

Formation

ProShow Gold 3

Novembre 2006



Animateur : Jean-Pierre DRUFFIN

Tout d'abord, je tiens à vous remercier pour la confiance que vous m'avez témoignée en commandant le DVD d'auto formation au diaporama que j'ai spécialement créé pour les fans du logiciel ProShow.

Cet intérêt pour le diaporama en général et le logiciel ProShow en particulier, est la marque d'une évolution à la fois de la technologie numérique mais aussi des mentalités pour cet art considéré encore comme mineur chez les professionnels de la photographie. Quand je dis « mineur » ce n'est pas péjoratif mais démontre son côté encore très discret dans les boutiques et studios photographiques. Le virage, pour ces professionnels, n'est pas facile à maîtriser car il fait appel à des notions globalement différentes, un matériel certes relativement universel, le PC mais surtout des logiciels souvent méconnus sur le plan pratique.

Le but de ce DVD et d'autres qui suivront sur Producer notamment, est de démystifier l'ensemble du processus depuis l'idée jusqu'à la phase finale qui revêt différentes formes selon les personnes : le client, la mise à disposition sur le Net, la séance de visionnage avec les amis, ...

Il est donc aujourd'hui temps de découvrir les énormes potentialités du numérique dans le domaine audiovisuel, potentialités qui n'auront de limites que celles de votre imagination.

Bon visionnage à tous !

Jean-Pierre Druffin

A la découverte de ProShow Gold 3.0

Pour un certain nombre d'entre vous, le nom de ProShow est connu car il est le compagnon de vos images numériques.

Historiquement parlant, ProShow a été lancé pour la première fois en novembre 2002 par Photodex Corporation une société créée en 1987 par Paul Schmidt qui est toujours à la tête de la société.

C'était déjà à l'époque un produit révolutionnaire dans son concept et les fonctionnalités offertes. Il fut suivi en mars 2004 par la version 2.0 puis 2.5 début 2005 et enfin 2.6 en août 2005 avec le lancement simultané de la version Producer.

Fin 2006 verra donc l'avènement de la version 3.0. Je devrais dire DES versions 3.0 puisque Photodex va s'attaquer à tous les segments du marché avec une version dite « Standard » à moins de 50 \$, la version intermédiaire « Gold » à 70 \$ (en principe) et la version professionnelle « Producer » à 399 \$ (en principe aussi). Ces trois versions seront lancées le même jour bien que les deux premières soient en pratique déjà « vendables ».

Si aujourd'hui, on parle plus de la version Gold 3.0 c'est qu'elle talonne par ses fonctionnalités la version Producer actuelle (2.6) et que ce qui faisait le plaisir de Producer (le mode multi couches) va devenir accessible à un prix plus que raisonnable. Mais restons malgré tout cohérents, Producer va également évoluer et d'après ce que j'en sais, bien plus vite que ne le fait le simple passage de Gold 2.6 à Gold 3.0. D'où une joie non dissimulée également des possesseurs actuels de la version Producer qui auront dans quelques semaines entre leur main une véritable bombe audiovisuelle.

Mais revenons à notre séminaire et posons la question : « *Que peut-on attendre de Gold 3.0 ?* ».

Je vais répondre en faisant abstraction du passé car certains parmi vous, n'ont sans doute jamais utilisé ce logiciel auparavant dans sa version 2, 2.5 ou 2.6. Le but avoué des concepteurs est de mettre à la disposition des utilisateurs un outil de création audiovisuelle basé sur des images fixes, des transitions, des bandes audio. C'est la définition d'un diaporama me direz-vous ? Euh oui pour les puristes du terme « diaporama » mais pour beaucoup, ce mot ne regroupe pas forcément les mêmes résultats. Sur le Net on voit des « diaporamas » qui ne sont en fait que des suites d'images que l'on fait quelquefois défiler soi-même à la souris, sans bande son, sans transition (ou avec des transitions peu efficaces) et j'ai volontairement utilisé le mot « images » car dans certains cas ça ne mérite pas le terme de « photographies ».

Donc les ingrédients de base d'un diaporama (que j'ai l'habitude de plutôt appeler « montage audiovisuel ») sont :

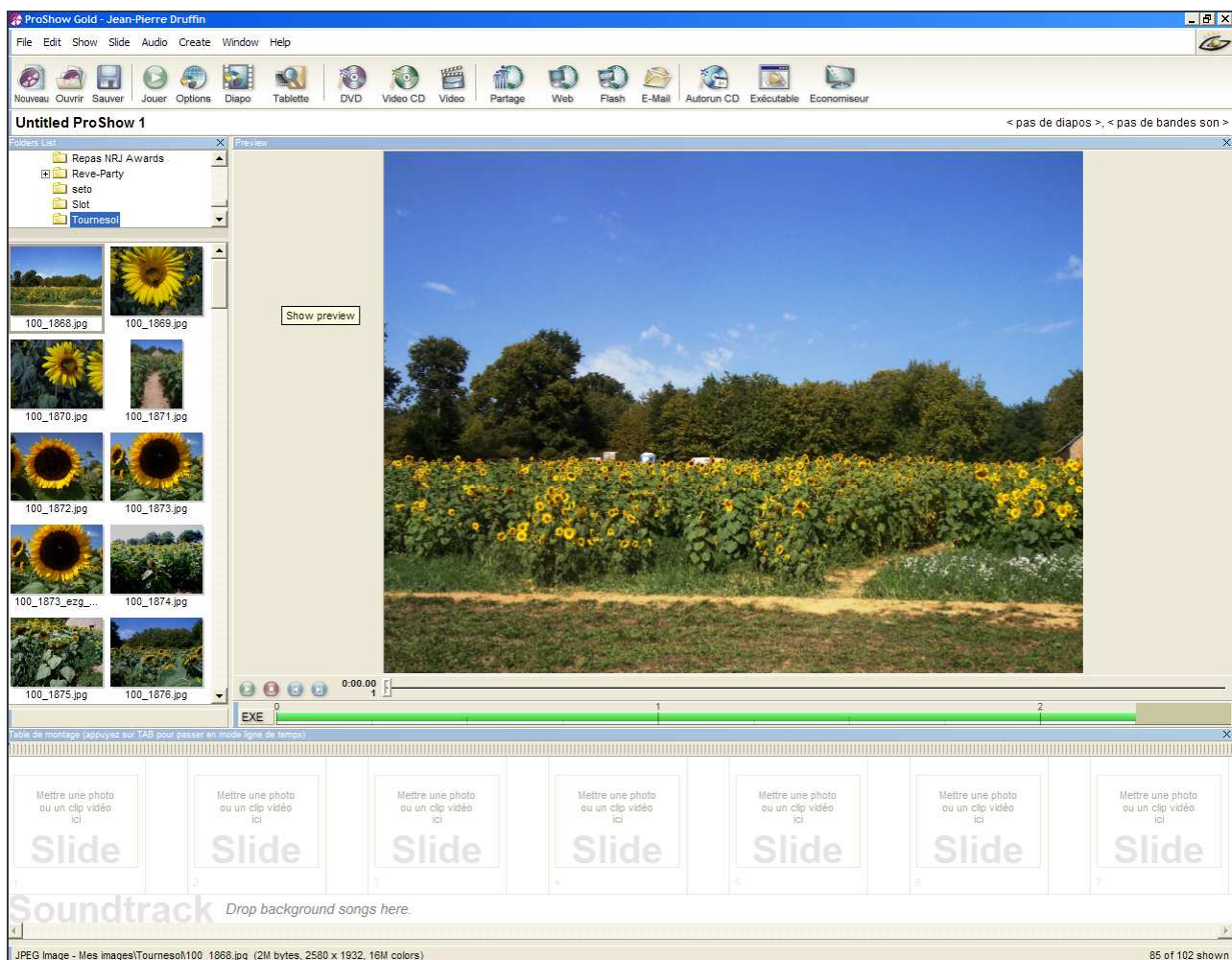
- des photos (bonnes de préférences),
- une ou des bandes son (musique, chanson, voix-off, bruitages, ...)
- des transitions pour séquencer le passage d'une photo à une autre

En plus de ces ingrédients, on peut aussi rajouter des titrages, sous-titrages, des clips vidéo intégrés dans ou à côté d'une image ou un arrière-plan, des menus quand on sort sur un CD ou un DVD.

Nous allons supposer que nous avons tout ceci sous la main et nous allons passer à la cuisine pour lancer la confection.

Arrivée dans Proshow Gold

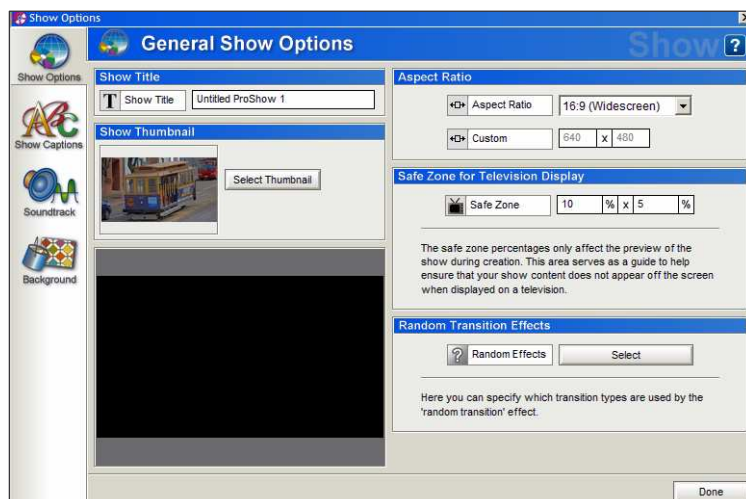
Quand on lance ProShow, on accède à cet écran général :



Les options

La première chose à faire est de paramétrer le montage avec les options que l'on souhaite utiliser. Cela se trouve dans le menu « **Show** » puis « **Show Options** »

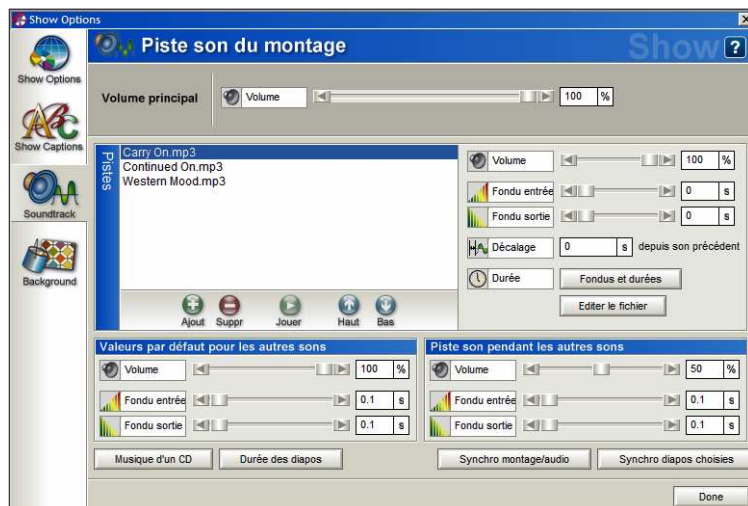
Onglet « **General Show Options** »



On validera :

- le ratio d'aspect : 4 :3, 16 :9 ou personnalisé.
- Les limites en % de la zone de sécurité.
- Le titre du montage
- Eventuellement, un jeu de transition qui seront lancées aléatoirement.

Onglet « Soundtrack »



On introduira dans cette fenêtre les fichiers son qui serviront tout au long du montage. L'ordre importe peu puisqu'on pourra le modifier a posteriori. On pourra également supprimer et rajouter d'autres fichiers en cours de création.

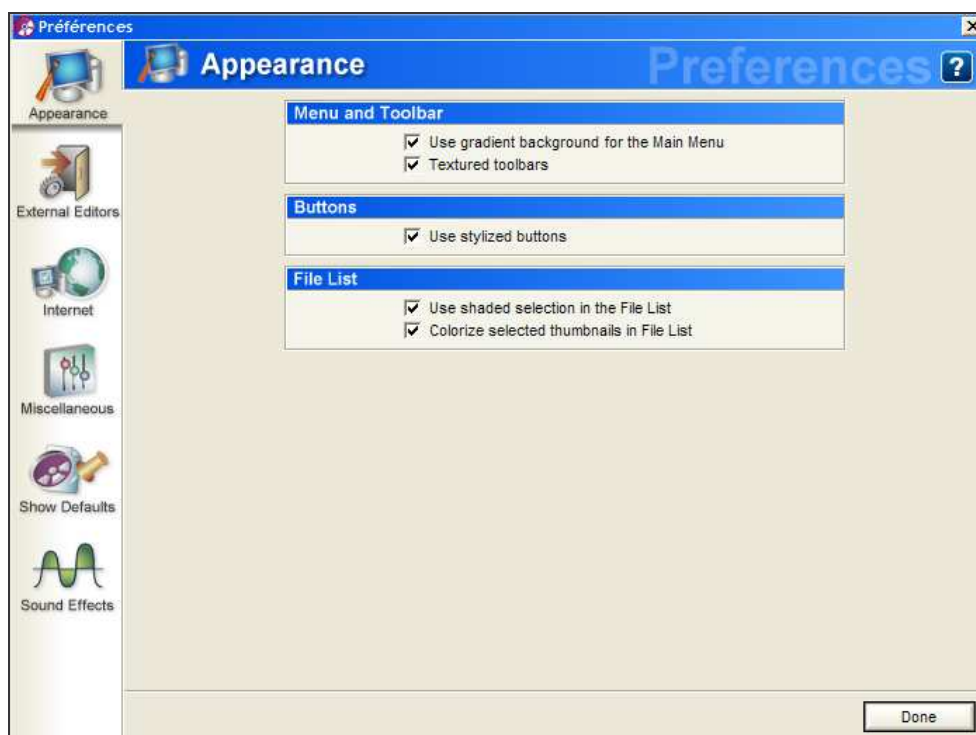
Cette partie du logiciel sera revue un peu plus tard plus en détail.

Les autres onglets ne sont pas primordiaux pour le commencement d'un montage.

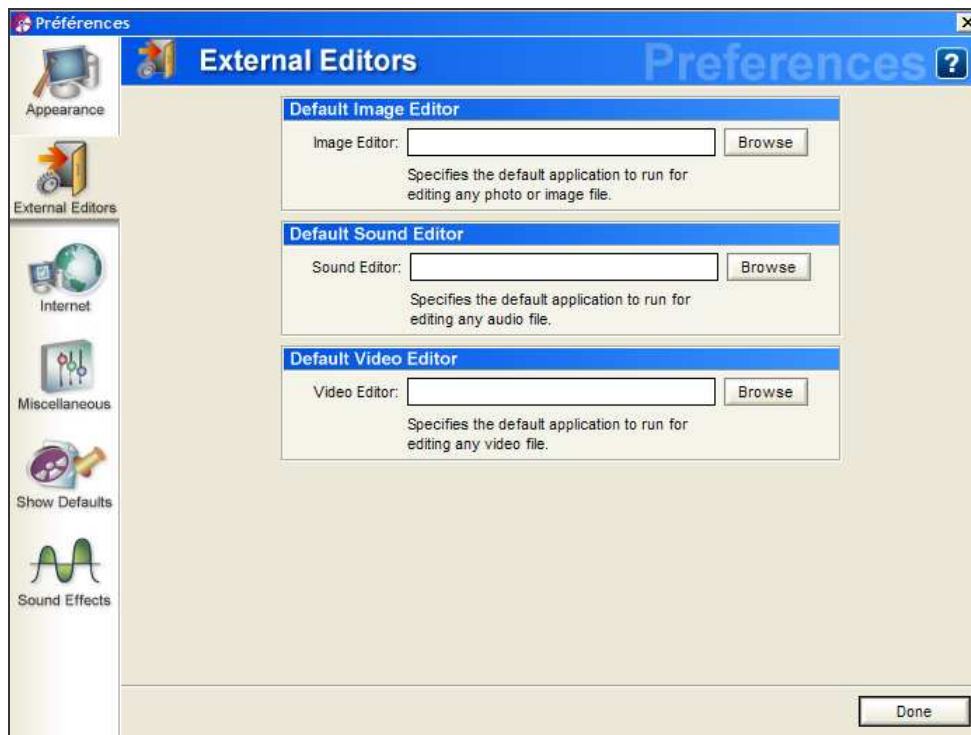
Les Préférences

Plusieurs écrans de Préférences sont à valider une fois pour toutes. C'est dans le menu « **Edit** » puis « **Preferences** » ou touche « **F3** »

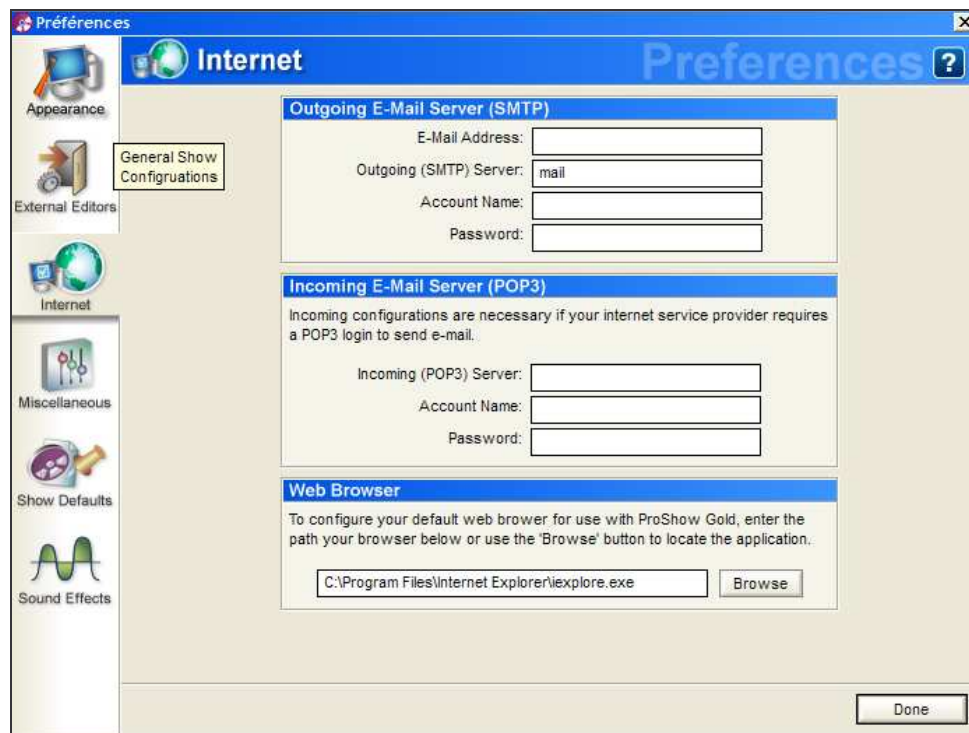
L'apparence : sauf cas particulier on peut garder l'ensemble des options cochées.



Les éditeurs externes : on indique ici le lien vers vos 3 principaux éditeurs : image, audio et vidéo. Cela permettra au logiciel de basculer automatiquement vers l'un d'eux en cas de besoin puis de revenir dans ProShow quand vous en aurez terminé.

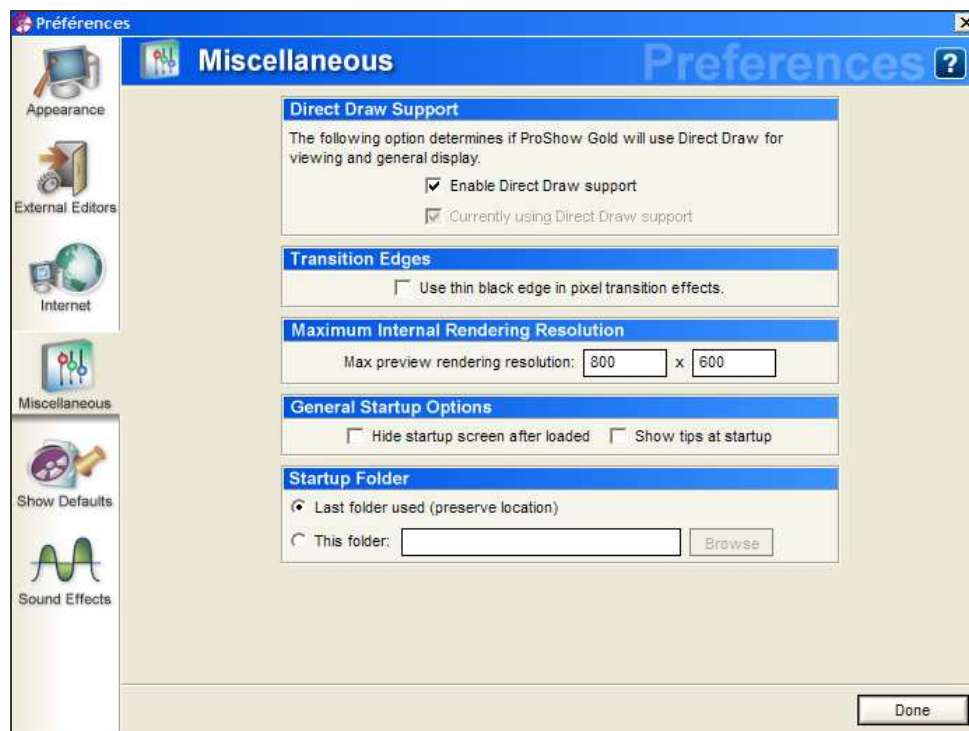


Internet : afin de pouvoir envoyer directement un montage par email, vous indiquerez ici les données de votre fournisseur d'accès. Cette fonction n'est pas très utilisée en fait.



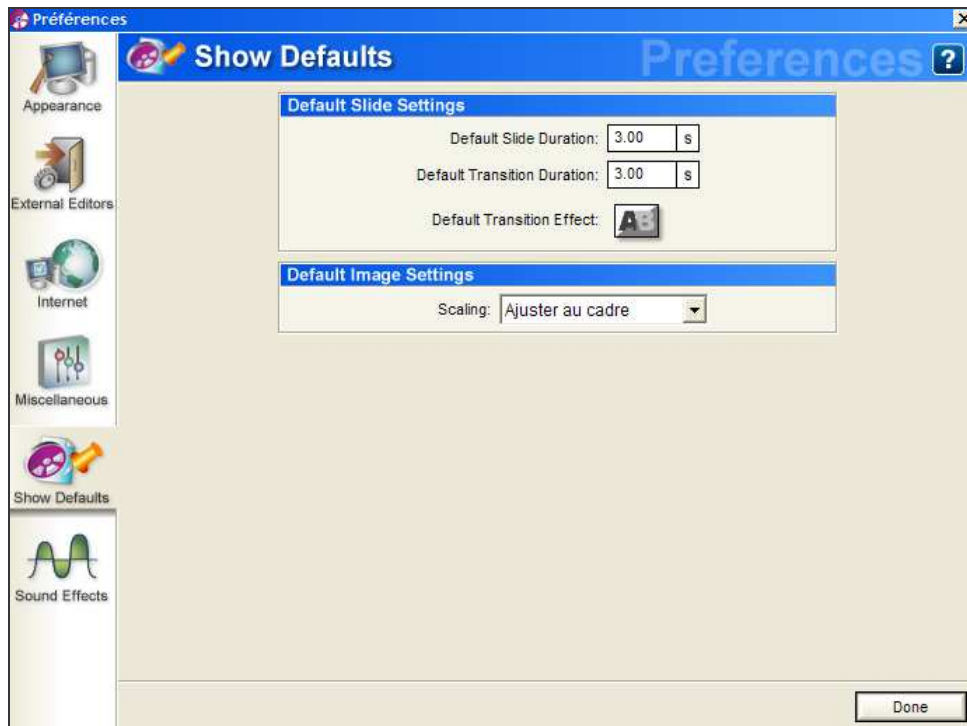
Divers : quelques paramétrages pour affiner la qualité pendant l'utilisation :

- **Direct Draw support** : à cocher obligatoirement
- **Transition Edges** : ce paramètre affine les bordures des transitions
- **Maximum Internal rendering resolution** : ne concerne que la résolution de l'aperçu. A manier avec précaution car en indiquant ici une valeur plus grande, vous ralentirez la prévisualisation. Peut, par contre, être un bon moyen de se rendre compte en aperçu de ce que donnera votre montage à une résolution de sortie meilleure.
- **General Startup Options** : cache ou non l'écran de démarrage et montre ou non les astuces lors du démarrage
- **Startup Folder** : dernier répertoire utilisé ou un autre répertoire qui deviendra le répertoire par défaut

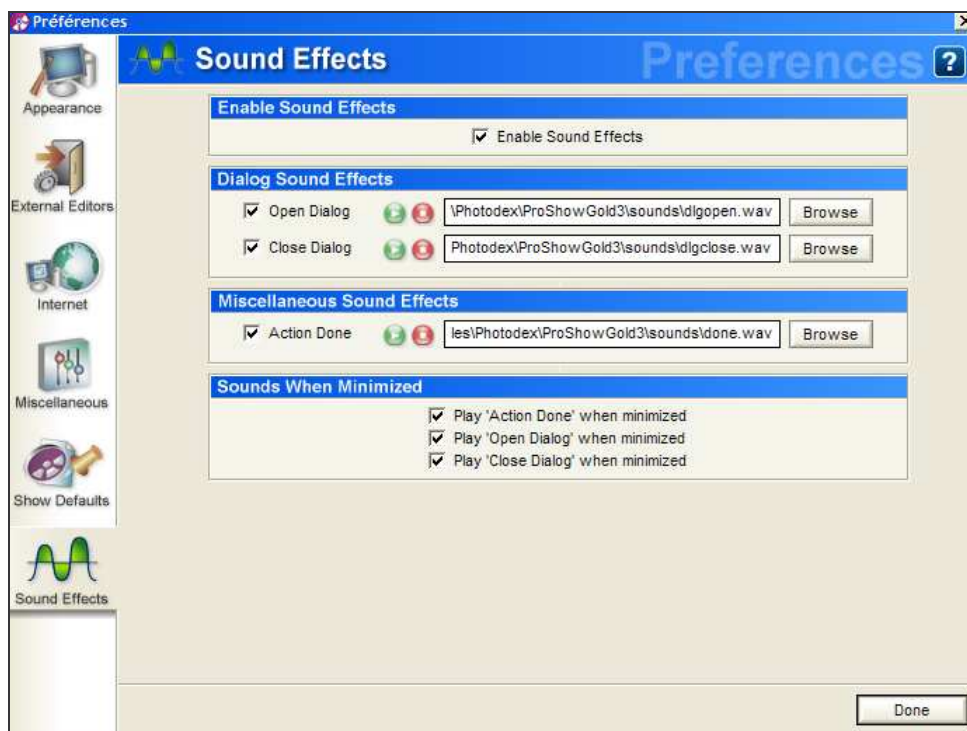


Valeurs par défauts du montage :

- **Default Slide Duration** : durée par défaut d'une diapositive
- **Default Transition Duration** : durée par défaut d'une transition
- **Default Image Settings** : paramètre par défaut de l'image en ce qui concerne son échelle



Effets sonores : ce sont les effets sonores produits quand on utilise ProShow. Pour les supprimer, décocher le paramètre « **Enable Sound Effects** »



Et maintenant ... au travail !

Une fois les Préférences et les Options validées, on est prêt pour se mettre au travail. Cela suppose toutefois qu'un minimum de préparation ait été fait : un scénario ou quelque chose qui y ressemble, les images sont prêtes et rassemblées dans un même répertoire, les bandes son également. Si ce n'est pas le cas, alors il faut repenser sa méthode de travail et faire en sorte que tout soit déjà sous la main (au moins 95%) AVANT de commencer une réalisation.

Choix du format et de la résolution des images

C'est l'éternelle question quand on crée un diaporama. Quelle résolution ? Quel format ?

Votre APN (appareil photo numérique) délivre en général plusieurs formats dans plusieurs définitions, laquelle utiliser ? Certains APN haut de gamme sortent non seulement en format JPEG mais également en TIFF ou/et en RAW. Lequel est le plus adapté ?

Au risque de vous décevoir, il n'y a pas de réponse gagnante à tous les coups. Cela va dépendre d'un certain nombre d'hypothèses que vous seul connaissez. Avant de commencer de parler format et résolution de votre APN, parlons de ce que fait ProShow de vos images :

- 1- ProShow accepte une palette importante de formats mais n'utilise en sortie que le format JPEG pour des raisons de meilleure compression.
- 2- ProShow permet, en interne, un certain nombre de retouches, modifications, réglages de qualité qui évitent le passage obligatoire par un logiciel externe et donc une éventuelle dégradation au passage. Les formats BMP, TIFF et RAW par exemple, sont dits « indégrables » c'est-à-dire que l'on peut leur appliquer autant de modifications successives sans dégrader la qualité de l'image d'origine. Ceci n'est pas vrai pour les formats JPEG, PNG, GIF.
- 3- ProShow redimensionne automatiquement les images au format de sortie si elles ne sont pas pré dimensionnées.

Nanti de ces bases, vous décidez du format et de la résolution. Voici quelques conseils personnels :

- Si vous avez beaucoup d'images à intégrer, préférez une prédécoupe préalable à une dimension proche de celle de sortie (voire identique à celle de sortie, ce qui vous permet de gérer manuellement le recadrage de chaque photo). Ceci va alléger le poids de votre montage PENDANT sa création et APRES son rendu. Vous risquez toutefois de perdre un peu de définition dans vos images dû à leur redimensionnement. Cette technique est surtout utile si vous n'avez pas un PC avec une forte configuration mémoire et si vous n'avez pas l'intention de produire un montage au top qualité. Mais restons honnête, si vous réalisez un fichier exécutable dans ces conditions, sa qualité sera malgré tout très bonne. Cette technique est également valable si vous devez produire une sortie pour le Web qui de toute façon ne pourrait restituer a qualité maximale sauf à produire un fichier streaming très lourd.
- Si vous avez à tout prix envie de produire la meilleure sortie possible, si la taille du fichier final n'a que peu d'importance, si vous avez au moins 1 Go de RAM, il peut être intéressant de ne pas réduire vos images au préalable ou bien d'utiliser le format TIFF ou BMP (sachant malgré tout que ProShow en fera des JPEG). Cette technique peut s'appliquer notamment si vous souhaitez participer à un concours ou une exposition ou si vous commercialisez votre production.
- Si vous devez sortir sur un DVD pour être lu sur un téléviseur aux normes actuelles (PAL : 720 x 576), inutile de partir avec des images de grande taille qui seront réduites au format

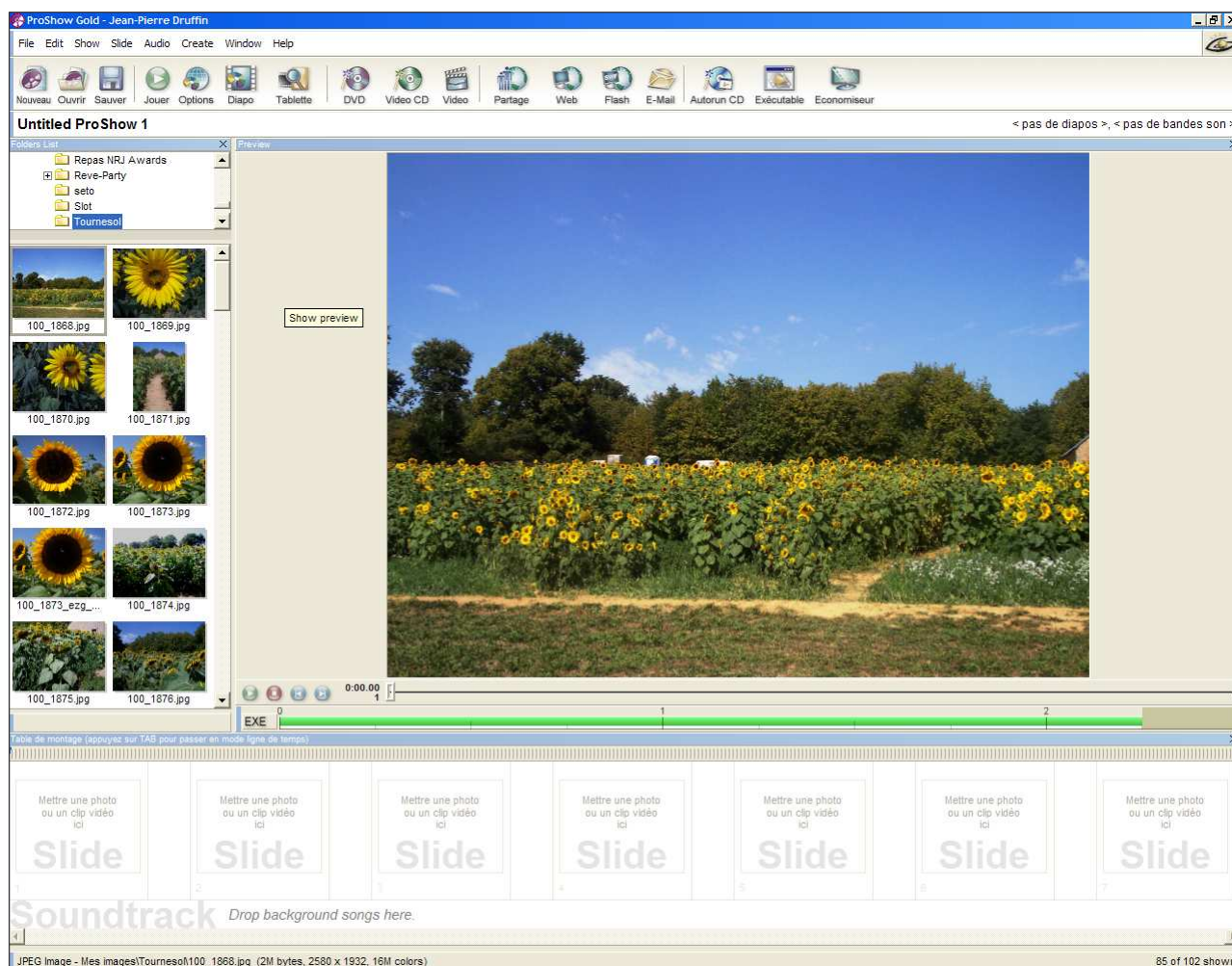
PAL c'est-à-dire avec un fort taux de diminution. Réduisez-les avant aux environs de 800 x 600 afin de garder la main sur le recadrage.

- Si vous devez sortir sur un DVD pour être lu sur un téléviseur HD ou HD-READY, là par contre, gardez vos images dans leur état brut de sortie de l'APN.

Comme vous le voyez, il n'y a pas une attitude normale, il y en a autant que d'hypothèses en fonction de la destination finale du montage et aussi de votre configuration PC.

Ajout d'images dans ProShow

Nous allons donc maintenant passer à la pratique. L'ergonomie de travail classique dans ProShow est représentée par l'image ci-dessous. Toutefois, il est possible de modifier la taille et la présentation des différentes fenêtres, voire en supprimer une ou deux.



- 1- la fenêtre principale occupe la plus grande partie de l'écran, ce qui semble logique compte tenu de son usage fréquent pour vérifier continuellement le bon déroulement du montage.
- 2- A gauche, on peut ne garder que 2 fenêtres : celle correspondant à l'organisation de votre station de travail, en dessous celle contenant les éléments importables du répertoire sélectionné dans la fenêtre au-dessus.
- 3- En bas, l'écran est occupé par la table de montage et la piste son principale.
- 4- En haut, les icônes représentant les différentes fonctions utilisées par le programme.
- 5- Entre la fenêtre d'aperçu et la table de montage, une ligne de temps indiquant le défilement du montage quand vous lancez l'aperçu et une ligne verte indique le poids estimé de la créa-

tion finale dans les différents modes de sortie. On verra que ce n'est qu'une indication très approximative.

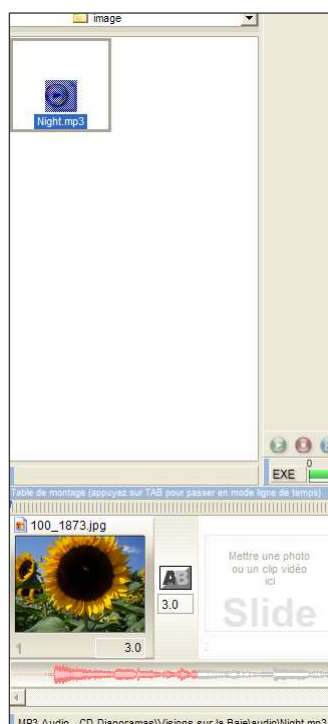
Pour ajouter un élément (image, clip vidéo, musique, ...) sur la table de montage, il suffit de cliquer sur son nom ou sa représentation dans la fenêtre de gauche et de le déplacer jusque sur la table de montage pour les images et les clips, ou sur la piste son pour les fichiers audio.



Quand vous insérez une image ou un clip, elle apparaît sous la forme d'une diapositive avec en haut le nom du fichier, en dessous son numéro d'ordre (1) sa durée (3.0 secondes) et juste derrière une icône représentant la transition par défaut (en général le fondu) avec sa durée (3.0 secondes). Rappel : vous pouvez modifier les valeurs par défauts dans les Préférences.

Truc : vous pouvez insérer d'un seul coup plusieurs images sélectionnées dans la fenêtre représentant le contenu du répertoire en cours en les déplaçant simultanément comme s'il y en avait qu'une seule. Si vous sélectionnez tout le contenu d'un tiroir, vous pourrez ainsi remplir la table de montage avec toutes ses images en une seule opération. Elles se présenteront sur la table de montage dans l'ordre où elles se trouvent dans le répertoire.

Ajout d'un fichier audio

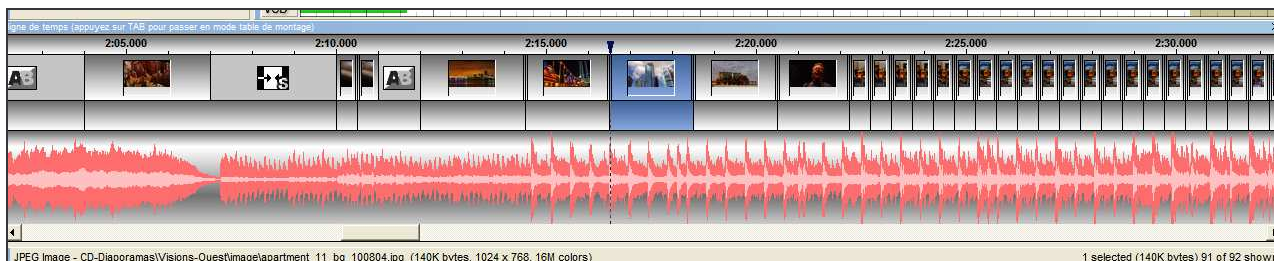


Un fichier audio est repéré dans la fenêtre soit par son icône soit par son nom selon le choix de présentation qui est fait. On le déplace comme une image en le cliquant puis en le déplaçant à la souris jusque sur la ligne située juste en dessous des images.

Le fichier audio va apparaître en rouge en forme d'onde.

Visualisation de la table de montage sous forme de ligne de temps

La nouveauté de la version 3 est la possibilité de voir la création en cours sur une ligne de temps graphique. En mode table de montage, chaque image est représentée de façon identique par une diapo qui a une certaine taille, la même quelle que soit sa durée. En mode ligne de temps, le temps est représenté sur une échelle graphique et une image qui dure 2 fois plus longtemps prendra 2 fois plus de place sur la ligne.



Dans l'exemple ci-dessus, on voit une présentation d'un montage sous forme de ligne de temps avec images, transitions et musique. Cette représentation s'avérera très pratique pour synchroniser les tempos de la musique avec l'apparition des images.

Ajout d'un clip vidéo

Un clip vidéo est assimilé à une image dans ProShow. Vous importerez donc un clip vidéo de la même manière qu'une image en le déplaçant à la souris depuis la fenêtre des fichiers jusque sur la table de montage. Par défaut, la durée affectée à la diapo qui va supporter ce fichier sera la durée du clip. On verra plus tard comment modifier les durées des différentes composantes d'un montage.

Modification des transitions

ProShow est fourni avec 280 transitions préformées. L'expérience et la critique de ceux qui vous regarderont vous feront être très prudents dans l'utilisation de certaines transitions « exotiques » sauf bien entendu si cela correspond avec un style et des images adaptées.

Pour modifier une transition, il suffit de cliquer sur l'icône de la transition et apparaît le tableau complet où vous ferez votre choix.

Les traitements sur les diapositives

Cette partie de la documentation est sûrement la plus technique mais aussi la plus importante dans la réalisation d'un montage audiovisuel. Nous allons voir successivement le traitement des images, des clips vidéo et des fichiers audio.

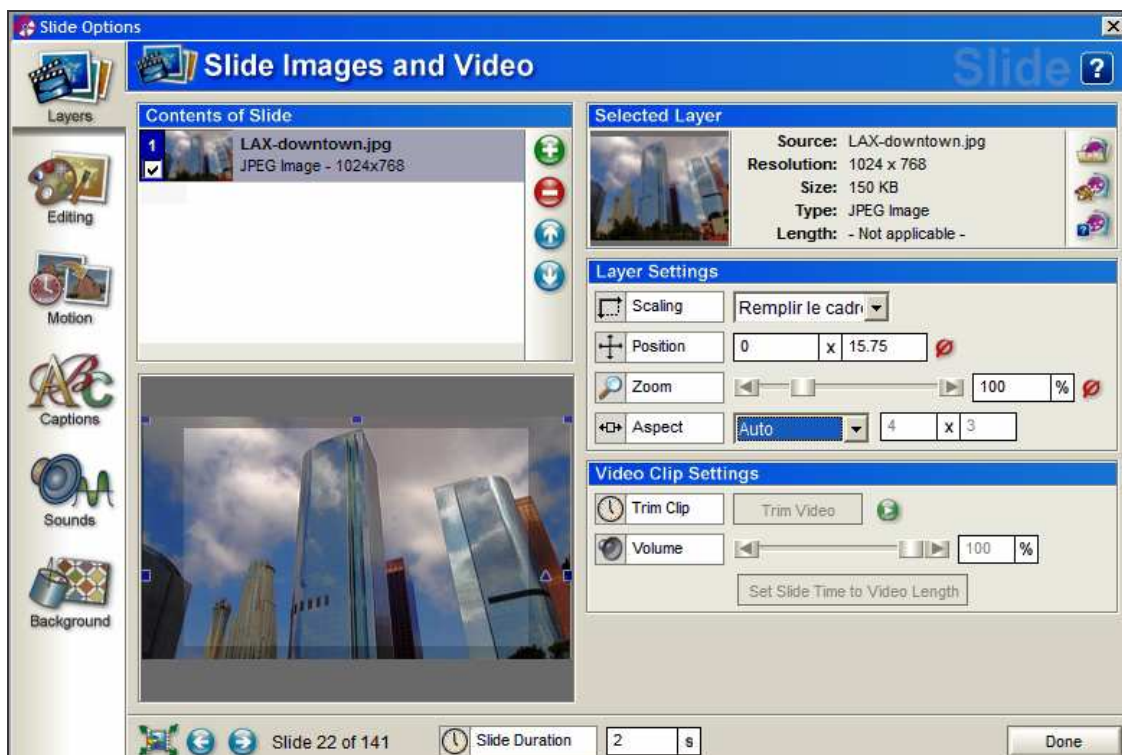
Une diapositive contient plusieurs éléments : une ou des images bien sûr, mais aussi des effets de déplacements, éventuellement du texte et une bande son qui peut lui être spécifique. Nous aurons donc l'occasion dans ce mémo de faire le tour des différentes options.

Traitement des images

Il est rare qu'une image importée dans ProShow soit parfaite à tous les niveaux : luminosité, couleur, contraste, cadrage, ... ProShow offre un certain nombre d'outils qui permettent de modifier ces éléments sans sortir du programme. Pour des retouches plus spécifiques nécessitant un programme externe, il suffira de cliquer sur le bouton qui fait le lien avec ledit programme pour y accéder.

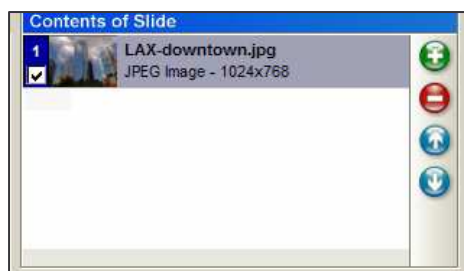
Et puis, il y a le fameux mode multi couches dont les possesseurs de Producer apprécient l'utilité mais qui est aussi l'occasion de nombreux tirages de cheveux. J'essaierai donc de démystifier autant que possible cette « difficulté » à l'aide d'exemples.

Pour accéder aux fonctions de traitement des images, il faut cliquer 2 fois sur la diapo concernée. Ceci ouvre une fenêtre à onglets multiples comme ci-dessous :

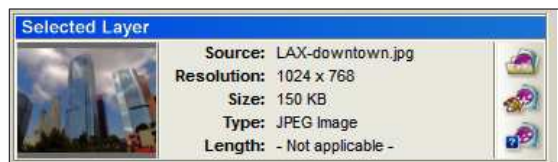


A gauche de cette fenêtre, vous notez les différents onglets : **Layers** (couches), **Editing** (édition), **Motion** (déplacements), **Captions** (texte), **Sounds** (sons), **Background** (arrière-plan).

L'onglet « Layers » (couches)

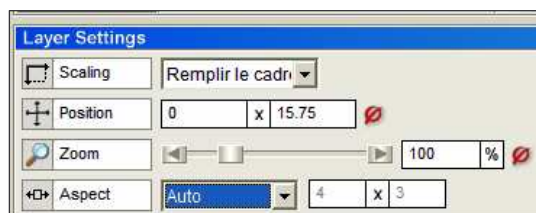


La fenêtre « **Contents of Slide** » (contenu de la diapo) indique les différentes images faisant partie de la diapositive. Dans cet exemple, il n'y en a qu'une. On a le nom du fichier, le type d'image (JPEG), la résolution : 1024 x 768. A droite des signes qui indiquent qu'on peut ajouter d'autres images (+), qu'on peut aussi en retirer (-), qu'on peut modifier l'ordre avec les signes flèches vers le haut ou le bas.



La fenêtre « **Selected Layer** » (couche sélectionnée) rappelle les informations sur le fichier avec en plus sa taille en octets. La rubrique « **Length** » (durée) n'est validée que pour les clips vidéo. Sur la droite, 3 icônes qui permettent successivement : de changer de fichier,

de transférer l'image dans un éditeur externe, d'avoir les propriétés EXIF de l'image.



La fenêtre « **Layer Settings** » (paramètres de la couche) sert à indiquer la position et la disposition de l'image dans la diapo.

Scaling (échelle) : indique comment sera restituée l'image (Remplir le cadre, Ajuster au cadre, Etirer, Remplir la zone de sécurité, Ajuster à la zone de sécurité).

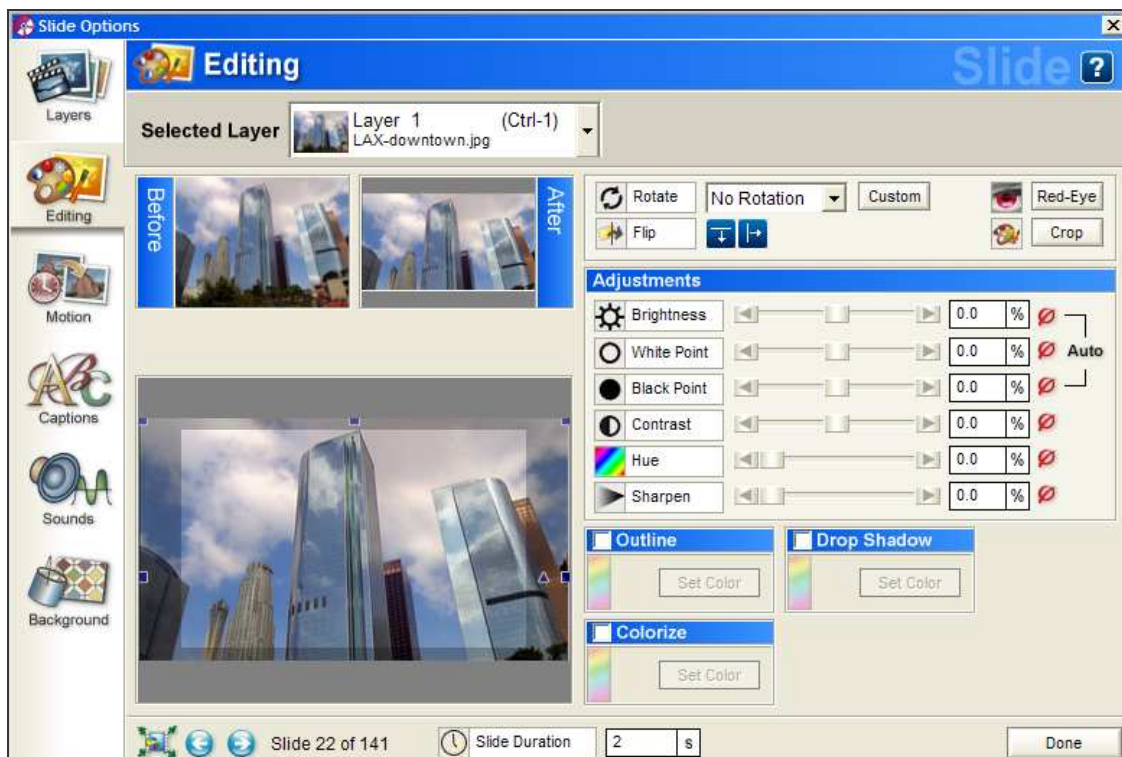
Position : indique les coordonnées de l'image par rapport à l'ensemble de la diapo (0 x 0 = centré). **Zoom** : indique le rapport d'agrandissement ou de rétrécissement que l'on impose à l'image (de 0% à 500%). **Aspect** : indique l'aspect particulier que l'on veut donner à l'image (4 :3, 16 :9 ou autre)



La fenêtre « **Video Clip Settings** » (paramètres clip vidéo) permet d'ajuster le clip vidéo à certaines durées et présentations. Sera revu dans le chapitre traitant de la vidéo.

L'onglet « Editing » (édition)

C'est dans cette fenêtre que vous modifierez notamment les aspects colorimétriques des images. A noter qu'en haut de cette fenêtre figure l'indication « **Selected Layer** » qui précise sur quelle couche – et donc sur quelle image – vous travaillez.



Rotate (rotation) : permet de tourner l'image soit de façon préétablie (90°, 180°, 270°, ...) soit de façon plus précise en cliquant sur le bouton « **Custom** ».

Flip (bascule) : permet de basculer l'image horizontalement ou verticalement.

Red-Eye (yeux rouges) : fonction de correction très sophistiquée des yeux rouges

Crop (découpe) : fonction de découpe d'une image

Adjustments (réglages)

Brightness : luminosité, **White Point** : balance des blancs, **Black Point** : balance des noirs, **Contrast** : contraste, **Hue** : teinte, **Sharpen** : netteté

Outline (détourage) : ajoute un détourage coloré à une image (couleur au choix)

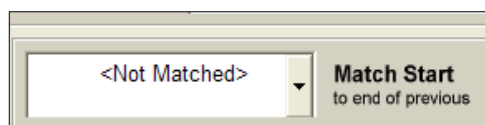
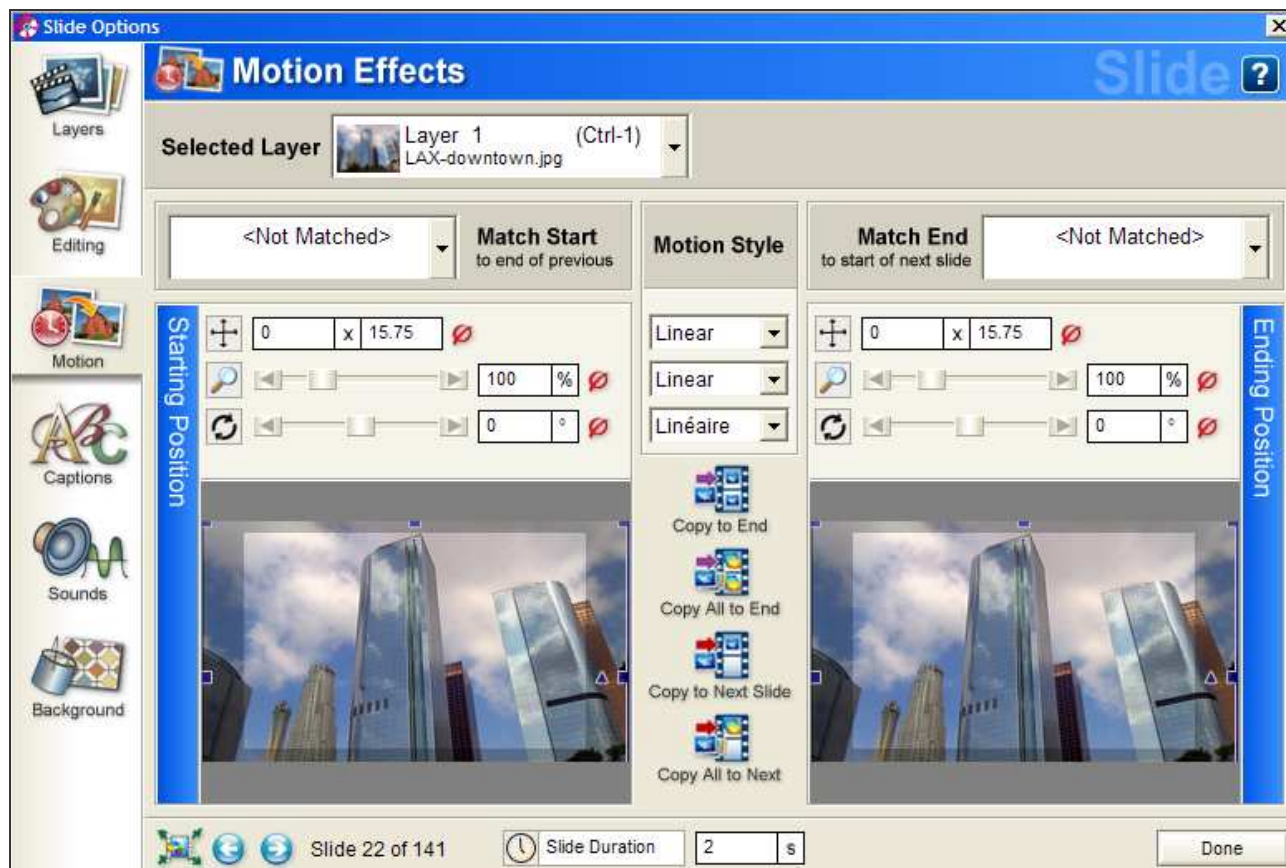
Drop Shadow (ombre portée) : ajoute une ombre portée à une image (couleur de l'ombre au choix)

Colorize (colorisation) : donne une teinte uniforme à une photo (couleur au choix mais par défaut c'est un gris pur qui transforme automatiquement une image couleur en image noir et blanc)

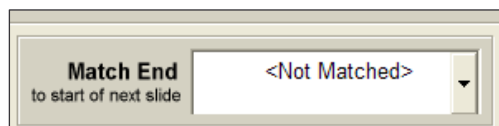
L'onglet « Motion » (déplacements)

L'une des fonctions phare de ProShow qui mérite quelques explications détaillées. Comme pour l'onglet précédent, à noter qu'il faut sélectionner une couche en haut « **Selected Layer** » pour indiquer sur quelle image vous allez travailler.

Ensuite vous noterez que la fenêtre est divisée en 2 parties : à gauche la situation AVANT le déplacement, ce sera la position DEPART, à droite celle APRES le déplacement, ce sera la position ARRIVEE.



Cette fonction permet de faire repartir l'image actuelle dans la position où elle se trouvait à l'arrivée sur la précédente diapo en sélectionnant dans la liste déroulante <Not Matched> la référence de l'image qui est concernée.

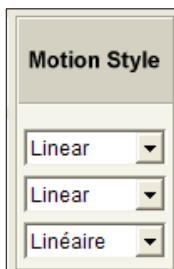


Fonction identique à la précédente mais s'applique de façon inverse : fait arriver l'image actuelle dans la position où elle se trouve au début de la diapo suivante. Cela suppose évidemment qu'il y ait déjà une image identique dans la diapo suivante. Cette fonction s'utilise souvent a posteriori quand le montage est bien avancé ce qui explique qu'il soit fait référence à une diapo suivante.



Cette mini fenêtre se retrouve sur les deux côtés, elle correspond aux types de déplacements effectués et les valeurs qui s'y attachent. La première ligne (signe +) correspond au déplacement latéral de l'image avec ses coordonnées physiques dans la diapo. La seconde ligne (loupe) correspond au rapport d'agrandissement que l'on donnera à l'image (100% = image à sa taille normale). La troisième ligne (rotation)

indique l'angle de rotation que l'on va donner à l'image. Ces trois fonctions peuvent bien sûr se cumuler.



A cet endroit vous indiquerez le style de déplacement. Il y a 3 lignes chacune correspondant à la fonction de déplacement située sur la même ligne, dans l'ordre : panoramique, zoom, rotation. Pour chaque type de déplacement on peut affecter un style. Par défaut c'est « **Linear** » (linéaire), c'est-à-dire que le déplacement aura la même amplitude pendant toute sa durée. Parmi les autres styles : « **Smooth** » (doux) ça démarre et finit de façon douce, à la différence du linéaire où le mouvement est identique, « **Accelerated** » (accéléré) comme son nom l'indique, le mouvement s'accélère pendant le déplacement, « **Decelerated** » (décéléré) comme son nom l'indique également, le mouvement se ralentit au cours du déplacement.



Ces minis fonctions sont très utiles lorsqu'on s'attelle à des enchaînements de mouvements sur plusieurs diapos successives. Les recopies qui sont faites concernent à la fois les coordonnées, les taux de zoom, et la rotation de l'image.

Copy to End : copie la position « Départ » de l'image en cours en position « Arrivée » sur la même diapo. Pratique pour indiquer que l'on ne souhaite pas que l'image bouge.

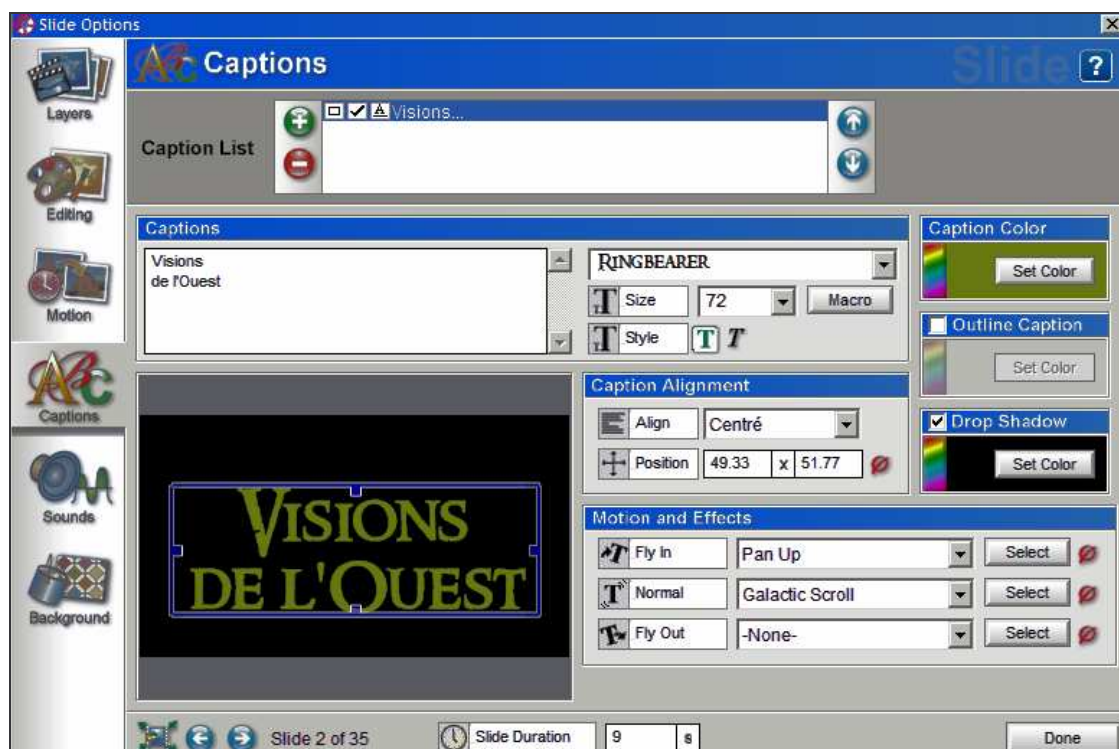
Copy All to End : copie TOUTES les couches situées sur la diapo de leur position « Départ » à leur même position « Arrivée » sur la même diapo. Encore plus pratique quand on doit gérer plusieurs couches.

Copy to Next Slide : copie la position « Arrivée » de l'image en cours à la même position « Départ » sur la diapo suivante.

Copy All to Next : copie la position de TOUTES les couches situées sur la diapo de leur position actuelle « Arrivée » à leur même position « Départ » sur la diapo suivante.

L'onglet « Captions » (textes)

La fonction texte est un MUST dans ProShow grâce aux possibilités étonnantes qu'elle permet.



Vous pouvez introduire autant de lignes de texte que vous voulez sur une diapositive par contre elles seront affichées simultanément. Si vous souhaitez décaler des apparitions de texte il faudra dupliquer la diapo et insérer la ou les nouvelles lignes de texte sur la diapo dupliquée.

Vous pouvez varier la police, la taille, la couleur ou les attributs à chaque ligne.



Une ligne de texte est constituée d'effets qui dépendent du moment de son apparition. On distingue 3 moments : **Fly In** : c'est la façon dont le texte va se présenter à l'entrée. Effets d'entrée.

Normal : c'est la façon dont le texte va se comporter

de façon classique pendant la durée de la diapo

Fly Out : c'est la façon dont le texte va se présenter pour sortir. Effets de sortie.

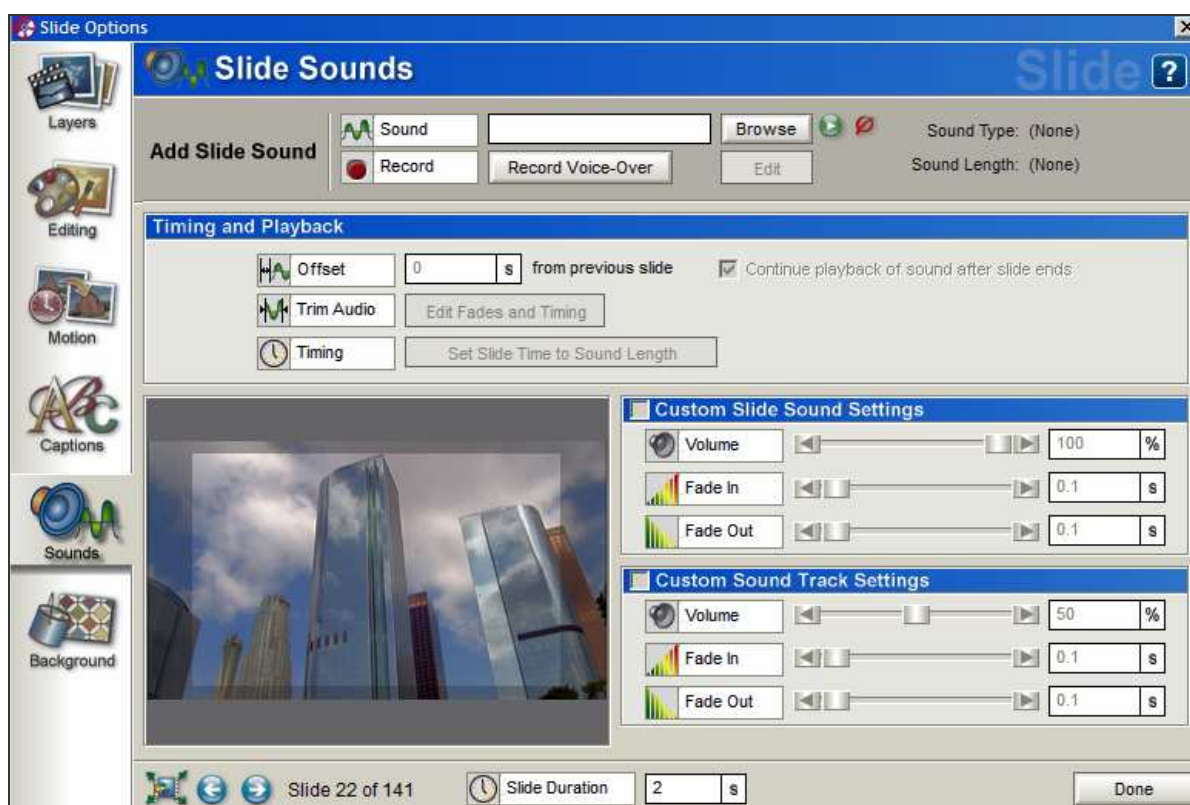
Parmi les effets souvent recherchés :

- le déroulement façon générique de fin : **Fly In** : rien, **Normal** : Full Pan Up, **Fly Out** : rien
- l'effet titrage Star Wars : **Fly In** : Pan Up, **Normal** : Galactic Scroll, **Fly Out** : rien

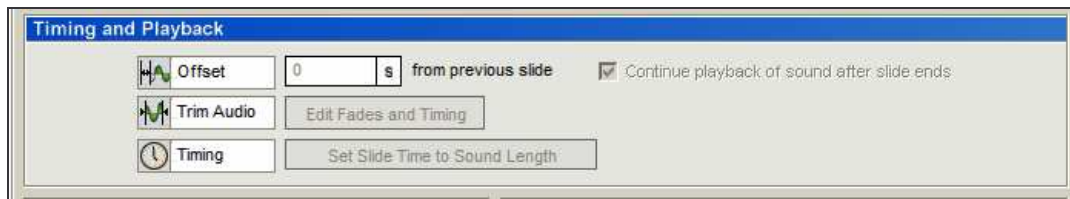
A noter: le texte peut être directement dimensionné en jouant sur la dimension du cadre bleu qui entoure le texte.

L'onglet « Sounds » (sons)

La bande audio est un des éléments primordiaux d'un diaporama. On peut n'avoir qu'une seule bande son comme un fond musical par exemple et dans ce cas il sera positionné sur la piste son principale sous les diapos. Mais on peut aussi vouloir ajouter des éléments complémentaires directement attachés à une diapositive : bruitages, commentaires en voix-off, ... et dans ce cas, ils se placeront sur la piste son diapositive.



Le fichier son se charge dans la partie « **Add Slide Sound** » en haut en cliquant sur « **Browse** » pour le chercher sur votre disque dur. Si vous voulez enregistrer un commentaire par exemple, vous pourrez le faire directement dans ProShow en appuyant sur le bouton « **Record Voice-Over** ».

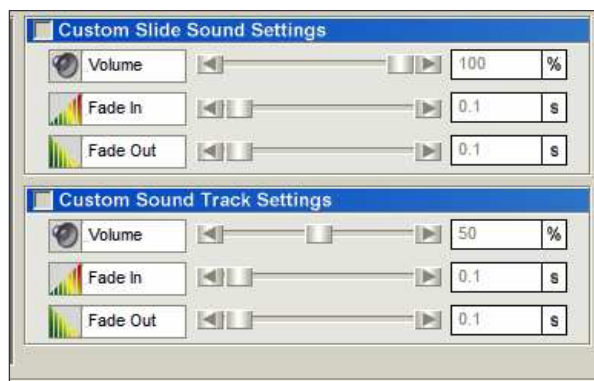


Offset (décalage) : vous indiquerez ici le décalage en secondes du démarrage du fichier par rapport à la diapositive précédente

Trim Audio (découpe audio) : ceci donne accès à un éditeur audio intégré qui fait l'objet d'un détail plus loin dans ce mémo

Timing (minutage) : en cliquant sur le bouton, vous affectez la durée du fichier audio comme durée par défaut de la diapositive

Continue playback of sound after slide ends : permet de ne pas interrompre le fichier son lorsque la durée de la diapositive est passée.



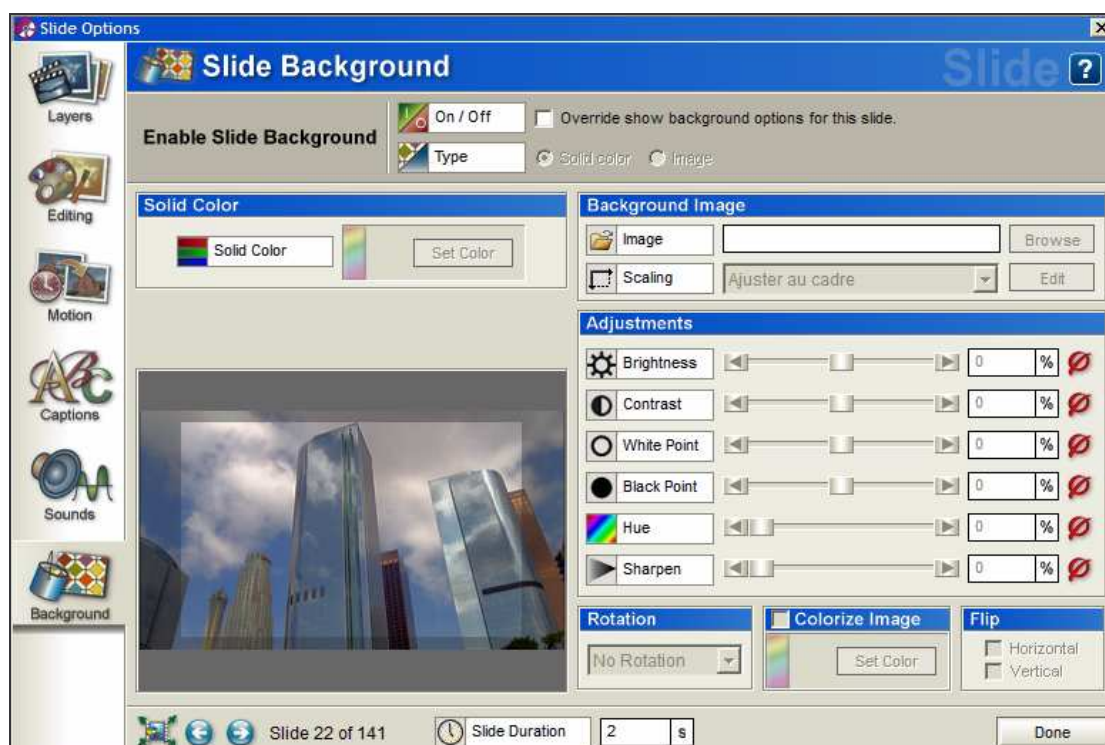
Ces deux panneaux permettent de paramétrer le volume du son et la durée des fonds en entrée et en sortie selon le fichier concerné.

« **Custom Slide Sound Settings** » concerne le fichier audio de la diapositive

« **Custom Sound Track Settings** » concerne le fichier audio sur la piste principale

Dans cet exemple, le fichier audio de la piste principale passera à 50% de son volume quand le fichier audio de la diapositive se lancera.

L'onglet « **Background** » (arrière-plan)



L'arrière-plan est une façon de positionner une image qui servira de fonds d'écran sur plusieurs diapos et qui évitera d'utiliser la notion de couche puisqu'il restera fixe.

L'arrière-plan n'est pas forcément une image mais cela peut-être une couleur unie choisie dans le nuancier.

Les mêmes corrections déjà vues dans la partie Edition se retrouvent disponibles ici pour l'arrière-plan.

Le mode multi couches

La version 3 de ProShow Gold permet de gérer un nombre de couches d'images illimité. Que cela apporte-t-il dans la création d'un diaporama ? Comment gérer ces différents niveaux ? Quelle différence avec le mode multi couches de Producer ? Je vais essayer de débayer ce terrain difficile à exploiter et qui cause pas mal de soucis aux utilisateurs actuels de Producer.

Qu'est-ce que le mode multi couches ?

C'est une technique qui permet d'empiler des images ou des clips vidéo les uns par-dessus les autres afin de les manipuler ensuite pour créer des compositions audiovisuelles originales. L'intérêt immédiat est que cela évite de passer par un logiciel externe (PhotoShop, Paint Shop Pro ou similaire) afin de créer ces compositions multi images. Le second intérêt est que ProShow va pouvoir déplacer ces couches d'images selon le processus que vous lui indiquerez.

L'inconvénient apparent d'un tel mode est sa complexité dans la gestion des couches surtout s'il y en a beaucoup mais les effets générés valent bien de se pencher un peu plus longuement sur leur mise en œuvre.

Comment gérer ces différents niveaux ?

N'essayez pas de vous lancer dans l'aventure multi couches sans papier ni crayon, c'est mission impossible même avec peu d'images.

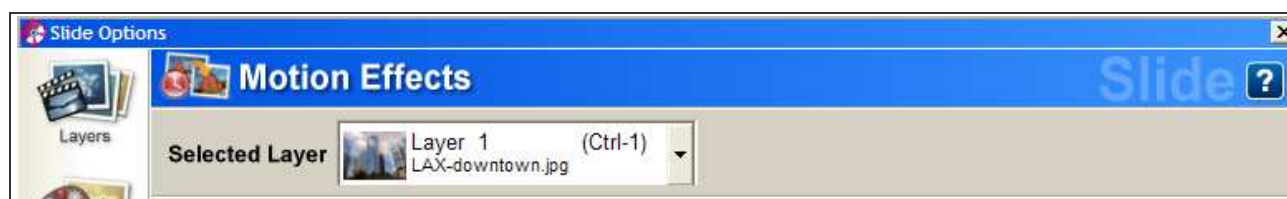
Un principe de base : chaque image que vous ajoutez à une diapo se positionne par défaut au-dessus de la précédente avec une possibilité de modifier cet ordre à tout moment et de faire passer par exemple telle image du niveau 7 au niveau 3 par un simple clic.

Selon ce principe simple et si toutes vos images ont la même taille vous ne voyez sur l'écran que la dernière image ajoutée puisqu'elle recouvre toutes les autres.

Toujours selon ce principe simple, toute image qui disparaît laisse automatiquement apparaître celle qui se trouvait immédiatement en dessous. Jusqu'ici je pense que vous suivez.

Si vous avez 12 images sur une diapo (12 couches) et si vous voulez les voir toutes en même temps (mur d'images par exemple), il va donc falloir réduire leur taille individuellement et les positionner de telle façon qu'elles forment un genre de mur d'images avec 3 rangées de 4 images par exemple.

Pour déplacer une image (une couche) il faudra au préalable la sélectionner AVANT de lui appliquer un quelconque mouvement.



Dans l'exemple ci-dessus, on se trouve dans la fenêtre « **Motion Effects** » (déplacements) et la couche sélectionnée est la 1 (**layer 1**). Toute action que l'on va entreprendre dans cette fenêtre concernera donc l'image « **LAX-downtown.jpg** ». Si vous arrivez à bien assimiler ce premier point important vous pourrez facilement manipuler les couches et leur mécanisme.

Autre élément important à vous souvenir en permanence : même avec un mur de 12 images sur l'écran, chaque image possède son niveau par rapport aux autres et si vous déplacez l'image située sur la couche 4 et qu'elle passe au niveau de celle située sur la couche 5 elle la masquera, de même elle sera masquée si elle passe au niveau de celles situées sur les couches 1, 2 ou 3.

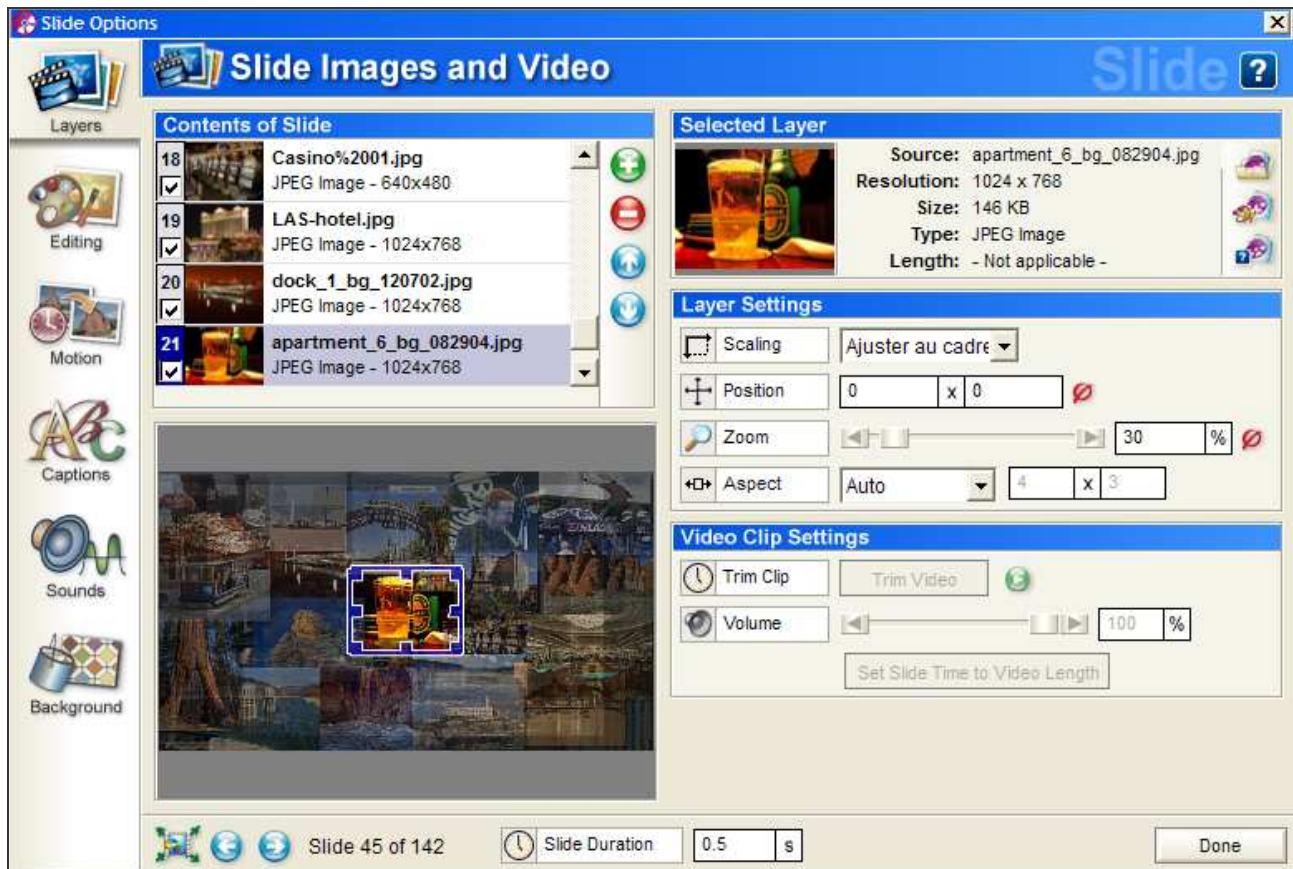
Quelle différence avec le mode multi couches de Producer ?

Dans Producer le principe est identique toutefois chaque couche est gérée individuellement au niveau du minutage des actions sur lesdites couches. On peut ainsi, sur une seule diapositive, manipuler les 12 couches du mur d'images en donnant à chaque couche un minutage de départ et de fin d'action. Sur Gold 3, chaque action lancée sur les couches sera simultanée pour toutes les couches qui bougent et ce pendant la durée de la diapositive. Donc, pour réaliser avec Gold 3 ce fameux mur d'images pris en exemple, il faudra le faire sur 12 diapositives successives chacune manipulant une couche. C'est un peu plus long et moins souple au niveau de la gestion.

Autre différence inhérente à l'absence de transparence sur Gold 3, une couche ne pourra pas devenir en partie opaque pour créer un effet de fondu par exemple.

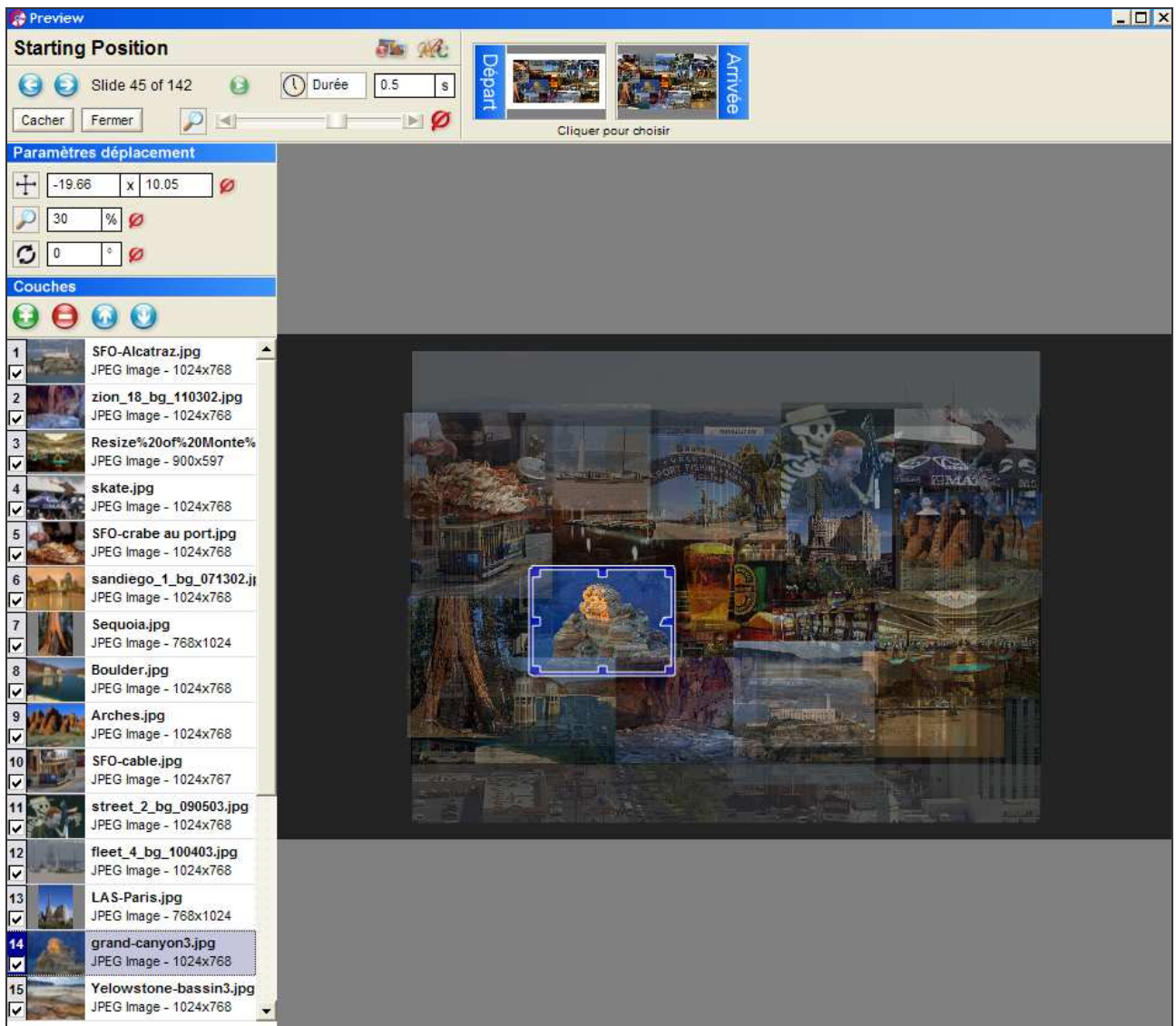
Comment voit-on les couches sur Gold 3 ?

Les concepteurs ont prévu une vue synthétique et une vue plus détaillée. La vue synthétique c'est celle que l'on a déjà évoqué précédemment : la fenêtre « **Motion** » :



Ici on voit une partie des couches constituant la diapositive (18 à 21) et plus spécialement la couche 21 qui a été sélectionnée dans la liste et qui apparaît en surimpression dans la fenêtre d'aperçu.

En cliquant sur l'icône située complètement en bas à gauche de la fenêtre qui signifie « vue agrandie », on accède à une vision beaucoup plus détaillée de la liste et de la diapositive :

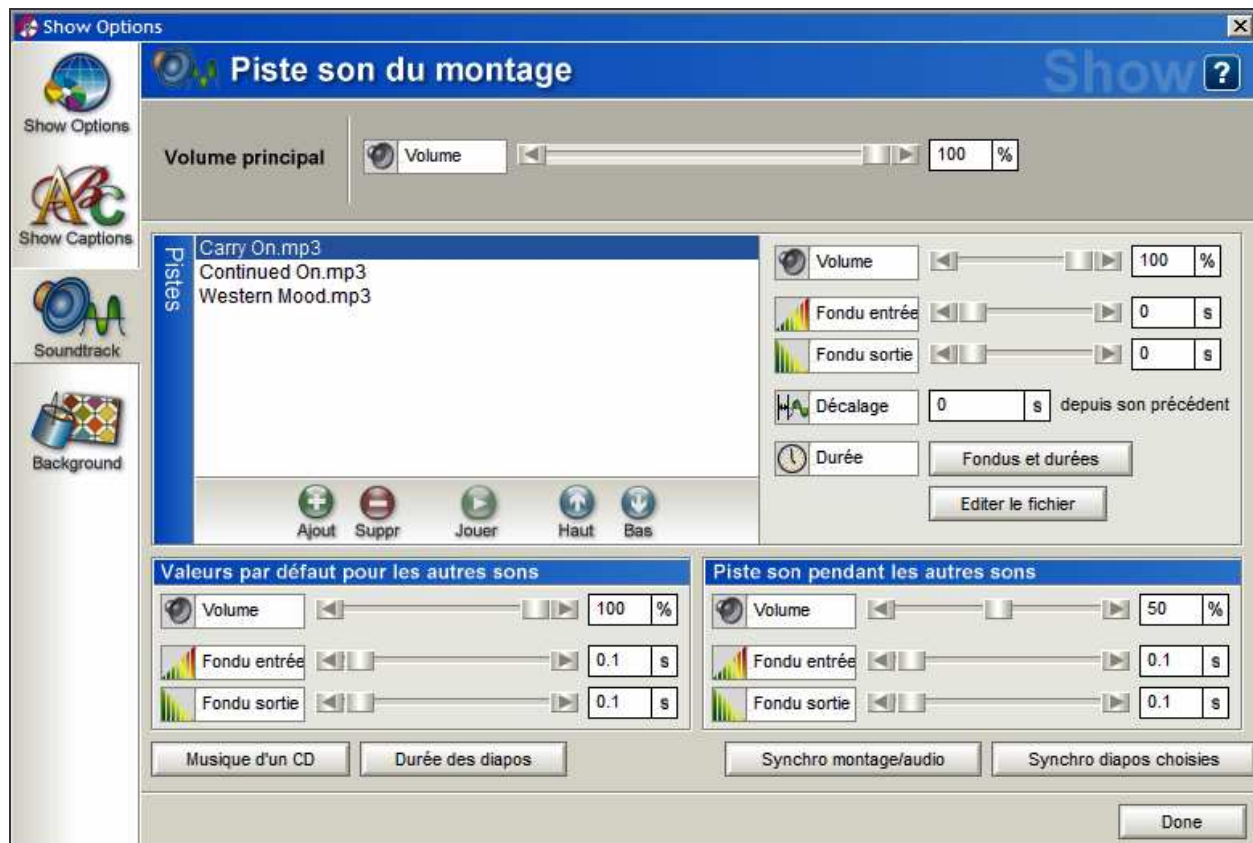


Ici on a la liste des 15 premières couches (on pourrait en avoir plus si on agrandissait manuellement la fenêtre à l'aide de la souris) et on a une vue de la diapositive agrandie avec, en transparence, toutes les images composant la diapositive dont celle qui est sélectionnée dans la liste (couche 14) qui apparaît toujours en surimpression.

La gestion des fichiers audio

Comme je l'ai déjà dit, la bande son d'un diaporama est aussi importante que les images. Il y a deux emplacements pour insérer une bande son : sur la piste principale (sous les diapos) ou sur une diapo. Nous avons vu l'insertion d'un fichier son sur une diapo lors du détail des fenêtres disponibles sur les diapositives, nous allons voir maintenant l'insertion d'un fichier son sur la piste principale.

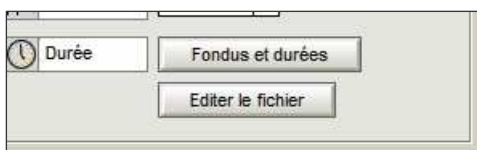
Pour importer un fichier audio sur la piste principale on peut soit le faire glisser depuis la fenêtre où sont listés les fichiers de votre disque dur soit cliquer 2 fois sur la piste son ce qui amènera la fenêtre ci-dessous :



En cliquant sur l'icône + (Ajout) on insère un fichier audio dans la liste des fichiers son du montage. En cas de pluralité de fichiers (ici il y en a 3), il faut cliquer sur celui sur lequel on veut intervenir avant de valider des paramètres. Ici on a cliqué sur « **Carry On.mp3** » et les paramètres affichés dans la fenêtre correspondent à ce fichier.

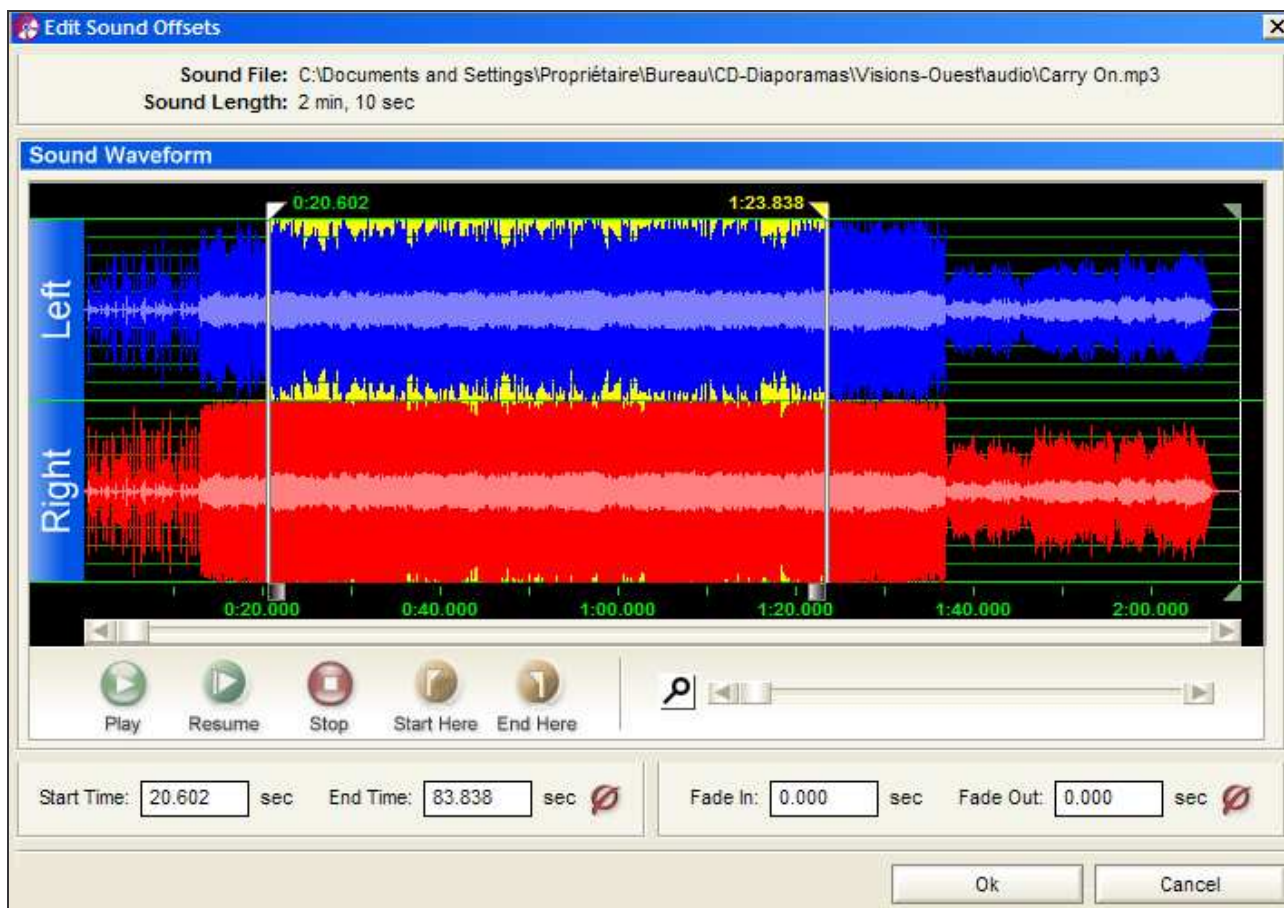
On retrouve les différents réglages déjà évoqués lors de l'étude de la piste son diapositive. A savoir le réglage du volume, des fondus d'entrée et de sortie, du décalage éventuel, du volume des autres sons, ...

On va donc détailler les boutons complémentaires sur lesquels on peut avoir une action.



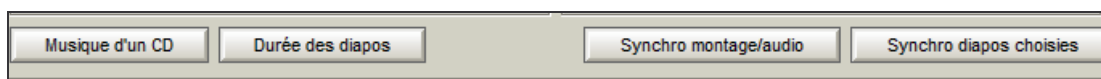
Le bouton « **Fondus et durées** » nous amène dans l'éditeur audio intégré.

Le bouton « **Editer le fichier** » nous amène vers l'éditeur audio externe qui a été affecté dans les Préférences.



L'éditeur audio intégré permet d'écouter la bande son, de la découper à des points précis et d'y ajouter des fondus en entrée et en sortie.

Dans l'exemple ci-dessus, il a été décidé de faire commencer le fichier audio à 20'' 602 et de le terminer à 1' 23'' 838 sans fondus.



Bouton « **Musique d'un CD** » : il permet d'extraire une musique d'un CD et de le transformer en format .OGG pour pouvoir être ensuite importé dans ProShow.

Bouton « **Durée des diapos** » : il permet d'accéder à une fonction pour minuter individuellement les diapos en fonction du rythme de la musique.

Bouton « **Synchro montage/audio** » : il permet de recalculer automatiquement les durées de toutes les diapos et transitions pour les caler sur la durée totale de la bande audio.

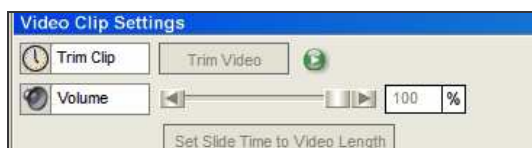
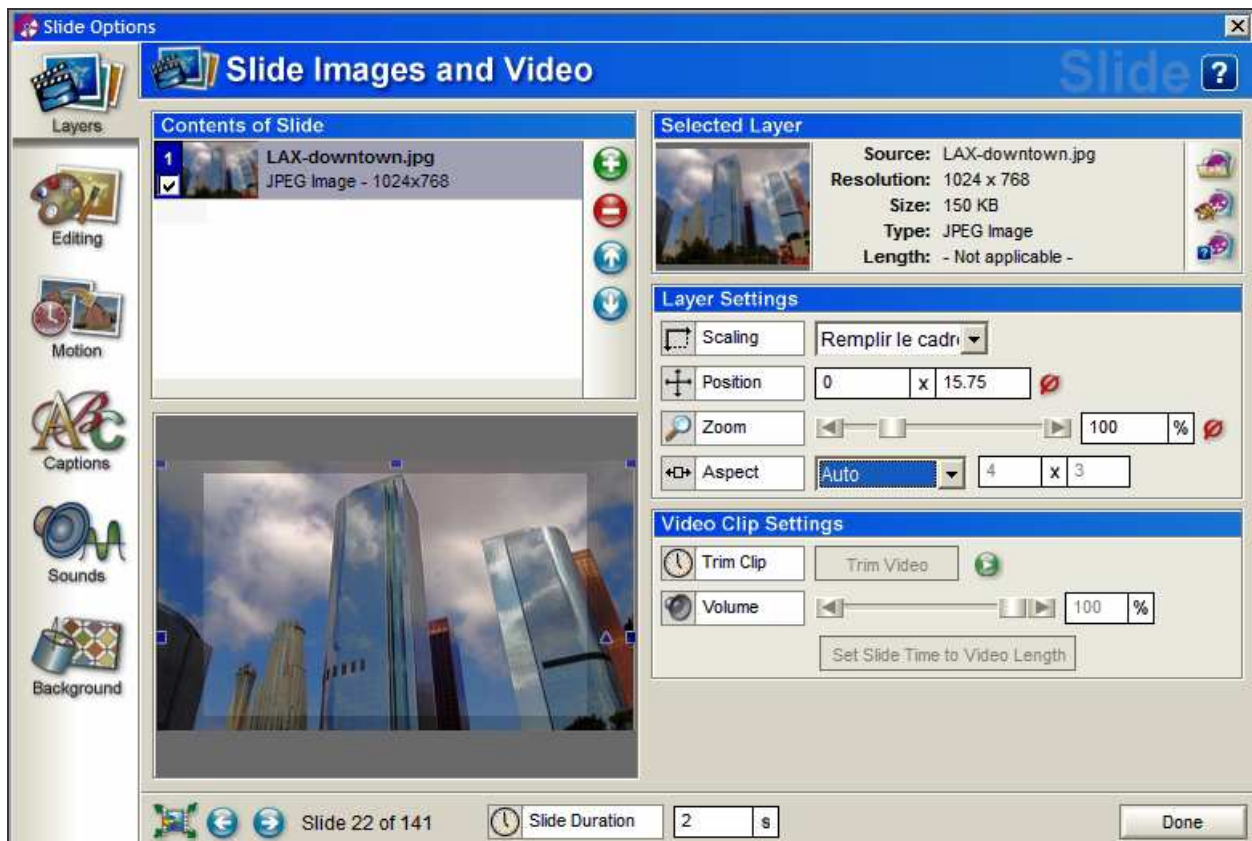
Bouton « **Synchro diapos choisies** » : il permet de recalculer automatiquement les durées des diapos sélectionnées en fonction de la durée de la bande audio.

Insertion d'un clip vidéo

Une diapo peut contenir des images mais aussi des clips vidéo et accessoirement les deux peuvent se côtoyer dans une même diapo.

Un clip vidéo occupe, comme une image, une couche dans le système multi couches de Proshow. Vous pourriez d'ailleurs avoir plusieurs couches affectées à des clips vidéo.

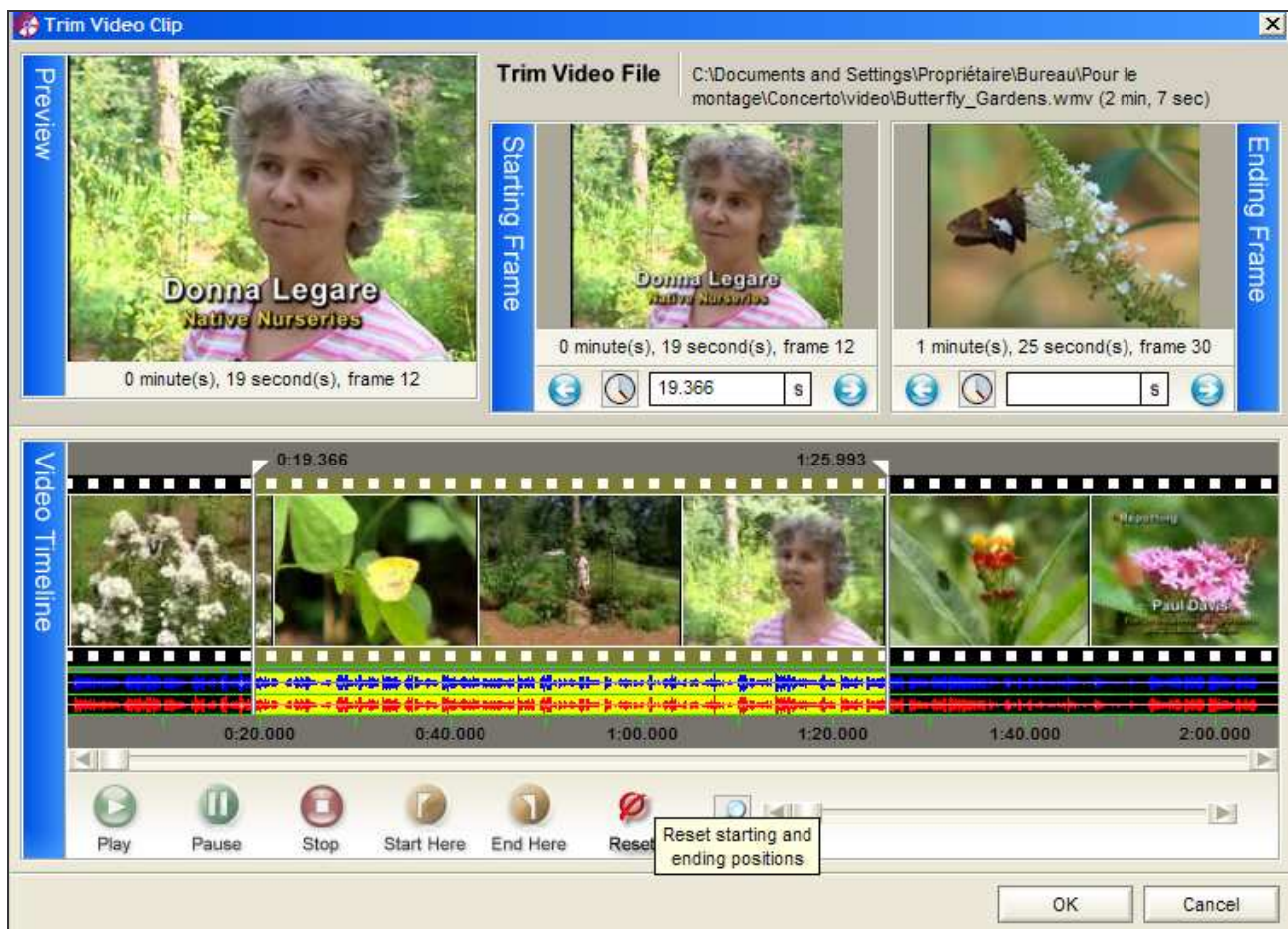
Revoyons la fenêtre « **Layers** » que l'on avait déjà vu au début de ce mémo. Il y a un paramétrage spécifique pour les clips vidéo.



Le bouton « **Trim video** » amène dans l'éditeur vidéo intégré.

Le bouton « **Set Slide Time to Video Length** » ajuste automatiquement la durée de la diapositive à celle du clip vidéo.

Le bouton « **Volume** » peut être passé à 0% ce qui supprime totalement la bande son du clip vidéo ce qui est quelquefois recherché.



L'éditeur vidéo intégré permet de découper la partie intéressante d'un clip vidéo. Dans cet exemple, il a été décidé de retenir la partie commençant à 19 secondes jusqu'à 1 minute 25 secondes. On peut réaliser des découpes hyper précises à l'image près en faisant défiler le curseur le long du film jusqu'à obtenir l'image exacte de la coupure.

Les types de sorties de ProShow Gold 3

ProShow a été conçu pour satisfaire à un ensemble de besoins aussi bien pour l'amateur et ses productions plutôt familiales que le professionnel avec des exigences de qualité ou de format.

ProShow Gold 3 offre une multitude de solutions pour chaque besoin : DVD, CD, fichiers vidéo, fichiers pour le Web, fichiers à partager, exécutables, économiseurs d'écran.

Accompagnant toutes les sorties, des menus personnalisables aussi bien pour une seule création que pour plusieurs et utilisables sur PC ou sur un lecteur de salon. Les menus font l'objet d'un chapitre spécial à la suite de celui-ci.

Sorties DVD

ProShow Gold 3.0 a repris l'existant de la version actuelle pour ce type de sortie. Vous trouverez d'autres paramètres possibles pour les DVD en Haute Résolution sous forme de fichiers vidéo dans le sous-chapitre « Sorties Vidéo ».



Donc, comme pour les versions actuelles, vous opterez en priorité pour des sorties selon le modèle ci-dessus :

- Type : DVD HQ
- Système : PAL en Europe, NTSC en Amérique du Nord
- Audio : PCM plutôt que MP2 car certains lecteurs de DVD sont allergiques au format audio compressé MP2.

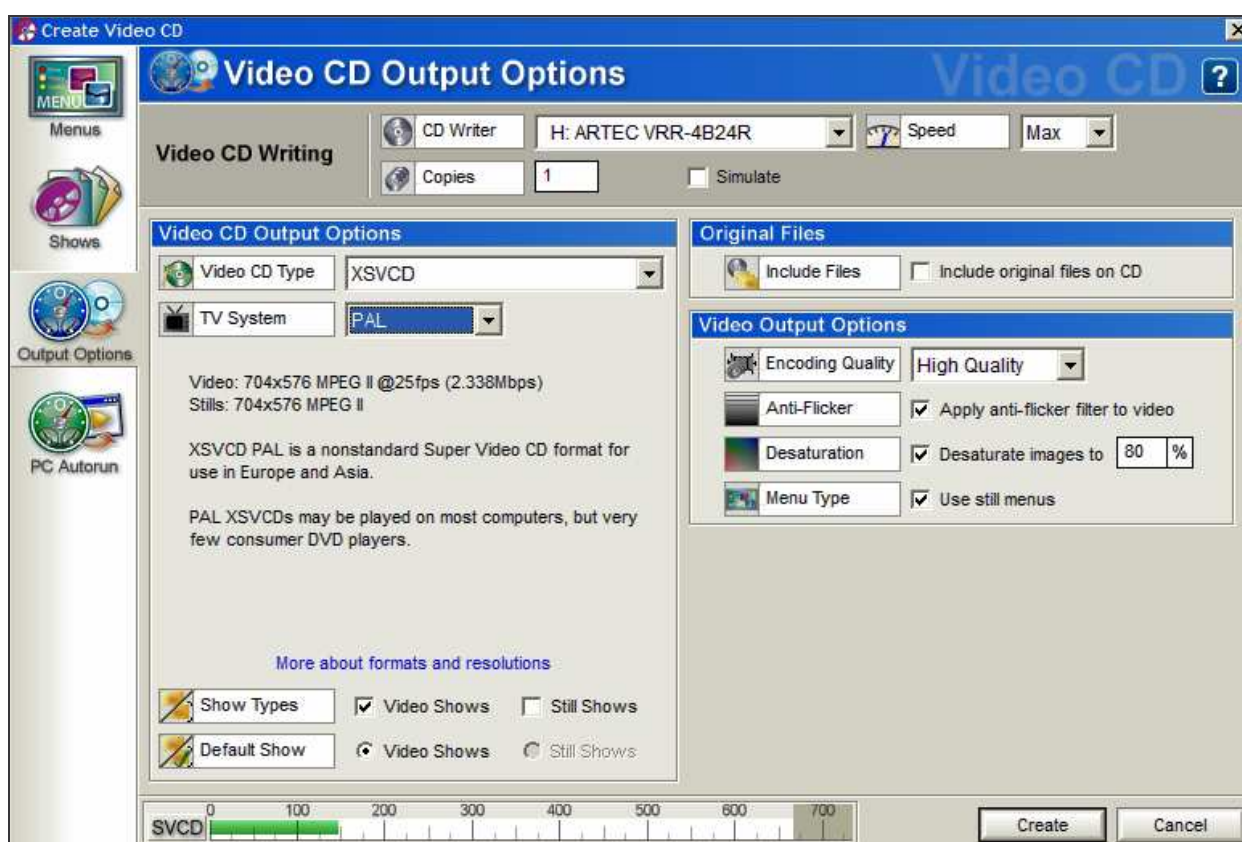
Si votre montage (ou l'ensemble des montages à graver) atteint ou dépasse 1 heure, le format DVD HQ ne pourra plus être choisi car la quantité de données à graver dépassera la capacité du support. Il vous faudra passer alors en mode DVD SP (Standard)

A, noter que vous n'avez pas, dans cet écran, le choix du format qui est de facto 720 x 576. Si vous avez opté dans les options du montage pour le format 16 :9, vous aurez une version PAL 16 :9 malgré tout.

Le mode PC Autorun, c'est-à-dire, la possibilité d'ajouter une version lisible sur PC est, par contre, paramétrable dans la résolution de votre choix.

Sorties CD – VCD – SVCD

Bien que je ne conseille pas ce type de sorties pour des raisons à la fois de qualité et de compatibilité des lecteurs de salon, il peut être intéressant pour l'utilisateur d'avoir une version dans ce format mais à lire de préférence sur un PC.



Le paramétrage de sortie se limite surtout au choix du type de Vidéo CD : VCD, SVCD, XSVCD. A noter que seul le mode XSVCD fournit une sortie possible en 704 x 576 pour la vidéo. Le faible flux de 2.338 Mb/sec indique déjà que la qualité ne sera pas l'objectif premier de ce type de sortie, le DVD offrant jusqu'à 10 Mb/sec.

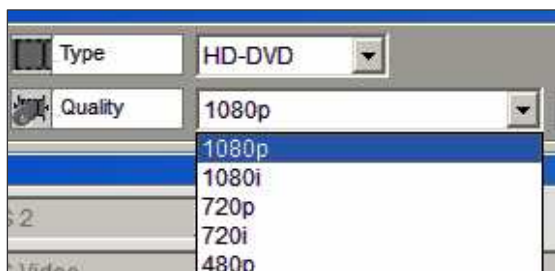
Sorties Vidéo

C'est dans cette catégorie de format que les innovations sont les plus importantes dans la version 3.0.

Type = DVD



Type = HD DVD



Les différentes options de sorties de la Haute Définition qui devraient satisfaire tous les amateurs de ce type de sortie.

Type = Vidéo CD

The screenshot shows the 'Create Video File' dialog box. The 'Type' dropdown is set to 'Video CD'. The 'Quality' dropdown is set to 'SVCD'. The 'TV System' dropdown is set to 'PAL'. The 'Format Settings' section shows 'Format' as 'MPEG 2', 'Compression' as 'MPEG Video', 'Resolution' as '480 x 576', 'Framerate' as '25.00', and 'Audio' as 'Include Audio'. The 'Display' section shows 'Aspect Ratio' as '16:9 (Widescreen)', 'Encoding' as 'High Quality', 'Desaturation' as '80%', and 'Anti-Flicker' as 'Apply anti-flicker filter to video'. The 'Create' and 'Cancel' buttons are at the bottom right.

Create Video File

Create Video

Video Format Preset

Type: Video CD

Quality: SVCD

TV System: PAL

Format Settings

Format: MPEG 2

Compression: MPEG Video

Resolution: 480 x 576

Framerate: 25.00

Audio: Include Audio

Display

Aspect Ratio: 16:9 (Widescreen)

Encoding: High Quality

Desaturation: 80%

Anti-Flicker: Apply anti-flicker filter to video

Create Cancel

Type PC

The screenshot shows the 'Create Video File' dialog box. The 'Type' dropdown is set to 'PC'. The 'Quality' dropdown is set to 'Extra High Quality'. The 'TV System' dropdown is empty. The 'Format Settings' section shows 'Format' as 'MPEG 2', 'Compression' as 'MPEG Video', 'Resolution' as '640 x 480', 'Framerate' as '29.97', and 'Audio' as 'Include Audio'. The 'Display' section shows 'Aspect Ratio' as '16:9 (Widescreen)', 'Encoding' as 'High Quality', 'Desaturation' as '80%', and 'Anti-Flicker' as 'Apply anti-flicker filter to video'. The 'Create' and 'Cancel' buttons are at the bottom right.

Create Video File

Create Video

Video Format Preset

Type: PC

Quality: Extra High Quality

TV System:

Format Settings

Format: MPEG 2

Compression: MPEG Video

Resolution: 640 x 480

Framerate: 29.97

Audio: Include Audio

Display

Aspect Ratio: 16:9 (Widescreen)

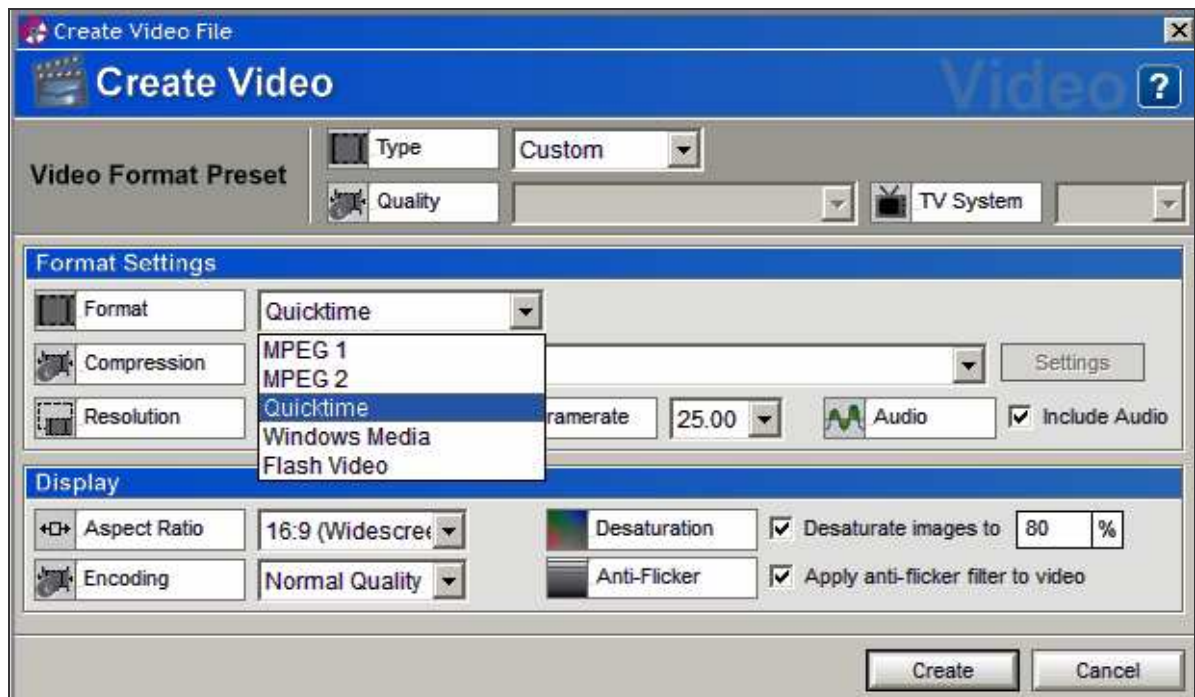
Encoding: High Quality

Desaturation: 80%

Anti-Flicker: Apply anti-flicker filter to video

Create Cancel

Type = Custom (personnalisé)

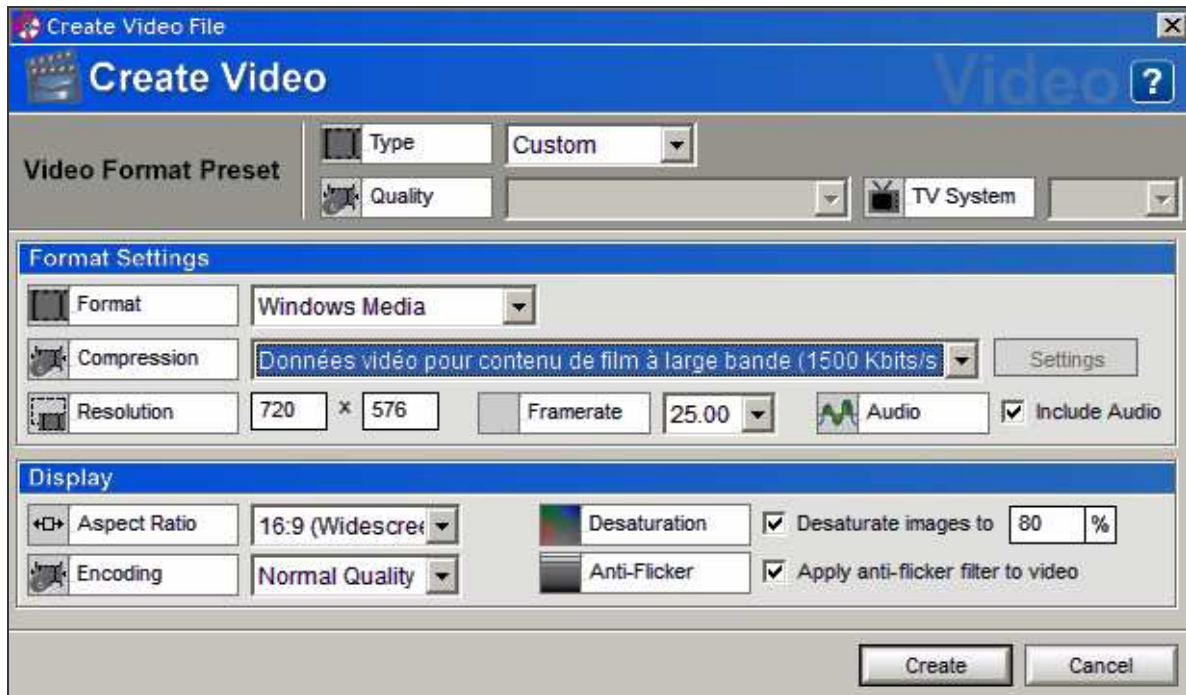


Un exemple de sortie possible en MPEG-4 avec QuickTime (codeur H.264)

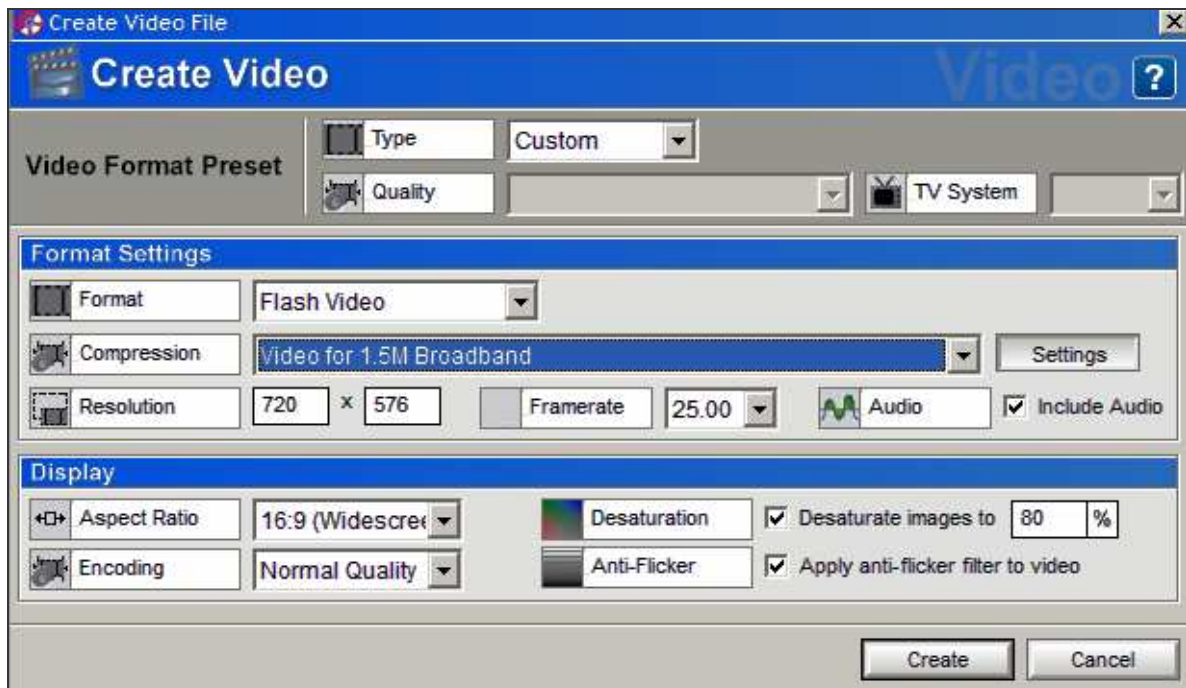


Le panneau de sortie MPEG où les paramètres personnalisés sont possibles et notamment le flux qui est une donnée importante pour la qualité.

Type = Custom – Windows Media Viewer (WMV)



Type = Custom – Flash



Sorties Share (partage sur le site Photodex)

Tout utilisateur enregistré d'une version de ProShow a la possibilité de charger ses réalisations sur la zone de partage du site Photodex. C'est un avantage non négligeable quand on connaît les difficultés à pouvoir trouver un hébergement fiable et gratuit. Le mode de sortie « **Share** » permet de télécharger une version .px (stream) directement sur le site sans passer par un serveur FTP.

The screenshot shows the 'Share Show Online' window with the title 'Share Show Uploading Options'. On the left is a sidebar with 'Menus', 'Shows', and 'Uploading' icons. The main area has a 'Show Sharing Service' section with an 'Upload To' dropdown set to 'Photodex Web Site' and a 'View Website' button. Below this are three sections: 'Account Information' with fields for 'Member Name' and 'Password', and buttons for 'View Albums' and 'Create Account'; 'Album Selection' with an 'Album' dropdown and a 'Show Caption' field containing 'Untitled ProShow 1'; and 'Uploading Options' with checkboxes for '18+ Mature Content' (containing mature content) and 'Privacy' (private - visible only to my account). On the right is an 'About Sharing' box with text about sharing shows on Photodex.com. At the bottom is a progress bar labeled 'WEB' from 0 to 14, and 'Upload' and 'Cancel' buttons.

Sorties pour le Web

Les paramètres à introduire sont identiques à ceux de la sortie « Exécutable » (voir ce mode ci-après). Le fichier HTML généré est à recopier sur votre page Web.

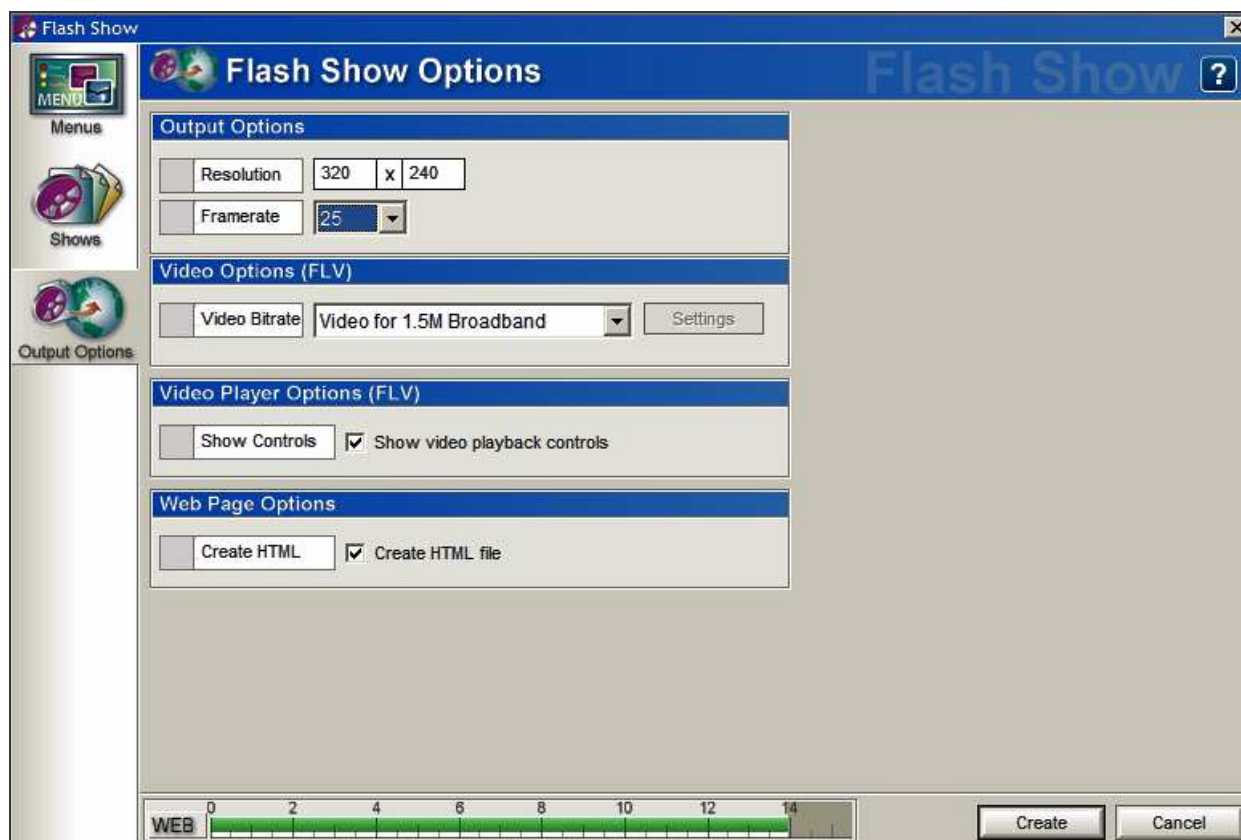
The screenshot shows the 'Web Show HTML' window. It has three main sections: 'HTML Location' with a text field for 'URL of Web Show Stream (px file):' and a placeholder 'Enter path to px file here'; 'Web Show Size' with 'Default Show Size' set to '640 x 480'; and 'HTML Output' with a text area containing the following code:

```
<script language="javascript" src="http://www.photodex.com/presenter.js"></script>
<script>
PhotodexObject("ProShow","objectname","Enter%20path%20to%20px%20file%20here",640,480);
PresenterControls("objectname",640);
</script>
```

Below the text area is a note: 'Add the HTML code above to your web page to include a web show on your site.' At the bottom are 'Copy', 'Save', and 'Done' buttons.

Sorties en mode Flash

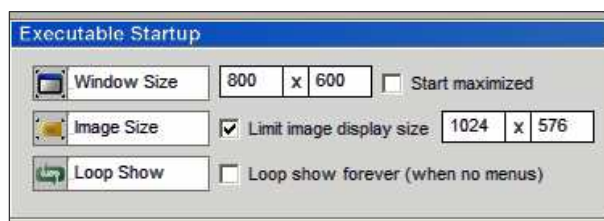
Le mode Flash sert principalement comme mode de diffusion sur le Web. Il est donc assimilé à une version dite « streaming ». Il nécessite la visionneuse Flash qui est universellement connue mais la qualité est nettement moins bonne que la version Web de ProShow.



Sortie en mode Exécutable

C'est sans aucun doute le mode de sortie qui procure la meilleure qualité pour un poids globalement léger par rapport à tous les autres modes.

Le paramétrage des sorties est toutefois important pour obtenir le maximum avec le poids minimum. Des subtilités dans ce paramétrage sont rappelées dans cette partie car elles sont souvent mal connues des utilisateurs.



der le paramètre suivant : **Limit image display size** (limite d'affichage des images) aux mêmes valeurs.

Option **Start maximized** (affichage plein écran) : cette option élimine la fenêtre d'entourage de l'affichage ce qui est souvent plus agréable. Par contre, il ne faudra pas, dans ce cas, oublier de valider la limite d'affichage aux mêmes valeurs que la taille de la fenêtre comme expliqué ci-dessus.

Option **Loop show forever** (lecture en boucle) : à n'utiliser que dans des cas très particuliers comme l'affichage sur un stand d'exposition ou, au contraire, cette option prend tout son intérêt.

Window Size (taille de la fenêtre) : Ce sera le format de la vue sur le PC de l'utilisateur. C'est en fait le format de calcul du rendu de votre montage. S'il est affiché à une plus grande dimension, il sera d'une moindre qualité. Pour éviter qu'un utilisateur le voit à une dimension plus grande il faudra valider



Paramètres de qualité et de performance

Limit rendering size (limite de la taille du rendu) : cette option évite au logiciel de lancer un calcul supérieur à une certaine résolution. Cette valeur sert au logiciel pour préparer le calcul de rendu et

son optimisation. Si vous dévalidez cette option, la qualité sera meilleure mais pourra poser des problèmes sur des PC moins performants que le vôtre. Si vous la validez, utilisez une valeur relativement proche de celle utilisée plus haut. Par défaut, elle est de 800 x 600.

Manually limit images : quand elle est validée, cette option limite la résolution de toutes les images de votre montage supérieures à cette taille avant de lancer le calcul de rendu. Si elle n'est pas validée, vos images resteront à leur taille d'origine.

Attention : **si vous avez inséré un clip vidéo dans votre montage vous ne devrez pas valider cette option car votre clip ne serait pas pris en compte dans le calcul.**



Qualité de sortie du/des clip(s) vidéo insérés dans votre montage. Vous avez intérêt à passer ces valeurs au maximum de la qualité sauf si vous souhaitez privilégier un poids d'exécutable plutôt léger.

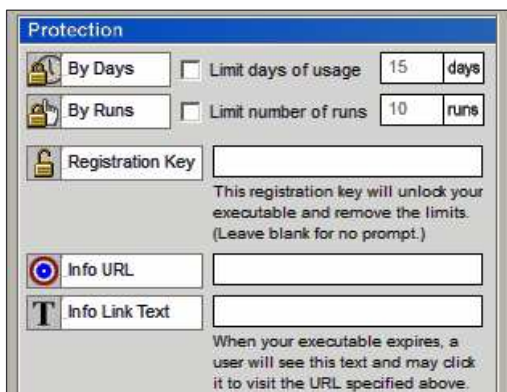
Qualité de sortie de la partie audio : mêmes remarques que ci-dessus

Système de protection des fichiers de sortie

ProShow met à la disposition des utilisateurs un système astucieux pour protéger vos créations. Il est basé sur deux possibilités qui peuvent se cumuler :

- limitation du nombre de jours d'utilisation
- limitation du nombre de lancements

Si un utilisateur normal n'a pas spécialement d'intérêts à se servir de ce principe, un professionnel y trouvera une façon simple de protéger son travail. Imaginons que vous créez un travail que vous allez facturer, le système de protection vous permet de le diffuser avec des restrictions que vous pourrez lever dès que votre client vous aura payé. Ou bien, il vous permet de présenter au client un projet dont il ne pourra pas se servir plus de x fois ou qui deviendra obsolète au bout de x jours.



Limit days of usage : limite le nombre de jours d'utilisation à partir du premier lancement.

Limit number of runs : limite le nombre de lancements
Les deux options sont cumulables.

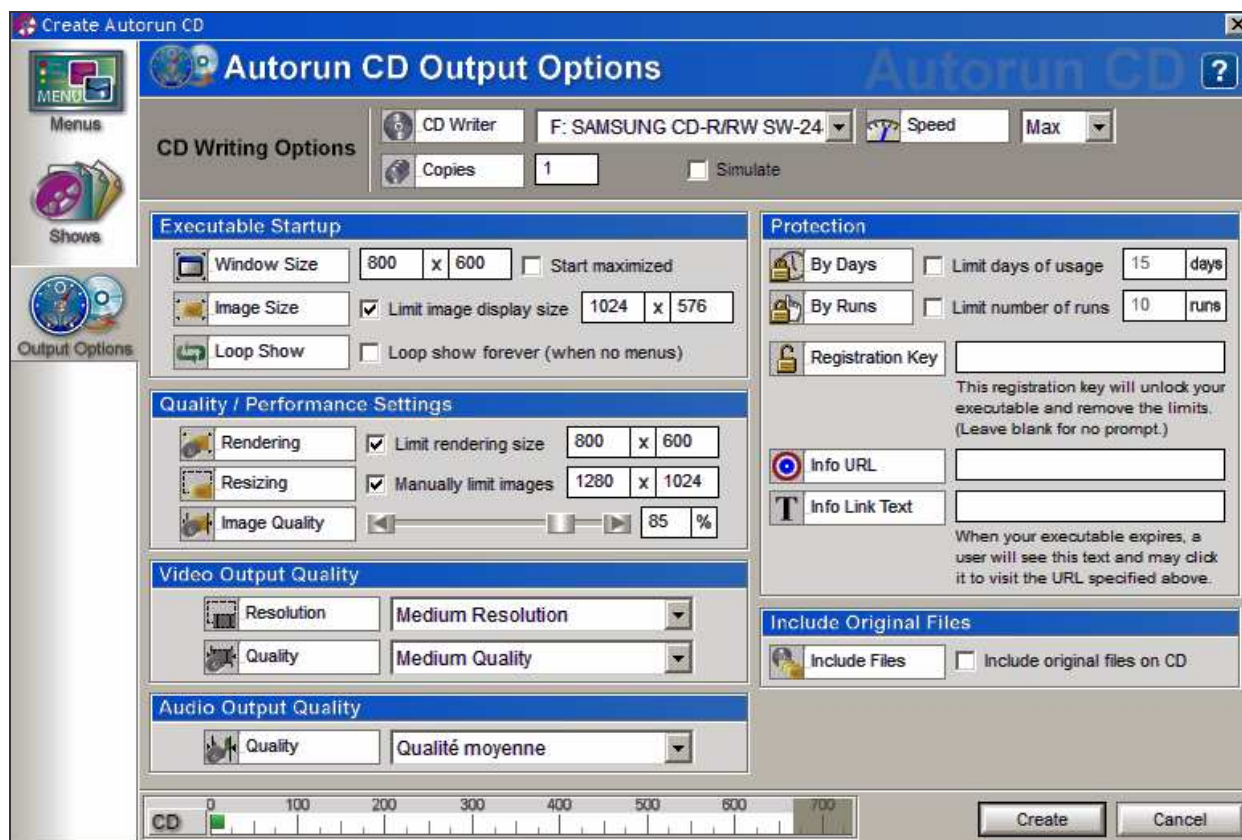
Registration Key (clé d'enregistrement) : code que devra entrer l'utilisateur pour débrider l'exécutable. Ce code que vous entrez en clair sera évidemment compilé dans l'exécutable et invisible pour l'utilisateur. Le code débride définitivement toutes les limites ci-dessus.

Info URL : lien vers un site Web qui sera donné affiché à l'expiration de la période d'utilisation.

Info Link Text : texte qui sera affiché en complément du lien ci-dessus pour aviser que la période d'utilisation est terminée et qu'il peut se rendre à l'url ci-dessus pour obtenir d'autres informations.

Sorties en mode PC Autorun

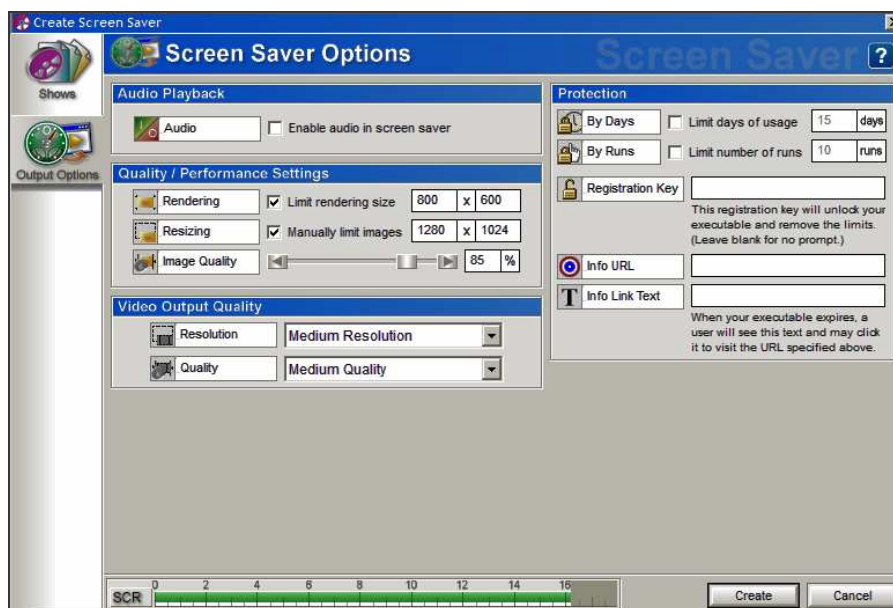
Cette sortie vient souvent en complément d'une gravure DVD ou CD mais peut aussi se justifier seule. Ce type de sortie est l'équivalent pur et simple de la sortie exécutable mais avec gravure automatique sur un CD en fin de calcul du rendu.



Pour l'utilisation, voir la partie précédente traitant des sorties en mode exécutable.

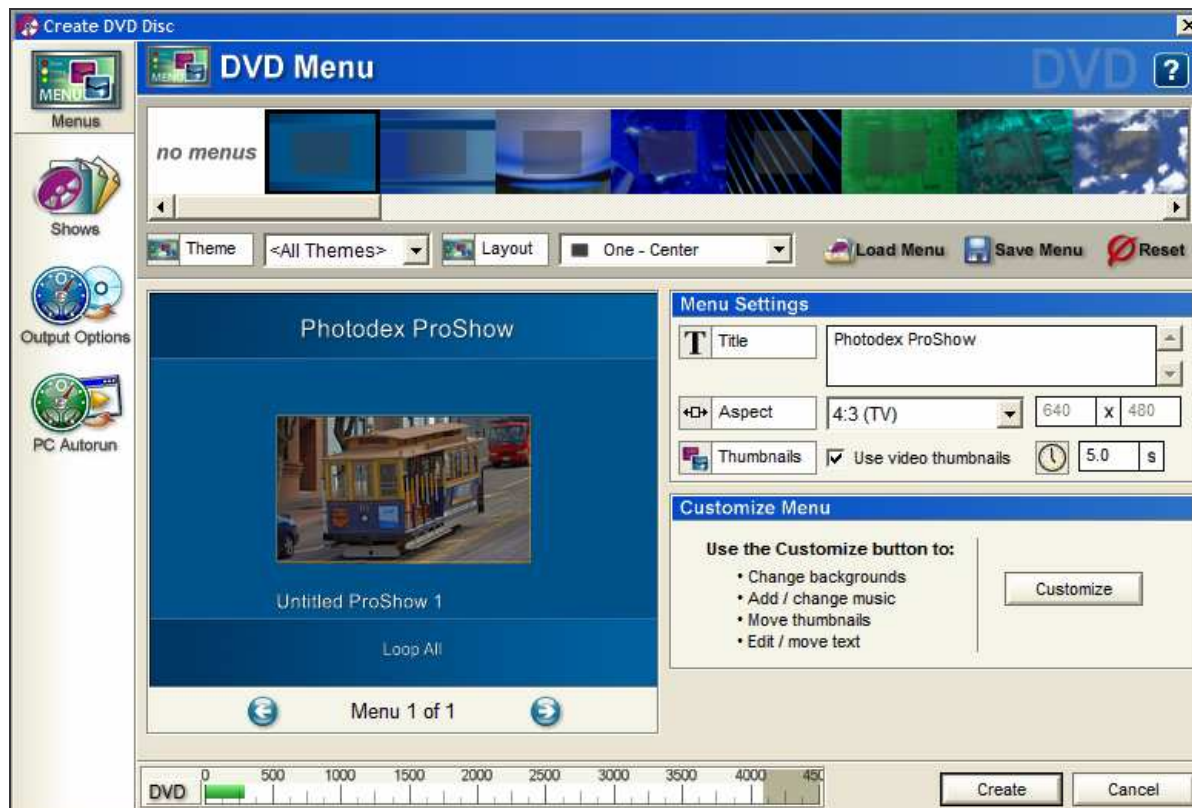
Sorties en mode « Screen Saver » (économiseur d'écran)

Un diaporama peut fort bien servir d'économiseur d'écran, le paramétrage est plus succinct.



Les menus

Un menu peut se justifier même pour une sortie en mode exécutable, a fortiori pour un CD ou DVD. ProShow met à la disposition des utilisateurs un système de création de menus qui devrait résoudre tous les besoins des utilisateurs.



L'écran général des menus se présente comme ci-dessus.

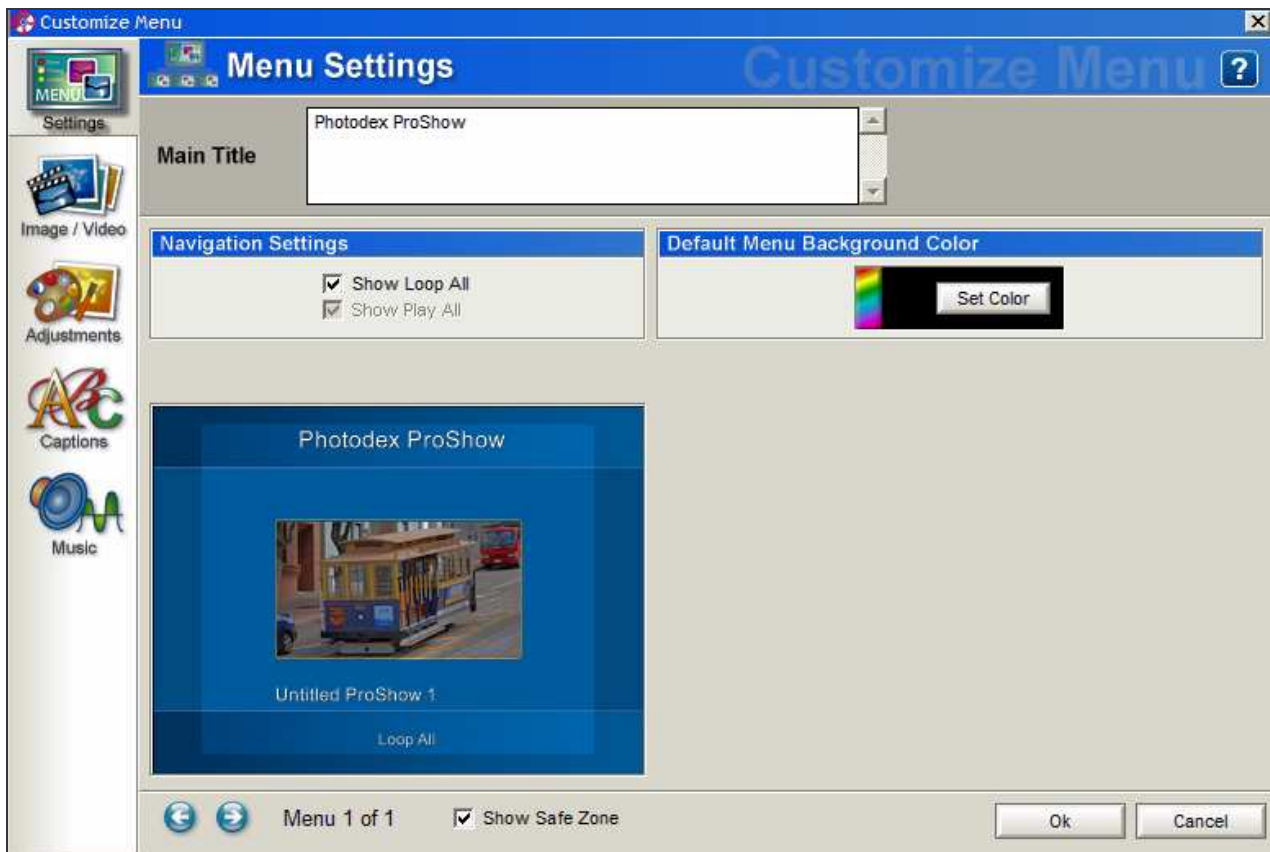
Il présente, sur la barre du haut, les fonds d'écran déjà fournis en standard. Le titre principal peut être modifié à cet endroit, par défaut c'est « **Photodex ProShow** ». L'aspect (4 :3, 16 :9, ... peut également être ajusté sur cet écran.

Si vous utilisez le principe de clip(s) vidéo comme miniature(s) pour le(s) montage(s), vous pourrez préciser la durée en seconde que vous lui (leur) accorderez.

Si vous avez l'intention de réutiliser le menu, vous pourrez le sauvegarder en cliquant sur l'icône « **Save Menu** ».

Pour personnaliser la présentation, cliquez sur le bouton « **Customize** » qui vous amènera dans les écrans suivants :

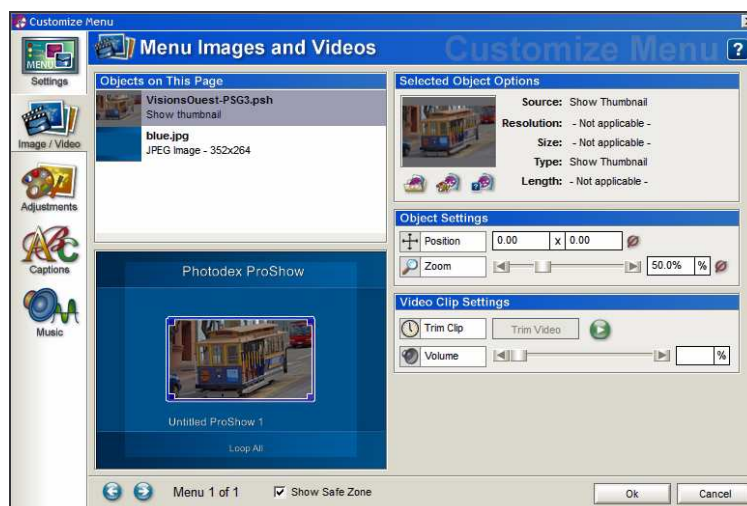
Paramètres Menu



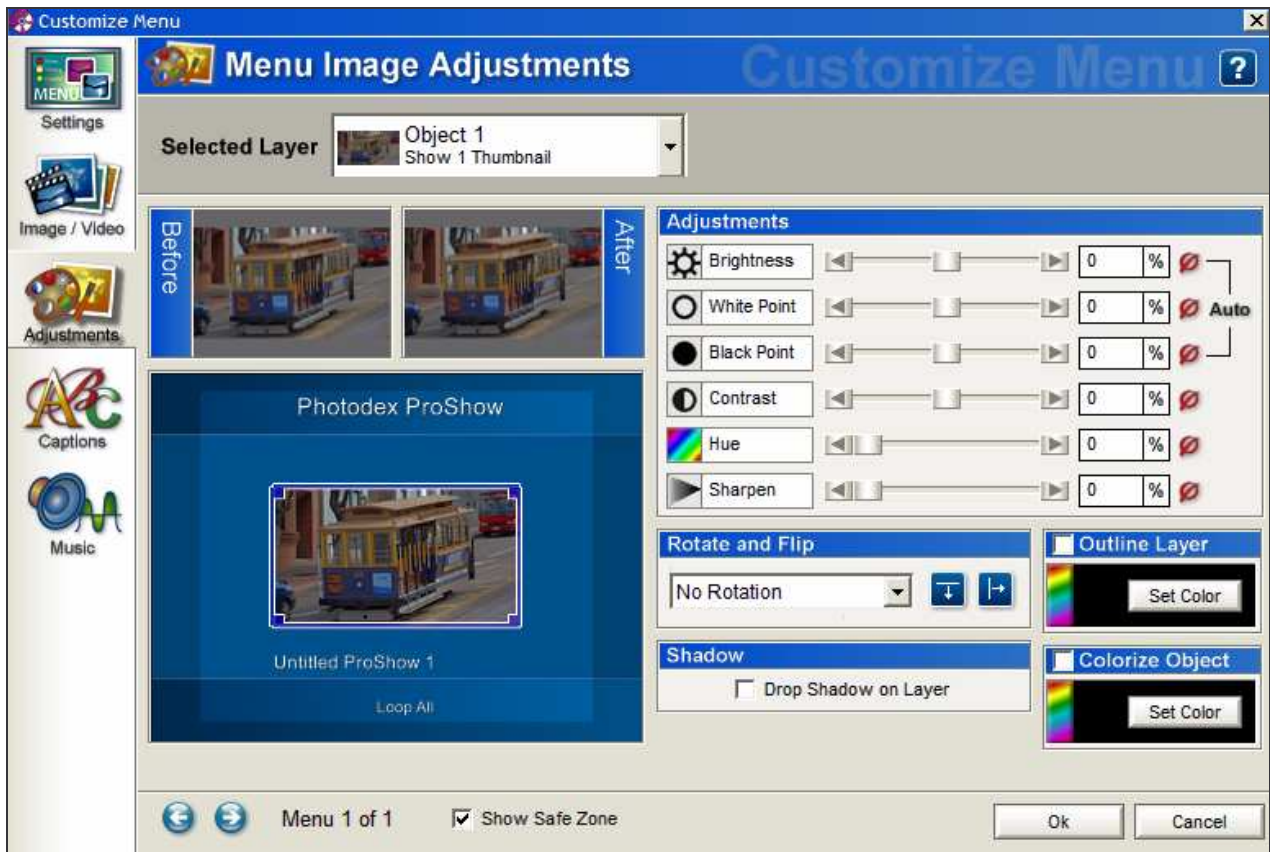
Sur cet écran, en dehors du titre principal qui a déjà été vu sur l'écran précédent, la possibilité de faire apparaître les mentions « Show loop All » et « Show Play All ». Voir dans la partie Textes les renommages qu'il sera bon de faire à ce sujet.

Paramètres Images et Vidéos

Dans un menu, toutes les composantes sont modifiables y compris les images. Deux types d'images : le fonds d'écran et la miniature affectée à un montage. Chacune peut être remplacée par un clip vidéo mais l'expérience montre qu'il vaut mieux éviter de remplacer les deux par un clip vidéo pour éviter des problèmes de conflits d'animation.

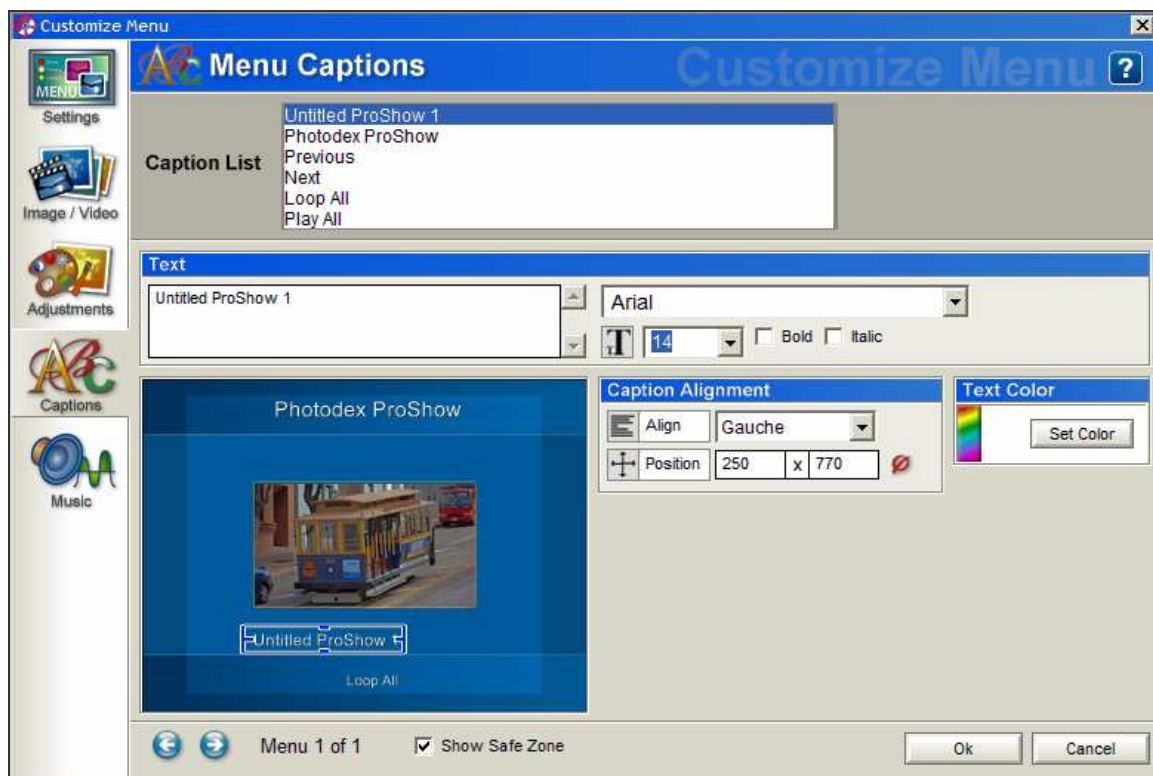


Réglages du menu



Chaque image composant le menu peut être réglée comme celles qui figurent dans les montages et on retrouve dans cet écran les fonctions d'ajustements déjà vus sur les réglages des diapositives.

Textes des menus



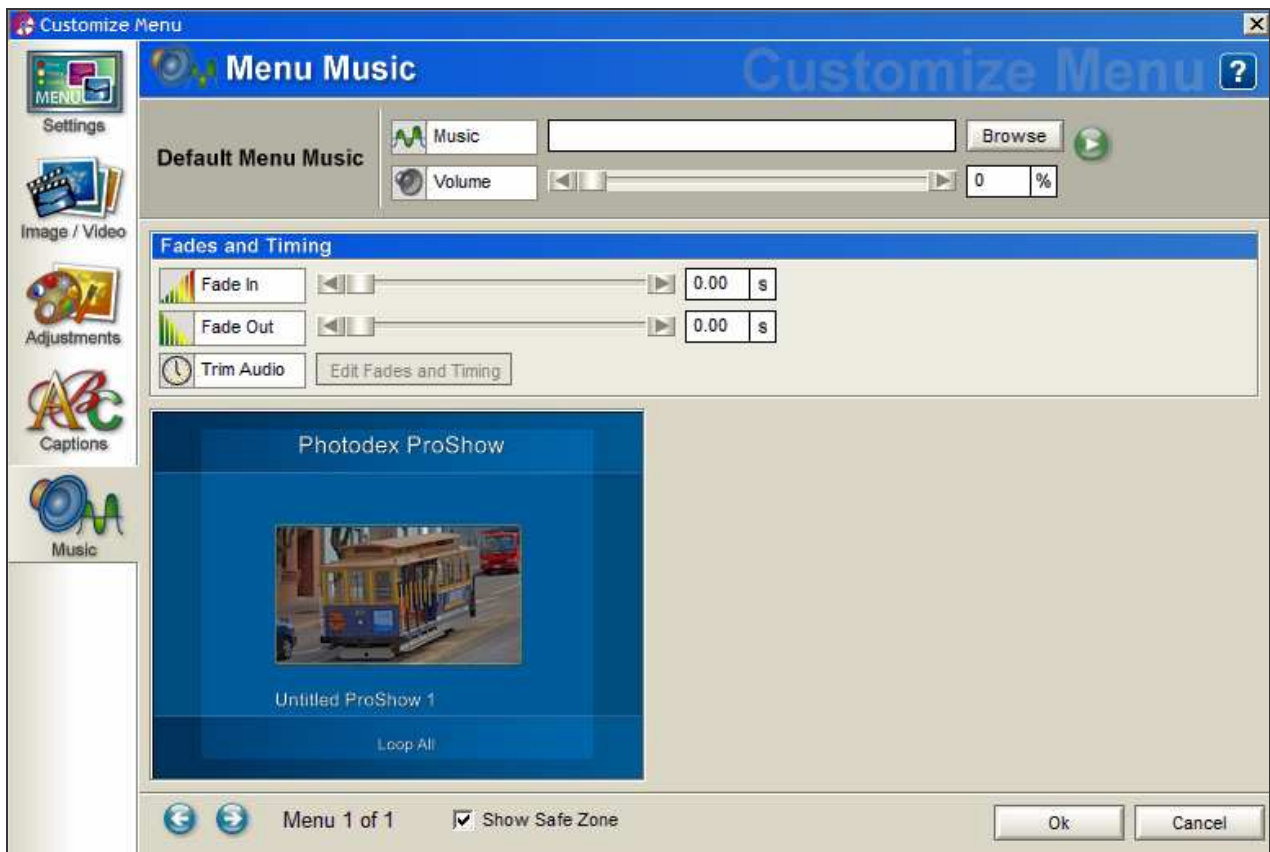
Chaque texte proposé en standard peut être modifié et il est possible de se servir du menu pour insérer des lignes de textes qui complètent la présentation des montages.

Les textes qui déclenchent des actions de la télécommande peuvent être traduits :

- Previous = Précédent
- Next = Suivant
- Loop All = Tous en boucle
- Play All = Jouer tout

Musique dans les menus

Un fichier audio peut être intégré dans le cadre du menu comme musique d'attente par exemple, mais cela peut être aussi un commentaire vocal ou tout autre fichier son.



En guise de conclusion

Ce mémo réalisé pour les besoins de la formation ProShow Gold 3.0 est bien évidemment succinct. Il devra être complété par les fiches techniques existant déjà pour les versions de ProShow actuelles qui se complètent au fur et à mesure des besoins. Ces fiches techniques sont sur le DVD.

Un patch pour les versions 3.0 sera édité prochainement ce qui représente encore quelques heures de travail !!!

Jean-Pierre