

Index

SoundScript vous permet d'assembler facilement des présentations multimédias en utilisant des animations créées par Autodesk Animator®, 3-D Studio® et Animator Pro®. De plus, vous pouvez inclure à votre présentation les graphismes Bitmap, le son audionumérique, MIDI et CD.

Comment ...

[Créer une présentation à partir de zéro](#)

[Faire défiler une présentation](#)

[Insérer une scène](#)

[Supprimer une scène](#)

[Passer d'une scène à une autre dans une présentation](#)

[Ajouter des graphismes Bitmap dans une présentation](#)

[Ajouter le son audionumérique à la présentation](#)

[Ajouter la musique MIDI à la présentation](#)

[Ajouter des animations graphiques à la présentation](#)

[Ajouter le son CD à la présentation](#)

[Signaler la scène suivante](#)

Zones d'affichage et commandes

[Boutons de Transport](#)

[Bouton Boucle](#)

[Bouton de Plein Ecran](#)

[Zone de travail](#)

[Menu Fichier](#)

[Menu Edition](#)

[Menu Aide](#)

Pour obtenir de l'aide sur l'Aide, appuyez sur F1.

Création d'une présentation à partir de zéro

On crée une présentation en insérant des scènes dans la zone de travail et en ajoutant des événements tels que des animations et des sons à chaque scène. Le passage d'une scène à une autre dans une présentation est contrôlé par le Signal fixé pour chaque scène.

Pour créer une présentation :

1. sélectionnez Insérer une scène dans le menu Edition. Ceci insère une rangée vide dans la zone de travail ;
2. les différents événements média s'ajoutent en cliquant deux fois sur la colonne appropriée. Par exemple, pour ajouter un fichier MIDI à la présentation, cliquez deux fois sous la colonne MIDI. Ceci fait apparaître une boîte de dialogue qui vous permet d'insérer le nom du fichier que vous souhaitez insérer dans la scène. Chaque type de média possède également des paramètres spécifiques tels que le Délai ou la Boucle, et que l'on peut adopter pour cette scène ;
3. étant donné que SoundScript peut jouer plus d'un type de média à la fois, vous pouvez ajouter d'autres événements à la même scène. Vous pouvez par exemple faire défiler une animation , ajouter une voix audionumérique et adopter une musique de fond MIDI ou CD ;
4. la création progresse par l'ajout de scènes et d'événements média. Pour chaque scène, vous devez sélectionner le signal. Cliquez deux fois sur la colonne pour sélectionner l'événement qui va signaler la scène suivante ;
5. pour faire défiler la présentation, appuyez sur le bouton Lecture dans les commandes de transport ou appuyez sur la barre d'espace.

Signal

Il s'agit du type de média nécessaire pour terminer la lecture avant de passer à la scène suivante.

Insertion d'une nouvelle scène

Il y a trois façons d'insérer une nouvelle scène dans une présentation :

1. sélectionnez Insère dans le menu Edition ;
2. appuyez sur la touche Insère du clavier du PC ;
3. cliquez deux fois sur la dernière rangée appelée <fin>.

Supprimer une scène

Mettez en surbrillance la scène que vous souhaitez supprimer et appuyez sur la touche Supprimer, ou sélectionnez Supprimer dans le menu Edition.

Ajouter des animations graphiques à la présentation

Media Pro vous permet d'ajouter des animations Autodesk Animator®, 3-D Studio® et Animator Pro® (.FLC, .FLI) à vos présentations.

1. Commencez par insérer une scène ;
2. cliquez deux fois sur la scène sous la colonne des graphismes pour ouvrir la fenêtre Événements Graphiques ;
3. tapez-y le nom du fichier ainsi que le chemin d'accès de l'animation que vous souhaitez faire défiler ou appuyez sur le bouton Parcourir pour rechercher un fichier ;
4. fixez le paramètre de délai ;
5. fixez les autres paramètres d'animation ;
6. appuyez sur OK pour accepter le fichier d'animation. La fenêtre se ferme et affiche le nom du fichier et les paramètres dans la colonne Graphismes de la scène.

Boucle

Fixez le nombre de répétitions du média dans cette scène. Ne pas confondre avec le bouton Boucle qui s'applique à la présentation entière.

Délai

Il s'agit de la quantité de temps s'écoulant dans une scène avant la lecture de l'événement, ce qui est utile pour la synchronisation des différents médias dans une même scène.

Ajouter des graphismes Bitmap à la présentation

SoundScript prend en charge les graphismes bitmap avec l'extension .BMP et peut afficher aussi bien les fichiers en 16 couleurs que les fichiers en 256 couleurs. La plupart des logiciels de dessin prennent en charge ce format, y compris Paintbrush livré avec Windows.

Ajouter un fichier.BMP :

1. commencez par insérer une nouvelle scène ;
2. cliquez deux fois sur la scène sous la colonne des graphismes pour ouvrir la fenêtre Événements graphiques ;
3. tapez-y le nom du fichier ainsi que le chemin d'accès du graphisme bitmap que vous souhaitez afficher ou appuyez sur le bouton Parcourir pour rechercher un fichier ;
4. réglez le paramètre de délai ;
5. réglez les autres paramètres d'animation ;
6. appuyez sur OK pour accepter le fichier bitmap. La fenêtre se ferme et affiche le nom du fichier et les paramètres dans la colonne Graphismes de la scène.

Ajouter le son CD à la présentation

1. Commencez par insérer une scène ;
2. cliquez deux fois sur la scène sous la colonne Audio CD pour ouvrir la fenêtre Événement CD ;
3. sélectionnez le numéro de la piste CD, le Début, la Fin et le Délai ;
4. appuyez sur OK pour accepter la piste CD. La fenêtre se ferme et affiche les paramètres dans la colonne Audio CD de la scène.

Ajouter la musique MIDI à la présentation

1. Commencez par insérer une scène ;
2. cliquez deux fois sur la scène sous la colonne MIDI pour ouvrir la fenêtre Événement MIDI ;
3. tapez-y le nom ainsi que le chemin d'accès du fichier MIDI souhaité ou appuyez sur Parcourir pour rechercher un fichier ;
4. réglez les paramètres de délai et de boucle ;
6. appuyez sur OK pour accepter le fichier MIDI. La fenêtre se ferme et affiche les paramètres dans la colonne CD Audio de la scène.

Ajouter le son audionumérique à la présentation

1. Commencez par insérer une scène ;
2. cliquez deux fois sur la scène sous la colonne Audionumérique pour ouvrir la fenêtre Événements Audionumériques ;
3. tapez-y le nom et le chemin d'accès du fichier (.WAV) audionumérique souhaité ou appuyez sur le bouton Parcourir pour rechercher un fichier ;
4. réglez les paramètres de délai et de boucle ;
6. appuyez sur OK pour accepter le fichier audionumérique. La fenêtre se ferme et affiche les paramètres dans la colonne Audionumérique de la scène.

Lecture d'une présentation

Pour lire une présentation, appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton Lecture dans les commandes de transport. La présentation revient automatiquement au début lorsque vous appuyez sur Stop ou lorsqu'elle atteint la <fin>.

Passer d'une scène à une autre dans une présentation

Il y a plusieurs façons de passer d'une scène à une autre dans une même présentation :

1. avec la souris, cliquez sur la scène à partir de laquelle vous souhaitez partir ;
2. utilisez les touches fléchées du curseur ;
3. dans les commandes de transport, appuyez sur les boutons Suivant et Précédent.

Boutons de transport

Les boutons de transport contrôlent la lecture des présentations et leur fonctionnement est semblable à celui d'un lecteur de cassette. De la gauche vers la droite :

Aller à la scène précédente

Arrêt

Lecture

Pause

Aller à la scène suivante

Bouton Boucle

Lorsque le bouton Boucle est activé, la présentation entière reprend au début dès qu'elle arrive à sa fin.

Bouton Plein écran

Lorsque le bouton Plein écran est activé, la présentation est affichée en mode plein écran. Pour arrêter une présentation et retourner aux fenêtres, appuyez sur la touche Echap.

Menu Fichier

Nouveau : ouvre une nouvelle présentation.

Ouvrir : ouvre un fichier de présentation existant.

Enregistrer : enregistre les modifications de la présentation sur laquelle vous venez de travailler. Lorsque vous choisissez Enregistrer, le document reste ouvert de telle sorte que vous pouvez continuer à travailler dessus.

Enregistrer sous... : enregistre une présentation nouvelle ou déjà existante. Vous pouvez donner un nom à une nouvelle présentation ou enregistrer une présentation déjà existante sous un nouveau nom.

Quitter : ferme la présentation sur laquelle vous venez de travailler et quitte SoundScript. Vous pouvez sauvegarder le fichier avant de quitter.

Liste des fichiers (1 2 3 4) : ouvre la liste des quatre derniers fichiers de présentation ouverts. Vous pouvez charger rapidement un de ces fichiers en le sélectionnant.

Menu Edition

Insérer une scène : insère une nouvelle scène vide à la position courante du curseur.

Supprimer une scène : efface la scène couramment sélectionnée.

Menu Aide

Contenu : affiche un index des rubriques d'aide concernant le fichier d'aide ouvert.

A propos de... : affiche le numéro de l'application et sa date de publication.

Zone de travail

Il s'agit de la grande zone blanche dans laquelle la présentation est créée.

Type de média

Les types de médias comprennent les animations, les graphismes bitmap, le son MIDI, l'audio numérique et CD.

Scène

Rangée horizontale de la zone de travail, dans laquelle les événements médias sont insérés.

Paramètres d'animation

Boucle : nombre de répétitions de l'animation depuis le début.

Vitesse : fixe la vitesse de défilement de l'animation. La Vitesse par défaut est la vitesse adoptée lors de la création de l'animation.

Charger en mémoire : charge en mémoire l'animation entière lorsque vous l'ouvrez. Cela peut prendre un certain temps, mais l'animation défile plus vite une fois qu'elle est chargée.

Contrôle Couleurs : contrôle la palette d'animation couleurs en mode Fenêtre de présentation. Lorsque cette fonction est sélectionnée, les couleurs sont réservées par le lecteur d'animation lorsque les changements de couleurs sont détectés.

Toutes couleurs : contrôle la palette d'animation en mode Fenêtre de présentation. Si cette fonction est sélectionnée, toutes les couleurs sont réservées par le lecteur d'animation lorsque l'animation est chargée.

Signal de la scène suivante

Dans une présentation, le défilement des scènes dépend du signal. Le signal est le type de média dont la lecture doit être terminée pour passer à la scène suivante. Cette fonction est utile pour la synchronisation des graphismes et des images.

Par exemple, si vous souhaitez une animation d'un logo tournoyant dans l'espace avec un fichier sonore vocal .WAV en fond, il est préférable que le logo continue de tournoyer jusqu'à ce que le fichier sonore soit terminé avant de passer à la scène suivante. Ainsi, il vaut mieux fixer le signal sur le fichier .WAV. Dans ce cas, SoundScript attend que le fichier .WAV soit terminé avant de passer à la scène suivante.

Création d'un signal pour une scène :

1. cliquez deux fois sous la colonne Signal de la scène dans laquelle vous voulez introduire le signal ;
2. sélectionnez le signal ;
3. lorsque SoundScript passe à une nouvelle scène, le média qui joue, continue de jouer dans la scène suivante. Vous pouvez arrêter cela dans la fenêtre Sélection d'un signal dans la section Arrêt/Continuer.

Si vous souhaitez arrêter certains médias en passant à la scène suivante, sélectionnez-les dans la section Arrêt/Continuer.

