

PIP STUDIO

Casablanca Avio
Casablanca Prestige
Casablanca Kron

CONSEILS DE SECURITE

Nous vous recommandons de lire attentivement les conseils donnés dans ce manuel d'utilisation afin d'éviter certaines erreurs.

Nous souhaitons porter votre attention sur le fait que **PIP STUDIO** a été conçu pour une utilisation de loisirs.

Nous avons porté un soin tout particulier à l'élaboration et à la vérification de cette extension.

Jusqu'à présent, il n'a été constaté aucun problème ou défaut d'aucune nature sur ce logiciel, mais nous ne sommes pas protégés contre le fait qu'il puisse y en avoir un à un niveau ou à un autre. Si cela devait être le cas, nous ferions en sorte de supprimer cette erreur et nous mettrions un nouveau logiciel à la disposition des clients concernés.

Nous ne pouvons néanmoins être tenus responsables d'une éventuelle perte de données (ou de temps), ni prendre en charge les suites éventuelles liées à cette défaillance, dans la mesure où nous n'avons aucune influence sur des dégâts liés à une mauvaise installation ou utilisation par nos clients.

La société **MacroSystem** ainsi que ses revendeurs ne se portent pas garants d'une absence de parasites, ni d'une entière absence de défaut lors de l'utilisation du programme.

Toute garantie tacite est exclue, y compris la garantie concernant le logiciel, ainsi qu'une utilisation dans un but spécifique.

Ni la société **MacroSystem**, ni ses revendeurs ne peuvent être tenus responsables des dégâts provenant des suites directes ou indirectes d'une mauvaise utilisation du logiciel, par exemple d'une baisse de rendement, des coûts, des désagréments ou des problèmes de hardware ou de software.

Table des matières

Généralités

Installation

Qu'est-ce que PIP Studio ?

Exercices

1. Logo personnalisé
2. Logo personnalisé II
3. Scènes animées sur un fond
4. Scène animée dans le matériel vidéo
5. Scène mobile dans le matériel vidéo
6. Scènes animées de différentes tailles

Références

Généralités

Nous vous félicitons pour l'acquisition de PIP Studio !

Nous vous remercions de votre confiance et espérons que ce produit répondra à toutes vos attentes.

PIP Studio va vous permettre d'utiliser votre **Casablanca II** de façon encore plus intensive que vous ne l'aviez fait jusqu'à présent.

Nous restons à votre entière disposition si vous souhaitez nous poser des questions ou si vous avez des propositions d'amélioration à nous proposer.

Pour cela, reportez-vous à la notice d'utilisation du **Casablanca II** où sont notés les adresses et les numéros de téléphones qui vous permettront de nous joindre.

Pour chaque contact, nous vous remercions de bien vouloir nous communiquer le numéro de série de votre appareil.

Installation

PIP Studio, comme tous les autres programmes développés pour **Casablanca**, doit être installé sur votre **Casablanca**. Pour cela, vous avez besoin au minimum de la version 1.6 du **Casablanca Kron** et **Avio**. Pour le Prestige, la version 1.5 au minimum. Vous pouvez vérifier dans le menu **Système-réglages** (en bas à gauche) la version qui est installée.

Une fois votre **Casablanca II** allumé, allez dans le menu **Système-réglages** et cliquez sur le bouton **Installation**, ouvrant ainsi la fenêtre correspondante. Insérez la carte Smart Media d'installation dans la fente du panneau frontal du **Casablanca II**, de façon à ce que les contacts dorés se situent sous la carte et le coin coupé à gauche (près du **Casablanca II**). Insérez la carte jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un demi centimètre de visible. Vous allez sentir une résistance.

Vous remarquerez alors que dans la fenêtre s'affiche désormais **PIP Studio**.

Sélectionnez ce logiciel dans la liste (ou le mode **Afficher** si vous avez une version-démo), et cliquez sur **license**. Dans le premier cas, une série de chiffres apparaît avec laquelle vous allez pouvoir taper le code que vous a remis votre revendeur. L'appareil vous informe alors que l'installation est terminée, et vous pouvez retirer la carte Smart Media.

Qu'est-ce que PIP Studio ?

Le programme **PIP Studio** se compose de la fonction du **Casablanca** très connue Image dans l'Image (Picture in Picture en anglais = PIP), mais offre en outre de nombreuses autres fonctions, qui vont vous permettre de modifier tous les paramètres à volonté.

Ce programme vous permet de placer une scène choisie sur une autre (sous les formes les plus variées). Faites entrer ou sortir vos scènes dans l'image ou procédez à un fondu à l'endroit de votre choix.

PIP Studio se compose de 12 modèles différents (comme par exemple le carré, la croix ou le cœur), sous lesquels vos scènes vidéo doivent apparaître : vous pouvez modifier la taille de ces modèles et déterminer l'endroit exact où vous souhaitez voir votre Pip.

De plus, vous pouvez modifier les ombres, la transparence et le flou de l'image, ainsi que séparer l'ombre du cadre. Laissez votre créativité s'exprimer !

Conseils pour une meilleure compréhension :

Lors de la lecture de cette brochure, vous rencontrerez souvent le terme « Pip ». Nous utilisons ce terme (c'est-à-dire Picture in Picture) pour les images et les scènes vidéo qui vont venir recouvrir votre scène vidéo de fond. Nous qualifions donc « Pip » l'image qui apparaît en petit sur l'écran.

Chaque Pip se fait en trois temps : l'entrée (in), la durée sur l'écran (ou temps d'arrêt), et la sortie (out). Ces trois temps donnent la durée totale de l'effet.

Vous pouvez librement déterminer la durée du fondu à l'entrée et à la sortie. La durée à l'écran est déterminée par la durée de ces deux fondus ainsi que par celle de l'effet de transition.

Le Pip présenté durant le travail de montage sera toujours celui apparaissant lors de la durée sur l'écran. La seule exception est la présentation du Pip durant l'édition d'un effet.

Vous pouvez choisir de placer un Pip sur un fond vidéo, soit deux Pip sur un fond uni ou sur un fond spécifique. Dans le premier cas, le fond vidéo est alors déterminé en tant qu'image complète, alors que dans le second cas, il est possible de régler indépendamment tous les paramètres des deux Pip.

Cette méthode offre bien sûr de nombreuses possibilités, mais nécessite néanmoins un temps de calcul plus important.

Si vous effectuez différentes modifications sur le Pip (Réglage par exemple de la taille, de la zone, du cadre ou de l'ombre) le Pip sera toujours présenté sous forme de carré lors de la prévision. Une fois que vous avez effectué le réglage des différents paramètres le Pip est immédiatement calculé avec les nouveaux réglages et présenté dans sa forme définitive.

Exercices

Les exercices suivants vont vous permettre de découvrir le programme **Pip Studio**, et de vous familiariser avec les nombreux boutons et fonctions disponibles.

Les réglages que nous vous proposons ne sont qu'une infime partie parmi les nombreuses possibilités offertes. Nous vous conseillons d'effectuer les différents exercices dans l'ordre où ils vous sont proposés en respectant les réglages préconisés, afin d'assimiler au mieux les explications des différents modes de fonctionnement des options proposées.

Il serait bien sûr recommandé d'effectuer plusieurs fois les exercices afin d'obtenir une manipulation rapide et sûre de **Pip Studio**.

Vous pourrez bien sûr ultérieurement remplacer nos propositions par vos propres réglages. Vous vous rendrez ainsi rapidement compte que de petites modifications entraînent d'importantes variations et peuvent fortement influencer le résultat final.

Vous pouvez également modifier la longueur des scènes (nous nous sommes ici volontairement limités à de courtes scènes, afin de réduire au maximum les temps de calcul).

Vous allez apprendre dans le premier exercice «Logo personnalisé» à utiliser la surface d'utilisation du programme : vous allez également vous exercer à effectuer différents réglages.

C'est pour cette raison que cet exercice est très détaillé et contient de nombreuses présentations d'écran, qui vont vous permettre de reconnaître rapidement les fonctions : vous pourrez ainsi vous orienter correctement dans le programme.

1 - Logo personnalisé

Cet exercice vous offre la possibilité d'insérer sur votre vidéo un logo entièrement personnalisé. S'il vous arrive souvent d'enregistrer des reportages télévisés sur votre **Casablanca**, vous avez probablement parfois souhaité que le logo de la chaîne TV n'apparaisse pas. Vous n'aviez jusqu'à présent que la possibilité de retoucher l'image en utilisant certaines astuces ou différents programmes. Vous avez désormais la possibilité de le recouvrir avec votre propre logo personnalisé. Vous pouvez bien sûr grâce à **Pip Studio** insérer votre logo sur vos propres images vidéo afin que celles-ci soient reconnaissables.

Cela peut sembler compliqué à première vue, mais c'est très simple d'accès avec **Pip Studio**. Vous n'allez découvrir que quelques boutons dans le premier exercice, mais les exercices suivants rentreront plus dans le détail.

Prenez pour ce premier exercice une scène de 10 secondes, représentative de l'ensemble du film, et insérez-la dans le story-board. La seconde scène doit avoir la même durée que la première et avoir la représentation que vous souhaiteriez utiliser comme logo. Prenez par exemple vos initiales sur un fond ayant une texture. (Rentrez pour cela dans le menu Spécial du menu Editer, et créez une nouvelle scène de 10 secondes, de la couleur de votre choix : insérez-la dans le story-board. Dans le menu titrage, sélectionnez l'option **Pages** située dans la liste de gauche, et inscrivez vos initiales. Faites calculer le titre. Cliquez ensuite sur le bouton **Scène** afin de créer une scène séparée contenant cet effet qui va venir se placer dans le chutier du menu Editer, sous la dénomination de Fading lines. Remplacez dans le story-board la scène de couleur précédemment créée par cette scène Fading lines. Si vous travaillez sur un **Casablanca Avio** ne disposant pas de la fonction **Scène**, vous pouvez laisser dans le story-board la scène contenant l'effet calculé.)

Vous avez désormais dans votre story-board une première scène avec vos images vidéo, puis une scène contenant votre logo, les deux scènes d'une durée de 10 secondes.



Entrez dans le menu Transitions, et sélectionnez **Pip Studio** dans la liste des effets. Insérez l'effet entre les deux scènes et réglez la durée de l'effet sur 10 secondes à l'aide du bouton **xs**, c'est-à-dire sur la durée totale des deux scènes. Démarrez alors le programme à l'aide du bouton **Launch PIP Studio**. Après quelques instants, vous avez votre première scène (celle contenant vos images vidéo) qui remplit la totalité de l'écran, et votre deuxième scène (votre logo) est placée dans une petite image sur la scène de fond.

Conseil : vérifiez bien que la scène de fond soit toujours présentée à gauche dans le story-board et que la seconde scène (c'est-à-dire celle de droite) représente le Pip.

Vous avez sur la fenêtre du bas la liste d'utilisation du programme. Vous pouvez maintenant procéder au placement de votre logo.

Passons en revue chaque bouton qu'offre cette fenêtre. Vous allez voir que c'est très simple !

Si vous constatez que la fenêtre d'utilisation vous gêne, vous pouvez la déplacer à l'aide du bouton disposant de deux flèches (ce bouton est situé en bas à gauche de la fenêtre). Au lieu d'être en bas, la fenêtre sera alors présentée en haut de



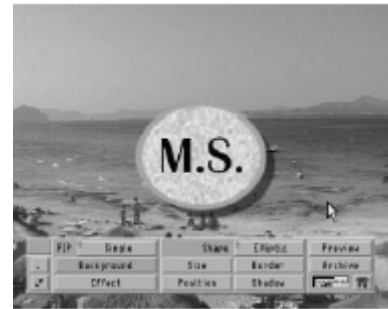
l'écran. En cliquant sur le bouton avec le point, vous faites disparaître momentanément la fenêtre. Pour la faire réapparaître, il suffit de cliquer à nouveau sur ce bouton.

Le bouton situé à côté de PIP doit être positionné sur **Single (simple)**.

Vous ne pouvez pas actionner pour l'instant le bouton **Background (fond)** puisqu'il n'est pas activé.

Laissez de côté le temps de cet exercice le bouton **Effect (Effet)**. Nous examinerons plus loin les différentes fonctions de ce bouton.

Nous arrivons maintenant à la conception de votre logo. Cliquez sur **Shape (forme)** afin que le bouton de choix s'ouvre sur une fenêtre vous offrant 12 formes différentes. Cliquez sur **Elliptic** pour que votre logo soit présenté sous forme ovale.



Cliquez ensuite sur **Size (taille)** : la fenêtre de choix disparaît et est remplacée par une petite fenêtre qui vous permet de déterminer le nombre de pixels (les valeurs vont de 0 x 0 à 636 x 520) de la zone.



Vous avez probablement remarqué que votre logo est ici présenté dans un carré. Ce carré n'apparaît que lors du changement de réglage (pour des raisons techniques), et la forme que vous avez sélectionnée réapparaît une fois que vous avez confirmé votre réglage. Déplacez maintenant la boule du TrackBall pour voir le changement de taille de votre logo. Déplacez la boule vers la droite pour agrandir le logo, et vers la gauche pour le diminuer.

Une fois la grandeur réglée (172 x 136 par exemple), cliquez sur la touche gauche du TrackBall pour confirmer cette taille. Vous voyez alors réapparaître la fenêtre de choix. (Notez que si vous cliquez sur la touche droite du TrackBall, vous retrouvez également la fenêtre de choix, mais la taille déterminée ne sera pas confirmée).

Le logo présente à nouveau une forme ovale. Il se trouve toujours au centre de l'image : vous allez donc cliquer sur **Position**. La fenêtre de choix est remplacée par une petite fenêtre au bas de l'écran indiquant les coordonnées de votre Pip. Placez votre logo dans le coin supérieur gauche de l'écran, mais faites attention à ne pas le déplacer trop loin. (Si vous allez trop loin, la présentation de l'écran se modifie et vous voyez apparaître une surface grise. Si cela se produit, remplacez votre logo sur la surface gris foncé : nous détaillerons cette fonction lors de l'exercice 6).



Une fois que vous avez trouvé la place idéale pour votre logo (disons 128, 84), confirmez ce choix en cliquant sur la touche gauche du TrackBall afin de faire réapparaître la fenêtre de choix.



Vous avez désormais placé votre logo de forme ovale (dont vous avez déterminé la taille) dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le bouton suivant est **Border (cadre)**. Cliquez dessus pour voir apparaître une nouvelle fenêtre. Cette liste contient de nouveaux réglages concernant le cadre (le mot **Border** est présent dans le coin supérieur droit de la fenêtre).

Vous avez en bas à gauche le bouton **Color (couleur)**. En cliquant dessus, vous ouvrez la palette de couleurs qui vous est familière. Choisissez la couleur bleue en déterminant une valeur alpha de 100 % (c'est-à-dire opaque) et confirmez ce réglage. Cliquez à présent sur le bouton suivant **Size (taille)** pour l'activer.

Vous constatez que la taille du cadre est paramétrable de 0 à 40. Choisissez dans cet exemple la valeur 5.

Vous avez ensuite le bouton **Blur (flou)** qui vous permet de régler la netteté du cadre dans des valeurs se situant entre 0 et 100%. Choisissez un réglage qui correspond à votre attente ou laissez le réglage en place.

Lorsque vous avez procédé à tous les réglages, vous pouvez quitter ce menu en cliquant sur le bouton situé en bas à droite de la fenêtre.

Vous pouvez maintenant activer le bouton **Shadow (ombre)** qui va lui aussi ouvrir une fenêtre présentant les différents réglages concernant l'ombre.

Le premier bouton de la liste est celui de la **Direction**. Lorsque vous cliquez dessus, un choix de 8 directions s'offre à vous : vous allez choisir la



cinquième en partant du haut, c'est-à-dire que l'ombre sera dirigée vers le bas. Vous appelez la palette de couleurs grâce au bouton **Color (couleur)**, et vous choisissez le noir. Vous pouvez ici aussi déterminer la transparence : choisissez dans ce cas la valeur 50 %.

Le bouton suivant **Distance** vous permet de régler la longueur de l'ombre visible entre le cadre et le logo. Réglez cette valeur sur 5.

Le bouton **Blur (flou)** détermine la netteté de l'ombre (c'est-à-dire des contours) en pourcentages : vous choisissez ici la valeur 10%.

Vous pouvez quitter cette fenêtre en cliquant sur le bouton situé en bas à droite de celle-ci.

Une fois tous ces réglages effectués, il vous reste encore le bouton **Preview (prévision)**. Si vous cliquez dessus, vous constatez que le programme **PIP Studio** apparaît sur une petite fenêtre et vous présente la scène avec les réglages effectués.

Et pour terminer, vous avez encore dans ce programme un bouton nommé **Archive**, qui vous permet d'archiver et donc de retrouver ultérieurement les différents réglages effectués.

En cliquant sur **Archive**, la fenêtre déjà connue apparaît, offrant les quatre boutons suivants : **Charger, Sauver, Effacer et Annuler**.

Cliquez pour l'instant sur **Sauver**, afin qu'une fenêtre jaune vide s'ouvre. Cliquez sur la rangée jaune du bas, et vous voyez s'afficher le clavier virtuel. Donnez un nom de votre choix (par exemple **Logo**) pour le voir apparaître dans la liste. Confirmez en cliquant sur **OK** et quittez le programme en cliquant sur le bouton portant le symbole de Transitions placé en bas à droite de l'écran. (Reportez-vous à la notice d'utilisation de votre **Casablanca II** si vous souhaitez utiliser l'archive. Vous ne devez utiliser l'archive que si plus tard, lors d'un tout autre Pip, vous souhaitez réutiliser les mêmes réglages. Pour le montage, le calcul et autre modification ultérieure de ce Pip, toutes les présentations seront automatiquement sauvegardées, sans pour cela devoir aller les charger dans l'archive).



Vous pouvez maintenant laisser calculer l'effet dans le menu Transitions, puis regarder tranquillement le résultat.

2 - Logo personnalisé II

Etant donné que vous avez pu vous faire une idée assez précise de la surface d'utilisation du programme lors du premier exercice, ce deuxième exercice sera plus concis dans ses explications.

Vous allez utiliser les mêmes fonctions, mais les réglages vont être modifiés. Il est évident que si vous vous sentez suffisamment à l'aise dans l'utilisation de **PIP Studio**, vous pouvez sauter cet exercice.

Pour cet exemple, prenez à nouveau une scène de 10 secondes, qui soit représentative de l'ensemble de votre film, et insérez-la dans le story-board. La seconde scène doit avoir la même durée que la première, et contenir le logo que vous souhaitez voir apparaître. Vous pouvez à nouveau utiliser vos initiales, mais vous pouvez également choisir librement un autre logo.



Allez dans le menu Transitions et sélectionnez **PIP Studio** dans la liste de gauche. Insérez l'effet entre les deux scènes, et réglez la durée de l'effet sur 10 secondes à l'aide du bouton **x s**. Démarrez alors le programme à l'aide du bouton **Launch PIP Studio**. Après quelques instants, vous avez votre première scène qui remplit la totalité de l'écran, et votre deuxième scène est placée en Pip sur l'écran. Les réglages (zone, taille, etc....) effectués lors du précédent exercice ont été conservés.

Vous avez en bas de l'écran la fenêtre d'utilisation du programme.



Vous devez à nouveau faire attention à ce que le bouton PIP soit positionné sur **Single**. Cliquez ensuite sur **Shape (forme)** pour que la fenêtre de choix s'ouvre, et cette fois choisissez l'option **Star 2**. Vous constatez qu'après confirmation, votre Pip se présente sous forme d'une étoile.

Cliquez ensuite sur **Size (taille)** et réglez la valeur sur 204 x 168. Le réglage fonctionne bien sûr sur le même principe que dans l'exemple précédent.



Une fois que vous avez confirmé la taille, vous pouvez procéder au réglage de la **position**. Cliquez sur le bouton correspondant et réglez les coordonnées sur 580, 100, afin que le Pip vienne se placer dans le coin supérieur droit.



Allez ensuite dans **Cadre**. L'option **Size (taille)** sera cette fois-ci réglée sur 0, ce qui signifie que la couleur n'a pas à être déterminée, puisqu'il n'y aura pas de cadre apparent. Vous devez néanmoins définir la **netteté (Blur)**, dans la mesure où le bord du Pip peut être influencé. Placer le curseur sur 5.

Lorsque vous avez fait tous les réglages, quittez cette fenêtre et cliquez sur le bouton **Shadow (Ombre)**. Prenez la sixième direction proposée dans la liste, afin que l'ombre soit dirigée vers le bord inférieur gauche. Vous pouvez ensuite à nouveau appeler la palette de couleurs en cliquant sur **Color** et choisir la couleur noire. La valeur alpha

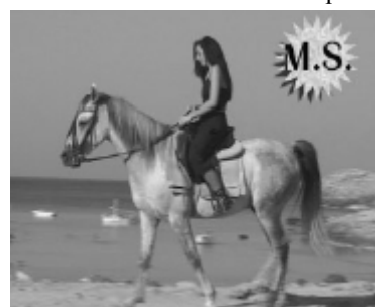
sera cette fois-ci placée sur 70%. Vous déterminez à l'aide du bouton **Distance** la longueur de l'ombre située entre le cadre et le logo. Choisissez la valeur 5.

Le bouton **Blur (flou)** détermine la netteté de l'ombre en pourcentage : vous choisissez ici la valeur 30%.

Vous pouvez quitter cette fenêtre en cliquant sur le bouton situé en bas à droite de celle-ci ou en cliquant sur la touche droite du TrackBall.

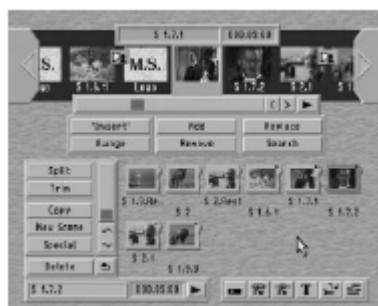
Vous pouvez à nouveau sauvegarder ces réglages en allant dans le menu **Archive**.

Vous pouvez maintenant laisser calculer l'effet dans le menu **Transitions**, puis regarder tranquillement le résultat.



3 - Scènes animées sur un fond

Nous supposons pour cet exemple que les différentes fonctionnalités sont déjà connues. Le réglage exact de la taille ne sera par exemple plus expliqué, et seules seront désormais données quelques indications.



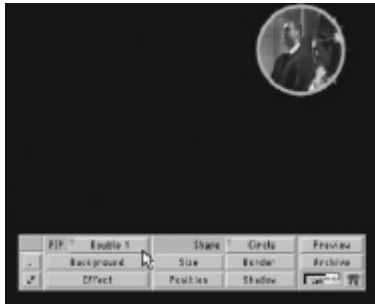
Vous allez ici découvrir une fonction supplémentaire de **PIP Studio**, qui va vous permettre de présenter deux scènes animées sur un fond de couleur.

Insérez deux scènes dans le story-board : vous souhaitez les voir apparaître en tant que Pip sur un fond de couleur.

Nous avons choisi dans cet exemple deux scènes de mariage, mais vous pouvez bien sûr choisir n'importe quelles images.

Nous avons tout d'abord inséré une scène comportant le couple de mariés, puis une scène avec le prêtre.

Une fois que vous avez placé ces scènes dans le story-board, sachant que chacune d'elle dure 5 secondes, insérez l'effet **PIP Studio**, spécifiez la durée (5 secondes), et démarrez le programme en cliquant sur **Launch PIP-Studio**.



Vous voyez après un court instant que la scène du prêtre apparaît devant celle du couple de mariés.

Faites attention à régler cette fois-ci le bouton **PIP** sur **Double 1**. Double signifie ici que deux scènes apparaissent comme Pip sur une image de fond séparée. **Double 1** correspond à la première image, il s'agit ici de celle du couple de mariés ; **Double 2** correspond à la seconde image, il s'agit ici du prêtre.

Après avoir réglé le bouton Pip sur **Double 1**, il est normal de constater que seule la scène des mariés est visible, étant donné que l'autre se situe au-dessous.

Cliquez maintenant sur le bouton **Background (fond)** pour ouvrir la fenêtre **Select Pattern (choix d'un modèle)**, dans laquelle vous allez choisir une image de fond.

Choisissez l'image de fond **Marble 1**, que vous trouverez en cliquant sur **Casablanca** pour le bouton **Product**, et sur **Monochromatic 17** pour le bouton **Type**. Cliquez ensuite sur le deuxième bouton de la liste de gauche (**Color** : blanc, **Mode** : positive). Une fois que vous défini l'image de fond, quittez la fenêtre **Select Pattern (choix d'un modèle)** en cliquant sur **OK**.

Vous voyez que le fond n'est plus noir, mais offre un aspect marbré.

Vous pouvez désormais procéder au réglage suivant. Vous pouvez dans cet exemple laisser de côté le bouton **Effect**. Sélectionnez le modèle de la première forme en cliquant dans **Shape** sur l'option **Circle (rond)**.



Cliquez ensuite sur le bouton **Size (taille)** et choisissez le réglage 636 x 520. Vous pouvez ensuite cliquer sur le bouton **Position** et agrandir la scène des mariés à 468, 320.

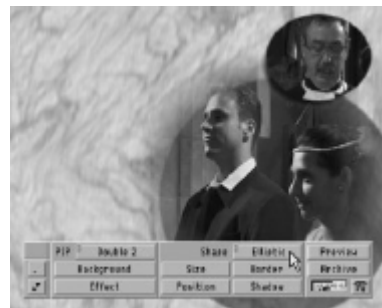
Vous pouvez alors à nouveau voir votre deuxième Pip dans le coin supérieur droit. Nous en venons au réglage du cadre. Afin que la scène ne comporte aucun cadre, vous devez régler le bouton **Size** sur 0. Il en résulte que le mode couleur devient inactif. Vous pouvez ensuite déterminer la netteté du contour de la scène à l'aide du bouton **Blur**, et pour

notre exemple, nous réglons la valeur sur 40%.

Dans la mesure où vous n'avez pas besoin d'utiliser une ombre dans cet exemple, positionnez la distance sur 0 dans le menu **Shadow**. Les autres options de réglages (direction, couleur, netteté) de ce menu deviennent alors inactives, et vous pouvez donc laisser les réglages tels qu'ils sont. Quittez le menu **Shadow**.



Une fois tous les réglages de la première scène effectués, celle-ci se trouvant maintenant dans le coin inférieur droit, vous pouvez passer à la seconde scène. Pour cela, cliquez sur le bouton **PIP**, et choisissez l'option **Double 2**. Vous voyez après quelques instants que la scène du prêtre se trouve au premier plan et peut donc être travaillée.



Cliquez également pour cette scène sur le bouton **Shape**, et choisissez l'option **Elliptic**.

Pour cette scène réglez la taille (**Size**) sur 292 x 240. Si vous voulez placer le prêtre dans le coin supérieur gauche, réglez la position sur 156, 120.

Pour le cadre (**Border**), vous n'avez besoin ici que le réglage **Size (taille)**, que vous allez régler sur 20%.

Pour cette seconde scène vous n'avez pas non plus besoin de créer une ombre, et vous allez donc, comme pour la première scène régler la

valeur de la distance sur 0, et ne pas modifier les autres boutons.

Une fois que vous avez effectué ces réglages, vous pouvez désormais archiver votre exemple dans le menu **Archive**.

Retournez dans le menu de Transitions et laissez calculer l'effet PIP Studio. Il ne vous reste qu'à visionner votre scène de mariage !

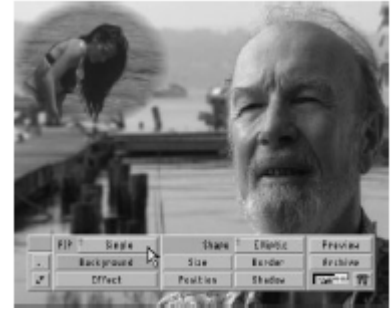


4 - Scène animée dans le matériel vidéo

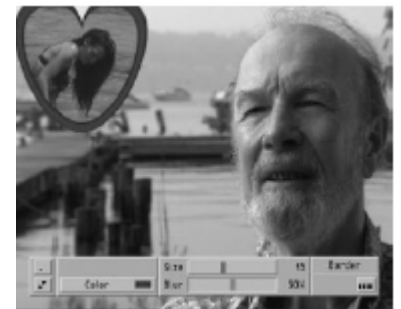
Cet exemple est un peu plus complexe que les trois précédents, et c'est pour cela que nous vous demandons de faire les exercices proposés précédemment, afin de bien maîtriser le maniement du programme **PIP-Studio**. Vous allez faire apparaître une scène vidéo sous forme de petite image (PIP) dans une scène vidéo normale, puis la faire disparaître.

Choisissez dans cet exemple deux scènes, chacune d'une durée de 6 secondes. La première scène doit présenter un homme, la seconde une femme. Insérez l'effet **PIP-Studio** entre les deux scènes : réglez la durée de l'effet sur 6 secondes, et démarrez le programme.

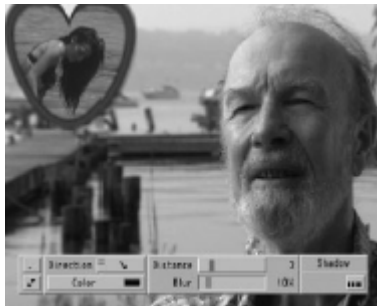
Vérifiez bien que le bouton PIP soit réglé sur **Single**. Vous avez comme image de fond l'homme, et comme PIP la scène avec la femme.



Occupez-vous maintenant des réglages de ce PIP. Choisissez la forme **Heart**, puis allez dans le menu : **Size (taille)**. Vous devez définir la taille en fonction de la place qu'occupe la femme dans l'image. Pour notre exemple, nous avons choisi le réglage 264 x 216.



Allez ensuite dans le menu **Position**. Placez la femme dans le coin supérieur gauche en réglant les coordonnées sur 132, 116. Mais vérifiez bien que l'homme présent sur l'image de fond ne soit pas caché par le Pip. Rentrez alors dans le menu **Border (cadre)** et choisissez dans la palette de couleurs un beau rouge, en conservant la valeur alpha de 100. Vous pouvez opter pour la valeur 15 pour ce qui est de la taille du cadre, et donner une valeur de 50% pour la netteté.



Quittez le menu **Border (cadre)**, en cliquant sur la touche droite du TrackBall ou sur le bouton placé en bas à droite de l'écran, puis allez dans le menu **Shadow**. Choisissez la couleur noire avec une valeur alpha de 50% pour que l'ombre soit transparente. Déterminez ensuite la **Distance** avec une valeur de 3 et la netteté avec 10%. Choisissez la quatrième option dans le menu Direction pour que l'ombre se dirige vers le bas et à droite.



Une fois ces réglages effectués, quittez le menu **Shadow** et cliquez sur le bouton **Effect** pour que la fenêtre correspondante s'ouvre.

Vous devez d'abord décider si vous allez travailler sur l'effet à l'entrée ou à la sortie du Pip. Pour effectuer un réglage sur l'entrée dans l'image du Pip, cliquez sur le bouton **IN** qui est alors activé (bleu).



Tous les autres réglages de cette fenêtre ne concernent pour l'instant que le fondu. Cliquez maintenant sur le bouton de choix **Effect**, afin de faire apparaître douze possibilités différentes de fondu. Sélectionnez ici l'option **Fade**. Réglez ensuite la durée de l'effet (**Fade time**) sur 000.02.00, c'est-à-dire sur deux secondes. La durée totale du fondu se compose fondu à l'entrée, de la durée durant laquelle l'effet reste stationnaire, et du fondu à la sortie. Le réglage de deux secondes signifie dans ce cas que le fondu concernant l'entrée du Pip dure exactement 2 secondes.

Si vous ne souhaitez pas effectuer de modifications ultérieures sur le bouton **Edit Effect**, passez à l'étape suivante. Activez ensuite le bouton **OUT**. Vous allez pour cet exemple effectuer les mêmes réglages que lors de l'étape précédente concernant le bouton **IN**, c'est-à-dire que vous allez choisir l'option **Fade** sous le bouton **Effect**, et vous allez placer le **Fade Time (durée)** sur deux secondes. Vous remarquez qu'il ne vous reste que quatre secondes de disponibles au lieu de six, puisque deux secondes ont déjà été utilisées pour le fondu à l'entrée.

Etant donné que vous ne souhaitez plus apporter de modifications ultérieures à l'effet, cliquez sur le bouton **OK** de la fenêtre **Effect**, et quittez le programme PIP Studio après avoir vérifié vos réglages. Faites calculer l'effet dans le menu de Transitions.

5) Scène mobile dans le matériel vidéo



Choisissez dans cet exemple deux scènes qui doivent avoir chacune une durée de 6 secondes. Dans la mesure où cet exemple vous propose l'utilisation d'une petite image animée (Pip) devant un fond, il convient par exemple parfaitement à un itinéraire. Nous avons choisi dans cet exemple deux scènes, et nous vous conseillons d'en faire autant. Vous allez ainsi pouvoir effectuer dans cet exercice les mêmes réglages que nous.

Insérez vos deux scènes dans le story-board, allez dans le menu de Transitions, placez l'effet entre les deux scènes et réglez la durée de l'effet sur son ensemble, dans ce cas précis 6 secondes.

Une fois que vous avez démarré le programme, vous devez une fois de plus vérifier que sous le bouton PIP la fonction **Single** a bien été sélectionnée.

Effectuez tout d'abord les réglages déjà connus. Choisissez comme **Forme** un **Rond (Circle)**, réglez la taille sur 200 x 164 et placez la scène dans le coin supérieur gauche en définissant les coordonnées à 128 x 116.



Réglez la netteté du **Cadre** sur 20%, et placez le **Blur** sur 0, rendant évidemment la couleur inopérante. Réglez ensuite l'ombre, en plaçant la distance sur 0, rendant les autres réglages de l'ombre sans effet.

Une fois que vous avez effectué ces réglages et quitté le menu Ombre, cliquez sur le bouton **Effect** afin d'ouvrir la fenêtre correspondante.

Activez tout d'abord le bouton **IN**, placez la durée (Fade time) sur 2 secondes, puis cliquez sur le bouton **Edit Effect**. La fenêtre **Effect** disparaît laissant la place à une nouvelle fenêtre de choix.



Vous avez sous les yeux votre image de fond, qui n'est plus désormais recouverte par le Pip (par exemple l'image de votre voiture) : le bouton PIP est intercalé.

Vous voyez à la place du Pip soit un, soit deux petits boutons. En fonction de l'effet (Hard Cut, Fade, Zoom...) choisi dans l'exercice précédent, la présentation tombe maintenant dans ce menu.

Si vous ne voyez qu'un seul point, il est en vert et se trouve à l'endroit où vous aviez précédemment placé votre Pip. Si vous avez deux points l'un à côté de l'autre, le point actif est en vert, l'autre en jaune.

Si vous avez effectué pas à pas les exercices proposés, vous avez sous les yeux deux points. Vous pouvez le voir sur la règle placée en bas à droite, qui n'est pas

entièrement grise, et qui est donc positionnable. Grâce à cette règle, ou à l'aide des deux flèches situées à sa droite, vous pouvez décider lequel des deux points vous allez choisir.

Sélectionnez tout d'abord le bouton **PIP** afin d'obtenir une présentation d'ensemble. Le point actif (en vert) sera alors fondu. Vous pouvez bien sûr annuler cette fonction en cliquant à nouveau sur **PIP**.



Vous voyez encore votre scène vidéo à l'endroit où vous l'aviez placée auparavant, en l'occurrence en haut à gauche. A l'aide du bouton **Position**, vous pouvez corriger ultérieurement la place exacte, et donc modifier la place de l'un ou l'autre point. Si le premier point se trouve en haut à gauche, activez le second point et placez-le avec le bouton **Position** (ou en cliquant une nouvelle fois) dans le coin inférieur droit. Au moment où le point peut être déplacé, il apparaît en bleu, et vous avez ses coordonnées présentées en bas de l'écran.



La ligne tracée vous permet de suivre le trajet que votre vidéo va parcourir. Une fois que vous avez positionné votre point, confirmez ce réglage à l'aide de la touche gauche du TrackBall.

Après avoir effectué ces réglages, vous pouvez commencer à définir les points du trajet, que votre deuxième scène vidéo (le PIP) parcourra plus tard.

Cliquez sur **Insert**. Vous pouvez constater qu'un nouveau point de repère apparaît, placé en fait au milieu du tracé entre les deux points donnés.





Vous avez désormais défini le point de départ et le point d'arrivée du tracé de la diagonale et vous avez placé un point en son milieu. Si vous souhaitez modifier la taille ou la valeur alpha (la transparence) d'un de ces points, cliquez sur **Edit** pour faire apparaître la fenêtre **Waypoint-Parameters**, dans laquelle vous allez pouvoir travailler sur le point activé (vert).

Lors du réglage, seul le point à modifier reste visible. Ces réglages de taille et de valeur alpha ont l'avantage de pouvoir influencer la taille et la valeur de transparence des étapes individuelles. Vous pouvez par exemple activer le premier point (en haut à gauche) en cliquant simplement dessus, puis en cliquant sur **Edit** pour choisir un

réglage identique pour la taille et un réglage inférieur pour la transparence (par exemple 10%).

Vous avez à droite de ces réglages deux petits carrés jaunes comportant un trait. En cliquant sur ces boutons, les traits sont remplacés par des marques, activant ainsi les boutons de taille et de valeur alpha.

On ne peut pas modifier les marques du premier et du dernier point puisqu'une valeur doit être donnée, et qu'aucune interpolation n'est possible.

Confirmez ensuite par OK.

Sélectionnez ensuite le dernier point du trajet, c'est-à-dire le point d'arrivée, déterminez la taille, et donnez la valeur alpha de 100%. Ces réglages provoquent le fait que la scène (Pip), aura une taille et une transparence égale tout au long du trajet. Tous les points qui ont été insérés sur le trajet seront donc automatiquement calculés avec la taille et la valeur alpha définis. Vérifiez bien que durant toute cette opération, le bouton **IN** soit bien resté actif, puisqu'il s'agit toujours ici d'un fondu.

Une fois que vous avez modifié les deux points (point de départ et point d'arrivée), vous pouvez insérer un nouveau point sur le trajet. Cliquez pour cela sur **Insert** pour faire apparaître un nouveau point sur le trajet.

Vous pouvez insérer jusqu'à dix points en même temps (pour le fondu In). Les points sont toujours insérés après le point actif, dans la direction du point d'arrivée. Vous constatez également en regardant le curseur, que celui-ci est toujours présenté de plus en plus petit : ce qui fait que vous pouvez toujours le sélectionner et le déplacer ici ou là. Vous avez ainsi la possibilité d'activer différents points à l'aide du curseur.

Vous pouvez bien sûr déterminer non seulement la taille et la valeur alpha, mais vous pouvez également modifier l'emplacement du point. Pour cela, procédez selon la description faite plus haut.



Lorsque vous avez vos 10 points de repère, vous allez pouvoir dessiner une trajectoire. Cliquez pour cela sur différents points et déplacez-les afin d'obtenir une courbe allant de la partie supérieure gauche de l'écran à la partie inférieure droite, en passant par la partie supérieure droite.

Il sera peut nécessaire au début de vous entraîner afin d'arriver à saisir correctement les points, et d'arriver à construire un déroulement fluide. Vous pouvez déjà si vous le désirez cliquer sur le bouton **Preview** afin de regarder dans une petite fenêtre le déroulement de la courbe.

Quittez ensuite cette fenêtre de choix en cliquant sur **OK**, afin de retourner dans la fenêtre **Effect**. Cliquez alors sur le bouton **Out**, qui devient bleu, signifiant qu'il est actif. Faites bien attention à ce sous **Effect** apparaisse bien **Single** puis réglez la durée du fondu sur 2 secondes.

Vous pouvez ensuite à nouveau sélectionner **Edit Effect**, puis rentrer dans la fenêtre de réglages, dans laquelle vous constatez que le bouton **Out** est également actif.

Vous avez deux points à l'écran que vous pouvez placer en bas à droite (si vous ne l'avez pas déjà fait). Le point en bas à droite est non seulement le point de départ, mais également le point d'arrivée. (Si vous modifiez maintenant le point de départ du fondu, vous allez forcément également modifier le point d'arrivée de ce fondu !)

Cliquez sur **Edit** afin de vérifier que la valeur Alpha du point de départ (en bas à droite) est toujours sur 100%, puis réglez la valeur alpha du point d'arrivée (en bas à gauche) sur 10%.

Procédez maintenant de la même manière que lors du fondu. Insérez à nouveau 10 points sur le trajet, puis modifiez leur emplacement. Vous pouvez ensuite à l'aide du bouton **Preview** observer l'ensemble du déroulement du Pip, qui se compose d'un fondu de 2 secondes à l'entrée, d'un temps de pause de 2 secondes (en bas à droite de l'écran), et d'un fondu de 2 secondes à la sortie.

Quittez ensuite cette fenêtre de choix en cliquant sur **OK**, afin de retourner dans la fenêtre **Edit Effect**, que vous allez également confirmer par **OK**. Il ne vous reste désormais à l'écran que la fenêtre du début dans laquelle (si vous le souhaitez) vous allez pouvoir archiver les réglages. Quittez ensuite le programme **Pip Studio** et laissez calculer l'effet dans le menu Transitions. Voilà !



Il vous est également possible de définir ces points de trajet lorsque vous optez pour la fonction Double. Vous pouvez dans ce cas définir séparément pour les deux Pip un trajet. Faites une fois l'expérience !

6) Scènes animées de différentes tailles



Dans cet exemple vous pouvez également faire circuler une scène animée devant un fond, mais vous aurez cette fois-ci à votre disposition de nouvelles possibilités.

Choisissez deux scènes ayant chacune une durée de 5 secondes.

Insérez-les dans le story-board, allez dans le menu Transitions, et placez l'effet entre les deux scènes, et réglez la durée de l'effet sur la totalité possible, c'est-à-dire dans le cas présent sur 5 secondes.

Lorsque vous avez démarré le programme, placez dans la fenêtre de choix la fonction PIP sur **Single**.

Réglez tout d'abord les options que vous connaissez bien désormais, et sélectionnez **Square** dans l'option **Shape**. Laissez de côté dans cet exemple le réglage concernant la taille, et vous verrez un peu plus tard où vous pouvez placer le Pip. Déterminez tout d'abord les paramètres du cadre, ainsi que ceux de l'ombre. Vous avez désormais suffisamment d'expérience avec ce programme pour pouvoir vous-même déterminer ces paramètres. Essayez !

Une fois que vous avez effectué ces réglages, cliquez sur le bouton **position**. Vous pouvez alors placer votre Pip carré. Déplacez-le dans le coin supérieur gauche et allez assez loin pour qu'il sorte de l'écran. Vous constatez que la présentation de l'écran commute, car les coordonnées sont désormais affichées sous 0.



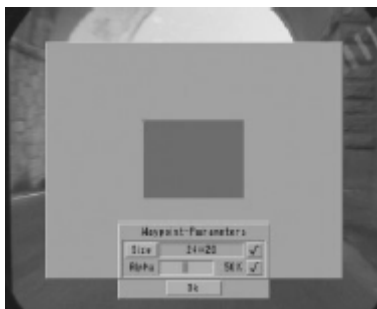
Vous avez maintenant à l'écran toujours votre fond vidéo, mais celui-ci est désormais présenté avec une surface grise. Le reste de la surface est représenté en gris clair et représente la partie qui n'est normalement pas visible à l'écran. Le carré intérieur est en gris foncé, et représente ce qui est normalement visible à l'écran, c'est-à-dire votre fond. Le carré bleu représente donc votre Pip, qui est en l'occurrence toujours présenté sous la forme d'un carré, même si vous avez sélectionné une autre forme. Vous pouvez donc, à partir de cette représentation, voir l'endroit exact de l'image où vous avez placé votre Pip.

Pour l'exemple en cours, vous pouvez choisir les coordonnées 0,0 et confirmer ce réglage. (Etant donné que les coordonnées se trouvent toujours au centre du Pip, cela entraîne le fait que pour ce réglage, vous puissiez encore voir 1/4 du Pip apparaître sur le fond vidéo.)

Cliquez ensuite sur **Effect**, puis activez le bouton **In**, sélectionnez **Single** pour l'option **Effect**, et réglez le **Fade Time** sur 2 secondes : cliquez ensuite sur le bouton **Effect**. Vous voyez alors à nouveau dans la partie inférieure la fenêtre de choix.

En fonction des réglages que vous venez d'effectuer, il se peut que vous ayez plusieurs points de repères. Vous pouvez les annuler en cliquant dessus, puis sur **Delete**. Répétez cette opération jusqu'à ce que tous les points soient annulés, et qu'il ne reste plus à l'écran que le point de départ situé en haut à gauche. Etant donné que vous avez déjà déterminé la position, pouvez à présent cliquer sur **Edit**.

La fenêtre **Waypoint-Parameters** apparaît, dans laquelle vous allez tout d'abord cliquer sur **Size**. Réglez la taille sur 24 x 20 et la valeur Alpha sur 50%.



Lorsque vous avez défini votre point de départ, vous pouvez fermer la fenêtre en cliquant sur **OK**. Cliquez alors sur **Insert** afin d'insérer un autre point de repère. Etant donné que ce point de repère est situé au centre du fond vidéo, la présentation va à nouveau changer, et vous constatez alors que le point placé devant le fond vidéo représente en fait le Pip. Déplacez maintenant la **Position** du point d'arrivée, afin que celui-ci soit dans le coin inférieur gauche (grâce par exemple aux coordonnées 620, 500).

Ouvrez une fois de plus la fenêtre **Waypoint-Parameters** en cliquant sur **Edit**. Réglez la taille sur 244 x 200 et la valeur **Alpha** sur 100%.



Vous avez ainsi défini les valeurs du point d'arrivée. En fonction de ces réglages, votre Pip va désormais se déplacer du coin supérieur gauche vers le coin inférieur droit, de façon croissant et en devenant de plus en plus apparent. Fermez la fenêtre **Waypoint-Parameters** en cliquant sur **OK**, et vous voyez désormais dans le coin inférieur droit non seulement le point d'arrivée, mais également le Pip carré. Cliquez alors sur **Insert** pour insérer un nouveau Pip à l'endroit situé au milieu du trajet. Vous constatez que celui-ci présente une faible transparence (Valeur alpha égale à 75%) et une taille moyenne (134 x 112). Le système calcule ici automatiquement de déroulement entre le point de départ et d'arrivée. Insérez encore quelques points de repères en changeant leur position, de la manière dont vous avez procédé lors de l'exercice précédent. Vous pouvez aussi modifier la taille et la valeur alpha pour chaque point de repère. (Si vous souhaitez modifier ultérieurement quelques points de repères concernant la taille et la valeur alpha, vous devez tout d'abord activer le bouton dans la fenêtre **Waypoint-Parameters** en cliquant sur la marque placée à droite afin qu'elle se transforme en signet. Les boutons de cette fenêtre sont tout d'abord bloqués puisqu'il s'agit d'un calcul automatique, et donc sensé à ne pas être modifié).

Laissez libre cours à votre créativité et donnez les valeurs que vous voulez. Vous pouvez bien sûr placer quelques points de repères en dehors de la zone visible de l'écran, il vous suffit d'essayer !

Cliquez ensuite ce menu en cliquant sur **OK** et activez le bouton **Out** dans la fenêtre **Effect**. Sélectionnez ici aussi l'effet **Single** et réglez la durée du fondu sur 2 secondes.

Etant donné que vous avez défini la durée totale de l'effet à 5 secondes, ce choix signifie que le temps d'attente sera d'une seconde, c'est-à-dire que le Pip restera fixe à l'écran durant une seconde entre la fin du fade in et le début du fade out.



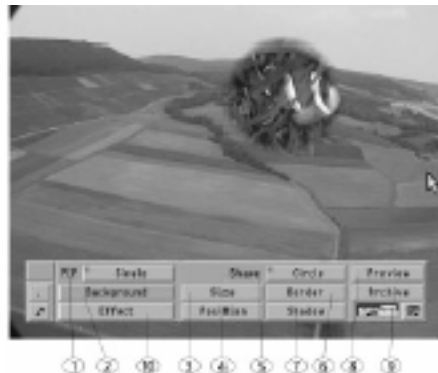
Cliquez maintenant à nouveau sur **Edit effect** et annulez dans le menu qui s'affiche les différents points de repères. Votre point de départ se situe dans le coin inférieur gauche, étant donné qu'il s'agit du point d'arrivée.

Insérez à nouveau plusieurs points de repères aux endroits désirés et à la taille de votre choix, puis définissez la valeur alpha, de façon à donner une jolie trajectoire de sortie à votre Pip. Quittez ensuite le programme et laissez calculer l'effet. Vous serez étonné du résultat !

Références

Ce chapitre vous donne des astuces si vous rencontrez des problèmes ou si vous vous posez certaines questions. Toutes les fonctions ainsi que les différents points des menus sont ici détaillés.

Nous vous conseillons néanmoins d'effectuer auparavant les différents exercices qui vous sont proposés plus haut afin de vous familiariser avec la notice, et de ne lire qu'ensuite les différentes parties de références concernant telle ou telle question.



Si vous avez sélectionné **Pip-Studio** dans la liste des effets de transitions, que vous avez inséré cet effet entre deux scènes, et que vous avez appuyé sur le bouton **Launch PIP Studio** pour démarrer le programme, vous voyez s'afficher le menu principal, en l'occurrence la fenêtre d'utilisation principale.

Chaque fenêtre d'utilisation et par conséquent chaque sous-menu présentent les deux mêmes boutons placés en bas à gauche. Les deux boutons vous permettent d'obtenir une réduction afin que l'image vidéo ne soit plus recouverte (meilleure visibilité) ou un déplacement de la fenêtre (sur le haut ou sur le bas de l'écran).

Le bouton placé en bas à droite de la fenêtre vous permet de revenir dans le menu précédent.



1) PIP : le bouton de choix **PIP** vous offre trois possibilités de réglage : **Single**, **Double 1** et **Double 2**.

En choisissant l'option **Single**, vous décidez que la première des deux scènes placées dans le story-board se déroule sous forme d'image entière en tant que fond, et que la deuxième scène est projetée dessus avec des paramètres réglables, c'est-à-dire en tant que Pip.

Les fonctions **Double 1** et **Double 2** sont utilisées pour les scènes qui rentrent et sortent de l'image, et qui sont projetées avec des paramètres indépendants sur un fond déterminé à l'avance.

Un clic sur **Double 1** entraîne le fait que la première des deux scènes placées dans le story-board soit activée et que les réglages qui vont être effectués concernent cette scène.

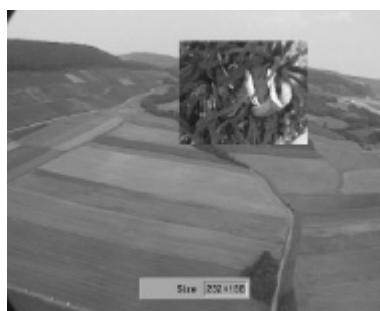
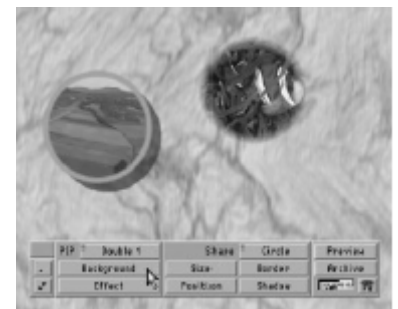
Le choix de la fonction **Double 2** active la seconde scène, c'est-à-dire que les réglages effectués concerneront cette scène. Attention : pour des raisons techniques, lors de l'édition d'un Pip, c'est toujours le Pip placé en premier plan qui sera présenté. Lors du calcul final du Pip, c'est par contre toujours le Pip de la scène de sortie qui apparaît avant le Pip de la scène d'entrée.

2) Background (fond) : si vous avez au préalable choisi le mode **Double 1** ou **Double 2**, le bouton **Background** devient actif.

En cliquant sur cette fonction, vous ouvrez la fenêtre **Select Pattern (choix d'un modèle)** qui va vous permettre de choisir un fond pour les deux Pip. Vous connaissez déjà cette fenêtre **Select Pattern** que vous avez également dans les menus de titrage et de nouvelle scène.

Si vous souhaitez obtenir un fond uni, choisissez le bouton **Monochromatic**, puis la première proposition de la liste et ouvrez la palette de couleur en cliquant sur **Color**.

Les deux scènes seront projetées sur ce fond sous forme de petits Pip.



3) Size (taille) : le Pip est activé lorsque vous cliquez sur le bouton **Size**, et vous pouvez en déplaçant la boule du TrackBall, modifier sa taille. Si vous roulez la boule sur la gauche, le Pip deviendra plus petit ; si vous roulez la boule sur la droite, il deviendra plus grand.

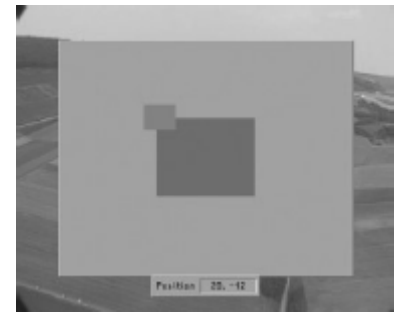
En cliquant sur la touche gauche du TrackBall, vous confirmez le nouveau réglage effectué ; en cliquant sur la touche droite du TrackBall, vous annulez le réglage et revenez à l'étape précédente. Vous constatez que durant le réglage, le Pip prend toujours une forme carrée (pour des raisons techniques).

4) Position : le bouton **Position** vous permet de modifier l'endroit où le Pip doit se trouver pendant le temps d'arrêt et sur les différents points de repères. Durant ce réglage le Pip sera également présenté sous la forme d'un carré.

Cette fonction vous permet en outre de placer le Pip en dehors de la zone visible. La présentation change dès que vous sortez de l'image (en fait dès que l'une des coordonnées devient négative), et vous avez alors un aperçu de la position actuelle du Pip en dehors de l'écran.

Il s'agit ici d'une surface grise. La zone qui représente la partie non visible est de couleur gris clair, la zone intérieure qui représente le fond vidéo est de couleur gris foncé. Le Pip est représenté sous la forme d'un carré bleu, même après confirmation (indépendamment de la forme sélectionnée).

Si vous déplacez le Pip dans la zone de couleur gris foncé, vous le voyez à nouveau le menu d'origine, c'est-à-dire dans la zone visible, donc devant le fond vidéo.



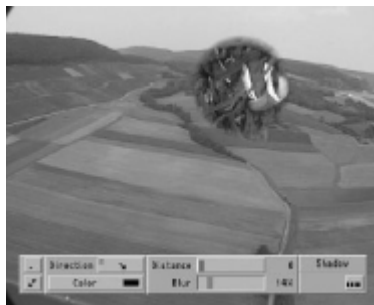
5) Shape (forme) : Le bouton de choix **Shape** vous offre les 12 formes de cadre suivantes pour le Pip : Rectangle, Circle, Elliptic, Heart, Hexagon, Diamond 1, Diamond 2, Star 1, Star 2, Bicoes, Tube et Square.

Il s'agit là d'un paramètre fixe que l'on ne peut pas modifier durant le fondu à l'entrée ou à la sortie.

6) Border (Cadre) : le bouton **Border** ouvre une nouvelle fenêtre de choix qui vous propose plusieurs options :

En cliquant sur **Color**, vous ouvrez la palette de couleurs que vous connaissez bien (avec également les options de choix pour la valeur alpha ainsi que l'option d'archivage). En cliquant sur **Size** vous pouvez déterminer la largeur du cadre (le curseur Size vous permet de régler la valeur de 0 à 40 et le curseur Blur de 0 à 100%). Vous revenez dans la fenêtre précédente soit en cliquant sur la touche droite du TrackBall, soit en cliquant sur le bouton placé en bas à droite de la fenêtre.

La taille du cadre est proportionnelle à la taille du Pip. Si le Pip est réduit, la taille du cadre sera également automatiquement réduite.



7) Shadow (Ombre) : vous appelez également une nouvelle fenêtre de choix en cliquant sur ce bouton.

Vous avez ici la possibilité de donner une **Direction** à l'ombre du Pip (huit directions vous sont proposées). Vous pouvez en outre à l'aide de la palette de couleurs (comportant également les options de valeur alpha ainsi que l'archivage) choisir une couleur. Vous pouvez également régler la distance de l'ombre par rapport au Pip (le curseur vous propose un réglage allant de 0 à 20). Lors de ce réglage, le Pip est à nouveau présenté sous forme de carré. La transparence (**Blur**) est réglable de 0 à 100 %.

8) Prévision (Preview) : en cliquant sur ce bouton, vous obtenez une prévisualisation de l'effet contenant les réglages que vous avez effectués. Vous pouvez également obtenir cette prévisualisation dans le menu Transitions, mais vous devez dans ce cas avoir au préalable quitté le menu **Pip-Studio**.

9) Archive : vous avez le choix en cliquant sur ce bouton entre les quatre fonctions disponibles qui vous sont désormais bien connues : **Charger, Sauver, Effacer, Annuler.**



En cliquant sur **Charger**, vous obtenez à l'écran une nouvelle fenêtre que vous ne connaissiez pas jusqu'à présent : **Load Pip**. Vous avez ici la possibilité de choisir l'élément du Pip que vous souhaitez sauvegarder (IN-Effect, OUT-Effect et Holdtime). Il vous est bien sûr possible d'archiver les trois éléments en activant les trois carrés. Cliquez simplement sur le champ jaune placé à la droite de la fonction afin de faire apparaître soit un tiret (pas d'archivage), soit une marque (archivage).

Lors du fade in et fade out, tous les paramètres seront conservés comme par exemple la taille ou la valeur alpha : le temps d'arrêt concerne des paramètres comme la grosseur du cadre ou sa forme.

Confirmez votre choix en cliquant sur **OK** ce qui entraîne l'apparition d'une nouvelle fenêtre dans laquelle vous voyez les différents réglages archivés que vous pouvez choisir. Confirmez votre choix en cliquant sur **OK**.

Si vous cliquez sur le bouton **Sauver**, la fenêtre **Save Pip** s'ouvre. Vous avez dans la partie supérieure les Pip qui sont déjà sauvegardés, et vous avez dans la partie inférieure une bande jaune que vous pouvez ouvrir. En cliquant dessus, un clavier virtuel s'affiche qui vous permet de nommer votre Pip. Après avoir cliqué sur **OK**, le nom du Pip vient s'inscrire dans la partie supérieure de la fenêtre.

Notez bien que lors de l'archivage d'un double Pip, seuls seront pris en compte les réglages du Pip activé (c'est-à-dire le Pip se trouvant au premier plan).

En cliquant sur **Effacer**, la fenêtre **Delete Pip** s'ouvre faisant apparaître dans la partie supérieure la liste des Pip archivés. Le bouton **OK** est bloqué (il est présenté de couleur grise, ce qui signifie qu'il n'est pas activable), même lorsque vous sélectionnez un PIP. Il s'agit ici d'une procédure de sécurité qui vous évite d'effacer un Pip par inadvertance.

Sélectionnez le Pip que vous souhaitez effacer (même s'il est déjà surligné en gris), puis cliquez ensuite sur le bouton **OK** (qui est désormais actif).

Le bouton **Annuler** permet de quitter la fenêtre **Archive** sans avoir fait quoi que ce soit.

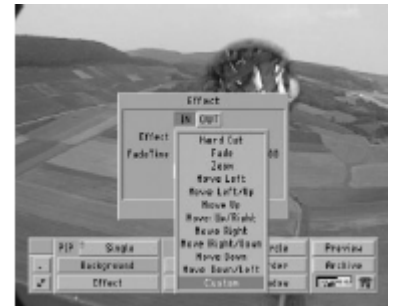


10) Effect (Effet) : lorsque vous cliquez sur le bouton **Effect**, la fenêtre **Effect** s'ouvre.

Vous avez tout d'abord les deux boutons **In** et **Out**. Le bouton sur lequel vous appuyez devient bleu et donc actif. Lorsque le bouton **In** est activé, cela signifie que tous les réglages vont concerner le fondu à l'entrée, et lorsque le bouton **Out** est activé, cela signifie que tous les réglages concernent le fondu à la sortie.

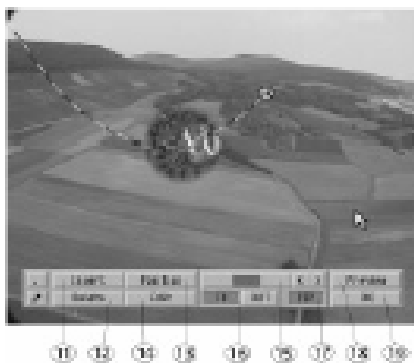
Le bouton **Edit Effect** vous donne la possibilité de choisir la façon dont le fade à l'entrée ou à la sortie va se présenter. Vous avez le choix entre les douze possibilités suivantes : Hard Cut, Fade, Zoom, Move left, Move left/Up, Move Up, Move Up/Right, Move Right, Move Right/Down, Move Down, Move Down/Left et Custom.

Les onze premières propositions de réglages entraînent le mouvement décrit en fonction du nom. Le réglage **Custom** signifie que vous pouvez déterminer vos propres valeurs. Si vous avez opté pour l'un des autres fondus, et que vous souhaitez revenir plus tard dans ce menu, le réglage se positionnera automatiquement sur **Custom**.



Le bouton **Fade time** vous offre la possibilité, à l'aide d'un curseur, de régler la durée du fondu à l'entrée ou à la sortie. La longueur maximale que vous pouvez cependant donner est bien sûr limitée par la durée totale de l'effet de transition. Si vous avez par exemple à votre disposition 6 secondes, vous pouvez régler la durée du fondu à l'entrée sur 2 secondes et la durée du fondu à la sortie sur 2 secondes. Il vous reste donc deux secondes qui seront utilisées pour le temps d'arrêt. Le temps d'arrêt est la durée où le Pip reste immobile avant qu'il ne sorte de l'écran. Si vous donnez à votre Pip des points de repères, la position où se fera le temps d'arrêt sera alors définie selon celle-ci. Le dernier point de repère du fondu à l'entrée sera alors à la fois le premier point de repère du fondu à la sortie.

Le bouton **Preview** vous présente la prévision dans une petite fenêtre. Cette fonction vous permet d'observer le résultat sans être obligé de sortir du menu.



Le bouton **Edit Effect** ouvre une nouvelle fenêtre. Dans ce menu, vous pouvez insérer des points de repères, qui concernent le mouvement du Pip.

11) Insert : vous insérez un nouveau point de repère lorsque vous cliquez sur **Insert**. Chaque nouveau point de repère inséré, c'est-à-dire actif est vert, alors que les autres points de repères sont jaunes, puisqu'ils sont inactifs. Le nouveau point de repère est toujours inséré après le point de repère actif. Si le point de repère actif n'est pas le dernier, le nouveau sera inséré au milieu, entre le point de repère actuel et le suivant sur la trajectoire (il s'agit bien sûr dans ce cas là pas d'une courbe, mais d'une ligne droite).

Conseil : une ligne de points de repères peut se composer de deux à dix points, et le temps d'arrêt est toujours présenté en grand et de façon octogonale. Le Pip se déplace de façon régulière du premier au dernier point de repère de la courbe. Si vous insérez deux points de repères l'un derrière l'autre, le Pip va parcourir ce faible déplacement dans la même proportion qu'il le ferait pour un espace plus important. (Suivez bien ce conseil lorsque vous décidez de donner des valeurs différentes à vos différents points de repères).

Lorsque vous avez deux points de repères l'un sur l'autre, le Pip ne se déplace pas : les paramètres du Pip peuvent néanmoins être modifiés sur la durée totale du fondu, c'est-à-dire que l'on peut créer un fondu sur place. S'il y a plus de deux points de repères, et que deux points successifs se trouvent l'un sur l'autre, dans la même position, le premier n'aura pas de longueur temporelle, c'est-à-dire qu'il ne sera pas pris en compte.

12) Delete : un clic sur le bouton **Delete** annule le point de repère activé, rendant le point précédent actif.

13) Position : en cliquant sur le bouton **Position**, le point de repère devient bleu et peut être déplacé à l'aide du TrackBall. Vous avez sur le bas de l'écran les coordonnées de la position. Vous pouvez confirmer la nouvelle position avec la touche gauche du TrackBall et annuler l'opération avec la touche droite du TrackBall. L'autre solution pour le positionnement du Pip est de cliquer une fois sur un point de repère actif ou deux fois sur un point de repère non actif pour pouvoir le déplacer. Cette procédure a la même fonction que le bouton **Position**.

Si vous voulez placer le point en dehors de l'image vidéo, vous obtenez automatiquement une autre présentation du domaine possible en dehors de la surface visible, en déplaçant le point hors de celle-ci. Pour plus de précisions, vous pouvez vous reporter à la description de la **Position** faite dans le menu principal.

Nous vous donnons une fois encore la signification des couleurs des points de repères.

Jaune : point d'appui non actif sans signe distinctif qui devient vert (actif) lorsque l'on clique dessus.

Rouge : point d'appui non actif qui peut être modifié manuellement sous la fonction Edit, dans laquelle on peut assigner une marque (sans interpolation), qui devient vert (actif) lorsque l'on clique dessus.

Vert : point actif qui agit sur les fonctions Position, Edit, Delete. Il devient bleu en cliquant dessus.

Bleu : ce point peut être déplacé et il devient vert après le positionnement et un nouveau clic.

14) Edit : lorsque vous cliquez sur Edit, la fenêtre **Waypoint-Parameters** apparaît, dans laquelle vous pouvez déterminer la taille et la valeur alpha du point de repère actif.

Lorsque vous cliquez sur **Size**, la fenêtre s'efface, faisant place au Pip afin que vous puissiez le modifier. La taille est donnée au bas de l'écran. En cliquant sur **Alpha**, vous activez la règle placée à côté, grâce à laquelle vous pouvez régler le niveau de transparence du Pip entre 0 et 100%.

15) Vous avez ici un curseur. S'il est complètement gris, cela signifie qu'il n'y a qu'un point de repère. S'il est possible de cliquer dessus et de le déplacer, cela signifie qu'il y a plusieurs points de repères que vous pouvez activer sur votre matériel vidéo. Il est possible à l'aide des boutons individuels placés à droite du curseur de choisir très précisément la position voulue.

Lorsque les boutons **Size** et **Alpha** sont bloqués (en gris, donc non actifs), vous pouvez cliquer sur le carré jaune placé à côté afin de faire apparaître une marque à la place du tiret. (Les boutons bloqués fonctionnent lorsque vous avez défini les points intermédiaires, dont la taille et la valeur alpha seront automatiquement calculées à partir du point de départ et du point d'arrivée. Vous ne pouvez pas modifier les marques du premier ni du dernier point, dans la mesure où une valeur doit être définie, puisque aucune interpolation n'est possible).

Lorsqu'une marque est visible, la valeur indiquée à gauche de ce point de repère est utilisée, et lorsque l'on a un tiret, la valeur correspondante qui est en interpolation avec le point de repère voisin est montrée avec la valeur calculée à partir d'une interpolation. Vous pouvez à tout moment modifier cette situation.

16) IN/OUT : ces deux boutons vous permettent de choisir d'effectuer vos réglages sur le fondu à l'entrée ou à la sortie.

Cliquez simplement sur le bouton correspondant afin qu'il devienne bleu (actif) et donc sélectionné.

Si vous souhaitez passer du fondu à l'entrée au fondu à la sortie et effectuer différents réglages (comme par exemple le changement de la durée du fondu ou de l'effet), vous devez changer systématiquement de fenêtre.

Chaque fondu a sa propre courbe et bien sûr également des propres paramètres. Il est important qu'un changement de paramètres d'un point de repère important (le premier pour le fondu à l'entrée et le dernier pour le fondu à la sortie) soit toujours réalisé en même temps que l'autre effet. Pour mémoire nous vous rappelons que le point de repère important est celui qui se situe entre le fondu à l'entrée et celui à la sortie du Pip.

17) En cliquant sur le bouton **PIP**, celui-ci devient bleu, donc actif. Cela signifie que vous voyez maintenant non seulement un point de repère vert, mais également votre Pip, présenté à l'endroit où du point est actif. Si vous avez donné une petite taille ou une faible valeur alpha, vous n'aurez à l'écran qu'un point vert.

Etant donné que le fondu du Pip peut toujours être perturbant, vous ne devriez le faire apparaître que de temps en temps afin de faire une vérification de l'effet.

18) Preview (prévision) : Il vous est également possible dans ce menu de faire une prévisualisation.

19) OK : vous confirmez vos réglages à l'aide de ce bouton, puis vous quittez ce menu en retournant dans le menu **Effect**.