

Logiciel en visuel AV

# IMAGIX 5

## Manuel d'utilisation



© BÄSSGEN AV-Technik GmbH \* Hauptstr. 58 \* D - 79104 Freiburg  
Tel. +49 (0)761-23953 Fax +49 (0)761-35042 <http://www.baessgen.de>



# Table des matières

Table des matières .....	3
Le logiciel Imagix 5 : développé avec la technologie AV .....	5
Informations générales.....	5
Introduction.....	5
Les premières expériences .....	7
Première étape .....	7
La première diapositive événement (Slide Event) .....	8
Modification des enchaînements et des temps d'arrêt.....	10
Résumé : Travailler avec les diapositives événements.....	11
Évènements audio .....	11
Création d'un premier événement audio .....	12
Conclusion .....	13
Programmation AV avec Imagix 5 .....	14
Les modes d'exploitation .....	14
Les signaux de contrôle.....	14
L'« Arrangeur » .....	15
Les fonctions basiques de l'arrangeur .....	15
La navigation dans l'arrangeur .....	16
Les différents types de sillons.....	17
Créer des événements .....	18
Workshop sur l'arrangeur.....	19
L'utilisation des diapositives événements.....	19
Superpositions / fondus de diapositives .....	19
Insertion du son .....	21
Résumé : Insérer du son .....	23
Exemples de travail avec les fichiers son.....	23
Fondu enchaîné musical .....	23
Insérer un commentaire et baisser la musique.....	23
Résumé : travailler en mode edit .....	25
Couper des événements audio .....	25
Travail sur le son : le Cutter .....	27
Vue d'ensemble sur le cutter .....	27
La courbe du niveau du volume .....	28
La fonction : couper .....	28
Résumé : Cutter.....	29
Enregistrer du son sur le disque dur .....	30
Enregistrer directement un CD Audio.....	30
Enregistrer via une carte son .....	31
L'éditeur des diapositives événements.....	32
Travailler sur les événements dans l'arrangeur .....	33
Menu contextuel identique à tous les événements.....	34
Menu contextuel spécifique aux diapositives événements :.....	34
Menu contextuel spécifique aux événements audio : .....	34
Menu contextuel spécifique aux événements « AUX » :.....	34
L'éditeur de titres.....	35
L'éditeur de chariots virtuels .....	36
Le menu contextuel de l'éditeur de chariots .....	36

Importer une image.....	37
La visionneuse virtuelle.....	38
Le menu contextuel de la visionneuse.....	39
Combinaisons entre l'arrangeur – l'éditeur chariots et la visionneuse .....	39
L'écran de projection virtuel .....	40
Projection panoramiques – Le « screen designer » .....	40
Affectation des diapositives par rapport aux sections de projection.....	42
Haute résolution à l'écran virtuel.....	42
La taille de l'image originale.....	42
La fenêtre du statut de projection .....	43
La fenêtre principale d'Imagix 5 .....	43
Les icônes .....	43
Contrôle audio .....	45
Durée / affichage de niveau.....	45
L'analyseur .....	46
La fenêtre des commentaires .....	46
Le menu principal d'Imagix .....	46
Fonction Merge .....	48
Création - AVI.....	49
Autres menus principaux .....	50
Les marqueurs dans IMAGIX.....	50
L'éditeur du marqueur .....	51
La fenêtre du marqueur .....	52
Travailler avec les relais et une technologie 10V .....	52
L'éditeur de courbe d'IMAGIX .....	53
Les fichiers d'IMAGIX – Sécuriser les fichiers .....	54
Recréer un projet IMAGIX.....	54
Comment obtenir des images pour IMAGIX ? .....	55
Speaker Support .....	56
Un diaporama programmé en un bloque.....	56
Un diaporama programmé en séquences.....	56
Trucs et astuces.....	59
Présentations/variations multilingues .....	59
Diaporama avec plusieurs chariots.....	60
Les paramètres dans IMAGIX .....	61
L'onglet "General" .....	61
Mode .....	61
Cue Signal .....	61
L'onglet "Display" .....	63
L'onglet "Audio" .....	64
L'onglet "Projectors".....	65
L'onglet "Events" .....	66
L'onglet "Technique" .....	67
L'onglet "Path".....	68
L'onglet "Screen" .....	68

# Le logiciel Imagix 5 : développé avec la technologie AV

## Informations générales

Imagix 5 intègre une interface fortement orientée objet. Ce n'est pas une version améliorée de notre programme précédent qui était structuré en lignes de commandes, mais bien une programmation totalement nouvelle. Lorsque vous aurez acquis les principes généraux de fonctionnement, Imagix 5 constituera pour vous un outil avec lequel vous pourrez créer des Diaporamas de façon intuitive. Ce manuel a pour objectif de vous guider en ce sens.

## Introduction

Ce manuel est composé de trois parties.

Dans la première partie, nous mettrons au point de façon succincte quelques fondus enchaînés de diapositives et nous y associerons une bande son. Cette étape nommée « Les premières expériences », a pour objectif de vous familiariser rapidement avec le logiciel sans trop entrer dans les détails.

La deuxième partie « La programmation AV avec Imagix 5 », est la principale partie de ce manuel. Nous vous y expliquerons point par point les différentes fonctions et fenêtres. En grandes parties ces explications seront données sous la forme de workshop, afin de pouvoir vous permettre de tester directement de façon concrète le logiciel. Afin de vous faciliter le travail avec IMAGIX 5, nous vous communiquerons à chaque étape tous les trucs et astuces correspondant. Nous traiterons également de thèmes plus spécifiques tels que la visualisation de l'aide du « Speaker Support Shows » et la sauvegarde des fichiers. Avec des notes plus techniques nous vous permettrons d'acquérir une maîtrise plus approfondie du logiciel.

La troisième partie « Le paramétrage d'Imagix » détaillera toutes les possibilités de paramétrage d'Imagix ; chaque particularité sera traitée point par point. La lecture de cette partie contribuera à vous donner une compréhension parfaite du logiciel IMAGIX 5.

*Toutes les marques utilisées dans ce manuel sont déposés par leur fabricant respectif.*

Freiburg, Allemagne - Janvier 1999

Si vous avez besoin d'une copie de ce manuel pour des amis ou collègues, vous pouvez télécharger l'ensemble de ce manuel dans le format pdf de Adobe à partir de notre site Internet à l'adresse : <http://www.baessgen.de>

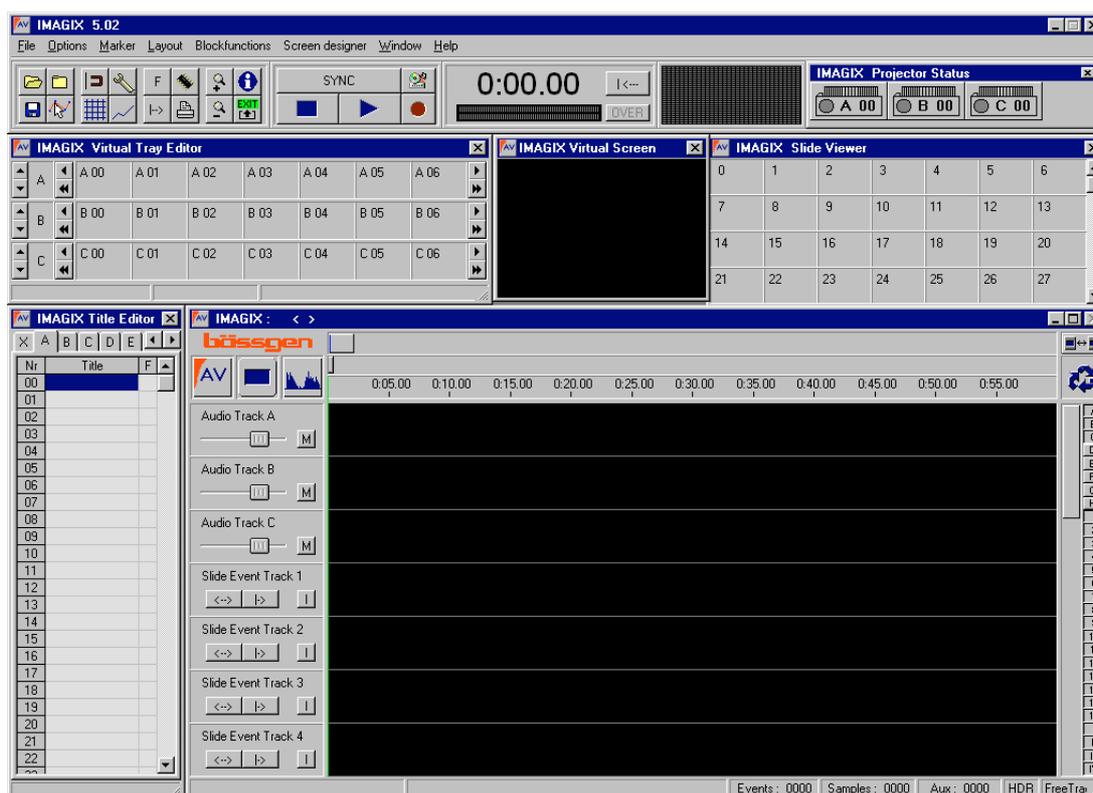
– Une page pour vos propres notes –

# Les premières expériences

Le premier exemple vous permettra d'appréhender le concept d'IMAGIX 5. Nous allons mettre au point un fondu enchaîné associé à une bande son. Les différentes étapes de cet exemple seront expliquées en détail ultérieurement.

## Première étape

Veillez lancer Imagix 5. Le premier écran devra correspondre à celui-ci :



Imagix 5 est orienté objet. Nous allons donc vous présenter rapidement les deux principaux objets qui sont en relation avec les diapositives : les « diapositives objets » et les « diapositives événement » (= « slide-object » ; « slide-event »).

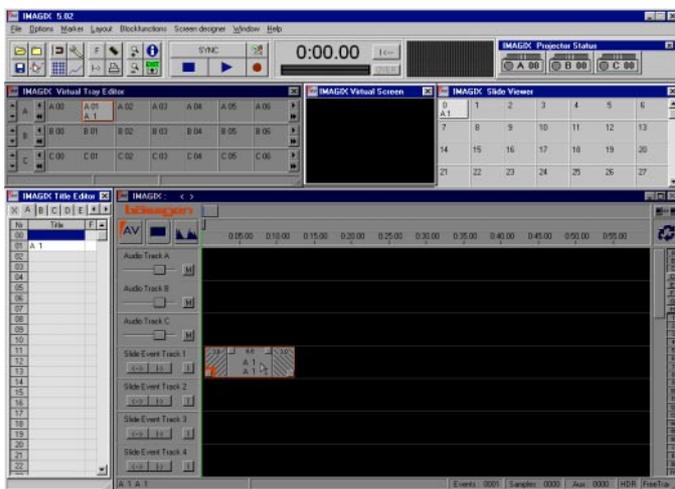
La 'diapositive objet' ('slide-object') représente la diapositive réelle, celle qui sera dans le projecteur. Une diapositive objet sera toujours dans le chariot virtuel ou dans la visionneuse virtuelle (light box). On peut lui donner un nom et le combiner avec un bitmap. Chaque diapositive qui sera utilisée pour un diaporama devra donc être représentée dans Imagix par une diapositive objet.

A l'opposé, les 'diapositives événements' ('slide-event') décriront l'apparition et la disparition d'une diapositive objet et ce à l'aide de la programmation du temps, de la durée du fondu, etc.. Dans Imagix, les diapositives événements seront situées au même moment dans les pistes de l'arrangeur « Arrangeur tracks ». Une diapositive événement ne pourra exister sans diapositive objet. En effet, la description du fondu d'une diapositive inexistante n'aurait pas de sens. Cependant il peut exister plusieurs diapositives événements pour une seule diapositive objet, par exemple plusieurs fondus sur une même diapositive. La plus grande partie de votre programmation sera consacrée à la manipulation des diapositives événements.

## La première diapositive événement (Slide Event)

Nous allons créer une diapositive événement (slide-event). En utilisant la fonction "Drag and Drop" nous allons placer une diapositive à l'emplacement souhaité dans le chariot. La fonction "Drag and Drop" est la suivante : cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément choisi, maintenez le bouton de la souris enfoncé, déplacez le curseur jusqu'à la position souhaitée et relâchez alors le bouton de la souris. Il existe trois type de sources possibles pour créer une diapositive événement.

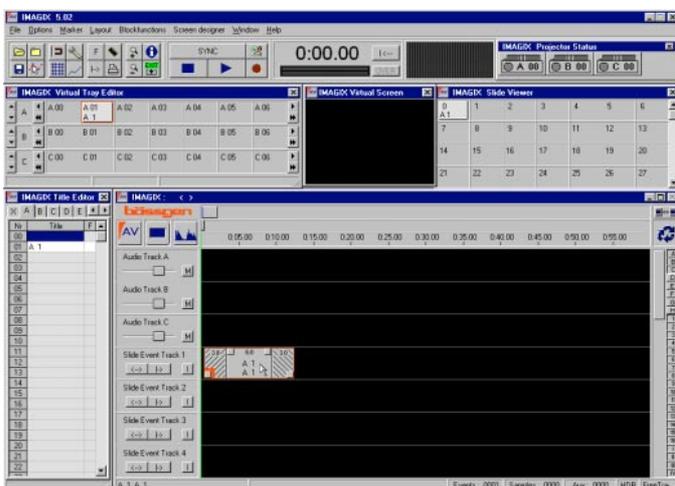
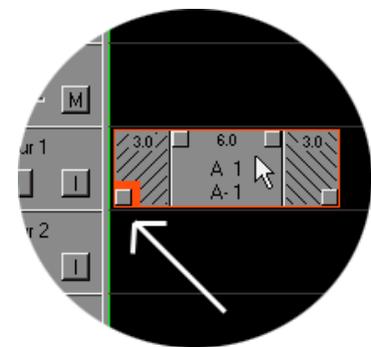
- 1) Vous pouvez intégrer une diapositive événement à partir de la visionneuse virtuelle (light box). Cette solution est la plus logique notamment si vous travaillez avec des images scannées. L'ordre dans lequel sont rangées les images dans la visionneuse virtuelle (light box) n'aura pas d'influence sur l'ordre des diapositives dans les chariots ou dans le programmeur du projecteur. Le tri sera effectué plus tard automatiquement par Imagix.
- 2) Vous pouvez intégrer une diapositive avec la fonction "drag and Drop" à partir de l'éditeur du chariot virtuel (virtual tray editor). Cette méthode permet de sélectionner une diapositive dans un chariot de façon ciblée. Dans le cas où Imagix constaterait que la diapositive sélectionnée ne pourra pas être intégrée à l'endroit souhaité parce que la rapidité de transport du projecteur ne suffirait pas ou parce que le projecteur est à ce moment précis déjà utilisé, une barre rouge s'affichera au début du fondu de la diapositive événement (slide-event) dans la ligne de commande gérant l'heure (voir copie d'écran)



être intégrée à l'endroit souhaité parce que la rapidité de transport du projecteur ne suffirait pas ou parce que le projecteur est à ce moment précis déjà utilisé, une barre rouge s'affichera au début du fondu de la diapositive événement (slide-event) dans la ligne de commande gérant l'heure (voir copie d'écran)

- 3) Vous intégrez la diapositive à partir de la fonction « creating slide-event » sur la ligne de commande gérant l'heure.

Cette fonction sélectionnera automatiquement le projecteur disponible. Pour un montage utilisant 2 projecteurs, l'ordre sera toujours : A-B-A-B-A, etc.



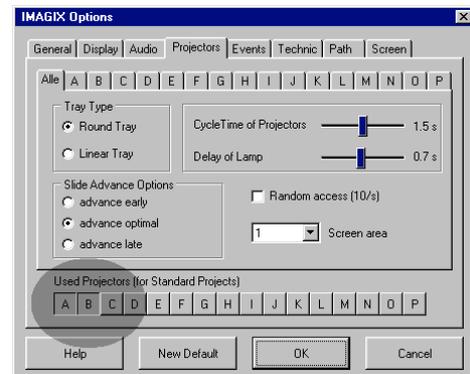
Cette méthode est idéale pour un travail rapide. Dans le cas où il n'existerait pas encore de diapositive correspondant à l'endroit souhaité, Imagix créera automatiquement des diapositives objet « vides ». (il ne peut y avoir une diapositive événement sans diapositive objet). Afin que ce processus automatique fonctionne correctement, il est nécessaire de spécifier le nombre exact des projecteurs utilisés dans le

menu « Options ». (3 projecteurs seront paramétrés par défaut lors de la première installation d'Imagix)



L'icône avec le symbole outil vous permettra d'accéder directement au menu « Options ».

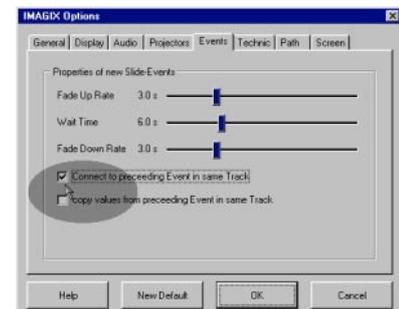
Dans le menu Options sous l'onglet « Projectors », veuillez sélectionner le type de projecteur que vous utiliserez pour votre présentation. Si lignes de programmation « event » sont encore vide, Imagix commencera par le projecteur A. Si des diapositive événement (slide-event) ont déjà été définies dans les lignes de commande, alors l'ordre de projecteurs dépendra de ces événements existant. Lorsque vous définirez une diapositive événement par la fonction « Drag and Drop », Imagix affectera automatiquement le projecteur. Vous pourrez modifier ultérieurement cette affectation (par exemple en changeant l'ordre des diapositives dans les chariots virtuel.



*Note:*

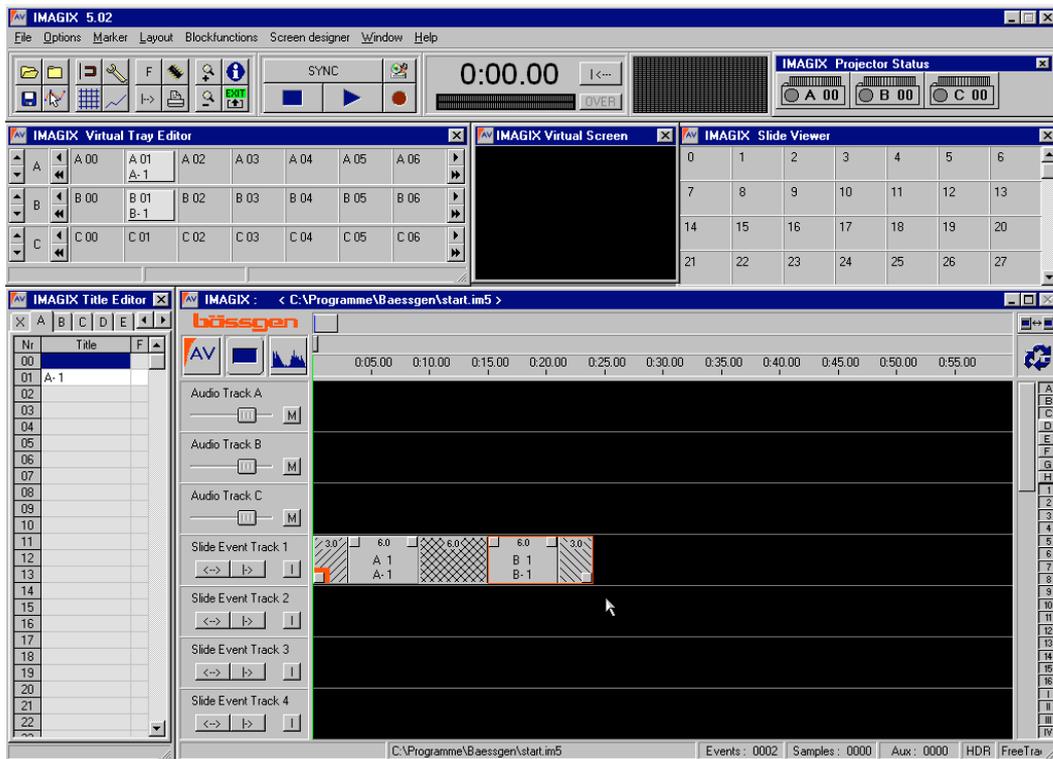
*Les lignes de commande (event tracks) définissant les diapositives événements ne sont pas reliées à un projecteur. Vous pouvez donc définir tout type d'événement et le combiner avec n'importe quel projecteur. Imagix est exclusivement basé sur la programmation du temps. Cela signifie que tout ce que vous aurez définis à un temps donné quelle que soit la ou les lignes de commande, pourra être exécuté. Pour un montage classique basé sur 2 projecteurs, vous pourrez donc par exemple définir tous les enchaînements sur une seule ligne de commande (event track).*

Si vous rajoutez une seconde diapositive événement (slide event) à la première, Imagix créera automatiquement l'enchaînement. Pour cela il faudra au préalable que dans le Menu « Options » sous l'onglet « Settings », cocher la commande associer au voisin de gauche : « connect to the left neighbour ». Si ce point n'est pas coché, l'enchaînement devra être défini manuellement. Pour cela il vous faudra cliquer sur le bouton droit de la souris à partir de la diapositive événement et sélectionner dans le menu la fonction : « Connect ».



Vous venez de réaliser votre premier enchaînement ! Vous pouvez également utiliser la variante suivante : positionner les deux diapositives événements dans deux lignes de commandes différentes. Vous obtiendrez l'enchaînement en positionnant le fade-up avec le fade-down.

Votre écran devra correspondre à celui-ci :



Si vous appuyez maintenant sur la touche Play, le curseur se déplacera et notre enchaînement sera exécuté. Vous pourrez aussi visualiser la session sans avoir de projecteur connecté. En effet, les projecteurs, « Imagix Projectors Status », en haut à droite de l'écran, définiront toujours l'état exact de l'action effectuée, ils permettront donc de visualiser les enchaînements.

Si vous avez effectué les démarches décrites précédemment, le résultat sera le suivant : Le projecteur A fera un fondu ascendant de 3 secondes, restera 6 seconde illuminé, et fera un fondu enchaîné de 6 secondes vers le projecteur B. Ce dernier restera également illuminé 6 secondes et fera un fondu descendant de 3 secondes.

Tous les enchaînements seront produit de cette façon.

Ces premières diapositives évènements ont été créées sans utiliser des images digitales. L'intégration de bitmaps et d'images digitales sera expliquée ultérieurement.

## Modification des enchaînements et des temps d'arrêt

Placez environ 4 diapositives comme expliqué précédemment avec la fonction 'connect' sur le première piste évènement « event track 1 ».

Afin de modifier les fondus enchaînés ou les temps d'arrêt, vous trouverez au niveau de toutes les diapositives événement une manette de commande appelée : « handle », elle vous permettra de modifier aisément les évènements.



Du fait que les diapositives évènements sont fixées en fonction de l'échelle temps sur la piste événement, toute modification sur les fondus enchaînés entraînera une modification des temps d'arrêt (« sstanding » ou « hold time »), ils

seront rallongés ou raccourcis. Ainsi, si vous déplacez dans notre exemple la manette de l'évènement 4 sur la gauche, vous raccourcirez le temps du fondu

enchaîné de la diapositive A1 sur la B1 et vous rallongerez parallèlement le temps d'affichage de la diapositive B1. Ceci permet d'effectuer des corrections dans un diaporama sans que la programmation des séquences ultérieures en soit affectée. Si vous souhaitez conserver le temps d'affichage d'une diapositive, cliquez au centre de la diapositive événement et déplacez l'ensemble sur la droite ou la gauche. Le réajustement par rapport au temps sera alors appliqué au fondu enchaîné ascendant ou descendant qui suivra. Si vous déplacez par exemple une diapositive événement sur la gauche, vous raccourcirez le fondu de la diapositive précédente et vous rallongerez celui de la suivante.

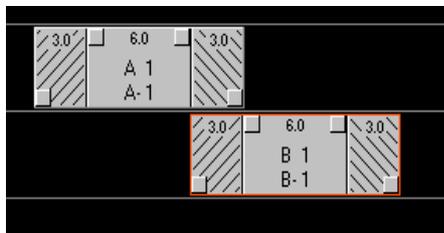
La durée du fondu et du temps d'affichage sera indiquée en secondes. Le travail le plus important dans un diaporama est souvent dédié à l'ajustement des fondus et des temps d'affichage (ou temps d'arrêt). C'est pourquoi nous vous conseillons de « jouer » un peu avec la manette et d'observer les résultats.

### Résumé : Travailler avec les diapositives événements.

Une diapositive événement peut être créée avec la fonction "drag and drop". On peut utiliser comme source : a visionneuse virtuelle (virtual light box), l'éditeur du chariot virtuel (virtual tray editor) ou la fonction automatique pour créer une diapositive événement : "create a slide event".

La diapositive événement créée peut être positionnée sur n'importe quelle piste. En activant la fonction "connect" entre deux diapositives événements sur la même piste, vous pourrez générer des fondus enchaînés. Ceci est effectué soit automatiquement par Imagix dans le Menu Option "connect to the left neighbour" ou avec le bouton droit de la souris en cliquant ensuite sur "connect".

Comme toutes les pistes dans Imagix seront activées simultanément, il est possible de créer des fondus enchaînés entre deux niveaux de pistes de diapositives événements. Pour cela il faudra placer les diapositives en quinconce afin que le fondu descendant de la première corresponde au fondu ascendant de la seconde. Au premier abord, cette méthode semble plus compliquée puisqu'il faut modifier individuellement la durée des fondus pour chaque diapositive. Toutefois, cette méthode permet de gérer des diapositives asynchrones pour lesquels la durée du fondu ascendant et descendant n'est pas identique.



En cliquant avec le bouton droit de la souris sur la fonction "Connect", vous pourrez désactiver les fondus de diapositives connectées précédemment.

Si la durée du fondu a été modifiée en utilisant la manette de commande, le réajustement sur l'ensemble de la durée sera automatiquement corrigé en raccourcissant ou rallongeant la durée du temps d'affichage de l'événement.

Toutes les diapositives événements ont une manette permettant de varier le temps d'affichage et de fondu. Si en déplaçant l'événement on a augmenté ou diminué le fondu, l'ajustement correspondant sera effectué sur l'événement suivant. Afin de modifier la totalité d'un événement cliquez avec la souris au centre de l'événement et déplacez le vers l'endroit souhaité.

Dans tous les cas la durée absolue appliquée sera celle indiquée en haut de l'écran « Arranger ».

### Événements audio

Maintenant que nous avons esquissé le principe de base de la diapositive événement, « slide-event », nous allons aborder l'événement audio « audio-event ». Semblable à la diapositive événement, l'événement audio décrira

l'apparition et la disparition d'un « élément sonore » qui est appelé dans les enregistrements de disque un échantillon : « sample ». Dans Imagix l'événement audio est localisé sur « les pistes son » (sound tracks) de l'arrangeur (« Arranger ») et est indiqué par un signal sur la bande son, c'est-à-dire un fichier de sons digitalisés.

L'événement audio-inclut également une courbe pour le volume avec une information sur les fondus ascendant et descendant. L'objet audio relié à cet événement est en fait un fichier son. Comme dans les pistes des diapositives « slide tracks », il est possible d'avoir plusieurs événements audio pour un même fichier son. C'est par exemple le cas lorsque plusieurs échantillons audio se réfèrent au même fichier son.

### Création d'un premier événement audio

Maintenant nous allons ajouter du son à notre premier exemple test. Il faut tout d'abord, que le son que nous souhaitons intégrer soit sous forme de fichier électronique dans notre ordinateur. Afin d'obtenir le son sur le PC, Imagix peut via la carte son de votre ordinateur, lancer les fichiers souhaités. Si vous avez un lecteur CD-ROM adapté, il est également possible de transférer en digital directement un fichier d'un CD audio sans perte de qualité. Imagix peut bien sûr aussi travailler sur des fichiers sons enregistrés par d'autres programmes. Nous n'aborderons pas ici l'enregistrement d'un fichier son ; n'autre exemple par du principe qu'un fichier son existe déjà sur votre disque dur.

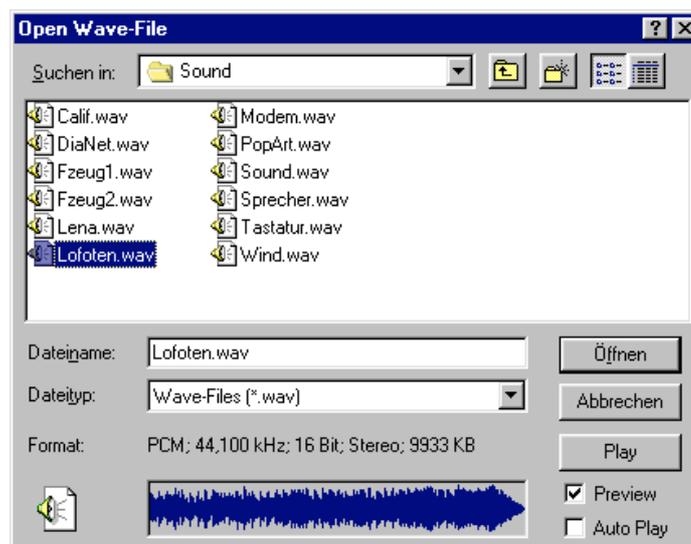
Si vous avez installé Imagix ainsi que les échantillons et exemples à partir d'un CD-ROM, vous trouverez les fichiers sous le chemin suivant : C:\Programs\Baessgen\Sound the Wave-files. Tous les fichiers que vous souhaitez utiliser dans Imagix devront être au format suivant : Stereo, 16 Bit, Sample rate 44.1 kHz.



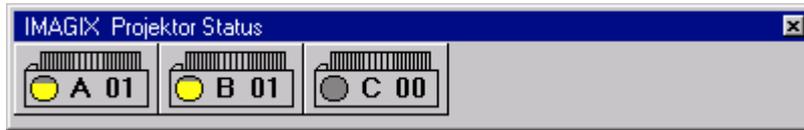
Afin de créer un événement audio, cliquez sur le bouton le plus à droite, la fenêtre de dialogue suivante apparaîtra alors.

Le fichier son sélectionné dans cette fenêtre sera « accroché » au curseur de la souris, et pourra être positionné dans n'importe quelle piste son.

Au bout de quelques instants, le graphique indiquant le volume s'affichera. En cochant la fonction "Preview", il est possible de visualiser le fichier.



Maintenant nous pouvons visualiser les éléments sons et images dans les pistes. En sélectionnant ces éléments avec la souris, on peut les déplacer dans n'importe quelle direction sur l'échelle de durée commune. On peut également déplacer le localisateur "Locater", vert, à un endroit précis et mettre en marche la sélection en activant le bouton « Play ». Le son pourra être entendu via la carte



son et l'état du projecteur pourra être visualisé dans la fenêtre statut.

## Conclusion

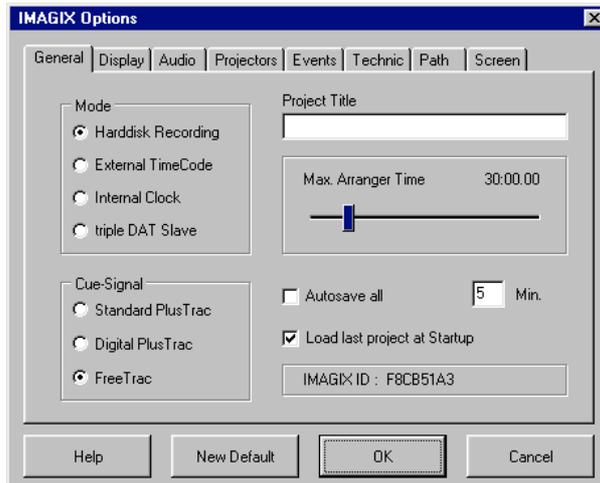
A travers cet exemple basic, nous avons pu prendre contact avec l'interface d'Imagix 5. Nous avons pu prendre connaissance des objets de base qui nous permettront de créer un diaporama. Dans le chapitre suivant, nous allons détailler chaque élément d'Imagix 5 de façon bien plus précise. Après un rapide aperçu des différentes exploitations, nous allons débiter avec l'"Arranger", c'est-à-dire la gestion exhaustive de tous les événements ; les pistes dans lesquels nous pourrons « arranger » tout ce que nous souhaitons voir et entendre.

Voir + entendre c'est AV. Imagix 5 est un outil permettant de créer AV de façon visuelle.

# Programmation AV avec Imagix 5

## Les modes d'exploitation

Imagix 5 reconnaît plusieurs modes d'exploitation. Celui que vous utiliserez le plus sera : "hard disk recording". Dans la fenêtre "options", sous le menu "Options" - "Settings", vous pourrez sélectionner le mode d'exploitation.



En mode "hard disk recording" le travail sur le son est activé ; le son et le contrôle du projecteur seront synchronisés et activés simultanément par Imagix 5. Les trois autres modes spécifiés ici ont été intégrés uniquement afin d'assurer une compatibilité avec les anciennes versions d'Imagix. Pour tous ces modes, le travail du son sera inactivé. "External TimeCode" signifie que la position playback sera synchronisée avec le timecode relié à l'unité de contrôle (l'unité

de contrôle devra être elle même reliée au PC). "Internal Clock" signifie qu'Imagix est contrôlé par la montre interne du PC. Ce mode d'exploitation fonctionne aussi sur un PC sans carte son. Le mode "Triple DAT slave" a été intégré pour une utilisation en combinaison avec le système d'enregistrement de disques 'triple DAT Version 2.3' développé par la société Creamware. Si les deux systèmes travaillent simultanément, Imagix synchronisera le son avec le son du triple DAT.

Dans la plupart des cas vous utiliserez le mode standard d'exploitation qui est pré-configuré par défaut : "Hard disk recording".

## Les signaux de contrôle

Imagix 5 reconnaît trois types de signaux de contrôle :

"Standard PlusTrac" – le signal de contrôle sera transféré via le RS 232, connexion en série à l'unité de contrôle, qui peut générer le signal de départ pour l'enregistrement de cassettes. Dans ce cas Imagix 5 pourra également travailler avec des unités plus anciennes comme TCX-4040, UX-Time, TXQ-2020 et UX-Mega.

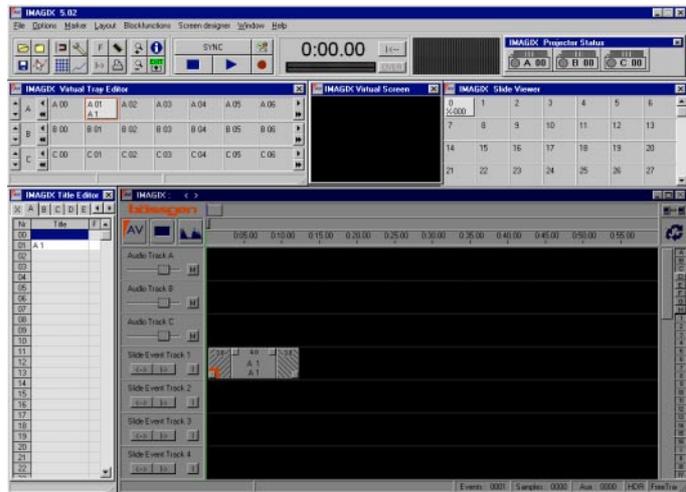
"Digital PlusTrac" – utilise le même signal de contrôle, et est également compatible avec des unités de contrôles plus anciennes. Mais au lieu d'envoyer la commande de contrôle via le port en série, le signal sera encodé dans le dernier bit du fichier son. Il ne pourra être utilisé que si une carte son avec une sortie digitale est installée (i.e. SoundBlaster AWE 64 Gold). Vous pourrez en gravant un CD de votre bande son, utiliser une utilité de contrôle plus ancienne avec le Digital Decoder DX-1.

"FreeTrac" – est le signal digital universel, qui peut être encodé directement dans le signal audio 16 bits. C'est ce mode qu'il faudra utiliser si Imagix est combiné avec une unité de la série BASIX, TRIPLEX ou QUATRIX, et que le support est un CD ou un DAT.

Si c'est la mémoire de l'unité de contrôle qui est utilisée, il faudra alors prendre : "Standard PlusTrac". Voir aussi le chapitre sur le : "speaker support".

## L'« Arrangeur »

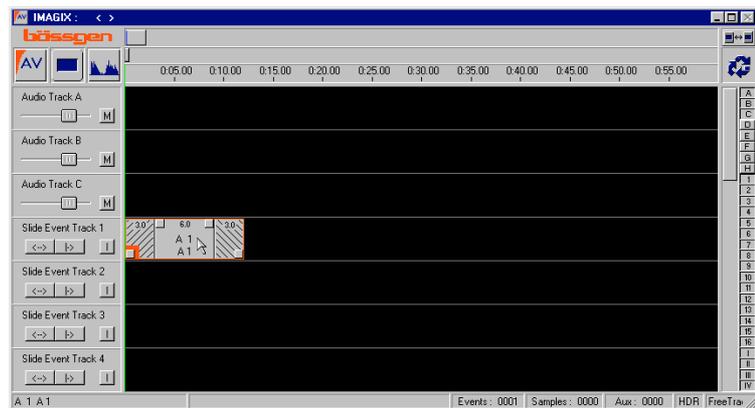
L'« arrangeur » d'Imagix est la plate-forme de travail sur laquelle vous créez votre diaporama. L'arrangeur travaille sur une échelle temps. Ce qui signifie que l'écoulement du temps s'effectuera de gauche à droite. L'échelle temps s'appliquera à tous les sillons. Ici vous compilez votre production visuellement en utilisant les différents événements. C'est-à-dire que vous formulez vos idées et Imagix essaiera de les mettre en place avec les Hardware réels.



La section de l'échelle temps que vous pouvez visualiser dans l'arrangeur, peut être ajustée avec la poignée que vous pourrez déplacer avec l'aide de la souris dans la première ligne de l'arrangeur.

## Les fonctions basiques de l'arrangeur

Dans la partie principale de l'arrangeur, vous pouvez activer jusqu'à 8 sillons audio (stereo), 16 sillons de diapositives événement et 4 sillons événement AUX (pour des relais et des contrôles de 10V).



Vous pouvez rendre les sillons visibles ou invisibles avec le bouton à droite de l'arrangeur. Les sillons peuvent être activés ou désactivés pendant la production. Les événements sur les sillons invisibles ne seront pas perdus. Si vous souhaitez modifier l'ordre des sillons, il suffira de déplacer (par « drag and drop ») le bouton de commande sur une autre position. Les boutons et les sillons seront automatiquement réorganisés. Si vous souhaitez effacer tous les événements d'un sillon (Attention : utilisez cette fonction prudemment !), déplacez sur le bouton de commande jusqu'à la poubelle « recycler ». Par sécurité Imagix vous posera la question pour confirmer cette suppression.

Ces fonctions sont les mêmes pour tous les types d'événements. Imagix 5 essaie dans la mesure du possible de traiter de la même façon le son, les diapositives et autres outils utilisés.

## La navigation dans l'arrangeur

### La navigation verticale

On peut rendre les sillons visibles ou invisibles autant que l'on veut. Toutefois, très souvent l'ensemble des sillons ne rentrera pas dans l'écran. Sur la gauche du bouton de commande se situe une manette permettant de faire glisser les sillons à l'intérieur de la partie visible de la fenêtre.

### La navigation horizontale

La fenêtre de l'arrangeur affiche toujours une partie de l'échelle temps. Cette partie peut être ajustée de multiples façons. Parfois il est nécessaire d'avoir une très haute résolution, c'est-à-dire un affichage très détaillé ; d'autre fois il nous faut plutôt une vision d'ensemble de l'échelle sans les détails. Dans la bordure du haut de l'arrangeur se situent trois bandes :



La bande la plus basse contient toujours l'échelle temps. L'échelle s'applique à tous les sillons dans l'arrangeur. Imagix 5 essaie toujours selon la résolution d'afficher les chiffres (les traits affichés serviront ultérieurement en tant que base pour les fonctions de règle graduée). Dans la bande du milieu vous trouverez le localisateur « locator » que vous pourrez déplacer (ceci est également possible dans les autres sillons de l'arrangeur mais seulement en dehors des événements). La bande la plus haute utilise une échelle temps différente. Vous pourrez toujours visualiser à l'extrême gauche la durée de 0:00 jusqu'au maximum de la durée de l'arrangeur. Le temps indiqué sera celui de la position visible par rapport à la durée totale possible.

Si vous déplacez la manette « slider » vous sélectionnez ainsi une autre section sur la même échelle. En saisissant le bout de la manette, vous pourrez augmenter ou réduire la taille. Ceci modifiera l'échelle. Cette modification sera automatiquement affichée sur l'échelle temps. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, tous les sillons de l'arrangeur seront réorganisés.

Il est possible de mettre au point une vue encore plus détaillée qu'avec la manette. À l'intérieur de l'échelle temps vous pouvez avec le bouton droit de la souris ouvrir une section. Cette section s'affichera en bleu. En relâchant le bouton de la souris, cette section deviendra la vue d'ensemble de l'arrangeur.

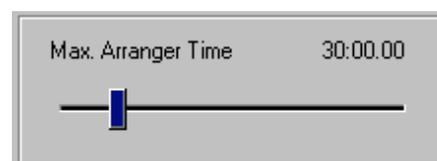


Une autre possibilité de navigation est de double-cliquer sur la manette (Attention !). L'ensemble de vos arrangements deviendra visible. En répétant le double clic la vue précédente sera restaurée.



Cet affichage peut facilement être agrandi ou réduit avec les deux boutons zoom. Imagix essaie dans la mesure du possible de maintenir la position du localisateur. Avant d'utiliser le bouton zoom, positionnez le localisateur à l'endroit souhaité.

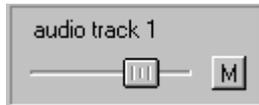
La durée maximale de l'arrangeur peut être présélectionnée dans le menu « options » sous la section « General ». Vous pourrez présélectionner la durée totale approximative de votre production. Vous pourrez modifier cette durée à tout moment ultérieurement.



## Les différents types de sillons

Imagix utilise trois différents types de sillons. Sillons audio, sillons diapositives et sillons relais (AUX). A la gauche de chaque sillon vous trouverez un champ dans lequel toutes les propriétés du sillon pourront être adaptées. Avec le bouton droit de la souris, il sera possible d'ouvrir le menu permettant d'accéder aux propriétés.

### Le sillon audio



Avec la manette vous pourrez ajuster le volume du sillon audio ou en sélectionnant le M (Mute pour muet), vous pourrez désactiver le son pour l'ensemble du sillon.

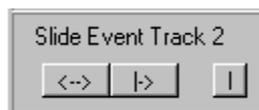
Le fait d'utiliser cette commande Mute permet de tester plus aisément deux différentes musiques ou commentaires. Les deux morceaux sélectionnés seront positionnés dans des sillons l'un sous l'autre et on pourra donc activer la commande « Mute » sur l'un pour pouvoir tester l'autre et vis et versa. Cette fonction est également l'idéal pour des productions multilingues.

Avec le bouton droit de la souris il est possible d'ouvrir le menu des propriétés.

Le volume et la balance peuvent être ajustés. Vous pouvez ici aussi sélectionner la fonction Mute. Le bouton « reset » remettra le volume exactement sur 0 dB. Dans le champ de saisie vous pourrez donner un nom au sillon.



### Les sillons diapositives

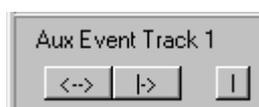


Tous les événements du sillon pourront être sélectionné avec le bouton gauche. Avec le bouton du milieu vous pourrez sélectionner tous les événements à partir de l'endroit où se trouve le locateur. Les éléments sélectionnés seront encadrés de rouge. En cliquant sur n'importe quel événement, la sélection sera annulée. Avec le bouton droit vous pourrez désactiver un sillon. Il sera ignoré lors de la projection du diaporama.

Dans le champ de saisie vous pourrez donner un nom au sillon.



### Les sillons AUX



Comme pour les sillons diapositives il est possible de sélectionner certains segments. Dans le champ de saisie vous pourrez donner un nom au sillon.

## Créer des événements

En haut et à gauche de la fenêtre de l'arrangeur vous trouverez trois boutons.



Le premier "AV" est utilisé pour créer un relais ou une commande de 10V. Avec la fonction "Drag and Drop" vous pouvez créer un nouveau relais événement sur le sillonn relais.

Le second bouton permet de créer une nouvelle diapositive événement. Vous cliquez et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris. Vous positionnez la souris à l'endroit souhaité dans le sillonn et vous relâchez le bouton. C'est donc bien une action "drag and drop" qui vous permet de déplacer une diapositive symbolisée vers une diapositive événement. Imagix créera en même temps une nouvelle diapositive objet et la placera dans le premier endroit du chariot du projecteur disponible. La sélection du projecteur sera entièrement automatisée.

Vous pourrez aussi créer une diapositive événement en déplaçant la souris vers l'éditeur du chariot virtuel ou à partir de la visionneuse dans le sillonn diapositive. Dans ce cas la diapositive objet devra être créée au préalable. Les diapositives objet peuvent être créées soit manuellement soit par le menu contextuel de l'éditeur du chariot/visionneuse, ou encore en important une image digitalisée, ce qui créera automatiquement une diapositive objet.

Avec le troisième bouton vous pourrez charger des fichiers son qui seront des événements audio, à partir du disque dur de l'arrangeur. Une fenêtre de communication sera automatiquement ouverte pour vous permettre de sélectionner un fichier son. Lorsque vous aurez sélectionné le fichier, il sera de facto « accroché » à votre souris et vous pourrez le déposer dans un emplacement vide du sillonn audio.

*Si vous chargez un fichier son pour la première fois dans Imagix, un graphique son sera calculé par Imagix afin de contrôler le niveau du volume. Cette action peut prendre un moment. Dans la partie gauche en bas de l'arrangeur vous pourrez lire l'information relative à cette action. Le graphique du fichier son aura pour extension \*.sdd. Si vous l'effacez par erreur, Imagix pourra recalculer à tout moment.*

A droite de l'arrangeur se trouvent deux boutons. Avec celui du haut, les diapositives seront distribuées de l'arrangeur vers les chariots si les diapositives événements ont été créées à partir de la visionneuse virtuelle. La distribution se fera automatiquement ; la répartition prendra en compte les vitesses de transport des projecteurs.



Le symbole de recyclage permet ainsi qu'il le suggère de recycler. Via drag and drop vous pourrez déposer des événements de l'arrangeur dans ce symbole et ainsi effacer votre événement. Ce bouton a une action exactement à l'opposée des trois boutons en haut à gauche.

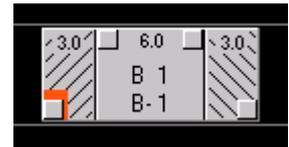
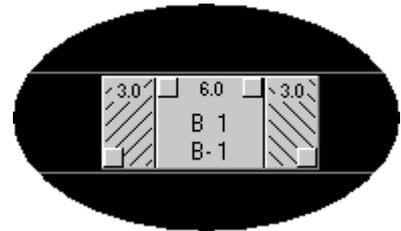
Si vous cliquez sur le bouton droit de la souris sur n'importe quel événement de l'arrangeur, le menu contextuel apparaîtra. Vous aurez besoin de cette fonction de temps en temps. Avec le menu " propriétés " , vous pourrez ouvrir l'éditeur événement. Avant de décrire les différents menus de façon détaillée, nous souhaitons vous donner encore un exemple concret.

## Workshop sur l'arrangeur

### L'utilisation des diapositives événements

Nous avons donc découvert comment créer des diapositives événements. Prenez maintenant quelques diapositives événements dans les sillons diapositives. Nous avons également déjà vu comment connecter plusieurs diapositives événements ensemble avec la fonction « Connect ». Avec les poignées des diapositives événements nous allons pouvoir modifier la durée d'affichage et la durée du fondu enchaîné.

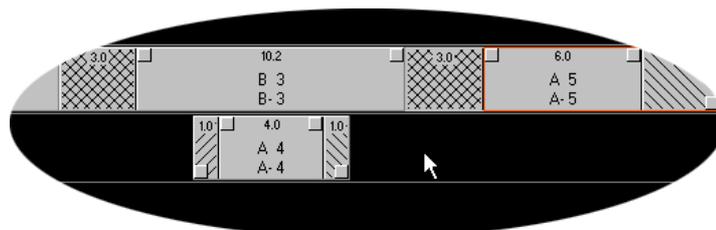
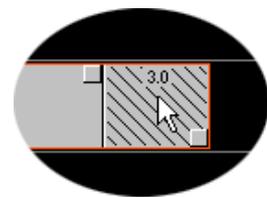
Placez maintenant une seule diapositive événement dans un sillon. Vous pouvez visualiser la phase du fondu ascendant, la durée de l'affichage et la phase du fondu descendant. Prenez l'une des poignées se situant aux coins de la diapositive événement et déplacez légèrement la diapositive. Vous pourrez observer comment la taille du champ se modifiera. C'est de cette façon que l'on peut modifier les événements. Si vous prenez la poignée d'un champ ayant les lignes obliques vous et vous pourrez déplacer ce champ. La partie centrale permet de déplacer l'ensemble de l'événement. Avec ceci l'événement pourra être déplacé sur l'échelle temps. Si vous vous positionnez entre les deux poignée de ce champ du milieu, c'est-à-dire au niveau du chiffre 6.0, vous pourrez déplacer uniquement ce champ. Faites quelques essais dans tous les sens en utilisant toutes les poignées et vous pourrez rapidement comprendre comment manipuler un événement. L'intérêt dans toute cette manipulation c'est que l'on a pas besoin de se préoccuper de la commande de modification des diapositive (« slide change »). Avec les diapositives événements nous programmons directement selon nos besoins et Imagix intégrera automatiquement en arrière plan les commandes de transport nécessaires vers les projecteurs. Si cela devait s'avérer impossible, Imagix affichera une marque rouge dans l'événement. Faites quelques essais avec les diapositives événements, vous verrez c'est très simple !



### Superpositions / fondus de diapositives

Tout d'abord nous allons créer un fondu simple sur un titre puis nous allons l'affiner avec un fondu descendant de la diapositive en arrière plan.

Il faudra dans un premier temps augmenter le temps d'affichage de la dernière diapositive de 10 sec. Pour cela cliquez avec la souris dans le champ du fondu descendant de la diapositive précédente comportant les lignes obliques, et déplacez le vers la droite en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Par cette action vous augmentez le temps d'affichage de la diapositive sans modifier la durée du fondu descendant. Ensuite déplacez la diapositive suivante de l'éditeur du chariot virtuel correspondant au projecteur suivant (dans ce cas le projecteur A) sur le sillon de la diapositive événement. Puis déplacez aussi la cinquième diapositive du projecteur A sur le sillon événement 1.



Si une barre rouge s'affiche dans l'une des diapositives événements, cela signifie que le cycle de transport du projecteur est insuffisant. Dans ce cas, vous devrez changer la durée des fondus et le temps d'affichage afin de laisser au projecteur plus de temps au projecteur pour le transport.

Comme Imagix travaille tous les sillons en même temps, dans notre exemple la diapositive A-4 effectuera un fondu enchaîné dans la diapositive B-3.

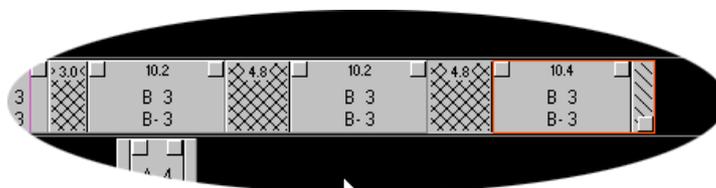
Comme la superposition de diapositives à l'arrière-plan dans une autre peut difficilement se voir avec la luminosité maximale, il faudra donc réduire l'éclairage de la diapositive à l'arrière-plan.

Pour cela nous supprimons tout d'abord la diapositive A5 de notre exemple en la déplaçant vers le symbole de recyclage. Par cette action elle sera enlevée de l'arrangeur.



Comme nous souhaitons réduire la luminosité de la diapositive à l'arrière-plan uniquement lors de la durée de superposition, il nous faudra deux copies supplémentaires de la diapositive événement. Nous les créerons en cliquant sur l'événement avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant la fonction "duplication". Déposez les copies l'une derrière l'autre sur le sillou diapositive 1 et connectez les avec la fonction "connect".

L'écran devrait correspondre environ à ceci :

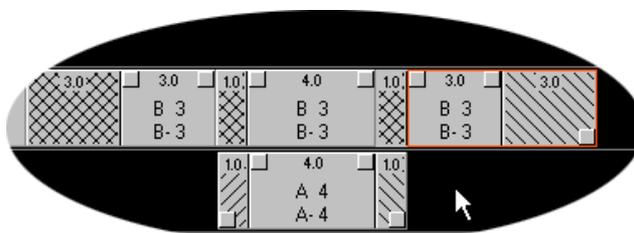


Comme la diapositive d'arrière plan ne devra pas bien-sûr s'afficher pendant 40 sec. Vous devez maintenant ajuster le temps. Après cet ajustement l'écran devrait ressembler à celui-ci :

La diapositive d'arrière-plan s'affiche tout d'abord pendant 3 sec.

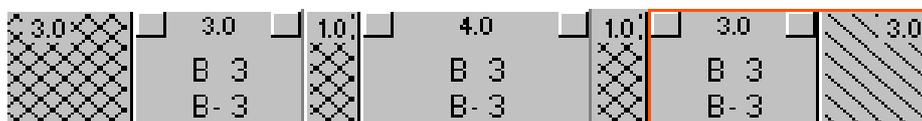
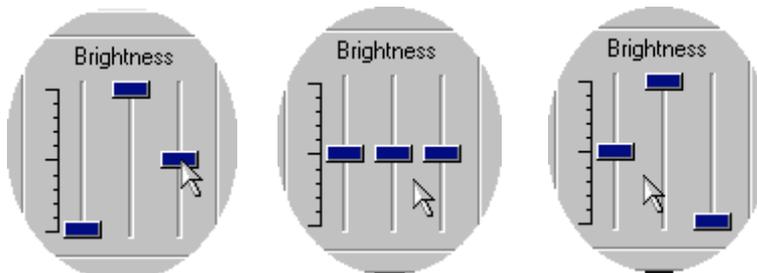
Puis la superposition aura une durée de 4 sec.

Enfin la diapositive s'affichera pendant 3 sec.

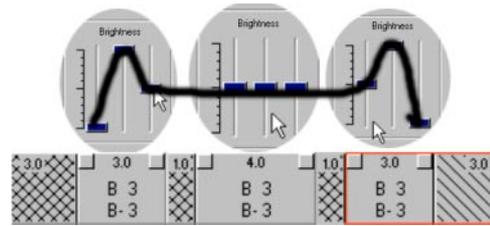


Les fondus ascendants et descendants seront respectivement de 1 sec. chacun.

Nous devons maintenant diminuer la luminosité de la diapositive d'arrière-plan. Avec un double-clic sur la première des trois événements B-3 vous ouvrirez l'éditeur de diapositive événements et vous pourrez ajuster la luminosité (=« Brightness ») à 50%. Cette action permettra d'effectuer un fondu avec une luminosité à 50%.



Les trois boutons de réglage dans l'éditeur de la seconde diapositive événement seront tous positionnés à 50% et pour la troisième diapositive à 50%, 100% et 0%.



Si vous tirez une ligne imaginaire correspondant au réglage de la luminosité, vous pourrez visualiser le déroulement de l'éclairage des diapositives.

le déroulement de l'éclairage des diapositives.

Nous détailleront les fonctions de l'éditeur des diapositives événement ultérieurement.

### Insertion du son

Dans l'exercice suivant nous allons insérer une bande son à notre projet. Pour cela il nous faudra des enregistrements audio sous forme de fichier son sur le disque dur. Imagix 5 offre deux alternatives pour récupérer des fichiers son sur le disque dur.

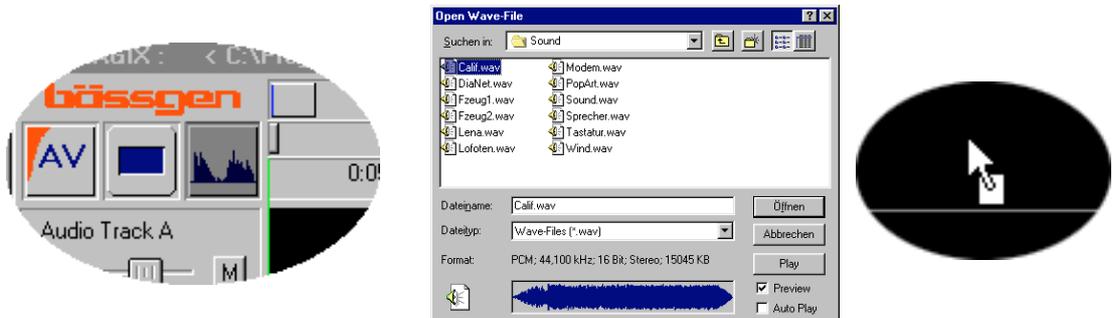
- 1) Enregistrement avec la carte son
- 2) Copie digitale directe d'un CD audio

Vous pouvez également insérer des fichiers son que vous avez créé avec un autre programme.

*Veillez noter qu'Imagix 5 n'accepte que des fichiers son en Stéréo, de résolution 16 et un taux de 44.1 kHz. Si vous enregistrez un fichier son avec Imagix 5 ces valeurs seront automatiquement intégrées. Si vous transférez des fichiers provenant d'autres programmes, vous devrez prendre en compte ces éléments.*

Les deux techniques d'enregistrement seront discutées ultérieurement. Pour notre exemple nous utiliseront les fichiers qui sont compris dans l'installation du CD d'Imagix.

Avec le bouton "Create Audio Events", vous pouvez sélectionner un fichier son.



Une fois le fichier ouvert, il sera attaché au pointeur de la souris et pourra être positionné à tout endroit libre du sillon audio. S'il n'y a pas suffisamment de place sur le sillon audio, le curseur se transformera en un cercle barré. Vous pouvez déposer votre fichier audio sur n'importe quel sillon puisque tous les sillons audio sont identiques.

Dans notre exemple nous déposerons l'événement sur le sillon audio A, à l'emplacement où le sillon audio devra débiter. Au



bout de quelques instants, durant lesquels Imagix effectue des calculs, un graphique du fichier son s'affichera. À côté du titre apparaît également la longueur du fichier dans l'arrangeur et une représentation graphique du volume.

Pour faciliter la compréhension de l'ensemble nous allons maintenant donner un nom au sillon audio A. Nous utiliserons en tout dans cet exemple 3 sillons audio pour la production du son et un en tant que dépôt temporaire.

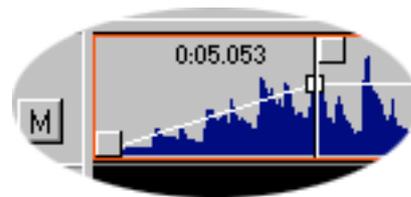


Pour changer le nom, nous cliquons avec le bouton droit de la souris sur le texte "audio Track A". En cliquant ensuite avec le bouton gauche de la souris sur "properties", la fenêtre des propriétés du sillon audio s'affichera. Dans le champ texte nous pouvons maintenant modifier le nom du sillon en inscrivant par exemple « Sillon 1 de musique ». En cliquant sur OK la modification effectuée sera validée et nous pouvons retourner à l'arrangeur.

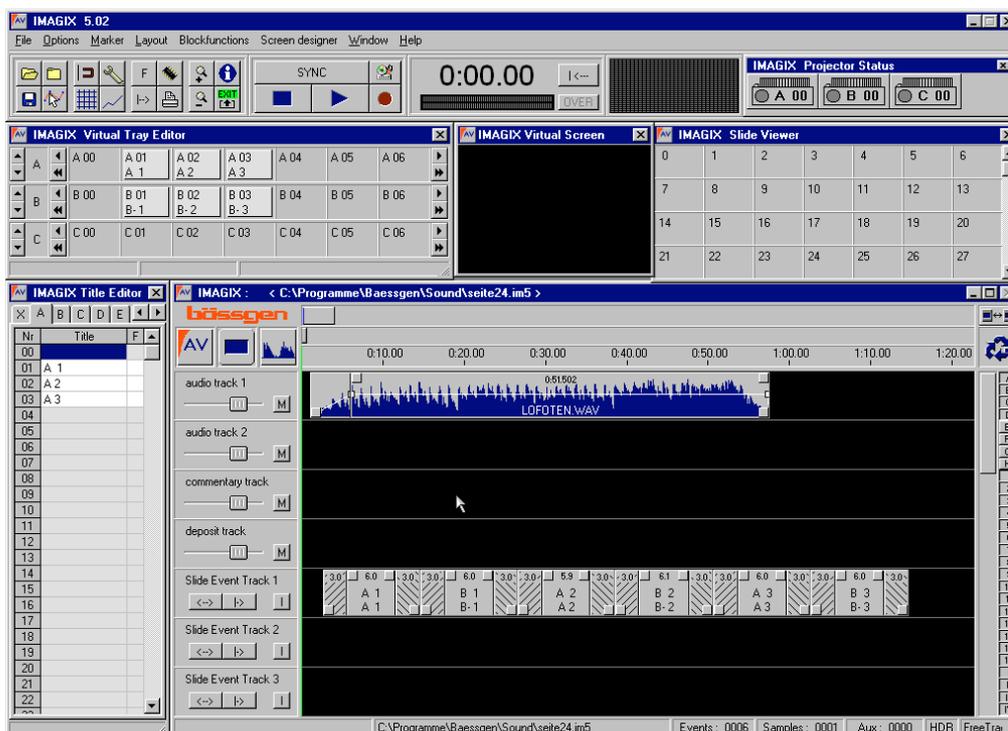
De la même façon vous modifierez les sillons audio 2,3,4 en inscrivant respectivement les textes suivant : « Sillon 2 de musique », « Sillon de commentaires » et le « Sillon de dépôt ».

*Remarque: le sillon de dépôt est utiliser pour déposer les éléments musicaux qui serviront ultérieurement. Pour écouter un sillon il faudra activer temporairement la commande MUTE pour les autres sillons.*

Avec les poignées des évènements audio, nous pouvons comme pour les diapositives événement, modifier les fondus ascendant et descendant ainsi que la longueur de l'évènement audio. Ce procédé permet de travailler très rapidement et de façon très confortable. Pour un travaille audio plus complexe nous passerons ultérieurement au mode édition dans le « cutter ».



Notre écran devrait maintenant ressembler à cela :



## Résumé : Insérer du son

Pour insérer du son dans Imagix 5 nous utilisons la fonction "create audio events". Cette fonction permet de créer un nouvel événement à partir d'un fichier son qui se trouve sur le disque dur de votre ordinateur. Le fichier son peut être créé avec Imagix 5 ou un autre programme.

*Un événement audio se réfère à un fichier audio. Vous pouvez par exemple créer 5 événements audio en utilisant le même fichier son. Il faut simplement que le fichier son existe sur votre disque dur. Imagix ira lire le même fichier son à partir des différents endroits dans le diaporama où il a été référencé par un événement. Le fichier audio est dans ce cas un « objet audio » ; l'événement audio décrit quelle est la partie de l'objet audio qui doit être jouée. C'est donc très semblable aux Diapositives objets et événements.*

L'événement audio créé peut ultérieurement être retravaillé.

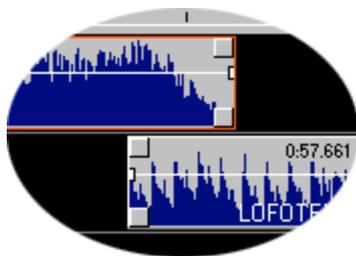
## Exemples de travail avec les fichiers son

Veillez importer un deuxième fichier son qui servira pour un fondu enchaîné audio avec le premier et un fichier de commentaire pour l'insertion de texte.

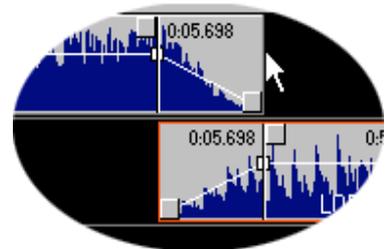
Ce deuxième fichier son devra être positionné sur le second sillon audio et le fichier commentaire sur le sillon de dépôt.

Vous activez ensuite la fonction « mute » pour le fichier commentaire en utilisant le bouton "M" sur le sillon de dépôt (le commentaire sera inséré ultérieurement). Le second fichier musical sera superposé au premier sur le sillon 1 pendant environ 5 secondes.

## Fondu enchaîné musical



En utilisant les poignées des événements audio, vous pourrez facilement créer des fondus enchaînés. Comme Imagix mixe le son en temps réel durant le play back, vous pouvez pour contrôler, placer le locater directement devant le fondu enchaîné et activer le bouton play.



Si le fondu enchaîné est trop long ou trop court ou encore pas au bon endroit, vous pouvez déplacer le fichier ou modifier le fondu en utilisant les poignées.

## Insérer un commentaire et baisser la musique

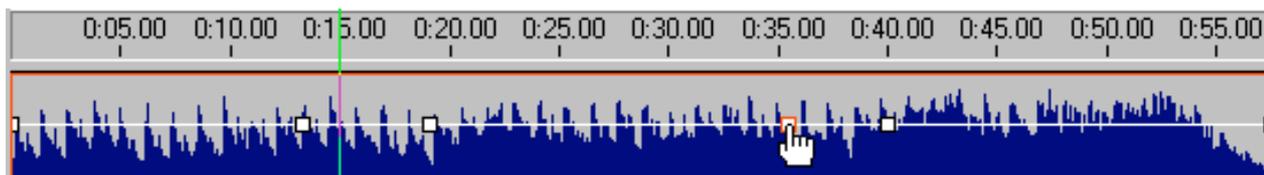
Après avoir mixé la musique nous pouvons insérer le commentaire. Le commentaire devra être par exemple intégré avec la diapositive "B-1". Pour cela il faudra déplacer le commentaire du sillon de dépôt vers le sillon commentaire.

Lorsque le commentaire débute, nous souhaitons que la musique baisse afin que la compréhension en soit améliorée.



Pour cela nous utilisons le mode « edit » des sillons audio.

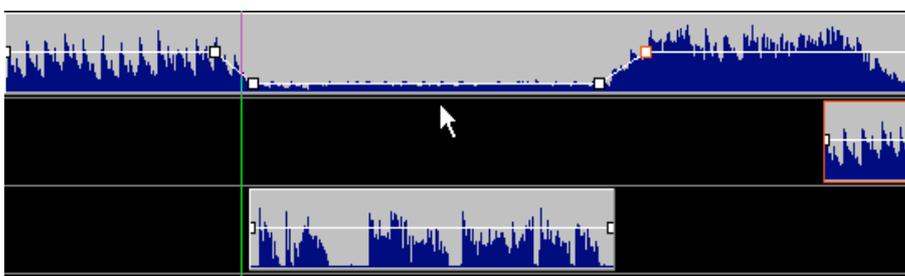
En cliquant avec le bouton droit de la souris sur le fichier musical du sillon 1, le menu contextuel s'affichera. Sélectionnez alors "edit mode".



Dans le mode edit l'affichage du fichier audio sera légèrement modifié. Les poignées dans les coins disparaîtront, mais il sera possible de créer des poignées spécifiques en double cliquant sur la ligne blanche (la courbe du niveau du son). Les poignées pourront être déplacées vers le haut pour augmenter le son (attention aux saturations possibles) ou vers le bas pour baisser le son.

Afin de réduire le volume pour notre commentaire, il nous faudra ' poignées. Il ne faudra pas obligatoirement les créer au même endroit puisqu'il est possible de les déplacer sur l'ensemble de la courbe du volume. Lorsque le pointeur de la souris représentera une main, vous pourrez déplacer les différents points en cliquant au préalable sur le bouton gauche de la souris.

En déplaçant les deux poignées centrales vers le bas vous pourrez baisser la musique. Placez le locater devant l'endroit indiquant une réduction du son et



activez le bouton play.

Si lors du test vous trouvez que le volume est encore trop élevé, il suffira de baisser un peu plus le niveau avec les poignées. Vous pouvez également grouper toutes les poignées en ouvrant un champ de sélection avec le bouton droit de la souris et en les déplaçant toutes les 4. Ceci est très pratique dans le cas où vous devriez déplacer le commentaire. Il suffira de sélectionner la baisse du son dans le mode edit et de le déplacer. Il n'est par contre pas possible de déplacer un événement audio en mode edit. Pour cela il faudra quitter tout d'abord ce mode.

Vous pouvez créer des poignées autant que vous le souhaitez, et créer ainsi des fluctuations de volume très complexes.

Les poignées peuvent être effacées par un double-clic sur la poignée sélectionnée.

Vous pouvez facilement accéder au mode edit par ce bouton :



*Tant que vous serez dans le mode edit, les effets du volume seront temporairement inactivés. Dans le mode edit, la courbe du volume pour chaque événement audio sera affichée. Dans le mode normal vous pourrez observer le résultat des fondus enchaînés, la courbe du volume générale et le niveau du volume pour le sillon.. C'est pourquoi il est possible de voir apparaître un « saut » lors du passage d'un mode vers l'autre. Si le niveau du volume est exactement au niveau 0 dB (bouton "Reset" dans les propriétés du sillon) les deux courbes seront alors identiques.*

## Résumé : travailler en mode edit



On accède au mode edit avec le menu contextuel (bouton droit de la souris) ou via le bouton spécifique.

Avec un double-clic on peut créer ou supprimer les poignés sur la ligne blanche du volume.

Les niveaux de volume peuvent être modifiés en déplaçant les poignés vers le haut ou le bas. Les poignés peuvent être sélectionnées de façon groupée et déplacée ensemble.

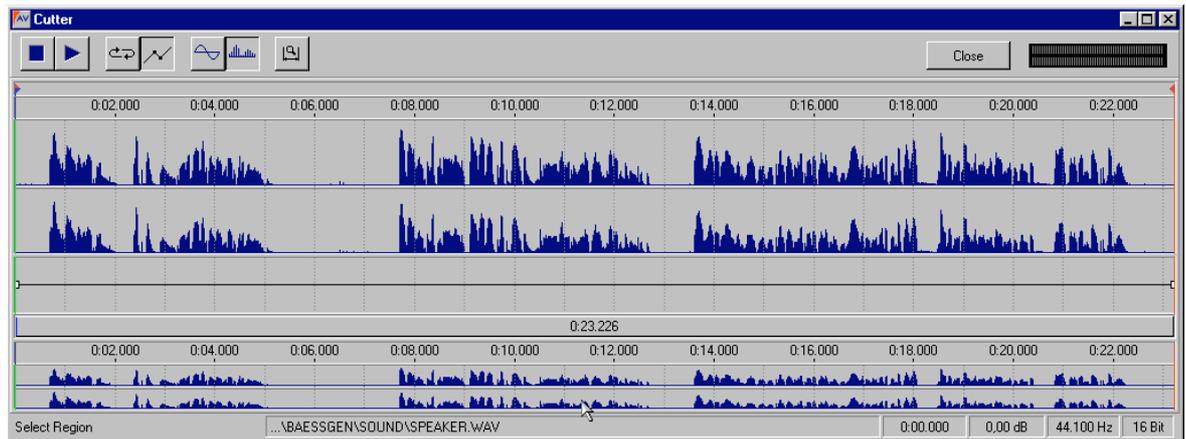
Les ajustements du niveau du volume du sillon ne sont pas activés dans le mode edit.

## Couper des événements audio

Souvent nous n'avons besoin que d'un extrait d'un fichier audio ou un commentaire doit être divisé afin de s'adapter aux diapositives. Il existe pour cela dans Imagix la fonction "Cutter".

Il ne faudra pas être en mode edit.

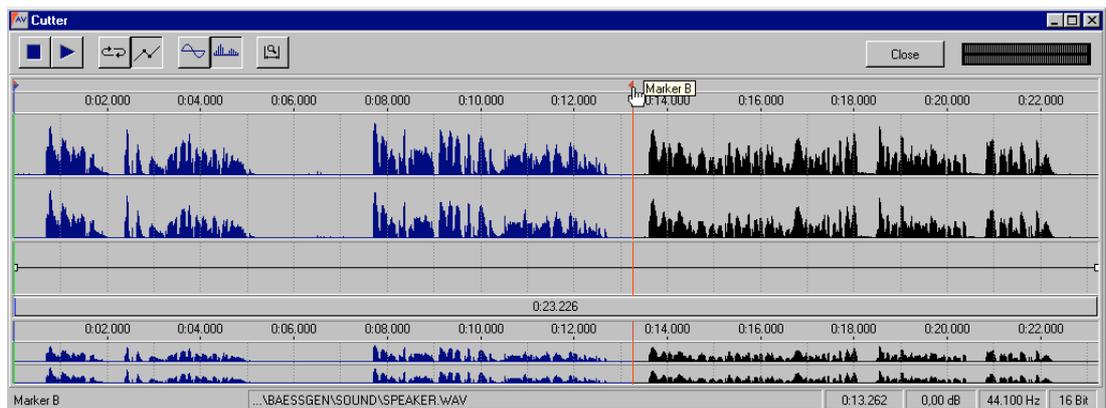
Afin d'accéder au cutter, double-cliquez sur l'extrait à éditer où sélectionnez 'properties' dans le menu contextuel.



Nous allons tester la coupure audio avec le fichier 'speaker' livré avec IMAGIX.

L'affichage du son montre que le texte est organisé en 3 parties. Nous souhaitons maintenant diviser le texte au niveau de la seconde partie. La partie coupée sera utilisée à un endroit différent.

A gauche et à droite du cutter vous pouvez observer deux marques rouges. Ces marques seront utilisées pour sélectionner les points d'entrée et de sortie de l'évènement audio.

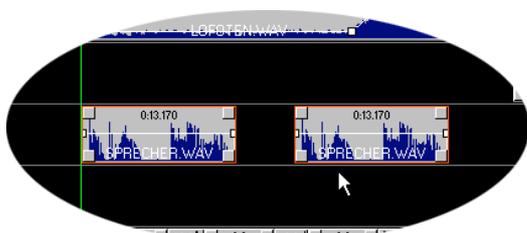


Séparons tout d'abord la troisième partie. Déplacez la marque rouge vers la fin de la seconde partie, en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. La partie noire ne sera plus jouée. En utilisant le bouton play, vous pouvez tester ceci immédiatement.

Maintenant appuyez sur 'close'. Si vous acceptez les modifications, l'événement audio dans l'arrangeur les intégrera.

*Note: le travail sur le son avec Imagix n'est pas « destructeur », cela signifie que le fichier son original sur votre disque dur ne sera pas modifié. Et ce même en utilisant la fonction couper « Cutter ». Vous pourrez donc à tout moment annuler vos modifications sans avoir à réenregistrer.*

Il nous manque donc la troisième partie du commentaire. Afin de la réactiver, nous allons effectuer une copie de l'événement audio. Dans le menu contextuel, avec le bouton droit de la souris, sélectionnez 'duplication'. Nous avons maintenant une copie de l'événement audio « sur la pointe de notre curseur » et nous pouvons donc le placer à n'importe quel endroit sur le sillon audio



Comme nous souhaitons seulement espacer un peu le commentaire, nous allons le placer un tout petit peu plus loin que son emplacement original.

Comme le duplicata est une copie exacte, il nous faudra supprimer la seconde partie en utilisant le cutter. (autrement nous aurions la 2<sup>ème</sup> partie

deux fois).

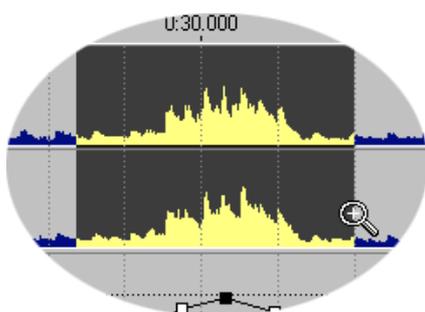
En double cliquant sur le second commentaire nous ouvrirons le cutter. Il faudra déplacer les deux marques afin que la 3<sup>ème</sup> partie soit positionnée entre les deux.

Afin d'effectuer des coupures plus exactes, le cutter intègre une fonction Zoom permettant de zoomer jusqu'aux détails les plus précis de chaque son.



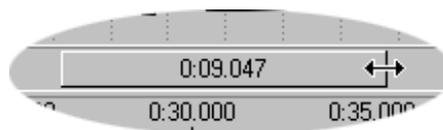
souhaité.

Pour zoomer appuyer sur le bouton symbolisant une loupe et déplacez ensuite un champ avec le bouton droit de la souris vers l'endroit à zoomer



Il sera alors affiché. La taille de l'extrait sera indiquée sur l'échelle.

Pour modifier la taille de l'affichage, vous pouvez également utiliser le déplacement de la durée sous la courbe du volume. Vous pourrez ainsi réinitialiser l'affichage sur l'ensemble de l'événement audio.



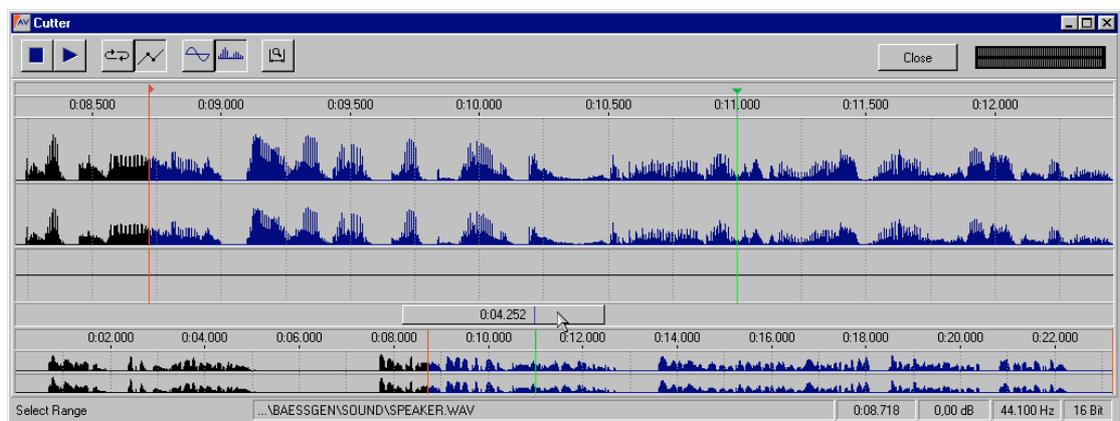
Les deux fenêtres du cutter affichent toujours l'intégralité du fichier son correspondant à l'événement audio, en incluant tous les segments coupés. L'affichage en haut montre la partie sélectionnée. Entre les deux se situe la courbe du volume.

## Travail sur le son : le Cutter

Dans la partie précédente nous avons appris comment utiliser les principaux éléments de l'arrangeur. Nous allons maintenant explorer les autres possibilités du travail sur le son et des fonctions permettant de couper une bande son.

Nous savons maintenant comment déplacer dans l'arrangeur les événements audio. Petit rappelle : un événement audio décrit la façon dont un fichier son devra être joué. Par un double clique ou par la sélection du menu "Propriétés" dans le menu contextuel nous pouvons ouvrir le cutter. Comme pour les diapositives nous allons maintenant étudier en détail les possibilités de travail sur le son.

### Vue d'ensemble sur le cutter



Le cutter comprend deux affichages. La partie la plus basse montre toujours l'intégralité du fichier son correspondant à l'événement audio. La partie du haut affiche la sélection d'une partie de ce fichier. Entre les deux se trouve un bouton de commande pour la navigation et pour la courbe du volume. Avec le bouton de commande on peut sélectionner la partie du haut. Le fonctionnement est similaire à celui de l'arrangeur. Si vous déplacez plus longuement le bouton de commande, la visibilité du segment sera agrandie et vice versa. En déplaçant le bouton sur le côté, une différente partie du segment peut être rendue visible.

*Toutes les manipulations effectuées dans le cutter sont pas « destructive », cela signifie que le fichier son original sur votre disque dur ne sera pas modifié. Comme nous l'avons déjà indiqué, un événement audio décrit la façon dont un fichier son sera utilisé. Tous les changements de volume, édition etc., seront effectivement modifiés uniquement à partir du moment où la séquence sera jouée. Le mixage des 4 sillons sera validé de la même façon. IMAGIX prend en compte lors du playback tous les paramètres de l'événement audio et calcule ensuite les paramètres relatifs aux différents sillons. Les 8 sillons sont ensuite rajoutés et le time code (code gérant la durée) ainsi que le signal de départ seront rajoutés dans le 16<sup>ème</sup> bit et l'ensemble de l'information sera enregistré sur la carte son. Les fichiers son du disque dur seront uniquement lus et non modifiés. Les segments ayant été coupé ne seront tout simplement pas lus. Imagix ne lira que les données nécessaires.*

Dans le cutter s'affichent deux marques rouges. Elles représentent respectivement le point de départ et le point d'arrivée du fichier son. Avec ces marques vous pouvez très facilement couper des parties au début ou à la fin du fichier. Il suffit de déplacer les marques, et les parties du fichier qui ne seront plus comprises entre ces deux marques ne seront plus jouées. Comme cette fonction est très souvent utilisée, une autre fonction existe : dans l'arrangeur les

deux poignés les plus basses permettent elles aussi de couper le son (les marqueurs s'ajusteront automatiquement).

### La courbe du niveau du volume

En général nous ne souhaitons pas avoir un volume du son constant. Il nous faut souvent monter ou baisser ce volume. Ceci peut être réalisé avec l'ajustement du niveau de la courbe du volume.

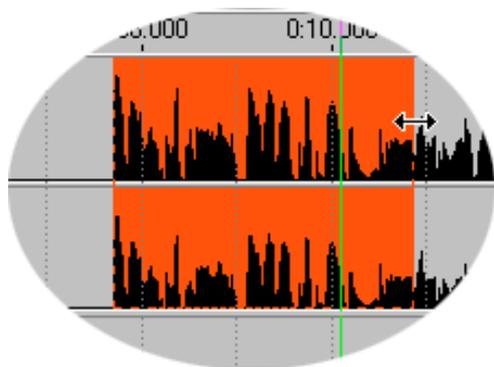


En double-cliquant sur la courbe vous créez les points ou poignés de gestion du volume. Ces poignés peuvent être saisis par la souris et déplacés. Avec ces poignés vous pouvez faire varier totalement le niveau du volume. Avec le bouton droit de la souris vous pouvez ouvrir le menu contextuel de la courbe. Dans ce menu vous avez la possibilité de rajouter ou de supprimer des poignés (= New et Delete). Vous pouvez également réinitialiser (= Reset) ou supprimer (Clear all) une courbe. Vous avez aussi deux fonctions vous permettant d'ajuster lentement le niveau du volume (Scale Up, Scale Down).



### La fonction : couper

Dans la pratique il est souvent nécessaire de couper certains passages d'une bande son. Naturellement vous pouvez mettre lors de ces passages le volume à zéro, mais alors vous aurez une pause. Le cutter dans IMAGIX offre avec la fonction edit l'opportunité de sauter les passages inutiles. Nous rappelons encore que ces fonctions ne sont pas destructives pour votre fichier son.



Vous pouvez sélectionner une section en cliquant sur le bouton droit de la souris et en la déplaçant. Cette section est affichée en rouge et peut être modifiée ou déplacée toujours avec le bouton droit de la souris. Si vous utilisez le bouton droit sans effectuer de déplacement le menu contextuel s'affichera alors.



Si vous sélectionnez maintenant la fonction "jump selection", votre segment sélectionné s'affichera en noir et ne sera pas joué. Cette section sera listée dans la liste des sections coupées. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle section la couper, la modifier ou la déplacer. En désélectionnant la fonction 'jump selection' vous pourrez réinitialiser la section ;

Vous pouvez modifier l'affichage avec la fonction "zoom selection", de façon à ce que le cutter n'affiche que la partie sélectionnée.

Avec la fonction 'play back section' vous pouvez jouer la partie sélectionnée.

Afin de déterminer très exactement les points de coupure pour des sections un peu complexe, il est très utile d'entendre toute la section en boucle. Pour cela sélectionnez le bouton symbolisant une boucle (« loop ») dans le mode cutter, puis activez la fonction « play back selection » de la partie sélectionnée. Vous pourrez écouter en boucle cette section.

Lorsque vous fermerez l'éditeur, un message s'affichera vous demandant si vous souhaitez transférer toutes les modifications dans votre projet. Si vous validez ces changements, ils seront intégrés dans l'arrangeur.

*Remarque :*

*Lorsque vous aurez coupé un ou plusieurs segments dans le cutter, vous aurez des variations de la courbe du volume. Imaginez une courbe de volume légèrement ascendante dans laquelle vous auriez coupé quelques secondes, au niveau de la coupure vous aurez une sorte d'escalier. Ce point « fictif » s'affichera lors du playback mais il ne sera pas réellement là. Dans l'arrangeur ces points seront affichés pour que la logique de la continuité soit préservée. Il ne sera pas possible de modifier ces points dans l'arrangeur en utilisant le mode edit. De façon générale, les événements audio ayant des coupures ne peuvent pas être retravaillés dans le mode edit. Par contre les courbes de volumes coupées pourront toujours être modifiée dans le cutter.*

Les autres boutons dans le cutter:



A côté de la fonction boucle se situe le bouton permettant de rendre invisible la courbe du volume.



Le bouton zoom permet de zoomer sur une section que vous sélectionnez avec le bouton droit de la souris.



Ces deux boutons modifieront l'affichage du son. En ouvrant le cutter l'affichage activé par défaut est celui qui sera utilisé dans l'arrangeur.



Les boutons « Play » et « Stop » permettent de tester en playback les modifications effectuées dans le cutter.

## Résumé : Cutter

Via le double-clic on peut retravailler un événement audio. Le début et la fin d'un fichier son peuvent être « virtuellement » coupé avec un simple déplacement des marqueurs.

Vous avez deux affichages des fichiers son : l'affichage de l'ensemble du fichier et un affichage sur une sélection précise.

Avec le bouton droit de la souris vous pouvez sélectionner une section qui pourra ensuite être coupée à partir du menu contextuel. Tous les changements dans le cutter ne sont pas destructifs.

Tous les changements opérés dans le cutter seront lors de la fermeture de la session et après confirmation de votre part, transféré dans l'arrangeur.

Nous allons maintenant voir comment obtenir des fichiers son sur notre disque dur.

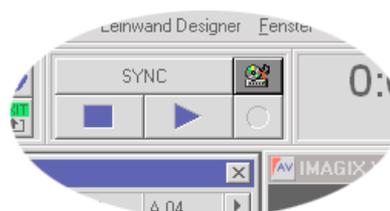
## Enregistrer du son sur le disque dur

Imagix 5 intègre deux options de transfert audio de sources externes vers le disque dur. La première option est l'enregistrement via la carte son de votre ordinateur. Pour cela nous utilisons la fonction d'enregistrement intégrée dans Imagix. La seconde option est de lire directement un CD audio dans votre lecteur CD-ROM (= audio grabbing).

*Vous pouvez également enregistrer des fichiers son avec d'autres programmes et les insérer ensuite dans Imagix. Les enregistrements devront être de résolution 16 bits. 16-bits et avoir un taux 44.1 kHz. La plupart des programmes permettant de copier un CD dans un fichier son, utilise votre lecteur CD uniquement en tant qu'outils de Playback. Le son sera transféré via un câble analogique et n'aura donc que la qualité autorisée par votre carte son. La procédure directe que nous utilisons avec Imagix permet d'obtenir une copie de qualité égale à l'original. Malheureusement certains lecteurs CD-ROM n'intègrent pas la possibilité de transférer les données de cette façon. Les driver SCSI et la plupart des lecteurs CD intègrent ce mode ; les nouveaux IDE presque toujours. Vous devrez effectuer des tests afin de voir si votre matériel le permet. Sur notre CD démo, nous avons 3 sillons audio qui vous permettrons d'expérimenter cela. (Cette fonction peut être utilisée avec la version démo d'Imagix).*

### Enregistrer directement un CD Audio

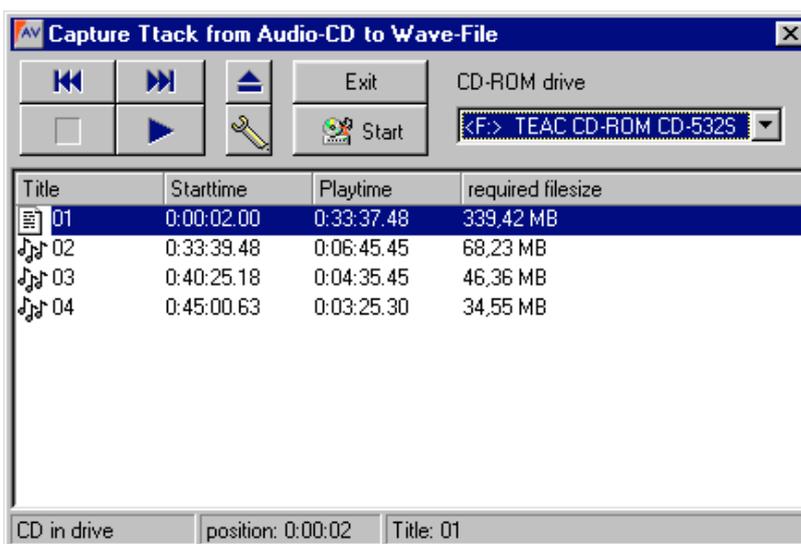
Un bon diaporama réside en une combinaison parfaite de l'image et du son. C'est pourquoi nous allons maintenant nous entraîner à transférer les données d'un CD dans Imagix. Imagix permet d'enregistrer directement un CD audio sur le disque dur de l'ordinateur.



Insérez un CD audio dans votre lecteur CD de votre ordinateur, et sélectionnez "convert a audio CD into a wave file" (= convertir un CD audio en un fichier son).

*Attention : la plupart des systèmes Windows activent automatiquement une application dès l'insertion d'un CD. Il se peut que cette application s'affiche sous votre Imagix et vous ne la verrez pas. Il faudra alors accéder à cette Application par le Menu Général et la refermer.*

Dans la sélection du menu vous pouvez voir tous les titres d'un CD s'afficher et vous pouvez les écouter via la fonction Play. Les autres renseignements affichés sont le numéro du titre, la durée du morceau et la mémoire nécessaire.



En activant le bouton Start vous pourrez lancer la copie d'un titre sélectionné

Vous pouvez donner( un nom et sélectionner un répertoire pour l'enregistrement de ce titre.

*Remarque : Afin de garder une vue d'ensemble pertinente notamment pour des projets important, nous vous conseillons de créer un répertoire distinct pour chaque projet.*

Si vous avez plusieurs lecteurs CD, vous pouvez les sélectionner individuellement.

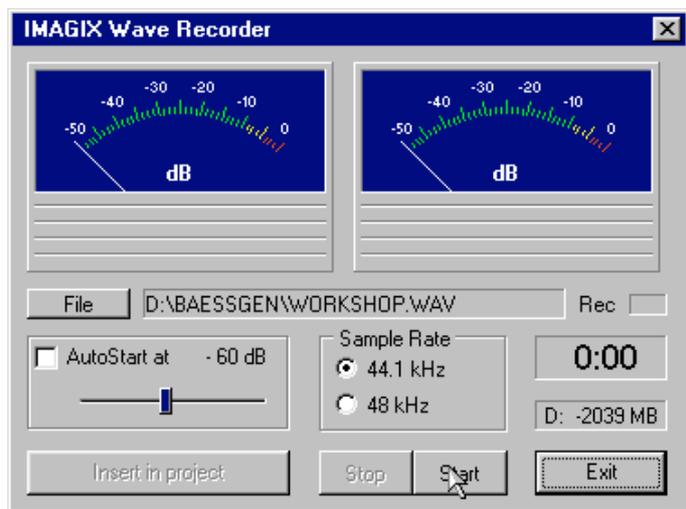
Si, lors de la copie d'un fichier un message d'erreur s'affiche, cliquez sur le bouton « tool ». Ici vous pourrez présélectionner les différentes marques de lecteur CD. La position 'ATAPI' ou 'Autodetect' pourra probablement régler le problème. Si en écoutant ensuite le fichier copié vous constatez des coupures, sélectionnez alors : 'sectorsynchronisation'. Les autres sélections affichées n'ont en fait qu'une influence sur la rapidité de transfert du fichier.

Lorsque le fichier son est enregistré vous pourrez l'importer dans le projet en utilisant la fonction : « create audio event ».

## Enregistrer via une carte son

Un autre moyen de créer un fichier son est d'utiliser le « wave recorder » (= l'enregistreur) d'Imagix.

Connectez votre lecteur CD externe ou magnétophone ou ..., à la fiche input de votre carte son, et démarrez le « wave recorder » dans Imagix. Après avoir spécifier le nom du fichier, vous pouvez lancer manuellement l'enregistrement ou sélectionner la propriété : auto-start-volume. Après avoir sélectionné la fonction 'auto-start', l'enregistrement débutera automatiquement. Comme le signal est dans une mémoire cache, il n'y a aucun risque de rater le début du morceau.



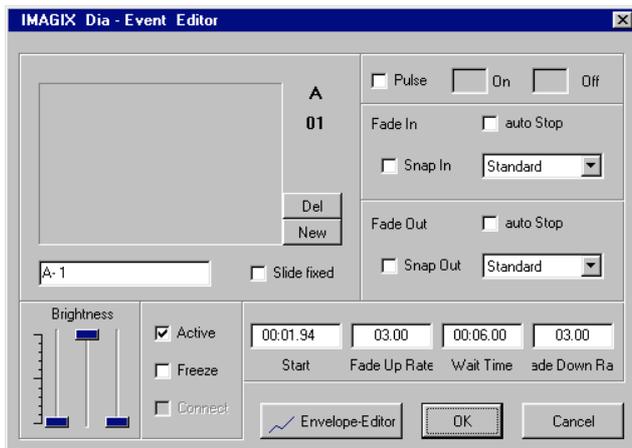
Sous le « VU » vous pouvez observer le niveau du volume et si nécessaire réajuster de façon externe ou via le contrôle de la carte son.

*Veillez noter que les saturations créeront des distorsions. Nous recommandons de maintenir le volume le plus possible dans la partie verte.*

Le « wave recorder » affichera continuellement l'espace encore disponible sur le disque dur ainsi que la durée de l'enregistrement. Les enregistrements actifs sont signalés par un indicateur rouge. Avec le bouton « Stop » vous pouvez interrompre un enregistrement et le reprendre ultérieurement à partir du même endroit avec le bouton « Start ». En enregistrement directement dans le « wave recorder » d'Imagix, vous pourrez importer un fichier directement dans l'arrangeur ou l'utiliser plus tard.

Pour les utilisateurs de DAT et de carte son 'triple DAT', il existe également la possibilité d'enregistrer des cassettes DAT avec un taux de 48 kHz via the l'entrée digitale. Imagix prendra le fichier tout d'abord dans sous sa forme originale en 48 kHz, puis le convertira via le logiciel. Veillez noter que pour les deux fichiers (48 et 44.1 kHz) de l'espace doit être suffisamment disponible sur le disque dur. Dans l'étape suivante nous allons détailler les évènements diapositives.

## L'éditeur des diapositives évènements



Afin de travailler sur les diapositives évènements individuellement et de façon détaillée dans l'arrangeur, nous utilisons un éditeur spécifique que nous allons vous introduire maintenant.

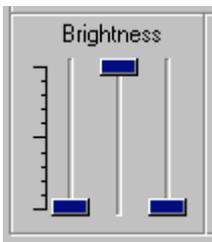
L'éditeur des diapositives évènements s'ouvre par un double-clic sur une diapositive événement. Dans les pistes de l'arrangeur nous travaillons visuellement, mais dans l'éditeur nous travaillons également de façon numérique ainsi qu'avec des fonctions spécifiques permettant de créer par

exemple des flash, de modifier les fondus, de paramétrer le niveau d'éclairage (Min-Max)...

Détails :

Le bouton « Del » permet de supprimer et le bouton « New » d'insérer une image (scannée). L'image appartiendra à la diapositive et non à la diapositive événement (il est donc possible d'avoir plusieurs diapositives évènements pour une même diapositive).

Sous le champ blanc qui contiendra l'image vous pouvez donner un nom à l'image. Ce nom sera affiché dans la diapositive événement et l'éditeur. Le nom des images est particulièrement important dans le cas où vous ne travaillez pas avec des images scannées.



Vous avez trois manettes qui vous permettront de régler la luminosité de la diapositive événement. La manette de gauche permet de régler la luminosité minimum avec laquelle le fondu ascendant débutera. La manette du milieu, permet de régler le niveau maximum de la luminosité du fondu ascendant ; et la manette de gauche règle le niveau minimum qu'atteindra le fondu descendant. Un exemple pour l'ajustement de la luminosité sera détaillé dans le chapitre « Surimposition de titres ».

Active

Le champ "Active" est en principe déjà coché. Si vous décochez cette case, la diapositive événement ne sera pas utilisée. Un exemple typique serait un diaporama en deux langues. Dans ce cas il suffira d'activer alternativement les deux diapositives situées sur deux pistes différentes. Sur l'écran on pourra afficher les deux versions. Les deux diapositives seront insérées dans le chariot virtuel et vous pourrez produire un CD pour chaque version.

Freeze

Le champ "Freeze" (= geler) est normalement désactivé. S'il est activé, la diapositive événement ne pourra plus être déplacée dans l'arrangeur. Cette fonction est une sécurité prévue pour palier aux mouvements accidentels.

Dans l'arrangeur vous pouvez « geler » de longs segments dans votre diaporama. Il suffira de sélectionner avec le bouton droit de la souris les évènements. Puis en activant le bouton droit de la souris une seconde fois, vous accèderez à la fenêtre des propriétés où vous pourrez cocher la fonction « Freeze ». Tous les éléments sélectionnés seront sécurisés, aucun de ces éléments ne pourra être déplacé.

Le champ "Connect" indiquera si l'évènement est connecté avec son « voisin » de gauche. En activant ou en désactivant cette fonction vous pourrez modifier directement le paramètre de connexion d'un évènement.



Les champs "Start" (=début), "Fade Up rate" (=durée du fondu ascendant), "Standtime" (=durée d'affichage) et "Fade Down rate" (=durée du fondu descendant) correspondent aux horaires actuellement utilisés dans l'arrangeur. Si vous modifiez les horaires dans l'arrangeur, ils seront automatiquement reportés dans l'éditeur. Vous pouvez de même modifier ces horaires dans l'éditeur et ils seront actualisés dans l'arrangeur.

Dans les champs "Fade Up" et "Fade Down", vous pouvez remplacer la courbe de luminosité utilisée en standard par la courbe de luminosité modifiable. Toutefois, cela ne pourra être effectué que si le signal de contrôle sélectionné est « Freetrack » sous le menu option d'Imagix (remarque : « Free Track » peut uniquement être enregistré sur CD ou DAT).

En sélectionnant le champ "auto. Stop" vous pouvez forcer le programme à s'arrêter avant le fondu ascendant ou descendant de cette diapositive événement en particulier. Après le téléchargement de votre programmation dans la mémoire de l'unité de contrôle Baessgen, la commande stop permettra de marquer un temps d'arrêt pour le « speaker-support-control ».



Avec les champs "Snap In" et "Snap Out" vous pourrez actionner le rideau de certains projecteurs « Carrousel ».



Avec le champ "Pulse" vous pouvez définir de façon précise une action de « flash » de votre projecteur. Les niveaux sombre/claire peuvent être définis entre 1/10-sec. par niveau. Les Flashs s'étendront sur l'intégralité d'un événement. Si vous souhaitez qu'un flash ne dure qu'un temps court sur une diapositive, il suffira de définir deux événements consécutifs sur une piste pour la même diapositive et de ne définir que l'un des deux en mode flash.

## Travailler sur les événements dans l'arrangeur

Les menu contextuels permettent de travailler rapidement et de façon efficace avec Imagix. Actionnez le bouton droit de la souris sur n'importe quel événement dans l'arrangeur, et le menu contextuel s'affichera.

Vous pouvez alors activer différentes fonctions pour cet événement. Avec l'habitude vous utiliserez très souvent ce menu. Nous allons maintenant décrire pas à pas les différents menus contextuels dans l'arrangeur.

## Menu contextuel identique à tous les évènements

"Freeze" permet de fixer un événement sur une ligne temps de l'arrangeur. L'événement fixé ne peut plus être déplacé tant que son statut « freeze » reste activé. La fonction Freeze est indépendante de l'événement, vous pouvez l'activer sur plusieurs évènements dans un diaporama.

"Group" permettra de grouper plusieurs évènements sélectionnés et de les déplacer ensemble sans que la durée à l'intérieur du groupe ne soit modifiée. Les groupes peuvent inclure tous les évènements qu'ils soient : diapositives, fichiers son ou relais.

"Release Group", permet de défaire un groupe existant.

"Inactive" ou "Mute" (audio), permet de désactiver un événement. L'événement sera affiché (de façon assombrie) dans l'arrangeur, mais ne sera pas utilisé dans le diaporama.

"Duplicating" permet de copier un événement. La copie sera sur le pointeur de la souris et pourra être déplacée vers l'endroit souhaité dans l'arrangeur.

"Remove" permet de supprimer un événement de l'arrangeur.

## Menu contextuel spécifique aux diapositives évènements :

"Connect" permet de combiner une diapositive événement avec l'événement voisin de gauche. Un événement déjà connecté peut être déconnecté en réactivant la commande "Connect". Connect ne peut être utilisé dans le premier événement d'une piste car il n'a pas d'événement voisin à gauche.

"Snap IN et Snap OUT" permettent d'activer mécaniquement un fondu ascendant ou descendant par le rideau du projecteur pour des fondus prononcés. Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs Carrousel.

"Properties" affiche les propriétés d'une diapositive événement. Ces propriétés peuvent également être affichées en double-cliquant sur l'événement.

## Menu contextuel spécifique aux évènements audio :

"Wave Form" permet de basculer l'affichage d'un événement audio : si l'affichage waveform est activé, le niveau sonore sera affiché, s'il est désactivé, seul le nom de l'événement s'affichera.

"Edit Mode" permet de basculer dans le mode édition d'un événement audio qui affichera la courbe du niveau sonore.

"Properties" ouvre le « cutter » pour les événements audio sélectionnés.

## Menu contextuel spécifique aux évènements « AUX » :

"Relais-Command" permet de sélectionner si un relais auxiliaire doit être activé ou désactivé.

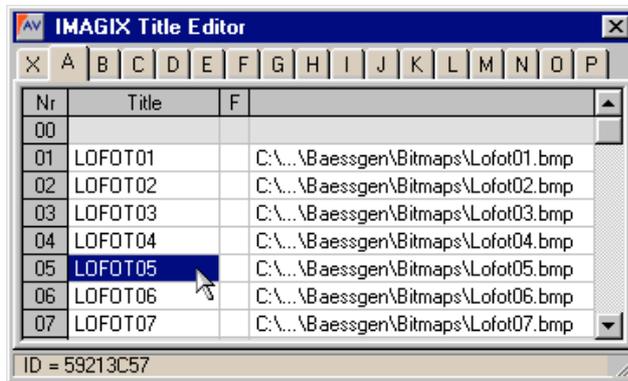
"Relais-Address" permet de sélectionner le relais auxiliaire devant être utilisé parmi les évènements AUX.

"Properties" ouvre l'éditeur spécifique pour un événement sélectionné. Les commandes 10V ou les commandes relais peuvent être organisées avec cet éditeur.

*Les menus contextuels bloqués le sont car ils n'ont pas d'intérêt à ce niveau.*

## L'éditeur de titres

L'éditeur de titres permet une gestion aisée des titres des diapositives ainsi que de certaines propriétés des diapositives objets. Avec les onglets situés en haut vous pouvez sélectionner les projecteurs de A à P. Avec le 'X' la visionneuse. Les diapositives objets créées par IMAGIX auront automatiquement la lettre du projecteur affecté ainsi qu'un numéro de piste en tant que titre. Ce titre sera conservé même lors de la réorganisation des diapositives.



Avec un double-clic sur le titre vous accédez au mode d'édition et vous pouvez changer le titre.

Le titre peut être constitué de lettres, de nombres ainsi que de caractères spéciaux. Les espaces sont également autorisés. Le titre créé sera repris automatiquement dans l'arrangeur ainsi que dans le chariot ou la visionneuse virtuelle.

Si vous donnez un nom à une diapositive inexistante, une diapositive objet sera automatiquement créée dans le chariot ou la visionneuse virtuelle.

En cliquant dans la colonne 'F' de l'éditeur de titre vous pourrez fixer ou libérer une diapositive.

*Fixer un objet bloquera automatiquement l'algorithme de tris et ne doit pas être confondu avec la fonction 'Freeze' des diapositives événements. (Il faut vous rappeler de la différence entre les diapositives objets et les diapositives événements).*

Si vous ouvrez un plus la fenêtre de l'éditeur de titres sur la droite vous pourrez voir une troisième colonne. Dans cette colonne se trouve la référence à l'image bitmap originale.

Avec le petit bouton dans cette colonne vous pourrez ouvrir un dialogue par lequel une nouvelle image bitmap pourra être assignée à la diapositive.

*Remarque :*

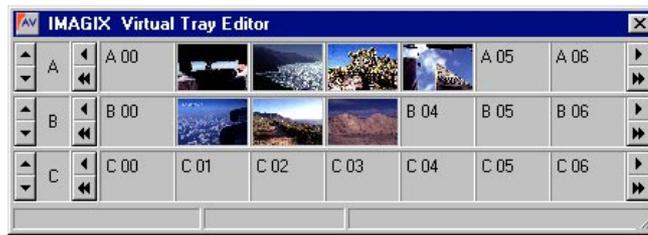
*Imagix créera automatiquement pour toute importation d'image digitale, un fichier avec l'extension \*.imc.. Cette image aura une résolution réduite 192x128 pixel. Dans la procédure normale, ce sera celle-ci qui sera utilisée lors de la projection. Si lors de la projection vous utilisez la résolution maximale, ce sera votre image sous sa forme originale qui sera utilisée (voir menu "options"). Le chemin de l'image originale peut être modifié dans la colonne de droite de l'éditeur.*

*Attention ! Si vous modifiez ce fichier, le fichier IMC ne sera pas recréé. Il peut parfois y avoir une différence entre l'image IMC et l'originale. Afin que les deux soient identiques, il est vivement recommandé d'importer la nouvelle image par le menu "picture import" dans le chariot virtuel. Dans ce cas, la référence IMC à l'image originale sera recréée.*

Dans un premier temps pour une première visualisation de votre travail vous n'aurez en principe pas besoin d'utiliser la colonne de droite, Imagix la gèrera automatiquement.

## L'éditeur de chariots virtuels

L'éditeur de chariots virtuels (=Virtual tray editor) permet de visualiser la répartition des diapositives par rapport aux différents projecteurs. Vous pourrez gérer jusqu'à 16 projecteurs avec une



capacité de 250 diapositives chacun. Si vous travaillez sans images digitalisées, l'affichage des diapositives restera sous forme de rectangle gris contenant le numéro de la diapositive et éventuellement le titre.

Avec les bouton symbolisant des flèches, vous pourrez vous déplacer à l'intérieur des chariots. En sélectionnant une diapositive avec votre souris vous pourrez par « drag and drop » déplacer les diapositives.

Lorsque vous positionnez votre souris sur une diapositive, la barre de statut affichera des informations supplémentaires : le titre ; l'écran de projection affecté et le nombre d'utilisations de cette diapositive dans l'arrangeur.

En cliquant sur une diapositive, Imagix l'encadrera en rouge. Cela signifiera qu'elle est sélectionnée. Si vous maintenez la touche ALT enfoncée, vous pourrez sélectionner plusieurs diapositives. Comme dans Windows-Explorer avec la touche Shift vous pourrez sélectionner tout une section.

### Le menu contextuel de l'éditeur de chariots

Avec le bouton droit de la souris, vous pourrez afficher le menu contextuel de l'éditeur de chariots.

La fonction "Insert Slide" permet d'insérer une nouvelle diapositive devant celle où vous serez positionné. (Remarque : la diapositive ne sera pas insérée devant une diapositive sélectionnée mais devant celle où le pointeur de votre souris sera positionné.). Toutes les diapositives avant celle que vous insérez seront reculées. Imagix 5 intégrera automatiquement les corrections pour les étapes du transport. Une correction manuelle ne sera donc pas nécessaire.

La fonction "Remove slide" enlèvera la diapositive où votre pointeur de souris sera situé. Toutes les diapositives seront avancées, et Imagix 5 intégrera ici aussi automatiquement les corrections pour les étapes du transport.

"Create Gap for a slide" insèrera un espace vide pour une diapositive.

"Slide fixed" fixera une diapositive. La diapositive sera sécurisée contre tout déplacement automatique d'Imagix. Si vous souhaitez positionner une diapositive dans un endroit en particulier, vous pourrez la fixer avec cette fonction. Il vous sera toujours possible de la déplacer manuellement.



"Delete Slide" effacera la diapositive du chariot virtuel ainsi que le cas échéant de l'arrangeur. Le fichier IMC correspondant ne sera pas supprimé du disque dur. Contrairement à la fonction précédente "Remove slide", les autres diapositives ne seront pas avancées.

"Duplicate slide" crée une copie de la diapositive. Cette copie sera « accrochée » au pointeur de la souris et pourra être insérée à n'importe quel endroit du chariot virtuel. Une copie du fichier IMC sera également créée. Ce sera comme si vous aviez une seconde diapositive sur le chariot totalement indépendante de la première.

Les quatre fonctions suivantes permettent de sélectionner les diapositives :  
 Select all Slides = sélection de toutes les diapositives (du projet).  
 Select all fixed Slides = sélection de toutes les diapositives fixées.  
 Select all un-fixed Slides = sélection de toutes les diapositives non fixées.  
 Select all Slides on this Tray = sélection de toutes les diapositives sur ce chariot.

"Fix selected slides" fixera toutes les diapositives sélectionnées. Si par exemple une partie de votre diaporama est déjà terminée, il sera alors important de fixer les diapositives afin qu'IMAGIX ne les réorganise pas de nouveau au cours d'une manipulation ultérieure. Lorsque votre projet s'étale dans plusieurs chariots il ne faudra pas utiliser la réorganisation automatique pour tous les chariots simultanément car l'algorithme de réorganisation ne fonctionne que sur un seul chariot à la fois

"Un-Fix selected slides" cette fonction effectuera le contraire de la précédente.

"Delete selected slides" effacera les diapositives sélectionnées ainsi que leurs fichiers IMC respectifs.

"Set Slide-Title to default" affectera un titre standard aux diapositives sélectionnées. Ce titre sera constitué de la lettre du chariot suivi d'un tiret puis du numéro de la diapositive.

"Move unfixed Slides to Slide Viewer ". Cette commande déplacera toutes les diapositives objets non fixées. En principe ce sera la première étape pour une réorganisation.

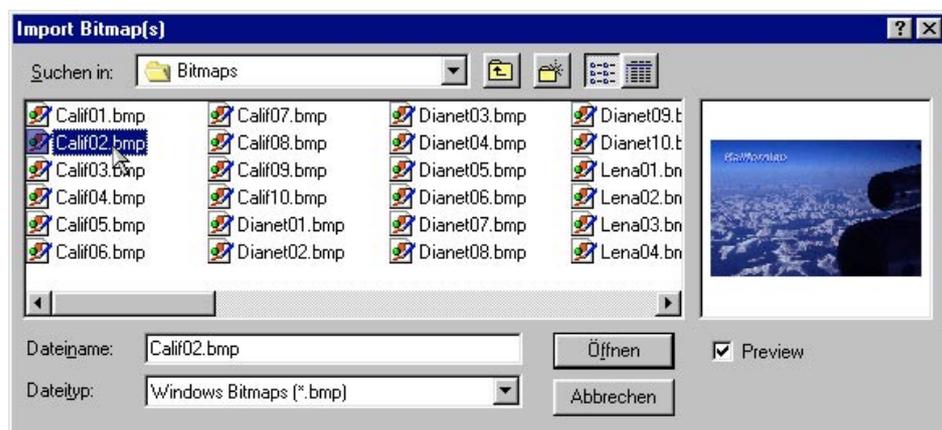
"Slide Sorter -> Trays " cette commande déplacera toutes les diapositives ayant une diapositive événement dans l'arrangeur vers un endroit libre du chariot. Ce sera la seconde étape de la réorganisation automatique.

"Realign all unfixed Slides " permet de lancer les deux fonctions précédentes.

"Picture - Import " permet d'affecter un nouveau fichier image (bitmap) à une diapositive. Nous allons voir cet aspect plus en détail dans le paragraphe suivant.

## Importer une image

Une caractéristique importante d'Imagix est de pouvoir simuler les fondus avec des images digitales. Pour cela il faut que les images soient importées à partir d'un Bitmap- Windows dans un fichier Imagix. Après avoir double-cliqué dans un chariot, le dialogue d'importation suivant s'affiche :



Maintenant vous pouvez sélectionner une ou plusieurs images. Les images sélectionnées seront importées lorsque vous refermerez la fenêtre de dialogue.

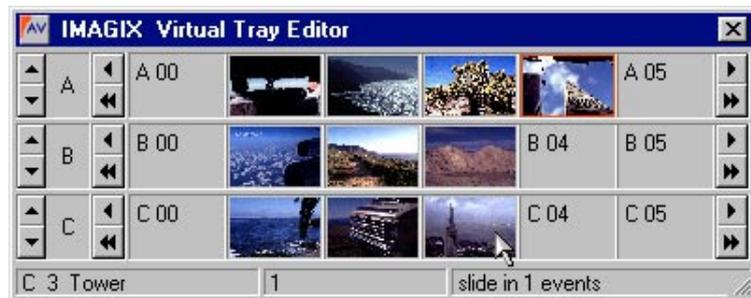
Vous pouvez lancer l'importation directement dans le chariot virtuel ou dans la visionneuse. Si plusieurs fichiers ont été sélectionnés, ils seront importés par ordre ascendant. Si le casier du chariot sélectionné pour l'importation est vide, une nouvelle diapositive objet sera créée, si le casier est déjà occupé, seule l'image sera ajoutée.

*Imagix crée automatiquement un fichier IMC, qui consiste en une image avec une résolution réduite à 192x128-pixel. Si vous importez une image vers une diapositive ayant déjà une image affectée, l'image importée la remplacera tout en conservant le nom précédent. Le nom du fichier est constitué par un nombre crypté dont Imagix aura besoin en tant qu'identificateur (ID) interne.*

Toutes les images importées devront exister au format de Bitmap Windows. Afin de convertir d'autres formats, utilisez l'un des nombreux programmes free- ou Shareware existant. Vous pouvez également importer des images ayant été utilisées dans Imagix (il faut juste que vous ayez conservé l'identificateur ID).

*La fenêtre de dialogue Windows ne pourra pas toutefois vous indiquer le format car elle n'affiche que les formats Windows (elle ne pourra donc pas afficher le format d'un fichier IMC).*

Dès que des images ont été importées, elles pourront être visualisées dans le petit format : 48x32.



Avec les flèches à droite et à gauche des chariots, vous pouvez déplacer les diapositives horizontalement. Avec les flèches haut et bas (situées à l'extrême gauche), vous pourrez sélectionner pour une rangée un autre chariot. Il est tout à fait possible et logique de sélectionner parfois deux même chariots. Par exemple pour déplacer la diapositive A60 dans la position A04, comme l'écran n'est pas assez large pour visualiser les 60 diapositives, deux rangées seront nécessaires.

## La visionneuse virtuelle

La visionneuse virtuelle est semblable pour de nombreux points à l'éditeur de chariots virtuel. Vous pouvez ici aussi réorganiser l'ordre des diapositives avec la souris par « drag and drop ». On peut aussi facilement jongler avec les diapositives de l'éditeur de chariots et la visionneuse. La visionneuse peut contenir jusqu'à 4000 diapositives.

Les emplacements sont numérotés de 0 à 4000. Toutes les descriptions sur la sélection dans l'éditeur de chariots, s'appliquera ici.



## Le menu contextuel de la visionneuse

La plupart des fonctions de ce menu ont été traitées précédemment pour l'éditeur de chariots. Les points nouveaux sont :

"Assign Screen area" assignera à une diapositive l'une des 8 projections possibles sur l'écran. Cette fonction permet de projeter la diapositive à l'endroit correcte. De plus, lors de la réorganisation automatique dans les chariots, Imagix affectera cette diapositive uniquement à un projecteur qui projetera l'image à l'endroit souhaité. Voir aussi "The screen designer"

"Lightbox packing" déplace toutes les diapositives afin de supprimer tous les espaces vides dans la visionneuse.

Les fonctions suivantes sont identiques à celles de l'éditeur de chariots virtuel.



## Combinaisons entre l'arrangeur – l'éditeur chariots et la visionneuse

Passons maintenant simplement en revue toutes les combinaisons possibles entre les différentes fenêtres :

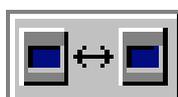
Dans l'arrangeur se situent toutes les diapositives événements. L'arrangeur indiquera comment et quand projeter une diapositive. La diapositive objet correspondante devra être soit dans l'éditeur chariots soit dans la visionneuse. Si c'est dans la visionneuse, la diapositive sera visible dans la visionneuse mais n'aura pas encore de projecteur affecté. Si la diapositive est dans l'éditeur chariots, les projecteurs correspondant seront affectés et vous pourrez observer les fondus des projecteurs dans la fenêtre d'Etat.

Deux diapositives événements dans la visionneuse pourront toujours être enchaînées ; dans l'éditeur chariots uniquement si elles ont deux projecteurs différents.

Si vous avez des diapositives digitalisées, il sera préférable de toujours commencé avec la visionneuse. Vous pourrez en effet tout d'abord librement organisé votre projet sans avoir à prendre en compte les restrictions dues au temps de transport des projecteurs.

L'algorithme de tris automatiques essaiera ensuite d'organiser ensuite pour vous l'affectation aux projecteurs en évitant tous les conflits. L'ordre des événements sera important ici. Si une modification de l'ordre à été effectuée, il se peut qu'Imagix suggère une réorganisation complète du projet. C'est pourquoi il sera important de « fixer » au préalable les sections totalement terminées.

Si vous souhaitez par exemple, insérer une diapositive dans un chariot, vous pouvez le faire dans l'éditeur de chariot. La programmation sera ajustée afin que le résultat global du projet reste le même.



En plus du menu contextuel de l'éditeur chariots, vous pouvez également activer une réorganisation complète par le bouton en haut à droite de l'arrangeur.

## L'écran de projection virtuel

L'écran de projection virtuel simulera la projection de votre diaporama. Les diapositives n'ayant pas d'image affectée seront noires.

Après l'initialisation d'Imagix, l'écran aura la taille de : 192x128 pixels et tous les projecteurs seront assignés à une section de l'écran. L'écran affichera la diapositive où sera positionné le locateur.



Si vous cliquez sur une diapositive dans l'éditeur chariots ou dans la visionneuse, vous pourrez contrôler cette diapositive dans l'écran virtuel.

Vous pouvez agrandir l'écran de 3:1 en utilisant la souris ou par la réglette dans le menu option (remarque : la résolution de 192x128 ne sera pas augmentée.)

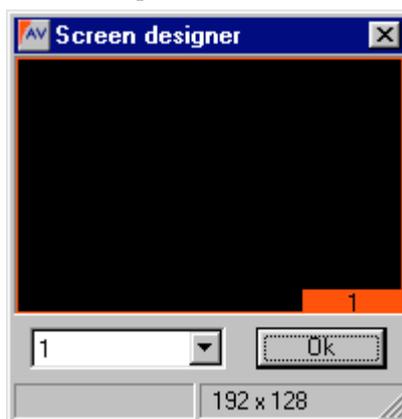
Nous allons voir dans la section suivante comment créer des images panoramiques et comment travailler avec une plus haute résolution.

### Projection panoramiques – Le « screen designer »

En tant que standard Imagix assure un écran pour tous les projecteurs. Avec le « screen designer », vous pouvez toutefois configurer un diaporama avec jusqu'à 8 sections de projection en les assignant aux projecteurs respectifs.

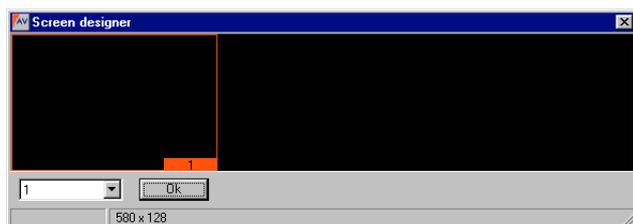


En cliquant avec le bouton droit de la souris, sur l'écran de projection virtuel, vous pouvez activer le « Screen/area designer »



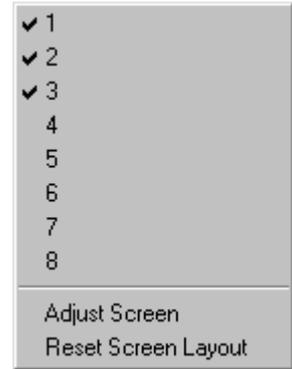
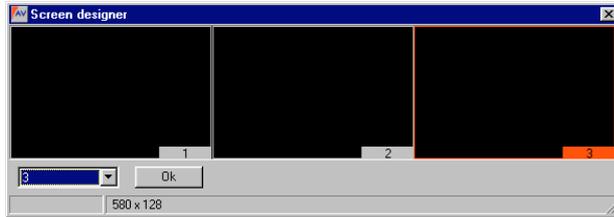
Tout d'abord vous ne verrez que les propriétés de bases d'une section de projection donnée. Afin de créer des projections panoramiques ou des projections similaires sur plusieurs sections de projection, il faudra de préférence agrandir la fenêtre de l'écran virtuel le plus possible.

Pour être plus explicite, nous allons prendre l'exemple d'une projection panoramique sur 3 sections avec 9 projecteurs.



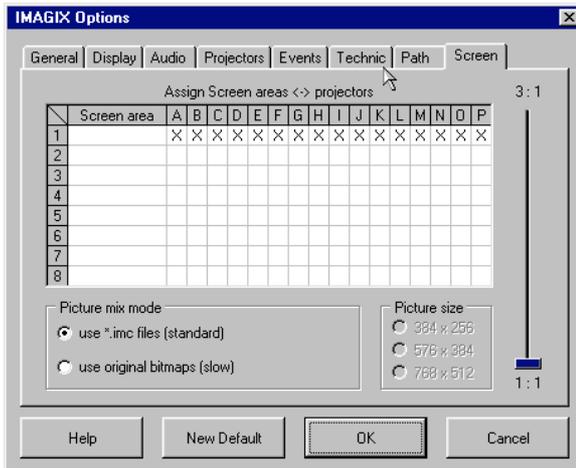
Tout d'abord nous agrandissons le « screen/ area designer ».

En cliquant par la fenêtre de sélection ou par le bouton droit de la souris vous pourrez activer une seconde puis une troisième section de projection. La section sélectionnée sera affichée en rouge et pourra être déplacée à volonté. Afin de rendre l'affichage plus clair, Imagix n'affiche que les sections sélectionnées ou en cours d'utilisation.



Comme nous souhaitons créer un diaporama sur 3 sections, il faudra regrouper les 3 sections de projection l'une à côté de l'autre. Avec le bouton droit de la souris vous accèderez à la fonction « adjust screen », et vous pourrez ajuster la répartition des sections dans l'écran virtuel.

Après avoir validé vos modifications avec 'OK', Imagix ajustera l'écran virtuel d'après vos modifications.



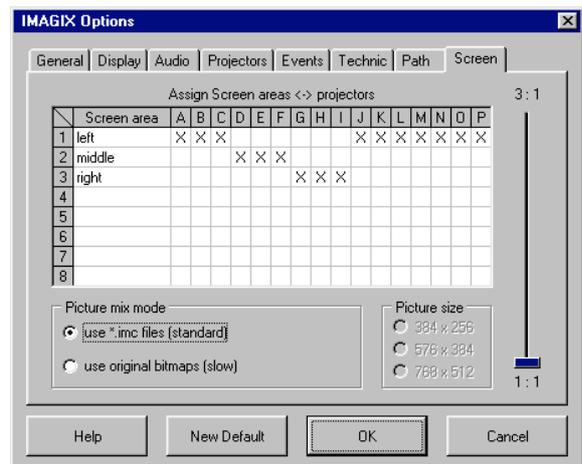
Pour un diaporama utilisant plusieurs champs, il est important de fixer l'ordre des projecteurs par rapport aux sections.

Le paramétrage des projecteurs s'effectue sous l'onglet "screen" dans le menu options d'Imagix.

Par défaut tous les projecteurs seront affectés à la première section de projection. Par un simple clique vous pourrez modifier les affectations. Comme nous souhaitons paramétrer ç projecteurs sur les 3 sections, le

résultat peut être comme ceci :

- Projecteurs ABC affectés au champ 1
  - Projecteurs DEF affectés au champ 2
  - Projecteurs GHI affectés au champ 3
- Dans le champ « Sreen area » vous pouvez définir vos propres titres qui seront ultérieurement utilisés dans le « screen/ area designer ».



Avec la réglette sur la droite vous pouvez ajuster l'échelle de l'écran virtuel.

## Affectation des diapositives par rapport aux sections de projection

Chaque diapositive devra être affectée à une section de projection. Pour un diaporama panoramique il est sinon impossible à Imagix de savoir si une diapositive sera projetée à droite ou à gauche. Cette décision sera la votre. Lorsqu'une diapositive est sur la visionneuse vous pouvez l'affecter (vous pouvez également effectuer des affectations pour plusieurs diapositives simultanément en les sélectionnant). En principe Imagix recommande la section 1. Cependant dans l'éditeur du chariot, la diapositive sera affectée à la surface vers laquelle le projecteur sera orienté (les affectations se font sous le menu options). Logiquement donc, si une diapositive désignée en principe pour être projetée sur la partie droite est placée dans le projecteur gauche, elle sera projetée à gauche. Si on replace la diapositive dans la visionneuse elle conservera la dernière affectation de projection. Vous pouvez donc modifier les affectations de projection en sortant la diapositive et en la plaçant dans la visionneuse.

## Haute résolution à l'écran virtuel

Le format 192 x 128 pixels ainsi que les fichiers IMC spécialement calculés, sont utilisés afin de permettre des fondus enchaînés en temps réel sur l'ordinateur. Normalement, cette résolution est suffisante pour juger de l'effet d'une diapositive dans un diaporama. Toutefois il se peut que pour certaines applications, une résolution plus grande soit nécessaire. Imagix offre trois tailles supplémentaires à cette fin.

Pour cela il faudra que le fichier image créé accède au fichier de l'image originale. Il faudra donc toujours conserver cette image originale. Imagix enregistrera lors de l'importation le nom de l'image originale ainsi que le chemin complet de celle-ci. Vous pourrez lire cela dans l'éditeur des titres et



éventuellement modifier ces informations le cas échéant.

Sélectionnez sous l'onglet "screen" du menu "option" l'utilisation de l'image

originale « use original bitmaps » puis sélectionnez la taille souhaitée sous « Picture size

L'écran s'affichera avec la nouvelle taille définie et l'image sera projetée avec la nouvelle résolution. Pour ces manipulations il faudra évidemment prendre en compte le fait que les capacités du micro processeur ainsi que de la mémoire devront être suffisamment puissantes.

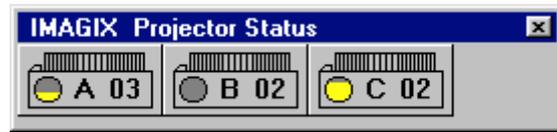
Avec la fonction "merge to AVI" le fichier vidéo AVI sera calculé avec la taille sélectionnée.

## La taille de l'image originale

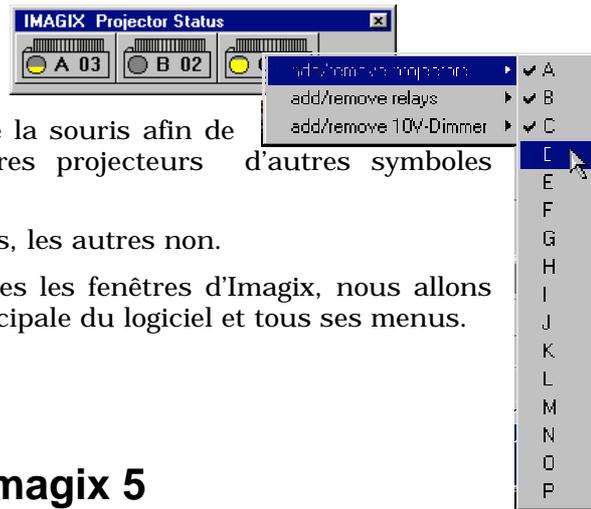
Afin d'assurer de bons résultats pour une projection de haute résolution, il est recommandé que la taille de l'image originale soit approximativement égale à celle qui sera projetée à l'écran virtuel. En effet, si vous importez par exemple une image de 1500 x 1000 pixels, Imagix devra intégrer et recalculer les 4 Mo en haute résolution ce nécessitera un gros travail pour le disque dur. Si par contre l'image est préalablement réduite à la taille approximative de celle qui sera projetée sur l'écran virtuel, le temps de traitement en sera considérablement réduit. Toutefois il ne faut pas que l'image soit plus petite que la taille de l'écran virtuel car cela diminuerait la qualité de la résolution. 192 x 128 est la résolution optimale et le transfert avec les calculs de conversions ne nécessiteront que 73 Ko. Ainsi un bon résultat pourra être obtenu même avec des processeurs lents.

## La fenêtre du statut de projection

Le statut de projection affiche le niveau de luminosité utilisé ainsi que la position du chariot des projecteurs en fonction de la position actuelle de la propre position du Localisateur (locator). Il permet également d'observer l'état des sorties 10V et des relais AUX. Si vous fermez la fenêtre les calculs s'effectueront toujours en arrière-plan.



Le statut est par défaut déjà pourvu de 3 projecteurs. Vous pouvez utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris afin de supprimer ou de rajouter d'autres projecteurs d'autres symboles « dimmer » ou relais.



Les éléments cochés seront affichés, les autres non.

Nous avons vu pratiquement toutes les fenêtres d'Imagix, nous allons maintenant détailler la fenêtre principale du logiciel et tous ses menus.

## La fenêtre principale d'Imagix 5

La fenêtre principale d'Imagix 5 est la fenêtre gérant l'ensemble du programme. Si vous fermez cette fenêtre, vous quitterez alors Imagix. Si vous la réduisez,



toutes les fenêtres seront proportionnellement réduites.

Elle est constituée de 5 sous-parties et du menu principal.

Les icônes permettent d'accéder plus rapidement aux fonctions. Pratiquement toutes ces fonctions sont également accessibles sous le menu principal (nous les verrons en détail ultérieurement).

### Les icônes

Les icônes regroupent les fonctions suivantes.



Ouvre un projet Imagix préexistant



Créer un nouveau projet



Sauvegarder le projet actuel



Basculer dans le mode édition pour le travail audio



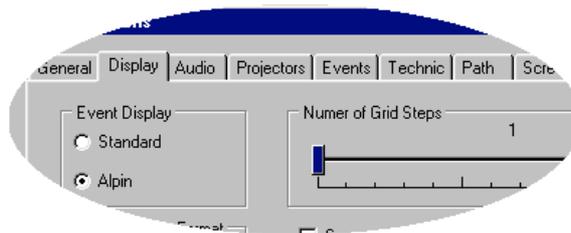
Activer le localisateur « locator » magnétique. Les événements situés à une distance donnée pourront automatiquement être gérés par le localisateur. Par ce moyen, il sera donc possible de positionner de façon très précise les événements



Ouvrir la fenêtre avec les Options Imagix



Positionner une grille magnétique sur l'arrangeur. Les événements seront verrouillés dans la grille. La taille de la grille pourra être adaptée dans l'onglet " Display" sous le menu "Imagix Options".



Basculer en mode éditeur de courbe avec lequel vous pourrez créer vos propres courbes de lumière.



Ouvrir la gestion du « marker ».



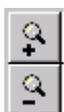
Ouvrir la fonction mémoire.



Marquer tous les événements situés à partir du localisateur.



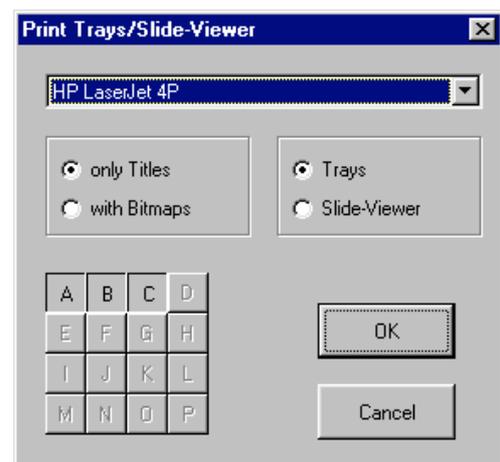
Ouvrir la fonction d'impression d'Imagix. Une version ultérieure prévoit de remplacer la fonction d'impression par une fonction d'exportation du texte.



Zoomer pour agrandir ou pour diminuer l'affichage d'un segment de l'arrangeur.



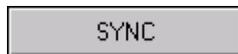
Ouvrir la fenêtre d'information d'Imagix. Cette fenêtre précise le numéro de la version, le numéro du logiciel et l'adresse de l'éditeur du logiciel.



Fermer Imagix. Par sécurité un message s'affichera vous demandant si vous souhaitez enregistrer les modifications effectuées.

## Contrôle audio

La fenêtre de contrôle audio inclut les fonctions centrales de playback et de recording (enregistrement).



Activer le contrôle de projecteur : les projecteurs seront totalement synchronisés avec tout travail effectué sous Imagix.



Stop et Play. Avec Play, le diaporama sera lancé à partir de l'endroit où se situera le localisateur dans l'arrangeur. La fonction stop arrêtera la diffusion du diaporama.

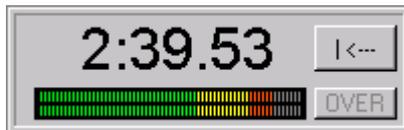


Actionner la fonction copie d'un CD audio permettant la conversion d'un CD audio en un fichier son ("Convert Audio-CD into a Wave File"), voir aussi la fonction de copie directe d'un CD audio ("Direct copying of a Audio CD").



Enregistrer un fichier son (via la carte son).

## Durée / affichage de niveau



L'affichage de l'horaire se fera par rapport à la position du pointeur ;

L'affichage du volume montrera l'ensemble de la programmation du volume après mixage de toutes les pistes incluant tous les ajustements des courbes de niveau etc. Le signal qui sera transféré à la carte son sera affiché. Une saturation du son digital entraînera des distorsions. Dans ce cas un signal apparaîtra affichant en rouge le mot "Over". Ces distorsions seront enregistrées par Imagix, il faudra pour les supprimer cliquer sur le bouton "over". En réactivant le bouton Play on peut aussi annuler l'action.



Ce bouton permet d'activer le localisateur et segment de l'arrangeur sur 0:00.00.



Affiche des saturations éventuelles.

### Note:

*Si vous rencontrez une saturation durant un enregistrement, vous ne pourrez plus la repérer ultérieurement dans Imagix.. En enregistrant via une carte son D/A la conversion du signal analogique devra être effectuée entre les valeurs de **-32768** à **+32767**. Si cette valeur est dépassée elle sera coupée (clipping). Cela entraînera des distorsions. Après la conversion toutes les valeurs seront dans la marge autorisée et donc ne pourront plus être repérées. Lors d'un enregistrement via une entrée digitale ou à partir d'un CD, des saturations ne peuvent apparaître. Toutefois si une saturation existe déjà du fait de l'enregistrement des sources analogiques antérieures, le problème sera évidemment transféré.*

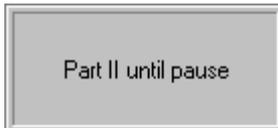
## L'analyseur

L'analyseur affiche les ondes audio sur la fréquence globale.



Pour gagner de la place à l'écran principal, cette fenêtre peut être fermée par le menu « Window ». Ce gain de place permettra notamment de pouvoir visualiser la fenêtre affichant les commentaires.

## La fenêtre des commentaires



Cet espace affiche le commentaire affecté à droite du « marker ». Si vous souhaitez rajouter une remarque, posez un « marker » (avec la touche entrée) et affecter le à un commentaire (voir aussi "Marker"). Dès que le localisateur se déplacera sur le « marker », le commentaire s'affichera.

## Le menu principal d'Imagix

Nous allons passer ici en revue point par point les principaux menu d'Imagix en apportant à chaque fois une explication concise.

"New Project" réinitialisera l'ensemble de l'écran et préparera un nouveau projet vierge.

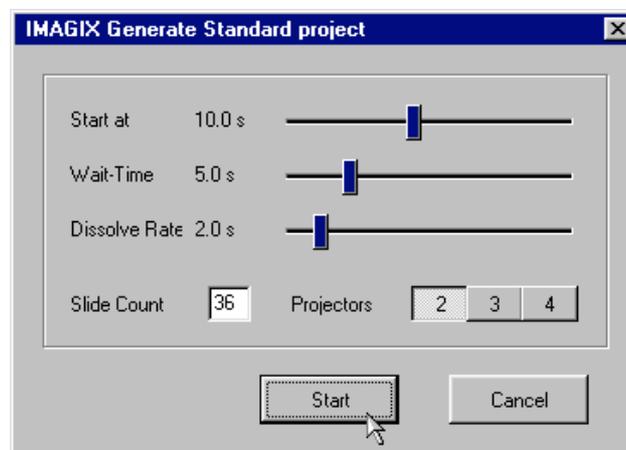
" Open " ouvre un projet existant déjà sur le disque dur.

" Save" = Enregistrer : enregistrera le projet actuel sous le nom déjà définis. Si aucun nom n'a encore été défini, Imagix demandera d'en créer un.

" Save as" = Enregistrer sous : enregistrera le projet sous un nouveau nom. C'est une fonction utile lorsque vous souhaitez faire par sécurité une copie de sauvegarde de l'état actuel de votre diaporama pour éventuellement revenir à cette version ultérieurement.

*Veillez noter que " Save as"(enregistrer sous) n'effectuera pas une copie complète de votre projet mais seulement des fichiers événements et de la configuration. Les fichiers sons et images ne seront pas copiés puisque ce sont des fichiers prenant beaucoup de place. Les détails concernant les fichiers utilisés et les options de restitutions de fichiers seront sous " The Files of IMAGIX".*

"New Standard Project" permettra de créer un nouveau projet vierge contenant la structure de base pour un diaporama de base. Vous préciserez le nombre de diapositives et le nombre de projecteurs sur lesquels elles seront réparties. Imagix créera des diapositives et des événements localisés sur une piste. En paramétrant ensuite la durée, vous pourrez ainsi créer très facilement un diaporama.



"Import Imagix version 2/3" permet d'importer des applications créées sur des versions antérieures d'Imagix dans la version 5 d'Imagix. Imagix 5 peut importer des fichiers ayant été créé avec Imagix 2.12 ainsi que toutes les versions d'Imagix 3. Ces fichiers sont totalement compatibles.

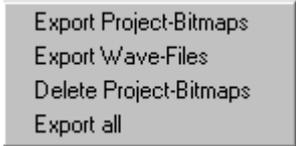
Des applications créées sur des versions plus anciennes devront tout d'abord être importées sous Imagix 2.12.

"Export Imagix Version 2/3" permet d'exporter une application (diapositives évènements et configuration) sous le format d'Imagix 3, pouvant également être utilisé sous la version DOS version d'Imagix 2,12. Ceci peut être utile pour des utilisateurs de versions antérieures.

"Memory function" permet de télécharger des fichiers de diapositives évènements dans la mémoire de l'unité de contrôle UX-MEGA, TRIPLEX et QUATRIX. Ceci est nécessaire pour le « speaker support ». Le même résultat peut être atteint en convertissant tout d'abord les fichiers au format d'Imagix 3 puis en téléchargeant dans le hardware. Dans Imagix 3 vous pourrez également effectuer des modifications numériques.

*Veillez noter que la mémoire dans TRIPLEX et QUATRIX peut contenir plus de fichiers s'ils sont exportés directement à partir d'Imagix 5 que via Imagix 3. Imagix 3 est en effet limité à 2000 commandes du fait de la limite du système 16 bit de Windows 3.11-, sous lequel Imagix 3 a été programmé. Par des conversions internes sous Imagix 5, on peut intégrer jusqu'à 3000 étapes d'Imagix 3 dans la mémoire de TRIPLEX et QUATRIX. Avec UX-MEGA les capacités de stockage sont toujours les mêmes puisque les limites sont directement reliés à la capacité de la mémoire.*

"Project Export Function" est une fonction d'exportation utilisée pour une sauvegarde complète du projet sous un support externe comme le CD, lorsque vous souhaitez par exemple décharger votre disque dur d'un projet sans le supprimer. Le sous menu vous indiquera de créer un nouveau répertoire. C'est dans ce nouveau répertoire qu'Imagix copiera tous les fichiers. Vous pourrez sélectionner de n'importer que certaines images ou fichiers sous nécessaires ou alors tous les fichiers. Si vous sélectionner "Export Everything" (= exporter tout) les fichiers relatifs au projet ainsi que la configuration seront automatiquement inclus dans l'exportation. Veuillez aussi vous référer au menu "The Files of Imagix". La fonction "Erase the project bitmaps" (= effacer toutes les images projet) éliminera tous les fichiers IMC qui avaient été utilisés pour ce projet.



"Open Imagix 4.27" project" ouvrira un projet créé sous cette version d'Imagix. Certains fichiers de la version 4.27 seront adaptés à la version 5. Attention : un projet créé sous Imagix 5 ne pourra pas être ouvert correctement sous une version Imagix 4.xxx!

"Convert Images from V4.27" permet de convertir une image IMB d'Imagix 4 en un fichier IMC afin que vous puissiez utiliser ces même fichiers dans la version 5.

*Imagix 5 travaille avec un algorithme bien plus précis qu'Imagix 4. Intérieurement tout sera calculé en 16.7 mil. couleurs. Les structures ayant comportés des erreurs lors des fondus, disparaîtront sous Imagix 5.*

"Exit" pour quitter IMAGIX 5. Par sécurité un message s'affichera vous demandant de sauvegarder votre fichier si cela n'a pas été fait.

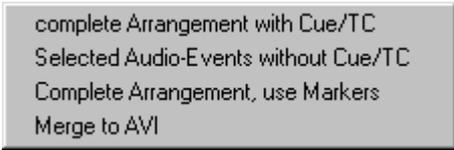
"Select Options" cette fonction sera détaillée dans le chapitre "Options".

"Option Merge-Functions" nous verrons cela dans le chapitre suivant.

## Fonction Merge

Les fonctions « merge » (= fusionner) dans Imagix permettent de lancer un arrangement musical en partie ou intégralement. Cela ne se fera pas dans la carte son mais dans un nouveau fichier. Un fichier son totalement nouveau sera créé (pour "Merge to AVI" un nouveau fichier AVI). Ce fichier inclura un mixage complet avec tous les paramètres, coupures, etc. Chaque fonction « merge » commencera par la question vous demandant vers quel fichier le résultat devra être sauvegardé. Veuillez noter que ce fichier peut être très grand. Vous pourrez observer la progression de la fonction avec le localisateur.

Ces fonctions devront être appliquées si vous souhaitez graver l'intégralité de votre diaporama sur un CD. Il faudra donc pratiquement intégrer tout dans un fichier son. Chaque logiciel graveur de CD permet à partir d'un fichier son de créer un CD audio.



complete Arrangement with Cue/TC  
Selected Audio-Events without Cue/TC  
Complete Arrangement, use Markers  
Merge to AVI

"complete arrangement with cue/TC" cette fonction permet de mettre l'intégralité d'une application dans un seul fichier son intégrant aussi les signaux « cue » et (si vous l'avez spécifié dans les "options"-audio) également le Timecode SMPTE. Pour une lecture normal d'un diaporama, le timecode n'est pas nécessaire, il l'est uniquement pour le « speaker support ».

*Veuillez noter que lors d'une fonction « merge » avec le type de signal "Digital PlusTrac", le bouton de synchronisation « Sync » devra être activé afin d'assurer un contrôle des signaux correct. Une fonction merge débutera toujours par le temps : 0:00.00 et se termine lorsque tous les évènements ont été exécuté et que 5 secondes se soient ensuite écoulées.*

"selective samples without TC/Cue" cette fonction permet de sélectionner des extraits dans un fichier son. Cela vous permettra de récupérer par exemple les extraits pour créer un nouveau mixage de son que vous utiliserez ultérieurement.

*Autre application typique : Vous avez un grand fichier son c'est-à-dire environ. 30mn avec 360 Mo sur le disque dur. En fait de ce fichier vous n'avez besoin que de 10 secondes. Comme nous éditons sans détruire l'original il vous faudra en principe avoir l'intégralité de ce fichier sur votre disque dur, et ce même si vous en utilisez une infime partie. Dans ce cas la solution est de couper avec la fonction « cut » les parties dont vous n'avez pas besoin ; de sélectionner ensuite la petite partie que vous souhaitez utiliser afin ensuite de la fusionner avec la fonction « merge » dans un nouveau fichier son qui prendra beaucoup moins de place sur votre disque dur.*

"complete arrangement with marker" cette fonction permet de mixer l'ensemble d'un arrangement dans plusieurs fichiers son. Dans ce cas là les caractéristiques des « markers » seront observés. Si Imagix trouve un « markers » avec la caractéristique "Start Wave" ou "Stop Wave" le localisateur se positionnera sur le premier « marker » spécifiant "Start Wave" puis il ira se positionner sur celui spécifiant "Stop Wave". Le fichier son sera créé entre les deux. A partir du dernier « marker » le localisateur se positionnera ensuite sur le prochain ayant « Start... » et créera ainsi un nouveau fichier son etc. Imagix lancera à chaque fois un nouveau fichier son. Imagix ajoutera à chaque fois un chiffre à deux unités à votre nom de fichier. Cette fonction de créer plusieurs petits fichiers son, permettra de graver sur le CD plusieurs entités indépendantes. Avec un diaporama utilisant le « speaker support », elles pourront ultérieurement être lancées de façon indépendante et être remplacées par une séquence contrôlée manuellement. Sous "Options" vous aurez à sélectionner le timecode pour qu'il soit intégré dans les fichiers son puisqu'ils seront nécessaires pour la synchronisation de l'unité de contrôle.

## Création - AVI

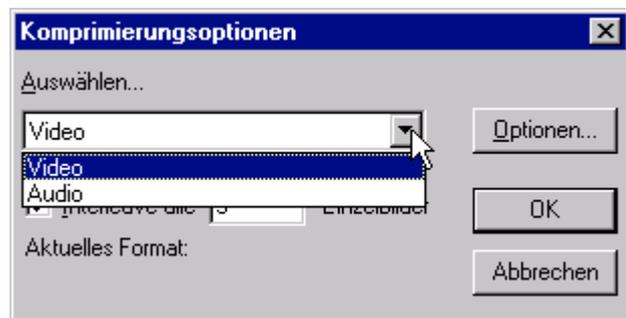
"Merge to AVI" est une fonction de fusion spéciale permettant de créer un fichier vidéo. Ceci confère l'opportunité de transmettre un développement non encore terminé. Imagix n'est pas nécessaire pour visualiser un fichier AVI. Il est également possible d'intégrer un tel fichier dans des applications multi-media.

*Note:*

*La façon dont un enchaînement sera créé dans Imagix est clairement une simulation d'une projection diapo. Elle intégrera de nombreux calcul puisque lors d'un enchaînement de 10 images/sec tous les pixels de l'image devront être recalculé t 10 fois par seconde et reproduite. Ceci peut faire « ramer » parfois même certains processeurs assez puissants et ayant une bonne carte graphique ! Pour des applications multi-media comme les CD-ROM interactifs, il existe de nombreux autres modes pour reproduire un pixel et pour ne pas avoir à calculer une image remixée. En gros, tous les pixels seront échangés l'un après l'autre et un ordre apparemment aléatoire sera effectué pour la redistribution des pixels. De tels enchaînements pourront être produit même avec des processeurs lents tout en produisant un résultat tout à fait honorable. L'objectif d'Imagix n'est pas toutefois de produire de tels enchaînements, mais de simuler des projections diapo. C'est pourquoi, de tels effets ne sont pas disponibles dans Imagix.*

Après avoir sélectionné ce menu, une fenêtre demandera sous quel nom vous souhaitez enregistrer le fichier AVI.

Ensuite un dialogue s'affichera permettant de sélectionner la compression. Nous sélectionneront séparément pour une séquence audio et vidéo afin de limiter la taille des fichiers.



L'algorithme qui pourra être utilisé dépendra du « Codex » ayant été installé sur votre système. Certains sont en standard dans Windows. La qualité de l'image et du son est toujours meilleure non comprimée, mais dans ce cas un CD ne pourra alors intégrer pas plus de 5mn de la présentation et ne pourra être visionnée sur pratiquement aucun ordinateur. La compression est toujours nécessaire. Quel sera l'algorithme le plus adapté et quelle qualité/quantité sera créée ne pourra pas être traité dans ce manuel, nous vous conseillons de vous référer à une documentation spécialisée ou à l'expérimentation.

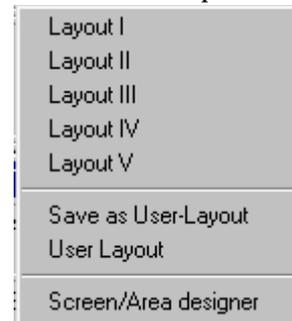
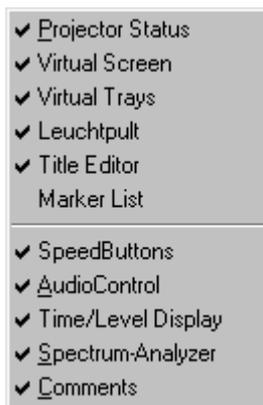
Imagix crée toujours des fichiers AVI dans le format de l'image. La proportion images/sec peu être ajustée sous "Options" dans la carte des registres "AV Technique".

## Autres menus principaux

Nous allons maintenant passer en revue les autres menus principaux d'Imagix.

Le menu "Marker" sera traité dans le chapitre "Le « Marker » dans Imagix".

Le menu "Layout" permet d'ajuster l'écran selon vos besoins et selon la taille de votre moniteur. Vous avez le choix entre 5 affichages configurés en standard ou alors vous pouvez paramétrer votre propre affichage. Il vous suffira de déplacer une fenêtre là où vous la souhaitez et d'ajuster sa taille. Puis vous pourrez l'enregistrer sous "Save as User-Layout" et le relancer ultérieurement. Vous pouvez aussi restaurer l'affichage en sélectionnant une des 5 configurations standard. A partir d'ici vous pouvez aussi accéder dans le designer d'écran.



Avec le menu "Window" vous pouvez basculer dans les différentes fenêtres d'Imagix. Lorsqu'elles sont cochées, cela signifie qu'elles sont ouvertes.

"Screen / Area Designer" ouvre un designer pour les écrans de projections permettant de définir les sections de projection.

Le menu "Help" vous donne accès à l'aide en ligne et au bouton info. La fenêtre info vous informe de la version et du numéro de série du logiciel



## Les marqueurs dans IMAGIX

La façon la plus simple de définir un marqueur est d'utiliser la touche Entrée. Cette fonction peut être utilisée lorsque vous souhaitez marquer certains points (comme par exemple le rythme de la musique). La fonction d'aimant (magnet) leur affectera ensuite des événements correspondant.

Par le clic du bouton droit de la souris sur la piste du localisateur, vous pouvez aussi ouvrir le menu contextuel des fonctions du marqueur. Les utilisations du Marker dans Imagix sont multiples. On peut l'utiliser facilement pour marquer différents endroits vers lesquels on souhaite avoir un accès rapide. On peut aussi l'utiliser pour une commande à distance des lecteurs CD pour les projections du « speaker support » ou pour définir un commentaire parallèle.



"Add marker" permet d'ajouter un marqueur à l'endroit sélectionné. Au même moment l'éditeur du « marker » s'ouvrira.

"Find marker" ouvre une fenêtre permettant un accès rapide vers les marqueurs ayant déjà été définis.

## L'éditeur du marqueur

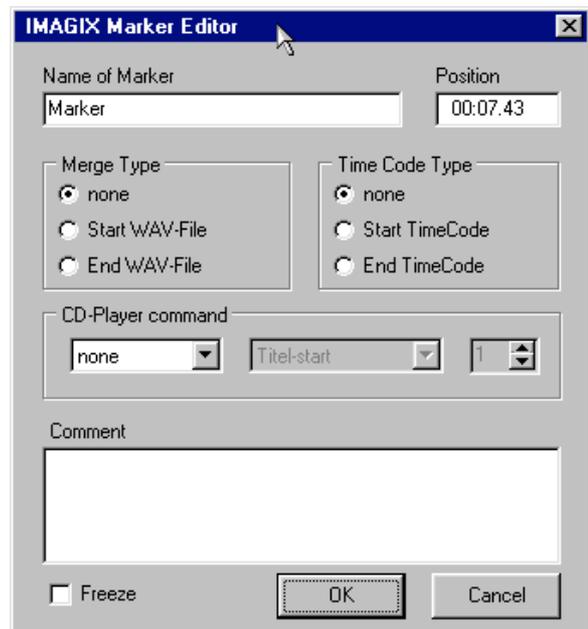
L'éditeur du marqueur (marker-editor) s'ouvre automatiquement en définissant un marqueur.

Dans le champ de gauche vous pouvez définir le nom du marqueur qui sera ensuite géré par Imagix.

Dans le champ droite s'affichera la position temporelle exacte du marqueur. Elle peut être modifiée. Le marqueur sera alors déplacé dans l'arrangeur. Inversement vous pouvez déplacer un marqueur dans l'arrangeur avec le bouton gauche de la souris.

Dans le champ « Comment » vous pouvez taper un texte relatif au marqueur. Ce texte apparaîtra ensuite lors de l'administration des marqueurs et lors du playback du diaporama.

Si le champ « freeze » est activé, le marqueur ne pourra plus être déplacé. Une nouvelle position peut toutefois être définie mais cette fois uniquement à partir du champ « Position »



La section "Merge Type" contrôle la fonction de fusion. Si "none" est sélectionné, cela signifiera que ce marqueur n'aura pas d'importance dans la fonction de fusion. Autrement un nouveau fichier son sera créé, ou un basculement vers le premier marqueur ayant la spécificité « start wave-file » sera effectué. Le type de fusion « Merge type » ne sera observé que si la "Merge with Marker" aura été sélectionné. (voir aussi "Fonctions « Merge » de fusion").

La section "Time Code Type" contrôle l'intégration du timecode en 16 bit dans le fichier digital audio. "Start Time-Code" permet de valider l'intégration, "End Time-Code" stoppe l'intégration du time code. En sélectionnant "none" cela signifiera que le marqueur n'aura aucune influence sur l'encodage du time code.

*Ceci est une fonction très spéciale nécessaire uniquement si l'on veut que la musique continue mais que le time code s'arrête. Pour des techniques de synchronisation spécifiques par exemple pour un projecteur de film cela peut parfois être nécessaire. Pour une application « speaker support » normale, le timecode sera nécessaire de bout en bout puisque les passages synchronisés devront se dérouler de façon totalement automatique et à la fin de la section remplacée par un passage live.*

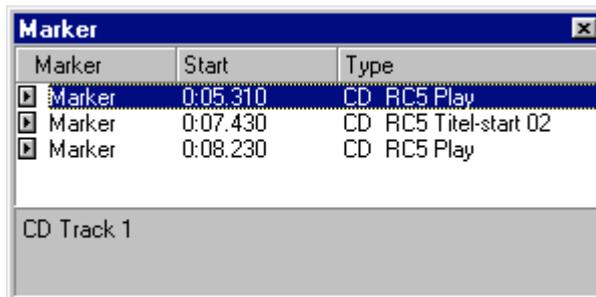
Le champ "CD-Player Command" ajoute à ce marqueur une commande qui, en utilisant Quatrix, actionne le lecteur CD. Il existe deux protocoles ESI et RC5. pour les lecteurs CD Phillips et Marantz ; en principe tous les deux pourront être contrôlés par cette commande (pas toujours en dehors de l'Europe). Si la section titre est activée, vous pourrez donner un numéro au titre permettant en suite de le lancer. En plus de la sélection du titre vous pourrez aussi sélectionner les commandes Stop, Pause et Play.

*Veillez noter qu'après qu'un titre d'un CD a été joué le second démarre automatiquement. Vous aurez donc à poser des commandes de pause et de lecture. Afin d'éviter les lancements individuels de lecture dans un CD, il est possible de paramétrer d'abord la pause puis la lecture. Mais cela diffère d'un CD à l'autre et vous devrez tester les séquences.*

## La fenêtre du marqueur

"Find Marker" est la fonction qui ouvre l'administration du marqueur. Elle peut rester ouverte ; de même le statut du projecteur peut rester affiché à tout moment.

Vous pouvez ouvrir la fenêtre du marqueur également avec le raccourci « F ».

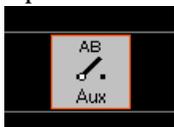


Si un marqueur est activé dans l'administration du marqueur, le localisateur se positionnera automatiquement à l'endroit correspondant. La section affichée sera ajustée si nécessaire. Le petit bouton play dans l'administration lance le projet en mode lecture. En cliquant de nouveau dessus cela stoppera la lecture et repositionnera le localisateur sur le marqueur.

Avec "Bksp /Del." On peut supprimer un marqueur sélectionné. Vous pouvez aussi dans la fenêtre d'administration du marqueur, avec le bouton droit de la souris, lancer le menu contextuel et accéder aux commandes comme : "Rework Marker" (= retravailler un marqueur) et "Remove Marker" (= supprimer un marqueur). "Rework Marker" ouvrira l'éditeur du marqueur (voir ci-dessus). "Remove Marker" supprimera un marqueur.

## Travailler avec les relais et une technologie 10V

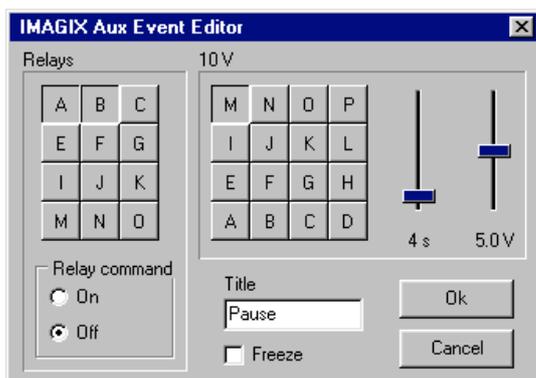
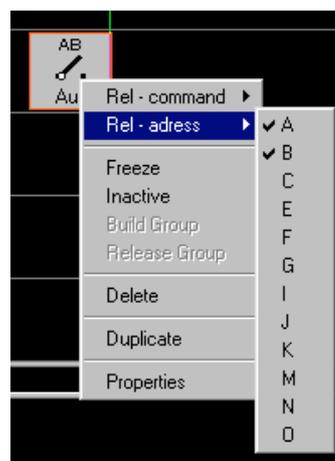
Dans l'arrangeur il nous faut connaître les événements AUX. Dans IMAGIX il y a 4 pistes relais ou pistes AUX. Ces pistes pourront contenir des événements AUX.



Un événement AUX peut activer ou désactiver un ou plusieurs relais. D'autre part, un événement AUX peut définir une ou plusieurs sorties 10V avec la possibilité de sélectionner la vitesse et le voltage.

L'affectation des commandes relais et la sélection des relais peut être effectuée par le menu contextuel. Les relais affectés par la commande seront cochés.

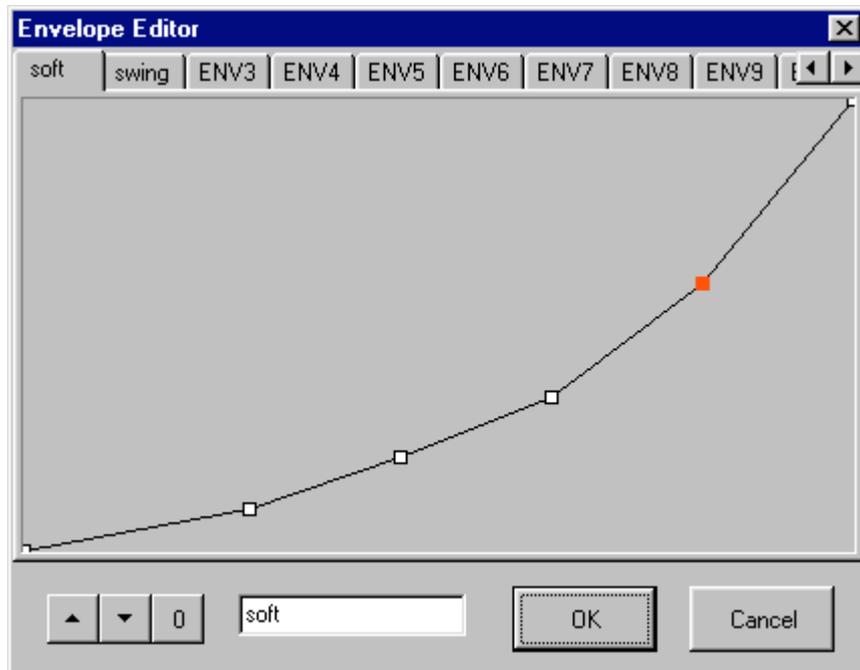
Les propriétés des événements AUX peuvent facilement être définies dans l'éditeur des événements AUX. Vous pourrez y sélectionner les sorties 10V et les relais. Vous pouvez aussi sélectionner si un relais doit être ouvert ou fermé. La rapidité du fondu et le voltage peuvent être ajusté avec la réglette.



Avec la fonction Freeze vous pouvez sécuriser un événement contre une manipulation erronée. Vous pouvez aussi nommer l'événement. Si la réglette ne suffit pas à paramétrer la résolution vous pouvez utiliser les flèches (haut/bas).

## L'éditeur de courbe d'IMAGIX

Si vous utilisez le signal de contrôle "FreeTrac" dans Imagix 5, vous avez la possibilité de dessiner vos propres courbes de fondus ascendant et descendant. Ces courbes se définissent dans l'éditeur prévu à cet effet :



Vous pouvez utiliser jusqu'à 15 courbes différentes. Chaque courbe peut être constituée de 12 points. Les courbes vont toujours de la gauche en bas vers la droite en haut. Les deux extrémités ne peuvent pas être ajustées.

Si vous ouvrez l'éditeur vous ne verrez qu'une ligne droite oblique. En double-cliquant dessus vous pourrez insérer de nouveaux points. Ces points peuvent ensuite être déplacé librement avec la souris.

Pour travailler sur une nouvelle courbe, sélectionnez dans les onglets une courbe vierge. Dans le champ en bas vous pouvez lui donner un nom.

Avec l'aide des deux flèches en bas à gauche, vous pourrez augmenter ou diminuer la courbe. Le bouton "0" éliminera tous les points de la courbe qui reprendra alors sa position initiale.

Si vous quitter l'éditeur avec le bouton "OK", un message vous demandera si vous souhaitez conserver les modifications effectuées. Si vous acceptez, la courbe sera intégrée dans le projet. Pour activer les courbes dans le projet, sélectionnez dans l'éditeur des diapositives événements une courbe de fondu ascendant et descendant. Les noms des courbes s'afficheront. Veuillez noter que dans le mode affichage, les courbes descendante vont du haut vers le bas alors que lors de la définition toutes les courbes sont définies du bas vers le haut mais vous pouvez ensuite les utiliser indifféremment en courbes ascendantes ou descendantes.

Dans l'arrangeur les courbes seront ensuite affichées en conséquence.



## Les fichiers d'IMAGIX – Sécuriser les fichiers

Souvent se pose le problème de déplacer un projet Imagix du disque dur. Soit parce que le projet est terminé et vous souhaitez le conserver ailleurs que sur le disque dur, soit que vous ayez changé d'ordinateur et que vous devez transférer vos fichiers...

C'est pourquoi il est important de savoir qu'elles sont les fichiers créés par Imagix sur votre disque dur.

Prenons par exemple un projet appelé « Holiday ».

Le fichier du projet sera nommé " Holiday.im5" et contient toutes les informations concernant les événements, leur localisation, leurs propriétés, etc. C'est le fichier central qui contient l'essence du projet et devra être sauvegardé.

Le fichier de configuration est nommé "Holiday.cfg" et contient tous les paramètres concernant les ajustements du dialogue "Options", c'est-à-dire les arrangements des fenêtres, de la position du localisateur etc.. Ce fichier devra lui aussi être sauvegardé. IMAGIX sauvegarde tous les ajustements pour chaque projet dans ce fichier avec l'extension « .cfg ».

Les fichiers son utilisés peuvent être n'importe où sur votre disque dur. Ils devront donc eux aussi être sauvegardé. Si vous utilisez le menu "Project Export Function", Imagix copiera tous les fichiers dans un répertoire.

D'autre part, pour chaque fichier son il existe également un fichier parallèle avec l'extension \*.sdd. C'est le fichier d'affichage stéréo, il contient l'information relative à la courbe d'évolution du volume. Ces fichiers ne doivent pas être sauvegardés, Imagix pour les recréer.

*Note:*

*Pour des raisons techniques, il n'est pas possible de lire la courbe du volume à partir du fichier son.. Imaginez un fichier de 30 min avec 360 Mo. Si vous sélectionnez le niveau dans IMAGIX avec l'affichage de l'intégralité du fichier, cela signifiera qu'Imagix devra à chaque fois lire les 360 Mo afin de dessiner la courbe du volume. Ceci prendrait trop de temps. C'est pourquoi, IMAGIX lira cette information à partir du fichier distinct ayant l'extension \*.sdd. Si le fichier son a été modifié par un programme externe, IMAGIX le remarquera, et le fichier pour l'affichage du volume sera recalculé.*

Les images nécessaires sont généralement les fichiers IMC. Tous ces fichiers ont des noms cryptés peu reconnaissable. Avec la fonction "Project Export Function", vous pouvez copier les fichiers IMC vers un répertoire spécifique. Ces données ont toujours un nom de 8 caractères composé de chiffres et de lettres et avec l'extension « .imc ».

Maintenant vous savez exporter un projet d'Imagix. La section suivante vous exposera comment récupérer vos fichiers dans un autre ordinateur.

### Recréer un projet IMAGIX

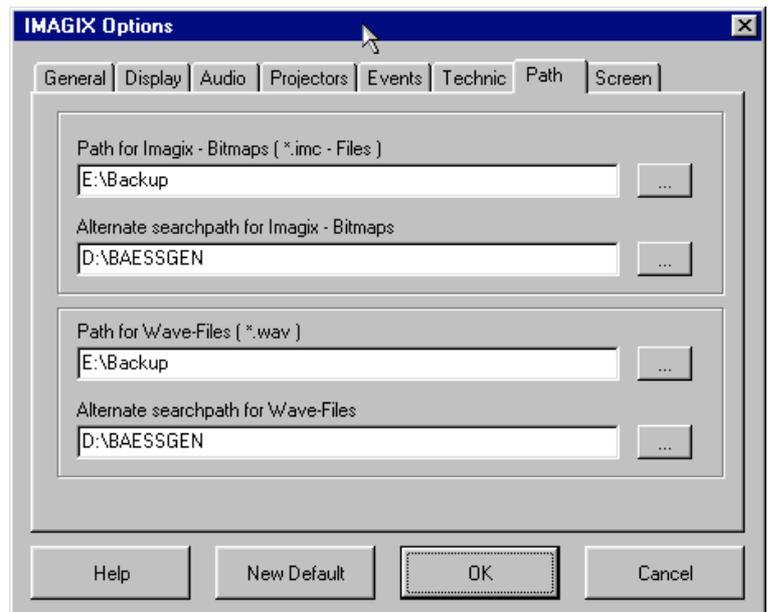
Une fois que tous les fichiers ont été copiés sous le même chemin que pour le projet original, il sera très facile d'ouvrir un projet et d'en disposer tel qu'il était auparavant. Les choses se compliquent si le chemin ne peut être conservé, c'est-à-dire si auparavant votre projet était sous C : et que maintenant vous deviez maintenant le copier sous E :.

La démarche sera alors la suivante : copiez les fichiers sauvegardés dans le nouveau répertoire sous E:. La première fois que vous ouvrirez le projet, un message d'erreur s'affichera "xx Audio Events could not be loaded" (= les événements audio n'ont pas pu être chargé), en effet IMAGIX n'a pas pu trouvé vos fichiers son .

Il faudra alors ouvrir le dialogue "Options" et sélectionner l'onglet "Path" (=chemin). Dans le champ avec l'intitulé « Path for Wave-Files (\*.wav) », qui correspond à la définition du chemin où se trouvent les fichiers son, vous pourrez indiquer le nouveau chemin. Puis quitter en activant OK.

Après chaque modification des chemins, IMAGIX fera automatiquement une tentative de chargement des fichiers.

*Ne sauvegarder jamais un projet si les fichiers audio n'ont pas été trouvés. Il sera totalement détruit puisqu'Imagix sauvegardera l'état actuel sans aucun événement !*



La même chose s'appliquera pour les images. Il faudra ici aussi corriger le chemin pour qu'Imagix puisse les charger. Le champ « Path for Imagix - Bitmaps (\*.imc - files) » servira aussi pour recréer les fichiers IMC. Si vous souhaitez sélectionner un répertoire en particulier en commençant un nouveau projet, vous pourrez le faire à partir de cet endroit. Les paramètres de chaque projet seront sauvegardés dans un autre fichier, le fichier de la configuration.

Les fichiers son seront recherchés par IMAGIX tout d'abord sous le chemin initial puis sous le chemin sélectionné.

Les fichiers IMC seront toujours recherchés sur les deux chemins.

Les images originales seront recherchées par IMAGIX tout d'abord sous le chemin initial puis sous les chemins sélectionnés.

*IMAGIX autorise délibérément l'enregistrement de fichiers son dans différents endroits. C'est pourquoi il est possible d'enregistrer un projet sur plusieurs disques durs : ceci est notamment intéressant lorsque les projets prennent beaucoup de place et que le disque dur n'est pas très grand. Cette démarche nous est apparue plus logique que d'enregistrer tous les fichiers sous un même répertoire.*

## Comment obtenir des images pour IMAGIX ?

Cette question est souvent posée. Nous ne pouvons toutefois pas y répondre de manière exhaustive ici puisque cela concerne en fait une question externe à IMAGIX.

Pour chaque diapositive IMAGIX demandera un fichier BMP. Ces fichiers pourront être importés individuellement ou de façon groupée. La taille d'une image n'a en principe pas d'importance puisque tous les formats seront convertis dans Imagix à un taux de 2:3. Pour éviter des distorsions il est toutefois recommandé d'utiliser des images avec une taille approximative.

Un grand choix de scanners est maintenant accessible et ils sont régulièrement remis à jour. Les caméras digitales et vidéo sont fiables et peuvent tous créer des fichiers images (Bitmap). Des outils en Freeware ou Shareware permettant de convertir les formats d'images peuvent facilement être trouvés. Pour tous ces sujets nous vous conseillons de vous référer aux magazines PC.

## Speaker Support

Le concept de "speaker support" représente une assistance technologique pour les présentations faites en direct. Les présentations de diaporama se réfèrent à des présentations en direct et non pas à une présentation via une bande son. Ce mode est plus naturel et passe mieux pour le public, il est aussi plus flexible et permet de s'adapter à l'ambiance de la salle. Techniquement il existe plusieurs méthodes pour y parvenir.

### Un diaporama programmé en un bloque

Cette solution est la plus simple. Vous programmez normalement une bande son mais vous n'incluez pas le texte sur la bande, il sera directement dit lors de la projection. Il n'y a pas grand chose à dire de la programmation. C'est la même procédure que pour un diaporama normal. Il est possible d'ajouter le texte sur la bande audio puis pour la projection de désactiver par la commande « mute » ce texte. Cela permet de conserver une version complète sur une cassette ou un CD. C'est aussi une sécurité si lors de la présentation vous avez une extinction de voix !

Le désavantage de cette méthode est qu'elle n'est pas flexible. Le diaporama s'écoule et vous devrez parler toujours à la même vitesse et conserver une longueur de texte précis. Le présentateur ne pourra pas être actif. Vous pouvez stopper le lecteur CD ou magnétophone, mais cela nécessite une commande à distance.

Le lecteur CD ou magnétophone sera placé devant l'audience et le signal de contrôle devra donc être transmis via un long câble jusqu'à la table du présentateur.

*Veillez noter que pour une transmission digitale d'un lecteur CD ou DAT le signal audio digital devra être transmis par un câble de 75 Ohm puisque plusieurs signaux devront être transmis.*

### Un diaporama programmé en séquences

Un diaporama programmé en séquences donnera plus de liberté au présentateur mais exigera une programmation plus complexe.

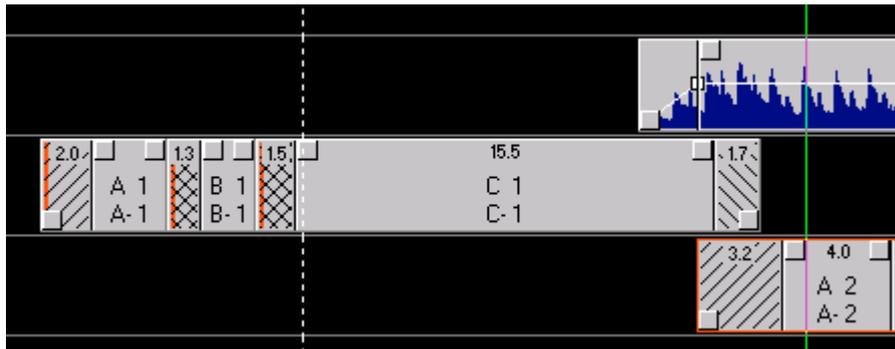
La bande audio proviendra d'un lecteur CD et les projecteurs seront contrôlés automatiquement lors de ces passages. Les passages en direct proviendront de la mémoire de QUATRIX. Le présentateur pourra initialiser chaque diapositive ou chaque passage en activant un bouton. Le mieux est d'avoir en plus de QUATRIX un lecteur CD avec une commande à distance puisque le lancement et l'arrêt du lecteur CD pourront être programmé dans la mémoire QUATRIX. Le présentateur a en fait un seul bouton à actionner afin de diriger le déroulement pas à pas du diaporama. Ceci confère une liberté totale qui sera ressentie dans la qualité de la présentation par les spectateurs.

*Avec le contrôle de l'unité MPEX, qui est en cours de préparation le lecteur CD ne sera plus nécessaire et la programmation en sera d'autant plus facile puisqu'en plus du son codé MPEG-3 les signaux de contrôle pourront également être inclus.*

Avec la programmation en séquences, tous les signaux de contrôle sont inclus dans la mémoire de TRIPLEX/QUATRIX. Le CD contient les codes audio et le time code. Durant la lecture du fichier à partir de la mémoire de TRIPLEX/QUATRIX, la fonction "Control unit should run without internal time code" devra être sélectionné ou pour un chargement de la mémoire à partir d'Imagix 3, l'horloge interne devra être sélectionné. L'unité de contrôle sera actif sans signal externe même durant les séquences en directe de la présentation.

Le diaporama consistera maintenant à alterner entre les séquences automatiques et les séquences manuelles pour les présentations en directes.

Nous allons maintenant créer un exemple qui commencera par 3 séquences qui seront ensuite suivies par une séquence préenregistrée:



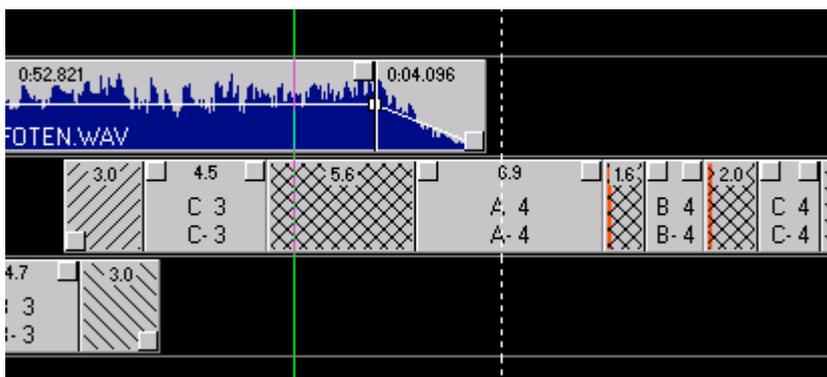
Nous commençons la programmation par les 3 fondus enchaînés. Avec un double-clic sur les diapositives évènements, nous ouvrons l'éditeur des diapositives évènements et nous cochons la fonction : "Stop before fade-up" (= stopper avant le fondu enchaîné). Cela garantira le fait que durant la projection à partir de la mémoire TRIPLEX/QUATRIX, l'horloge interne stoppera là où les marqueurs rouges auront été définis. Les marqueurs blancs contiennent les commandes pour le lecteur CD. Dans notre exemple, le marqueur débute le premier titre du CD environ 1.5 sec. après que la troisième diapositive C-1 ait été projeté à l'écran. Une fois que le premier titre est lancé, le timecode du CD sera actif et réinitialisera l'horloge interne de TRIPLEX/QUATRIX. Le timecode placé par Imagix 5 dans le fichier audio, se réfère exactement à l'horloge de l'arrangeur. Sous Imagix 5 on peut observer que dès que le CD débute, le localisateur sera positionné au début du fichier son. Les 15.5 sec. de temps d'affichage de la diapositive C-1 seront en réalité bien plus court, ils sont en quelque sorte une réserve ou zone tampon permettant de compenser le temps de lancement nécessaire au CD.

Les évènements qui suivent seront lancés avec la commande de synchronisation à partir de la mémoire TRIPLEX/QUATRIX. La bande son sera donc toujours exactement synchronisée.

*Si un arrêt est programmé durant la partie contrôlée par le timecode, il sera ignoré. TRIPLEX/QUATRIX ont la priorité : le timecode est supérieur aux étapes X (X step). Les étapes X sont des commandes permettant de stopper l'horloge interne. Dans Imagix 3 on peut parfaitement visualiser ce qui a été programmé dans la mémoire de l'unité de contrôle. Si vous souhaitez le voir, exporter votre projet dans Imagix3 (votre projet ne sera pas modifié).*

Nous avons vu quelle était la transition entre une séquence en directe et une séquence enregistrée. Nous allons maintenant détailler la transition entre une séquence enregistrée et une séquence en directe.

Veuillez regarder l'exemple suivant :

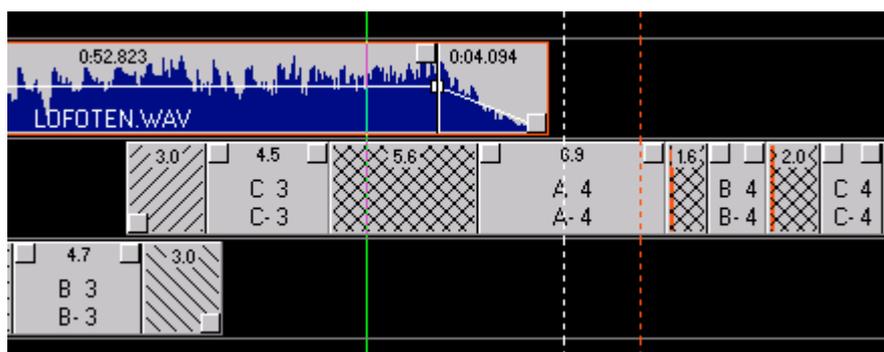


Le son disparaît peu à peu et un court instant après un marqueur est spécifié, ce marqueur contient la commande "Stop CD-player". Un très court instant après le lecteur CD s'arrêtera ainsi que le timecode (cf. la fonction "Control unit should run without time code"). Par contre QUATRIX/TRIPLEX continueront durant le chargement de la mémoire. Ensuite le second marqueur sera atteint. A ce niveau, l'unité de contrôle s'arrêtera et attendra que d'être réactivé soit par la commande à distance IR soit par la touche Entrée. Par un actionnement supplémentaire du bouton, l'enchaînement de A-4 vers B-4 sera lancé et après un court temps d'arrêt de B-4, l'unité de contrôle attendra la prochaine commande manuelle.

Le temps d'arrêt peut être réduit au maximum, puisqu'en fait ce n'est pas un véritable temps d'arrêt programmé. QUATRIX/TRIPLEX seront toujours stoppés le moins longtemps possible.

*Un problème peut arriver ici. Les lecteurs CD classiques relanceront immédiatement à fin de chaque titre, le titre suivant. Le nouveau timecode sera activé, et il avancera la position de lecture. Les projecteurs avanceront également. Cela ne doit jamais arriver ! Nous allons vous montrer maintenant ce que vous devrez observer afin d'éviter ce problème.*

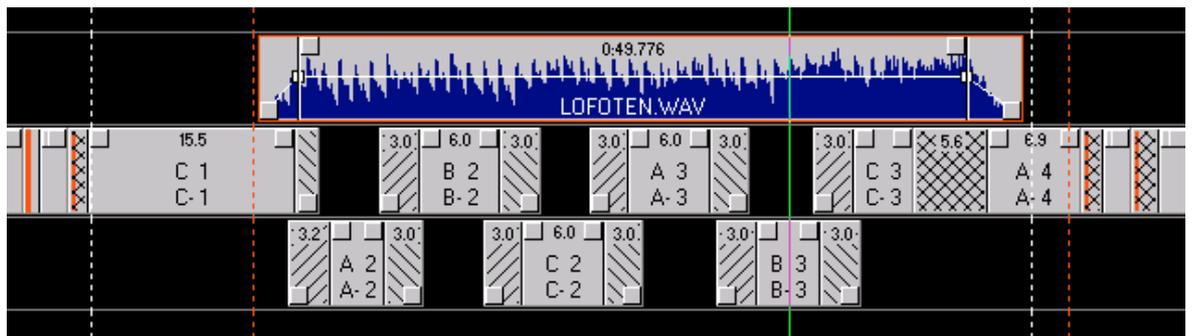
Nous n'avons pas pris en compte les marqueurs dans notre exemple précédent. Ils sont nécessaires pour la création de fichiers sons individuels.



Nous observons un marqueur rouge qui contient la caractéristique "End Wave File". Celui-ci sera défini sciemment après notre dernier son. Par cette action le morceau du CD sera rallongé virtuellement par quelques silences digitaux. A ce niveau, le CD contient encore du timecode, mais après le dernier marqueur blanc, le CD sera stoppé et les derniers instants du morceau ne seront pas joués puisque la séquence synchronisée suivante sera conditionné par la sélection d'un autre titre.

*Une solution serait bien sûr de n'utiliser qu'un titre sur deux sur le CD et de définir à la place des autres titres un fichier son vide de 5 secondes de silence par exemple.*

Résumons :



Le premier marqueur lance le lecteur CD. Peu de temps après le time code est activé dans les TRIPLEX/QUATRIX. Il positionnera lecture interne de l'unité de contrôle à l'endroit où notre second marqueur aura été définis. La séquence synchronisée est lancée. Le timecode est continuellement en marche dans l'unité de contrôle et lance les différentes étapes du programme. A la fin de la séquence, un nouveau marqueur arrêtera le lecteur CD. Le reste du morceau affiché sur cette piste ne sera pas lu. L'horloge interne de l'unité de contrôle restera activée jusqu'à ce que le marqueur suivant la stoppe. En activant le bouton de l'unité de contrôle ou du IR de la commande à distance ou d'une commande à distance de TRIPLEX/QUATRIX, l'étape suivante sera lancée jusqu'à ce qu'un marqueur stoppe l'horloge de nouveau etc.

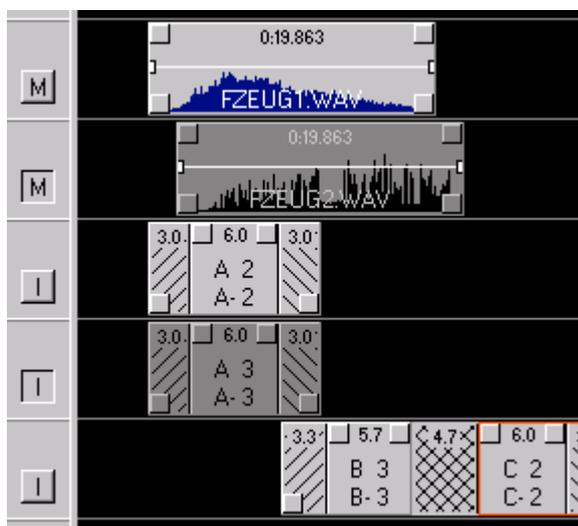
Si vous utilisez une unité QUATRIX, elle pourra contrôler à distance le lecteur CD. Vous n'aurez qu'un seul bouton à actionner et vous pourrez ainsi mieux vous concentrer sur votre publique.

## Trucs et astuces

### Présentations/variations multilingues

Il est très facile de créer différentes versions d'une même présentation avec Imagix 5. Les applications multilingues ne sont qu'un exemple parmi d'autres.

Chaque événement peu individuellement être inactivé. De la même façon, on pourra désactiver toute une piste audio. Tous les éléments inactivés seront affichés en grisé, et ils seront ignorés par le programme.



Cet exemple montre comment via les boutons « M » à gauche de l'arrangeur une piste peut être inactivée.

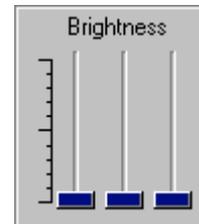
Les évènements seront maintenant affichés en grisé.

## Diaporama avec plusieurs chariots

Souvent le problème est qu'un chariot par projecteur s'avère insuffisant. Un changement de chariot devient nécessaire. Si c'est un très grand projet, nous conseillons de découper ce projet comme si c'était des diaporamas indépendants. Dans ce cas vous aurez l'opportunité de tester les sous parties aisément. Si toutefois un changement de chariot est nécessaire sans qu'il n'y ait d'écran noir entre, il devra être programmé de la façon suivante.

Imagix 5 compte généralement chaque chariot de 0 à 250. Actuellement il n'est pas possible d'affecter plus de 250 diapositives à un projecteur. Lors de la programmation, vous pourrez programmer au-delà de ces limites. Si lors d'un changement de chariot une étape vide entre les deux est nécessaire, comme c'est le cas pour de nombreux chariots, vous devrez sauter cette diapositive vide. Avec des chariots standard rectangulaires il n'y a pas de problème. Dans ce cas IMAGIX les fera simplement avancer l'un après l'autre en suivant, vous n'aurez qu'à avancer le second chariot à la suite du premier. Avec les chariots carrousel il se peut qu'avec le digital PlusTrac, le temps prévu de 80 à 0 et de 0 à 1 ne soit pas suffisant pour changer les chariots.

Dans ce cas, il est nécessaire de créer manuellement une 81<sup>ème</sup> diapositive dans l'éditeur chariot et de placer une diapositive événement avec la luminosité paramétrée à 0. (!) Imagix devra alors maintenir cette diapositive virtuelle dans l'ouverture sans avoir à la projeter (en réalité il n'y aura pas de véritable diapositive).



*Note:*

*Veillez noter que l'algorithme de tri ne fonctionnera correctement qu'avec un jeu de 80 diapositives. Si vous produisez des diaporama avec plusieurs chariots, il vous faudra impérativement après avoir trié le premier jeu de diapositives, les fixer afin qu'IMAGIX ne les réordonne pas ultérieurement. L'algorithme s'appliquera pour chaque chariot séparément. Il se peut qu'il y ait aussi un signal à la 80<sup>ème</sup> diapositive puisque IMAGIX part du principe qu'un changement de chariot est effectué au bout de 80 diapositives. Vous pourrez ignorer le cas échéant ce signal.*

*Remarque pour les chariots rectangulaires standard et QUATRIX/TRIPLEX.*

*Comme le signal de contrôle préférera 80 diapositives, il est possible que l'unité de contrôle décide autrement à la diapositive 80 que ce que vous souhaitez appliquer.*

*Exemple : Un changement est programmé de la diapositive 75 à 82. L'unité de contrôle est paramétrée pour un chariot rectangulaire. La diapositive 82 est identique à la Nr 1 pour l'unité de contrôle, qui lancera alors 74 retours. Ce n'est pas ce que vous attendiez puisque les diapositives 75 à 82 devraient se situer environ au milieu du deuxième chariot. Ici une petite astuce peu palier à ce problème : Basculer votre système de contrôle standard vers celui d'un chariot carrousel et ce même si vous utilisez un chariot rectangulaire. Avec QUATRIX/TRIPLEX, ce paramétrage sera appelé STANDARD2 ou STANDARD4 à la place de STANDARD1 et STANDARD3. le problème disparaîtra puisque de 75 à 1 les étapes en avant se feront par 6 comme c'est le cas pour les chariots carrousel.*

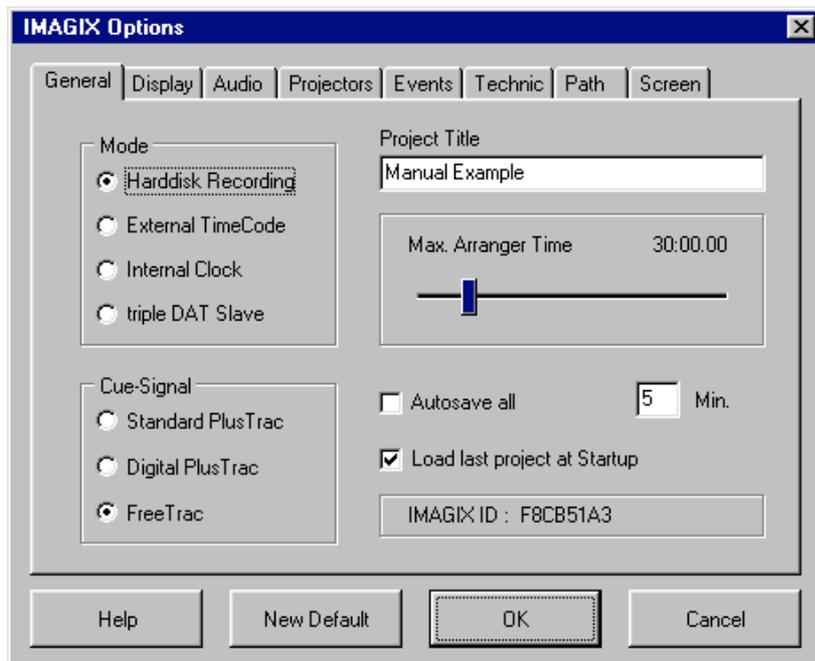
Résumé :

Si vous utilisez un chariot standard 50, travaillez comme si vous utilisiez un chariot carrousel. Avec QUATRIX/ TRIPLEX sélectionnez alors STANDARD2 ou STANDARD4.

## Les paramètres dans IMAGIX

Dans ce chapitre nous allons traiter tous les paramètres du menu Options. Nous allons les passer en revue dans l'ordre d'apparition des onglets dans la fenêtre de dialogue. Il est recommandé de lire ce chapitre au moins une fois en entier. Il vous permettra de mieux appréhender les nombreuses options disponibles dans IMAGIX.

Tous les paramètres sont sauvegardés individuellement pour chaque projet. Si vous quittez ce dialogue avec « Cancel », tous les changements que vous aurez effectués ne seront pas pris en compte. Avec « OK » vous enregistrerez tous les changements. Avec le bouton « New Default » vous validerez tous les changements tout en créant une nouvelle configuration par défaut. Cela signifie que tous les projets que vous créerez auront par défaut cette configuration.



### L'onglet "General"

L'onglet "General" contient tous les paramètres de bases dans Imagix 5.

#### Mode

La section Mode regroupe les fonctions opérationnelles d'Imagix 5. Dans la plupart des cas ce sera "Harddisk Recording" qui sera sélectionné. Les fonctions "External TimeCode" et "Internal Clock" sont des fonctions maintenues pour des raisons de compatibilité avec les anciennes versions d'Imagix. "Triple DAT Slave" est une fonction pour les utilisateurs ayant le système Creamware.

#### Cue Signal

Les paramètres du signal de contrôle ont une importance centrale pour l'utilisation d'IMAGIX 5.

Avec "Standard PlusTrac" l'unité de contrôle sera connectée au port en série du PC. Toutes les informations de contrôle seront envoyées par l'interface en même temps que le son. L'unité de contrôle créera ensuite des signaux analogiques, généralement destinés à être enregistrés sur un multi-pistes.

Dans ce mode IMAGIX 5 peut aussi être connecté à (incluant les anciennes unités Baessgen) : UX-Time, UX-Mega, UX-CDIX, TCQ-2020 PC, TCX-4040PC, BASIX, TRIPLEX, QUATRIX.

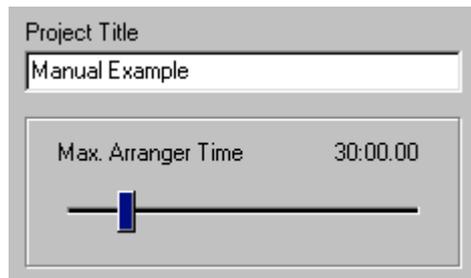
En sélectionnant " Digital PlusTrac" le signal ne sera pas transmis au port en série mais il sera intégré dans un fichier audio digital. Ce sera toujours le même signal, mais au lieu d'être transformé en signal de contrôle analogique par l'unité de contrôle, il sera recalculé en 16 bits pour un signal audio. Grâce à cela il sera donc possible de l'enregistrer sur CD ou DAT. Toutefois des unités plus anciennes pourront sous certaines conditions toujours l'utiliser. Avec l'aide du décodeur digital DX-1 les signaux PlusTrac pourront être extrait d'un signal audio.

Digital PlusTrac devrait être utilisé si on combine des anciennes et nouvelles unités ensemble. Il est possible d'utiliser TRIPLEX/BASIX/QUATRIX en tant que première unité ; puis avec les paramètres corrects d'envoyer un signal analogique vers les unités de contrôles plus anciennes.

Le paramètre "FreeTrac" utilise le signal FreeTrac, intégré en général dans les pistes digitales audio. FreeTrac est un signal qui supporte toutes les courbes de fondus ascendant et descendant et il n'a pas de limites dans les taux des courbes. FreeTrac est supporté par BASIX/TRIPLEX/QUATRIX ; il est le paramètre de base lorsque vous lancerez IMAGIX 5 pour la première fois.

Dans le champ " Project Title" vous pourrez taper le nom de votre projet. Ce nom s'affichera en tant que titre dans l'arrangeur.

La réglette du « Max. Arranger Time » indique la partie droite de la manette « slider » horizontal, avec lequel vous sélectionnez le secteur dans l'arrangeur. Ici il faudra régler approximativement la durée de votre projet. Ce réglage facilitera l'utilisation ultérieure la manette « slider ». Il pourra être modifié à tout moment.



L'option « Autosave all », créera un fichier dans "autosave.im5" avec toutes les données de votre projet. Votre projet actuel ne sera pas écrasé, mais si vous deviez le perdre du fait d'une panne de courant ou..., vous pourrez toujours vous référer à ce fichier en particulier.

*Note:*

*Si vous récupérer le fichier "autosave.im5" il faudra le renommer afin qu'une sauvegarde soit toujours possible.*

"Load last project at Startup" ouvre immédiatement le dernier projet sur lequel on a travaillé. IMAGIX conserve en mémoire le nom de ce fichiers dans les registres Windows.

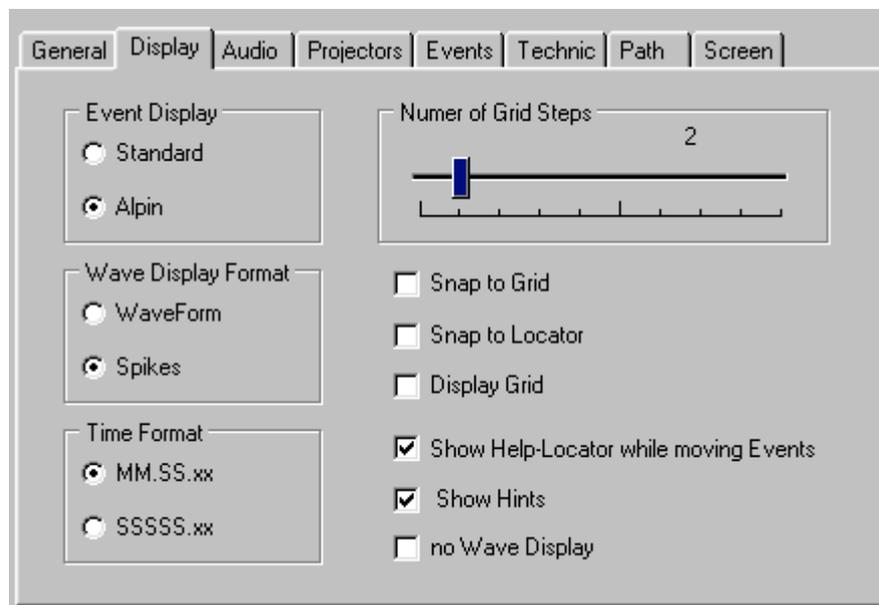
*Note:*

*Si IMAGIX 5 a un problème lors du chargement d'un programme, c'est-à-dire si un fichier son créé avec un autre programme comporte une erreur, cela créera un problème dans le programme. Cela empêchera de lancer IMAGIX correctement puisqu'il tentera toujours d'ouvrir le fichier erroné. Cette option ne pourra pas être désactivée puisque IMAGIX est nécessaire pour cela. Dans ce cas vous pouvez réinstaller IMAGIX dans le même répertoire ; les paramètres standard seront alors réinitialisé avec les valeurs standard. Vos projets ne seront eux pas modifiés par cette réinstallation.*

Le numéro d'identification ID d'IMAGIX affiche le numéro de série de votre version. Ce numéro est sauvegardé de façon verrouillée. Si vous travaillez avec une version de démonstration, ce numéro sera 00000000.

## L'onglet :Display"

Cet onglet contient les aides à la programmation les plus importantes :



La section "Event Display" = affichage d'évènements. Standard affichera l'évènement sous sa forme la plus simple. Les ombres détaillant les phases de fondus ascendants ou descendants seront supprimées. Cela permet de gagner du temps selon les processeurs (c'est toutefois devenu moins important avec les PC modernes).

La section "Wave Display Format" permet de sélectionner deux formats d'affichage différents. Le mieux est que vous les observiez tous les deux. "Spikes" montrera uniquement les extrémités du niveau du volume audio, alors que "Wave" affichera la courbe exacte. Par défaut la présélection sera sur "Spikes".

La section « Time Format » = format d'affichage horaire, est présélectionné sur le mode standart ; on peut sélectionner le second qui n'affichera l'heure qu'avec des chiffres ce qui peu être utile pour certaines applications.

La réglette "Numer of Grid Steps" permet de paramétrer la densité de la grille. La grille n'est pas orientée sur l'échelle totale, mais s'ajustera automatiquement à l'échelle temps. Selon le segment d'affichage sélectionné, l'échelle temps en haut de l'arrangeur n'affichera que des chiffres entiers. Si le "Grip Steps" est sur 1, chaque ligne de l'échelle temps affichera une grille. S'il est sur 5, les éléments de l'échelle seront divisés en 5 segments. Vous pouvez ainsi ajuster la grille selon vos besoins.

En cochant « Snap to Grid » les extrémités de l'évènement seront fixées à la grille

« Snap to Locator » fixera le localisateur à la grille

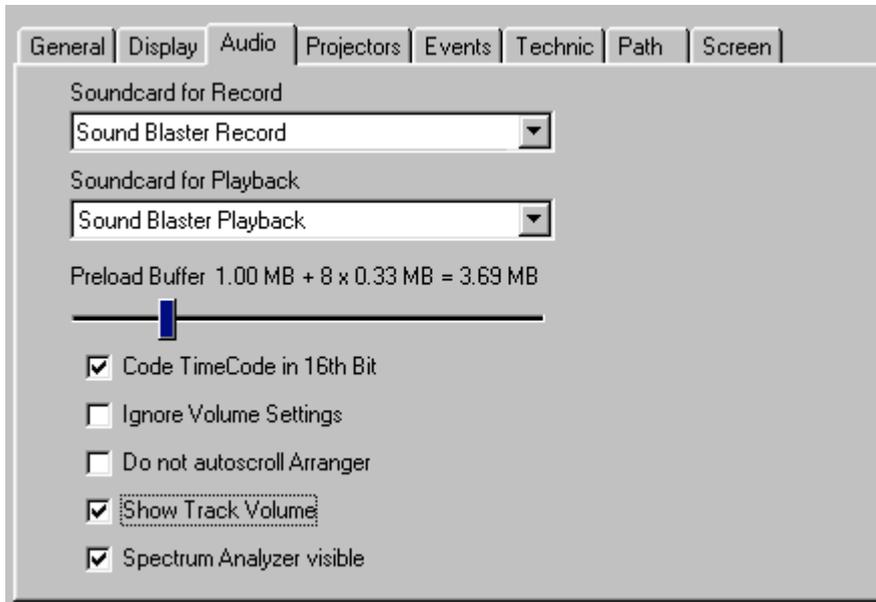
« Display Grid » rendra la grille visible. Il sera aussi possible de basculer la grille en mode magnétique mais sans qu'elle soit visible.  Le raccourci dans la fenêtre principale permet de changer de mode.

« Show Help-Locator while moving Events » affichera toujours une ligne virtuelle lorsque vous déplacerez les évènements sur les différentes pistes. Cette ligne vous aidera à mieux organiser vos évènements les un par rapport aux autres.

« Show Hints » affichera des petites étiquettes d'aides contextuelles à l'endroit où vous positionnerez votre souris.

« No Wave Display » = Fermera l'affichage du fichier son. Ce paramètre peut être utile lors de la lecture d'un projet pour les processeurs pas très puissant.

### L'onglet "Audio"



Les deux premiers champs vous permettent de sélectionner les cartes sons installées que vous souhaitez utiliser pour l'enregistrement (1<sup>er</sup> champ : « Soundcard for Record) et pour la lecture (2<sup>ème</sup> Champ : Sound card for Playback).

La taille du « pre-load buffer » montrera la taille de la mémoire tampon. Il y a une mémoire tampon globale et une mémoire pour chaque piste. Si vous avez un disque dur relativement lent, il sera préférable de sélectionner une mémoire tampon assez grande. Les difficultés occasionnelles pouvant survenir lors de la lecture, pourront être réglées par ce moyen. Une grande mémoire tampon rendra les fonctions d'IMAGIX un peu plus lentes puisque lors de la lecture, cette mémoire devra être chargée avec qu'IMAGIX ne puisse envoyer les données vers la carte son. En principe le paramétrage par défaut est une bonne sélection. Peu de mémoire et une grande mémoire tampon peut générer des problèmes puisque Windows substituera la mémoire manquante par celle du disque dur.

"Code TimeCode 16th bit", crée en 16 bits dans la piste audio un SMPTE timecode avec 25 frames/sec. Pour les applications « speaker support » ce timecode sera nécessaire pour synchroniser l'unité de contrôle connectée. Pour un diaporama totalement synchronisé, le timecode ne sera pas nécessaire sauf si vous souhaitez synchroniser du hardware externe nécessitant le timecode.

"Ignore Volume Settings" fera disparaître toutes les courbes et les pistes de volume. Cette action est nécessaire pour les processeurs lents.

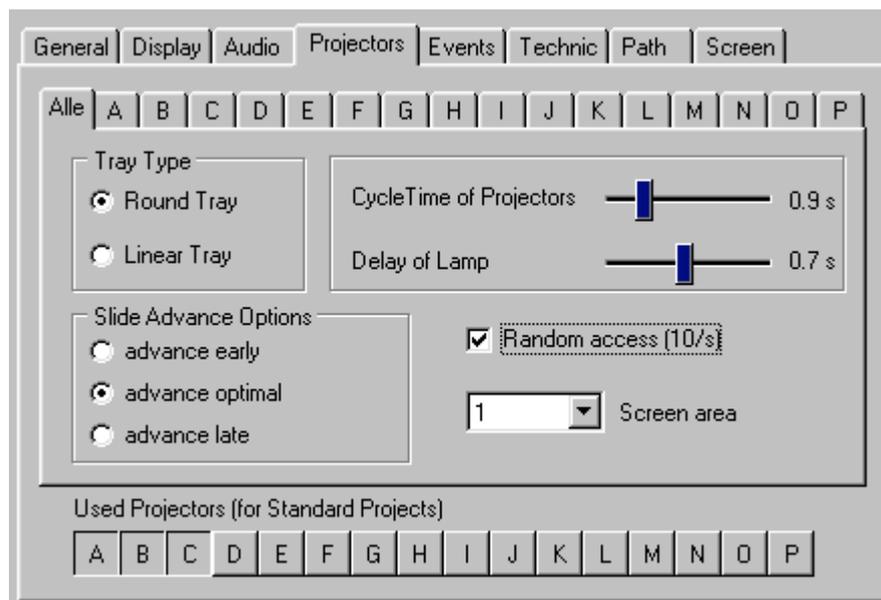
"Do not autoscroll Arranger" ceci est aussi une mesure pour gagner de la puissance pour les processeurs lents. Lors de la lecture d'un projet, l'arrangeur doit être actualisé à chaque fois que le localisateur atteindra l'extrémité. Si vous enregistrez un diaporama en entier sur votre enregistreur DAT par exemple, vous pourrez utiliser ce paramètre. Simplement vous ne verrez pas la position de l'avancée de la lecture. Pour les processeurs faibles c'est mieux que d'avoir un blocage d'IMAGIX parce qu'un fichier audio ne sera pas transféré assez rapidement.

"Show Track Volume" ce point n'a pas de fonction pour l'instant, il devra être toujours sélectionné.

« Spectrum Analyzer visible », peut être décoché pour les processeurs faibles.

## L'onglet "Projectors"

Les paramètres des projecteurs peuvent être définis séparément pour chaque projecteur. Comme dans la plupart des cas des projecteurs identiques seront utilisés, l'onglet « Alle » vous permettra de les définir tous en même temps.



La section "Tray Type" permet de sélectionner le type de chariot utilisé (Roud = rond ; Linear = linéaire) afin qu'IMAGIX puisse calculer en arrière plan le temps nécessaire au changement de chariot. Ici la démarche est la même que celle décrite pour l'unité de contrôle : Lorsqu'il y a pas des changements de chariots programmés au-delà de 40 images, vous pourrez sélectionner "round tray" même s'il s'agit d'un chariot rectangulaire (voir les remarques dans la partie « Diaporama avec plusieurs chariots »).

La section "Slide Advance Options", détermine à quel moment les diapositives seront changées pendant les phases où le projecteur ne sera pas éclairé. Le changement sera effectué le plus tôt possible « advance early », ou au moment dit optimal « advance optimal », ou encore le plus tard possible « advance late ». La plupart du temps la sélection sera "optimal".

"Cycle Time of Projectors" requires à cet endroit il faudra indiquer la durée qu'il faudra pour un projecteur pour effectuer un changement complet d'une diapositive. Cette indication n'est souvent pas fournie par le fabricant. La solution sera alors de mesurer le temps que le projecteur mettra pour changer 10 diapositives puis diviser ce temps par 10.

"Delay of lamp" (= durée de luminosité), cette fonction n'aura une influence que sur la petite lumière rouge dans l'arrangeur. 0.7 secondes seront en principe une valeur correcte. Toutefois si une diapositive très lumineuse est suivie par une diapositive sombre, ces 0,7 seconde seront trop court. Mais de toute façon IMAGIX utilise (dans la mesure du temps disponible !), toujours 1,5 secondes, avant de relancer le projecteur.

"Random Access 10/s" cette fonction devra être sélectionnée si un projecteur carrousel avec un accès rapide (Kodak, Leica RT, Simda) est utilisé. Durant la réorganisation des diapositives, cela générera une autre réorganisation.

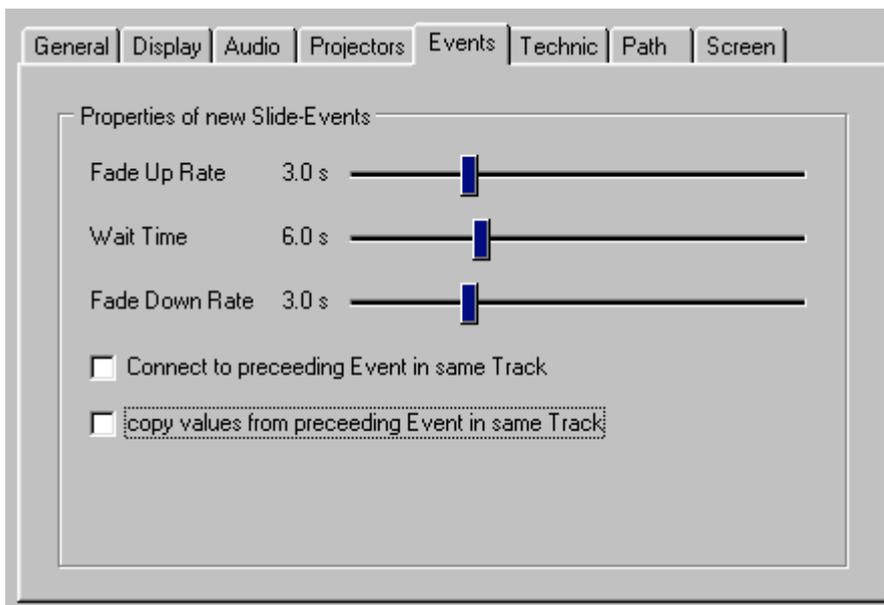
"Screen area" permet d'assigner un projecteur à une partie de l'écran. Cette affectation peut aussi être effectuée sous l'onglet "Projection screen".

Au bas de l'écran se situe la section spécifiant les projecteurs utilisés :



Les projecteurs sélectionnés ici seront automatiquement utilisés par IMAGIX. Lorsque vous créez une diapositive événement, Imagix n'utilisera que les projecteurs utilisés. De même l'algorithme de tris n'utilisera que ces projecteurs. Vous pourrez toujours utiliser d'autres projecteurs non sélectionnés ici en mode manuel. IMAGIX vous suggérera toutefois les projecteurs sélectionnés.

## L'onglet "Events"



Dans cet onglet vous définirez les valeurs à appliquer aux diapositives nouvellement créées. Puisque Imagix ne pourra pas savoir quelle sera la durée de projection d'une diapositive sélectionnée, il utilisera ces paramètres.

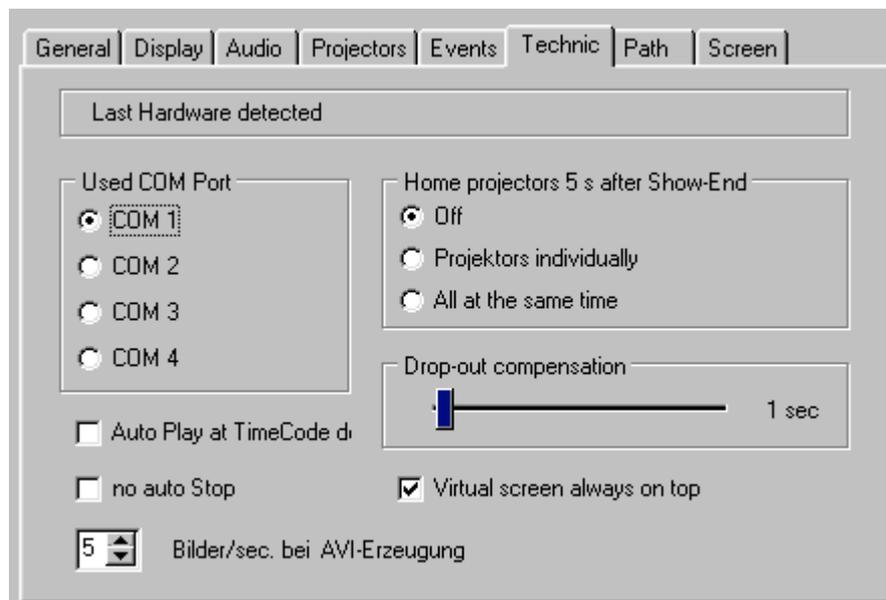
"Connect to preceding Event in same Track" cette fonction validera la fonction "Connect" et vous permet de valider la connexion d'une diapositive avec celle qui la précède.

Parfois vous aurez plusieurs événements avec les mêmes propriétés. Dans ce cas sélectionnez "copy values from preceding Event in same Track". IMAGIX copiera alors les propriétés de la diapositive précédente.

## L'onglet "Technique"

Dans la section du haut, IMAGIX affichera la version de l'unité de contrôle connectée. "Standard PlusTrac", which connects via the RS 232 port.

Pour obtenir les informations le bouton "SYNC" devra être utilisé au moins une fois. Les modes "Digital PlusTrac" et "FreeTrac" ne seront pas reconnus car ne produisent aucun retours du fait que les signaux sont encodés avec le son.



"Used COM Port" sélectionne l'interface qui sera utilisée pour le mode 'Standard PlusTrac'.

"Auto play at Timecode" cette fonction est à activer seulement si le timecode externe est actif. IMAGIX passera en mode lecture lorsque le timecode sera disponible. En utilisant un enregistrement sur le disque dur ce mode ne sera pas actif.

"no auto Stop" - IMAGIX ignorera tous les marqueurs Stop. Ce paramètre est utile pour les essais à effectuer dans les programmation « speaker support ».

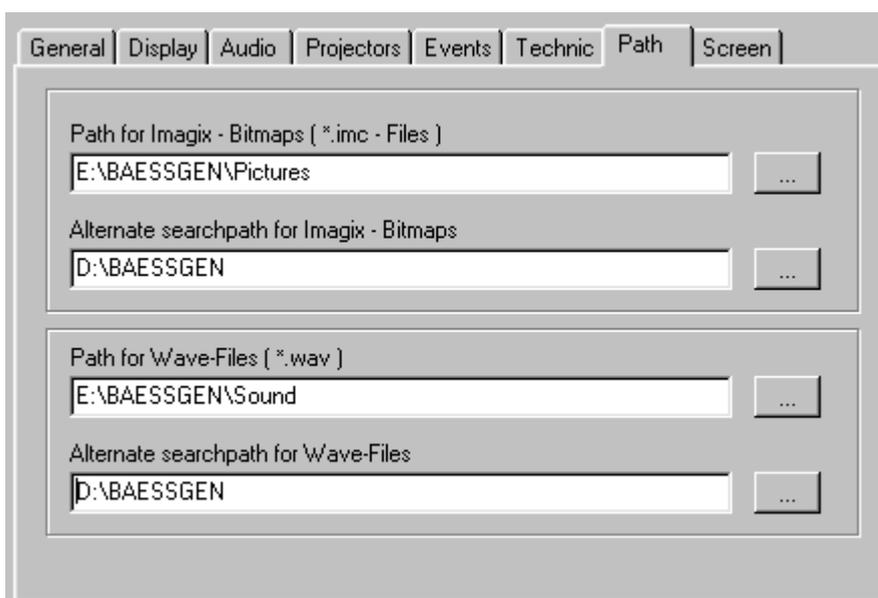
La dernière fonction "Pictures/sec during AVI creations" (« Bilder/sec. Bei AVI-Erzeugung ») permet de paramétrer le taux Video Frame rate. Pour les fichiers AVI le mieux sera de sélectionner un taux élevé.

"Home projectors 5s after Show End», ajoutera à la fin du diaporama une commande de retour à zéro. Vous pouvez sélectionner si tous les projecteurs devront repartir à zéro après 5 sec. Après la dernière diapositive ou si les projecteurs inutilisés seront remis à zéro ultérieurement.

"Drop out compensation" cette fonction indique la durée pendant laquelle l'horloge interne simulera si le Timecode est brusquement désactivé. Ceci est important en mode externe : "External Time Code". Cette valeur sera également transférée dans la mémoire fonction. Si Quatrix est en mode lecture avec un timecode externe, l'unité prendra le relais si le timecode perd la main. Cette caractéristique est pratique si vous souhaitez compléter ou continuer un évènement pendant 60 sec., cela permet par exemple à la bande son de se préparer...

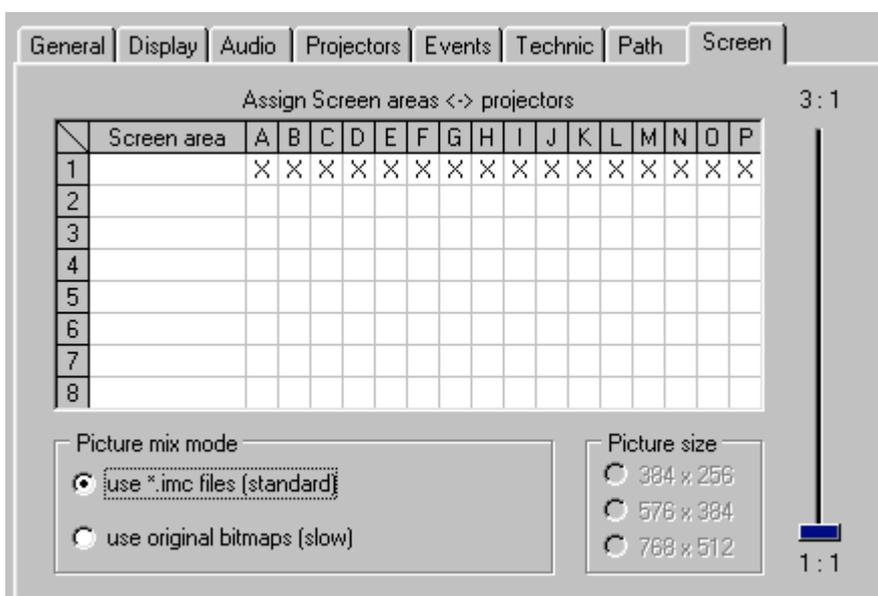
"Virtual screen always on top" permet de configurer l'écran virtuel afin qu'il soit toujours au premier-plan et qu'il ne soit pas recouvert par les autres fenêtres d'IMAGI. L'administrateur des marqueurs a aussi cette fonction.

## L'onglet "Path"



Dans cet onglet vous pourrez pré-déterminer les chemins vers lesquels Imagix ira rechercher vos fichiers images et vos fichiers sons (pour plus de détail voir la partie "Les fichiers dans IMAGIX").

## L'onglet "Screen"



Cet onglet vous permet d'affecter les parties de l'écran aux projecteurs. Vous pourrez aussi nommer ces parties de l'écran (sous « Screen area ») et déterminer le mode de mixage de l'image. Si vous sélectionnez le mode qui utilise la version originale des fichiers images, la taille de l'image pourra également être redéfinie. La diapositive permet un agrandissement de l'écran de 3:1 après le mixage de l'image. Cela n'améliorera pas la qualité mais l'écran sera plus large.

Un autre moyen pour agrandir l'écran est de le tirer avec la (voir "Projections Panoramiques").

Tous les paramètres sont sauvegardés dans le fichier de configuration du projet.

– Une page pour vos propres notes –