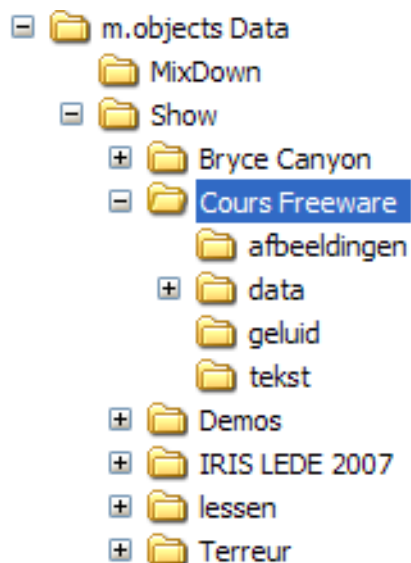


Cours Mobject 4.0 Freeware

Leçon 10

Je tiens à attirer l'attention sur la bonne structure de notre explorateur..Un mauvais exemple va vous montrer les conséquences.(Mon Windows est en néerlandais, donc un peu de bonne volonté)

La structure de notre montage va se placer sous **Boot C:\m.objects Data**.



Deux sous-divisions: **MixDown** et **Show**.

Attention:le **MixDown** ne s'ajoute que lorsque nous réalisons notre premier EXE.

Sous **Show** vont se placer les divers titres de nos montages : dans notre exemple **Cours Freeware**.

D'origine on y trouve quatre farde :

-pic (avec nos images)

-son (avec notre musique ou commentaire)

-Midi (que nous n'avons pas besoin)

-Mob-auto.(avec des fonctions de constructions;je n'y touche pas).

On peut changer ces noms,ce que j'ai fait:

Je change **pic** en **images** (ou Photos) = afbeeldingen

Je change **Midi** en **data** .Là, je vais mettre mes **Mos** et **EXE**.

Mos est une extension dans laquelle vont se placer les

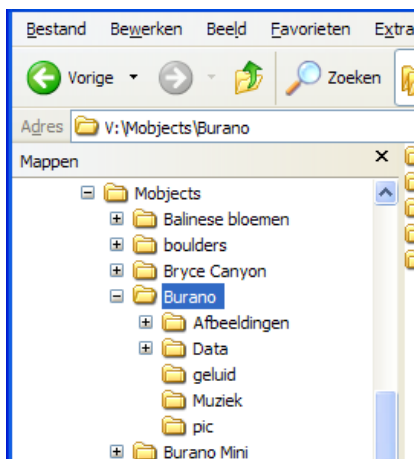
structures du montage proprement dit.

Enfin **Son** (ou musique) =geluid=muziek.

Et peut-être si nécessaire **Texte** = tekst (pour stocker mon commentaire).

Cela se fait pour chaque titre; et attention,avant de commencer notre montage,il faut mettre toutes les images que nous allons utiliser,dans ces fichiers : **photos** dans **Pic**, **musique** et **commentaire** dans **Son !!! Très,très important !**

Si on veut utiliser un disque extérieur et si on ne respecte pas ces règles cela peut complètement faire dérailler notre montage. Voici un mauvais exemple:



Je place mon montage **Burano** sur un disque extérieur .

Sous Burano ,j'ai ajouté **Afbeeldingen** (Photos) et **Muziek** (Musique) alors que **Geluid** (Son) existe déjà.

Lors du chargement de mes photos ,je les ai placées dans **Afbeeldingen** au lieu de **Pic** et j'ai mis ma musique dans **Muziek** au lieu de **Son** (geluid)

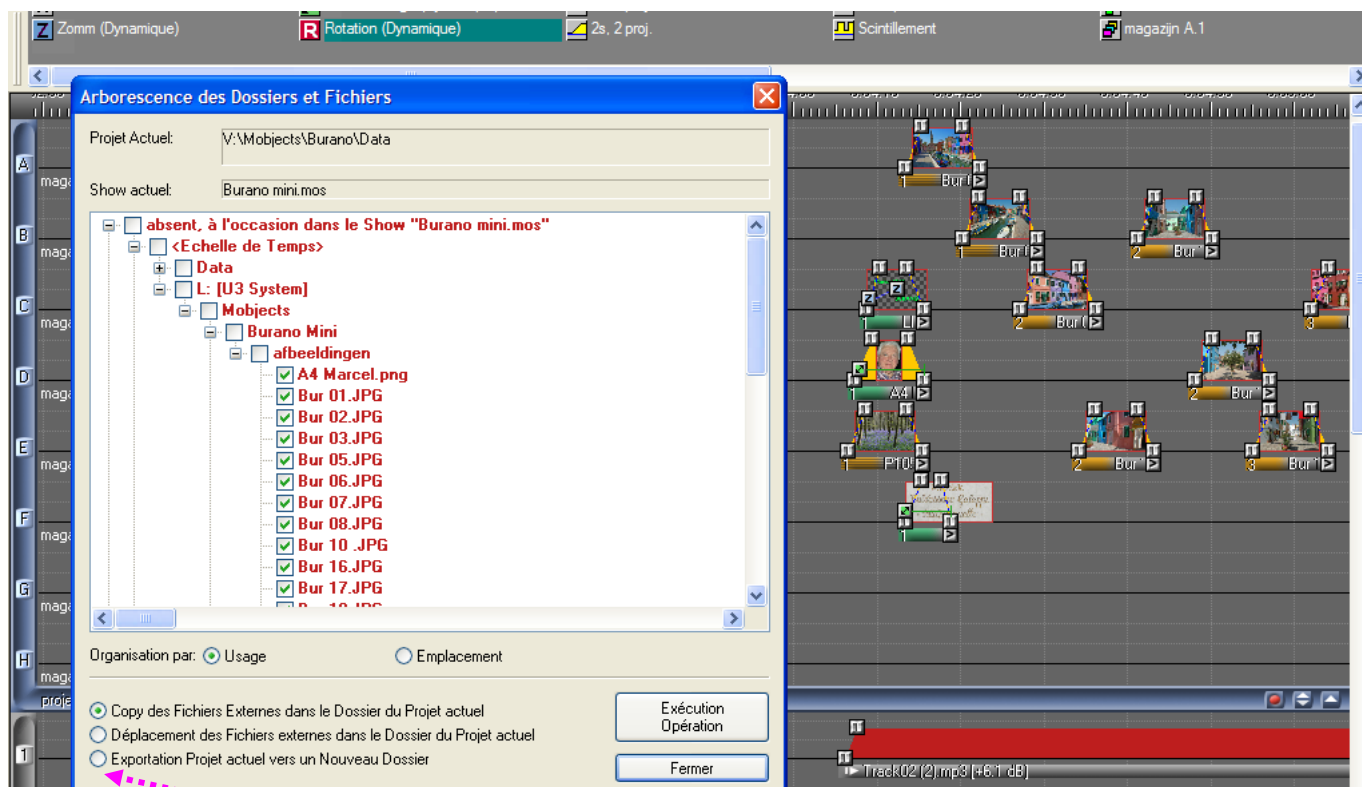
Quand le lendemain je vais rouvrir mon montage,le programme va chercher mes photos sous **Pic** et ma musique sous **Son** et trouvera une farde vide.

Les images et le son se trouvent sur l'ordinateur (ou le disque externe) et va ouvrir mon montage,mais toutes les images sont encadrées de rouge et la bande **Son** est également rouge.

Ainsi dans notre table lumineuse toutes les images sont encadrées de rouge.

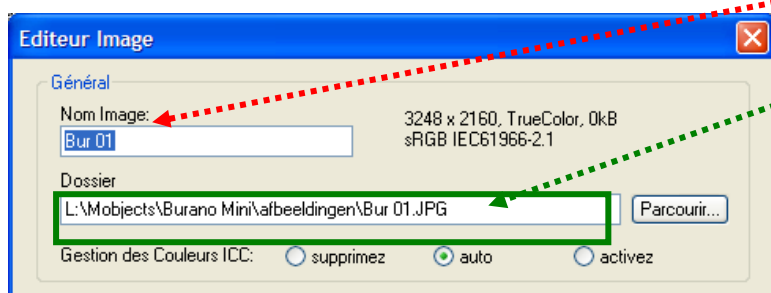


Quand nous allons faire le contrôle en ouvrant ,sous **Contrôle, l'Administrateur Fichiers Média**, nous voyons la fenêtre suivante et on montre ce qui ne va pas en rouge.



Avec les trois petites boules nous pouvons rectifier notre erreur. Nous pouvons copier les fichiers externes dans les fichiers du Project ; ou bien nous pouvons déplacer les fichiers dans ceux du projet. Ou enfin nous pouvons l'exporter vers un nouveau montage.

Le plus simple c'est d' ouvrir **éditer object** en cliquant dans la barre en dessous d'une image quelconque. L' **Editer Image** s'ouvre et là vous trouvez le nom (numéro) de l'image et l'emplacement actuel de l'image.



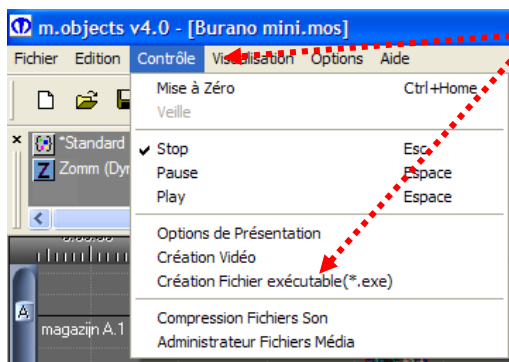
En cliquant sur **Parcourir**, vous pouvez chercher l'emplacement où elle doit se trouver pour l'emplacement du montage actuel. Automatiquement toutes les images vont se défaire de leur cadre rouge.

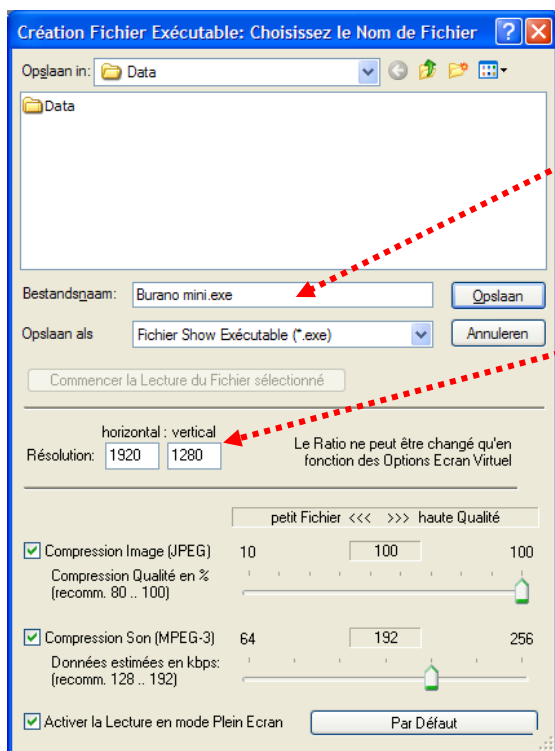
(Cela demande bien un peu de temps.)
On fait de même pour le son.

Enfin nous allons réaliser notre montage en **EXE**-file. C'est le petit format que nous pouvons transporter ou transférer pour projeter nos montages à l'extérieur.

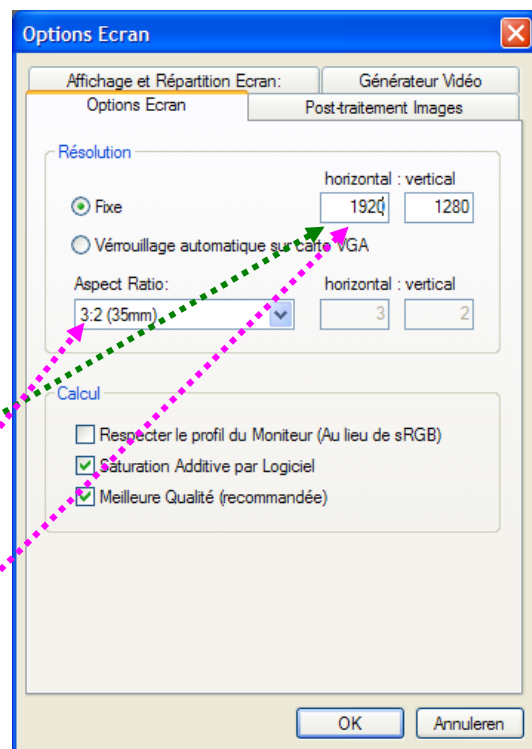
Pour cela nous allons vers:


Contrôle → Création Fichier exécutable (exe)





On va nous demander comment le montage devra être stocké. (nom et emplacement)
 Ici aussi nous allons déterminer le format de notre montage (1920x1280 pour un format 3/2). Mais cela se fait en fonction de l'option que nous avons pris dans l'écran:
 en cliquant de la droite, dans l'écran virtuel, on peut choisir **Options de l'écran**. Ici on change le format et la grandeur.



Cela fait, on pousse sur le bouton **stocker** (Opslaan) {expliquez moi pourquoi Mobjects ne traduit pas cela en Français?} et le montage en **EXE** va se réaliser et sera stocké sous **MIXDOWN** sous ce symbole.  En cliquant deux fois sur l'icône le montage se déroule.

Pour stopper le montage, cliquez trois fois sur **ESC**.

Mais attention, rien n'est gratuit ! Mobjects va nous demander un peu de publicité et dans chaque montage va apparaître un petit logo transparent de Mobjects.

Pour l'éviter, il faut acheter un programme (une clé, qu'on ne peut pas copier!) prix : environ 100 euro pour deux pistes images et deux pistes son.

Environ 300 euro pour trois pistes images et trois pistes son.

Environ 500 euros pour le programme complet avec 258 pistes images et son.

On peut acheter un simple programme et par après le compléter (mais ça coûte plus cher).

Bonne solution : acheter une clé dans le club. Faites votre montage en Freeware en stockez le. Vous pouvez ouvrir par après votre montage, quand vous avez utilisé la clé (le dongle) et ainsi évité le logo transparent. (Dites pas que je vous l'ai raconté)

Voilà la fin de notre explication. Nous pouvons copier le montage sur un CD, un stick ou autre, pour le transmettre à une projection ou un concours.

* * * * *

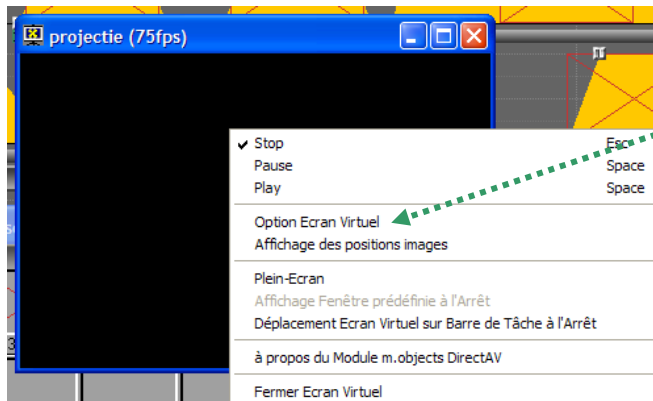
Maintenant je vous explique encore quelques trucs ou spécialités

Mais n'oubliez pas que ce cours est un cours pour débutants! Il- y-a encore beaucoup à dire sur Mobjects, mais cela s'apprendra par la pratique. Il ne suffit pas de lire ces leçons; il faut les exercer.

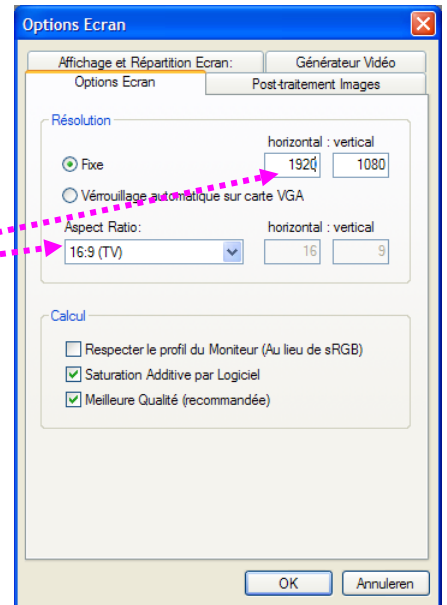
Je vous ai expliqué dans la leçon 7 comment intervenir virtuellement dans une image : on peut l'éclaircir, l'assombrir, changer le contraste, la couleur etc...

Avec l'écran virtuel on peut faire des interventions dans le montage entier.

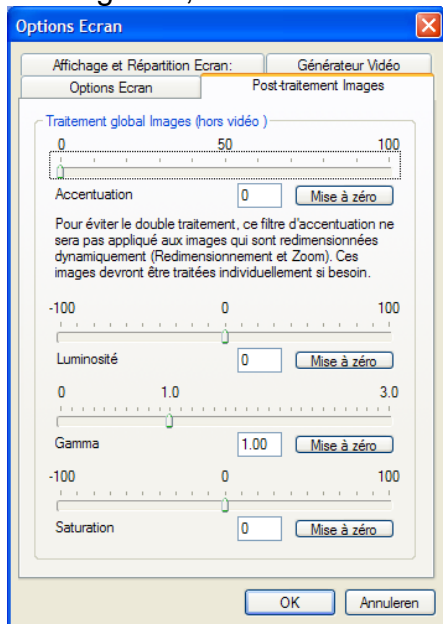
Cliquez de la droite dans l'écran virtuel et puis cliquez sur **Plein-écran**. L'image va couvrir le plein écran de votre PC. Vous voyez également les fonctions **Stop, Pause et Play** pour commander le montage.



Une autre fonction : **Option écran virtuel**
Nous offre diverses possibilités.



Dans **l'option écran** nous pouvons fixer le format de notre montage 3/2,4/3 et 16/9. On en a déjà parlé.



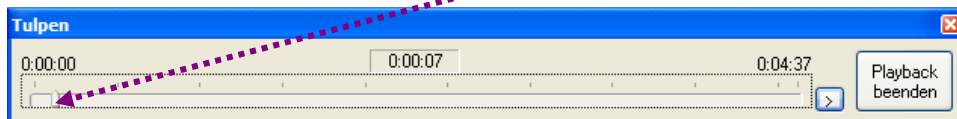
Enfin sous **Post traitement image** Nous pouvons intervenir pour l'ensemble de notre montage pour affiner les images, régler la luminosité et la saturation. Gamma est à utiliser pour les images N/B.

Attention, l'ajustement prend bien un peu de temps! Dans le passé, il n'y avait pas de problèmes de luminosité. Avec les nouveaux projecteurs très puissants, il arrive que mes montages sont surexposés. Pour cela je fais toujours une deuxième série à 20% plus sombre (à stocker sous un autre nom!) .Cela se fait par le curseur **luminosité**

Vous essayez votre montage EXE ,mais vous voulez revoir une partie au centre(ou à la fin).C'est simple :

. Vous cliquez de la droite dans l'écran virtuel et vous choisissez **Steuerung einblenden**

Dans le bas à gauche se trouve maintenant une barre avec laquelle vous pouvez vous déplacer dans le montage.



Stop	Esc
Pause	Leertaste
✓ Wiedergabe	Leertaste
Steuerung einblenden	Strg + Leertaste
Leinwand-Optionen	Strg+O
✓ Vollbild-Modus	Alt+Eingabe
über m.objects directAV-Modul	
Leinwand schließen	

Mon montage est trop court (ou trop long) par rapport à ma musique : !!!

En **Cool Edit Pro** (Audition) on peut, via : **Effects->TimePitch->Stretch** raccourcir la musique, mais c'est assez compliqué.

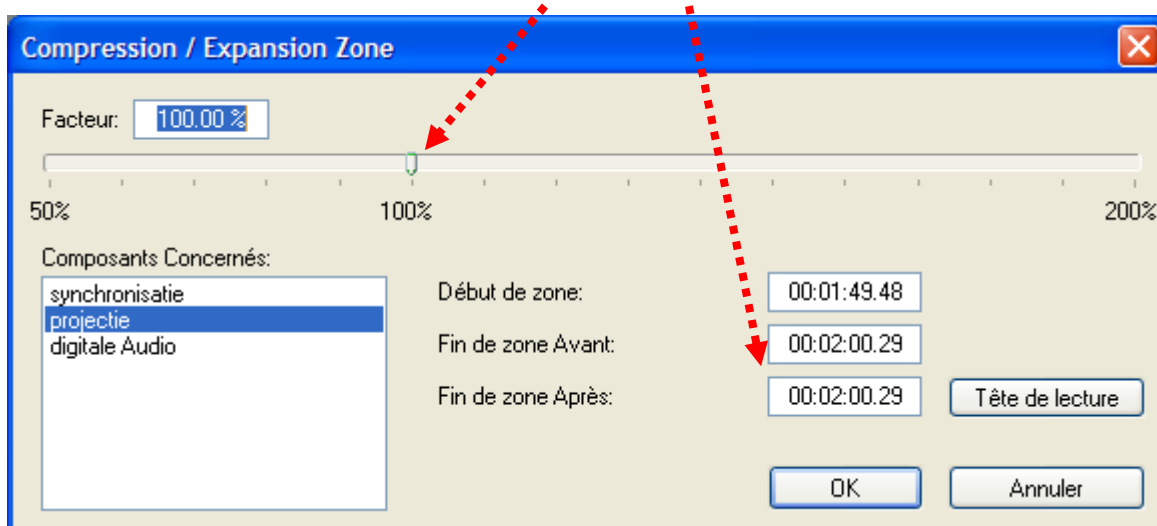
Mais dans Mobjects nous pouvons aussi raccourcir nos images.

Sous **édition** nous cherchons **Compression/expansion Zone**

Il faut d'abord sélectionner le montage ou la partie que vous voulez raccourcir. En plus vous prenez note du temps exact de la longueur de la musique.

Dans le tableau ci-après vous allez avec la réglette ,mettre le temps du montage, exactement sur le temps de la musique. Vous pouvez faire l'entrée par les chiffres du PC.

De cette façon nous allons légèrement raccourcir chaque temps de fondu et de projection.



On pourrait faire de même pour le son, mais le temps de la musique n'est pas raccourci, mais simplement **coupé** au bon endroit. Je préfère Cool Edit Pro pour faire ça.

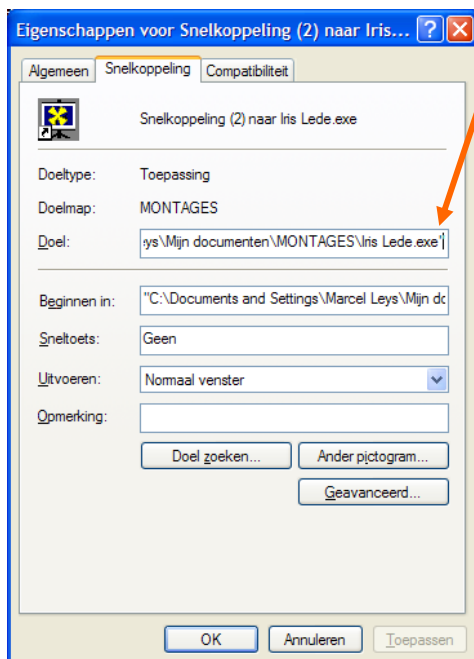
C'est l'exposition de notre club, et nous voulons présenter des images AV. en continu. Nous réalisons le montage en Mobjects.

Cliquez de la droite sur l'icône de votre montage



et copiez le vers l'écran du PC.

Cliquez à nouveau de la droite sur l'icône et choisissez **particularités**



Allez vers **but** et après le dernier guillemet ajoutez un vide () suivi d'un trait-d'union (-) et une petite lettre L (l). Donc, dans notre exemple :

....MONTAGES\Iris Lede.exe" -l

Poussez sur **appliquer** et sur **OK** et votre montage tourne en **loop** (continu) et va se répéter

Je suis à la fin de mon latin, mais il y a encore beaucoup à dire sur Mobjects.

Au fait, le reste c'est de l'exercice.

Bon courage et réalisez un beau montage.

Merçi à Alfred et Jean-Luc Van Isterdael pour l'aide à la traduction de ces leçons.
Terminé le 04-03-2008