront toujours identiques. Si cette case n'est pas enfoncée, différentes valeurs peuvent être paramétrées soit à la souris, soit avec le pavé numérique du clavier. L'image sera alors déformée en hauteur ou en largeur ou les deux.

Le bouton « **Rotation** » vous donne la possibilité de faire pivoter l'image vers la droite et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

La valeur par défaut est zéro. En cliquant sur la flèche de l'outil « **Rotation** », un curseur de positionnement apparaîtra.



Au dessous de la commande de rotation se trouvent deux cases pour disposer l'image au centre de la fenêtre. Les valeurs peuvent comme précédemment être modifiées à l'aide de la souris ou du clavier. **Zéro** est le chiffre par défaut de la position de l'image. Ceci permet à une image d'être tournée autour d'un point autre que son point central exact. Cette valeur est toujours exprimée en % de la taille de la demi-image. Ce point peut être déplacé à l'aide de la souris en appuyant en même temps sur la touche « **Majuscule** » du clavier ou à l'aide des petites flèches situées dans les cases droites et gauches.



L'opacité de l'image peut aussi être aussi changée (Case **Opacité**). C'est très utile car elle permet à une image d'être fondu plus ou moins pendant un ordre de mouvement croissant ou décroissant. Précédemment cette action aurait exigé l'utilisation de plusieurs images produites avec un logiciel graphique tel que **Photoshop**, avec différentes opacités.

A l'aide d'un curseur approprié, cette opacité peut se régler de **0 à 100**.

Sur la page suivante, la figure 17 comporte des options différentes utilisées pour ce tutoriel



Enfin cet onglet a une boîte de commande pour la « **Position du point** » (**Keypoint-time**). L'utilisation des keypoints est expliquée dans la section traitant des commandes de la **Time Line**

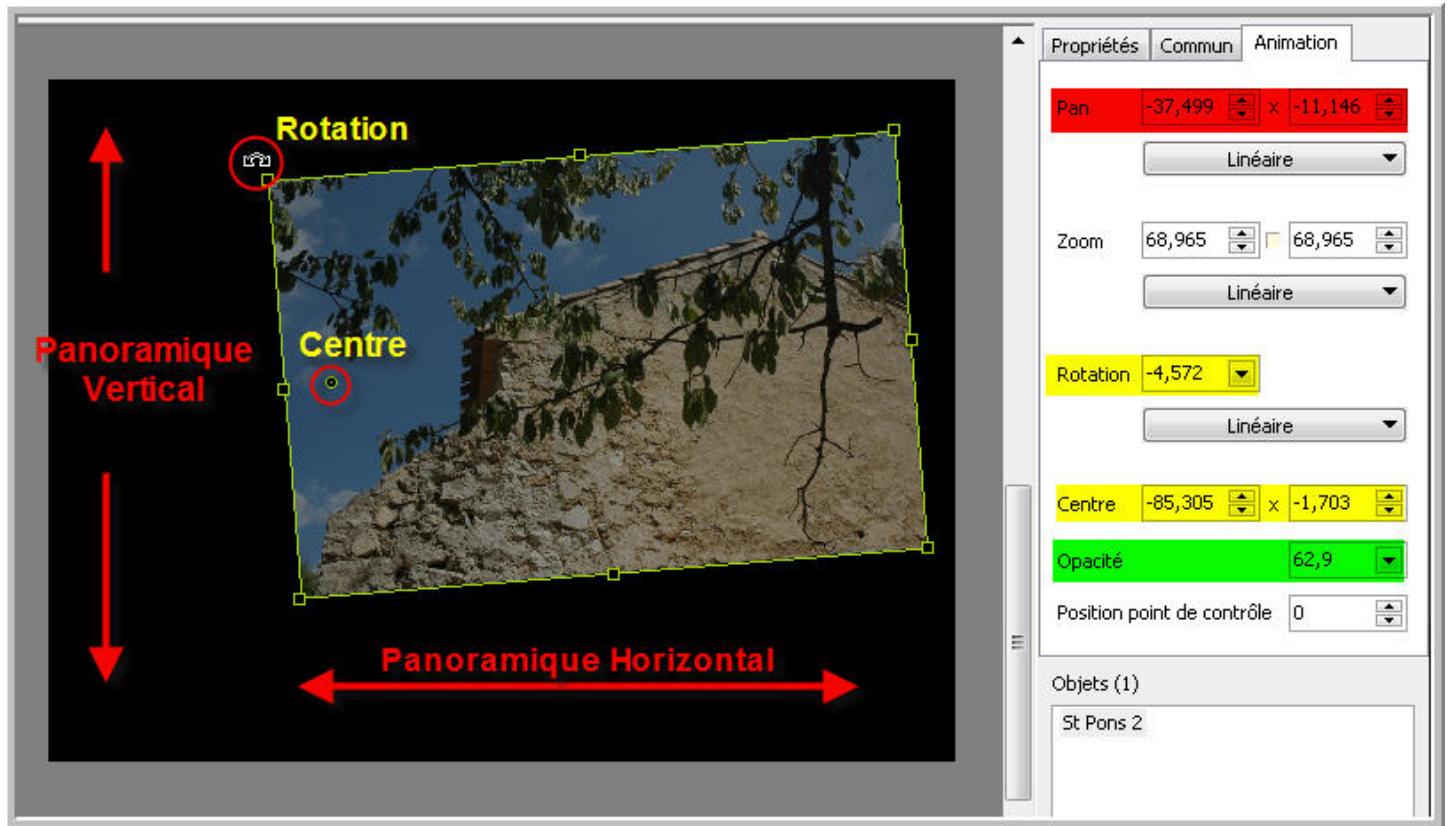


Figure 17

Bouton « Linéaire »

Dans les différentes animations telles que Pan, Zoom et Rotation se trouve le bouton « Linéaire » qui permet d'ajuster avec précision les mouvements de l'image. Par exemple, démarrer un zoom progressivement ou de manière régulière et le terminer en accélérer ou le contraire.



Linéaire, signifie que l'image ou l'objet observera un mouvement régulier et continu

Accélérée, l'animation débutera lentement et terminera rapidement

Décélérée, l'animation débutera rapidement et terminera lentement

Douce, l'animation commence et se termine lentement, mais des mouvements plus ou moins rapides peuvent être paramétré pendant le milieu de l'animation.

Choisir dans un premier temps le mode voulu et cliquer ensuite sur « Paramètres » afin de faire apparaître une fenêtre pour personnaliser les mouvements. Voir la **figure 18 et 19** sur la page suivante.

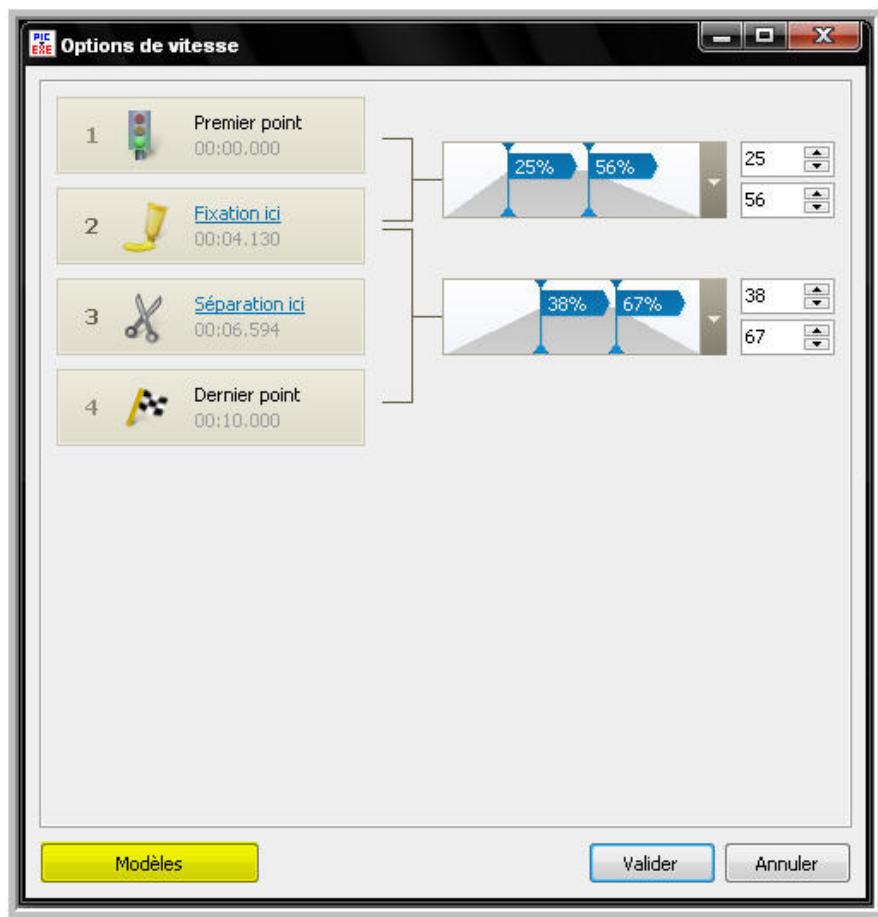


Figure 18

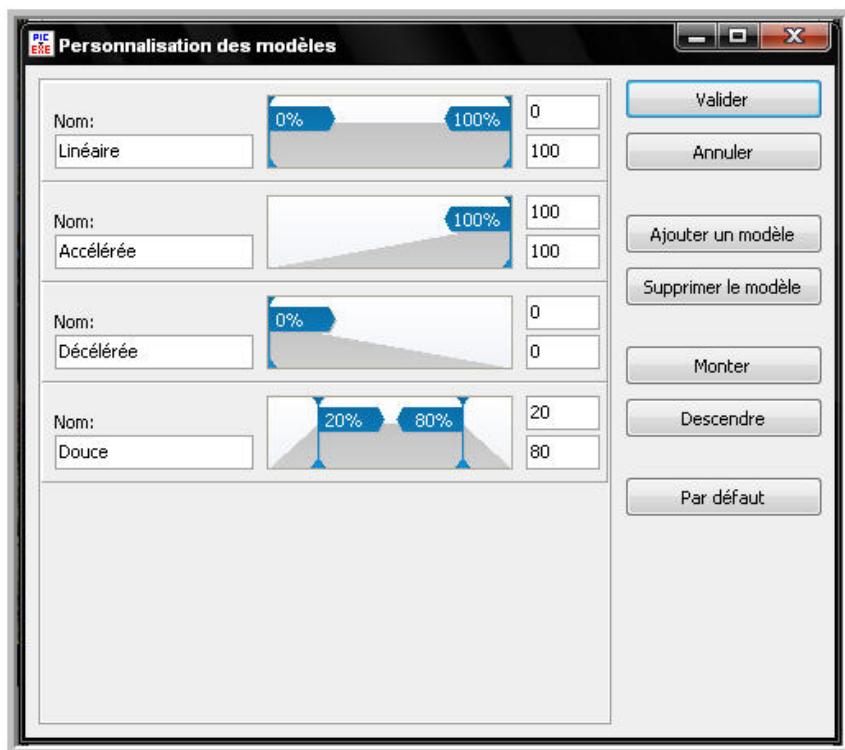


Figure 19

Sur cette figure vous pouvez voir les différentes options qui ont été créées comme exemple dans la Time Line.

Y figurera toujours le premier et le dernier point et un certain nombre de points intérieur.

Le premier et le dernier point ne peuvent pas être modifiés, mais tous les points intermédiaires peuvent l'être.

Vous apercevez des ciseaux qui vous serviront à séparer les mouvements ou vice et versa pour le fixer.

La différence est, que si vous vous séparez, le mouvement il ne sera pas régulier. Il est donc préférable de ne pas le faire et de le laisser tel qu'il est.

Donc, si vous faites quelques modifications ici, vous devriez les faire aussi dans le Pan, le Zoom et la Rotation.

Il est important de noter, que vous devrait sauvegarder ces options pour les utiliser comme Modèles et les utiliser avec d'autres images.

En cliquant sur le bouton « **Modèles** » une fenêtre de personnalisations de tous ces mouvements s'ouvrira qui vous permettra de créer vos propres mouvements.

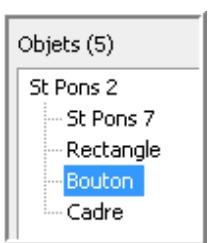
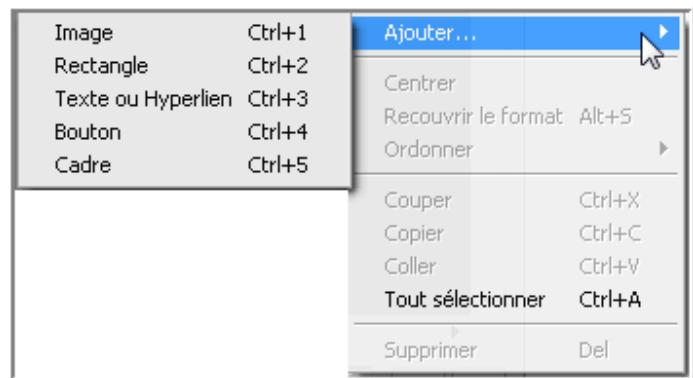
Il est préférable de faire pas mal de test pour voir l'utilité de toutes ces options.

Liste d'objets

Au dessous de toutes ces commandes, se trouve une grande sous fenêtre dans laquelle les objets supplémentaires à l'éditeur d'objets sont énumérés.

Vous pouvez ajouter des objets à la liste de plusieurs manières:

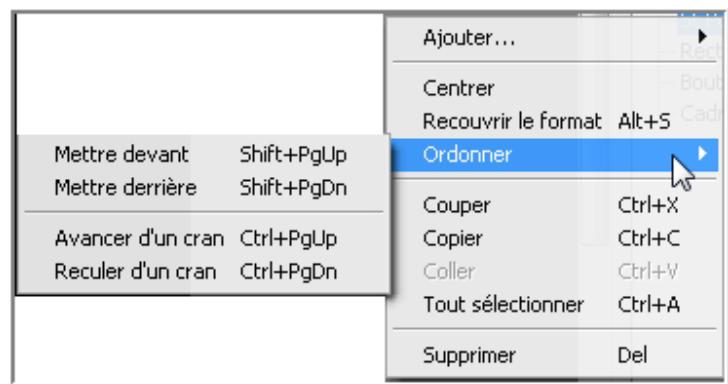
- a - En sélectionnant les boutons dans la barre d'outils au-dessus de la fenêtre de prévisualisation: Ajouter un cadre, un bouton, du texte et ainsi de suite
- b - Par un clic droit dans la fenêtre de prévisualisation ou la liste d'objets, un menu contextuel apparaît et vous choisissez ce qui vous sera nécessaire.



Le fait d'ajouter un objet ou une image, est de suite enregistré dans la fenêtre avec entre parenthèse le nombre d'objets ajoutés.

Il est important de noter, qu'il existe des « **parents / enfants** » et des relations entre les objets. Comme vous pouvez le voir sur la figure ci-dessus, il existe un objet principal ou « **parent** » et des « **enfants** » soit plusieurs objets pour chaque image principale. Cela signifie que les enfants objets sont subordonnés à l'image mère et qu'ils prennent toutes les caractéristiques de leurs parents. Si vous supprimez un objet parent, tous les enfants objets seront également supprimés. Avec l'aide de l'objet liste, vous pouvez non seulement ajouter ou supprimer des objets différents, mais également modifier leur placement dans la liste.

En faisant un clic droit sur un objet dans la liste, vous pourrez effectuer différentes opérations.



Toutes les options disponibles dans cette fenêtre.

Vous pouvez bien évidemment vous servir des raccourcis clavier afin de vous faciliter le travail.

Ceux-ci, sont toujours indiqués comme on peut le voir sur cette figure.

Là aussi il est préférable de faire des tests pour se rendre compte de l'utilité de chacune de ces options et acquérir une certaine expérience.

Dans la figure de la page suivante, j'ai insérer différents objets sur l'image principale afin de mieux voir les positionnements. Sur la figure les objets ont été déplacés, mais sachez que par défaut, PTE place tous les objets au centre.

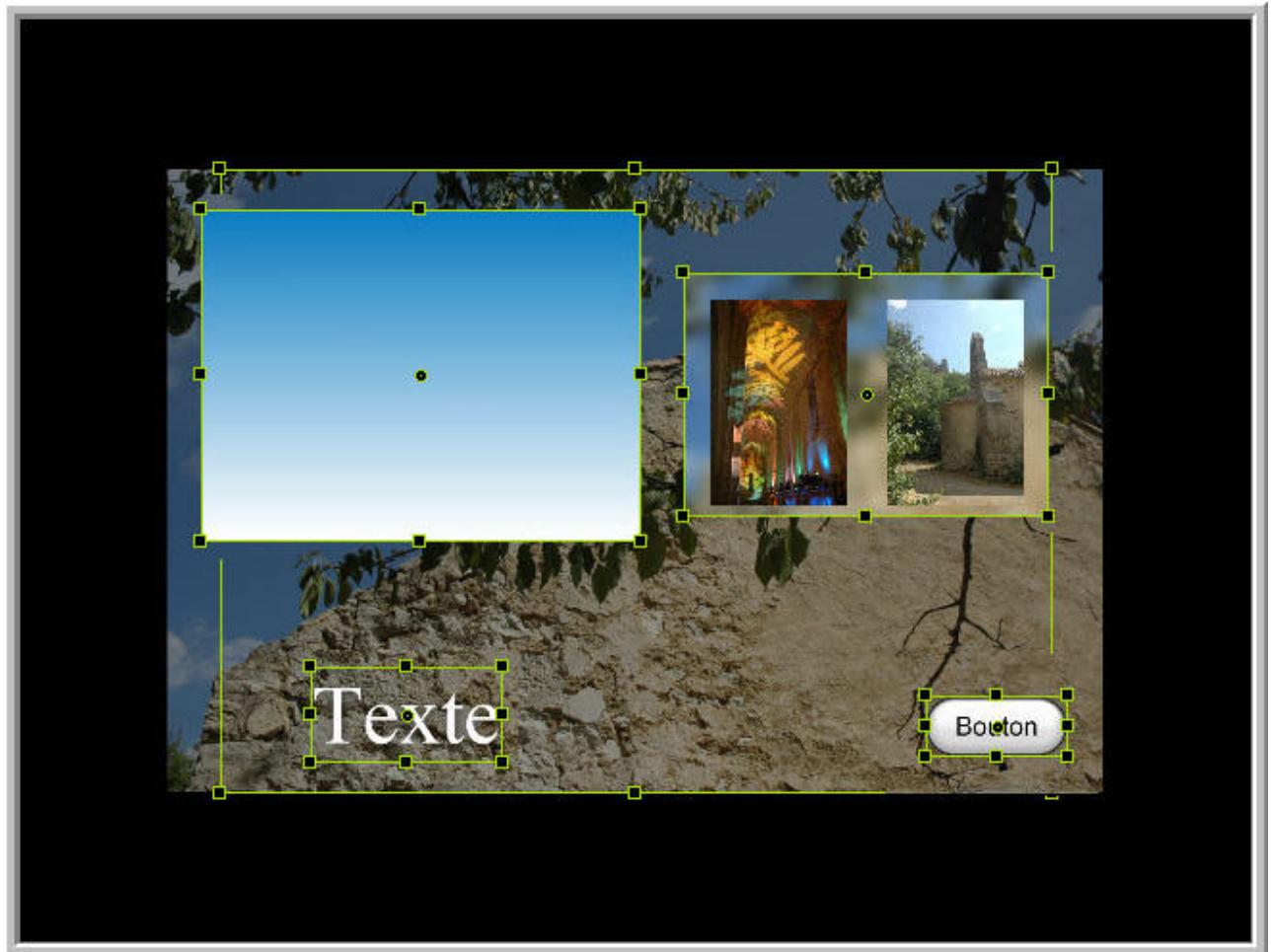


Figure 20

Ligne des temps (Time Line)

La ligne des temps (Time Line) contient un certain nombre de caractéristiques.

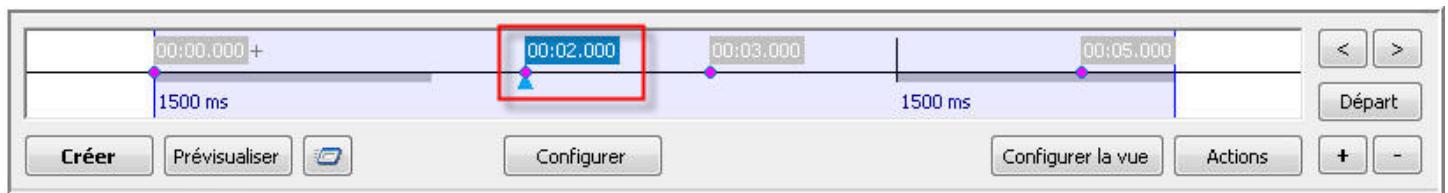


Figure 21

La **figure 21** montre la chronologie employée pour commander un **panoramique**, un **zoom** ou une **rotation** voire une **opacité** des objets.

Le premier rectangle bleu indique le point de départ de la vue et le dernier indiquant le temps écoulé de : **00 :05 :135**, le point d'arrivée, entre les deux, des points de contrôle de l'animation.

Vous pouvez créer autant de points de contrôle que vous désirez en cliquant sur le signe « **+** » et le retirer en cliquant sur le signe « **-** » ou sur la touche suppression du clavier.

Tous ces points peuvent être déplacés avec la souris ou avec les flèches de positions des boutons concernés. Les flèches gauche et droite situés sur la partie droite de la time line, servent à sélectionner les points créés, mais il est possible de les sélectionner également avec les flèches du clavier. Chaque fois qu'un point sera déplacé, le temps indiqué à l'intérieur de ce point changera et il sera modifié bien évidemment dans la case « **Position point de contrôle** » de l'onglet « **Animation** ».

Boutons de commande à gauche de la Time Line

Il y a 4 boutons en bas, à gauche de la Timeline. **Créer**, **Prévisualiser**, **Configurer**, ce dernier a les mêmes fonctions que le bouton « **Configurer** » de la fenêtre principale de **PTE** et il est juste reproduit ici pour permettre à l'utilisateur de travailler à l'animation sans devoir quitter la fenêtre de l'éditeur d'objet. La petite icône entre le bouton « **Prévisualiser** » et le bouton « **Configurer** » permet à une prévisualisation de commencer à partir de la vue en cours.

Boutons de commande à droite de la Time Line

Sur le côté droit de la Time Line se trouvent sept boutons. Le bouton « **Vue** » qui a les mêmes fonctions que le bouton « **Configurer la vue** » de la fenêtre principale de **PTE**. Les flèches de mouvements (**<**, **>**) la position actuelle sur la Timeline vers l'avant et l'arrière entre les keypoints. Le bouton « **Départ** » active l'animation. Les boutons « **+ et -** » ajoutent et enlèvent des keypoints et le bouton « **Actions** » dont le détail se trouve dans la **figure 22** ci-dessous.

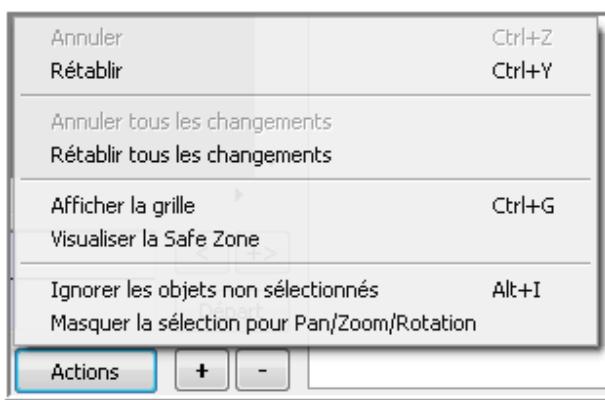
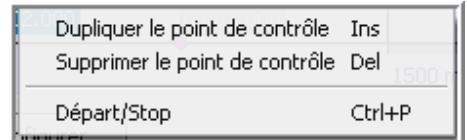


Figure 21

Les points clef (Keypoints) sont des marqueurs placés sur la Time Line pour indiquer le début et la fin d'un ordre d'animation. Dans la figure 21, un point a été inséré à 2 secondes, en cliquant à cet endroit sur la Time Line. Un petit triangle bleu indique que c'est une insertion de point et un keypoint peut être inséré en cliquant sur le « **+** » ou retirer en cliquant sur le « **-** » ou en cliquant avec le bouton droit sur la ligne de la Time Line, une boîte de dialogue s'ouvre (voir figure) avec les options possibles et enfin un point peut être insérer en cliquant sur le bouton « **Insertion** » du clavier.

La séquence d'animation commence ainsi, **Temps=0** et continue jusqu'au point suivant. Une nouvelle séquence d'animation peut alors être commencée à partir de ce point vers le prochain point ou à la fin de la séquence des images.



Explication simple de la Time Line

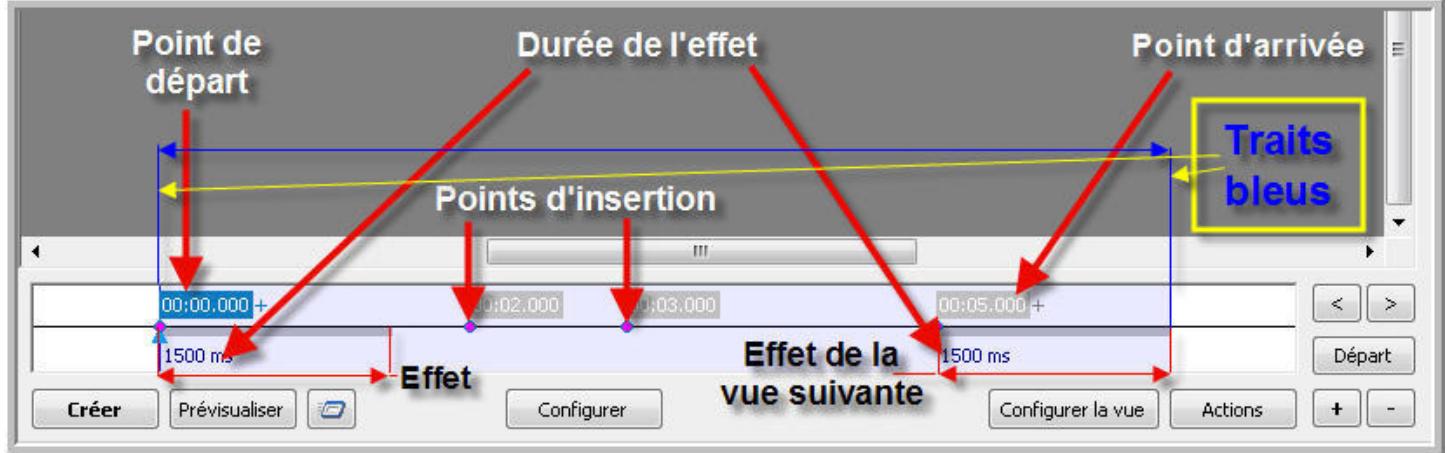


Figure 22

La **figure 22** montre les éléments principaux de la Time Line. C'est le dispositif principal qui permet à l'animation d'être appliquée aux objets. La figure montre que l'ensemble de l'animation a une durée de **5** secondes avec un temps de transition de **1.5** secondes. Le temps entre le point de la première image et la dernière est de **5** secondes. La ligne grise au début représente l'endroit où s'effectue la transition et la ligne grise au point final de la Time Line représente la période de transition de la photo suivante.

La totalité du temps d'utilisation de l'objet sélectionné (image, bouton ou rectangle) est représenté entre les deux traits bleus. La période d'utilisation représentée par le rectangle bleu peut être modifiée en déplaçant les lignes de début et fin.

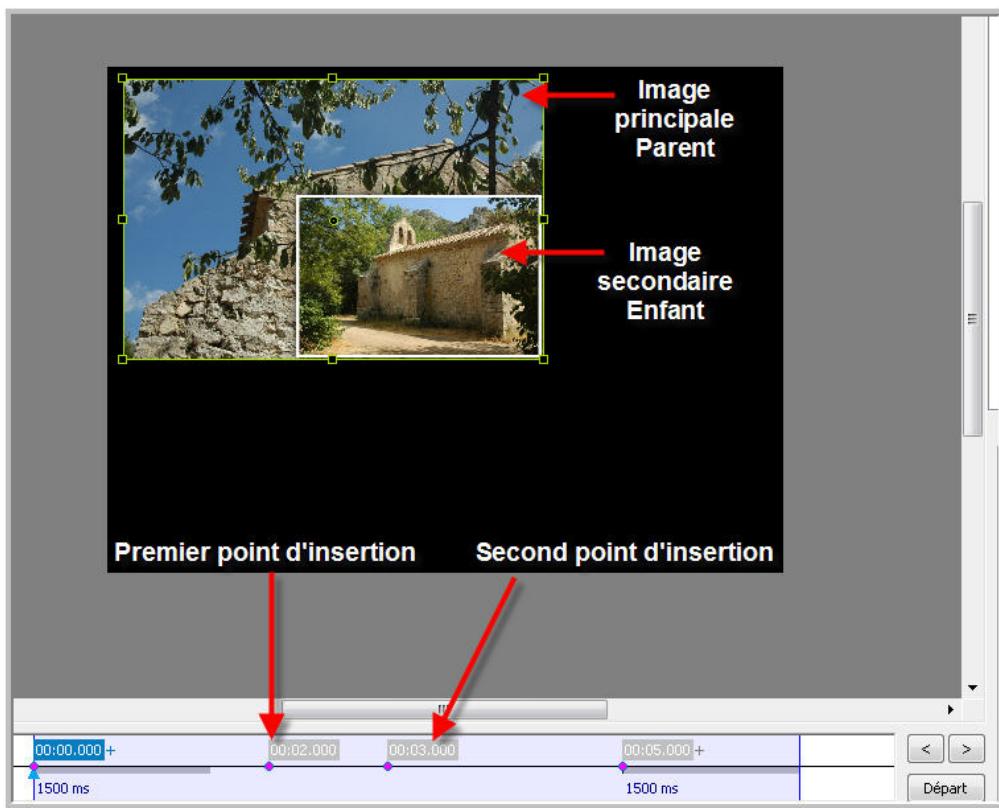
Une photo peut contenir un simple objet (c'est-à-dire l'image originale placée dans la fenêtre des objets), l'image dans la liste des images plus d'autres objets supplémentaires ajouter à l'aide du bouton « **Ajouter une image** » ou seulement une combinaison des objets décrits dans la fenêtre de l'éditeur d'objet. Chaque objet a une vue séparée de chronologie associée à lui.



Sur cette Time Line, des points peuvent être ajoutés pour commander le procédé d'animation.

Ceci peut mieux être compris en utilisant l'exemple ci-dessous.

Figure 23



La **figure 23** montre la même diapositive qu'au-dessus, avec deux objets (images) insérés, l'image principale (image parent) « **Toit** » et l'image secondaire (ou enfant) « **Chapelle** ». Puisque « **Chapelle** » est l'image secondaire de « **Toit** » les deux images sont groupées, de sorte que n'importe quelle animation appliquée à « **la fontaine** » soit appliquée à tout autre image secondaire ou enfant.

Dans la **figure 23** l'image principale est sélectionnée (en bleu) et on aperçoit sur la Time Line les paramètres pour cette image. Indépendamment du point au début de la Time Line, il y a deux autres points. Le premier est à **2 s** et le second est à **3 s**. Au commencement à **T=0s**, l'image principale et son image secondaire groupées sont situées à la gauche supérieure de l'écran et ont été dézoomées de sorte que leurs tailles soient réduites.

La **figure 24** montre la situation au premier point de **2 s**. Maintenant l'image principale a été déplacée vers la droite supérieure de l'écran et, naturellement, l'image secondaire étant groupée avec elle s'est déplacée également. Noter cependant que l'image secondaire a sa propre chronologie.

Aussi la taille de l'image secondaire a été augmentée légèrement au début de la chronologie.

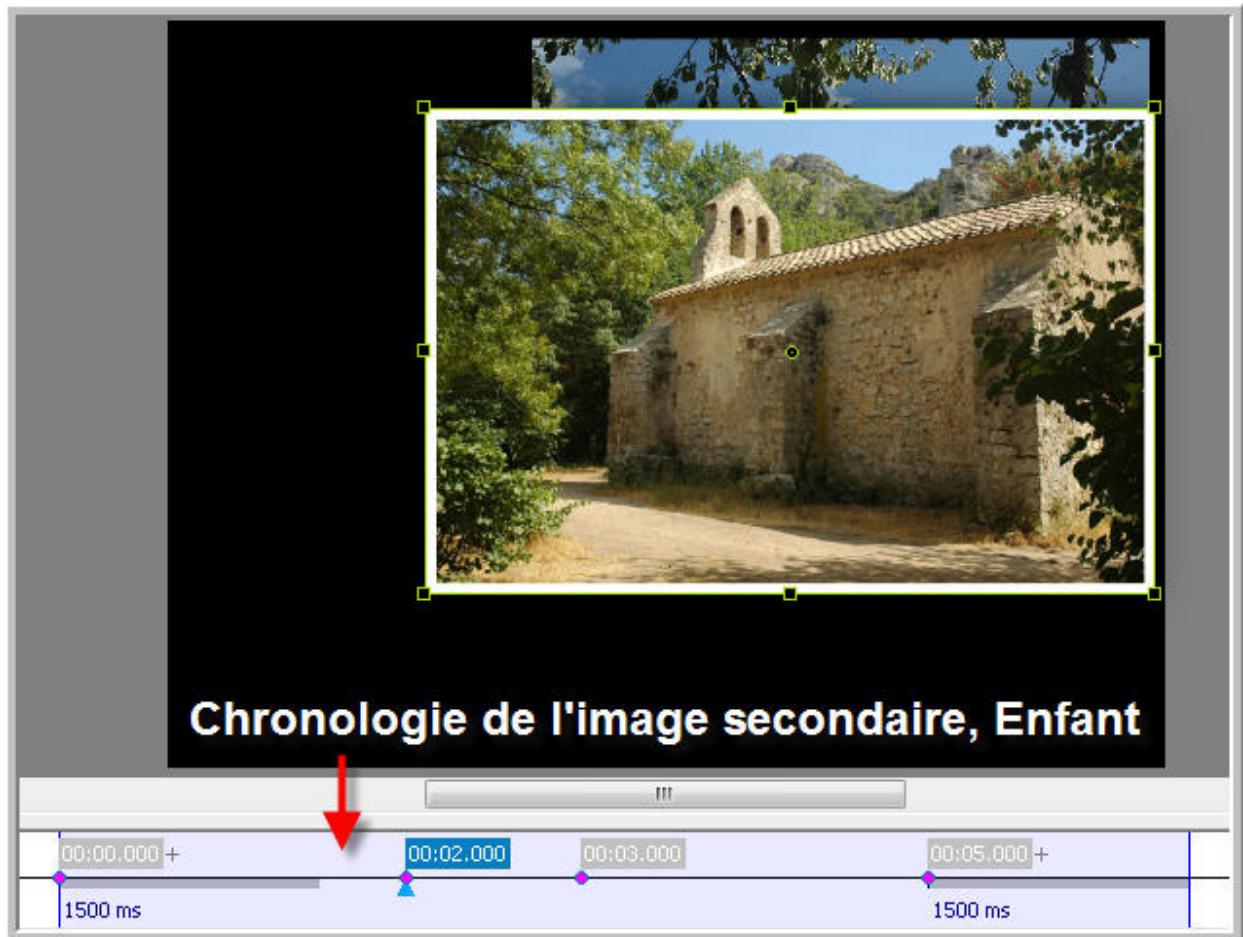


Figure 24

La **figure 25** montre la situation à la fin de la chronologie. Le groupe d'image est maintenant dans le côté inférieur gauche de l'écran et la taille de l'image secondaire a augmentée encore un peu.

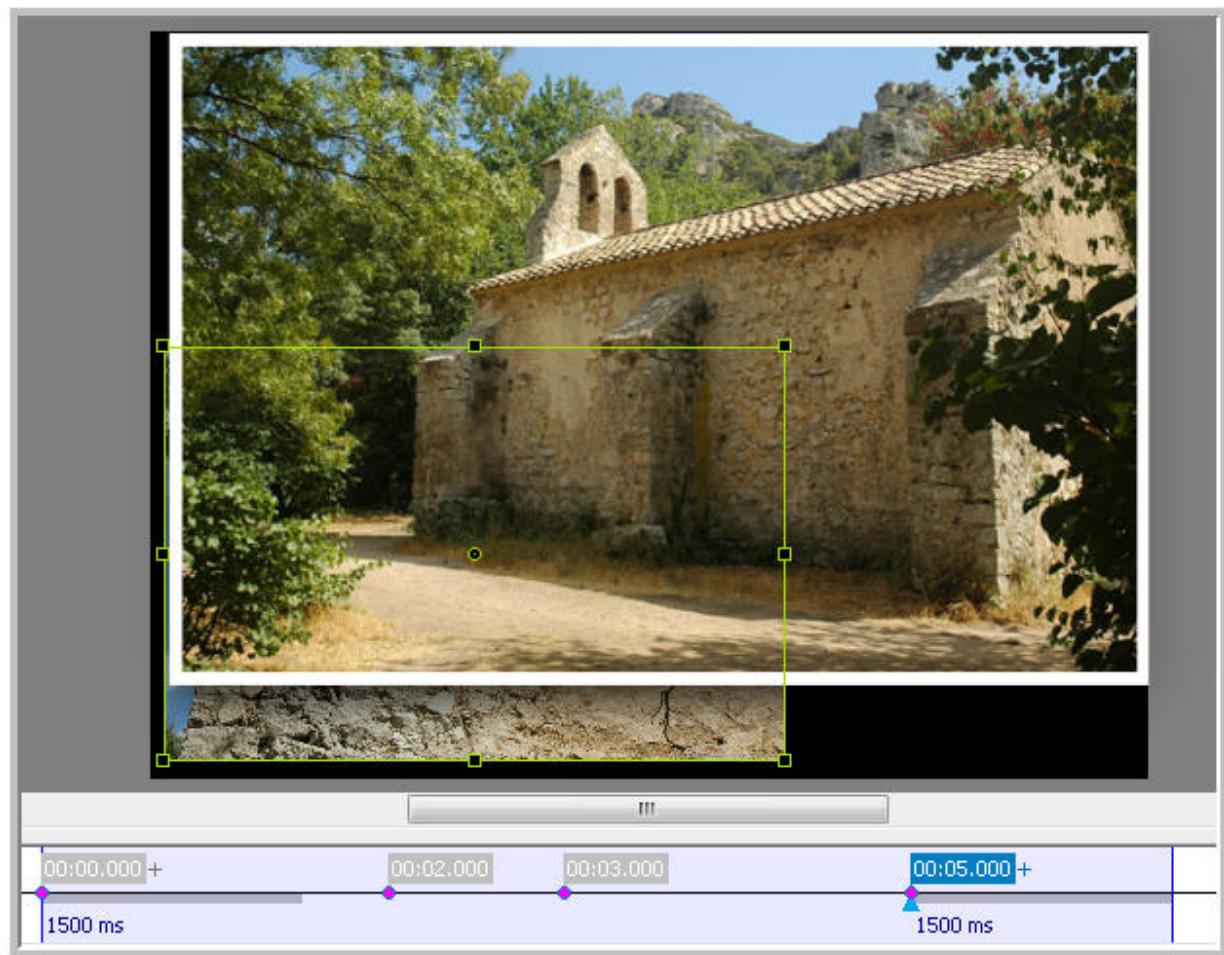


Figure 25

Les points d'insertion

Les points d'insertion ont été mentionnés dans l'explication ci-dessus. Toutefois ils sont un élément essentiel pour réaliser un panoramique, zoomer, effectuer des rotations ainsi que diverses actions.

Des points peuvent être ajoutés à la Time Line de deux manières. Premièrement en cliquant sur la Time Line à la position où un point est souhaité. Quand ceci est fait, un petit triangle bleu apparaîtra sur la Time Line et le temps là où le point est situé sera indiqué dans la barre de statut sur le côté inférieur gauche de l'écran ainsi que dans l'onglet animation dans la case « **Position du point** ». Voir les exemples ci-dessous.

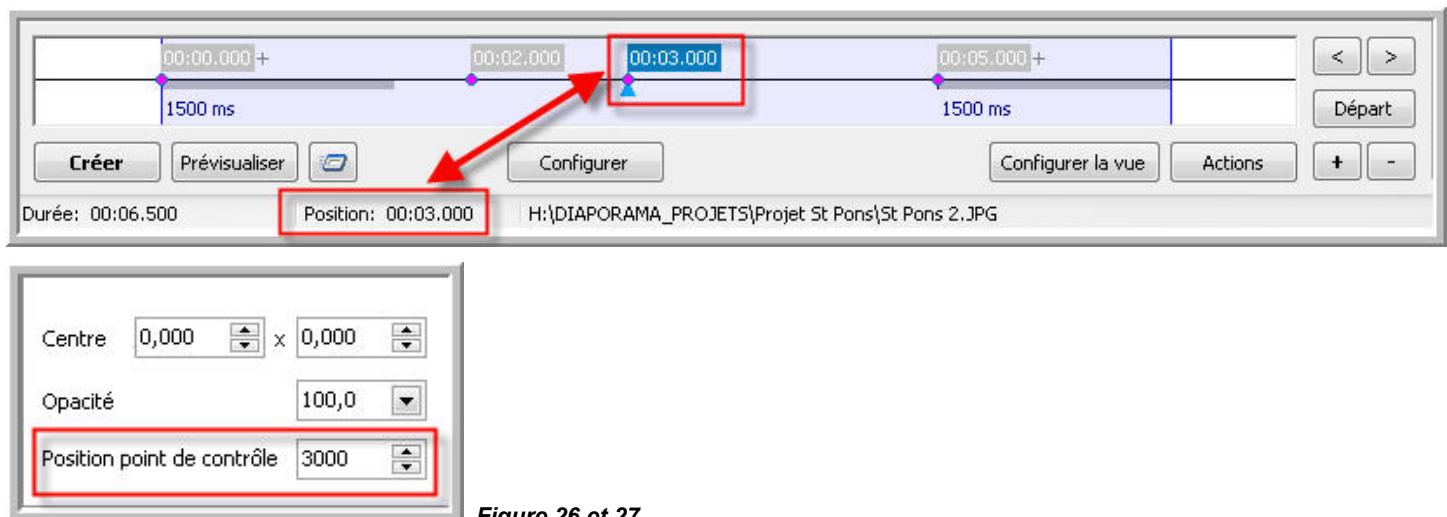


Figure 26 et 27

En même temps, l'aspect de l'onglet « **Animation** » changera. Le point peut alors être ajouté en cliquant sur le bouton « **Créer un nouveau point de cointrôle ici** », ou en cliquant sur le bouton sur le côté droit de la Time Line ou encore en cliquant avec le

bouton droit de la souris sur la time line et ouvrir un menu contextuel. Il est possible également de déplacer à l'aide de la souris la flèche bleue sur la time line et positionner un point de contrôle à l'endroit sélectionné.

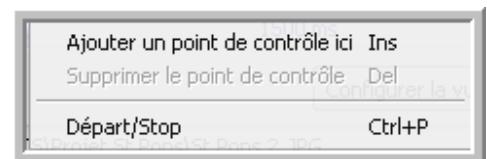


Figure 28



Quand le point a été ajouté, le temps est inséré et on peut l'apercevoir dans la case « **Position du point** » sur l'onglet « **Animation** ».

Les unités sont exprimées en millisecondes.

Si un point est tiré le long de la Time Line, le temps changera automatiquement aux endroits décrits précédemment. Le réglage d'un point à un temps donné peut être réalisé en tapant sa valeur avec l'aide du clavier.

Toutes ces actions peuvent avoir lieu entre tous les points. Il y a toujours un point au début de la Time Line pour chaque objet. Si un point est ajouté, sélectionné et la taille ou la position de l'objet changé, alors ce changement se produira graduellement entre le point du début et le point suivant.

Quoi qu'il en soit, il est préférable de tester tous les paramètres et de faire au préalable des essais, car rien ne vaut la manipulation d'un programme quel qu'il soit pour le connaître et l'apprécier et accumuler une certaine expérience.

Raccourcis clavier de PTE

Dans la tradition générale des programmes de Windows, il existe également pour **PTE** des raccourcis clavier qui nous permettent de gagner un peu de temps. Ceux-ci sont récapitulés ci-dessous.

Première partie : Page principale de **PicturesToExe**

Page principale	Commande	Raccourci clavier
Menu Fichier	Nouveau	Ctrl + N
	Ouvrir	Ctrl + O
	Enregistrer	Ctrl + S
	Sauvegarde en Zip	Alt + B
Albums	Gérer les albums	Ctrl + E
	Gérer les albums à partir de ce montage	Ctrl + T
	Créer un exécutable	F9
	Créer sous	F8
	Créer et exécuter	Ctrl + F9
	Créer un économiseur,,	F7
	Prévisualiser	F5
	Créer un DVD..	Maj+F1
	Créer un fichier AVI..	Maj+F2
	Quitter	F10
Menu Projet	Annuler	Ctrl + Z
	Rétablissement	Ctrl + Y
Action dans la fenêtre d'exploration	Sélectionner toutes les images	Ctrl + A
	Ajouter toute les images	Ctrl + D
Menu Vues	Configurer la vue sélectionnée	Ctrl + U
	Objets et animation	Ctrl + B
	Appliquer la légende en cours sur toutes les vues	Ctrl + M
	Ordre aléatoire	Alt + R
Menu Affichage		
Classement des fichiers	Nom	Ctrl + F4
	Extension	Ctrl + F5
	Date	Ctrl + F6
	Taille	Ctrl + F7
	Non classé	Ctrl + F8
Options de la TimeLine	Zoom +	Ctrl + F11
	Zoom -	Ctrl + F12
	Disposition classique	Ctrl + F1
	Disposition horizontale	Ctrl + F2
	Disposition verticale	Ctrl + F3
	Visualisation de la timeline	Ctrl+L
	Arborescence	Ctrl + G
	Liste des fichiers en vignettes	Ctrl + 1
	Liste des vues en vignettes	Ctrl + 2
	Liste des fichiers en plein écran	F3
	Liste des vues en plein écran	F4
Menu Aide		F1

Deuxième partie : Page « Objets et animation »

Page objets et animation	Commandes	Raccourci clavier
Image	Ajouter un cadre	Ctrl + 5
	Ajouter un bouton	Ctrl + 4
	Ajouter un texte ou hyperlien	Ctrl + 3
	Ajouter un rectangle	Ctrl + 2
	Ajouter une image	Ctrl + 1
	Recouvrir le format	Alt + S
Ordonner	Mettre devant	Maj + PgUp
	Mettre derrière	Maj + PgDn
	Avancer d'un cran	Ctrl + PgUp
	Reculer d'un cran	Ctrl + PgDn
	Copier	Ctrl + C
	Coller	Ctrl + V
	Tout sélectionner	Ctrl + A
	Supprimer	Suppr (Del)
Insertion de points (Keypoint)	Duppliquer ou ajouter un point ici	Inser
	Supprimer un point	Suppr (Del)
	Prévisualiser - Arrêt	Ctrl + P

Ce guide a été mis à jour le 30 juillet 2008 et tiens compte des nouvelles fonctions de **PTE**.

M@rcel Boi

