



**ProShow®**

Outil de création  
audiovisuelle

Jean-Pierre Druffin

Cet ouvrage est une réalisation de l'Association Images et Couleurs et n'est donc pas un document officiel émanant de la société Photodex éditeur du logiciel ProShow®.

Toutefois, il est à signaler que son auteur, **Jean-Pierre Druffin**, a obtenu de la société Photodex les droits de traduction en français de l'ensemble des logiciels ProShow® et donc de leurs guides d'utilisation. Cet ouvrage entre donc dans le cadre des relations privilégiées **Images et Couleurs/Photodex**.

ProShow® est une marque enregistrée de la société Photodex.  
Photodex est une marque déposée de Photodex Corporation.

Cet ouvrage ne peut en aucun cas être copié et/ou diffusé sous quelle que forme que ce soit. Son droit de diffusion est limité à la seule **Association Images et Couleurs** qui a tout pouvoir pour poursuivre les contrevenants aux droits d'auteur qui s'appliquent sur cet ouvrage.

ProShow®, outil de création audiovisuelle est © **Images et Couleurs**.

## **Images et Couleurs**

Association loi du 1er juillet 1901 déclarée à la sous-préfecture de Fougères sous le n° W351000385  
20, résidence de la Hardouinais  
35133 ROMAGNE

# Sommaire

## Chapitre 1 - L'organisation de ProShow

- 1-1 Introduction
- 1-1 L'environnement de travail
- 1-2 L'interface principale de ProShow
- 1-4 Les Préférences
- 1-7 Les options du montage
- 1-9 Les textes du montage
- 1-11 La bande son du montage
- 1-11 L'arrière-plan du montage
- 1-12 Filigrane pour le montage
- 1-13 Ajouter des images sur la table de montage
- 1-14 Les transitions
- 1-15 Les menus
- 1-18 Les icônes
- 1-19 Les couches dans Gold
- 1-21 Les couches dans Producer
- 1-25 Le mode Edition dans Gold
- 1-28 Le mode Edition dans Producer
- 1-31 L'éditeur vidéo intégré
- 1-32 Les grilles de travail, les aperçus dans Gold
- 1-33 Les grilles de travail, les aperçus dans Producer

## Chapitre 2 - Créons une ambiance

- 2-1 Le premier montage
- 2-8 Changement de format

## Chapitre 3 - Les déplacements dans ProShow Gold

- 3-1 Le panoramique
- 3-4 Le zoom
- 3-5 La rotation
- 3-7 Les types de déplacement
- 3-8 Le calage d'images
- 3-14 La copie de positions

## Chapitre 4 - les images-clés

- 4-1 Pourquoi des images-clés ?
- 4-1 Les opérations sur les images-clés
- 4-2 Les images-clés dans les effets
  - 4-2 Passage de couleur à N & B (ou vice-versa)
  - 4-3 Passage de couleur à une colorisation
  - 4-3 Quand l'opacité peut remplacer un fondu
  - 4-6 Quand la teinte se met dans tous ses états
- 4-9 Les images-clés dans les déplacements
  - 4-9 Le panoramique
  - 4-10 Panoramique avec arrêt sur image en final
  - 4-11 Le zoom
  - 4-13 Le zoom 'déchaîné'
  - 4-15 La rotation
  - 4-16 Les types de déplacements
  - 4-16 Le calage d'images

- 4-16 Le lissage
- 4-20 La copie de positions
- 4-21 Modifications a posteriori dans les images-clés.
- 4-22 Les modes Auto et manuel

### **Chapitre 5 - Le masquage**

- 5-1 Le masquage avec intensité de gris
- 5-7 Le masquage avec le canal alpha

### **Chapitre 6 - Les caches**

- 6-1 Cache en mode transparent
- 6-3 Cache en mode dégradé

### **Chapitre 7 - Le Chroma Key**

- 7-1 Le Chroma Key

### **Chapitre 8 - L'éditeur de dégradé**

- 8-1 L'éditeur de dégradé
- 8-2 Les spectres
- 8-3 Les métaux
- 8-4 Les pastels
- 8-4 Le dégradé simple
- 8-5 Les effets spéciaux
- 8-6 Le dégradé semi-transparent
- 8-7 Les masques

### **Chapitre 9 - Les titrages**

- 9-1 Le tirage sur Gold
- 9-6 Le tirage sur Producer

### **Chapitre 10 - Le son**

- 10-1 Le son dans ProShow
- 10-2 La piste son principale
- 10-4 L'éditeur audio intégré
- 10-7 Les pistes son diapositives
- 10-9 La représentation du son
- 10-11 Le mixage des fichiers sons
- 10-12 ProShow multi pistes audio ?

### **Chapitre 11 - Les gabarits (templates)**

- 11-1 Créer un gabarit
- 11-2 Ouvrir un gabarit
- 11-3 Utilisation d'un gabarit existant
- 11-4 Importer un gabarit
- 11-4 Exporter un gabarit

### **Chapitre 12 - Les montages virtuels (“Live”)**

- 12-1 Les montages virtuels
- 12-2 Quelles applications pour ces montages ?

### **Chapitre 13 - Les menus, la marque et les profils**

- 13-1 Les menus dans ProShow Gold
  - 13-3 La personnalisation
  - 13-3 Paramètres
  - 13-3 Couches

- 13-4 Edition
- 13-4 Textes
- 13-5 Musique
- 13-6 Les menus dans Producer
  - 13-6 Personnalisation
  - 13-6 Pages
  - 13-7 Montages
  - 13-8 Couches
  - 13-9 Edition
  - 13-9 Textes
  - 13-10 Musique
- 13-11 Les options de marque
- 13-14 Les profils de couleur

#### **Chapitre 14 - Les sorties**

- 14-1 Les types de sorties
- 14-2 DVD
  - 14-3 Sorties DVD sur Gold
  - 14-6 Les sorties DVD sur Producer
- 14-10 Pérophériques
- 14-14 Partage en ligne
- 14-15 Fichiers vidéo
  - 14-15 Fichiers HD (y compris Blu-Ray)
  - 14-17 Vidéo CD
  - 14-18 Vidéo PC
  - 14-18 Vidéo personnalisée
  - 14-19 AVI compressée
  - 14-20 AVI non compressée
  - 14-21 MPEG-1
  - 14-21 MPEG-2
  - 14-22 QuickTime
  - 14-23 Windows Media
- 14-24 Version pour le Web
- 14-26 CD Vidéo
- 14-27 Exécutable PC
- 14-29 You Tube
- 14-30 Flash
- 14-31 CD Autorun
- 14-34 Email
- 14-36 Ecran de veille
- 14-37 La gestion de projets sur Producer
- 14-39 Sauvegarde et regroupement de fichiers
- 14-40 La gestion des fichiers ProShow

#### **Chapitre 15 - ProShow et le Web**

- 15-1 ProShow et le web
- 15-2 Installer une version Web ProShow
- 15-3 Installer une version Web Flash

#### **Chapitre 16 - Incrustations vidéo**

- 16-1 Créer ses propres fonds d'écran animés
- 16-4 Incruster une vidéo sur une image
- 16-5 Créer de nouvelles transitions
- 16-7 Créer des bas d'écrans

## **Chapitre 17 - Techniques avancées**

- 17-1 Les techniques avancées
- 17-2 Pousser Gold dans ses limites
- 17-9 Passer de Gold à Producer
- 17-15 ProShow 20/20 : les textes
- 17-25 ProShow 20/20 : les effets
- 17-33 ProShow 20/20 : les sorties
- 17-43 ProShow 20/20 : Business
- 17-49 ProShow 20/20 : la composition
- 17-57 Déplacements évolués
- 17-60 Masquage évolué
- 17-71 Images-clés et textes
- 17-81 Images-clés et effets
- 17-87 Master FX : les fragments
- 17-93 Master FX : la grille

## **Chapitre 18 - ProShow en coulisses**

- 18-1 Les coulisses de ProShow

### **Annexe 1 - Comparaison des versions**

### **Annexe 2 - Macros**

### **Annexe 3 - Raccourcis clavier**

### **Annexe 4 - Choix de DVD**

### **Annexe 5 - Créer des fragments dans Photoshop®**

### **Annexe 6 - Le contenu du DVD**

# Chapitre 1

## Introduction

ProShow est édité par la société **Photodex** établie à Austin au Texas. Il existe en deux versions principales : Gold et Producer. Il existe une version Standard, beaucoup plus limitée, qui ne fera pas partie de ce manuel.

ProShow fait partie des logiciels dits de création de présentation et de diaporamas. Quand on découvre ses possibilités et notamment celles de la version Producer, on se rend compte que les potentialités vont bien au-delà de cette simple description, **c'est un véritable outil de création audiovisuelle**.

Tout au long de ce manuel, vous allez découvrir, au travers de nombreux exemples, les différentes fonctions de chaque version, exemples dont les fichiers se trouvent sur le DVD pour pouvoir être repris et mieux compris.

Ce manuel traitera des versions Gold et Producer pour chaque fonction qui sera commune aux 2 versions, notamment lors des chapitres 1 à 3.

Avec chaque exemple de ce manuel, figurera une référence correspondant au fichier ou au dossier du DVD où vous retrouverez les détails nécessaires pour le visualiser dans ProShow.

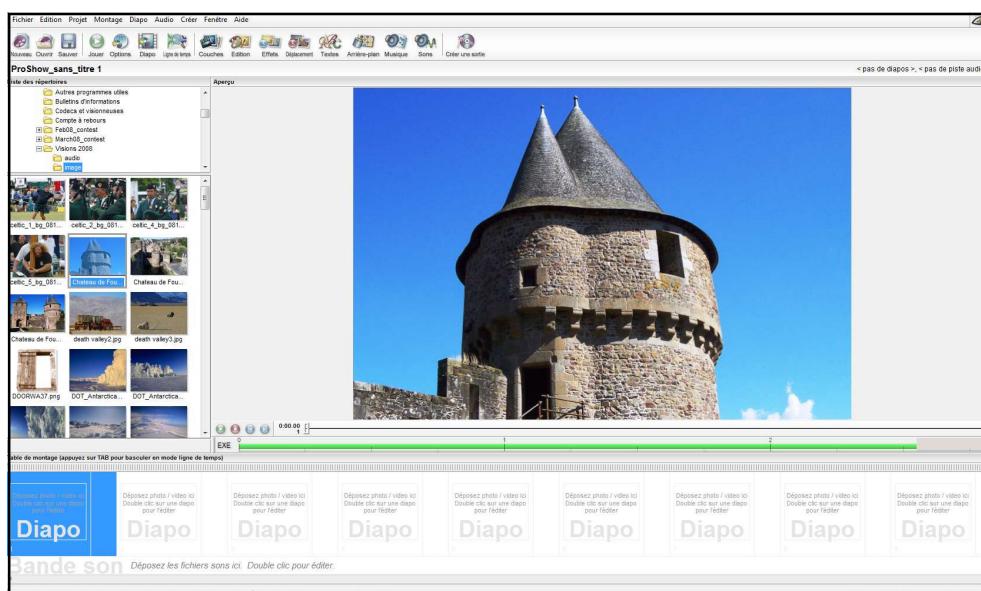
## L'environnement de travail

L'interface de ProShow a fait l'objet d'une attention particulière lors de son développement. Comme toutes les fonctions du logiciel, l'environnement est entièrement paramétrable pour s'adapter aux goûts de chaque utilisateur et en fonction de chaque type de projet.

**Figure 1-1**

L'interface utilisateur à l'ouverture de ProShow.

Elle est composée de fenêtres redimensionnables, de menus déroulants et d'icônes pour un accès rapide aux principales fonctions.



## 1- 2 L'organisation de ProShow

# L'interface principale de ProShow

Elle est représentée dans la figure 1-1. Elle se décompose en plusieurs parties :

- La barre d'outils composée des principales icônes de travail.



**Figure 1-2**

La barre d'outils de ProShow

- Une fenêtre correspondant à l'explorateur de Windows où apparaîtra l'organisation de votre PC en terme de répertoires et sous-répertoires.



**Figure 1-3**

L'explorateur de Windows vu dans ProShow.

- Une fenêtre donnant le contenu du répertoire sélectionné dans la fenêtre de la liste des répertoires.



**Figure 1-4**

Le contenu d'un répertoire affichant uniquement les fichiers exploitables dans ProShow.

## 1- 3 L'organisation de ProShow

- La fenêtre d'aperçu.

**Figure 1-5**

La fenêtre d'aperçu



**Figure 1-6**

La table de montage.



La plupart des fenêtres sont modifiables en taille et en position. Une fois l'interface utilisateur définie, elle est sauvegardable dans le menu **Fenêtre** (Sauvegarder l'environnement). En cas de besoin, vous pourrez revenir à la situation de départ à partir du menu **Fenêtre** (Environnement par défaut).

La fenêtre d'aperçu peut être déplacée et positionnée sur un second moniteur connecté à la carte graphique dans la mesure où vous aurez programmé l'affichage en conséquence.

## 1- 4 L'organisation de ProShow

### Les Préférences

Ce sont des paramétrages qui sont faits en principe lors de la première utilisation de ProShow. On les trouve dans le menu **Édition**. Elles se décomposent en plusieurs onglets : **Apparence**, **Editeurs externes**, **Internet**, **Valeurs par défaut**, **Effets sonores**, **Clavier**.

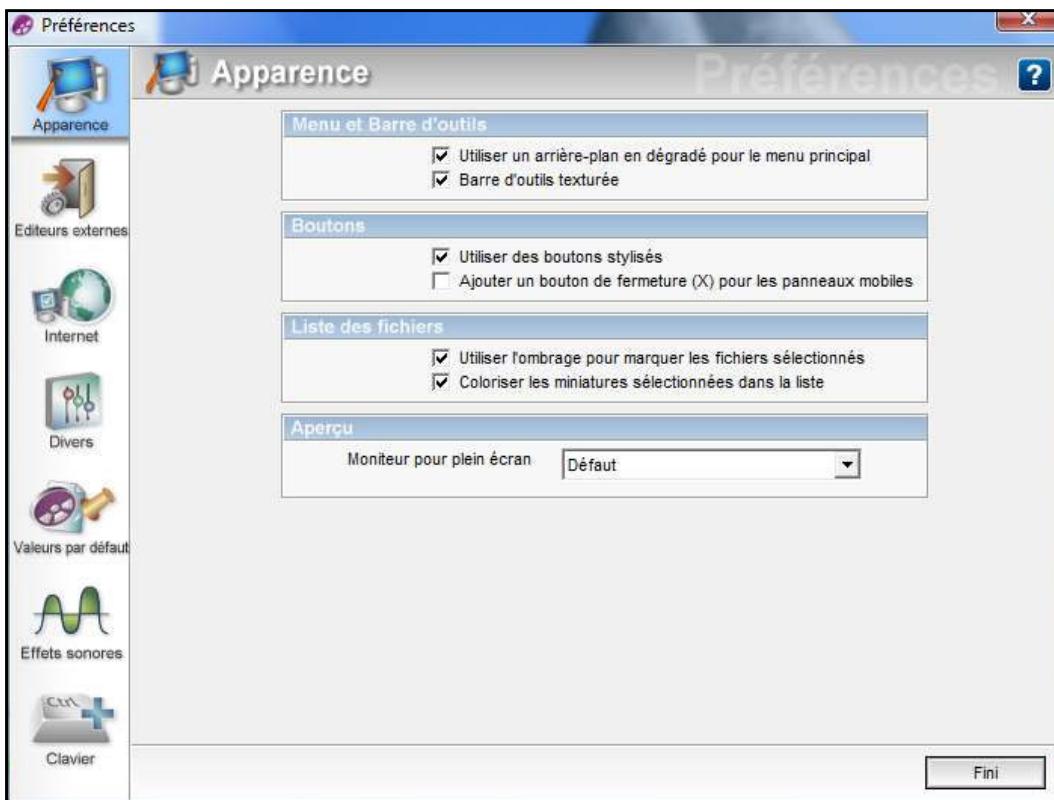


Figure 1-7

La fenêtre **Apparence** permet de paramétriser le look de certains éléments, menus, barre d'outils, boutons, contenu de la liste des fichiers, aperçu.

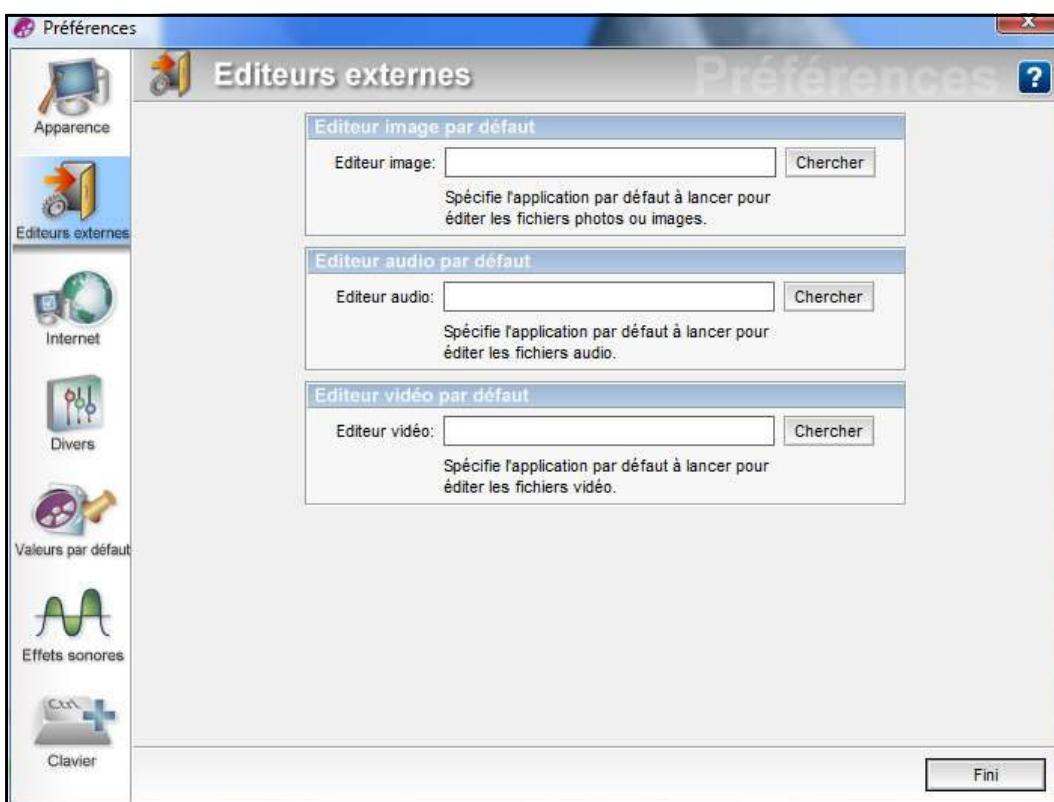


Figure 1-8

La fenêtre **Editeurs externes** permet d'affecter des liens pour les 3 principaux types d'éditeurs que vous souhaiterez utiliser en conjonction avec ProShow.

## 1- 5 L'organisation de ProShow

Figure 1-9

La fenêtre **Internet**, permet de paramétrer les données nécessaires pour utiliser la sortie Exécutable par e-mail. On verra dans le chapitre des sorties que cette fonction est très peu utilisée ou utilisable.

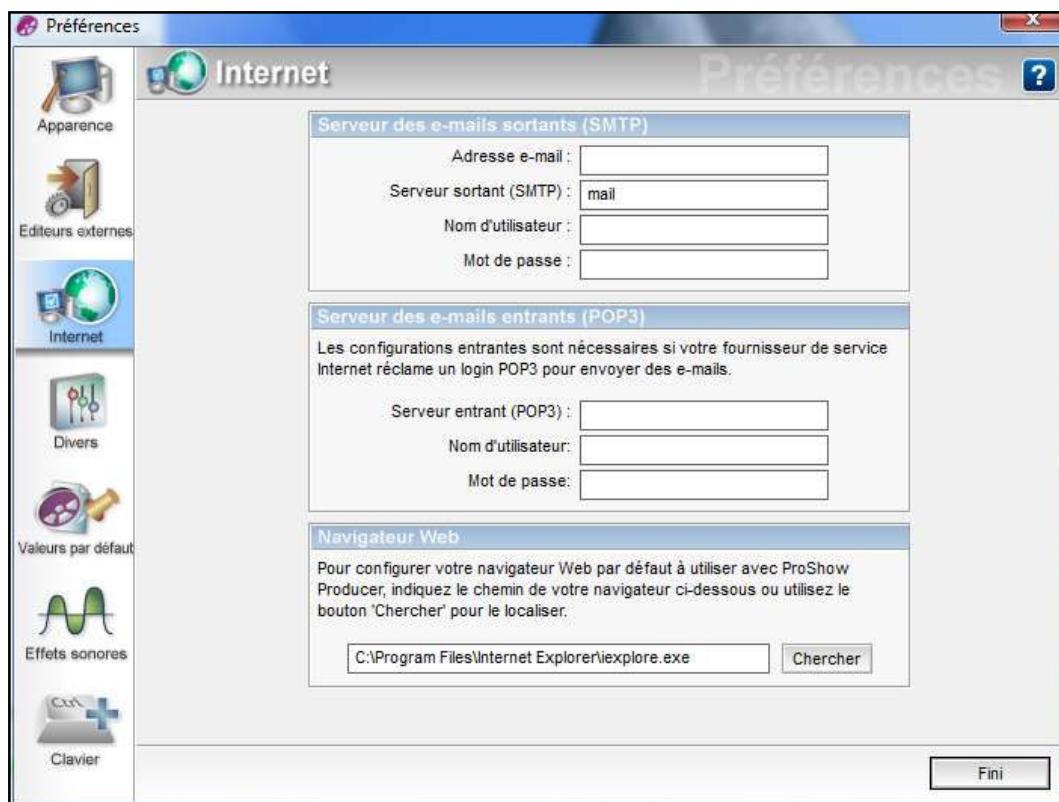
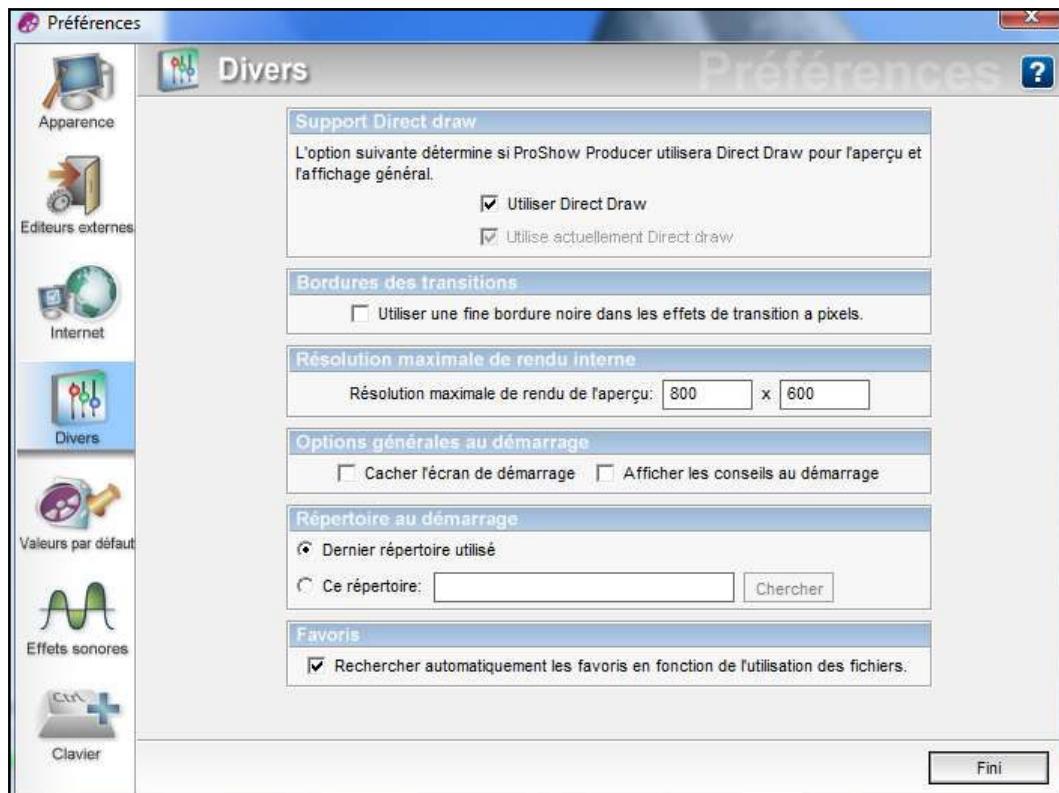


Figure 1-10

La fenêtre **Divers** permet comme son nom l'indique de paramétrer divers éléments comme l'utilisation de Direct Draw, les bordures de transitions, la résolution de l'aperçu, l'écran et les conseils, le répertoire des données au démarrage, ....



## 1- 6 L'organisation de ProShow

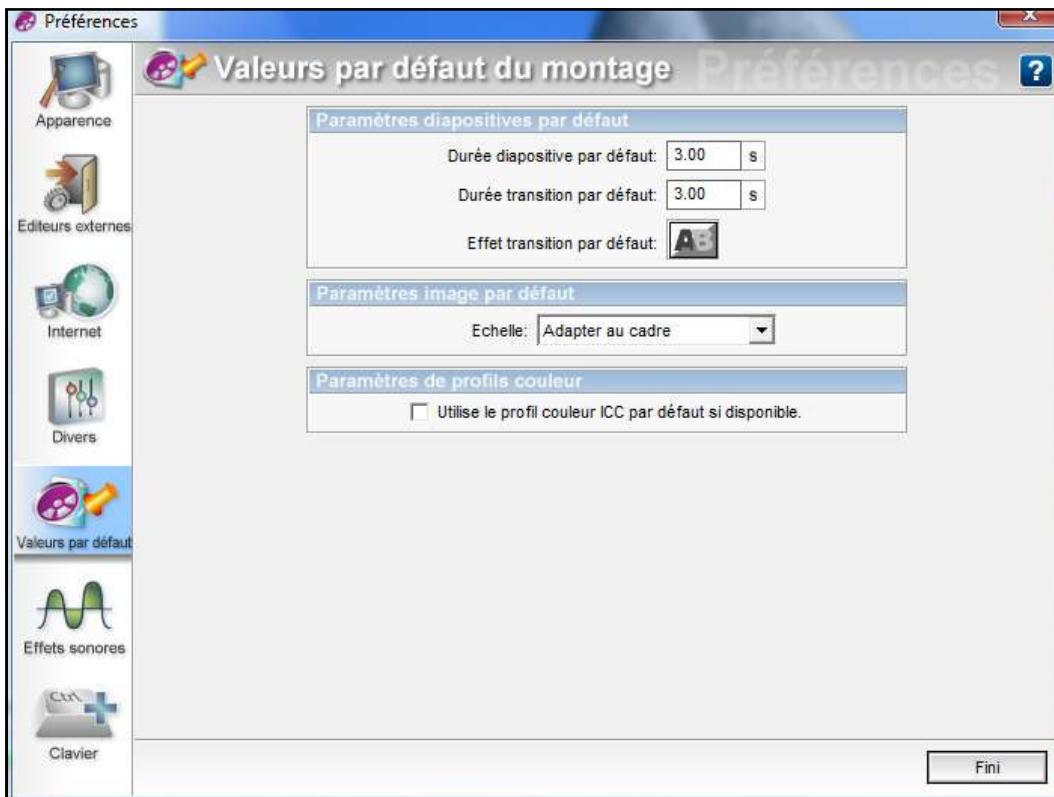


Figure 1-11

La fenêtre **Valeurs par défaut du montage** permet d'indiquer les durées type pour les diapositives et les transitions ainsi que le type de transition, le type d'échelle d'image et l'utilisation ou non d'un profil ICC.

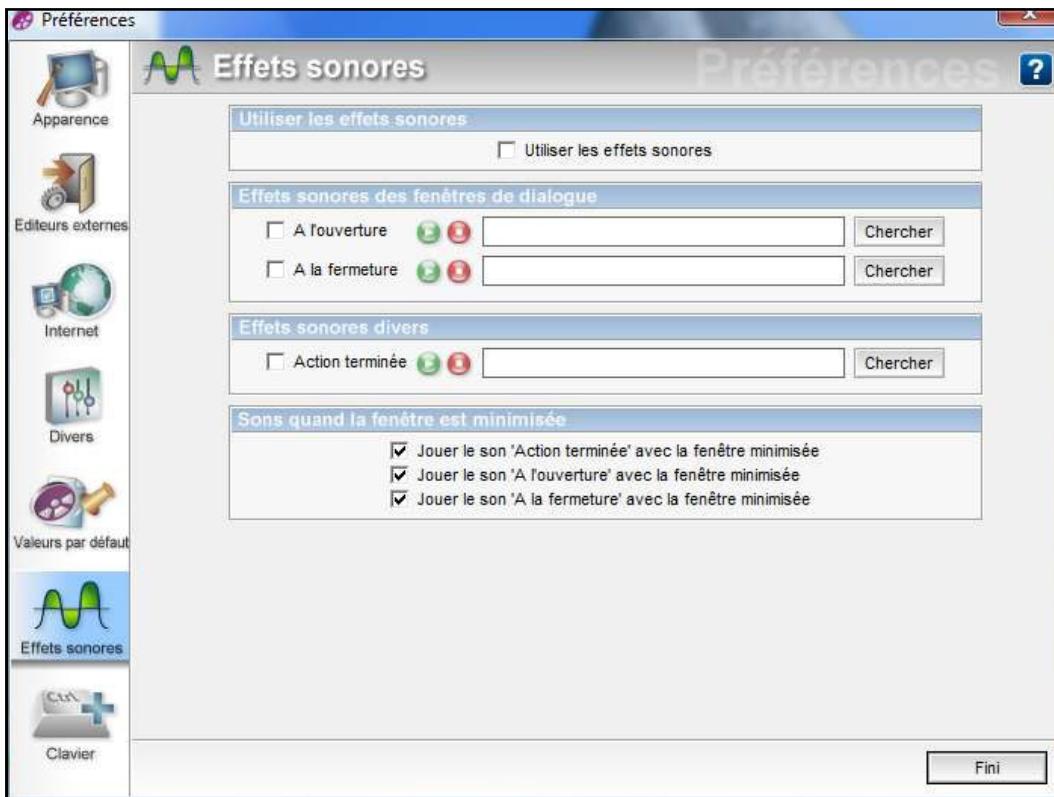


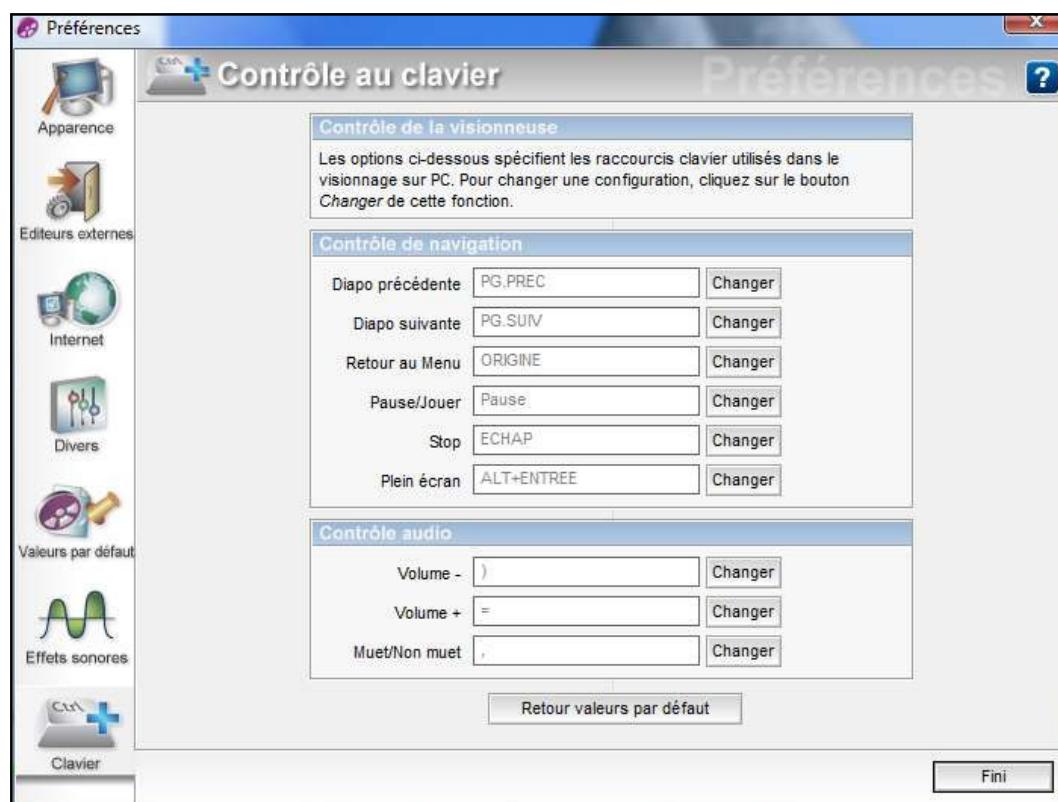
Figure 1-12

La fenêtre **Effets sonores** permet d'activer ou non des effets sonores lors de l'utilisation de ProShow

## 1- 7 L'organisation de ProShow

Fenêtre 1-13

La fenêtre **Contrôle au clavier** permet de modifier les raccourcis clavier par défaut lors d'un visionnage sur un PC.



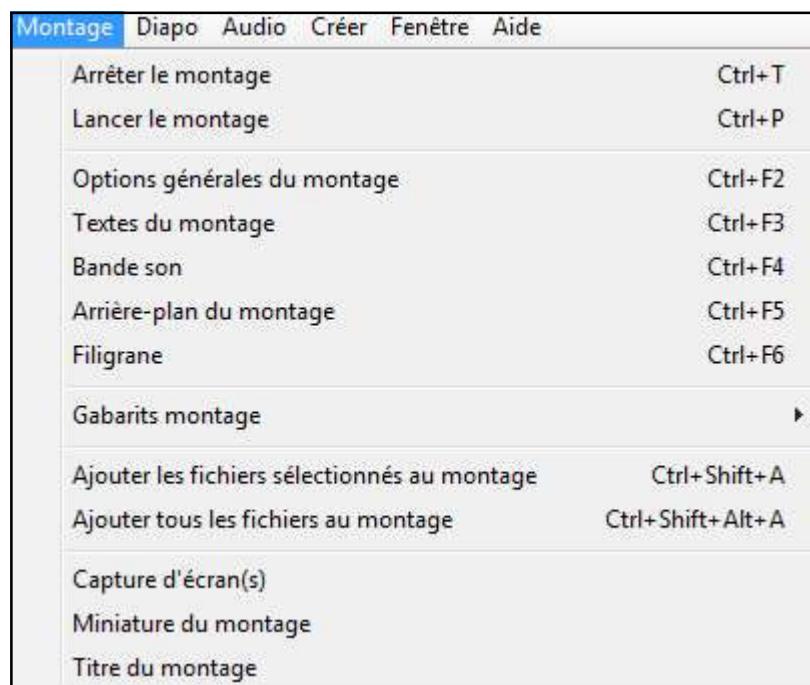
Une fois les **Préférences** validées, il n'y aura plus beaucoup d'occasions d'y revenir à posteriori.

## Les Options du Montage

A l'inverse des **Préférences** qui sont établies une fois pour toutes, les **Options du Montage** peuvent faire l'objet de paramétrages nouveaux à chaque nouveau projet. L'accès au paramétrage des **Options du Montage** se fait à partir du menu **Montage**.

Figure 1-14

En déroulant le menu **Montage**, vous y trouverez les **Options générales du montage** mais aussi, les textes du montage, la bande son, l'arrière-plan et le filigrane. Tous ces paramétrages concernent exclusivement les options pour TOUT le montage et non pas celles pour une diapositive donnée.



## 1- 8 L'organisation de ProShow

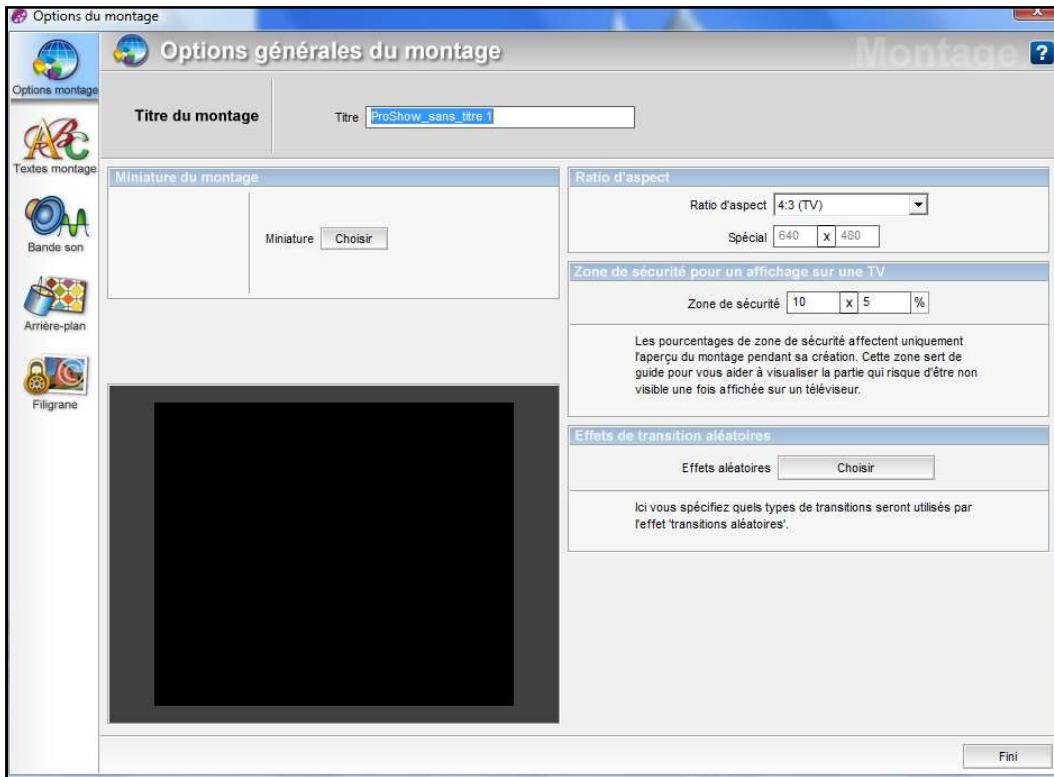


Figure 1-15

La fenêtre des **Options générales du Montage** est celle qui servira notamment pour indiquer le format de sortie du montage.

Dans cet écran, il y a plusieurs éléments à paramétrier :

- **Titre du montage** : c'est celui qui apparaîtra notamment dans la page principale du menu. Il est souhaitable de donner un nom à chaque montage afin de les différencier en cas de regroupement de plusieurs montages dans un **Projet**.
- **Miniature** : c'est l'image qui représentera le montage dans le menu (s'il y a un menu pour le lancement du montage). En cliquant sur le bouton **Choisir**, vous pourrez sélectionner une image sur votre PC.
- **Ratio d'aspect** : il est parfaitement lié avec la zone de sécurité située en dessous. C'est le rapport entre la largeur et la hauteur de votre montage. Dans ProShow, vous pourrez paramétriser le ratio d'aspect de telle façon qu'il s'accorde avec la TV, le moniteur ou le vidéoprojecteur qui sera appelé à être utilisé pour le visionnage. Le mode **4:3** correspond au mode TV « classique » ainsi qu'au format disponible sur certains appareils photo numériques (APN). Le mode **16:9** est pour un visionnage sur écran large (TV et TV HD). Le mode « **personnalisé** » permet de définir un ratio spécifique pour un format particulier. Exemple, si vous souhaitez utiliser ProShow pour faire une bannière pour un site Web, vous pourriez indiquer un format du genre 800 x 200. Si vous avez l'intention de sortir dans un format dont le ratio est égal à 4:3 ou 16:9, il est inutile de choisir le mode personnalisé pour indiquer le format puisque c'est la notion de ratio qui compte et non le format réel.
- **Zone de sécurité** : c'est un guide qui montre la partie de votre montage qui pourra ne pas être affichée sur une TV. Quand vous choisissez d'avoir l'affichage de la zone de sécurité, l'aperçu inclura une petite zone grisée autour de chaque photo. Cette zone grisée est la zone de sécurité. Toute partie à l'intérieur de cette zone de sécurité est assurée de ne pas être coupée lors de l'affichage sur une TV. Ceci est notamment intéressant quand vous ajoutez des titrages et sous-titrages dans un montage.
- **Effets de transition aléatoires** : ils sont possibles dans ProShow bien que je déconseille fortement l'usage d'une telle fonction. Par défaut, tous les effets de transitions inclus dans le logiciel (280) sont soumis à la recherche aléatoire si vous l'utilisez.

## 1- 9 L'organisation de ProShow

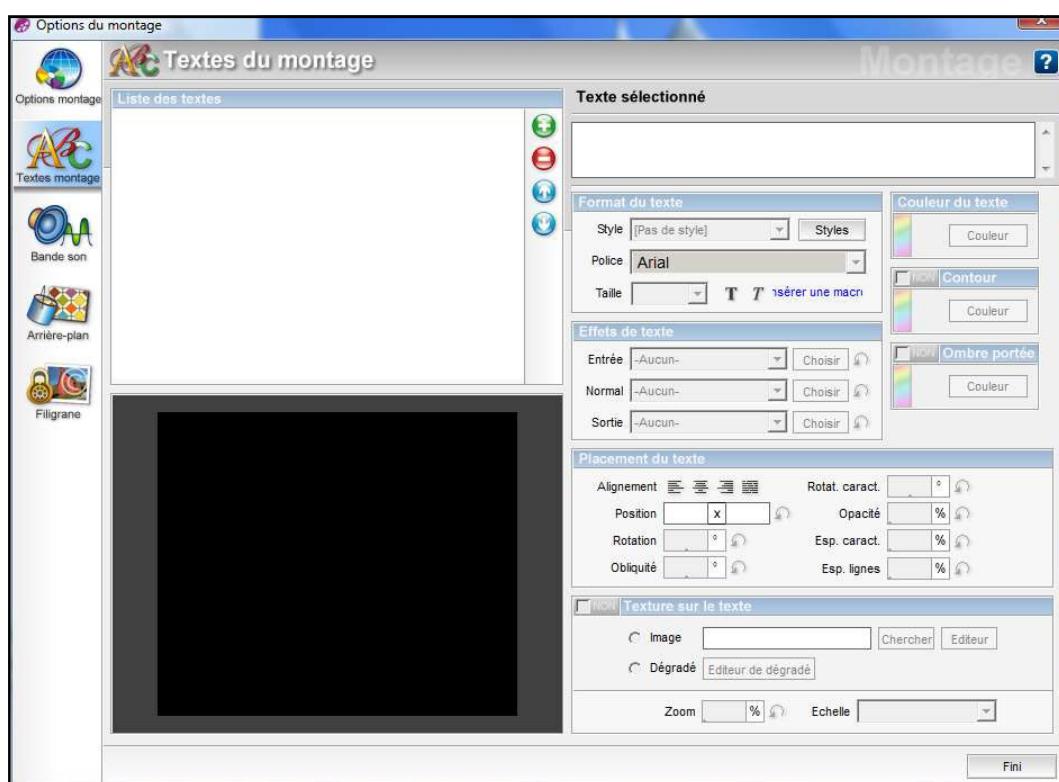
sez. Vous pouvez toutefois limiter le choix à quelques transitions seulement en cliquant sur le bouton **Choisir**.

## Les textes du montage

Dans cet écran seront indiqués le ou les textes qui seront communs à toutes les diapositives. Ces textes peuvent être également des macros pour indiquer des spécificités particulières.

Figure 1-16

La fenêtre **Textes du montage** ne doit pas être confondue et utilisée pour écrire un texte sur une diapositive donnée. Le texte dont il est question dans cet écran, est un texte qui se répètera sur TOUTES les diapositives. Cela peut être un sous-titre permanent ou encore une macro pour indiquer une spécificité des images du montages



L'option **Insérer une macro** située sous la case de choix de la police, permet de faire figurer sur tout un montage, un ensemble de données qui ont trait à différents aspects de l'image ainsi qu'à des caractères spéciaux invisibles sur un clavier traditionnel. Pour y accéder, cliquer sur Insérer une macro, ce qui vous amènera dans une nouvelle fenêtre comme ci-après (Figure 1-17).

Deux options s'offrent à vous : **Macros symboles** et **Macros prédéfinies**.

Les **Macros symboles** permettent de générer des caractères spéciaux comme le signe du copyright par exemple (©) ou le signe de la marque déposée (®). Pour les activer, cliquer sur la référence en début de ligne (\0169 pour le copyright par exemple) puis cliquer sur le bouton **Ajouter & Fermer**.

## 1-10 L'organisation de ProShow

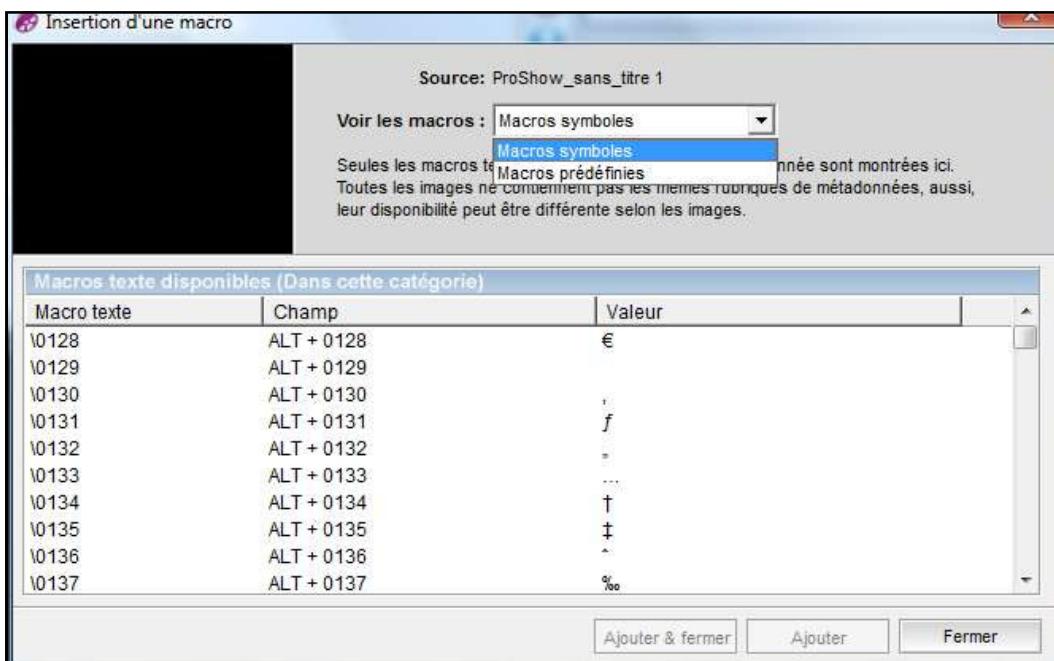


Figure 1-17

La fenêtre pour l'insertion de macros. Deux choix sont proposés : **macros symboles** ou **macros préédéfinies**.

Macros texte disponibles (Dans cette catégorie)		
Macro texte	Champ	Valeur
\0167	ALT + 0167	§
\0168	ALT + 0168	-
<b>\0169</b>	ALT + 0169	©
\0170	ALT + 0170	“
\0171	ALT + 0171	«
\0172	ALT + 0172	”
\0173	ALT + 0173	-
\0174	ALT + 0174	®
\0175	ALT + 0175	-
\0176	ALT + 0176	°

Figure 1-18

Vue de l'écran **Macros symboles**. Le caractère © est choisi, le code \0169 en surbrillance indique que l'on va l'intégrer comme élément texte.

Les **Macros préédéfinies** permettent d'afficher, sur les diapositives, des données techniques concernant les photos contenues dans le montage, date, nom du fichier, numéro de diapositive, ... Ces données restent en anglais dans le programme aussi une aide à la description de ces informations figure en annexe 2.

Par exemple, si vous souhaitez insérer sur chaque diapositive du montage, le n° de ladite

Macros texte disponibles (Dans cette catégorie)		
Macro texte	Champ	Valeur
\b	Number of bits per pixel	(diffère par diapo)
\P	Total number of slides	(diffère par diapo)
\p	Current slide number	(diffère par diapo)
\s	File size in bytes	(diffère par diapo)
\S	File size in Kb (kilobytes)	(diffère par diapo)
\o	Folder name	(diffère par diapo)
\d	Full path (no trailing backslash)	(diffère par diapo)
\D	Full path (with backslash)	(diffère par diapo)
\	Single backslash (\`)	(diffère par diapo)

Figure 1-19

Vue de l'écran **Macros préédéfinies**. Une explication des termes figurant dans la colonne **Champ** est donnée dans l'annexe 2.

diapositive comme repère au cours du visionnage, vous cliquez sur la macro texte \p (current slide number) puis vous cliquez sur le bouton **Ajouter et fermer**. Le code \p va s'afficher dans la case **Texte sélectionné** et quand vous lancerez l'aperçu du montage, vous verrez que la numérotation des diapositives se fait bien de manière automatique.

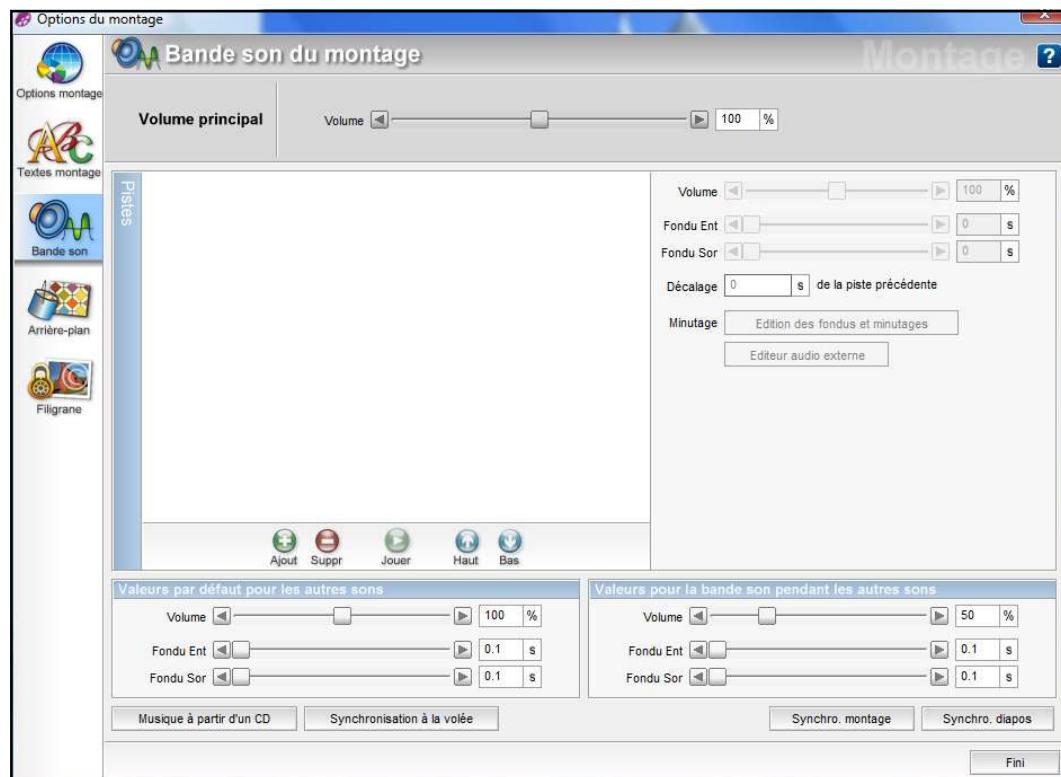
Le reste des explications sur l'utilisation de la fenêtre **Textes** figure dans le chapitre 2 qui est spécialement dédié aux **Textes** et aux **Sons**.

### La bande son du montage

Toutes les explications sur la bande son figurent dans le chapitre 2.

**Figure 1-20**

La fenêtre **Bande son du Montage** est détaillée dans le chapitre 2 qui traite en profondeur de ce sujet.



### L'arrière-plan du montage

Chaque diapositive dispose en permanence d'une possibilité d'y adjoindre un arrière-plan particulier qui est en dehors du décompte des couches. Cet arrière-plan est par défaut un écran noir. Il peut être remplacé par tout autre type (couleur vive, dégradé ou image) de façon individuelle ou systématique. La fenêtre **Arrière-plan du Montage** ne concerne que la définition d'un arrière-plan qui sera répété sur TOUTES les diapositives. Cet arrière-plan pourra donc prendre toute forme possible :

- Une couleur vive : à choisir dans le sélecteur de couleurs
- Un dégradé : à définir dans l'éditeur de dégradé
- Une image : à sélectionner sur votre disque dur.

Une fois défini, toutes les diapositives situées sur la table de montage ainsi que celles qui seront créées a posteriori, reprendront cet arrière-plan spécifique. Si, pour une raison particulière, une ou plusieurs diapositives ne doivent pas avoir cet arrière-plan, elles pourront être modifiées individuellement afin de changer l'arrière-plan général pour un arrière-plan particulier.

## 1-12 L'organisation de ProShow

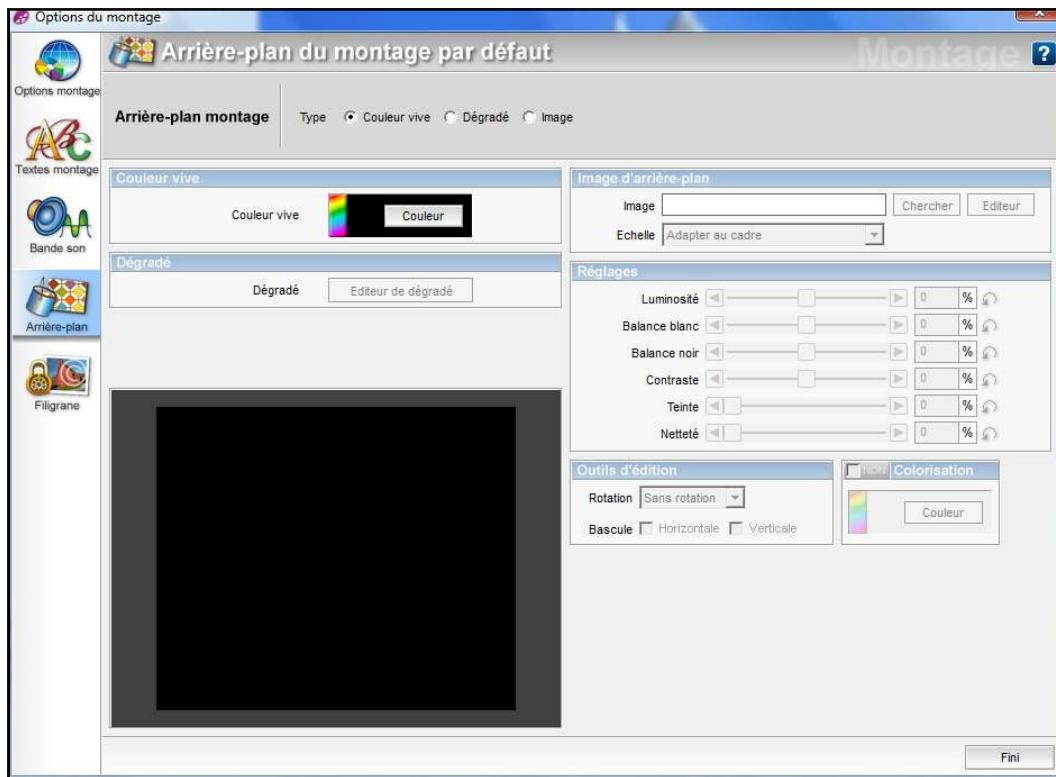


Figure 1-21

Vue de la fenêtre pour la mise en place d'un **arrière-plan** pour le montage.

Un arrière-plan est constitué soit d'une couleur vive (noir par défaut), soit d'un dégradé à générer dans l'éditeur de dégradé (voir chapitre 8), soit d'une image à charger depuis votre PC.

S'il s'agit d'une image, vous pourrez lui apporter des réglages tels que la luminosité, la balance des blancs ou des noirs, la teinte et la netteté.

## Filigrane pour le montage (Producer)

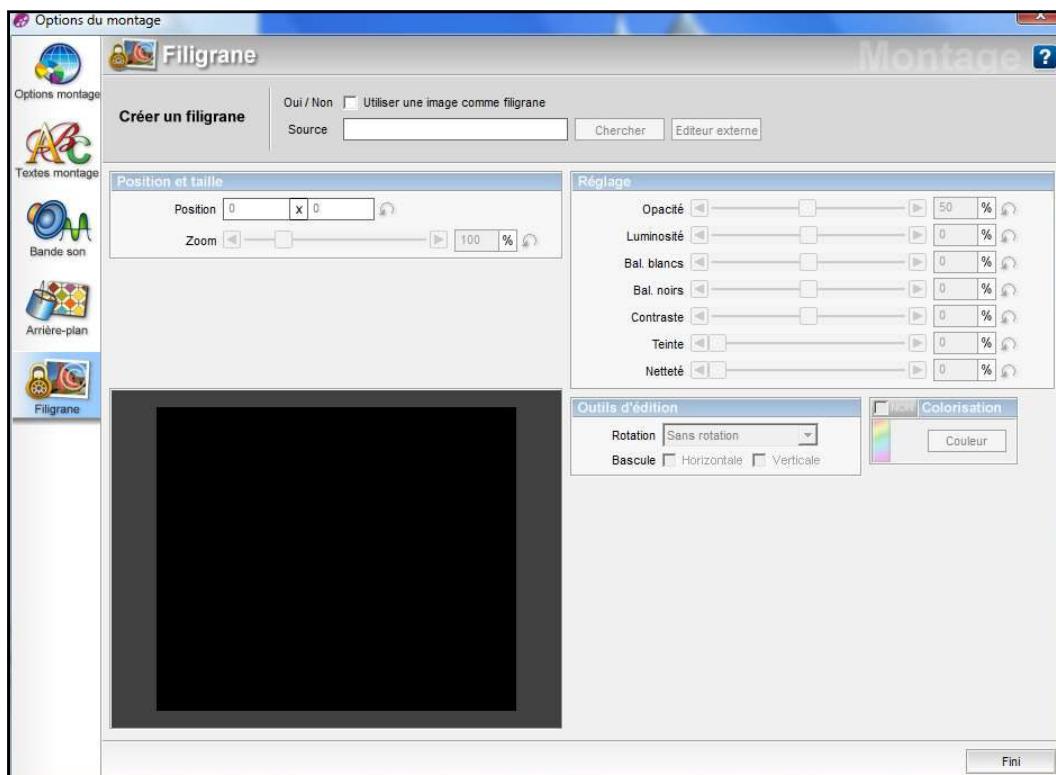


Figure 1-22

Vue de la fenêtre pour l'intégration d'un **filigrane** sur chaque diapositive du montage.

## 1-13 L'organisation de ProShow

ProShow permet, dans sa version Producer, d'insérer un filigrane sur chaque diapositive. Un filigrane est une image qui viendra s'incruster sur chaque diapositive avec un certain pourcentage d'opacité (50% par défaut). Cela pourra être par exemple un logo, une raison sociale, une marque de reconnaissance, ... S'il s'agit d'incruster un texte, il faudra au préalable que ce texte soit au format image c'est-à-dire qu'il ait été créé dans un logiciel d'édition graphique et sauvegardé sous forme image (JPG, PNG, ...).

Il est toutefois possible d'incruster un texte sous forme de filigrane en utilisant la fonction **Textes** de ProShow et en lui affectant une opacité adéquate. (Voir les chapitres 2 et 9).

## Ajouter des images sur la table de montage

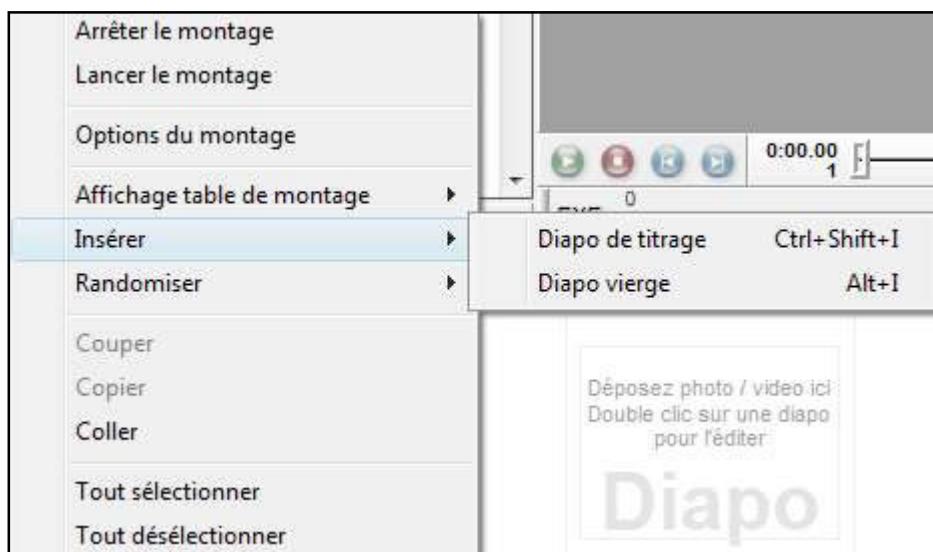
Le principe de base est la fonction cliquer/déplacer. On clique sur une image dans la fenêtre **Liste des fichiers** et tout en maintenant le clic on déplace l'image vers la table de montage et on lâche une fois l'image sur la table.

La première diapositive sur la table de montage est généralement une image noire. Elle va servir de liaison entre le déclenchement du visionnage et la première image qui apparaîtra à l'écran. Elle donne ainsi le temps au spectateur (qui sera vous tout au long de la création) de ne pas être surpris par un démarrage rapide du montage.

Pour insérer une diapositive vierge (noire) sur la table de montage, cliquer avec le bouton droit de la souris sur la table de montage et choisir **Insérer** —> **Diapo vierge**

Figure 1-23

Le menu déroulant après un clic avec le bouton droit de la souris sur la table de montage.



Faites glisser ensuite vos images comme il est dit ci-dessus. Sur chaque diapositive figure une durée qui peut être modifiée comme pour les transitions.

Figure 1-24

La table de montage après quelques images importées sous forme de diapositives.



### Les transitions

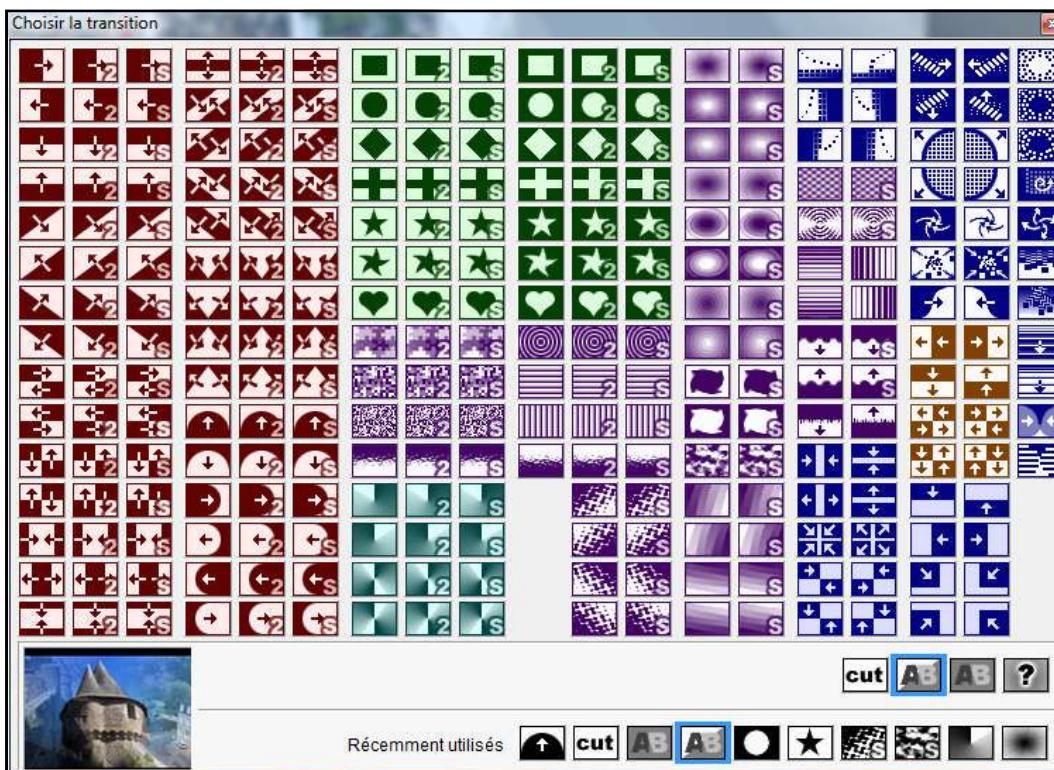
Entre chaque diapositive figure une icône représentant le type de transition et sa durée.

Ici on note une transition de fondu A/B d'une durée de 3 secondes.

Pour modifier la durée d'une transition comme pour modifier la durée d'une diapositive, cliquer sur le chiffre actuel (ici 3.0) et indiquer le nouveau temps souhaité. Vous pourrez indiquer des durées avec des décimales (la précision va jusqu'au millième de seconde, exemple 2.845).

L'utilisateur de ProShow dispose de 280 types de transitions pour agrémenter ses montages. C'est largement suffisant d'autant qu'en moyenne on n'en n'utilise pas plus d'une dizaine dans des montages classiques. Attention : l'abus de transitions « exotiques » peut nuire au rendu et laisser le spectateur voire défigurer vos images. Rester sobre pourrait être la devise du bon créateur audiovisuel.

Pour modifier une transition, cliquer sur l'icône de la transition et la fenêtre de sélection des transitions s'ouvre.



**Figure 1-25**

Le tableau des 280 transitions disponibles dans ProShow.

Au fur et à mesure que vous passerez le curseur de la souris sur les transitions du tableau, vous pourrez voir en temps réel le rendu desdites transitions dans le cartouche image situé en bas à gauche de la fenêtre. Sur la ligne du bas du tableau, les 10 dernières transitions utilisées.

Le CUT est une non-transition. Il signifie qu'on passe d'une diapositive à une autre sans effet et il conviendra donc de chiffrer sa durée à 0 seconde sinon le temps qui lui serait affecté s'ajoutera à la durée de la diapositive précédente.

## 1-15 L'organisation de ProShow

### Les menus

Les menus dans ProShow peuvent faire quelquefois penser à un double emploi avec des appels à des fonctions ou des fenêtres accessibles d'une autre façon plus rapide. Abondance de biens ne nuisant pas et certains appels ne pouvant se faire qu'à partir d'un menu, voici le détail des différents menus de ProShow.

**Attention :** l'organisation des menus est spécifique à chaque version, il y aura donc des items qui n'apparaîtront pas dans les menus Gold par rapport à ceux présentés ici.

Figure 1-26

Le menu **Fichier** permet d'accéder à des montages déjà réalisés, sauvegarder un montage en cours, télécharger des fichiers complémentaires, chercher des fichiers manquants dans un montage, regrouper les fichiers, récupérer une sauvegarde, ...

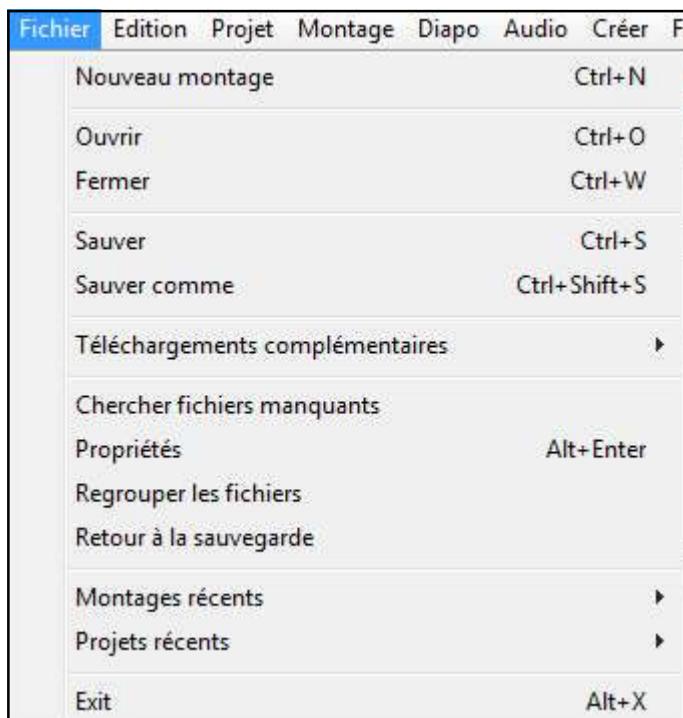
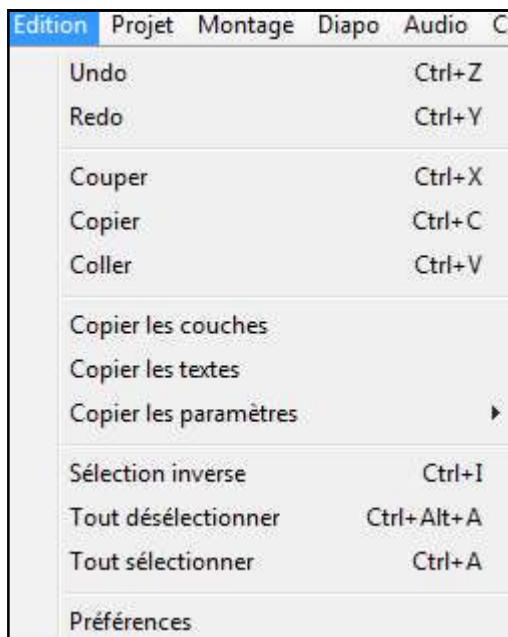


Figure 1-27

Le menu **Édition** sera surtout utilisé pour l'item **Préférences** car les autres fonctions sont vraiment plus facilement accessibles par des raccourcis clavier.



## 1-16 L'organisation de ProShow

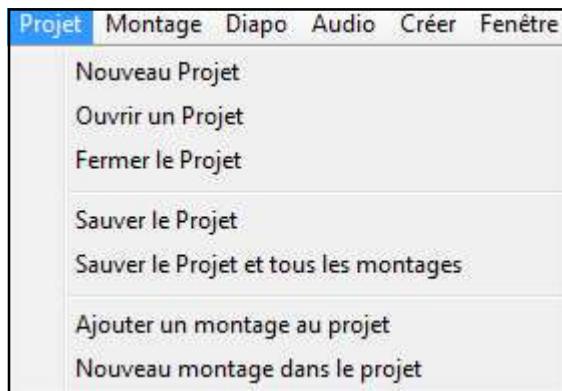


Figure 1-28

Le menu **Projet** servira si vous avez l'intention de mettre plusieurs montages sur une seule sortie Exécutable ou CD/DVD.

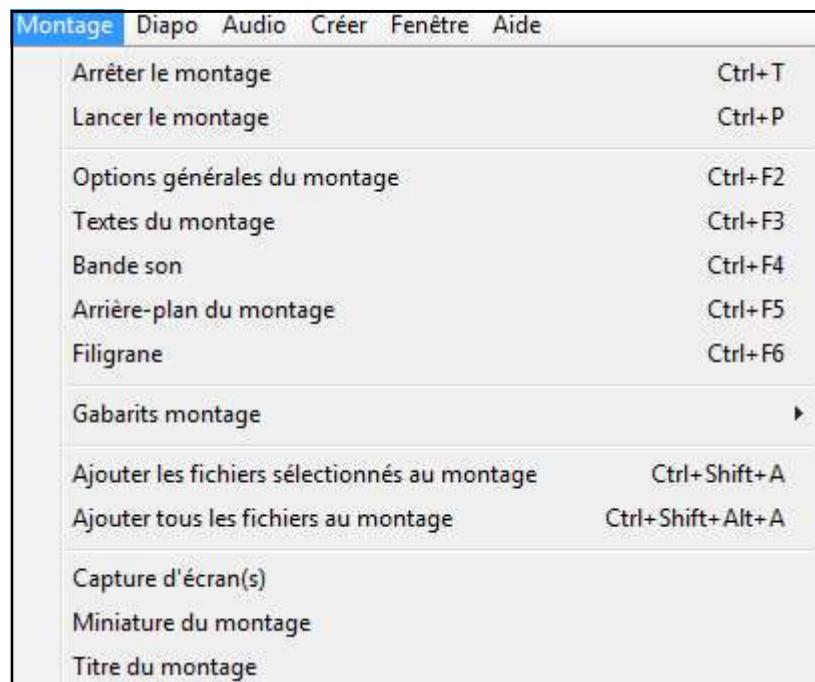


Figure 1-29

Le menu **Montage** sera fréquemment appelé pour les options avant chaque nouveau montage. Il sera aussi appelé pour tout ce qui concerne les gabarits et les captures d'écran.

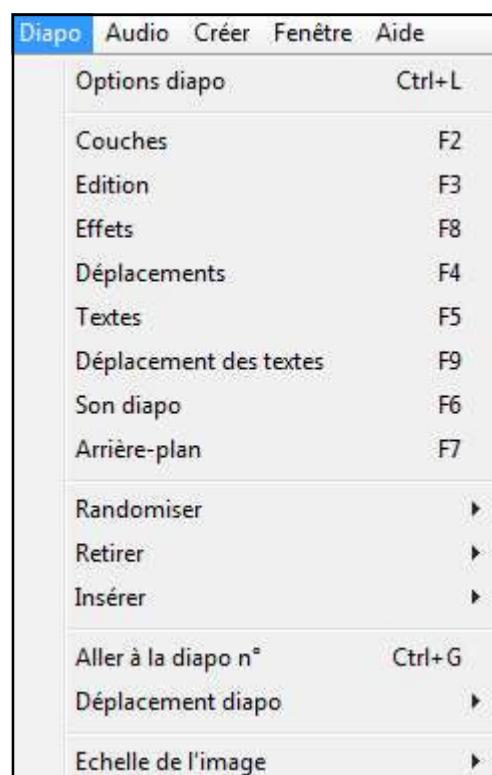


Figure 1-30

Le menu **Diapo** traite de tout ce qui concerne les différentes composantes d'une diapositive. Vous aurez sans doute intérêt à utiliser les fenêtres de travail accessibles par un double clic sur une diapositive qui vous donnent accès à toutes les fonctions de façon globale.

## 1-17 L'organisation de ProShow

Figure 1-31

Le menu **Audio** donne accès aux fonctions que l'on retrouve par ailleurs dans la fenêtre **Audio** du montage.

Audio	
Créer	Fenêtre
Aide	
Gérer la bande son	Ctrl+F4
Synchroniser diapos sélectionnées	Ctrl+Shift+Y
Synchroniser le montage avec l'audio	Alt+Y
Synchroniser les diapos à la piste son	Ctrl+Alt+Y
Extraire la musique d'un CD	
Synchronisation à la volée	

Figure 1-32

Le menu **Créer** est la copie conforme du contenu de la fenêtre que l'on appelle en cliquant sur l'icône **Créer une sortie**.

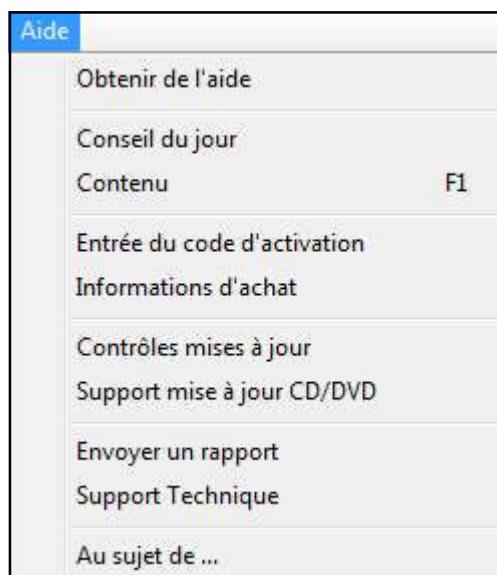
Créer	
Créer	Fenêtre
Aide	
Créer une sortie	Alt+O
CD Vidéo	Ctrl+Alt+Q
Disque DVD	Ctrl+Alt+D
Fichier vidéo	Ctrl+Alt+V
Vidéo pour périphérique	Ctrl+Alt+G
Ecran de veille	Ctrl+Alt+R
Exécutable	Ctrl+Alt+E
Charger vers YouTube	Ctrl+Alt+T
Envoi en E-Mail	Ctrl+Alt+M
Montage en Flash	Ctrl+Alt+F
Montage Web	Ctrl+Alt+W
Partage de montage en ligne	Ctrl+Alt+U

Figure 1-33

Le menu **Fenêtre** permet de choisir les éléments que l'on veut voir figurer dans l'environnement de travail et de sauvegarder un type d'environnement pour le réutiliser ultérieurement.

Fenêtre	
Aide	
Montage	▶
Affichage barre d'outils	▶
Affichage des fichiers	▶
Affichage répertoires	▶
Affichage table de montage	▶
Appliquer l'environnement	Ctrl+Shift+Alt+L
Environnement par défaut	Ctrl+Shift+Alt+à
Sauvegarder l'environnement	Ctrl+Shift+Alt+S

## 1-18 L'organisation de ProShow



**Figure 1-34**

Le menu **Aide**, comme son nom l'indique, donne accès à certaines informations d'aide ainsi qu'aux contrôles des mises à jour. Il permet en outre, d'envoyer un rapport au service technique en cas de problèmes.

## Les icônes

Les icônes situées en haut de l'interface de ProShow permettent d'accéder directement à certaines fonctions. Vous les utiliserez ou pas puisqu'on retrouve l'intégralité des fonctions dans les fenêtres de travail de diapositive. La plus utilisée sera celle de droite **Créer une sortie** qui permettra de choisir le type de sortie et de paramétriser ladite sortie.



**Figure 1-35**

La barre d'outils de ProShow

# Les couches dans ProShow

Toute la base de la gestion des images dans ProShow s'articule autour de la notion de « couches ». Cette notion est assez similaire à l'appellation de « calques » dans d'autres logiciels. A partir du moment où une diapositive contient une image ou un clip vidéo, il y a une couche de déterminée sur laquelle s'appliqueront les différents effets.

Une couche peut être soit une image, soit un clip vidéo, soit une couleur vive (Producer), soit un dégradé (Producer).

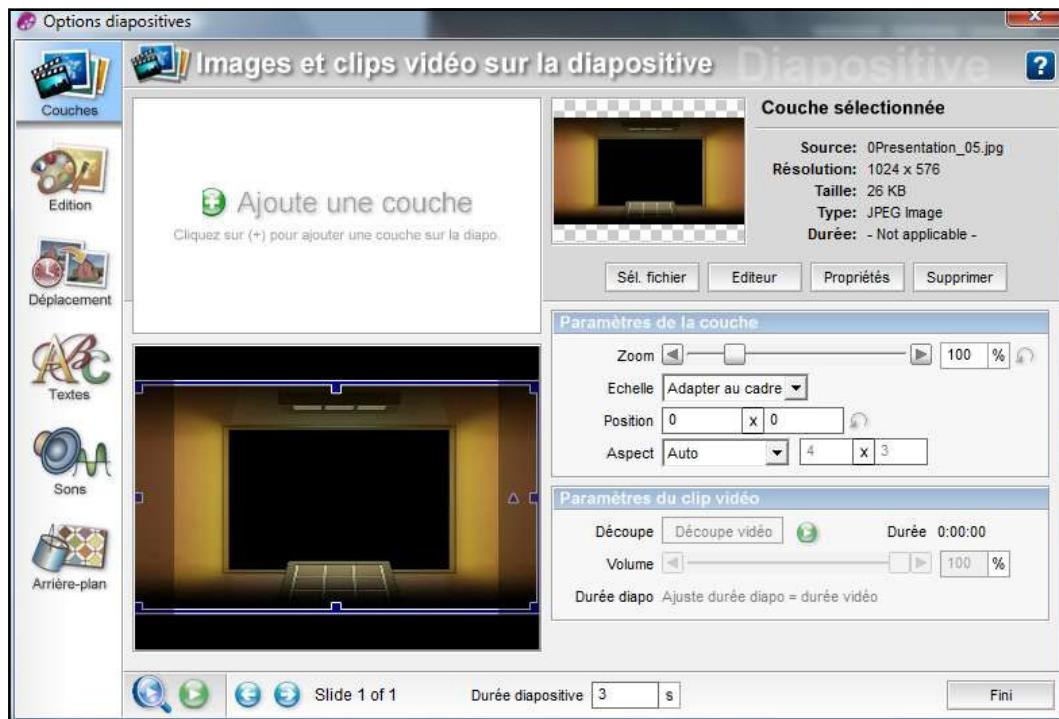
## • Les couches dans ProShow Gold

Dans ProShow Gold on ne peut utiliser la notion de couches qu'avec des images ou des clips vidéo. La fenêtre de gestion des couches s'obtient en double cliquant sur la diapositive et en sélectionnant l'onglet **Couches**.

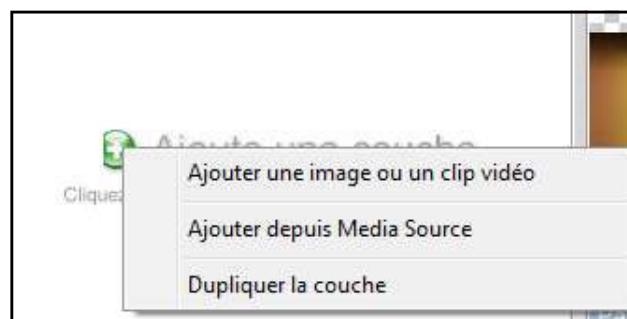
Pour ajouter une couche, il y a plusieurs façons de faire :

**Figure 1-36**

La vue de la fenêtre de gestion des couches sur **Gold**.



- soit en faisant une opération cliquer/déplacer d'une image depuis la liste des fichiers jusqu'à la diapositive et en maintenant la touche Ctrl enfoncee.
- Soit en cliquant sur le signe + situé dans la partie supérieure de la fenêtre et en sélectionnant le type d'ajout.



# 1- 20 L'organisation de ProShow

Quand une couche est ajoutée, elle se positionne automatiquement au-dessus de la précédente, la dernière ajoutée étant toujours la couche n° 1. Si vous devez modifier l'ordre des couches, vous pourrez le faire en cliquant sur la couche à déplacer puis selon le cas sur la flèche vers le haut ou vers le bas située dans la colonne à droite de la liste des couches.

Pour supprimer une couche, il suffit de la sélectionner dans la liste puis de cliquer sur le signe - dans la colonne à droite de la liste.

Voyons maintenant les autres composantes de cette fenêtre.

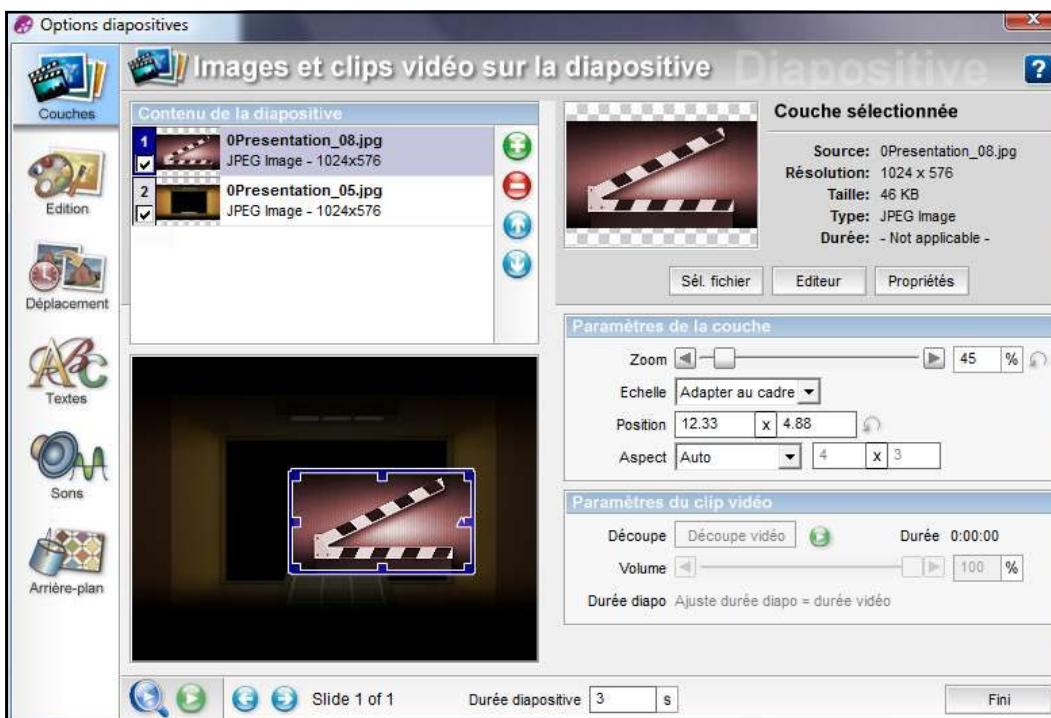


Figure 1-37

La vue de la fenêtre de gestion des couches avec une couche ajoutée. La couche actuellement sélectionnée est sur un fond grisé dans la liste des couches. D'autre part, la couche sélectionnée a un entourage bleu dans la fenêtre d'aperçu matérialisant sa position et sa taille.

- **La zone de détail du fichier image ou vidéo**



Figure 1-38

Le cartouche d'information sur le fichier de la couche sélectionnée.

Pour chaque couche sélectionnée, les informations du fichier sont affichées.

- **Source** : le nom du fichier
- **Résolution** : sa résolution en pixels
- **Taille** : sa taille en octets
- **Type** : son type de format
- **Durée** : pour les clips vidéo uniquement, la durée du clip.

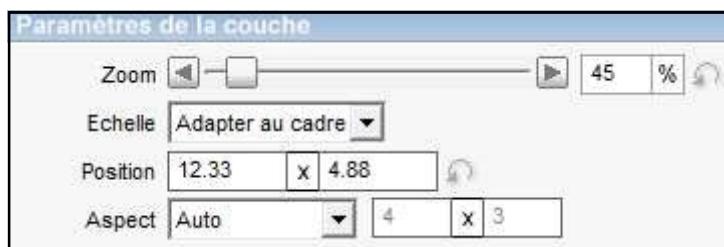
Le bouton **Sel. Fichier** permet de changer de fichier, le bouton **Editeur** renvoie sur l'éditeur graphique que vous avez défini dans les Préférences, le bouton **Propriétés** donne le contenu du fichier **Exif** associé à l'image si les données Exif existent.

# 1- 21 L'organisation de ProShow

- Les paramètres de la couche

**Figure 1-39**

Cartouche de paramétrage de la couche.



Chaque couche est gérée individuellement et possède donc ses propres données. Ces données concernent :

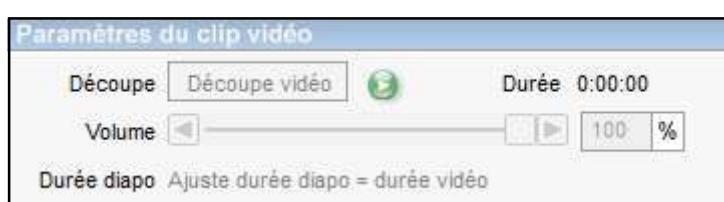
- **Le zoom** : réglable de 0% à 500%
- **L'échelle** : qui se décline sous 5 formes : adapter au cadre, remplir le cadre, étirer au cadre, adapter à la zone de sécurité, remplir la zone de sécurité.
- **La position** : les coordonnées du centre sont 0 x 0.
- **L'aspect** : par défaut il est en mode automatique mais peut prendre les valeurs de 4:3, 16:9, ou pixels carrés.

Ces paramètres seront revus en détail dans la gestion des déplacements.

- Les paramètres du clip vidéo

**Figure 1-40**

Cartouche de paramétrage du clip vidéo



Ce cartouche n'intervient qu'en présence d'un clip vidéo en tant que couche. Un sous-chapitre spécial est dédié à l'édition vidéo, veuillez le consulter pour avoir de plus amples détails.

- Les couches dans ProShow Producer

ProShow Producer est organisé de la même manière que la ProShow Gold pour la gestion de base des couches. Toutefois des ajouts significatifs de possibilités sont décrits ci-après. L'une des principales différences sera la gestion du temps. Dans Gold, toutes les couches dépendent du même facteur temps qui est la durée de la diapositive. On ne peut donc pas attribuer 2 fonctions sur 2 couches différentes en essayant de déclencher l'une plus tôt que l'autre. Chaque fonction appliquée à une couche aura lieu au cours de la durée de la diapositive (sauf à ruser et effectuer des manipulations successives avec plus ou moins de succès quant au rendu).

## 1- 22 L'organisation de ProShow

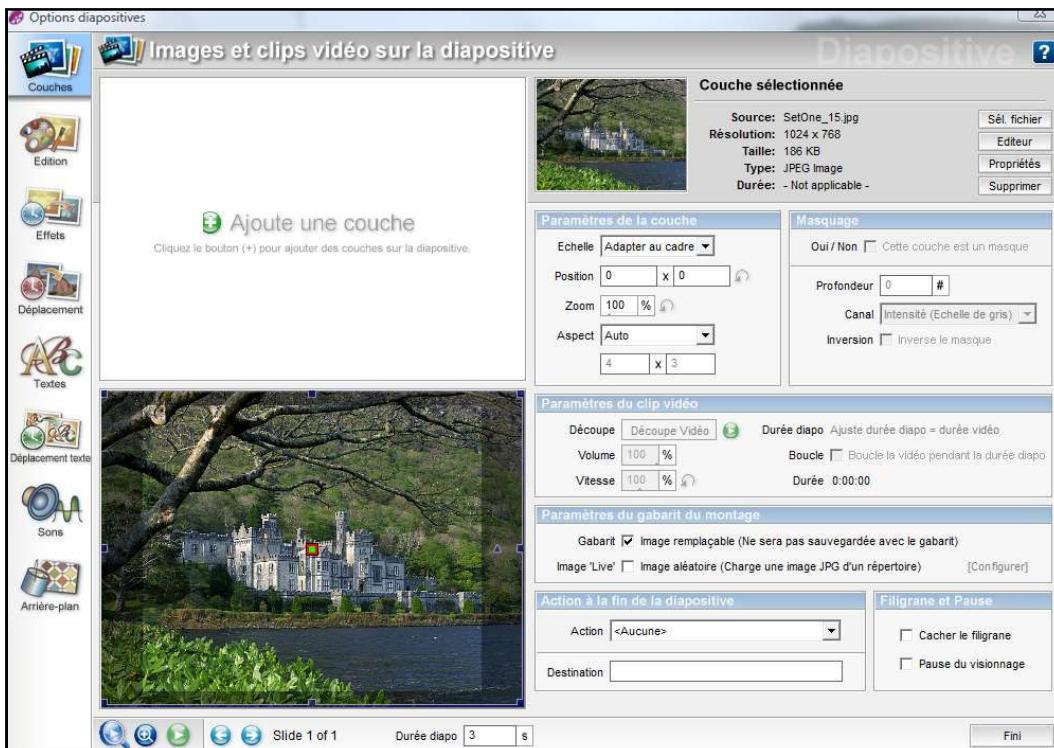


Figure 1-41

Fenêtre de gestion des couches de ProShow Producer

On peut dire que globalement, l'allure de la fenêtre de gestion des couches de Producer est semblable à celle de Gold. Il y a toutefois des particularités qui font toute la différence dans l'utilisation du logiciel.

Pour ajouter une couche, la procédure est la même que pour Gold mais les possibilités vont plus loin que le simple ajout d'une image ou d'un clip vidéo. Dans Producer, on peut ajouter, en plus, une couche qui sera constituée d'une couleur vive ou d'un dégradé. Pour chacune des 2 options supplémentaires, vous aurez le choix de la résolution. Le chapitre 8 traite en profondeur de l'éditeur de dégradé qui est une fonctionnalité très pointue.

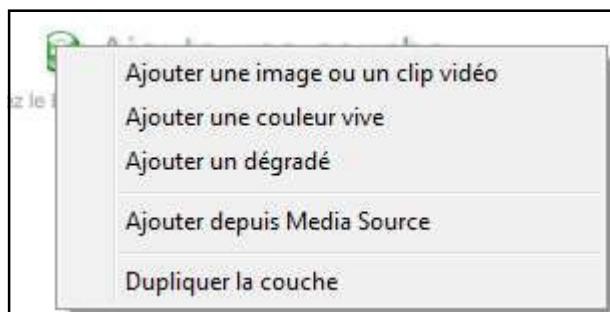


Figure 1-42

Les options d'ajout sur une couche de Producer.

Le cartouche d'information sur le fichier sélectionné est disposé différemment de celui de Gold.



Figure 1-43

Le cartouche d'information sur le fichier de la couche sélectionnée.

## 1- 23 L'organisation de ProShow

Le cartouche de paramétrage de la couche est identique à celui de Gold.

**Figure 1-44**

Cartouche de paramétrage de la couche.



Le masquage est une fonctionnalité hyper puissante permettant des effets impossibles à réaliser sans cette technique. Le masquage est traité en profondeur dans le chapitre 5.

**Figure 1-45**

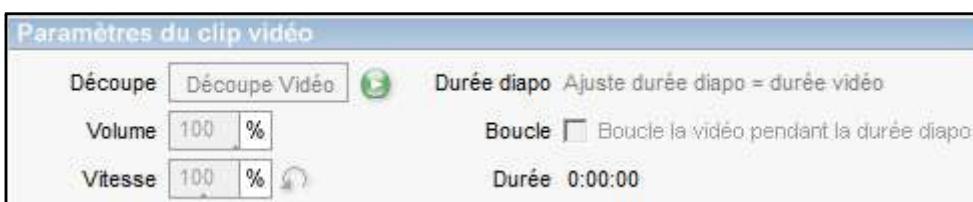
Cartouche de paramétrage du masquage.



Le cartouche de paramétrage des clips vidéo ouvre des possibilités nouvelles comme le bouclage du clip pendant la durée de la diapositive ainsi qu'une possibilité d'influer sur la vitesse et le volume. A noter que pour supprimer le volume d'un clip vidéo, il suffira de mettre le volume à 0%.

**Figure 1-46**

Cartouche de paramétrage des clips vidéo.



ProShow Producer permet de réaliser des montages sans qu'il y ait besoin d'importer toutes les images. Grâce à la fonction **Image Live**, il sera possible de générer un montage en faisant appel de façon aléatoire ou non à des images situées dans un répertoire donné.

De même, que l'on pourra générer des gabarits avec ou sans images incorporées, il suffira de cocher la case adéquate.

Ces 2 fonctionnalités sont vues dans les chapitres 11 et 12.

**Figure 1-47**

Cartouche de paramétrage des gabarits et images « Live ».



Une des autres grandes fonctionnalités de Producer est sa capacité à jouer le rôle d'outil interactif. Deux possibilités d'interaction existent dans Producer. L'une à la fin de chaque diapositive, l'autre dans les options de textes.

## 1- 24 L'organisation de ProShow

A la fin de chaque diapositive, plusieurs possibilités s'offriront au réalisateur : aller à une diapositive donnée, passer en mode plein écran, lancer un autre programme, ... Ces actions figurent dans la liste déroulante **Action**. La case **Destination** est appelée à recevoir un complément d'information comme par exemple le numéro de la diapositive où aller, le nom du programme à lancer, ...



Figure 1-48

Cartouche de paramétrage de l'interaction à la fin de la diapositive.

Producer propose la possibilité d'inclure un filigrane sur les diapositives. En théorie, ce filigrane est présent sur l'ensemble des diapositives du montage puisqu'il se paramètre dans les options du montages. Toutefois, il est possible de désactiver la présence d'un filigrane sur une diapositive donnée en cochant la case appropriée.

Pour matérialiser une pause dans le montage, vous cocherez la case figurant dans le cartouche. Une autre possibilité de faire une pause sur une diapositive est de cliquer sur l'icône représentant un triangle figurant sur le bas des diapositives devant la durée. Le triangle se transformera en || de couleur rouge.

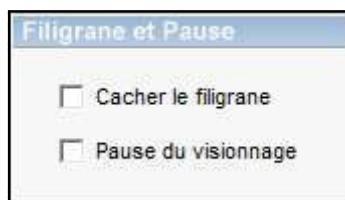


Figure 1-49

Cartouche de paramétrage du filigrane et de la pause.

Retenez bien la notion suivante : chaque couche est gérée individuellement et ceci est doublment vrai dans Producer, nous aurons l'occasion de le vérifier dans les prochains chapitres.

# Le mode Edition dans ProShow

ProShow, dans ses 2 versions, est livré avec une batterie de fonctions de réglages intéressantes pour le créateur. Ces fonctions couvrent 90% des besoins en retouche sur une photo et évitent le recours à un passage par un logiciel externe avant d'être importé dans ProShow.

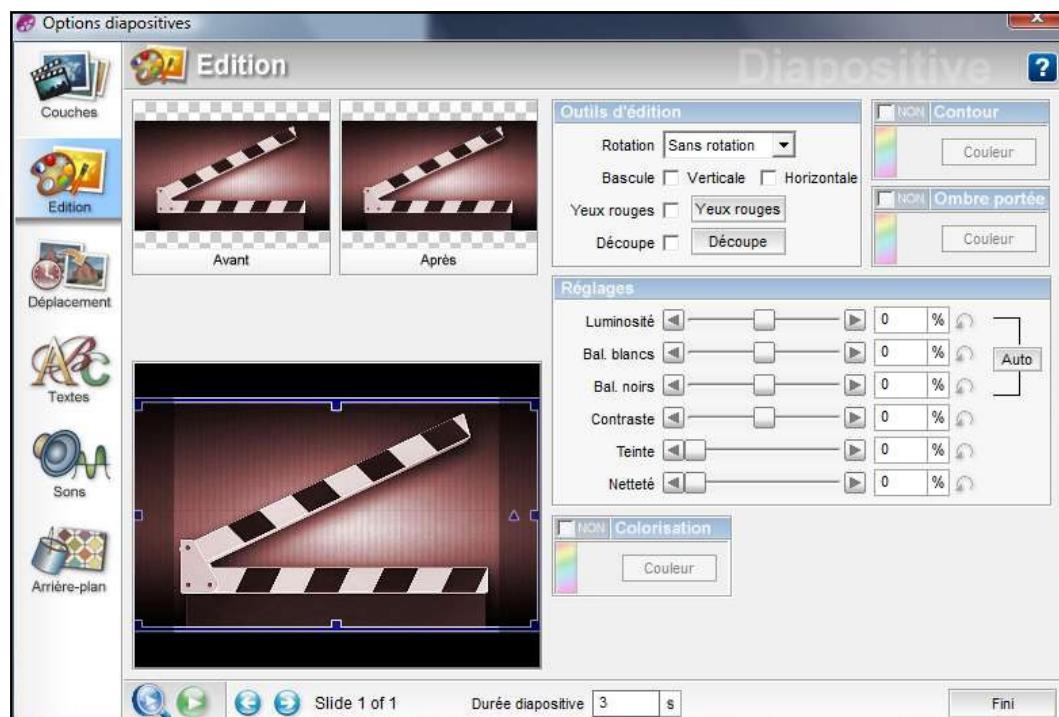
Par contre, la version Producer offre des potentialités encore plus sophistiquées qui seront vues dans les chapitres dédiés.

## • Le mode Edition dans ProShow Gold

Le mode Edition dans Gold est plus restreint mais suffisamment puissant pour couvrir de nombreux cas de retouches ou de réglages.

**Figure 1-50**

Fenêtre **Edition** de la version **Gold**.



L'agencement de la fenêtre **Edition** permet d'avoir un aperçu en bas à gauche, au-dessus deux minis aperçus **Avant** et **Après** qui montrent le résultat de la retouche ou du réglage et à droite, les cartouches de réglage.

En bas de la fenêtre, des icônes représentant des possibilités supplémentaires d'affichage.



La première icône sur la gauche est la loupe qui permet d'augmenter la taille de la fenêtre pour détailler des opérations plus fines.

La seconde icône est l'équivalent de la touche de lancement de l'aperçu. Elle permet de lancer le visionnage uniquement sur les paramètres de la diapositive.

Les flèches droite et gauche permettent de se déplacer sur la table de montage en allant soit à la diapositive précédente soit à la diapositive suivante.

## 1- 26 L'organisation de ProShow

Les outils d'édition disponibles permettent de traiter une grande partie des besoins sur une image.

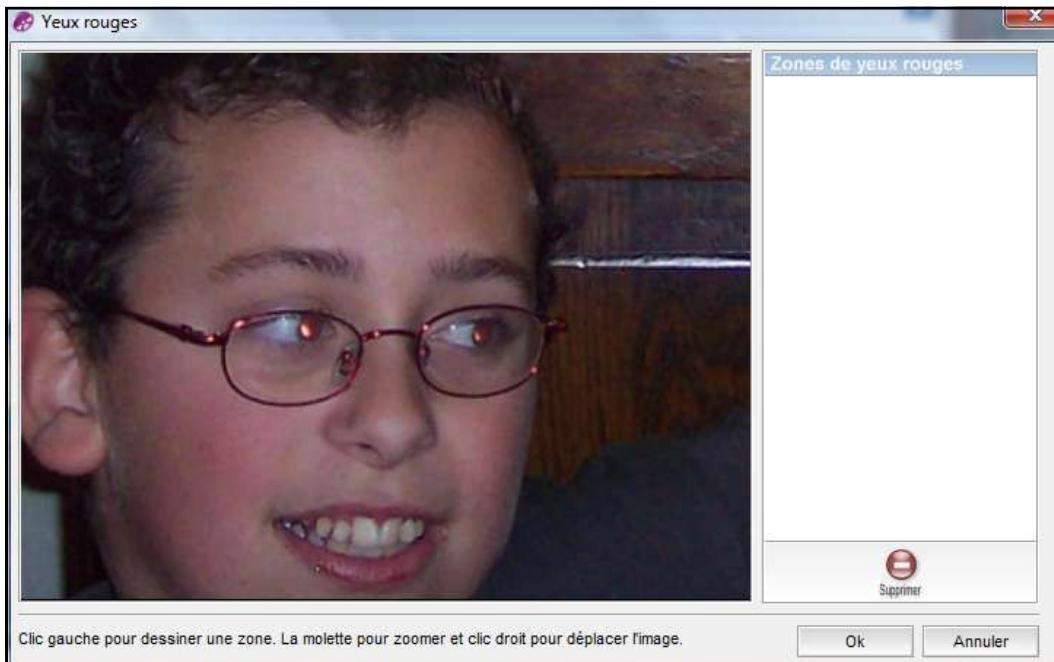


**Figure 1-51**

Cartouche de paramétrage de quelques réglages techniques.

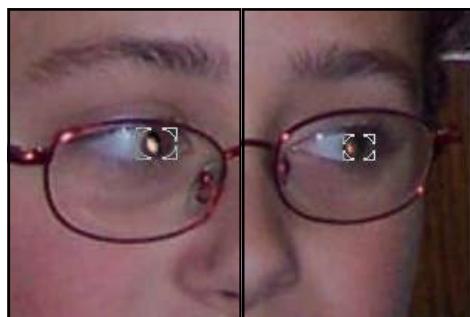
- **Rotation** : il s'agit de rotations simples : 90°, 180°, 270°. Les rotations plus fines au degré près se font dans la fenêtre **Déplacement**.
- **Bascule** : permet de basculer l'image horizontalement ou verticalement. Cette fonction est quelquefois appelée 'miroir'.
- **Yeux rouges** : permet un traitement simple des yeux rouges sur une photo. (voir ci-après)
- **Découpe** : permet de recadrer une image en lui appliquant une découpe faite directement. (voir ci-après)

### La correction des yeux rouges en 3 images



**Figure 1-52**

La situation de départ.



**Figure 1-53**

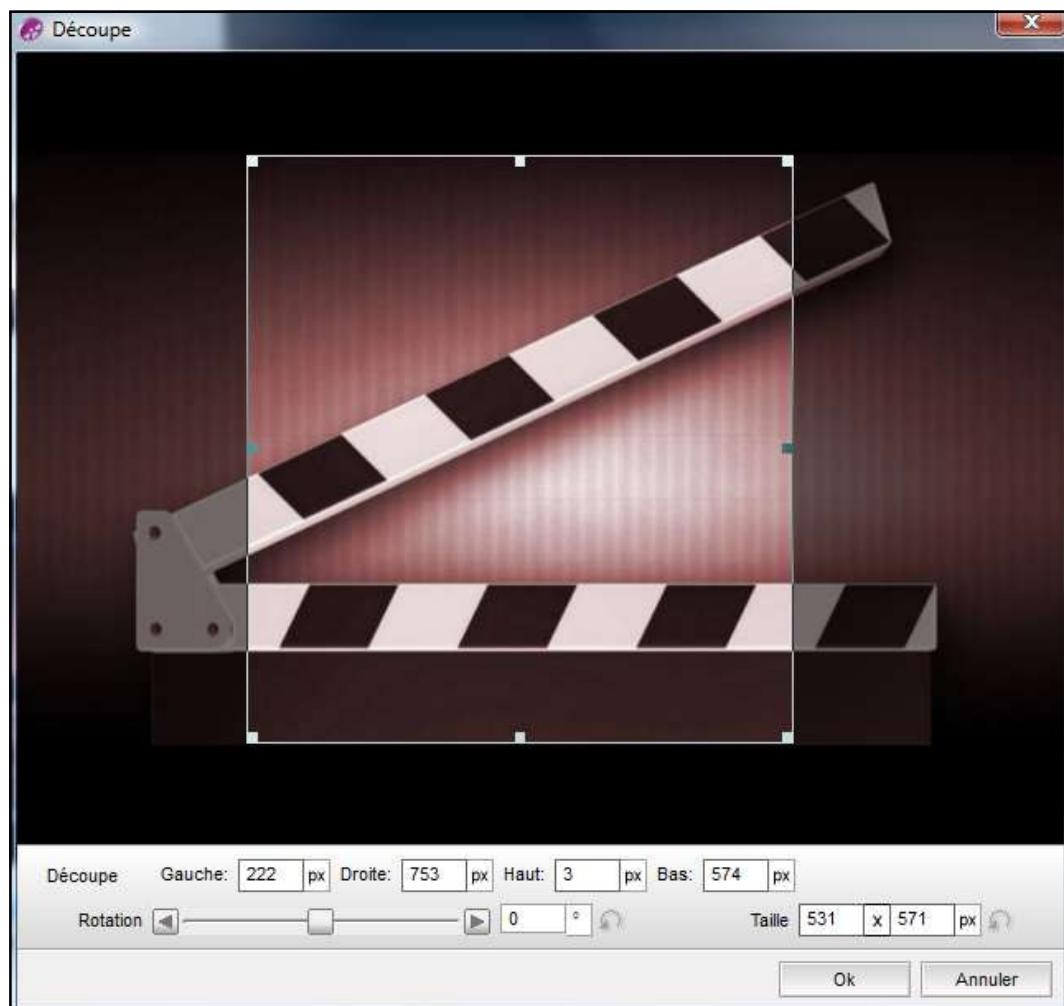
Le traitement individuel sur chaque œil en détournant la zone rouge de chaque iris.

# 1- 27 L'organisation de ProShow

## La découpe d'une image

**Figure 1-54**

Vue de la fenêtre de découpe d'une image.



Pour découper (ou recadrer) une image, il suffit de tracer à la souris un quadrilatère de la zone à récupérer. Cette zone pourra à tout moment être retaillée avant confirmation par l'appui sur le bouton **Ok**.

En validant dans la partie **Taille** en bas à droite une zone en pixels, celle-ci sera automatiquement retaillée à ladite résolution et vous pourrez positionner le quadrilatère ainsi défini ou vous souhaitez découper. Vous serez ainsi sûr d'avoir une portion d'image d'une résolution donnée.

Vous pourrez également agir sur la rotation de la forme à découper en agissant sur le paramètre **Rotation**.

- Contour et ombre portée**

**Figure 1-55**

Cartouches  
**Contour** et **Ombre portée**.

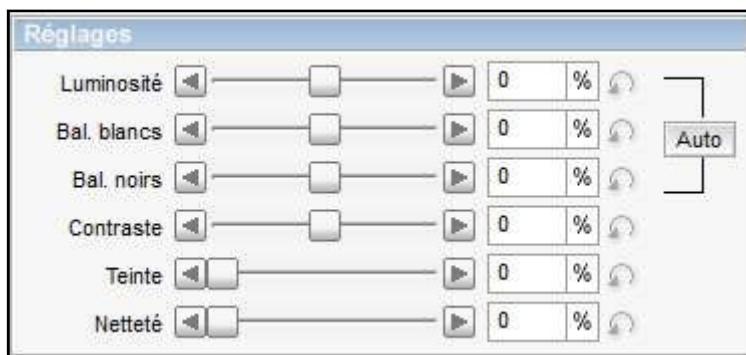


Vous pourrez ajouter un contour et une ombre portée à une image en validant les cases situées dans les cartouches correspondants. La couleur de chaque élément est à modifier selon le besoin. Attention un contour noir sur un fond noir ne se verra pas !! De même qu'un contour ou une ombre portée appliqués à une image qui couvre tout l'écran ne se verra pas non plus.

## 1- 28 L'organisation de ProShow

- Les réglages sur l'image

ProShow permet un certain nombre de réglages sur la colorimétrie d'une image qui sont regroupés dans le cartouche **Réglages**.



**Figure 1-56**

Le cartouche des réglages colorimétriques d'une image.

Il est ainsi possible de modifier les paramètres pour la luminosité, la balance des blancs et des noirs, le contraste, la teinte et la netteté. Chaque réglage est repéré par un pourcentage et on influe sur ce pourcentage en déplaçant les curseurs ou en indiquant directement une valeur dans la case appropriée. Une touche **Auto** permet, comme son nom l'indique, une correction automatique sur les 3 premiers paramètres. Pour annuler une correction, cliquer sur l'icône représentant une flèche arrière arrondie située derrière les cases de valeurs.

- La colorisation

La colorisation consiste à donner une teinte uniforme à une photo. Par exemple, on peut transformer en un clic une photo couleur en une photo en noir et blanc, simplement en cliquant sur la case du cartouche **Colorisation**.

Si l'on veut donner une colorisation sépia par exemple, cocher la case **Colorisation** puis cliquer sur **Couleur** et sélectionner dans le sélecteur de couleur une teinte sépia que vous pourrez définir vous-même.



**Figure 1-57**

Le cartouche de colorisation.

- Le mode Edition dans ProShow Producer

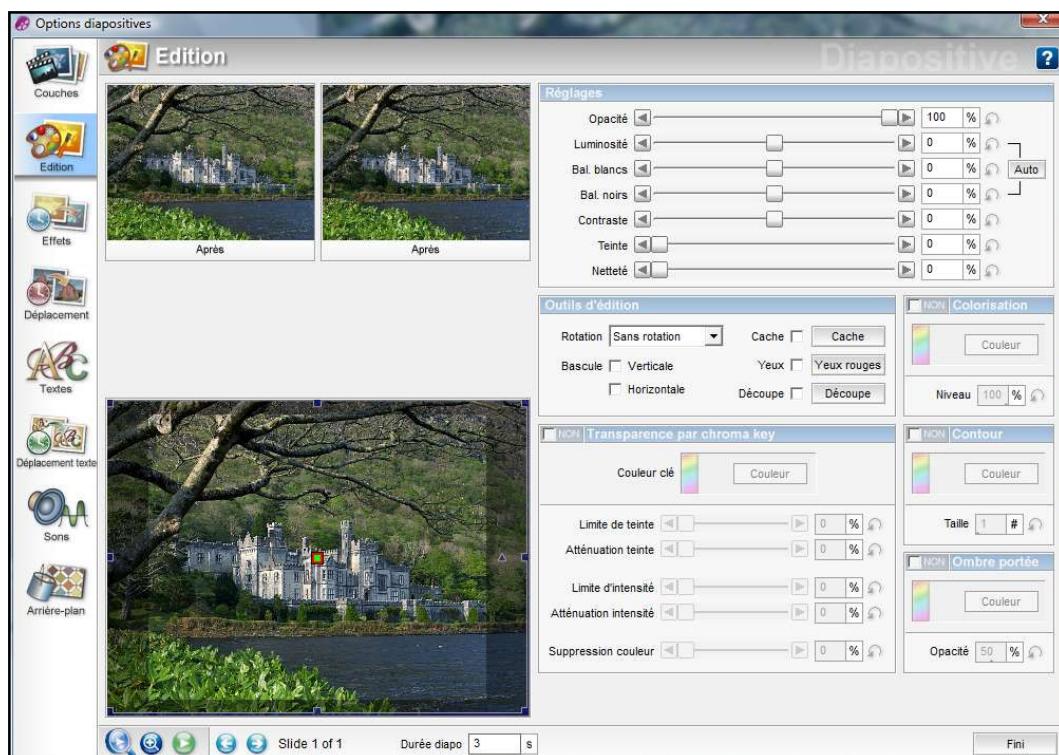
La version Producer propose des variantes intéressantes à celles de Gold plus d'autres qui n'existent pas sur Gold comme le Chroma Key par exemple.

La physionomie générale de la fenêtre **Edition** dans Producer est représentée en figure 1-58 sur la page suivante.

# 1- 29 L'organisation de ProShow

Figure 1-58

La fenêtre **Edition** dans la version **Producer**

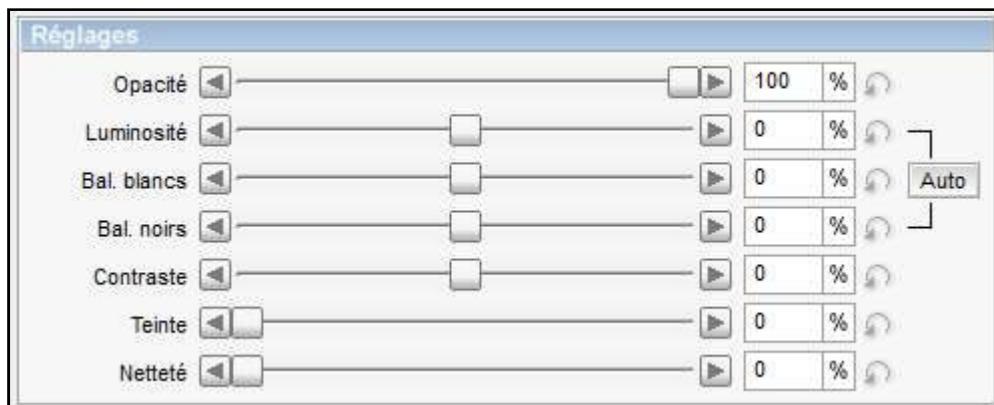


- Les réglages sur l'image

La version Producer propose les mêmes type de réglage avec l'opacité en plus.

Figure 1-59

Le cartouche des réglages colorimétriques d'une image.

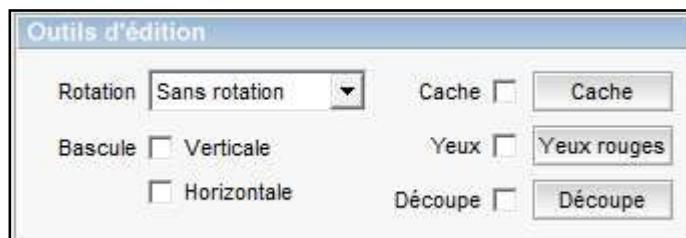


- Les outils d'édition

La version Producer reprend la même philosophie que celle de Gold mais rajoute un élément important : le **cache** qui fait l'objet d'une étude plus détaillée dans le chapitre 6.

Figure 1-60

Cartouche de paramétrage de quelques réglages techniques.



# 1- 30 L'organisation de ProShow

- La colorisation

Paramétrage et utilisation identique à la version Gold mais apparition d'une donnée supplémentaire : le niveau réglable en pourcentage.

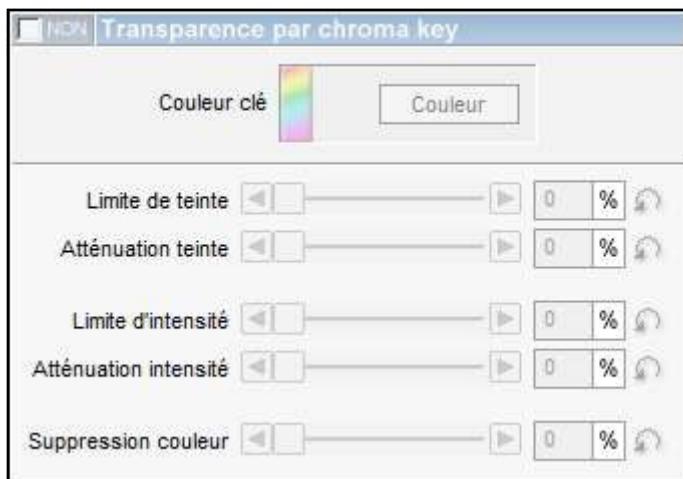


**Figure 1-61**

Cartouche de paramétrage de la **Colorisation**.

- Transparence par Chroma Key

Le Chroma Key est la possibilité de rendre transparente une zone de couleur identifiée. En appliquant des paramétrages particuliers on peut ainsi rendre transparentes des zones ayant une couleur ou une teinte plus ou moins approchante. Toute la technique du Chroma Key est expliquée dans le chapitre 7.



**Figure 1-62**

Cartouche de paramétrage du **Chroma Key**.

- Contour et ombre portée

Comme dans Gold mais avec un paramétrage supplémentaire pour chacun : la taille du contour et l'opacité de l'ombre.



**Figure 1-63**

Cartouches **Contour** et **Ombre portée**.

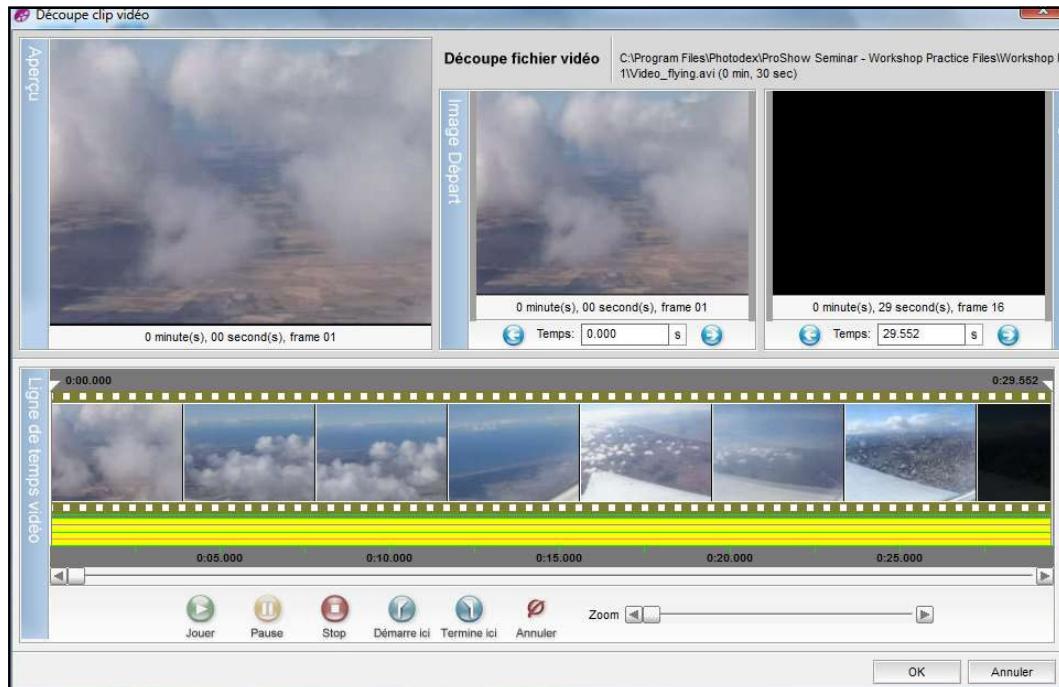
## 1- 31 L'organisation de ProShow

### L'éditeur vidéo intégré

ProShow, dans ses 2 versions, inclut un éditeur vidéo permettant de découper un clip vidéo en fonction de la partie dont on a besoin. Il se déclenche en cliquant sur le bouton **Découpe** situé dans le cartouche Vidéo de la fenêtre **Couches**.

**Figure 1-64**

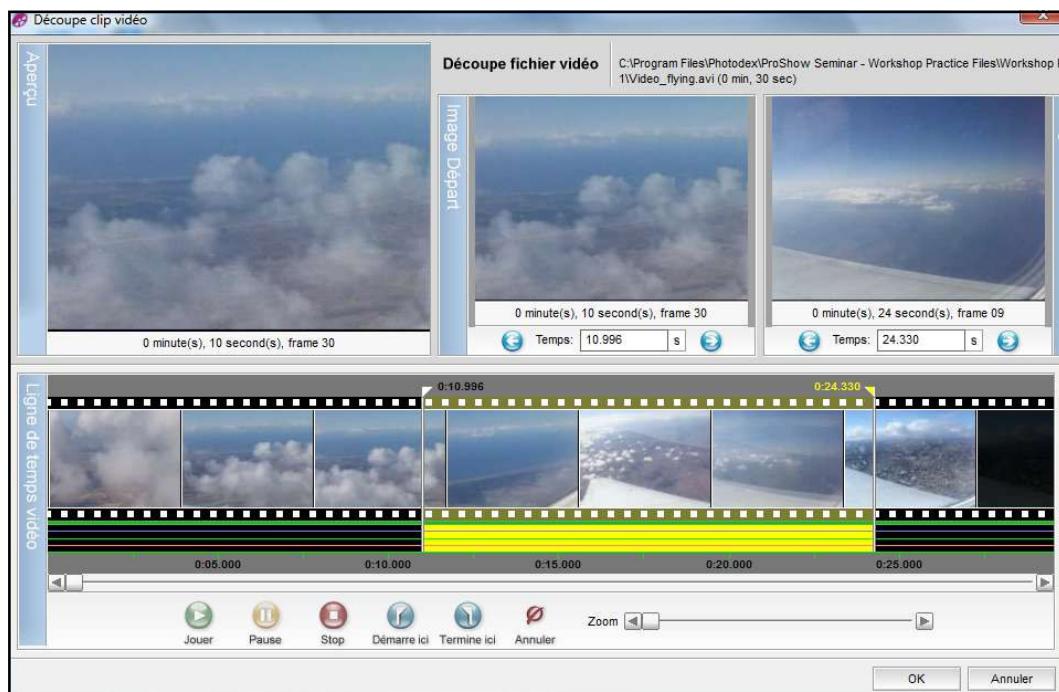
Vue de l'éditeur vidéo avant intervention



L'éditeur se présente avec une vue synoptique de la composition du clip. En passant le curseur de la souris au-dessus du film, on déroule les images en succession. Une fois l'image de départ localisée, cliquer sur **Démarre ici** afin de matérialiser la balise de commencement du clip. De façon identique, localiser la fin de la partie qui vous intéresse et cliquer sur le bouton **Termine ici**. Ceci délimitera une zone colorée en jaune qui sera intégrée sur la table de montage.

**Figure 1-65**

Vue de l'éditeur vidéo après intervention.

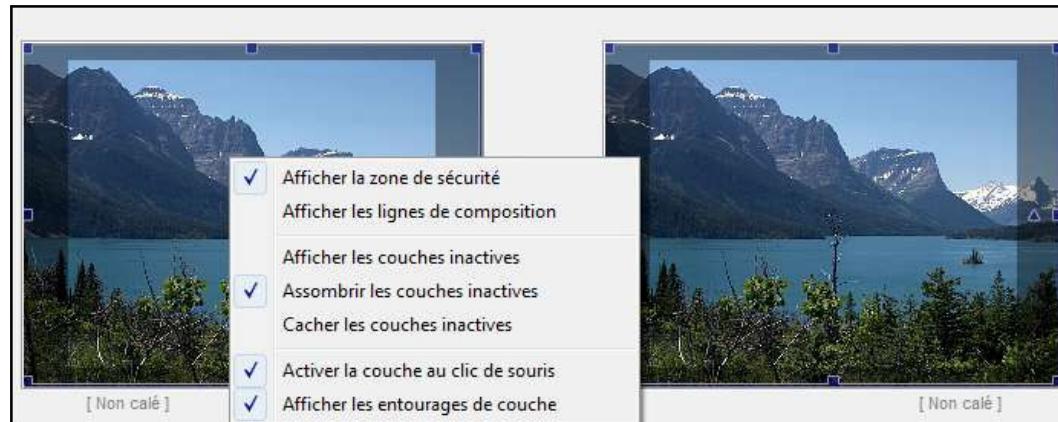


## Les grilles de travail, les aperçus dans Gold

Afin d'améliorer la précision du travail dans les fenêtres des Options de Diapositive, un certain nombre d'options sont utilisables dans Gold. Pour les atteindre, cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'une des 2 fenêtres de travail et voyons en détail ces options.

**Figure 1-66**

Les options dans la fenêtre d'aperçu



- **Afficher la zone de sécurité** : permet de faire apparaître le contour de la zone de sécurité dans les fenêtres comme dans l'exemple ci-dessus. La zone en gris plus foncé ne sera pas visible sur une TV.
- **Afficher les lignes de composition** : ce sont les lignes qui découpent l'image en 9 carrés afin de pouvoir mettre en œuvre la fameuse règle des tiers.
- **Afficher les couches inactives** : permet d'avoir la vue des autres couches que celle actuellement en cours.
- **Assombrir les couches inactives** : permet d'avoir la vue des autres couches légèrement assombries.
- **Cacher les couches inactives** : désactive la vue des autres couches. Seule la couche en cours est affichée.
- **Activer la couche au clic de souris** : permet de sélectionner une couche en cliquant sur son image.
- **Afficher les entourages de couches** : dessine un contour autour de la couche active.

### • Les icônes de bas de fenêtre

Ces icônes permettent un certain nombre de facilités.



Agrandit la fenêtre de travail pour avoir une meilleure vision de l'image.



Lance l'aperçu spécifique à cette diapositive dans la fenêtre de gauche.



Permettent de se déplacer dans les diapositives sur la table de montage dans un sens ou un autre.

### Les grilles de travail, les aperçus dans Producer

Les options de grille et d'aperçus sont plus nombreuses dans Producer que dans Gold. Pour les atteindre, cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'une des 2 fenêtres de travail et voyons en détail ces options.

**Figure 1-67**

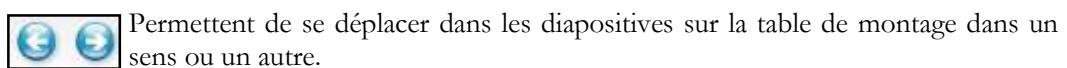
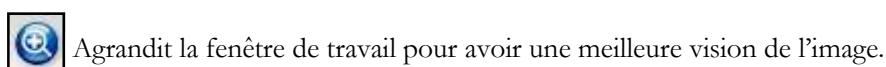
Les options de grille et d'aperçus.



- **Afficher la zone de sécurité** : permet de faire apparaître le contour de la zone de sécurité dans les fenêtres comme dans l'exemple ci-dessus. La zone en gris plus foncé ne sera pas visible sur une TV.
- **Afficher les lignes de composition** : ce sont les lignes qui découpent l'image en 9 carrés afin de pouvoir mettre en œuvre la fameuse règle des tiers.
- **Afficher les couches inactives** : permet d'avoir la vue des autres couches que celle actuellement en cours.
- **Assombrir les couches inactives** : permet d'avoir la vue des autres couches légèrement assombries.
- **Cacher les couches inactives** : désactive la vue des autres couches. Seule la couche en cours est affichée.
- **Activer la couche au clic de souris** : permet de sélectionner une couche en cliquant sur son image.
- **Afficher les entourages de couches** : dessine un contour autour de la couche active.
- **Afficher le chemin de déplacement** : lors d'un déplacement dans l'image, le tracé de ce chemin est reproduit sur l'aperçu.
- **Afficher la grille** : permet d'afficher une grille qui sera définie par l'utilisateur et sur laquelle il pourra s'appuyer pour positionner les images.
- **Coller à la grille** : magnétise les lignes et colonnes pour mieux faire s'appuyer les images dessus.
- **Définir la grille** : permet de définir le nombre de lignes et de colonnes de la grille ainsi que sa couleur.

#### • Les icônes de bas de fenêtre

Ces icônes permettent un certain nombre de facilités.



## 1- 34 L'organisation de ProShow

# Chapitre 2

## Créons l'ambiance : premier essai

**ProShow est un outil totalement ouvert,  
sa seule limite est dans votre tête, pas dans votre PC.**

Nanti de ce postulat, il ne reste plus qu'à se lancer dans l'aventure de la création audiovisuelle. Un grand mot mais en fait, une idée simple : transmettre un message à ceux à qui vous destinez votre réalisation.

Si vous vous contentez de créer une suite d'images sonorisée, quand bien même les images seront magnifiques, cela peut devenir lassant si vous n'ajoutez pas les petits plus qui retiendront l'attention de votre auditoire. Ces petits plus feront que l'on remarquera votre réalisation parce qu'elle dégage une émotion grâce à un choix musical adapté, un intérêt grâce à un choix de commentaires et de photos judicieux.

Il ne sera pas toujours nécessaire d'avoir un super matériel photographique pour réaliser de grands projets car , une fois encore, c'est la façon de présenter qui prévaudra.

Dans ce chapitre, nous allons réaliser en pas à pas, le premier essai avec ProShow. Nous utiliserons la version Gold pour une question de pratique, les utilisateurs de Producer ne seront pas perdus pour autant car qui peut le plus peut le moins.

### Le premier montage

Pour mettre en œuvre ce premier montage, l'ensemble des fichiers nécessaires a été rassemblé dans un répertoire unique ce qui évitera des manipulations fastidieuses une fois ProShow chargé. Il suffira de se positionner sur le répertoire concerné pour avoir sous la main l'ensemble des composants. Cette façon de travailler est absolument indispensable. Il faudra vous contraindre à faire ce genre d'opération de rassemblement de fichiers lorsque vous entamerez vos propres réalisations avec vos propres données.

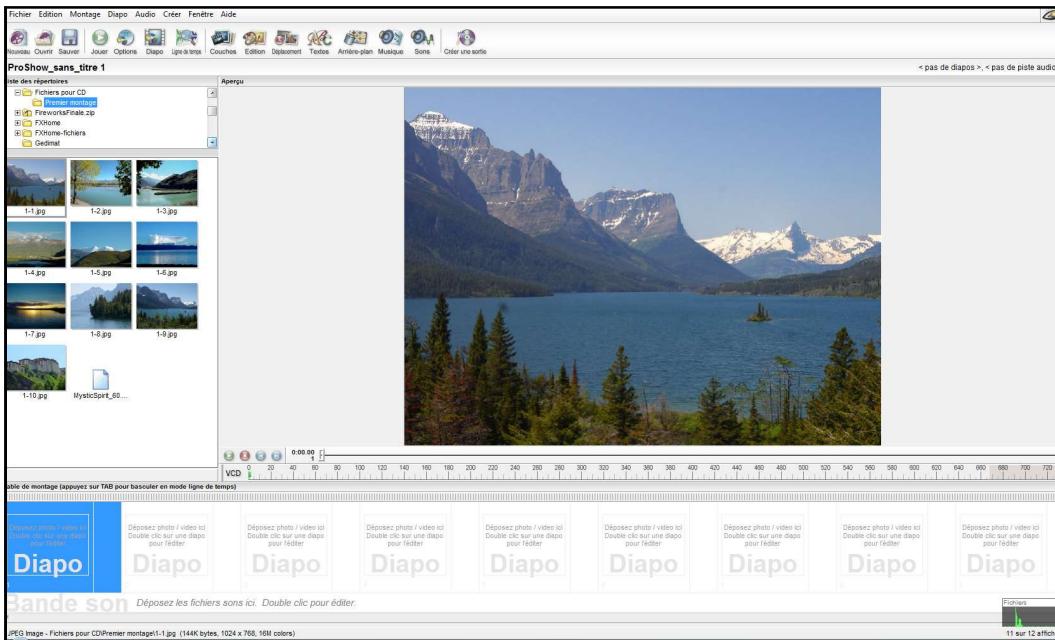
Pour aujourd'hui, les fichiers ont été rassemblés dans un répertoire du DVD qui s'appelle **Premier montage**. Il comprend des images et une musique. Nous y ajouterons un titre et un générique de fin. Etant donné que vous n'êtes pas forcément maître es ProShow, et que nous n'avons pas encore abordé les différentes fonctions audio et textes, il suffira dans un premier temps de suivre à la lettre les indications, l'utilisation plus détaillée de ces 2 fonctions se fera dans les chapitres suivants.

Si vous êtes prêt, on y va !!!

Lancez la version de ProShow que vous désirez ou que vous possédez déjà : Gold ou Producer. Une fois ouvert, recherchez dans la liste des répertoires figurant dans la fenêtre en haut à gauche, le répertoire **Premier montage** qui se trouve sur le DVD et cliquez sur son nom. Cela devrait vous afficher son contenu dans la fenêtre située juste en dessous. Il y a 10 fichiers images et un fichier son dans ce répertoire.

En page suivante, vous trouverez une vue telle que vous devriez l'avoir sur votre écran.

## 2- 2 Cr ons l'ambiance

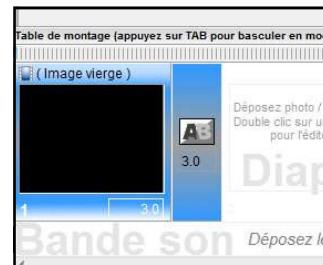


**Figure 2-1**

Vue de ProShow une fois que vous vous  tes positionn  sur le r pertoire **Premier montage**.

Pour ce premier travail, nous y irons au plus simple et nous consid rerons que le format de sortie sera bien en 4:3 (valeur par d faut), les images  tant elles-m mes dans ce format. Nous allons commencer par ins rer une image vierge pour d buter le montage. Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la table de montage (l  o  il est  crit Diapo) puis choisissez **Ins rer -> Diapo vierge**, ou en raccourci clavier **Alt + I**.

Vous devriez avoir la diapositive n  1 ainsi constitu e.



**Figure 2-2**

Insertion d'une diapositive vierge en d but de montage

Nous allons ensuite importer les images sur la table de montage   la suite de la diapositive noire. Plusieurs techniques peuvent  tre utilis es selon que les images sont d j  dans l'ordre d'apparition dans le r pertoire ou qu'elles n'y sont pas. Dans ce premier montage on va imaginer quelles sont dans l'ordre et on va donc les s lectionner toutes en une seule fois. Cliquez sur la premi re image (1.jpg) puis laissez le doigt appuy  sur la touche Majuscule tout en cliquant sur la derni re image (10.jpg). Vous devriez avoir une prise en compte des 10 images comme l'indique la figure 2-3 ci-contre.

Une fois que les images sont ainsi s lectionn es, vous pouvez retirer l'appui sur la touche Majuscule. Cliquez sur l'une des images et tout en maintenant le clic enfonc , d placez les images pour les positionner derri re la diapositive noire. Les 10 images vont se positionner   la queue leu leu dans l'ordre du r pertoire ainsi que le montre la figure 2-4 page suivante.



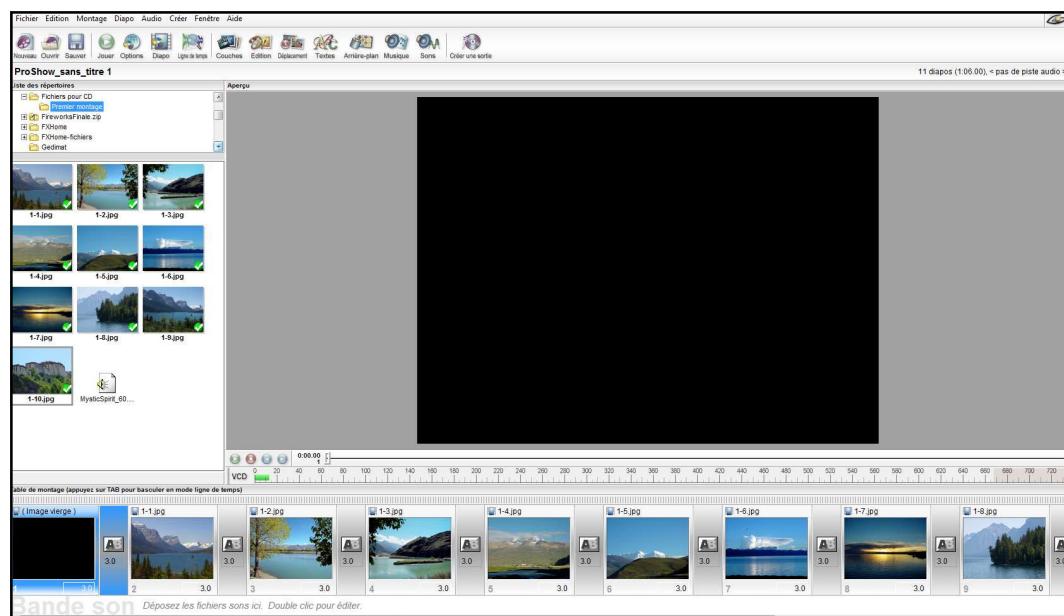
**Figure 2-3**

Vous venez de s lectionner 10 images d'un seul coup, vous allez pouvoir les transf rer sur la table de montage.

## 2 - 3 Créons l'ambiance

Figure 2-4

Les 10 images sont désormais sur la table de montage.

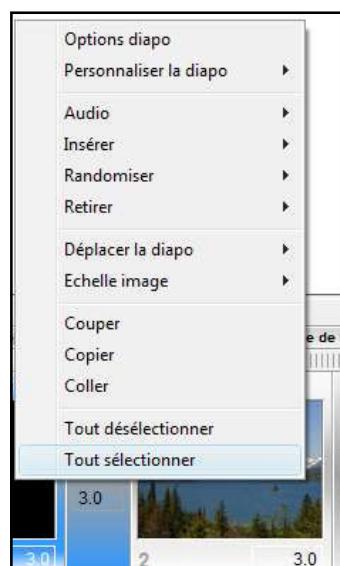


En fonction du type d'affichage dont vous disposez, vous ne verrez que 5, 7, 9 diapositives d'affichées c'est tout à fait normal. Par défaut, chaque diapositive a une durée de 3 secondes et chaque transition est un fondu A/B d'une durée de 3 secondes également. A noter que dans la liste des fichiers, toutes les images ont une coche de validation verte qui indique qu'elles ont été utilisées dans le montage.

Nous allons maintenant réduire la durée des transitions à 2 secondes mais nous n'allons pas le faire de façon individuelle sur chaque icône de transition. Nous allons sélectionner toute la table de montage d'un seul coup en cliquant sur l'une des diapositives avec le bouton droit de la souris et en choisissant **Tout sélectionner**.

Figure 2.5

Un clic droit avec la souris sur une diapositive amène cette liste de choix. Sélectionnez en bas, **Tout sélectionner**.



Ceci va avoir pour effet de passer toutes les diapositives en surbrillance. A partir de ce moment-là vous pouvez tout modifier de façon globale : les durées, le choix des transitions. Si vous décidez de changer le type de transition pour tout le montage, vous cliquez sur l'icône représentant le fondu A/B et vous sélectionnez dans le tableau des transitions celle que vous souhaitez avoir à la place.

Pour le moment, nous devons changer le temps des transitions, donc nous allons remplacer la valeur de 3.0 actuellement inscrite par la valeur 2.0. Vous pouvez faire cette modification sur n'importe laquelle des transitions, une fois validée, toutes les autres durées de transition passeront à 2 secondes.

Si tout s'est bien passé, vous devriez avoir une durée de 2 secondes pour chaque transition.

Nous allons maintenant changer la durée de la dernière diapositive et la passer à 8 secondes car nous aurons un petit générique à écrire et il faudra un peu plus de temps pour que les spectateurs puissent le lire. Pour ce faire, il faut cliquer une fois n'importe où sur la table de montage afin d'éliminer la surbrillance des diapositives qui indique qu'elles sont toutes sélectionnées.

Figure 2-6

Modifiez la durée de la transition en remplaçant la valeur 3.0 par 2.0.



## 2 - 4 Créons l'ambiance

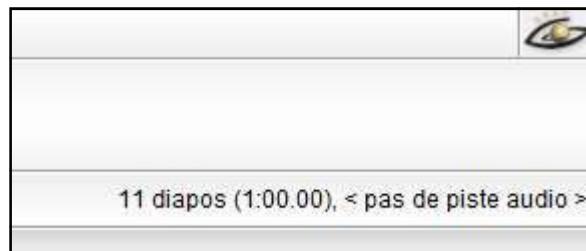
Ensute nous allons sur la dernière diapositive (n° 11) et nous changeons la valeur de 3 secondes pour y mettre 8 secondes.



**Figure 2-7**

Modifiez la durée de la dernière diapositive en la passant à 8.0

Il est temps maintenant de vérifier le temps total de notre montage. Cette information est présente en haut à droite de l'écran de travail de ProShow.



**Figure 2-8**

L'information sur la durée du montage se situe en haut à droite au-dessus de la fenêtre d'aperçu.

On nous dit qu'il y 11 diapositives (noire comprise) et que la durée est de 1:00:00 soit 1 minute tout juste. ProShow travaille en minutes, secondes, millièmes de secondes et toutes les références de temps pour le montage sont dans ce format sauf les durées diapositives qui sont en secondes, millièmes de seconde. Il nous est dit également qu'il n'y a pas de piste audio d'insérée, ce qui est exact et c'est pourquoi nous allons maintenant importer un fichier musique qui se trouve également dans le répertoire avec les images. Le fichier s'appelle **Mystic Spirit**, il est au format WAV. Pour l'importer on procède comme pour les images (cliquer/déplacer) mais au lieu de le positionner là où se trouvent les images, on le positionne juste en dessous là où il est écrit **Bandé son Déposez les fichiers sons ici**.

Le temps que l'importation se fasse et nous aurons quelques secondes plus tard la visualisation du fichier son sous forme graphique comme le montre la figure 2-10.



**Figure 2-9**

Le fichier son à importer figure dans le répertoire avec les images



**Figure 2-10**

Le fichier son est importé

## 2 - 5 Cr ons l'ambiance

V rifions le temps total pour les images et l'audio : c'est parfait nos deux dur es sont identiques.

**Figure 2-11**

Information de  
dur e des images  
et de l'audio.



Afin de se rendre compte du rendu g neral de notre petit montage, nous allons le regarder au travers de la fen tre d'aper u. Pour cela cliquer sur le bouton vert avec un triangle blanc situ  juste au-dessus de la table de montage en ayant pris soin au pr alable d' tre revenu au d but du montage en appuyant sur le bouton de remise   z ro.

Vous pouvez  g alement cliquer sur le bouton vert figurant dans la barre d'outils et identifi  **Jouer**.



Nous allons passer maintenant   la partie texte en cr ant un titre et un g n rique de fin. Le titre est facultatif dans une cr ation audiovisuelle mais g n ralement il existe. Il n'est pas forc m nt sur fond noir ou sur la premi re image, il peut se d rouler sur plusieurs images, bref ... nous sommes dans un domaine purement cr atif et donc la libert  est le ma tre mot.

Pour notre exemple, nous allons r partir le titre sur les deux premi res diapositives conte ant une image (les diapositives 2 et 3).

Sur la diapositive 2 nous crons '**Souvenirs**' et sur la diapositive 3 '**lointains**' mais en gardant le mot '**Souvenirs**' aussi. Nous aurons donc '**Souvenirs lointains**' sur la diapositive 3.

Double cliquez sur la diapositive n o2 et cliquez sur l'onglet **Textes**. Dans la partie en haut   droite **Texte s lectionn ** critez **Souvenirs**, dans **Format de texte** choisissez **Arial** et dans la **Taille** choisissez **30**. Pour la couleur s lectionnez une couleur claire, le blanc va tr s bien. Choisissez  g alement **Alignement centr **.

Dans la partie gauche **Liste des textes**, cochez l'ic ne repr sentant un **T** comme il est montr  sur la figure 2-12 ci-dessous. Ceci aura pour effet de maintenir le texte affich  pendant la transition et donc de ne pas perdre l'affichage du mot **Souvenirs**.

**Figure 2-12**

Cochez l'ic ne **T** situ e   pr s du texte afin de maintenir l'affichage pendant la transition.



Cette fa on de faire fonctionne aussi dans Producer mais il existe une fa on plus pratique dans Producer de r aliser ce m me effet de maintien de l'affichage.

Sur la figure 2-13 page suivante, nous voyons le r sultat tel que vous devriez l'avoir sur votre propre diapositive n o 2.

## 2 - 6 Créons l'ambiance

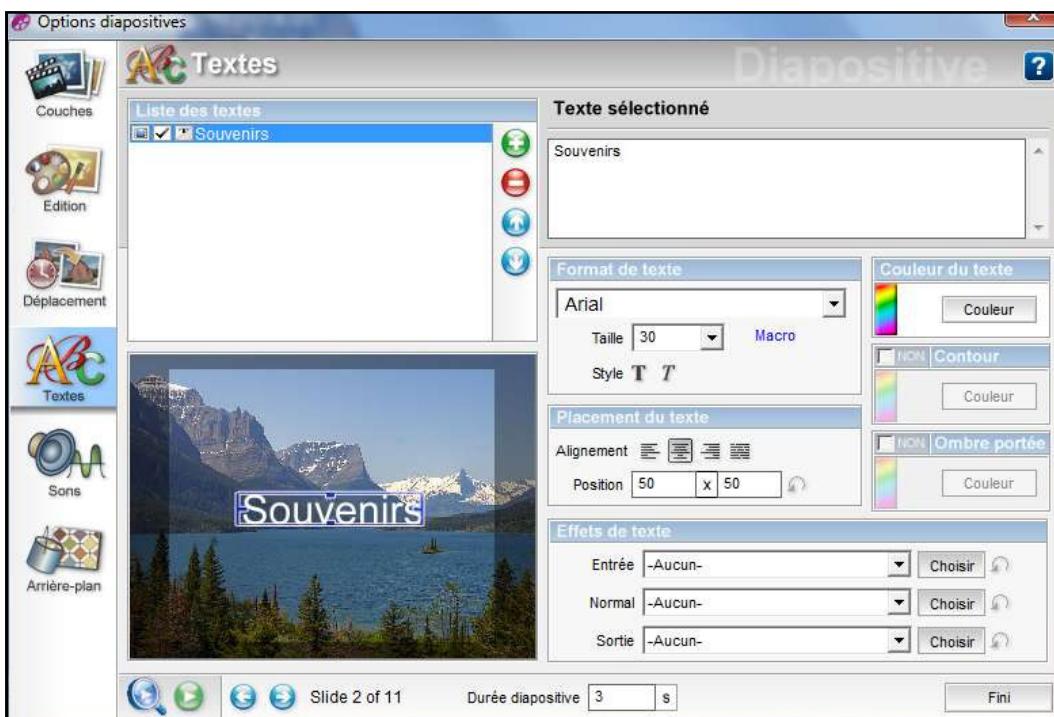


Figure 2-13

La vue de l'écran **Textes** pour la diapositive n° 2

Nous allons passer maintenant au texte sur la diapositive 3. Il va falloir recommencer à écrire selon les mêmes critères le mot '**Souvenirs**'. Double cliquez sur la diapositive 3 et reprenez la saisie comme précédemment.

Pour écrire le mot '**lointains**', nous devons ajouter une ligne. Cliquez sur le signe + dans la partie **Liste des textes** et écrivez le texte dans la partie **Texte sélectionné**. N'oubliez pas de cocher la lettre T également pour ce texte.

Vous devriez avoir une vue de la diapositive 3 comme celle ci-dessous.

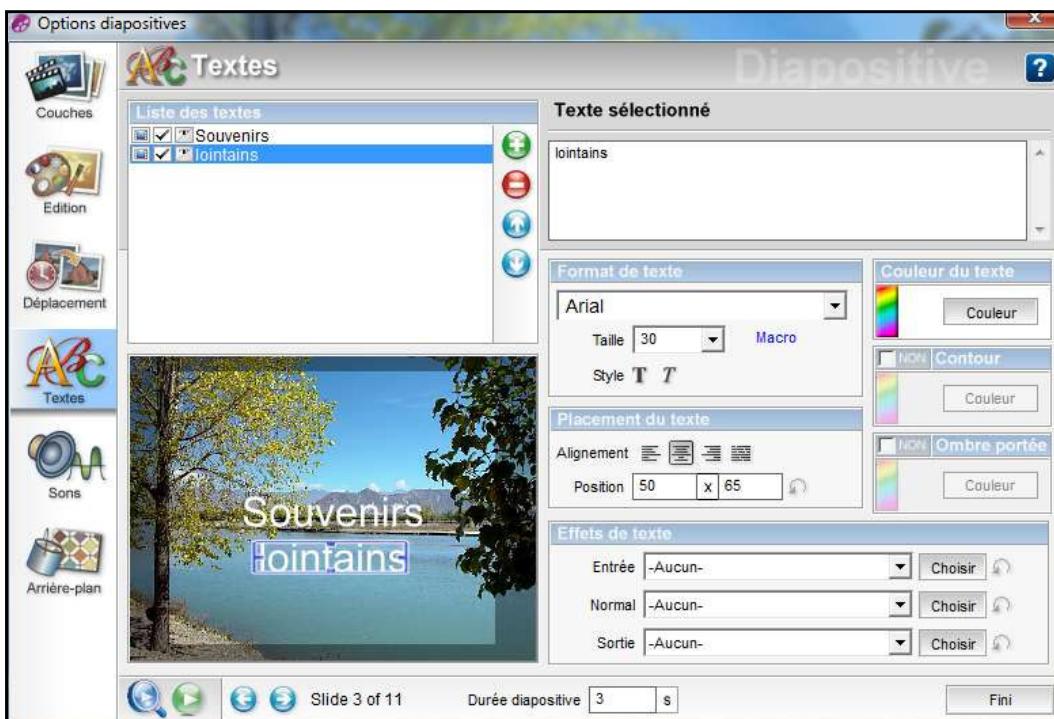


Figure 2-14

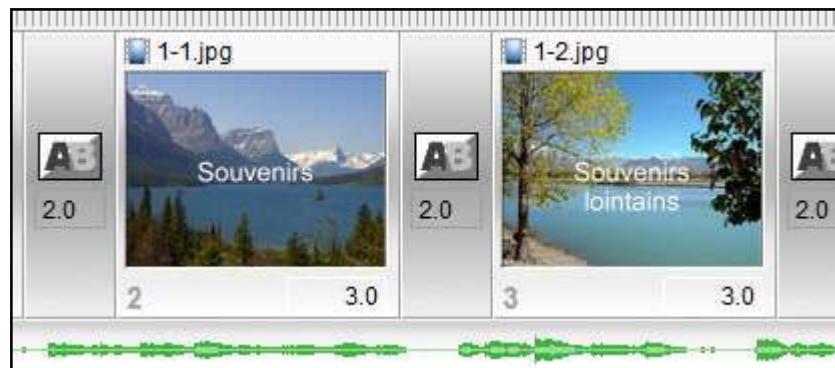
La vue de l'écran **Textes** pour la diapositive n° 3

Voyons maintenant comment se présentent nos diapositives sur la table de montage.

## 2 - 7 Créons l'ambiance

Figure 2-15

Vue partielle de la table de montage où figurent les diapositives n° 2 et n° 3



Dans ce premier exemple rapide, nous n'avons pas cherché à utiliser les attributs de textes ni les effets d'entrée et de sortie. Cette partie de la gestion des textes sera revue dans le chapitre 9.

Passons au générique de fin qui se fera sur la diapositive n° 11.

Nous allons écrire un texte qui défilera de bas en haut comme ceux que l'on voit au cinéma. La saisie du texte se fera en une seule fois avec des retours à la ligne pour laisser les espaces entre les lignes. Le texte sera écrit en taille 24 ou moins, la durée de la diapositive détermine le temps qui sera donné pour le défilement du texte d'où la nécessité de ne pas trop en écrire ou bien il faudra rajouter du temps à la diapositive.

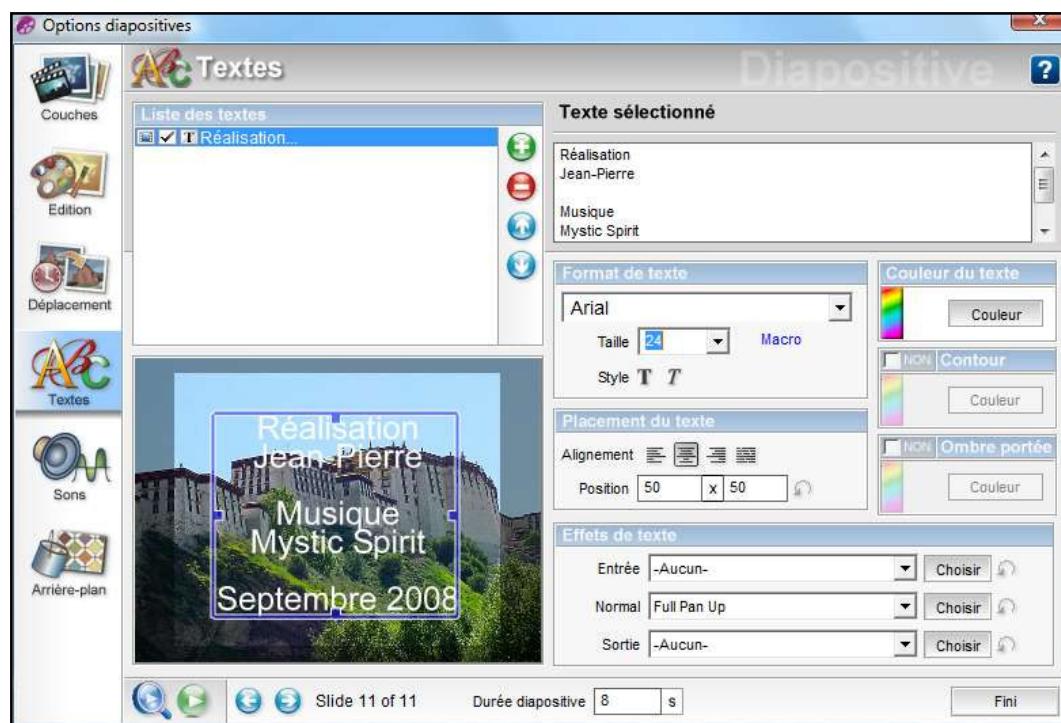
L'effet de défilement est provoqué par la fonction **Full Pan Up** que vous trouverez dans la liste déroulante dans les **Effets de texte Normal**.

Inspirez-vous de l'exemple de la figure 2-16 ci-dessous pour le texte à écrire et la façon de l'écrire.

Une fois que vous avez terminé, lancer l'aperçu afin de visionner l'ensemble de votre première réalisation. Sauvegardez-la sur votre disque dur en lui donnant un nom.

Figure 2-16

Vue de la saisie du texte du générique. La saisie s'effectue en une seule fois avec des retours à la ligne pour créer des espaces entre lignes.



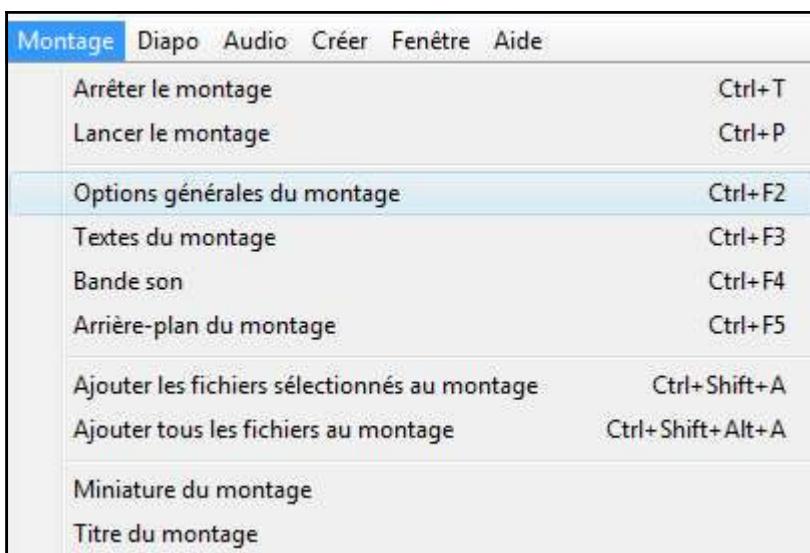
Sur le DVD l'exemple porte le nom '**Premier montage.psh**'.

# Changement de format

L'exemple que nous avons mis en œuvre était au format de sortie 4:3 avec des photos au même ratio. Il peut être intéressant et plus attrayant pour le visionnage que vous sortiez dans le format 16:9 qui est aussi appelé 'écran large' sur les téléviseurs. C'est aussi le format retenu pour la Haute Définition (HD Ready ou Full HD). Ce format offre au moins 2 avantages majeurs : il est celui du futur immédiat avec la Haute Définition qui va envahir les foyers dans les semaines qui viennent, il donne au créateur un espace plus large pour s'exprimer lors de la conception de ses montages.

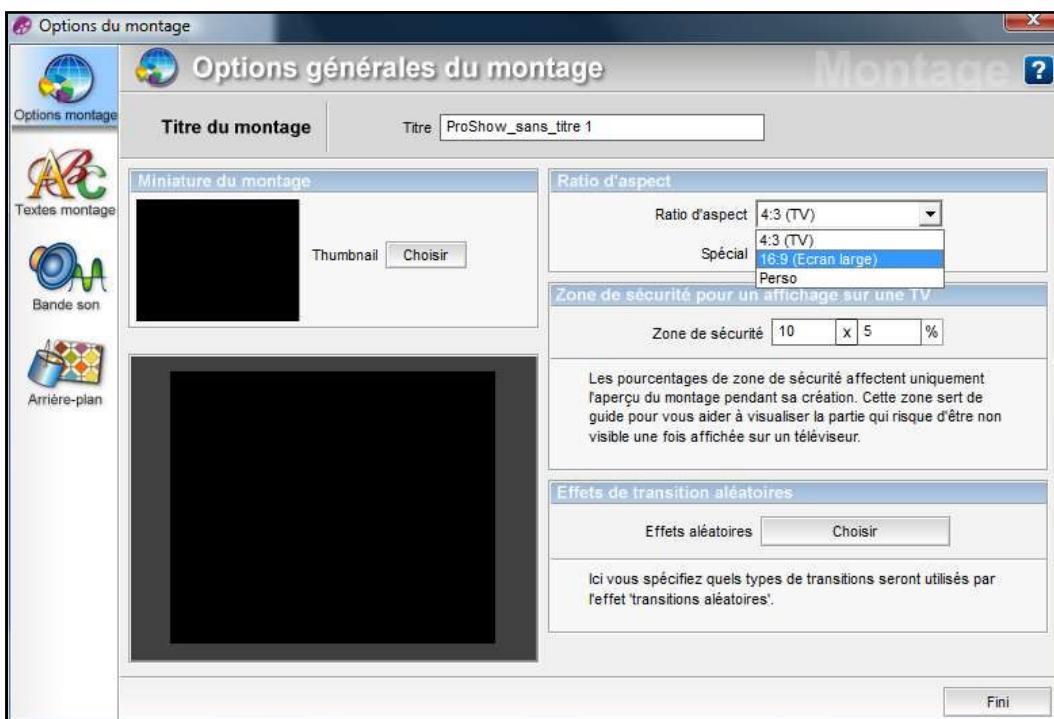
Sans rien changer à ce qui a déjà été réalisé dans l'exemple de départ, nous allons refaire une version 16:9 de ce montage.

Reprenez l'exemple en cours, allez dans le menu **Montage** et choisissez **Options générales du montage**. Dans le cartouche '**Ratio d'aspect**', passez en mode **16:9** et cliquez sur '**Fini**'.



**Figure 2-17**

Vue du menu **Montage** et le choix **Options générales du montage**.



**Figure 2-18**

Ecran de paramétrage des **Options générales du montage** et notamment le **ratio d'aspect**.

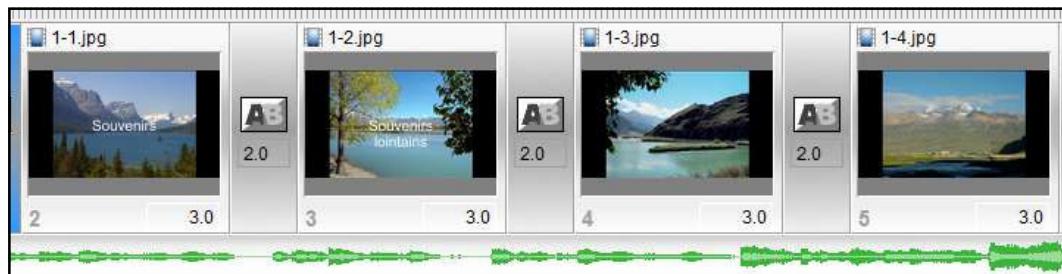
L'écran d'aperçu va automatiquement se mettre dans ce ratio d'aspect.

## 2 - 9 Créons l'ambiance

Par contre, vous notez que les diapositives présentent des bords noirs de part et d'autre des photos ce qui est logique puisqu'elles sont d'origine en format 4:3.

**Figure 2-19**

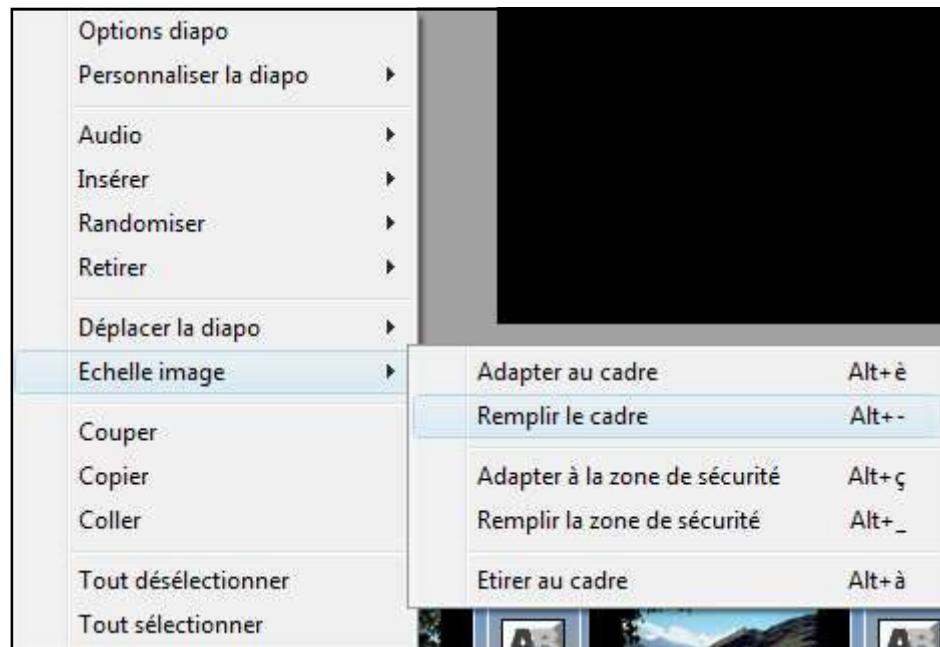
Vue de la table du montage avec les diapositives ayant des bords noirs sur les côtés.



Afin de supprimer ces bandes noires, nous allons choisir l'option 'Remplir le cadre' dans l'échelle de l'image. Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris sur n'importe quelle diapositive puis choisissez **Tout sélectionner** (vous pourriez avoir la même chose en appuyant simultanément sur les touches **Ctrl + A**). Renouvelez le clic avec le bouton droit de la souris et choisissez maintenant **Echelle image -> 'Remplir le cadre'**.

**Figure 2-20**

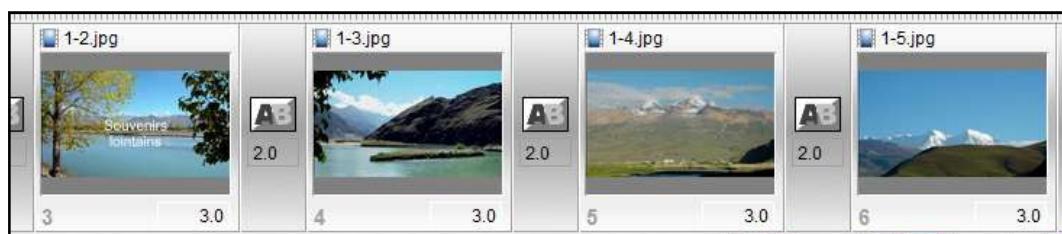
Choix de l'option Remplir le cadre pour l'échelle de l'image.



Toutes les photos vont désormais occuper l'intégralité de la diapositive, l'opération a consisté à augmenter légèrement le zoom sur les photos afin qu'elles remplissent le cadre qui est en 16:9. L'inconvénient de cette procédure est que nous perdons quelques parties hautes et basses des photos et que nous aurons peut-être besoin de recadrer certaines pour ne pas perdre des morceaux de paysages importants. C'est ce que nous allons faire d'ailleurs sur les diapositives 9 et 10 dont le sommet de la montagne est tronqué par le passage en 16:9.

**Figure 2-21**

Les diapositives n'ont désormais plus de bords noirs.



- Recadrage d'une photo

Afin de pouvoir recadrer une photo, nous double cliquons sur la diapositive à modifier et nous passons dans l'onglet **Couches**. Quand on amène la souris sur la fenêtre d'aperçu de

## 2 - 10 Créons l'ambiance

cet onglet, elle se transforme en main, ce qui veut dire que l'on va pouvoir utiliser la souris comme outil de déplacement. Une fois que la main apparaît, vous allez pouvoir déplacer la photo en maintenant cliqué avec le bouton gauche de la souris. Abaissez donc la photo afin qu'on puisse retrouver le sommet de la montagne. Ceci devrait vous amener la photo à la position 0 x 16.5 comme indiqué sur la figure 2-xx ci-dessous. Vous pourrez faire de même sur la diapositive 10 en entrant directement la valeur 0 x 16.5 dans les cases **Position**.

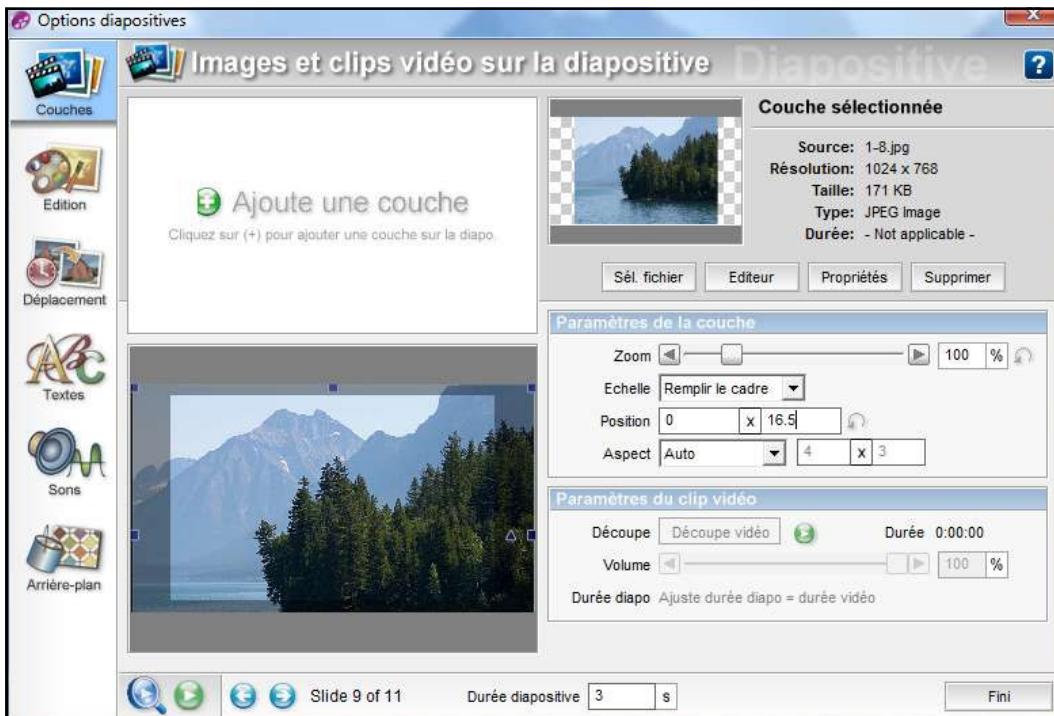


Figure 2-22

Recadrage d'une photo à l'intérieur de la diapositive. Il est utile de se repérer aussi sur les valeurs indiquées dans la partie **Position**.

Relancez le visionnage de ce nouveau montage et vous apprécierez différemment les images. Sauvegardez ce montage sous un nom différent du premier.

Sur le DVD, ce nouveau montage porte le nom '[Premier montage-16-9.psh](#)'

# Chapitre 3

## Les déplacements dans ProShow Gold

ProShow permet 3 types de déplacements : le panoramique, l'effet de zoom, la rotation. Ces effets sont souvent abrégés par leurs initiales : PZR. Ils sont gérés de façon un peu différente dans Gold et Producer surtout lorsque vous devrez enchaîner plusieurs mouvements à la suite. Ce sera possible dans tous les cas mais avec quelques subtilités dans Gold. Tout ce qui concerne les déplacements dans Producer est traité dans le chapitre 4 : **Les images-clés**.

### Le panoramique

Cette appellation n'est pas correcte selon le sens officiel du mot. On devrait parler de *traveling* et non de *panoramique*. En cinématographie, le panoramique est une prise de vue durant laquelle la caméra pivote autour d'un axe. Or, on n'est pas en 3D et on ne peut donc réaliser un panoramique sur une vue en 2D. On ne pourrait assimiler cette technique que sur des images constituées de plusieurs prises et rebâties pour créer une seule vue dite 'panoramique' mais c'est une autre histoire.

Gardons néanmoins le terme de '*panoramique*' en tête pour travailler sur ProShow puisque c'est le terme couramment utilisé dans les logiciels de ce type.

Pour effectuer cette fonction, il faudra effectuer au préalable un zoom sur la photo pour élargir le champ de visée sinon aucune action ne sera possible, l'image sortirait du cadre et on n'aurait donc pas d'effet de déplacement vraiment réaliste.

1. Pour le 1er exemple de ce chapitre, nous allons continuer à travailler avec les images contenues dans le répertoire **Premier montage**.
2. Lancez ProShow Gold et amenez l'image **1-4.jpg** sur la table de montage. Selon ce qui a été dit dans le chapitre précédent, choisissez le mode de sortie 16:9 (**Options générales du montage**) et choisissez l'option d'échelle image **Remplir le cadre**.
3. Modifiez la durée de la diapositive et passez-là à 10 secondes.
4. Double cliquez sur la diapositive et passez dans l'onglet **Déplacement**. Vous devriez avoir la vue suivante sur votre écran. (voir figure 3-1 page suivante).

### 3 - 2 Les déplacements dans ProShow Gold

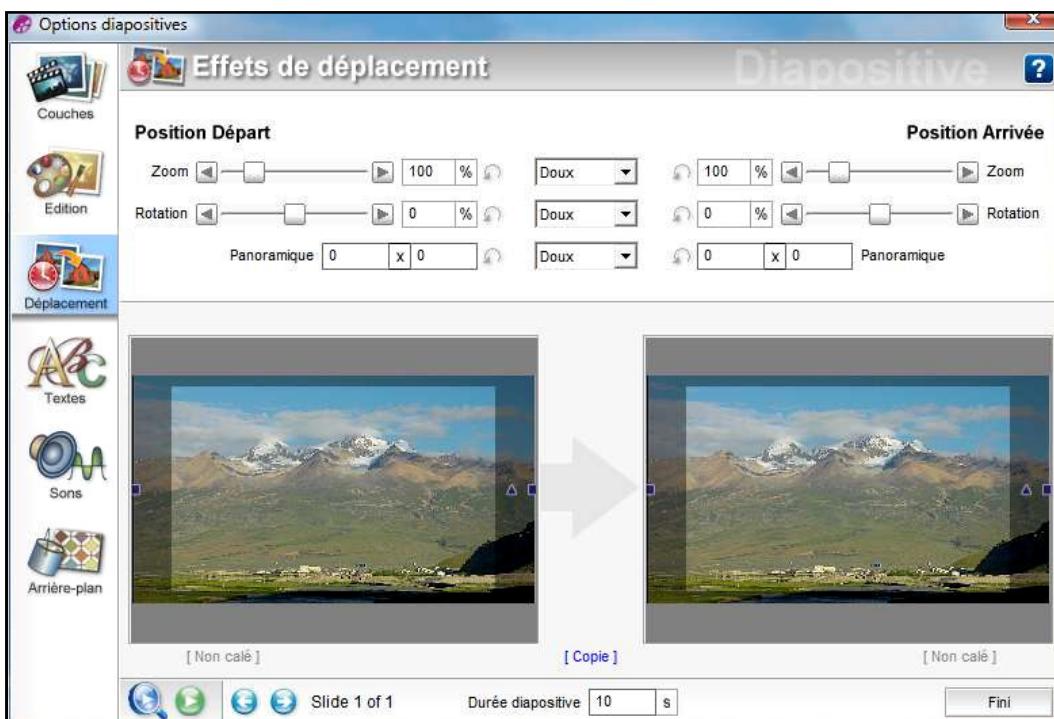


Figure 3-1

Vue de l'écran **Déplacement** dans ProShow Gold

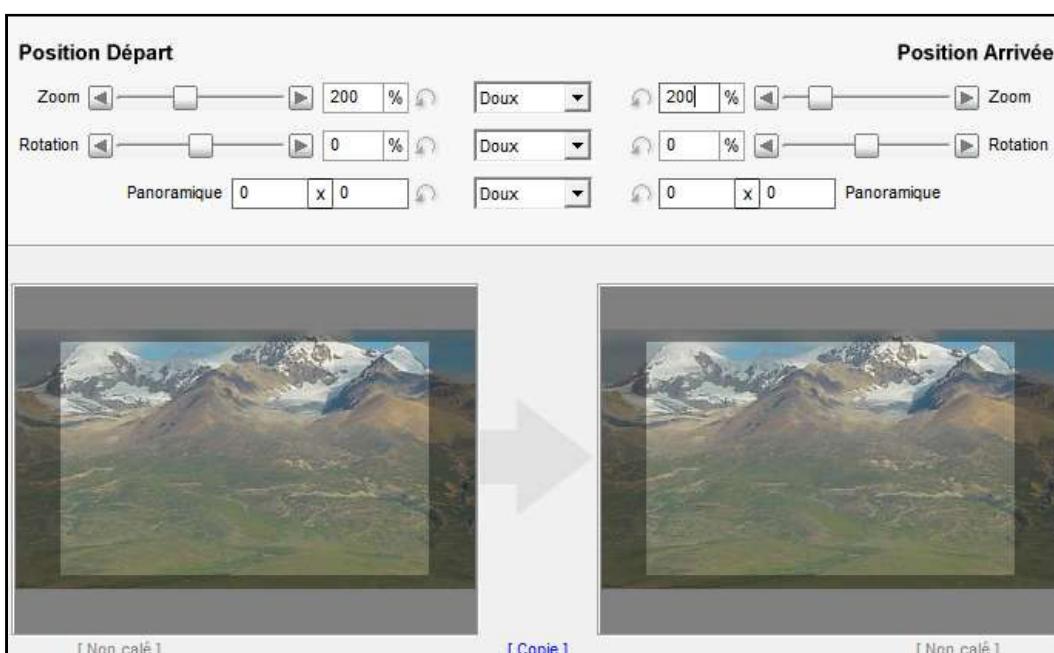


Figure 3-2

Les zooms **Position Départ** et **Position Arrivée** sont à 200%.

5. Afin de pouvoir faire un effet de panoramique, on va passer le zoom à 200%. Déplacez le curseur de zoom en **Position Départ** et amenez-le à 200% ou mieux, indiquez directement 200 dans la case %. Faites de même dans la **Position Arrivée**.
6. Afin de faire un défilement de gauche à droite, nous allons mettre l'image en **Position Départ** à son extrême gauche soit une position **50 x -82**.
7. De la même façon, nous allons mettre l'image en **Position Arrivée** à son extrême droite soit une position **-47 x -82**. Ceci va nous donner la situation suivante dans votre panneau (Figure 3-3 page suivante). Vous noterez que les valeurs pour la position horizontale (-82) est identique afin de réaliser un mouvement parfaitement horizontal.

### 3 - 3 Les déplacements dans ProShow Gold

Figure 3-3

Vue des positions **Départ** et **Arrivée** du mouvement.



8. Vous pouvez maintenant lancer le visionnage de ce 1er exemple de déplacement pour vérifier que le mode panoramique fonctionne bien. Sauvegardez sous le nom que vous souhaitez.

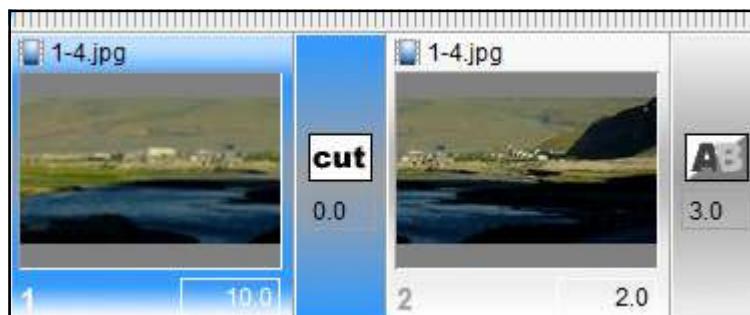
*Sur le DVD, cet exemple porte le nom 'PanoGold-1.psh'.*

Vous avez pu noter au passage que la fin du zoom se faisait pendant la transition ce qui peut être un handicap si on souhaite au contraire rester sur l'image quelques secondes en fin de déplacement. Sur Gold, il n'y a pas possibilité de gérer cet arrêt sur image en fin de déplacement sur la même diapositive. Il faut donc ruser et appliquer la méthode suivante :

1. Reprenez le montage en cours, double cliquez sur la diapositive et ouvrez l'onglet **Déplacement**.
2. Cliquez sur le mot **[Copie]** situé en bas entre les 2 fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Arrivée sur diapo suivante**. Ceci aura pour effet de créer une nouvelle diapositive à la suite qui aura comme **Position Départ**, la **Position Arrivée** actuelle.
3. Cliquez sur l'icône de la transition (**Fondu A/B**) et choisissez **CUT** dans le tableau des transitions. Modifiez la durée de la transition et passez-là à 0 seconde.
4. Modifiez la durée de la diapositive 2 nouvellement créée pour la mettre à 2 secondes.
5. Lancez le visionnage pour voir la différence avec le montage précédent. Sauvegardez sous le nom que vous souhaitez.

Figure 3-4

Vue des 2 diapositives sur la table de montage.



*Sur le DVD, cet exemple porte le nom 'PanoGold-2.psh'.*

### 3 - 4 Les déplacements dans ProShow Gold

## Le zoom

L'effet zoom se caractérise par un rétrécissement du champ de vision similaire à ce que produirait un téléobjectif à savoir un changement de focale.

La différence entre le zoom appliqué dans le monde numérique et la prise de vue au téléobjectif, c'est que dans le premier cas on agrandit la taille des pixels de l'image donc on la rend moins nette, dans le second cas, la prise de vue sera toujours nette.

Dans ProShow, la variation de zoom va de 0% à 500%, la valeur originale étant 100%.

L'application d'un zoom sur une image ne signifie pas pour autant que l'on va la déplacer latéralement. On peut très bien zoomer sur une photo en lui gardant ses coordonnées d'origine ainsi que le montre la figure 3 - 6 ci-dessous.

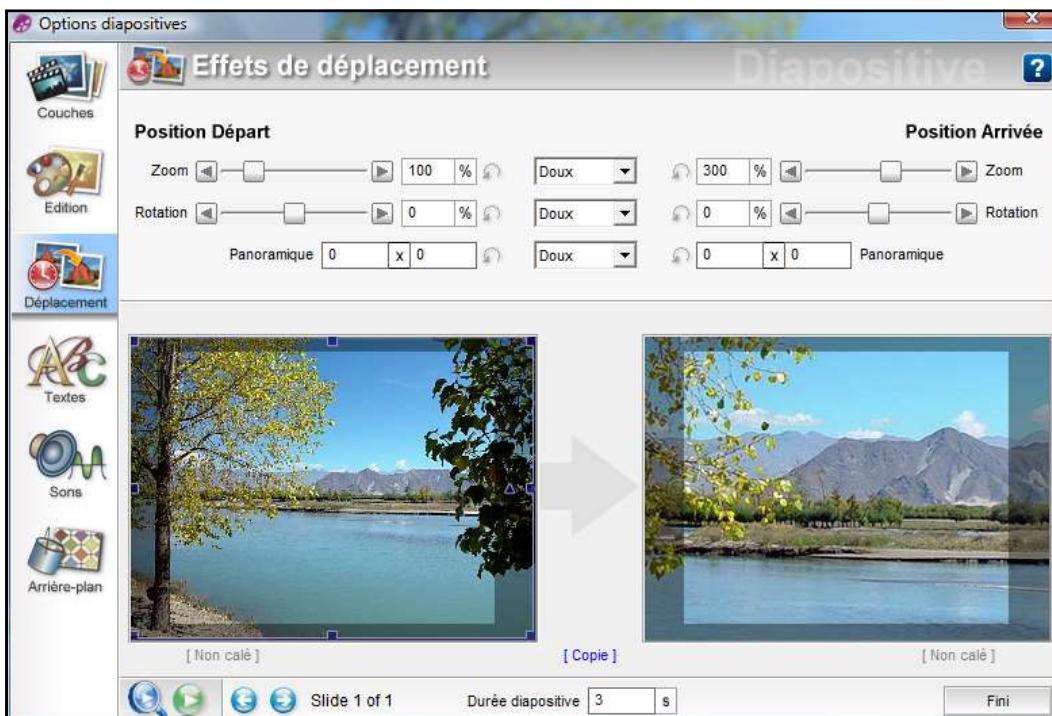


Figure 3-5

Effet de zoom sans changement des coordonnées de l'image.

Ainsi qu'il avait été vu dans le paragraphe précédent, on peut zoomer ET se déplacer latéralement, notamment lorsque l'on veut effectuer un panoramique.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '**Zoom-1.psh**'.

L'effet zoom sera souvent utile pour attirer l'œil du spectateur sur un point intéressant d'une photo, comme dans l'exemple ci-après où l'on souhaitait 'passer' entre les 2 arbres pour avoir une vue plus spécifique de la berge opposée.

Ceci va donc provoquer à la fois un zoom et changement de coordonnées de l'image. Le résultat est sur la figure 3 - 6 page suivante.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '**Zoom-2.psh**'.

### 3 - 5 Les déplacements dans ProShow Gold

Figure 3-6

Effet de zoom avec déplacement de la position de l'image.



#### Note sur l'application d'un effet zoom :

Vous avez plusieurs façons de modifier le zoom sur une image :

- À l'aide de la molette de votre souris en la tournant dans un sens ou un autre
- En déplaçant le curseur carré figurant dans la barre de déplacement du zoom
- En cliquant sur les flèches vers la droite ou la gauche figurant aux extrémités de la barre de déplacement du zoom
- En affichant directement une valeur dans la case chiffrée située près de la barre de déplacement du zoom.
- Comme pour le panoramique, c'est la durée de la diapositive qui influe sur la vitesse du zoom. Il peut être intéressant de mettre quelques effets de zooms légers (jusqu'à 150% par exemple) et lents juste pour donner une 'vie' à une image.

## La rotation

La rotation consiste à faire tourner l'image sur son axe central (le centre de la photo) d'un certain nombre de degrés positifs ou négatifs.

La rotation peut donc aller de  $-360^\circ$  à  $+360^\circ$  ce qui correspond à 2 tours complets. On est toutefois pas obligés de servir de la rotation pour faire tourner des images sur elle-même. Cet effet un peu spécial peut lasser et détruire le contenu d'une photo. Par contre, il sera tout à fait idéal pour simuler, par exemple, un parcours aérien comme on le verra dans la démonstration finale de ce chapitre où on enchaîne plusieurs mouvements.

### 3 - 6 Les déplacements dans ProShow Gold

Pour appliquer une rotation à une image, vous aurez plusieurs possibilités :

- Cliquer dans le petit triangle figurant à droite de la fenêtre d'aperçu, à l'intérieur de l'image. Maintenir cliqué et monter ou descendre l'image ce qui la fera tourner sur son axe central.
- Déplacer le curseur carré figurant dans la barre de déplacement de la rotation.
- Agir sur les flèches situées de part et d'autre de la barre de déplacement de la rotation.
- Afficher directement une valeur en degrés dans la case chiffrée située près de la barre de déplacement de la rotation.

Le fait d'appliquer une rotation à une image amène automatiquement des bordures noires de chaque côté de l'image, ainsi que le montre la capture d'écran ci-dessous.

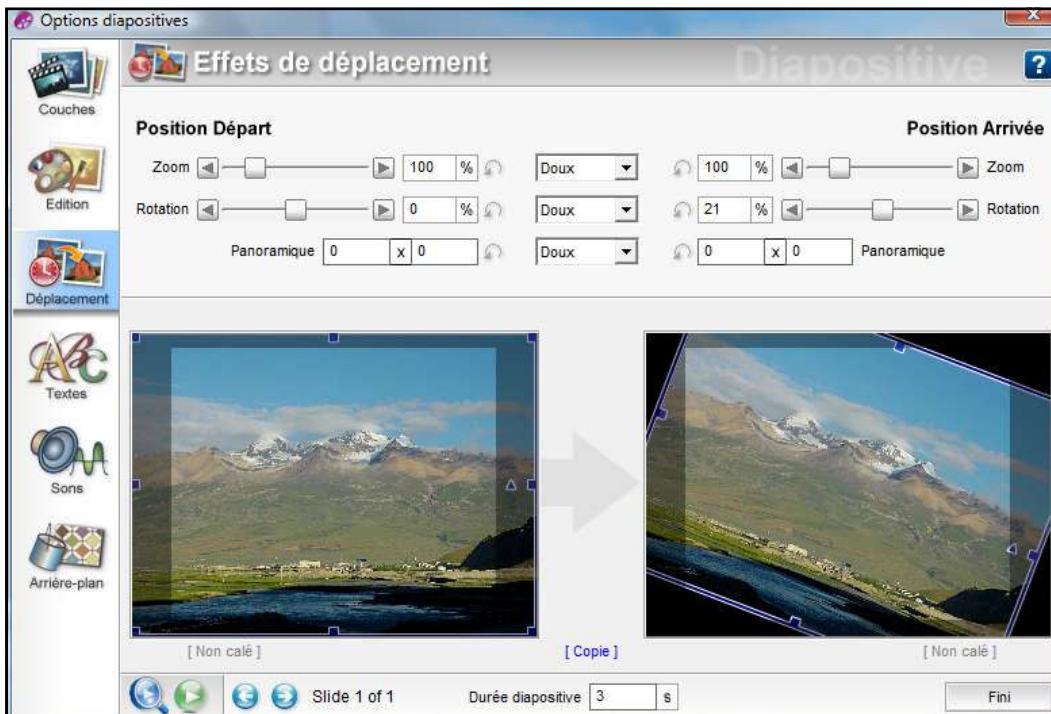


Figure 3-7

Une rotation de 21° de l'image. A noter les bordures noires tout autour de l'image.

Pour une question d'esthétisme, il sera primordial de supprimer les bords noirs en agrandissant l'image afin qu'elle entre intégralement dans le cadre.

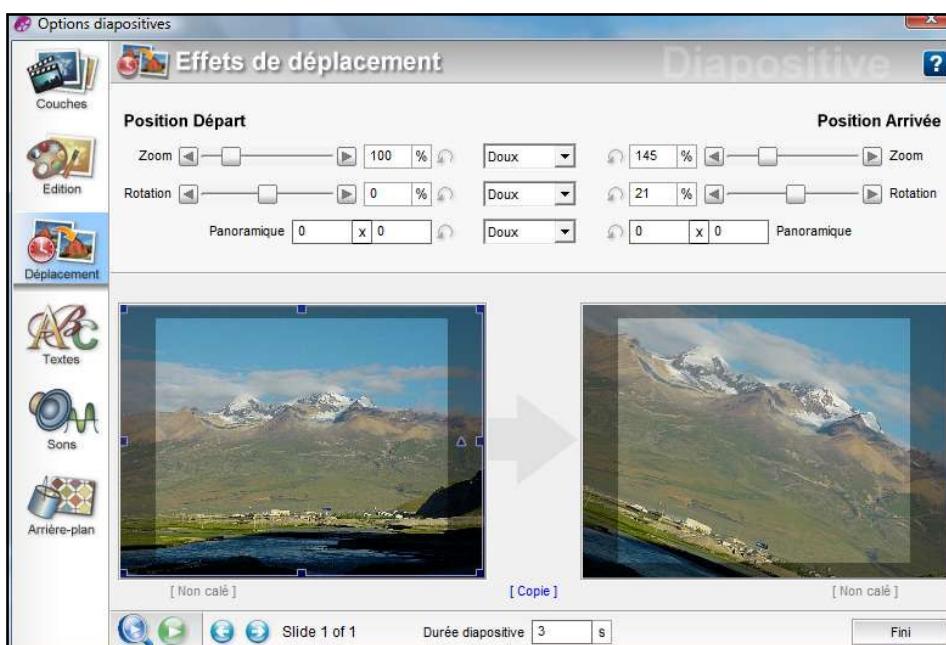


Figure 3-7

En passant le zoom à 145%, on supprime la vue de bordures noires autour de l'image.

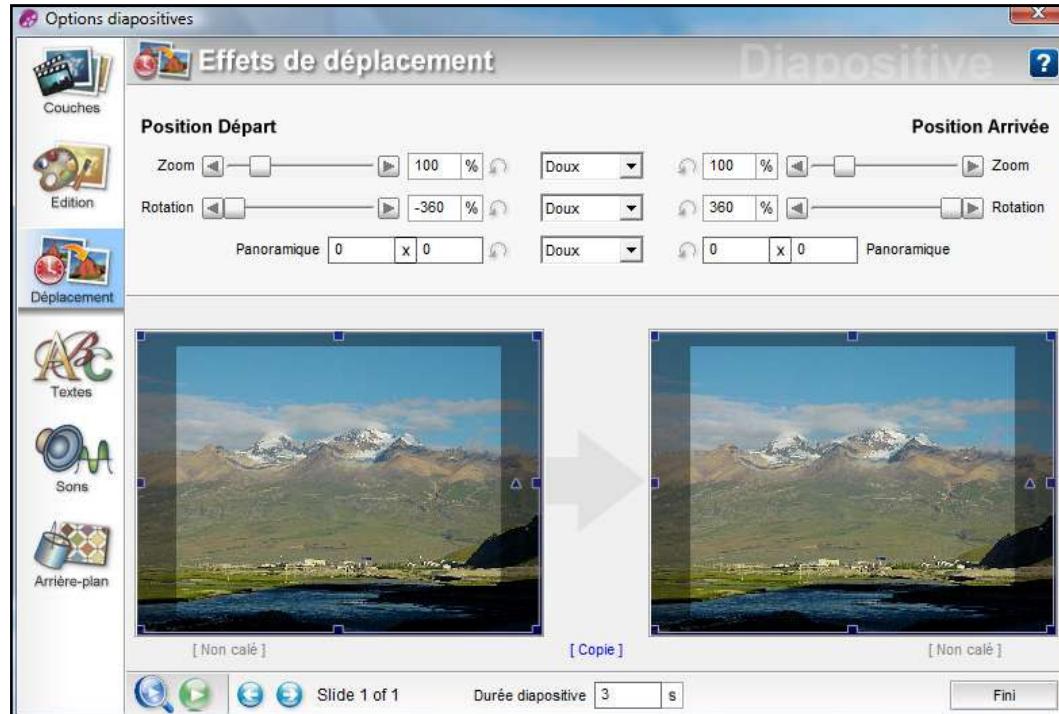
### 3 - 7 Les déplacements dans ProShow Gold

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '[Rotation.psh](#)'.

Pour faire tourner une image 2 fois sur elle-même, il faut prévoir de démarrer avec une rotation à  $-360^\circ$  (position Départ) et la faire se terminer à  $+360^\circ$  (position Arrivée).

Figure 3-8

Les paramètres de rotation pour une image tournant 2 fois sur elle-même. Si l'image ne doit tourner qu'une seule fois, mettre le paramètre de rotation Position Départ à 0.



Sur le DVD, cet exemple porte le nom '[Rotation-2.psh](#)'.

## Les types de déplacement

Vous avez sans doute remarqué qu'il y avait une zone de paramétrage située entre la position Départ et la position Arrivée. Cette zone permet de sélectionner le type de déplacement que l'on souhaite donner à chacun des types de mouvement : Zoom, Rotation, Panoramique. Elle se présente sous la forme de 3 listes déroulantes constituées des mêmes contenus, chaque liste s'applique à la fonction située de part et d'autre.

Figure 3-9

Les différents types de déplacement.



Par défaut, la valeur est fixée sur **Doux**. Ceci signifie que le déplacement va commencer lentement puis aller plus vite et se terminer lentement.

- En mode **Linéaire**, la vitesse du déplacement va être constante du début à la fin. C'est le mode le plus naturel.
- En mode **Accéléré**, le déplacement va commencer lentement puis s'accélérer au fur et à mesure.
- En mode **Décélérée**, le déplacement va commencer rapidement puis diminuer au fur et à mesure.

Selon le type d'effet que vous voudrez représenter, vous choisirez le mode qui s'y prête le mieux.

### 3 - 8 Les déplacements dans ProShow Gold

## Le calage d'images

ProShow propose une fonction très utile pour associer 2 images (2 couches) sur des diapositives qui se suivent. Cette association permet de garder les caractéristiques d'une couche (position, zoom, rotation) en position Arrivée et de les attribuer sur une couche de la diapositive suivante en position Départ. Mais ceci peut aussi s'inverser et permettre d'associer la couche **Départ** d'une diapositive avec la couche **Arrivée** de la diapositive précédente.

Ceci se démontre avec les images suivantes. Voici 2 diapositives :



Figure 3-10

Voici 2 diapositives sur la table de montage qui vont nous servir pour l'exemple.

Nous allons associer la **Position Arrivée** de la diapositive 1 avec la **Position Départ** de la diapositive 2. D'abord, donnons une **Position Arrivée** à la diapositive 1 : zoom = 45%, rotation = 30°.

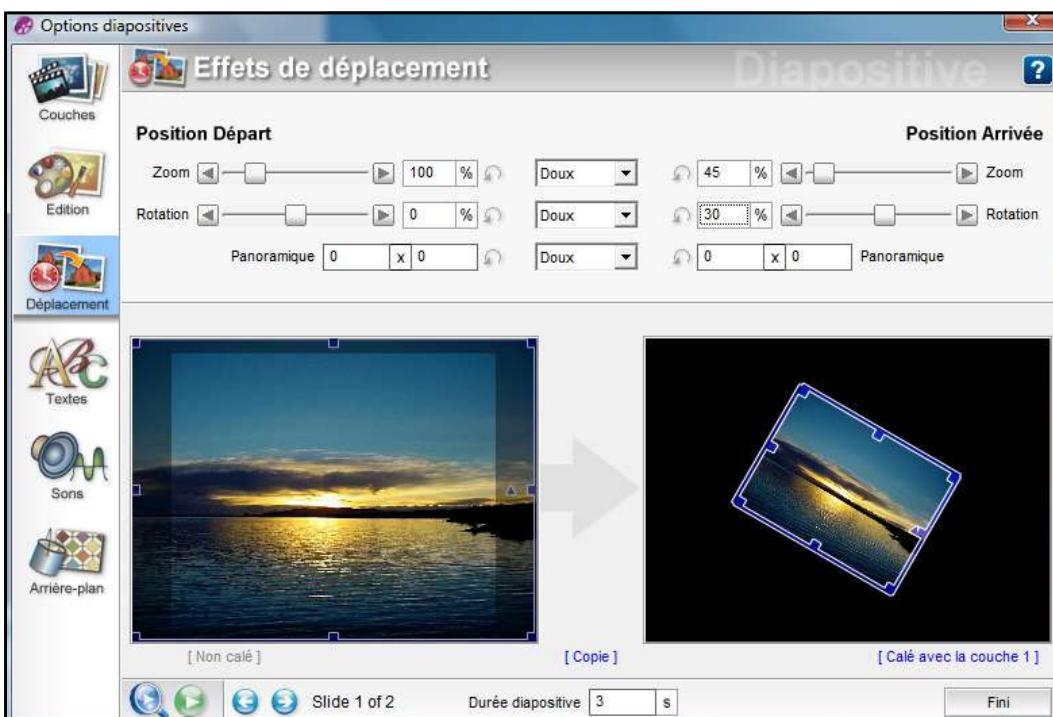


Figure 3-11

Donnons un zoom et une rotation à l'image en position Arrivée.

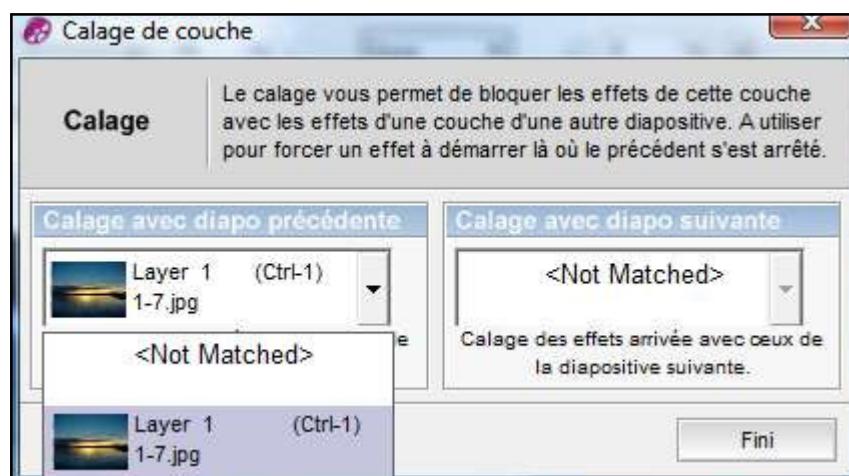
Nous allons maintenant passer à la diapositive 2, et travailler toujours dans l'onglet **Déplacement**.

Cliquez sur **[non calé]** situé sous la fenêtre d'aperçu de la **Position Départ**. La fenêtre suivante s'affiche.

### 3 - 9 Les déplacements dans ProShow Gold

Figure 3-12

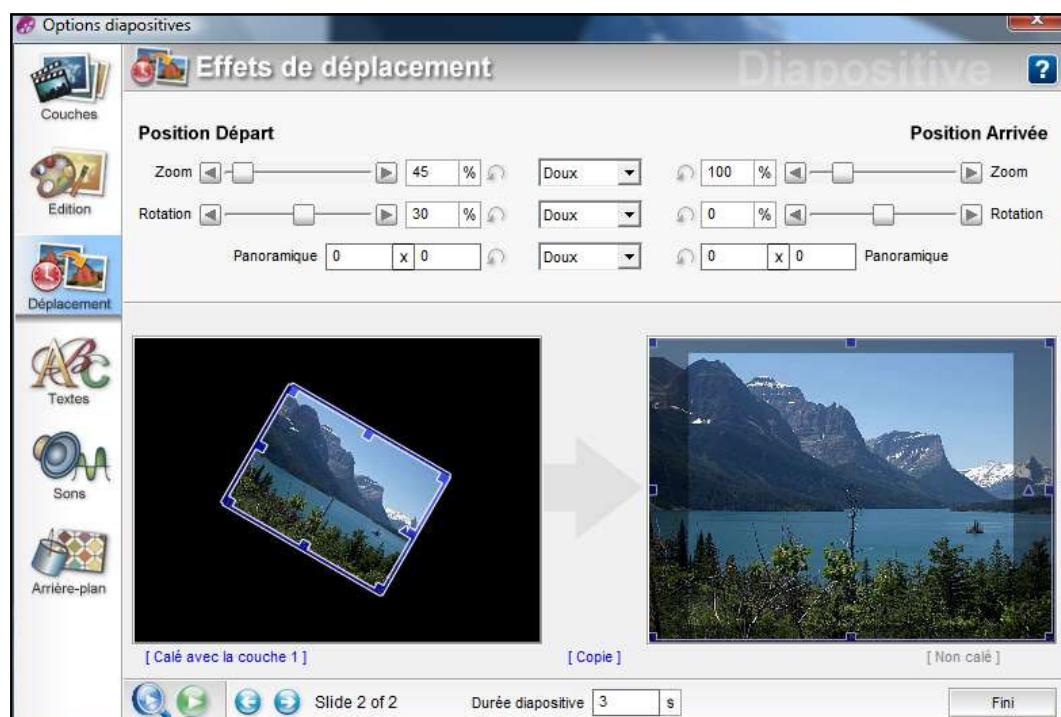
Cliquez sur la flèche pour ouvrir la liste déroulante dans laquelle vous allez trouver la couche de la diapositive 1 avec laquelle associer celle de la diapositive 2.



Une fois que cette opération est réalisée vos deux couches sont ‘calées’. Pour vous en assurer, constatez sur la **Position Départ** de la diapositive 2, que l’image a bien récupéré la valeur de zoom et de rotation de la **Position Arrivée** de la diapositive 1.

Figure 3-13

Le résultat du calage avec la diapositive précédente.



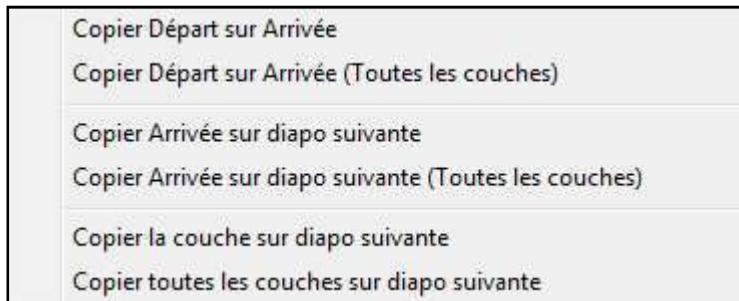
Quel est l’intérêt d’une telle manipulation ?

Essayez de modifier l’une des composantes du déplacement soit sur l’arrivée de la diapositive 1 soit sur le départ de la diapositive 2, automatiquement l’autre position sera modifiée de la même manière. Les 2 couches concernées sont donc liées entre elles ce qui est pratique quand on tient à ce que de telles positions soient maintenues pour deux couches contiguës.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom ‘*Calage.psh*’.

## La copie de positions

Afin d'économiser du temps lors de copies de positions à l'intérieur d'une diapositive ou d'une diapositive à la suivante, un lien appelé **[Copie]** figure entre les 2 fenêtres d'aperçu. En cliquant sur ce lien, on ouvre les options suivantes :



**Figure 3-14**

Les différentes possibilités de copie dans la fenêtre **Déplacement**.

- **Copier Départ sur Arrivée** : permet de copier les paramètres de la position Départ sur la position Arrivée de la même diapositive pour la couche en cours.
- **Copier Départ sur Arrivée (Toutes les couches)** : réalise la même opération mais pour toutes les couches de la diapositive.
- **Copier Arrivée sur diapo suivante** : permet de copier les paramètres de la position Arrivée de la diapositive en cours sur la position Départ de la diapositive suivante pour la couche en cours.
- **Copier Arrivée sur diapo suivante (Toutes les couches)** : réalise la même opération mais pour toutes les couches de la diapositive.
- **Copier la couche sur la diapo suivante** : permet de copier tous les paramètres de la couche de la diapositive en cours (Départ et Arrivée) sur la diapositive suivante.
- **Copier toutes les couches sur la diapo suivante** : permet de copier toutes les couches de la diapositive en cours (Départ et Arrivée) sur la diapositive suivante.

A noter que si la diapositive suivante n'existe pas, elle est automatiquement créée. Si la diapositive suivante existe, la fonction de *copie sur la diapo suivante* aura pour effet de lui rajouter autant de couches qu'il y a de couches concernées par la copie.

# Chapitre 4

## Les images-clés dans Producer

Les images-clé sont une sorte de mystification, un terrain de sport réservé à l'élite, un casse-tête, une épreuve redoutée par tous ceux qui mettent les doigts dans la manipulation de tout ce qui bouge dans ProShow Producer.

C'est dire si ce chapitre va retenir toute notre attention et qu'il sera bâti avec le souci de démystifier la complexité du fonctionnement et de la mise en œuvre des images-clé.

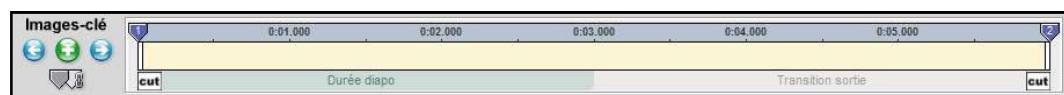
### Pourquoi des images-clés ?

Les images-clés sont des repères positionnés sur une ligne de temps spécialement affectée à leur usage qui délimitent le déclenchement et l'arrêt d'une action au sein du logiciel. J'utiliserais souvent le mot de « balise » dans cette démonstration, ce qui situe mieux leur raison d'être.

Les actions affectées par les images-clés sont : les effets, les déplacements de couches, les déplacements de textes. Dans ce chapitre nous aborderons leur utilisation dans les effets et les déplacements. L'utilisation des images-clé dans les textes sera vue dans le chapitre 9.

Par défaut, chaque diapositive possède d'emblée deux images-clés : l'une est située au début de la transition qui la précède (la balise n°1), l'autre est située à la fin de la transition qui la suit (la balise n°2).

Figure 4-1



La ligne de temps des images-clé située en haut des fenêtres 'Effets', 'Déplacements' et 'Déplacements de textes'

S'il n'y a pas de transition avant (cas de la diapositive n°1) ou si les transitions sont des **CUT** avec une durée nulle, les images-clés 1 et 2 marqueront le début et la fin de la durée de la diapositive.

Si on ne touche à rien dans l'environnement des images-clé, toute action à l'intérieur d'une diapositive commencera et se terminera pendant la durée de la diapositive, transitions incluses.

Dès que l'on veut qu'une action se déclenche à un autre moment que le début et se termine à un autre moment que la fin de la diapositive, il faudra manipuler les images-clé.

### Les opérations sur les images-clés

Les actions suivantes sont possibles sur les images-clés :

- Déplacement
- Ajout
- Retrait
- Ajout ou retrait de temps

## 4 - 2 Les images-clés

Il est important de noter dès maintenant que l'action des images-clés commence dès le début de la transition située AVANT la diapositive et se termine à la fin de la transition située APRES la diapositive. La ligne de temps des images-clés aura donc une durée comprenant la totalité de ces temps. Dans l'exemple ci-dessous, la diapositive a une durée de 3 secondes, les transitions avant et après ont une durée de 3 secondes également, la ligne de temps des images-clé s'étend donc sur 9 secondes. C'est le temps que nous aurons à gérer.

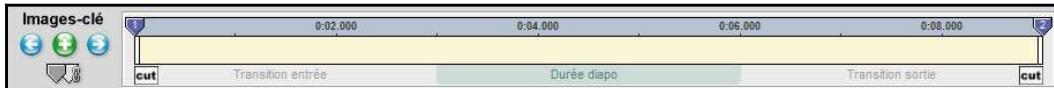


Figure 4-2

La ligne de temps des images-clés dans une diapositive 'classique'.

## Les images-clés dans les effets

Les effets, dont on a vu le détail dans le chapitre 1, sont matière à pouvoir être exploités dans le cadre des images-clés. Si vous souhaitez les utiliser dans le cadre d'une diapositive, voici quelques idées. Pour travailler sur les effets, vous devrez vous trouver dans l'onglet **Effets** en double cliquant sur une diapositive.

### • Passage de couleur à N & B (ou vice-versa)

Cet effet traditionnel est toujours apprécié dans une réalisation. Il permet d'évoquer le passé ou le passage du passé au présent, voire l'inverse.

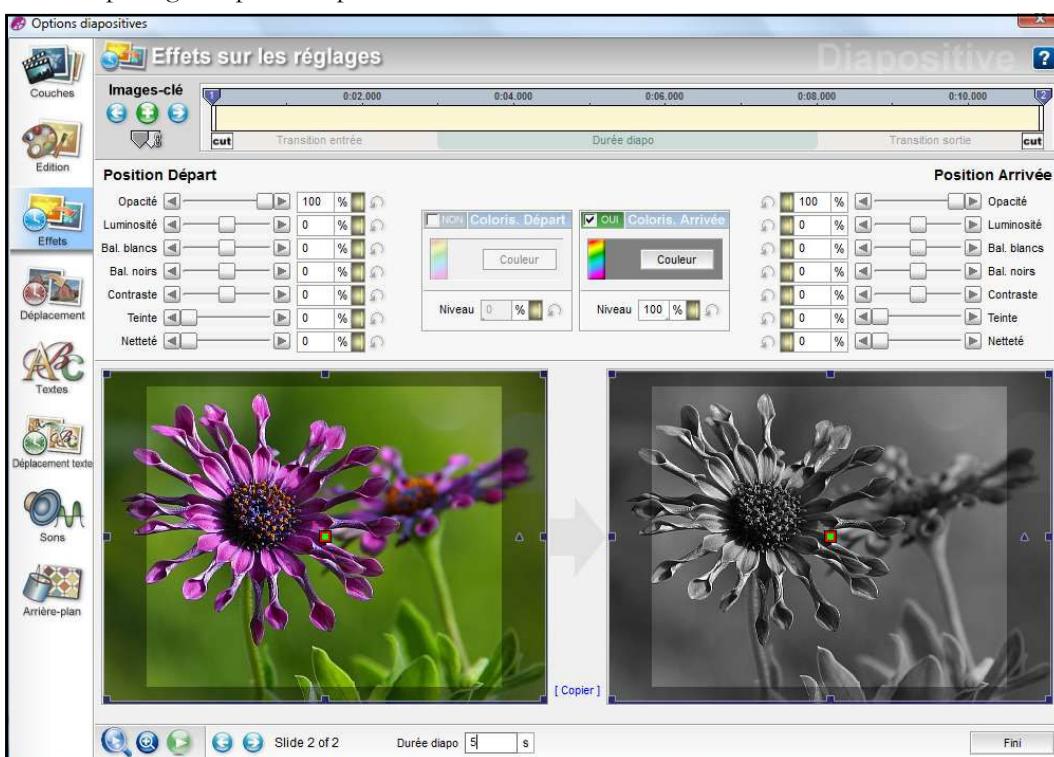


Figure 4-3

La façon ultra simple de passer d'une image couleur en image en N & B par un seul clic sur une case.

Dans cet exemple, il suffit de cliquer sur **Couleur** situé dans le cartouche **Coloris. Position Arrivée** pour avoir un passage automatique en niveau de gris. Sans toucher aux images-clé, le passage du mode couleur au mode N & B se fera pendant la durée de la diapositive plus les transitions soit ici, 11 secondes.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '**Couleur-NB.psh**'.

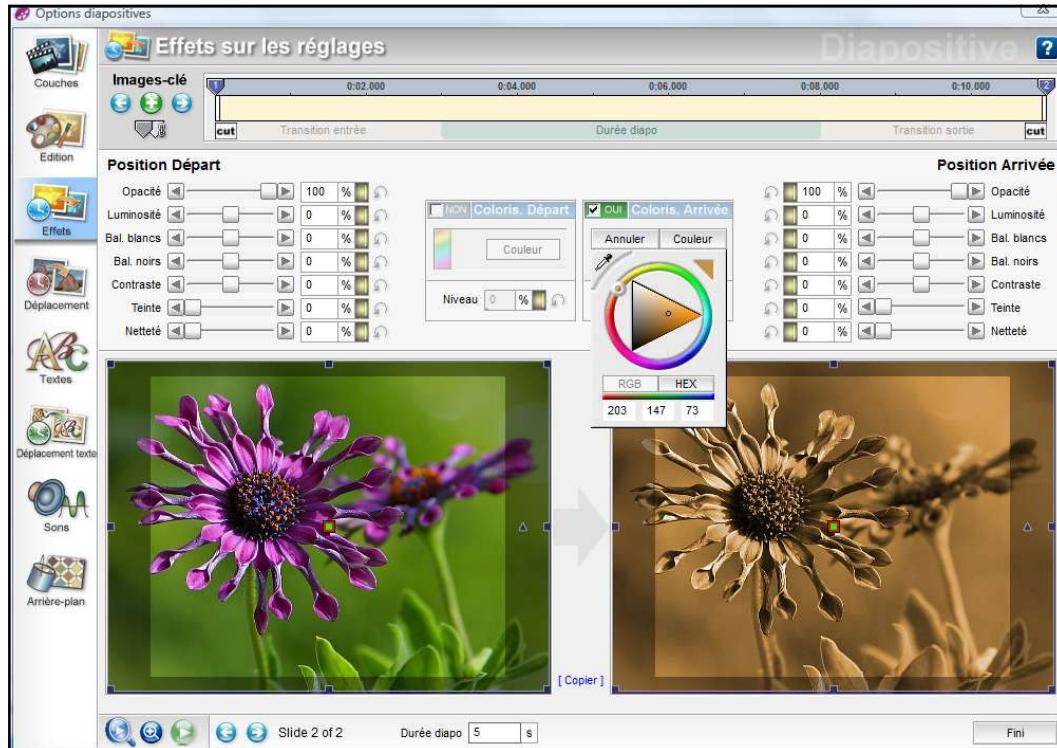
## 4 - 3 Les images-clés

### • Passage de couleur à une colorisation

De même qu'on est passé en mode N & B de façon rapide, on pourra passer dans une autre colorisation comme par exemple le sépia fort apprécié également de ceux qui veulent donner une note nostalgique à leurs images.

Figure 4-4

Le passage du mode couleur à une colorisation quelconque permet de donner une note très personnelle à ses images.



Pour réussir ce passage, cliquons sur le bouton **Couleur** et recherchons dans la palette circulaire de couleur, la tonalité sépia qui nous convient. Dans cet exemple, elle est représentée par le codage RGB : 203 — 147 — 73.

Pour sélectionner une couleur dans la palette circulaire, il faut commencer par cliquer sur le cercle dans la zone de couleur qui correspond au choix à faire, puis cliquer et déplacer le petit cercle à l'intérieur du triangle jusqu'à trouver la bonne nuance. Une fois que votre choix est fait, vous recliquer sur **Couleur** pour fermer la palette.

Vous pouvez également vous servir de la pipette située en haut à gauche de la palette de sélection pour sélectionner une couleur présente sur votre écran.

Enfin, vous pouvez entrer directement les valeurs **RGB** ou **HEX** dans les cases ad hoc.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '[Couleur-Sépia.psh](#)'.

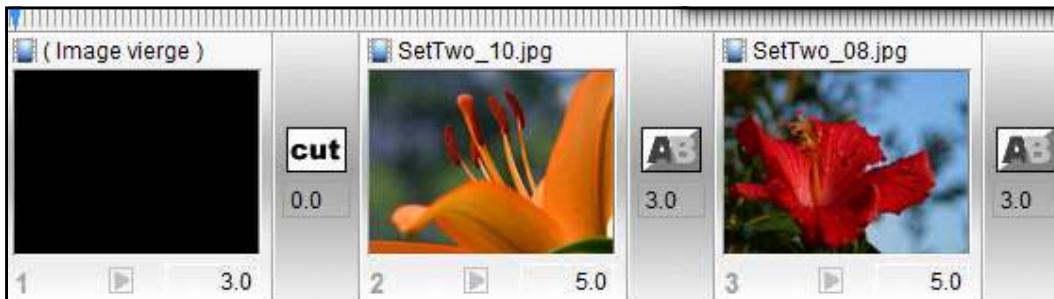
### • Quand l'opacité peut remplacer un fondu

Parmi les utilisations des effets dans Producer, le paramètre **Opacité** est intéressant à plus d'un titre et notamment, il permet de simuler, et donc remplacer avantageusement, une transition de fondu.

La transition classique de fondu de type A/B qui est proposée par défaut comme transition dans un montage est, ce que j'appelle, une transition mécanique. Elle n'est pas paramétrable (sauf sa durée) et elle envoie, au moment du calcul de rendu, un algorithme tout fait au processeur. Si l'on veut paramétriser un fondu et le rendre plus homogène au niveau rendu, on aura intérêt à utiliser la variation d'opacité comme mode de transition. Voici comment réaliser cette opération.

## 4 - 4 Les images-clés

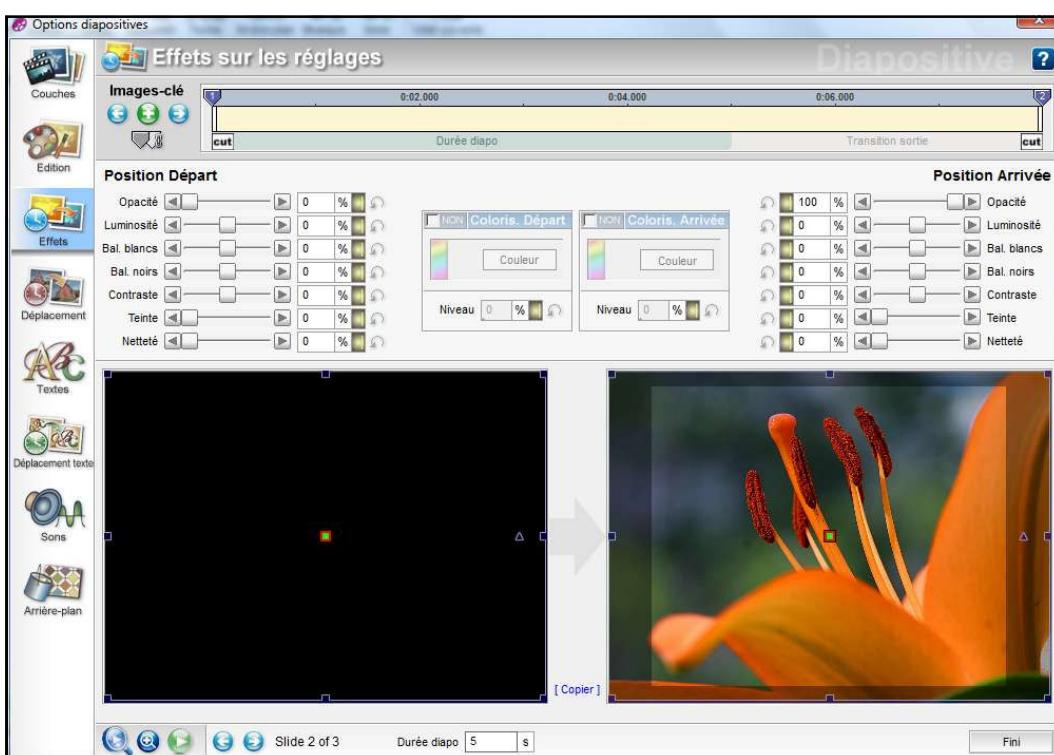
- Il sera important dans ce mode, de ne pas avoir de transition avant la diapositive concernée, sinon il y aura cumul d'effets et donc un rendu assez décevant. Il faudra donc placer une non-transition, à savoir un **CUT** avec une durée de 0 seconde comme transition avant la diapositive. L'exemple ci-dessous montre 2 diapositives sur la table de montage. La n° 2 est précédée d'un **CUT** avec 0 seconde, la n° 3 garde sa transition A/B par défaut. Cet exemple vous montrera la différence de rendu pour un fondu selon la méthode employée.



**Figure 4-5**

Vue de 2 diapositives sur lesquelles des fondus vont être appliqués avec 2 méthodes différentes.

- La durée de la diapositive a été fixée à 5 secondes. Nous allons faire apparaître l'image en fondu par opacité en 3 secondes. Puis ensuite, elle devra rester visible pour le restant du temps à passer. Pour réaliser cette apparition, imaginons le processus à mettre en œuvre.
- Au tout début de l'arrivée dans la diapositive, l'image ne doit pas être présente, donc son opacité sera de 0% (invisible). Nous allons donc valider la valeur **0** dans la case **%** du paramètre **Opacité** en **Position Départ**.



**Figure 4-6**

On a passé l'opacité de la **position Départ** à 0%.

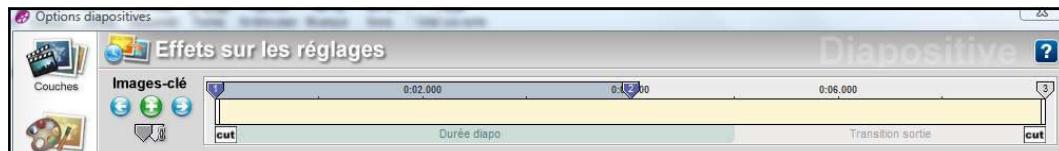
- Il faut maintenant indiquer qu'à 3 secondes, l'image doit être complètement visible. Pour cela, il va falloir positionner une balise (image-clé) à 3 secondes. Pour créer une balise supplémentaire, il existe plusieurs techniques que nous verrons au fur et à mesure. Dans ce cas précis, nous cliquerons sur l'icône d'ajout d'image-clé, représentée par un signe + et située à gauche de la ligne de temps des images-clés.

## 4 - 5 Les images-clés

La ligne de temps se présente maintenant comme le montre la figure ci-dessous. Le fait d'avoir cliqué sur le bouton +, génère automatiquement une image-clé qui va se positionner au milieu des 2 autres, soit, dans cet exemple à 4 secondes. Elle porte le n°2 et la dernière balise porte maintenant le n°3.

**Figure 4-7**

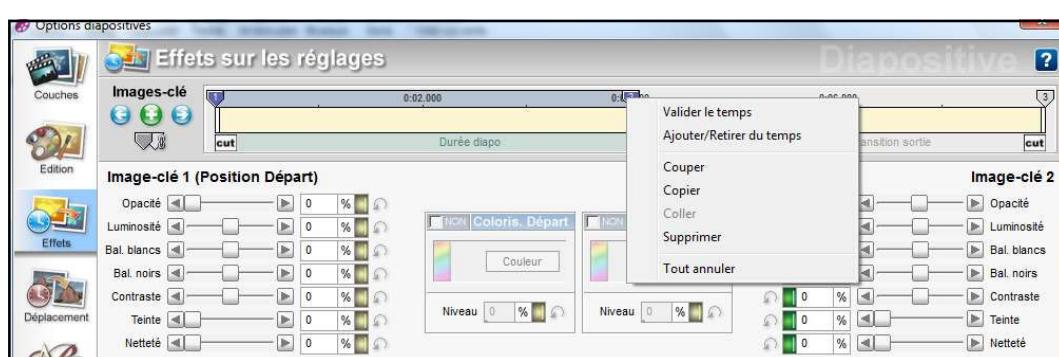
Création d'une balise supplémentaire.



- Nous allons donc devoir changer la valeur de la balise n°2 et la passer à 3 secondes puisque c'est le temps que nous avons déterminé. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la balise n°2 et sélectionnez **Valider le temps**.

**Figure 4-8**

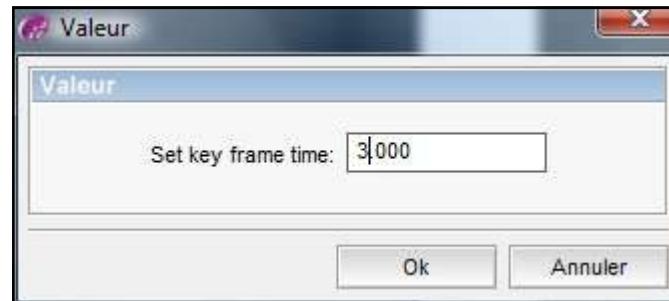
Le menu disponible pour agir sur une image-clé.



- Dans la petite fenêtre qui s'ouvre, indiquez la valeur 3.

**Figure 4-9**

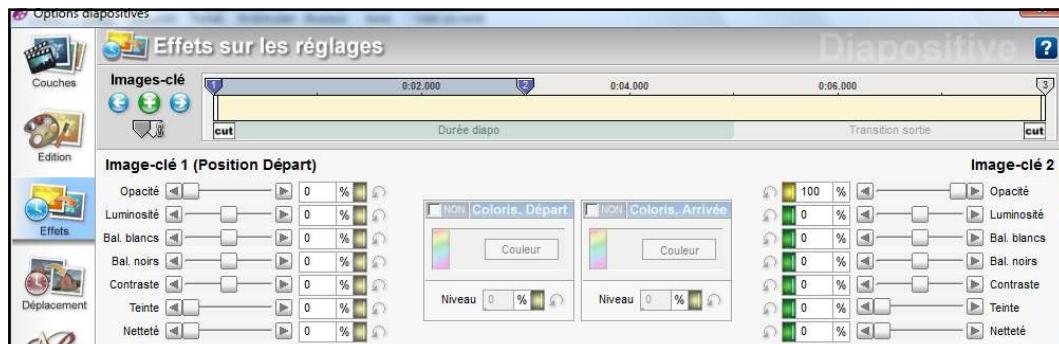
Fenêtre de saisie de la position de la balise sur la ligne de temps. A noter la possibilité de chiffrer en millièmes de seconde.



- Il ne reste plus qu'à indiquer qu'à ce moment de la ligne de temps, l'image doit être totalement apparue, donc avec une opacité de 100%. Passez donc l'opacité dans la **Position Arrivée** à 100%

**Figure 4-10**

On passe l'opacité à 100% dans la partie droite.



- Vous pouvez lancer la visualisation de l'effet en cliquant sur le bouton vert de lancement de l'aperçu.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '**Fondu-Images-clé.psh**'.

## 4 - 6 Les images-clé

### • Quand la teinte se met dans tous ses états

Parmi les autres utilisations des effets dans Producer, le changement de teinte peut apporter des résultats surprenants. Le paramètre **Teinte** permet de modifier la palette de couleurs utilisée dans une image, à l'inverse de la colorisation qui donne une nuance globale identique pour toute l'image.

Pour illustrer cette fonction, nous allons travailler sur une diapositive d'une durée de 10 secondes avec aucune transition avant ni après.

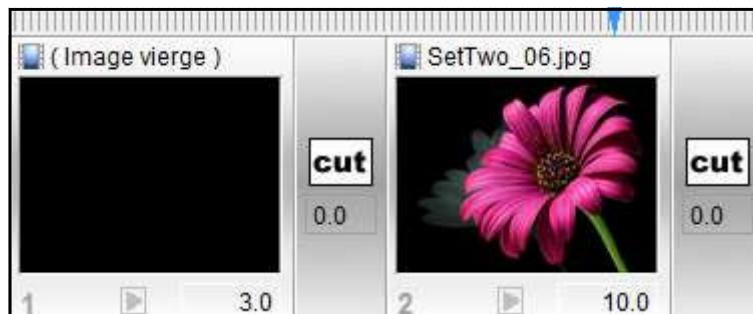


Figure 4-11

Nous allons effectuer plusieurs changements de teinte successifs sur cette diapositive, ce qui nous donnera l'occasion de voir d'autres façons d'ajouter une image-clé. Nous positionnerons 3 images-clé intermédiaires : l'une à 2.5 secondes, une autre à 5 secondes, la troisième à 7.5 secondes.

Nous allons effectuer plusieurs changements de teinte successifs sur cette diapositive, ce qui nous donnera l'occasion de voir d'autres façons d'ajouter une image-clé. Nous positionnerons 3 images-clé intermédiaires : l'une à 2.5 secondes, une autre à 5 secondes, la troisième à 7.5 secondes.

Lorsque l'on veut ajouter plusieurs images-clés, la technique vue précédemment ne s'applique pas facilement car chaque ajout positionne une balise entre les 2 précédentes et cela finit pas être plus long à modifier que de créer les balises individuellement.

Voyons pour la première image-clé. Elle doit se trouver à 2.5 secondes. En fait, on va déplacer la balise 2 et l'amener à 2.5 secondes en lui donnant cette valeur.

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la balise 2 qui se trouve actuellement en bout de la ligne de temps. Sélectionnez **Valider le temps** et donnez la valeur 2.5.

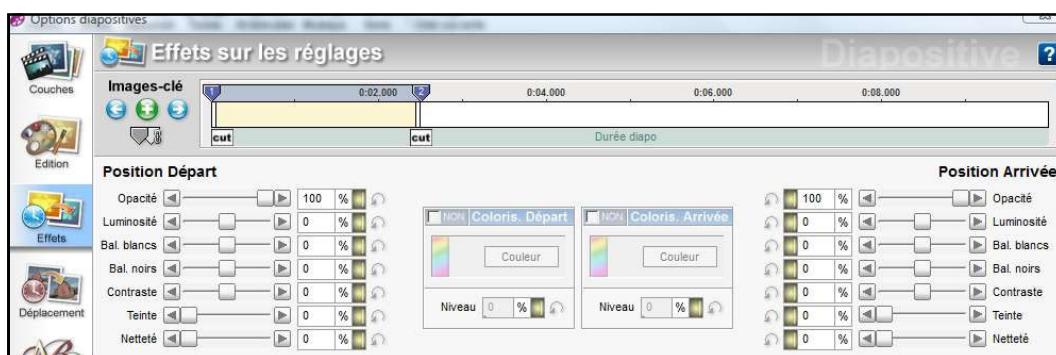


Figure 4-12

La balise de l'image-clé n°2 est maintenant positionnée à 2.5 secondes.

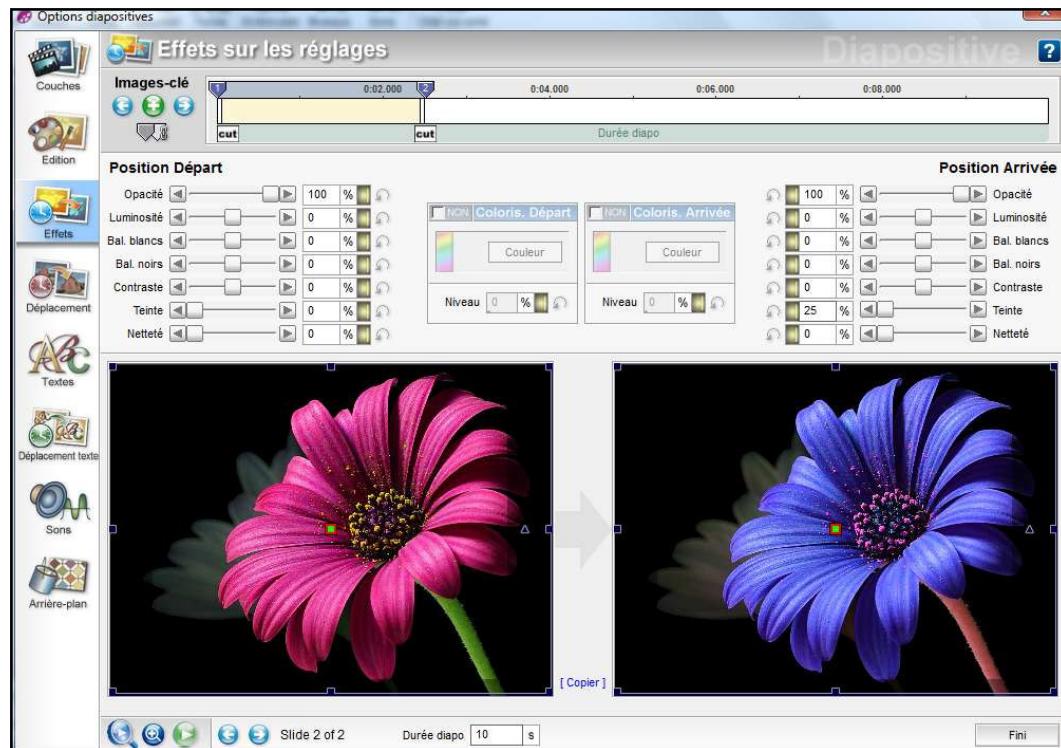
2. Dans la partie **Position Arrivée** paramètre **Teinte**, donnez la valeur 25% et regardez le rendu qui est fait. La fleur est passée en couleur bleue et la tige en couleur orangée.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

## 4 - 7 Les images-clés

Figure 4-13

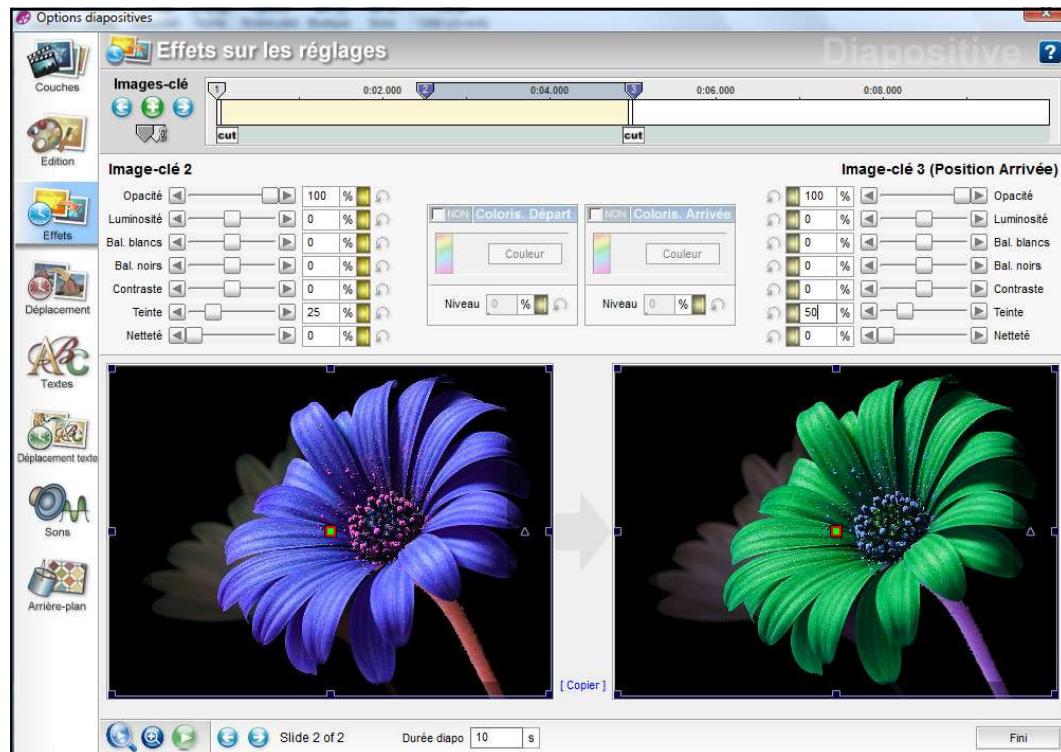
Le changement de teinte demandé se manifeste aussitôt dans la fenêtre d'aperçu **Arrivée**.



3. Créons maintenant l'image-clé n°3. Cliquez juste au-dessus dessus de la ligne de temps (là où il y a l'indication du temps 0:04:00 0:06:00 etc....) avec le bouton droit de la souris et choisissez **Insérer**. Une balise se positionne là où se trouvait la souris quand vous avez cliqué, donc pas forcément juste à 5 secondes. Ce n'est pas grave, ajustons le temps en cliquant sur cette balise 3 avec le bouton droit et choisissez **Valider le temps** en indiquant 5. Vous commencez à connaître cette méthode !
4. Saisissez la valeur de 50% pour le paramètre **Teinte**. Vous devriez avoir maintenant une image comme celle-ci.

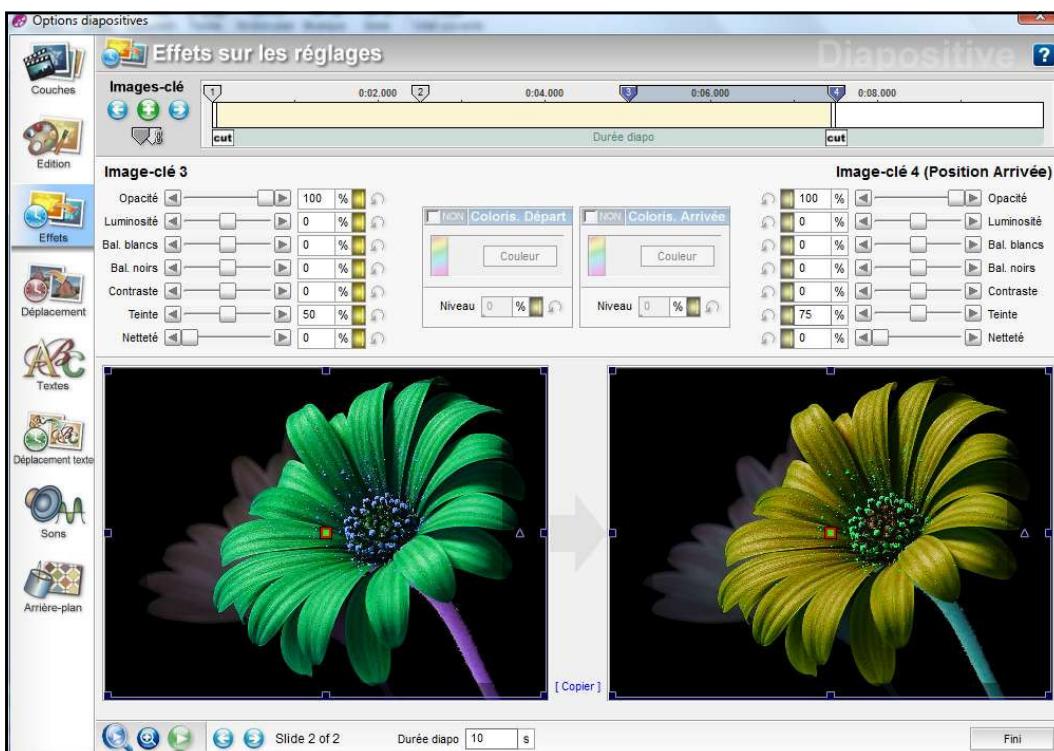
Figure 4-14

Et voilà le travail au bout de la deuxième modification de la valeur de la teinte.



## 4 - 8 Les images-clés

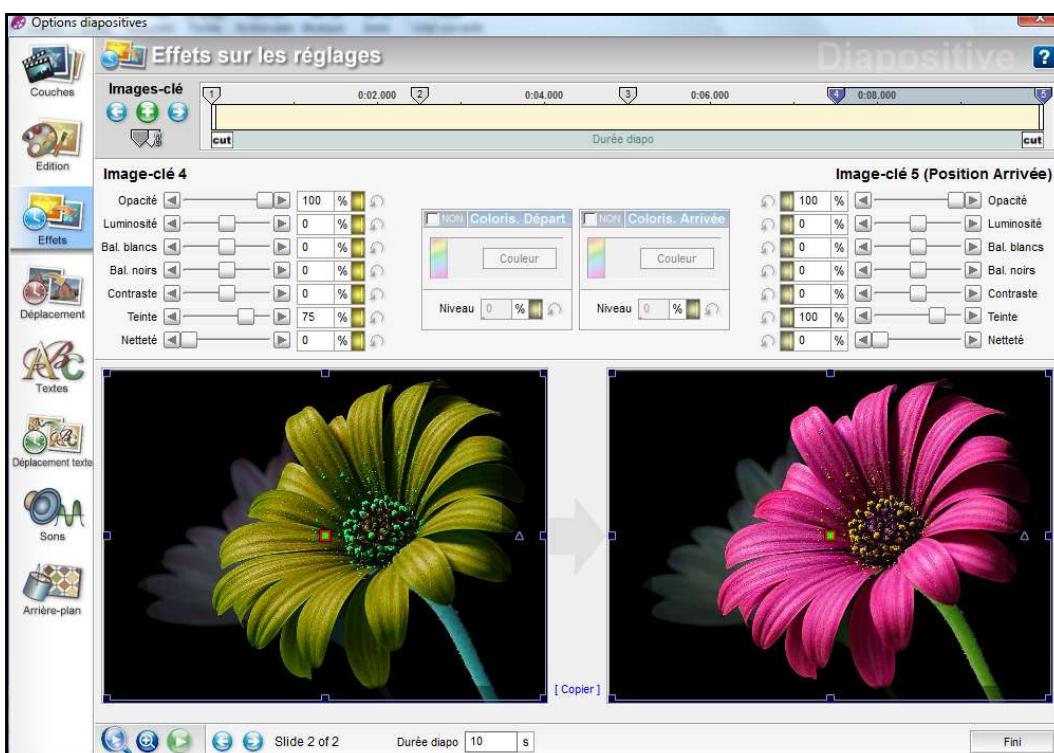
5. Continuons en créant l'image-clé n°4 selon la méthode évoquée précédemment. On la positionnera à 7,5 secondes. On indiquera une valeur de 75% dans le paramètre **Teinte**. Voici l'allure de l'écran que vous devriez avoir.



**Figure 4-15**

Avec l'image-clé n°4, notre fleur a pris des couleurs cuivrées.

6. Il ne reste plus qu'à boucler la ligne de temps avec une cinquième image-clé qui sera positionnée en fin de ligne de temps à 10 secondes. Donnez la valeur 100% au paramètre **Teinte**. A noter que 100% ou 0% sont équivalents. Notre fleur a donc retrouvé sa couleur d'origine.



**Figure 4-15**

Et nous voilà revenu à notre image de départ.

7. Il ne reste plus qu'à visualiser la réalisation en cliquant sur le bouton vert de la fenêtre d'aperçu de ProShow.

## 4 - 9 Les images-clés

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '[Teinte-Images-clé.psh](#)'.

### Les images-clés dans les déplacements

---

Les déplacements sont sans aucun doute les fonctions les plus utilisées dans ProShow. On a vu dans le chapitre 3 la manière de travailler dans la version Gold. On pourrait sans problème travailler de cette façon dans Producer. Hélas quelques contraintes sur l'utilisation de l'espace temps ne permettent pas à Gold de pouvoir réaliser des performances du niveau de Producer.

#### Le panoramique

---

La fonction panoramique est, sur le principe, identique dans Producer et dans Gold. La différence sera dans l'utilisation du timing que propose la technique des images-clés.

L'appellation panoramique n'est pas correcte selon le sens officiel du mot. On devrait parler de *travelling* et non de *panoramique*.

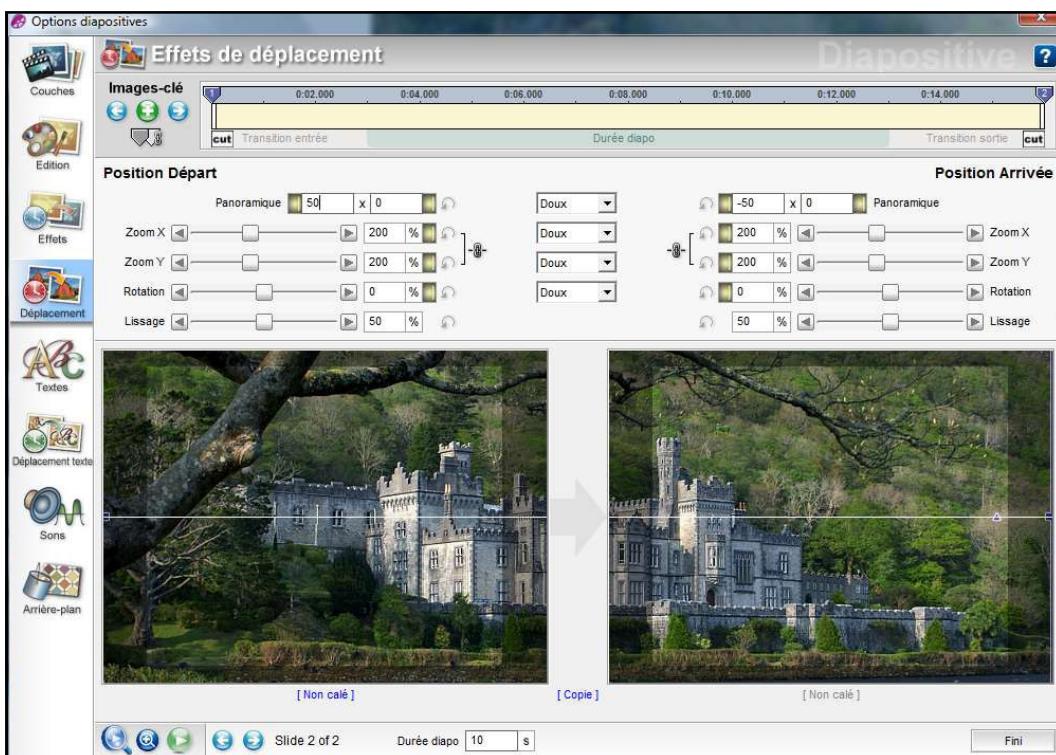
En cinématographie, le panoramique est une prise de vue durant laquelle la caméra pivote autour d'un axe. Or, on n'est pas en 3D et on ne peut donc réaliser un panoramique sur une vue en 2D. On ne pourrait assimiler cette technique que sur des images constituées de plusieurs prises et rebâties pour créer une seule vue dite 'panoramique' mais c'est une autre histoire.

Gardons néanmoins le terme de '*panoramique*' en tête pour travailler sur ProShow puisque c'est le terme couramment utilisé dans les logiciels de ce type.

Pour effectuer cette fonction, il faudra effectuer au préalable un zoom sur la photo pour élargir le champ de visée sinon aucune action ne sera possible, l'image sortirait du cadre et on n'aurait donc pas d'effet de déplacement vraiment réaliste.

1. Pour ce premier exemple simple dans Producer, nous allons travailler sur une image trouvée dans le répertoire **Images** du DVD (**SetOne\_15.jpg**).
2. Importez cette image sur la table de montage et passez sa durée à 10 secondes.
3. Double cliquez sur la diapositive et allez dans l'onglet **Déplacement**.
4. Passez le zoom à 200% à la fois côté gauche (**Position Départ**) et côté droit (**Position Arrivée**). Il suffit de saisir la valeur 200 soit dans la case **Zoom X** soit **Zoom Y**. La notion de zoom X et Y sera expliquée dans la partie **Zoom** de ce chapitre.
5. Afin de provoquer un déplacement latéral de l'image, nous allons positionner le bord gauche de l'image **Départ** contre le bord gauche de la fenêtre d'aperçu. Pour ce faire, déplacez à la souris l'image vers la droite jusqu'à atteindre la limite de l'image matérialisée par son entourage. Ceci devrait vous amener aux coordonnées 50 x 0 (environ).
6. Faites de même avec l'image du côté **Arrivée** mais en collant le bord droit de l'image au bord droit de la fenêtre. Cela devrait vous amener aux coordonnées -50 x 0. Le résultat de cette première phase vous donnera en principe l'aperçu suivant :

## 4 - 10 Les images-clés



**Figure 4-16**

Vue de la fenêtre **Déplacement** pour notre exemple en cours.

Si l'option **Afficher le chemin de déplacement** a été cochée, vous aurez comme ici un trait blanc au milieu de l'image indiquant le chemin parcouru par l'image à savoir un déplacement totalement horizontal.

7. Vous pouvez lancer le visionnage.

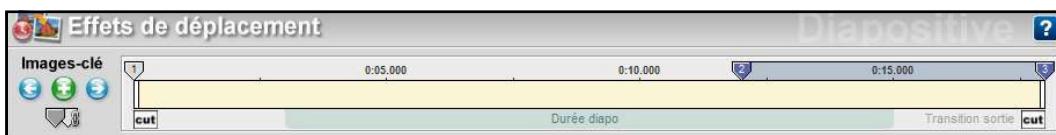
Sur le DVD, cet exemple porte le nom '**Pano-Producer1.psh**'.

### • Panoramique avec arrêt sur image en final

Comme il a déjà été dit, les images-clés positionnées par défaut couvrent la période allant du début de la transition précédente jusqu'à la fin de la transition suivante soit une période plus longue que la simple durée de la diapositive. Ceci veut dire que le déplacement commence pendant la transition d'apport et se finit dans la transition de sortie et donc on ne voit pas réellement le mouvement dans son intégralité. Si par exemple, on veut pouvoir garder sur l'écran pendant quelques secondes l'image finale fixe, il faudra ajouter une image-clé, voici comment.

Reprendons notre exemple précédent et améliorons-le.

1. Donnons une durée de 12 secondes au lieu de 10. Vous pouvez modifier la durée directement sur la diapositive ou dans la fenêtre des Options de diapositive.
2. Modifions la positon de l'image-clé n°2 et donnons-lui une valeur de 12 secondes. (Rappel: clic droit sur la balise 2 puis **Valider le temps** et saisir 12)
3. Créons une image-clé n°3 (Rappel: clic droit sur la ligne de temps après la balise 2, puis **Insérer**) et positionnons la balise complètement au bout de la ligne de temps
4. Vous devriez avoir une ligne de temps ainsi faite.



**Figure 4-17**

La ligne de temps modifiée.

## 4 - 11 Les images-clés

5. Lancez le visionnage et comparez avec la version précédente. Le déplacement de l'image-clé n°2 à l'intérieur de la zone de durée de la diapositive nous a permis de provoquer à cet endroit un arrêt du panoramique afin de laisser fixe la vue de l'image pendant le reste du temps à courir.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '**Pano-Producer2.psh**'.

## Le zoom

La particularité du zoom sur Producer est qu'il existe 2 réglages possibles : Zoom X et Zoom Y.

Le **Zoom X** agit sur la largeur de l'image, le **Zoom Y** agit sur la hauteur de l'image. Par défaut les deux fonctions zoom sont associées et la modification de l'un entraîne celle de l'autre dans les mêmes proportions.

Si vous souhaitez dissocier les zooms pour réaliser des effets particuliers, il faudra au préalable cliquer sur l'icône représentant un maillon qui se 'brisera' quand vous cliquerez dessus et à ce moment-là vous pourrez donner des valeurs différentes pour l'un et l'autre.

**Figure 4-18**

La vue du contrôle du zoom : en haut **zoom fermé**, les 2 valeurs restent identiques, en bas **zoom ouvert**, chaque valeur est autonome.

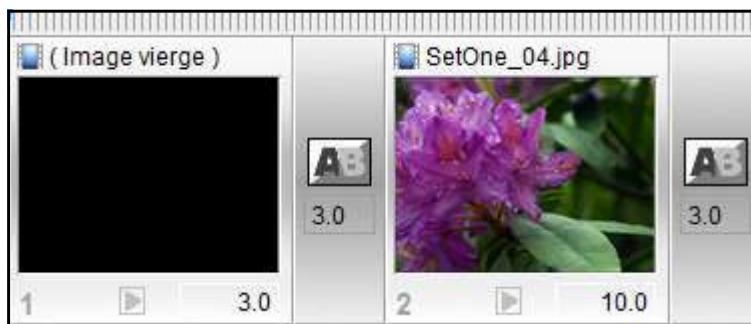


Nous allons débuter avec un exemple simple : un zoom sur une fleur (**SetOne\_04.jpg**) dans le répertoire **Images** du DVD). Comme pour le panoramique dans l'exemple vu juste au-dessus, nous créerons une image-clé intermédiaire afin que l'affichage de l'image reste fixe quelques secondes une fois le zoom effectué.

1. Importez l'image **SetOne\_04.jpg** sur la table de montage et donnez-lui une durée de 10 secondes. Vous pouvez prendre l'habitude de commencer tous vos montages avec une image noire, ceci permet de ne pas lancer brutalement le visionnage et de faire venir la première image en fondu. Pour insérer une image noire, clic droit sur la table de montage puis **Insérer -> Diapo vierge**.

**Figure 4-19**

Vue de la table de montage avec la diapositive noire en début.



2. Modifiez la position de l'image-clé n°2 qui se trouve actuellement en bout de la ligne de temps et donnez-lui la valeur temps de 10 secondes.
3. Passez la valeur du zoom dans la **Position Arrivée** à 200%.
4. Créez une image-clé n°3 et positionnez-la en bout de la ligne de temps.

## 4 - 12 Les images-clés

5. Lancez le visionnage pour vérifier que cela correspond avec ce que l'on attendait. Vérifiez avec l'image ci-dessous que tout correspond bien.

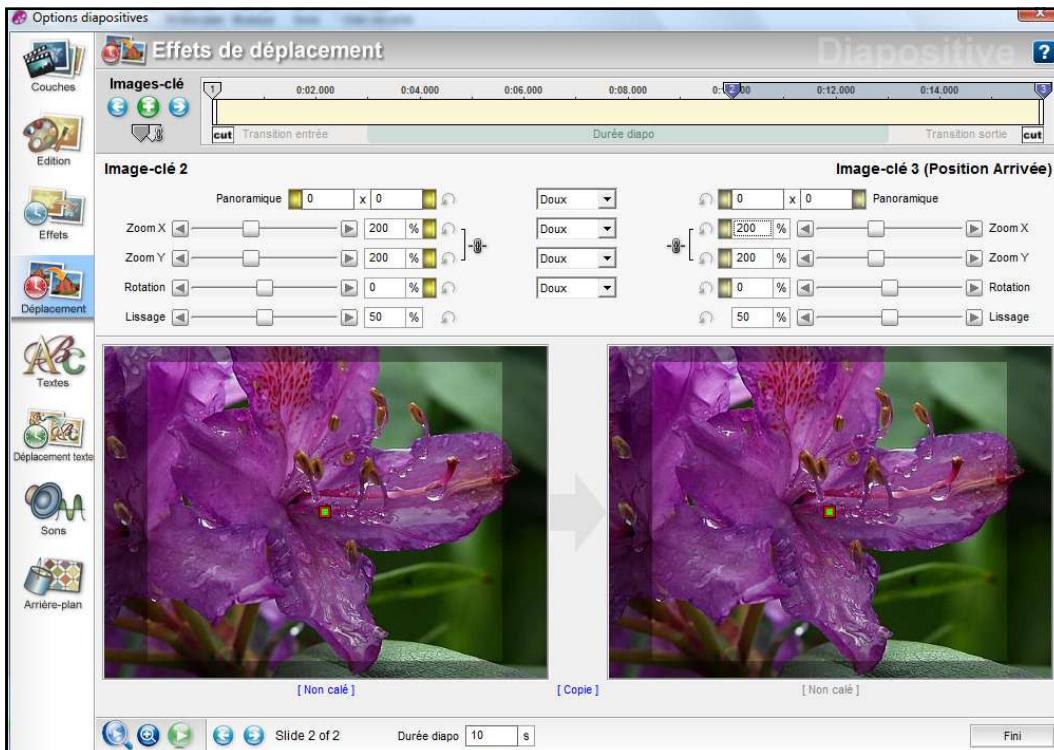


Figure 4-20

Vue de la fenêtre des **Options de diapositive** pour l'exercice en cours.

Pour tout ce qui concerne les manipulations sur les images-clés : déplacement, valorisation du temps, création, vous voudrez bien vous reporter aux exercices précédents où la manière de faire a été explicitée.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '**Zoom-Producer1.psh**'.

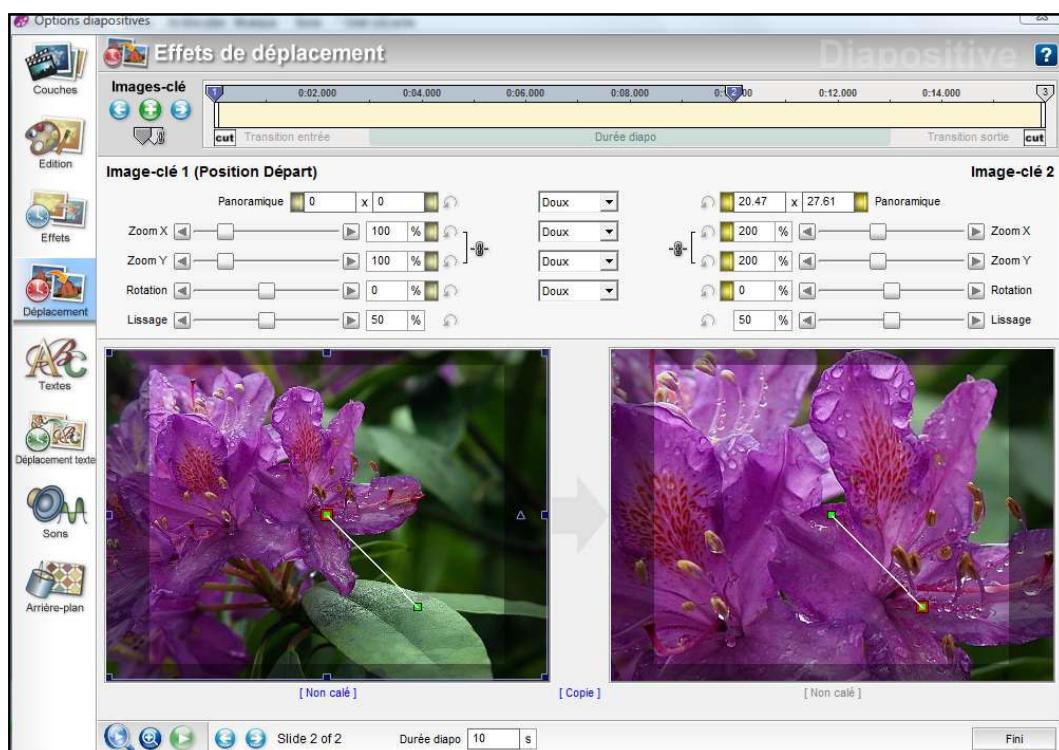
Un zoom ne se fait pas systématiquement comme on vient de le voir. Il faut dans la plupart des cas recadrer l'image pour que le zoom se fasse vers un point bien précis de l'image. Ceci suppose donc que nous devions déplacer l'image dans la fenêtre de droite pour qu'elle soit cadrée en fonction de notre besoin. Nous allons donc reprendre notre fleur ci-dessus et modifier le cadrage d'arrivée.

1. Reprenez l'exercice précédent là où on l'avait terminé.
2. Cliquez dans la zone entre les balises 1 et 2 (là où il y a les timings 0:02:000, 0:04:000, ...) avec le bouton gauche de la souris. Ceci va coloriser le lien 1-2 et a pour effet de vous afficher ce qui se passe entre l'image-clé n°1 et la n°2.
3. Dans la fenêtre d'aperçu de droite (**Position Arrivée**), cliquez dans la fenêtre, le curseur va se transformer en main.
4. Déplacez l'image comme bon vous semble pour la recadrer en maintenant le bouton gauche enfoncé.
5. Vous venez de recadrer l'image d'arrivée et vous n'avez rien d'autre à faire sinon de lancer le visionnage pour vous rendre compte de la différence.

## 4 - 13 Les images-clés

Figure 4-21

L'image à droite a été déplacée. Cela se confirme dans les cases **Panoramique** de droite où des valeurs différentes de 0 x 0 sont affichées.



Sur le DVD, cet exemple porte le nom '*Zoom-Producer2.psh*'.

### • Le zoom 'déchaîné'

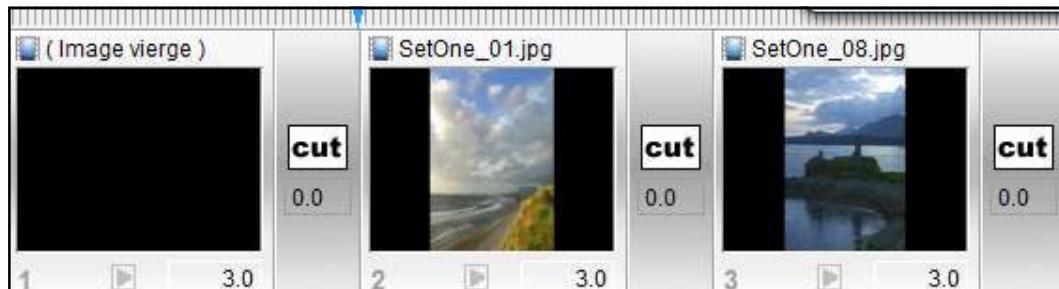
Sous cette appellation, nous allons réaliser un effet spécial assez spectaculaire en jouant sur l'application d'un effet de zoom uniquement sur la largeur d'une image. On aurait pu réaliser un effet similaire en jouant sur la hauteur.

Alors pourquoi 'déchaîné' ? Justement parce que nous allons briser l'icône de la chaîne des zooms X et Y. Cet exercice n'est pas compliqué, il suffit de suivre à la lettre les explications et les images.

1. Insérez une diapositive noire (diapo vierge) puis importez l'image **SetOne\_01.jpg** du répertoire **Images** et **SetOne\_08.jpg**. Vous avez désormais 3 diapositives sur la table de montage.
2. Affectez une durée de 3 secondes à toutes les diapositives et remplacez les traditionnelles transitions de fondu par des **CUT** à 0 seconde.

Figure 4-22

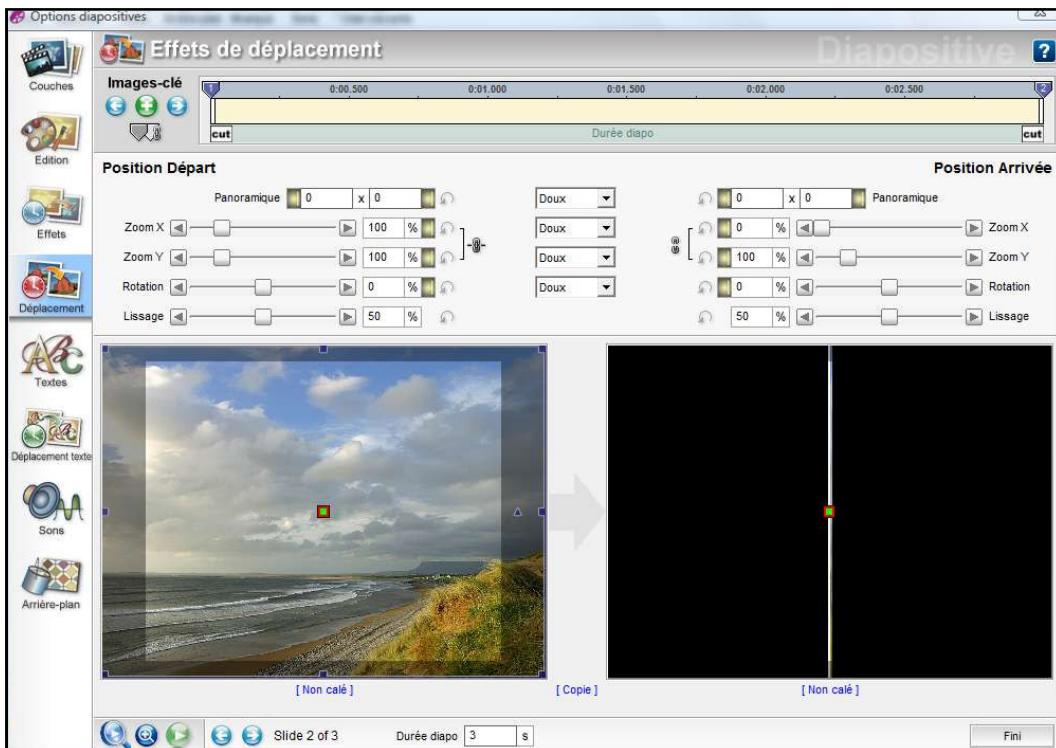
La table de montage prête pour travailler.



3. Double cliquez sur la diapositive n°2 et allez dans l'onglet **Déplacement**.
4. Cliquez sur l'icône de la chaîne en **Position Arrivée** et passez le **Zoom X** à 0%. Ne touchez pas au **Zoom Y**. L'écran devrait se présenter comme la figure 4-23 ci-après.

1.

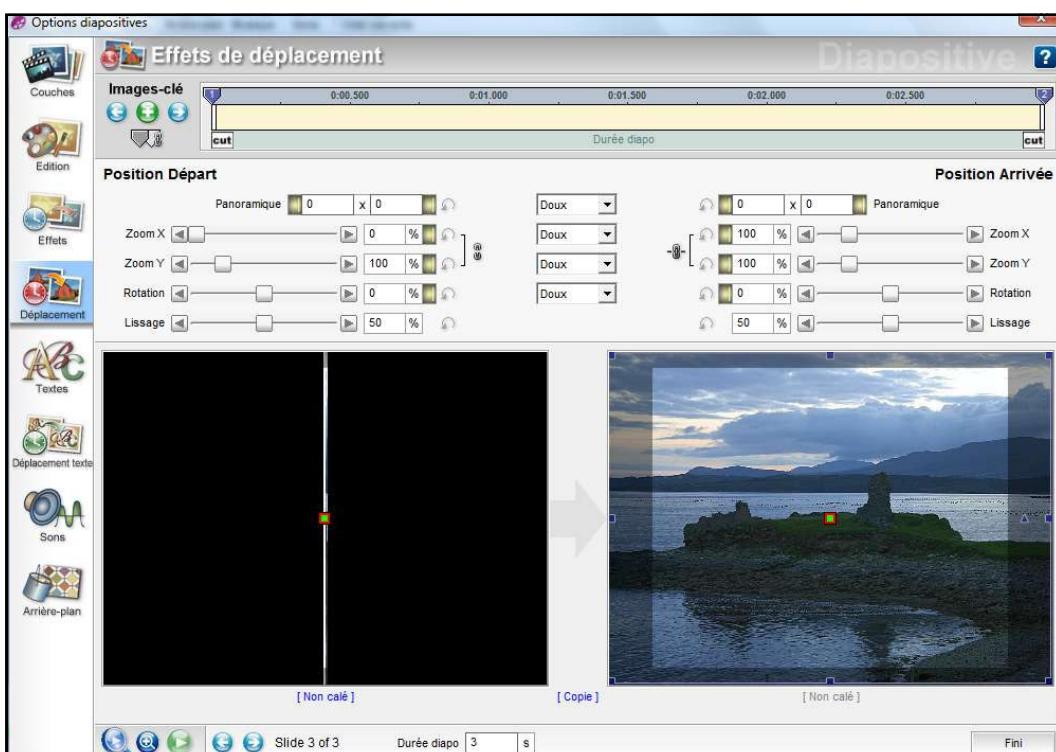
## 4 - 14 Les images-clés



**Figure 4-23**

Le résultat de notre manipulation sur une seule partie de l'image.

- Passez à la diapositive n°3 et faites la même manipulation mais cette fois-ci vous le faites dans la **Position Départ**. Voici le résultat :



**Figure 4-24**

Idem sur l'autre diapositive mais en **Position Départ**.

- Cliquez sur **Fini** et lancez le visionnage. Surprenant n'est-ce pas ?
- Vous pourrez jouer sur la durée de chaque diapositive pour créer un mouvement plus ou moins rapide et donc un effet différent selon ce que vous voulez montrer.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '**Zoom-Producer3.psh**'.

## La rotation

La rotation consiste à faire tourner l'image sur son axe central (le centre de la photo) d'un certain nombre de degrés positifs ou négatifs.

La rotation peut donc aller de  $-360^\circ$  à  $+360^\circ$  ce qui correspond à 2 tours complets. On est toutefois pas obligés de servir de la rotation pour faire tourner des images sur elle-même. Cet effet un peu spécial peut lasser et détruire le contenu d'une photo. Par contre, il sera tout à fait idéal pour simuler, par exemple, un parcours aérien comme on le verra dans la démonstration finale de ce chapitre où on enchaîne plusieurs mouvements.

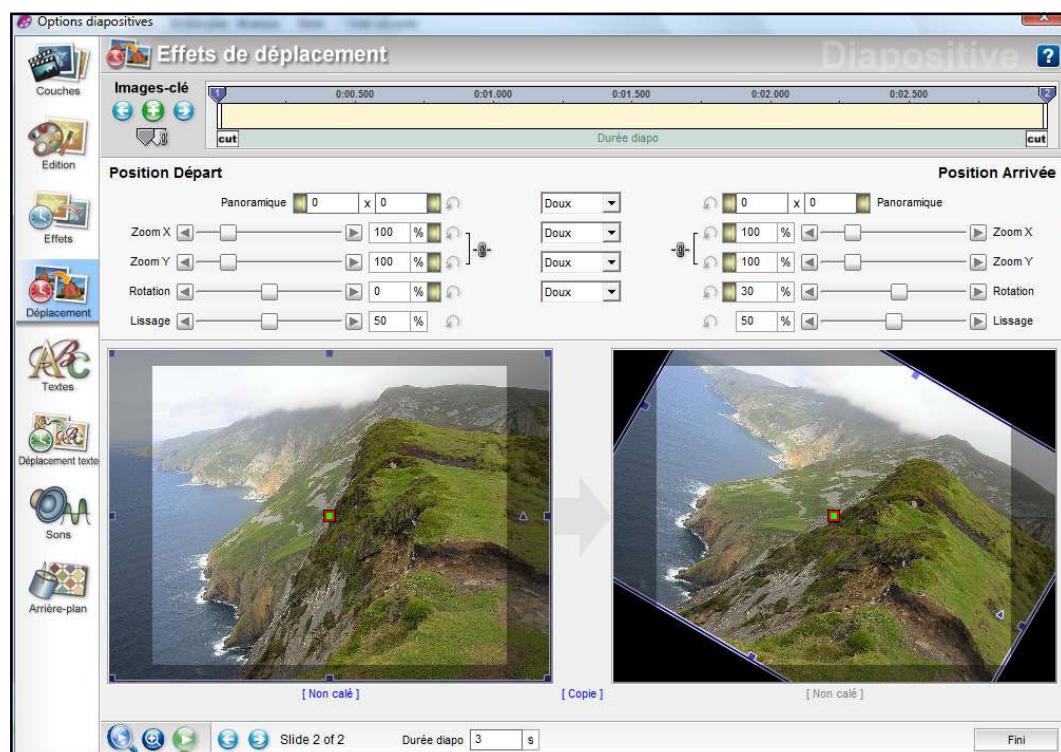
Pour appliquer une rotation à une image, vous aurez plusieurs possibilités :

- Cliquer dans le petit triangle figurant à droite de la fenêtre d'aperçu, à l'intérieur de l'image. Maintenir cliqué et monter ou descendre l'image ce qui la fera tourner sur son axe central.
- Déplacer le curseur carré figurant dans la barre de déplacement de la rotation.
- Agir sur les flèches situées de part et d'autre de la barre de déplacement de la rotation.
- Afficher directement une valeur en degrés dans la case chiffrée située près de la barre de déplacement de la rotation.

Le fait d'appliquer une rotation à une image amène automatiquement des bordures noires de chaque côté de l'image, ainsi que le montre la capture d'écran ci-dessous.

**Figure 4-25**

L'incidence de la rotation sur la vue d'une image.

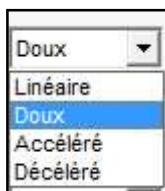


Pour supprimer la vue de ces bordures noires pendant le mouvement, il suffit de zoomer l'image jusqu'à ce que les bords disparaissent. Cette remarque ne s'applique évidemment pas si la vue des bordures noires est volontaire de votre part !!

En fin de chapitre, plusieurs exemples vous permettront de réaliser plusieurs exemples dont quelques uns avec des rotations. Sinon, reportez-vous au chapitre **Rotation** avec Gold dans le chapitre 3.

# Les types de déplacement

Vous avez sans doute remarqué qu'il y avait une zone de paramétrage située entre la **Position Départ** et la **Position Arrivée**. Cette zone permet de sélectionner le type de déplacement que l'on souhaite donner à chacun des types de mouvement : **Zoom**, **Rotation**, **Panoramique**. Elle se présente sous la forme de 3 listes déroulantes constituées des mêmes contenus, chaque liste s'applique à la fonction située de part et d'autre.



**Figure 4-26**

Les différents type de déplacement.

Par défaut, la valeur est fixée sur **Doux**.

- En mode **Doux**, le déplacement va commencer lentement puis aller plus vite et se terminer lentement.
- En mode **Linéaire**, la vitesse du déplacement va être constante du début à la fin. C'est le mode le plus naturel.
- En mode **Accéléré**, le déplacement va commencer lentement puis s'accélérer au fur et à mesure.
- En mode **Décéléré**, le déplacement va commencer rapidement puis diminuer au fur et à mesure.

Selon le type d'effet que vous voudrez représenter, vous choisirez le mode qui s'y prête le mieux.

# Le calage d'images

Cette fonction de Producer est identique à celle vue dans la partie Gold que je vous invite à voir ou revoir dans le chapitre 3, page 3-8.

# Le lissage

Cette particularité est une des fonctions puissantes de Producer. Elle influe directement sur les trajectoires de déplacement. Le lissage n'a, par contre, aucune incidence sur les trajectoires rectilignes uniques.

Par défaut le lissage est à 50% c'est-à-dire que la fonction a une incidence moyenne sur les trajectoires et nous allons voir ceci en détail ce qui nous amènera à évoquer les déplacements enchaînés à l'intérieur d'une même diapositive.

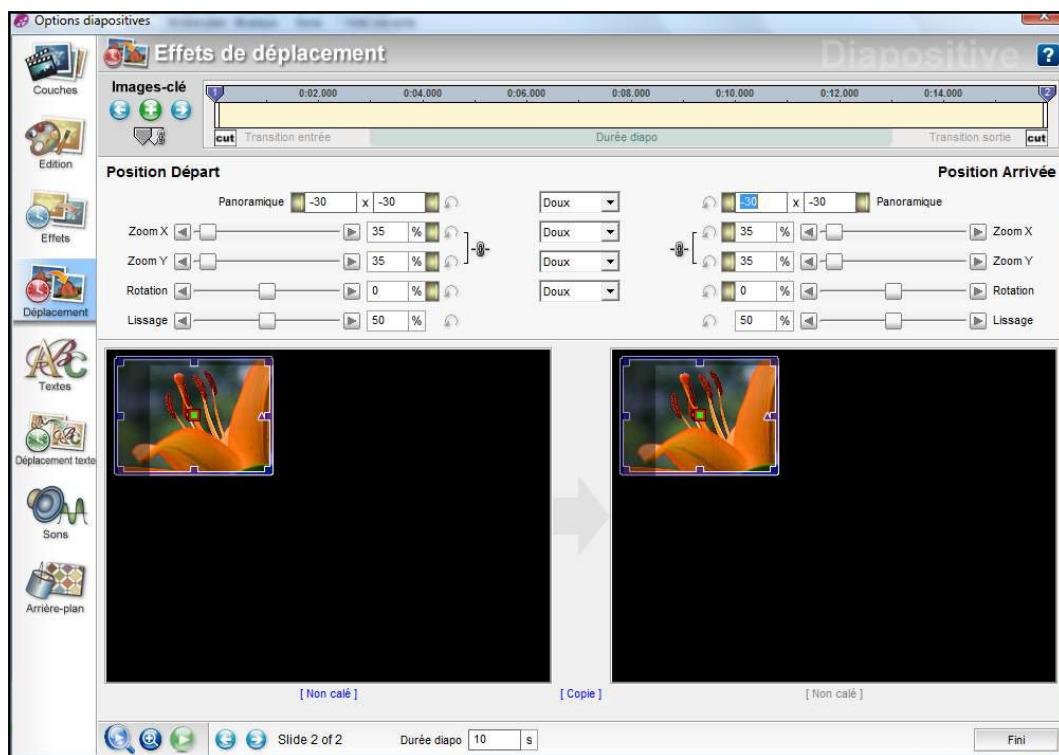
Pour commencer, voyons la différence de comportement avec 3 taux de lissage : 0%, 50% et 100% sur un déplacement d'image supposé à angle droit.

1. Importer l'image **SetTwo\_10.jpg** sur la table de montage et donnez-lui une durée de 10 secondes
2. Ouvrez la fenêtre **Déplacement** en double cliquant sur la diapositive.
3. Passez le zoom en **Position Départ** et en **Position Arrivée** à 35%.
4. Placez l'image aux coordonnées -30 x -30 en **Position Départ** et en **Position Arrivée**. Vous devriez avoir une fenêtre ainsi présentée :

## 4 - 17 Les images-clés

**Figure 4-27**

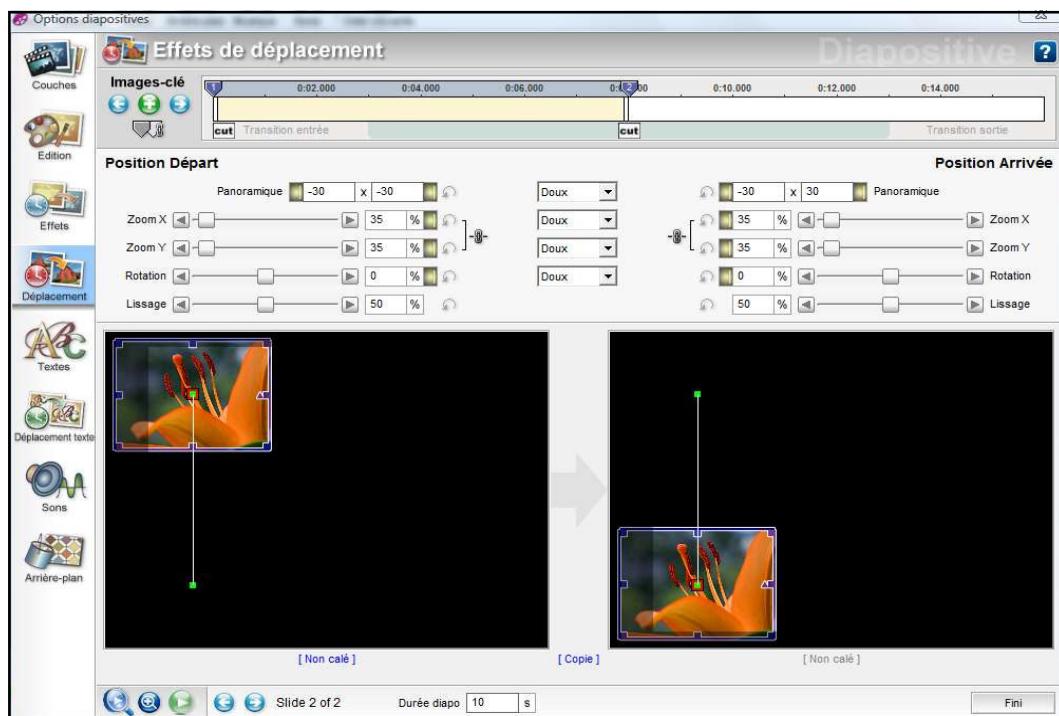
Mise en place de l'image avant son déplacement.



5. Vérifiez que l'option **Afficher le chemin de déplacement** est bien cochée (clic droit dans l'une des 2 fenêtres).
6. Déplacez l'image-clé n°2 à 8 secondes. (Rappel : clic droit sur la balise n°2 puis **Valider le temps**).
7. Déplacez verticalement l'image dans la fenêtre Position Arrivée pour la mettre en bas de la fenêtre (coordonnées : -30 x 30). Nous avons donc maintenant cette vue de la fenêtre **Déplacement** :

**Figure 4-28**

Première étape: on descend l'image tout en bas de l'écran.



8. On crée une image-clé n°3 qui va matérialiser la suite du déplacement. Elle sera positionnée en bout de la ligne de temps (Rappel : clic droit sur la ligne de temps après la balise n°2 puis **Insérer** et ensuite la déplacer jusqu'au bout de la

## 4 - 18 Les images-clés

- ligne de temps).
9. On déplace l'image dans la fenêtre **Position Arrivée** pour l'amener dans le coin opposé. (coordonnées : 30 x 30). Voici une nouvelle vue de la fenêtre **Déplacement**.



Figure 4-29

Deuxième étape : on déplace l'image latéralement.

10. Vous remarquez que le trajet prévu pour l'image est loin d'être rectiligne alors que notre démarche conduisait plutôt à avoir un angle droit. Pour vous en convaincre, lancez le visionnage. Nous n'avons pas touché au paramétrage du lissage qui est donc resté à sa valeur par défaut de 50%.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '*Lissage-50.psh*'.

Voyons ce que donnerait un lissage à 100% sur la totalité de la trajectoire.

1. Cliquez sur la flèche blanche située à gauche de la ligne de temps des images-clés afin de revenir au départ de notre déplacement.
2. Passez le lissage à 100% en **Position Départ** et en **Position Arrivée**.
3. Cliquez sur la flèche blanche opposée afin de passer à la séquence d'image-clé suivante.
4. Passez également le lissage à 100% en **Position Départ** et en **Position Arrivée**.
5. Voyez la nouvelle trajectoire que cela a engendré. Lancez le visionnage pour vérifier que l'image décrit bien une telle courbe pour se déplacer.



Figure 4-30

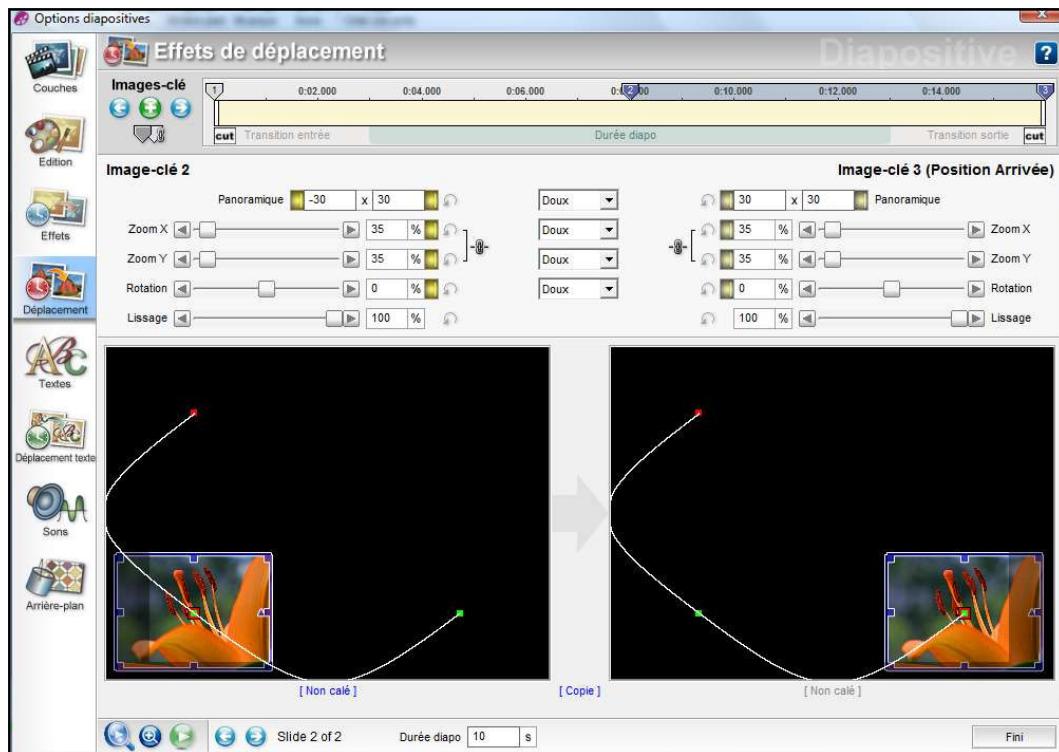
Jeu d'icônes situées à gauche de la ligne de temps des images-clés.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '*Lissage-100.psh*'.

## 4 - 19 Les images-clés

Figure 4-31

Avec 100% de lissage on augmente encore la courbure de la trajectoire de déplacement.



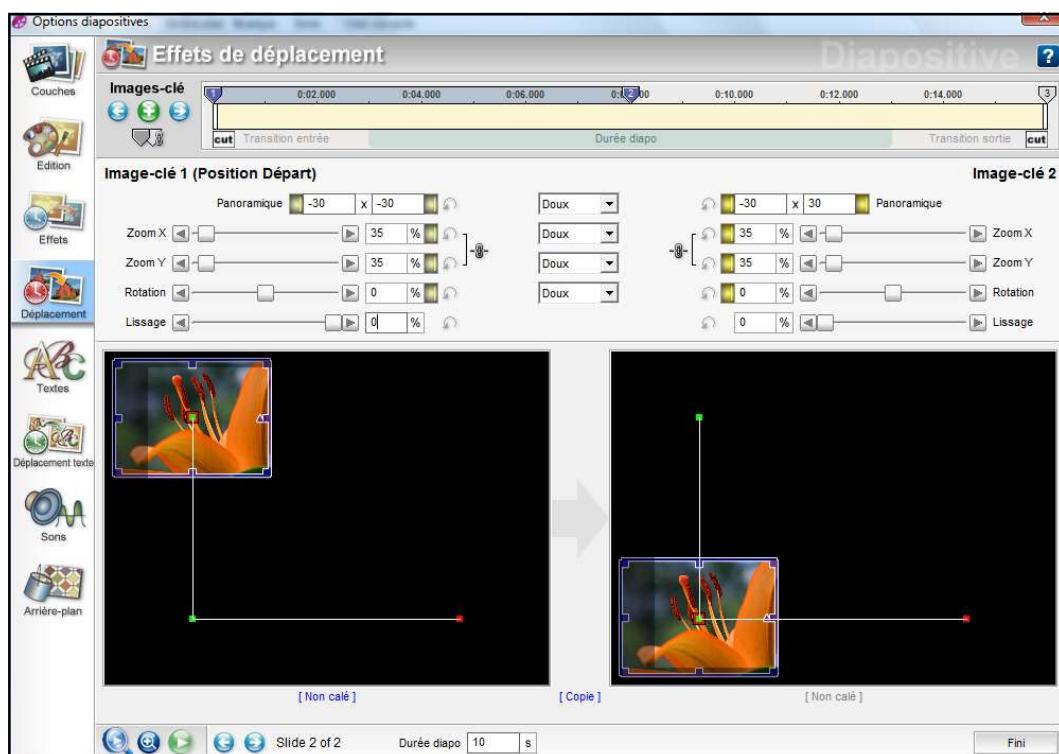
Moralité : on voulait un déplacement à angle droit, on a tout sauf cela. A moins que ...

On s'aperçoit que plus on augmente le lissage, plus la courbe décrite s'éloigne de l'objectif. Essayons donc de tout mettre à 0% et pour cela, vous allez refaire les étapes 1 à 5 précédentes en changeant à chaque fois 100% par 0%.

Le résultat devrait être à la hauteur de nos espoirs !!!

Figure 4-32

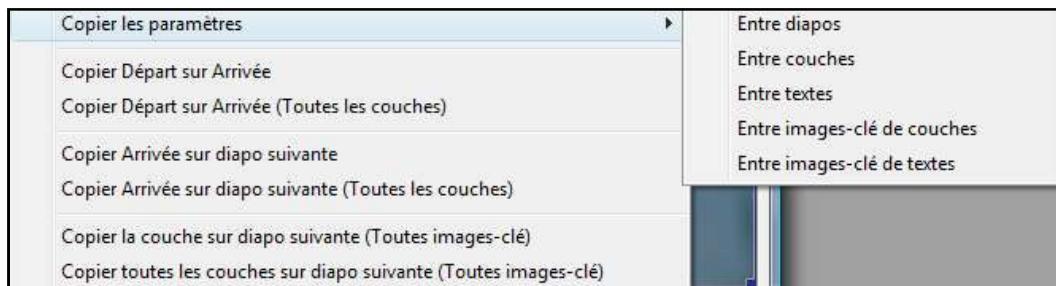
La bonne solution pour avoir un véritable angle droit dans le déplacement est avec un lissage à 0%



Sur le DVD, cet exemple porte le nom '[Lissage-0.psh](#)'.

# La copie de positions

Afin d'économiser du temps lors de copies de positions à l'intérieur d'une diapositive ou d'une diapositive à la suivante, un lien appelé [Copie] figure entre les 2 fenêtres d'aperçu. En cliquant sur ce lien, on ouvre les options suivantes :



**Figure 4-33**

Les différentes possibilités de copie dans la fenêtre **Déplacement**.

- **Copier les paramètres -> Entre diapos** : permet de copier l'ensemble des paramètres entre plusieurs diapositives.
- **Copier les paramètres -> Entre couches** : permet de copier des paramètres entre les couches de diapositives.
- **Copier les paramètres -> Entre textes** : permet de copier des paramètres concernant les textes.
- **Copier les paramètres -> Entre images-clés de couches** : permet de copier des paramètres concernant les images-clés images.
- **Copier les paramètres -> Entre images-clés de textes** : permet de copier des paramètres concernant les images-clés textes.

Les exemples concernant la copie de ces paramètres seront donnés dans le chapitre 17.

- **Copier Départ sur Arrivée** : permet de copier les paramètres de la Position Départ sur la Position Arrivée de la même diapositive pour la couche en cours.
- **Copier Départ sur Arrivée (Toutes les couches)** : réalise la même opération mais pour toutes les couches de la diapositive.
- **Copier Arrivée sur diapo suivante** : permet de copier les paramètres de la position Arrivée de la diapositive en cours sur la position Départ de la diapositive suivante pour la couche en cours.
- **Copier Arrivée sur diapo suivante (Toutes les couches)** : réalise la même opération mais pour toutes les couches de la diapositive.
- **Copier la couche sur la diapo suivante (Toutes images-clés)** : permet de copier tous les paramètres de la couche de la diapositive en cours (Départ et Arrivée) sur la diapositive suivante y compris les images-clés.
- **Copier toutes les couches sur la diapo suivante (Toutes images-clés)** : permet de copier toutes les couches de la diapositive en cours (Départ et Arrivée) sur la diapositive suivante y compris les images-clés.

A noter que si la diapositive suivante n'existe pas, elle est automatiquement créée. Si la diapositive suivante existe, la fonction de *copie sur la diapo suivante* aura pour effet de lui rajouter autant de couches qu'il y a de couches concernées par la copie.

# Modifications a posteriori dans les images-clés

La relative complexité de la technique des images-clés a obligé un développement strict sans état d'âme ! Ceci se retrouve dans la modification que vous pourriez apporter sur la ligne de temps des images-clés ou dans le déplacement des balises.

Prenons l'exemple suivant : sur l'image qui suit, il y a 4 images-clés représentées par leurs 4 balises. La 1 est à 0 seconde, la 2 à 6 secondes, la 3 à 10 secondes et la 4 à 16 secondes. La durée de la diapositive est de 10 secondes, il y a 3 secondes de transition avant et après ce qui représente bien les 16 secondes de la ligne de temps.

**Figure 4-34**



La ligne de temps des images-clés d'origine avec une durée diapositive de 10 secondes

Imaginons que nous voulions modifier la durée de la diapositive et la passer à 12 secondes. Le processus des images-clés qui composent cette diapositive va être modifié également afin de rester cohérent avec la nouvelle durée. Toutes les positions d'images-clés vont être recalculées au prorata de la nouvelle durée soit :

**Figure 4-35**



La ligne de temps des images-clés modifiée par le passage de la durée de la diapositive à 12 secondes

La 2 est passée à 6.6 secondes, la 3 à 11,4 secondes et la 4 évidemment à 18 secondes. Si vous aviez positionné vos images-clés en fonction d'une synchronisation avec la musique par exemple, et bien c'est perdu, il faut redéplacer les balises !

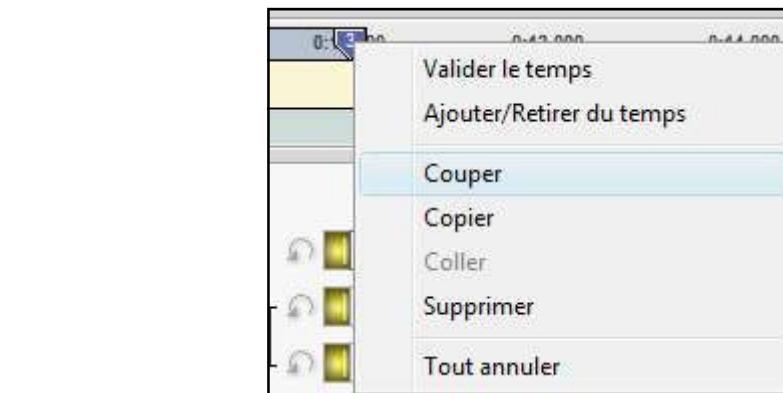
Si la position des images-clés est primordiale et si vous ne voulez pas perdre les positions précédentes, il faudra utiliser une autre méthode pour allonger la durée de la diapositive.

Imaginons que le passage à 12 secondes est justifié par la dernière séquence que vous souhaitez plus longue de 2 secondes (séquence d'images-clés 3 à 4 qui était de 6 secondes et que vous voulez passer à 8), il suffira d'ajouter 2 secondes à sa durée.

Concrètement on réalise cette opération ainsi :

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la balise n°3 puis **Ajouter/Retirer du temps**.

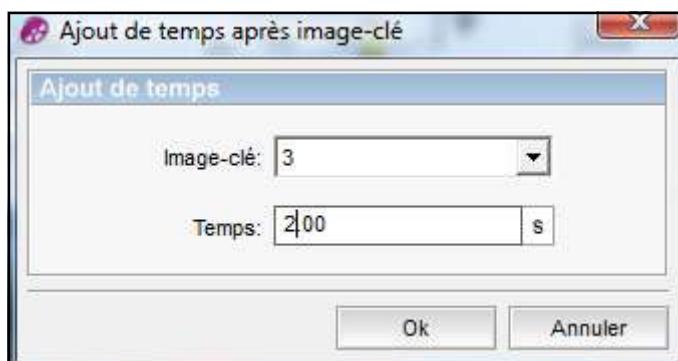
**Figure 4-36**



Les différentes possibilités d'action sur une image-clé.

## 4 - 22 Les images-clés

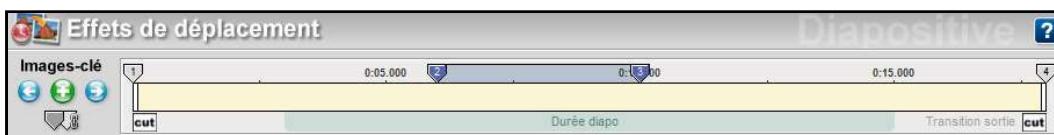
2. Dans la mini fenêtre, indiquez la valeur 2.



**Figure 4-37**

Valorisez le temps additionnel que vous voulez faire prendre en compte pour cette séquence.

3. Constatez que la durée de la diapositive est bien passée à 12 secondes (18 secondes au total sur la ligne de temps des images-clés) et que les balises 2 et 3 sont bien restées respectivement à 6 et 10 secondes.



**Figure 4-38**

La durée globale est bien de 18 secondes et les balises 2 et 3 n'ont pas bougé.

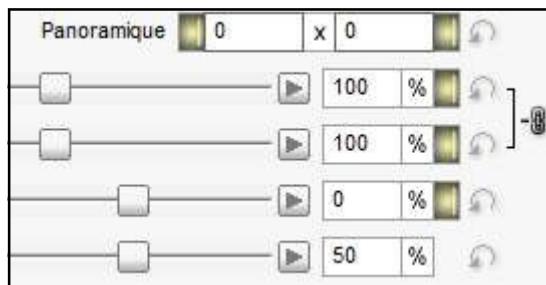
L'ajout de temps peut être négatif et dans ce cas on retiendra qu'il s'agit bien de retirer du temps à la durée d'une séquence.

N.B : ainsi que le laisse penser la procédure décrite, l'image-clé à prendre en compte pour valoriser un ajout de temps est celle qui débute la séquence à modifier. Dans notre exemple, la séquence qui durait plus longtemps correspondait aux images-clés 3-4, on ajoute le temps sur l'image-clé n°3.

Dans le chapitre 17, de nombreux exemples concrets reprendront en pas à pas des techniques utilisant les images-clés : images qui tournent, positionner des verticales, les copies multiples de paramètres, ... N'hésitez pas à les consulter.

## Les modes Auto et Manuel

Le mode **Manuel** est généré par défaut lors de la création d'une séquence d'images-clés. Il se caractérise par des boutons carrés de couleur ambre situés près des cases à valoriser.



**Figure 4-39**

Le mode **Manuel** qui est le mode au moment de la création des images-clé par l'utilisateur.

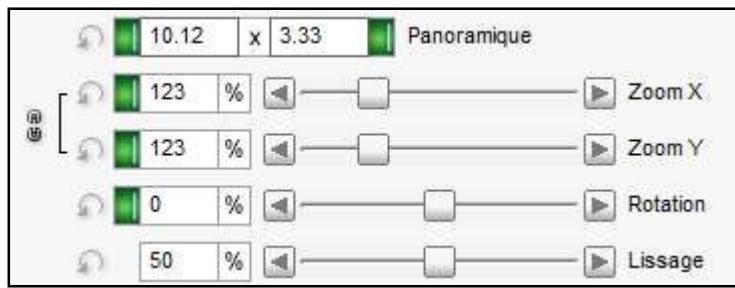
Le mode **Auto** intervient quand on insère une image-clé au milieu d'une séquence déjà existante. Le logiciel extrapole alors tous les paramètres concernés (coordonnées, zoom, rotation) à ce nouveau point inséré et il indique donc via ce mode que ce sont des valeurs calculées et non celles entrées par l'utilisateur.

## 4 - 23 Les images-clés

Ce mode est représenté par des boutons carrés de couleur verte situés près des cases à valoiriser.

Figure 4-40

Le mode **Auto** est généré automatiquement par le logiciel. Il s'agit d'extrapolations des paramètres constituants le déplacement.



Si vous modifier manuellement l'une de ces données, elle fera passer le mode pour ladite valeur en **Manuel**.

### Quel est l'intérêt de ces modes ?

A priori, on pourrait considérer qu'il ne s'agit que d'informations si on n'est pas appelé à modifier les paramètres. C'est exact.

L'intérêt est beaucoup plus significatif si l'on veut modifier le cursus d'un déplacement ou d'un effet. Il permet notamment de modifier la variation d'un fondu (fondu non linéaire) ou d'un zoom (zoom non linéaire) et produire ainsi des effets plus significatifs que des déplacement ou des apparitions linéaires.

A titre d'exemple rapide, imaginons une diapositive sur laquelle on voudrait imposer un fondu non linéaire. Rappel: la transition de fondu traditionnelle (A/B) existe dans le catalogue des transitions mais elle est linéaire et ne permet pas de la paramétriser. Nous passerons donc par un travail avec les **Effets**, l'opacité et les images-clés.

1. Importez les images **SetTwo\_08.jpg** et **SetTwo\_10.jpg** sur la table de montage en ayant pris soin de commencer le montage par une diapositive noire. Donnez les durées suivantes aux diapositives : 1: 3 secondes, 2: 4 secondes, 3: 8 secondes. Placez une transition A/B d'1 seconde entre les diapositives 2 et 3. Les autres restent à 3 secondes.

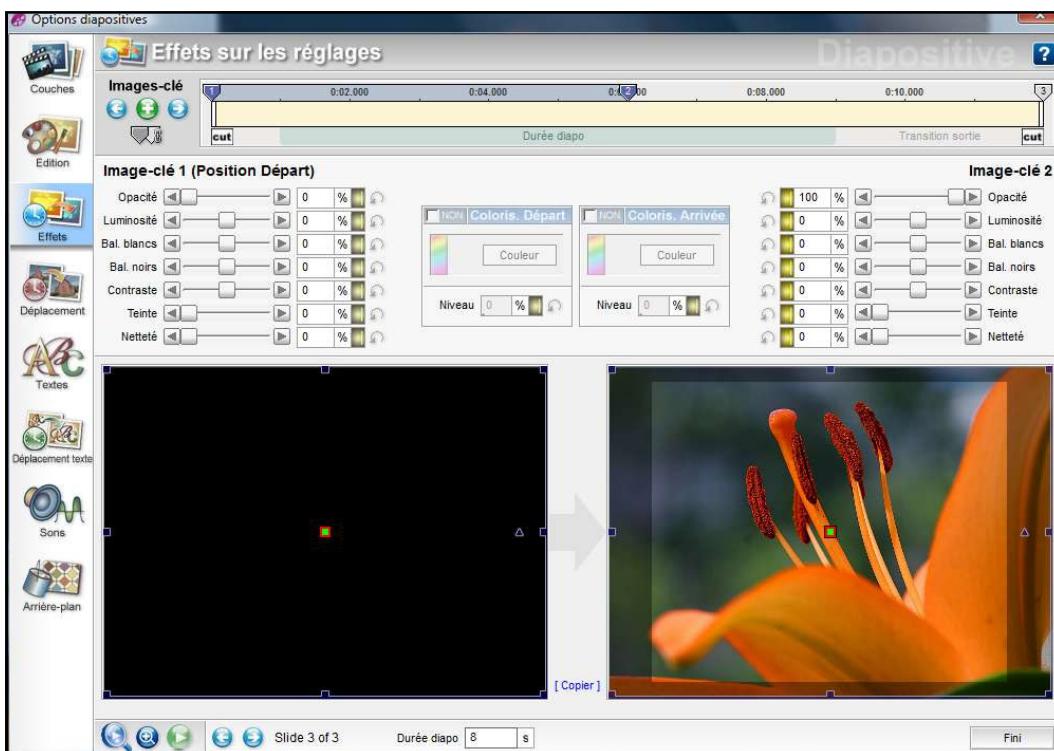
Figure 4-41

Une vue de la table de montage pour notre exemple.



2. Double clic sur la diapositive 3 afin d'aller dans l'onglet **Effets**.
3. Déplacez l'image-clé n°2 pour qu'elle se trouve à 5 secondes. (Rappel: clic droit sur la balise n°2 puis **Valider le temps**).
4. Valorisez le paramètre **Opacité** dans la **Position Départ** à 0%. Ceci va permettre de débuter le fondu dès l'arrivée dans la diapositive.
5. Créez une image-clé n°3 qui sera positionnée en bout de la ligne de temps des images-clés. (Rappel: clic droit sur la ligne de temps puis **Insérer**). Vous devriez avoir cette vue actuellement.

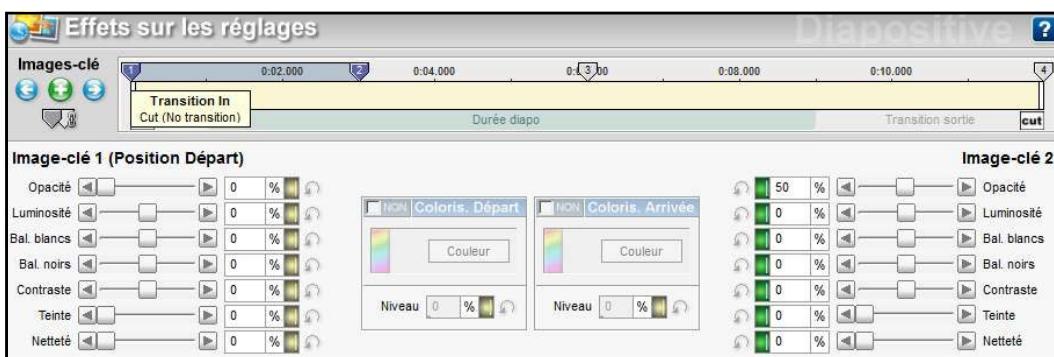
## 4 - 24 Les images-clés



**Figure 4-42**

La vue actuelle de la diapositive 3 en cours de travail.

6. Insérez une image-clé entre les images-clés actuelles 1 et 2. (Rappel: pour insérer une image-clé entre 2 autres, cliquer sur le signe + sur fond vert situé à gauche de la ligne de temps des images-clés). ProShow a passé tous les boutons de la **Position Arrivée** en couleur verte (Auto). Comme cette nouvelle image-clé se situe au milieu de la séquence 1-2 précédente, la valeur de l'opacité est affichée à 50% puisqu'à ce stade, de façon linéaire, l'opacité devrait se situer à 50% de sa valeur à 50% du temps écoulé.



**Figure 4-43**

Tous les indicateurs en **Position Arrivée** sont au vert !!

7. Modifions manuellement la valeur de 50% et passons-là à 30%. Le bouton de couleur verte va passer en couleur ambre puisqu'il s'agit d'une saisie manuelle de la part de l'utilisateur et non plus d'une valeur calculée.



**Figure 4-44**

En modifiant la valeur calculée par ProShow on fait passer le paramètre **Opacité** en mode **Manuel**.

#### 4 - 25 Les images-clés

8. Lancez le visionnage pour constater que le fondu n'est pas linéaire et correspond bien avec ce que nous voulions réaliser.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '***Manuel-Auto.psh***'.

#### **4 - 26 Les images-clés**

# Chapitre 5

## Le masquage dans Producer

Le masquage est une fonction qui, comme son nom l'indique, fait office de masque dans une diapositive. Ceci suppose donc que ladite diapositive doit au moins avoir 2 couches dont l'une servira de masque.

Toute image, toute couche unie ou en dégradé, tout clip vidéo peut jouer ce rôle. Le principe à retenir est : **tout ce qui est clair laisse apparaître ce qui est en-dessous, tout ce qui est foncé le cache**. Une fois qu'on a annoncé cette phrase, on n'en sait pas beaucoup plus.

Il existe 2 types de masquage : le masquage par intensité de gris, le masquage via le canal alpha, chacun utilisant sa propre technique pour créer des effets souvent impressionnants.

### Le masquage par intensité de gris

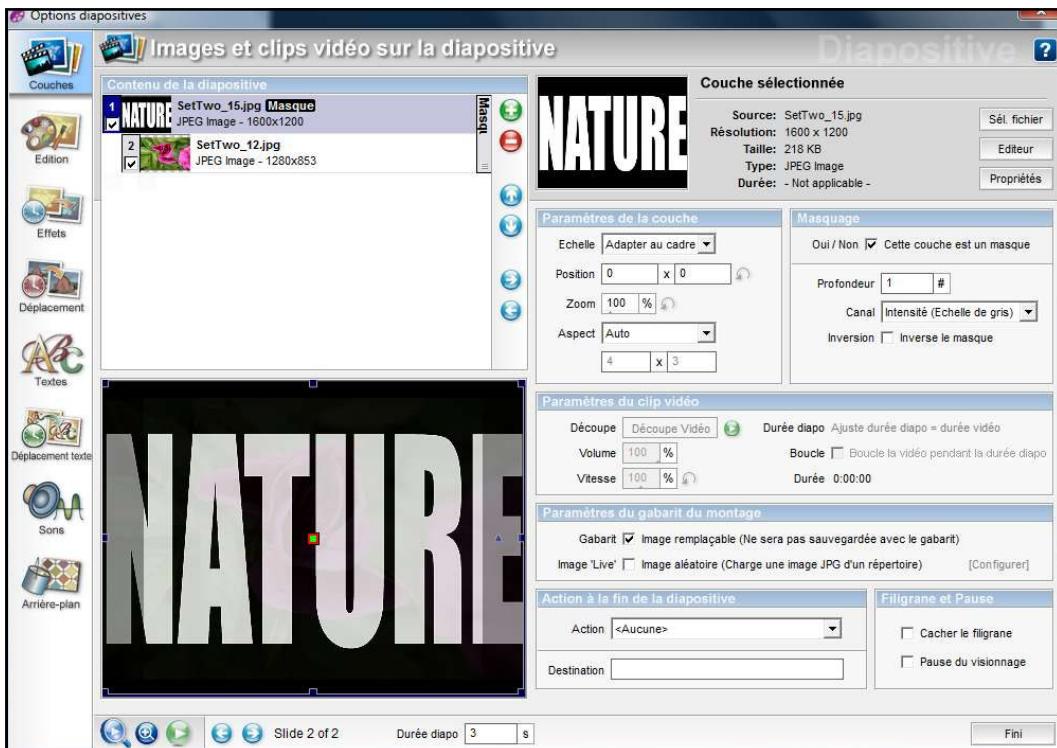
C'est le plus courant, il répond tout à fait à la sentence citée plus haut à savoir que toute zone blanche ou claire d'une couche laisse passer en son travers la ou les couches qui se trouvent en-dessous avec un degré lié à son niveau de gris. J'ai bien parlé de couche et pas forcément d'image. Cela peut donc être une photo, une couche de couleur unie, une couche faite à partir d'un dégradé, un clip vidéo, ... L'association de toutes les possibilités offertes en interne par ProShow permet d'envisager les montages les plus sophistiqués souvent impossibles à réaliser tels quels avec un autre logiciel.

L'étendue des possibilités du masquage étant vaste, il ne sera traité dans ce chapitre que les base d'utilisation de la fonction avec quelques exemples. D'autres exemples plus pointus seront évoqués dans le chapitre 17.

Pour bien comprendre le mécanisme de fonctionnement, nous allons prendre d'abord un cas simple. Un texte préparé en amont dans un logiciel d'édition graphique mais que l'on aurait pu réaliser directement dans ProShow, c'est expliqué aussi dans le fameux chapitre 17.

1. Importez sur la table de montage le fichier **SetTwo\_12.jpg** qui représente une rose.
2. Importez dans la même diapositive, le fichier **SetTwo\_15.jpg** qui représente un titre : le mot NATURE écrit en blanc sur fond noir. Pour importer une couche supplémentaire sur une diapositive, le plus pratique est de la déplacer depuis son répertoire jusque sur la diapositive en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée.
3. Double clic sur la diapositive et rendez-vous dans l'onglet **Couches**.
4. Cliquez sur la couche 1 (le fichier texte) pour la sélectionner et cochez la case **Cette couche est un masque** située dans le cartouche **Masquage** à droite de la fenêtre. Sélectionnez le canal **Intensité (Echelle de gris)**. Si tout s'est bien passé vous devriez avoir une fenêtre **Couches** qui se présente comme la figure 5-1 ci-après.

## 5 - 2 Le masquage



**Figure 5-1**

La fenêtre **Couche**s avec les 2 fichiers images sélectionnés pour cet exemple.

- Regardez le rendu dans la fenêtre d'aperçu de ProShow, c'est assez sympathique et ça ne vous a pris que quelques secondes.



**Figure 5-2**

Le magnifique rendu de l'opération masquage !

Comme ce sont 2 couches, il est bien entendu que vous pourrez leur appliquer effets et déplacements à volonté ce qui rendra le rendu final encore plus saisissant.

A noter également qu'il existe une possibilité d'inverser l'effet du masquage en cochant la case **Inverse le masque**. Dans ce cas, la sentence du début s'inverse et donc tout ce qui est clair cache le dessous et ce qui est foncé le laisse apparaître.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '**Masquage1.psh**'.

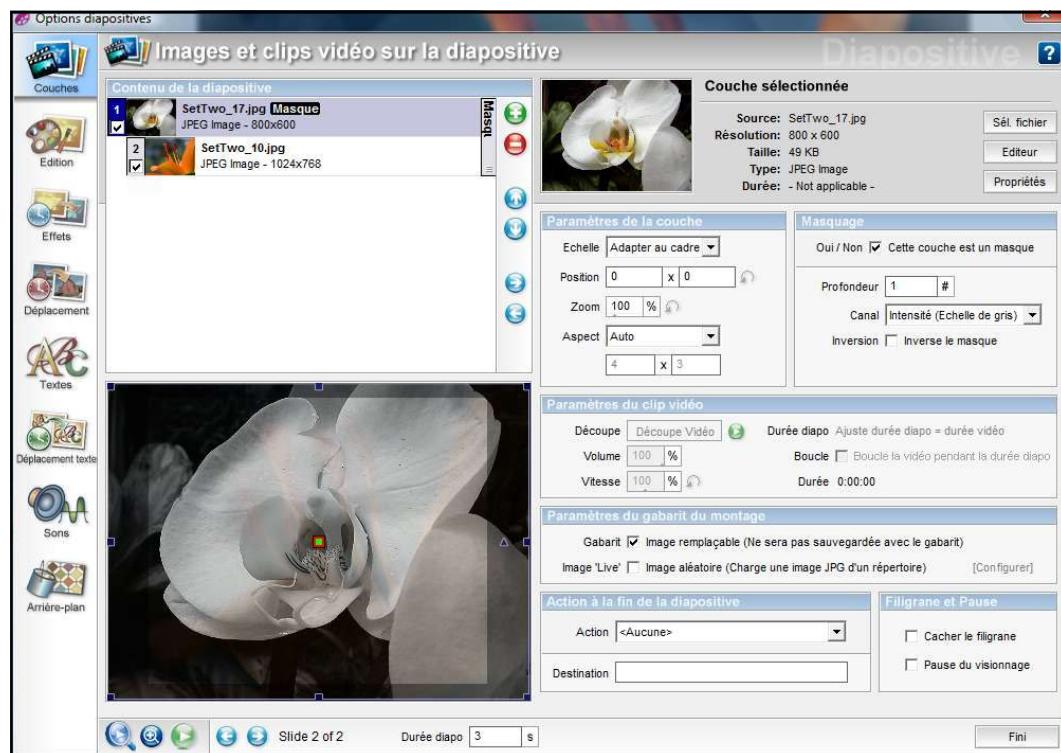
Nous allons voir maintenant comment utiliser une photo comme masque sur une autre photo.

## 5 - 3 Le masquage

1. Importez sur la table de montage le fichier **SetTwo\_10.jpg** et ajoutez au-dessus le fichier **SetTwo\_17.jpg**.
2. Rendez-vous dans l'onglet **Couches** des **Options de diapositive**. Sélectionnez la couche 1 pour la rendre active et cochez la case **Cette couche est un masque**. Sélectionnez, si ce n'est déjà fait, Canal : **Intensité (Echelle de gris)**. Vous devriez avoir cette vue sur votre écran.

Figure 5-3

Les 2 couches d'images dont celle du dessus sert de masque.



Le résultat est assez bluffant !

Figure 5-4

Encore un rendu très surprenant !



Sur le DVD, cet exemple porte le nom '**Masquage2.psh**'.

Autre exemple, l'utilisation d'une couche en dégradé pour servir de masque sur une image. Cette technique offre de nombreux avantages, notamment parce que ProShow possède en standard un éditeur de dégradé d'une souplesse extraordinaire. Vous en saurez plus sur l'éditeur de dégradés dans le chapitre 8.

## 5 - 4 Le masquage

1. Importez le fichier **SetOne\_29.jpg** sur la table de montage.
2. Double clic sur la diapositive et rendez-vous dans l'onglet **Couches**.
3. Cliquez sur le signe + sur fond vert **Ajouter une couche** et choisissez **Ajouter un dégradé**.

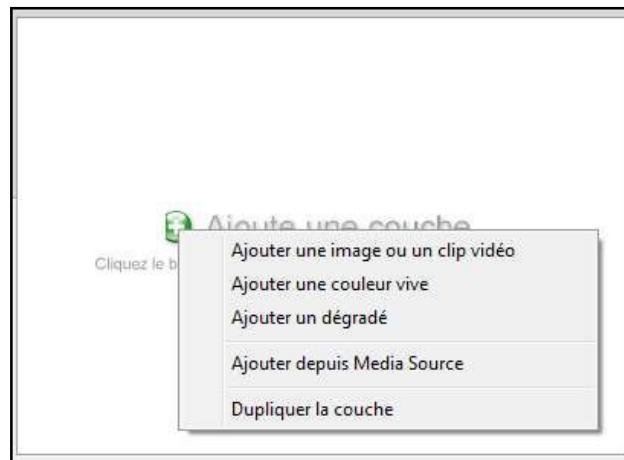


Figure 5-5

La procédure pour ajouter une couche quand ce n'est pas une image située dans la liste des fichiers.

4. Dans l'éditeur de dégradé, sélectionnez **Masks** dans la liste déroulante **Existant** et **Radial** dans la liste déroulante **Type**. Vous choisirez le deuxième modèle en partant de la gauche. Cliquez sur **OK**.

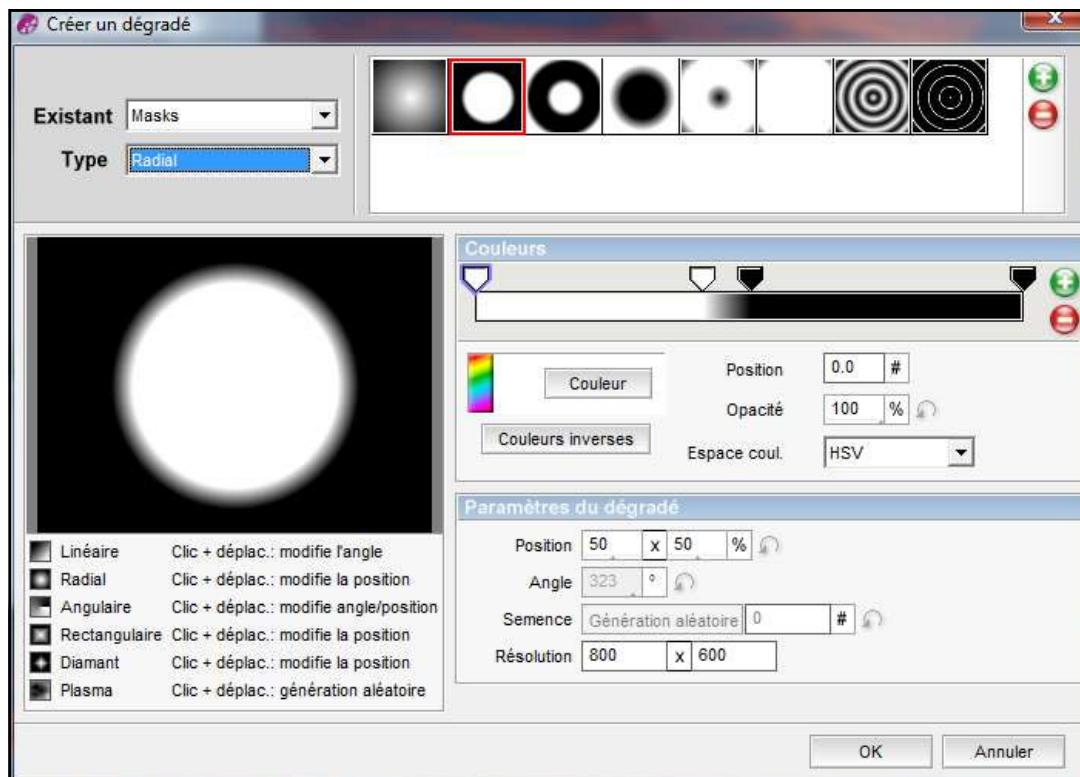


Figure 5-6

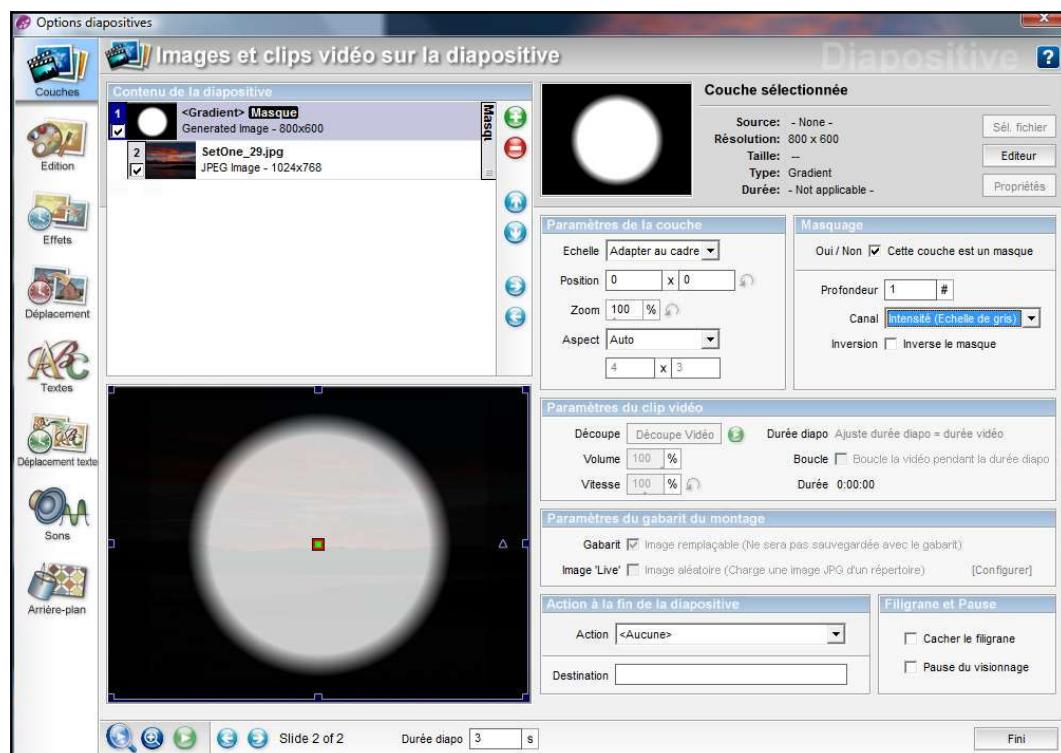
L'éditeur de dégradé vous servira à d'autres endroits du logiciel et un chapitre complet lui est consacré, le chapitre 8.

5. Ce choix fait partie de centaines d'autres disponibles tout prêts dans l'éditeur, plus tous ceux que vous pourrez créer de toute pièce en fonction de vos besoins.
6. Cochez la case **Cette couche est un masque** et choisissez le canal **Intensité (Echelle de gris)**. Vous devriez avoir maintenant une vue de la fenêtre comme la figure 5-7 ci-après.

## 5 - 5 Le masquage

Figure 5-7

L'image et le masque créé en dégradé vont générer un effet intéressant.



Encore une fois, nous obtenons un résultat excellent en quelques clics de souris.

Figure 5-8

Facile, il suffisait d'un peu d'imagination.



Sur le DVD, cet exemple porte le nom '[Masquage3.psh](#)'.

Dernier exemple (d'autres sont dans le chapitre 17), l'utilisation d'un masque entre 2 images afin de les incruster harmonieusement l'une dans l'autre. Retenez cette technique particulière car elle pourra vous servir lors de compositions d'images sans être obligé de sortir de ProShow.

1. Importez le fichier **SetTwo\_07.jpg** sur la table de montage et ajoutez au-dessus le fichier **SetTwo\_14.jpg**.
2. Rendez-vous dans l'onglet **Couches**, cliquez sur la flèche sur fond vert située sur le côté du cartouche **Contenu de la diapositive**.
3. Choisissez **Ajouter un dégradé**.
4. Dans l'éditeur de dégradé, sélectionnez **Masks** dans la liste déroulante **Existant** et Linéaire dans la liste déroulante **Type**.

## 5 - 6 Le masquage

5. Cliquez sur le deuxième modèle en partant de la gauche et donnez un angle de 200° dans le cartouche **Paramètres du dégradé**.
6. On va élargir la zone de grisé en déplaçant les balises de couleur déjà positionnées. Cliquez sur la deuxième balise (blanche) et donnez la valeur 40 dans la case **Position**. Cliquez sur la troisième balise (noire) et donnez la valeur 58 dans la case **Position**.
7. Cliquez sur **OK**.

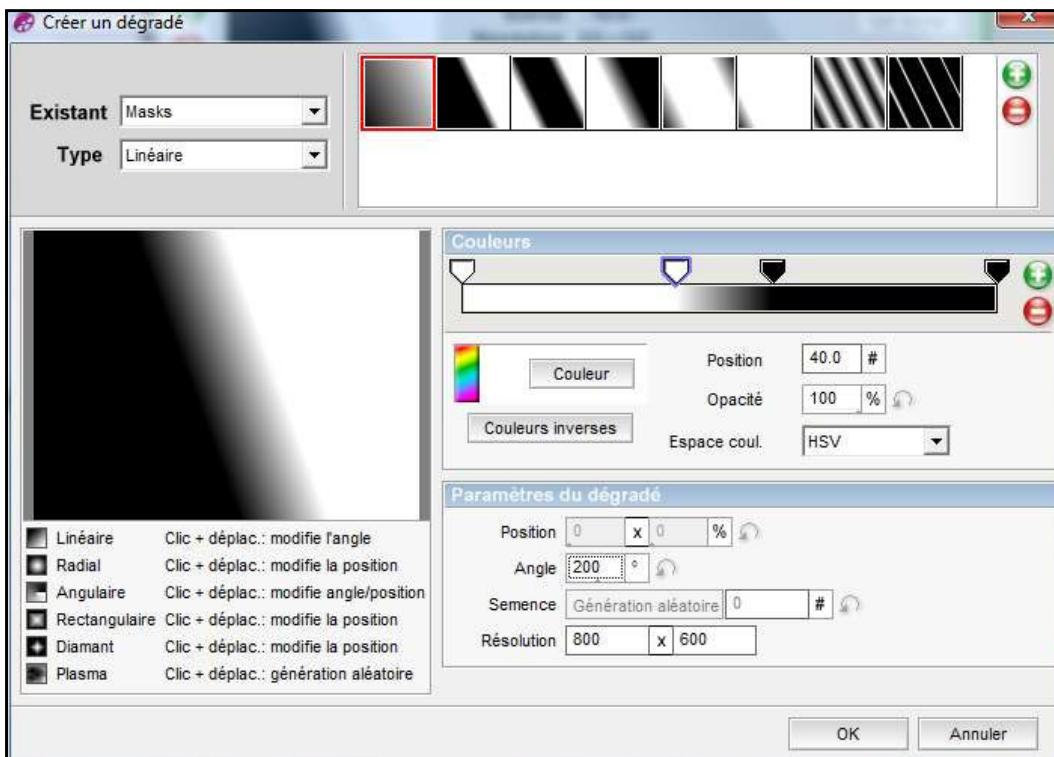


Figure 5-9

Une nouvelle utilisation de l'éditeur de dégradé.

8. Sur cette couche qui vient d'être créée, cochez **Cette couche est un masque** et passez le canal à **Intensité (Echelle de gris)**.



Figure 5-10

Le résultat est à la hauteur et on n'est pas sorti de ProShow pour obtenir ce résultat.

Observez le résultat dans la fenêtre d'aperçu de ProShow, un miracle vient à nouveau de se produire !

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '*Masquage4.psh*'.

### Le masquage via le canal alpha

Cette technique suppose que l'on possède une image étant déjà avec un canal alpha intégré c'est-à-dire gérant la transparence. Son utilisation est tout à fait identique à celle avec le canal **Intensité (Echelle de gris)**.

## **5 - 8 Le masquage**

# Chapitre 6

## Les caches

Les caches permettent d'ajouter à une image ou un clip vidéo, un habillage particulier entièrement définissable par l'utilisateur.

Cette fonction est accessible dans l'onglet **Edition** des **Options de diapositives** dans le cartouche **Outils d'édition** en cliquant sur le bouton **Cache**.

Deux formes sont prédéfinies : **Rectangle arrondi** et **Ellipse**. Pour chaque forme, 3 types sont également prédéfinis : **Transparent**, **Couleur vive**, **Dégradé**.

En fonction des formes et des types appliqués, il sera possible de valoriser des paramètres complémentaires : **Taille du cache**, **Taille de la bordure**, **Taille du coin**, **Remplir les coins**, **Bordures solides**. En cas d'utilisation du type **Dégradé**, l'appel à l'éditeur de dégradé sera lancé.

Dans ce chapitre nous étudierons quelques exemples concrets, toutefois, comme souvent avec ProShow Producer, c'est votre imagination qui fera le travail principal, le rôle de ce document est de vous donner les clés pour la débrider.

La fonction **Cache** est intéressante quand elle est exploitée sur des images qui sont en incrustation sur d'autres mais pas seulement ... évidemment.

Nous allons voir différentes présentations qui utilisent les principales options de cette fonction. Selon que l'on sera en type **Transparent**, **Couleur vive** ou **Dégradé**.

## Les caches en mode transparent

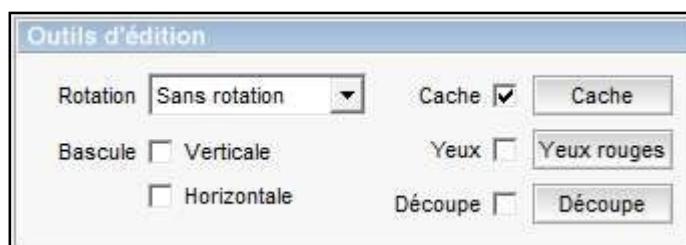
Le terme 'transparent' s'applique à la façon dont le cache s'affichera. Il va se créer un entourage paramétrable qui, comme son nom l'indique, deviendra transparent une fois appliqué à l'image de la diapositive.

Pour les exemples qui vont suivre, vous pourrez travailler avec 2 images dans une diapositive. L'une servira de fond (couche n°2) la seconde sera celle sur laquelle vous appliquerez le cache (couche n°1). C'est en effet en essayant diverses configurations de paramètres que vous pourrez vous rendre compte des résultats fournis.

La fonction est déclenchée dans l'onglet **Edition** et dans le cartouche **Outils d'édition**.

**Figure 6-1**

La fonction **Cache** est ici validée.



## 6 - 2 Les caches

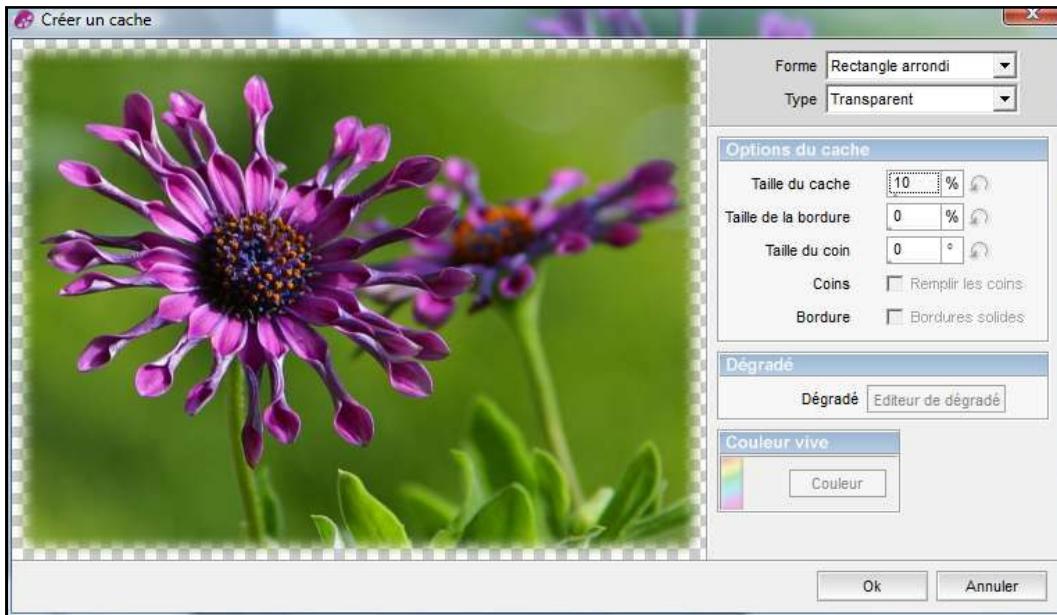


Figure 6-2

La vue de la fenêtre **Cache** en mode **transparent** avec ses valeurs par défaut.

Quand on entre dans la fenêtre **Cache**, voici les paramètres par défaut que vous pourrez modifier.

- **Taille du cache** : c'est, en pourcentage, la taille de la partie transparente qui entoure l'image.
- **Taille de la bordure** : elle délimite la partie visible affectée au cache.
- **Taille du coin** : influe sur la arrondi du coin. Avec une photo carrée et un arrondi maximum, on reconstituerait un cercle.

## Les caches en mode couleur vive

Ce qui vient d'être dit pour le mode transparent, s'applique au mode couleur vive. Deux nouveaux paramètres complètent cet écran : coins et bordure.

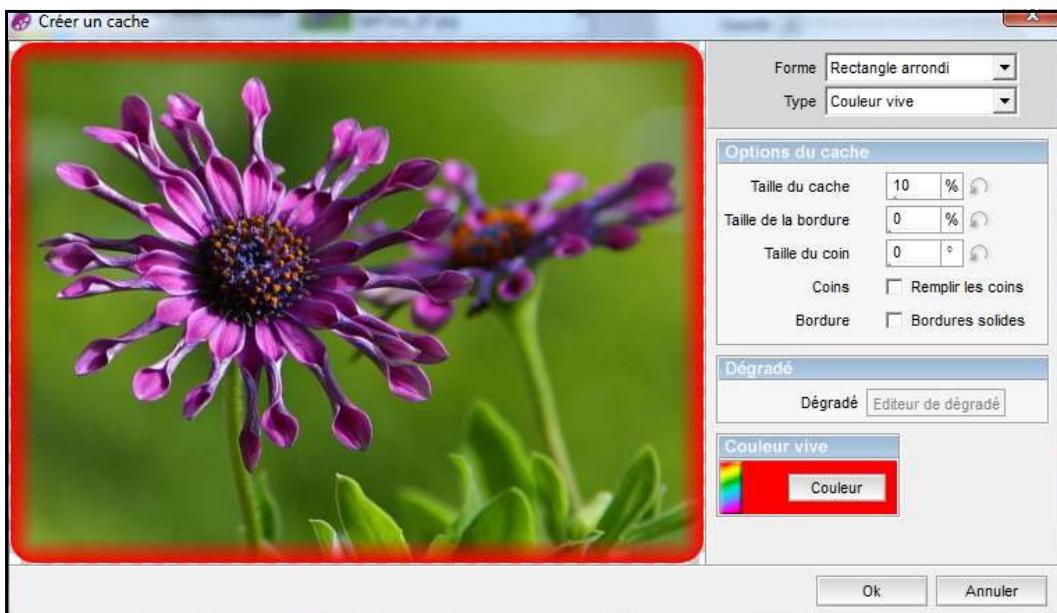


Figure 6-3

La vue de la fenêtre **Cache** en mode **couleur vive** avec ses valeurs par défaut.

- **Remplir les coins** : étend la mise en couleur jusque dans les coins de l'image qui reprend donc une forme rectangulaire.

## 6 - 3 Les caches

- **Bordures solides** : supprime le dégradé intérieur et le remplace par la couleur pure et dure.

### Les caches en mode dégradé

Dans ce mode, il sera fait appel à l'éditeur de dégradé afin de créer une composition adaptée au thème que vous développez.

**Figure 6-4**

La vue de la fenêtre **Cache** en mode **dégradé** avec ses valeurs par défaut.



L'éditeur de dégradé ayant un chapitre entier qui lui est dédié, vous pourrez mieux vous rendre compte des possibilités offertes dans le cadre de la fonction cache en allant lire le chapitre 8.

Vous pourrez également utiliser les mêmes options et paramétrages en choisissant la forme **Ellipse**.

## **6 - 4 Les caches**

# Chapitre 7

## Le Chroma Key

Cette technique est née dans les studios de cinéma afin de pouvoir incruster des personnages dans un décor construit de toute pièce et simuler qu'ils sont dans une situation particulière quasi impossible à réaliser sans artifices.

Le truc est un écran vert ou toute utilisation de la couleur verte (peinture, tissu, habits, ...). La prise de vue a lieu avec l'écran en arrière-plan. Une fois terminée, les rushes sont passés en régie où l'on supprime la couleur verte pour ne restituer que les autres coloris de la séquence.

En photographie, la technique est identique et l'outil de régie est ProShow Producer. Il faut donc au préalable disposer d'un écran vert (en général constitué d'un drap) et de spots pour éclairer le sujet selon un positionnement très particulier. En effet, il ne doit pas y avoir d'ombre portée qui s'affiche sur l'écran d'où un positionnement du sujet et des spots à maîtriser. Les faisceaux des spots doivent se croiser et le sujet ne doit pas être trop près de l'écran.

Autre contrainte, l'écran ne doit pas avoir trop de plis et donc être repassé avant utilisation. Un pli = une zone plus foncée qu'il faudra gérer au moment de la sélection de couleur.

Dans notre exemple, nous allons utiliser une photo prise en studio sur un fond vert fixe (plaqué de bois peinte en couleur verte spéciale, genre peinture à tableau). Ceci évite les aléas de plis.

**Figure 7-1**

L'image qui va nous servir à travailler sur la fonction **Chroma Key**.

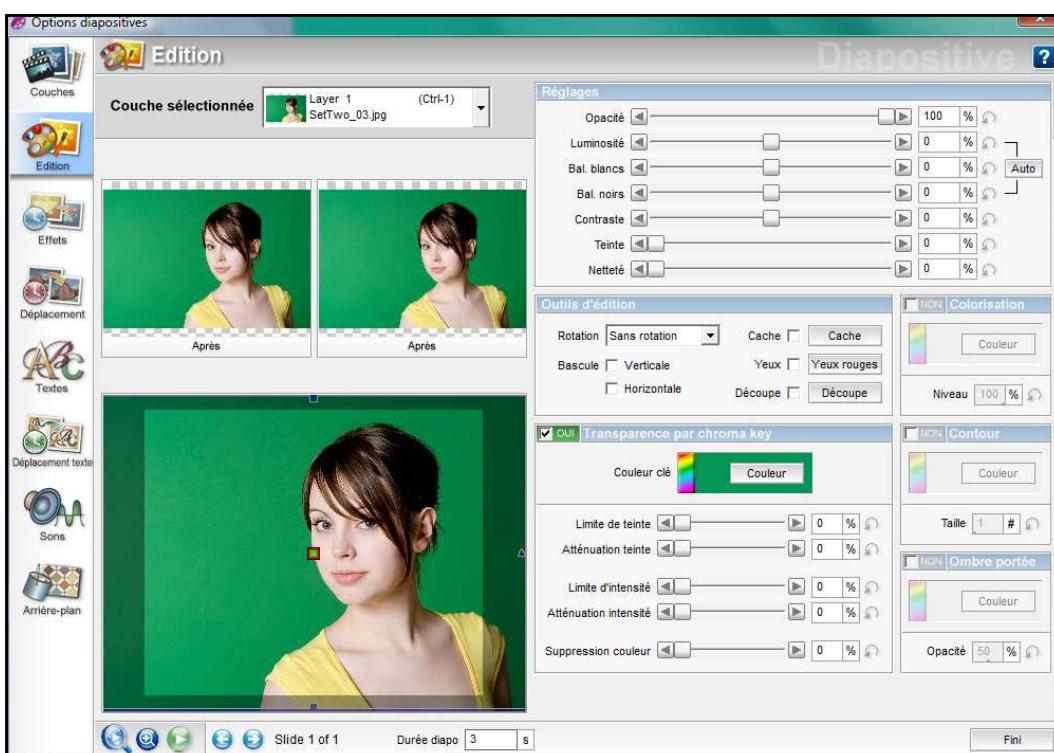


Nous allons incruster cette charmante jeune fille dans un décor constitué par une image qui sera située en arrière-plan.

Voyons donc le processus pas à pas.

## 7 - 2 Le Chroma Key

1. Importez le fichier **SetOne\_01.jpg** sur la table de montage.
2. Importez le fichier **SetTwo\_02.jpg** par-dessus la précédente (Rappel : cliquer/déplacer le fichier en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée).
3. On s'aperçoit que le format de cette image n'est pas identique à celui de celle du dessous. Nous allons donc la rendre identique en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la diapositive puis **Echelle image -> Remplir le cadre**.
4. Ouvrons la fenêtre des **Options de diapositives** onglet **Édition** (Rappel : double clic sur la diapositive). Le cartouche qui nous intéresse se trouve en bas au milieu de la fenêtre : **Transparence par Chroma Key**.
5. Cliquez sur la case située devant le titre du cartouche.
6. Sélectionnons la couleur que nous allons rendre transparente. Pour cela, cliquez sur le bouton **Couleur**, prenez la pipette située sous le bouton **Annuler** et cliquez n'importe où dans la zone verte de la fenêtre d'aperçu. Cliquez sur le bouton **Couleur** en haut à droite du sélecteur afin de le fermer.
7. A ce stade, nous avons réalisé le plus simple de l'opération. Il va falloir maintenant agir sur les différents paramètres du cartouche.



**Figure 7-2**

Vue de la fenêtre Edition au moment de travailler dans la fonction **Chroma Key**.

- **Limite de teinte** : détermine quelle part de la teinte va devenir transparente. 1% représente la valeur absolue du pixel sélectionné. Plus on augmentera le pourcentage, plus on s'écartera de la teinte initiale et plus on risque d'atteindre des nuances éloignées qui atteindront d'autres parties de la photo que l'écran vert.
- **Atténuation teinte** : détermine la partie des bords incorporés dans la limite de teinte. Si la prise de vue est bonne, ce paramètre n'est pas nécessaire à toucher.
- **Limite d'intensité** : contrôle ce qui n'est pas transparent en forçant les zones très claires et très foncées à rester opaques. Ce paramètre est quasiment à utiliser à chaque opération, mais en douceur !!!
- **Atténuation intensité** : détermine la partie des bords incorporés dans la limite d'intensité. Ce paramètre permet, entre autres, de traiter les bords entre la couleur sélectionnée et une autre couleur.
- **Suppression couleur** : supprime la couleur sélectionnée des bords de l'image.

## 7 - 3 Le Chroma Key

8. Déplaçons le curseur de la **Limite de teinte** et observons ce qui se passe dans la fenêtre de droite **Après**. Arrivé à 24/25%, vous pourrez vous arrêter car ensuite, vous attaqueriez les parties du visage ou du corps.
9. Déplaçons maintenant le curseur de la **Limite d'intensité**. Vous allez constatez que le damier typique des logiciels graphiques pour indiquer une zone transparente, apparaît au fur et à mesure sur l'aperçu. Il ne faudra pas trop forcer non plus et la bonne position se trouve aux alentours de 30%.
10. Voyez le rendu dans la fenêtre d'aperçu de ProShow. Magique !!!

Figure 7-3

Les réglages définitifs pour avoir une bonne transparence



Figure 7-4

Et le résultat final.



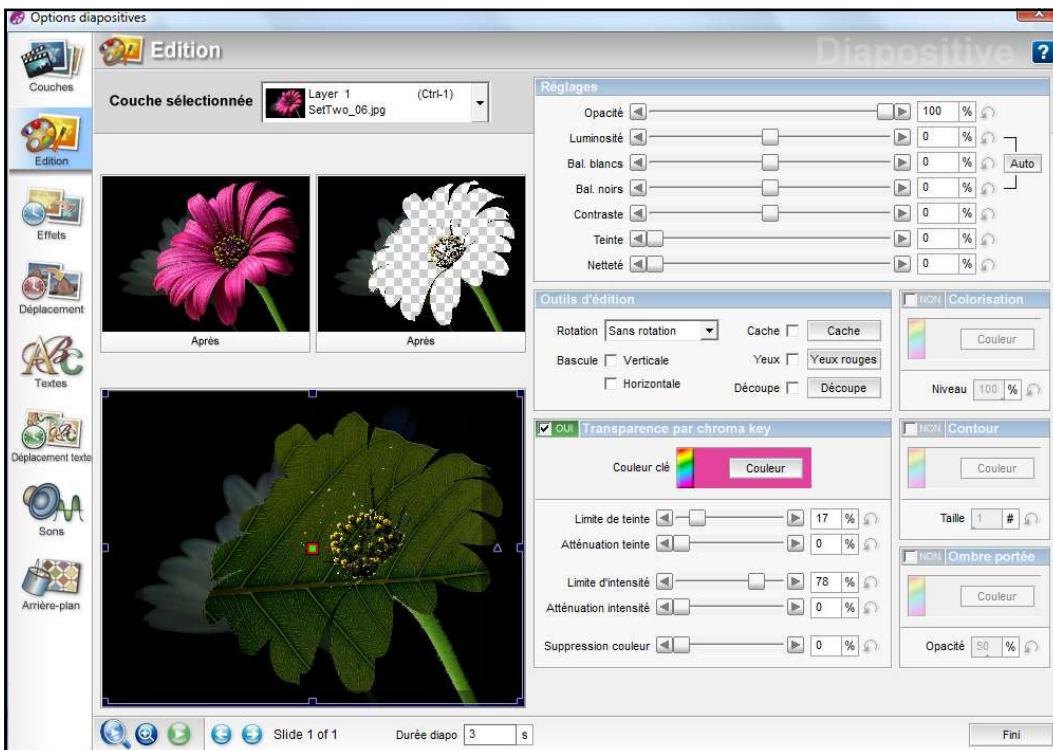
## 7 - 4 Le Chroma Key

Toute la subtilité dans l'utilisation du Chroma Key réside dans l'utilisation du curseur avec vue simultanée des effets. Il suffit quelquefois de 1% pour être parfait. Il n'existe aucun réglage type.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '**ChromaKey1.psh**'.

Le Chroma Key n'est pas exclusivement réservé à la technique de l'écran vert. Toute image ou clip vidéo comprenant des zones facilement identifiables peut recevoir le processus Chroma Key. Un autre exemple, réalisé avec 2 photos dont les prises de vues n'ont pas utilisé l'écran vert.

1. Importez le fichier **SetTwo\_11.jpg** sur la table de montage et ajoutez par-dessus le fichier **SetTwo\_06.jpg**.
2. Passez dans l'onglet **Édition** et cochez la case **Transparence par Chroma Key**.
3. A l'aide de la pipette du sélecteur de couleur, choisissez la couleur pourpre de la fleur.
4. Essayez d'appliquer les règles vues dans l'exemple précédent pour trouver une bonne transparence.
5. Si non inspirez-vous de mes paramètres ci-dessous.



**Figure 7-5**

Le paramétrage pour l'exemple en cours.

L'ajustement fin des paramètres fera toute la réussite de la mise en œuvre de cette technique.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '**ChromaKey2.psh**'.

# Chapitre 8

## L'éditeur de dégradé

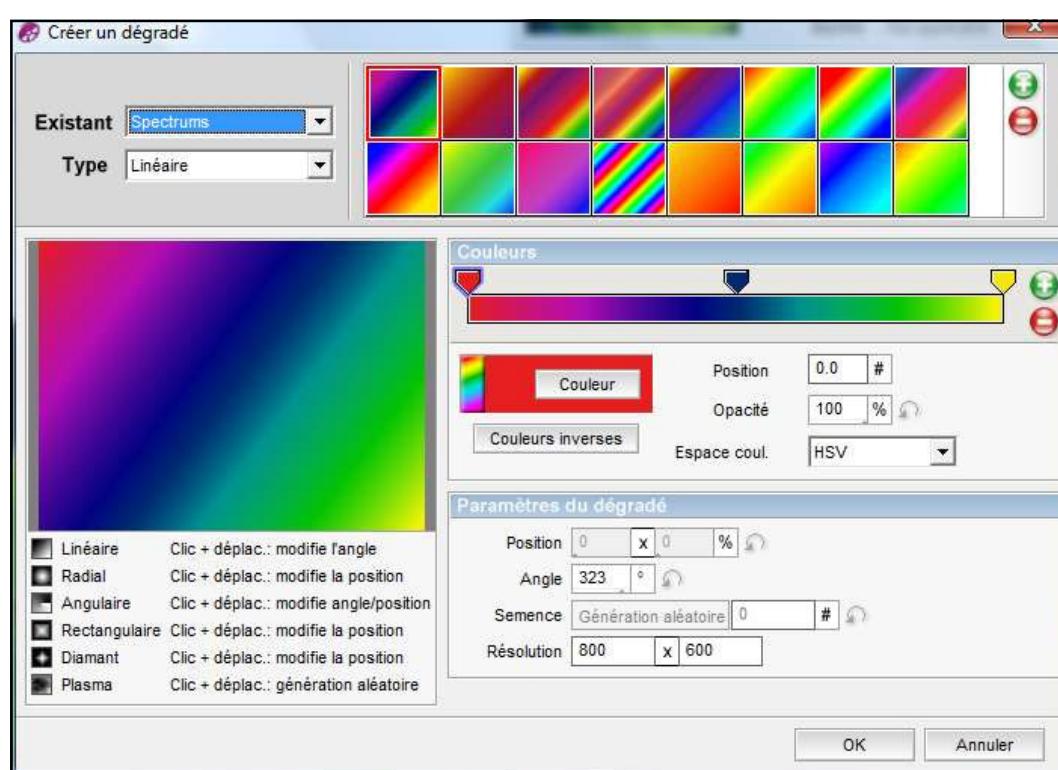
Cette fonction intégrée dans Producer est un plus incontestable dans le cadre des montages que nous sommes amenés à traiter. Elle permet de créer des effets assez spectaculaires dans certains cas et surtout de créer de toute pièce des couches ou des ‘objets’ utilisables à l’intérieur d’une diapositive.

Cette application intégrée ne peut être lancée qu’à partir des écrans où elle est utilisable : **Couches** (Ajout d’une couche), **Édition** (Cache), **Textes** (Texture).

Voyons le contenu de cet outil. Tout d’abord, accémons à l’éditeur après avoir placé une image sur la table de montage. Double clic sur la diapositive puis onglet **Couches**. Cliquons sur le signe **+ Ajouter une couche** et choisissons **Ajouter un dégradé**.

**Figure 8-1**

Vue générale de l’éditeur de dégradé.

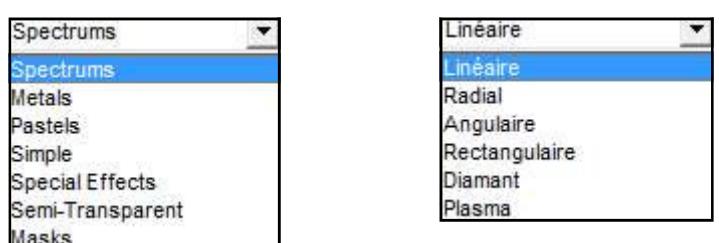


Un certain nombre de modèles prédéfinis sont déjà fournis de base. Vous pourrez en rajouter autant que vous pourrez en créer. Les modèles sont classés en plusieurs catégories :

**l'existant** et pour chacun, **les types**

**Figure 8-2**

A gauche :  
**l'existant**  
A droite :  
**les types**



## 8 - 2 L'éditeur de dégradé

En haut, pour chaque catégorie, et chaque type, les modèles prédefinis sont affichés.  
En dessous, une fenêtre d'aperçu permet de modifier les différentes paramétrages applicables à chaque type selon la liste figurant sous la fenêtre.

Au milieu, se trouve le cœur de l'outil. Un barre sur laquelle viendront prendre place des balises pour indiquer les couleurs qui seront utilisées pour créer les dégradés. Chaque balise possède sa propre couleur que l'on choisit dans le sélecteur (bouton Couleur). Le logiciel calcule automatiquement le dégradé en fonction de la place de chaque balise sur la barre. Plus on positionne de balises plus le dégradé sera précis.

Si aucun modèle ne correspond à votre goût, il ne restera plus qu'à créer un de toute pièce en prenant soin de partir d'un modèle existant dans la bonne catégorie et le bon type. Une fois créé, vous le sauvegarderez en cliquant sur le bouton **+** situé en haut à droite dans la palette des modèles.

Vous pourrez positionner les balise précisément en leur donnant une valeur directement dans la case **Position**. Vous réglerez l'opacité si différente de 100% dans la case **Opacité** et vous choisissez **l'espace de couleur** dans lequel vous voulez travailler : HSV ou RGB.

Une fois créé, vous aurez à déterminer les paramètres particuliers du dégradé à savoir sa **Position** dans l'aperçu, son **Angle** et sa **Résolution**. Pour le type **Plasma**, vous pourrez choisir votre style à la souris dans la fenêtre d'aperçu ou en saisissant une valeur dans la case **Sé-mence**.

Afin de mieux cerner les différents modèles existants, voici un récapitulatif rapide.

## Les spectres

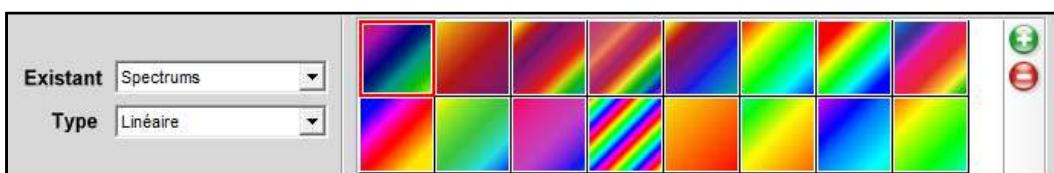


Figure 8-3

Type **Linéaire**

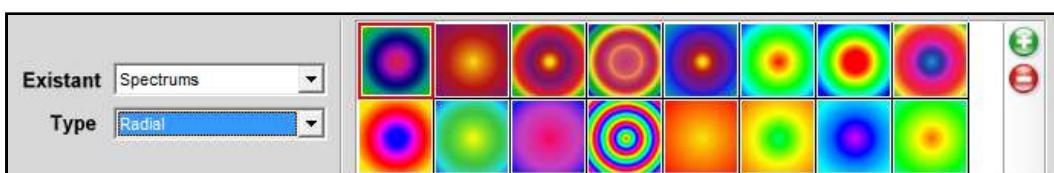


Figure 8-4

Type **Radial**

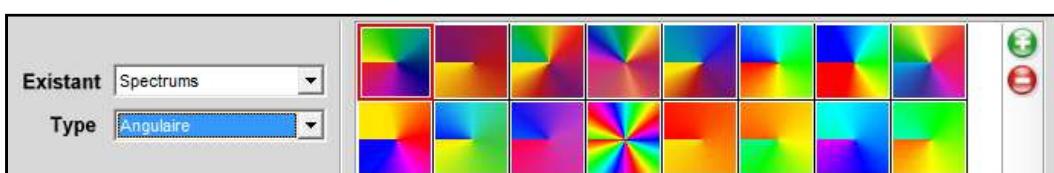


Figure 8-5

Type **Angulaire**

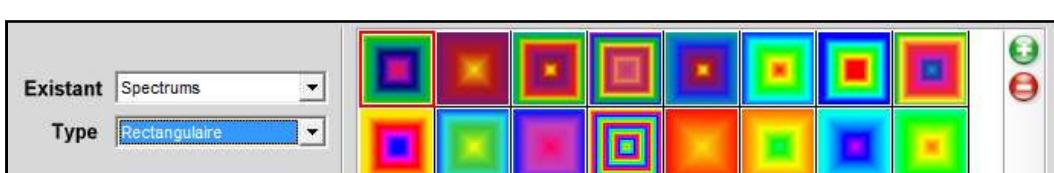


Figure 8-6

Type **Rectangulaire**

## 8 - 3 L'éditeur de dégradé

Figure 8-7

Type Diamant

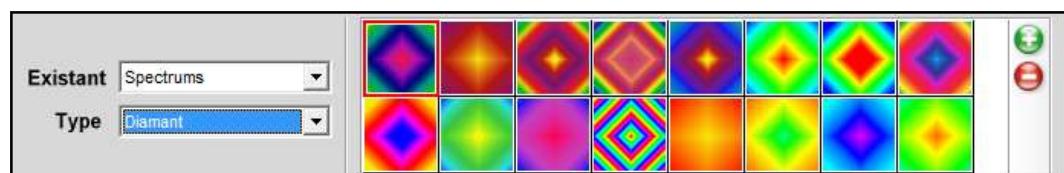
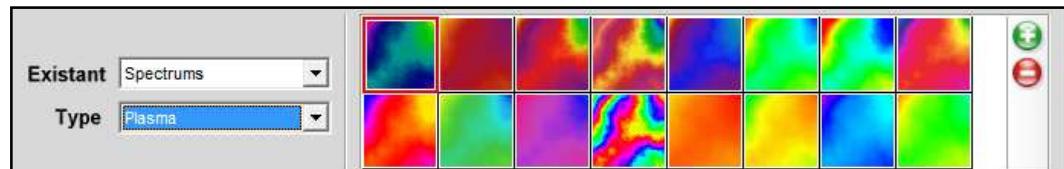


Figure 8-8

Type Plasma



## Les métaux

Figure 8-8

Type Linéaire

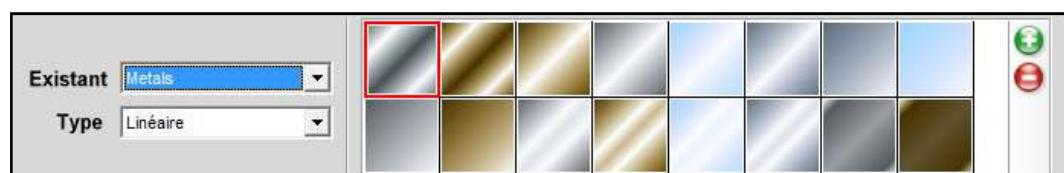
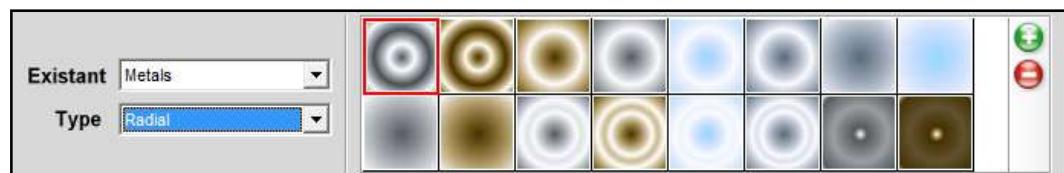
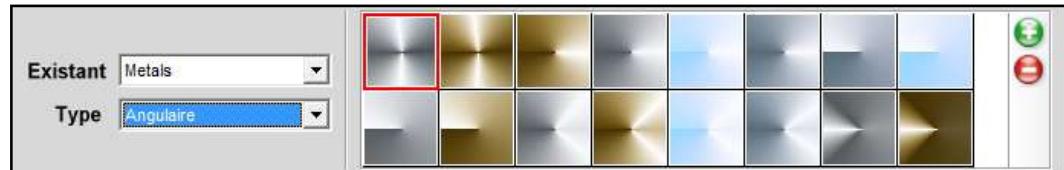


Figure 8-9

Type Radial



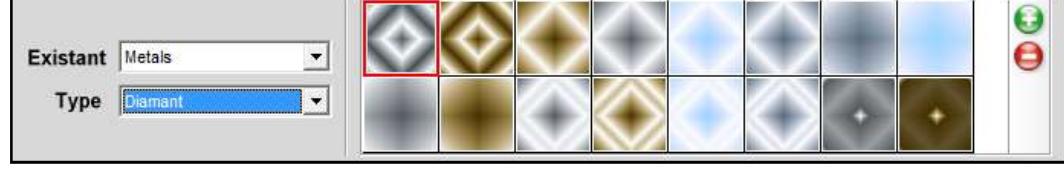
Type Angulaire



Type Rectangulaire



Type Diamant



Type Plasma



## 8 - 4 L'éditeur de dégradé

### Les pastels

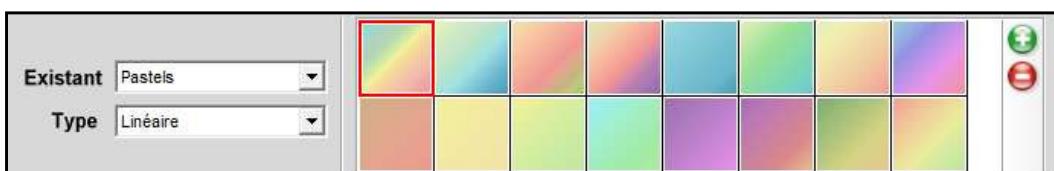


Figure 8-14

Type Linéaire

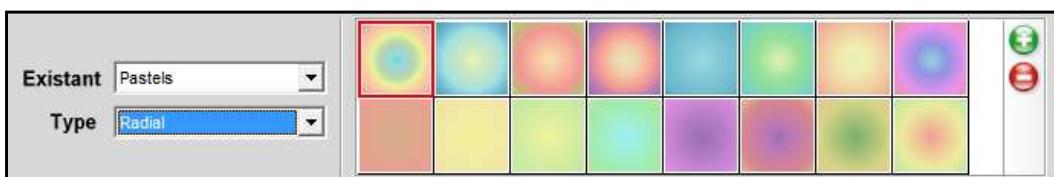


Figure 8-15

Type Radial

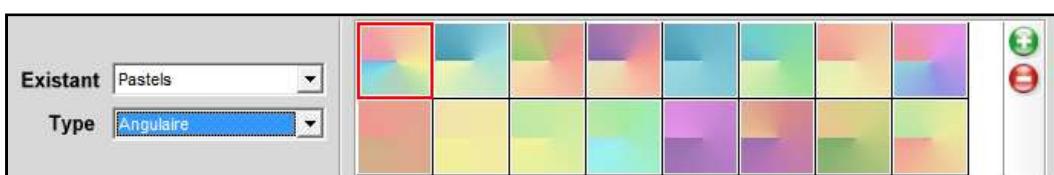


Figure 8-16

Type Angulaire

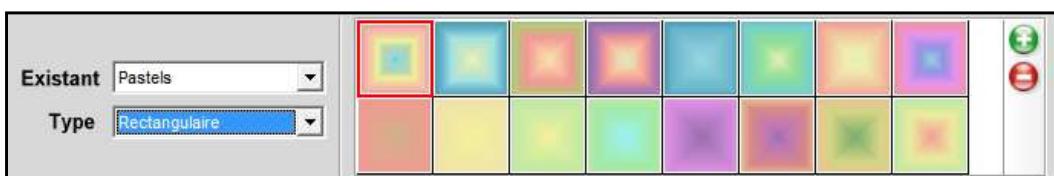


Figure 8-17

Type Rectangulaire

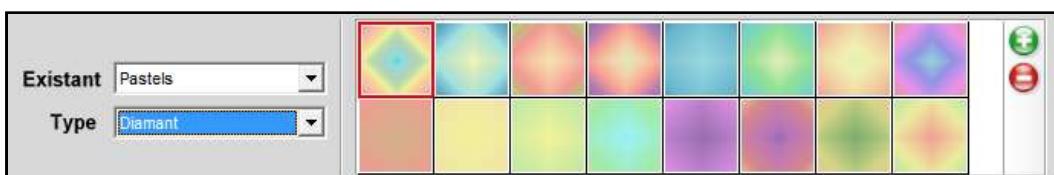


Figure 8-18

Type Diamant

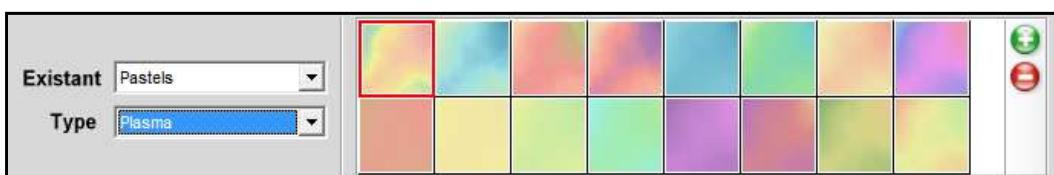


Figure 8-19

Type Plasma

### Les simples

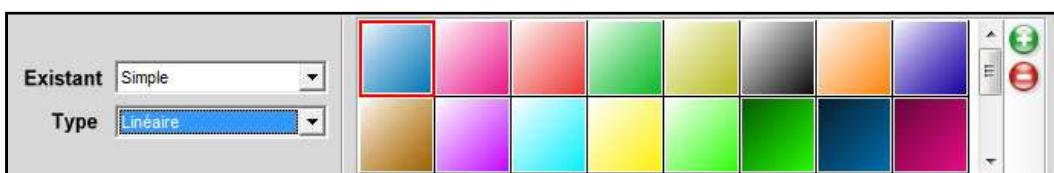


Figure 8-20

Type Linéaire



Figure 8-21

Type Radial

## 8 - 5 L'éditeur de dégradé

**Figure 8-22**  
Type **Angulaire**

The screenshot shows the 'Angular' type gradient editor. On the left, there are dropdown menus for 'Existant' (set to 'Simple') and 'Type' (set to 'Angular'). To the right is a 4x6 grid of color swatches, with the top-left one highlighted in red. The bottom-left swatch in the first column is also highlighted in brown. On the far right, there are three buttons: a green checkmark, a grey square, and a red minus sign.

**Figure 8-23**  
Type **Rectangulaire**

The screenshot shows the 'Rectangular' type gradient editor. The interface is identical to Figure 8-22, with 'Existant' set to 'Simple' and 'Type' set to 'Rectangulaire'. The 4x6 grid of color swatches shows various rectangular gradients, with the top-left one highlighted in red and the bottom-left one in brown.

**Figure 8-24**  
Type **Diamant**

The screenshot shows the 'Diamond' type gradient editor. The interface is identical to Figure 8-22, with 'Existant' set to 'Simple' and 'Type' set to 'Diamant'. The 4x6 grid of color swatches shows diamond-shaped gradients, with the top-left one highlighted in red and the bottom-left one in brown.

**Figure 8-25**  
Type **Plasma**

The screenshot shows the 'Plasma' type gradient editor. The interface is identical to Figure 8-22, with 'Existant' set to 'Simple' and 'Type' set to 'Plasma'. The 4x6 grid of color swatches shows plasma-style gradients, with the top-left one highlighted in red and the bottom-left one in brown.

## Les effets spéciaux

**Figure 8-26**  
Type **Linéaire**

The screenshot shows the 'Linear' type special effects gradient editor. The 'Existant' dropdown is set to 'Special Effects' and the 'Type' dropdown is set to 'Linéaire'. The 4x6 grid of color swatches displays various linear patterns, with the top-left one highlighted in red.

**Figure 8-27**  
Type **Radial**

The screenshot shows the 'Radial' type special effects gradient editor. The 'Existant' dropdown is set to 'Special Effects' and the 'Type' dropdown is set to 'Radial'. The 4x6 grid of color swatches displays various radial patterns, with the top-left one highlighted in red.

**Figure 8-28**  
Type **Angulaire**

The screenshot shows the 'Angular' type special effects gradient editor. The 'Existant' dropdown is set to 'Special Effects' and the 'Type' dropdown is set to 'Angulaire'. The 4x6 grid of color swatches displays various angular patterns, with the top-left one highlighted in red.

**Figure 8-29**  
Type **Rectangulaire**

The screenshot shows the 'Rectangular' type special effects gradient editor. The 'Existant' dropdown is set to 'Special Effects' and the 'Type' dropdown is set to 'Rectangulaire'. The 4x6 grid of color swatches displays various rectangular patterns, with the top-left one highlighted in red.

## 8 - 6 L'éditeur de dégradé

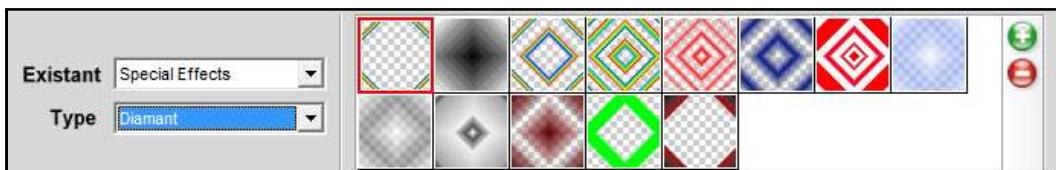


Figure 8-30

Type **Diamant**

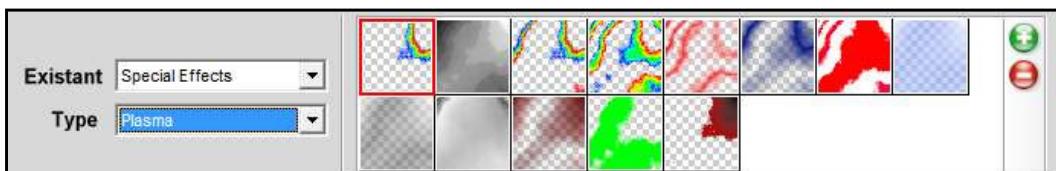


Figure 8-31

Type **Plasma**

## Les semi-transparents



Figure 8-32

Type **Linéaire**



Figure 8-33

Type **Radial**



Figure 8-34

Type **Angulaire**



Figure 8-35

Type **Rectangulaire**



Figure 8-36

Type **Diamant**

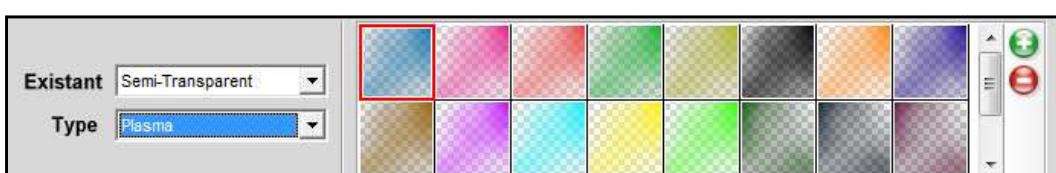


Figure 8-37

Type **Plasma**

## 8 - 7 L'éditeur de dégradé

### Les masques

Figure 8-38

Type Linéaire

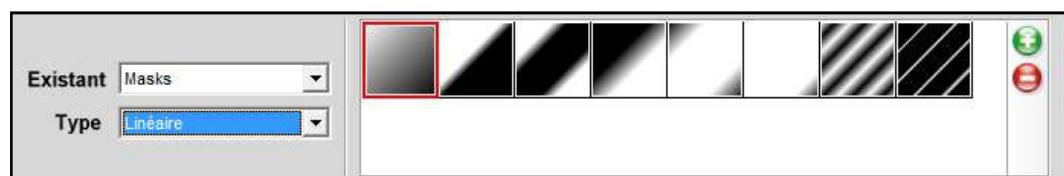


Figure 8-39

Type Radial

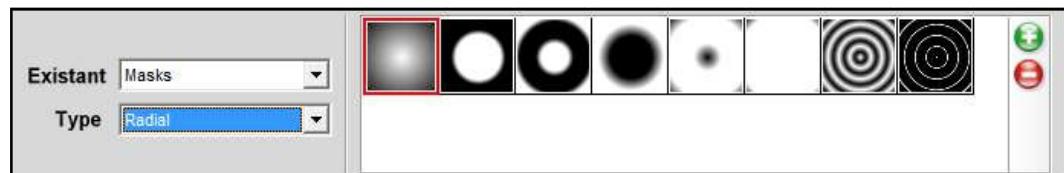


Figure 8-40

Type Angulaire

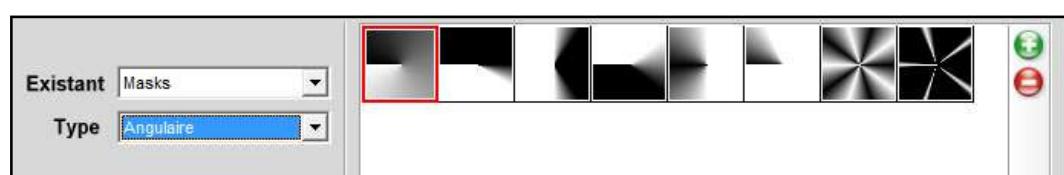


Figure 8-41

Type Rectangulaire

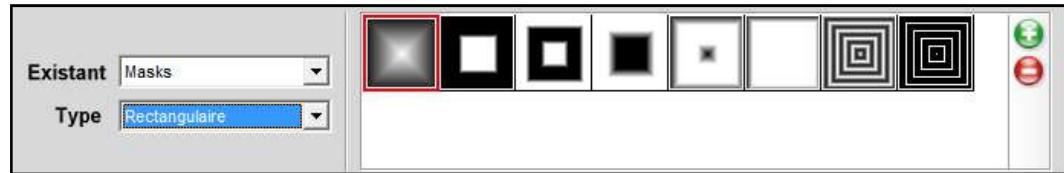


Figure 8-42

Type Diamant

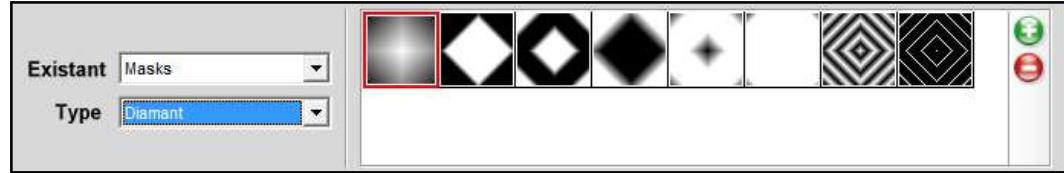


Figure 8-43

Type Plasma



Dans le chapitre 17, des exemples d'utilisation des dégradés complèteront votre information sur cet outil.

## **8 - 8 L'éditeur de dégradé**

# Chapitre 9

## Les titrages

---

Sous ce vocable il faut comprendre l'ensemble des textes saisis dans une réalisation, que ce soit les titres, les sous-titres, les textes accompagnant des images, les génériques.

La version Producer a des fonctionnalités supplémentaires qui seront abordés dans un sous-chapitre particulier. Ceci concerne notamment les effets, les textures, les déplacements, l'interactivité.

Pour commencer, parlons sur un plan général. Le plus gros des usages des fonctions textes est pour le titre et le générique d'une production. En dehors de ces utilisations quasi systématiques, vous pourrez être amenés à insérer des sous-titres voire du texte pour compléter une ou des images. Je ne suis pas un adepte du tout écrit pour 2 raisons principales :

- l'apparition d'un texte sur une image perturbe son visionnage.
- l'œil met un certain temps pour décrypter le texte (même si cela se chiffre en centièmes de secondes) et donc diminue d'autant le temps restant pour voir l'ensemble de la diapositive concernée.

Il est donc préférable d'utiliser la fonction de voix-off qui est beaucoup plus naturelle pour un spectateur (personne n'est perturbé au cinéma par l'écoute et la vision simultanée du film par contre, s'il y a des sous-titrages, la gymnastique de l'œil se trouve fortement amplifiée et peut faire perdre le fil de l'histoire).

L'utilisation de textes par contre se justifie pleinement dans des productions à caractère didactique (comme les modules de formation, par exemple) car elle apporte un complément indispensable à la compréhension visuelle.

Dans ce chapitre il ne sera pas fait mention du choix des polices même si cela est primordial. Ce choix est d'ordre purement personnel. Je dirai simplement qu'on ne peut faire n'importe quoi pour autant. Il conviendra d'adapter la police au thème concerné, éviter les polices exotiques souvent mal lisibles ou d'une couleur trop criarde. Pensez aux yeux de vos spectateurs, ils ne doivent pas cligner par un essai désespéré de décryptage des caractères ou par une colorisation flashy qui va les fatiguer.

## Le titrage dans Gold

---

La version Gold possède une interface Textes facile à mettre en œuvre. Nous allons détailler son contenu.

Importez une image sur la table de montage et accédez à l'onglet **Textes** dans les **Options de diapositives** (Rappel : double clic sur la diapositive).

La fenêtre **Textes** se présente donc comme la figure 9-1 ci-après.

## 9 - 2 Les titrages



Figure 9-1

La fenêtre **Textes** prête à servir !

Voyons les différents cartouches de cette fenêtre.

- **Liste de textes** : c'est dans cette case que viendront s'afficher le ou les textes créés pour la diapositive en cours. L'ordre de saisie déterminera le positionnement 'vertical' de chaque saisie. Un texte saisi en premier sera visuellement au-dessus d'un autre s'il doivent à un moment donné être l'un au-dessus de l'autre. Pour modifier l'ordre, les icônes représentant les flèches vers le haut et vers le bas permettront de changer la position des différentes saisies. Pour supprimer une saisie, cliquer sur l'icône signe -. Pour rajouter une saisie, cliquer sur le signe +.
- **Texte sélectionné** : cette case servira pour la saisie des textes. Une saisie peut se faire sous forme de paragraphes de plusieurs lignes, voire de plusieurs paragraphes, il suffit d'effectuer des retours à la ligne pour commencer une nouvelle ligne ou un nouveau paragraphe. Si un texte doit avoir plusieurs types de polices ou de couleurs, il faudra faire une saisie par type de police et par couleur.
- **Format de texte** : la liste déroulante des polices de caractères reprend l'intégralité des polices installées sur Windows. Vous pourrez choisir la taille directement dans la case **Taille** mais également en utilisant la molette de votre souris une fois le texte positionné dans l'aperçu. Les 2 icônes affectées au Style permettent de passer en mode **Gras** et **Italique**.
- **Macro** : ce mot figure à l'intérieur du cartouche **Format de texte**. Il renvoie sur un tableau qui permet d'utiliser des raccourcis pour afficher des particularités sur l'ensemble des diapositives. Voir le paragraphe spécial en page 9-4.
- **Placement du texte** : l'alignement est repéré par 4 icônes : à gauche, centré, à droite, justifié. Une double case **Position** affiche en permanence les coordonnées du texte, par défaut le texte est positionné au centre de l'écran qui a les coordonnées 50 x 50. L'écran est divisé en 100 parties de la gauche vers la droite et 100 parties du haut vers le bas.
- **Couleur du texte** : le sélecteur de couleur commun à toutes les fonctions couleur de ProShow est utilisable pour choisir la couleur de la police.
- **Contour** : rajoute un contour aux caractères, le sélecteur de couleur est également présent pour indiquer la couleur de ce contour.
- **Ombre portée** : rajoute une ombre portée aux caractères, le sélecteur de couleur permet de choisir la couleur de cette ombre.
- **Effets de texte** : cette fonctionnalité permet d'ajouter des effets de mouvement

## 9 - 3 Les titrages

aux textes. Il y a 3 phases dans la description des mouvements affectés à un texte : **Entrée**, **Normal** et **Sortie**. La phase **Entrée** correspond à la façon dont le texte va se comporter au moment de son entrée dans la diapositive. La phase **Normal** correspond à la façon dont il va se comporter une fois arrivé dans la diapositive. La phase **Sortie** correspond à la façon dont le texte va sortir de la diapositive. A chacune de ces phases correspond un certain nombre d'effets qui peuvent être visualisés en temps réel en cliquant sur l'un ou l'autre des boutons **Choisir**.

La séquence d'affichage d'un texte commence une fois que la transition d'entrée est terminée et se termine quand la transition de sortie commence, c'est-à-dire que la durée de la diapositive est exactement la durée d'affichage du texte. Si l'on souhaite que l'affichage commence et se termine dans les transitions, il faudra cocher l'icône représentant un **T** dans la case **Liste des textes** au niveau de la ligne correspond au texte concerné.

Si un texte doit durer plus longtemps et donc rester affiché sur plusieurs diapositives qui se suivent, il faudra le répéter sur chaque diapositive avec les mêmes caractéristiques (police, couleur, position, ...). Attention dans ce cas aux effets d'entrée et de sortie qui doivent être inhibés dans les diapositives intermédiaires.

Si plusieurs saisies de textes existent sur une diapositive, elles seront toutes dépendantes de la durée de la diapositive. Si plusieurs saisies doivent apparaître en séquence sur une même image, il faudra dupliquer la diapositive avec la première saisie, puis rajouter la saisie suivante sur ladite diapositive et ainsi de suite. Il faudra également prévoir dans ce cas d'utiliser la transition **CUT** avec une durée de 0 seconde.

Pour saisir un texte, positionner le curseur dans la case **Texte sélectionné** en haut à droite. Le texte s'affiche au fur et à mesure dans l'aperçu. Pour modifier sa position sur l'image, déplacer le cadre du texte avec la souris.

Quelques explications sur les icônes qui apparaissent dans la case **Liste des textes**, à côté du texte une fois saisi.



Trois icônes sont placées devant chaque texte saisi :

- La première en partant de la gauche indique, si elle est cochée, que le texte saisi sera copié sur TOUTES les diapositives.
- La seconde, au milieu, indique que le texte saisi sera affiché. Si vous cliquez sur cette icône, la coche va disparaître et le texte ne sera plus affiché sur la diapositive.
- La troisième, à droite a été évoquée précédemment, elle indique, si cochée, que le texte sera apparent pendant les transitions d'entrée et de sortie.

## 9 - 4 Les titrages

### • Les macros

Les macros dans ProShow permettent de générer des informations de façon automatique qui s'afficheront à l'endroit où vous le décidez et dans la police et la couleur que vous souhaitez. Pour y accéder, cliquez sur le mot **Macro** situé à l'intérieur du cartouche **Format de texte**.

Ces informations sont de plusieurs ordres :



Figure 9-2

Les différents types de macros utilisables dans ProShow.

**Les macros symboles**, permettent de générer les caractères invisibles sur le clavier mais qui peuvent être utiles dans un texte. Si on regarde le contenu de la liste des macros symboles on voit notamment le signe du copyright : © et le signe de la marque enregistrée : ®, signes qui sont fréquemment utilisés dans les textes.

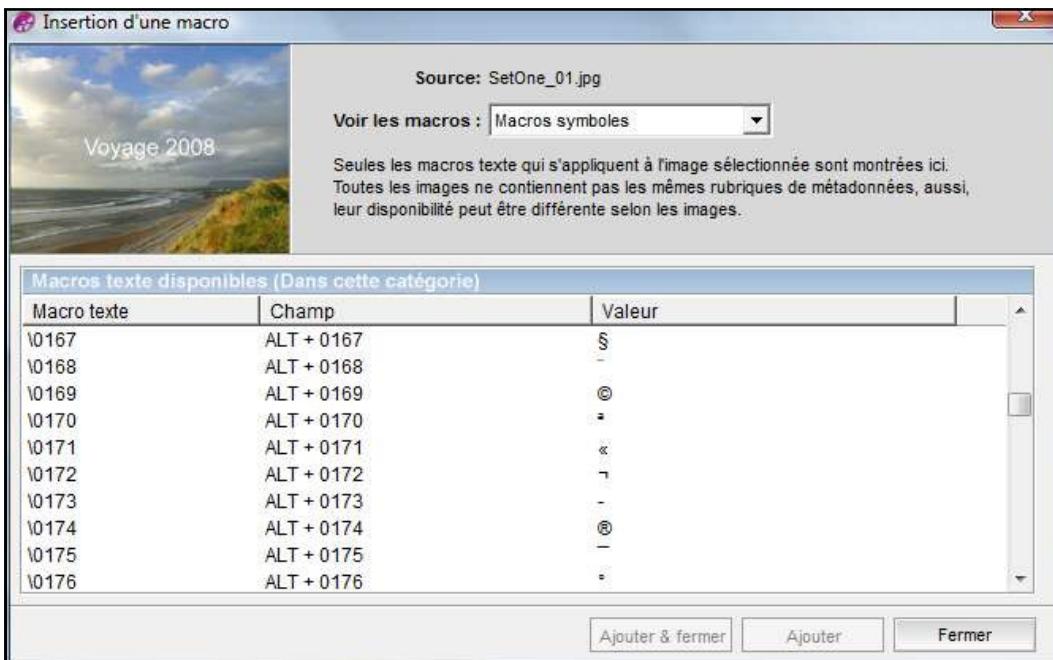


Figure 9-3

Les macros symboles

Si vous souhaitez donc utiliser l'un des caractères spéciaux de la liste, vous n'aurez pas besoin de vous souvenir de son code de frappe Windows (celui qui figure dans la colonne **Champ** de l'image ci-dessus), il suffira de sélectionner la ligne qui le concerne puis de cliquer sur le bouton **Ajouter & fermer**. Vous pourrez aussi taper la séquence de touche qui lui correspond, exemple : **\0169** pour le copyright. Ce texte sera automatiquement transformé par le signe © sur l'écran au moment du visionnage.

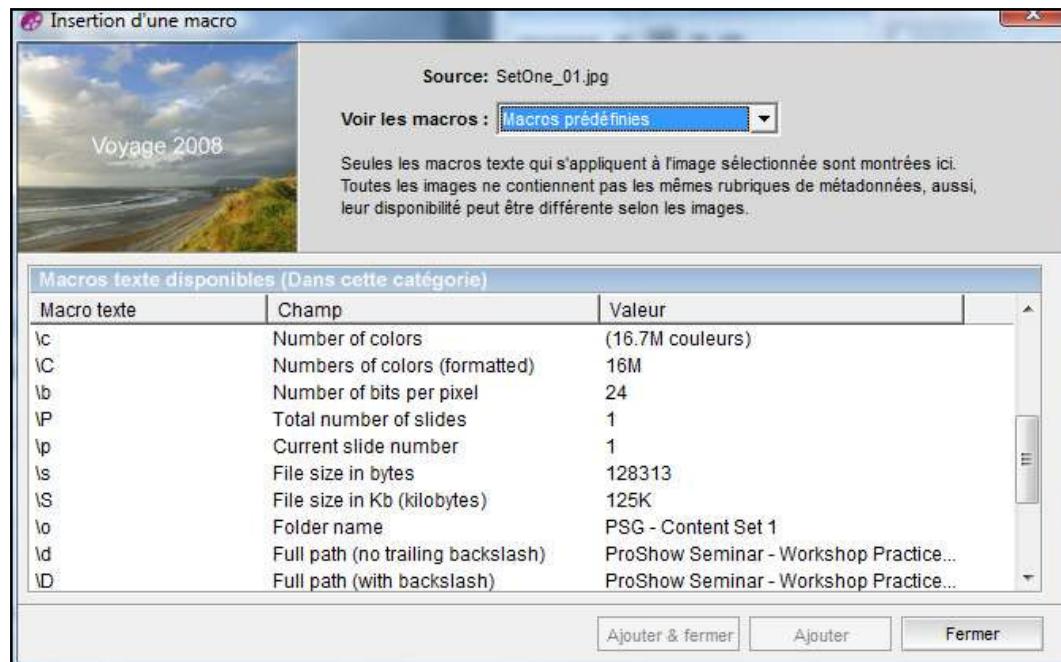
**Les macros prédefinies**, sont des raccourcis permettant d'afficher des éléments concernant la diapositive en cours. La liste est longue et son contenu détaillé figure dans l'annexe 2 en français.

Par exemple, sur la figure 9-4 ci-après, on voit qu'on peut afficher sur une diapositive son nombre de couleurs, son numéro dans le montage, le nombre total de diapositives dans le montage, ... autant d'éléments qui peuvent être intéressants d'afficher dans une présentation d'images par exemple afin de répertorier les images.

## 9 - 5 Les titrages

Figure 9-4

Les macros pré-définies

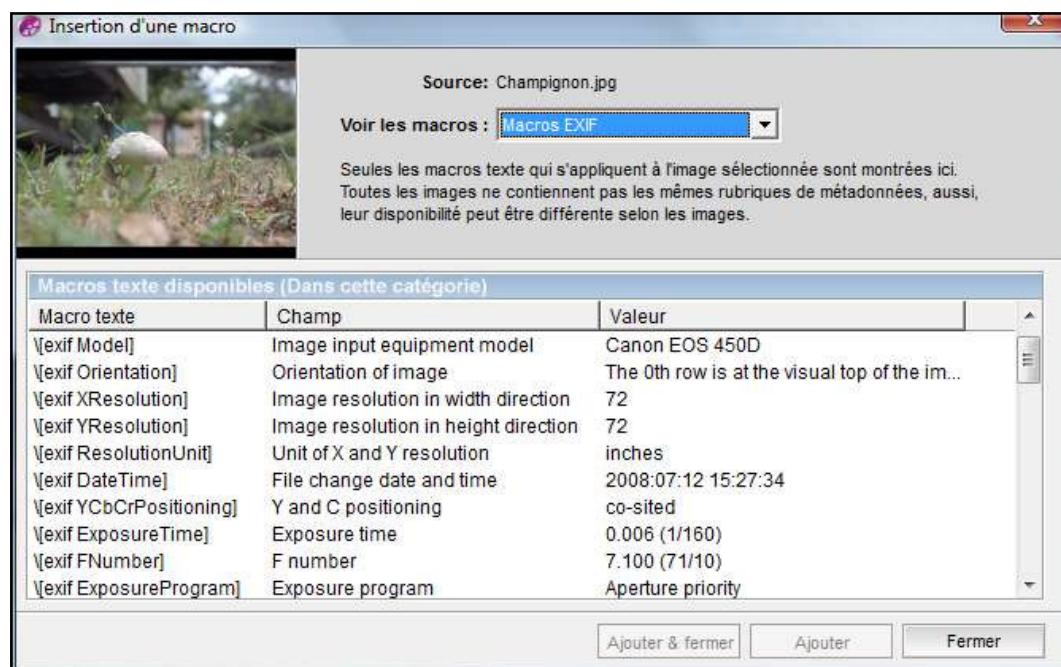


**Les macros EXIF**, disponibles uniquement sur des images issues d'appareil numérique, permettent d'afficher des informations contenues dans la source EXIF enregistrée en même temps que l'image. Le contenu détaillé de ces macros en français figure dans l'annexe 2.

L'utilisation des macros EXIF est identique à celle des macros symboles ou pré-définies.

Figure 9-5

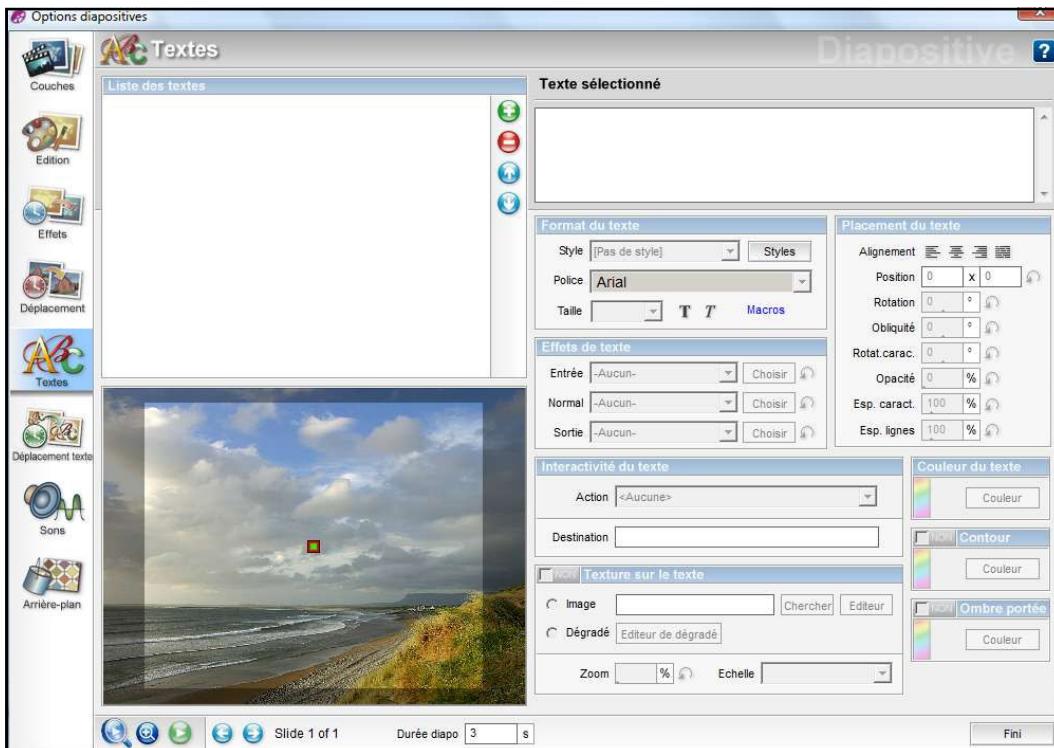
Les macros EXIF.



## 9 - 6 Les titrages

# Le titrage sur Producer

La version Producer procure d'importantes fonctionnalités supplémentaires : placement et effets sur le texte, texture, interactivité, déplacements via le système des images-clés, déclenchements séquentiels des différentes saisies. Voici la fenêtre **Textes** des **Options de diapositives** sur Producer.



**Figure 9-6**

Vue de la fenêtre **Textes** de Producer.

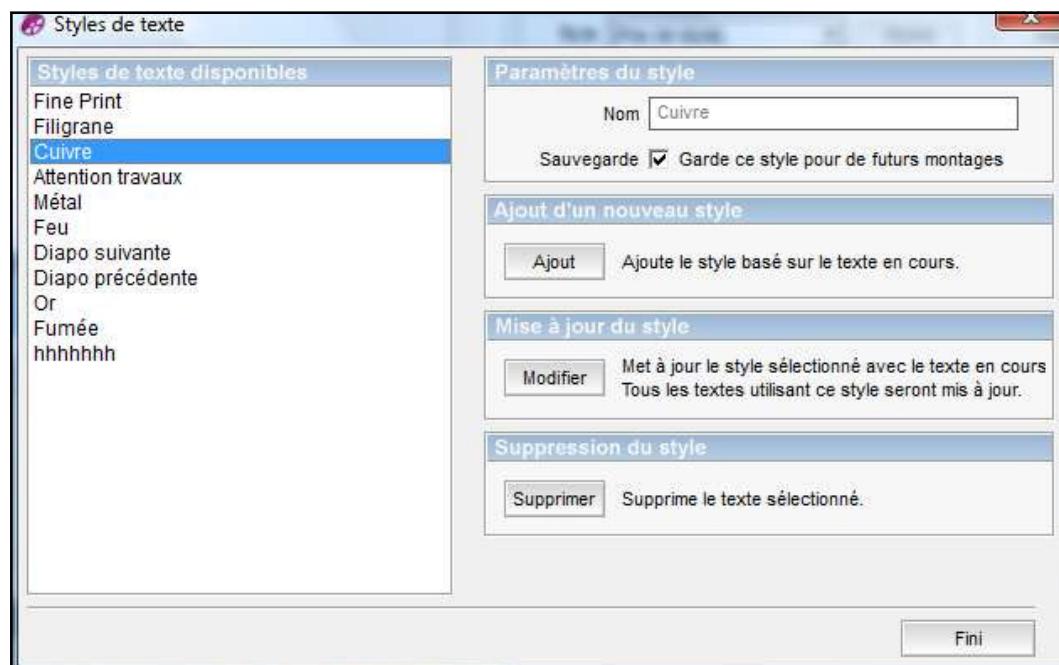
- **Liste de textes** : c'est dans cette case que viendront s'afficher le ou les textes créés pour la diapositive en cours. L'ordre de saisie déterminera le positionnement 'vertical' de chaque saisie. Un texte saisi en premier sera visuellement au-dessus d'un autre s'il doivent à un moment donné être l'un au-dessus de l'autre. Pour modifier l'ordre, les icônes représentant les flèches vers le haut et vers le bas permettront de changer la position des différentes saisies. Pour supprimer une saisie, cliquer sur l'icône signe -. Pour rajouter une saisie, cliquer sur le signe +.
- **Texte sélectionné** : cette case servira pour la saisie des textes. Une saisie peut se faire sous forme de paragraphes de plusieurs lignes, voire de plusieurs paragraphes, il suffit d'effectuer des retours à la ligne pour commencer une nouvelle ligne ou un nouveau paragraphe. Si un texte doit avoir plusieurs types de polices ou de couleurs, il faudra faire une saisie par type de police et par couleur.
- **Format du texte** : la liste déroulante des polices de caractères reprend l'intégralité des polices installées sur Windows. Vous pourrez choisir la taille directement dans la case **Taille** mais également en utilisant la molette de votre souris une fois le texte positionné dans l'aperçu. Les 2 icônes affectées au Style permettent de passer en mode **Gras** et **Italique**.
- **Macro** : ce mot est écrit à l'intérieur du cartouche **Format de texte**. Il renvoie sur un tableau qui permet d'utiliser des raccourcis pour afficher des particularités sur l'ensemble des diapositives. Voir le paragraphe spécial en page 9-4.
- **Styles** : le bouton **Styles** est à l'intérieur du cartouche **Format du texte**. Il stocke les différents styles que l'utilisateur a pu créer plus ceux déjà prédefinis lors de l'installation du logiciel.  
Pour ajouter un style, il faut au préalable avoir déjà créé une composition qui

## 9 - 7 Les titrages

va servir de base pour la création. Ensuite, vous décidez quels sont les paramètres de ladite composition qui serviront dans le style auquel vous allez donner

**Figure 9-7**

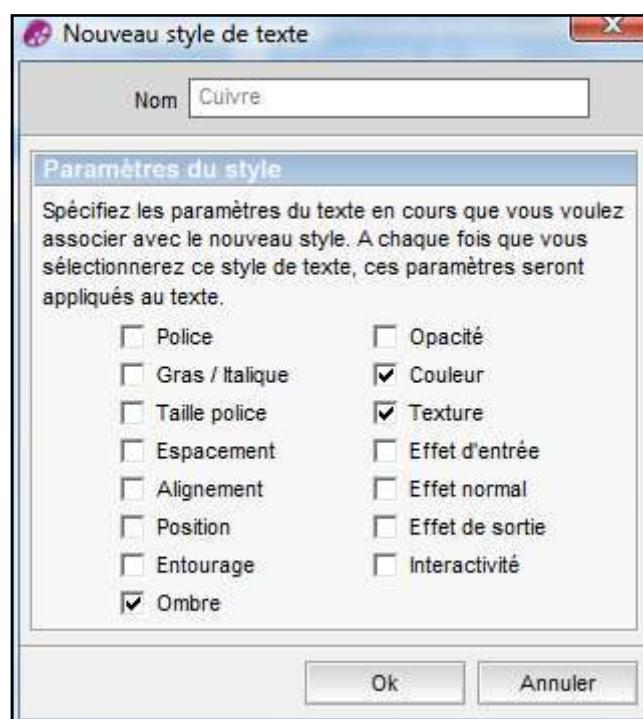
La fenêtre **Styles** où l'on retrouve tous les styles de textes existants déjà créés.



un nom. Ces paramètres sont rappelés dans la figure 9-8.

**Figure 9-8**

Les différents paramètres constituant un style.

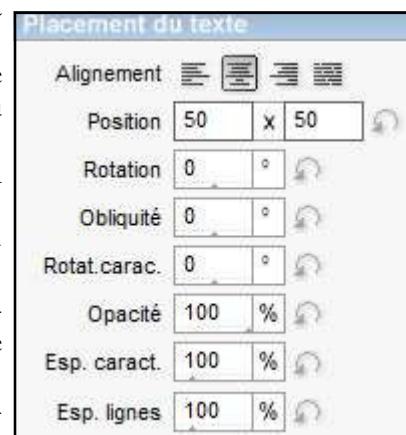


Pour modifier un style, il suffit de le sélectionner et de cliquer sur le bouton **Modifier**.

- **Placement du texte :**
  - l'alignement est repéré par 4 icônes : à gauche, centré, à droite, justifié.
  - Une double case **Position** affiche en permanence les coordonnées du texte, par défaut le texte est positionné au centre de l'écran qui a les coordonnées 50 x 50. L'écran est divisé en 100 parties de la gauche vers la droite et 100 parties du haut vers le bas.

## 9 - 8 Les titrages

- **Rotation**: applique une rotation à l'ensemble du texte saisi.
- **Obliquité** : applique une obliquité avant ou arrière à l'ensemble du texte saisi.
- **Rotat. carac.** : applique une rotation à chaque caractère du texte saisi.
- **Opacité** : applique une opacité à l'ensemble du texte saisi.
- **Esp. caract.** : intervient sur l'espace-ment entre les caractères du texte saisi.
- **Esp. lignes** : intervient sur l'espace-ment entre les lignes du texte saisi.
- **Effets de texte** : cette fonctionnalité permet d'ajouter des effets de mouvement aux textes. Il y a 3 phases dans la description des mouvements affectés à un texte : **Entrée**, **Normal** et **Sortie**. La phase **Entrée** correspond à la façon dont le texte va se comporter au moment de son entrée dans la diapositive. La phase **Normal** correspond à la façon dont il va se comporter une fois arrivé dans la diapositive. La phase **Sortie** correspond à la façon dont le texte va sortir de la diapositive. A chacune de ces phases correspond un certain nombre d'effets qui peuvent être visualisés en temps réel en cliquant sur l'un ou l'autre des boutons **Choisir**.
- **Couleur du texte** : le sélecteur de couleur commun à toutes les fonctions couleur de ProShow est utilisable pour choisir la couleur de la police.
- **Contour** : rajoute un contour aux caractères, le sélecteur de couleur est également présent pour indiquer la couleur de ce contour.
- **Ombre portée** : rajoute une ombre portée aux caractères, le sélecteur de couleur permet de choisir la couleur de cette ombre.

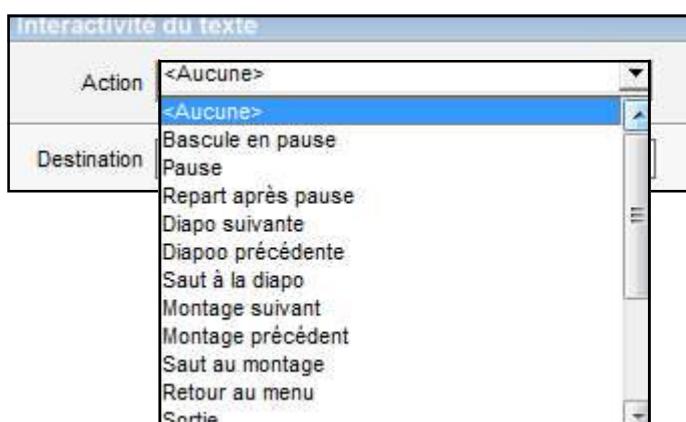


**Figure 9-9**

Les paramètres de placement du texte dans Producer.

### L'interactivité du texte

Elle se manifeste par un certain nombre d'actions qui peuvent être déclenchées par le clic de l'utilisateur sur un texte saisi. Ces actions se retrouvent dans la liste déroulante Action et quelques exemples sont fournis dans le chapitre 17.



**Figure 9-10**

Les actions sur un clic sur un texte sont l'occasion de jouer l'interactivité dans ProShow.

La case **Destination** sert à valoriser une variable dépendant du type d'action : numéro d'une diapositive, d'un montage, ...

## 9 - 9 Les titrages

### • Les textures sur les textes

Les textures vont pouvoir ouvrir des possibilités assez impressionnantes au niveau du titre où, là encore, c'est votre imagination qui devra prendre le dessus !!  
Producer permet d'ajouter des textures sous 2 formes : images ou dégradé.

#### • Texture avec image

On peut utiliser n'importe quelle image pour servir de texture. Dans notre exemple, nous allons utiliser l'image ci-dessous pour illustrer un titre pour un montage de voyage.

**Figure 9-11**

L'image qui va servir de texture pour notre exemple.



**Figure 9-12**

L'image incrustée dans le texte !



Dans la case **Image** on indique le nom du fichier à utiliser (au besoin on clique sur le bouton **Chercher** pour le localiser sur le disque dur).

Le mode **Zoom** permet d'utiliser l'image à différents taux de zoom.

Le mode **Echelle** propose 3 types d'incrustation de l'image : Caractère rempli, Texte rempli, Cadre rempli.

En mode **Caractère rempli**, l'image est répétée sur chaque caractère, proportionnellement à la taille du caractère.

En mode **Texte rempli**, l'image est répartie sur l'ensemble du texte.

En mode **Cadre rempli**, l'image est répartie sur la surface du cadre de texte.

Cette fonction est intéressante à condition que la taille des caractères permettent d'apprécier la texture qu'ils contiennent.

## 9 - 10 Les titrages

### • Texture avec dégradé

De la même façon que pour une image on pourra utiliser un dégradé pour incruster une texture sur un texte. Ce mode fera donc appel à l'éditeur de dégradé que nous avons eu l'occasion de voir au chapitre 8.

Pour mettre en œuvre ce mode, cliquez sur **Dégradé** puis sur le bouton **Editeur de dégradé** pour choisir ou créer le dégradé que vous souhaitez incorporer.

### • Les caractères qui n'en sont pas !

A partir du moment où ProShow accepte l'ensemble des polices installées dans Windows, il devient intéressant de pouvoir utiliser des polices qui ne représentent pas des caractères mais des graphiques. Ces pseudos caractères seront exploités comme une lettre de l'alphabet classique. Un exemple parmi d'autres, la police PSG Masks qui est constituée uniquement de différents cadres qui pourront donc servir d'entourage pour une photo par exemple.

Dans le descriptif pas à pas qui suit, on utilise la police PSG Masks. Il conviendra donc de l'avoir installée auparavant dans le tiroir Fonts de Windows. Sous XP, vous copiez/collez le fichier dans le tiroir **Fonts** de Windows. Sous Vista, clic droit sur l'icône du fichier police puis **Installer**.

1. Importez une image sur la table de montage puis passez dans l'onglet **Textes**.
2. Dans la partie **Texte sélectionné** en haut, tapez la lettre **B** (en majuscule).
3. Dans la partie **Effets de texte**, passez tous les effets sur **Aucun**.
4. Attribuez une couleur à votre goût.
5. Cliquez dans la fenêtre d'aperçu et avec la molette de la souris augmentez la taille de la police de telle façon qu'elle devienne un entourage pour la photo. Vous atteindrez facilement la taille aux alentours de 280.
6. Vous pouvez faire d'autres essais avec toutes les lettres majuscules de l'alphabet

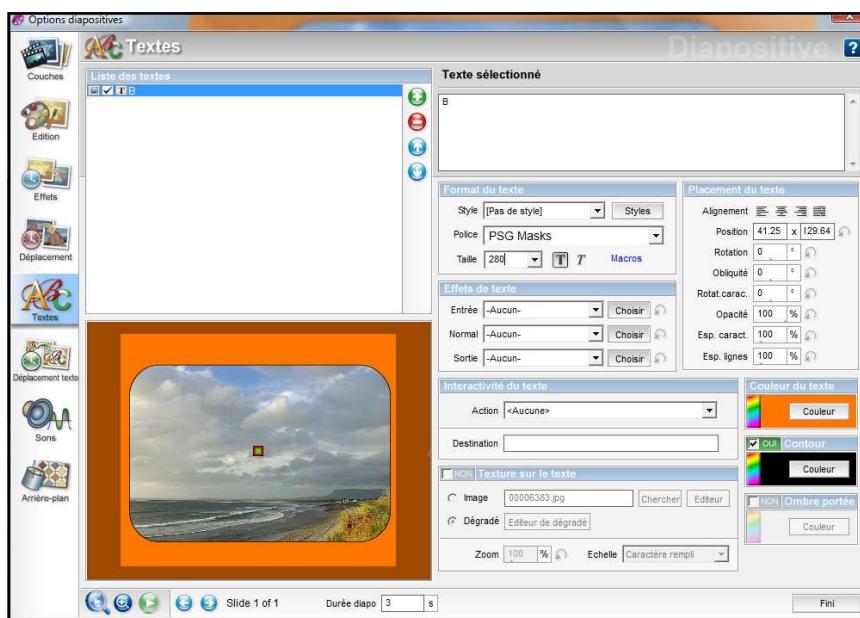


Figure 9-13

Rendu de la lettre  
B en taille 280  
avec la police  
PSG Masks

La police PSG Masks est fournie sur le DVD dans le répertoire **Fichiers divers**.  
Vous trouverez d'autres exemples d'utilisation de la fonction textes dans le chapitre 17.

Sur le DVD, cet exemple porte le nom '**Texture.psh**'.

# Chapitre 10

## Le son dans ProShow

L'audio est un élément majeur dans un montage audiovisuel, au même titre que l'est l'image. Cela semble enfoncer une porte ouverte que d'énoncer cela mais il n'est qu'à se résigner dans une salle de cinéma et apprécier un excellent film, il est fort à parier que la bande son y sera pour une bonne partie.

A l'inverse des réalisateurs de cinéma qui font appel à des compositeurs pour la bande musicale, à des techniciens spécialisés pour les effets sonores afin de créer une symbiose images/son une fois le film déjà conçu, l'amateur ou le semi-pro que nous sommes doit illustrer ses images avec ce qui existe dans le tout fait sauf à être soi-même un artiste émérite. A nous d'utiliser les potentialités de ProShow pour illustrer musicalement nos œuvres.

Dans le chapitre 17, s'ajoute un volet « droits d'auteurs » qui n'est pas le moindre des tracas tant la législation est contraignante si l'on veut diffuser hors du cadre familial.

Pour ma part, j'ai résolu ce dernier point en utilisant quasi exclusivement des musiques et des bruitages libres de droits.

Il existe plusieurs théories sur la façon de traiter l'audio en général dans ProShow. Il y a ceux qui préconisent l'usage de logiciels externes et ceux qui préconisent de tout travailler l'audio dans ProShow dans la limite de ce qu'il sait faire. Je suis d'emblée partisan de la seconde hypothèse car si un outil est prévu pour un certain nombre de fonctions, nous devons l'utiliser en priorité, sachant que son développement tient compte desdites fonctions et s'harmonisent donc avec l'ensemble du logiciel.

### Que peut-on faire dans ProShow au niveau son ?

- Importer des fichiers sons (musiques, bruitages, voix-off) dans les principaux formats connus du monde audio : wma, wav, mp3, ogg, ... sur une piste principale, plus autant de pistes sons supplémentaires que de diapositives dans le montage.
- Utiliser le système d'enregistrement via microphone intégré.
- Extraire la musique d'un fichier CD audio.
- Découper les fichiers.
- Synchroniser images et sons grâce à son interface graphique montrant simultanément la forme d'onde des pistes sons et les images de la table de montage.
- Appliquer des fondus en entrées et en sortie.
- Mixer les fichiers tant ceux de la piste principale que ceux des pistes sons dia-positives avec la piste principale.
- Influencer sur le volume de chaque piste.

A noter que les versions Gold et Producer sont identiques au niveau des possibilités sur l'audio, les écrans étant les mêmes.

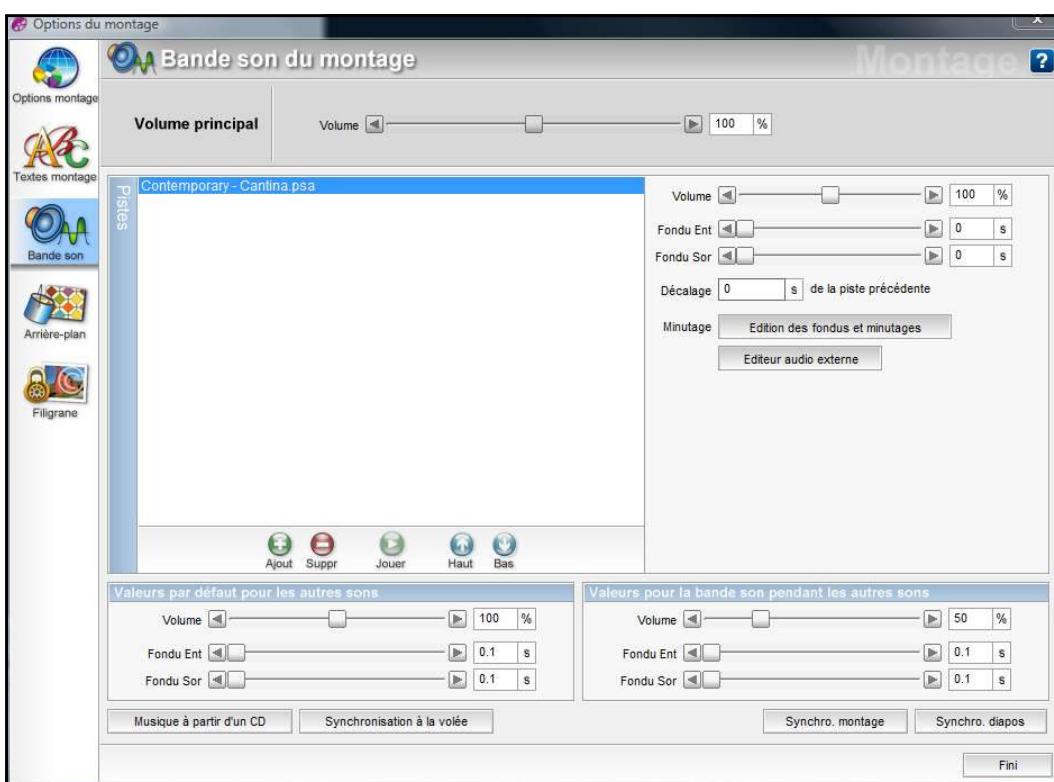
# La bande son du montage

Sous ce terme, on regroupe l'ensemble des fichiers audio utilisés dans le montage : musique, bruitages, voix-off. C'est l'équivalent de la bande son d'un film.

Cette bande son est constituée d'une piste son principale qui est située sur la table de montage en-dessous des diapositives. Sur cette piste on place en principe la partie musicale du montage. En plus de cette piste son principale, on peut placer des fichiers son sur chaque diapositive. Ces fichiers sons peuvent bien évidemment ne pas avoir la durée identique à celle de la diapositive, ils seront alors soit ajustés à la durée de la diapositive soit ils se poursuivront sur la ou les diapositives suivantes.

## • La piste son principale

Pour inclure un fichier son sur la piste principale, on peut le faire comme pour les images/vidéos avec un cliquer/déplacer depuis la liste des fichiers située sur la gauche de l'interface de ProShow. On peut aussi le faire avec un double clic sur la piste son puis l'ajout d'un fichier depuis la fenêtre **Son**. La première méthode est de loin la plus rapide et pratique.



**Figure 10-1**

La fenêtre **Son** regroupe toutes les fonctionnalités disponibles pour le traitement des fichiers sons.

Nous allons détailler la fenêtre **Son** et voir comment mettre en œuvre une bande son impeccable, gage du succès de 50% d'un montage.

Tout en haut la barre de réglage du volume principal qui gère tout le contenu sonore de votre montage. Par défaut elle est à 100%



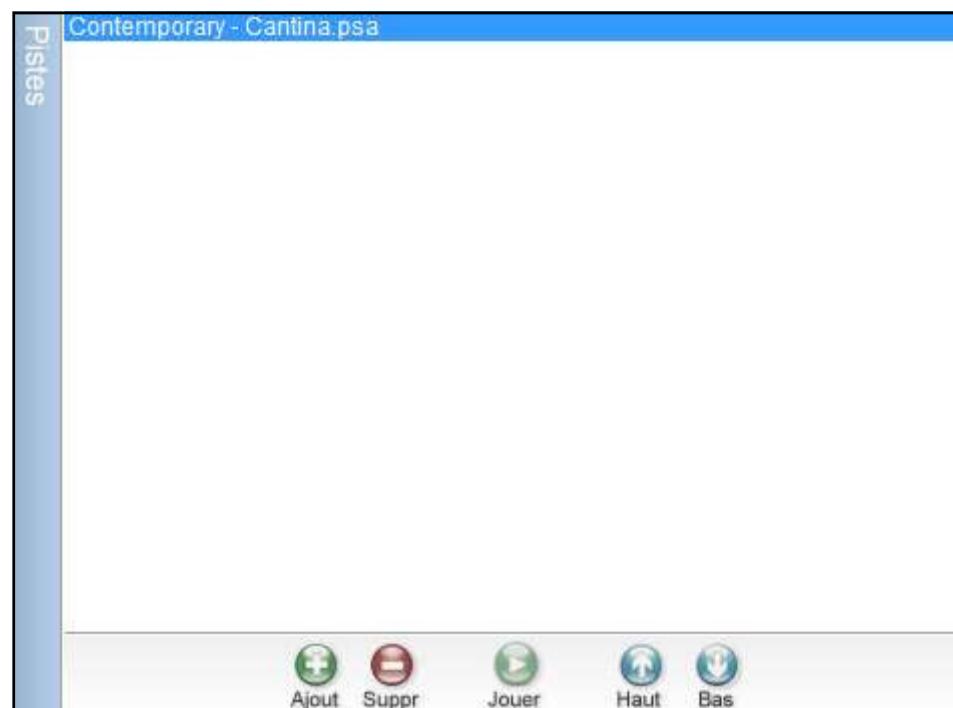
**Figure 10-2**

Gestion du volume général du montage.

## 10 - 3 Le son

**Figure 10-3**

Le cartouche **Pistes** qui est la liste de tous les fichiers sons présents sur la piste principale.

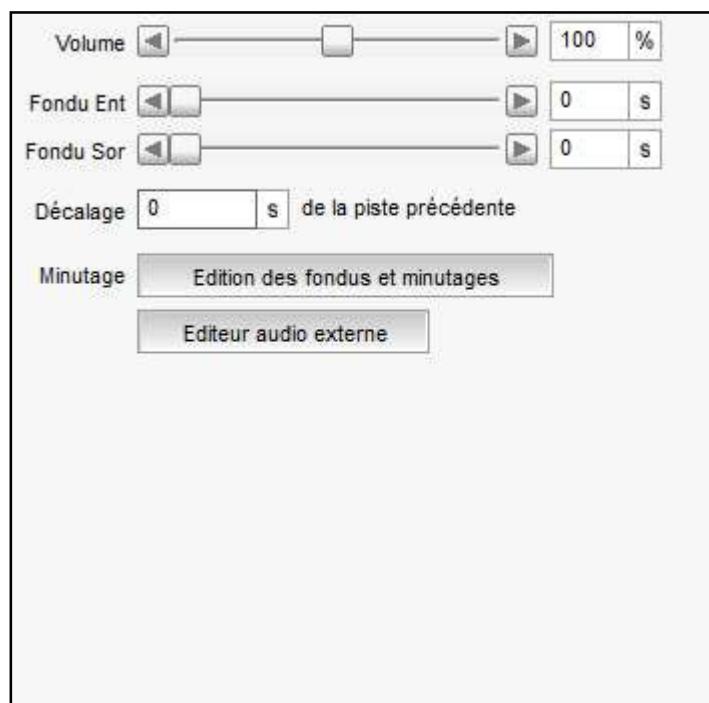


La gestion proprement dite des fichiers son se fait dans la partie droite de la fenêtre. Chaque fichier son est indépendant au niveau des réglages, il conviendra donc de sélectionner au préalable le fichier traité pour lui appliquer les paramétrages le concernant. S'il n'y a qu'un seul fichier son, il est automatiquement sélectionné.

Pour sélectionner un fichier, cliquez simplement sur son nom dans la liste des pistes.

**Figure 10-4**

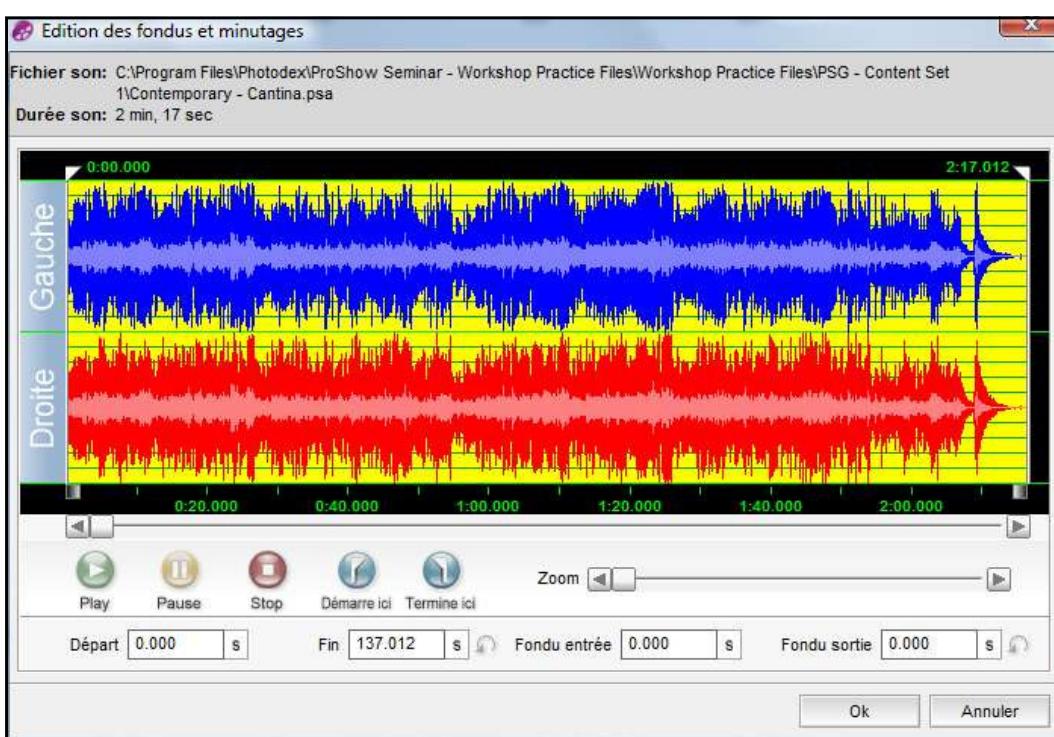
Le paramétrage de chaque fichier son se présente ainsi.



## 10 - 4 Le son

- **Volume** : de 0 à 200%, vous pourrez régler différemment chaque constituant de la piste son principale.
  - **Fondu Ent** : valeur du fondu en entrée en secondes.
  - **Fondu Sor** : valeur du fondu en sortie en secondes.
  - **Décalage** : avance ou retard en secondes par rapport à la ligne de temps pour lancer le fichier son. Une valeur négative le fait commencer plus tôt par rapport à la position de la diapositive, une valeur positive le fait commencer plus tard.
  - **Minutage : Edition des fondus et minutages** : ouvre l'éditeur audio intégré (voir ci-dessous)
  - **Editeur audio externe** : envoie le fichier son concerné sur l'éditeur audio externe paramétré dans les **Préférences** de ProShow.
- L'éditeur audio intégré

ProShow possède en standard un éditeur audio intégré. Ses fonctions simples permettent de couvrir de nombreux besoins sans être obligé de sortir de ProShow.



Pour découper un fichier son, il suffit par exemple de déplacer les curseurs verticaux de droite et de gauche pour délimiter la partie à récupérer dans ProShow.

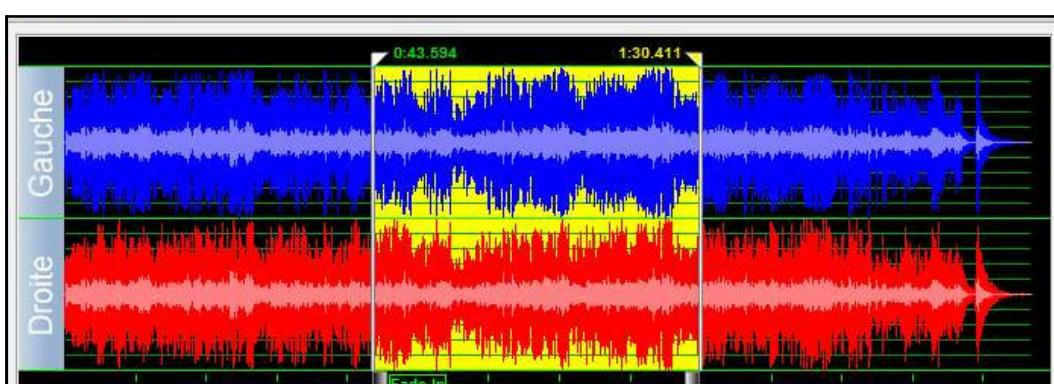


Figure 10-5

L'éditeur audio avec la visualisation graphique des canaux droite et gauche..

Figure 10-6

La découpe d'une partie d'un fichier audio est hyper simple avec les curseurs verticaux droite et gauche ajustés à la partie qui sera intégrée dans le montage.

## 10 - 5 Le son

**Figure 10-7**

Réglage de la piste son principale quand d'autres fichiers audio sont joués simultanément.

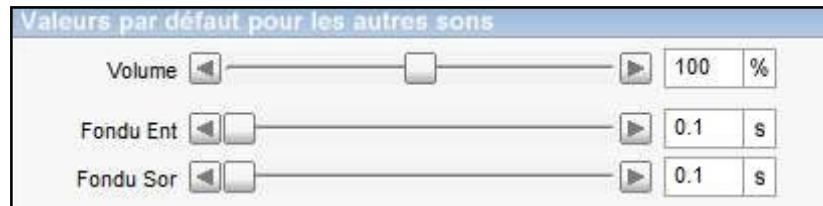


Le cartouche **Valeurs pour la bande son pendant les autres sons** permet d'ajuster le niveau et les fondus du fichier son de la piste principale quand d'autres fichiers audio sont joués (ceux situés sur les diapositives). Par défaut le niveau de la bande son principale baisse de 50% mais cette valeur peut être ajustée en plus ou en moins selon le cas.

Il faudra aussi penser à ajouter des fondus en entrée et en sortie pour éviter les phénomènes de chute trop importante du niveau pendant le mixage, chute qui donne un effet assez mauvais sur le plan auditif.

**Figure 10-8**

Réglage des autres fichiers audio par rapport à la piste son principale.



Le cartouche **Valeurs par défaut pour les autres sons** permet d'ajuster les paramètres pour les autres sons (fichiers audio placés sur les diapositives) pendant que la piste son principale joue. Ne pas hésiter non plus à mettre un peu de fondu en entrée et en sortie.

**Figure 10-9**

Les boutons de synchronisation de la musique avec les images.



Le bouton **Synchro montage** calcule automatiquement la durée à donner aux diapositives pour ajuster la durée du montage à celle de la musique. Ce n'est pas une option que j'utilise personnellement mais elle peut se mettre en place si le montage n'a que peu d'incidence avec les tempos de la musique.

Le bouton **Synchro diapos** effectue la même fonction mais sur une sélection de diapositive préalablement faite au lieu de la faire sur la totalité du montage.

**Figure 10-10**

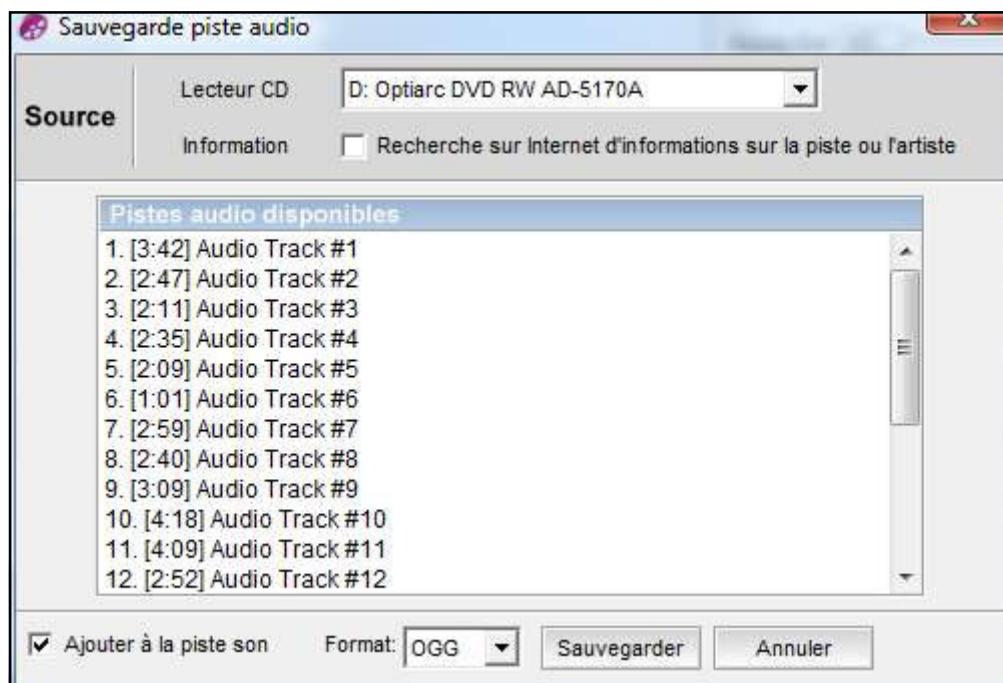
D'autres boutons pour traiter la musique sur CD et pour synchroniser manuellement les images et la musique



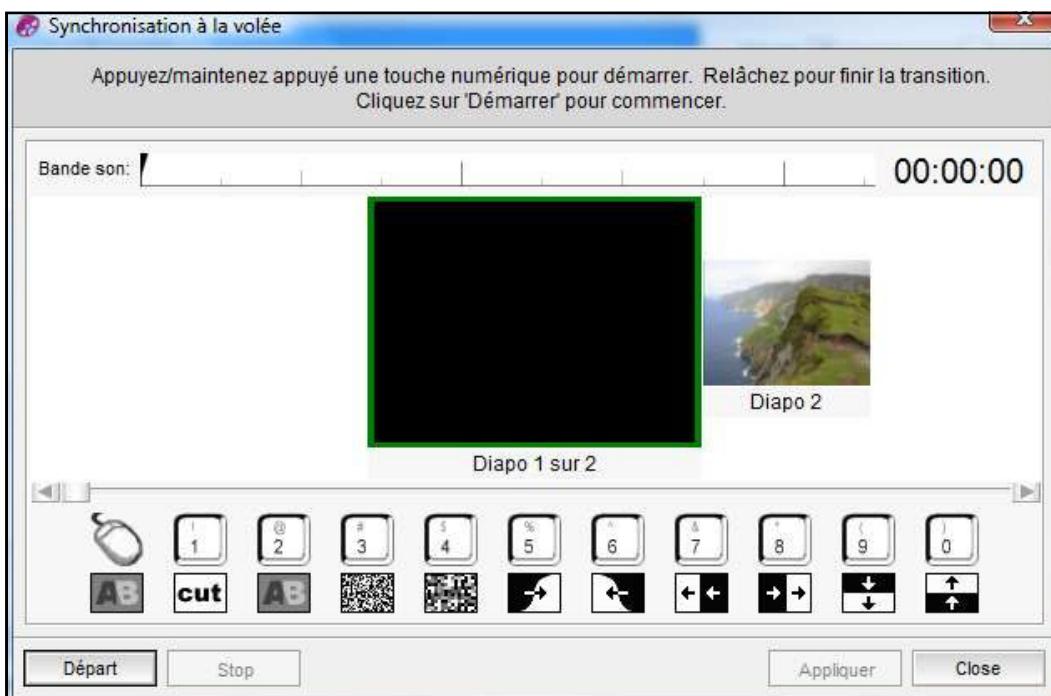
Le bouton **Musique à partir d'un CD** permet de sélectionner des plages audio d'un CD pour les copier et les intégrer dans le montage en cours. Insérez un CD audio dans un lecteur de votre PC et il vous sera présenté la liste des plages parmi lesquelles vous sélectionnerez celle que vous souhaitez utiliser. Une seule sélection à la fois. Sauvegarde par défaut en **OGG** qui est le format de choix de ProShow mais vous pourriez choisir également **MP3**. Ce dernier choix est à déconseiller car ProShow serait obligé de reconvertis le MP3 en OGG d'où une perte de qualité.

Le fichier extrait et sauvegardé sur le disque dur peut être automatiquement inclus sur la piste son principale si vous cochez l'option prévue.

## 10 - 6 Le son



La **synchronisation à la volée** est une solution pour synchroniser à la main ... et à l'oreille un montage en déclenchant les transitions au fur et à mesure que le montage se déroule.



Les touches de déclenchement sont celles indiquées dans la fenêtre de synchronisation à savoir : la souris et les touches 1 à 0 du clavier (attention il s'agit des touches de la partie centrale du clavier pas celles du clavier numérique).

Par défaut il y a déjà des transitions affectées aux touches et à la souris. Si vous voulez les modifier, cliquez sur l'icône de la touche et affectez une autre transition.

Quand vous êtes prêt, vous cliquez sur le bouton **Départ** en bas à gauche, le montage démarre. Au fur et à mesure que vous voulez insérer une transition dans le montage, vous appuyez sur la touche correspondant à la transition souhaitée le temps que vous voulez qu'elle dure. Quand tout est terminé, cliquez sur la touche **Appliquer**.

Figure 10-11

L'écran pour l'extraction de pistes audio sur un CD.

Figure 10-12

La synchronisation à la volée : une solution pas si bête pour synchroniser sans se poser de questions.

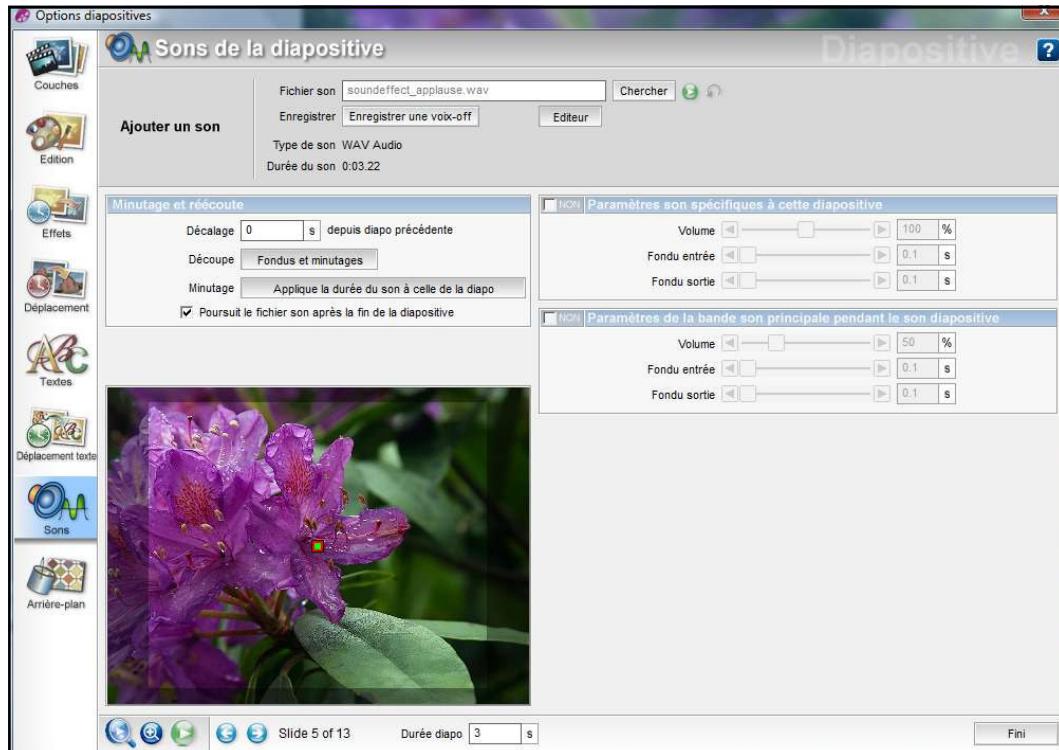
## 10 - 7 Le son

### • Les pistes son diapositives

Chaque diapositive peut recevoir une piste son. Pour la mettre en œuvre, vous pouvez utiliser la méthode du coller/déplacer depuis la liste des fichiers ou ajouter un fichier son depuis l'onglet **Sons** des **Options de diapositives**.

Figure 10-13

La fenêtre **Sons** telle qu'on peut la voir dans les **Options de diapositives**.



Détaillons le contenu de cette fenêtre.

Figure 10-14

Le cartouche **Ajouter un son** dans les **Options de diapositives**.

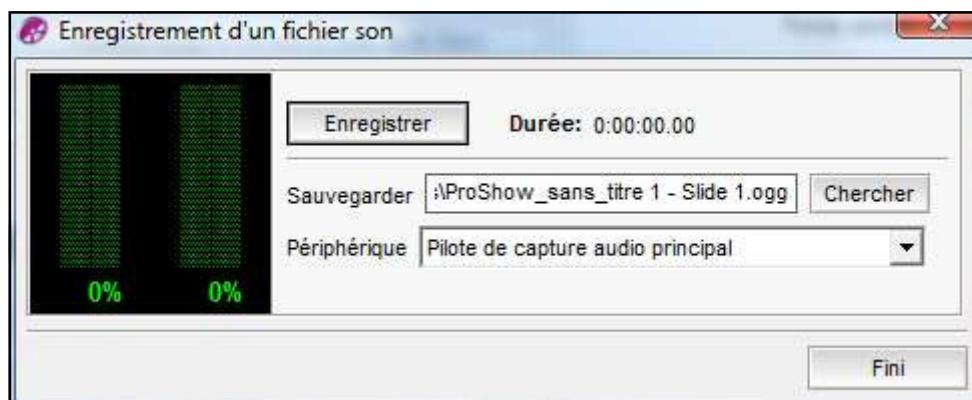


C'est dans cette partie que l'on indique le fichier à importer. Le bouton **Chercher** permet de le sélectionner à partir du disque dur. Le bouton **Jouer** situé à côté permet de l'écouter directement. L'icône de la flèche en arrière permet de l'effacer.

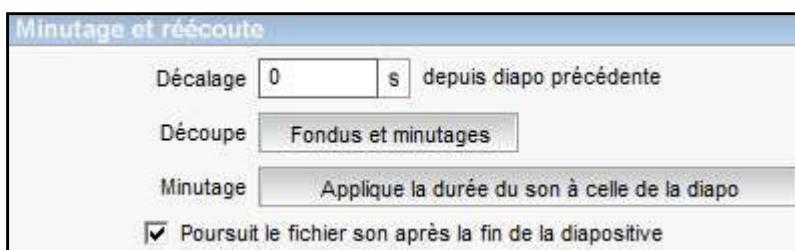
On peut également se servir de cette fenêtre pour enregistrer une voix-off avec un micro branché sur l'entrée ad hoc de votre PC. C'est une solution de dépannage car on sait que l'enregistrement de voix sur un PC n'est pas miraculeux ! Il faudrait pouvoir disposer à la fois d'un micro haut de gamme, d'une configuration ambiante sans bruits extérieurs, d'un logiciel spécialisé pour corriger les quelques difficultés de voix rencontrées lors de l'enregistrement (vitesses, intonation, ...).

L'option prise par Photodex pour proposer cette fonction est toutefois un choix intéressant puisqu'il sera possible de 'rectifier' l'enregistrement dans l'éditeur externe que vous avez défini dans les Préférences de ProShow en cliquant sur le bouton **Editeur**. En cliquant sur le bouton **Enregistrer une voix-off**, on la fenêtre ci-après.

## 10 - 8 Le son



Le cartouche **Minutage et réécoute** contient les items suivants :

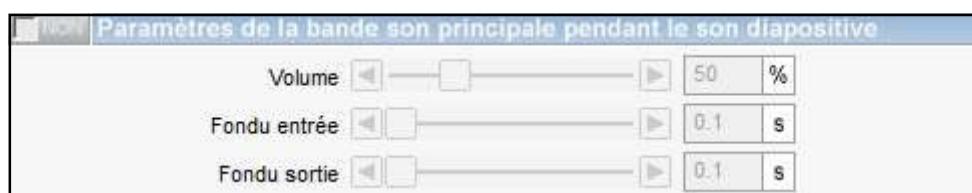


- **Décalage** : il est chiffré en secondes et peut être positif ou négatif, il prend son origine à la fin de la diapositive précédente.
- **Découpe** : lance l'éditeur audio intégré déjà évoqué page 10-4.
- **Minutage** : En cliquant sur le bouton, on applique la durée du son à celle de la diapositive afin que tout le contenu du fichier son puisse être calé dans celui de la diapositive.
- **Poursuit le fichier son après la fin de la diapositive** : cette option est cochée par défaut. Un commentaire ou un bruitage par exemple, pourront donc être entendus sur plusieurs vues de suite.

Si vous devez modifier les valeurs par défaut concernant le volume ou les fondus en entrée et en sortie pour ce fichier son, vous devrez le faire dans le cartouche suivant en cochant au préalable la case blanche située devant son titre.



Si vous devez modifier les valeurs par défaut de la bande son principale par rapport à ce fichier son diapositive, vous le ferez dans le cartouche suivant en cochant au préalable la case blanche située devant son titre.



**Figure 10-15**

L'enregistrement d'une voix-off est possible grâce à cette option à l'intérieur de l'onglet **Sons** d'une diapositive.

**Figure 10-16**

Décalage, découpe, minutage tout est prévu dans ce cartouche

**Figure 10-17**

Pour modifier les valeurs par défaut du son diapositive.

**Figure 10-18**

Pour modifier les valeurs par défaut du son de la piste principale.

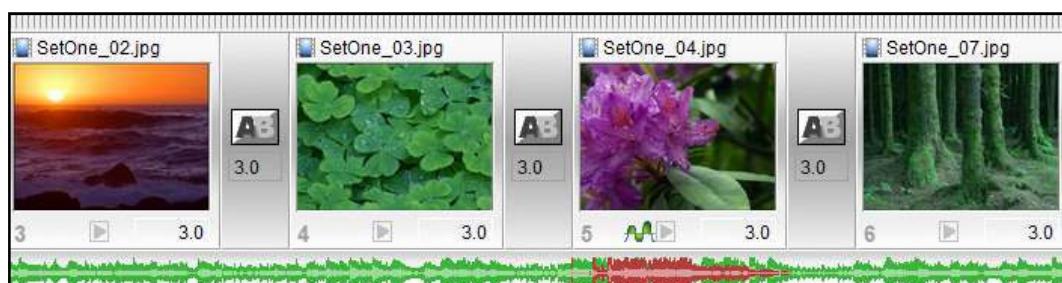
# La représentation du son

ProShow propose 2 visions graphiques de la bande son, toutes les 2 sont situées sur la table de montage sous les diapositives.

L'une est la vue par défaut : une bande continue de couleur verte pour le premier fichier puis bleue pour le second puis à nouveau verte pour le troisième, ... Les fichiers sons diapositives sont représentés de couleur rouge et ils se confondent avec la piste son principale.

**Figure 10-19**

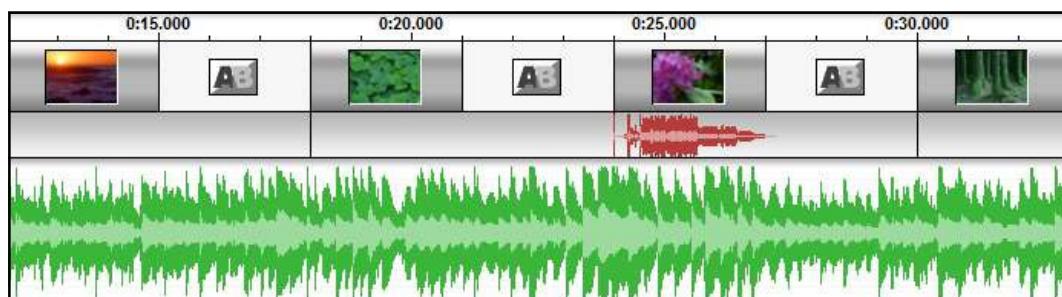
La bande son vue par défaut dans ProShow.



L'autre est une vue avec ligne de temps incorporée à laquelle on accède en appuyant sur la touche **Tabulation**. Elle est montrée ci-dessous pour la même période de temps et les mêmes diapositives que la précédente vue.

**Figure 10-20**

La même vue en mode **Ligne de temps**.



Vous noterez que :

- Le temps est indiqué de façon linéaire (ligne de temps) et proportionnel.
- L'échelle de la forme d'onde est plus grande et permet de mieux visualiser les tempos de la musique
- La piste son diapositive est séparée de la piste son principale.
- Les diapositives sont représentées en miniature pour favoriser la vue des autres éléments évoqués

Il n'est pas possible de modifier la durée d'une diapositive ou d'une transition en introduisant une valeur. Il faudra déplacer les différentes séparations verticales à la souris ce qui permettra d'ailleurs de synchroniser très finement les temps avec les tempos de la musique située juste en-dessous.

L'échelle de temps représentée dans ce mode est modifiable. Si vous agissez sur la molette de la souris, vous pourrez agrandir ou diminuer l'espace temps et ainsi travailler dans l'extrême précision pour la synchronisation.

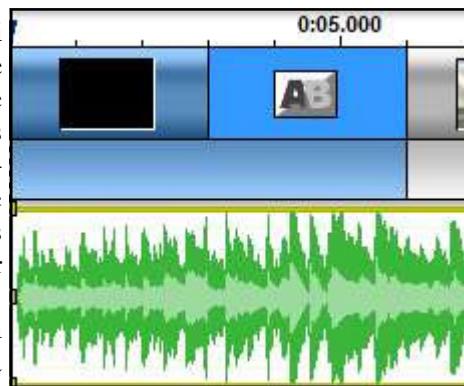
Dans ce mode, en passant la souris sur la bande son, et en appuyant la touche **Ctrl**, vous avez la possibilité de jouer sur 2 paramètres de la piste son principale : le volume et les fondues. Un entourage se dessine sur la forme d'onde sur lequel vous pourrez agir.

## 10 - 10 Le son

Sur l'image ci-contre on voit l'incidence de l'appui sur la touche **Ctrl** quand la souris est sur la piste son. Un entourage jaune délimite le volume et le fondu. Ici on est au volume maxi : 100% les lignes horizontales occupent toute la hauteur de la bande. Il n'y a pas de fondu car la partie gauche de l'entourage est vertical. Vous remarquez les petits carrés disposés sur ce côté vertical, ils servent pour ajuster le volume et les fondus.

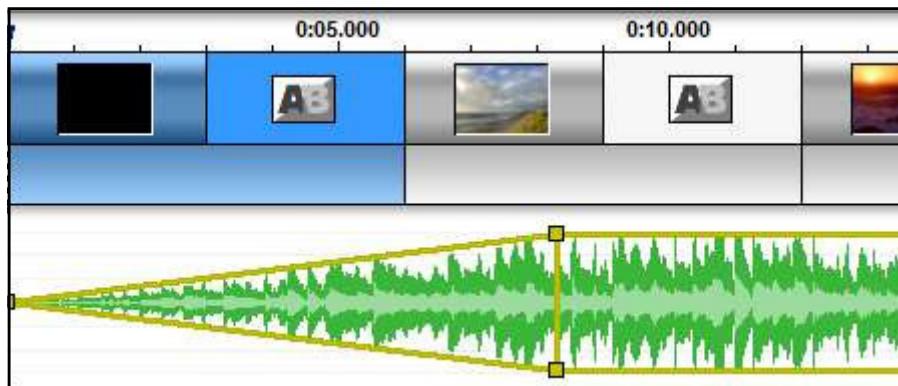
Pour ajuster le volume, cliquez sur le carré situé en haut de l'entourage jaune et baissez la ligne à la souris. Une indication instantanée du pourcentage de volume est affichée.

Pour ajouter un fondu (ici il s'agira d'un fondu en entrée), déplacez le carré vers la droite ce qui va former un triangle dont la longueur des côtés correspondra à la durée du fondu.



**Figure 10-21**

L'appui sur la touche **Ctrl** ajoute l'entourage qui permettra d'influer sur le volume et le fondu.

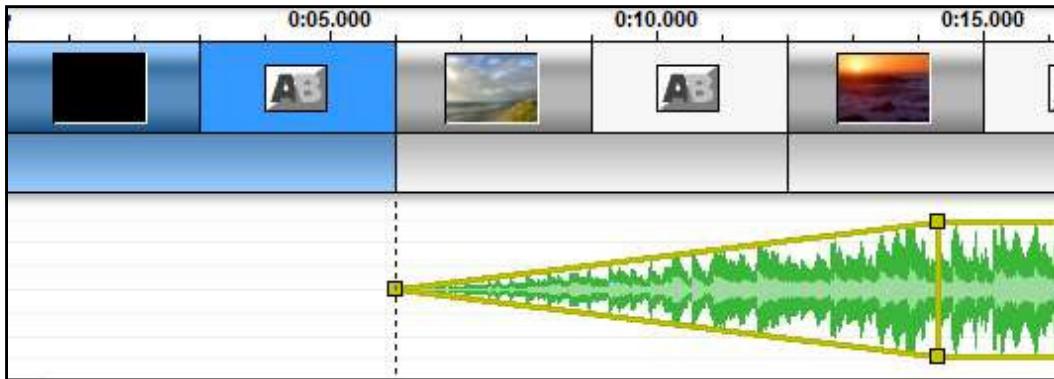


**Figure 10-22**

Volume et fondu ont été modifiés, l'entourage l'indique sous une forme visuelle.

Dans l'image ci-dessus, on a baissé le volume et on a créé un fondu en entrée de 8 secondes.

On peut également déplacer le fichier son comme si on lui attribuait un décalage. Toujours avec la touche **Ctrl** enfoncee, déplacez le fichier son à la souris dont le curseur s'est transformé en main. Sur l'image ci-dessous, j'ai décalé le fichier son 6 secondes pour qu'il commence avec l'arrivée de la diapositive 2.



**Figure 10-23**

Le fichier son est déplacé pour s'ajuster parfaitement avec le démarrage d'une diapositive.

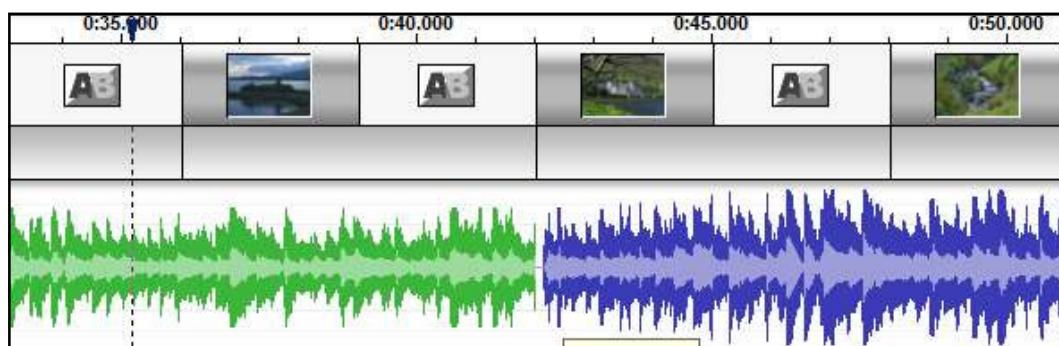
## Le mixage des fichiers sons

Si vous mettez bout à bout plusieurs fichiers son sur la piste principale, il y a fort à parier que le passage de l'un à l'autre ne se fera pas dans les meilleures conditions. ProShow et son système audio intégré, met à votre disposition une technique simple déjà entrevue dans les pages précédentes, qui combinent les fondus et le décalage.

Voyons en détail le processus. Voici la représentation de deux fichiers son au moment où le premier se termine et le second commence.

**Figure 10-24**

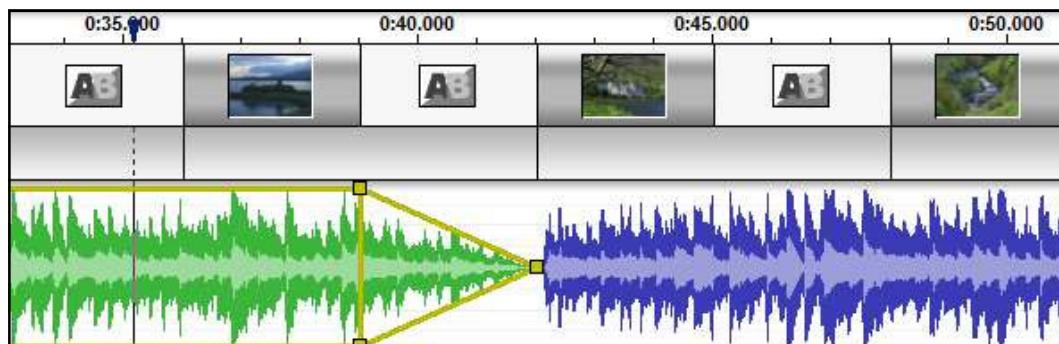
Les deux fichiers sons sur la piste principale.



1. Appliquons un fondu de sortie au premier fichier (Rappel touche **Ctrl** enfoncée puis étirer le carré de l'entourage jaune pour l'amener vers l'arrière).

**Figure 10-25**

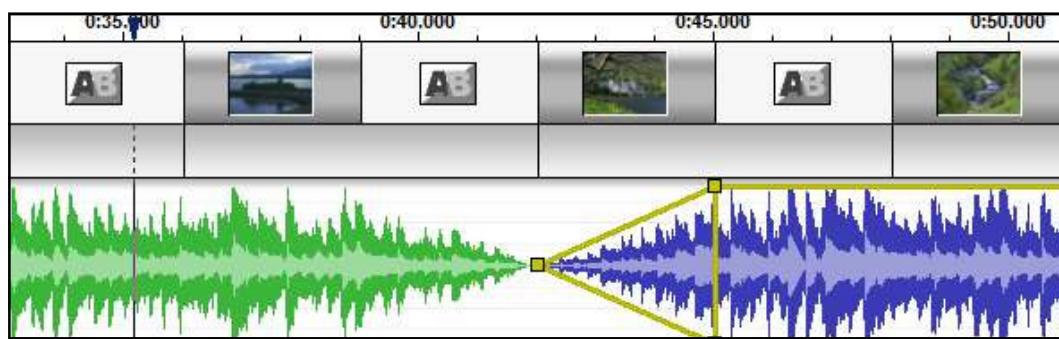
Application d'un fondu de sortie sur le premier fichier.



2. Appliquons un fondu en entrée pour le second fichier son. La souris devra se trouver au-dessus du second fichier pour pouvoir lui appliquer le fondu.

**Figure 10-26**

Application d'un fondu d'entrée sur le second fichier.



3. Déplaçons le second fichier pour qu'il recouvre en partie le premier sur la partie correspondant au fondu de sortie. La forme d'onde commune aux deux fichiers va prendre une coloration mixte dégradée du vert vers le bleu. Les zones de fondus sont repérées par des pointillés verticaux.

## 10 - 12 Le son

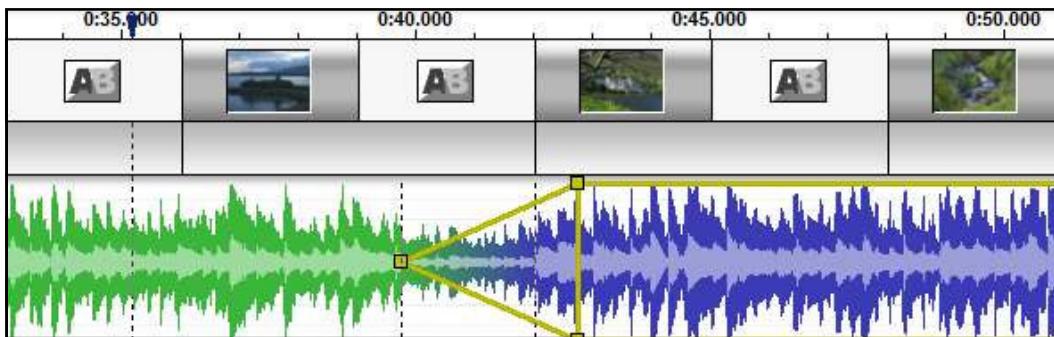


Figure 10-27

Fusion des 2 fichiers par leurs extrémités pour constituer le mixage.

## ProShow multi pistes audio ?

Cette question revient souvent dans les forums spécialisés quand on compare le logiciel ProShow et les logiciels de montage vidéo équipés de plusieurs pistes audio.

Je me suis toujours posé la question de cette comparaison dans la mesure où la réponse est déjà oui d'emblée puisque nous avons bien plusieurs pistes séparées : la piste principale plutôt affectée à la musique et les X pistes diapositives plutôt affectées aux commentaires, bruitages ou musiques complémentaires.

Certes, la gestion graphique n'est pas identique mais elle garde un aspect moins usine à gaz au logiciel puisque tout est regroupé autour de la table de montage.

Question alors : *comment inclure à la fois un commentaire et un bruitage sur une même diapositive puisqu'on ne peut importer qu'un seul fichier audio sur une diapositive ?* La réponse est dans le chapitre 17 sous forme d'exemple complet.

## 11 - 1 Les gabarits (templates)

# Chapitre 11

## Les gabarits (templates)

Les gabarits sont des montages ou parties de montages qui ont comme particularité de ne contenir en théorie aucune image. Ils sont constitués de cadres vides dans lesquels vous pourrez insérer des images ou des clips vidéos en récupérant les effets particuliers qui étaient dans le montage original.

Donc, un peu de théorie :

- Un gabarit ne se bâtit pas, il est généré par un montage existant.
- Un gabarit est réutilisable autant de fois que nécessaire avec à chaque fois des contenus différents
- Un gabarit est modifiable.
- Un gabarit peut concerner aussi bien une diapositive qu'une centaine.
- Il existe des bibliothèques de gabarits notamment fournis de base avec ProShow et on en trouve également dans les forums spécialisés mis à disposition par des utilisateurs.

## Créer un gabarit

Pour créer un gabarit il faut qu'un montage existe déjà. Pour l'exemple, nous allons reprendre un montage existant. Ce montage s'appelle **Nature**, je l'ai créée à l'époque du lancement de Producer qui était alors dans sa version 2.6. Il est représentatif de l'intérêt d'avoir des gabarits pour les réutiliser ensuite. Si vous voulez suivre le processus et surtout le contenu du montage dont il est question, il se trouve dans le répertoire **Montages** du DVD.

La première chose à faire quand on veut générer un gabarit est de s'assurer que l'on n'a pas décoché l'option par défaut **Image remplaçable** dans l'onglet **Couches** des diapositives

**Figure 11-1**

L'option **Image remplaçable** doit être cochée.



Cette option sert à vider toutes diapositives de leurs images pour ne garder que les cadres où elles se trouvaient.

Ensuite, vous pouvez lancer la création du gabarit dans le menu **Montages** puis **Gabarits du montage** puis **Sauver comme gabarit**.

Une alerte vous informe que vous allez perdre le contenu du montage, vous confirmez par OK.

## 11 - 2 Les gabarits (templates)

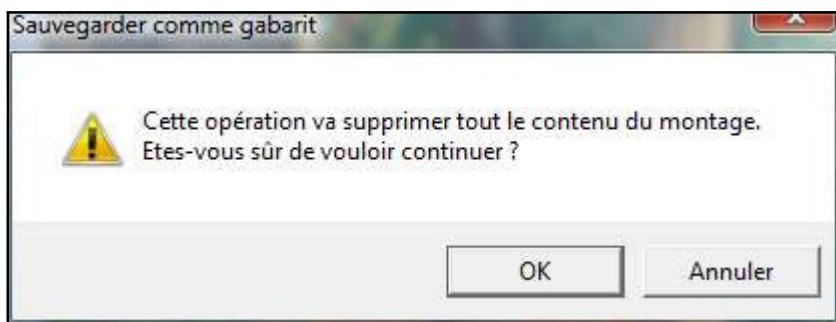


Figure 11-2

La fonction va vider le contenu du montage et vous confirmez !

Vous devez ensuite donner un nom et une description à ce fichier gabarit.

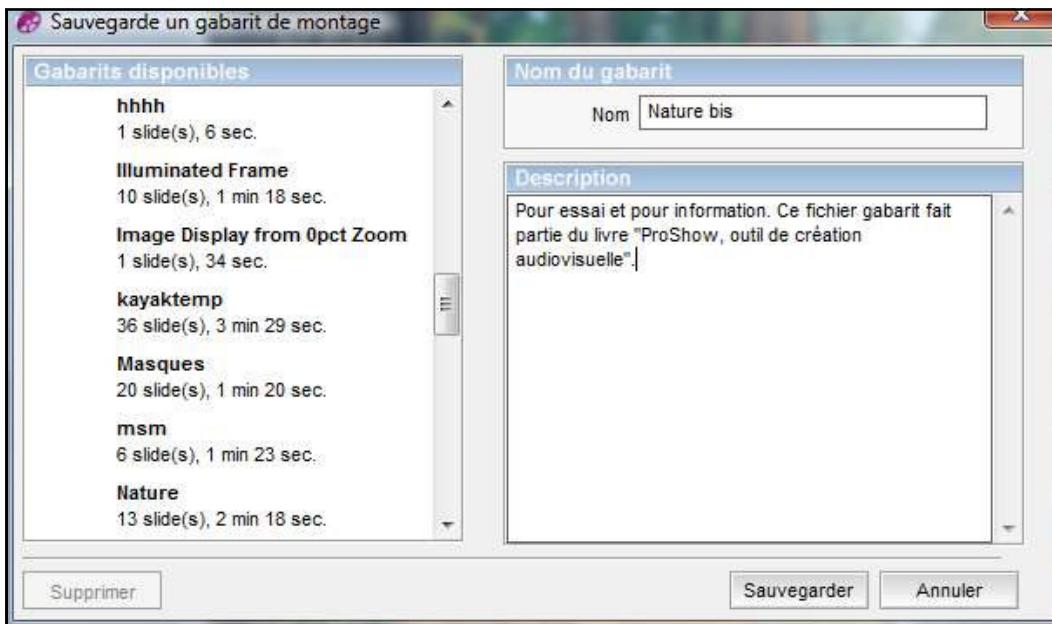


Figure 11-3

Sauvegarde du fichier gabarit.

La table de montage est passée maintenant dans la présentation suivante :



Figure 11-4

Une fois l'option de sauvegarde du gabarit réalisée, une vue de la table de montage.

Seuls sont restés les images d'arrière-plan, les textes éventuels et la musique. Le contenu image des diapositives a disparu laissant la place à des cadres grisés dans lesquels vous allez pouvoir mettre d'autres images.

Les gabarits sont sauvegardés dans un répertoire particulier du disque dur : **C:\Documents and Settings\Propriétaire\Application Data\Photodex\ProShow Producer\ Templates** afin de les maintenir en activité même lors de mises à jour du programme.

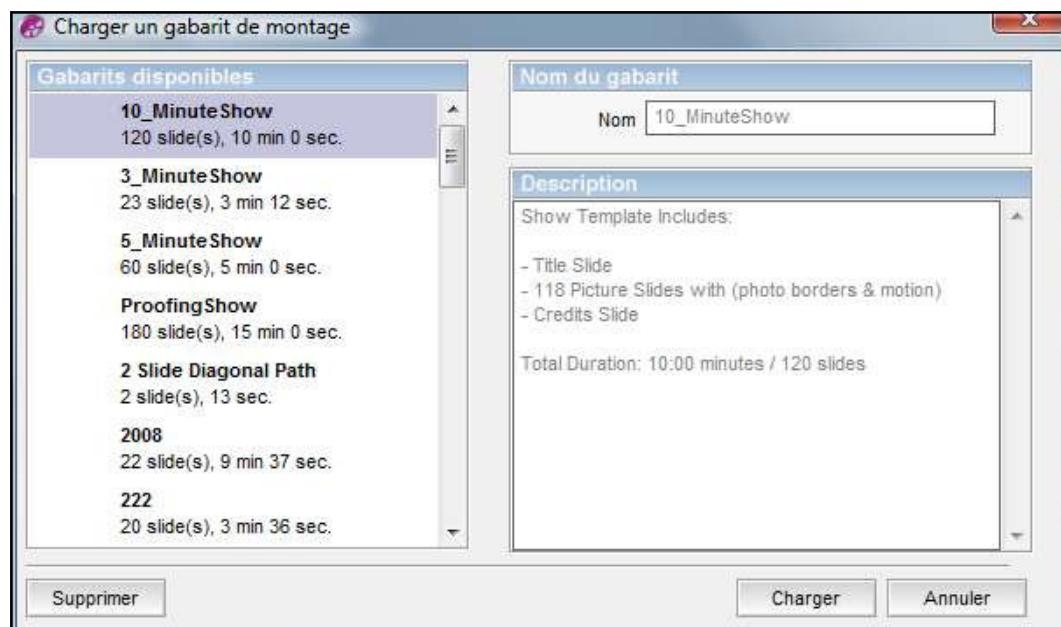
## Ouvrir un gabarit

Quand on veut réutiliser un gabarit, il faut aller le chercher dans le tiroir spécifique et pour cela, il y a un lien dans le menu Montage puis gabarits du Montage puis Ouvrir un gabarit. Si la description de chaque gabarit a été réalisée systématiquement, la recherche d'un gabarit en est facilitée.

## 11 - 3 Les gabarits (templates)

Figure 11-5

La fenêtre de recherche d'un gabarit déjà sau-



## Utilisation d'un gabarit existant

Figure 11-6

Pour exploiter un gabarit, il faudra réutiliser les cadres vierges pour y insérer vos propres images.

Pour réussir ce travail, vous vous apercevrez que c'est extrêmement facile.

Dans l'exemple **Nature**, vous faites glisser à la souris vos images directement sur la représentation des cadres sur la diapositive. Dès que votre souris atteint l'un des cadres grisés, il se remplit de la miniature de l'image que vous faites glisser. Vous lâchez la souris et ... hop l'image est dans le cadre.

Il devient donc très facile de remplir les cadres d'un gabarit en faisant toutefois attention à ce que les images qui se répètent dans plusieurs diapositives soient bien positionnées là où elles doivent apparaître dans chaque diapositive.

Une fois que vos images ont rempli les cadres, vous sauvegardez votre montage normalement.



## 11 - 4 Les gabarits (templates)

### Importer un gabarit

---

Vous trouvez un fichier gabarit sur le Net, dans un forum ou auprès d'un ami, qu'en faire ? Il faut l'importer dans le répertoire ad hoc car c'est le seul endroit où ProShow pourra l'exploiter. Il existe une procédure toute faite dans ProShow : menu **Montage** puis **Gabarits du montage** puis **Importer un gabarit**. Une fenêtre de dialogue s'ouvre pour demander où se situe ledit fichier. Ensuite la procédure d'importation transfère automatiquement le fichier dans le répertoire des gabarits.

### Exporter un gabarit

---

Vous possédez des gabarits que vous souhaitez partager avec d'autres mais où le trouver ? J'ai indiqué précédemment le chemin du répertoire mais la longueur de ce chemin fait qu'il vaut mieux utiliser ProShow. Allez dans le menu **Montage** puis **Gabarits du montage** puis **Exporter un gabarit**. Vous indiquerez quel gabarit et où vous souhaitez l'exporter.

# Chapitre 12

## Les montages virtuels

Sous cette appellation, il faut comprendre des montages dont le contenu n'est pas fixé à l'avance. Difficile à imaginer mais Photodex l'a fait !

Quel est le principe ?

Pouvoir diffuser une réalisation dans laquelle les images qui défileront n'auront pas besoin d'être installées sur la table de montage. Pour cela il suffit d'importer une seule image (qui pourra d'ailleurs ne pas faire partie de la diffusion, elle servira de gabarit pour les suivantes) et d'indiquer où se trouvent les images à diffuser.

La mise en œuvre est extrêmement simple.

1. Commencez un montage par une diapositive noire
2. Importez une image quelconque sur la table de montage. Ce sera donc la diapositive 2
3. Ouvrez l'onglet **Couches** de cette diapositive et allez dans le cartouche **Paramètres du gabarit du montage**, cliquez sur l'option **Image 'Live'** puis sur le mot **Configurer** situé en bout de ligne.

Figure 12-1

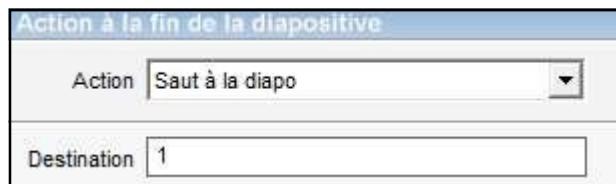
Cochez **Image 'Live'** pour mettre en œuvre le montage virtuel.



4. Dans la fenêtre qui s'ouvre indiquez dans quel répertoire se trouvent les images à diffuser pour l'aperçu et pour l'exécutable (ce peut être le même nom mais il doit être répété.)
5. Choisissez l'ordre dans lequel seront diffusées les images : aléatoire, dans l'ordre des fichiers ou en commençant par les plus récents.
6. Cochez ou non l'option EXIF pour les photos verticales.
7. Cochez ou non l'option de sélectionner celles ajoutées au cours des dernières X secondes.
8. Ajoutez une nouvelle diapositive noire comme 3ème diapositive.
9. Cliquez sur cette diapositive noire pour indiquer une **Action : Saut à la diapo** et en **Destination** valorisez par 1.

Figure 12-2

Action de fin de diapositive qui renvoie au début du montage afin de mettre en boucle le visionnage.



## 12 - 2 Les montages virtuels

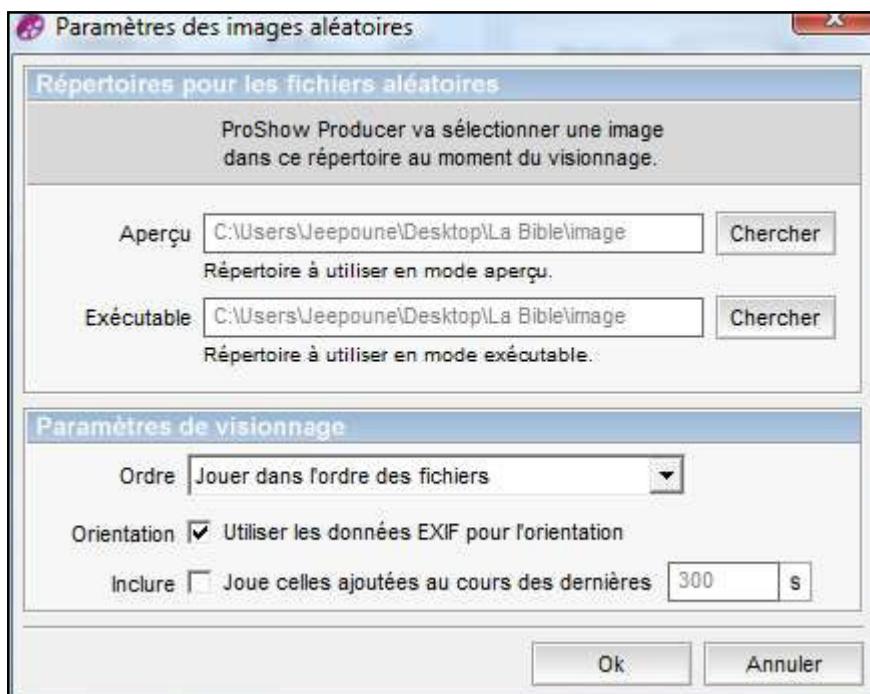


Figure 12-3

Les éléments à valoriser pour mettre en œuvre le montage virtuel.

## Quelles applications pour ces montages ?

Ce genre de montage n'offre d'intérêt que dans son mode de fonctionnement : l'automatisme.

Imaginons un agent immobilier ayant dans un répertoire l'ensemble de ses affaires à vendre. Il va pouvoir diffuser en vitrine ou dans un salon, les images de son portefeuille en mode automatique. Si une affaire est vendue, il retire le fichier du répertoire, si une affaire nouvelle arrive, il la rajoute dans le répertoire et sa diffusion est toujours à jour.

Des applications ludiques peuvent être créées notamment en utilisant la possibilité de diffuser des images aléatoires. Imaginons 49 fichiers images représentant les 49 boules du Loto. Avec un montage virtuel simple, on peut simuler le tirage du Loto sur l'écran. Le seul petit hic c'est que du fait du caractère aléatoire, on pourrait avoir 2 fois une même boule affichée, mais c'est juste pour le fun !

Si ce projet Loto vous intéresse, j'ai créé le montage qui permet d'afficher ces sorties plus le numéro complémentaire. L'ensemble du projet avec les 49 fichiers images est dans le répertoire **Montages** du DVD.

# Chapitre 13

## Les menus, la marque et les profils

Les menus ne sont pas uniquement utilisés dans les sorties de type DVD. Dans un exécutable, une version pour le Web ou partagée sur le serveur de Photodex un menu a de grandes chances d'être présent même s'il n'y a qu'un seul montage à visionner.

Le menu joue un rôle d'attente pour que vous soyez prêts à lancer le visionnage. Il peut être accompagné d'une musique rappelant le thème du montage et qui donnera une ambiance moins austère à l'attente !

Quoiqu'il en soit, dès que vous avez plus d'un montage à présenter sur un DVD ou sur un exécutable par exemple, il faudra un menu pour qu'il puisse y avoir une sélection avec la télécommande ou la souris.

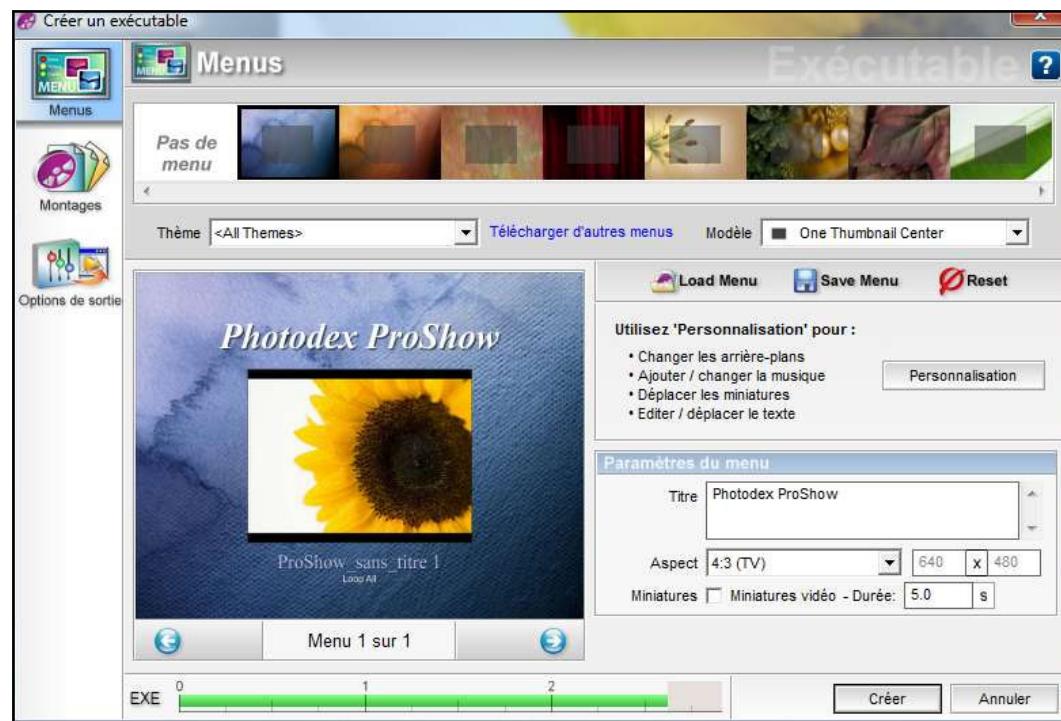
La façon de gérer les menus est un peu différente dans Gold et dans Producer aussi, les 2 versions seront vues séparément.

### Les menus dans ProShow Gold

La version Gold est un peu plus limitée dans les options de création des menus. L'interface **Menus** de Gold se présente ainsi.

Figure 13-1

L'interface **Menus** de Gold.



La configuration du menu que vous allez créer est directement liée au nombre de montages qui seront présents. Si vous ne souhaitez pas de menus dans votre sortie, vous devrez le préciser en cliquant sur l'image **Pas de menu** située en haut dans la barre des fonds d'écran. Chaque type de sortie possède son option **Menus**, mais c'est le même module qui est repris à chaque fois.

## 13 - 2 Les menus, la marque et les profils

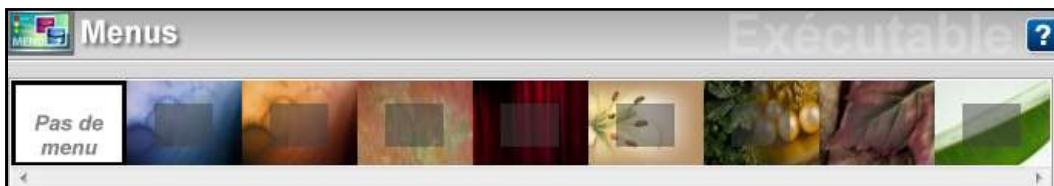


Figure 13-2

La barre des fonds d'écran de menus.

La barre des fonds d'écran sert à sélectionner l'image de fond du menu que vous allez créer. Vous pourrez changer le fond d'écran choisi dans la barre par une autre image dans la partie **Personnalisation**.

Les images de fonds pré-affichées sont classées par thèmes. Vous pouvez choisir un thème spécifique dans la liste déroulante **Thème**.

Le modèle est la façon de présenter les miniatures qui serviront au lancement des montages. Le lancement peut être déclenché par une miniature image ou un texte sous forme de liste. Si vous avez déjà sauvegardé un précédent modèle de menu, vous pourrez le récupérer en cliquant sur l'icône **Load Menu**. Pour sauvegarder un menu, vous cliquerez sur l'icône **Save Menu**. Pour revenir à la configuration par défaut, cliquez sur l'icône **Reset**.



Figure 13-3

Les icônes de gestion.

La **Personnalisation** des menus ouvre des options complémentaires pour mettre en valeur votre création. Elle fait l'objet d'un sous-chapitre particulier.

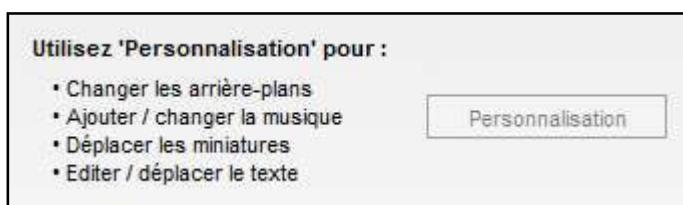


Figure 13-4

L'accès au mode **Personnalisation**.

Les paramètres de base du menu sont reprises dans le cartouche **Paramètres du menu**.



Figure 13-5

Les paramètres de base du menu.

- **Titre** : le titre sera l'élément principal affiché sur le menu. Vous pouvez toutefois ne pas mettre de titre.
- **Aspect** : il s'agit de l'aspect du menu et non pas celui du montage. Il convient toutefois d'adopter les mêmes éléments pour l'un et pour l'autre.
- **Miniatures** : cette option permet d'avoir les X premières secondes du montages dans les miniatures de lancement des montages. Si elle n'est pas cochée, c'est la miniature en image fixe sélectionnée qui sera effective.

Une fois que vous avez valorisé les différentes options, y compris dans la personnalisation, vous pouvez lancer la sortie en cliquant sur **Créer**.

## 13 - 3 Les menus, la marque et les profils

### • La personnalisation des menus

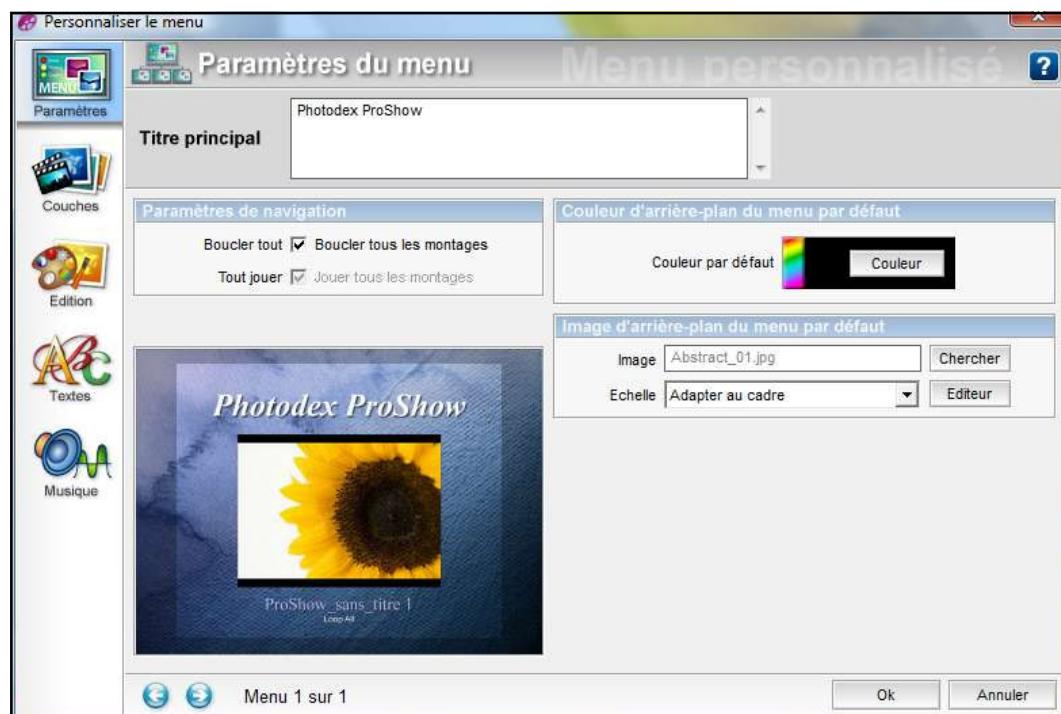
Dans la version Gold, la personnalisation se limite à :

- Changer les arrière-plans
- Ajouter/changer la musique
- Déplacer les miniatures
- Editer/déplacer le texte

Pour accéder à la personnalisation, cliquez sur le bouton **Personnalisation**.

**Figure 13-6**

La fenêtre **Paramètres** de la personnalisation des menus.



#### L'onglet Paramètres

Dans cette fenêtre, vous pourrez :

- Changer le titre principal du menu
- Cocher ou non l'option de mise en boucle des montages
- Cocher ou non l'option de lancer tous les montages
- Choisir une couleur d'arrière-plan si vous décidez de ne pas insérer une image
- Changer l'image d'arrière-plan
- Mettre l'image d'arrière-plan à l'échelle qui correspond à votre besoin

#### L'onglet Couches

Comme pour les couches que l'on rencontre sur les diapositives, l'onglet **Couches** permet de gérer le contenu du menu en travaillant individuellement sur chaque composante : position, zoom, clip vidéo. (voir image page suivante)

## 13 - 4 Les menus, la marque et les profils

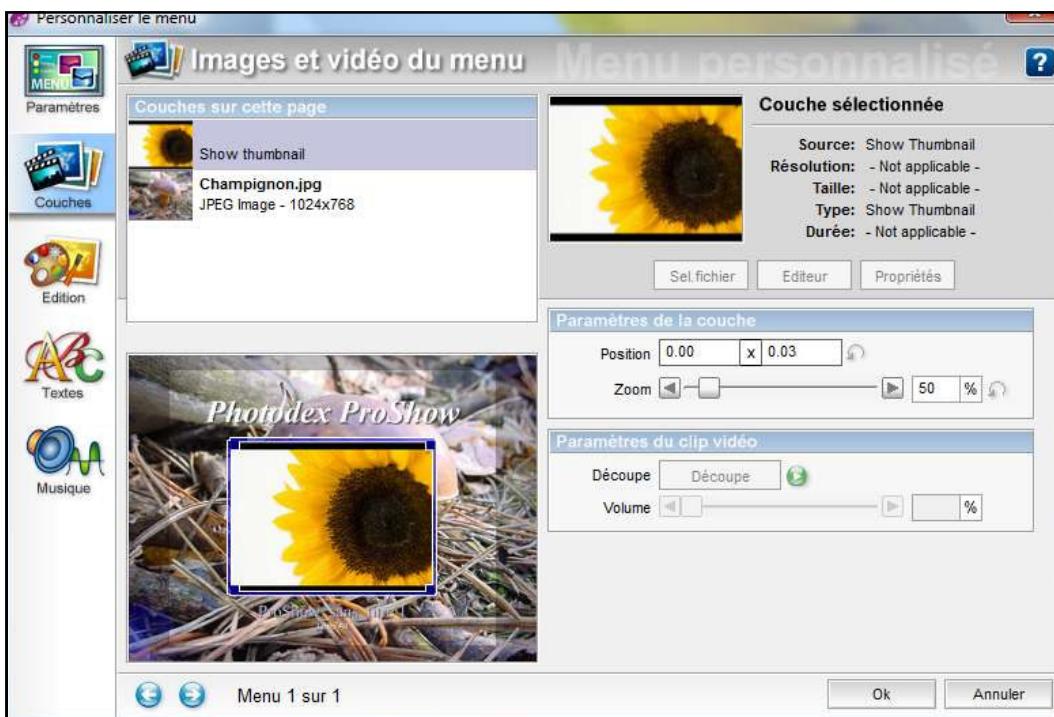


Figure 13-7

La fenêtre **Couches** de la personnalisation des menus.

### L'onglet Edition

C'est une quasi réplique de la fenêtre **Edition** des **Options de diapositives**. Vous retrouverez donc les paramétrages habituels sur les images.

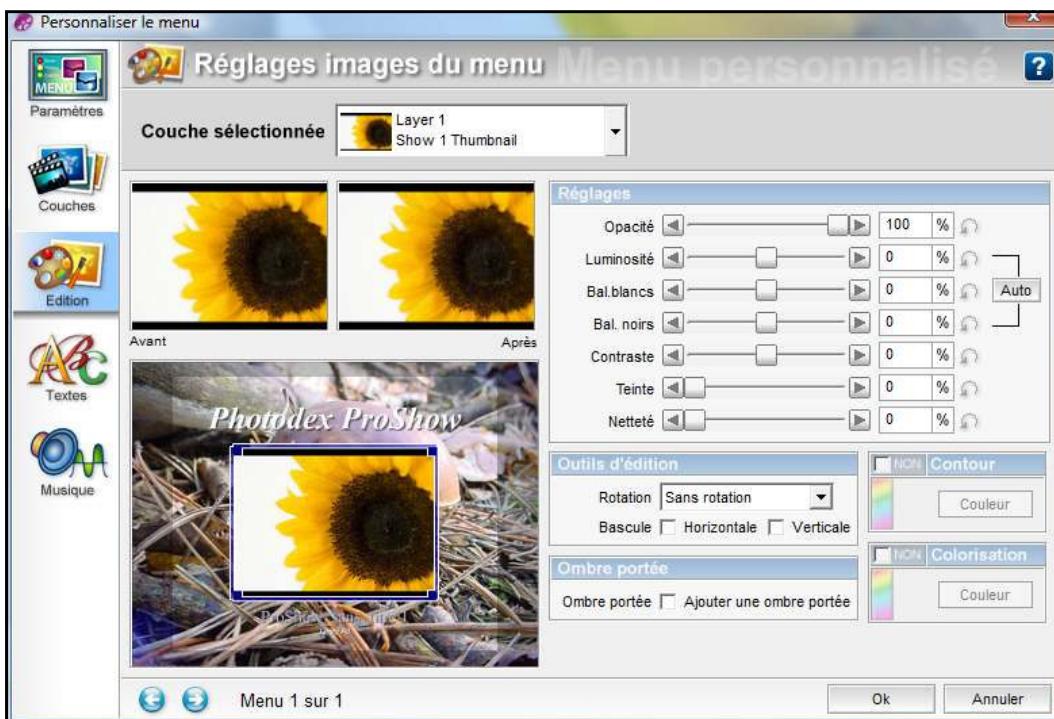


Figure 13-8

La fenêtre **Edition** de la personnalisation des menus.

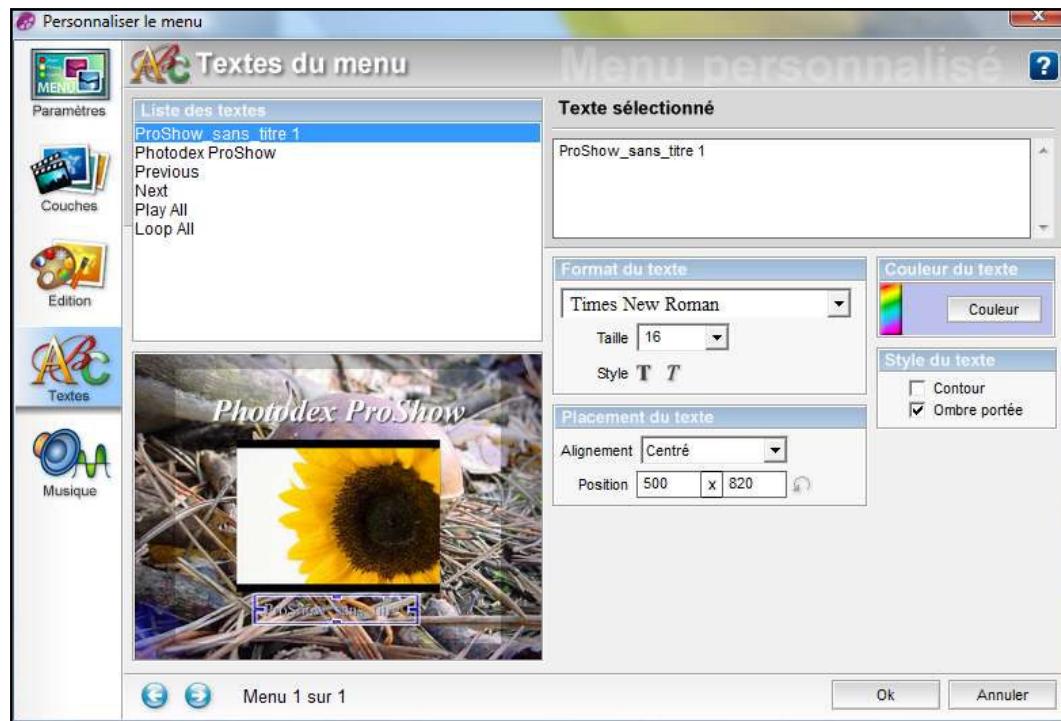
### L'onglet Textes

Cette fenêtre traite de tous les textes qui apparaîtront sur le menu avec possibilité de leur appliquer les paramétrages classiques. Les textes par défaut en anglais (Previous, Next, Play All et Loop All, peuvent être modifiés, supprimés, traduits en français, ...)

## 13 - 5 Les menus, la marque et les profils

Figure 13-9

La fenêtre **Textes** de la personnalisation des menus.

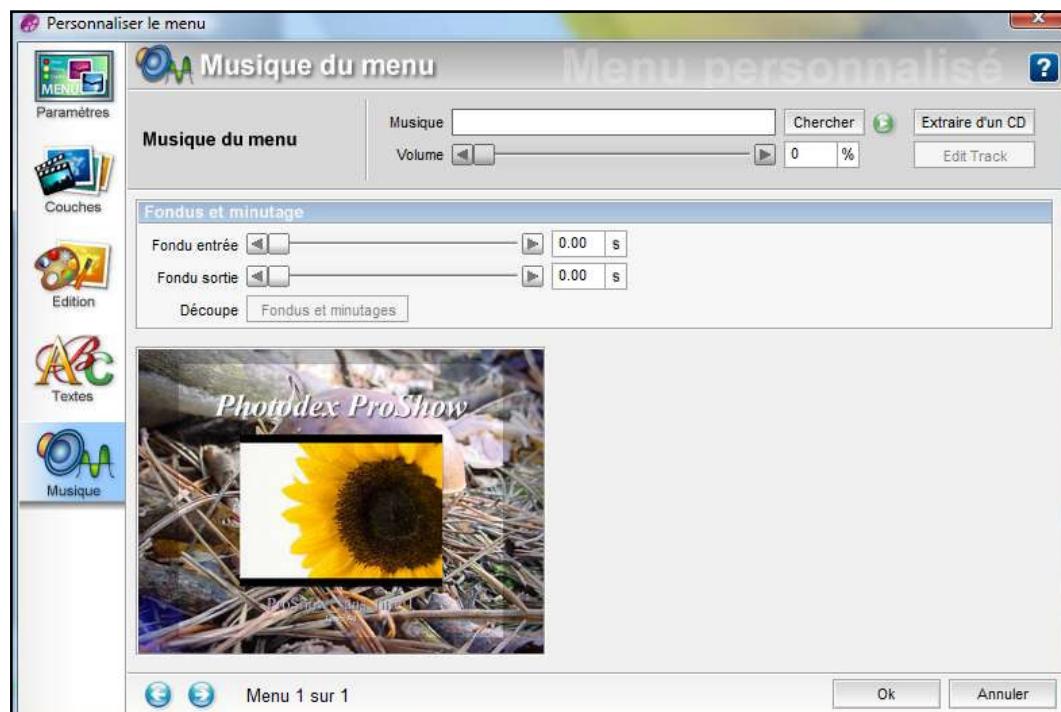


### L'onglet Musique

L'onglet musique permet d'ajouter une musique d'attente qui tournera en boucle tant que l'utilisateur n'aura pas cliqué sur la miniature de lancement du montage. Les réglages classiques de volume et de fondu font partie des paramètres à valider éventuellement.

Figure 13-10

La fenêtre **Musique** de la personnalisation des menus.



## 13 - 6 Les menus, la marque et les profils

# Les menus dans ProShow Producer

La version Producer apporte un certain nombre d'éléments supplémentaires à celle de Gold. Voyons la fenêtre d'accueil des menus de Producer.



Figure 13-11

La page d'accueil des menus dans Producer.

Elle diffère surtout dans la **Personnalisation** qui offre des options supplémentaires pour les objets et les pages. Pour tout ce qui concerne les autres paramètres, voir la partie Gold en pages 13-1 et 13-2

### • La personnalisation des menus

Dans la version Producer, la personnalisation c'est :

- Changer les arrière-plans
- Ajouter/changer la musique
- Ajouter des objets
- Déplacer les miniatures
- Ajouter/éditer/déplacer le texte
- Ajouter des pages

### L'onglet Pages

C'est nouveau par rapport à Gold. Producer rend possible la constitution de menus et sous-menus grâce à l'ajout de pages de menus. Chaque page est autonome et peut recevoir un ou plusieurs montages et constituer ainsi un système de menu principal suivi de X pages de sous-menus. Cette possibilité sera évoquée également dans l'onglet **Textes**.

Pour ajouter une page à un menu, cliquez sur le signe + situé sous le tableau des pages. Sur ce tableau vous aurez également la possibilité de modifier l'ordre des pages et également d'en supprimer. Ensuite chaque page possède son propre paramétrage.

## 13 - 7 Les menus, la marque et les profils

Figure 13-12

La fenêtre **Pages** de la personnalisation des menus sur Producer.

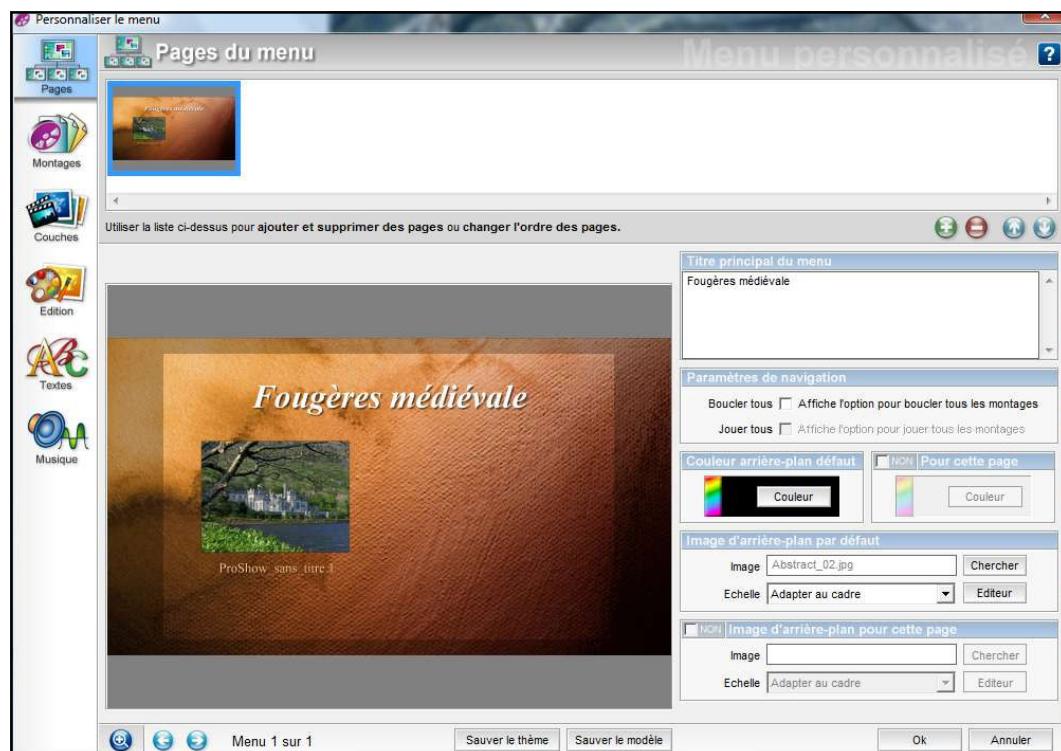


Figure 13-13

L'ajout de pages se fait en cliquant sur le signe + du tableau des pages.



A noter un cartouche supplémentaire par rapport à la version Gold : **Image d'arrière-plan pour cette page**. Chaque page peut en effet avoir sa propre image d'arrière-plan.

Un exemple de menu avec des sous-menus est donné dans le chapitre 17.

### L'onglet Montages

Pour chaque page de menu, vous indiquerez quel montage va dans quelle page, c'est le rôle de cette fenêtre. Des paramètres nouveaux apparaissent :

#### Un cartouche **Couleurs de surbrillance**.

Pour sélectionner à la fois la couleur de la surbrillance de l'entourage des miniatures, la couleur quand elle est active et la taille de ce contour en pixels.

#### Un cartouche **Apparence de la miniature**.

La miniature de chaque montage qui sert à le lancer, peut se présenter sous différentes formes.

- **Agrandie** : cette option cochée agrandit la miniature active dans la page.
- **Opacité** : en cochant cette option, vous rendrez les miniatures inactives transparentes.
- **Pulsation** : en cochant cette option, les miniatures auront un effet flashant au passage de la souris au-dessus d'elles.
- **Pause** : en cochant cette option, seule la miniature vidéo active fonctionnera.

## 13 - 8 Les menus, la marque et les profils

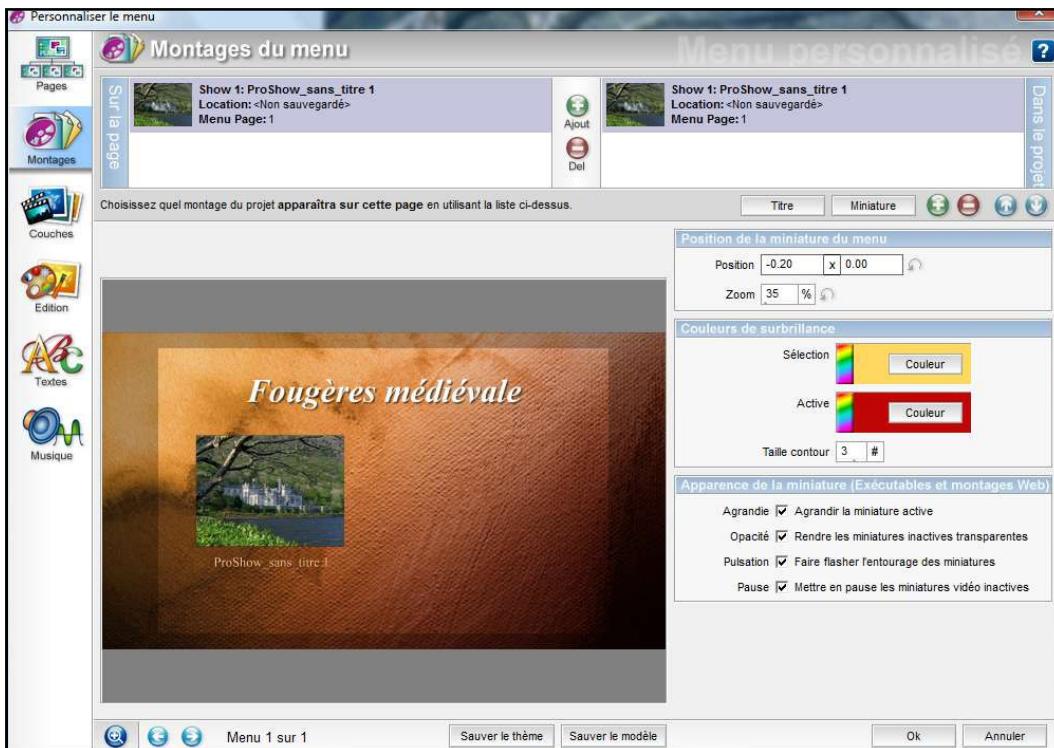


Figure 13-14

La fenêtre **Montages** de la personnalisation des menus sur Producer.

### L'onglet Couches

Dans cette fenêtre, vous pourrez intervenir sur les différentes couches d'images qui composent le menu. Vous pourrez éventuellement en rajouter par rapport à celles déjà installées lors de la création.

Un cartouche **Actions sur la couche** vous permettra de déclencher une action lors du clic sur l'image ajoutée parmi celles proposées dans la liste déroulante.

Un cartouche **Paramètres du clip vidéo**, laisse supposer à juste titre que vous pouvez inclure un clip vidéo sur le menu.

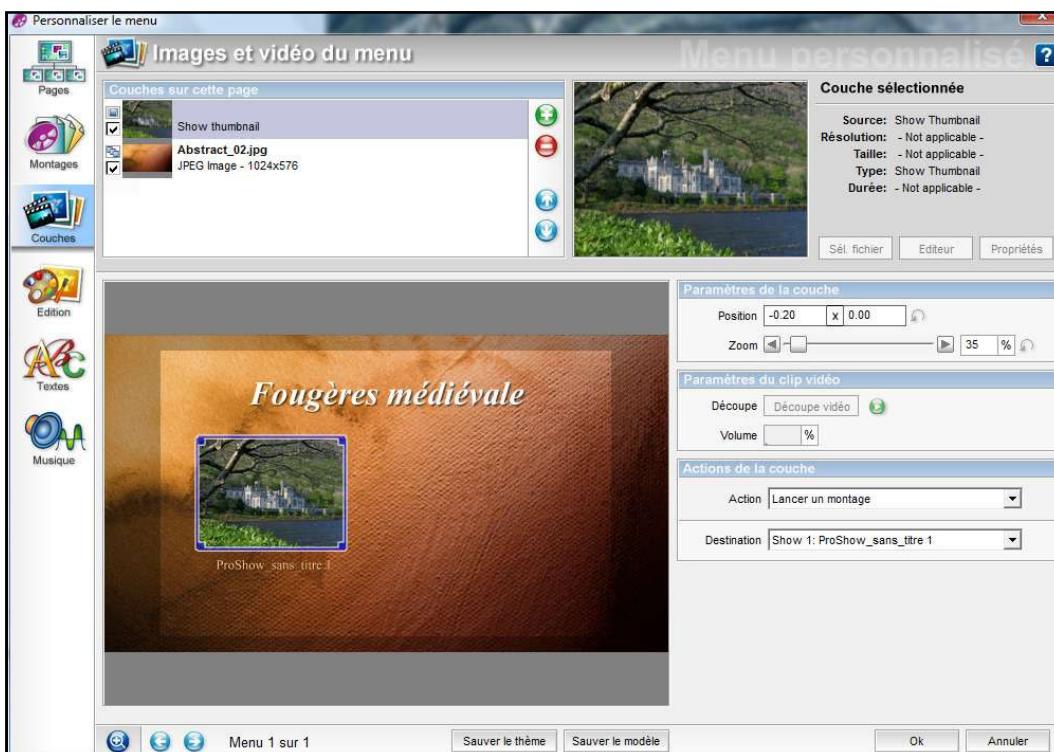


Figure 13-15

La fenêtre **Couches** de la personnalisation des menus sur Producer.

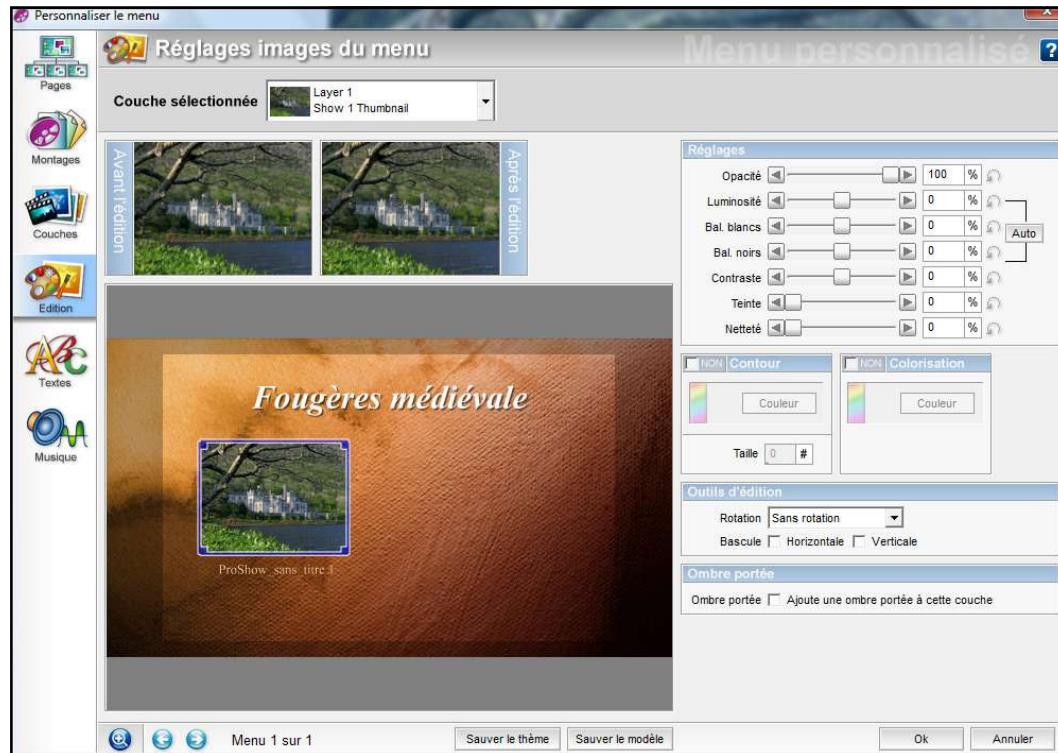
## 13 - 9 Les menus, la marque et les profils

### L'onglet Edition

Dans la fenêtre **Edition**, vous retrouverez l'équivalent de la fenêtre **Edition** des **Options de diapositives** avec différentes possibilités de réglages tels qu'ils ont été décrits dans le chapitre 1 (pages 1-25 et suivantes.)

Figure 13-16

La fenêtre **Edition** de la personnalisation des menus sur Producer.

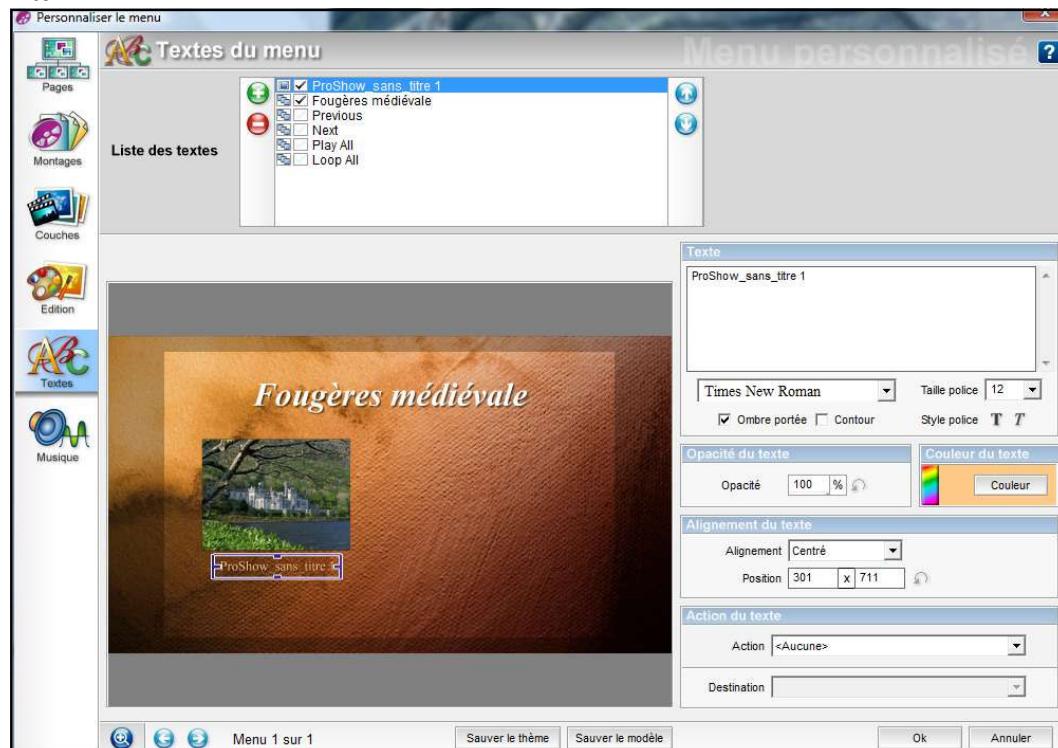


### L'onglet Textes

Dans la fenêtre **Textes**, Vous pourrez modifier, ajouter et éventuellement attribuer des actions sur un texte. Devant chaque texte présent dans la **Liste des textes**, une case blanche qui doit être cochée si l'on veut que le texte qui suit soit affiché. Vous pourrez remplacer les textes anglais par leur équivalent en français ou bien les ignorer si vous n'en avez pas l'utilité.

Figure 13-17

La fenêtre **Textes** de la personnalisation des menus sur Producer.



## 13 - 10 Les menus, la marque et les profils

### L'onglet Musique

Dans la fenêtre **Musique**, vous pourrez inclure un fichier audio qui sera joué en boucle tant que l'utilisateur n'aura pas cliqué sur une image ou un texte renvoyant à une action.

Toutes les fonctions rencontrées dans le chapitre **Son** de ce manuel, sont ici présentes. A noter que chaque page peut avoir sa propre musique, il faut au préalable sélectionner la page concernée dans l'onglet pages puis affecter la musique en conséquence.

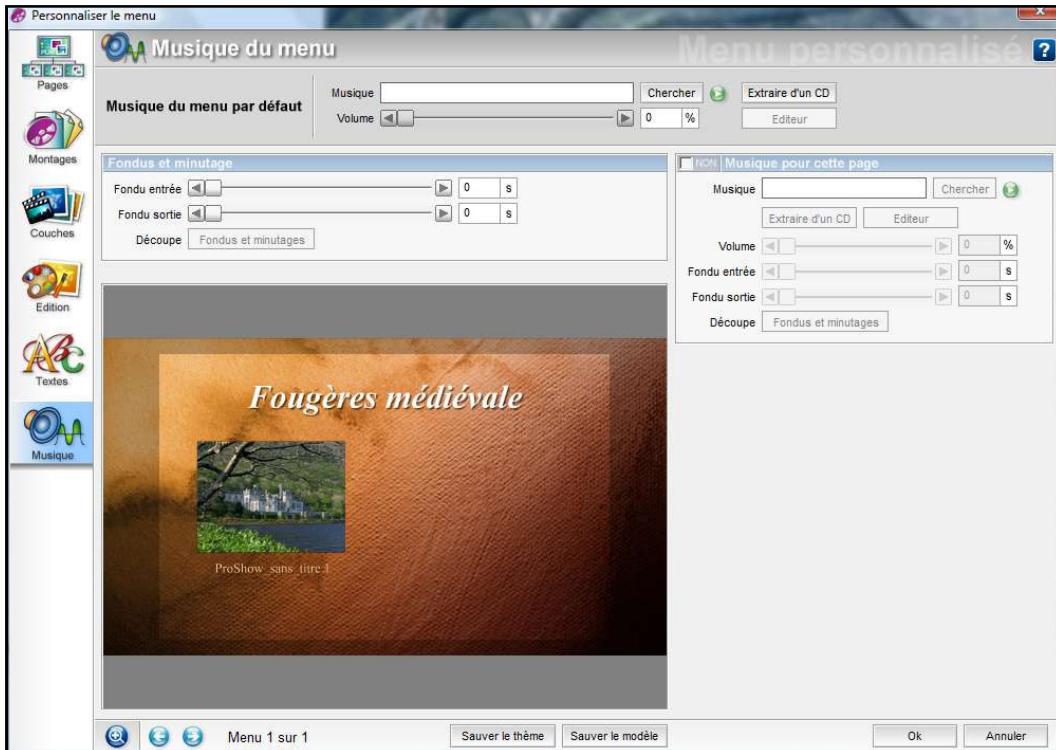


Figure 13-18

La fenêtre **Musique** de la personnalisation des menus sur Producer.

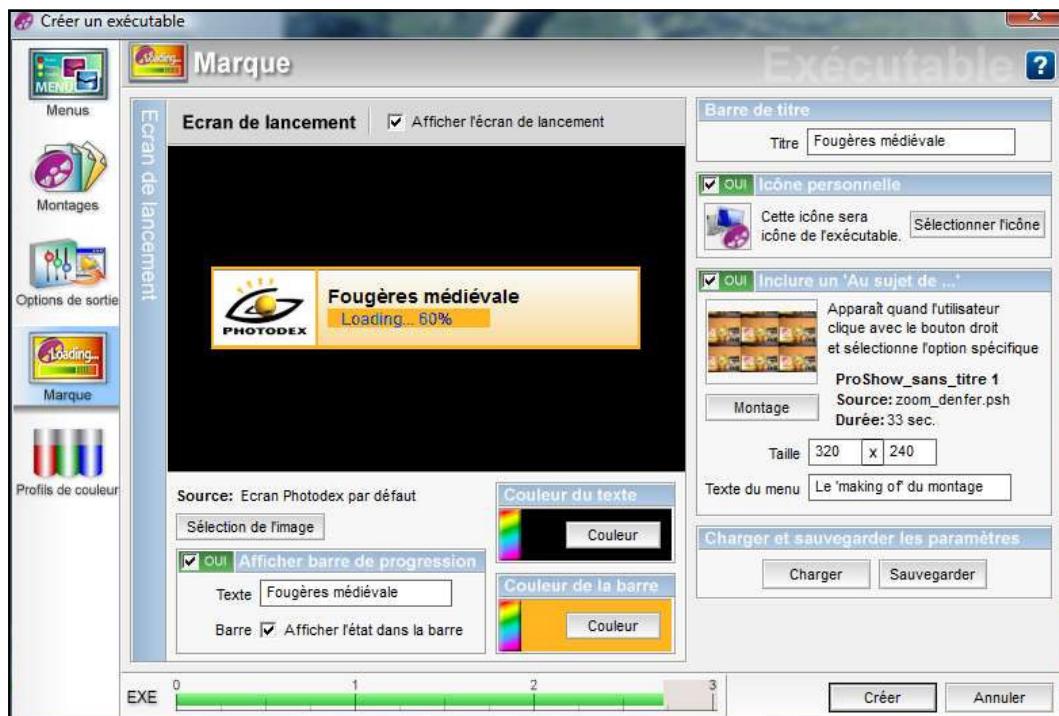
## 13 - 11 Les menus, la marque et les profils

### Les options de marque

Afin de rendre à votre réalisation une allure encore plus professionnelle, la fenêtre **Marque** vous donne l'occasion d'ajouter les plus qui personnaliseront encore davantage votre produit.

**Figure 13-19**

La fenêtre **Marque** propose des éléments de personnalisation supplémentaires.



#### L'écran de lancement

Il donne un aperçu de l'icône animée qui indiquera le niveau de chargement du montage.

**Figure 13-20**

L'écran de lancement personnalisable.



Il peut être personnalisé avec n'importe quelle image, celle par défaut étant le logo de Photodex ci-dessus. Si vous ne souhaitez pas d'écran de lancement, décochez l'option **Afficher l'écran de lancement**.

Si vous conservez le principe d'un écran de lancement, vous pourrez inclure le texte de votre choix, par exemple le titre du montage

## 13 - 12 Les menus, la marque et les profils



Figure 13-21

Tout ici est regroupé pour la personnalisation.

Pour changer l'image par défaut, cliquez sur le bouton **Sélection de l'image**. La **Couleur du texte** et la **Couleur de la barre** de progression sont paramétrables individuellement avec les sélecteurs de couleurs.

### La barre de titre

Le texte de la barre de titre sera affiché en haut de la fenêtre de visionnage et dans le montage **Au sujet de ...**

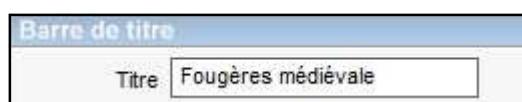


Figure 13-22

Le titre sera reporté dans les fenêtres de visionnage du montage.

### Icône personnelle

Tout fichier .ICO peut servir d'icône pour illustrer celle du lancement du fichier. Si vous n'avez pas de fichier de ce type sous la main, qu'à cela ne tienne, vous choisissez un fichier image, ProShow en fera une icône !

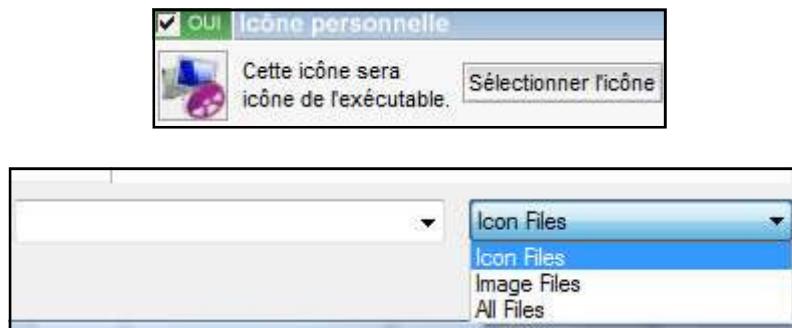


Figure 13-22

Une icône personnalisée, ça fait très pro, d'autant que vous pourrez choisir une image pour la voir transformer en icône.

### Include un 'Au sujet de ...'

Cette option est très peu connue car beaucoup ne savent pas à quoi cela peut servir. Et pourtant, elle peut très vite devenir un atout supplémentaire dans la valorisation du montage.

Quand on clique avec le bouton droit de la souris sur un montage, notamment quand on est dans le menu avant de démarrer, il y a les différentes options de la visionneuse Presenter dont un '**About the show**' qui peut s'ajouter dans la liste. Bien évidemment, vous lui donnez un autre nom que celui-ci en fonction de son contenu.

En fait cet **Au sujet de ...** n'est autre qu'un montage complémentaire que le spectateur pourra visionner avant ou après si vous lui indiquez dans le menu la possibilité de le faire.

Dans l'exemple qui figure ici, j'ai créé un **Au sujet de ...** sur le « making of » du montage dans une taille plus petite (320 x 240) qui explique pourquoi et comment j'ai réalisé le montage principal qui est le thème central du DVD ou de l'exécutable.

Vous trouverez dans le chapitre 17, un rappel de cette fonction avec un fichier exemple.

## 13 - 13 Les menus, la marque et les profils

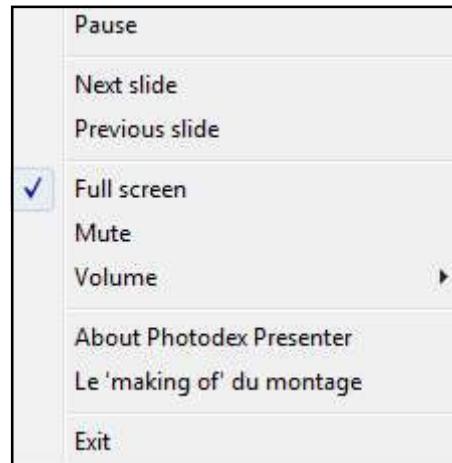
Figure 13-23

Le paramétrage de la rubrique **Au sujet de ...**



Figure 13-24

Son résultat quand l'utilisateur cliquera avec le bouton droit de la souris dans l'écran de visionnage du montage.



### Charger et sauvegarder les paramètres

Un tel paramétrage est un peu contraignant et demande de la recherche de fichiers, il est bon de pouvoir le sauvegarder et le retrouver si nécessaire.

Figure 13-25

Charger et sauvegarder les paramètres sera souvent très utile.



## 13 - 14 Les menus, la marque et les profils

### Les profils de couleur

ProShow peut faire des calculs de rendus en incluant un profil de couleur particulier, encore faut-il que vous le possédiez et qu'il soit effectivement exploité dans les conditions qui ont présidé à la création dudit profil. Cette fonction s'adresse donc à des utilisations très précises dans un environnement bien défini.

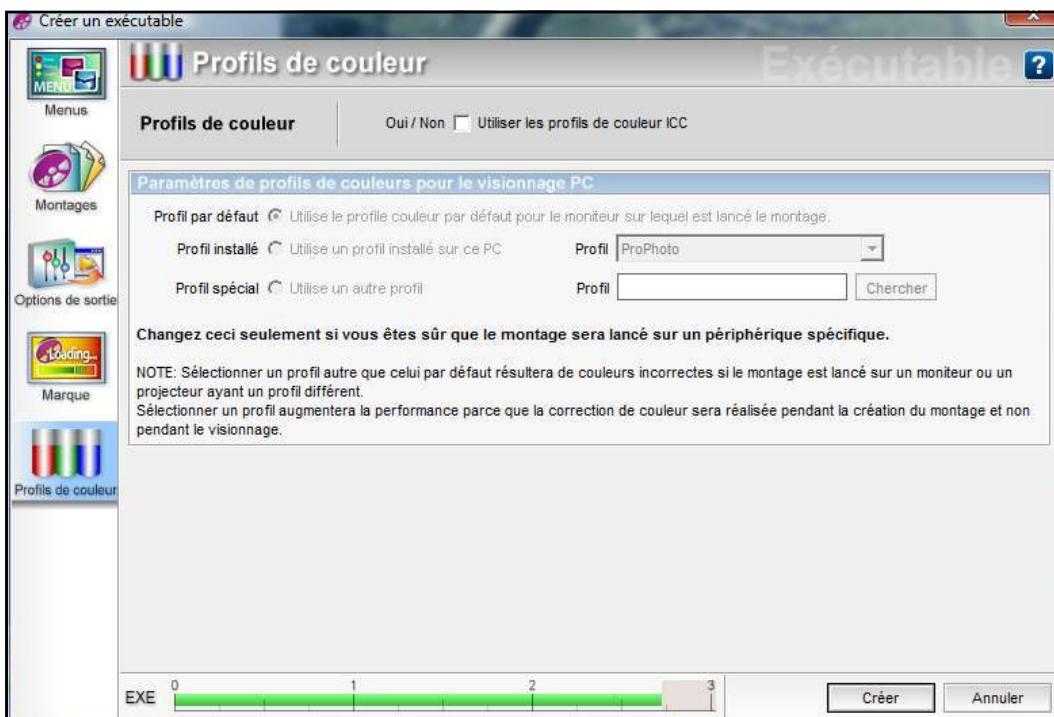


Figure 13-26

La fenêtre de paramétrage des **Profils de couleurs**.

# Chapitre 14

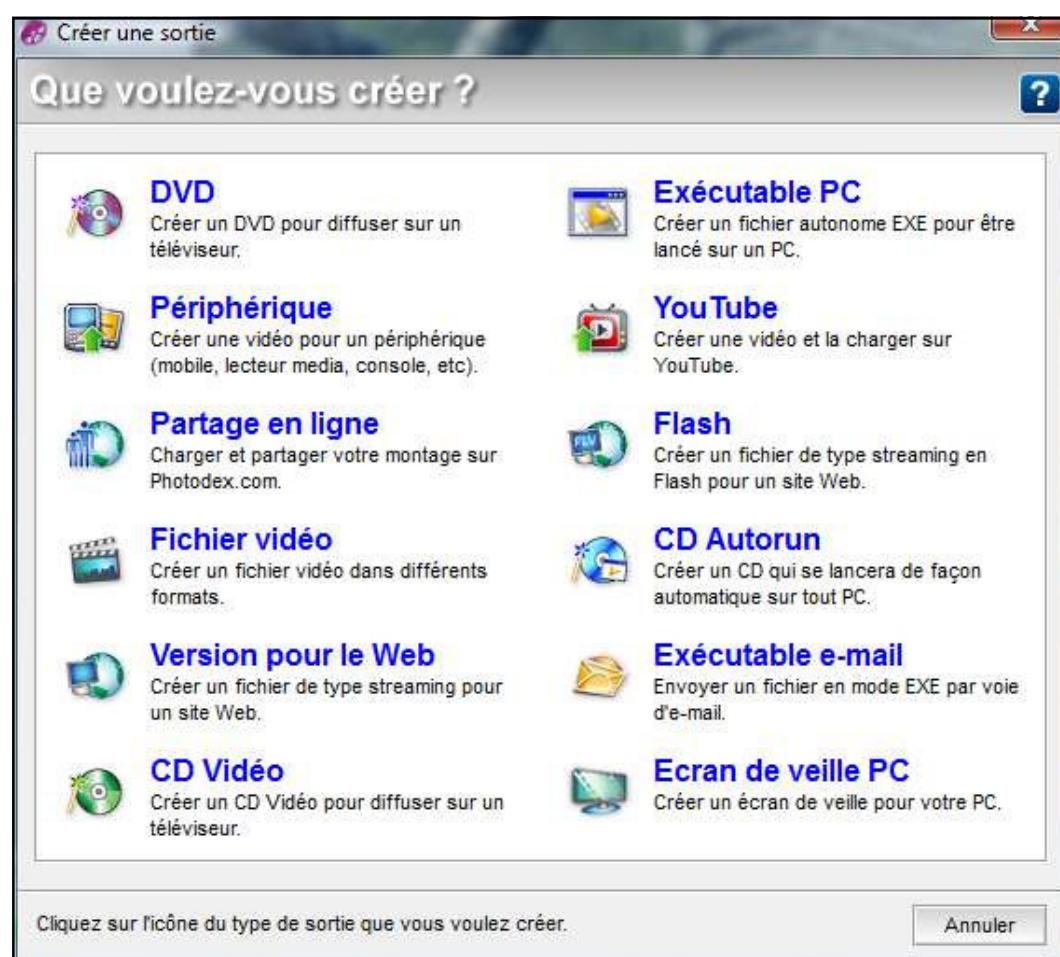
## Les sorties

Ce chapitre est sans doute le plus important quand on a terminé sa composition. Important car du paramétrage des sorties dépendra la qualité d'un montage (en dehors de celle des photos).

L'ensemble des sorties de ProShow est rassemblé dans un tableau accessible avec le clic sur l'icône **Créer une sortie** dans la barre d'outils.

**Figure 14-1**

Toutes les options de sorties de ProShow sont rassemblées dans un tableau général.



## 14 - 2 Les sorties

### Les sorties DVD

---

C'est de loin celles qui justifient en premier l'acquisition d'un logiciel de diaporama. La possibilité de partager des souvenirs sur un téléviseur rappellera à certains les interminables séances de projection de diapositives où il fallait non seulement déménager une partie du mobilier du salon pour ajuster l'image et l'écran mais aussi expliquer pourquoi une diapo restait coincée, qu'elle était projetée à l'envers, qu'elle était floue, sans parler du panier qui vous échappait des mains au moment de l'introduire dans la glissière du projecteur ...

L'arrivée du numérique, associé avec des logiciels de diaporamas a largement contribué au succès de la technique, car finis les problèmes techniques de tous ordre, la soirée se passe devant la télé avec un DVD où tout est prêt pour le visionnage. Enfin, quand je dis finis les problèmes techniques cela suppose que tout s'est bien passé en amont et souvent la déception se lira sur les visages des invités parce que la télévision a ses propres paramètres qui ne s'accordent pas avec une qualité d'image que la diapositive d'antan fournissait : la définition n'est que de 720 x 576 (pire que la plus basse résolution sur un moniteur PC 800 x 600) et en plus le système de diffusion par entrelacement de trames donne une image qui scintille, les couleurs bavent, quant au son .... il n'est pas toujours au meilleur niveau.

Le profane va trouver, qu'en fin de compte, l'argentique c'est (c'était) mille fois mieux !

Donc, nous voici confrontés à la quadrature du cercle : produire des images de qualité (les vôtres !) sur un support qui ne peut restituer qu'une piètre résolution. Car, pour faire bonne mesure, vos invités trouveront que les images de la télé qu'eux regardent sont excellentes. Pour peu qu'ils possèdent un décodeur TNT et vos images pixellisées vont retourner au rancart !

Je vous dis d'emblée que je n'ai pas d'éponge magique pour effacer les bavures, les scintilllements, les 720 lignes entrelacées alors qu'il en faudrait le double sans entrelacement, ... Je peux malgré tout vous donner quelques trucs pour que l'affaire passe mieux (ou moins mal).

D'abord, ce que je viens de dire ne s'adresse pas à ceux qui possèdent une TV HD Ready ou Full HD. Pour eux, une autre solution pourrait apporter une diffusion nettement améliorée, j'en parle dans **les sorties Fichiers vidéo**.

Ensuite, il y a DVD et DVD, toute production n'est pas identique selon les paramètres validés au moment de la gravure. Nous allons voir tout ceci dans les pages qui suivent.

ProShow, dans ses 2 versions Gold et Producer, permet des sorties DVD avec choix du niveau de qualité. C'est donc déjà à ce stade que l'on pourra agir sur le rendu final.

Il conviendra également de s'assurer que l'on possède des supports vierges de qualité, les sous-marques ou les sans marques sont souvent source d'erreurs de gravure., les plus chers n'étant pas non plus forcément exempts de tout problème. En annexe 4, vous trouverez un compte-rendu sur la qualité des DVD et quelques adresses pour s'informer.

#### **4:3 ou 16:9 ?**

La question revient souvent sur le tapis : *je voudrais réaliser un DVD qui soit lisible dans les 2 formats, comment faire ?*

Il va falloir réaliser 2 versions du montage : l'une en 4:3, l'autre en 16:9 en recadrant éventuellement les diapositives dans le second cas. Chaque version sera sauvegardée sous un nom différent et les 2 seront regroupées au moment de la gravure (Gold) ou dans un projet avant d'être gravées (Producer). Pour le regroupement de plusieurs montages, voir à la fin de ce chapitre le sujet qui y est évoqué dans le sous-chapitre **Projets**.

A noter que vous pourrez ajouter à la gravure d'un montage au format DVD, une version **Autorun PC** dont le descriptif est donné dans ce chapitre.

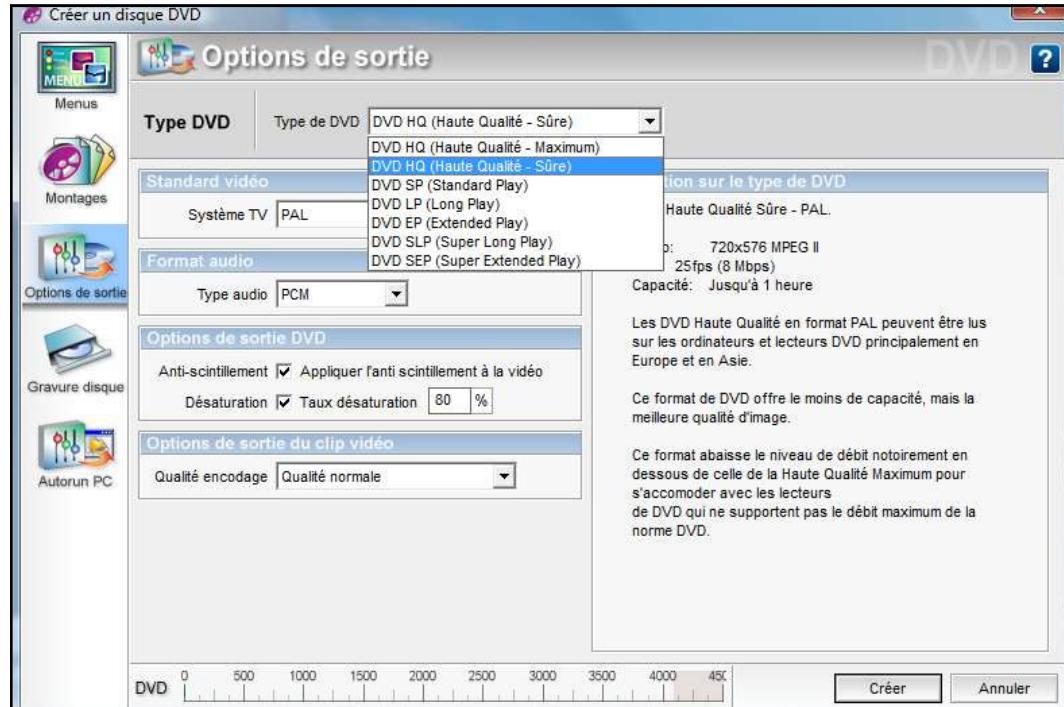
## 14 - 3 Les sorties

### • Les sorties DVD sur Gold

La version Gold offre un peu moins d'options que la version Producer.

Figure 14-2

Les options de sortie sur Gold



- **Type de DVD** : selon le type de DVD utilisé, vous pourrez stocker des fichiers plus ou moins importants et en contrepartie avoir une qualité plus ou moins satisfaisante. Le meilleur choix est évidemment la Haute Qualité qui est déclinée en 2 versions : **Haute Qualité - Maximum** et **Haute Qualité - Sûre**. La Haute Qualité Sûre existe pour pouvoir s'accorder avec la plupart des lecteurs de salon, sa méthode de gravure est plus élaborée afin d'éliminer les risques de non reconnaissance du disque gravé. En HQ, vous pourrez graver des montages jusqu'à 1 heure de durée. Cette notion de durée est tout à fait théorique car elle ne tient pas compte des effets spéciaux gourmands en ressource ni des fichiers complémentaires que vous pourrez ajouter et qui diminueront la place affectée au montage donc à sa durée.
- **Système TV** : pour des montages en zone Europe/Afrique, le système à adopter est **PAL**, pour des montages visibles en zone USA/Canada/Japon, le système est **NTSC**.
- **Format audio** : deux choix sont proposés **MP2** et **PCM**. Le premier est un format compressé souvent mal lu par les lecteurs de salon, il vaudra donc mieux préférer PCM.
- **Anti-scintillement** : à laisser systématiquement coché pour atténuer l'effet d'entrelacement de la télévision.
- **Désaturation** : à laisser également systématiquement coché. C'est une technique qui diminue l'effet de bavure de 2 couleurs contigües notamment dans les tons rouge et bleu. La valeur de 80% correspond à une bonne approche. On peut l'augmenter voire la diminuer en fonction des rendus, chaque montage ayant ses propres caractéristiques.
- **Options de sortie du clip vidéo** : ceci ne concerne que le ou les clips vidéo inclus dans le montage et n'influe pas du tout sur le rendu général. Il faudra toujours opter pour une qualité maximale en cas de besoin.

## 14 - 4 Les sorties

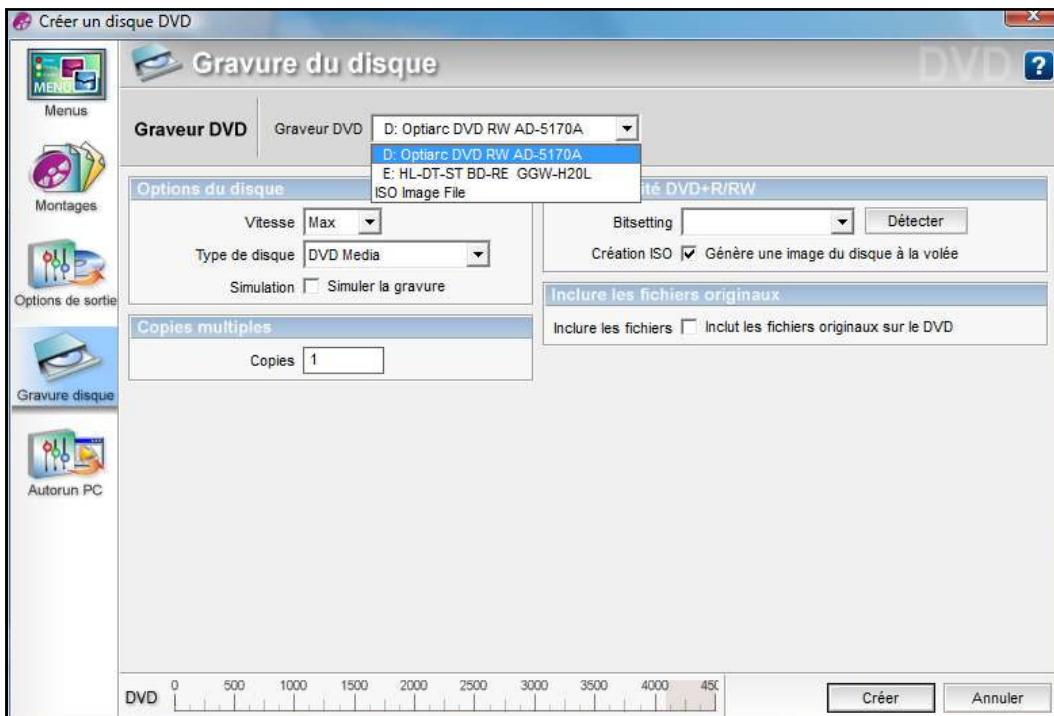


Figure 14-3

Le paramétrage pour la gravure du disque sur Gold.

Dans cette fenêtre, vous allez sélectionner le graveur ou le mode de gravure. Si votre graveur n'est pas dans la liste déroulante **Graveur DVD**, c'est qu'il n'est pas reconnu par le logiciel ProShow pour différentes raisons : modèle dont le 'firmware' n'est pas à jour, modèle non répertorié, ... Il serait bon de mettre à jour la liste des matériels connus de ProShow en allant dans le menu **Aide** puis **Support mise à jour CD/DVD**. En désespoir de cause vous pourrez toujours générer une image ISO que vous gravez ensuite avec un logiciel de gravure dédié (Nero ou autre).

### Options du disque

- **Vitesse** : choisir **Max** sauf si cette vitesse pose des problèmes avec la qualité de votre support.
- **Type de disque** : vous avez le choix entre DVD Media et mini disque selon le format de votre DVD.
- **Simulation** : si vous n'êtes pas sûr que tout va bien se passer, en cochant cette option la gravure ne sera pas effectuée mais tout le processus sera malgré tout généré. En cas d'échec, cela économise un support vierge. Si la simulation est bonne, vous pourrez relancer le traitement en décochant **Simulation**.

### Copies multiples

- **Copie** : indiquez le nombre de DVD identiques à graver.

### Compatibilité DVD+R/RW

- **Bitsetting** : cette technique consiste à graver selon une méthode qui va simuler un DVD-ROM du commerce et donc apporter une plus grande compatibilité avec les lecteurs de salon. Photodex recommande l'utilisation de DVD+ pour cette raison. Si aucune mention n'apparaît dans la case **Bitsetting** c'est que votre graveur ne possède pas de fichier spécifique pour appliquer cette technique et donc c'est la méthode générique qui sera employée.
- **Création ISO** : à laisser coché si vous créez un fichier ISO au lieu de graver directement sur un DVD.

### Inclure les fichiers originaux

- **Inclure les fichiers** : en plus du montage, cette option grave l'ensemble des fichiers originaux qui ont servi pour le montage.

## 14 - 5 Les sorties

- L'onglet Montages

Figure 14-4

Les options de montages sur Gold



Dans cette fenêtre vous pourrez ajouter un ou plusieurs montages existants. Ce qui vous sera demandé est le fichier .PSH qui correspond à ces montages. Pour ajouter un montage, cliquez sur le signe + (**Ajout**) situé en bas de la fenêtre. Pour modifier l'ordre dans la liste, utilisez les flèches haut et bas. Pour supprimer un montage, cliquez sur le signe - (**Suppr.**).

### Montage sélectionné

- **Titre du menu** : vous pourrez affecter un titre qui apparaîtra dans le menu pour chaque montage.
- **Miniature du menu** : sauf choix contraire, c'est la diapositive n°1 qui fait office de miniature pour le menu. Comme je conseille de mettre une image vierge en début de chaque montage, il faudra sélectionner une autre image pour la miniature.

### Inclure un montage d'intro

- **Choix du montage** : un montage d'intro est une réalisation faite dans ProShow qui sera diffusée avant même que le menu apparaisse. Cela peut être une présentation personnelle, un clip pour votre entreprise, ... En cliquant sur **Choix montage** vous devrez rechercher le fichier .PSH qui correspond à ce montage. Si vous n'avez qu'un clip au format vidéo comme support, il faut d'abord créer un montage dans ProShow incluant ce clip vidéo ce qui permettra de l'avoir en montage d'intro.  
Par défaut, le montage d'intro est le logo publicitaire de Photodex, il est donc conseillé de décocher cette option si vous n'avez pas de montage spécifique à utiliser.

A noter : la barre située tout en bas des fenêtres de sortie, donne une indication du poids prévu du ou des montages. Il ne s'agit que d'une indication qui peut évoluer en plus ou en moins selon les modes de gravure et surtout du contenu du montage.

## 14 - 6 Les sorties

### • Les sorties DVD sur Producer

La version Producer offre plusieurs options complémentaires à celles de Gold. Voyons les écrans Producer sur la réalisation de DVD.



Figure 14-5

Les options de sortie sur la version Producer.

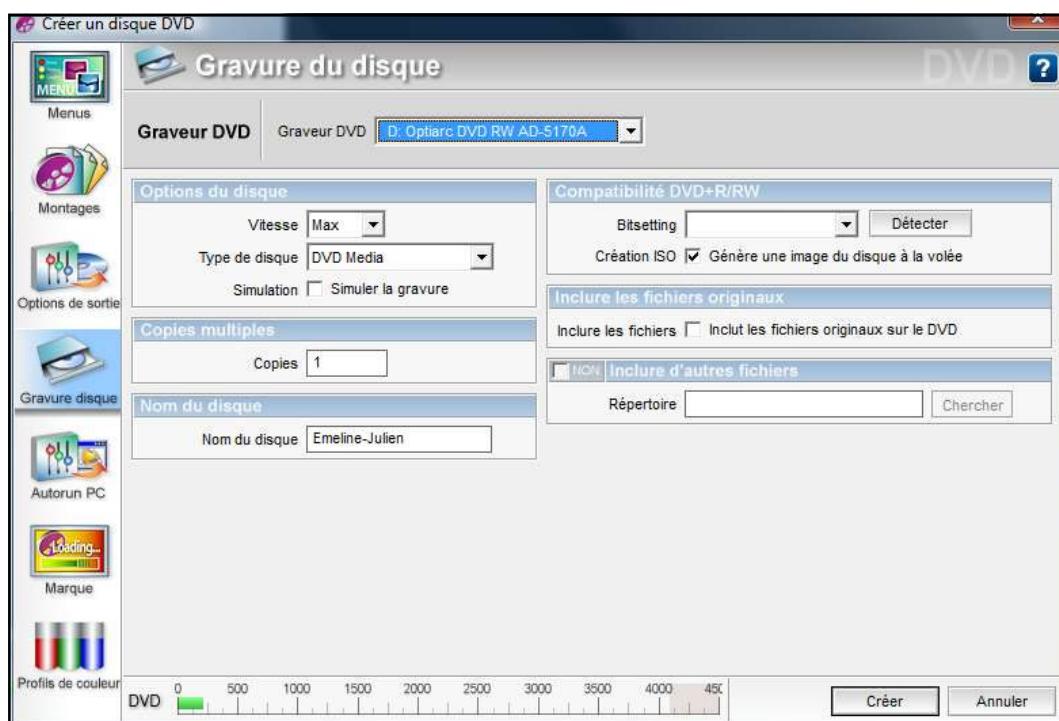
- **Type de DVD** : selon le type de DVD utilisé, vous pourrez stocker des fichiers plus ou moins importants et en contrepartie avoir une qualité plus ou moins satisfaisante. Le meilleur choix est évidemment la Haute Qualité qui est déclinée en 2 versions : **Haute Qualité - Maximum** et **Haute Qualité - Sûre**. La Haute Qualité Sûre existe pour pouvoir s'accorder avec la plupart des lecteurs de salon, sa méthode de gravure est plus élaborée afin d'éliminer les risques de non reconnaissance du disque gravé. En HQ, vous pourrez graver des montages jusqu'à 1 heure de durée. Cette notion de durée est tout à fait théorique car elle ne tient pas compte des effets spéciaux gourmands en ressource ni des fichiers complémentaires que vous pourrez ajouter et qui diminueront la place affectée au montage donc à sa durée.
- **Système TV** : pour des montages en zone Europe/Afrique, le système à adopter est **PAL**, pour des montages visibles en zone USA/Canada/Japon, le système est **NTSC**.
- **Format audio** : deux choix sont proposés **MP2** et **PCM**. Le premier est un format compressé souvent mal lu par les lecteurs de salon, il vaudra donc mieux préférer PCM.
- **Anti-scintillement** : à laisser systématiquement coché pour atténuer l'effet d'en-trelacement de la télévision.
- **Désaturation** : à laisser également systématiquement coché. C'est une technique qui diminue l'effet de bavure de 2 couleurs contigües notamment dans les tons rouge et bleu. La valeur de 80% correspond à une bonne approche. On peut l'augmenter voire la diminuer en fonction des rendus, chaque montage ayant ses propres caractéristiques.
- **Options de sortie du clip vidéo** : ceci ne concerne que le ou les clips vidéo inclus dans le montage et n'influe pas du tout sur le rendu général. Il faudra toujours opter pour une qualité maximale en cas de besoin.

## 14 - 7 Les sorties

- L'onglet Gravure disque

Figure 14-6

Les options de gravure sur la version Gold



Dans cette fenêtre, vous allez sélectionner le graveur ou le mode de gravure. Si votre graveur n'est pas dans la liste déroulante **Graveur DVD**, c'est qu'il n'est pas reconnu par le logiciel ProShow pour différentes raisons : modèle dont le 'firmware' n'est pas à jour, modèle non répertorié, ... Il serait bon de mettre à jour la liste des matériels connus de ProShow en allant dans le menu **Aide** puis **Support mise à jour CD/DVD**. En désespoir de cause vous pourrez toujours générer une image ISO que vous gravez ensuite avec un logiciel de gravure dédié (Nero ou autre).

### Options du disque

- **Vitesse** : choisir **Max** sauf si cette vitesse pose des problèmes avec la qualité de votre support.
- **Type de disque** : vous avez le choix entre DVD Media et mini disque selon le format de votre DVD.
- **Simulation** : si vous n'êtes pas sûr que tout va bien se passer, en cochant cette option la gravure ne sera pas effectuée mais tout le processus sera malgré tout généré. En cas d'échec, cela économise un support vierge. Si la simulation est bonne, vous pourrez relancer le traitement en décochant **Simulation**.

### Copies multiples

- **Copie** : indiquez le nombre de DVD identiques à graver.

### Compatibilité DVD+R/RW

- **Bitsetting** : cette technique consiste à graver selon une méthode qui va simuler un DVD-ROM du commerce et donc apporter une plus grande compatibilité avec les lecteurs de salon. Photodex recommande l'utilisation de DVD+ pour cette raison. Si aucune mention n'apparaît dans la case **Bitsetting** c'est que votre graveur ne possède pas de fichier spécifique pour appliquer cette technique et donc c'est la méthode générique qui sera employée.
- **Création ISO** : à laisser coché si vous créez un fichier ISO au lieu de graver directement sur un DVD.

## 14 - 8 Les sorties

### Include les fichiers originaux

- **Include les fichiers** : en plus du montage, cette option grave l'ensemble des fichiers originaux qui ont servi pour le montage.

### Include d'autres fichiers

- **Répertoire** : Producer permet d'inclure d'autres fichiers que ceux originaux. Cela peut être votre story-board, vos fichiers sons en format texte (synthèse vocale), vos notes en format texte, ... Vous devrez les regrouper dans un répertoire qui ne contiendra que ces fichiers car Producer gradera tout le contenu dudit répertoire. L'information à saisir dans ce paramètre est donc un nom de répertoire de votre disque dur que vous atteindrez en cliquant sur le bouton **Chercher**.

### • L'onglet Montages



**Figure 14-7**

Les Montages sur la version Producer.

Contrairement à la version Gold, vous ne pourrez ajouter un montage sur le DVD que si vous avez ouvert et créé au préalable un projet. Pour la procédure de création d'un **Projet** sur Producer, voir le sous-chapitre **Projets sur Producer** à la fin de ce chapitre.

Une fois que le projet est créé, vous pourrez ajouter un ou plusieurs montages existants. Ce qui vous sera demandé est le fichier .PSH qui correspond à ces montages. Pour ajouter un montage, cliquez sur le signe **+** (**Ajout**) situé en bas de la fenêtre. Pour modifier l'ordre dans la liste, utilisez les flèches haut et bas. Pour supprimer un montage, cliquez sur le signe **-** (**Suppr.**).

### Montage sélectionné

- **Titre du menu** : vous pourrez affecter un titre qui apparaîtra dans le menu pour chaque montage.
- **Miniature du menu** : sauf choix contraire, c'est la diapositive n°1 qui fait office de miniature pour le menu. Comme je conseille de mettre une image vierge en début de chaque montage, il faudra sélectionner une autre image pour la miniature.

## 14 - 9 Les sorties

### Inclure un montage d'intro

- **Choix du montage** : un montage d'intro est une réalisation faite dans ProShow qui sera diffusée avant même que le menu apparaisse. Cela peut être une présentation personnelle, un clip pour votre entreprise, ... En cliquant sur **Choix montage** vous devrez rechercher le fichier .PSH qui correspond à ce montage. Si vous n'avez qu'un clip au format vidéo comme support, il faut d'abord créer un montage dans ProShow incluant ce clip vidéo ce qui permettra de l'avoir en montage d'intro.  
Par défaut, le montage d'intro est le logo publicitaire de Photodex, il est donc conseillé de décocher cette option si vous n'avez pas de montage spécifique à utiliser.

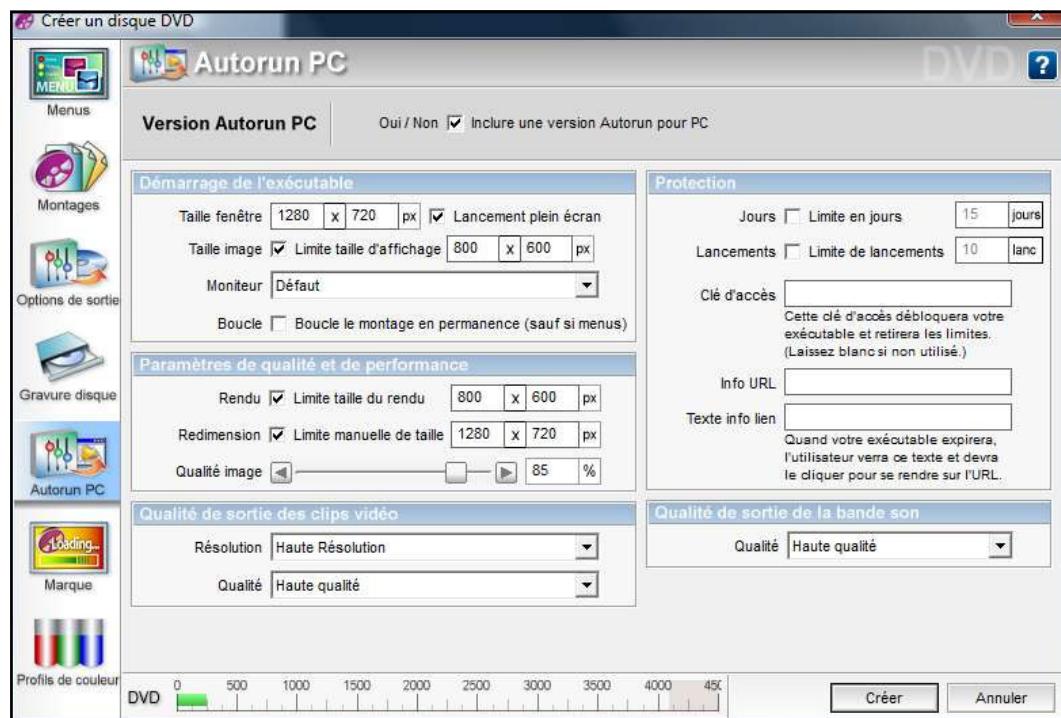
A noter : la barre située tout en bas des fenêtres de sortie, donne une indication du poids prévu du ou des montages. Il ne s'agit que d'une indication qui peut évoluer en plus ou en moins selon les modes de gravure et surtout du contenu du montage.

### • L'onglet Autorun PC

En plus du montage en version DVD, vous pourrez ajouter une version PC qui ne pourra être lue que sur un PC ! Sa qualité est alors paramétrable selon le niveau de résolution que vous souhaitez. Cette version du montage sera nommée **SHOW.EXE**.

Si vous souhaitez avoir cette version sur le DVD, il faudra cocher l'option **Oui/Non inclure une version Autorun PC** située en haut de la fenêtre.

**Figure 14-8**  
La fenêtre **Autorun PC**.



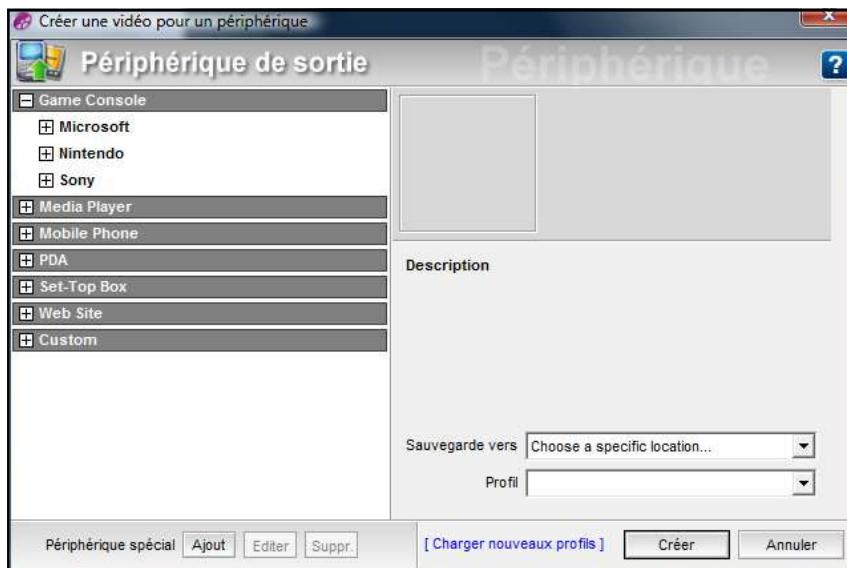
Pour le détail sur le paramétrage de cette fenêtre, rendez-vous sur la page **CD Autorun** un peu plus loin dans ce chapitre.

# Les sorties sur périphériques

Dans ce chapitre, un périphérique est un matériel ou un type de sortie sur ou vers lequel vous pourrez stocker un montage issu de ProShow pour être visionné.

La liste des périphériques disponibles est fréquemment mise à jour, je vous conseille donc de cliquer de temps en temps sur [Charger nouveaux profils] situé près du bouton **Créer**.

- Les consoles de jeux



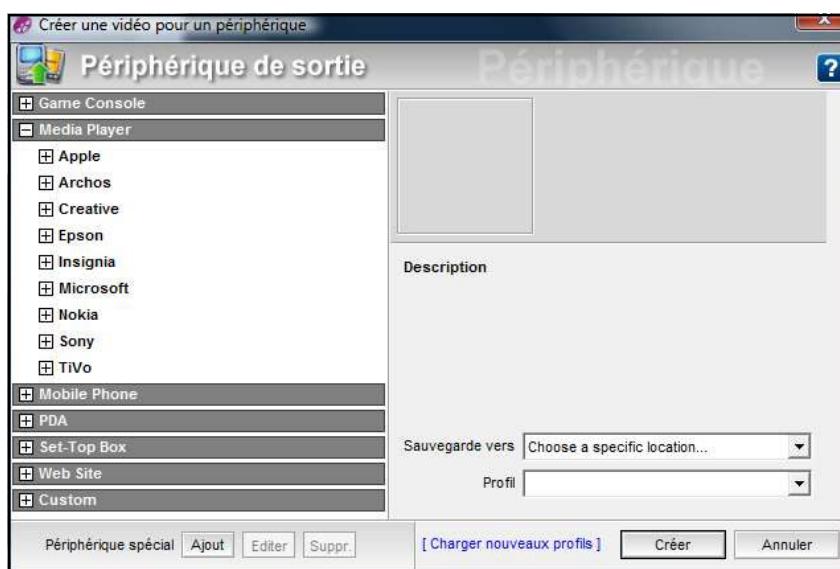
**Figure 14-9**

Les sorties sur Console de jeux.

Les consoles de jeux modernes sont toutes équipées d'un lecteur de DVD capable de lire des fichiers vidéo, d'où la possibilité de sortir un montage qui puisse être lu sur un **Xbox 360**, une **Wii** ou une **PlayStation 3**. A noter que seule la PSP3 est équipée d'un lecteur capable de lire les disques Blu-Ray !!

- Les visionneuses multimédia

Sous cette appellation, on trouve notamment les cadres numériques, les baladeurs y compris ceux inclus dans les téléphones mobiles.



**Figure 14-10**

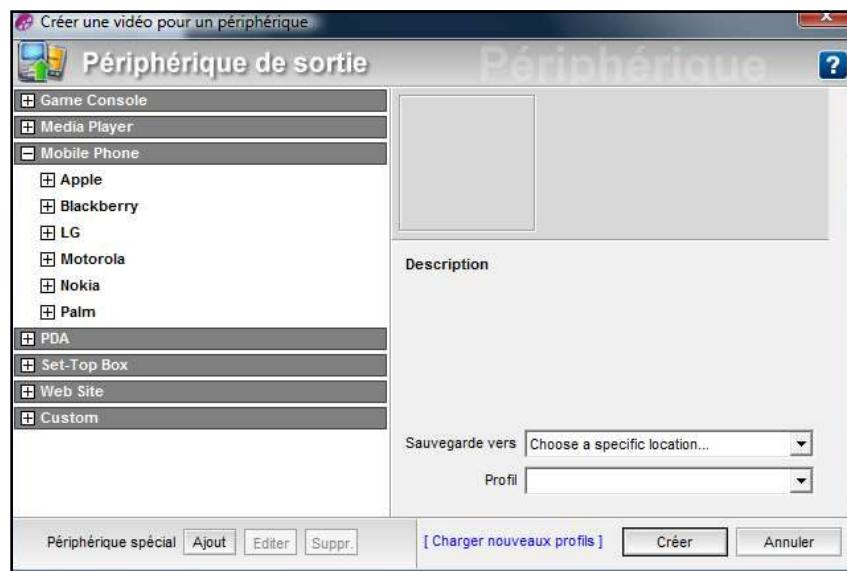
Les sorties sur cadres numériques, baladeurs, ...

## 14 - 11 Les sorties

- Les téléphones mobiles

**Figure 14-11**

Les sorties sur téléphones mobiles.

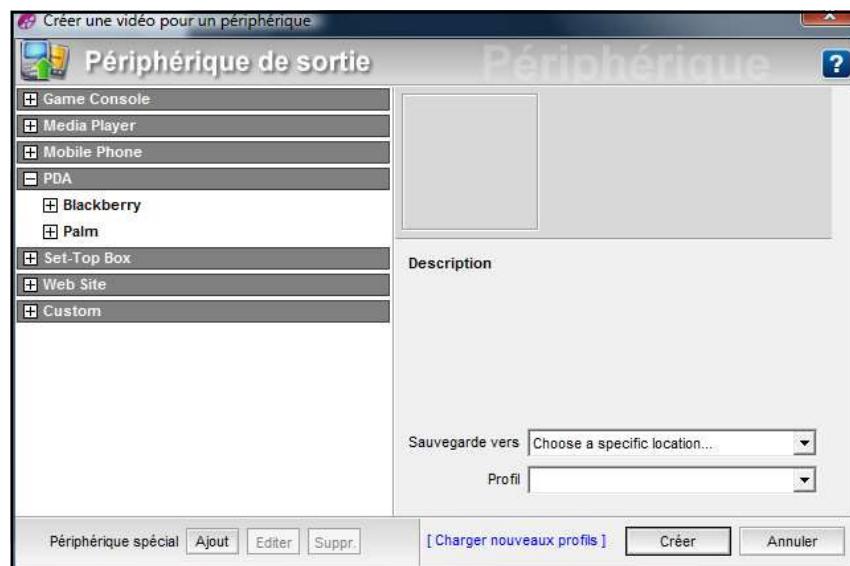


Et non ce n'est pas forcément du gadget que d'embarquer un montage sur un téléphone mobile pour le montrer à ses amis quel que soit le lieu où l'on se trouve. Cela ne pourra concerner que des réalisations de petite taille (dans tous les sens du mot) car la capacité mémoire des mobiles n'est pas illimitée !!

- Les assistants personnels

**Figure 14-12**

Les sorties sur assistants personnels.



Un doux nom pour un mini PC pour stocker noms, adresses, rendez-vous en plus de quelques fonctions classiques : tableurs, traitement de textes, ... Ils possèdent une interface vidéographique qui permet de diffuser des minis montages d'une certaine qualité.

## 14 - 12 Les sorties

- Les adaptateurs vidéo



Figure 14-13

Les sorties sur adaptateurs vidéo.

Plus connus sous le nom de **Box**, ils ont pour rôle de réaliser une interface entre une source vidéo et un système de diffusion qui peut être par exemple la télévision.

- Les sites Web

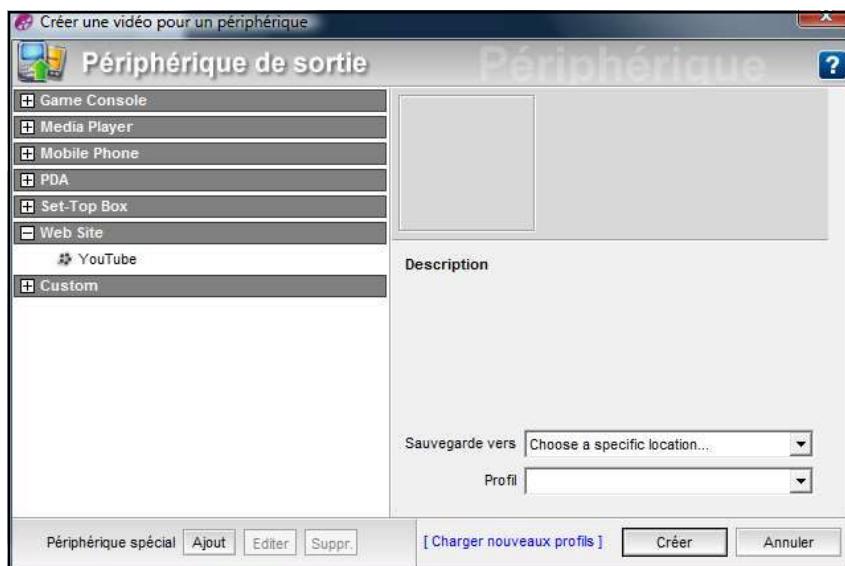


Figure 14-14

Les sorties sur sites Web.

Le plus connu d'entre eux est YouTube qui dit héberger des millions de clips vidéo de toutes origines et sur tous thèmes.

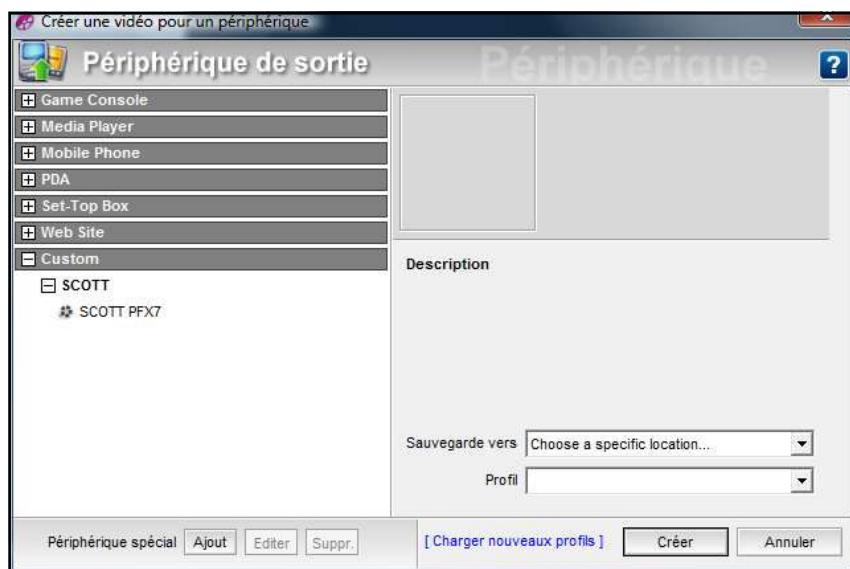
La qualité que l'on trouve n'est pas du meilleur crû, toutefois je dois avouer avoir été très étonné de celle que m'a procuré ProShow lorsque j'ai chargé sur YouTube 2 montages tests. C'est encore aujourd'hui l'un des lieux de stockage libre les plus connus qui peut servir à la promotion voire à d'autres fins moins souriantes ce qui fait aussi son gros défaut. La concurrence de Daily Motion tant au niveau qualité que thèmes va peut-être donner à réfléchir sur la politique d'hébergement à mener pour YouTube.

## 14 - 13 Les sorties

- Les périphériques personnels

Figure 14-15

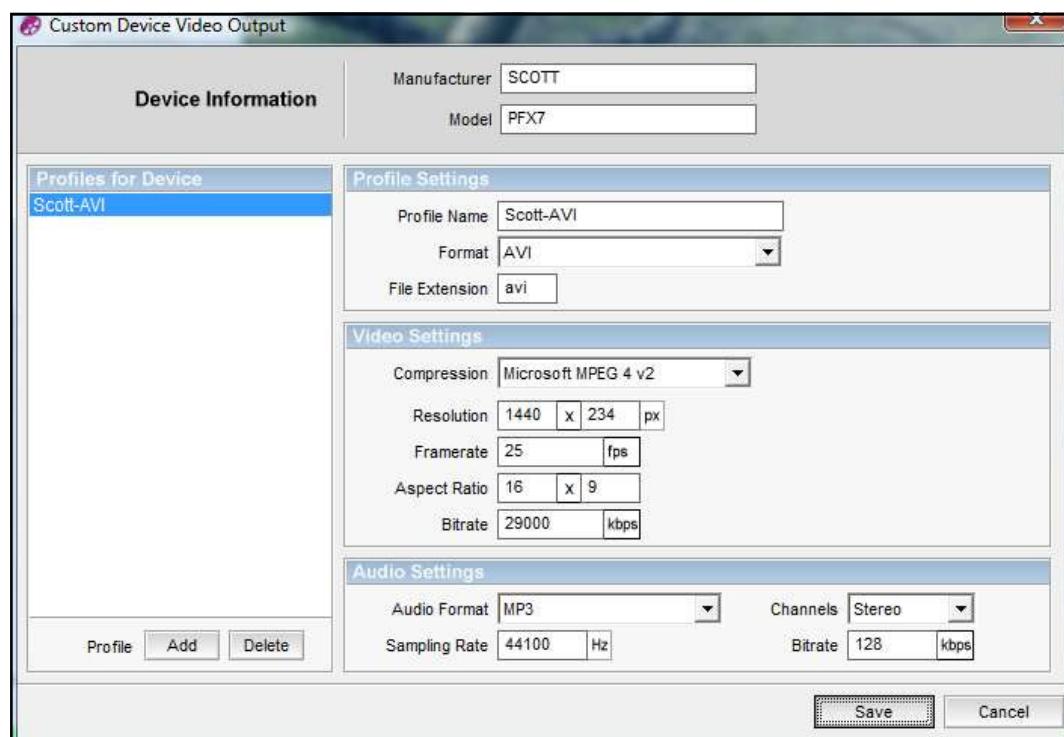
Les sorties sur périphériques personnels.



Photodex a mis à disposition sa base de création de fichiers de sorties pour que chacun puisse se créer un profil pour un périphérique donné. Il suffit de cliquer sur le bouton **Ajout** pour ouvrir une fenêtre de saisie comme ci-dessous.

Figure 14-16

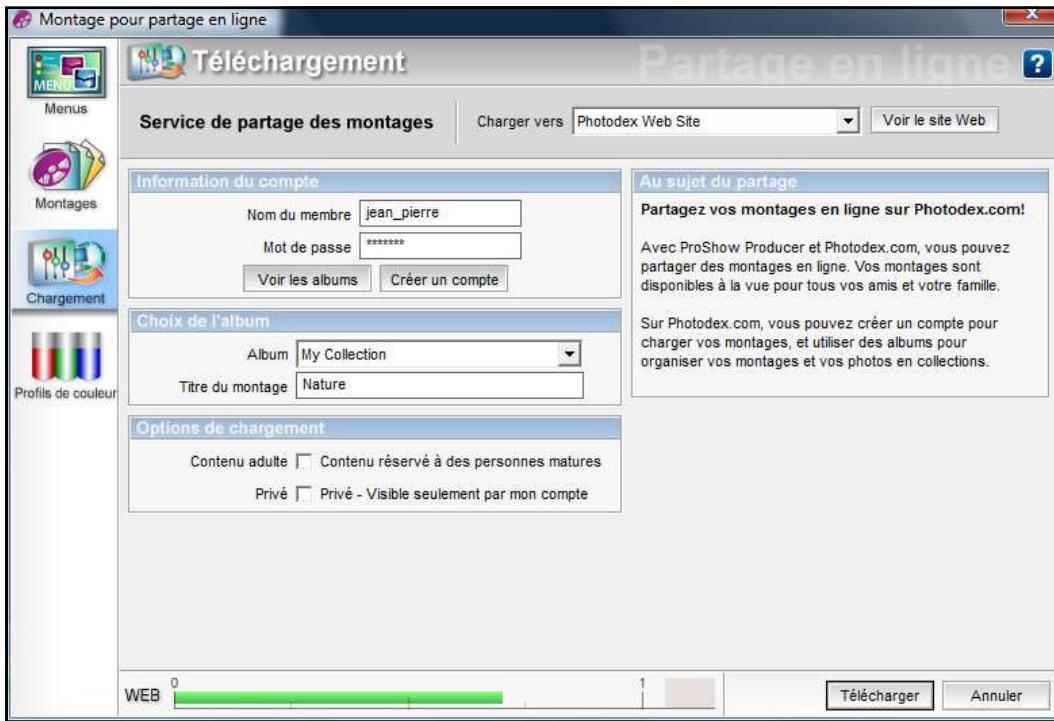
La fenêtre de saisie des données du périphérique personnel.



Il faudra s'aider de la documentation du périphérique pour remplir les cases notamment quant à la résolution maximale acceptée par le matériel.

# Les sorties partage en ligne

L'un des avantages d'acquérir un logiciel comme ProShow est que l'éditeur propose automatiquement à ses clients d'utiliser ses serveurs pour stocker ses montages et pouvoir les diffuser sans avoir besoin d'un site Web dédié.



**Figure 14-17**

La fenêtre de saisie pour envoyer un montage sur le serveur de Photodex.

Le processus est simple : une fois le montage terminé, cliquez sur le lien **Partage en ligne** du tableau des sorties et remplissez les cases de la fenêtre qui s'ouvre.

### Informations du compte

- **Nom du membre** : le nom sous lequel vous êtes enregistré auprès de Photodex
- **Mot de passe** : le mot de passe créé lors de l'inscription
- **Voir les albums** : pour visualiser les albums déjà créés
- **Créer un compte** : pour créer un compte sur le serveur de Photodex

### Choix de l'album

- **Album** : nom de l'album dans lequel stocker le montage en cours
- **Titre du montage** : le titre qui sera affiché sur le serveur

### Options de chargement

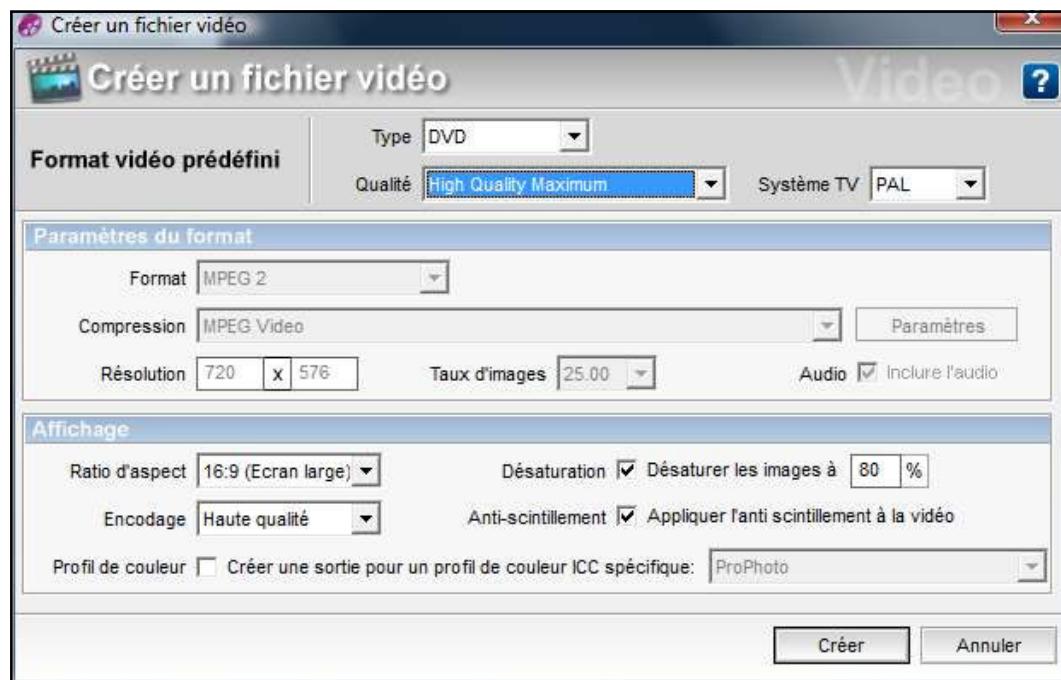
- **Contenu adulte** : pour un montage dont le contenu est réservé à un public averti
- **Privé** : le contenu ne sera visible que par vous mêmes

### Les sorties en fichier vidéo

ProShow permet de sortir ses montages sous forme de fichiers vidéo de plusieurs formats. La fenêtre d'accueil se présente sous cette forme.

**Figure 14-18**

La fenêtre d'accueil des sorties vidéo.



Selon que vous aurez Gold ou Producer, les possibilités de choix dans le Type sera un peu différent. A gauche, le choix proposé dans Gold, à droite le choix proposé dans Producer.

**Figure 14-19**

Les différentes possibilités de sorties de Gold et Producer.



On voit donc que la version Gold ne permet pas de sortir en mode AVI ce qui peut être pénalisant dans certains cas.

#### • Sortie vidéo en DVD

Cette option permet de sortir un fichier vidéo conforme à la norme DVD mais sans effectuer de gravure. Le fichier devra donc être ensuite gravé avec un logiciel dédié.

#### • Sortie vidéo HD

Sans doute l'une des grandes attractions des sorties vidéo sur ProShow. La Haute Définition va progressivement envahir les foyers sous la forme des TV HD Ready ou Full HD. Ces moyens de diffusion offrent un confort visuel et une qualité telle qu'il semblera ensuite difficile de regarder autre chose. Le tout est de bien savoir comment mettre en œuvre le montage, la sortie et surtout avec quel matériel visionner.

Il existe 3 niveaux de HD dont 2 sont surtout exploités en France : 480p, 720p ou 720i, 1080p ou 1080i. Le mode 480p est surtout exploité aux USA, le 720p/i correspond à la TV HD Ready, 1080p/i correspond à la TV Full HD.

## 14 - 16 Les sorties

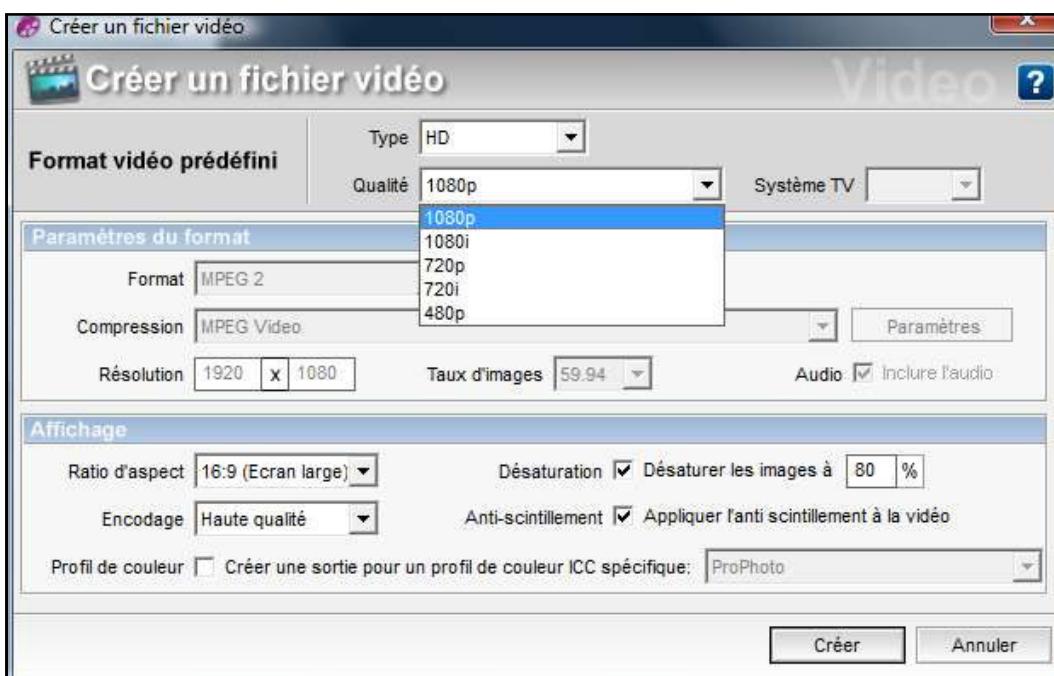


Figure 14-20

La fenêtre de sortie **vidéo HD**.

D'abord une explication sur les lettres qui suivent les chiffres. **P** signifie **progressif** et **I entrelacé**. Les meilleurs rendus sont en mode progressif, ils sont aussi les plus lourds une fois calculés. Les TV Full HD peuvent lire les fichiers 1080i mais seuls les hauts de gamme peuvent lire les 1080p qui nécessitent une matrice plus évoluée.

Le format de sortie est le MPEG-2 HD pour lequel il n'y a aucun réglage à effectuer, tout est dans la norme. Le standard de télévision (PAL ou NTSC) tombe de facto, il n'y a plus aucune référence à un standard de télévision, la HD étant universelle.

### **Que faire d'un montage sorti en fichier vidéo HD ?**

Bonne question car la réponse ne va pas satisfaire tout le monde ! La HD étant une norme, l'encodage du fichier répond aux critères de cette norme et donc ne sera lisible que sur un périphérique capable de lire les fichiers HD. Donc première contrainte : le matériel pour lire les fichiers HD. Deuxième contrainte, le fichier doit être écrit et donc gravé en gardant l'encodage HD.

Quand ProShow écrit le fichier sur votre disque dur, il est bien encodé en HD, par contre si vous voulez le visionner sur une TV celle-ci devra non seulement être HD mais le lecteur de salon devra lui aussi être capable de lire des fichiers HD. Une solution alternative est de graver ces fichiers en format Blu-Ray, d'où nécessité d'avoir un graveur ET un lecteur de salon Blu-Ray. Ca se complique ! On peut à l'extrême se servir du graveur Blu-Ray pour relire le fichier depuis son PC mais cela suppose un déplacement de matériel près de la TV.

Autre alternative : un disque dur multimédia capable de lire les fichiers HD. Les modèles récents le font. Les avantages de cette alternative : investissement moins lourd qu'un graveur et un lecteur Blu-Ray, déplacement facile du disque dur qui, par essence, est facilement transportable. Ces disques durs étant en général équipés de sortie HDMI, il est facile de sortir directement sur une TV HD, ils disposent en plus d'une télécommande qui permet une manipulation identique à un lecteur de salon.

Comme vous le voyez, la HD est simple dans son concept mais encore délicate à mettre en œuvre. D'ici quelques mois, quand un nombre plus important de foyers sera équipé de matériel apte à la lire, l'ère de la vidéo 'standard' sera révolue.

En résumé, pour sortir un montage en HD et moyennant les contraintes matérielles évoquées, vous choisirez l'une des qualités proposées : 1080 ou 720 et vous aurez juste à appuyer sur **Créer**.

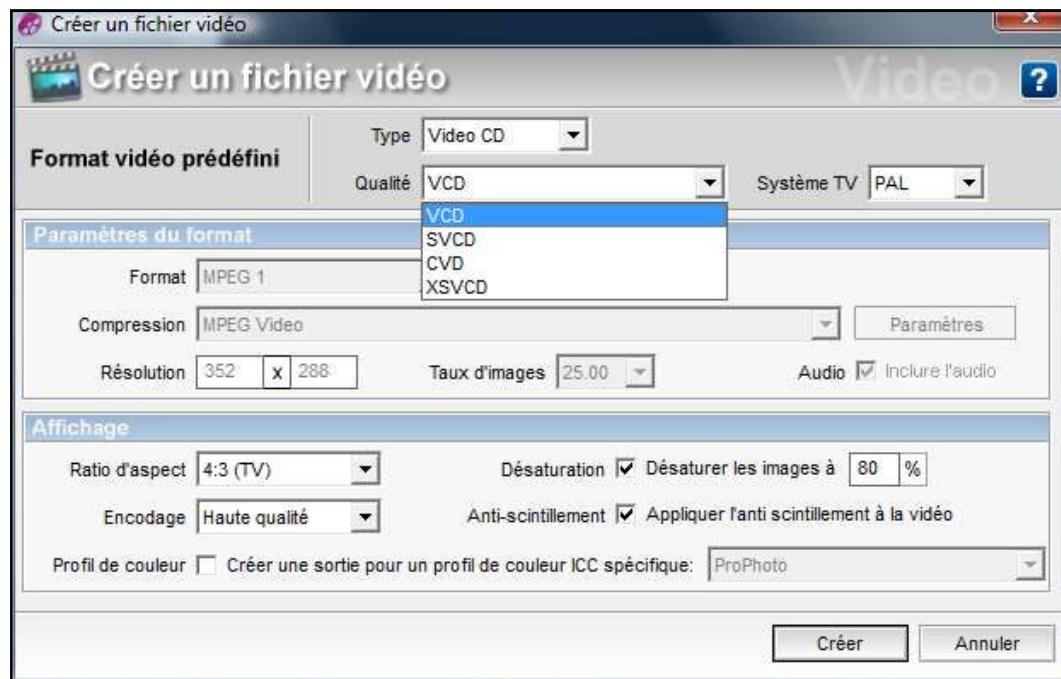
## 14 - 17 Les sorties

### • Sortie vidéo CD

Cette norme assez ancienne n'est pas la meilleure solution pour réaliser une sortie de qualité en mode vidéo. Elle a eu son heure de gloire à une époque où les CD valaient nettement moins chers que les DVD ce qui n'est plus tellement justifié. La piètre qualité rendue dans ce mode devrait la réserver à un usage de présentation rapide ou d'ébauche avant montage définitif.

Figure 14-21

La fenêtre de sortie **Vidéo CD**.



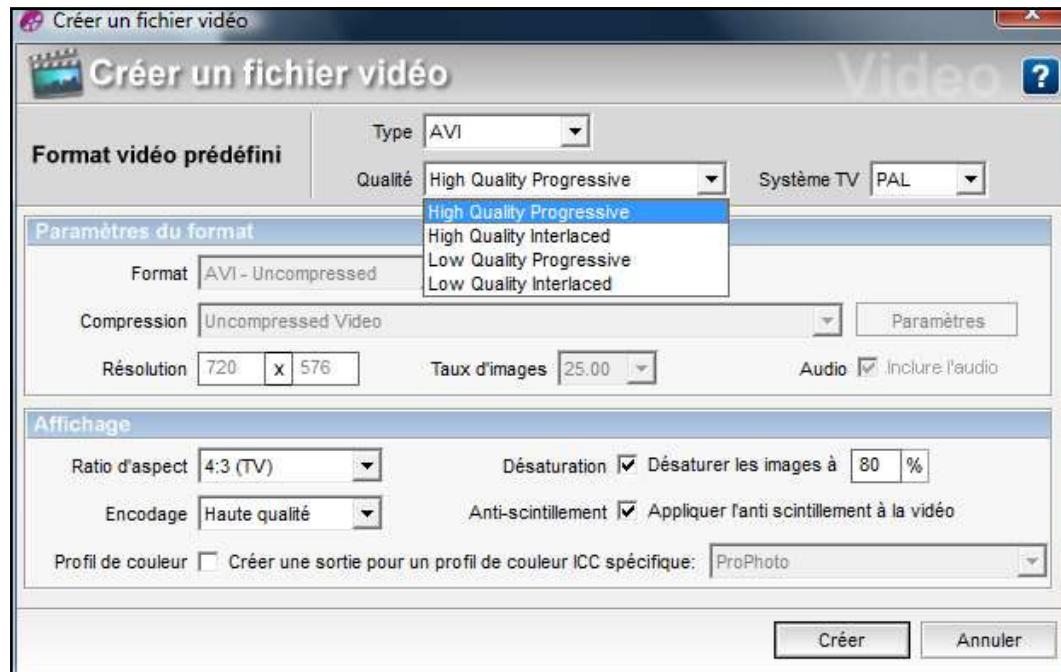
Quitte à choisir une qualité parmi celles proposées, vous préférerez le SVCD qui offre le meilleur compromis de qualité. Sélectionnez le standard TV PAL ou NTSC et lancez le rendu. Le fichier calculé sera ensuite gravé avec un logiciel de gravure dédié.

Sortie vidéo AVI (Producer uniquement)

Dans cette partie de la sélection de fichier vidéo, le terme AVI signifie AVI - non compressé, c'est-à-dire que le fichier résultant sera très lourd, d'autant plus que le niveau de qualité

Figure 14-22

La fenêtre de sortie **AVI**.



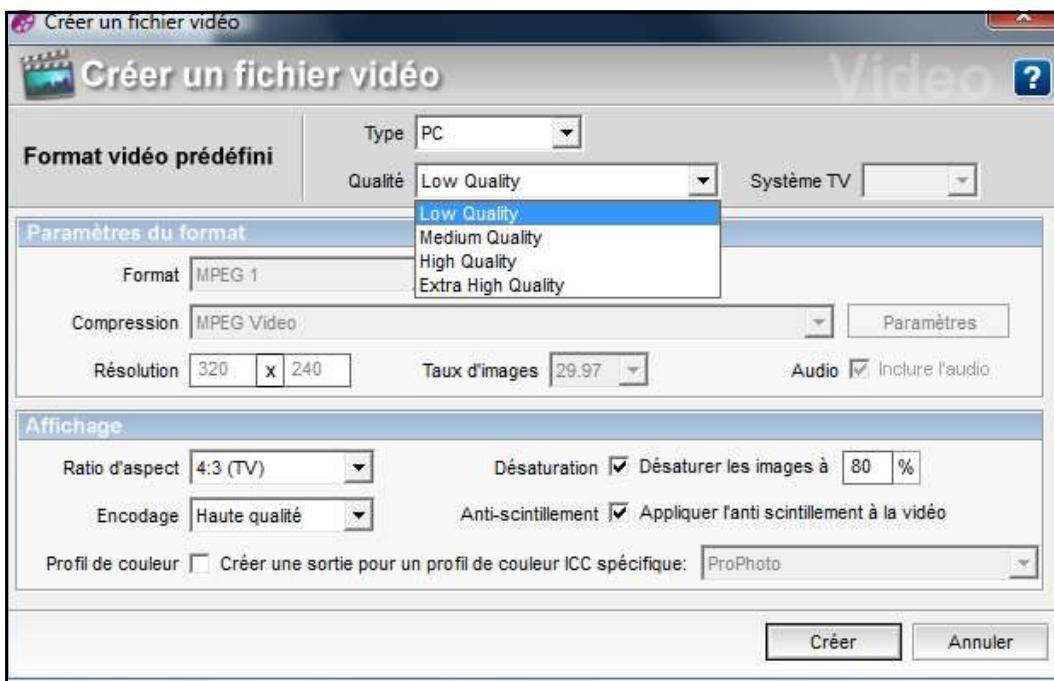
## 14 - 18 Les sorties

sera élevé.

Choisissez votre niveau de qualité requis et cela détermine automatiquement les paramètres de configuration de sortie.

### • Sortie vidéo PC

La sortie vidéo dite PC produit un fichier au standard MPEG1 ou 2 selon le niveau de qualité recherché.



Peu de réglages dans ce mode sinon les classiques **Ratio d'aspect** et **Encodage**.

### • Sortie vidéo personnalisée

Le mode **Custom** comprend tous les autres formats non évoqués précédemment plus ceux sur lesquels un paramétrage personnel sera possible.

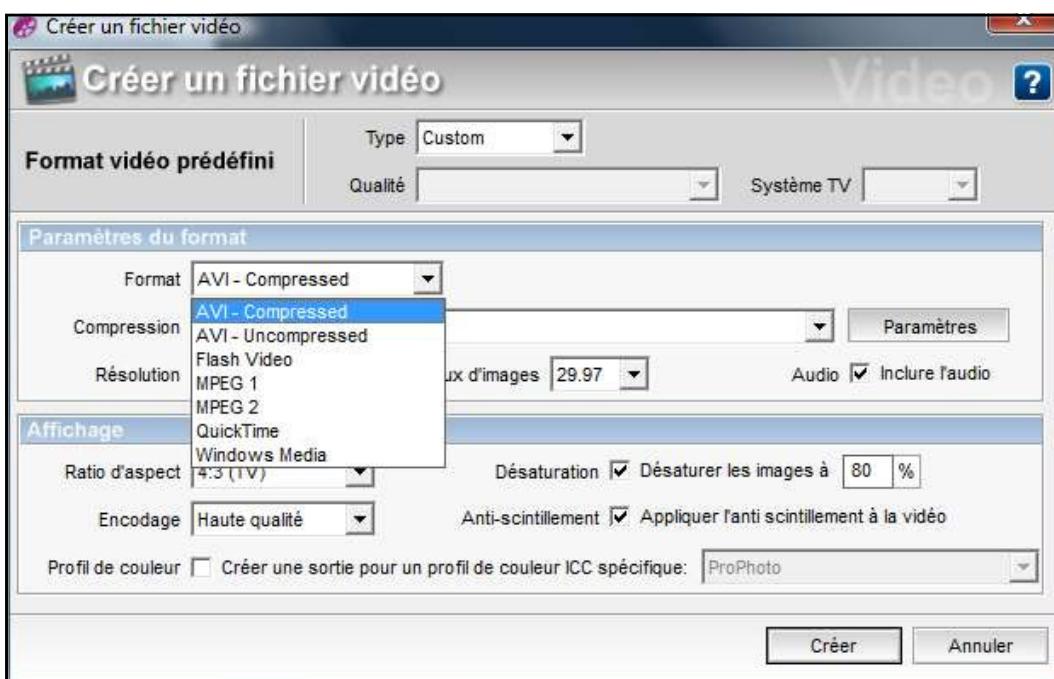


Figure 14-23

La fenêtre de sortie **PC**.

Figure 14-24

La fenêtre de sortie **Custom**.

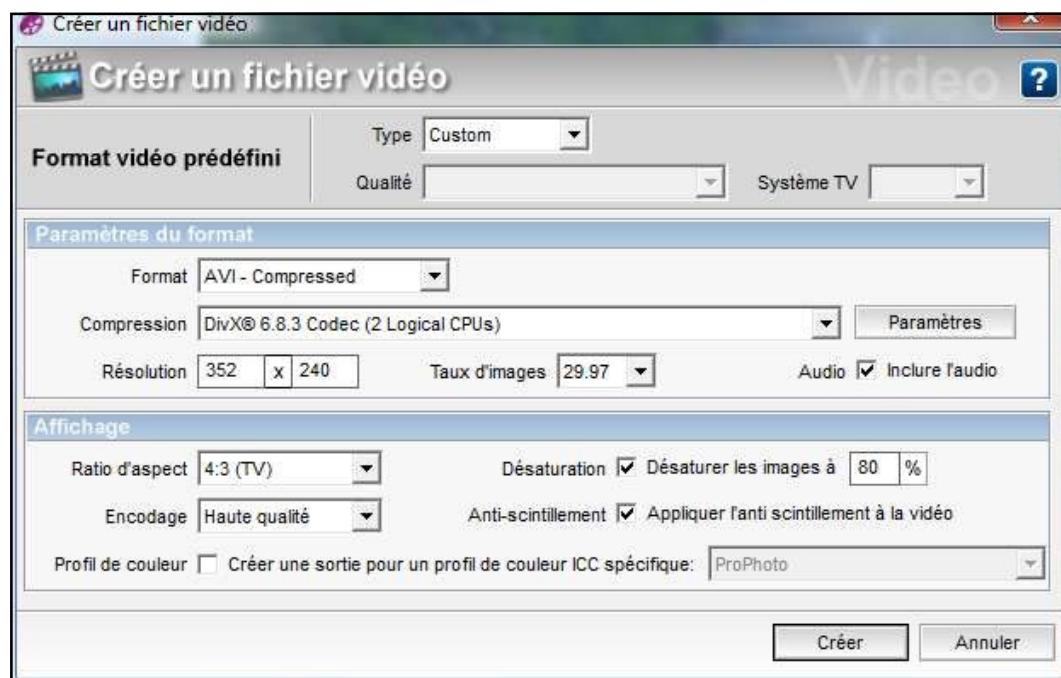
## 14 - 19 Les sorties

### • Sortie AVI compressée (Producer)

La sortie en mode AVI compressé, non disponible sur Gold, fera appel aux codecs AVI disponibles sur votre PC.

Figure 14-25

La fenêtre de sortie **AVI compressée**.

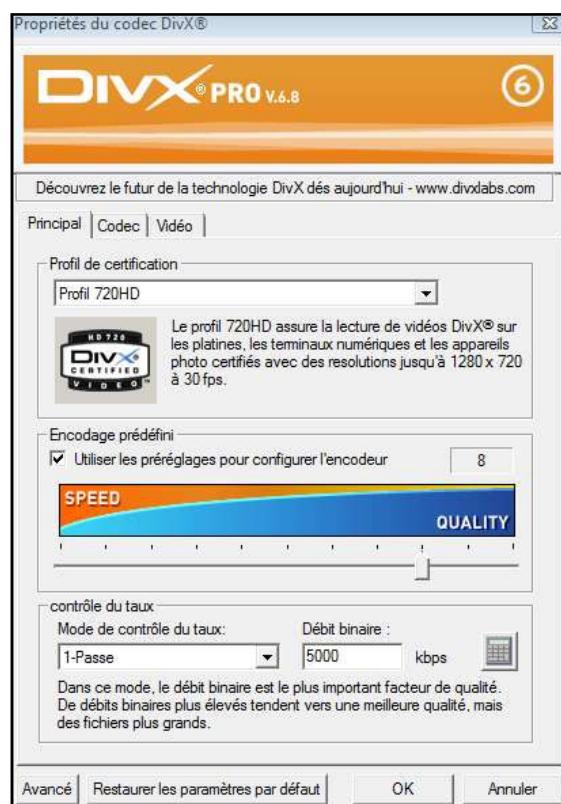


La qualité sera directement liée à ce codec aussi son choix sera-t-il déterminant. Pour ma part, j'utilise depuis près d'un an, le codec DivX qui me paraît le plus évolué pour travailler en vidéo. Son paramétrage est relativement simple et il est gratuit ([www.divx.com](http://www.divx.com)).

Vous trouverez ci-dessous un réglage classique pour une sortie en HD 720p avec DivX. Si vous souhaitez avoir encore plus de qualité, il faudra augmenter le **Débit binaire** en bas à droite de la fenêtre.

Figure 14-26

La fenêtre de réglage du codec DivX.



## 14 - 20 Les sorties

- Sortie AVI non compressée (Producer)

Ce format d' excellente qualité offre néanmoins un gros désavantage : sa taille de rendu. Il faudra le privilégier uniquement quand le poids du fichier n'a pas d' incidence sur les problèmes de son stockage. Non disponible sur Gold.

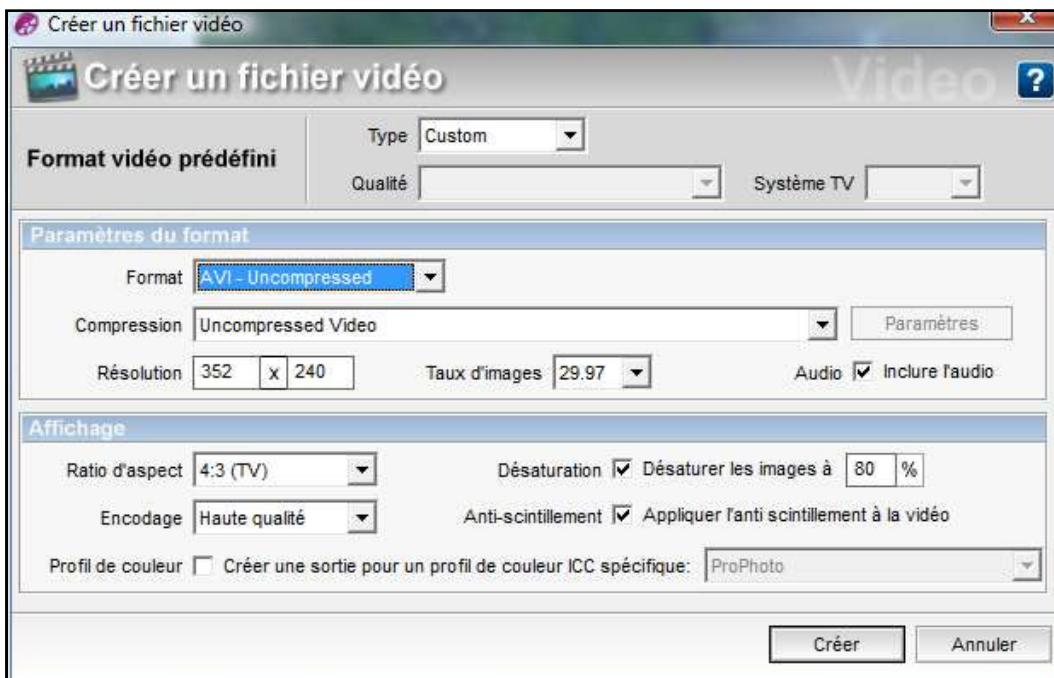


Figure 14-27

La fenêtre de sortie **AVI non compressée**.

- Sortie Flash Vidéo

Le standard **Flash** est hyper connu sur le Net et s'est imposé largement comme outil de diffusion en mode streaming (diffusion à flux constant qui démarre très rapidement et qui se charge pendant que vous commencez à visionner).

Son paramétrage dépendra du niveau de qualité que vous souhaiterez donner notamment vis-à-vis du niveau d'ADSL que vos visiteurs auront. Vous trouverez plus d'explications sur les sorties Flash dans le chapitre 15.

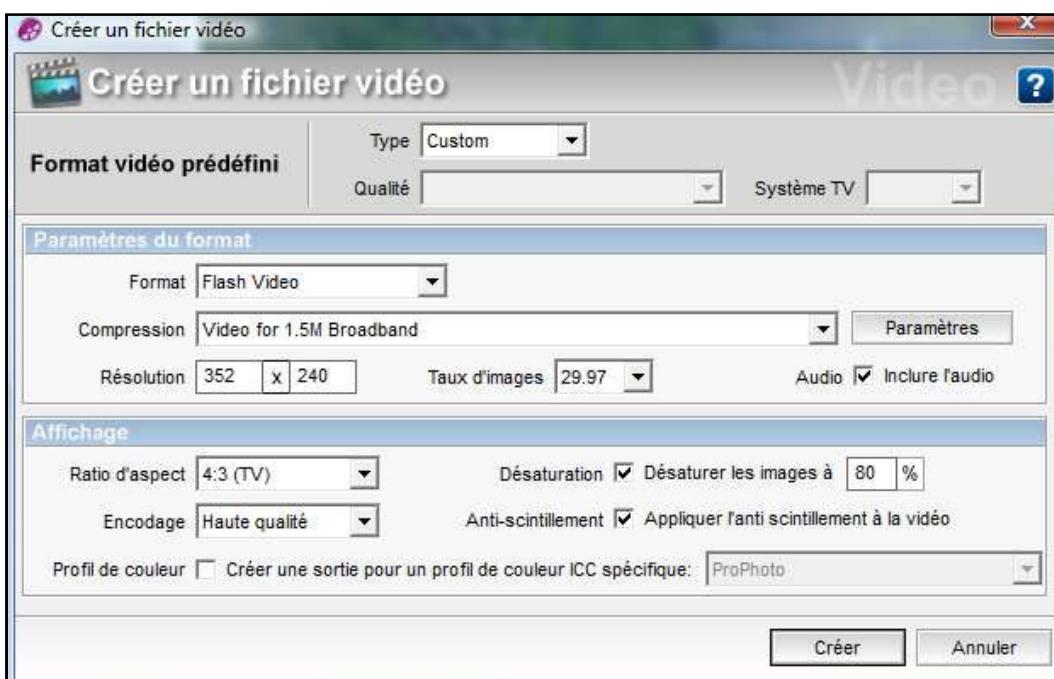


Figure 14-28

La fenêtre de sortie **Flash Vidéo**.

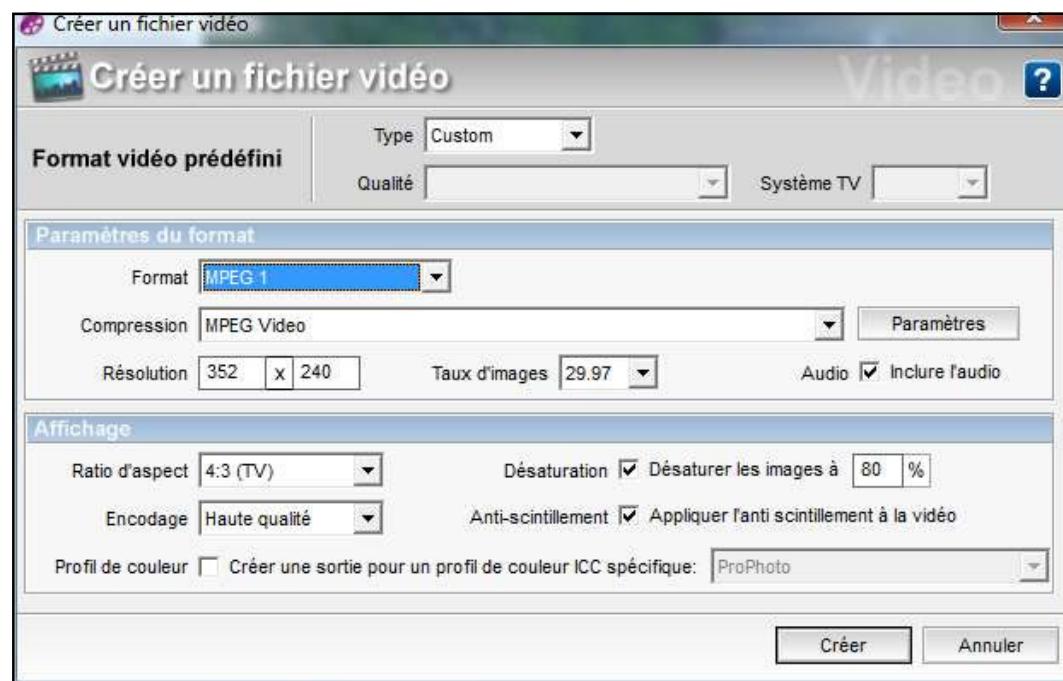
## 14 - 21 Les sorties

### • Sortie MPEG-1

C'est de loin la plus mauvaise option pour sortir un montage de qualité. Sa résolution de sortie est limitée et son paramétrage qualitatif quasi nul.

**Figure 14-29**

La fenêtre de sortie **MPEG-1**.

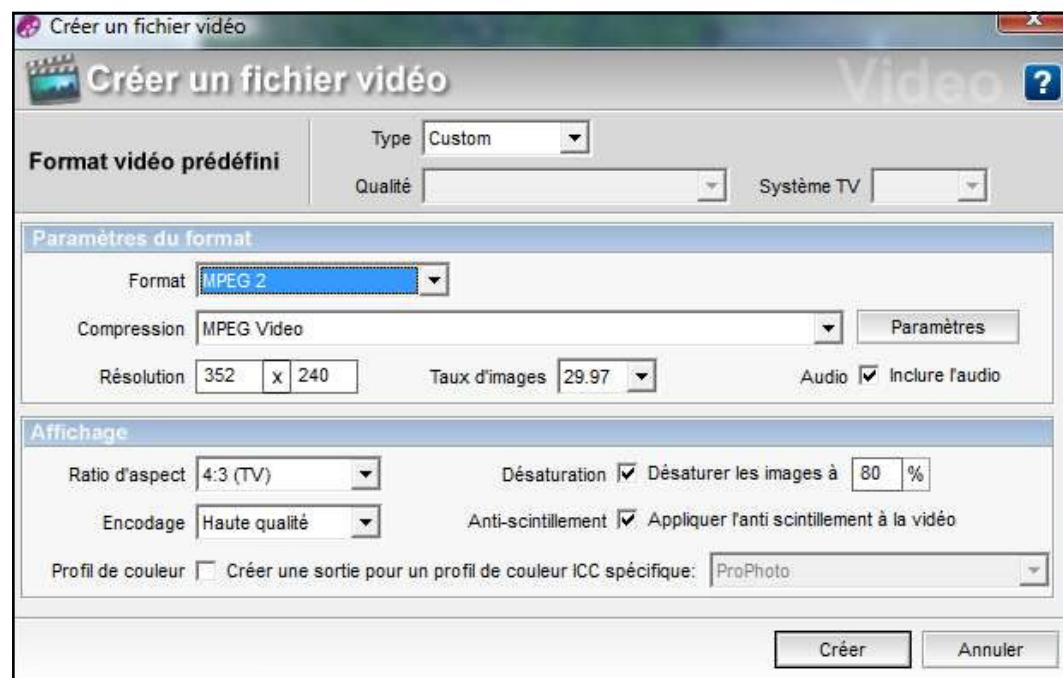


### • Sortie MPEG-2

C'est un des formats classiques en vidéo. Il fournit un niveau de qualité intéressant avec un taux de compression ajustable.

**Figure 14-30**

La fenêtre de sortie **MPEG-2**.



Parmi les paramètres courants voici, page suivante, un paramétrage donnant un bon ratio qualité/poids. Pour une meilleure qualité augmentez le **Flux**.

## 14 - 22 Les sorties

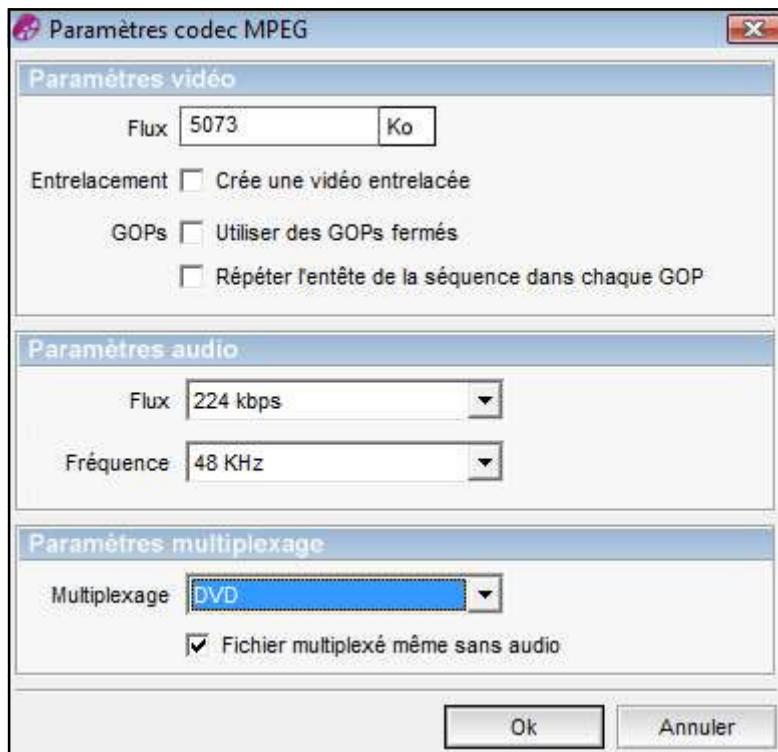


Figure 14-31

La fenêtre de paramétrage des sorties **MPEG-2**.

### • Sortie QuickTime

Le standard **QuickTime** est également bien connu sur le Net. Il offre une possibilité de streaming de bonne qualité mais plus lourd que le **Flash**. Il a une quantité pléthorique de codecs associés qui rendent son utilisation délicate. Comme pour les autres formats compressés, le flux (débit) est toujours l'élément qui déterminera le niveau de qualité.

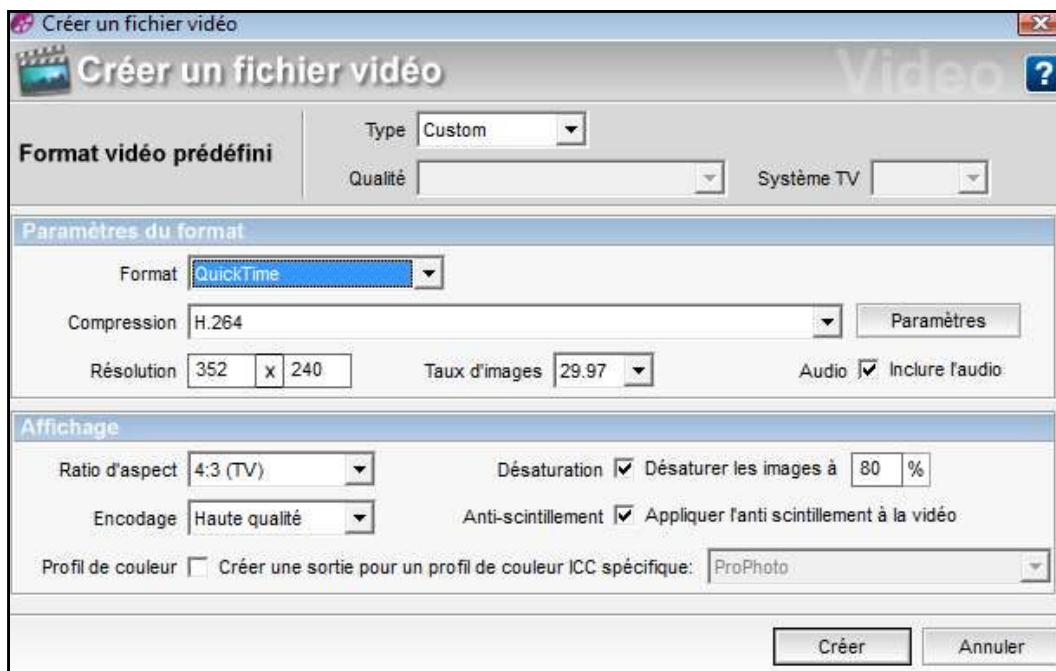


Figure 14-32

La fenêtre de sortie **QuickTime**.

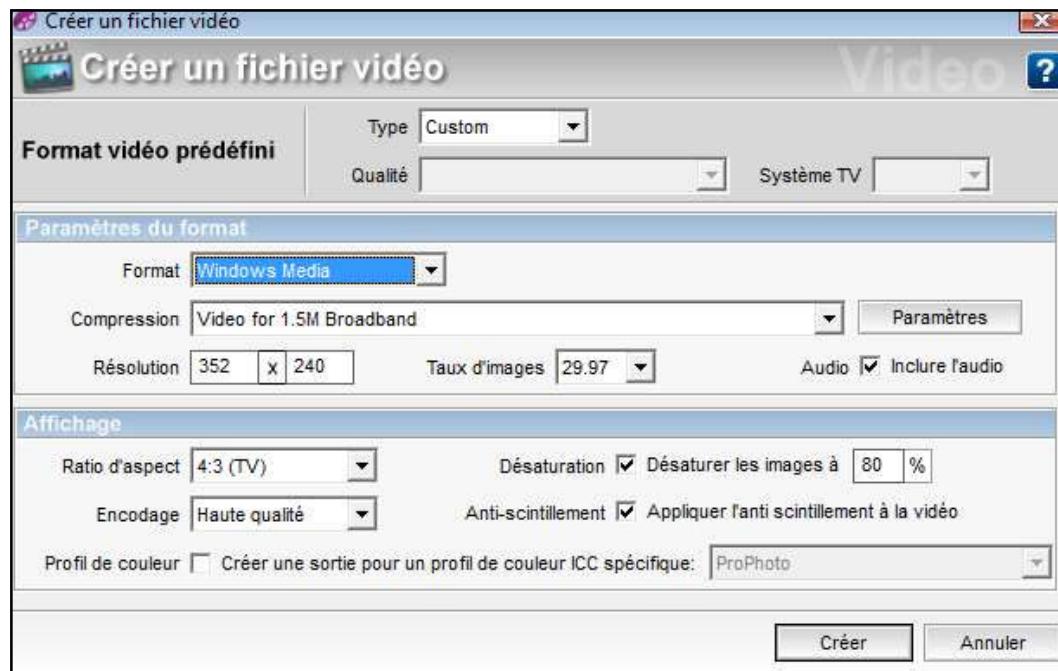
## 14 - 23 Les sorties

### • Sortie Windows Media

Ce format est surtout utilisé en mode streaming où il apporte la réputation de Microsoft face à la concurrence Flash/QuickTime. Comme pour le Flash, son paramétrage dépendra du niveau de qualité que vous souhaiterez donner notamment vis-à-vis du niveau d'ADSL que vos visiteurs auront.

Figure 14-33

La fenêtre de sortie **Windows Media**.



## 14 - 24 Les sorties

### Les sorties version pour le Web

Si vous souhaitez installer vos montages sur un site Web, une des solutions pour obtenir une excellente qualité (identique à celle d'un exécutable) sera de créer une version pour le Web.

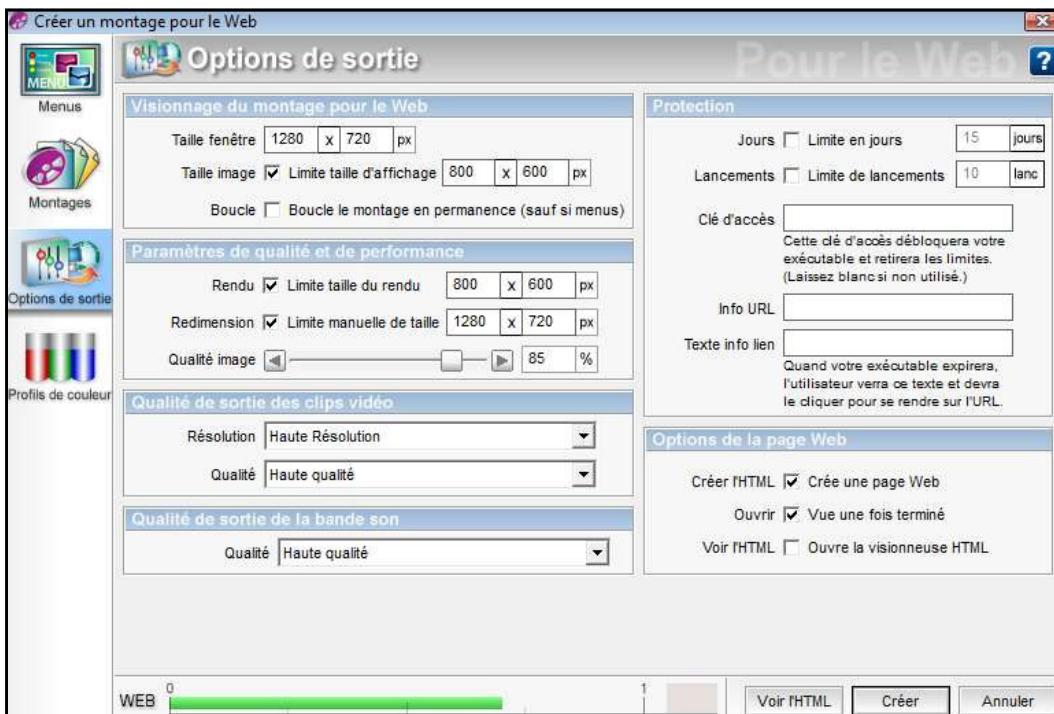


Figure 14-34

La fenêtre de sortie **version pour le Web**.

Le paramétrage de sortie est quasi identique à celui de l'exécutable.

#### Visionnage du montage pour le Web

- **Taille fenêtre** : spécifie la taille de la fenêtre au démarrage.
- **Taille image (limite d'affichage)** : détermine la plus grande taille dans laquelle sera affiché le montage quelle que soit la taille écran de l'utilisateur.
- **Boucle** : boucle en continu le montage si l'option est cochée

#### Paramètres de qualité et de performance

- **Rendu (limite de taille)** : indique la taille maximale de votre montage pendant l'opération interne de rendu.
- **Redimension (limite manuelle)** : spécifie la taille dans laquelle seront redimensionnées les images avant l'opération de calcul de rendu. Ceci élimine le besoin de le faire avant de les importer.
- **Qualité image** : détermine le niveau de qualité utilisé pour la compression. 100% = qualité maximale.

#### Qualité de sortie des clips vidéo

- **Résolution** : spécifie la qualité de sortie des clips vidéo inclus dans le montage.
- **Qualité** : indique le niveau de qualité générale utilisée pour encoder les clips vidéo inclus dans le montage.

#### Qualité de sortie de la bande son

- **Qualité** : indique le niveau de qualité utilisé pour encoder la bande son.

#### Protection

- **Jours** : nombre de jours maximum d'utilisation du montage.

## 14 - 25 Les sorties

- **Lancements** : nombre de lancements maximum possibles.
- **Clé d'accès** : code à introduire pour libérer les limitations ci-dessus.
- **Info URL** : URL du site Web où l'utilisateur pourra se rendre pour avoir plus d'informations sur le montage.
- **Texte info lien** : indique le texte qui servira de lien pour se rendre à l'URL ci-dessus.

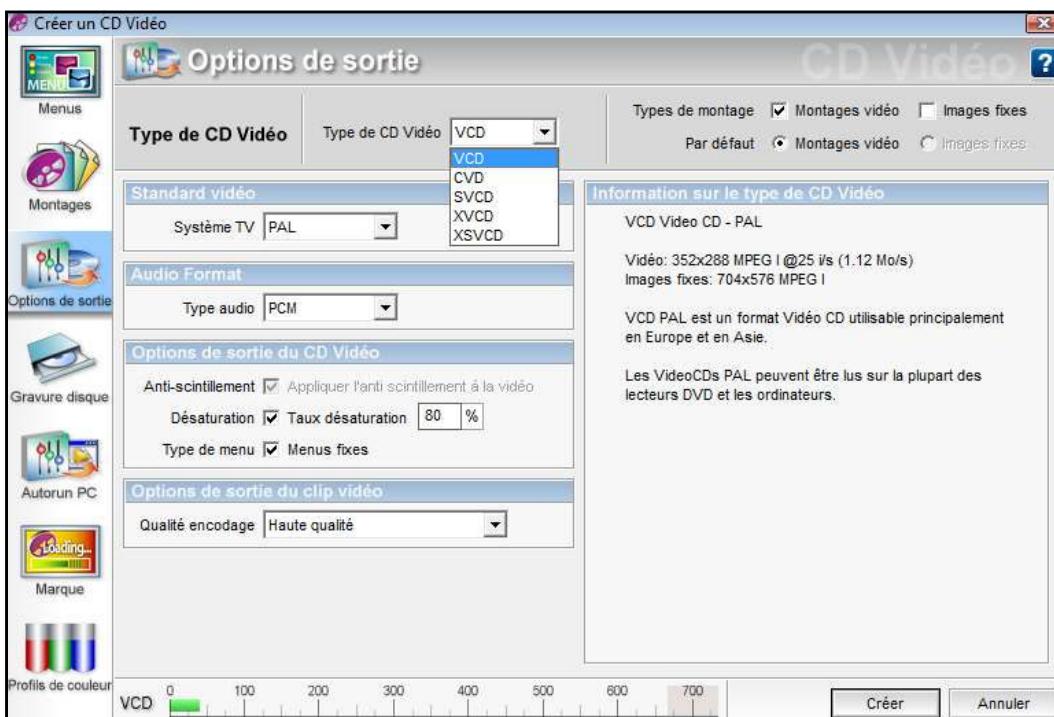
### Options de la page Web

- **Créer l'HTML** : génère le fichier HTML qui devra être copié sur la page Web qui supportera le montage.
- **Ouvrir** : lance le montage une fois terminé.
- **Voir l'HTML** : ouvre la visionneuse dans son environnement HTML.

Un approfondissement de la technique d'installation d'un montage sur un site Web est détaillé dans le chapitre 15.

# Les sorties CD Vidéo

Il a déjà été dit dans ce manuel tout l'intérêt que pouvait représenter une telle sortie eu égard à la piètre qualité du rendu. Néanmoins elle est présente dans ProShow parce qu'elle fait partie des toutes premières versions à une époque où le DVD coûtait fort cher par rapport au CD.



**Figure 14-35**

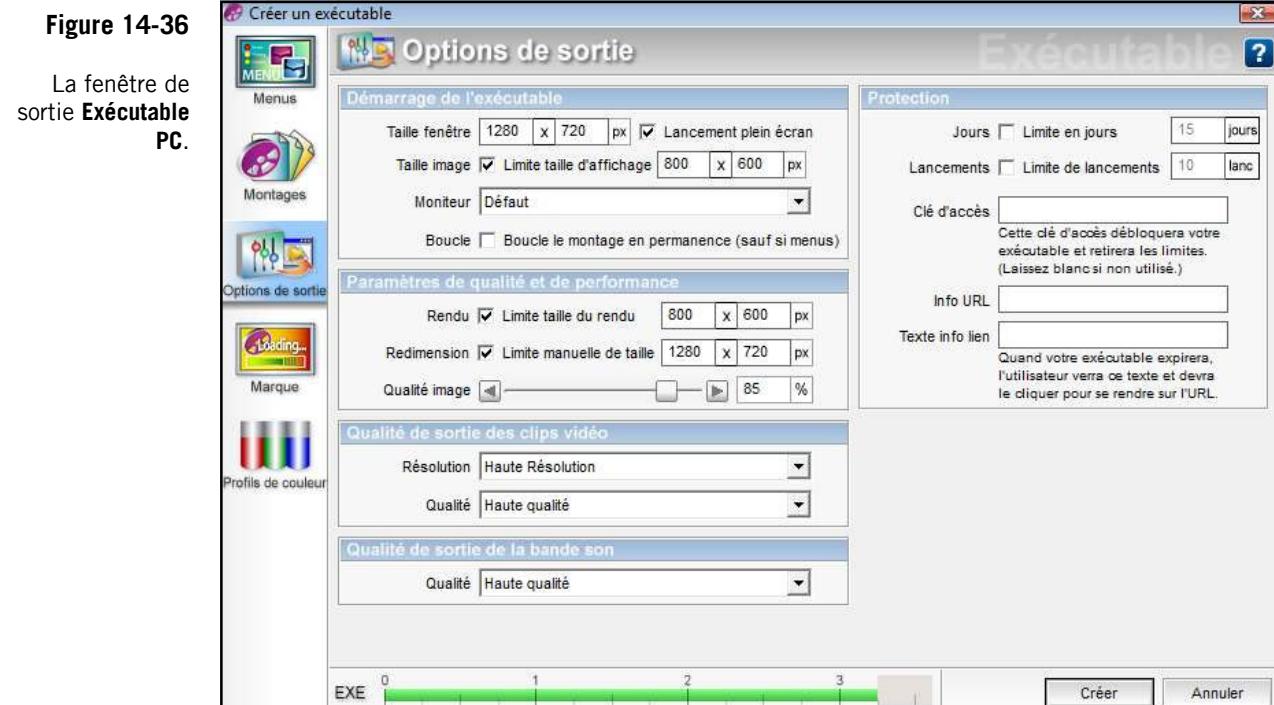
La fenêtre de sortie **CD Vidéo**.

Si vous deviez toutefois sortir dans ce mode, je vous conseille le type SVCD qui est le meilleur qui puisse être produit sur un CD.

Attention : les CD Vidéo sont souvent mal (ou pas du tout) lus sur les lecteurs de salon. Une raison de plus de préférer le DVD !

## Les sorties exécutables PC

Ce type de sorties est évidemment le summum qualitatif que ProShow puisse sortir (en dehors de la vidéo HD).



Le paramétrage de sortie est très important pour obtenir des résultats performants.

### Démarrage de l'exécutables

- **Taille fenêtre** : spécifie la taille de la fenêtre au démarrage.
- **Lancement plein écran** : élimine la fenêtre d'entourage du montage.
- **Taille image (limite d'affichage)** : détermine la plus grande taille dans laquelle sera affiché le montage quelle que soit la taille écran de l'utilisateur.
- **Moniteur** : spécifie sur quelle sortie de la carte graphique sera lancé l'exécutable.
- **Boucle** : boucle en continu le montage si l'option est cochée et s'il n'y a pas de menu.

### Paramètres de qualité et de performance

- **Rendu (limite de taille)** : indique la taille maximale de votre montage pendant l'opération interne de rendu.
- **Redimension (limite manuelle)** : spécifie la taille dans laquelle seront redimensionnées les images avant l'opération de calcul de rendu. Ceci élimine le besoin de le faire avant de les importer.
- **Qualité image** : détermine le niveau de qualité utilisé pour la compression. 100% = qualité maximale.

### Qualité de sortie des clips vidéo

- **Résolution** : spécifie la qualité de sortie des clips vidéo inclus dans le montage.
- **Qualité** : indique le niveau de qualité générale utilisée pour encoder les clips vidéo inclus dans le montage.

### Qualité de sortie de la bande son

- **Qualité** : indique le niveau de qualité utilisé pour encoder la bande son.

## 14 - 28 Les sorties

### Protection

- **Jours** : nombre de jours maximum d'utilisation du montage.
- **Lancements** : nombre de lancements maximum possibles.
- **Clé d'accès** : code à introduire pour libérer les limitations ci-dessus.
- **Info URL** : URL du site Web où l'utilisateur pourra se rendre pour avoir plus d'informations sur le montage.
- **Texte info lien** : indique le texte qui servira de lien pour se rendre à l'URL ci-dessus.

Quelques tuyaux pour ne pas se perdre dans le paramétrage :

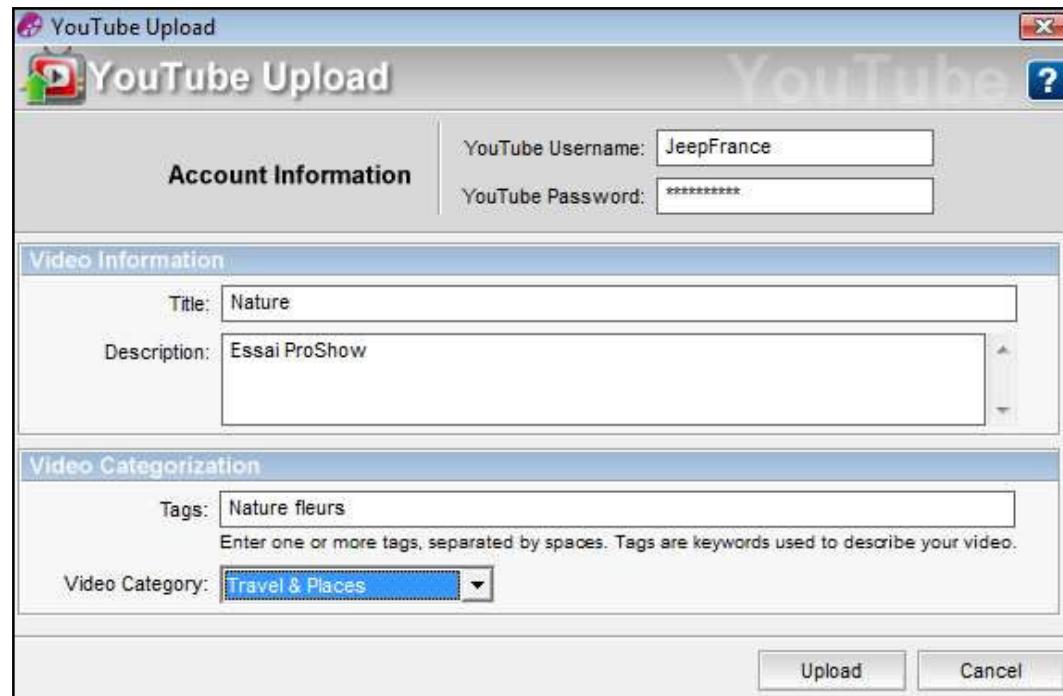
- Utilisez vos photos au maximum de leur résolution originale sauf si vraiment vous avez un gros montage de plusieurs centaines de photos et/ou une configuration mémoire RAM un peu légère (1 Go ou moins).
- Préférez toujours un lancement plein écran (1ère ligne, option cochée) conjointement avec une limitation de la taille image (2ème ligne, option cochée). Dans cette deuxième ligne, indiquez une résolution maximale d'affichage qui n'augmentera pas même si l'utilisateur possède un moniteur avec une résolution plus importante. Cette simple manipulation évitera d'avoir des montages plein écran hyper pixellisés parce que non prévus dans une grande taille d'affichage.
- Si vous avez utilisé des zooms ou des panoramiques, vous n'avez pas à intérêt à réduire la résolution de vos photos outre mesure. Pour éviter que ProShow les réduise à la taille de sortie du montage, imposez-lui une taille de redimensionnement plus élevée que ladite taille de sortie. Ainsi vos zooms resteront plus nets sur de forts ratios.
- Inutile de choisir un niveau de qualité de 100% qui va augmenter de façon drastique la taille de l'exécutable. Gardez la valeur par défaut de 85% qui est un excellent compromis. Si vous deviez projeter votre montage sur grand écran, le passage à une qualité de 100% s'imposerait. Ceci est également vrai pour le niveau de qualité des clips vidéos inclus dans le montage. Restez en résolution et qualité moyenne.
- En cas d'exécutable protégé, la protection se copie avec toute copie qui est faite de l'exécutable. L'information de protection étant stockée dans les registres du PC, une copie de l'exécutable ne remettra pas le compteur à 0 sauf si il est lancé sur un autre PC. En cas de double protection nombre de jours et nombre de lancements c'est la première limite atteinte qui bloque le lancement ultérieur. L'introduction de la clé d'accès débloque l'ensemble des protections (jours et lancements).

### Les sorties YouTube®

YouTube est devenu un must de l'hébergement gratuit de fichiers vidéo sur le Net; Si on peut trouver la qualité générale des productions d'un niveau assez moyen, elle tend à s'améliorer en partie à cause de la concurrence de Daily Motion. Il n'en reste pas moins que c'est un moyen de promouvoir des réalisations qui peuvent être de qualité. Les 2 expériences personnelles s'avèrent être une bonne surprise et un processus rapide et automatique. Il y aurait beaucoup à dire sur le contenu de YouTube mais ses dirigeants semblent avoir pris la mesure du problème.

**Figure 14-37**

La fenêtre de saisie pour les montages sur YouTube.

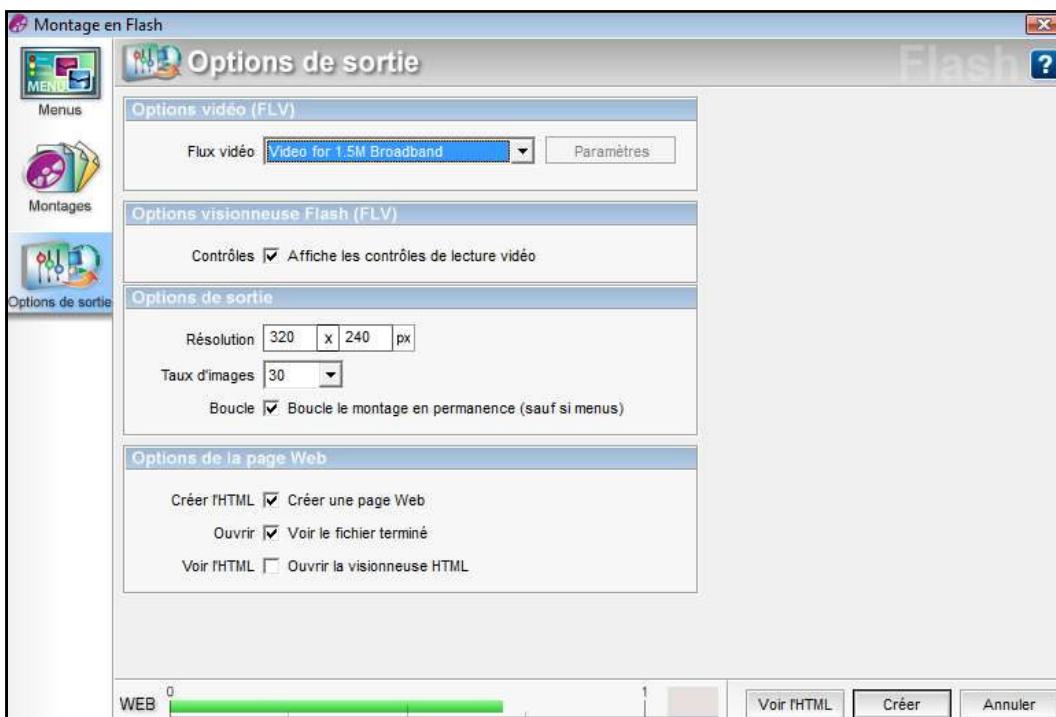


La figure 14-37 ci-dessus montre les quelques paramétrages à prévoir avant d'envoyer le montage en téléchargement.

# Les sorties en Flash

Le principe **Flash** est la mise à disposition d'un fichier vidéo (format **FLV**) sur un site Web que les visiteurs peuvent visionner sans quasiment attendre son chargement complet dans la mémoire du PC. Le démarrage se fait et le visionnage commence alors que le chargement se poursuit. Cette méthode s'appelle le **streaming**.

La contrepartie de ce principe est l'obligation d'avoir installé préalablement sur son poste le module de visionnage adapté. On retrouve le même principe avec QuickTime et aussi avec ProShow et sa visionneuse Presenter.



**Figure 14-38**

La fenêtre de paramétrage des sorties en **Flash**.

### Options vidéo (FLV)

- **Flux vidéo** : choisir dans la liste, un flux correspondant avec l'équipement de vos visiteurs. Actuellement, et pour avoir un bon ratio poids/qualité, il faut choisir le plus grand flux disponible (1.5M Broadband).

### Options visionneuse Flash (FLV)

- **Contrôles** : si coché, la visionneuse aura son panneau de contrôle incorporé.

### Options de sortie

- **Résolution** : ne pas forcer sur la résolution. On est sur le Web, plus la résolution sera grande plus le poids sera important à charger. Un maximum de 640 x 480 semble un bon choix pour avoir des images de qualité facilement visibles.
- **Taux d'images** : en principe 25, cela aura l'avantage de diminuer le poids de la sortie.
- **Boucle** : pour que le montage tourne en boucle.

### Options de la page Web

- **Créer l'HTML** : génère le fichier HTML qui devra être copié sur la page Web qui supportera le montage.
- **Ouvrir** : lance le montage une fois terminé.
- **Voir l'HTML** : ouvre la visionneuse dans son environnement HTML.

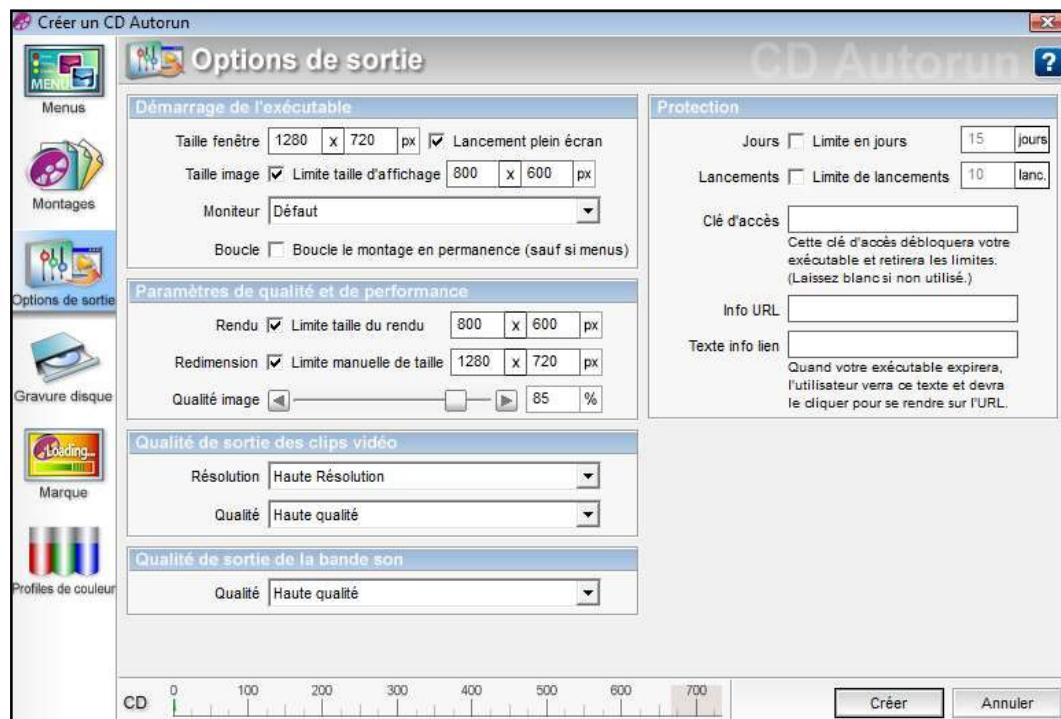
Un approfondissement de la technique d'installation d'un montage sur un site Web est détaillé dans le chapitre 15.

# Les sorties CD Autorun

Une version tournant sur PC est toujours un avantage eu égard à la qualité de sortie que l'on peut obtenir dans ces versions.

**Figure 14-39**

La fenêtre de paramétrage des sorties en **CD Autorun**.



S'agissant d'une version tournant sur un PC, on retrouve le paramétrage des sorties exécutables avec en plus un module de gravure.

### Démarrage de l'exécutable

- **Taille fenêtre** : spécifie la taille de la fenêtre au démarrage.
- **Lancement plein écran** : élimine la fenêtre d'entourage du montage.
- **Taille image (limite d'affichage)** : détermine la plus grande taille dans laquelle sera affiché le montage quelle que soit la taille écran de l'utilisateur.
- **Moniteur** : spécifie sur quelle sortie de la carte graphique sera lancé l'exécutable.
- **Boucle** : boucle en continu le montage si l'option est cochée et s'il n'y a pas de menu.

### Paramètres de qualité et de performance

- **Rendu (limite de taille)** : indique la taille maximale de votre montage pendant l'opération interne de rendu.
- **Redimension (limite manuelle)** : spécifie la taille dans laquelle seront redimensionnées les images avant l'opération de calcul de rendu. Ceci élimine le besoin de le faire avant de les importer.
- **Qualité image** : détermine le niveau de qualité utilisé pour la compression. 100% = qualité maximale.

### Qualité de sortie des clips vidéo

- **Résolution** : spécifie la qualité de sortie des clips vidéo inclus dans le montage.
- **Qualité** : indique le niveau de qualité générale utilisée pour encoder les clips vidéo inclus dans le montage.

## 14 - 32 Les sorties

### Qualité de sortie de la bande son

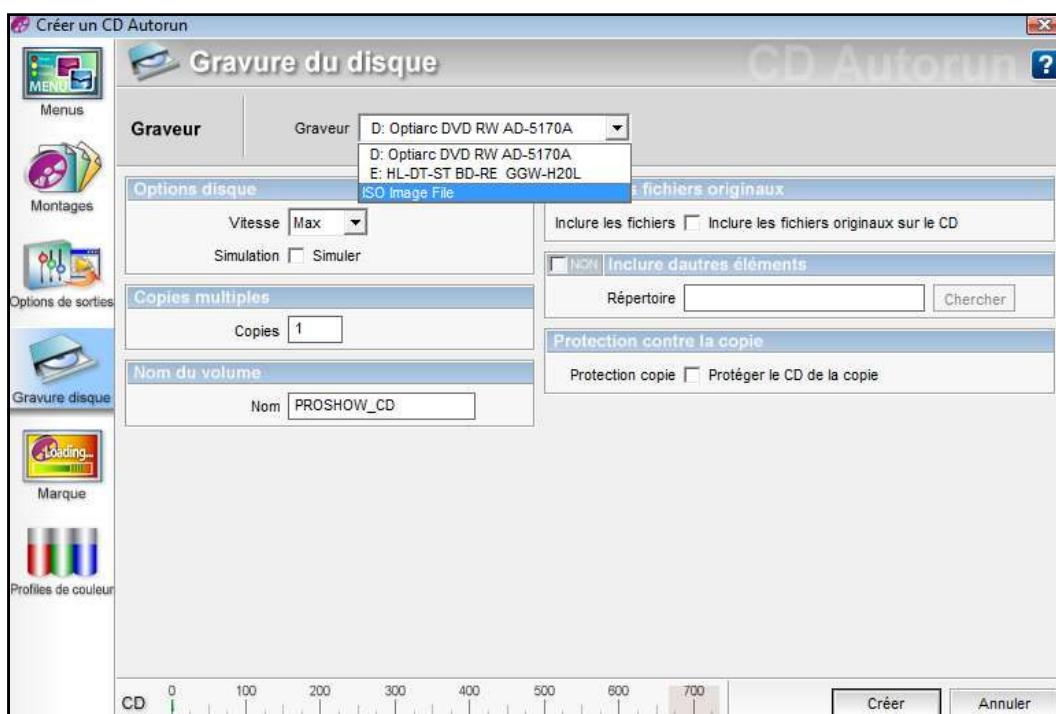
- **Qualité** : indique le niveau de qualité utilisé pour encoder la bande son.

### Protection

- **Jours** : nombre de jours maximum d'utilisation du montage.
- **Lancements** : nombre de lancements maximum possibles.
- **Clé d'accès** : code à introduire pour libérer les limitations ci-dessus.
- **Info URL** : URL du site Web où l'utilisateur pourra se rendre pour avoir plus d'informations sur le montage.
- **Texte info lien** : indique le texte qui servira de lien pour se rendre à l'URL ci-dessus.

### • L'onglet Gravure disque

Afin de lancer la gravure du fichier, la fenêtre Gravure du disque nécessite d'indiquer un certain nombre d'éléments.



**Figure 14-40**

La fenêtre de paramétrage des sorties en **CD Autorun**, module gravure.

### Graveur

- **Graveur** : choisir le graveur dans la liste déroulante.

### Options disque

- **Vitesse** : on peut sans problème choisir la vitesse maximale.
- **Simulation** : permet de simuler la gravure pour vérifier que l'opération sera réalisable.

### Copies multiples

- **Copies** : nombre de copies du même montage.

### Nom du volume

- **Nom** : c'est le nom qui apparaîtra dans l'explorateur de Windows lorsqu'il sera inséré dans un lecteur.

## 14 - 33 Les sorties

### Include les fichiers originaux

- **Include les fichiers** : copie en plus les fichiers originaux qui ont servi au montage.

### Include d'autres éléments

- **Répertoire** : répertoire dans lequel se trouve les éléments complémentaires à graver.

### Protection contre la copie

**Protection copie** : option permettant de rendre le CD non copiable (en principe ...)

Note : un petit bémol dans la confection d'un CD pour un montage. Selon :

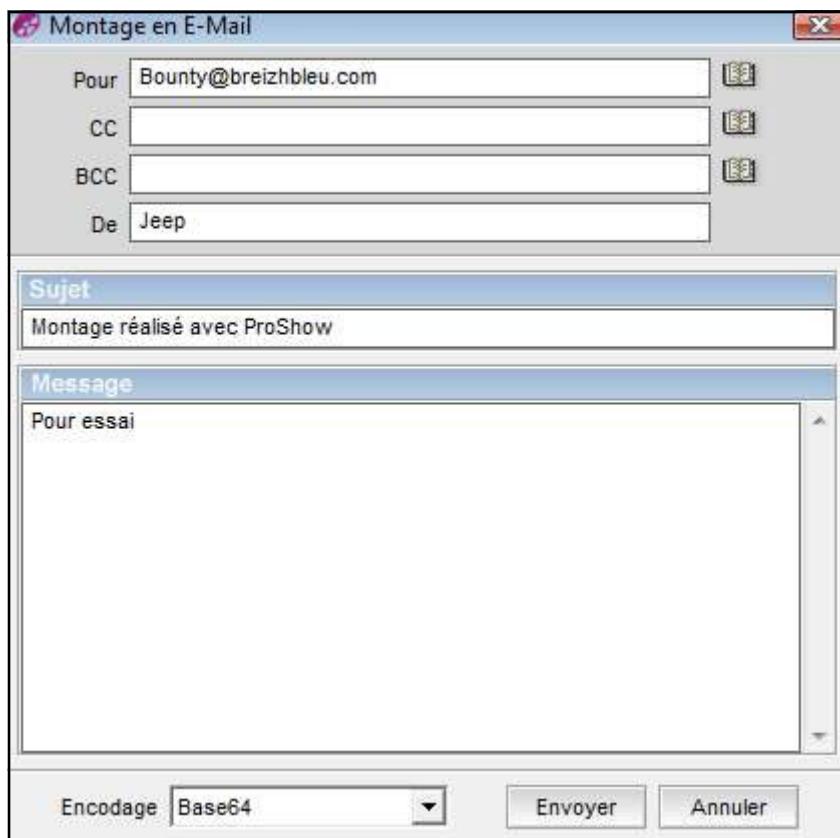
- La complexité des effets inclus dans le montage (zooms, panoramiques, transitions lentes, ...)
- La résolution des images utilisées
- La configuration graphique de celui/celle qui va visionner ce montage
- La vitesse de rotation du lecteur de CD

des difficultés sont à prévoir lors du visionnage : saccades, désynchronisation images/son qui sont inhérentes à la méthode de diffusion sur CD. Il est de loin préférable de visualiser un montage depuis un disque dur plutôt que depuis un CD.

### Les sorties exécutables e-mail

Envoyer un montage par e-mail est tentant mais sera vite limité par la capacité réduite des boîtes d'e-mail tant à l'envoi qu'en réception. L'option existe néanmoins mais je n'ai jamais tellement bien compris pourquoi !

La partie **Options de sortie** est identique à celle vue dans les exécutables pour PC. Une fois que vous aurez terminé le paramétrage et cliqué sur **Créer**, vous aurez la fenêtre spécifiquement faite pour l'envoi.



**Figure 14-41**

La fenêtre de paramétrage des sorties en e-mail.

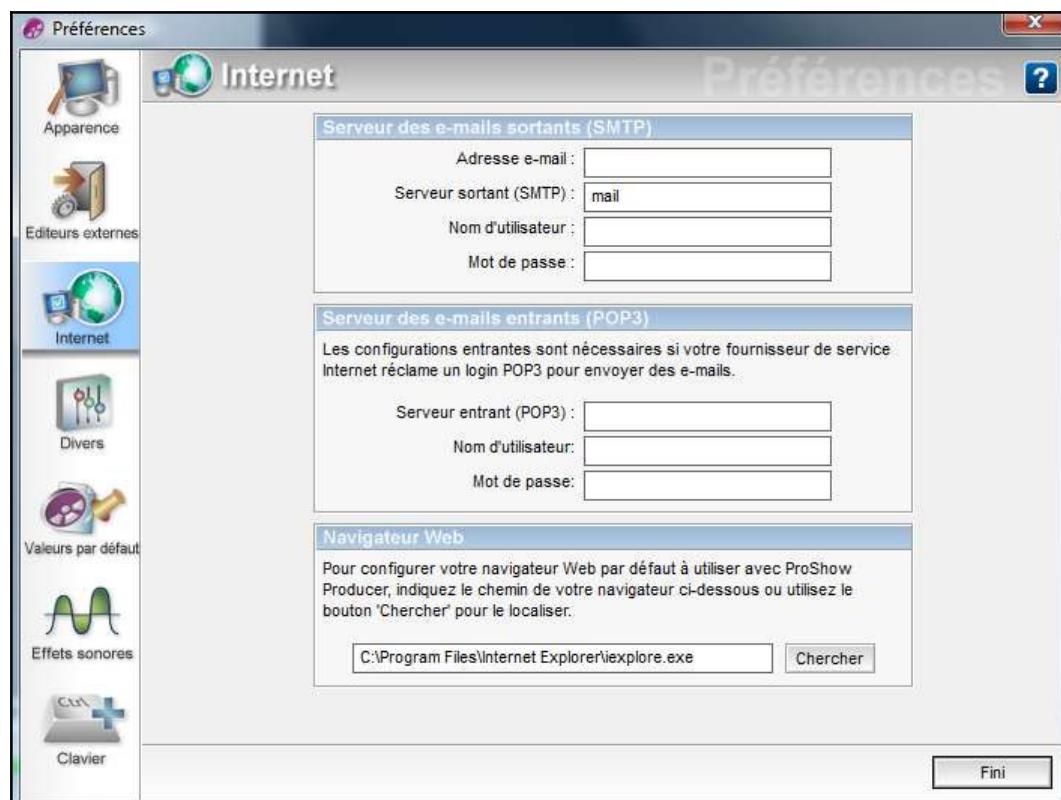
Cette opération suppose que vous aurez au préalable paramétré dans les Préférences l'écran **Internet** avec les éléments que vous pourrez récupérer auprès de votre fournisseur d'accès.

Cet écran est rappelé sur la page suivante, figure 14-42

## 14 - 35 Les sorties

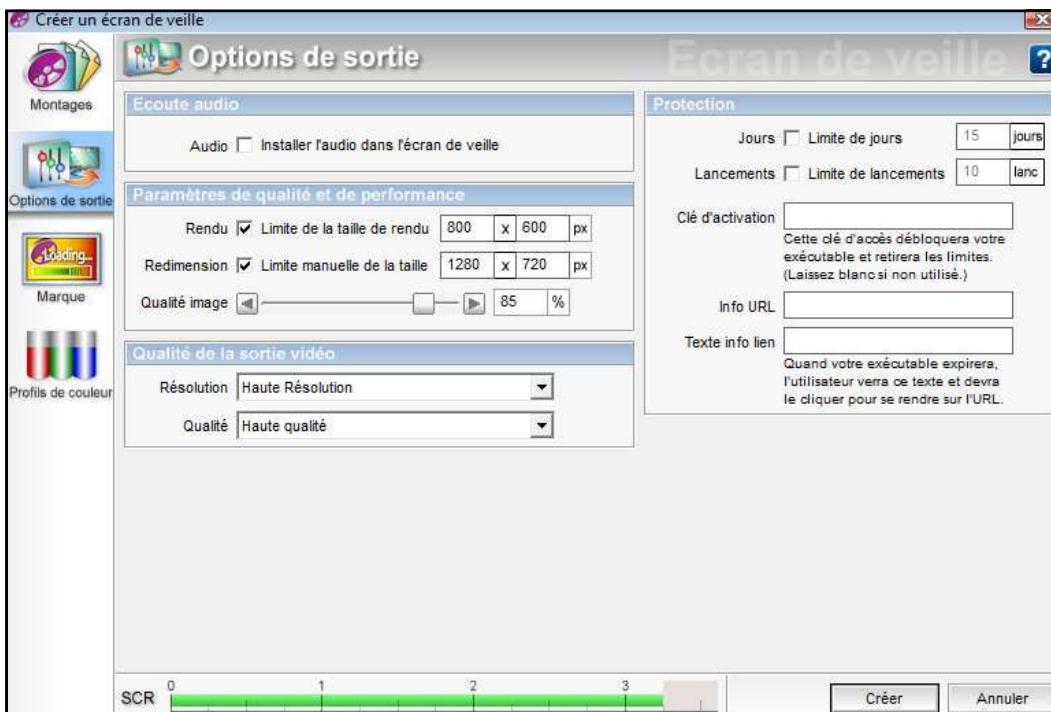
Figure 14-42

La fenêtre de paramétrage des données Internet dans les Préférences.



### Les sorties écran de veille

Réaliser un écran de veille à partir d'un montage est une idée intéressante. Vous pourrez d'ailleurs le partager avec d'autres puisque ce projet est facilement exportable.



**Figure 14-43**

La fenêtre de paramétrage des sorties **écran de veille**.

#### Ecoute audio

- **Audio** : indique si l'audio doit être inclus dans la sortie.

#### Paramètres de qualité et de performance

- **Rendu (limite de taille)** : indique la taille maximale de votre montage pendant l'opération interne de rendu.
- **Redimension (limite manuelle)** : spécifie la taille dans laquelle seront redimensionnées les images avant l'opération de calcul de rendu. Ceci élimine le besoin de le faire avant de les importer.
- **Qualité image** : détermine le niveau de qualité utilisé pour la compression. 100% = qualité maximale.

#### Qualité de la sortie vidéo

- **Résolution** : spécifie la qualité de sortie des clips vidéo inclus dans le montage.
- **Qualité** : indique le niveau de qualité générale utilisée pour encoder les clips vidéo inclus dans le montage.

#### Protection

- **Jours** : nombre de jours maximum d'utilisation du montage.
- **Lancements** : nombre de lancements maximum possibles.
- **Clé d'accès** : code à introduire pour libérer les limitations ci-dessus.
- **Info URL** : URL du site Web où l'utilisateur pourra se rendre pour avoir plus d'informations sur le montage.
- **Texte info lien** : indique le texte qui servira de lien pour se rendre à l'URL ci-dessus.

# La gestion de projets sur Producer

Contrairement à la version Gold qui permet d'ajouter d'autres montages dans la sortie finale au dernier moment, Producer nécessite d'avoir au préalable créé un projet. Un grand mot en fin de compte pour indiquer que nous aurons plusieurs montages à inclure dans le module de sortie.

### Comment procéder ?

Quand vous entrez dans Producer, la première chose à faire est de lancer tout de suite la création de projet, c'est simple et rapide. Aller dans le menu **Projet** puis **Nouveau projet**.

Une fois que c'est fait, il ne reste plus qu'à charger au fur et à mesure les montages qui vont en faire partie. Pour cela, aller dans le menu **Projet** puis **Ajouter un montage au projet**. Choisissez le montage, il va s'installer sur la table de montage. En même temps un onglet va se créer sous la barre d'outils avec le nom du montage chargé.

**Figure 14-44**

Le nom du montage apparaît dans un onglet.



Puisqu'il doit y avoir plusieurs montages, appelons le suivant selon la même procédure : menu **Projet** puis **Ajouter un montage au projet**.

**Figure 14-45**

Et voici maintenant 2 montages dans le projet.



Il va se créer autant d'onglets que de montages ajoutés. Vous pouvez à tout moment intervenir sur l'un ou l'autre de ces montages en cliquant sur l'onglet qui le concerne et en y faisant les modifications si besoin. En fait, vous venez de créer plusieurs tables de montages virtuelles, chacune étant accessible individuellement pour y travailler.

Au moment de la sortie, les X montages sont présents dans la fenêtre **Montages** de votre module de sortie comme ici dans le module DVD.

**Figure 14-46**

La fenêtre **Montages** du module de sortie DVD.



## 14 - 38 Les sorties

Au niveau du menu, les 2 montages de notre exemple sont bien apparents avec leurs miniatures respectives et leurs noms.



Figure 14-47

Le menu avec ses 2 miniatures.

# La sauvegarde et le regroupement des fichiers

Rien n'est plus frustrant que d'avoir à rechercher où se trouvent les fichiers qui ont servi à un montage, voire qui ont disparu à la suite d'un crash de votre système.

Il existe plusieurs moyens de s'en sortir.

- Les sauvegardes

Elles sont soit de votre propre initiative (sauvegardes régulières au cours de la phase de création soit de celle de ProShow qui déclenche une auto sauvegarde toutes les 10 minutes).

### Comment les retrouver ?

Celles que vous faites se trouvent dans le même répertoire que votre montage. La dernière sauvegarde porte le nom de votre montage avec l'extension **.bak**. Au fur et à mesure que vous sauvegardez, le compteur s'incrémente et les sauvegardes prennent l'extension **.b01**, **.b02**, **.b03** jusqu'à **.b09**. Si vous souhaitez récupérer une sauvegarde antérieure, vous allez dans le menu **Fichier** puis **Retour à la sauvegarde**. Une liste des fichiers disponibles en récupération s'affiche dans laquelle vous choisissez celle qui correspond à votre besoin. L'indication du jour et de l'heure peut vous donner une indication sur celle qui vous intéressera.

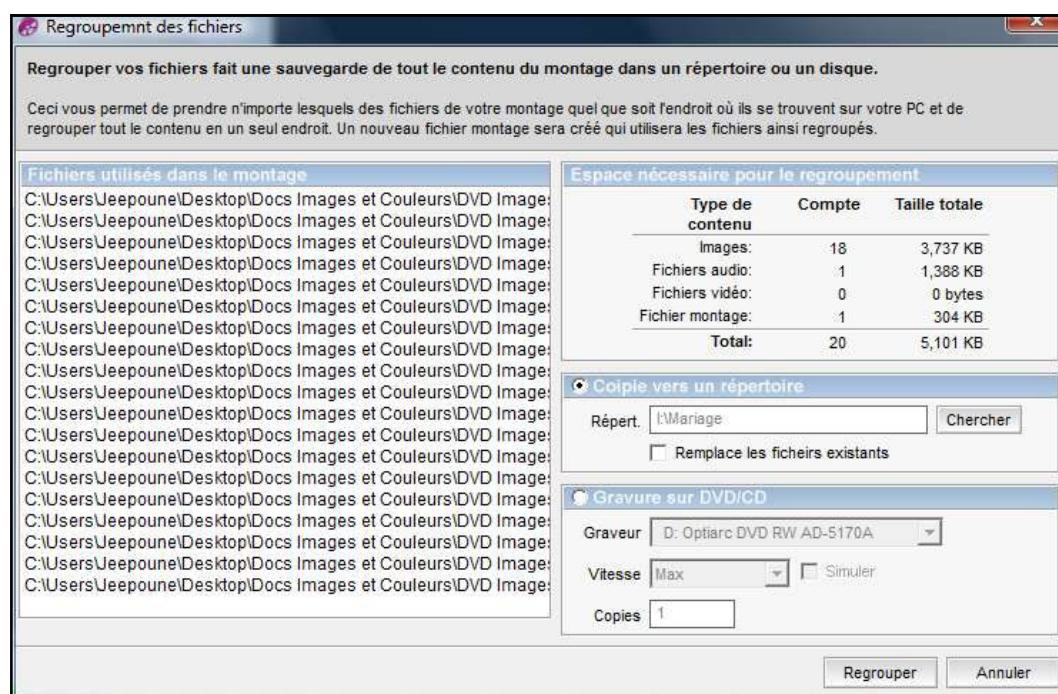
Celle que ProShow génère toutes les 10 minutes se trouve dans le répertoire principal de ProShow sous le nom de **autosave.psh**. Elle vous est en général proposée lorsque vous quittez un peu rapidement ProShow ou lors d'un plantage.

- Le regroupement de fichiers

Lorsque votre montage est terminé, sorti, emballé vous aurez intérêt à effectuer l'opération **Regroupement de fichiers**. Cette opération va, comme son nom l'indique, regrouper tous les constituants du montage (images, sons, vidéos) dans un même répertoire que vous allez créer pour la circonstance. Vous pourrez même dans la foulée, graver ce contenu sur un CD ou un DVD. Pour avoir une sauvegarde extérieure à votre PC. Vous trouverez tout le détail d'un regroupement de fichiers dans la figure 14-48 ci-dessous.

**Figure 14-48**

Le regroupement de fichiers, une opération pour votre assurance sécurité de vos montages.



# La gestion des fichiers ProShow

---

Que faire des différents fichiers générés par ProShow ?

- **.psh** : ce sont les fichiers montages. Ils contiennent la substantifique moelle et doivent être absolument conservés avec les fichiers composants ledit montage (images, audio, vidéo). Si vous avez effectué comme je le conseille, un regroupement de fichiers (voir page 14-39), ce fichier sera sauvegardé dans le regroupement.
- **.px** : fichier au format Web. A conserver donc !
- **.bak** : c'est le fichier correspondant à la dernière sauvegarde du montage. Peut être effacé une fois le montage entièrement terminé.
- **.b01 à .b09** : ce sont les fichiers des sauvegardes antérieures. Peuvent être effacés une fois le montage entièrement terminé.
- **.pxc** : c'est le fichier du montage compilé qui sert à ouvrir le montage plus rapidement et surtout à lancer les aperçus en temps réel pendant la phase de création du montage.. Peut être effacé à tout moment et quand le montage est terminé car il est reconstitué automatiquement s'il manque lors de l'ouverture d'un montage.
- **.pst** : fichier gabarit. A conserver donc !
- **.ppr** : fichier Projet qui doit donc être conservé avec les fichiers .psh correspondants pour pouvoir rouvrir ledit projet a posteriori.
- **.mnu** : fichier de sauvegarde des menus. A conserver donc !

# Chapitre 15

## ProShow et le Web

---

Le Web est un terrain très favorable pour afficher des millions d'informations. Quand on peut aussi montrer des réalisations audiovisuelles, il faut profiter des outils qui sont fait pour et les mettre en œuvre pour ajouter au texte des images qui lui font souvent défaut.

ProShow peut sortir en version pour le Web ainsi qu'il a été décrit dans le chapitre précédent. Mais une fois que le fichier .px a été généré qu'en fait-on ? Comment l'installe-t-on sur une page Web ? Pourquoi les visiteurs ne le voient pas ? Est-ce qu'un utilisateur Mac pourra aussi le voir ? Bref, un tas de questions souvent sans réponses pour celui qui n'a pas mis au moins une fois les mains au clavier et encore, certains y ont mis l'avant-bras et le bras sans plus de succès !

### • Les différentes hypothèses

---

Pour installer une réalisation sur un page Web, il faut au moins 2 conditions préalables : avoir un site Web à sa disposition et pouvoir le gérer de façon autonome. La seconde n'est pas bloquante mais cela suppose qu'il faudra faire appel à un service extérieur pour chaque manipulation de fichiers sur le site. Ceux qui possèdent un blog pourront sans doute s'en sortir mais à vérifier avec le fournisseur du blog.

Ensuite se pose la question de savoir sous quelle forme :

- Version pour le Web ProShow
- Version pour le Web Flash

Pour répondre à ces questions, voyons les avantages et inconvénients de chacune.

### Version pour le Web ProShow

C'est incontestablement le choix le meilleur sur le plan qualitatif pour un poids très raisonnable. Il a par contre le désavantage de nécessiter le chargement préalable de la visionneuse Presenter, ce que tous les visiteurs n'accepteront pas forcément. D'autre part, c'est une version exclusivement Windows et donc illisible sur un Mac.

### Version pour le Web Flash

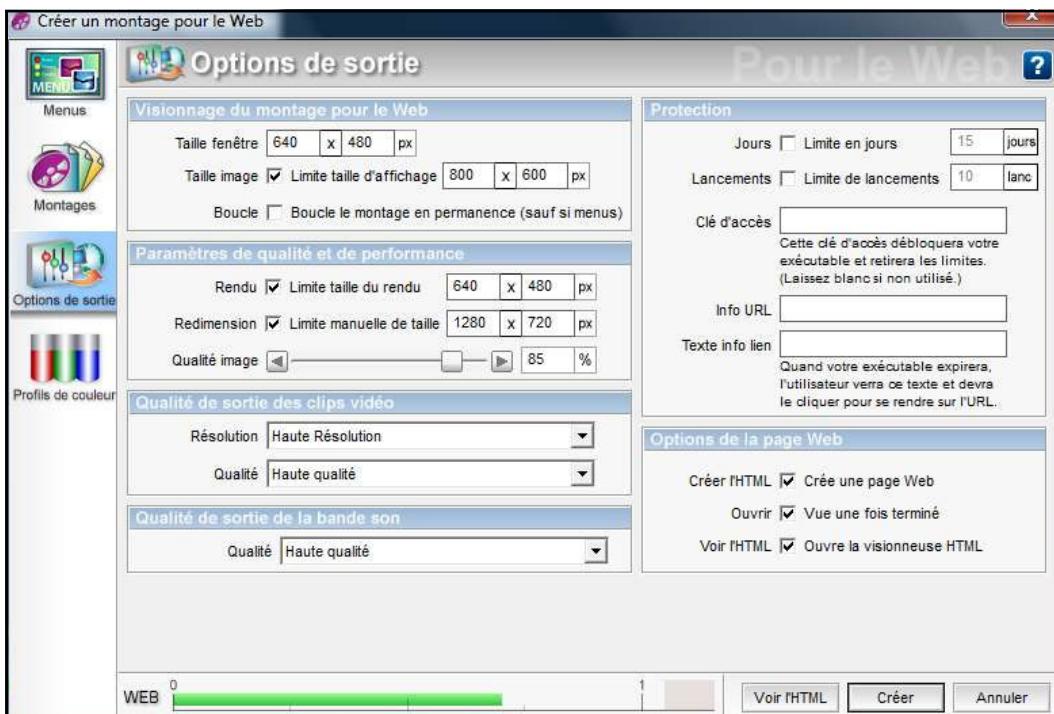
La qualité des fichiers FLV n'est pas la meilleure qui soit, dommage, car Flash est relativement universel et très connu sur le Net. Il nécessite, comme ProShow, le chargement d'une visionneuse mais elle est connue depuis longtemps et son ancieneté en fait un atout majeur. Flash est en principe lisible sur un Mac.

Alors ? Faire cohabiter 2 versions l'une en ProShow, l'autre en Flash ? C'est une solution 'luxueuse' mais qui récolte les avantages des 2 versions. Je me dirige vers cette solution pour la mise en place de mon site JeeeP Prod car si le but est d'être lu et vu, alors il faut en passer par là.

Voyons comment mettre en œuvre chaque version.

# Version Web ProShow

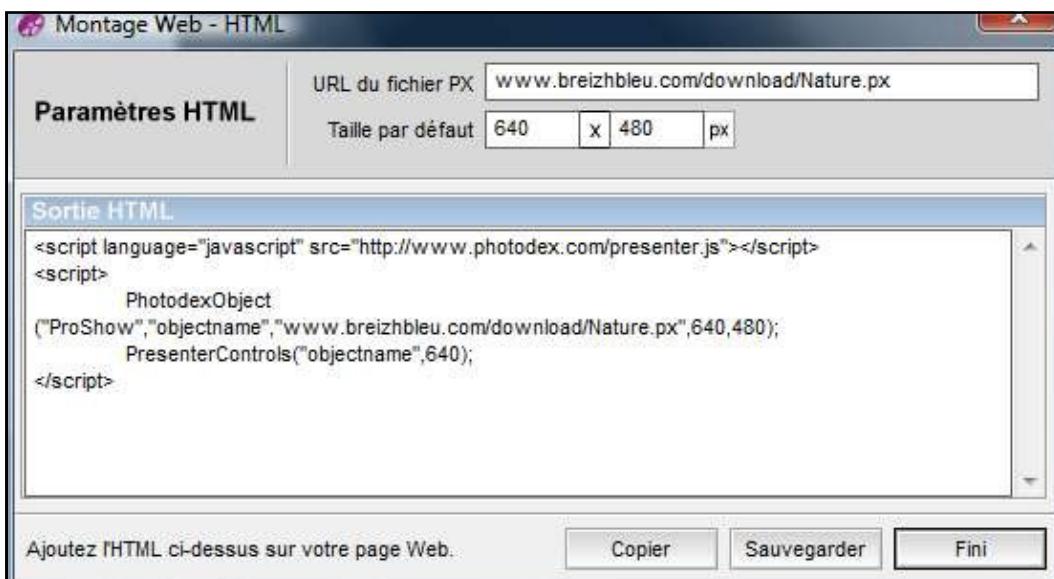
Nous allons reprendre le processus depuis la fenêtre de sortie.



**Figure 15-1**

La fenêtre de paramétrage de la sortie pour le Web.

Une fois que le paramétrage est réalisé, cliquez sur le bouton **Voir l'HTML**.



**Figure 15-2**

Le fichier HTML a récupéré pour copier sur la page Web du site.

Dans la case **URL du fichier PX** en haut, indiquez la référence de la page où va se placer le montage. Cette information va être reprise automatiquement dans le corps du script.  
Copier ce script pour pouvoir l'insérer dans la page Web.

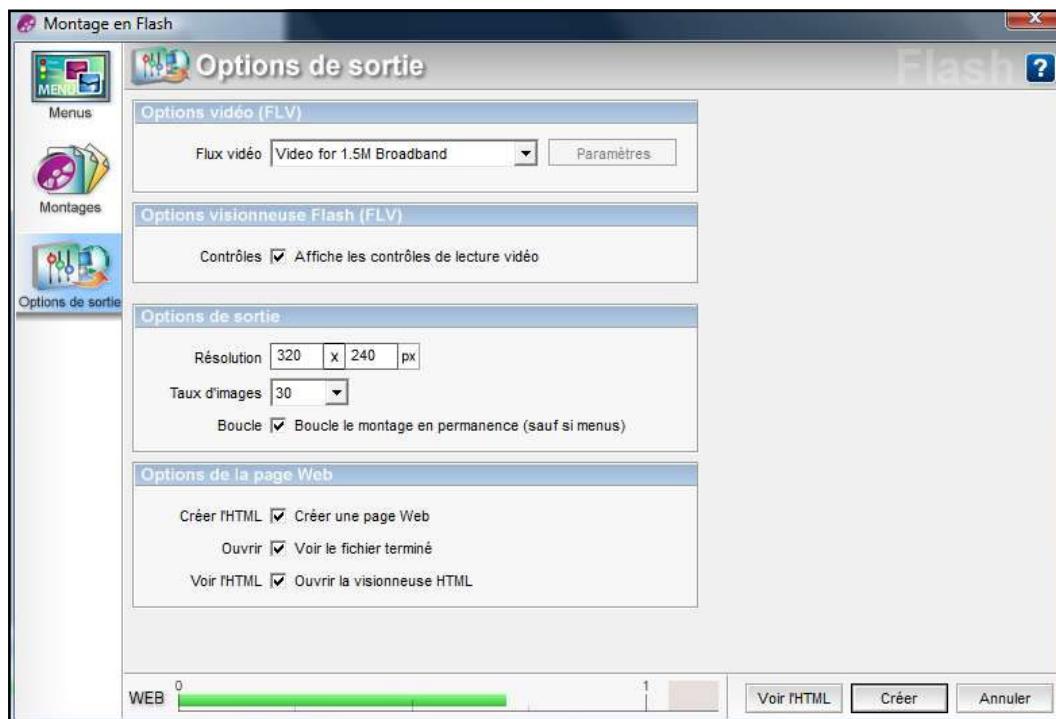
Ce script s'installe entre les balises **<body>** de la page HTML concernée. Dans cet exemple, le fichier **Nature.px** se trouvera dans le répertoire **download** de **www.breizhbleu.com**.

### Version Web Flash

Comme pour la version Web ProShow, nous allons repartir depuis la fenêtre de paramétrage.

**Figure 15-3**

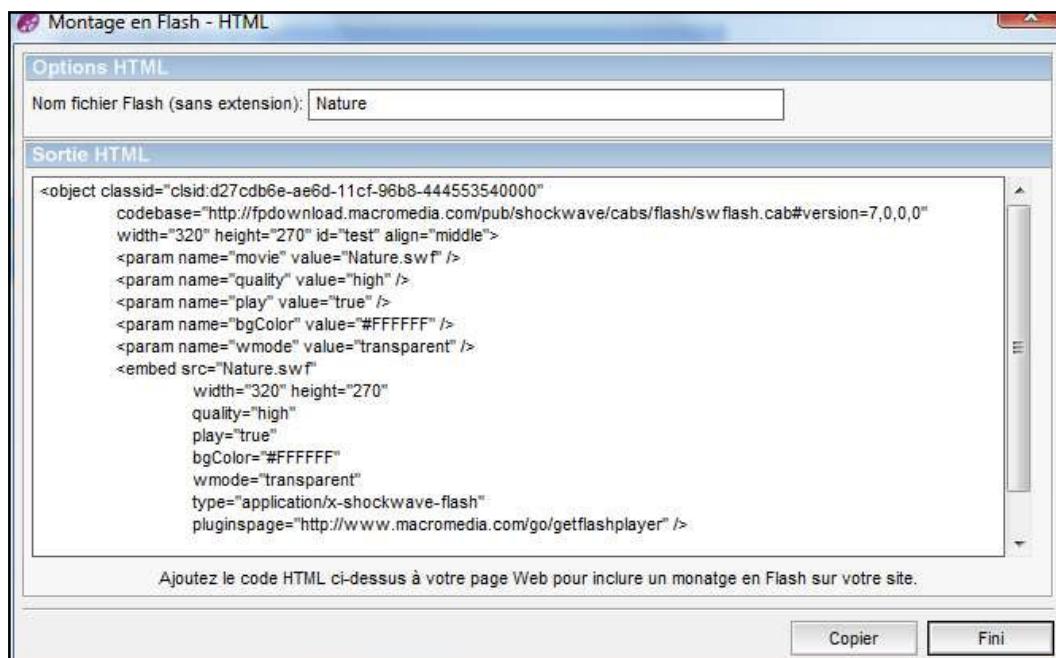
La fenêtre de paramétrage de la sortie **Flash**.



Cliquez sur le bouton **Voir l'HTML**.

**Figure 15-4**

Le fichier HTML a récupérer pour copier sur la page Web du site.



Indiquez en haut dans la case **Nom du fichier Flash**, le nom donné à votre montage. Copiez le script pour pouvoir l'insérer dans la page Web. ProShow va générer 3 fichiers : **Nature.html**, **Nature.swf** et **Nature-show0.flv**. Avec certains logiciels de création de sites Web, seul le fichier **.flv** peut suffire. Sinon, vous devrez intégrer ces 3 fichiers dans la page Web de votre site.

## 15 - 4 ProShow et le Web

# Chapitre 16

## Incristations vidéo

ProShow est un outil multi usages capable de générer aussi bien des reportages de voyages des illustrations de chansons, des souvenirs familiaux, des clips promotionnels, ... Sa propension à accepter tous types de fichiers en entrée, y compris des clips vidéo, complètent son originalité et sa force.

Dans ce chapitre consacré aux incrustations vidéo, il sera question de différentes méthodes et plus particulièrement des incrustations avec canal alpha (Alpha Channel). Cette technique repose sur l'utilisation d'une couche qui conservera toutes les données de transparence d'un fichier pour pouvoir être exploitée ensuite dans Producer et la fonction de masquage.

Tous les fichiers vidéo utilisés dans ce chapitre se trouvent sur le DVD dans le répertoire **Fichiers vidéo**. Vous pourrez donc les réutiliser, pourvu que vous ayez Producer ... évidemment.

### Créer ses propres fonds d'écran animés

Parmi les choses possibles sans être obligé d'acheter un logiciel spécifique ou des bibliothèques d'images, créer ses propres fonds animés est dans le domaine du faisable. Toutes les techniques de ProShow peuvent être mise en scène.

Pour les exemples que nous allons créer, nous utiliserons quelques photographies et images d'un abord abstrait. L'infini étant la limite de choix d'images que vous pourrez utiliser pour créer ces clips vidéos pouvant être mis en boucle. Rappelez-vous simplement : la clé du succès dans ce module est de sélectionner les photos appropriées au travail. Vous verrez qu'il est plus difficile de réaliser un arrière-plan convenable si vous utilisez des photos avec des objets distinctement reconnaissables (des images de personnes par exemple). Essayez de vous attacher à des modèles et des textures simples ou des images de nature comme l'eau, le feu, l'herbe ou les nuages. Les images au look abstrait mettant en œuvre des effets d'éclairage et même des reflets d'objectifs tendent à être très adéquates pour cet usage.

1. Commençons par créer une diapositive avec plusieurs couches. Importez l'image représentant un flou de mouvement **Abstract\_02.jpg**. Déplacez-la sur la table de montage.
2. Tout en maintenant la touche **Ctrl** appuyée, déplacez l'image **Abstract\_01.jpg** au-dessus de la précédente image. Nous avons maintenant 2 couches d'images.
3. Ajoutez une autre couche afin d'assurer une certaine profondeur à la composition, par exemple l'image représentant des paillettes **Abstract\_03.jpg**.
4. Cliquez 2 fois sur la diapositive pour ouvrir la fenêtre des **Options de diapositive**. Sélectionnez l'onglet **Couches**.

Une des choses principales à retenir sur la fabrication d'un arrière-plan vidéo dans Producer est d'essayer de travailler avec au moins 3 couches par diapositive et faire en sorte que chaque couche fasse quelque chose d'intéressant. En limitant votre composition à 1 ou 2 couches donnerait un rendu trop simple.

Fondamentalement, vous pourrez utiliser toute combinaison d'effets de réglages, les outils d'édition, le masquage, les effets de déplacements et même les textes pour créer un arrière-plan vidéo au look superbe. Pour cet exemple, réalisons un masquage pour réussir quelques effets d'images mélangées..

## 16 - 2 Incrustations vidéo

5. Sélectionnez l'image représentant des paillettes dans la liste du contenu des couches (en principe couche n° 1).
6. Cochez la case située dans la partie **Masquage** de la fenêtre pour indiquer que cette couche va être un masque.
7. Choisissez **Intensité de gris** dans la rubrique **Canal**
8. Cliquez sur **Fini** pour visualiser l'effet dans l'interface de travail de Producer.

Nous avons maintenant un mélange subtil de couleurs et de textures dans notre composition, mais la diapositive mériterait quelques petits réglages. Il serait intéressant d'avoir la couleur dominante de la diapositive qui est actuellement un orange cuivré, qui se change en une teinte différente. Nous allons le faire simplement en utilisant les effets de réglage.

9. Cliquez 2 fois sur la diapositive pour ouvrir la fenêtre des **Options de diapositive**.
10. Sélectionnez l'onglet **Effets** pour voir les options. Activez la couche 3 qui fournit la couleur dominante de la diapositive.
11. Laissez les réglages de départ tels qu'ils sont. Dans les réglages d'arrivée, passez le curseur du paramètre **Teinte** à 50%.
12. Nous désirons que cet effet intervienne dès le début de la diapositive et dure jusqu'à la transition de fin, donc nous laisserons la ligne de temps des images-clé dans modification.
13. Cliquez sur **Fini** pour appliquer les paramètres.

Maintenant que nous avons paramétré tous les composants de la diapositive, nous devons ajouter un mouvement pour que notre arrière-plan ressemble à une vidéo réelle. Vous pouvez soit manuellement ajuster les effets de mouvements pour chaque couche de la diapositive, ou vous pouvez gagner du temps en utilisant la fonction **Randomiser**.

14. Pour ajouter un déplacement aléatoire, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la diapositive et sélectionnez **Randomiser -> Randomiser les déplacements**.
15. Cliquez sur le bouton vert pour lancer l'aperçu

Notre prochain étape est de faire une copie de cette diapositive. Cette fois, nous paramétrons l'effet inverse de ce que nous venons de faire.

16. Pour copier la diapositive, clic avec le bouton droit puis **Copier**.
17. Clic avec le bouton droit à nouveau puis **Coller**.
18. Cliquez 2 fois sur la seconde diapositive et sélectionnez l'onglet **Effets**.
19. Sélectionnez la couche 3. Cette fois-ci, paramétrez la **Teinte** pour la partie Départ à 50%. Paramétrez là à 0% pour la partie Arrivée. Ceci va ramener l'effet à son état d'origine, tel qu'il était dans la diapositive 1.
20. Cliquez sur **Fini**.
21. Maintenant, nous allons randomiser le déplacement pour cette nouvelle diapositive. Clic avec le bouton droit de la souris sur la diapositive 2 puis **Randomiser -> Randomiser les déplacements**.

Il est temps maintenant d'aborder le minutage des diapositives et des transitions. Dans la plupart des cas, vous souhaiterez créer un clip vidéo qui tourne en boucle. De cette façon, vous pourrez utiliser votre arrière-plan vidéo pour toute application, peu importe la durée dont vous aurez besoin. La mise en boucle permet également de conserver la taille de votre fichier vidéo à un minimum. Cependant, si vous essayez de mettre les minutages de diapositive vraiment court pour garder le clip final petit, l'arrière-plan bouclera très rapidement. Pour les meilleurs résultats, donnez un minutage de diapositive entre 3 et 5 secondes et un minutage de transition pas plus grand que 3 secondes. Toute valeur inférieure donnera une allure rapide au bouclage. Pour la seconde diapositive, du fait qu'elle termine la boucle, la transition devra être validée à 0 seconde.

22. Paramétrez la durée diapositive à 5 secondes pour chaque diapositive.

## 16 - 3 Incrustations vidéo

23. Paramétrez la durée de la transition entre les 2 diapositives à 3 secondes.
24. Paramétrez la durée de la transition de fin à 0 seconde.

Nous avons encore une chose à réaliser avant de sortir le fichier vidéo. Nous devons nous assurer que le déplacement aléatoire que nous appliquons à la diapositive 2 se termine bien avec les mêmes valeurs que les valeurs de déplacement de la diapositive 1. Dans le cas contraire, nous verrons un saut pendant le visionnage à chaque fois que la vidéo boucle.

25. Cliquez 2 fois sur la diapositive 1 et sélectionnez l'onglet **Déplacement**.
26. Sélectionnez la couche 1 dans le menu déroulant. Cliquez avec le bouton droit dans la première case en regard de **Panoramique**.
27. Choisissez **Copier Offset X to other keyframes**.
28. Dans la fenêtre qui s'ouvre, cochez toutes les cases qui dépendent de la fonction **Motion**.
29. Cliquez sur le bouton **Tout étendre** dans la partie **Images-clé destination** (à droite) Cochez la case **Keyframe 2** dans la couche **Layer 1**.
30. Cliquez sur **Copier & Fermer**. Désormais les paramètres de déplacements au **Départ** de la couche 1 de la diapositive 1 sont copiés en position **Arrivée** de la couche 1 diapositive 2
31. Nous allons répéter cette copie pour la couche 2. Nous restons donc dans l'onglet **Déplacement** et nous sélectionnons la couche 2 dans le menu déroulant. Cliquez avec le bouton droit dans la première case en regard de **Panoramique**.
32. Choisissez **Copier Offset X to other keyframes**.
33. Dans la fenêtre qui s'ouvre, cochez toutes les cases qui dépendent de la fonction **Motion**.
34. Cliquez sur le bouton **Tout étendre** dans la partie **Images-clé destination** (à droite) Cochez la case **Keyframe 2** dans la couche **Layer 2**.
35. Cliquez sur **Copier & Fermer**. Désormais les paramètres de déplacements au **Départ** de la couche 2 de la diapositive 1 sont copiés en position **Arrivée** de la couche 2 diapositive 2.
36. Nous allons répéter cette copie pour la couche 3. Nous restons donc dans l'onglet **Déplacement** et nous sélectionnons la couche 3 dans le menu déroulant. Cliquez avec le bouton droit dans la première case en regard de **Panoramique**.
37. Choisissez **Copier Offset X to other keyframes**.
38. Dans la fenêtre qui s'ouvre, cochez toutes les cases qui dépendent de la fonction **Motion**.
39. Cliquez sur le bouton **Tout étendre** dans la partie **Images-clé destination** (à droite) Cochez la case **Keyframe 2** dans la couche **Layer 3**.
40. Cliquez sur **Copier & Fermer**. Désormais les paramètres de déplacements au **Départ** de la couche 3 de la diapositive 1 sont copiés en position **Arrivée** de la couche 3 diapositive 2.
41. Cliquez sur **Fini** pour terminer.
42. Sauvegardez votre montage afin de pouvoir le reprendre éventuellement.

Nous allons maintenant générer le fichier vidéo. Vous allez trouver des dizaines d'options de sortie pour ce faire. Malheureusement, il n'existe pas d'option qui corresponde à tous les besoins car il existe différents formats pour différents objectifs. Choisir le format optimal pour un clip qui sera vu en streaming sur le Web, suppose une moindre qualité pour obtenir une moindre taille de fichier. A l'inverse, produire une réalisation sur DVD ou générer un fichier vidéo en Haute définition demandera un format adapté et une taille de fichier plus importante. Pour cette raison, vous devrez toujours adapté le choix du format au type de sortie que vous souhaitez obtenir. Vous pourrez également prévoir des sorties pour différents types de besoins et donc dans des formats adéquates.

Pour cet exemple, on sortira dans un format relativement de bonne qualité en fichier de type QuickTime .MOV. Il n'aura pas la qualité d'une sortie en AVI non compressé mais aura l'avantage d'avoir un poids beaucoup plus léger.

## 16 - 4 Incrustations vidéo

43. Cliquez dans la barre d'outils sur l'icône de sortie **Vidéo**, sélectionnez **Custom** puis **QuickTime**. Si vous n'avez pas téléchargé la visionneuse QuickTime précédemment, vous n'aurez donc pas accès à la sélection de types de compression et de résolution disponibles avec ce format. Je vous conseille donc de le faire dès maintenant en vous rendant sur le site d'Apple : <http://www.apple.com/fr/quicktime/download/win.html>
44. Configurez la compression et la résolution en fonction de vos besoins.
45. Cliquez sur **Créer** pour lancer le rendu.
46. Sauvegardez le fichier sur votre Bureau.

Nous venons donc de créer le fichier vidéo qui servira comme arrière-plan pour de futurs montages. Voyons maintenant comment s'en servir.

L'intérêt d'un tel arrière-plan c'est qu'il bouge (à vitesse réduite certes, mais il bouge !!) et donc il va pouvoir servir à chaque fois que l'on voudra l'incorporer dans une réalisation où un arrière-plan est le bienvenu mais sans que ce soit un simple fond fixe.

47. Fermez votre montage et créez un nouveau montage (ou importez-en un existant).
48. Faites glisser le fichier **.mov** que vous venez de créer sur la table de montage. Cliquez 2 fois sur la diapositive et sélectionnez l'onglet **Couches**.
49. Dans les paramètres vidéo, cochez la case **Boucle la vidéo = durée diapo**. Comme son nom l'indique, cette fonction va faire boucler le clip autant de fois que le permettra la durée de la diapositive.
50. Cliquez sur **Fini**.
51. Paramétrez la durée de la diapositive à 20 secondes ou plus afin que le clip puisse boucler au moins une fois.
52. Lancez laperçu.

Et voilà notre exercice terminé. Ce fut un peu long car il fallait détailler le processus. Cette technique offre de vastes hypothèses de création que vous pourrez désormais mettre en œuvre vous-même. Vous pourrez les utiliser pour créer des diapositives titre sophistiquées, des canevas pour afficher vos photos ou même des menus pour DVD qui sortent des sentiers battus.

## Incruster une vidéo sur une image

---

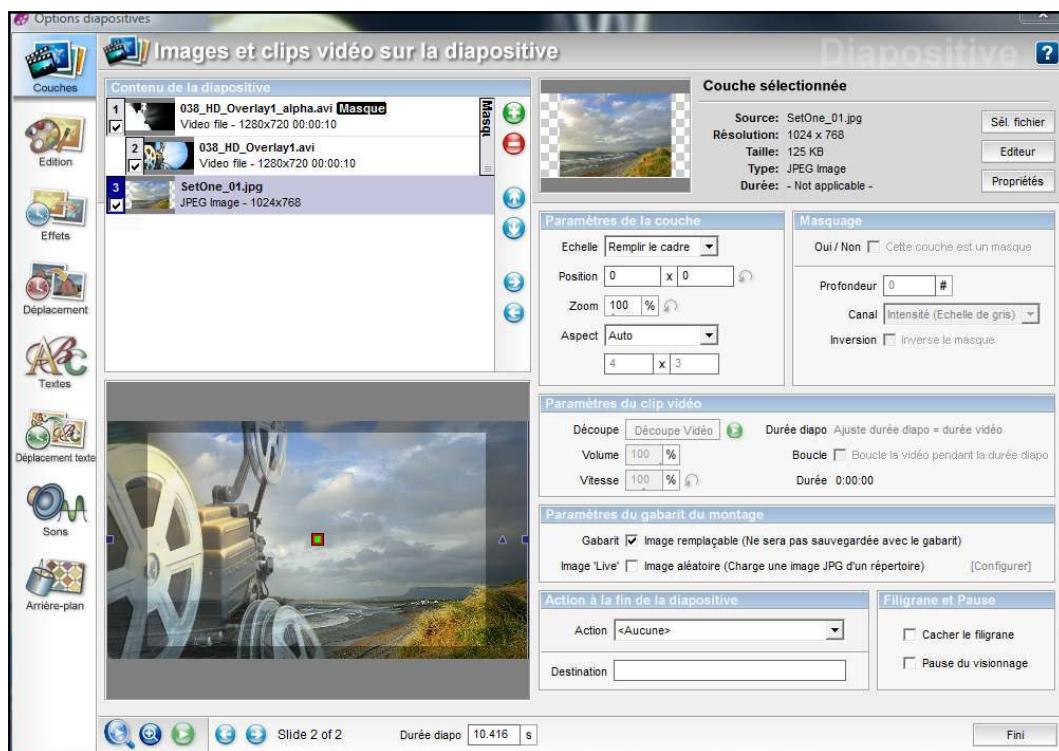
Dans cet exemple, nous allons incruster un projecteur supposé en train de diffuser un film et nous allons mettre en fond une image qui sera donc supposée l'image projetée.

1. Ouvrez Producer et allez dans le menu **Montage** puis **Options générales du montage** et passez le ratio d'aspect en **16:9**.
2. Insérez une diapo vierge sur la table de montage. (Rappel : clic droit sur la table de montage puis **Insérer une diapo vierge**)
3. Changez la transition **A/B** pour un **CUT** avec une durée de 0 seconde.
4. Importez l'image **SetOne\_01.jpg** sur la table de montage et passez son échelle sur **Remplir le cadre**. (Rappel : onglet **Couches** et **Paramètres de la couche > Echelle > Remplir le cadre**).
5. Importez le fichier **Overlay1.avi** par-dessus l'image précédente.
6. Importez le fichier **Overlay1\_alpha.avi** par-dessus les précédents fichiers. Vous devriez avoir maintenant 3 couches sur la diapositive.
7. Vérifiez que la transition qui suit la diapositive n°2 est aussi un **CUT** à 0 seconde.
8. Vous devriez avoir la composition comme sur la figure 16-1 page suivante.

## 16 - 5 Incrustations vidéo

Figure 16-1

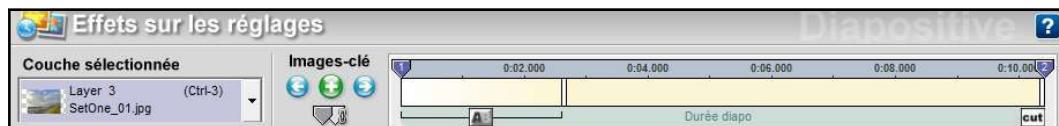
Les 3 couches de notre exemple en cours.



9. Sur l'onglet **Couches**, cliquez sur la couche n°1 pour la sélectionner puis cliquez sur **Ajuste durée diapo = durée vidéo** afin de faire passer automatiquement la durée de la diapositive à celle de la vidéo (10.416 secondes dans notre exemple)
10. Toujours sur la couche n°1, cliquez sur **Cette couche est un masque** dans le cartouche **Masque** avec le Canal sur **Intensité (Echelle de gris)**.
11. Passez dans l'onglet **Effets**, sélectionnez la couche n°3, cliquez sur le mot **CUT** situé sous la balise n°1 de la ligne de temps des images-clés et changez la transition pour le fondu **A/B**.

Figure 16-2

La transition de fondu intégrée dans la ligne de temps des images-clé.



12. Lancez l'aperçu pour vérifier que l'incrustation s'est bien faite et donne l'illusion d'une projection.

Sur le DVD, ce nouveau montage porte le nom '[Projecteur.psh](#)'.

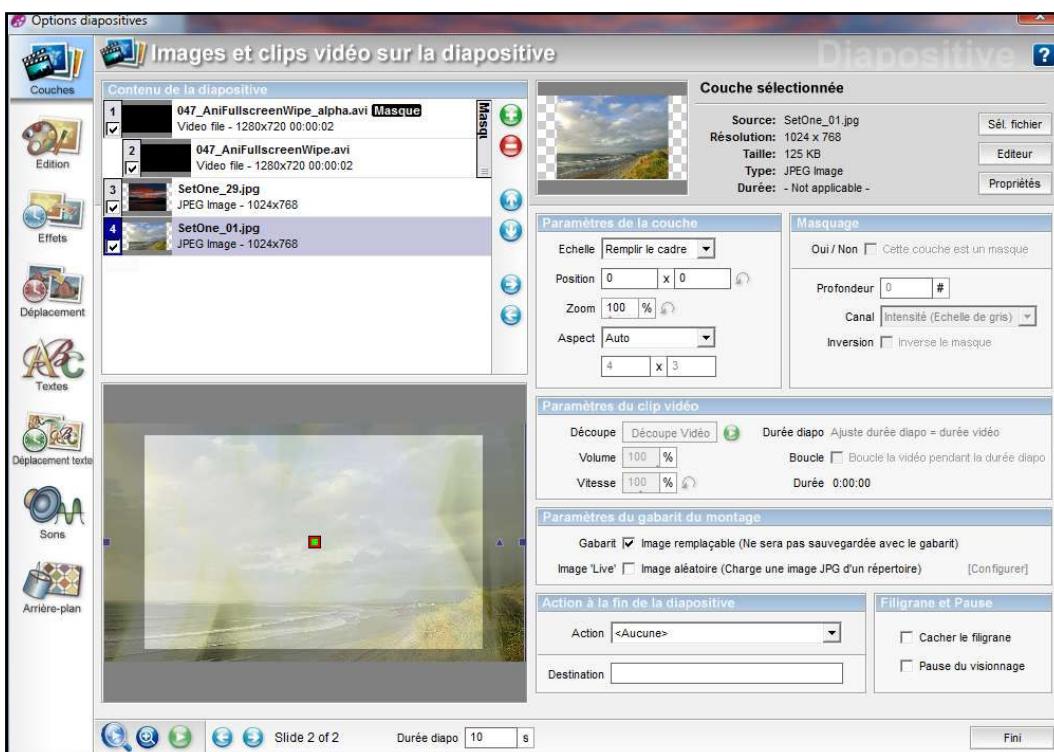
Cet exemple montre l'utilisation d'un fichier vidéo avec dédoublement de la couche alpha qui est séparée du fichier normal. C'est cette couche alpha qui joue le rôle de masque vis-à-vis de la couche vidéo normale pour laisser apparaître la couche n°3. Ce mécanisme peut paraître complexe mais il reste dans la logique du masquage : *ce qui est clair laisse passer ce qui se trouve en dessous, ce qui est foncé le cache*.

### Créer de nouvelles transitions

Cette technique de couche alpha et de masquage peut servir pour créer de nouvelles transitions haut de gamme. Nous allons voir un exemple qui explique comment mettre en œuvre le processus. Nous avons un fichier vidéo de 2.5 secondes qui va nous servir pour effectuer une transition sur 2 images. Tout va se passer sur une seule diapositive (en dehors de la diapositive vierge de départ).

## 16 - 6 Incrustations vidéo

- Ouvrez Producer et allez dans le menu **Montage** puis **Options générales du montage** et passez le ratio d'aspect en **16:9**.
- Insérez une diapo vierge sur la table de montage. (Rappel : clic droit sur la table de montage puis **Insérer une diapo vierge**).
- Changez la transition **A/B** pour un **CUT** avec une durée de 0 seconde.
- Importez l'image **SetOne\_01.jpg** sur la table de montage (diapositive n°2). Dans les paramètres de la couche, sélectionnez **Remplir le cadre**.
- Importez l'image **SetOne29.jpg** par-dessus la précédente. Dans les paramètres de la couche, sélectionnez **Remplir le cadre**.
- Importez le fichier vidéo **047\_AniFullscreenWipe.avi** par-dessus les images précédentes.
- Importez le fichier vidéo **047\_AniFullscreenWipe\_alpha.avi** par-dessus les 3 autres couches.
- Sur cette couche, cochez **Cette couche est un masque** dans l'onglet **Couches**. Laissez le Canal sur **Intensité (Echelle de gris)**.
- Passez la durée de la couche à 10 secondes, vérifiez que les transitions avant et après cette diapositive sont bien des **CUT** à 0 seconde.
- Vous devriez avoir une fenêtre **Couches** qui se présente ainsi.



**Figure 16-3**

Les 4 couches de notre exemple en cours.

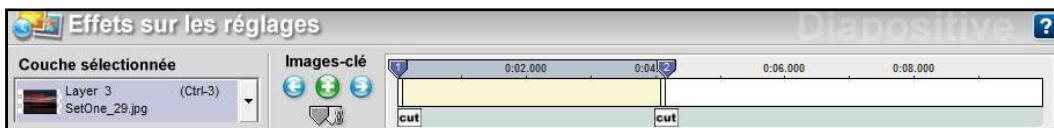
- Passez dans l'onglet **Effets**
- Selectionnez la couche n°1, déplacez la balise n°1 sur la ligne de temps des images-clés et positionnez-la à 3 secondes. Passez la balise n°2 à 5,5 secondes.



**Figure 16-4**

Positionnement des balises 1 et 2 des couches 1 et 2.

- Faites exactement la même chose sur la couche n°2
- Selectionnez la couche n°3, déplacez la balise n°2 sur la ligne de temps des images-clés et positionnez-la à 4 secondes



**Figure 16-5**

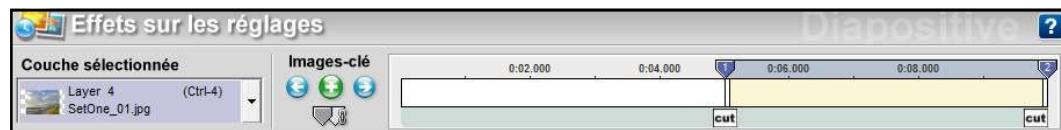
Positionnement de la balise 2 de la couche 3.

## 16 - 7 Incrustations vidéo

15. Sélectionnez la couche 4, déplacez la balise n°1 sur la ligne de temps des images-clés et positionnez-la à 5 secondes.

Figure 16-6

Positionnement de la balise 1 de la couches 4.



16. Le mini montage sur une seule diapositive est prêt. Lancez laperçu.

Sur le DVD, ce nouveau montage porte le nom '**Transition-vidéo.psh**'.

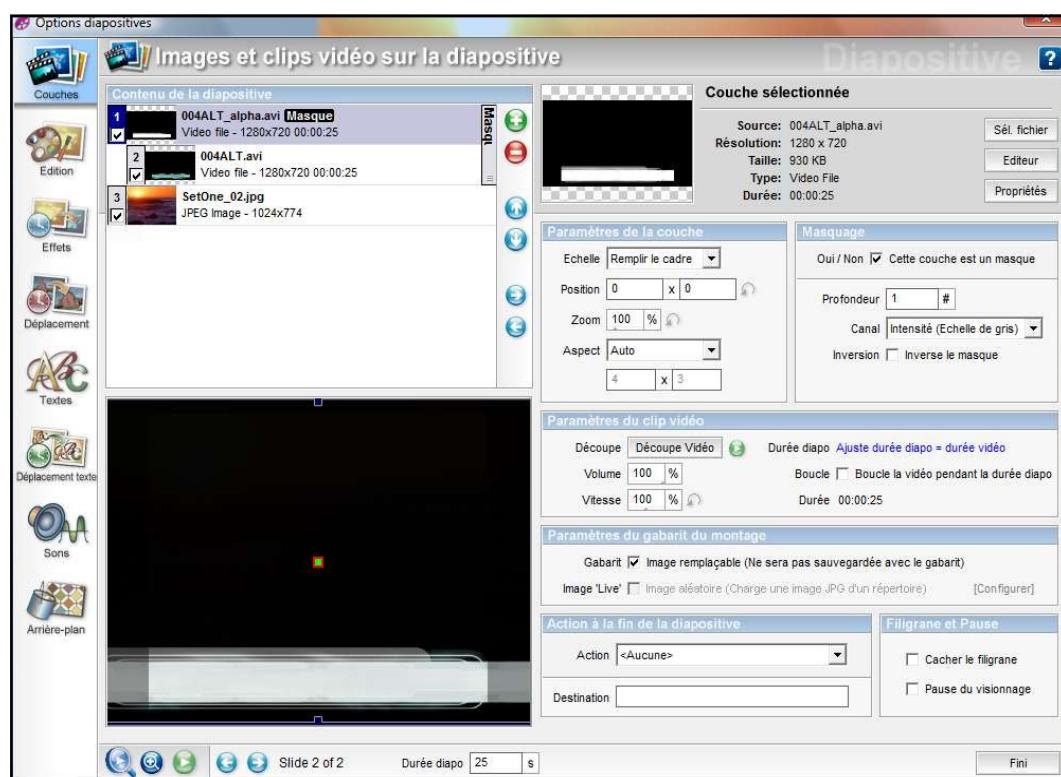
## Créer des bas d'écran

Les bas d'écran sont des mini clips vidéo ou des incrustations fixes qui servent entre autres à positionner du texte éventuellement défilant en bas des écrans. Il en existe des tout prêts mais on peut aussi se les créer soi-même.

1. Ouvrez Producer et allez dans le menu **Montage** puis **Options générales du montage** et passez le ratio d'aspect en **4:3**.
2. Insérez une diapo vierge sur la table de montage. (Rappel : clic droit sur la table de montage puis **Insérer une diapo vierge**).
3. Changez la transition **A/B** pour un **CUT** avec une durée de 0 seconde.
4. Importez l'image **SetOne\_02.jpg** sur la table de montage (diapositive n°2).
5. Importez le fichier vidéo **004ALT.avi** par-dessus l'image précédente. Dans les **Paramètres de la couche**, sélectionnez **Remplir le cadre**.
6. Importez le fichier vidéo **004ALT\_alpha.avi** par-dessus les 2 autres couches. Dans les **Paramètres de la couche**, sélectionnez **Remplir le cadre**.
7. Sur cette couche, cochez **Cette couche est un masque** dans l'onglet **Couches**. Laissez le Canal sur **Intensité (Echelle de gris)**.
8. Dans les **Paramètres du clip vidéo**, cliquez sur **Ajuste durée diapo = durée vidéo**.
9. Vous devriez avoir une fenêtre **Couches** qui se présente ainsi.

Figure 16-7

Les 3 couches de notre exemple en cours



## 16 - 8 Incrustations vidéo

10. Passez dans l'onglet **Textes** et écrivez ce qui pourra servir de titre ou de sous-titre. Attention de choisir un caractère lisible dans un coloris adapté à l'environnement. Donnez lui une taille de façon à ce qu'il tienne dans le cartouche vidéo.
11. Donnez un fondu d'entrée comme **Effet de texte** (Fade in) et un fondu de sortie (Fade out).

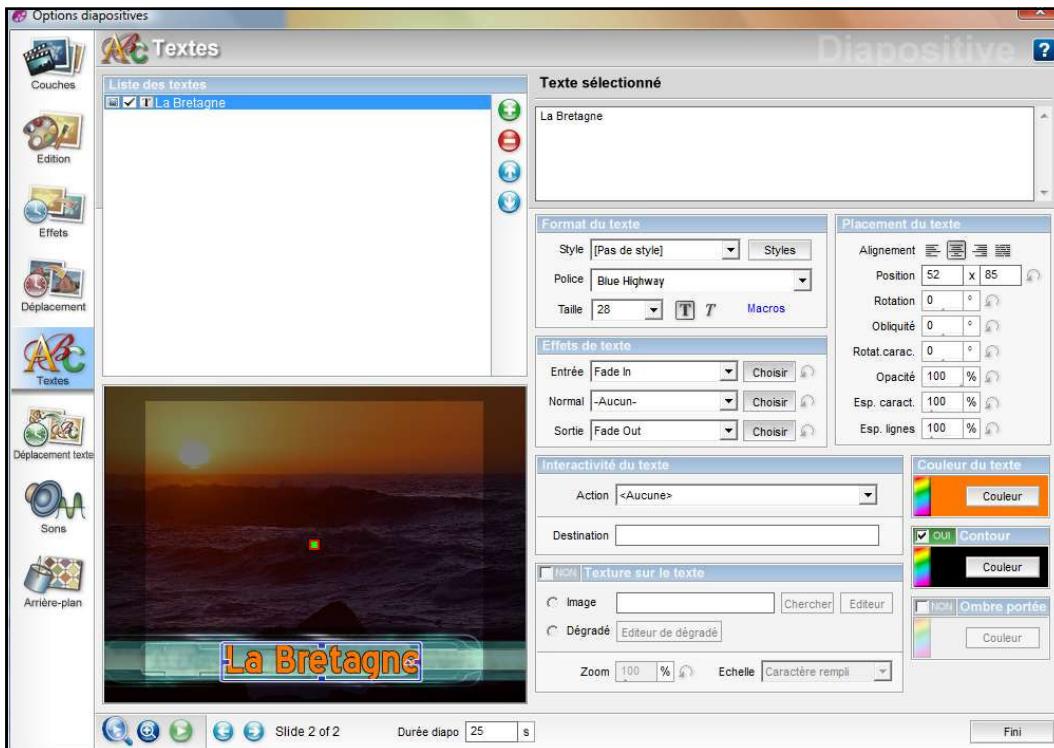


Figure 16-8

Le texte saisi et positionné dans le bas d'écran.

12. Lancez le visionnage !



Figure 16-9

Le résultat grandeur nature !

Sur le DVD, ce nouveau montage porte le nom '**Basdécran.psh**'.

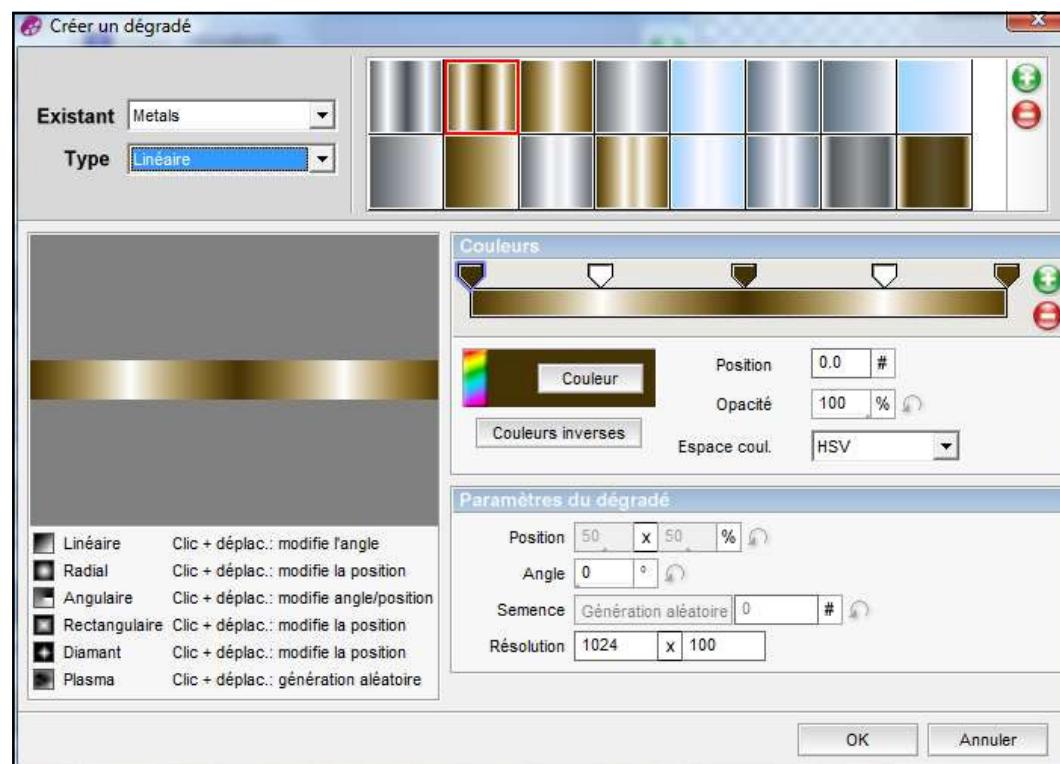
Nous allons maintenant voir un bas d'écran créé de toute pièce dans ProShow. Il montre comment utiliser les outils intégrés dans le logiciel pour réaliser des compositions un peu plus sophistiquées.

## 16 - 9 Incrustations vidéo

1. Ouvrez Producer et allez dans le menu **Montage** puis **Options générales du montage** et passez le ratio d'aspect en **4:3**.
2. Insérez une diapo vierge sur la table de montage. (Rappel : clic droit sur la table de montage puis **Insérer une diapo vierge**).
3. Importez l'image **SetOne\_20.jpg** sur la table de montage.
4. Ajoutez une couche manuellement. Onglet **Couches**, clic sur le signe **+** et **Ajouter un dégradé**.
5. Dans l'éditeur de dégradé, sélectionnez **Existant = Metals** et **Type = Linéaire**.
6. Dans les modèles présentés, sélectionnez le second en partant de la gauche sur la ligne du haut.
7. En bas, dans les cases **Résolution**, indiquez **1024 x 100**. Cliquez sur **OK**.

Figure 16-10

Le choix dans l'éditeur de dégradé.



8. Positionnez ce bandeau en bas de l'écran. Dans mon exemple il est aux coordonnées **0 x 36**.
9. Dans l'onglet **Edition**, cochez le paramètre **Contour** et laissez la couleur par défaut noir.
10. Dans l'onglet **Textes**, saisissez un titre assez court et positionnez-le dans le bandeau.
11. Donnez un fondu d'entrée comme **Effet de texte** (Fade in) et un fondu de sortie (Fade out).
12. Donnez une durée de 10 secondes à la diapositive et lancez l'aperçu.
13. La vue plein écran est sur la figure 16-11 page suivante.

Sur le DVD, ce nouveau montage porte le nom '**Basécran2.psh**'.

## 16 - 10 Incrustations vidéo



**Figure 16-11**

Le résultat grandeur nature !

# Chapitre 17

## Techniques avancées

---

Dans ce chapitre, nous allons découvrir des mises en application particulières qui vont compléter la connaissance du logiciel. Elles seront toutes accompagnées d'exemples pas à pas et les fichiers nécessaires sont sur le DVD dans le répertoire **Images**.

Voilà les thèmes qui vont être abordés avec force détails :

- Pousser Gold dans ses limites
- Passer de Gold à Producer
- 20 trucs pour traiter les **Textes**
- 20 trucs pour traiter les **Effets**
- 20 trucs pour traiter les **Sorties**
- 20 trucs pour traiter les **Affaires**
- 20 trucs pour traiter la **Composition**
- Créer un style dans ProShow
- Les **Déplacements** avec les images-clés
- Le **Masquage** avec les images-clés
- Les **Textes** avec les images-clés
- Les **Effets** avec les images-clés
- Les techniques très pointues : les fragments
- Les techniques très pointues : la grille
- ProShow dans les coulisse

Ces quelques thèmes montrent toute l'étendue des possibilités de ProShow notamment dans sa version Producer. Si vous prenez le temps de réaliser les exemples de ce chapitre, vous allez vous rendre compte que rien n'est compliqué, tout est une question d'organisation de ce que l'on veut produire, la technique pour sa mise en œuvre viendra ensuite.

### Pousser Gold dans ses limites

---

La version Gold est loin d'être un programme de faire valoir. Sa technique de mise en œuvre héritée de Producer en 2007, instituait la gestion d'un mode multicouches qui s'avérera un ballon d'oxygène pour les utilisateurs qui piétinaient un peu dans les limites des versions antérieures.

Ce chapitre va au contraire montrer que ce logiciel est capable de produire des résultats innovants malgré son rapport qualité/prix parmi les meilleurs du marché. Vous allez pouvoir créer des effets que vous n'imaginiez même pas possible avec cette version. Les exemples de cette partie démontrent les déplacements avec des couches multiples, les changements de couleur, le déplacement des textes et le déplacement avec des images découpées directement dans ProShow. Si ces effets sont possibles dans Gold, ils demandent un haut niveau de connaissance et de familiarisation avec le logiciel ainsi qu'un peu de temps pour configurer. Evidemment, ces effets sont beaucoup plus simple à réaliser dans Producer mais merci quand mêmes de pouvoir les sortir avec Gold.

- **Exemple 1 : Le badigeon de couleur.** Cet exemple utilise une séquence de 11 diapositives pour déplacer une couche d'image en position, découper des morceaux de la couche pour les déplacer, attribuer une couleur différente à chaque morceau et les déplacer hors de la diapositive.
  1. Créez un nouveau montage avec l'image exemple **Sheppard\_097.jpg** que vous trouverez dans le répertoire **Images** du DVD.
  2. Attribuez un temps de **2.0** secondes à la diapositive.
  3. Utilisez une transition invisible en paramétrant sa durée à **0.0** seconde et en passant le type de transition en **Cut**.
  4. Ouvrez l'onglet **Déplacement** de la diapositive.
  5. Dans la **Position Départ**, déplacez la couche en dehors de la diapositive en bas à droite.
  6. Donnez une valeur de **105%** au **Zoom** et une **Rotation** à **147°**.
  7. Dans la **Position Arrivée**, positionnez la couche sur le côté gauche de la diapositive. Une valeur de **-9 x 0** pour les coordonnées devrait fonctionner. Passez la valeur de la Rotation à **0°** et le **Zoom** à **105%**.
  8. Sélectionnez l'onglet **Arrière-plan** et changez la couleur par défaut en **Blanc**.
  9. Sélectionnez l'onglet **Edition**. Passez le **Contour** en **Blanc** et l'**Ombre portée** en **Noir** pour cette image.
  10. Cliquez sur **Fini**.

La diapositive de base et l'image de base ont été créées. Toutes les autres diapositives dans cette séquence utiliseront ceci comme un point de départ. Maintenant l'action de découpe doit être configurée.

11. Sélectionnez la **Diapositive 1** sur la table de montage et copiez-là. (**Ctrl + C**). Collez la copie en amont sur la table de montage (**Ctrl + V**).
12. Changez la durée de la **Diapositive 2** à **0.1** seconde.
13. Changez la durée de la transition à **2** secondes et choisissez le type de transition **Plasma**.
14. Ouvrez l'onglet **Déplacement**.

## 17 - 3 Techniques avancées

15. Dans la **Position Départ**, changez manuellement les valeurs **Panoramique**, **Zoom** et **Rotation** pour qu'elles collent avec celles de la **Position Arrivée**. Cliquez sur **Fini**.
16. Copiez la **Diapositive 2** et collez sa copie sur la table de montage.
17. Créez une transition invisible pour la **Diapositive 3** en changeant sa durée pour **0** seconde et en lui attribuant un type de transition **Cut**.
18. Sélectionnez l'onglet **Couches** de la **Diapositive 3**.
19. Cliquez sur le bouton **Ajouter une couche** et dans le menu déroulant sélectionnez **Duplicer la couche**. Faites ceci 3 fois.
20. Vous avez maintenant 4 couches.
21. Sélectionnez l'onglet **Édition**.
22. Sélectionnez la **Couche 1** et cliquez sur le bouton **Découpe**. Créez une découpe carré en changeant le paramètre **Taille** pour **200 x 200**. Sélectionnez toute partie de l'image que vous aimerez garder pour la découpe. Cliquez sur **Ok**.
23. Répétez l'étape 21 pour les **Couches 2 et 3**.

Les couches d'images supplémentaires ont été découpées et doivent maintenant être déplacées dans la diapositive pour créer les zones découpées pour l'opération de bâdigeonnage de couleur. Chaque couche découpée utilisera des paramètres de zoom différent pour créer des effets visuels intéressants.

24. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.
25. Sélectionnez la **Couche 3**. Dans la **Position Départ**, valorisez le **Zoom** à **40%**. Positionnez la couche de telle façon qu'elle soit au-dessus de l'image d'arrière-plan. Un **Panoramique** de **-20 x -7** devrait fonctionner.
26. Dans la **Position Arrivée**, déplacez la **Couche 3** de telle façon qu'elle recouvre le bord droit de l'image d'arrière-plan. Une valeur de **Panoramique** de **13 x -24** devrait fonctionner. Changez le **Zoom** pour une valeur de **40%**.
27. Sélectionnez la **Couche 2**. Dans la **Position Départ**, valorisez le **Zoom** à **25%**. Positionnez la couche de telle façon que la couche est au-dessus du bas de l'image d'arrière-plan. Une valeur de **Panoramique** de **-3 x 33** devrait fonctionner.
28. Dans la **Position Arrivée**, ajustez la valeur de **Panoramique** de la **Couche 2** à **22 x 22**, recouvrant le bas du bord droit de l'image d'arrière-plan. Changez la valeur de **Zoom** pour **25%**.
29. Sélectionnez la **Couche 1**. Dans la **Position Départ**, changez la valeur du **Zoom** pour **30%**. Positionnez la **Couche 1** au-dessus de l'image d'arrière-plan avec une valeur de **Panoramique de 0 x 2**.
30. Dans la **Position Arrivée**, valorisez le **Panoramique** à **35 x -3.5** en le plaçant juste à droite de l'image d'arrière-plan. Changez la valeur du **Zoom** pour **30%**.
31. Cliquez sur **[Copier]** entre les 2 fenêtres d'aperçu et sélectionnez **Copier l'Arrivée sur la diapo suivante (Toutes les couches)**.
32. Cliquez sur **Fini**.
33. Vous devriez maintenant avoir une **Couche 4** qui apparaît identique dans la **Position Arrivée** à la diapositive 3.
34. Sélectionnez l'onglet **Arrière-plan**. Changez la couleur d'arrière-plan

## 17 - 4 Techniques avancées

pour **Blanc**.

A ce point, chaque diapositive sera une copie de la précédente. Dans chaque copie, vous ferez de petits ajustements sur la façon dont la couleur sera appliquée. Celles avec un **Contraste** de **-100%** apparaîtront en tant que couleurs vives, alors que celles sans montreront les détails de l'image.

35. Copier la **Diapositive 4** et collez-la sur la table de montage pour créer la **Diapositive 5**.
36. Sélectionnez l'onglet **Edition** de la **Diapositive 5**.
37. Sélectionnez la **Couche 3** et cochez l'option **Colorisation**. Validez la couleur pour **Orange**. Changez la valeur du **Contraste** pour **-100%**. Cliquez sur **Fini**.
38. Copiez la **Diapositive 5** et collez sa copie sur la table de montage en tant que **Diapositive 6**.
39. Sélectionnez l'onglet **Edition** de la **Diapositive 6**.
40. Sélectionnez la **Couche 3** et changez le **Contraste** pour **0%**.
41. Sélectionnez la **Couche 1** et cochez la case **Colorisation**. Appliquez une couleur **Turquoise**. Changez la valeur du contraste à **-100%**. Cliquez sur **Fini**.
42. Copier la **Diapositive 6** et collez sa copie sur la table de montage en tant que **Diapositive 7**.
43. Sélectionnez l'onglet **Edition** de la **Diapositive 7**.
44. Sélectionnez la **Couche 1** et changez la valeur du **Contraste** pour **0%**.
45. Sélectionnez la **Couche 2** et cochez la case **Colorisation**. Appliquez une couleur **Violet**. Changez la valeur du **Contraste** pour **-100%**. Cliquez sur **Fini**.
46. Copiez la **Diapositive 7** et collez sa copie sur la table de montage en tant que **Diapositive 8**.
47. Sélectionnez l'onglet **Edition** de la **Diapositive 8**.
48. Sélectionnez la **Couche 2** et changez la valeur du **Contraste** pour **0%**.
49. Sélectionnez la **Couche 4** et cochez la case **Colorisation**. Appliquez une couleur **Jaune**. Changez la valeur du **Contraste** pour **-100%**. Cliquez sur **Fini**.
50. Changez la durée de la transition de la **Diapositive 8** pour **2.0** secondes et changez le type de transition pour **Big Dots - Lower Right to Upper Left**.
51. Copiez la **Diapositive 8** et collez sa copie sur la table de montage en tant que **Diapositive 9**.

Votre effet badigeon est terminé. Les étapes suivantes vont créer le déplacement qui termine les séquences de la diapositive et clôture avec un fondu au blanc pour un meilleur look.

52. Sélectionnez la **Diapositive 9** et changer la durée pour **1.0** seconde. Donnez à la **Diapositive 9** une transition invisible avec une durée de **0.0** seconde et un **Cut** comme type.
53. Sélectionnez l'onglet **Edition** pour la **Diapositive 9**.
54. Sélectionnez la **Couche 4** et changez la valeur de **Contraste** pour **0%**. Cliquez sur **Fini**.

## 17 - 5 Techniques avancées

55. Copiez la **Diapositive 9** et collez sa copie sur la table de montage en tant que **Diapositive 10**.
56. Sélectionnez la **Diapositive 10** et changez sa durée pour **2.0** secondes.
57. Sélectionnez l'onglet **Déplacement** de la **Diapositive 10**.
58. Sélectionnez la **Couche 4**. Dans la **Position Arrivée**, changez la valeur du **Panoramique** pour **77 x 0** en déplaçant l'image en dehors de la diapositive.
59. Déplacez chacune des autres couches sur le côté gauche hors de la diapositive en les déplaçant dans la **Position Arrivée**. Cliquez sur **Fini** quand toutes les couches sont configurées.
60. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la table de montage et choisissez **Insérer > Diapo vierge**.
61. Changez la durée de la diapositive pour **0.1** seconde et la durée de la transition pour **1.0** seconde. Changez l'arrière-plan de la diapositive en **Blanc**, si nécessaire.

Comme vous le remarquez, l'effet général de cet exemple est excellent. Notez malgré tout le nombre d'étapes nécessaires pour y arriver. Bien que Gold soit capable de créer des exemples comme celui-ci, Producer créera ces mêmes effets en beaucoup moins de temps et en beaucoup moins d'étapes.

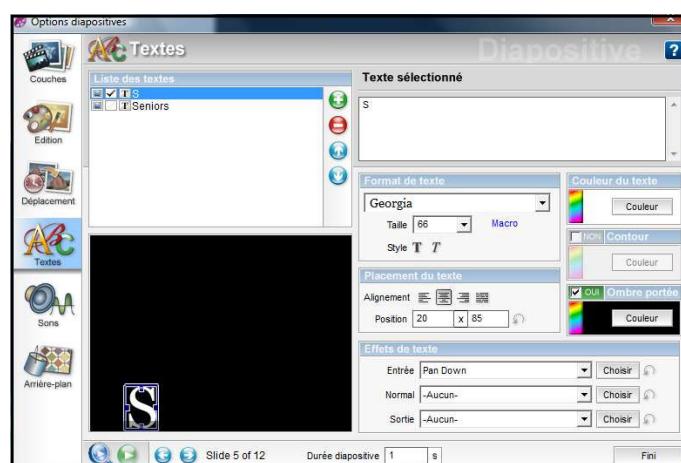
*Sur le DVD, cet exemple porte le nom : Badigeon.psh*

- **Exemple 2 : Une vidéo de texte.** Dans cet exemple, vous allez apprendre comment réaliser un texte se déplaçant pour vos montages avec Gold. Dans ce cas bien particulier, vous n'allez pas déplacer de texte du tout, vous allez en créer l'impression en tant que séquence et utiliser Gold pour sauvegarder cet effet sous forme de fichier vidéo. Une fois créé, le fichier vidéo pourra être utilisé dans les diapositives pour donner l'effet de texte en mouvement.

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la table de montage et choisissez **Insérer > Diapo de titrage** pour créer une nouvelle diapositive vierge.
2. Dans l'onglet **Textes**, saisissez la lettre **S**.
3. Changez la police pour **Georgia** et la taille pour **66**.
4. Changez **l'Alignement** pour **Centré**. Changez la **Position** pour **20 x 85**.
5. Sélectionnez l'effet **Pan Down** dans les effets d'entrée.

**Figure 17-1**

La saisie des lettres dans l'onglet **Textes**.



## 17 - 6 Techniques avancées

La première saisie qui sera utilisée pour mettre en place le reste de l'effet vient d'être créée. Toutes les autres lettres qui seront nécessaires pour faire le mot **Seniors** utiliseront le même paramétrage.

6. Cliquez sur **Fini**.
7. Changez la durée de la première diapositive pour **1.0** seconde. Appliquez une transition invisible pour cette diapositive (**Cut + 0.0** seconde).
8. Copiez la **Diapositive 1** et collez sa copie sur la table de montage.
9. Sélectionnez l'onglet **Textes** de la diapositive 2.
10. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le **S** et choisissez **Duplicer le Texte**. Changez ce nouveau texte pour la lettre **e**. Déplacez cette saisie à côté du **S**.
11. Ajustez la position de ce nouvelle lettre de façon à ce qu'elle soit parfaitement alignée avec la lettre précédente. Assurez-vous notamment que la valeur de la **Position droite** reste à **85**.

La second lettre de votre texte vient d'être configurée et arrangée. Continuez maintenant avec le reste du mot **Seniors**.

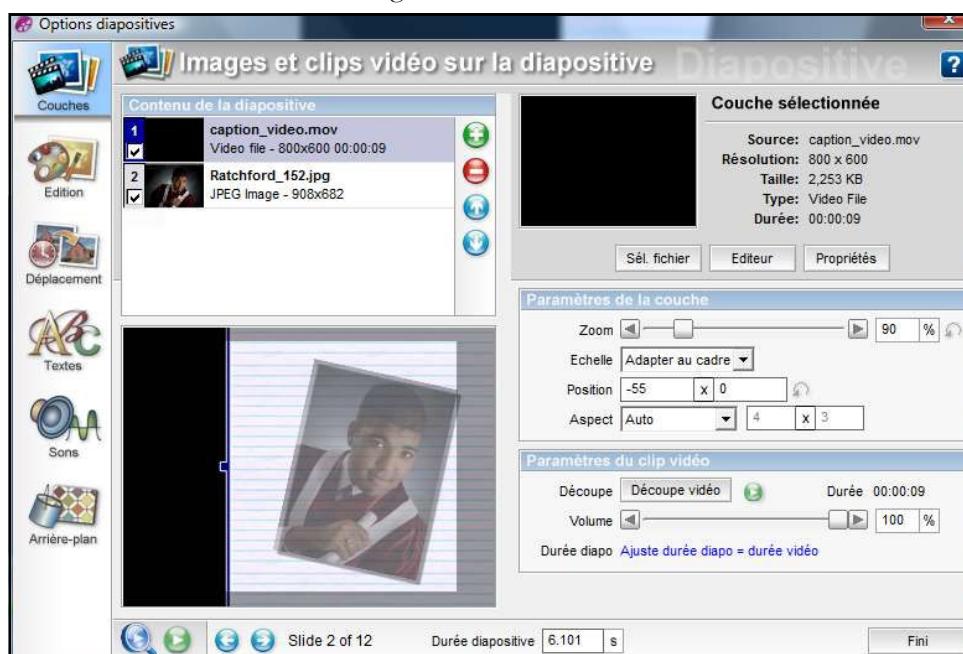
12. **Répétez les étapes 8 à 11** ci-dessus avec chaque lettre ce qui fera un total de 8 diapositives.

Maintenant que nous avons le texte descendant nous allons créer un fichier vidéo.

13. Appelez le **Menu Sortie** puis **Créer > Fichier Vidéo**.
14. Sélectionnez **Custom** comme type de fichier.
15. Sélectionnez **Windows Media** comme **Format**, utilisez la **Compression** par défaut et passez la résolution à **800 x 600**. Cliquez sur **Créer**.

Votre fichier vidéo sera rendu et sauvegardé sur votre disque dur. Une fois que c'est terminé, créez un nouveau montage. Vous allez utiliser le fichier vidéo pour réaliser le déplacement de texte dans le montage final.

16. Créez une nouvelle diapositive en prenant l'image **Ratchford\_152.jpg**.
17. Sélectionnez l'onglet **Arrière-plan** de cette diapositive et changez l'arrière-plan par défaut (couleur) par une image. Vous utiliserez l'image **BG\_007.jpg**.
18. Sélectionnez l'onglet **Couches**.



**Figure 17-2**

La répartition et la position des couches.

## 17 - 7 Techniques avancées

19. Cliquez sur **Ajouter une couche** et ajoutez votre fichier vidéo que vous venez de créer. Déplacez ce fichier vidéo en tant que **Couche 1**.
20. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.
21. Sélectionnez la **Couche 2** dans la **Position Départ**, changez la valeur du **Zoom** pour **70%** et placez la couche tout à droite de la diapositive. Changez la valeur de **Rotation** pour **12%**.
22. Dans la **Position Arrivée**, changez la valeur de **Zoom** pour **165%** et la valeur de **Rotation** pour **0**.
23. Sélectionnez la **Couche 1**. Dans la **Position Départ**, changez la valeur de **Zoom** pour **90%** et la valeur de **Rotation** pour **-90**. Changez la valeur de **Panoramique** pour **-55 x 0**.
24. Cliquez sur [**Copier**] (entre les 2 fenêtres d'aperçu) et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**.
25. Sélectionnez l'onglet **Édition**.
26. Ajoutez un entourage **Blanc** à la **Couche 1** et la **Couche 2**.
27. Ajoutez une **Ombre portée** noire à la **Couche 2**.

Figure 17-3

L'agencement de la couche 1 (vidéo).

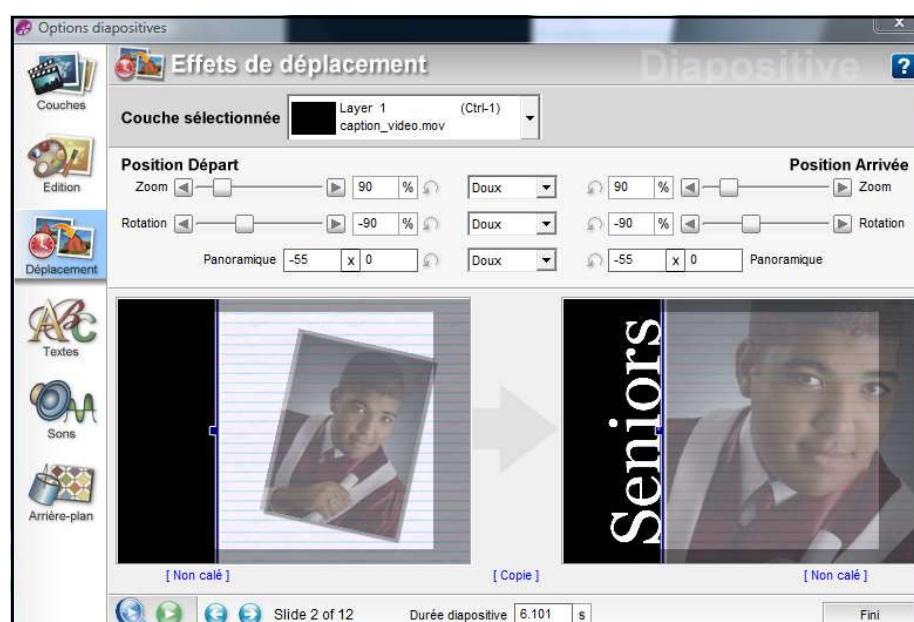
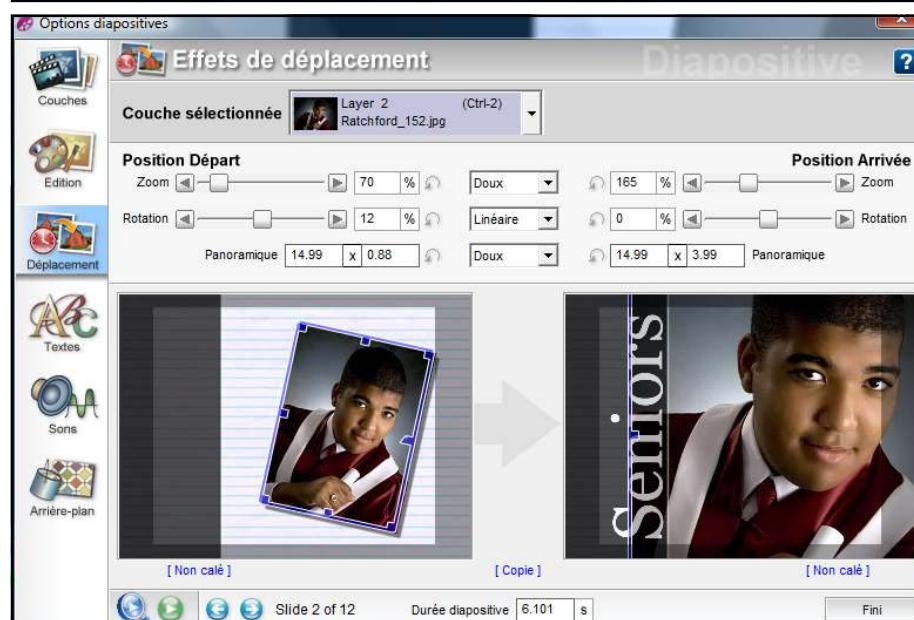


Figure 17-4

L'agencement de la couche 2 (image).



## 17 - 8 Techniques avancées

Lancez votre effet pour constater que ce que vous avez créé est bien ce que nous voulions réaliser. Comme vous pourrez le voir, vous serez capables de générer des déplacements de textes ou des rotations simplement en les ayant prévus auparavant sous forme de fichier vidéo.

*Sur le DVD, cet exemple porte le nom : Rotation\_Fonte.psh*

## Passer de Gold à Producer

---

### Le chemin naturel pour créer des montages professionnels.

Producer est un outil incomparable pour la création de montages et offre une panoplie d'options qui vont bien au-delà de celles de Gold. Ce sous-chapitre, vous éclairera sur la façon dont chaque version traite un même sujet et vous aidera à y voir plus clair sur l'opportunité de passer ou non à Producer.

### Quelques comparaisons de Gold et Producer

---

Dans chacun des exemples suivants, vous aurez le pas-à-pas détaillé de la façon de les réaliser selon la version Gold ou Producer. Chaque exemple a été construit de la même façon pour montrer les options de l'un et de l'autre.

- **Exemple 1 : Effets de déplacements** - Dans cet exemple, un arrière-plan est utilisé en combinaison avec 5 couches représentant des fleurs apparaissant graduellement. Les couches apparaissent une par une et se déplacent l'une sur l'autre. Ces couches d'images continuent et sortent de la diapositive, une couche finale devient l'élément visuel unique à la conclusion de la séquence. Regardez le fichier EXE avant de réaliser l'exemple vous-même.

#### Les aspects techniques dans Gold :

La séquence complète dans Gold a quelques limitations évidentes. La couche d'image finale qui apparaît sur la diapositive ne possède pas de zone de masquage blanc à sa périphérie, créant un look plus simple. Pour la plupart de la tâche, Gold est capable de créer l'effet. Pour créer cette séquence, Gold nécessite ceci :

**Figure 17-5**

L'organisation (partielle) du processus sur Gold.



- **22 diapositives**, permettant à chacun des 5 couches d'apparaître ainsi que pour configurer les déplacements sur chaque couche.
- **Un minutage précis** entre chaque diapositive grâce à des transitions Cut que le public ne verra pas.
- **6 couches** qui sont éditées pour l'apparence et arrangées pour créer le look de la diapositive.

La création de la séquence passe par les étapes suivantes :

1. Créer la première diapositive contenant les couches d'images. Décider du minutage que vous souhaitez pour chaque effet de déplacement.
2. Copier la première diapositive et l'édition pour créer la seconde, et ajouter la nouvelle couche d'image.
3. Répéter le processus pour chacune des 5 couches d'images.
4. Une fois que chaque couche d'image a été ajoutée, créer une séquence

## 17 - 10 Techniques avancées

de diapositives chacune contenant un chemin de déplacement pour chaque couche.

5. Créer une autre séquence qui contient les chemins de déplacement qui amènent les couches hors de la diapositive.
6. Créer un groupe de diapositives final pour ajouter la dernière couche d'image et créer son déplacement.

Une fois terminée, chaque diapositive contient une petite partie de l'effet global et se construit à partir de la diapositive précédente. C'est un processus additif se poursuit au fur et à mesure que les diapositives se succèdent.

***Sur le DVD, cet exemple porte le nom : Motion-FX\_Gold.psh***

### **Les aspects techniques dans Producer :**

L'effet total dans Producer contient tous les éléments nécessaire pour le réaliser grâce à un masque blanc sur l'image finale pour ajouter un élément d'attrait visuel. Sinon, l'effet est visuellement identique sur Producer. La vraie magie de la version Producer est dans les détails techniques. Pour créer cet effet dans Producer, il faut :



**Figure 17-6**

L'organisation du processus sur Producer.

- **4 diapositives** seulement, une nette amélioration par rapport aux 22 utilisées dans Gold.
- **Un minutage ajustable** entre les images-clés permettant des changements rapides et des corrections éventuelles.
- **6 couches** ajoutées à la diapositive qui sert de support aux effets de déplacement.
- **Des images-clés** pour contrôler chaque chemin de déplacement sur la diapositive.

La création de la séquence passe par les étapes suivantes :

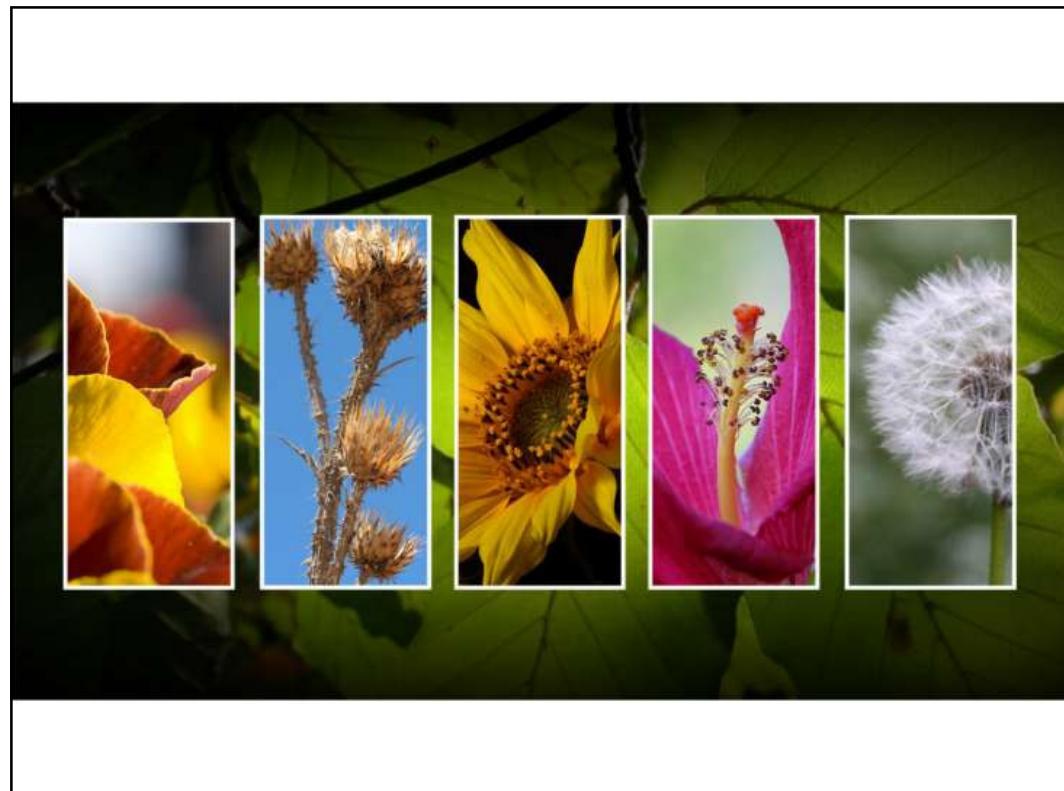
1. Créer la première diapositive comprenant les 6 couches de l'effet.
2. Editer l'apparence des couches sur lesquelles l'effet se fera.
3. Créer 4 images-clés pour chaque couche et les configurer.
4. Créer la seconde diapositive et configurer 3 images-clés pour chaque couche afin de les faire disparaître de la diapositive.
5. Créer la diapositive finale avec un masque sous forme de cache.

***Sur le DVD, cet exemple porte le nom : Motion-FX\_Producer.psh***

## 17 - 11 Techniques avancées

Figure 17-7

La présentation de l'exemple.



Producer vous donne accès aux images-clés. C'est la fonction la plus puissante du logiciel qui permet une construction facile d'effets comme celui que nous venons de voir.

- **Exemple 2 : Effets sur les réglages** - Vous avez peut-être déjà changé l'apparence de vos couches d'images dans l'onglet Edition de Gold. Dans cet exemple, vous allez voir comment Gold et Producer peuvent changer l'apparence d'une image à la volée et pourquoi Producer fait ceci nettement plus facilement pour vous.

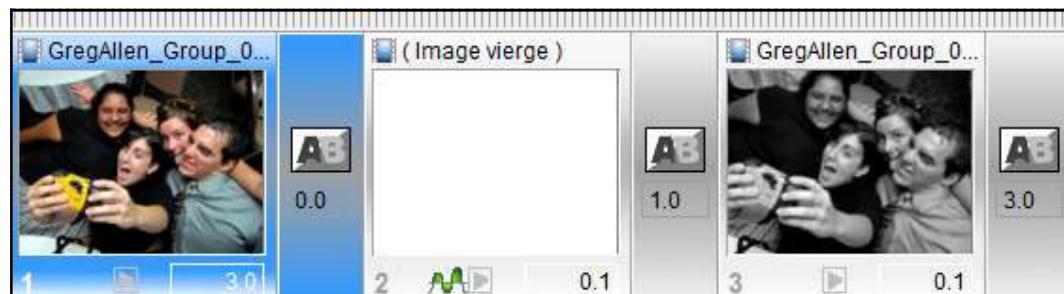
Cet exemple commence avec une couche d'image qui est suivie d'un éclair et se transforme en noir et blanc comme si elle venait d'être prise. Regardez le fichier EXE avant de réaliser l'exemple vous-même.

### Les aspects techniques dans Gold :

La version de cet exemple créée dans Gold peut réaliser le travail. L'image couleur est obscurcie par un éclair puis une version noir et blanc de l'image est affichée. Tout comme l'exemple 1, cet effet doit être réalisé avec une séquence de diapositives. Pour créer cet effet dans Gold, il faut :

Figure 17-8

La disposition dans Gold.



- **3 diapositives** en séquence
- Un **minutage précis** entre les diapositives de la séquence.
- **Editer** avec la fonction **Colorisation**.

## 17 - 12 Techniques avancées

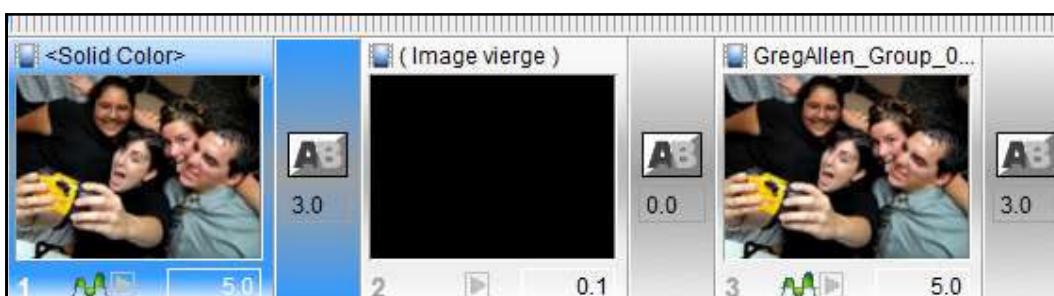
La création de la séquence passe par les étapes suivantes :

1. Créer la première diapositive avec l'image qui deviendra ensuite noir et blanc.
2. Créer une diapositive vierge qui sera blanche avec un effet d'appareil photo.
3. Créer une troisième diapositive qui montre la même image en noir et blanc.

*Sur le DVD, cet exemple porte le nom : Réglages-FX\_Gold.psh*

### Les aspects techniques dans Producer :

La première version de l'exemple Producer apparaît très semblable. La version colorée est obscurcie par un éclair blanc et qua l'éclair est passé, l'image est alors en noir et blanc. La seconde version de l'exemple Producer est plus intéressante visuellement, partant avec la même image couleur, mais une fois l'image prise, elle se trouve ajoutée comme une couche d'image et semble venir de la perspective de l'appareil photo. Pour créer l'une ou l'autre de ces séquences, Producer nécessite :



**Figure 17-9**

La disposition dans Producer.

- **1 diapositive** seulement qui supportera l'intégralité de l'effet.
- Un **minutage ajustable** utilisant les images-clés sur les effets.
- Des **images-clés** sur les effets pour gérer à la fois l'éclair blanc et les changements de couleurs.

La création de la séquence passe par les étapes suivantes :

1. Créer la première diapositive en important l'image
2. Utiliser 4 images-clés pour passer l'image en noir et blanc et créer une couleur vive pour servir d'éclair.
3. Ajuster le minutage des images-clés pour accomplir l'effet.

Dans la seconde version, l'ajout d'une seconde couche avec un cache rapide et une découpe va créer la couche image séparée.

Dans cet exemple, vous remarquerez que Producer vous donne beaucoup plus de flexibilité et de puissance dans le même espace. Gold et Producer peuvent créer la version simple de cet effet mais Producer peut le faire sur une seule diapositive. Merci aux images-clés sur les effets pour modifier la façon dont les couches se comportent sans faire de transition entre les diapositives ou sans ajouter de couches supplémentaires. Chaque image-clé peut être ajustée et configurée à la volée rendant ainsi facile la façon de créer.

*Sur le DVD, cet exemple porte le nom : Réglages-FX\_Producer.psh*

## 17 - 13 Techniques avancées

- **Exemple 3 : Effets de Textes** - Les textes dans ProShow Gold sont de simples objets. Quand vous créez un texte, vous configurez les options d'apparence de base et vous affectez des effets pour quand le texte démarre, est sur la diapositive et en sort. Dans cet exemple, vous verrez une image d'un cheval présentée avec un texte parlant des chevaux. L'exemple Gold est simple. Les textes apparaissent l'un après l'autre avec quelques déplacements pour apporter l'information. Producer, cependant, vous donne un contrôle dynamique sur les textes et peut les rendre beaucoup plus intéressants. Regardez le fichier EXE avant de réaliser l'exemple vous-même.

### Les aspects techniques dans Gold :

Tout comme dans les précédents exemples, Gold va devoir utiliser une séquence de diapositives pour créer l'effet. Pour faire apparaître les textes, chaque nouvel élément doit être ajouté sur une nouvelle diapositive dans la séquence. Quelques déplacements de base sont ajoutés et une couche en noir et blanc est prévue pour installer l'espace sur lequel sera affiché le texte. Pour créer cet effet dans Gold il faut :

**Figure 17-10**

La disposition dans Gold.



- **5 diapositives** en séquence pour créer le déplacement et ajouter les textes sur les diapositives.
- **6 saisies de texte** au total, deux sur chacune des 3 diapositives présentes dans la séquence.
- Un **minutage précis** entre chaque diapositive de la séquence.

La création de la séquence passe par les étapes suivantes :

1. Créer la première diapositive pour le déplacement.
2. Créer une pseudo couche de couleur noir en ajoutant n'importe quelle image et en changeant son apparence en utilisant les options d'édition.
3. Copier la diapositive et ajouter les premières saisies de texte.
4. Copier cette dernière diapositive et ajouter les saisies de textes suivantes.
5. Copier une nouvelle fois la dernière diapositive et ajouter les dernières saisies de texte.

*Sur le DVD, cet exemple porte le nom : [Caption-FX\\_Gold.psh](#)*

### Les aspects techniques dans Producer :

La version Producer de cet exemple est bien plus dynamique. Les textes bougent et changent au fur et à mesure qu'ils apparaissent, créant ainsi des effets visuels intéressants. En plus du déplacement, les textes sont affichés sous un certain angle augmentant l'impact visuel.

L'effet complet sous Producer se réalise sur une seule diapositive avec deux autres qui ne serviront que d'introduction et de fermeture. Pour créer cet effet dans Producer, il faut :

## 17 - 14 Techniques avancées



Figure 17-11

La disposition dans Producer.

- **3 diapositives**, l'effet ne n'en nécessitant qu'une seule.
- **3 saisies de texte**, dont une servant à donner un look artistique à l'exemple.
- Un **minutage ajustable** grâce aux images-clés sur une diapositive.

Pour créer cet exemple dans Producer, il faut :

1. Créer la première diapositive et ajouter la couche image avec les deux saisies.
2. Utiliser les images-clés de déplacement pour assurer le déplacement des couches images.
3. Utiliser les images-clés de textes pour contrôler l'apparition des textes sur la diapositive.
4. Créer les diapositives d'intro et de clôture avec des couleurs vives.

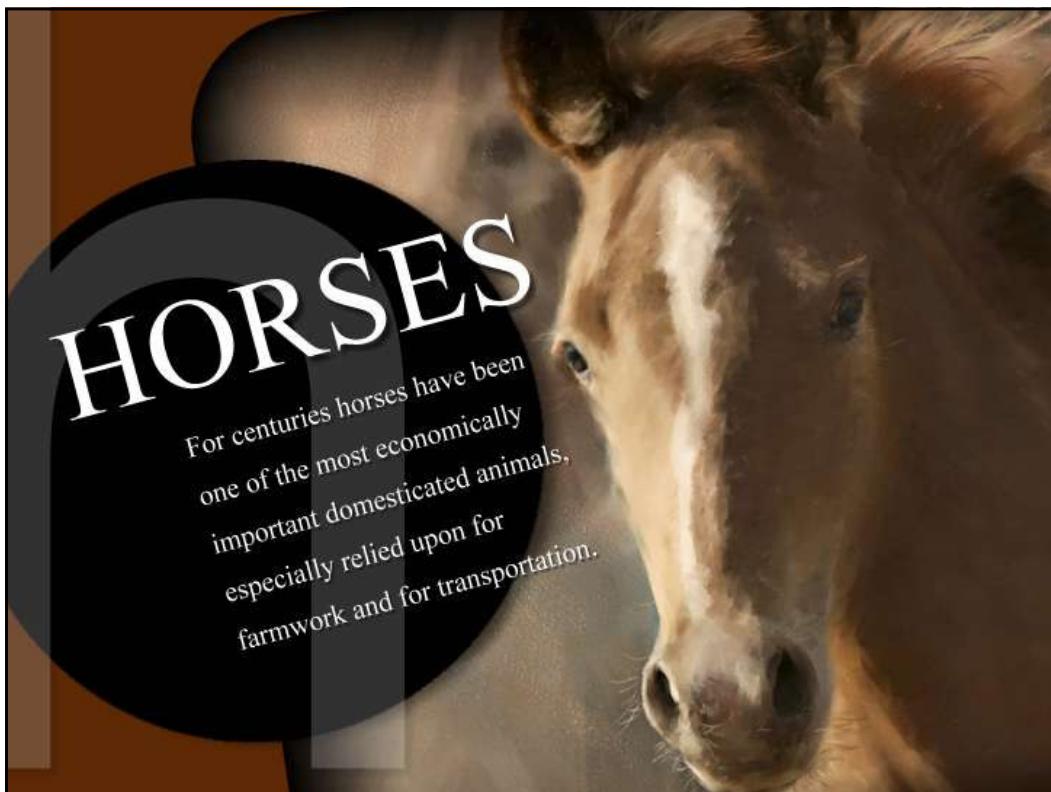


Figure 17-12

La vue finale du rendu dans Producer.

La version Producer de cet exemple est de loin plus évocatrice car Producer ajoute des fonctionnalités majeures aux traitements du texte. Les images-clés rajoutent des possibilités de minutage et de déclenchement d'actions qui donneront au rendu final un look très professionnel.

*Sur le DVD, cet exemple porte le nom : Caption-FX\_Producer.psh*

# ProShow 20/20 : les Textes

Dans ce sous-chapitre 20/20, vous découvrirez à chaque thème, 20 raisons de mieux travailler dans ProShow.

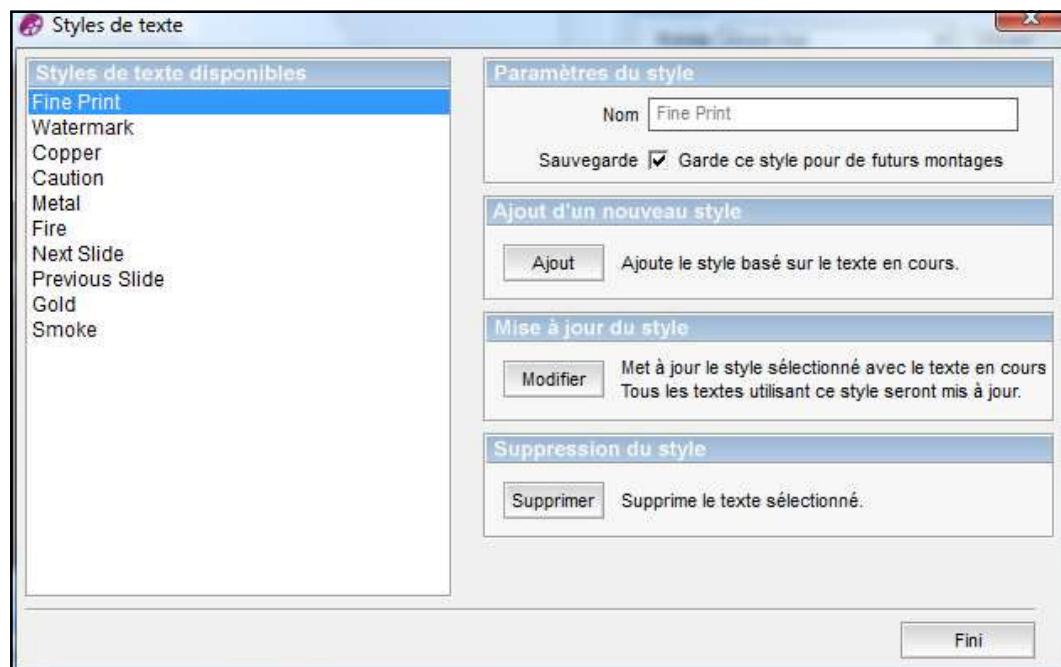
## • Numéro 1 - Les styles de textes

Utiliser les styles de textes rend le travail de composition beaucoup plus rapide. Cette fonctionnalité de Producer est directement incluse dans le programme mais est souvent oubliée. Un style de texte contient des informations sur la fonte, la taille et le paramétrage que vous pouvez être amené à utiliser pour un travail particulier. Si vous souhaitez retrouver cet ensemble à l'identique lors d'un montage futur, créez un nouveau style pour le sauvegarder.

1. Sélectionnez l'onglet **Textes** des **Options de diapositives**.
2. Créez votre texte en utilisant tous les paramètres que vous souhaitez retenir.
3. Cliquez sur le bouton **Styles**.
4. Cliquez sur **Ajout** et donnez un nom à ce style.

**Figure 17-13**

La fenêtre de gestion des styles de textes.



Il y a également quelques styles pré établis qui servent de modèles pour vos compositions. Les styles de textes sont un moyen rapide, facile, sans effort pour configurer un texte dans un style qui vous a déjà plu ou dont vous vous êtes déjà servi.

## • Numéro 2 - Les filigranes textes

Si vous souhaitez incorporer un filigrane sur vos images mais sans passer par la fonction **Filigrane** et donc par un fichier image, vous pourrez créer un filigrane texte. Ce texte apparaîtra de la même façon tout au long du montage.

1. Ouvrez l'onglet **Textes** dans la fenêtre des **Options du Montage**.
2. Créez une nouvelle saisie avec le texte à utiliser comme filigrane.
3. Si vous possédez Producer, vous pouvez utiliser le style **Filigrane** pré établi.
4. Faites des ajustements éventuels pour améliorer l'apparence du texte.

## 17 - 16 Techniques avancées

C'est une bonne façon de faire de petits filigranes qui incluent votre nom ou le nom de votre studio avec un symbole de copyright par exemple. Vous pouvez créer des saisies de type global qui serviront de filigrane tant avec Producer qu'avec Bold.

- Numéro 3 - Effets de duplication de texte

Vous aimez les effets de texte mais vous souhaitez qu'ils en fassent plus ? Vous pouvez ajouter des doublons de la même saisie pour amplifier les effets d'entrée ou de sortie. Vous souhaitez voir plus de lettres quand votre saisie tourbillonne dans la diapositive ? Faites une copie de la saisie.

1. Créez une nouvelle saisie et sélectionnez **Curling** dans les effets d'entrée.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le texte et choisissez **Duplicquez le texte**.
3. Lancez l'aperçu pour vérifier que vous voyez maintenant 2 fois plus de lettres ayant l'effet choisi.

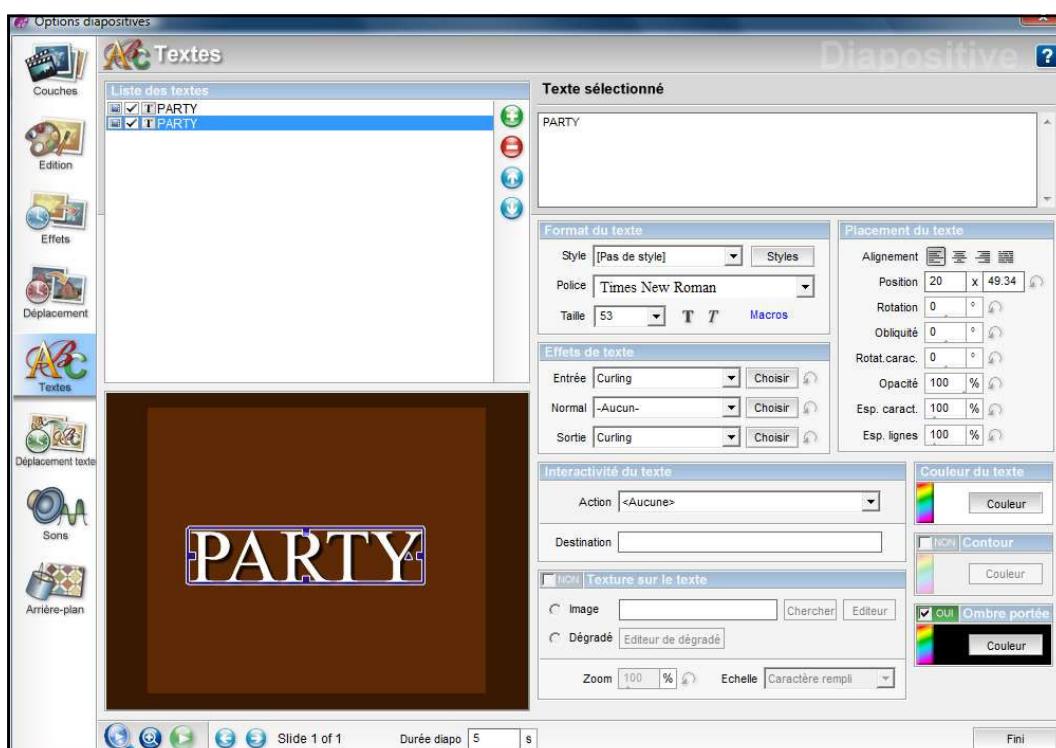


Figure 17-14

Saisie de texte avec duplication.

Ceci fonctionne avec n'importe quel effet que vous souhaitez amplifier et c'est une façon simple de changer la façon dont les textes se présentent dans vos diapositives.

- Numéro 4 - Encadrez vos textes

Les textes sont une des façons d'occuper l'espace à votre disposition sur une diapositive. Vous avez une composition d'image avec une zone neutre importante ? Mettez-y un texte et utilisez l'image comme un cadre.

1. Ajoutez une couche faite d'une couleur vive.
2. Ajustez la couche pour créer un espace pour votre texte.
3. Créez et placez votre texte dans la zone neutre.

## 17 - 17 Techniques avancées

Figure 17-15

Le résultat d'un texte 'encadré'



Expérimitez les différentes possibilités que cette méthode peut vous apporter. Pensez aux textes verticaux ou autres arrangements de caractères originaux.

- Numéro 5 - Des textes comme éléments de composition

Vous pouvez faire beaucoup d'autres choses que partager de l'information avec un texte. Même une simple lettre peut faire un ajout de design intéressant sur une diapositive. Essayez une lettre majuscule dans une police élégante et mettez-là dans une position qui lui donnera toute sa valeur.

1. Créez une nouvelle saisie en utilisant une simple lettre majuscule.
2. Zoomez sur cette lettre de telle façon que sa taille déborde le cadre de l'image.
3. Ajustez couleur, opacité, texture, ...

Figure 17-16

Un J dans une police originale peut devenir un élément de la composition d'une image.



## 17 - 18 Techniques avancées

Aucun effet particulier n'est nécessaire dans ce cas. Mais ajouter un texte (ou une lettre) de cette façon ouvre une gigantesque possibilité d'accompagner des images ou des compositions. Vous pourrez ajouter des morceaux de mots, des bouts de phrase intégrés dans l'image sous forme d'opacité dégressive, ... A vous l'imagination !

- Numéro 6 - De plus beaux génériques

Un arrière-plan noir et un défilé de texte blanc peut suffire à faire un générique déroulant, mais demandez plus à vos textes. En utilisant l'effet Full Pan Up avec quelques couches d'images originales, vous pourrez réaliser des génériques visuellement plus attractifs.

1. Créez votre générique sur une diapositive dans laquelle vous aurez inséré une image représentative du thème du montage.
2. Ajoutez votre générique en une seule saisie (donc avec des retours à la ligne et des sauts de ligne).
3. Changez l'effet Normal pour **Full Pan Up**.



**Figure 17-17**

Un générique accompagnant une image et voilà déjà une surface de diapositive mieux utilisée.

Ajouter une image est une simple addition mais une fois mise en place elle peut devenir un éléments visuel plus attrayant que le classique écran noir.

- Numéro 7 - Gabarits texte

Alors que les images et les clips vidéo sont éliminés des gabarits au moment de leurs créations, les textes ne le sont pas. C'est-à-dire que vous pouvez créer des diapositives avec des arrangements de textes et sauvegarder le résultat sous forme de gabarit. A chaque fois que chargerez ces gabarits, les textes seront inclus et donc prêts à l'emploi. Ceci rend la création de nouveaux montages utilisant une introduction ou une fin standard beaucoup plus facile.

- Numéro 8 - Choix de la couleur de texte

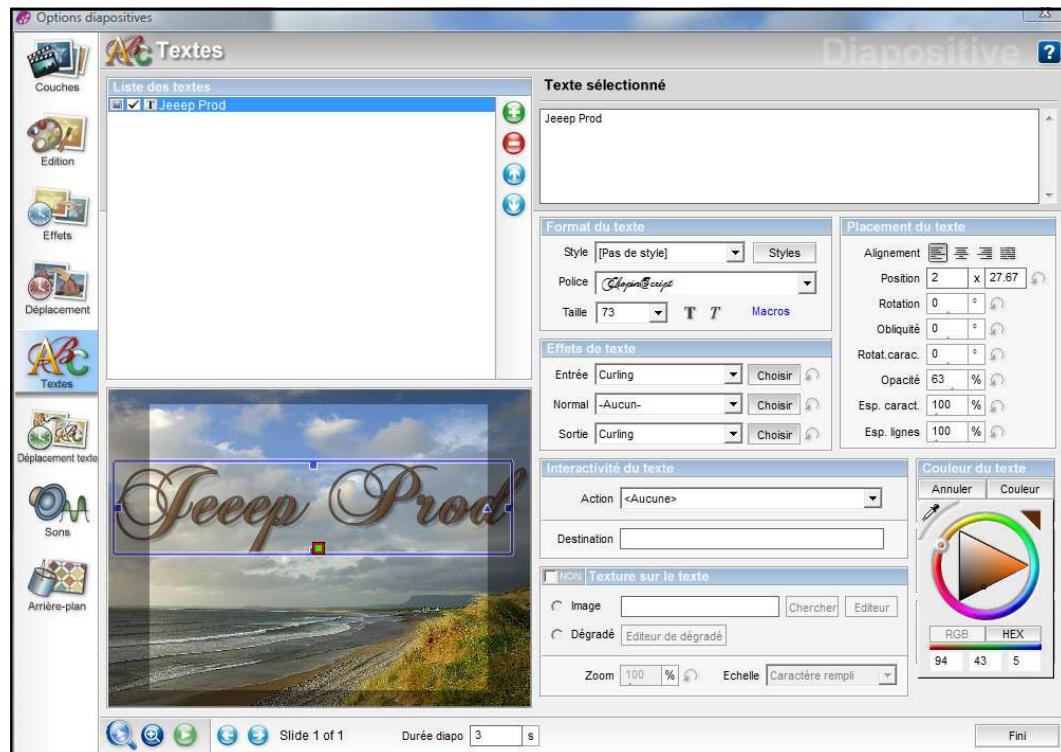
Le choix de la couleur pour les textes fait toute la différence entre un bon montage et un grand montage. Assurez-vous que vous choisissez une couleur appropriée pour vos textes et que cette couleur est appropriée avec les images de votre montage. La meilleure façon de sélectionner une couleur est avec la pipette qui vous permettra de sélectionner une couleur au sein même de votre écran.

## 17 - 19 Techniques avancées

1. Cliquez sur **Couleur** dans le sélecteur de couleur et cliquez sur la pipette située en haut à gauche.
2. Cliquez sur une couleur présente sur l'écran afin de la sélectionner
3. Cliquez à nouveau sur **Couleur** pour confirmer votre sélection et fermer le sélecteur.

Figure 17-18

Utilisation de la pipette pour choisir une couleur au sein de l'écran.



- Numéro 9 - Police de texte

Un bon montage n'a pas plus de deux ou trois différentes polices de textes. Créer des sautes avec trop de polices différentes peut interrompre le flux visuel et produire des mauvaises impressions au niveau communication.

Quand vous créez un montage, arrêtez-vous sur 2 polices que vous aimez. Une servira pour le titrage, l'autre pour les corps de texte à l'intérieur du montage. Utilisez-les tout au long de votre réalisation.

Rappelez-vous que les polices transportent un certain ressenti. Utilisez des polices qui rappellent le thème de votre réalisation.

- Numéro 10 - Contours et ombres portées

Quand il y a beaucoup d'images ou de mouvements sur une diapositive, il est facile pour les textes de se fondre dans l'activité et se perdre. Utiliser les contours et les ombres portées est une façon de rehausser les caractères et les faire se distinguer parmi le reste de la diapositive.

Quand vous choisissez un contour, essayez d'utiliser quelque chose de subtile sur le plan coloris. Utilisez la pipette du sélecteur de couleur pour choisir une couleur qui puisse compléter l'environnement dans lequel se situe le texte.

- Numéro 11 - Utilisation de la grille

Placer des textes visuellement avec la fenêtre d'aperçu est toujours un moyen simple d'aménager vos textes. Ceci est encore plus aisément avec la fonction grille de texte pour

## 17 - 20 Techniques avancées

avoir l'aide des lignes de composition.

1. Cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre d'aperçu des Options de diapositives.
2. Choisissez **Afficher les lignes de composition**.

Ces lignes bleues vous aideront à travailler visuellement et rendre le positionnement plus rapide et plus facile.

- Numéro 12 - Créer une liste à puces

Dans certains cas, vous pourrez avoir besoin de créer une liste à puces dans vos saisies. Vous pourrez le faire en sélectionnant une police qui possède le caractère point qui représente une puce. La police Arial possède cette opportunité mais toutes les polices ne l'ont pas.

1. Créez une nouvelle saisie, sélectionnez votre police et cliquez sur **Macro** (situé sous la liste déroulante des polices).
2. Dans la liste déroulante **Voir les macros**, choisissez **Macros symboles**.
3. Localisez le symbole que vous voudriez utiliser, dans notre cas, la puce. Elle porte la référence **\0149**.
4. Cliquez sur **Ajouter & Fermer**. Tapez le reste de votre texte qui doit apparaître après la puce.

- Numéro 13 - Macros textes

Vous avez sans doute noté que vous pouviez utiliser différents types de macros pour contrôler tous genres de textes. Si vous voulez créer un montage qui agit comme montage d'épreuve, vous pourrez insérer un texte global qui affiche le nom de chaque fichier. Par exemple :

1. Ouvrez l'onglet **Textes du montage** dans les **Options générales du montage**.
2. Créez une nouvelle saisie et cliquez sur le lien **Macro**.
3. Sélectionnez **Macros prédéfinies** dans la liste déroulante.
4. Choisissez **Filename with extension** puis cliquez sur **Ajouter & Fermer**.
5. Choisissez une police, une taille et une position sur la diapositive.
6. Maintenant chaque diapositive de votre montage s'affiche avec son nom.

Il y a de nombreux usages des macros prédéfinies qui vous donneront la possibilité d'afficher des informations sur chaque diapositive y compris des données de type EXIF.

- Numéro 14 - Du bon usage des polices

Les textes servent deux objectifs dans vos montages. D'abord un texte sert à véhiculer une information. Cette information doit être aussi claire, concise et facile à suivre que possible.

Ensuite, les textes servent à rehausser la composition et les éléments visuels de votre montage. Utiliser une police dans sa forme artistique est une des voies pour améliorer vos réalisations. Rappelez-vous : un bon texte doit être facile à lire et contribuer à l'ambiance du montage. S'il n'y réussit pas, supprimez-le.

## 17 - 21 Techniques avancées

- Numéro 15 - Tailles des textes

N'ayez pas peur de faire des textes dans des tailles extra larges ou un peu plus petites que ce qui semble approprié. Pensez à comment apparaîtra le texte sur une TV. Même pendant les informations TV, le panneau de défilement en bas de l'écran peut être très petit mais tout à fait lisible. N'hésitez donc pas à utiliser de petites polices (12 ou 15 pt) dans la mesure où leur découpe les rend compatible avec une lecture aisée.

Les textes en grande taille peuvent aussi valoir leur intérêt. Un lecteur connaîtra la signification d'un mot après avoir vu seulement quelques uns de ses caractères. Les grands textes sont souvent utilisés de façon artistique et sous-tendent le mot complet même si celui-ci n'est pas immédiatement lisible.

Retenez que la fenêtre d'aperçu des textes est très petite comparée à ce qu'un public verra sur un grand écran alors jouez de la flexibilité qui vous est offerte pour faire passer les messages avec les bons caractères et dans les bonnes tailles.

- Numéro 16 - Texte et interactivité

Les textes peuvent devenir des moyens d'interactivité au sein d'un montage. Vous pouvez vous en servir pour faire accéder l'utilisateur final à votre site Web, sauter à une autre partie du montage, lancer un autre montage, ....

1. Créez une nouvelle saisie.
2. Dans la section **Interactivité texte**, choisissez dans la liste déroulante une action qui sera attachée à ce texte.
3. Si l'action requiert un complément d'information, remplissez la case **Destination**.

Considérez l'interactivité du texte comme un moyen de créer facilement des liens y compris externes au PC de l'utilisateur s'il est connecté à l'Internet.

L'interactivité peut être totale. Lors d'un montage, vous pouvez très bien laisser l'utilisateur aller à la destination de son choix il suffira qu'il dise à quel endroit il veut se rendre.

- Numéro 17 - Fenêtre d'aperçu des textes

A moins que vous ne préfériez les valeurs exactes de positionnement à l'aide de données chiffrées, il est toujours préférable d'aménager la position de vos textes à l'aide de la fenêtre d'aperçu.

Vous n'êtes pas limité à l'ajustement de la position de vos textes en les déplaçant à la souris, vous pouvez agir sur leur taille avec la molette de la souris. Tous ces réglages peuvent donc être faits rapidement et simplement tout en gardant une bonne précision.

- Numéro 18 - textes avec ombres spectaculaires

Une ombre portée peut permettre un grand effet pour faire ressortir les textes de l'arrière-plan, mais que faire quand vous voulez créer une ombre réellement spectaculaire ?

En dupliquant votre texte et en utilisant les options d'obliquité de Producer, vous allez pouvoir créer de vraies fausses ombres sur les textes.

1. Créez une nouvelle saisie.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur ce texte puis **Dupliquer le texte**.
3. Changez l'**Opacité** du texte dupliqué pour **10%**.

## 17 - 22 Techniques avancées

4. Changez la valeur de l'**Obliquité** du texte dupliqué pour **-180%**.
5. Changez la **Couleur** du texte dupliqué pour **Noir**.

Comme vous le constatez vous avez créé une ombre portée beaucoup plus importante, beaucoup plus spectaculaire sur votre texte. En passant aux images-clés, vous pourriez même agir sur cette ombre dans les déplacements de textes.

- Numéro 19 - Changer le minutage des effets

Producer permet de contrôler exactement la durée de chaque effet de telle façon que vous pourrez configurer exactement le temps des effets pendant le temps total de la diapositive.

1. Créez une nouvelle saisie.
2. Assignez des effets d'entrée et de sortie à ce texte.
3. Sélectionnez l'onglet **Déplacement texte**.
4. Notez la présence des icônes représentant les effets d'entrée et de sortie situés au niveau des balises d'images-clés (Lettre **T**) sur la ligne de temps des images-clés.
5. La barre de temps attachée à chacun de ces effets peut être plus ou moins agrandie en la déplaçant vers la droite ou la gauche.

Ceci permet donc de contrôler avec précision le temps que l'on veut accorder à un effet et donc de générer un rendu différent de celui proposé par défaut par ProShow.



**Figure 17-19**

Génération d'une ombre portée à partir de la duplication d'un texte.

- Numéro 20 - Changer la taille du texte

Les options de déplacement de texte de Producer permettent de changer la taille du texte entre 2 images-clés. Ces genres de changements peuvent être combinés avec les effets évoqués ci-dessus ce qui créerait un mouvement entièrement nouveau où l'ombre se déplacerait avec le changement de taille du texte.

1. Créez une nouvelle saisie.
2. Passez sa **Taille** à **100**.
3. Cliquez sur l'onglet **Déplacement texte**.
4. Dans la Position Arrivée passez la taille à **15**.

Notez que quand vous lancerez l'aperçu, votre texte diminuera de taille depuis la première image-clé jusqu'à la dernière.

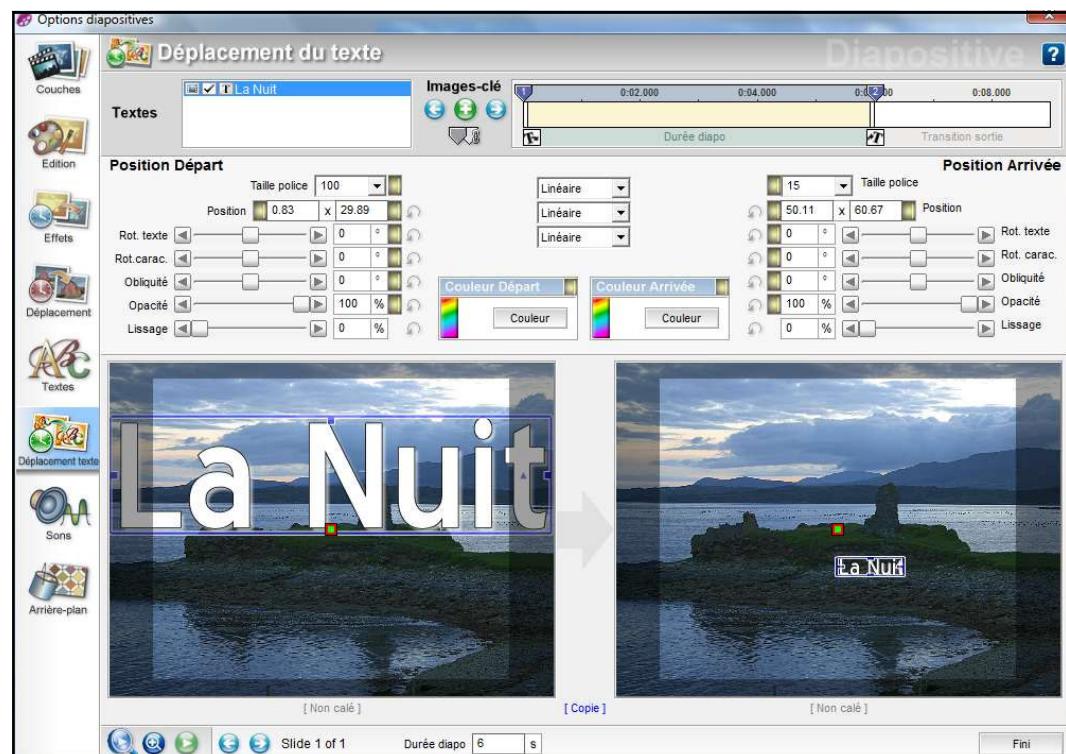
En introduisant d'autres images-clés intermédiaires, il pourrait être intéressant de

## 17 - 23 Techniques avancées

créer de nouveaux effets comme le changement de couleur ou d'opacité.

**Figure 17-20**

Changement de taille d'un texte générée par les images-clés.



## **17 - 24 Techniques avancées**

# ProShow 20/20 : les Effets

---

Dans cette partie 20/20, nous allons voir que la panoplie des effets est sans limite et ceci aussi bien sur Gold que sur Producer, même si certains effets sont réservés à des fonctions Producer.

- **Numéro 1 - Mélange de couches en mode paysage et portrait**

Dans tout montage, on est confronté au mixage de photos en mode paysage avec d'autres en mode portrait. Cela devient quelquefois un défi de les associer dans une douce transition de l'une vers l'autre. Vous pourrez rendre un meilleur look en appliquant un simple ajout à votre montage.

1. Insérez une diapositive vierge entre les deux images d'orientation différente. Ceci va obliger la première à se fondre complètement en sortie avant que la suivante ne s'ouvre en fondu. Vous pourrez contrôler la durée de la diapositive vierge afin d'avoir un fondu lent ou court.

- **Numéro 2 - Le fondu noir et blanc**

Un des effets très populaires est le passage d'une photo couleur à la même photo en noir et blanc ou vice-versa. C'est très facilement réalisable de 2 façons.

### ProShow Gold

1. Créez 2 nouvelles diapositives l'une derrière l'autre avec la même image.
2. Sur la **Diapositive 1**, sélectionnez l'onglet **Edition** dans les **Options de diapositives**.
3. Cochez la case **Colorisation**, l'image passera automatiquement en Noir et Blanc.
4. Lancez l'aperçu.

### ProShow Producer

1. Créez une diapositive avec l'image que vous souhaitez utiliser.
2. Sélectionnez l'onglet **Effets** des **Options de diapositives**.
3. Dans la **Position Arrivée**, cochez la case **Colorisation**, l'image Départ passera automatiquement en Noir et Blanc.
4. Lancez l'aperçu.

- **Numéro 3 - Duplication de couches**

De nombreux effets utilisent des couches qui suivent le même chemin de déplacement. Si vous souhaitez que 2 couches utilisent exactement le même chemin ou tout autre paramétrage, vous pourrez rapidement dupliquer les paramètres d'une couche sur une autre.

1. Sélectionnez l'onglet **Couches** de la diapositive à dupliquer.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la couche à copier et choisissez **Dupliquer la couche**.
3. Vous pouvez changer l'image de cette couche en cliquant sur **Sél. fichier** dans la partie **Couche sélectionnée**, à droite de la fenêtre.

Les deux couches vont maintenant se comporter de la même manière. C'est très pratique quand vous ferez des effets qui nécessitent d'avoir des couches qui se déplacent

## 17 - 26 Techniques avancées

en même temps, notamment dans les fonctions de masquage.

- **Numéro 4 - Image en miroir**

Vous pourrez facilement créer des effets de miroir sur vos couches dans ProShow. Pour créer cet effet, voici la méthode.

1. Créez une nouvelle diapositive et positionnez votre image comme elle doit apparaître sur la diapositive.
2. Dupliquez la couche et positionnez la nouvelle copie au-dessous de la première couche.
3. Sélectionnez l'onglet **Édition**.
4. Cochez la case **Bascule verticale**.

Vous avez maintenant la même image en miroir. Pour augmenter le réalisme d'un miroir, il faudra appliquer une opacité à cette couche, éventuellement ajouter un masque en dégradé pour donner une réelle illusion.



**Figure 17-21**

L'effet miroir apporte une note supplémentaire à une composition d'image.

- **Numéro 5 - pseudo couches en couleur vive**

Si vous voulez créer une couche en couleur vive sur Gold c'est officiellement mission impossible, cette fonction n'est pas prévue. Plutôt que de passer par un éditeur graphique externe, prenez note de cette technique qui remplace tout recours à l'extérieur.

1. Ajouter une image sur votre diapositive.
2. Sélectionnez l'onglet **Édition** et cochez **Colorisation**.
3. Choisissez la couleur qui vous convient pour la couche.
4. Passez la valeur du **Contraste** à **-100%**.

Vous venez de créer une couche en couleur vive. Magique !

- **Numéro 6 - Créer un éclair de flash.**

Si vous voulez générer un éclair blanc similaire à celui d'un flash d'appareil photo, voici la technique.

1. Créez une nouvelle diapositive avec une couche en couleur vive blanche.
  2. Valorisez la durée de la diapositive à **0.1** seconde et la transition à **1.0** seconde.
  3. Changez le type de transition pour **Fondu AB**.
- OU**
4. Dans **Producer**, utilisez une séquence d'images-clés de courte durée (pas plus de 0.5 seconde)
  5. Changez la valeur de l'**Opacité** dans la **Position Arrivée** à **0%**.
  6. Créez le reste de vos diapositives ou couches qui apparaissent après le flash.

Quelle que soit l'approche, elle créera un court éclair de couleur blanche qui imitera l'éclair d'un flash. Il sera judicieux d'ajouter un effet sonore en complément de l'effet

## 17 - 27 Techniques avancées

visuel.

- **Numéro 7 - L'effet loupe**

Un effet loupe se réalise très rapidement avec deux couches d'images.

1. Créez une nouvelle diapositive avec la couche image que vous voulez utiliser.
2. Ajoutez un déplacement sur cette couche et configuez son apparence si besoin.
3. Dans l'onglet **Couches**, choisissez **Duplicer la couche**.
4. Sélectionnez la couche dupliquée découpez-là en un plus petit morceau et augmentez sa taille.
5. Placez la couche magnifiée à l'endroit voulu sur votre diapositive.

Cet effet peut être amélioré avec un déplacement et une visualisation distincte en utilisant les masques dans Producer. L'application d'une ombre portée ou d'un contour permet d'augmenter le contraste entre la couche magnifiée et l'arrière-plan.

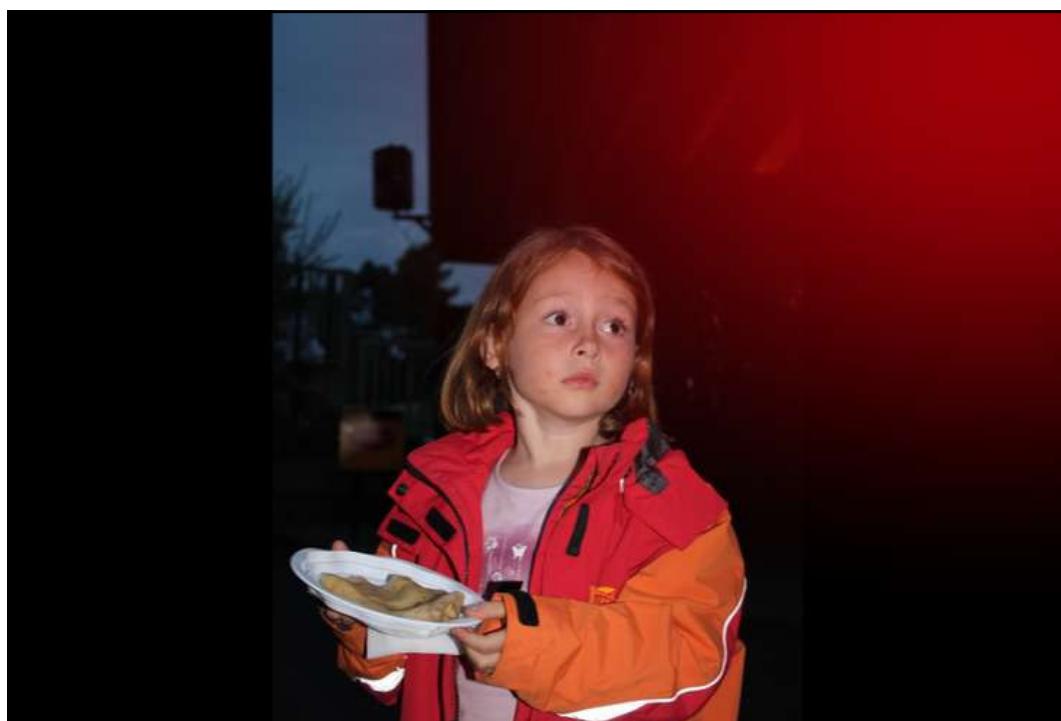
- **Numéro 8 - rougeoiement doux**

Si vous souhaitez réaliser un effet de rougeoiement ou d'éclaircissement en fond d'image, vous pourrez le faire à l'aide de couches en couleur vive et le recours à la fonction Cache. Cet effet génère un spot qui peut éventuellement être animé par déplacement.

1. Créez une couche en couleur vive de la couleur de votre choix.
2. Changez la valeur de l'**Opacité** pour la passer à quelque chose compris entre 30% et 80%.
3. Sélectionnez l'onglet **Edition**.
4. Sélectionnez le mode **Cache** et paramétrez le cache en forme **Ellipse** et Taille **100%**.
5. Changez la valeur du **Zoom** et la **Position** de cette couche pour la placer au bon endroit.

**Figure 17-22**

L'effet rougeoiement peut aussi s'accompagner d'un déplacement pour simuler un spot de scène par exemple.



## 17 - 28 Techniques avancées

- Numéro 9 - Un tracé sur une carte

Créer un tracé d'un parcours sur une carte est hyper simple à réaliser car cela ne demande aucune technique particulière autre que ProShow Gold ou Producer.

1. Récupérez 2 captures d'écran identiques d'une carte géographique. L'une sera vierge, l'autre comprendra le tracé dans une couleur voyante.
2. Créez une nouvelle diapositive avec la carte sans le tracé. Cette diapositive aura une durée de **0.1** seconde.
3. Appliquez une transition **Wipe - Left to Right** (tout en haut à gauche du tableau des transitions) en lui donnant une durée de **15** secondes.
4. Importez la seconde capture de carte avec le tracé sur la table de montage. Les coordonnées de position doivent être identiques pour les deux cartes sur les deux diapositives.
5. Lancez l'aperçu ! Encore de la magie.



Figure 17-23

L'organisation sur la table de montage.



Figure 17-24

Le tracé du parcours sera réalisé dans un logiciel externe avec la fonction brosse pour dessiner le chemin.

Toute l'astuce est dans l'utilisation de la transition qui fait découvrir la route au fur et à mesure qu'elle se déroule. Un exercice simple et efficace.

- Numéro 10 - le bouquet final

Créer une séquence ultra rapide qui remonte les images déjà utilisées dans le montage peut être une façon amusante de clôturer une réalisation. Aucun effet n'est nécessaire, tout est dans le paramétrage des durées.

1. Déplacez toutes les images utilisées dans le montage depuis la fenêtre de la liste des fichiers jusque sur la table de montage.
2. Rangez-les si besoin en fonction d'un certain ordre.
3. Sélectionnez toutes les diapositives concernées. Changez la durée de chaque diapositive pour **0.1** seconde et les temps de transition pour

## 17 - 29 Techniques avancées

**0.25** seconde.

4. Si vous voulez quelque chose de plus graduel, passez à **0.5** seconde.
5. Pour des séquences plus incisives, passez les transitions en **Cut** et **0** seconde.

Effet qui nécessitera une bande son à la hauteur de l'évènement !!

- Numéro 11 - le spot News

Sous cette appellation, il faut voir une rotation très rapide d'une ou plusieurs couches pour s'arrêter net avec un message à la clé.

1. Créez une nouvelle diapositive avec l'image que vous souhaitez utiliser.
2. Changez la durée de la diapositive pour **1.0** seconde et la transition pour **0.0** seconde
3. Paramétrez la position finale d'arrêt dans l'onglet **Couches**.
4. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.
5. Dans la **Position Départ**, valorisez le **Zoom à 0%** et la Rotation à **-720**.
6. Cliquez sur [**Copier**] situé entre les deux fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Arrivée sur Diapo suivante**.

Ceci va provoquer le zoom de la couche image et sa rotation très rapide jusqu'à ce qu'elle s'arrête, puis va passer à la diapositive suivante avec l'image fixe pour que le spectateur puisse la lire.

- Numéro 12 - changements de couleur alternatifs

Vous pouvez changer les couches de couleur dans Producer en utilisant une approche alternative rapide avec réglages des effets. Ceci permet d'utiliser les transitions de couches pour changer la couleur, le truc étant d'avoir plusieurs duplicita de couches.

1. Créez une nouvelle diapositive avec l'image que vous souhaitez utiliser.
2. Sélectionnez l'onglet **Couches** et dupliquez la couche actuelle.
3. Sélectionnez l'onglet **Effets**.
4. Cochez la case **Colorisation Départ** et la case **Colorisation Arrivée** pour la **Couche 1**. Utilisez la même couleur.
5. Changer la durée pour la balise 2 des images-clés et passez-la à la moitié de la durée de la diapositive.
6. Changez la transition de la couche pour n'importe quelle transition.

Quand vous lancerez l'effet, vous vous apercevrez que la transition de la couche cause le changement de couleur. Vous pouvez utiliser cette méthode avec tout nombre de couches et même les couches en déplacement si vous configurez le déplacement avant de dupliquer la couche.

- Numéro 13 - formes issues de couches déformées

Vous avez la possibilité de déformer la structure d'une image en désactivant les Zoom X et Y. Le fait de désactiver l'homothétie de la couche permet toutes sortes d'effets de déplacements intéressants. Dans cet exemple, il sera question de faire tourner une image sur son axe vertical.

1. Créez une nouvelle diapositive avec l'image que vous souhaitez utiliser.
2. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.

## 17 - 30 Techniques avancées

3. Ajoutez une nouvelle image-clé (clic sur le signe +) ce qui fera un total de 3.
4. A la position **Image-clé 2**, cliquez sur la chaîne reliant les zooms X et Y
5. Changez le **Zoom X** pour **0%**.
6. A la position **Image-clé 3** (la dernière), changez le **Zoom X** pour le remettre à **100%**.

Quand vous allez lancer l'aperçu, vous verrez l'image tourner sur elle-même dans le sens vertical. Vous pouvez encore améliorer l'effet en basculant l'image horizontalement tout en la tournant.

- Numéro 14 - l'effet Zombie

Juste pour le fun, vous pouvez créer une transition intéressante dans vos photos et qui peut être d'actualité pour Halloween. En utilisant la fonction '**Yeux rouges**' sur une figure en totalité, vous allez dégrader sérieusement le look de la personne sans passer par un logiciel dédié. Les résultats ne sont pas toujours prévisibles.

1. Ajoutez une image qui contient un visage.
2. Sélectionnez l'onglet **Édition**.
3. Sélectionnez l'outil **Yeux rouges**.
4. Détourez la zone complète du visage avec l'outil de sélection.
5. Répétez pour un effet plus important.
6. Cliquez sur **Ok**.

A essayer pour ajouter un peu d'humour dans un montage.

- Numéro 15 - focale floue

Voici un autre grand effet créé dans Producer. En dupliquant des couches et en ajustant très précisément leurs positions avec des changements d'opacité, vous allez transformer une image nette en image floue. En supprimant les couches dupliquées avec une transition de couche, vous réalisez un changement notable, amenant la photo dans sa focale normale.

1. Créez une nouvelle diapositive avec l'image que vous souhaitez utiliser.
2. **Dupliquez** la couche 2 fois.
3. Sélectionnez la **Couche 1**. Changez la **Position** pour **0 x 1** et l'**Opacité** pour **50%**.
4. Sélectionnez la **Couche 2**. Changez la **Position** pour **1 x 0** et l'**Opacité** pour **50%**.
5. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**, déplacez la balise d'image-clé 2 à mi-chemin de la diapositive pour les **Couches 1 et 2**.
6. Ajoutez une transition **Fondu A/B** sur les deux **Couches 1 et 2**.

Quand vous lancez cet effet, vous verrez le flou jusqu'à ce que les couches 1 et 2 se terminent avec la transition de fondu et que l'image apparaisse nette ensuite.

## 17 - 31 Techniques avancées

**Figure 17-25**

L'effet de flou est impressionnant !!



- **Numéro 16 - des effets pour diriger l'œil**

Rappelez-vous que l'objectif d'un effet est d'améliorer le montage d'une certaine façon. Dans ce cas, vous pourrez utiliser des effets pour diriger l'œil sur une zone particulière de votre diapositive. Si vous souhaitez changer l'attention du spectateur d'une image au premier-plan vers une image en arrière-plan, essayez d'utiliser un effet qui met en valeur l'arrière-plan.

Par exemple, utiliser un changement de couleur seulement sur l'image d'arrière-plan va automatiquement attirer l'œil sur cette image et détourner l'attention du premier-plan. Vous pourrez créer un intérêt visuel ou même de la tension en vous déplaçant d'avant en arrière ou en changeant l'aspect le plus dominant de votre diapositive.

- **Numéro 17 - des effets pour créer un phénomène réel**

Quelques-uns des meilleurs effets que vous pouvez inclure dans votre montage sont ceux qui recréent un phénomène de la vie courante. Les effets les plus connus sont des choses comme l'éclair d'un flash d'appareil photo ou les reflets.

Ces sortes d'effets sont souvent subtiles mais très efficace. Un simple reflet sur l'arrière-plan ou un changement doux dans la focale est visuellement agréable. Cela semble acceptable par l'œil et donc le spectateur l'accepte plus facilement que quelque chose de flashy ou complexe. Vous serez sûr d'être dans le vrai avec des effets réalisés dans le déplacement.

- **Numéro 18 - des effets qui valorisent les images**

Une fois que vous serez accoutumé avec les effets dans vos montages, il deviendra facile d'utiliser vos images pour valoriser vos effets. L'objectif de vos réalisations devient alors les effets que vous pouvez créer plutôt que les images. N'oubliez jamais que vos images sont les vedettes de vos shows qui n'existaient pas sans elles.

## 17 - 32 Techniques avancées

Utilisez vos effets pour valoriser vos images en tirant l'émotion qu'elles contiennent pour les amplifier.

Si votre image contient des éléments plus doux qui peuvent être mis en valeur, utilisez des effets à tendance douce pour justement faire ressortir cette douceur. Des transitions en couleur qui font ressortir certains aspects de la photo comme les yeux fonctionnent très bien. Gardez toujours vos images au premier-plan de votre esprit.

- **Numéro 19 - des effets pour valoriser les montages**

Tout comme vos images, vous cherchez des effets pour améliorer votre montage. Réaliser un effet qui ne fait que cela est relativement simple. Réaliser une suite d'effets qui contribue au montage et qui s'intègre avec lui est beaucoup plus difficile.

Gardez le sens de l'image et l'objectif à l'esprit, mais rappelez-vous toujours que le ton du montage est le but principal. Les effets doivent ajouter à cet objectif et valoriser l'émotion ou le ressenti sur lequel vous aurez travaillé. Les montages retracant des festivités par exemple doivent utiliser des effets dynamiques avec de la couleur, des couleurs et de l'énergie. Des réalisations plus tendres ou plus douces devront au contraire user d'effets moins percutants pour apaiser les spectateurs avec des effets pleins de grâce.

- **Numéro 20 - des effets avec modération**

Avec toute votre connaissance sur les effets combinés, sur comment les fabriquer, comment les utiliser, rappelez-vous que les effets doivent être utilisés avec modération.

Les effets peuvent être considérés comme le chœur d'un montage. Montez les images de façon intéressantes, ne vous contentez pas de les amener sur la table de montage, donnez-leur une vie, mêlez-les, donnez-leur une autre dimension. Quand votre montage sera prêt à être bouclé demandez-vous si vous avez bien fait passer tous les messages, s'il y a bien un fil rouge, un climat, un dénouement.

Utiliser les effets avec modération aide à réaliser un meilleur montage.

## ProShow 20/20 : les Sorties

---

Dans cette partie 20/20, vous allez découvrir 20 conseils pour réussir les meilleures sorties possibles une fois que vous avez terminé votre montage. Vous trouverez des trucs pour la création de DVD qui ont une large compatibilité et de grands taux de succès, pour personnaliser les paramètres de sortie et le partage des montages de telle façon qu'il touche le plus grand nombre de spectateurs possible.

- Numéro 1 - la meilleure compatibilité

La question la plus fréquente est : « *Quel type de DVD dois-je utiliser ?* ». Photodex recommande d'utiliser des DVD +R (mon expérience de plus de 2000 DVD gravés aidant, je confirme).

**Figure 17-26**

Tous les graveurs n'ont pas forcément de données **Bitsetting**. Ceux qui en ont, sont affichés.



Les DVD+R permettent d'utiliser une fonctionnalité appelée **Bitsetting**. Le Bitsetting permet à ProShow de créer une petite partie de données sur votre DVD qui indique aux lecteurs de DVD que votre disque est manufacturé et non gravé. Ceci augmente la compatibilité et assure que votre disque sera lu correctement. Si votre graveur ne laisse apparaître aucune référence de Bitsetting dans la case approprié c'est qu'il ne gère pas ce procédé.

- Numéro 2 - le meilleur support DVD

La recherche industrielle indique que des fabricants de DVD vierges ont des taux d'échec relativement hauts. Ce ne sont pas tous les fabricants évidemment mais votre intérêt est de connaître ceux qui offrent la meilleure qualité.

**Taiyo Yuden** est un fabricant qui crée ses propres disques plutôt que de racheter des supports fabriqués par d'autres sociétés. Ceci a pour conséquence un contrôle qualité permanent et un taux d'échec très bas. Parmi les fabricants plus connus, **TDK** et **Verbatim** sont parmi les meilleurs fabricants reconnus par des laboratoires de test indépendants.

La plupart des échecs de DVD viennent d'un mauvais support vierge.

- Numéro 3 - graver un DVD compatible

En plus du support de qualité, vous devrez toujours utiliser les paramètres de gravure qui produiront des DVD hautement compatibles.

Quelques lecteurs de DVD disponibles sur le marché ne sont pas capable de lire les spécifications globales du format DVD. Si vous créez un DVD en utilisant l'option de qualité maximale, vous pourrez rencontrer des lecteurs qui ne pourront les lire correctement. Pour éviter ceci, ProShow propose un niveau de qualité par défaut **Haute Qualité — Sûre**. Ce niveau de qualité ne produira quasiment aucune différence sur le plan qualité mais donnera un DVD qui devrait être lu sur la plupart des lecteurs de DVD.

## 17 - 36 Techniques avancées

- Numéro 4 - des montages de compilation

L'onglet **Montages** existe dans la plupart des options de sortie de ProShow. Cet onglet vous permet d'ajouter des montages à votre sortie finale. Chaque montage que vous ajoutez de cette manière devient un chapitre. Créer des montages de compilation a 2 avantages :

- Votre public peut sauter des chapitres pour ne s'attarder que sur celui qui l'intéresse.
- Vous pouvez découper un grand montage en plusieurs parties plus petites pour une création plus facile.



Figure 17-27

L'onglet **Montages** où vous regrouperez tous les montages devant figurer dans la sortie.

Cliquez simplement sur le signe **+** (**Ajout**) et localisez le fichier .PSH à intégrer dans la sortie.

- Numéro 5 - partagez gratuitement

Quand vous optez pour la sortie **Partage en ligne**, vous chargez votre montage sur le site de partage de Photodex. Ce service est totalement illimité et gratuit. Quand vous utilisez cette possibilité, vous proposez un montage en visionnage pour tous (ou en mode privé selon le cas) dans la meilleure qualité possible.

Quels que soient la taille et le nombre de fichiers que vous chargez sur ce site, le service reste entièrement gratuit.

- Numéro 6 - faites des menus à thèmes

Les menus fonctionnent pour la plupart des sorties de ProShow. La première chose que le spectateur verra c'est votre menu, il devra donc donner une première bonne impression.

Si vous créez un thème spécifique, il sera utile de le sauvegarder pour un usage ultérieur tel quel ou légèrement modifié, ce sera du temps de gagné.

## 17 - 37 Techniques avancées

- Numéro 7 - la meilleure sélection de sortie

Quand vous ne savez ce que votre public utilisera pour visionner votre montage mais que vous avez une idée où il envisage de le voir, suivez ces conseils.

Les gens qui veulent voir des montages dans leur salon voudront sans doute un DVD. Si vous savez que le destinataire préférera le voir sur son PC, faites un exécutable. N'oubliez pas de créer en plus une version Web qui pourra être vue de partout. En fait, ce sont les habitudes de votre public qui détermineront le mode le mieux adapté.

- Numéro 8 - faites toujours une version Autorun PC

Cette option est disponible quand vous créerez une sortie DVD ou SVCD. C'est, de façon basique, une version exécutable du montage qui est ajoutée sur le disque. Elle offre l'avantage de ne requérir qu'une case à cocher et généralement pourra tenir en plus de la version DVD. Elle ne coûte rien et offre une alternative de meilleure qualité à visualiser sur un PC.

- Numéro 9 - faites des exécutables pour les présentations

L'avantage d'une version PC est qu'elle permet d'avoir un niveau de qualité maximum et, en plus, permet de bénéficier de commandes au clavier pour faire des pauses, repartir, passer à la diapositive suivante, revenir à la précédente, ...

Les exécutables sont de petite taille par rapport à une version DVD ou vidéo, ils sont donc facilement transportables sur une clé USB par exemple. Les exécutables permettent également des fonctions d'interactivité avec les textes ou en fin de diapositive.

- Numéro 10 - utilisez vos meilleures images

ProShow a été bâti pour travailler avec n'importe quelle image, quelle que soit sa taille. Rappelez-vous que ProShow travaille à partir de vos images source quand il crée la sortie finale. Meilleure seront les images meilleure sera la sortie.

ProShow travaille avec des versions temporaires de plus petite résolution pendant que vous montez les images puis utilise la pleine qualité des originaux pour la sortie. Ceci veut dire qu'il n'est pas utile de redimensionner vos photos avant de les importer sur la table de montage sauf si la quantité est telle que votre configuration PC (RAM notamment) est insuffisante pour maîtriser un montage volumineux avec des photos de très haute résolution.

- Numéro 11 - sorties vers des périphériques

Les sorties vers des périphériques offrent des options quasi illimitées. Non seulement il existe déjà un certain nombre de périphériques connus pré installés mais la fonction permet de rajouter vos propres périphériques que vous pouvez posséder.

Ajouter un périphérique est très simple : appuyer sur le bouton **Ajouter** et entrer les paramètres dudit périphérique en général récupérés dans la notice technique.

Sur les figures ci-après, le paramétrage d'un cadre numérique non pré installé.

## 17 - 38 Techniques avancées

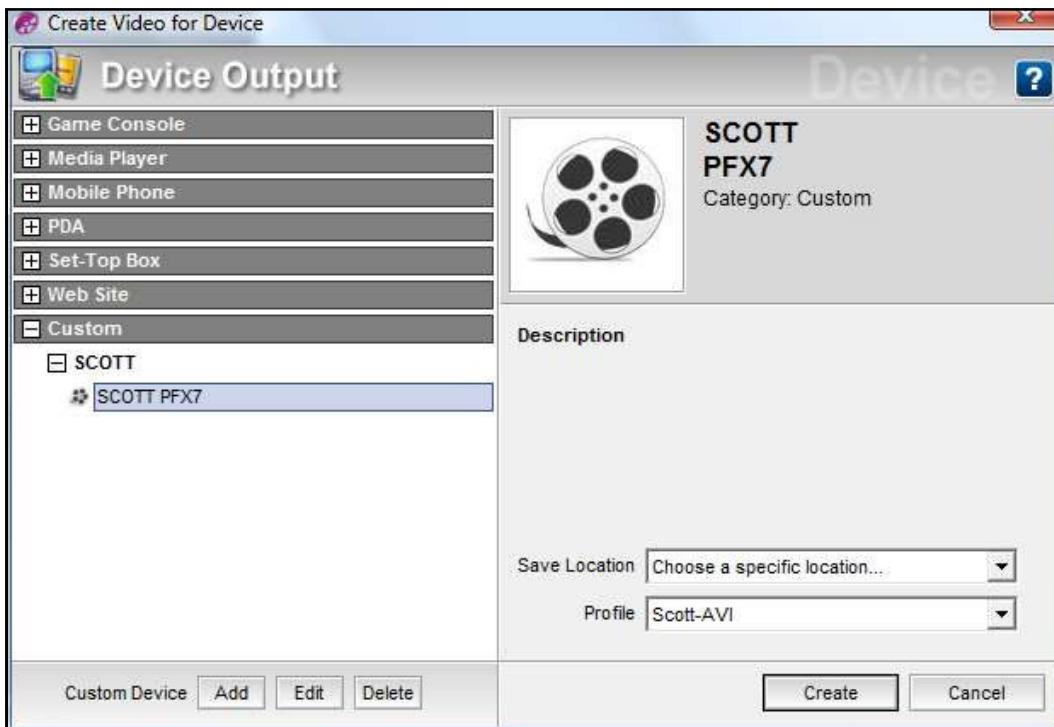


Figure 17-28

Ajout d'un profil pour un cadre numérique Scott

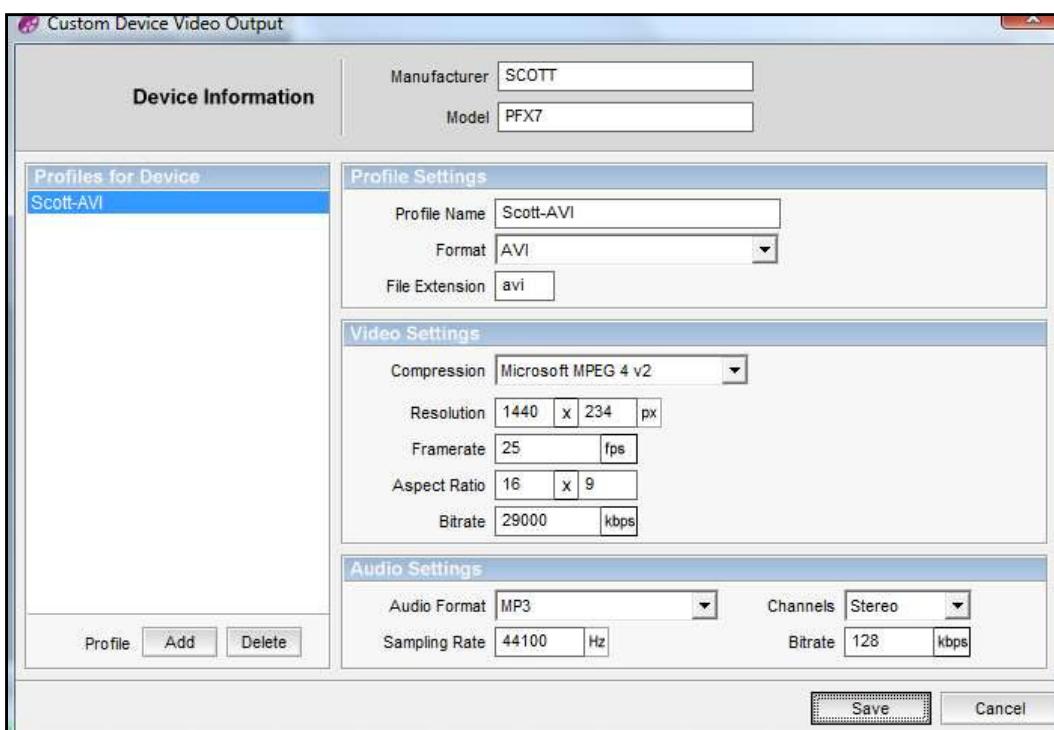


Figure 17-29

La fenêtre de paramétrage du profil en question.

- Numéro 12 - Rassembler les fichiers du montage

Créer la sortie finale de votre montage est seulement l'une des 2 étapes que vous devriez faire quand vous avez fini une réalisation. La seconde est l'archivage de l'ensemble des fichiers constitutifs du montage.

1. Cliquez sur le menu **Fichier**.
2. Choisissez **Regrouper les fichiers**.

Cette fonction regroupe en un seul répertoire (existant ou à créer) l'ensemble des fichiers audio, vidéo et images plus le fichier de base de tout montage, le fichier .PSH. Cette ultime sécurité pourra vous sauver la mise en cas de crash d'un

## 17 - 39 Techniques avancées

disque dur ou du renommage des fichiers a posteriori. Il est conseillé de graver ensuite ce regroupement sur un CD par exemple ou avec le DVD final afin qu'il vous reste une trace même en cas de plantage du disque dur.

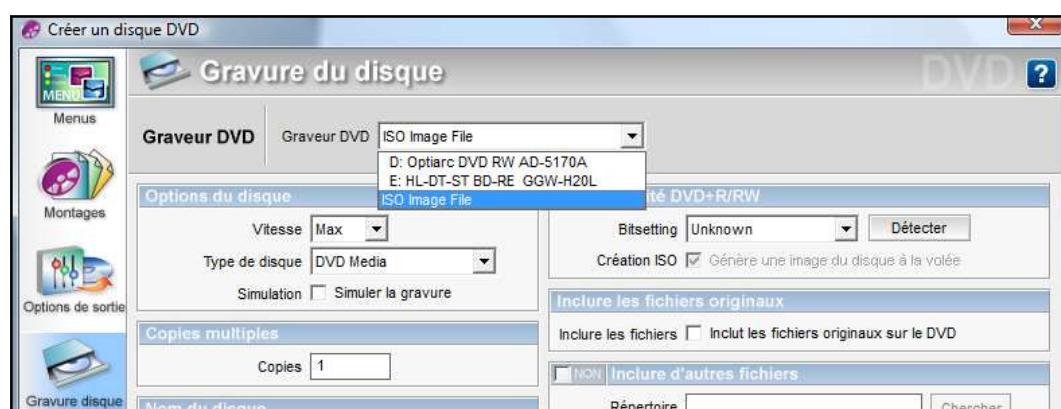
- Numéro 13 - fichiers ISO pour les gros travaux

ProShow grave autant de DVD que vous voulez pour créer votre montage. Pour de gros projets, vous gagnerez à créer un fichier ISO plutôt que de graver un DVD. Ce sera notamment le cas si vous devez envoyer un fichier chez un spécialiste de la duplication.

1. Sélectionnez la sortie **DVD**.
2. Sélectionnez l'onglet **Gravure disque**.
3. Choisissez **ISO Image File** dans la liste déroulante.

Figure 17-30

Sélection du mode de fichier ISO dans la liste des graveurs.



Un fichier ISO est un raccourci de votre DVD Final rassemblé en un seul fichier. Ce fichier peut être ouvert et traité par la plupart des logiciels de gravure du marché. Le fichier ISO est aussi une solution plus intéressante si vous devez faire plusieurs copies d'un DVD.

- Numéro 14 - faites une version Flash et une version Web Show

Votre intérêt, en qualité de gestionnaire d'un site ou d'un blog, est que le maximum de gens puissent disposer des visionnages que vous mettez à leur disposition notamment si ce sont des montages audiovisuels. Il sera donc utile de prévoir 2 versions de vos œuvres, l'une en Flash, l'autre en version Web ProShow.

Presenter est le mode idéal pour diffuser dans la qualité maximale. Si votre visiteur ne possède pas une connexion rapide ou s'il a un Mac, l'option version Flash s'imposera même si l'on sait que le Flash ne procure pas le summum de la qualité. Cette double possibilité permettra à chacun de visionner ce que vous avez à lui montrer.

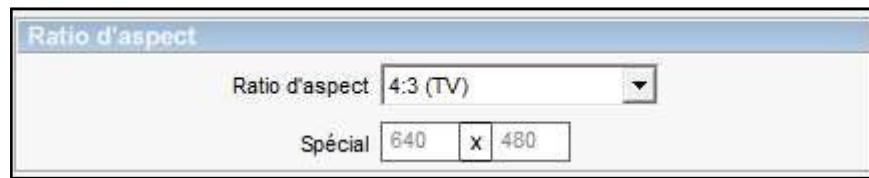
- Numéro 15 - faites vos montages en écran large

L'écran large ou 16:9 vont devenir le standard à la fois de la TV et des moniteurs PC. Votre intérêt est d'ores et déjà d'adopter ce format qui offre de nombreux avantages.

Pour passer un montage dans ce format, rendez-vous dans le menu **Montages** puis **Options générales du Montage** et choisissez **16:9** dans le menu déroulant.

Figure 17-31

Passage en mode 16:9 dans les Options Générales du Montage.



## 17 - 40 Techniques avancées

Votre montage complet passera en mode 16:9. Avec quelques réglages sur les cadra- ges des photos dans les diapositives, vous pourrez facilement convertir d'anciens montages en version écran large.

Vous pourrez d'ailleurs créer plusieurs versions d'un même montage : l'un en format standard 4:3 ou 3:2, un autre en version écran large. Ces deux versions seront sauve- gardées sous des noms différents et pourront être gravées sur un même DVD pour que le spectateur puisse choisir la version qu'il veut ou peut visionner.

- **Numéro 16 - Marquez vos sorties**

Les montages que vous produisez feront une meilleure impression si le spectateur retrouve une certaine homogénéité dans la création depuis les menus jusqu'aux icô- nes.

Utilisez les options de marque de Producer pour bien affirmer que telle réalisation est bien de vous avec une personnalisation adaptée. Depuis le nom devant figurer sur les fenêtres d'affichage, le logo lors du lancement du montage, l'icône de lancement, ... tout est personnalisable à votre effigie. Pensez également aux menus qui sont également une source de reconnaissance.

- **Numéro 17 - des contenus supplémentaires sur votre disque**

Producer vous donne l'opportunité d'ajouter des fichiers sur votre disque qui ne font pas normalement partie du montage. Ces fichiers peuvent être sans rapport direct avec le montage mais il peut être intéressant de les graver en même temps que le montage pour des raisons de sauvegarde notamment.

1. Sélectionnez la sortie **DVD**.
2. Choisissez l'onglet **Gravure disque**.
3. Cochez la case **Inclure d'autres fichiers**.
4. Indiquez le répertoire dans lequel ils se trouvent.

N.B.: tout le répertoire en question sera gravé sur le DVD. En conséquence, ne mettez dans ce répertoire que les fichiers qui devront être inclus avec le montage.

- **Numéro 18 - créez le fichier vidéo le plus approprié**

Différents PC et systèmes fonctionnent mieux avec tel ou tel type de fichiers. Par exemple, si vous créez une vidéo de votre montage et savez que votre destinataire utilise Windows, vous pourrez sans risques sortir en mode WMV qui est le mode vidéo natif de Windows.

D'un autre côté, si votre public est plutôt Mac, vous devriez sortir dans un mode typiquement Apple comme QuickTime et un fichier MOV.

Dans l'hypothèse où le choix des destinataires est mixte, optez pour l'AVI ou le MPEG-2 qui sont des formats connus sur les 2 plateformes.

- **Numéro 19 - Pensez aux Live Shows (montages virtuels)**

La fonctionnalité « **Live Show** » n'est pas très connue et donc peu pratiquée dans Producer. Un **Live Show** est un montage virtuel en exécutable qui récupère les images à diffuser dans un répertoire donné et les diffuse dans un ordre aléatoire ou non. Plusieurs applications peuvent bénéficier d'une telle possibilité. Certaines ont été évoquées dans le chapitre 12. Imaginons une autre possibilité : vous photographiez un événement avec un APN muni d'un transmetteur sans fil, vous allez pouvoir créer un montage qui va puiser dans le répertoire de réception des images et les diffuser au fur

## 17 - 41 Techniques avancées

et à mesure.

Pour plus de détails sur la technique mise en œuvre, voir le chapitre 12.

- Numéro 20 - faites des montages en HD

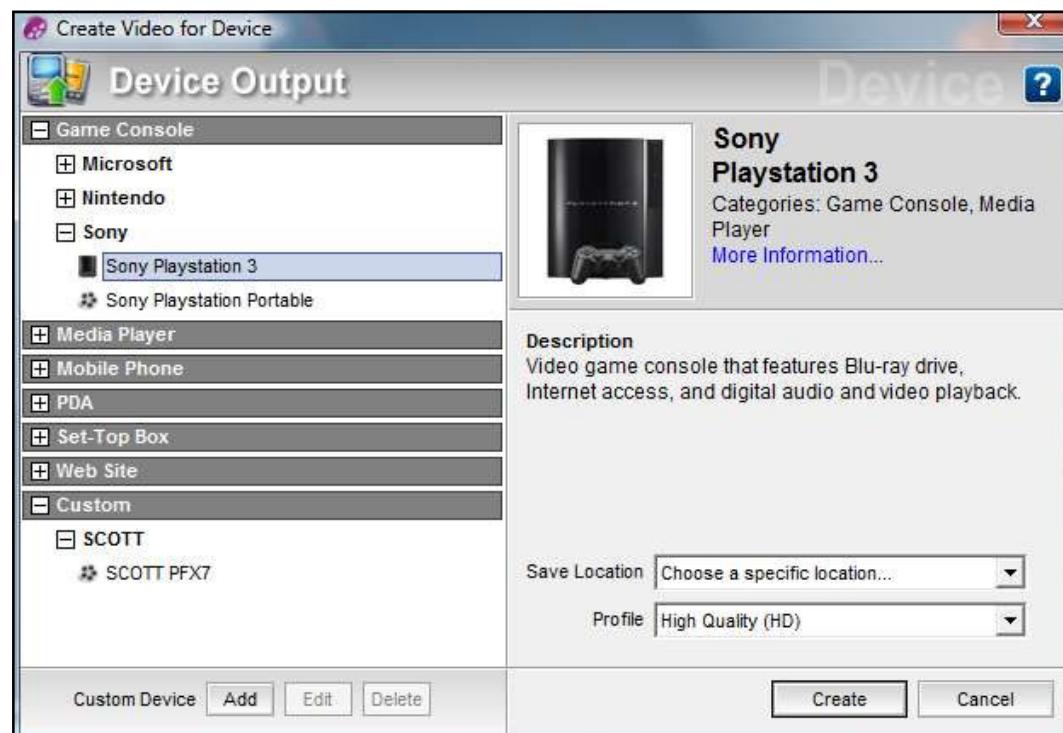
Vous souhaitez voir vos réalisations en HD ? Il existe plusieurs façons de les réaliser dans ProShow.

Si vous avez un PC et une TV HD (Ready ou Full), vous pourrez en principe connecter votre PC sur la TV ce qui vous permettra de visionner les exécutables notamment. L'idéal aura été de les avoir calculé pour qu'ils soient dans la résolution de la TV afin d'éviter un grossissement des pixels qui se remarquerait encore plus que sur une TV classique.

Si vous avez une console **Playstation® 3** vous pourrez créer une vidéo HD en utilisant les sorties sur périphériques. Gravez la vidéo HD sur un DVD standard et rangez-la sur votre Playstation® 3 en tant que disque de données.

Figure 17-31

Le panneau de configuration de la sortie pour Playstation 3



## 17 - 42 Techniques avancées

# ProShow 20/20 : Business

---

Dans cette partie 20/20, vous allez découvrir 20 conseils pour l'intégration et l'utilisation de montages à caractère professionnel. ProShow Producer est un outil professionnel avec lequel toute réalisation audiovisuelle prend une autre dimension. Que vous soyez photographe de presse, de reportage, de studio, que vous travailliez dans la production ou la post-production vous trouverez dans ProShow un outil quotidien qui vous fera gagner beaucoup d'argent.

- **Numéro 1 - faites une présentation de votre activité**

Les nouveaux consommateurs sont la vie de tout business. Le meilleur moyen de montrer ce que vous et/ou votre studio de photographie faites est de le dire sous forme de réalisation audiovisuelle.

Créez un court montage de 2 minutes maximum qui parlera de votre public, vos prospects et vos travaux. Vous pourrez inclure une grande variété d'images dans un tel montage. Par exemple, montrez votre lieu de travail, votre bureau, des extraits de montages déjà réalisés ou en cours, c'est un moyen efficace, rapide de faire connaître ce que vous faites et comment vous le faites. Cela peut aussi vous amener une clientèle nouvelle qui n'aura pas forcément imaginé ce que la production peut leur apporter.

- **Numéro 2 - un montage promotionnel dans votre hall d'accueil**

Un autre moyen de promouvoir votre activité et de montrer votre art dans le montage audiovisuel en diffusant un ou des montages promotionnels en boucle dans votre hall d'accueil. Cela donne l'opportunité pour de nouveaux clients de voir ce que vous faites pendant qu'ils patientent pour un rendez-vous.

- **Numéro 3 - ayez un exemple sur vous**

Avec la grande panoplie de téléphones mobiles ou de PDA en circulation, il devient facile de montrer quelques unes de vos réalisations à partir de votre téléphone ou votre assistant. Cette hypothèse peut faire sourire, mais sachez que les grandes rencontres ne sont pas réservées aux autres, il n'est pas dit qu'un jour vous regrettiez de ne pas avoir pu montrer votre travail à un client possible sur votre portable.

Il ya donc plusieurs façons de faire :

- Utiliser les **sorties sur périphériques** pour placer vos montages sur votre téléphone mobile ou un cadre numérique.
- Utiliser une **sortie exécutable** pour la mettre sur une clé USB connectable sur n'importe quel PC.
- Utiliser une **sortie DVD** pour créer un disque classique ou un mini disque que vous aurez toujours sur vous ou dans votre portfolio.

- **Numéro 4 - usez des filigranes**

Producer vous donne la possibilité de créer des filigranes pour vos montages. Un filigrane est une image qui apparaîtra sur chaque diapositive d'un montage. Vous pouvez régler la position, la taille et l'opacité de l'image.

1. Ouvrez la fenêtre des **Options du Montage**.
2. Sélectionnez l'onglet **Filigrane**.

## 17 - 44 Techniques avancées

3. Configurez votre filigrane selon votre besoin.
4. Vérifiez sur plusieurs diapositives du montage comment il apparaît et s'il a besoin d'être retravaillé.

Un filigrane c'est aussi votre publicité qui voyage. Insérez-y une image représentative de votre activité, votre logo ou toute information qui contribue à vous faire connaître par ce moyen.

- Numéro 5 - utilisez les fonctions de marque

Producer permet de personnaliser vos montages en ajoutant une marque personnelle à vos sorties PC : exécutable, Autorun et Autorun PC. La marque est une autre façon de rendre un montage complètement taillé pour votre business et votre studio ainsi que d'autres éléments qui peuvent concerner le client.

**Pour ajouter une marque à toute sortie qui la supporte :**

1. Sélectionnez la sortie.
2. Cliquez sur l'onglet **Marque**.
3. Configurez les divers paramètres qui correspondent à votre besoin.
4. Sauvegardez les options choisies pour pouvoir les réutiliser plus tard.

- Numéro 6 - créez un montage Au sujet de ...

Au montage **Au sujet de ...** apparaît quand votre client choisit **Au sujet de ce montage ...** dans les propriétés de l'exécutable. Ce montage devra être très court, pas plus de quelques secondes et peut être chargé avec des informations au sujet de votre studio. Incluez votre logo, des informations sur l'auteur et toute information de contact que vous aimeriez ajouter. Cela peut être un numéro de téléphone, votre adresse email et votre site Web. Utilisez les textes interactifs pour proposer des liens cliquables afin d'amener le prospect directement chez vous.

Pour créer un montage **Au sujet de ...**, faites d'abord le court montage que vous utiliserez puis :

1. Sélectionnez le type de sortie PC que vous allez utiliser
2. Sélectionnez l'onglet Marque.
3. Ajoutez le montage dans la partie **Inclure un 'Au sujet de ...'**

- Numéro 7 - créez un thème de menu personnalisé

La première chose que les gens verront quand ils lanceront l'un de vos montages est le menu. Les premières impressions sont souvent importantes donc appliquez-vous à créer un menu de présentation de vos montages qui donnent déjà un a priori favorable. Le menu doit refléter à la fois le contenu mais aussi vous-même, votre studio, votre activité.

Tous les menus faisant partie d'une sortie proviennent de la même interface, ils sont donc tous d'origine identique. Le menu est aussi l'occasion de rajouter quelques mots, un contact, une adresse email, ...

1. Sélectionnez le type de sortie que vous souhaitez.
2. Sélectionnez l'onglet **Menus**.
3. Choisissez **Personnalisation**.
4. Configurez le menu et faites-en une sauvegarde pour un usage ultérieur.

## 17 - 45 Techniques avancées

- Numéro 8 - faites des montages courts, simples et concis

La règle standard utilisée dans les bandes-annonces de films devrait s'appliquer aussi à vos montages de démonstration. Faites des montages courts et précis. Essayer de ne pas créer des démonstrations qui dépassent 2 minutes, toute la subtilité sera de dire l'important au cours de ce petit laps de temps.

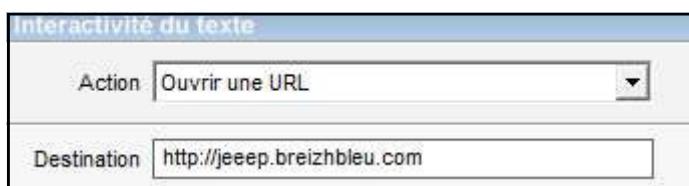
Diffusez vos meilleurs travaux sous forme condensée avec les extraits les plus significatifs. Montrez à vos clients pourquoi vous devriez faire leurs réalisations. Assurez-vous que vos démonstrations assurent !!

- Numéro 9 - utilisez les textes interactifs

Producer permet d'affecter des actions à tout texte de votre montage. Ces textes interactifs peuvent être cliqués pendant le visionnage du montage en déclenchant l'action associée prévue.

**Figure 17-32**

Le cartouche  
**Interactivité du  
texte.**



Par exemple, à la fin de votre réalisation de démonstration, faites un texte du genre « ***Et maintenant, allez visiter le site Web de JeeeP Prod*** ». Si la personne qui regarde le montage est connectée à l'Internet, le clic sur la phrase l'amènera directement sur le site concerné. Vous pouvez faire ces interactions également pour déclencher l'envoi d'emails ou autres.

- Numéro 10 - ayez à la fois Flash et Presenter sur votre site

Chargez des montages terminés sur votre site Web est toujours une excellente initiative. Ces montages agrémentent votre vitrine virtuelle et montrent votre façon de travailler. Afin de vous assurer un maximum d'audience, vous devrez charger à la fois la version ProShow (Presenter) mais aussi une version Flash ce qui vous permettra d'atteindre un maximum de visiteurs. Vous ferez toutefois remarquer que la meilleure qualité sera obtenue avec la version Presenter.

- Numéro 11 - chargez toujours sur YouTube

YouTube est devenu un must du stockage de vidéos sur le Net. En moyenne quotidienne, plus de 13% du trafic Internet passe par YouTube. Il n'y a pas de meilleure façon de se faire connaître de façon internationale (même si son activité est d'ordre national).

Un compte sur YouTube est gratuit et peut être configuré pour revenir sur votre site Web. Un visiteur YouTube peut donc venir sur votre site ou vous adresser un email pour en savoir plus sur vos travaux. Même si vous n'envisagiez pas de le faire, je peux vous assurer que, par expérience personnelle, un montage placé sur YouTube est voué à être vu des milliers de fois. Après, c'est vous qui voyez !!!

- Numéro 12 - les gabarits pour gagner du temps et rester efficace

Quand vous créez un montage, vous vendez votre expertise et votre art. Ceci veut dire que votre temps est indéniablement de l'argent. Les gabarits sont faits pour vous économiser du temps et de l'argent en créant un montage par remplissage des cadres avec des images.

Créez des gabarits à partir de vos montages ou créez des gabarits de toute pièce pour répondre à des situations qui deviendront répétitives. A toute occasion vous pourrez

## 17 - 46 Techniques avancées

sauvegarder tout ou partie d'un montage sous forme de gabarit. Même un effet sur une diapositive peut être sauvegardé seul pour être repris plus tard dans un montage plus conséquent. Ceci va vous démarquer de la concurrence en termes de qualité et de coût de production. Pour réaliser un gabarit :

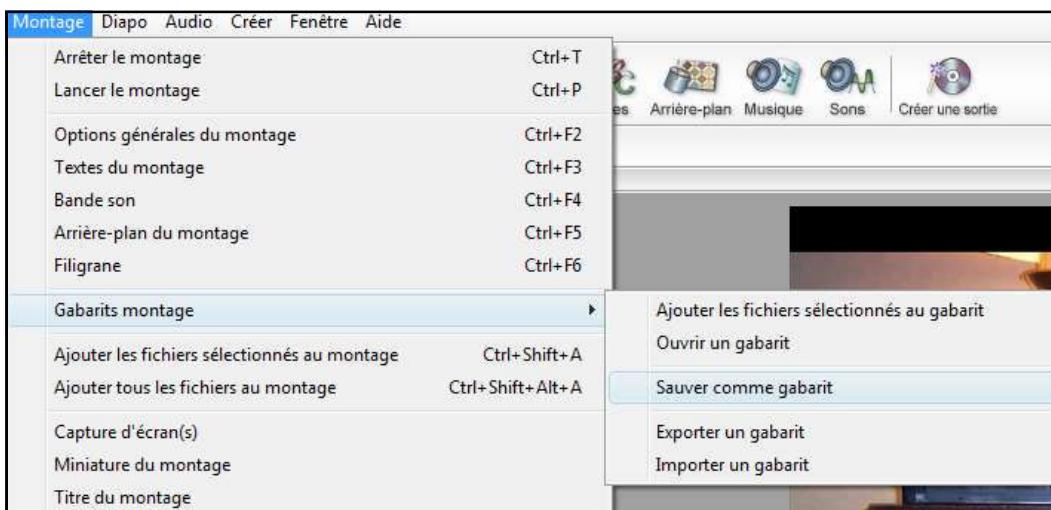


Figure 17-33

Sauvegarde d'un gabarit

1. Sauvegardez le montage que vous venez de finir de réaliser.
2. Cliquez sur le menu **Montage** dans la barre des menus.
3. Sélectionnez **Gabarits montage** -> **Sauver comme gabarit**.

- Numéro 13 - faites un emballage de type professionnel

Quand vous rendez votre travail à votre client, assurez-vous que vous allez le faire de façon professionnelle. Un boîte en plastique transparent avec le DVD à l'intérieur et un texte griffonné au feutre dessus est une façon de fournir le travail mais ne donne pas au client un sens de qualité. Utilisez au minimum une boîte coffret avec une jaquette imprimée comme entourage.

Assurez-vous que le disque est labélisé (nom du disque lors de la gravure, face avant imprimée, ...). Rappelez-vous que l'emballage de haute qualité renforce votre image professionnelle pour un investissement souvent nul ou à peine chiffrable.

- Numéro 14 - ne modélez pas vos ventes autour des disques

Ceci veut dire que la valeur réelle d'un montage n'est pas l'argent que vous facturez pour un disque mais pour le montage lui-même. Rappelez-vous que les disques sont faciles à copier alors que votre talent ne l'est pas.

Il y a plus de valeur dans votre talent et votre expertise que dans un support multimédia comme un disque. Si vous envisagez d'offrir des disques à vos clients, il y aura des coûts supplémentaires pour vous, mais vous serez largement plus bénéficiaires à vous occuper du prix de vos images et de votre création qu'à ajuster le prix au nombre de disques.

- Numéro 15 - ajoutez des versions alternatives de vos montages

Si vous avez réalisé plusieurs versions d'un montage pour votre client, incluez-les sur le disque que vous allez lui remettre afin qu'il décide lequel sera la version finale.

Ceci va accroître la confiance que vous témoignerez à votre client alors que cet effort ne vous coûtera absolument rien pour vous. Proposez-lui également de lui offrir une version pour son iPod par exemple ou une version pour son site Web, autant d'op-

## 17 - 47 Techniques avancées

portunités qui ne vous prendront que quelques minutes mais qui représenteront pour lui un vrai plus et une marque de professionnalisme.

- **Numéro 16 - encouragez les gens à copier votre montage**

Il n'y a aucune façon d'empêcher un montage d'être copié. Dans la mesure où vous vendez votre montage et non des disques, pourquoi ne pas encourager vos clients à les copier et les partager avec d'autres ?

Une telle proposition lancée telle quelle peut paraître complètement hors normalité. Et pourtant ! Un montage que vous réalisez c'est une partie de votre vitrine qui va s'afficher en dehors de votre propre site Web. Avec les options de marque que vous aurez ajouté dans ce montage, votre nom, vos coordonnées, votre adresse email vont désormais s'exporter tous azimuts. Ceux qui verront ce montage dupliqué par le client d'origine, sont susceptibles de vous contacter pour leur propre compte. Alors pourquoi ne pas dire clairement que ce montage peut être librement copié !

- **Numéro 17 - faites un montage pour inciter un achat**

Si vous donnez à vos prospects l'option de voir un projet de montage, ceci ne pourra être que bénéfique pour vous ... et pourquoi pas pour lui.

Utilisez un gabarit pour mettre rapidement des photos ensemble dans un montage-type.

Dans la plupart des cas, une fois qu'un client a vu un montage de ses propres images, évoquant l'événement qui a été photographié, il devient beaucoup plus intéressé par l'achat. La valeur réelle d'un montage peut être véhiculée simplement en le visionnant et donc assurez-vous que tous vos clients puissent le voir. Même s'ils ne veulent pas un montage classique, vous pourrez en créer un plus simple pour présenter une épreuve de vos clichés ou sous forme de galerie.

Autre hypothèse, créer une brève bande annonce ou une courte démonstration du montage sur lequel vous travaillez pour un client. Cette mini bande annonce donne au client une vue synthétique et augmente son intérêt pour la version finale sur laquelle vous travaillez.

- **Numéro 18 - utilisez des montages d'intro**

Un montage d'intro s'affiche avant que le montage principal soit joué ou avant le menu. Il fournit une annonce ou un aperçu de votre activité que le spectateur ne peut pas shunter.

Un montage d'intro c'est comme un logo de studio que vous voyez avant le passage d'un film par exemple. Un grand montage d'intro est une façon impressionnante d'ajouter vos références sur un montage.

- **Numéro 19 - utilisez la protection contre la copie**

Les exécutables et autres versions de sorties basées sur une version PC, permettent d'ajouter une protection contre la copie comme le recours à un mot de passe pour voir un montage.

Vous pouvez utiliser ces fonctions pour contrôler la façon de distribuer les pré versions de vos montages. Si vous souhaitez montrer les épreuves de vos prises de vues, ajoutez un appel à un mot de passe et envoyez le montage à votre client.

## 17 - 48 Techniques avancées

- Numéro 20 - les clients veulent de l'émotion

Rappelez-vous que vos clients veulent un montage qui recrée et amplifie l'émotion de leur événements. Concevez un montage qui fait exactement ceci. Ciblez le ressenti et les évènements qui font que cet évènement est important pour le client et que cela l'amplifie encore plus.

Les effets flashant, les couches multiples et les textes qui retiennent l'attention ont leur place mais utilisez-les avec précaution. Un montage professionnel démontre la façon dont on utilise les possibilités de ProShow vues par l'auteur et sa façon d'apporter l'émotion dans les images.

## ProShow 20/20 : la Composition

---

Dans cette partie 20/20, vous allez découvrir 20 conseils pour améliorer vos montages à travers une notion de qualité de composition. Quelle que soit la sorte de montage que vous allez mettre en œuvre, votre connaissance sur la composition est primordiale. Vous allez donc trouver tout ce qui fera la différence entre un montage et un très bon montage.

- Numéro 1 - doublez l'efficacité de votre travail

Tout travail que vous faites sur une couche peut être facilement copié et répété pour vous faire économiser énormément de temps et d'efforts. Ceci pourra se combiner avec quelques changements ou modifications sur la couche copiée afin qu'elle réalise exactement ce que vous désiriez faire.

La duplication de couches peut être effectuée à tout moment. Une fois que vous avez configuré tous les déplacements et effets que vous utilisez sur une couche, dupliquez-là :

1. Clic droit sur la couche dans la liste **Contenu de la diapositive**.
2. Sinon, clic sur le bouton d'ajout de couche
3. Choisissez **Dupliquer la couche**.

**Figure 17-34**

Dupliquer une couche.



La duplication que vous faites ainsi est une réplique exacte de la couche qui sert de base à la copie. Il suffit ensuite de faire les changements spécifiques sur la couche dupliquée pour réaliser rapidement une couche quasi identique à une autre.

- Numéro 2 - des couches d'expérimentation

Rien de plus facile que de faire des tests sur des effets particuliers en dupliquant des couches et en essayant de nouveaux effets sur les couches dupliquées. Une fois que vous avez testé les différentes hypothèses, il ne reste plus qu'à supprimer les couches inutiles.

- Numéro 3 - utilisez les écrans de copie de paramètres

Producer est un des rares logiciels permettant l'accès à la copie de n'importe quels paramètres utilisés dans une couche vers d'autres couches de la diapositive, d'autres diapositives voire vers tout le montage. Pour copier des paramètres :

1. Positionnez le curseur de la souris sur l'un des paramètres que vous trouverez dans les onglets **Couches, Effets, Déplacements, Textes**
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton du paramètre correspondant. Choisissez **Copier 'paramètre' to other layers**.
3. Choisissez dans la colonne centrale le ou les paramètres à dupliquer et dans la colonne de droite, la destination de la copie.

## 17 - 50 Techniques avancées

Cette partie du logiciel n'étant pas accessible à la traduction, la partie centrale reste en anglais. La traduction de tous les termes est dans l'**Annexe 2**.

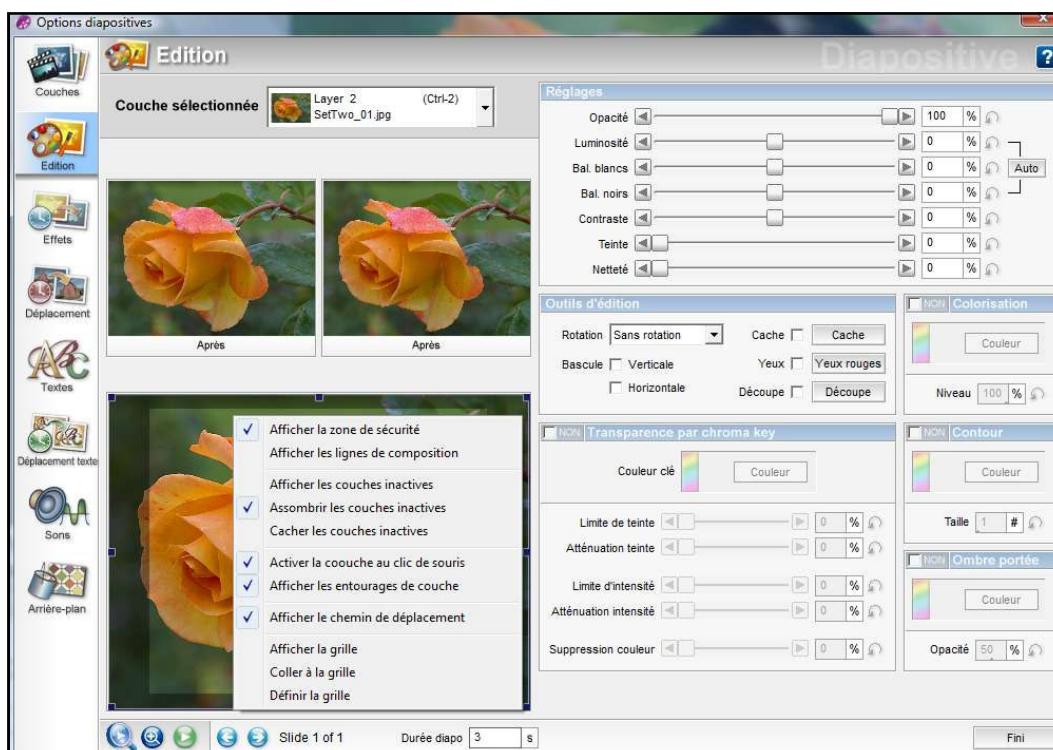
- **Numéro 4 - réaménagez les diapositives facilement**

Utilisez les raccourcis clavier pour réaménager vos diapositives sur la table de montage sans passer par des manipulations à la souris pas toujours évidentes. A tout moment vous pouvez sélectionner une diapositive sur la table de montage et la déplacer vers la gauche ou la droite à l'aide des touches < ou >. Cette facilité fonctionne même avec une série de diapositives sélectionnées que vous déplacerez alors simultanément.

1. Sélectionnez la diapositive ou la série de diapositives à déplacer.
2. Appuyez sur la touche < pour la/les déplacer vers la gauche.
3. Appuyez sur la touche > pour la/les déplacer vers la droite.

- **Numéro 5 - personnalisez votre fenêtre d'aperçu**

L'aperçu de la fenêtre des **Options de diapositives** peut être ajustée pour s'adapter exactement à ce que vous voulez y voir. Il peut être intéressant de changer les paramètres pour les adapter à ce que vous souhaitez en faire.



**Figure 17-35**

Paramétrage des fenêtres d'aperçu dans les **Options de diapositives**.

En cliquant avec le bouton droit de la souris dans les onglets **Couches**, **Effets**, ... vous pouvez ajuster les entourages de couches, les lignes de composition, quelles couches sont affichées, comment elles sont affichées, ...

- **Numéro 6 - utilisez les lignes de composition**

Les lignes de composition font partie des options d'affichage des fenêtres d'aperçu et sont un outil indispensable pour bien cadre les photos dans la diapositive.

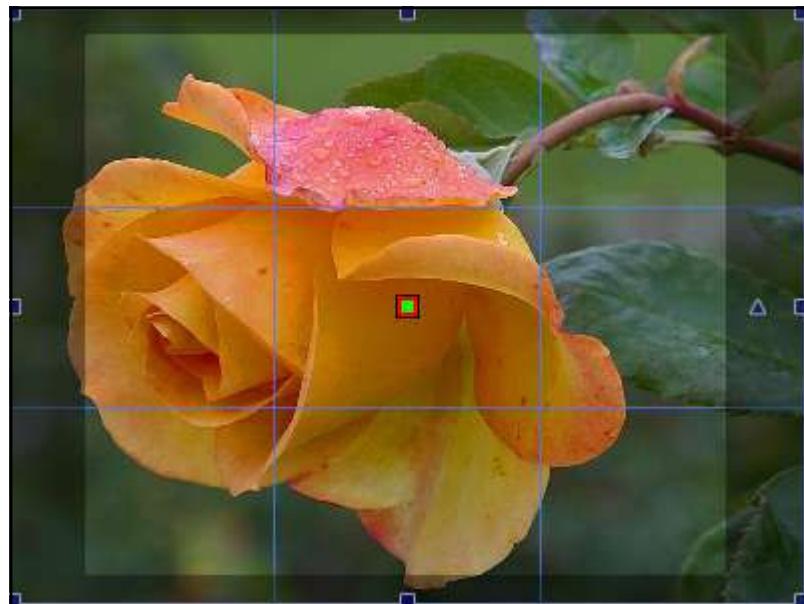
Les lignes de composition sont des grilles qui servent pour aligner visuellement vos couches et vous aident à déterminer le poids visuel de la diapositive. Ajuster le poids

## 17 - 51 Techniques avancées

visuel d'une diapositive est important pour le cadrage des photos par rapport à la diapositive entière. Ce mode de repérage sera notamment utile pour répondre aux contraintes de la règle des tiers.

**Figure 17-36**

Les lignes de composition de la fenêtre d'aperçu des diapositives.

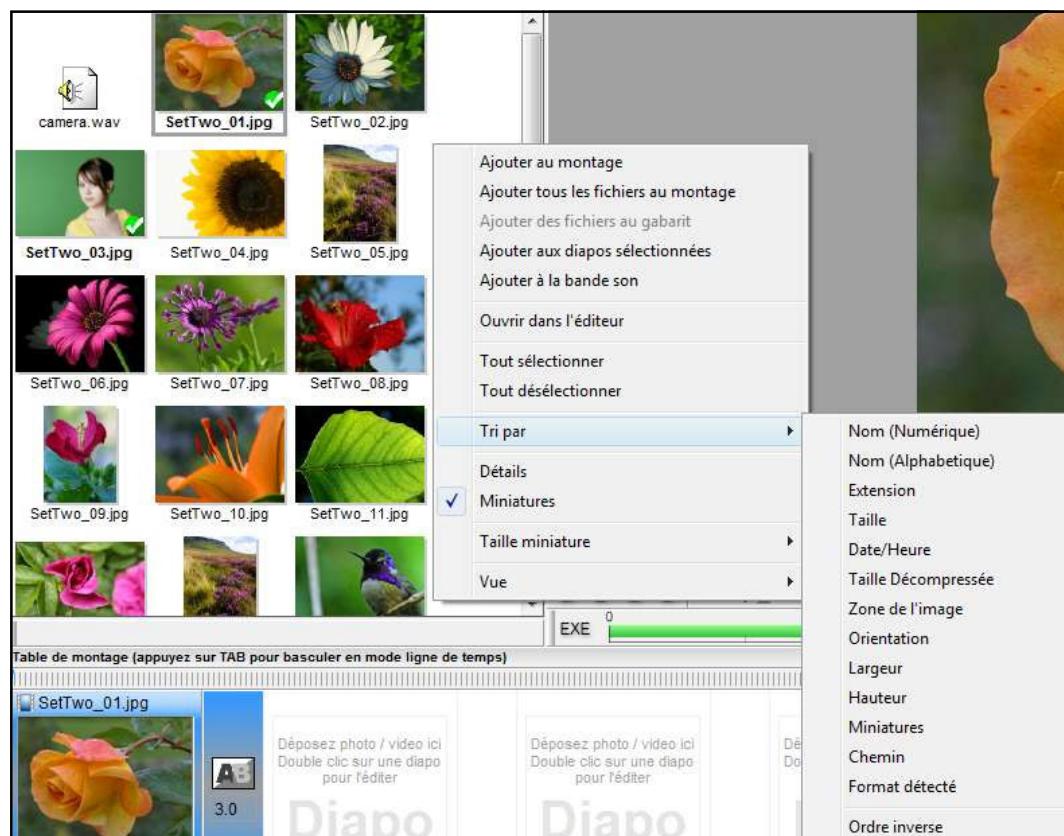


- Numéro 7 - contrôlez votre ordre de tri.

La fenêtre de la liste des fichiers telle qu'elle apparaît dans ProShow est triée par défaut selon le tri alphabétique Windows. Si vous souhaitez modifier cet ordre de tri selon d'autres critères qui figurent dans la liste déroulante des critères de tri.

**Figure 17-37**

Accès aux critères de tri de la liste des fichiers.



1. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre de la liste des fichiers.
2. Choisissez **Tri par** -> puis le critère de tri dans la liste déroulante.

## 17 - 52 Techniques avancées

- Numéro 8 - randomisez les ordres de diapositive

Si vous créez un montage qui ne dépend pas de l'ordre des diapositives, vous pouvez randomiser la table de montage en quelques clics. C'est utile si vous lancez une réalisation qui servira principalement comme affichage d'arrière-plan pour une manifestation.

1. Importez l'ensemble des photos qui constituent le montage.
2. Clic droit sur la table de montage puis **Tout sélectionner**.
3. Choisissez **Randomiser** -> **Randomiser l'ordre des diapos.**

- Numéro 9 - utilisez la mise à l'échelle de l'image.

Dans la plupart des cas, vous utilisez une valeur par défaut pour l'échelle de vos images et créez vos diapositives avec cette valeur. La plus communément retenue est **Adapter au cadre**. Changer la valeur de cette échelle peut rendre votre travail plus rapide et donner un meilleur look à vos diapositives.

Si vous créez une série de diapositives qui utilise des bordures photos, changez la valeur de l'échelle pour Adapter à la zone de sécurité. Ceci va afficher une plus grande partie de l'image au centre de chaque diapositive, les rendant automatiquement prêtes pour une bordure pour entourer les bords extérieurs.

- Numéro 10 - faites des montages réellement rapides

Quelquefois, vous n'avez pas besoin de vous focaliser autant sur votre composition que vous le faites pour la vitesse. Vous pouvez réaliser un montage en quelques secondes quand le temps est un impératif incontournable.

1. Faites glisser toutes les images à utiliser sur la table de montage.
2. Randomisez l'ordre des diapositives (**Ctrl + Maj. + 1**)
3. Randomisez les effets de déplacements (**Ctrl + Maj. + 2**)
4. Randomisez les effets de transition (**Ctrl + Maj. + 3**)

En quelques clics et quelques secondes, vous venez de terminer un montage. Cet exemple n'est pas à prendre comme solution systématique évidemment !! Par contre, si vous devez créer un montage rapide pour montrer ce que donnent des photos dans un contexte de réalisation terminée, cette technique est la plus rapide possible.

- Numéro 11 - accrochez-vous à un planning

Une composition avance mieux quand il y a derrière un scénario et un plan de travail.

Quand vous créez des montages, arrivez avec un plan qui devra répondre à une série de questions.

- Qui va regarder ce montage ?
- Que doit dire ce montage ?
- Quelles sont les choses nécessaires à faire figurer dans ce montage ?

Il sera intéressant d'arriver avec un slogan de quelques mots qui définira le contenu du montage du genre :

*La fête de Béatrice fut une réussite !*

*Robert vit une vie magnifique !*

*Quel beau mariage !*

Contrôlez toujours 2 fois si votre montage correspond aux buts initiaux et modifiez-

## 17 - 53 Techniques avancées

le s'il dérive dans certaines situations.

- **Numéro 12 - commencez par la fin !**

Quand on commence un nouveau montage, la meilleure chose à penser est de la façon dont il va se terminer, aussi bizarre que cela puisse paraître. Pensez à ce genre de questions :

- Qu'est-ce qui va être montré ?
- Quel genre d'information dois-je véhiculer ?

Ces deux questions vous aideront à déterminer quelques éléments de départ de votre montage. Par exemple, si vous savez que votre réalisation sera affichée sur un écran de TV large, vous savez que vous devrez paramétrier le montage en 16:9 et tenir compte de ce format large pour ajuster la taille des caractères que vous utiliserez dans les titres et sous-titres.

Ce type d'information va vous aider à planifier la base de votre montage sur laquelle vous ajouterez votre design.

- **Numéro 13 - les mariages de couleurs**

La consistance de la couleur est un élément important pour un bon montage. Dans de nombreux cas, vous aurez une image qui contient des couleurs que vous souhaitez utiliser sur d'autres couches ou que vous recréerez ailleurs dans le montage. N'utilisez pas de couleurs approximatives. La pipette du sélecteur de couleurs vous permettra de sélectionner exactement la bonne couleur pour votre image.

- **Numéro 14 - utilisez la hiérarchie dans le design**

Pensez toujours à la façon dont votre public va regarder vos diapositives. Des couches avec des images plus grandes, mieux définies visuellement attireront plus l'attention que des présentations plus petites avec des éléments moins bien agencés. Si vous devez attirer l'attention du public sur un aspect spécifique d'une diapositive, vous devrez faire en sorte que cet aspect est bien mis en valeur.

Une présentation grande largeur avec des couleurs contrastées, des effets flashy feront tout à fait l'affaire pour attirer le public. La difficulté toutefois résidera dans la bonne dose qui retiendra l'œil du spectateur sans occulter complètement le reste de la diapositive.

Rappelez-vous que si toutes les couches de votre montage sont d'égale intensité, la vision que les spectateurs en auront dépendra des propres références de chacun et donc, que certains pourront manquer quelque chose d'important du montage. Vous avez un contrôle total sur la façon dont vous sollicitez le public, tenez-en compte pour améliorer votre production.

- **Numéro 15 - pensez au rythme**

Il n'y a pas de réponse unique sur la façon dont on peut utiliser le rythme dans un montage. La meilleure réponse est de tenir compte du public visé par la réalisation. Vous devez coller avec ses goûts et pas forcément les vôtres, sinon c'est l'échec.

- Des durées répétitives de diapositives de 10 secondes sont à bannir car elles font perdre l'intérêt du public.
- Des durées constantes de diapositives ultra courtes font décrocher les gens.

L'objectif est de garder le public en haleine sans le lasser ni lui faire subir un tir de

## 17 - 54 Techniques avancées

barrage rapide d'images. L'idéal est donc de varier le rythme en fonction des images diffusées et de l'intérêt à les voir de façon douce ou rapide. Le rythme doit faire partie du planning de construction du montage.

- **Numéro 16 - ne faites pas des montages épiques**

Les travaux d'Homère sont de grandes lectures mais ils n'ont pas droit de cité dans les montages. Gardez à vos réalisations une durée raisonnable afin de ne pas lasser votre public.

On peut considérer qu'une durée de 3 à 5 minutes est la bonne mesure pour faire passer des messages de façon simple et concise. Des montages plus courts sont également bons mais le risque est de ne pas pouvoir délivrer un message suffisamment élaboré. Des montages plus longs ne sont envisageables que pour diffuser des concepts nécessitant des développements s'adressant à un public averti.

- **Numéro 17 - composez pour le public**

Vous devez toujours avoir votre public dans votre pensée quand vous mettez un montage en chantier. Pensez au groupe dans lequel il fait partie. Les adolescents, par exemple, souhaitent avoir des réalisations qui sont plus soutenues en rythme que la moyenne des autres réalisations. Quand vous produirez pour les seniors, vous aurez au contraire en tête des montages plus calmes avec des transitions plus graduelles et une attention plus marquée sur les images.

Chaque élément inclus dans un montage doit donc correspondre avec le public visé. La musique, les effets et les transitions devront être cohérents pour faire passer le message qui lui est destiné.

- **Numéro 18 - contrôlez vos images**

Vous n'aurez pas toujours besoin de construire vos montages autour de vos images globales. Découper (ou recadrer) est une façon de travailler qui permet de ne sélectionner que la partie d'une photo qui colle parfaitement avec le message à diffuser. Pensez-y quand vous aurez vos images sur la table de montage.

- **Numéro 19 - contrôlez les transitions paysages/portraits**

Passer d'une image en présentation paysage vers une image en présentation portrait peut devenir un casse-tête pour que la transition reste harmonieuse. Il existe des moyens pour que ce passage soit plus naturel :

- Utilisez des bordures sur vos images pour contraindre les images à apparaître de la même, façon.
- Utilisez une diapositive vierge entre chaque changement d'orientation pour faire fondre une image complètement avant que la suivante apparaisse.
- Utilisez des masques pour mixer les bords de couches qui sont de différentes orientations.
- Utilisez la fonction **Cache** pour adoucir les bords des couches d'images afin qu'elles s'enchaînent plus naturellement.

L'une ou l'autre de ces idées rendront la transition plus douce en choisissant celle qui colle le mieux avec votre travail.

## 17 - 55 Techniques avancées

- Numéro 20 - utilisez des fichiers Photoshop

SI vous éditez vos images dans Photoshop avant de créer les montages, vous pourrez profiter des compositions réalisées dans ce logiciel.

Exportez chaque calque de votre composition Photoshop en tant qu'image séparée et ajoutez ces images en tant que couche dans ProShow. Réarrangez chaque couche pour reconstituer l'image globale créée dans Photoshop et vous pourrez ainsi contrôler chaque couche individuellement. Ajoutez déplacement, effets afin de reconstituer l'effet général recherché.

## **17 - 56 Techniques avancées**

## Déplacements évolués

---

Cette partie va reprendre le concept déjà vu précédemment sur les images-clés pour évoquer des techniques particulières qui les utilisent dans le cadre de déplacements de couches.

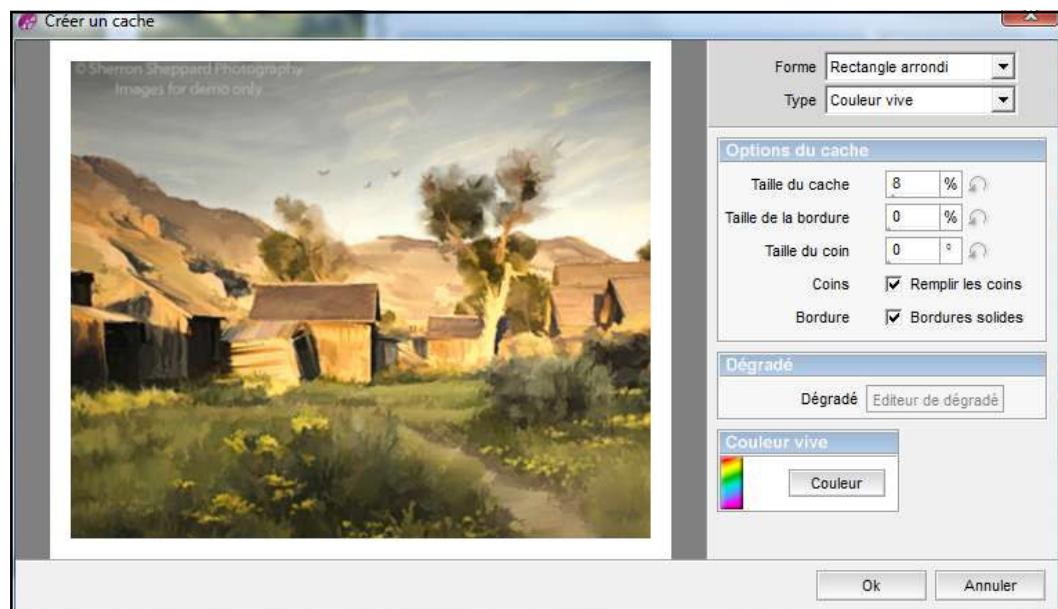
Vous allez retrouver les images-clés, la ligne de temps et la façon de les mettre en œuvre pour avancer un peu plus dans la technique. Vous allez découvrir comment améliorer les déplacements à l'intérieur de vos diapositives, comment créer des chemins de déplacements multiples avec plusieurs couches en les combinant avec les effets sonores. Ceci devrait vous ouvrir le monde des nombreuses possibilités que Producer vous procurera pour créer des montages d'un look professionnel.

- **Exemple 1 : Photos et flash** - Cet exemple combine les techniques images-clés sur les déplacement et les effets pour recréer un flash d'appareil photo et une image qui se déplace. Le but est de créer l'effet qui est généré quand quelqu'un prend une photo avec flash et en lançant ladite photo sur une table par exemple. Chaque image est accompagnée d'un flash, d'un effet sonore et d'un mouvement sur une diapositive.

1. Sélectionnez une image que vous utiliserez comme arrière-plan et placez-la sur la table de montage. Dans l'exemple, elle s'appelle **Grungy-Background.jpg**.
2. Donnez une durée de **5.0** secondes à la diapositive et une durée de transition de **2.0** secondes.
3. Sélectionnez la première image qui devra apparaître dans l'effet préparé et ajoutez-la comme nouvelle couche. Dans l'exemple, il s'agit de **Sheppard\_026.jpg**.
4. Ouvrez l'onglet **Couches** pour cette diapositive
5. Changez la valeur de **Zoom** pour la couche 1 pour **60%**.
6. Sélectionnez l'onglet **Edition** et cliquez sur le bouton **Cache**.
7. Changez la **Forme** pour **Rectangle arrondi**. Changez le **Type** pour **Couleur vive**, passez la **Taille du cache** à **8%**. Cochez les options **Remplir les coins** et **Bordures solides**.

**Figure 17-38**

La vue de la fenêtre **Cache** qui permet de réaliser un cadre autour de l'image.



## 17 - 58 Techniques avancées

Vous devriez avoir maintenant votre couche centrée sur la diapositive, avec zoom arrière et une bordure blanche autour. Nous devons maintenant créer un mouvement qui la fait apparaître comme si elle avait été jetée sur l'arrière-plan depuis un point hors de la diapositive.

8. Cliquez sur l'onglet **Déplacement**.
9. Ajoutez une nouvelle image-clé sur la couche 1. Cette image-clé va devenir la n°2, l'ancienne n°2 deviendra n°3.
10. Dans la **Position Départ**, appliquez une rotation à la couche. Dans l'exemple, elle est de **-11%**. Déplacez la couche de façon à ce qu'elle se trouve en dehors de la diapositive en bas à droite. Les valeurs n'ont pas à être d'une grande précision. Dans l'exemple, les valeurs de position sont **59.06 x 80.95**.

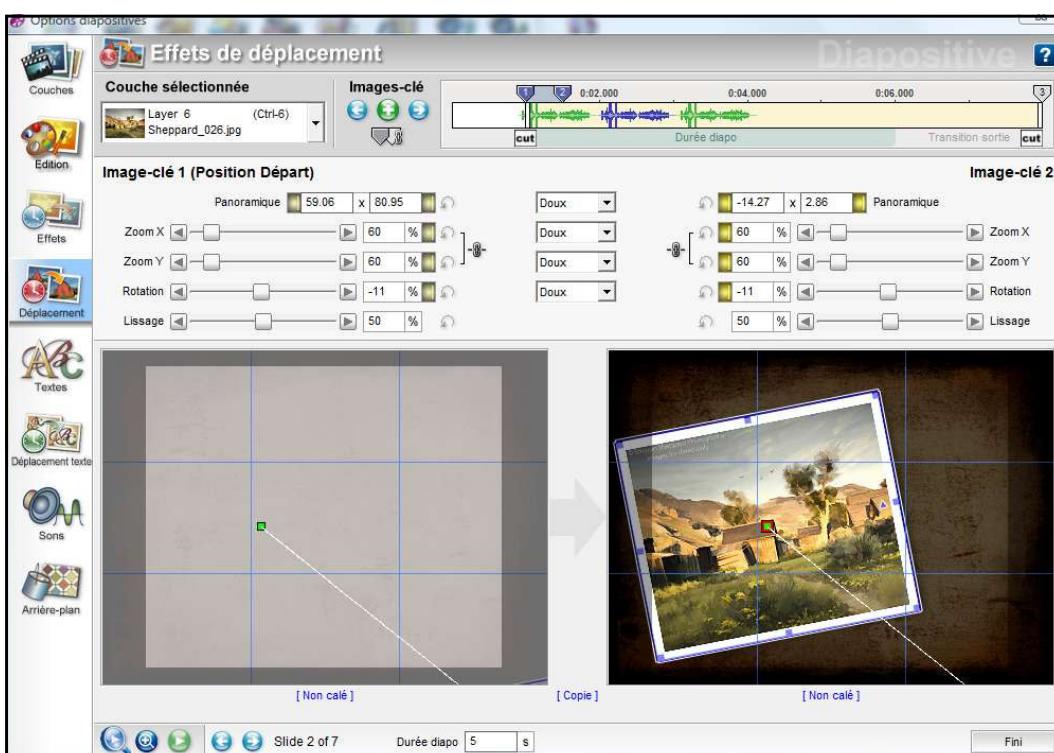


Figure 17-39

Vue de la fenêtre **Déplacement** pour la couche 1.

11. Dans la **Position Arrivée**, placez la couche là où vous voulez qu'elle apparaisse. Dans l'exemple, la position est **-14.27 x 2.86**.
12. Sélectionnez la séquence d'images-clés 2 - 3 (en cliquant sur la balise d'image-clé 3 par exemple) et cliquez sur **[Copie]** situé entre les 2 fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**. Ceci va donc permettre de garder la position de la couche fixe pendant la durée 2 - 3.
13. Clic droit sur la balise d'image-clé n°1 et choisissez **Valider le temps**. Changez la valeur pour **1** seconde.
14. Clic droit sur la balise d'image-clé n°2 et passez le temps de **1.5** seconde.
15. Sélectionnez l'onglet **Couches** et cliquez sur le signe **+** pour ajouter une nouvelle couche. **Ajoutez une couleur vive** et passez la couleur sur **Blanc**.
16. La couche de couleur vive sera sur le dessus de la liste. Nous ferons apparaître et disparaître cette couche en jouant sur le paramètre **Opacité** quand la photo arrive dans l'écran.
17. Sélectionnez l'onglet **Effets**. Assurez-vous que la couche 1 est sélectionnée dans la liste déroulante.

## 17 - 59 Techniques avancées

18. Clic droit sur la balise d'image-clé 1 et choisissez **Valider le temps**. Passez la valeur à **1** seconde.
19. Clic droit sur la balise d'image-clé 2 et passez le temps à **1.5** seconde.
20. Changez la valeur de **l'Opacité** dans la **Position Arrivée** à **0%**.

Lancez le visionnage pour voir votre effet en action. Vous devriez voir l'éclair blanc de la couche en couleur vive juste au moment où la photo est propulsée sur l'arrière-plan.

21. Cliquez sur **Fini** pour fermer la fenêtre des **Options de diapositive**.
22. Placez le fichier son **Camera.wav** sur la bande son située sous la table de montage.
23. Appuyez sur la touche **Tabulation** pour passer la vue du fichier son en forme d'onde. Déplacez le curseur triangulaire bleu situé sur la ligne de temps de la bande son jusqu'à ce que vous voyiez apparaître l'éclair blanc dans la fenêtre d'aperçu.
24. Vous venez de matérialiser l'instant exact d'apparition du flash. Appuyez sur la touche **Ctrl** et tout en la maintenant appuyée, déplacez le fichier son jusqu'à ce qu'il s'aligne sur la ligne pointillée verticale du curseur triangulaire bleu. C'est magique, votre fichier son est maintenant synchronisé avec l'éclair.

Lancez l'aperçu afin de vérifier la bonne coordination image/son. Vous allez pouvoir vous servir de cet effet sur une photo pour le répéter autant de fois que nécessaire pour le générer sur plusieurs photos.

25. Pour créer les 3 autres couches supplémentaires, répéter les étapes 2 à 23 pour chaque nouvelle couche. Attention de bien gérer les numéros de couches. Attention également aux temps qui doivent évoluer avec les photos. Par exemple, la seconde photo devra apparaître à 2 secondes et terminer à 2.5 secondes, la troisième à 3 secondes et 3.5 secondes, etc.

**Figure 17-40**

La vue finale de l'exemple.



*Sur le DVD, cet exemple porte le nom : AdvMotion1-KF.psh*

## 17 - 60 Techniques avancées

- **Exemple 2 : images en rotation** - Dans cet exemple, nous allons combiner des déplacement générés par images-clés avec quelques effets également dépendant d'images-clés pour créer un effet d'image en rotation sur un axe vertical. Cet exemple fait appel à 3 couches d'images qui entrent dans la diapositive et au fur et à mesure qu'une image est affichée elle simule une rotation en 3D. Quelques trucs seront nécessaires pour bien comprendre le mécanisme.

1. Créez une nouvelle diapositive avec l'image exemple **GregAllenDetails\_049.jpg**.
2. Changez la durée de la diapositive et passez-la à **10** secondes avec une transition **CUT à 0.0** seconde.
3. Sélectionnez l'onglet **Couches**.
4. Changez la valeur du **Zoom** pour **55%**.
5. Sélectionnez l'onglet **Edition**.
6. Cochez la case **Contour** et passez la couleur sur **Blanc**.
7. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.
8. Ajoutez une image-clé ce qui fera un total de 3 pour cette couche.
9. Clic droit sur la balise d'image-clé n°2, choisissez **Valider le temps** et indiquez **0.5** seconde. Passez le temps de la balise d'image-clé n°3 à **0.75** seconde.
10. Cliquez sur la balise n°1, dans la **Position Départ**, déplacez la couche en dehors de l'écran sur la gauche, la valeur de position devrait être de **-65 x 0**.
11. Cliquez sur la balise n°3, dans la **Position Départ**, déplacez la couche de telle façon qu'elle soit visible sur le côté droit de la diapositive. La valeur de position devra être de **31 x 0**.
12. Cliquez sur l'icône du maillon de chaîne située à côté des valeurs Zoom X et Zoom Y en **Position Départ**. Ceci va casser le maillon comme le montre la photo ci-contre.
13. En **Position Arrivée**, assurez-vous que le maillon est également brisé et changez la valeur de **Zoom X** pour **0%**. La couche d'image devrait maintenant se présenter sous la forme d'une ligne avec la bordure visible.

Figure 17-41

Le maillon brisé.

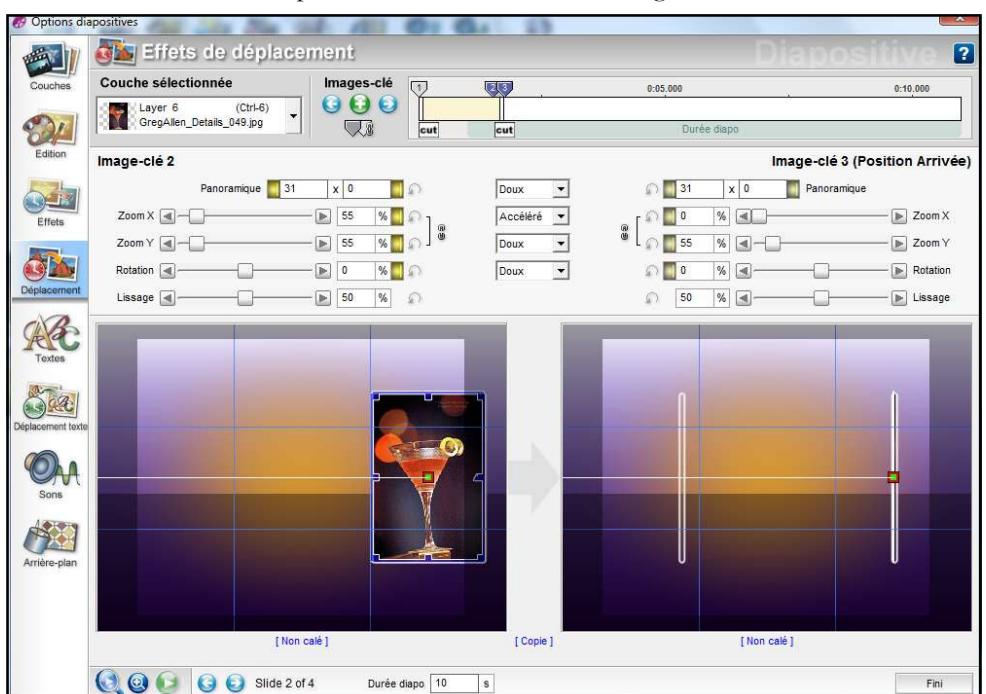


Figure 17-42

La vue de la fenêtre montrant l'effet de zoom désolidarisé dans la hauteur et la largeur.

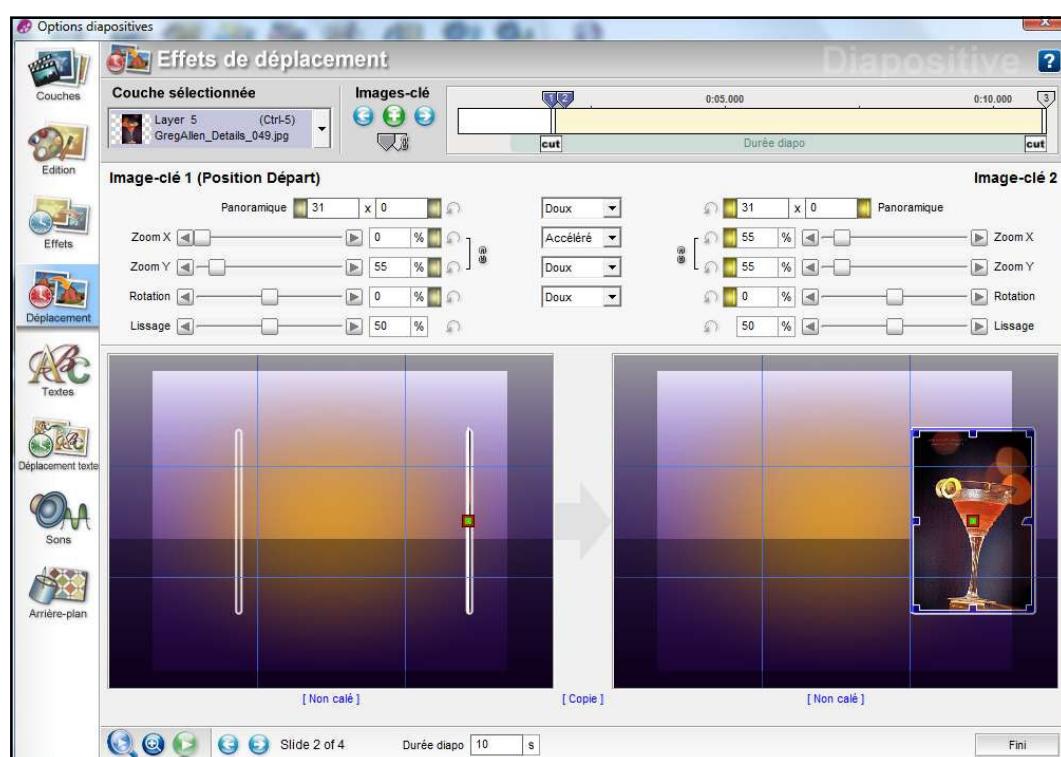
## 17 - 61 Techniques avancées

Avec cette technique, vous venez d'ajouter votre première couche, vous avez configuré son apparence et affecté des paramètres de déplacement. A la fin de la phase de déplacement, l'image apparaît sous forme d'une ligne verticale. Pour les prochaines étapes, vous allez ajouter une copie de cette image afin de pouvoir l'étendre à partir de cette ligne mais elle devra être basculée horizontalement pour créer l'illusion qu'on la voit de l'autre côté au moment du retour.

14. Sélectionnez l'onglet **Couches**.
15. Ajoutez une nouvelle couche en sélectionnant la même image que précédemment.
16. Sélectionnez l'onglet **Édition** et cochez la case **Contour** et changez la couleur pour **Blanc**.
17. Cochez la case **Bascule Horizontale**.
18. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.
19. Ajoutez une nouvelle image-clé, soit un total de 3 images-clés.
20. Appliquez un temps de **0.75** seconde à l'image-clé n°1. Appliquez un temps de **1.0** seconde à l'image-clé n°2. Appliquez un temps de **10** secondes à l'image-clé n°3 qui se trouve à la fin de la diapositive.
21. Cliquez sur la balise d'image-clé 1, dans la **Position Départ**, placez la couche d'image au même endroit que celle que vous avez créée il y a quelques instants.
22. Cliquez sur le maillon de chaîne pour désolidariser le zoom et validez le **Zoom X à 0%**.
23. Dans la **Position Arrivée**, assurez-vous que le maillon de chaîne est également brisé et validez le **Zoom X** à la même valeur que le **Zoom Y** soit **-55%**.
24. Cliquez sur la balise d'image-clé 3 puis cliquez sur **[Copie]** situé entre les 2 fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**.

Figure 17-43

La vue de la fenêtre montrant l'effet de zoom désolidarisé dans la hauteur et la largeur et avec l'image retournée.



Lancez l'aperçu pour voir ce que vous venez de créer. Vous devriez voir la couche

## 17 - 62 Techniques avancées

d'image venir de la gauche, s'arrêter et tourner sur elle-même. Pour créer les 2 autres couches d'images, vous suivrez les étapes précédentes pour chaque nouvelle couche. Vous les créerez de la même manière en ajustant les temps et les positions.

25. Pour créer les 2 autres couches, répétez les étapes 1 à 24. Ajustez les valeurs de temps des images-clés pour chaque couche afin qu'elles démarrent après que la précédente est terminée. Votre première image se termine à 1 seconde donc, démarrez la seconde à 1.0 seconde. La troisième démarrera à 2.0 secondes. En plus, ajustez les positions de chaque image par rapport à la position arrivée de la précédente.

Une fois que les 3 images se sont déplacées et ont tourné sur elles-mêmes, vous finirez la diapositive en arrangeant le look de votre arrière-plan.

26. Sélectionnez l'onglet **Arrière-plan**. Utilisez un arrière-plan en dégradé et configuez ce dégradé de telle façon qu'il améliore la présentation de vos images. Dans l'exemple, il s'agit d'un dégradé horizontal de violet à blanc.
27. Sélectionnez l'onglet **Couches**. Ajoutez une nouvelle couche **Couleur vive**, passez sa couleur à **Noir** et changez l'**Opacité** à **55%**.
28. Déplacez la couche en couleur vive en bas de la liste des couches.
29. Positionnez cette couche de telle façon qu'elle couvre la moitié basse de l'arrière-plan. Une position de **0 x 30** devrait aller.
30. Ajoutez une nouvelle couche en **Couleur vive**, passez sa couleur en **Orange**. Déplacez cette couche en bas de la liste des couches.
31. Sélectionnez l'onglet **Edition**. Choisissez la couche de couleur **Orange** dans la liste déroulante.
32. Cliquez sur le bouton **Cache**, passez la **Forme** sur **Ellipse** et le **Type** sur **Transparent**. Donnez une valeur de taille du cache de **100%**.
33. Cliquez sur **Ok** et fermez la fenêtre des **Options de diapositive**.

Visionnez ce que vous venez de créer. Vous devriez avoir un superbe arrière-plan derrière vos couches d'images.



**Figure 17-44**

La vue finale de votre projet.

*Sur le DVD, cet exemple porte le nom : AdvMotion2-KF.psh*

### Le masquage évolué

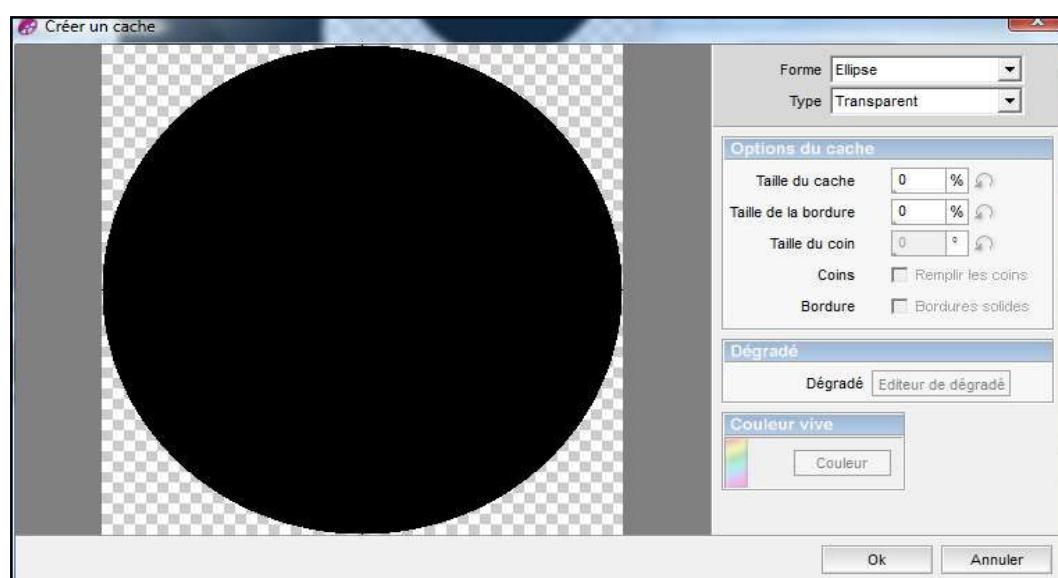
Les techniques de masquage sont sans doute ce qui fait de Producer l'un des tout premiers logiciels de composition graphique par la simplicité de mise en œuvre et le résultat étonnant qu'il procure en quelques clics. Dans la première partie de ce manuel, quelques exemples ont été évoqués, vous en trouverez d'autres ici qui complètent la technique sans toutefois la limiter à ces seules démonstrations.

- **Exemple 1 : l'effet loupe** - cet exemple utilise un masque de transparence en mode alpha pour créer une loupe qui passe par-dessus un arrière-plan. La version agrandie de l'image est simplement une couche d'image dupliquée et zoomée de telle façon que lorsque le masque passe, la couche associée paraît agrandie. Cet effet est simple à réaliser, il combine des techniques évoluées de masquage avec un déplacement pour produire un effet étonnant.

1. Créez une nouvelle diapositive avec l'image de votre choix. Dans l'exemple on utilise le fichier **peacock.jpg**.
2. Passez la durée de la diapositive à **5.0** secondes et la transition à **1.0** seconde
3. Importez de nouveau la même image sur la diapositive en tant que nouvelle couche.
4. Sélectionnez l'onglet **Couches**.
5. Sélectionnez la couche 1 et passez le **Zoom** à **160%** et la position à **10 x 5** pour la décaler légèrement.
6. Ajoutez une nouvelle couche sous forme de **Couleur vive** et passez sa couleur en **Rouge**. Paramétrez sa **Résolution** en **600 x 600** pour qu'elle soit parfaitement carrée.
7. Passez cette couche en position 1 dans la liste des couches (Contenu de la diapositive)
8. Cochez la case **Cette couche est un masque**.
9. Sélectionnez l'onglet **Edition**.
10. Cliquez sur le bouton **Cache**. Passez la **Forme** sur **Ellipse** et le **Type** sur **Transparent**. Changez la **Taille de la bordure** et la **Taille du cache** pour **0**. Ceci va générer un cercle parfait. Cliquez sur **Ok**.

**Figure 17-45**

La vue finale de votre projet.



## 17 - 64 Techniques avancées

Le masque est maintenant créé et prêt pour être déplacé dans la diapositive. Dans chaque zone où passe le masque, il laissera apparaître l'image agrandie de la couche avec laquelle il est associé.

11. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.
12. Ajoutez une nouvelle image-clé ce qui fera un total, de 3.
13. Validez le temps de l'image-clé 2 à **4.0** secondes.
14. Cliquez sur la balise d'image-clé 1, dans la **Position Départ**, placez le masque dans le coin supérieur droit de la diapositive, dans la **Position Arrivée**, placez le masque vers le centre de la diapositive.
15. Cliquez sur la balise d'image-clé 3, dans la **Position Arrivée**, placez le masque dans le coin supérieur gauche de la diapositive.

Lancez le visionnage pour vous rendre compte de l'effet. La partie finale de cet exemple va consister à ajouter une certaine épaisseur à la loupe pour lui donner un aspect plus solide. Ceci va être fait en dupliquant la couche du masque et en ajoutant une ombre portée.

16. Sélectionnez l'onglet **Couches**.
17. Clic droit sur la couche du masque puis **Dupliquer la couche**.
18. Déplacez cette nouvelle couche en position 3 dans la liste des couches entre les 2 couches d'images
19. Cliquez sur le bouton **Editer** et changez la couleur de cette couche pour **Blanc**.
20. Sélectionnez l'onglet **Edition**.
21. Cochez la case **Ombre portée**.

Lancez l'aperçu de cet exemple. Comme vous pouvez le voir, la couleur blanche de la couche dupliquée combinée avec l'ombre portée, donne plus de profondeur à la loupe. Le fait d'avoir utiliser la fonction **Dupliquer la couche**, duplique également les déplacements déjà réalisés sur la couche qui a servi de base à la copie.



**Figure 17-46**

L'effet loupe une fois terminé.

*Sur le DVD, cet exemple porte le nom : AdvMasking2-KF.psh*

## 17 - 65 Techniques avancées

- **Exemple 2 : l'effet Film** - dans cet exemple, nous utiliserons une image d'une pellicule de film qui servira de support à de petites images. Combiné avec des déplacements, cet effet est époustouflant et ouvre des perspectives pour créer d'autres effets à partir de ces mêmes éléments.

Le pas à pas de cet exemple est assez long car il nécessite des mises au point précises sur les positions, les déplacements, les effets. Ne vous précipitez pas dans sa réalisation, par contre, vous pourrez ensuite trouver facilement des variantes tout aussi intéressantes que celle-ci.

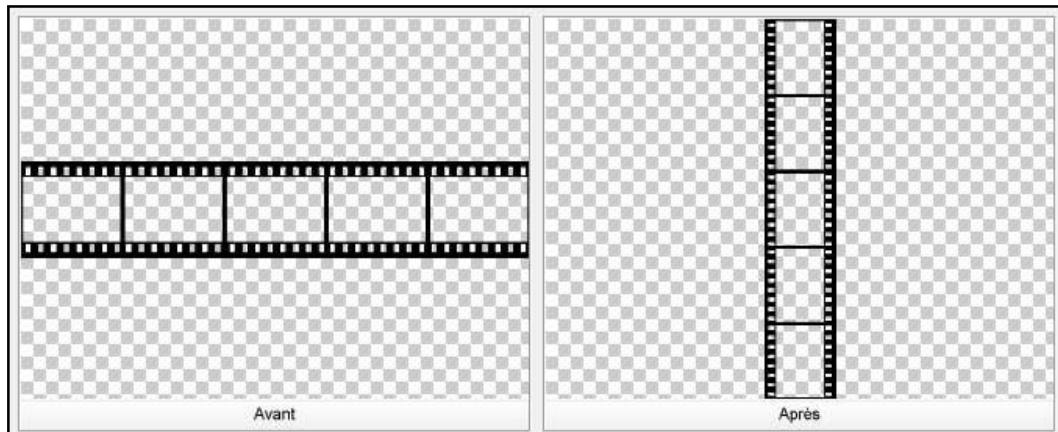
1. Créez une nouvelle diapositive en plaçant une image de votre choix sur la table de montage. Dans l'exemple, le fichier utilisé est **GregAl-len\_Bridal\_038.jpg**.
2. Passez la durée de la diapositive à **10** secondes et la transition à **3.0** secondes.
3. Changez le paramétrage **Echelle image** pour **Remplir le cadre**.
4. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**. Dans la **Position Arrivée** passez la valeur de **Zoom** à **112%** et la **Rotation** à **5%**.

Nous venons de mettre en place l'arrière-plan qui sera utilisé dans notre diapositive. Maintenant nous allons créer le cadre pour nos images masquées qui est la pellicule de film.

5. Ajouter le fichier **filmstrip.psd**, qui est un fichier Photoshop avec transparence, sur la diapositive en tant que nouvelle couche.
6. Changez le paramétrage **Echelle image** pour cette couche pour **Remplir le cadre**. Changez la **Position** pour **0 x -170**. Changez la valeur de **Zoom** pour **150%**.
7. Sélectionnez l'onglet **Édition**. Changez la **Rotation** pour **90°**.

**Figure 17-47**

Le fichier de la pellicule film tel qu'il va nous servir.

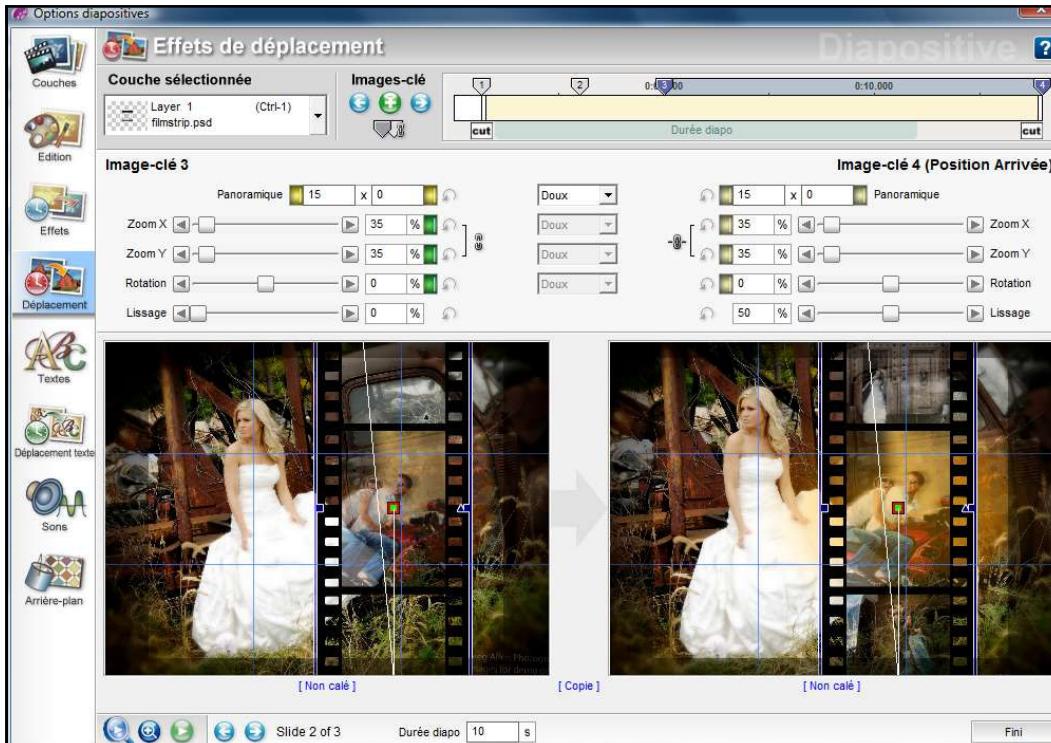


Vous devriez avoir maintenant une pellicule verticale dans le panneau **Après**. Maintenant nous allons créer le déplacement qui va placer sur la droite de la diapositive et le maintenir à cette place pour afficher les images masquées.

8. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**. Assurez-vous que la couche 1 est bien sélectionnée dans la liste déroulante.
9. Ajouter 2 nouvelles images-clé qui apparaîtront sous les numéros 2 et 3.
10. Donnez une valeur de temps de **0.6** seconde à l'image-clé n°1, donnez **3** secondes à l'image-clé n°2, donnez **5** secondes à l'image-clé n°3, l'image-clé n°4 restant en fin de la ligne de temps.
11. Cliquez sur la balise d'image-clé1. Dans la **Position Arrivée** changez la valeur du **Panoramique** pour **15 x 50**. Changez la valeur du **Zoom** pour **35%**.

## 17 - 66 Techniques avancées

12. Cliquez sur la balise d'image-clé 3. Cliquez sur [Copie] situé entre les 2 fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**. Dans **Position Arrivée**, changez la position **Panoramique** pour **15 x 0**.
13. Cliquez sur la balise d'image-clé 4. Cliquez sur [Copie] situé entre les 2 fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**. La pellicule film sera désormais en position identique entre les images-clé 3 et 4.



**Figure 17-48**

La fenêtre **Déplacement** pour la couche comportant la pellicule film.

La pellicule est maintenant en position. Nous devons maintenant positionner les images et les masques à l'intérieur du film. Il y a 3 cellules disponibles sur la pellicule qui nous permettront d'utiliser 3 images qui devront apparaître avec leurs masques respectifs. Nous commencerons par la cellule du milieu.

14. Sélectionnez l'onglet **Couches**. Ajoutez une nouvelle couche **Couleur vive** de couleur **Noire**. Descendez cette couche dans la liste des couches jusqu'à ce qu'elle se trouve entre l'arrière-plan et la pellicule.
15. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**. Sélectionnez cette couche noire dans la liste déroulante des couches. Dans la **Position Départ**, cliquez sur le maillon de chaîne pour désolidariser les **Zoom X** et **Y**. Donnez une valeur de **24** au **Zoom X**. Changez la valeur du **Zoom Y** pour **47**.
16. Cliquez sur [Copie] situé entre les 2 fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**. La couche de couleur vive doit maintenant être identique dans les 2 positions. Dans la **Position Arrivée**, placez la couche de couleur vive dans la cellule centrale de la pellicule, ou une autre cellule disponible.
17. Notez les valeurs des cases **Panoramique** de la **Position Arrivée** et saisissez ces mêmes valeurs dans la **Position Départ**.
18. Cliquez sur **Fini** pour fermer la fenêtre des **Options de diapositive**. Tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, déplacez l'image **GregAlen\_Group\_075.jpg** sur la diapositive sur laquelle nous travaillons.
19. Sélectionnez l'onglet **Couches**. Déplacez la couche d'image que nous venons d'importer pour qu'elle soit située sous la couche de couleur vive récemment créée.

## 17 - 67 Techniques avancées

20. Sélectionnez la couche de couleur vive dans la liste des couches et cochez la case **Cette couche est un masque** et choisissez le **Canal Alpha (Transparence)**.

Vous avez maintenant la première image masquée que l'on vient d'ajouter à la diapositive. Nous allons ensuite la déplacer afin qu'elle présente une partie intéressante au travers du masque.

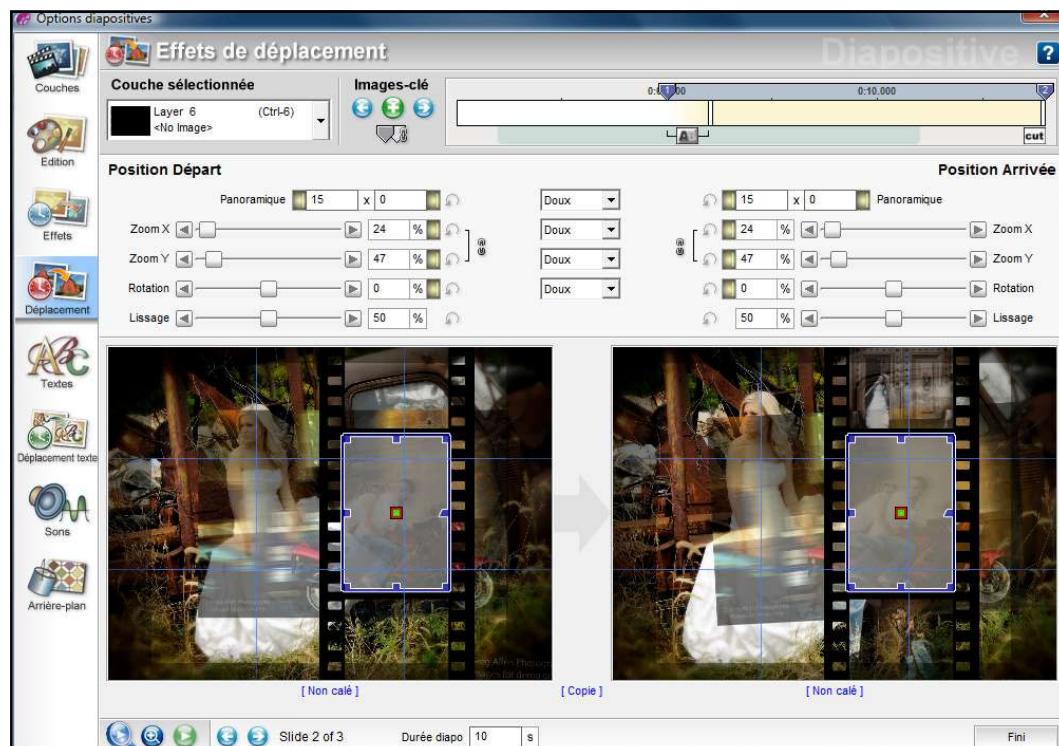
21. Sélectionnez l'onglet **Déplacement** et sélectionnez la couche d'image masquée dans la liste déroulante.
22. Dans la **Position Départ**, déplacez l'image de façon à la voir dans la zone de masquage de la pellicule. Cherchez un cadrage qui vous plaît à l'intérieur de cette zone.
23. Cliquez sur **[Copie]** situé entre les 2 fenêtre d'aperçu et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**. Le placement de l'image sera maintenant identique dans les 2 panneaux.
24. Dans la **Position Arrivée**, donnez une légère rotation à l'image, **-3%** par exemple.

Nous avons établi où l'image devait apparaître à l'intérieur du masque et quelle partie de l'image serait affichée. Finalement, nous allons indiquer les temps auxquels le masque et son image associée apparaîtront dans la diapositive.

25. Valider le temps de **5.0** secondes pour l'image-clé n°1.
26. Sélectionnez le masque de l'image, la couche juste au-dessus et validez le temps pour l'image-clé 1 pour la même valeur : **5.0** secondes.
27. Changez la transition pour la couche du masque pour un fondu avec une durée de transition de **1.0** seconde.

Figure 17-49

La fenêtre **Déplacement** pour la couche comportant le masque.



A ce stade, vous pouvez déjà lancer l'aperçu pour avoir une idée du résultat partiel. Vous verrez la pellicule film se déplacer vers sa place finale puis votre image apparaîtra dans la cellule centrale de la pellicule.

Pour continuer le placement des 2 autres images, vous répéterez les étapes 14 à 27. Rappelez-vous d'augmenter le temps à chaque fois qu'une image masquée apparaît sauf si vous voulez qu'elles apparaissent toutes en même temps. Dans l'exemple, la

## 17 - 68 Techniques avancées

première apparaît à **5.0** secondes, la seconde à **6.0** secondes et la troisième à **7.0** secondes. Une fois que les 3 images sont ajoutées à la diapositive, nous procéderons à l'étape finale. Sur la figure 17-50 ci-dessous, j'ai récapitulé les 6 couches correspondant aux 3 images accompagnées de leurs masques respectifs ainsi que la couche de la pellicule.

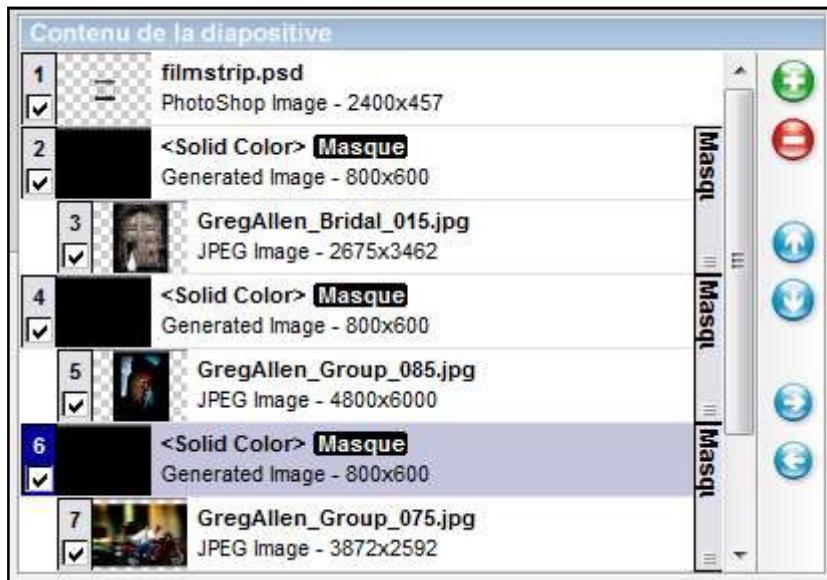


Figure 17-50

Les 6 couches d'images et de masques de notre exemple, plus la couche de la pellicule.

Pour terminer l'effet, nous allons ajouter un cache pour créer un éclat sur le film pour mettre en valeur son apparence.

28. Sélectionnez l'onglet **Couches**. Ajoutez une nouvelle couche en **Couleur vive**, choisissez un coloris **Jaune** et une **Opacité** de **80%**.
29. Déplacez cette couche dans la liste des couches pour qu'elle se situe juste avant l'image d'arrière-plan. Cela devrait en principe l'amener à la position 8.
30. Sélectionnez l'onglet **Édition**. Cliquez sur le bouton **Cache** pour la couche jaune. Changez la **Forme** pour **Ellipse** et une **Taille** de **100%**.
31. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**. Assurez-vous que la couche jaune est bien sélectionnée dans la liste déroulante.
32. Ajoutez une nouvelle image-clé.
33. Donnez un temps de **6.0** secondes à l'image-clé 1. Donnez un temps de **7.5** secondes pour l'image-clé 2. L'image-clé 3 reste en bout de ligne de temps.
34. Cliquez sur l'image-clé 1. Dans la **Position Départ**, placez la couche de telle façon qu'elle soit centrée derrière la pellicule, sur le côté droit et appliquez une valeur de **Zoom** de **0%**. Cliquez sur **[Copie]** (entre les 2 fenêtres d'aperçu) et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**. Dans la **Position Arrivée**, appliquez un **Zoom** de **150%**.
35. Cliquez sur l'image-clé 3. Cliquez sur **[Copie]** (entre les 2 fenêtres d'aperçu) et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**. Dans la **Position Arrivée**, appliquez un **Zoom** de **75%**.

L'effet est maintenant terminé. Lancez l'aperçu pour vérifier votre réalisation. Comme vous le constaterez vous n'aurez pas besoin de centaines d'images-clé pour créer un effet étonnant qui plaira au public. Une idée plus quelques images-clés et une connaissance des fonctionnalités de Producer vous ouvrent les portes de la créativité sans limites.

## 17 - 69 Techniques avancées

**Figure 17-51**

Le tableau final !  
Une réalisation  
avec un look vrai-  
ment Pro.



Le résultat vaut la peine d'avoir passé un peu de temps sur sa création.

***Sur le DVD, cet exemple porte le nom : AdvMasking3-KF.psh***

Une autre présentation de la technique du masquage se trouve sur l'exemple **AdvMasking1-KF.psh** sur le DVD. Il est très diabolique dans sa conception et je vous laisse le soin de dé-cortiquer la diapositive qui le supporte. Vous pourrez en faire un gabarit et le réutiliser avec d'autres photos.

## **17 - 70 Techniques avancées**

### Images-clés et Textes

---

L'utilisation de textes dans un montage audiovisuel suppose de bien connaître quelques règles élémentaires de composition. Dans ce chapitre, nous allons voir 3 exemples d'utilisation des textes dans une présentation. Le premier traitera de l'intégration d'images en tant que texture, le second simulera une écriture d'une carte à la main, le troisième fera usage de l'interactivité d'un texte dans une présentation globale.

- **Exemple 1 : Images-clés et Texture** - Dans cet exemple, nous allons créer 2 textes qui se déplacent grâce aux images-clés et qui utilisent une texture pour augmenter l'impact sur le spectateur. Cette méthode sera notamment utile pour des titrages d'introduction ou l'apparition de votre logo dans un montage à inclure dans sa présentation. C'est aussi une façon de se créer ses propres effets d'entrée en jouant sur le mouvement du texte et sa disposition.
  1. Clic droit sur la table de montage et choisissez **Insérer -> Diapo de titre**. Ceci crée une diapositive vierge et ouvre automatiquement l'onglet **Textes**.
  2. Saisissez un texte, par exemple **Objectif**. Changez la **Police** pour **Impact** et appliquez une **Taille** de **95**. Positionnez le texte de façon à ce qu'il soit centré à la position **50 x 50**.
  3. Cochez la case au niveau de **Texture sur le texte**. Cliquez sur le bouton situé devant **Image** et sélectionnez l'image à inclure dans le texte en cliquant sur le bouton **Chercher**. Dans l'exemple, l'image est le fichier **Vintageads\_048.jpg**. Passez le **Zoom** à **100%** et choisissez **Texte rempli** dans la rubrique **Echelle**.
  4. Fermer la fenêtre. Passez la durée de la diapositive à **6.0** secondes et la transition à **0.0** seconde.

**Figure 17-52**

Le texte final.



## 17 - 72 Techniques avancées

Le premier texte dans l'effet a été créé, positionné et ajusté pour l'apparence. Vous pourrez voir l'effet de la texture immédiatement sur le texte puisque l'image est incrustée dans les caractères. Configurons maintenant les images-clés qui feront apparaître le texte.

5. Sélectionnez l'onglet **Déplacement texte**.
6. Ajoutez une image-clé, ce qui fera un total de 3.
7. Donnez une durée de **4.0** secondes à l'image-clé 2. Laissez les images-clés 1 et 3 aux extrémités de la ligne de temps.
8. Cliquez sur la balise d'image-clé 1. Dans la **Position Départ**, donnez à la **Taille** de la police la valeur **580**. Donnez la valeur **90** au paramètre **Rotation**. Donnez la valeur **360** au paramètre **Obliquité**. Ajuster le **Lissage** à **0%**.
9. Dans la **Position Image-clé 2**, passez tous les indicateurs verts (mode **Auto**) en mode **Manuel** en cliquant sur chacun d'eux. Ils passeront en couleur ambre. (Voir les figures 17-53 et 17-54 ci-dessous).

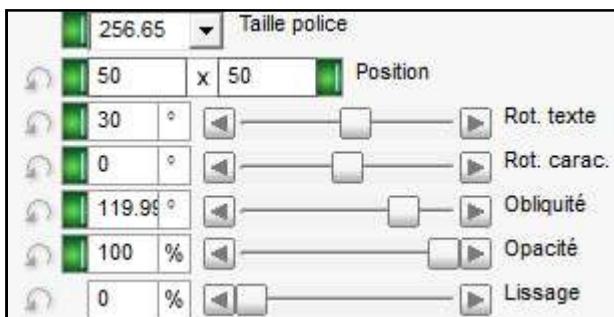


Figure 17-53

Les indicateurs sontverts (Mode **Auto**), dans ce cas ProShow a extrapolé les valeurs.

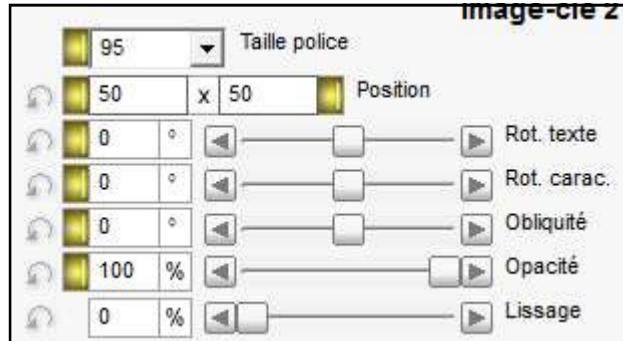


Figure 17-54

Les indicateurs sont de couleur ambre (Mode **Manuel**), c'est l'utilisateur qui impose ses valeurs.

10. Cliquez sur la balise d'image-clé 3. Cliquez sur **[Copie]** situé entre les 2 fenêtres d'aperçu, choisissez **Copier Départ sur Arrivée**.
11. Cliquez sur le repère des effets situé sous la balise d'image-clé 1. Choisissez l'effet **Fade In** (Fondu en entrée) et donnez une valeur d'**1.0** seconde. Cliquez de même sur le repère de l'image-clé 3 et choisissez l'effet **Fade Out** (Fondu de sortie) avec une valeur de **1.0** seconde.



Figure 17-55

Le repère des effets sur une image-clé.

Vous venez de configurer le premier des 2 textes de l'exemple. Lancez l'aperçu pour vous rendre compte du résultat. Le texte **Objectif** arrive en tournoyant tout en se mettant progressivement à l'échelle d'affichage final. Nous allons compléter l'exemple avec le second texte à faire figurer.

12. Sélectionnez l'onglet **Textes**.
13. Ajoutez un nouveau texte : **ILLUSTRATION**. Choisir la **Police Impact** et passez la **Taille** à **24**. Positionnez le texte de telle façon qui se situe sous

## 17 - 73 Techniques avancées

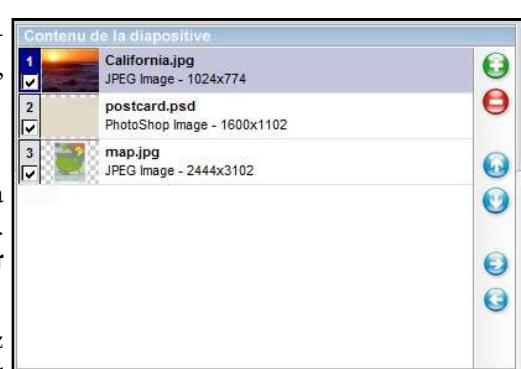
- le mot **Objectif**. Une valeur de **52 x 75** devrait aller.
14. Changez **l'espacement caractère** pour **210%**. Changez **l'espacement ligne** pour **70%**.
  15. Sélectionnez l'onglet **Déplacement texte**.
  16. Ajoutez une nouvelle image-clé ce qui portera le total à 3 images-clés. Validez le temps de l'image-clé 2 à **4.0** secondes.
  17. Cliquez sur la balise d'image-clé 1. Dans la **Position Départ**, validez la **Position à 30 x 120**. Changez la **Rotation** pour **90**. Ajustez le **Lissage** à **0%**.
  18. Dans la **Position Image-clé 2** (Position Arrivée), passez tous les indicateurs verts (mode **Auto**) en mode **Manuel** en cliquant sur chacun d'eux. Ils passeront en couleur ambre.
  19. Cliquez sur la balise d'image-clé 3. Cliquez sur **[Copie]** entre les 2 fenêtres d'aperçu. Choisissez **Copier Départ sur Arrivée**.
  20. Cliquez sur le repère des effets situé sous la balise d'image-clé 1. Choisissez l'effet **Fade In** (Fondu en entrée) et donnez une valeur d'**1.0** seconde. Cliquez de même sur le repère de l'image-clé 3 et choisissez l'effet **Fade Out** (Fondu de sortie) avec une valeur de **1.0** seconde.

Fermez la diapositive et lancez l'aperçu pour vérifier le résultat. Vous devriez voir les deux textes Objectif et ILLUSTRATION apparaître ensemble et se mettre en place comme logo final. C'est la combinaison des déplacements des textes, de leur apparence et de leur façon de se comporter qui permet ces genres d'effets qui sont facilement mis en œuvre.

***Sur le DVD, cet exemple porte le nom : AdvCaption1.psh***

- **Exemple 2 : Effet écriture manuelle** - Les images-clés dans les textes permettent un contrôle hyper précis du timing et du comportement des textes. Ceci autorise donc des compositions qui font exactement ce que vous voulez montrer et quand vous souhaitez le montrer. Dans cet exemple, nous allons simuler l'écriture manuelle d'un texte à l'aide d'un réglage du temps et d'un effet de fondu.

1. Créez une nouvelle diapositive sur laquelle vous importerez 3 images : **California.jpg**, **map.jpg** et **postcard.psd** sous forme de 3 couches.
2. Donnez une durée de **20** secondes à la diapositive et une transition de **0.0** seconde.
3. Sélectionnez l'onglet **Couches**.
4. Affectez **California.jpg** à la couche 1, **postcard.psd** à la couche 2, **map.jpg** à la couche 3.
5. Sélectionnez l'onglet **Édition**.
6. Sélectionnez la couche 1 dans la liste déroulante des couches. Cochez la case **Contour** et **Couleur Blanc**.
7. Sélectionnez la couche 2. Cochez la case **Ombre portée** et **Couleur Noir**.
8. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.



**Figure 17-56**

Le contenu de la diapositive

## 17 - 74 Techniques avancées

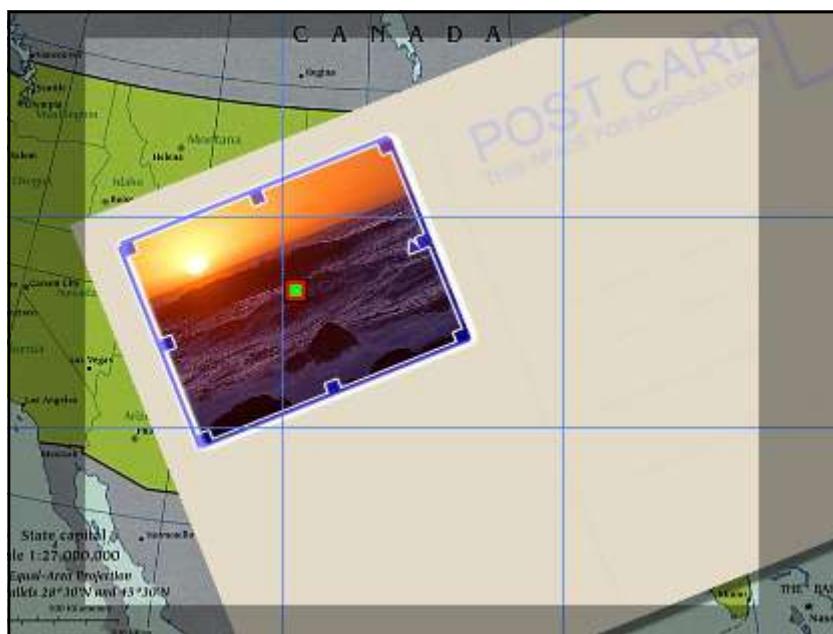
Désormais les couches sont prêtes. Nous allons configurer le déplacement de ces couches.

9. Sélectionnez la couche 3 dans la liste déroulante des couches. Dans la **Position Départ**, affectez les valeurs **0 x -10** pour le **Panoramique**. Donnez au **Zoom** la valeur de **130%**. Dans le type de déplacement, choisissez **Linéaire** dans la liste déroulante au niveau des paramètres Zoom.
10. Dans la **Position Arrivée**, passez le **Zoom** à **150%**.
11. Sélectionnez la couche 2. Ajoutez une nouvelle image-clé ce qui fera un total de 3. Validez le temps de **3.0** secondes à l'image-clé 2.
12. Cliquez sur la balise d'image-clé 1. Dans la **Position Départ**, donnez les valeurs de **-40 x 10** au **Panoramique**. Donnez au **Zoom** la valeur de **2%**. Changez la **Rotation** pour **-360**.
13. Dans la **Position image-clé 2** (Position Arrivée), donnez les valeurs **17 x 2** au **Panoramique**. Donnez au **Zoom** la valeur **100%**. Changez la **Rotation** pour **-22**.
14. Cliquez sur la balise d'image-clé 3. Cliquez sur **[Copie]** situé entre les 2 fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**.
15. Sélectionnez la couche 1. Validez le temps de l'image-clé 1 à **3.0** secondes et laissez l'image-clé 2 à la fin de la ligne de temps.
16. Dans la **Position Départ**, passez les valeurs de **Panoramique** à **-15 x -5** afin qu'elle apparaisse dans le coin supérieur gauche de la carte postale. Passez le **Zoom** à **35%**. Changez la **Rotation** pour **-22**.
17. Cliquez sur **[Copie]** situé entre les 2 fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**.
18. Cliquez sur le repère de transition situé sous la balise d'image-clé 1.
  1. Passez le type de **Transition** sur **Fondu A/B** avec une durée de **2.0** secondes.
19. Cliquez sur le repère de transition situé sous la balise d'image-clé 2.
  2. Passez le type de **Transition** sur **Fondu A/B** avec une durée de **1.0** seconde.



**Figure 17-57**

L'indicateur de transition de l'image-clé 1.



**Figure 17-58**

Le résultat du positionnement de la photo sur la carte postale.

Les déplacements pour les couches d'images sont maintenant en place. Nous sommes prêts pour créer l'effet de texte qui va apparaître sur la carte postale.

## 17 - 75 Techniques avancées

20. Sélectionnez l'onglet **Textes**. Saisissez la première ligne **Chers Maman et Papa**. Choisissez la **Police Monotype Corsiva**, passez la **Taille** à **14** et la **Couleur** sur **Noir**.
21. Changez l'**Effet de texte Entrée** pour **Fade Right** (Fondu vers la droite) et l'**Effet de texte Sortie** pour **Fade Out** (Fondu de sortie).
22. Ajustez la **Rotation** à **-22**.
23. Sélectionnez l'onglet **Déplacement texte**.
24. Validez le temps pour l'image-clé 1 à **5.0** secondes. Laissez l'image-clé 2 à la fin de la ligne de temps.
25. Dans la **Position Départ** positionnez le texte pour qu'il apparaisse sous la photo. Une valeur de **Panoramique** de **24 x 66** devrait être bonne. Passez l'**Opacité** à **75%**.
26. Cliquez sur **[Copie]** entre les 2 fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier départ sur Arrivée**.
27. Changez la durée de l'effet **Entrée** (Fly-In) pour **3.0** secondes. Changez la durée de l'effet **Sortie** (Fly-Out) pour **1.0** seconde.



**Figure 17-59**

L'indicateur d'effet affecté à l'image-clé. Ici l'effet d'**Entrée**.

Ceci va donc établir la façon dont le texte va se positionner et l'apparence qu'il va donner lors de son affichage. Nous allons ensuite créer les autres lignes de texte séparément afin que l'on puisse affecter un timing précis à chacune des lignes. Cette opération peut être facilement réalisée en dupliquant la première ligne et en modifiant ensuite le texte, la position, le timing.

28. Sélectionnez l'onglet **Textes**.
29. Clic droit sur le texte qui a été saisi précédemment puis **Duplicer le texte**.
30. Changez le texte dupliqué pour, par exemple, **Vacances superbès**.
31. Sélectionnez l'onglet **Déplacement texte**.
32. Validez le temps pour l'image-clé 1 à **8.0** secondes et positionnez ce texte juste en dessous du précédent. Une valeur de **Panoramique** de **26 x 74** devrait être bonne.
33. Répétez les étapes 28 à 32 pour les deux autres lignes de texte. Dans l'exemple, il s'agit de **Soleil au rendez-vous** et **Bises, Samantha**. Assurez-vous de modifier le décalage de temps dans le déclenchement de l'apparition des textes : **11** secondes pour la troisième ligne et **14** secondes pour la quatrième.
34. Sélectionnez l'onglet **Sons**.
35. Ajoutez le fichier son **Writing.mp3** sur la diapositive et appliquez un décalage de **4.0** secondes. Décochez la case **Poursuit le fichier son après la fin de la diapositive**.

Une fois ceci terminé, lancez l'aperçu afin de vérifier la synchronisation et les positionnements de texte. Retouchez éventuellement les légers décalages de position qui pourraient s'avérer nécessaires. L'effet son rajoute un plus à la présentation et démontre l'intérêt qu'il peut apporter pour améliorer le ressenti du public.

## 17 - 76 Techniques avancées



Figure 17-60

Le rendu final de cet exemple.

*Sur le DVD, cet exemple porte le nom : AdvCaption2.psh*

- **Exemple 3 : La galerie interactive** - Cet exemple démontre comment l'interactivité sur les textes peut être utilisée pour augmentez l'impact de vos montages. L'exemple contient une image d'une galerie d'art avec un tableau associé à un texte. Quand on clique sur le texte, le montage présente l'œuvre agrandie dans une diapositive séparée avec des détails supplémentaires sur l'œuvre. Ceci est réalisé avec une action de saut à une diapositive. Cet exemple pourrait très bien constituer le point de départ d'une réalisation audiovisuelle complète sur l'art ou sur un autre thème.

1. Créez une nouvelle diapositive avec l'image **museum.jpg**.
2. Donnez une durée de **60** secondes à la diapositive et une **Transition** de **0.0** seconde.
3. Sélectionnez l'onglet **Couches**.
4. Changez le Zoom pour **88%**.
5. Sélectionnez l'onglet **Edition**.
6. Cliquez sur le bouton **Cache**. Changez la **Forme** pour **Rectangle arrondi** et le **Type** pour **Couleur vive**.

Appliquez une **Taille du cache** de **10%**. Cochez les cases **Remplir les coins** et **Bordures solides**.

Passez la couleur vive à **Blanc**.

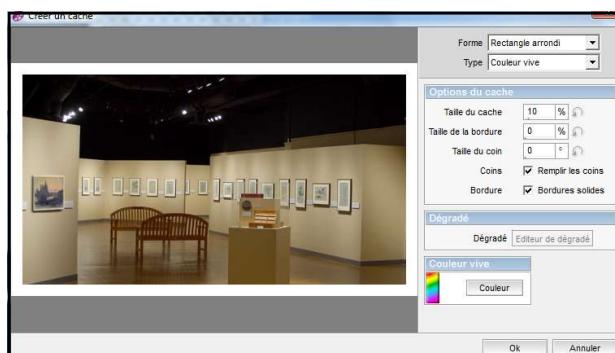


Figure 17-61

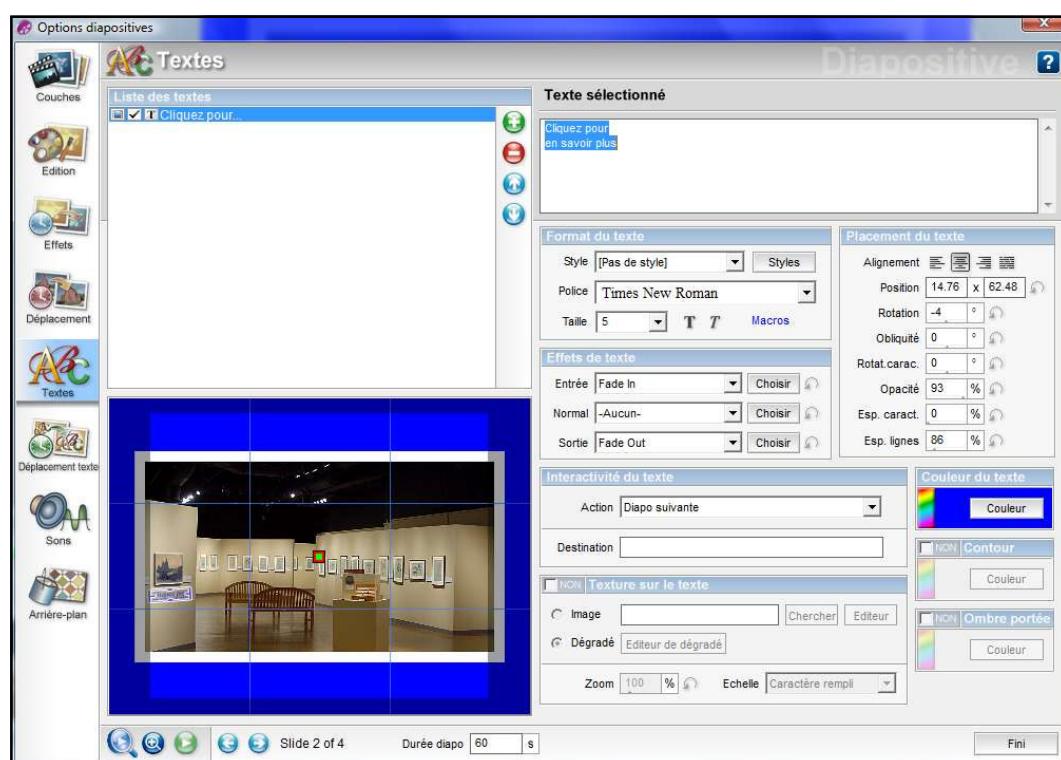
La paramétrage du **Cache**.

## 17 - 77 Techniques avancées

7. Sélectionnez l'onglet **Arrière-plan**.
8. Changez la couleur d'arrière-plan pour **Bleu marine**.
9. Sélectionnez l'onglet **Textes**.
10. Créez un nouveau texte en tapant : *Cliquez pour en savoir plus*. Sélectionnez **Times New Roman** comme **Police** avec une **Taille** de **5**. Appliquez les effets **Fade-In** et **Fade-Out** pour l'**Entrée** et la **Sortie**.
11. Ajoutez une **Rotation** légère de **-2**.
12. Dans le cartouche **Interactivité du texte**, choisissez **Diapo suivante** dans la liste déroulante des actions possibles.
13. Positionnez le texte juste en-dessous du tableau de l'image situé ça gauche.
14. Changez la couleur du texte pour le même **Bleu marine** que l'arrière-plan.
15. Cliquez sur **Fini**.

Figure 17-62

L'onglet **Textes** avec tous les paramétrages.



Le texte interactif est maintenant créé. L'action spécifiée signifie que quand l'utilisateur cliquera le texte, cela provoquera le passage à la diapositive suivante. Sur cette diapositive suivante, on verra un zoom sur l'image du mur puis l'apparition du détail de cette image.

16. Sélectionnez la diapositive en cours sur la table de montage puis copiez-là (**Ctrl + C**) et collez-là à la suite (**Ctrl + V**).
17. Changez la durée de cette nouvelle diapositive pour **2.0** secondes et la **Transition** pour **1.0** seconde.
18. Sélectionnez l'onglet **Textes** et supprimez le texte qui n'a plus lieu d'être sur cette diapositive.
19. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.
20. Dans la **Position Arrivée**, appliquez un **Zoom** et un **Panoramique** de telle façon que l'image du mur devienne l'objet du cadrage. Une valeur de

## 17 - 78 Techniques avancées

**Panoramique** de **87 x -11** et un **Zoom** de **300%** correspondrait au but recherché.

21. Cliquez sur **Fini**.
22. Créez une nouvelle diapositive avec les images **painting.jpg** et **museum\_wall.jpg** créant ainsi 2 couches.
23. Changez la durée de la diapositive pour **15** secondes et la durée de la **Transition** pour **1.0** seconde.
24. Sélectionnez l'onglet **Couches**.
25. Affectez le fichier **museum\_wall.jpg** à la couche 2 et **painting.jpg** à la couche 1.
26. Sélectionnez la couche 1 et passez la valeur du **Zoom** à **60%**. Ajustez la position à **0 x -13** afin de la positionner en haut et au centre de la diapositive.
27. Cliquez sur l'onglet **Edition** et cochez la case **Ombre portée** avec la couleur **Noir**.
28. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.
29. Sélectionnez la couche 2 et ajoutez une nouvelle image-clé pour un total de 3. Validez le temps de **4.0** secondes pour l'image-clé 2.
30. Cliquez sur la balise d'image-clé 1. Dans la **Position image-clé 2** (Position Arrivée), passez le **Zoom** à **140 %** et ajustez le **Panoramique** afin que la zone la plus claire de l'image soit dominante. Dans l'exemple, **11.42 x -6.08**.

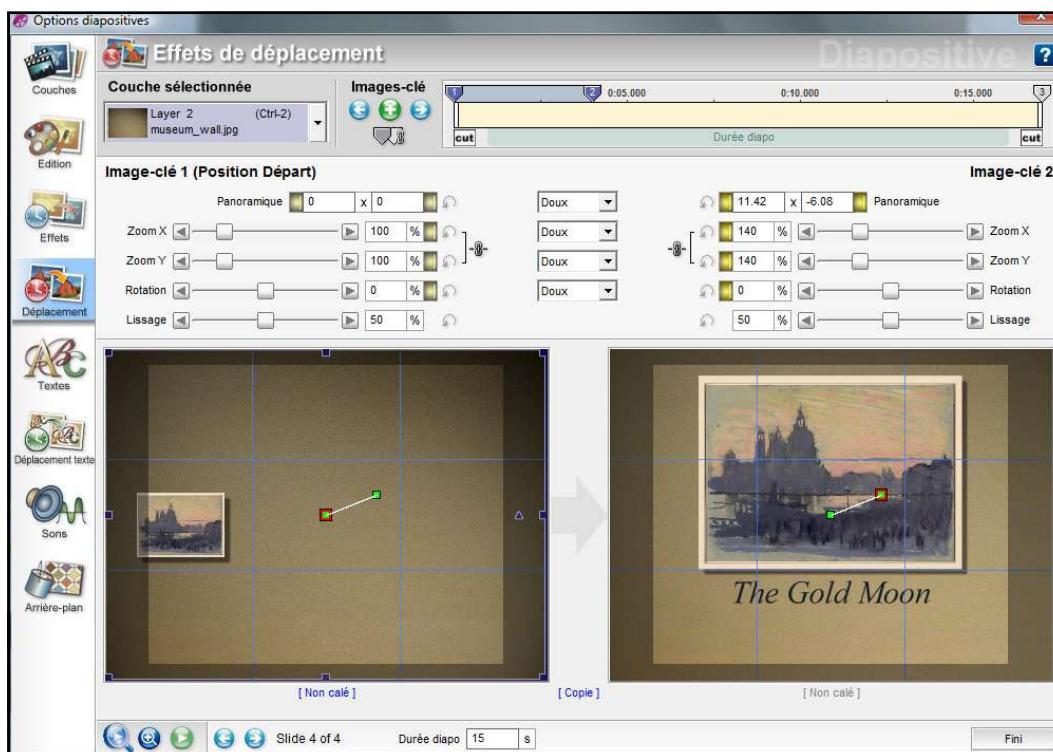


Figure 17-63

Le paramétrage de la couche 2.

31. Sélectionnez la couche 1 et ajoutez une nouvelle image-clé pour un total de 3. Validez le temps pour l'image-clé 2 à **4.0** secondes.
32. Dans la **Position Départ**, positionnez le tableau sur le côté gauche de la diapositive. Dans l'exemple, **-33 x 3** et passez le **Zoom** à **20%**.
33. Dans la **Position image-clé 2** (Position Arrivée), cliquez sur tous les in-

## 17 - 79 Techniques avancées

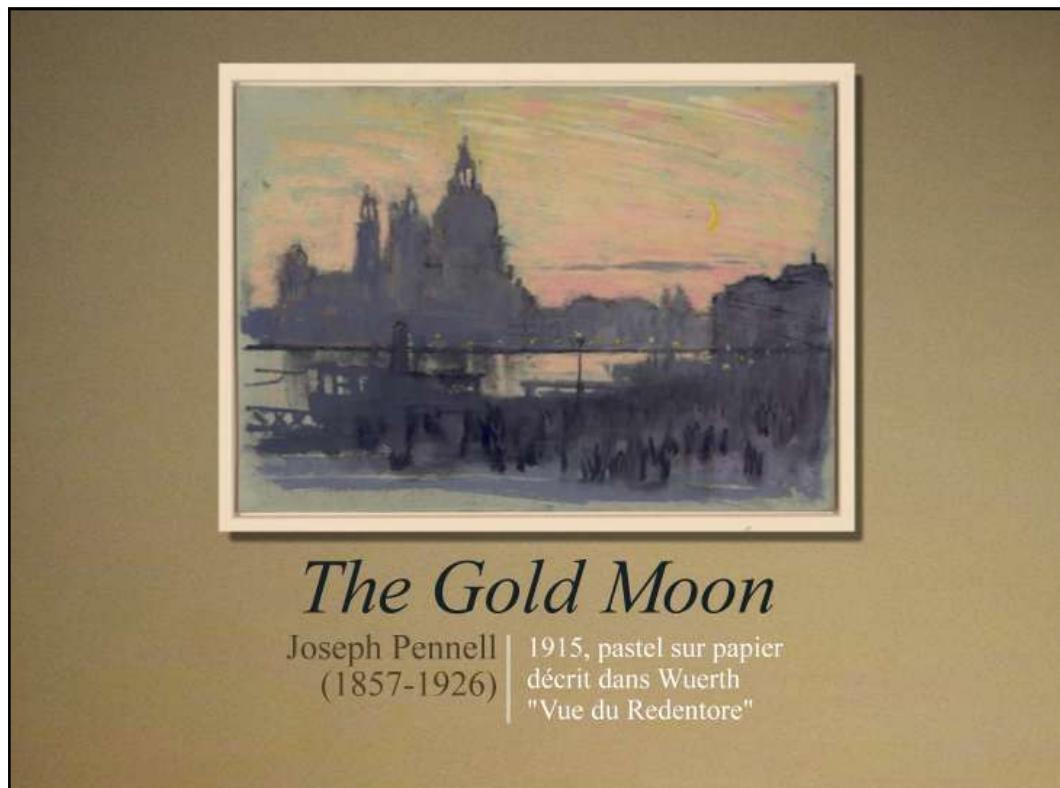
dicateurs verts (Mode **Auto**) situés près des paramètres de **Zoom** et de **Panoramique** pour les faire passer en mode **Manuel**.

Tous les paramètres pour le positionnement et le déplacement des couches sont maintenant validés. Il reste à saisir le texte qui va accompagner l'image du tableau.

34. Sélectionnez l'onglet **Textes**.
35. Créez une nouvelle ligne de texte qui donnera le nom du tableau : **The Gold Moon**. Choisissez la **Police Times New Roman** et passez sa **Taille** à **21**. Changez la **Couleur** du texte pour **Bleu marine**.
36. Positionnez le texte en bas et au centre de la diapositive. Une valeur de **50 x 72** devrait correspondre.
37. Complétez le texte et sa disposition selon le modèle de la figure **17-64** ci-dessous.

**Figure 17-64**

Vue du résultat final.



Cet exemple montre bien les immenses possibilités qu'offre l'interactivité disponible dans ProShow Producer. De nombreuses applications, elles-mêmes interactives, sont envisageables de façon simple et avec un look professionnel. Un musée virtuel, une galerie de photos, un quizz, un catalogue, ... sont autant d'idées d'utilisation de l'interaction dans Producer.

*[Sur le DVD, cet exemple porte le nom : AdvCaption3.psh](#)*

## **17 - 80 Techniques avancées**

## Images-clés et Effets

---

Cette partie va évoquer des concepts novateurs pour présenter des photos regroupant une palette d'effets simples à mettre en œuvre. Ceux qui figurent dans cette série d'exemple sont étonnantes sur le plan du résultat alors que le principe est simple, il suffisait d'y penser comme on a souvent l'habitude de le dire. Vous allez combiner des effets de Chroma Key avec des changements de teinte en utilisant 2 couches d'images identiques ainsi qu'une méthode pour découper une image en zones dynamiques qui seront ensuite ajustées en fonction de l'effet souhaité.

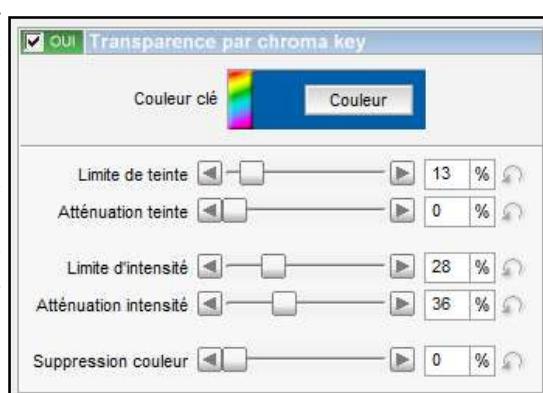
- **Exemple 1 : balayage de couleurs** - Dans cet exemple, deux couches d'images dupliquées sont utilisées pour supprimer la couleur de l'image tout en changeant en amplifiant la couleur de l'autre. Ceci est possible avec la technique du Chroma Key pour supprimer la couleur d'origine de la couche supérieure et en la remplaçant par la couleur de la couche inférieure qui change cycliquement.

1. Créez une nouvelle diapositive en important le fichier image **Rat-chford\_098.jpg**.
2. Validez la durée de la diapositive à **9.0** secondes et la **Transition** à **3.0** secondes
3. Sélectionnez l'onglet **Couches**.
4. Passez l'**Echelle image** à **Ajuster au cadre** et assurez-vous que le **Zoom** est à **100%**.
5. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.
6. Ajoutez 2 nouvelles images-clé pour un total de 4.
7. Validez le temps de l'image-clé 2 à **2.0** secondes et celui de l'image-clé 3 à **5.5** secondes.
8. Cliquez sur la balise d'image-clé 4. Dans la **Position Arrivée**, validez le **Zoom** pour **110%**.

La première couche d'image possède maintenant les images-clé nécessaires pour sa mise en œuvre. Nous allons maintenant dupliquer cette couche et configurer le balayage de couleurs en utilisant les images-clés sur les effets.

9. Sélectionnez l'onglet **Couches**.
10. Cliquez sur le bouton **+** pour ajouter une nouvelle couche et choisissez **Dupliquer la couche**.
11. Sélectionnez l'onglet **Édition**.
12. Choisissez la couche 1 et cochez la case **Transparence par Chroma Key**.
13. Utilisez la pipette pour aller cliquer dans le bleu de la robe du modèle. Ajustez les curseurs pour que la plus grande partie de la robe devienne transparente.

Une capture d'écran de la fenêtre de réglage du **Chroma Key** est représentée dans la figure 17-65 ci-contre.

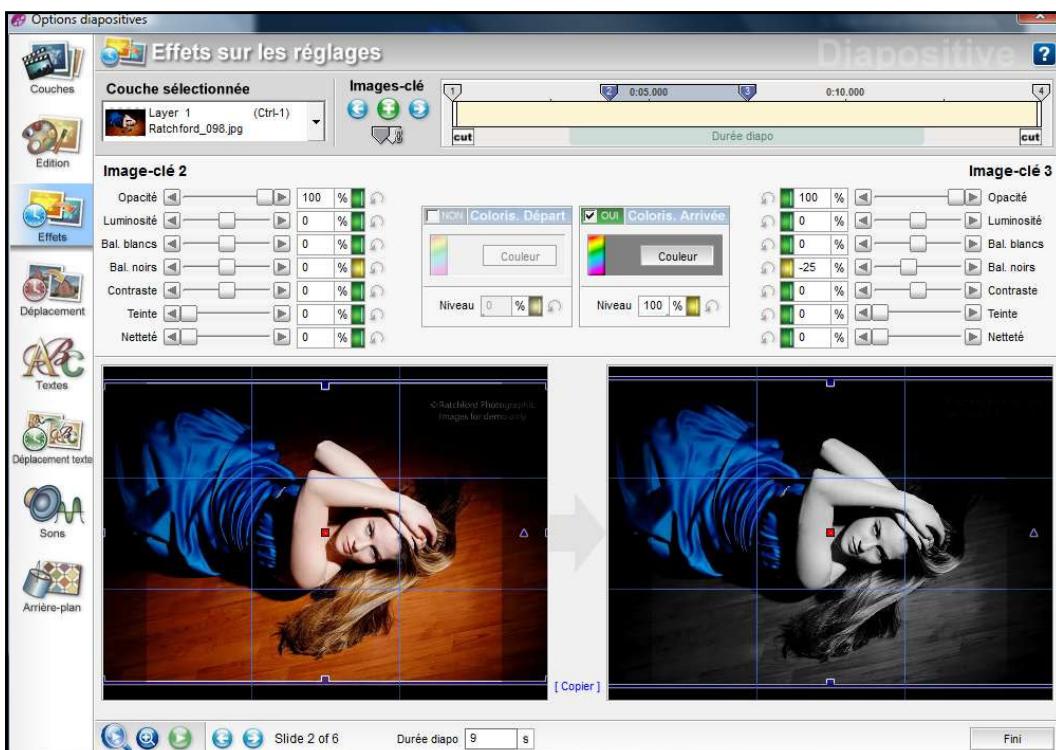


**Figure 17-65**

Le cartouche de réglage du **Chroma Key** pour la couche 1.

## 17 - 82 Techniques avancées

14. Sélectionnez l'onglet **Effets**.
15. Cliquez sur la balise d'image-clé 3. Cochez la case **Colorisation** de la **Position image-clé 3** (Position Arrivée). Validez la couleur pour **Gris**.
16. Changez la **Balance des noirs** pour **-25%**.
17. Cliquez sur la balise d'image-clé 4. Cliquez sur [**Copie**] entre les deux fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier départ sur Arrivée**.



**Figure 17-66**

Gestion de la couche 1 dans l'onglet **Effets**.

La couche d'image supérieure vient d'être configurée. Pour drainer la couleur et devenir plus foncée pendant la durée de la diapositive. L'étape finale est de configurer la couche inférieure pour changer la couleur de la robe qui sera visible au travers de la transparence **Chroma Key** créée sur la couche 1.

18. Sélectionnez la couche 2.
19. Cliquez sur la balise de l'image-clé 3. Dans la Position image-clé 3 (Position Arrivée), passez la teinte à 100%.
20. Cliquez sur la balise de l'image-clé 4. Cliquez sur [**Copie**] entre les deux fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier départ sur Arrivée**.
21. Cliquez sur **Fini**.

Lancez l'aperçu pour vérifier que tout fonctionne comme prévu. Comme vous pouvez le voir dans l'effet, la couche supérieure se change en noir et blanc au cours de la durée de la diapositive pendant la région transparente permet aux changements de teinte de la couche 2 d'être visibles.

***Sur le DVD, cet exemple porte le nom : AdvEffects.psh***

- **Exemple 2 : Le cycle de scans** - Cet exemple est construit sur l'idée de changer les couleurs dans certaines régions de votre diapositive en découpant une couche d'image en morceaux. Chaque zone découpée devient une nouvelle partie qui peut être ajustée en utilisant les effets avec images-clés. En maîtrisant le timing de vos

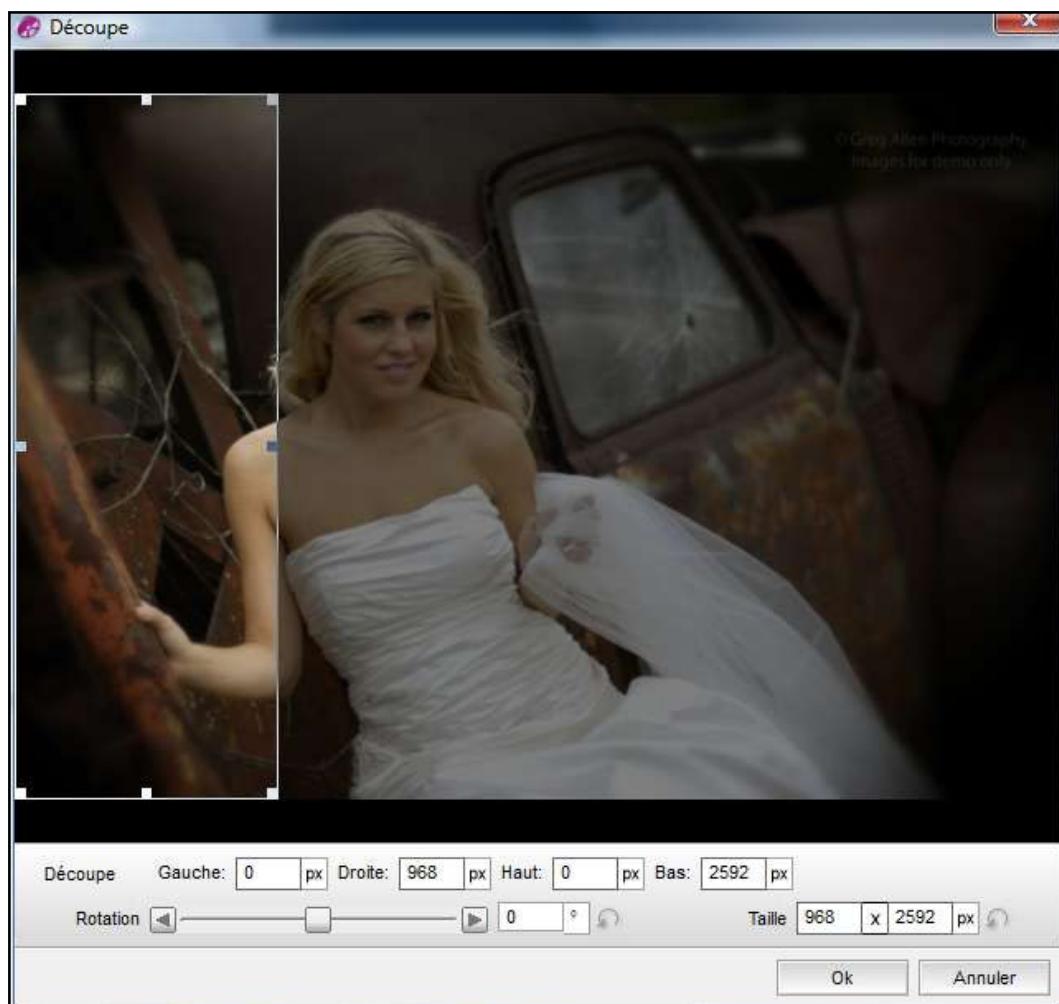
## 17 - 83 Techniques avancées

effets, vous pourrez créer un visuel très impressionnant pour le public.

1. Créez une nouvelle diapositive avec l'image **GregAllen\_Bridal\_039.jpg**.
2. Passez la durée de la diapositive à **5.0** secondes.
3. Sélectionnez l'onglet Edition.
4. Cliquez sur le bouton Découpe.
5. Cet exemple demande une découpe précise. Dans la valeur **Gauche** indiquez **0**. Dans la valeur **Droite**, indiquez **968**. Dans la valeur **Haut**, indiquez **0**. Dans la valeur **Bas**, indiquez **2592**.
6. Cliquez sur **Ok**.
7. Sélectionnez l'onglet **Couches**.
8. Placez la couche que vous venez de découper en **Position -42 x 0**.

**Figure 17-67**

La découpe de précision pour constituer les différentes couches de la diapositive.



Comme vous pouvez le voir, la découpe précise d'une image suppose des chiffres précis. Quand vous allez découper les autres parties, vous devrez vous référer aux chiffres déjà utilisés pour les parties précédentes. Ce même principe s'appliquera pour positionner les parties découpées sur la diapositive.

9. Sélectionnez l'onglet **Effets**.

Cet effet utilise des images-clés en séquence rapide à des intervalles de **0.2** et **0.1** seconde. La façon la plus simple de les configurer est de cliquer avec le bouton droit de la souris et de choisir **Valider le temps**. Le détail des images-clés à créer est listé ci-après.

## 17 - 84 Techniques avancées



Figure 17-68

Les images-clés dans cet exemple sont très rapprochées.

10. Validez le temps de l'image-clé 1 à **0.2** seconde.
11. Ajoutez une nouvelle image-clé 2 et validez son temps à **0.4** seconde.
12. Ajoutez une nouvelle image-clé 3 et validez son temps à **1.1** seconde.
13. Ajoutez une nouvelle image-clé 4 et validez son temps à **1.2** seconde.
14. Ajoutez une nouvelle image-clé 5 et validez son temps à **1.3** seconde.
15. Ajoutez une nouvelle image-clé 6 et validez son temps à **2.1** seconde.
16. Ajoutez une nouvelle image-clé 7 et validez son temps à **2.2** seconde.
17. Ajoutez une nouvelle image-clé 8 et validez son temps à **2.3** seconde.
18. Laissez l'image-clé 9 à la fin de la ligne de temps.

Toutes les images-clés sont maintenant configurées et alignées proprement. Vous dupliquerez cette couche une fois que vous aurez terminé l'effet ainsi vous n'aurez pas besoin d'ajuster les images-clés de nouveau. Une fois les images-clés agencées, vous pourrez commencer la création des effets de changement de couleur.

19. Cliquez sur la balise d'image-clé 1. Dans la **Position Départ**, changez la valeur de la **Luminosité**, la **Balance des blancs** et la **Balance des noirs** pour **100%**. Cochez la case **Colorisation** et passez la couleur sur **Gris**.
20. Dans la **Position image-clé 2**, changez la valeur de la **Luminosité**, la **Balance des blancs** et la **Balance des noirs** pour **0%**. Cochez la case **Colorisation** et passez la couleur sur **Gris**.
21. Cliquez sur la balise d'image-clé 3. Cliquez sur **[Copie]** entre les deux fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**.
22. Cliquez sur la balise d'image-clé 4. Dans la **Position image-clé 4**, changez la **Colorisation** pour **Bleu**. Changez la **Luminosité**, la **Balance des blancs** et la **Balance des noirs** pour **100%**.
23. Cliquez sur la balise d'image-clé 5. Dans la **Position image-clé 5**, changez la **Colorisation** pour le même **Bleu**. Changez la **Luminosité**, la **Balance des blancs** et la **Balance des noirs** pour **0%**.
24. Cliquez sur la balise d'image-clé 6. Cliquez sur **[Copie]** entre les deux fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**.
25. Cliquez sur la balise d'image-clé 7. Dans la **Position image-clé 7**, changez la **Colorisation** pour **Gris**. Changez la **Luminosité**, la **Balance des blancs** et la **Balance des noirs** pour **100%**.
26. Cliquez sur la balise d'image-clé 8. Dans la **Position image-clé 8**, décochez la **Colorisation**. Changez la **Luminosité**, la **Balance des blancs** et la **Balance des noirs** pour **0%**.
27. Cliquez sur la balise d'image-clé 9. Cliquez sur **[Copie]** entre les deux fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**.

Les effets viennent donc d'être créés. Si vous regardez bien, chaque petit espace entre les images-clés crée deux effets : soit un bref éclair blanc soit un changement de couleur. Chaque changement de couleur est précédé par un éclair blanc qui est généré par une augmentation de la luminosité et de l'influence de la balance des blancs et des noirs à 100%. Le reste des effets sera créé par duplication et quelques modifications.

28. Sélectionnez l'onglet **Couches**.

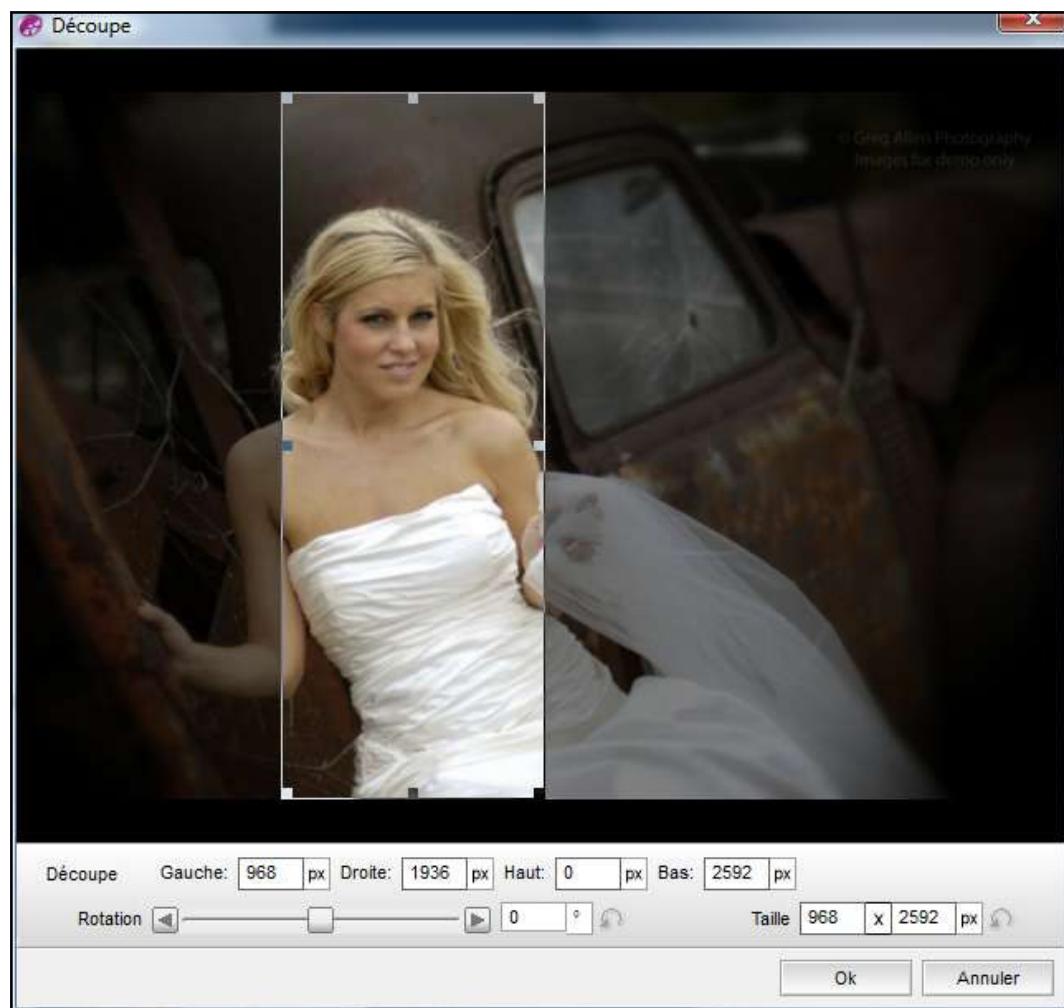
## 17 - 85 Techniques avancées

29. Cliquez sur le bouton d'ajout de couches (le signe +) et choisissez **Duplicer la couche**.
30. Déplacez cette nouvelle couche en tant que couche n°1.
31. Sélectionnez l'onglet **Édition**.
32. Cliquez sur le bouton **Découpe**.

La zone à découper pour cette couche doit être placée exactement près de la zone découpée précédente. Comme vous pouvez le voir, la duplication de la couche duplique également la zone découpée. Il suffira donc d'ajuster la nouvelle zone à la droite de la précédente.

**Figure 17-69**

La seconde zone à découper devra se juxtaposer avec la précédente.



33. Changez la valeur **Gauche** pour **968**. Changez la valeur **Droite** pour **1936**. Changez la valeur **Haut** pour **0**. Changez la valeur **Bas** pour **2592**.
34. Cliquez sur Ok.
35. Sélectionnez l'onglet Couches.
36. Positionnez la couche nouvellement découpée avec les valeurs **-14 x 0**. Elle devrait être désormais accolée avec la couche 2.

Maintenant les images-clés doivent être ajustés précisément. Ceci sera fait sans changer l'effet. Vous aurez seulement besoin d'ajouter du temps aux images-clés qui sont déjà présentes. Dans ce cas, vous ajouterez 0.2 seconde. Une fois que vous aurez ajusté le temps d'image-clé vous validerez sa position de telle sorte que la couche ne bouge pas.

37. Sélectionnez l'onglet **Effets**.

## 17 - 86 Techniques avancées

38. Clic droit sur chaque image-clé en commençant par l'**image-clé 8** et choisissez **Valider le temps**. Ajoutez **0.2** seconde à chaque image-clé. Ainsi l'image-clé 8 passe de 2.3 secondes à 21.5 secondes, etc.
39. Sélectionnez l'onglet **Déplacement** et changez les valeurs de **Panoramique** pour que chaque image-clé corresponde avec la valeur de la **Position**. Dans ce cas, **-14 x 0**.

Lancez l'aperçu à ce stade de la création. Vous devriez voir la couche 1 apparaître et très rapidement après, la couche 2. Toutes les deux vont cybler des couleurs de la même façon. Les deux autres couches seront créées de la même manière.

40. Répétez les étapes 29 à 39 pour ajouter les deux couches restantes pour un total de quatre.

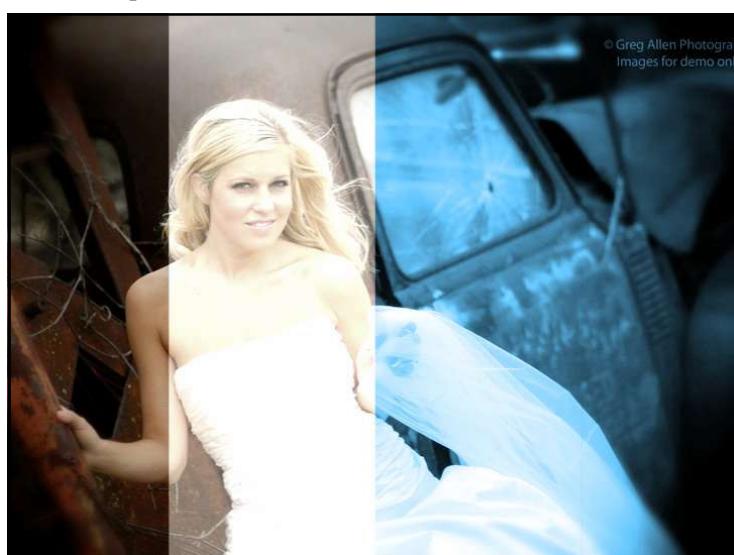
Les couches que vous créez vont utiliser des valeurs différentes de découpe et de position mais similaires, dans le principe, à celles déjà créées. Ces valeurs sont les suivantes :

- La troisième couche utilisera les valeurs suivantes de découpe : **Gauche 1936, Droite 2904, Haut 0, Bas 2592**. Valeurs de **Position** : **14 x 0**.
- La quatrième couche utilisera les valeurs suivantes de découpe : **Gauche 2904, Droite 3872, Haut 0, Bas 2592**. Valeurs de Position : **42 x 0**.

Une fois que les quatre couches sont configurées, il restera une ultime couche à ajouter pour compléter l'effet.

41. Sélectionnez l'onglet **Couches**.
42. Ajouter une nouvelle image et sélectionnez la même image déjà utilisée dans cette diapositive **GregAllen\_Bridal\_069.jpg**.
43. Placez cette nouvelle couche en tant que couche n°1.
44. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.
45. Sélectionnez la couche 1. Validez le temps pour l'image-clé 1 à **3.0** secondes.
46. Dans la **Position Arrivée**, passez le **Zoom** à **20%**. Passez la **Rotation** à **-5**.

Lancez l'aperçu final. Vous verrez les quatre couches cybler par le noir et blanc et la couleur avec un effet de flash avant chaque transition et avec un effet de scannage en travers de la diapositive.



**Figure 17-70**

Un instantané de l'effet

*Sur le DVD, cet exemple porte le nom : AdvEffects1.psh*

# Master FX : les fragments

---

Cette partie ne traite que d'un seul effet appelé : les fragments. Il est plutôt adapté pour celle ou celui qui est relativement familier avec Producer et tous ses aspects évolués : images-clés, masque, effets particuliers. Si vous recherchez un effet original pour une présentation, celle-ci fera sans doute l'affaire et vous pourrez même la sauvegarder sous forme de gabarit pour un usage répété.

### Ce que fait cette présentation

Dans cette séquence bâtie avec 2 diapositives, vous verrez deux composantes principales. D'abord les fragments d'images apparaissent sur un arrière-plan, forment une image plus grande avant de se dissoudre et laisser voir l'image complète. Ensuite, une série d'images disparaissant dans des tournoiements continus.

Les fragments ont été créés spécialement pour cette présentation avec Adobe Photoshop®. L'image source fut découpée en parties égales et éditée pour apparaître comme s'il s'agissait de petites photos. Elles sont arrangées sur la diapositive pour créer ensuite l'image complète. Il est absolument obligatoire que les images soient parfaitement alignées dans leur position finale pour que l'effet soit réaliste. Attention de bien avoir installé la police **Chopin Script** figurant dans le répertoire **Exemples** du DVD.

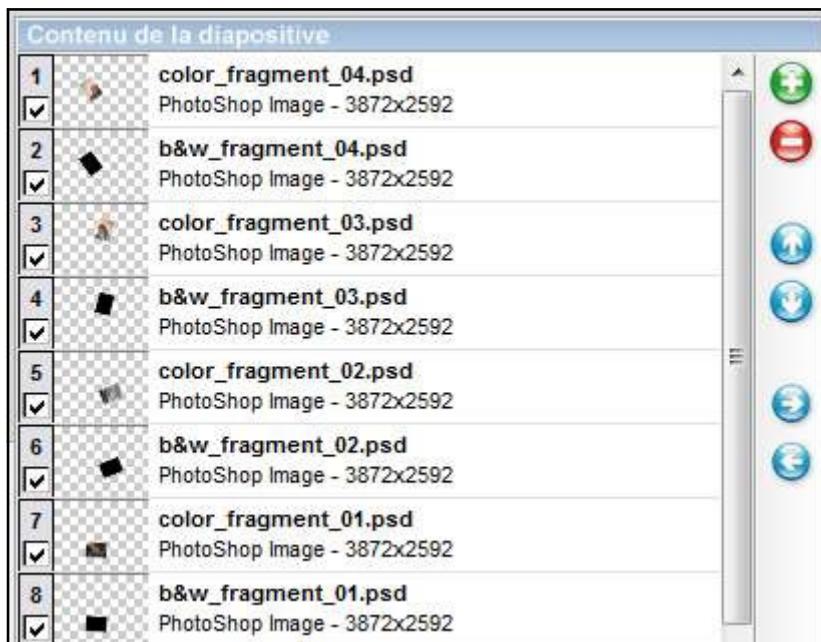
Démarrez avec les images qui vont vous être nécessaires qui se trouvent dans le répertoires **Images** du DVD. Comme dans tout montage un peu évolué, il vaut mieux commencer avec une diapositive vierge pour introduire le ou les effets qui suivent.

1. Créez une diapositive vierge avec un arrière-plan **Blanc**.
2. Changez la durée de la diapositive pour **0.1** seconde et la durée de la **Transition à 1.0** seconde
3. Créez la diapositive 2 avec l'image **GregAllen\_Group\_056.jpg**.
4. Passez la durée de la diapositive à **10** secondes et la durée de la **Transition à 1.0** seconde. Changez le type de **Transition** pour **Explode** (la deuxième en partant du haut à droite dans le tableau des transitions).
5. Créez une nouvelle couche **Couleur vive** avec la résolution **1200 x 500**. Passez sa **Couleur** en **Rouge**.
6. Sur cette couche en couleur vive, cochez la case **Cette couche est un masque** et sélectionnez le **Canal** en mode **Alpha**.
7. Ajoutez quelques légers **Panoramique** et **Zoom** simples sur la couche 2, les valeurs n'ont pas besoin d'être très précises.

L'arrière-plan pour la diapositive des fragments a été configurée. Maintenant, nous allons ajouter et configurer chaque partie des fragments qui vont constituer l'effet.

8. Ajoutez les 8 fichiers **fragment.psd** sur la diapositive 2 sous forme de 8 nouvelles couches.
9. Ajustez l'ordre de ces fichiers comme il est indiqué sur la figure **17.71** page suivante.
10. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**. Sélectionnez la couche 8.
11. Ajoutez une nouvelle image-clé. Validez le temps de **2.0** secondes à l'image-clé 2.
12. Dans la **Position Départ**, déplacez la couche 8 hors de la diapositive en bas et ajoutez une **Rotation**, les valeurs n'ont pas à être très précises. Dans l'exemple, la **Position** est **-75 x 100** et la **Rotation** est **-180**.

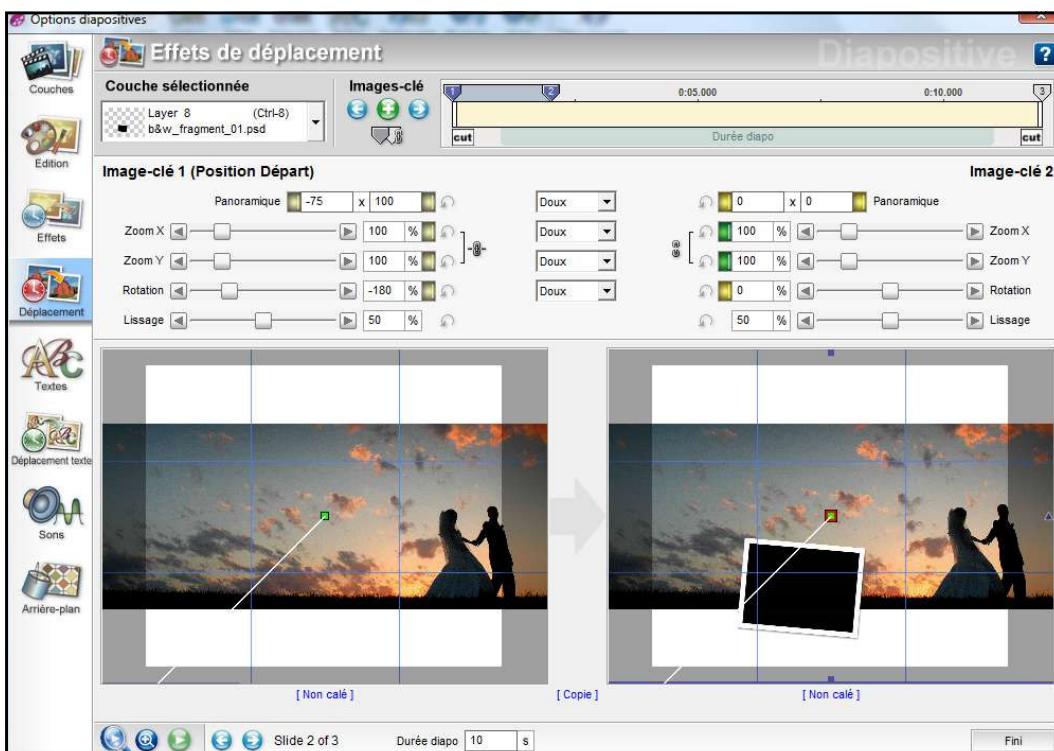
## 17 - 88 Techniques avancées



**Figure 17-71**

Une fois installés, les fichiers **fragments.psd** devront se présenter dans cet ordre.

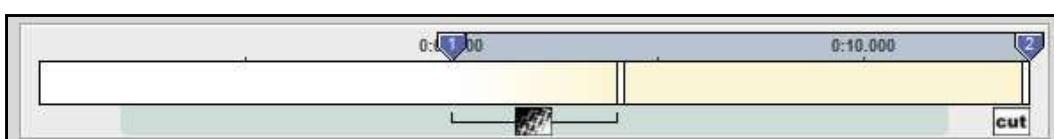
- Dans la **Position image-clé 2** (Position Arrivée), passez le **Panoramique** à **0 x 0**, la **Rotation** à **0** et le **Zoom** à **100%**.



**Figure 17-72**

Le paramétrage de la couche 8.

- Cliquez sur la balise d'image-clé 3. Cliquez sur **[Copie]** entre les deux fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**.
- Selectionnez la couche 7. Validez le temps de l'image-clé 1 à **5.0** secondes.
- Changez la **Transition de couche** de la couche 7 pour **Big Dots - Upper Left to Lower Right** (11ème colonne du tableau, 12ème transition en partant du haut). Ajustez la durée de cette transition à **2.0** secondes.



**Figure 17-72**

La transition de couche pour la couche 7.

## 17 - 89 Techniques avancées

17. Sélectionnez l'onglet **Effets**.
18. Cochez les 2 cases **Colorisation** (Départ et Arrivée) et assurez-vous qu'elles sont bien en couleur par défaut **Gris**.

Ceci termine la première paire de fragments. Notez que selon la façon dont les images ont été construites dans Photoshop, elles sont déjà positionnées où elles devraient être en utilisant les valeurs 0 x 0. Ceci rend la disposition plus facile. Vous savez que chaque fragment devra s'arrêter à la position par défaut de 0 x 0 donc aucun autre alignement ne sera nécessaire. Le reste de l'effet sera construit en ayant recours aux mêmes étapes que celles que l'on vient de réaliser.

19. Répétez les étapes 10 à 18 pour chaque couche restante en modifiant les temps et positions comme suit :

- **Couche 6** : image-clé 1 à **2.0** secondes, image-clé 2 à **3.0** secondes. **Position Départ** hors de la diapositive à droite (exemple **100 x 10**).
- **Couche 5** : image-clé 1 à **6.0** secondes.
- **Couche 4** : image-clé 1 à **3.0** secondes, image-clé 2 à **4.0** secondes. **Position Départ** hors de la diapositive en haut (exemple **60 x -100**).
- **Couche 3** : image-clé 1 à **7.0** secondes.
- **Couche 2** : image-clé 1 à **4.0** secondes, image-clé 2 à **5.0** secondes. **Position Départ** hors de la diapositive à gauche (exemple **-100 x -60**).
- **Couche 1** : image-clé 1 à **8.0** secondes.

Une fois que vos fragments sont configurés, la diapositive 2 est terminée.

Figure 17-73

La vue finale avant l'éclatement.



Dans la diapositive suivante, vous ferez en sorte d'amener l'image qui apparaît pour remplir l'écran derrière les fragments ainsi qu'une série d'images qui sont éclatées en morceaux et expulsées de la diapositive.

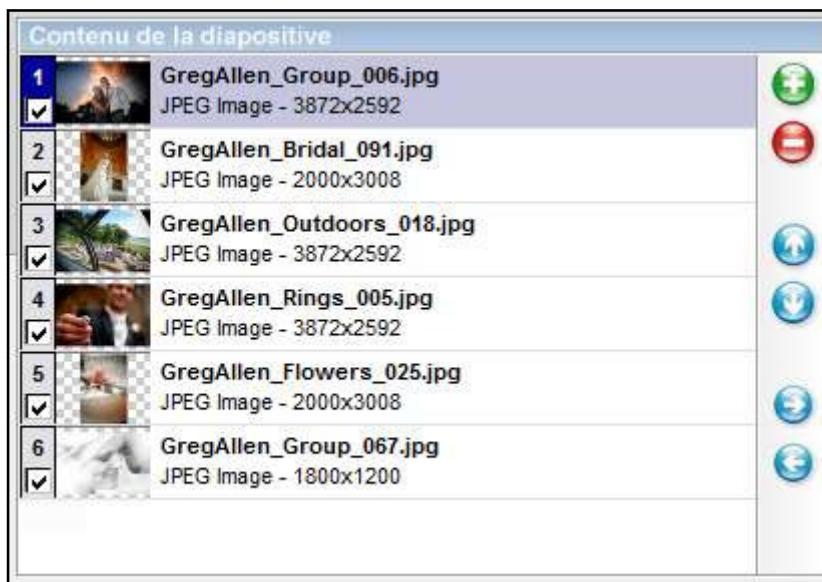
## 17 - 90 Techniques avancées



**Figure 17-74**

L'éclatement qui laisse apparaître l'image d'arrière-plan.

20. Créez une nouvelle diapositive avec l'image **GregAllen\_Group\_006.jpg**.
21. Validez la durée de la diapositive à **12.5** secondes et une **Transition** de **3.0** secondes.
22. Ajoutez 5 autres images selon l'ordre figurant sur la figure **17-75**.



**Figure 17-75**

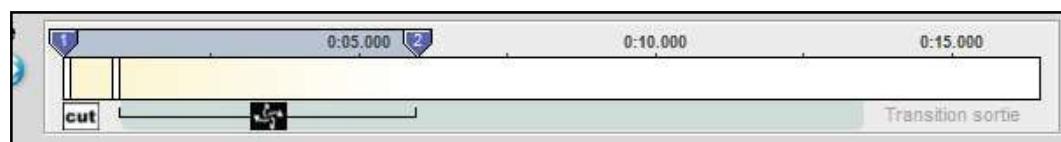
La liste des couches de la diapositive 3.

23. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**. Sélectionnez la couche 1 dans la liste déroulante des couches.
24. Validez le temps de l'image-clé 2 à **6.0** secondes.
25. Changez la **Transition de couche sortie** pour **Rotate Previous Out** (dernière colonne du tableau des transitions, 5ème en partant du haut). Validez le temps de cette **Transition** à **5.0** secondes.

## 17 - 91 Techniques avancées

Figure 17-76

La Transition de couche Sortie pour la couche 1.



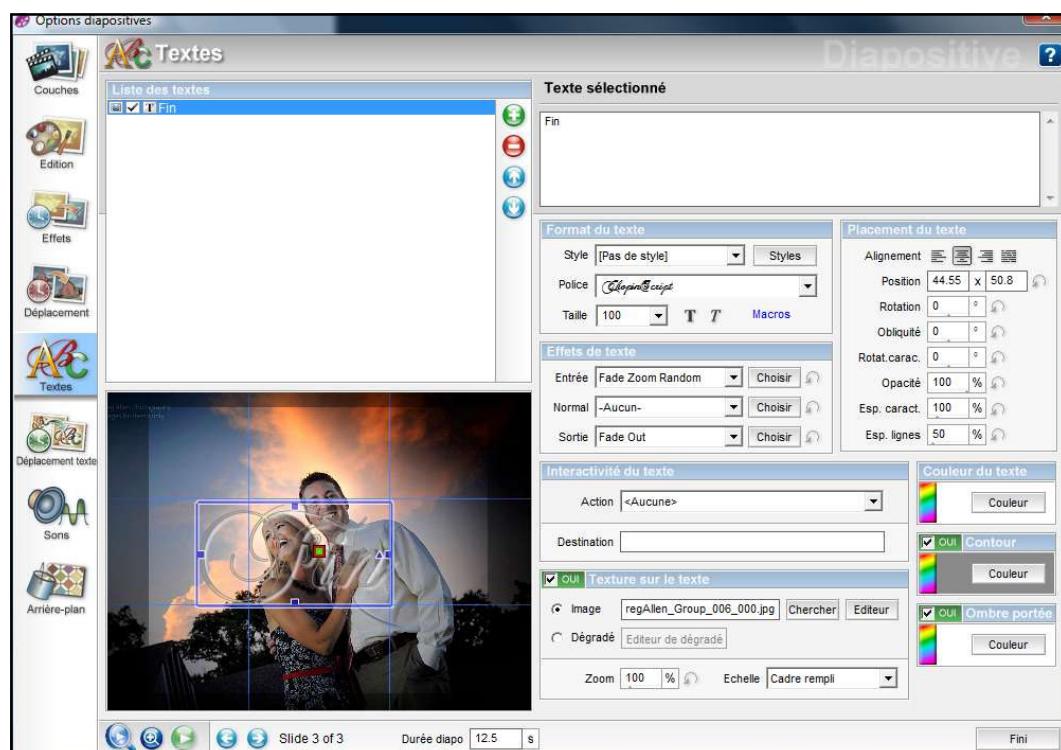
26. Ajoutez un léger déplacement de l'image en **Position Arrivée**. Exemple : **Zoom à 110%, Rotation à 3**.
27. Répétez les étapes 23 à 26 pour les couches restantes avec les modifications de temps suivantes :
  - **Couche 2** : image-clé 2 à **7.5** secondes.
  - **Couche 3** : image-clé 2 à **9** secondes.
  - **Couche 4** : image-clé 2 à **10.5** secondes.
  - **Couche 5** : image-clé 2 à **12** secondes.
  - **Couche 6** : image-clé 2 à **13.5** secondes.

Toutes les transitions de couche sont maintenant créées pour la diapositive 3. La dernière étape va consister à créer et configurer la police qui apparaîtra à la fin de la diapositive. Si vous souhaitez utiliser la police **Chopin Script** qui fait partie de l'exemple, assurez-vous de l'avoir au préalable installée sur votre PC. Elle figure dans le tiroir **Exemples** du DVD sous forme de fichier TTF.

28. Sélectionnez l'onglet **Textes** et saisissez le texte qui apparaîtra en final. Dans notre exemple, nous resterons très traditionnel en écrivant le mot **Fin !**
29. Changez la **Police** pour **Chopin Script**, la **Taille** pour **100**, l'**Alignement** pour **Centré**, la **Couleur** pour **Blanc**.
30. Cochez la case **Contour** et choisissez la **Couleur Gris**. Cochez la case **Ombre portée** et la **Couleur Blanc**.
31. Cochez la case **Texture** et importez l'image **GregAllen\_Group\_006.jpg**. Changez l'**Echelle** pour **Cadre rempli** et le **Zoom** pour **100%**.

Figure 17-77

Le paramétrage du **Texte**.



## 17 - 92 Techniques avancées

32. Sélectionnez l'onglet **Déplacement texte**.
33. Validez le temps de l'image-clé 1 à **11** secondes et changez l'effet d'entrée pour **Fade Zoom Random** avec une durée de **2.0** secondes.
34. Changez l'effet de sortie pour **Fade Out**.
35. Dans la **Position Arrivée**, changez la **Taille** de la police pour **275**.

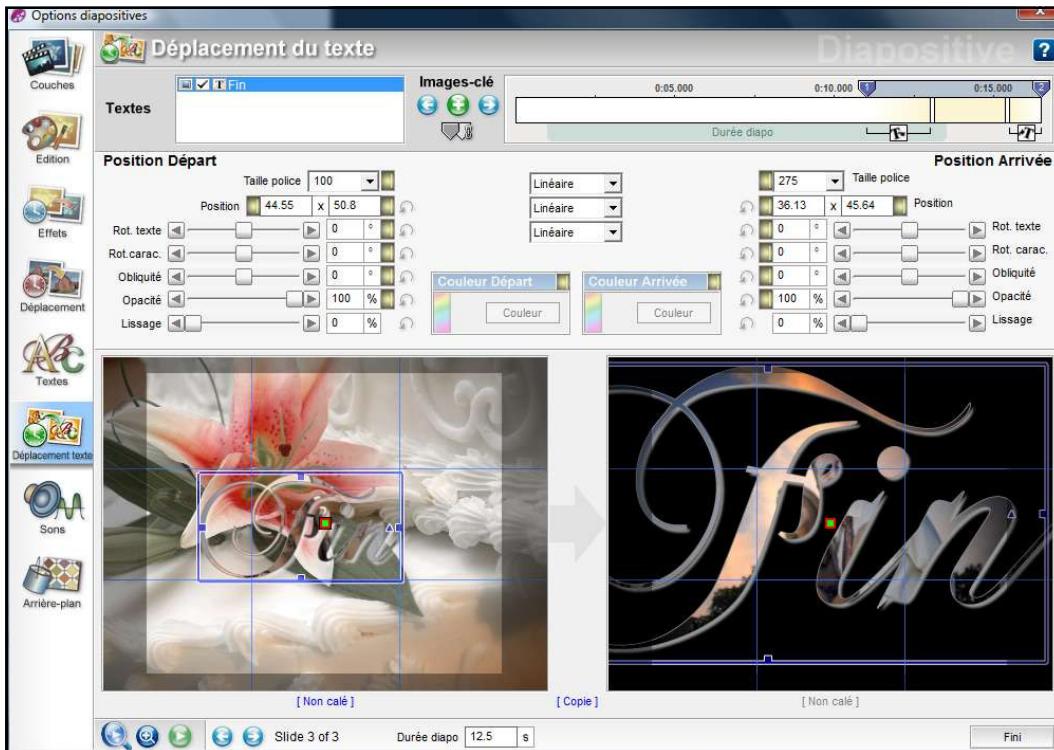


Figure 17-78

Le paramétrage de la partie **Déplacement de texte**.

Lancez l'aperçu et admirez le travail que vous venez de créer. Cet effet est vraiment de haut niveau car il utilise un timing très précis et des images issues de Photoshop pour un meilleur découpage.

Vous devriez être prêt maintenant pour passer à un autre exercice : **Master FX : la grille**.

*Sur le DVD, cet exemple porte le nom : MasterFX\_Fragments.psh*

Un additif à cette présentation figure dans l'annexe 5. Il s'agit de la procédure pour créer les fragments dans Adobe Photoshop®.

# Master FX : la grille

Cette partie ne traite que d'un seul effet souvent réclamé appelé : la grille. Vous allez apprendre comment mettre en œuvre ce chef-d'œuvre de la composition audiovisuelle qui étonnent toujours les néophytes de ProShow (voire de ceux qui utilisent un autre logiciel !).

Cet exemple est spécialement fait pour les pros de Producer car pour bien comprendre le mécanisme et le mettre en place, nous allons utiliser des fonctions particulières qui demandent d'être bien assimilées surtout si vous devez le reconstruire avec vos propres images ou si vous devez le modifier pour l'adapter à une présentation particulière.

### Ce que fait cette présentation.

Commencez par regarder le montage en version exécutable qui est dans le répertoire **Exemples**. L'effet débute par un effet de lumière blanche qui révèle une image d'arrière-plan. L'image est ensuite recouverte par une grille en surimpression. A l'intérieur de chaque case de la grille, une image plus petite apparaît et se déplace.

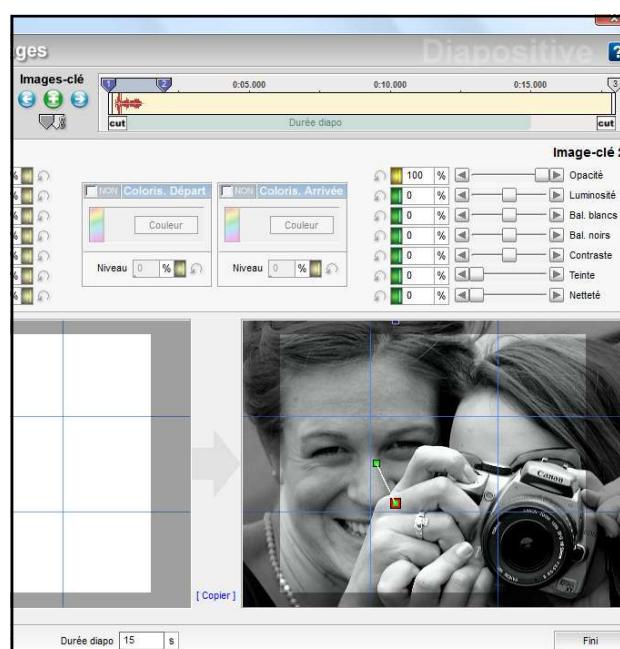
Une fois que les images sont apparues pendant un instant, elles fondent en sortie laissant apparaître une image différente en arrière-plan. Finalement, la grille est retirée pour laisser l'image d'arrière-plan en plein écran.

Ce montage est entièrement réalisé sur une seule diapositive. Il nécessite 25 couches pour la créer. Chaque pièce de la grille et la bordure sont des fichiers PNG préfabriqués. Chaque image utilisée est incluse dans le répertoire **Images**. Cet effet requiert des positionnements et des tailles précis ainsi qu'un timing adéquate.

1. Créez une nouvelle diapositive en important l'image **pic\_00\_camera.jpg**.
2. Validez la durée de la diapositive à **5** secondes et la **Transition** à **3.0** secondes.
3. Changer l'arrière-plan de la diapositive pour une **Couleur vive Blanche**.
4. Sélectionnez l'onglet **Effets**.
5. Ajoutez une nouvelle image-clé et validez le temps de l'image-clé 2 à **2.0** secondes.
6. Dans la **Position Départ**, passez l'**Opacité** à **0%**. Dans la **Position Arrivée**, passez l'**Opacité** à **100%**.

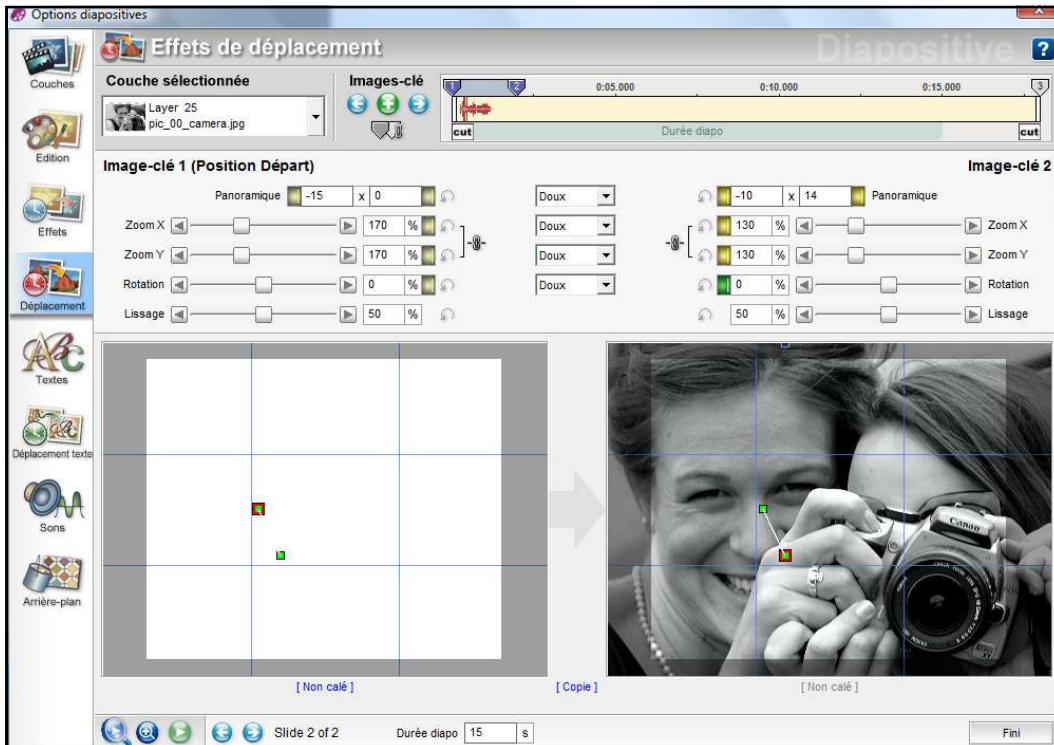
**Figure 17-79**

Paramétrage de la première image.



## 17 - 94 Techniques avancées

7. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.
8. Ajoutez un peu de **Panoramique** et de **Zoom** sur la couche (voir l'exemple dans la figure 17-80 ci-dessous)



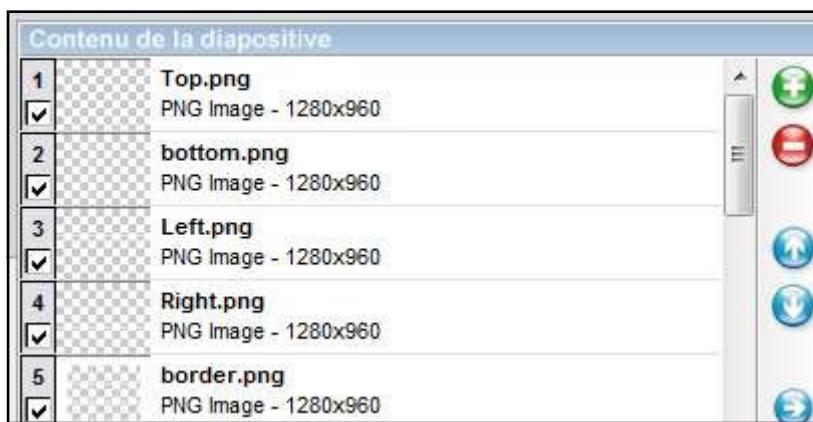
**Figure 17-80**

Dans l'onglet **Déplacement**, vous ajouterez de part et d'autre des valeurs pour le **Zoom** et le **Panoramique**.

9. Cliquez sur la balise d'image-clé 3. Cliquez sur **[Copié]** entre les deux fenêtres d'aperçu et choisissez **Copier Départ sur Arrivée**.

La couche d'arrière-plan est maintenant créée. Le flash blanc sera simulé par le démarrage de la couche en **Opacité** 0. Quand l'image apparaîtra, elle bougera doucement au fur et à mesure que la grille se construira. Voyons la construction de la grille.

10. Ajoutez les 5 fichiers avec l'extension **.png** en tant que couches. L'ordre des couches est comme sur la figure 17-81 ci-dessous.



**Figure 17-81**

Les 5 couches d'images au format PNG. Attention à respecter l'ordre des couches.

11. Sélectionnez l'onglet **Effets** et sélectionnez la couche 5.
12. Ajoutez deux nouvelles images-clé pour un total de 4. Validez le temps pour l'image-clé 1 à **2.5** secondes. Validez le temps pour l'image-clé 2 à **3.0** secondes. Validez le temps pour l'image-clé 3 à **12** secondes.. Validez le temps pour l'image-clé 4 à **13** secondes.
13. Cliquez sur la balise d'image-clé 1. Dans la **Position Départ**, passez l'**Opacité**

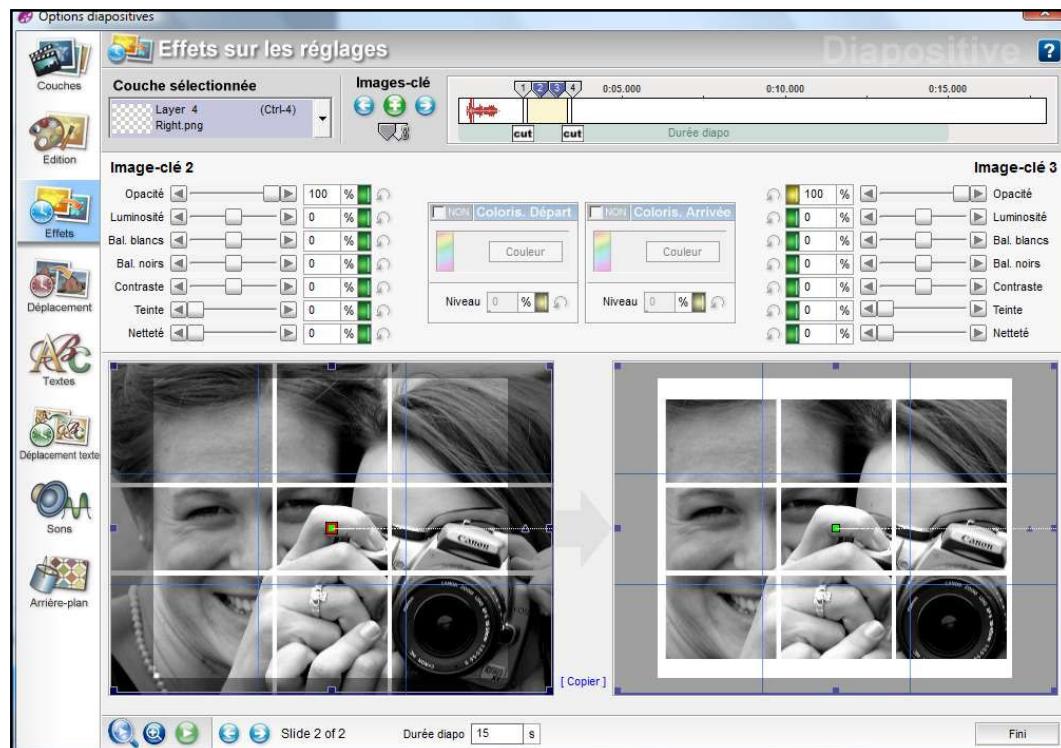
## 17 - 95 Techniques avancées

cité à 0%. Dans la **Position image-clé 2**, passez l'**Opacité** à 100%.

14. Cliquez sur la balise d'image-clé 4. Dans la **Position Arrivée**, passez l'**Opacité** à 0%.
15. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**.
16. Toujours dans la **Position Arrivée**, passez le Zoom à **500%**.
17. Sélectionnez la couche 4 et créez 2 nouvelles images-clé pour un total de 4. Validez le temps pour l'image-clé 1 à **2.0** secondes. Validez le temps pour l'image-clé 2 à **2.5** secondes. Validez le temps pour l'image-clé 3 à **3** secondes.. Validez le temps pour l'image-clé 4 à **3.5** secondes.
18. Cliquez sur la balise d'image-clé 1. Dans la **Position Départ**, passez le **Panoramique** à **100 x 0**. Dans la **Position image-clé 2**, passez le **Panoramique** à **0 x 0**.
19. Sélectionnez l'onglet **Effets**.
20. Cliquez sur la balise d'image-clé 4. Dans la **Position Arrivée**, passez l'**Opacité** à 0%. Cliquez sur la balise d'image-clé 3, assurez vous que l'indicateur **Auto** est dévalidé pour la valeur **Opacité** (l'indicateur doit être de couleur ambre et la valeur doit être **100**. Sinon saisissez manuellement cette valeur).

**Figure 17-82**

Vue de l'onglet **Effets** pour la partie images-clés 2-3. L'indicateur d'**Opacité** en **Position image-clé 3** doit être de couleur ambre et la valeur doit être **100**.



21. Répétez les étapes **17 à 20** pour configurer les couches **3 à 1**.

- **Couche 1** : valeur de **Panoramique** : **0 x -100**.
- **Couche 2** : valeur de **Panoramique** : **0 x 100**.
- **Couche 3** : valeur de **Panoramique** : **-100 x 0**.

Le gabarit de la grille est maintenant créé pour que vos images soient affichées. Chaque fichier .png crée une certaine ligne de la grille avec une bordure extérieure. Ajoutons maintenant les images qui feront fonctionner l'effet. Chaque image que vous allez importer doit être accompagnée d'un masque.

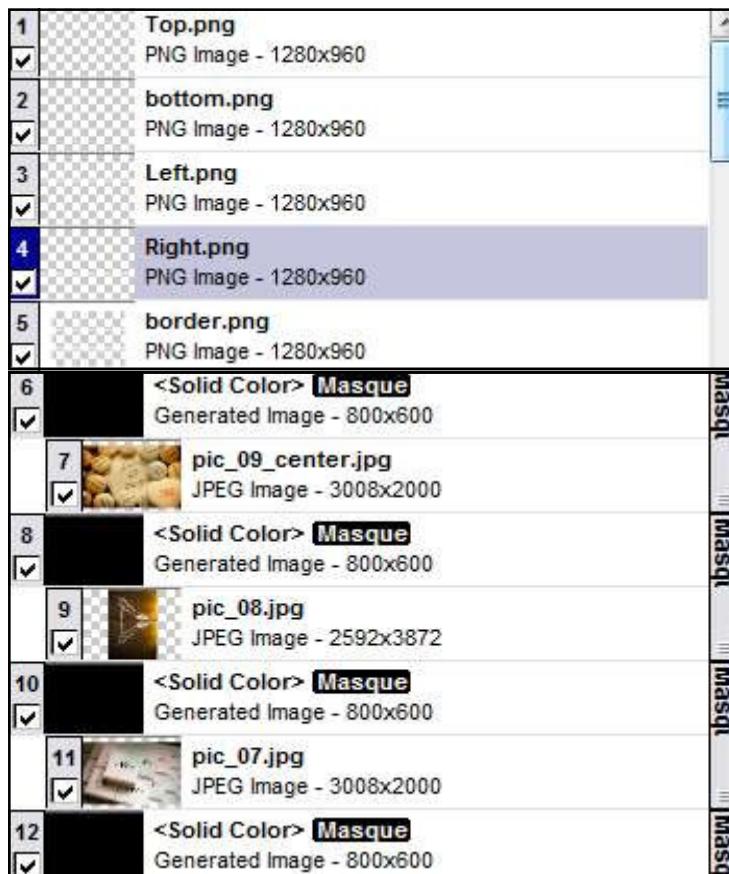
## 17 - 96 Techniques avancées

22. Ajoutez les 10 images suivantes sur la diapositive :

- **pic\_09\_center.jpg.**
- **pic\_08.jpg à pic\_01.jpg.**
- **pic\_10\_finalring.jpg.**

10 des couches d'images sont maintenant sur la diapositive. Créons désormais la première couche en **Couleur vive** qui agira en tant que masque. Vous la dupliquerez pour chaque couche d'image et arrangerez les couches d'images dans l'ordre correct pour que tout fonctionne correctement.

23. Créez une couche en **Couleur vive Noir**. Changez la valeur du **Zoom** pour **26%**.
24. Sélectionnez l'onglet **Effets** et votre couche de couleur vive.
25. Créez 2 nouvelles images-clés. Validez le temps pour l'image-clé 1 à **3.5** secondes. Validez le temps pour l'image-clé 2 à **4.0** secondes. Validez le temps pour l'image-clé 3 à **11** secondes.. Validez le temps pour l'image-clé 4 à **11.5** secondes.
26. Cliquez sur la balise d'image-clé 1. Dans la **Position Départ**, changez l'**Opacité** pour **0%**. Changez l'**Opacité** pour **100%** pour les Positions d'images-clé 2 et 3.. Changez l'**Opacité** pour **0%** dans la **Position Arrivée** (image-clé 4)
27. **Dupliquez** la couche de couleur vive **8 fois** pour un total de 9 couches identiques.
28. Arrangez vos couches pour qu'elles apparaissent dans l'ordre correct. Elles devraient être selon la liste ci-après.



**Figure 17-83**

Liste complète des couches de la diapositive. Veuillez contrôler que la votre se présente de façon identique (référence aux masques non comprise)

## 17 - 97 Techniques avancées



29. Sélectionnez l'onglet **Effets** er la couche 6.
30. Validez le temps de l'image-clé 2 à **4.5** secondes. Validez le temps de l'image-clé 3 à **10.5** secondes. Validez le temps de l'image-clé 1 à **4.0** secondes. Validez le temps de l'image-clé 4 à **11** secondes.

Une fois que toutes les couches sont bien ordonnancées vous pourrez convertir les couches de couleur vive en masques et positionner les masques avec leurs images associées.

31. Sélectionnez chaque couche de couleur vive et cochez la case **Cette couche est un masque**.
32. Positionnez chaque couche de masque avec les valeurs suivantes :
  - **couche 6** : position **0 x 0**.
  - **couche 8** : position **-26 x 0**.
  - **couche 10** : position **-26 x 26.5**.
  - **couche 12** : position **0 x 26.5**.
  - **couche 14** : position **26 x 26.5**.
  - **couche 16** : position **26 x 0**.
  - **couche 18** : position **26 x -26.5**.
  - **couche 20** : position **0 x -26.5**.
  - **couche 22** : position **-26 x -26.5**.

Vos masques sont maintenant positionnés à l'intérieur de chaque case de la grille. En sélectionnant la couche d'un masque vous pouvez voir où il se trouve sur la grille.

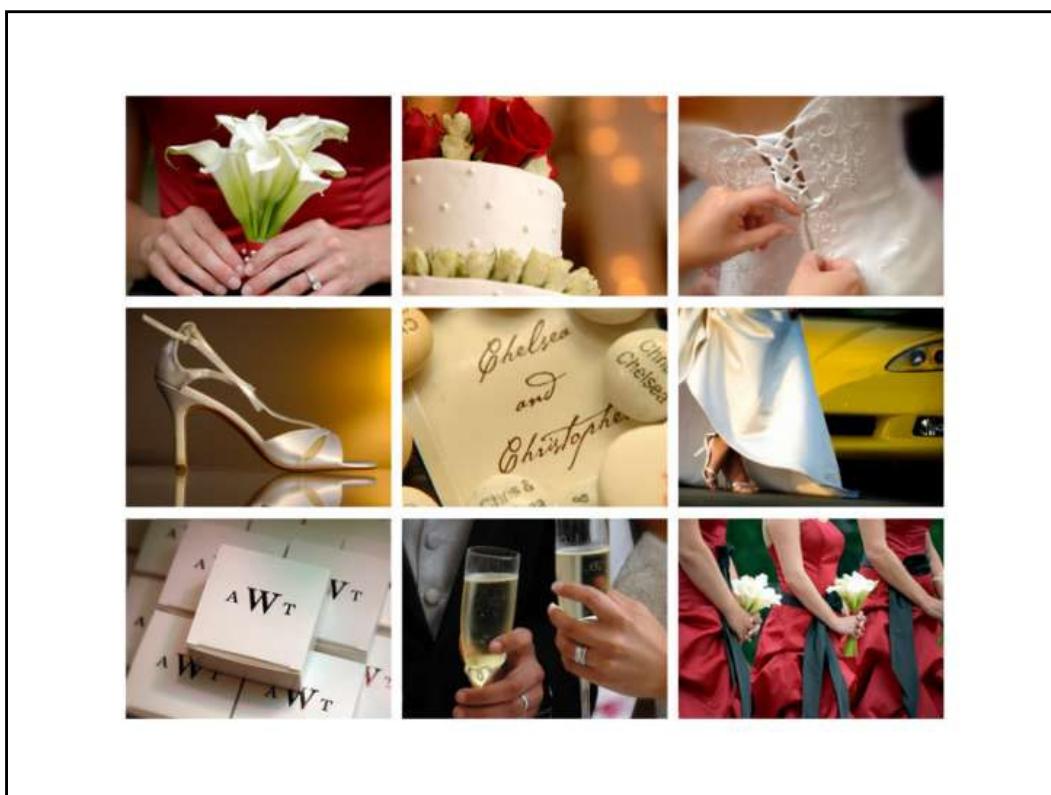
## 17 - 98 Techniques avancées

Dans la prochaine étape, nous allons déplacer chaque couche d'image associée avec chaque masque. Nous ajouterons ces quelques déplacements pour rendre l'effet plus intéressant. Les valeurs de déplacement n'ont pas besoin d'être précises.

33. Sélectionnez l'onglet **Déplacement**. Pour chaque couche d'image, appliquez un effet de mouvement à votre convenance. Ceci ne concerne que les couches avec les images référencées **\_pic\_09\_center.jpg** jusqu'à **\_pic\_01.jpg**.
34. Dans l'onglet **Déplacement**, sélectionnez la couche 24.
35. Ajouter une nouvelle image-clé. Validez le temps de **10.5** secondes à l'image-clé 1. Validez le temps de **12** secondes à l'image-clé 2.
36. Dans la **Position Départ**, passez le **Panoramique** à **2 x 0** et le **Zoom** à **100%**.
37. Dans la **Position image-clé 2**, passez la valeur du **Zoom** en mode **Manuel**. (clic sur l'indicateur vert).
38. Cliquez sur la balise d'image-clé 3. Dans la **Position Arrivée**, changez le **Zoom** pour **125%**.
39. Ajoutez le fichier son **camera.wav** dans l'onglet **Sons** de la diapositive.
40. Décalez le fichier son de **0.2** seconde (case **Décalage** de l'onglet **Sons**.)

L'effet est maintenant entièrement terminé. Lancez l'aperçu pour vérifier que tous les enchaînements se font normalement. Vous venez de créer l'un des effets les plus spectaculaires que vous puissiez réaliser avec Producer. Vous pouvez aller encore plus loin dans la sophistication, il suffit d'un peu d'imagination. Vous pourrez par exemple remplacer les fichiers images par des fichiers vidéo et constituer ainsi un véritable mur vidéo.

Rappelez-vous que vous pouvez également sauvegarder ce résultat sous forme de gabarit afin de pouvoir le réutiliser avec d'autres images en quelques secondes.



**Figure 17-84**

La vue finale des 9 images placées dans les 9 cases de la grille.

*Sur le DVD, cet exemple porte le nom : MasterFX\_La grille.psh*

# Chapitre 18

## ProShow en coulisses

---

L'organisation de ProShow tourne autour de quelques fichiers indispensables pour certains, effaçables pour d'autres. Nous allons détailler la structure des principaux fichiers qui composent l'environnement de ProShow.

Dans cette partie du manuel, vous allez apprendre comment ProShow travaille, comment il gère vos images et vous comprendrez mieux ce que fait le logiciel quand vous créez un montage.

### Les fichiers qui font le montage

#### Le fichier PSH

L'extension **PSH** est le fichier noyau que ProShow crée quand vous sauvegardez un nouveau montage. Ce fichier sert de centre d'activité, c'est le fichier qui est appelé quand vous ouvrez un montage. Ce fichier fournit quelques fonctions à ProShow :

- Il dit à ProShow quelles images vont être utilisées et dans quel ordre.
- Il sauvegarde toutes les informations sur ce que ProShow doit faire avec ces images.
- Il indique si d'autres types de fichiers font partie du montage comme des fichiers audio et/ou vidéo.

En plus de ceci, le fichier **PSH** agit comme une base de données de tris. Il ne contient aucun media utilisé dans le montage, il pointe seulement sur les endroits où sont situés les différents fichiers à rassembler.

Le fichier **PSH** est ESSENTIEL à un montage, car un montage n'existe pas sans ce fichier !

#### Le fichier PXC

Quand vous commencer à ajouter des images dans un montage, un fichier avec l'extension **PXC** va se créer dans le même répertoire et avec le même nom que votre montage. Ce fichier est un cache pour ProShow c'est-à-dire qu'il agit comme mémoire tampon pour stocker des informations sur votre disque dur. Il sert notamment pour :

- Créer un cache de tous les média présents dans le montage.
- Faciliter ProShow à lancer les aperçus plus rapidement.
- Travailler avec une version plus restreinte du fichier original pour accélérer le mode Edition.

La plupart des fonctions de ProShow permettent de réaliser des modifications sur vos images sans affecter pour autant les fichiers images source. Ceci provient du fait que ProShow enregistre la liste des modifications à effectuer et lance le visionnage de ces changements aussitôt que vous lancez l'aperçu. Ce sera souvent le plus gros fichier sur lequel ProShow travaille car il contient l'ensemble des informations sur les média utilisés.

Le fichier **PXC** pourra être effacé à tout moment pour sauvegarder la place sur votre disque

## 18 - 2 ProShow en coulisses

dur. Du fait que ProShow a besoin de ce fichier pour travailler, il sera reconstitué à chaque lancement où il sera absent. Cette régénération prend du temps et retardera l'ouverture du montage.

### Les fichiers BAK et B0x

ProShow crée automatiquement une sauvegarde de votre montage à chaque fois que vous utiliser **Sauver** ou **Sauver comme...**. Quand vous sauvez le montage pour la première fois, vous générez le fichier **PSH**. Lorsque vous sauvez une seconde fois, le fichier **PSH** précédent se transforme en fichier **BAK** qui est un fichier de sauvegarde., la dernière version du montage étant toujours celle avec l'extension **PSH**.

ProShow garde sur le disque dur jusqu'à 10 fichiers de sauvegarde. Chacun s'incrémente d'un numéro, ainsi la troisième sauvegarde transforme le **BAK** en **B01**, puis on passe à **B02** jusqu'à **B09**. Ces fichiers sont tous des fichiers de type **PSH** sauf qu'ils portent une extension différente. Ils peuvent être récupérés dans ProShow via le menu **Fichier -> Retour à la sauvegarde**. Les fichiers **BAK** et **B0x** peuvent être supprimés à tout moment mais il n'y aura aucun moyen de les récupérer ensuite.

## Les fichiers qui font ProShow

Souvent les utilisateurs se demandent comment réinitialiser ProShow sur ses paramètres par défaut. Ceci se fait en supprimant les fichiers où ProShow ces informations : **CPIC.OPT** et **DEF.PHD**. Quand ces fichiers sont supprimés, vous vous retrouvez en situation de première installation de ProShow.

### Le fichier CPIC.OPT

Ce fichier est un élément critique dans le fonctionnement de ProShow. Quand vous lisez l'extension **OPT** pensez à Options. Ce fichier sert de lieu de stockage des **Préférences** que vous avez paramétrées dans ProShow. Si vous changez les valeurs par défaut de la durée des diapositives par exemple, cette information sera enregistrée dans ce fichier.

Si ce fichier est annulé, il sera reconstitué automatiquement lors du lancement suivant mais, par contre, vous perdrez les **Préférences** qui y étaient stockées.

### Le fichier DEF.PHD

C'est une base de données multi fonctionnelle. Il est créé automatiquement par ProShow quand le programme est lancé et peut être recréé à tout moment. Il sert à deux fonctions primordiales :

- Comme stockage primaire pour les Préférences de l'utilisateur.
- Comme base de données de toutes les informations de gestion que ProShow exécutent en période de fonctionnement normal.

Ces deux fichiers **CPIC.OPT** et **DEF.PHD**, stockent des variables utilisateur communes afin d'être sûr que ces données ne seront pas définitivement perdues. Si le fichier **DEF.PHD** est supprimé, ProShow en recrée un autre à partir des données qu'il lira dans le fichier **CPIC.OPT**. Si c'est le fichier **CPIC.OPT** qui est supprimé, il sera reconstitué à partir des données du fichier **DEF.PHD**.

De façon basique, on peut dire qu'il sert de fichier de base de données pour toute fonction que ProShow doit mettre en œuvre en arrière-plan pendant la création du montage.

# ProShow au travail

## La création de diapositives

Quand vous ouvrez ProShow pour la première fois, les paramètres par défaut s'appliquent et sont sauvegardées dans le fichier **CPIC.OPT** et le fichier **DEF.PHD** comme déjà dit précédemment.

Une fois que vous créez votre premier montage et ajoutez une diapositive, ProShow commence à travailler avec votre fichier montage, le fichier **PSH**, et crée le fichier **PXC**. Chaque image que vous ajoutez devient une diapositive et une version de votre image originale passe dans le cache, le fichier **PXC**.

Quand vous ajoutez un fichier media sur la table de montage, vous noterez que ProShow annonce dans la barre de statut qu'il importe ledit fichier. Pendant ce processus votre média est analysé et converti dans un format interne et ajouté au fichier **PXC**. Par exemple, quand vous importez un fichier audio, l'analyse détermine qu'il s'agit d'audio et crée la forme d'onde pour la présenter sur la table de montage. Ceci explique notamment pourquoi les fichiers vidéo importés sont longs à être pris en compte car ils doivent être convertis au préalable d'où la recherche d'un codec sur le disque dur et des problèmes si ProShow ne trouve pas de codec adéquate.

## Les images en cache

Quelle que soit la taille de votre image originale, ProShow crée une version temporaire de cette image dans le fichier **PXC**. Cette image n'est pas plus grande que la résolution de rendu que vous avez paramétré dans les Préférences. Par défaut cette valeur est de 1600 x 1200. Tant que vous travaillez sur votre montage vous êtes en prise avec cette version d'image dans le cache. L'aperçu est programmé pour être rapide plutôt que pour diffuser une haute qualité. La qualité de sortie pourra être supérieure selon le matériel source et votre format de sortie. Ceci pour deux raisons :

- Pour accélérer les opérations dans ProShow en utilisant une image en cache plus petite qui ne consomme pas beaucoup de mémoire.
- Pour permettre de faire des modifications et des changements sur vos images sans modifier en permanence vos images originales.

ProShow crée des images en cache pendant que vous travaillez sur le montage. Quand vous créez une sortie, ProShow utilise l'image originale pour être sûr que vous ayez la meilleure résolution et qualité possible dans votre montage. Tous les changements que vous faites sur une image en cache sont appliqués sur la sortie que vous créez et non sur l'original rendant tout le processus non-destructif.

### La résolution image

Quelle résolution est idéale pour vos images si ProShow crée des caches de vos données ? Utilisez les meilleures images que vous puissiez avoir, quelle que soit leur résolution.

ProShow retaille toutes vos images selon une combinaison d'échelle de Lanzos, bi cubique et bilinéaire. Ces algorithmes sont appliqués quand le programme voit que la mise à la taille correcte s'impose. Tous les formats de sortie n'utilisent pas la même résolution et certains comme les **EXE** n'ont pas de paramètres de résolution aussi n'est-il pas possible de calculer une résolution optimale ou idéale.

D'une façon générale, utilisez les meilleures photos que vous puissiez avoir, ProShow s'occupe de leur redimensionnement.

## 18 - 4 ProShow en coulisses

Liaison fichier et abstraction

Il ya quelques raisons majeures de décider d'utiliser un lien avec les images plutôt que de les importer en tant que partie d'un regroupement unique. Ces raisons sont les suivantes :

- **Les données ne sont pas dupliquées.** Si toutes les images, l'audio et la vidéo utilisés dans un montage étaient copiés et importés dans un seul fichier montage, la taille du fichier sur votre PC serait double. Eviter la duplication de données sauvegarde de grands volumes d'espace disque.
- **Les fichiers originaux ne peuvent pas être modifiés.** Parce que vos fichiers originaux ne sont pas directement utilisés dans le montage, il n'y a aucun danger d'altérer ou d'endommager vos fichiers source. Vous pouvez faire autant de modifications, d'édition, de réglages que vous voulez sans avoir la crainte de les détériorer.
- **Les fichiers originaux peuvent être édités en externe ou remplacés.** Si vous souhaitez faire des modifications sur le fichier original, ceci peut être réalisé en envoyant ledit fichier sur un logiciel externe et réintégrés dans votre montage. Ceci permet également de pouvoir remplacer les fichiers si besoin. Si vous souhaitez remplacer une image d'une couche par une image différente, échangez-les simplement.

Chaque méthode de création d'un montage a des pros et des antis. Photodex a recherché les différentes options de travailler avec les fichiers et a choisi la méthode dite de lien fichier plutôt que l'importation après avoir étudié les différentes hypothèses.

### Créer une sortie

La fonction de sortie de ProShow peut être séparée en 3 grandes catégories : vidéo, PC et Web. Chaque type de sortie apporte différentes méthodes de création du montage. Tous ces formats de sortie suivent les mêmes séries de phases quand il sont sélectionnés. Certaines phases sont shuntées ou altérées selon la sortie choisie. Les phases de sortie utilisées par ProShow sont les suivantes :

- **Le rendu** : Le processus de rendu récupère l'information média compilée de votre fichier **PSH** et commence à créer les images individuelles qui bâtiront votre montage.
- **L'encodage** : L'étape encodage prend les images rendues et crée des données vidéo pour le format de sortie. Par exemple, un **DVD** sera encodé en format vidéo **MPEG2**.
- **Le formatage** : L'étape formatage prend le montage et structure les données dans le format approprié pour le type de sortie. Par exemple, pour créer un **DVD**, la vidéo et les données sur le disque doivent être formatées selon le standard **ISO9660** pour être gravées sur le disque. Une fois que le formatage est terminé, les données sont prêtes pour être transférées sur le media.
- **La gravure** : Le montage final formaté et les données associées seront gravés sur un disque pendant ce traitement. C'est principalement un traitement hardware durant lequel les données sont transmises au graveur du PC et écrites sur un disque vierge.

Dans les chapitres suivants, vous saurez ce qui se passe pendant chaque phase de sortie et comment les grandes catégories de sortie se comportent pendant l'étape. Rappelez-vous que quelques options de sorties sauteront quelques étapes selon la façon dont elles sont bâties pour fonctionner.

## 18 - 5 ProShow en coulisses

### Le rendu

Le rendu est le traitement qui prend le contenu et les paramètres et crée une simple image de votre montage. Imaginez prendre un simple instantané de votre montage quel que soit ce qu'il y a sur l'écran à un moment donné, cela fera partie de cette image. Le rendu est le traitement qui crée cette image unique.

En fonction du format de sortie, ProShow peut nécessiter de faire un rendu en 20, 30, 60 ou plus images par seconde de votre montage. Un rendu pour un montage de 5 minutes peut représenter plus de 18 000 images. Votre montage est rendu dans une résolution spécifique. Quand vous aurez des options dans ProShow pour contrôler la résolution de rendu, c'est ce à quoi elles feront référence. Des résolutions de rendu plus grandes fournissent une meilleure qualité mais peuvent prendre un temps significativement plus long pour chaque image.

Tous les formats de sortie passent par un traitement de rendu mais quand le font-ils et avec quels paramètres ? Cela peut varier selon le format.

- **Vidéo** : la sortie vidéo utilise vos images originales pour faire un rendu de votre montage dans un format vidéo. Cette méthode est utilisée pour créer des **DVD**, **VCD**, **SVCD**, fichiers vidéo, vidéos Flash, vidéos YouTube et les sorties vers des périphériques. Pendant le traitement de rendu, la sortie vidéo est rendue à votre résolution et votre choix de taux d'images en utilisant des phases de rendu standard.
- **PC** : les formats de sortie pour PC utilisent également vos images originales mais celles-ci sont rendues pendant que le montage est joué. Les formats de sortie pour PC sont les exécutables, les CD Autorun et les écrans de veille. A l'inverse des vidéos, les formats de sortie pour PC sont rendus par l'ordinateur au fur et à mesure qu'ils sont lus.
- Web : les formats de sorties Web utilisent la visionneuse Presenter pour être joués et incluent les versions partagées et les options de sorties pour le Web. Les formats de sortie Web sautent l'étape de rendu pour la même raison que les versions PC la sautent. L'ordinateur fera le rendu du montage au fur et à mesure qu'il est lu plutôt que de la faire par avance.

**Les fichiers rendus** : ProShow crée un nouveau répertoire à chaque sortie vidéo que vous faites. Ce nouveau répertoire apparaît dans le même endroit que votre fichier **PSH**.

- **Le répertoire PSData** : L'objectif premier de ce répertoire est de stocker les fichiers rendus qui sont générés. Ce répertoire peut être supprimé sans problèmes à tout moment. ProShow ne les supprime pas automatiquement parce qu'aussi longtemps qu'il est présent, ProShow n'aura pas besoin de recalculer un rendu pour une nouvelle sortie du montage. Ceci signifie que la prochaine fois que vous créez un **DVD** à partir du même montage, ProShow le gradera directement puisque les fichiers rendus ont été conservés.

### L'encodage

L'encodage est le traitement par lequel un montage rendu est compressé dans un type de fichier vidéo spécifique en utilisant un algorithme. Comme exemple, un fichier vidéo **MPEG2** est créé en utilisant un jeu d'instructions spécifique et sera décodé ensuite en utilisant le même jeu d'instructions pendant son visionnage.

Dans la plupart des cas, le traitement d'encodage compresse les données vidéo dans un fichier individuel plus petit. Les images brutes de montages rendus sont très lourdes - le traitement d'encodage les optimise et les compresse dans un format rationnel plus facilement gérable.

L'encodage est nécessaire uniquement quand on crée un véritable fichier vidéo, donc les sorties vidéo sont les seules qui passent par ce traitement. Par exemple, un **DVD** sera encodé

## 18 - 6 ProShow en coulisses

selon le standard vidéo **MPEG2**. Si vous avez sélectionné un type d'encodage différent quand vous générez une vidéo personnalisée avec l'option de sortie vidéo, il sera encodé avec ce standard durant cette étape.

### Le formatage

Le formatage pourrait s'appeler également l'étape ‘ménage’ de la création de la sortie. Pendant cette étape, ProShow compile les données créées pour le choix de sortie et les arrange dans le format qui sera utilisé pour le résultat final.

La plupart des choix passent par le formatage. Les types de montages comme ceux pour PC et le Web font tout le travail pendant cette étape. Le formatage peut prendre différentes formes depuis la simple récupération de ressources pour les montages PC, jusqu'à la création d'image disque (fichiers **ISO** ou **CUE/BIN**) en préparation pour la sortie en gravure disque pour les **DVD**.

- **Vidéo** : Quand on crée un DVD, l'étape de formatage construit les fichiers et les répertoires nécessaire par la spécification DVD et place votre vidéo encodée en **MPEG2** dans l'endroit approprié. Cette structure est sauvegardée et préparée pour être gravée sur le disque dans la phase finale. Si vous créez d'autres types de vidéo comme une vidéo en Flash, le fichier vidéo et les fichiers associés sont finalisés et sauvegardés sur le disque dur.
- **PC** : Les montages pour PC sont intégralement créés pendant l'étape de formatage. Pendant cette étape, les fichiers utilisés dans votre montage sont compilés en un seul fichier programme (**EXE** pour les exécutables ou **SCR** pour les écrans de veille) Du fait que ces fichiers sont rendus en temps réel, il n'y a pas besoin d'un traitement de rendu ou d'encodage avant le formatage ce qui rend la sortie de ces formats très rapide. Une fois que le fichier a été compilé et créé, il est sauvegardé sur le disque dur.
- **Web** : Les montages pour le Web fonctionnent presque de façon identique aux montages PC pendant la phase de formatage. Les fichiers utilisés dans le montage sont compilés en un seul fichier montage et sauvegardés sur le disque dur pour être téléchargés sur un site Web. Dans ce cas, le fichier créé est un fichier **PX** qui est le fichier lu par la visionneuse **Presenter**.
- **Fichiers ISO** : Quand votre montage doit être gravé sur un disque, une des options est de générer un fichier **ISO**. Le fichier **ISO** est simplement le résultat de l'étape de formatage. Puisqu'il s'agit d'un standard, de nombreux programmes peuvent lire et travailler avec les fichiers **ISO**. Un fichier **ISO** est ni plus ni moins qu'un copie exacte des fichiers qui doivent être gravés sur le disque, contenue dans un seul fichier et sauvegardé sur votre disque dur. Cette pratique est très utile d'abord pour des raisons de sécurité. Si un montage échoue à la gravure il y a deux coupables présumés : les données formatées ou le matériel de gravure. En créant un fichier **ISO** vous déterminez si les données formatées l'ont été correctement. Ceci permet de déceler exactement pourquoi une gravure a échoué.

On peut aussi désactiver l'option **Génère une image du disque à la volée** dans les options de gravure. Quand votre montage va être formaté pour la gravure, il est normalement entièrement pris en charge par la RAM système. S'il est déterminé qu'un problème survient quand les données sont formatées, il peut être judicieux de désactiver cette fonction. Quand elle est désactivée, ProShow écrit l'image disque sur le disque dur avant de graver. Ceci peut aider à un diagnostic quand un problème de création de disque a lieu.

### La gravure

L'étape de gravure est utilisée seulement si le choix de sortie amène à graver un disque. Ce sera le cas pour les DVD, les SVCD, VCD et CD Autorun.

## 18 - 7 ProShow en coulisses

La gravure est une étape relativement simple qui a deux éléments. D'abord, les données formatées ou l'image pour le disque sont contrôlées et vérifiées pour être prêtes pour la gravure. Une fois vérifiées, les données formatées sont passées au matériel de traitement de la gravure.

Le traitement de la gravure est très dépendant de votre matériel de l'installation de Windows et d'autres logiciels qui peuvent être installés. Au moment de la gravure, ProShow demande simplement au graveur d'écrire les données formatées. Quand des problèmes arrivent, ils sont presque toujours causés soit par le graveur soit par le logiciel situé entre le programme ProShow et le graveur qui ne gère pas les données correctement.

### Le rendu temps réel

Rappelez-vous que le rendu est le traitement qui dessine les pixels pour créer une image. Quand vous faites une vidéo, le montage est rendue à l'avance puis encodé en stockant cette information pour un visionnage ultérieur.

Le rendu en temps réel diffère parce que le rendu du montage est fait au fur et à mesure que le montage est joué et ce, à chaque fois que vous regardez le montage. Les fichiers vidéo sont souvent très lourds parce qu'ils contiennent toutes les données rendues pour votre montage. Le rendu temps réel signifie que la taille du fichier est significativement plus petite car il n'y a pas besoin de données pré calculées qui doivent être stockées dans un fichier.

### Les performances de rendu

Les performances de ProShow sont très dépendantes du matériel présent sur le PC.

Quel matériel est recommandé ?

C'est très difficile à dire. Chacun crée différentes sortes de montages avec différentes quantités de données. Chaque montage est en fin de compte différent. Des spécifications qui vont bien pour un montage n'iront plus du tout pour un autre. Considérez ces quelques chiffres :

- Un montage EXE joué en 1280 x 1024 sur un moniteur standard. C'est 1310720 pixels sur l'écran. Ceci signifie que chaque image équivaut à 1.3 millions de pixels. Un visionnage sur un moniteur 60 Hz nécessite idéalement 60 images par seconde. Le calcul sera :  $60 \times 1310720 = 78643200$  pixels par seconde => 78.6 millions. Pour chaque pixel, ProShow doit se demander : quelles images, quelle vidéo, quels textes, quels réglages et quels effets sont dans ce pixel ? Ceci nécessite une somme considérable de calculs.

Cela ressemble à un paquet de travail à effectuer. ProShow est capable d'effectuer un tas d'opérations chaque seconde sauf s'il en est empêcher par des travaux parasites : traitement en arrière-plan, anti-virus actif, outils de recherches permanents, PC connecté sur le Web avec des mises à jours de programmes qui se lancent de façon automatique, ... Très vite, vous pouvez vous trouver en mal de puissance malgré une machine récente et supposée musclée.

A l'inverse de beaucoup d'autres programmes, ProShow est en recherche de puissance en permanence. Une application comme Photoshop ne traite que des images fixes. ProShow traite des images, des clips vidéo, de l'audio et du texte. Il utilise plus de ressources de votre système que n'importe quel autre type d'application. Voici quelques considérations sur le matériel :

- **CPU** : Le cerveau de votre PC qui fait tout le travail de gros œuvre pour le rendu.
- **Carte vidéo** : Si vous affichez sur un écran, tout devra passer par la carte vidéo. Si votre carte ne traite pas les données assez rapidement, votre montage aura des soubresauts.

## 18 - 8 ProShow en coulisses

- **RAM** : Chaque diapositive, paramètre, image, vidéo et son doit passer par la RAM. La mémoire doit aussi être partagée avec votre système et d'autres applications résidentes. Ayez toujours le maximum de RAM sur votre PC.
- **Disque dur** : Toutes les données de votre montage sont stockées sur le disque dur. S'il est trop lent, ProShow ne pourra pas charger les données suffisamment vite.
- **Windows** : ProShow doit utiliser Windows et doit composer avec des sous-systèmes pas toujours fiables. Pour pratiquement tout ce que ProShow fait, il doit passer par Windows. Si votre installation de Windows est déficiente cela peut impacter des problèmes de fonctionnement de ProShow.
- **Logiciel de sécurité** : La plupart des logiciels de sécurité embarqués sont bien intentionnés et sont un must absolu mais ce sont aussi les plus gros producteurs de difficultés pour ProShow. Pensez à ce que fait un anti-virus. Il intercepte toutes les transactions que votre ordinateur transmet en essayant de détecter des fichiers malveillants principalement ceux qui écrivent des données. Or ProShow écrit en permanence dans les fichiers **PSH** et **PXC**. Pour rajouter à ces traitements permanents, ProShow traite en moyenne 1.7 million données à la seconde juste pour faire un rendu à l'écran. Imaginez maintenant combien de ressources votre anti-virus va brûler pour vérifier ces millions de données.

L'outil idéal pour travailler avec ProShow serait donc un PC non connecté sur le Net, sans programmes résidents et notamment sans anti-virus et dont les ressources seraient entièrement dédiées aux montages. C'est possible et c'est sans doute ce vers quoi il faudrait se tourner pour exploiter au maximum les ressources infinies du logiciel.

# Annexe 1

## Comparatif des versions

Fonction	Producer 3.2	Gold 3.2
Système Windows	XP-2000-Vista	XP-2000-Vista
Affichage	1024 x 768	800 x 600
Processeur	1 GHz+	1 GHz+
RAM	1 Go	512 Mo
Carte graphique	3D Accélérée	3D Accélérée
Direct X	9.0+	9.0+
Installation	65 Mo	65 Mo
Système Mac	iMac + Windows	iMac + Windows
<b>Environnement et interface utilisateur</b>		
Ajout de diapositives par déplacement	✓	✓
Aperçu du montage en temps réel	✓	✓
Aperçu du montage en plein écran	✓	✓
Aperçu possible sur un second moniteur	✓	✓
Vue sous forme de tablette lumineuse	✓	✓
Contrôle manuel du montage	✓	
Editeurs audio et vidéo intégrés	✓	✓
Utilitaire de recherche des fichiers manquants	✓	✓
Intégration des fichiers originaux sur CD/DVD	✓	✓
Touches d'interactivité	✓	✓
Agencement de l'interface personnalisable	✓	✓
Copie de paramètres utilisateur	✓	
Grille dans l'aperçu des diapositives	✓	✓
Forme d'onde audio sur la ligne de temps	✓	✓
Vue sous forme de ligne de temps graphique	✓	✓
<b>Option Images et Vidéo</b>		
Support pour les fichiers de type RAW	✓	
Nombre de couches images illimité	✓	✓
Clip vidéo en boucle sur une diapositive	✓	
Ajustement de la vitesse des clips vidéo	✓	
Ajustement du volume des clips vidéo (y compris nul)	✓	✓

## A1 - 2 Comparatif des versions

Fonction	Producer 3.2	Gold 3.2
Déclenchement d'actions en fin de diapositive	✓	
Couche possible sous forme de dégradé	✓	
Couche possible sous forme de couleur	✓	
Masquage	✓	
Paramétrage de l'opacité pour les photos et les clips vidéo	✓	
Support transparence des fichiers PSD, PNG, TIFF, GIG	✓	✓
Arrière-plan possible sous forme de dégradé	✓	
<b>Edition</b>		
Entourage et ombre portée sur chaque couche	✓	
Contrôle de la couleur de l'ombre et de l'opacité	✓	
Contrôle de la taille des entourages	✓	
Opacité sur la transparence d'une couleur (Chroma Key)	✓	
Création de caches individuels	✓	
Suppression des yeux rouges	✓	✓
Rotation des photos et des clips vidéo	✓	✓
Découpe des photos et des clips vidéo	✓	✓
Correction colorimétrique	✓	✓
Réglage des effets par images-clés	✓	
<b>Effets sur les textes et options</b>		
Utilisation de toute police TTF ou Adobe	✓	✓
Plusieurs lignes de texte sur une diapositive	✓	✓
Texte identique possible sur toutes les diapositives	✓	✓
Contrôle de la couleur, la taille, la police	✓	✓
+ de 100 effets de déplacement de texte	✓	✓
Contrôle sur le minutage des textes	✓	
Interactivité sur les textes	✓	
Déplacements et effets sur les textes gérés par images-clés	✓	
Texture en dégradé ou sous forme d'images sur les textes	✓	
Styles applicables aux textes	✓	
Gestion de l'espacement des lignes et des caractères	✓	
Création et sauvegarde de styles de textes complexes	✓	
Gestion de l'opacité des textes	✓	
Rotation des textes	✓	
Rotation des caractères	✓	
Obliquité des textes	✓	

## A1 - 3 Comparatif des versions

Fonction	Producer 3.2	Gold 3.2
<b>Effets de déplacements et transitions</b>		
Panoramiques, zooms, rotations des photos et clips vidéo	✓	✓
280 effets de transitions	✓	✓
Affectation possible de transitions aléatoires	✓	✓
Personnalisation des transitions par couche	✓	
Transitions aléatoires par un clic de souris	✓	✓
Effets de déplacements multicouches	✓	✓
Effets de déplacements aléatoires par un clic de souris	✓	✓
Minutage des effets de déplacements	✓	✓
Déplacement avec lissage	✓	
Déplacements gérés par images-clés	✓	
Zooms X et Y contrôlés individuellement	✓	
<b>Caractéristiques professionnelles</b>		
Protection de la copie pour les CD	✓	
Marquage des images (filigrane)	✓	
Personnalisation du lancement des montages	✓	
Action en fin de durée d'une diapositive	✓	
Prise en compte des profils de couleur	✓	
Gabarits personnalisés	✓	
Capture d'écran	✓	
<b>Options de sortie</b>		
Gravure intégrée des montages sur CD/DVD/VCD	✓	✓
Sortie en mode streaming pour le Web	✓	✓
Partage en ligne sur le site de Photodex	✓	✓
Sortie en mode CD Autorun et exécutable PC	✓	✓
Sortie en mode Flash FLV	✓	✓
Sortie en mode AVI compressé (DivX, MPEG-4, ...)	✓	
Sortie en mode AVI non compressé	✓	✓
Sortie en mode vidéo MPEG-1 et MPEG-2	✓	✓
Sortie en mode écran de veille	✓	✓
Sortie en mode envoi d'e-mails	✓	✓
Sortie en mode QuickTime	✓	✓
Sortie en mode Windows Media WMV	✓	✓
Sortie en mode Haute Définition HDTV	✓	✓
Sortie en mode iPod	✓	✓
Sortie sur téléphones mobiles (Nokia, Palm, Apple, ...)	✓	✓

## A1 - 4 Comparatif des versions

Fonction	Producer 3.2	Gold 3.2
Sortie sur console de jeux (Xbox, Wii, PlayStation3)	✓	✓
Sortie sur cadres numériques (Archos, Creative, Epson, ..)	✓	✓
Sorties sur PDA (BlackBerry, Palm, ...)	✓	✓
Sortie sur adaptateur TV (Apple, Tivo, ...)	✓	✓
Sortie et chargement sur YouTube	✓	✓
Sortie programmable sur moniteur secondaire	✓	
Menus personnalisables	✓	✓
Sauvegarde des paramètres de menus	✓	✓
Version française (patch)	✓	✓
DVD auto formation en français	✓	✓
Manuel français	✓	✓
<b>Autres éléments</b>		
Forum spécialisé en France	✓	✓
Sites Web spécialisés en français	✓	✓
Assistance téléphonique 7 jours sur 7 (USA)	✓	✓
Assistance technique 7 jours sur 7 par e-mail (France)	✓	✓
Mise à jour gratuite	1 an	1 an
Stages et séminaires de formation en France	✓	
Séminaires pour les professionnels de la photographie	✓	
<b>Prix</b>		
En US \$	249.95 \$	69.95 \$
En euros	166 €	46 €
Prix membre de l'association Images et Couleurs	133 €	37 €

# Annexe 2

## Les macros

Dans la fonction **Textes** de ProShow, vous pouvez utiliser des macros prédéfinies qui vous permettront d'afficher des données concernant les images contenues sur une diapositive.

Ces macros sont accessibles à partir du cartouche **Format du texte** de l'onglet **Textes** en cliquant sur le mot **Macro**.

**Figure A2 - 1**

L'accès à la fonction **Macro** dans l'onglet **Textes**.



**Figure A2 - 2**

Les macros textes prédéfinies

Macro texte	Champ	Valeur
\F	Filename with extension	pic_09_center.jpg
\f	Filename only	pic_09_center
\e	Extension only	jpg
\R	Image resolution (pixels)	3008x2000 (16.7M couleurs)
\w	Width in pixels	3008
\h	Height in pixels	2000
\t	File date	08-01-2008
\T	Current date	09-14-2008
\c	Number of colors	(16.7M couleurs)
\C	Numbers of colors (formatted)	16M
Macro texte	Champ	Valeur
\b	Number of bits per pixel	24
\P	Total number of slides	1
\p	Current slide number	1
\s	File size in bytes	4566090
\S	File size in Kb (kilobytes)	4459K
\o	Folder name	Master FX - The Grid
\d	Full path (no trailing backslash)	ProShow Conference - 2008\3_Advanc...
\D	Full path (with backslash)	ProShow Conference - 2008\3_Advanc...
\	Single backslash (\)	\

\F	nom du fichier avec extension	\b	nombre de bits par pixel
\f	nom du fichier seulement	\P	nombre total de diapositives
\e	extension seulement	\p	numéro de la diapositive en cours
\R	résolution de l'image en pixels	\s	taille du fichiers en octets
\w	largeur en pixels	\S	taille du fichier en Ko
\h	hauteur en pixels	\o	nom du répertoire
\t	date du fichier	\d	chemin complet sans les \
\T	date en cours	\D	chemin complet avec les \
\c	nombre de couleurs	\	barre oblique inversée ('\\')
\C	nombre de couleurs (mode formaté)		

## A2 - 2 Les macros

### Les métadonnées EXIF

Elles peuvent être associées dans une diapositive sous forme de texte par l'intermédiaire de la fonction **Macro**. (voir page précédente).

Champs de métadonnées		
Champ	Valeur	Macro texte
Image input equipment manufacturer	NIKON CORPORATION	\[exif Make]
Image input equipment model	NIKON D70	\[exif Model]
Orientation of image	The 0th row is at the visual top of the im...	\[exif Orientation]
Image resolution in width direction	300.000 (300000/10000)	\[exif XResolution]
Image resolution in height direction	300.000 (300000/10000)	\[exif YResolution]
Unit of X and Y resolution	inches	\[exif ResolutionUnit]
Software used	Adobe Photoshop CS3 Windows	\[exif Software]
File change date and time	2008:08:01 16:56:25	\[exif DateTime]
Y and C positioning	Centered	\[exif YCbCrPositioning]
Pair of black and white reference va...	0	\[exif ReferenceBlackWhi...]
Exposure time	0.040 (4/100)	\[exif ExposureTime]
F number	6.300 (63/10)	\[exif FNumber]
Exposure program	Manual	\[exif ExposureProgram]
ExifVersion	{ 30 32 32 30 }	\[exif ExifVersion]
Date and time of original data gene...	2006:06:09 21:46:41	\[exif DateTimeOriginal]
Data and time of digital data genera...	2006:06:09 21:46:41	\[exif DateTimeDigitized]
Meaning of each component	{ 00 03 02 01 }	\[exif ComponentsConfig...]
Exposure bias	1.000 (6/6)	\[exif ExposureBiasValue]
Maximum lens aperture	4.300 (43/10)	\[exif MaxApertureValue]
Metering mode	Pattern	\[exif MeteringMode]
Light source	unknown	\[exif LightSource]
Flash	31	\[exif Flash]
Lens focal length	48	\[exif FocalLength]
User comments		\[exif UserComment]
DateTime subseconds	10	\[exif SubSecTime]
DateTimeOriginal subseconds	10	\[exif SubSecTimeOriginal]
DateTimeDigitized subseconds	10	\[exif SubSecTimeDigitiz...]
Supported FlashPix version	{ 30 30 31 30 }	\[exif FlashPixVersion]
Colorspace information	1	\[exif Colorspace]
Valid image width	00000bc0	\[exif PixelXDimension]
Supported FlashPix version	{ 30 30 31 30 }	\[exif FlashPixVersion]
Colorspace information	1	\[exif Colorspace]
Valid image width	00000bc0	\[exif PixelXDimension]
Valid image height	000007d0	\[exif PixelYDimension]
Sensing method	One-chip color area sensor	\[exif SensingMethod]
File source	00	\[exif FileSource]
Scene type	00	\[exif SceneType]
CFA pattern	{ 00 02 00 02 02 01 01 00 }	\[exif CFAPattern]
Record Version	2	\[iptc RecordVersion]

# Annexe 3

## Raccourcis clavier

### ProShow

#### RACCOURCIS CLAVIERS

<b>Menu principal</b>	
Menu Fichier	Alt + F
Menu Edition	Alt + E
Projet	Alt + P
Menu Montage	Alt + S
Menu Diapo	Alt + L
Menu Audio	Alt + A
Menu Créer	Alt + C
Menu Fenêtre	Alt + W
Menu Aide	Alt + H
Menu Créer une sortie	Alt + O
<b>Travail avec les fichiers montage</b>	
Nouveau montage	Ctrl + N
Ouvrir un montage	Ctrl + O
Sauver le montage	Ctrl + S
Sauver le montage comme ...	Ctrl + Maj + S
Fermer le montage	Ctrl + W
<b>Travail avec les diapositives</b>	
Défaire la dernière modification	Ctrl + Z
Refaire la dernière modification	Ctrl + Y
Couper	Ctrl + X
Copier	Ctrl + C
Coller	Ctrl + V
Sélectionner toutes les diapos	Ctrl + A
Désélectionner toutes les diapos	Ctrl + Alt + A
Ajouter les fichiers sélectionnés	Ctrl + Maj + A
Ajouter tous les fichiers au montage	Ctrl+Maj+Alt+A
Sélection inverse	Ctrl + I
Options diapositives	Ctrl + L
Déplacer la diapo vers la gauche	,
Déplacer la diapo vers la droite	;
Aller à la diapo n°	Ctrl + G
Insérer une diapo vierge	Alt + I
Insérer une diapo de titrage	Ctrl + Maj + I
Remplir le cadre	Alt + 6
Ajuster au cadre	Alt + 7
Remplir la zone de sécurité	Alt + 8
Ajuster la zone de sécurité	Alt + 9
Etirer au cadre	Alt + 0
Supprimer la diapo	Suppr
Table de montage/Ligne de temps	Tab
Randomiser l'ordre des diapos	Ctrl + Maj + 1
Randomiser le déplacement diapo	Ctrl + Maj + 2
Randomiser les transitions	Ctrl + Maj + 3
Changer de couche (1 ... 10)	Ctrl+1 ... Ctrl+0
<b>Diapo - Couches</b>	
Diapo - Edition	F2
Diapo - Déplacement	F3
Diapo - Textes	F4
Diapo - Sons	F5
Diapo - Arrière-plan	F6
Diapo - Effets sur les réglages	F7
Diapo - Déplacement textes	F8
Montage - Options générales	F9
Montage - Options Textes	Ctrl + F2
Montage - Options Bande son	Ctrl + F3
Montage - Options Arrière-plan	Ctrl + F4
Montage - Options Filigrane	Ctrl + F5
Montage - Options Filigrane	Ctrl + F6
<b>Travail avec l'audio</b>	
Piste son du montage	Ctrl + F4
Synchro diapos sélectionnées	Ctrl + Maj + Y
Synchro diapos sélect. avec son	Ctrl + Alt + Y
Synchroniser le montage	Alt + Y
<b>Aperçu et Playback</b>	
Continuer/Pause	Barre espace
Jouer	Ctrl + P/espace
Stop	Ctrl + P/Echap
Plein écran	Alt + entrée
<b>Création d'une sortie</b>	
Menu Créer une sortie	Alt + O
DVD	Ctrl + Alt + D
CD Vidéo	Ctrl + Alt + Q
Fichier vidéo	Ctrl + Alt + V
Partage en ligne	Ctrl + Alt + U
Version pour le Web	Ctrl + Alt + W
Exécutable e-mail	Ctrl + Alt + M
CD Autorun	Ctrl + Alt + C
Exécutable	Ctrl + Alt + E
Ecran de veille PC	Ctrl + Alt + R
Vidéo Flash	Ctrl + Alt + F
Vidéo pour périphérique	Ctrl + Alt + G
YouTube	Ctrl + Alt + T
<b>Interface utilisateur</b>	
Aide	F1
Table de montage/Ligne de temps	Tab
Environnement par défaut	Ctrl+Maj+Alt+0
Sauvegarde environnement	Ctrl+Maj+Alt+S
Appliquer un environnement	Ctrl+Maj+Alt+L
Vue liste fichiers en miniature	Alt + 1
Vue liste fichiers en détails	Alt + 2
Affichage liste des fichiers	Alt + F1
Affichage des favoris	Alt + F2

# ProShow

## RACCOURCIS CLAVIERS

### Interface utilisateur (suite)

Affichage aperçu	Alt + F3
Affichage moniteur de tâches	Alt + F5
Affichage panneau projet	Alt + F6
Affichage barre d'outils	Alt + F7
Affichage barre d'information	Alt + F8
Affichage barre de taille estimée	Alt + F9
Affichage tablette lumineuse	Alt + F11
Sortie	Alt + X

### Liste des fichiers

Aller au fichier	1ère lett. fichier
Tout sélectionner	Ctrl + A
Sélection inverse	Ctrl + Alt + A
Propriétés	Ctrl + I
	Alt + Entrée

### Lancement de l'exécutable

Sélection du montage dans le menu	n° du montage
Retour au menu	Echap
	Echap
Lancement plein écran	Alt + Entrée
Diapo suivante	Page suivante
Diapo précédente	Page précéd.
Pause/Continuer	Barre espace
Continuer	Entrée

## Annexe 4

### Choix des DVD

---

#### Supports disques vierges recommandés

Faites attention quand vous achetez des supports vierges. Ils ont des taux d'échec assez élevés et vous avez envie d'être sûr que vous dépensez votre argent pour des disques qui fonctionneront. Il est très frustrant d'effectuer un processus de gravure et de constater que le DVD que vous avez utilisé n'est pas bon.

Photodex recommande, et mon expérience me fait recommander, d'utiliser des **DVD+R** ou **DVD+RW**. Ceci étant dit, tous les media ne sont pas créés égaux !! Il serait bon de faire une petite recherche avant de sortir pour acheter des DVD notamment si vous achetez en grande quantité. Essayez ces liens pour une information sur différentes marques de supports :

<http://www.videohelp.com/dvdmedia>

<http://forum.digital-digest.com/showthread.php?s=threadid=49635IMG>

<http://club.cdfreaks.com/forumdisplay.php?f=33>

Des gens arguent que l'ID du media sur le disque est la chose la plus importante à regarder plutôt que la marque. Très peu de disques ont l'ID du media imprimé. Il y a des utilitaires gratuits que vous pouvez utiliser pour déterminer l'ID du media. Voici des liens vers des programmes d'identification d'ID.

<http://dvd.identifier.cdfreaks.com/>

<http://www.dvdinfopro.com/>

Une fois que vous avez identifié l'ID, vous pouvez regarder ici :

<http://www.digitalfaq.com/media/dvdmedia.htm>

Si vous n'avez pas trop de temps pour faire des recherches, nous recommandons des marques comme Taiyo Yuden, Verbatim et TDK. Elles sont généralement considérées parmi les meilleures dans la distribution de media vierges. Toutefois ce type d'information peut évoluer et il est bon de garder un œil sur les dernières recherches dans ce domaine.

## A4 - 2 Choix des DVD

# Annexe 5

## Créer des fragments dans Photoshop

Les instructions suivantes sont conçues pour une utilisation avec la version de Photoshop CS et les suivantes. Des ajustements peuvent être nécessaires en utilisant des versions précédentes compte tenu de certaines différences dans l'interface utilisateur et les fonctionnalités. Toutes les étapes critiques dans les instructions qui suivent sont réalisables avec Photoshop 7.0 et les versions suivantes.

1. Dans Adobe® Photoshop, choisissez **Fichier > Ouvrir...** Choisissez la photo que vous voulez utiliser pour créer l'effet d'image 'fragments'.
2. Aller dans la palette des **Calques** et faites un clic avec le bouton droit sur le calque appelé '**Arrière-plan**'
3. Sélectionnez '**Calque d'après l'arrière-plan**'
4. Dans la fenêtre qui s'ouvre, renommez le calque: '**'couleur\_fragment\_01'**' et cliquez ensuite sur **OK**.
5. Faites un Clic avec le bouton droit sur le texte '**'couleur\_fragment\_01'**' et sélectionnez l'option '**Duplicer le calque**'
6. Dans la fenêtre qui s'ouvre, renommez le calque: '**'couleur\_fragment\_02'**' et cliquez ensuite sur **OK**.
7. **Répétez les étapes 5-6** jusqu'à ce que vous ayez quatre calques identiques, chacun avec un nom : unique
  - couleur\_fragment\_04
  - couleur\_fragment\_03
  - couleur\_fragment\_02
  - couleur\_fragment\_01

Maintenant que vos calques sont créés et nommés, vous êtes prêts à créer la correspondance n&b des calques 'fragment' qui seront utilisés pour définir la forme et la disposition de chaque 'fragment'.

8. **Ajouter** un nouveau calque. Raccourci clavier : **Maj.+Ctrl+N**. Chemin plus long : **Cliquez sur la petite icône au coin supérieur droit** de votre palette de Calques (elle ressemble à un triangle à l'envers avec trois lignes à côté). Vous verrez un menu se dérouler. Choisissez l'option '**Nouveau calque**' en haut du menu.
9. Dans la fenêtre qui s'ouvre, nommez le calque '**n&b\_fragment\_01**' puis cliquez sur **OK**
10. Dans la palette '**Outils**' choisissez '**Outil rectangle de sélection**'. L'icône ressemble à une ligne brisée qui forme un carré - dans la plupart des cas, ce sera la deuxième option du sommet de la palette d'Outils).
11. Avec le calque '**n&b\_fragment\_01**' toujours actif dans la fenêtre des calques, **tracez une sélection rectangulaire** n'importe où sur la photo. Cette sélection représentera la forme de vos fragments.

## A5 - 2 Créer des fragments dans Photoshop®

**Pour tracer une sélection, faites un 'glisser-déposer'** de la manière suivante : Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé jusqu'à ce que vous ayez tracé votre sélection. Vous verrez que votre sélection reste sur l'écran entourée de 'fourmis marchantes au pas' qui encadrent le rectangle. Si vous voulez déplacer votre sélection, cliquez n'importe où à l'intérieur de la sélection et déplacer là à l'emplacement voulu ( cette icône de gauche doit être sélectionnée dans la barre du haut pour pouvoir le faire).

12. Maintenant, mettez la **Couleur de Premier plan** en noir. Raccourci : Appuyez simultanément sur les touches **Maj.+D**
13. Dans la palette **Outils**, choisissez **Outil de Pot de Peinture**.  
(Si vous ne voyez pas cette icône, appuyez sur **Maj.+G** pour la faire apparaître).
14. Placer votre curseur à l'intérieur du secteur rectangulaire choisi et cliquez pour peindre cette sélection en noir.
15. Dans la palette '**Outils**' choisissez à nouveau '**Outil rectangle de sélection**' et cliquez n'importe où à l'extérieur de votre sélection rectangulaire pour désélectionner le rectangle et donc vous ne voyez plus 'les fourmis marchantes au pas' qui encadrent le rectangle.
16. Retournez sur la palette des **Calques**. Effectuez un clic avec le bouton droit sur le texte de la couche **n&b\_fragment\_01** où devrait figurer maintenant un rectangle noir peint et sélectionnez l'option '**Duplicer le Calque**' dans le menu déroulant qui apparaît.
17. Dans la fenêtre renommez le calque dupliqué en '**n&b\_fragment\_02**' puis cliquez ensuite sur **OK**.
18. **Répéter des étapes 16-17** jusqu'à ce que vous ayez quatre calques identiques avec des rectangles noirs, chacun avec un nom : unique
  - n&b\_fragment\_04
  - n&b\_fragment\_03
  - n&b\_fragment\_02
  - n&b\_fragment\_01

À ce point, vous devriez avoir 4 calques de couleurs et 4 calques n&b. Maintenant, vous êtes prêts à placer les calques n&b dans la position que vous voulez pour vos fragments d'image.

19. Dans la palette **Outils**, choisissez l'outil de déplacement. (C'est l'icône indicateur/curseur noir, d'habitude située au sommet de la palette d'Outils).
20. Avec le calque **n&b\_fragment\_04** actif, utilisez l'outil de déplacement pour déplacer le rectangle noir où vous désirez sur la photo. Chaque rectangle noir représente une section de votre photo qui deviendra un fragment. **Les rectangles peuvent se chevaucher**.
21. **Répétez** cette dernière étape pour les autres calques n&b. Nota : Vous devrez d'abord choisir le calque que vous voulez déplacer dans la palette des calques, avant toute tentative de déplacement de celui ci.
22. **Si vous voulez que vos fragments soient positionnés dans une orientation diagonale**, choisissez le calque que vous voulez faire tourner dans la palette des calques et cliquez sur l'option du menu **Edition > Transformation > Rotation**.

Vous aurez alors la possibilité de faire glisser le curseur dans la direction que vous voulez pour faire tourner le calque. Quand vous êtes satisfait de l'angle de rotation, **appuyez sur la touche 'Entrée' pour valider le changement**. (De manière différente, vous pouvez aussi cliquer sur l'outil déplacement et une fenêtre s'ouvrira pour appliquer la transformation. Cliquez sur **Appliquer**).

## A5 - 3 Créer des fragments dans Photoshop®

23. **Répéter** la dernière étape pour les autres calques n&b que vous voulez faire tourner jusqu'à ce que tous vos calques rectangulaires noirs soient arrangés à votre convenance.
24. Maintenant, retournez à la palette des **Calques** et faites un clic avec le bouton droit spécifiquement sur la vignette image du calque **n&b\_fragment\_04**. Choisissez l'option '**Sélectionner des pixels**'  

(Nota : Pour voir cette option de menu, vous devez cliquer avec le bouton droit précisément dans la vignette image du calque. En cliquant à l'extérieur de ce secteur vous aurez des options de menu différentes. Une fois que vous aurez choisi l'option 'Sélectionner des pixels', vous verrez que la sélection est entourée par des 'fourmis marchantes au pas' autour du calque).
25. Ensuite, cliquez sur le calque **color\_fragment\_04**, dont le nom correspond au calque n&b.
26. Cliquez sur l'icone '**Ajouter un masque de fusion**' en bas de la palette des calques.  
(Il ressemble à un rectangle sombre avec un cercle blanc en son centre). Cette commande utilise la sélection active pour définir une zone de masquage pour le calque coloré, toutes les zones à l'extérieur de la sélection active étant masquées.
27. **Répétez des étapes 24-26** pour les calques restants jusqu'à ce que tous les calques colorés soient masqués utilisant les sélections des calques n&b.
  - 'Sélectionner des pixels' pour **n&b\_fragment\_04** -> 'Ajouter un masque de fusion' à **couleur\_fragment\_04**
  - 'Sélectionner des pixels' pour **n&b\_fragment\_03** -> 'Ajouter un masque de fusion' à **couleur\_fragment\_03**
  - 'Sélectionner des pixels' pour **n&b\_fragment\_02** -> 'Ajouter un masque de fusion' à **couleur\_fragment\_02**
  - 'Sélectionner des pixels' pour **n&b\_fragment\_01** -> 'Ajouter un masque de fusion' à **couleur\_fragment\_01**
28. Une fois que vous avez achevé l'étape 27, tous les secteurs **à l'extérieur** des calques rectangulaires noirs seront devenus transparents. Vous verrez un modèle de damier gris et blanc pour visualiser ces espaces transparents.
29. **Pour ajouter une touche finale** aux calques 'fragment' n&b et couleur, cliquez avec le bouton droit sur n'importe quel calque et sélectionnez '**Options de fusion**'. Vous ajouterez ainsi une bordure blanche et une ombre qui aidera à définir visuellement chaque couche.
30. Vous verrez des nombreuses options de Styles de Calque à gauche de la fenêtre 'Style de calque'. Cliquez sur le 'coche' correspondant à '**Contour**' et mettez les réglages suivants dans la fenêtre de droite :
  - Taille: 20px
  - Position: Intérieur
  - Couleur: blanc
31. Quand vous aurez terminé avec les options de Contour, cliquez de la même manière sur '**Ombre portée**' pour activer ce style de calque. Vous pouvez personnaliser l'ombre, ou la laisser comme elle est par défaut. Quand vous aurez fini, cliquez sur **OK** dans le coin supérieur de la fenêtre.
32. **Cliquez avec le bouton droit** sur le texte du même calque sur lequel vous venez de travailler et sélectionnez '**Copier le style de calque**'

## A5 - 4 Créer des fragments dans Photoshop®

33. Choisissez les autres calques dans la palette des Calques et **cliquez avec le bouton droit**. Choisissez ‘**Coller le style de calque**’ pour appliquer les mêmes styles de contour et d’ombre portée pour tous les calques.

Maintenant, vous êtes prêts à exporter vos calques dans des fichiers individuels que vous pouvez utiliser directement dans ProShow.

- Photoshop offre la possibilité de créer un script pour automatiser ce processus.
34. Dans le menu du haut, sélectionnez **Fichier > Scripts > Exporter les calques dans des fichiers**
  35. Dans la fenêtre **Exporter les calques dans des fichiers**
    - **Choisissez une destination** pour les fichiers que vous avez (via le bouton ‘Parcourir’)
    - **Choisissez un type de fichier** (PSD est recommandé car il supporte la transparence. TIFF la supporte également)
    - **Cliquez sur ‘Exécuter’** quand vous êtes prêt à commencer le processus automatique d'exportation chaque couche dans un fichier propre.

Quand l'opération est terminée, vous êtes prêt à ajouter vos calques de fragment dans ProShow.

*Merci à Serge PACE d'avoir transposé la version US de ce tutorial pour la version Photoshop française.*

# Annexe 6

## Contenu du DVD

Sur le DVD, vous trouverez près de 4 Go de données. Voici quelques indication sur son contenu.

Dans le répertoire racine, l'ensemble des exemples du manuel (54 fichiers **PSH**). Les fichiers média correspondant sont dans les répertoires **audio**, **image** et **video**.

Egalement dans le répertoire racine, la dernière version d'**Adobe Reader**.

### Les répertoires

- **Audio (29 Mo)** : ‘ensemble des fichiers audio nécessaires pour réaliser les exemples du manuel.
- **Bandé annonce Bible (894 Mo)** : il contient le dossier complet du clip publicitaire que j'ai réalisé à l'occasion du lancement de La Bible. Vous y trouverez le fichier PSH ainsi que tous les composants audio, vidéo et images. Un bon moyen de regarder comment j'ai utilisé les clips vidéo alpha pour réaliser les incrustations. Egalement les fichiers **PX**, **EXE** et **Vidéo HD** du clip.
- **Bruitages (229 Mo)** : plus de 200 fichiers audio traitant de différents types de bruitages.
- **Clips vidéo (583 Mo)** : 76 fichiers vidéo dont certains en double format classique + alpha pour réussir des incrustations avec transparence. Vous trouverez dans le chapitre 16 les exemples pour manipuler les fichiers de type alpha.
- **Démos (184 Mo)** : 34 fichiers issus de Photodex représentant des démonstrations de différentes fonctions du logiciel.
- **Fonts (1.9 Mo)** : 18 nouvelles polices dont Chopin Script pour travailler dans l'un des exemples du manuel.
- **Gabarits (53 Mo)** : un pot-pourri de divers gabarits pour utiliser dans Producer.
- **Image (333 Mo)** : l'ensemble des fichiers images nécessaires pour réaliser les exemples du manuel.
- **Mark Ridout (227 Mo)** : 3 réalisations d'un des meilleurs photographes canadiens, véritable gourou de Producer.
- **Photos (108 Mo)** : plus de 200 photos libres de droits pour vos réalisations. Ces photos proviennent de banque de données ou de ma collection personnelle.
- **Musiques (914 Mo)** : quelques musiques libres de droits pour sonoriser vos montages.
- **Programmes ProShow (32 Mo)** : les deux versions de ProShow en version d'évaluation et le patch pour les franciser.
- **Video (156 Mo)** : l'ensemble des fichiers vidéo nécessaires pour réaliser les exemples du manuel.
- **La Bible (30 Mo)** : le fichier PDF du manuel ‘*ProShow, outil de création audiovisuelle*’.

## **A6 - 2 Contenu du DVD**