

Manuel d'utilisation Caladan

pour Casablanca

Informations juridiques

Nous vous conseillons de respecter les instructions indiquées dans ce manuel d'utilisation avant d'éviter toute erreur de manipulation.

Nous avons apporté le plus grand soin à la programmation et à la vérification de ce logiciel.

Toutefois, étant donné qu'une application logicielle exempte d'erreurs ne peut être garantie en toutes circonstances et à tout moment, nous ne pouvons malheureusement pas garantir l'absence totale d'erreurs dans ce logiciel.

Si contrairement à toute attente, cela devait être le cas, nous remédierons aux erreurs de programmation et remettrons aux clients concernés le logiciel corrigé à titre gracieux. Nous déclinons toute responsabilité pour les pertes de données ou de temps éventuelles et pour les dommages conséquents éventuels d'autant plus que nous n'avons aucune influence sur l'installation et la manipulation correctes du logiciel par le client. **MacroSystem Digital Video AG** et ses revendeurs ne peuvent être tenus pour responsables d'erreurs et de détériorations involontaires en relation avec l'installation ou l'utilisation du logiciel **Caladan**.

MacroSystem Digital Video AG et ses revendeurs ne garantissent pas l'utilisation sans défaut du produit ou son absence totale d'erreurs.

Toute garantie tacite est exclue, y compris la garantie d'aptitude du logiciel ou du manuel d'utilisation à une fin spécifique.

Ni **MacroSystem Digital Video AG** ni ses revendeurs ne seront responsables des dommages résultant directement ou indirectement de l'utilisation du logiciel ou du manuel d'utilisation, par exemple pour pertes de profits, frais, problèmes de matériel ou de logiciel ou autres désagréments. **Assurez-vous par conséquent d'enregistrer vos séquences vidéo avant d'utiliser l'appareil. Nous vous recommandons de ne pas supprimer les séquences vidéo ou de créer auparavant une copie de sauvegarde sur bande DV.**

Les illustrations et descriptions des fonctions abordées dans ce manuel peuvent diverger du programme étant donné que d'éventuelles modifications ont été apportées au programme après l'impression du manuel.

Table des matières

	Page
1. Généralités.....	5
2. Installation / Démarrage du programme.....	5
3. Qu'est-ce que Caladan?	6
4. Éléments de commande	6
4.1 Type d'étiquette.....	7
4.2 Création	7
4.2.1 Blocs.....	7
4.2.2 Contenu	9
4.2.3 Cadre.....	12
4.2.4 Ombre	12
4.2.5 Groupe.....	13
4.3 Autres.....	13
4.3.1 Imprimer	14
4.3.2 Exporter	14
4.3.3 Paramètres	14
4.3.4 Info	15
4.3.5 Archive.....	15
5. Exercices pratiques	15
5.1 Création d'une étiquette de cassette vidéo.....	15
5.2 Création d'une jaquette DVD avec du texte et des images	16
5.3 Création d'une étiquette DVD/CD à l'aide d'un masque.....	19
5.4 Création de plusieurs jaquettes mini-DV	21
6. Notes concernant le support du clavier	21

1. Généralités

Merci d'avoir acheté «**Caladan**» auprès de votre revendeur !

Nous vous remercions de votre confiance et espérons que ce produit vous donnera toute satisfaction.

Ce guide d'utilisation vous explique les étapes à parcourir afin de créer vos propres jaquettes pour vos films vidéo.

Pour tout complément d'informations et toute suggestion que vous souhaiteriez nous communiquer, n'hésitez pas à nous contacter aux adresses ou numéros de téléphone indiqués dans le manuel d'utilisation Casablanca.

Nous vous demandons de nous indiquer le numéro de série de votre appareil ou le numéro de client en cas de prise de contact.

2. Installation / Démarrage du programme

Le programme «**Caladan**» peut être fourni sur demande avec une imprimante qui vous permettra d'imprimer des étiquettes, autocollants, jaquettes, photos et autres modèles créés avec le logiciel.

Reliez le port imprimante au port USB libre de votre système Casablanca en utilisant le câble USB et assurez-vous que l'imprimante est branchée.

Vous pouvez bien sûr utiliser votre propre imprimante si celle-ci est opérationnelle.

Pour toutes informations sur les imprimantes prises en charge, adressez-vous directement à MacroSystem (sur Internet à www.macrosystem.fr) ou auprès de votre revendeur.

Il est également possible de relier l'imprimante à un ordinateur et d'enregistrer les étiquettes créées avec «**Caladan**» sur une carte SmartMedia en utilisant la fonction «**Export**»

et de les importer dans un ordinateur pour les imprimer.

Pour installer le logiciel «**Caladan**», vous avez besoin du logiciel système SMART EDIT à partir de la version 2.5 ou 3.1.

Laissez votre machine Casablanca allumée et sélectionnez dans les «**Réglages système**» le bouton «**Installation produit**». La fenêtre correspondante s'ouvre ensuite.

Pour l'installation, utilisez une carte SmartMedia. Insérez-la dans le lecteur du Casablanca, les contacts dorés étant dirigés vers le bas et les coins repliés en avant à gauche (en direction du Casablanca).

Si le logiciel «**Caladan**» se trouve sur un CD/DVD et si votre système est équipé d'un graveur DVD et du logiciel «**DVD-Arabesk**», insérez le CD/DVD dans le graveur DVD après l'ouverture du tiroir. Quelques instants après (des bruits de roulement peuvent être perçus pendant l'installation du CD/DVD signalant que le CD/DVD est lu par le système), vous apercevez le logiciel «**Caladan**» figurant sur la liste du menu «**Installation produit**». Sélectionnez-le sur la liste et cliquez sur «**Activer**».

Ensuite apparaît un bloc de chiffres vous permettant de taper le code de déverrouillage que vous avez obtenu de votre revendeur. Puis, un message apparaît vous indiquant que l'installation est terminée. Vous pouvez donc retirer la carte SmartMedia ou le CD/DVD. Le gestionnaire d'imprimante a été installé automatiquement. Le système Casablanca redémarre.

Pour installer le programme «**Caladan**» en tant que version de démonstration, sélectionnez-le sur la liste et cliquez sur «**Activer**».

Si vous utilisez la version 2.5 ou supérieure de SMART EDIT, cliquez sur «**Annuler**» dans la fenêtre du code apparaissant ensuite.

Si vous utilisez SMART EDIT à partir de la version 3.1, cliquez sur le bouton «**Démo**» dans la fenêtre du code.

Vous voyez que le nom du programme est suivi du mot «**Démo**». Validez en cliquant sur «**Ok**» et retirez la carte SmartMedia ou le CD/DVD. «**Caladan**» est installé comme version de démonstration au redémarrage du système.

Cette version de démonstration vous permet de créer entièrement les étiquettes, mais pas de les imprimer ni de les exporter.

Une fois le système redémarré, vous voyez le programme «**Caladan**» affiché dans l'ordre alphabétique dans le menu «**Editer**» sous «**Trucage**».

3. Qu'est-ce que Caladan?

La plupart des utilisateurs Casablanca ont la possibilité de produire des DVD d'une excellente qualité d'image à l'aide de «**DVD-Arabesk**». Il est évident que de tels DVD n'atteignent vraiment le summum de la perfection qu'avec une belle jaquette imprimée à l'avenant. Les autres supports d'archivage attirent aussi l'attention de par leur design : les cassettes DV, VHS et S-VHS se font d'abord remarquer par leurs beaux emballages et leurs belles étiquettes.

«**Caladan**» vous permet de réaliser vos étiquettes en utilisant les images provenant de vos films vidéo.

«**Caladan**» vous permet de créer des jaquettes et étiquettes de disque/cassette ainsi que des photos en trois formats courants dans le commerce. «**Caladan**» vous permet ce faisant d'accéder librement aux images du projet vidéo. Il est également possible d'ajouter des pavés de texte et des graphiques d'arrière-plan. Le support de photos numériques haute résolution est avantageux (photos de cartes-mémoire numériques via «**Photo-Transfer**»), car la résolution d'impression élevée permet d'imprimer des photos très nettes et mises à l'échelle sur les jaquettes / étiquettes.

Caladan vous permet aussi d'utiliser bien sûr des images que vous avez créées avec le programme «**Akaba - New Concept**».

Avec «**Caladan**» et une imprimante adéquate, il est facile de réaliser des impressions optimisées et bien positionnées.

Avec «**Caladan**», vous pouvez non pas seulement imprimer les jaquettes et étiquettes que vous avez créées, mais aussi les sauvegarder sur une carte-mémoire (par ex. carte SmartMedia) pour pouvoir les importer dans un autre système Casablanca ou dans un ordinateur.

Grâce à «**Caladan**», votre système Casablanca devient un système média complet.

4. Éléments de commande

Entrez dans le menu «**Editer**» et cliquez sur «**Trucage**». Sélectionnez ensuite «**Caladan**» sur la liste.



À droite de la fenêtre, vous voyez l'option «**Démarrer Caladan**» qui vous permet d'entrer dans le menu du programme «**Caladan**».

Une fois le programme démarré, le menu principal suivant apparaît:



Vous trouverez ci-après la liste et l'explication des différentes fonctions offertes dans ce menu.

4.1 Type d'étiquette



En cliquant sur le bouton «**Type d'étiquette**», une liste de toutes les étiquettes prises en charge apparaît. Vous pouvez maintenant sélectionner le support que vous voulez réaliser (par ex. «**Etiquette DVD/CD**»).

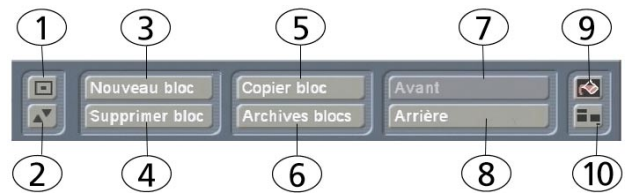
4.2 Création

Le terme «**Création**» englobe plusieurs options que nous expliquerons plus en détail dans les sous-chapitres suivants.

4.2.1 Blocs

Cliquez sur le bouton «**Blocs**» pour voir en arrière-plan le type d'étiquette que vous avez sélectionné. En haut de l'écran, il est indiqué de quelle partie il s'agit : s'il s'agit de la page recto ou verso ou de la page intérieure de l'étiquette si celle-ci présente plusieurs pages (par ex. la jaquette DVD). Les contours de l'étiquette sont nommées ci-après repères.

Sur l'étiquette se superpose au bas de l'écran une barre de commande qui se présente comme suit:



(1) Ce bouton permet de réduire la barre de commande à ce bouton et au bouton inférieur pour pouvoir visualiser toutes les zones de l'image d'arrière-plan.

(2) Ce bouton sert à déplacer la barre de commande au côté opposé de l'écran.

Attention: Le nom de la page recto et verso en haut de l'écran ne change pas de position, et sera éventuellement caché.

(3) Un clic sur le bouton «**Nouveau bloc**» fait apparaître, à la place du pointeur du trackball, une croix qui vous permet de tracer un bloc. En bas de l'écran est indiquée la position du bloc. La barre de commande n'est pas visible pendant ce temps.

Pour tracer le nouveau bloc, placez la croix avec la boule du trackball sur l'angle supérieur gauche de votre choix. Ensuite, cliquez une fois brièvement sur le bouton gauche du trackball pour valider le positionnement. Faites ensuite rouler la boule du trackball vers la droite ou le bas jusqu'à ce que le bloc ait la taille voulue. Vous pouvez tracer un bloc aussi grand que vous voulez, il devrait toutefois se trouver à l'intérieur des repères affichés (Vous pouvez éventuellement placer le bloc dans la zone de coupe, soit le laisser dépasser des repères. Il ne sera toutefois pas garanti que l'étiquette voulue soit ensuite imprimée complètement).

Quand le bloc a la taille voulue, cliquez de nouveau sur le bouton gauche du trackball.

Vous voyez maintenant que la barre de commande est réapparue et le bloc a maintenant une autre couleur. (Si vous utilisez Caladan pour la première fois et si vous n'avez pas encore défini d'autres paramètres, il s'agira ici de la couleur blanche. Pour modifier la couleur ou le contenu du bloc, reportez-vous au chapitre 4.2.2.).

Note: Pour modifier ultérieurement la taille et la

position d'un bloc, il suffit de placer le pointeur sur celui-ci.

Si le bloc est actif (reconnaissable au contour noir et blanc), le pointeur se transforme en une main.

Si le bloc n'est pas encore actif, placez le pointeur sur celui-ci et cliquez sur le bouton gauche du trackball de façon à ce que la main apparaisse.

Une fois la main apparue, cliquez sur le bouton gauche du trackball et une croix apparaît. Déplacez simplement la boule du trackball jusqu'à ce que le bloc ait atteint la position voulue et validez celle-ci en cliquant sur le bouton gauche du trackball.

Quand vous placez exactement le pointeur sur le bord d'un bloc actif, une icône Flèche apparaît. Si vous cliquez maintenant sur le bouton gauche du trackball, vous pouvez déplacer le bord du bloc comme vous le souhaitez et de ce fait agrandir ou réduire le bloc. Cela fonctionne de manière horizontale, verticale et diagonale, la dernière méthode entraînant à la fois un changement horizontal et vertical de la taille. Pour modifier le bord du bloc en diagonale, vous devez d'abord placer le pointeur sur l'un des quatre angles du bloc actif et voir apparaître une icône Flèche diagonale.

(4) Le bouton «**Supprimer bloc**» est d'abord désactivé. Il ne sera activé qu'après avoir activé un bloc ou un groupe (cf. Chapitre 4.2.5 Groupes). Pour activer, procédez comme décrit auparavant au paragraphe (3).

Après avoir cliqué sur le bouton «**Supprimer bloc**», le logiciel vous demande de confirmer si vous voulez effacer uniquement le bloc / le groupe actif. Vous pouvez bien sûr encore annuler l'opération.

Astuce: Il est intéressant de supprimer tous les blocs pour commencer par exemple un nouveau design. Dans ce cas, archivez d'abord l'ancien design!

Attention: La suppression d'un bloc ou d'un groupe est irrévocable!

(5) Un clic sur le bouton «**Copier bloc**» copie automatiquement le bloc actif. La copie vient se superposer légèrement décalée sur le bloc

initial. Si vous positionnez le pointeur sur le bloc copié juste après avoir effectué la copie, vous voyez apparaître l'icône Main. Cliquez sur le bouton gauche du trackball et la croix apparaît et vous pouvez maintenant déplacer la boule du trackball pour positionner la copie. Une fois la copie positionnée à l'endroit voulu, cliquez sur le bouton gauche du trackball.

(6) Un clic sur le bouton «**Archives blocs**» ouvre une fenêtre offrant les fonctions d'archive connues. La fonction «**Charger**» permet de charger un bloc déjà enregistré sur lequel vous placerez une étiquette sélectionnée. La fonction «**Sauver**» enregistre le bloc activé.

(7) Le bouton «**Avant**» est d'abord désactivé. Si vous avez créé plusieurs blocs superposés, vous voyez que le premier bloc créé est en arrière-plan. Vous les apercevrez mieux si les blocs sont de couleurs différentes.

Si vous activez maintenant l'un des blocs qui n'est pas au premier plan (donc qui n'a pas été créé en dernier), le bouton «**Arrière**» devient actif. Après avoir cliqué sur ce bouton, le bloc actif avance d'une position vers le premier plan. Si le bloc doit être au premier plan, cliquez sur le bouton «**Avant**» autant de fois que nécessaire jusqu'à ce qu'il ne puisse plus être sélectionné et que le bloc ait atteint la position voulue. Il est aussi possible de placer au premier plan un bloc qui se trouve déjà dans un groupe de sorte qu'il soit séparé des blocs appartenant au groupe par un autre bloc intercalé. Le bloc continuera toutefois d'appartenir au groupe.

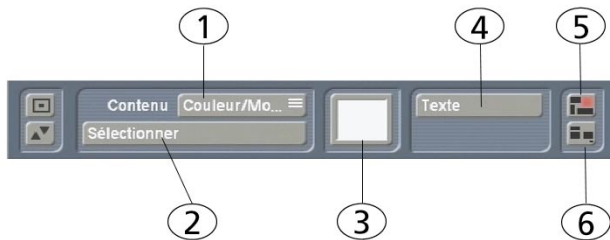
(8) Le bouton «**Arrière**» se comporte de manière identique au bouton «**Avant**» décrit auparavant, à la différence près que le bloc actif reculera d'une position vers l'arrière-plan.

(9) Cliquez sur l'icône de menu ayant l'apparence d'un **pot de peinture** pour afficher la barre de commande du menu «**Contenu**» qui vous permet de créer les blocs. Etant donné qu'il s'agit d'un autre sous-menu du menu principal, reportez-vous au sous-chapitre suivant pour connaître sa fonction.

(10) L'icône de changement de menu vous ramène au menu principal du programme «**Caladan**».

4.2.2 Contenu

Un clic sur le bouton «**Contenu**» ou sur le bouton **Pot de peinture** du menu «**Blocs**» ouvre la barre de commande suivante:



(1) Le bouton de sélection «**Contenu**» qui ne peut être sélectionné qu'après avoir activé un bloc, permet de définir si le bloc sera «**Transparent**», présentera une «**Couleur/Motif**», une «**Image de scène**», une «**Photo**» ou une «**Image Akaba**».



Si vous avez choisi l'option « **Transparent** », le bloc actif devient transparent. Il sert alors de pavé de texte et vous pouvez l'utiliser pour y taper du texte. Si le bloc n'est pas actif, vous ne pourrez pas l'utiliser étant donné qu'il est transparent, et vous devez le réactiver en cliquant dessus.

(2) Si vous avez défini sous «**Contenu** l'une des quatre autres fonctions (à l'exception de «**Transparent**»), le bouton «**Sélectionner**» situé ci-dessous devient actif et vous permet d'accéder aux archives voulues appartenant au produit défini ci-dessus.

En ce qui concerne la fonction «**Couleur/Motif**», la fenêtre «**Palette**» connue par les utilisateurs du programme «**Akaba - New Concept**» s'ouvre

après avoir cliqué sur «**Sélectionner**».

Cette fenêtre contient une sélection de couleurs et de motifs ainsi que des dégradés de couleurs qui vous permettent de définir l'apparence du bloc.



Vous apercevez trois rubriques «**Solide**», «**Couleur/Motif**» et «**Dégradé**».

Vous pouvez changer de fonctions en utilisant les boutons connus en haut de la rubrique respective ; le bouton activé est bleu. Vous passez automatiquement entre les fonctions quand un élément de commande correspondant est sélectionné.

La fenêtre de prévisualisation en haut à gauche montre le résultat sélectionné.

- Solide

Sélectionnez l'un des six échantillons de couleurs prédéfinis pour passer rapidement entre les couleurs employées fréquemment. Le bouton «**Changer de couleur**» affiche le nuancier et vous permet de définir une nouvelle couleur. Cliquez dans le nuancier sur «**Ok**» pour remplacer la couleur du pot de couleurs actif par la couleur que vous venez de définir.

- Couleur/Motif

Le bouton «**Sélectionner motif**» affiche la bibliothèque d'images connue dans laquelle vous pouvez sélectionner un motif.

Note: Après avoir installé pour la première fois **Caladan**, il vous faudra sélectionner un

motif. Si vous cliquez donc pour la première fois sur le bouton «**Couleur/Motif**» dans la fenêtre **Palette**», la bibliothèque d'images apparaît directement dans laquelle vous pouvez sélectionner une couleur ou un motif. Après avoir effectué une sélection pour la première fois, le bouton «**Couleur/Motif**» fait que la fenêtre de prévisualisation change automatiquement. La bibliothèque d'images s'ouvre maintenant au moyen du bouton «**Sélectionner motif**».

- Dégradé

La fonction «**Dégradé**» permet de définir comme il est aussi possible de le faire dans la bibliothèque d'images. De plus, vous pouvez définir la direction du dégradé en cliquant sur «**Direction**». Le choix de la direction s'effectue en définissant automatiquement un repère sur l'image vidéo. La direction peut être adaptée en fonction de certains critères. La couleur de départ et la couleur finale peuvent être librement définies y compris la transparence alpha.

Après avoir sélectionné une couleur ou un motif, fermez la fenêtre en cliquant sur «**Ok**».

Si vous sélectionnez la fonction «**Image de scène**» sous «**Contenu**», un clic sur le bouton «**Sélectionner**» affiche le chutier du projet en cours. Vous pouvez parcourir le chutier comme vous le faites habituellement et sélectionner l'image de votre choix. Après avoir validé avec «**Ok**», l'image voulue apparaît dans le bloc actif après quelques instants.

Si vous avez sélectionné l'option «**Photo**» sous «**Contenu**», un clic sur le bouton «**Sélectionner**» fait apparaître la fenêtre «**Charger image haute rés.**» où se trouve une liste des photos que vous avez enregistrées avec «**Photo-Transfer**» (Vous devez à cette fin cocher l'option «**Import for other programs**» et sélectionner ensuite les photos voulues.)

Après avoir sélectionné une photo et validé avec «**Ok**», patientez quelques instants jusqu'à ce que celle-ci apparaisse dans le bloc activé. Pour pouvoir utiliser cette fonction, il vous faut

au moins le logiciel «**Photo-Transfer 1.5a**». Si vous possédez le programme «**Akaba - New Concept**», la rubrique «**Contenu**» vous proposera la fonction «**Image Akaba**». Après avoir sélectionné cette option et cliqué sur «**Sélectionner**», la fenêtre «**Charger image Akaba**» apparaît, proposant la liste des images que vous avez enregistrées dans le programme «**Akaba - New Concept**». Après avoir sélectionné une image et validé avec «**Ok**», patientez quelques instants jusqu'à ce que celle-ci apparaisse dans le bloc activé.

«**Akaba - New Concept**» vous offre la possibilité de créer non pas seulement des formes rectangulaires comme arrière-plan de bloc, mais aussi de créer très facilement des bulles par exemple.

Les contenus que vous avez sélectionnés restent enregistrés dans le système. Si vous avez sélectionné par exemple une photo dans un premier temps, ensuite une image de scène et réactivé la fonction «**Photo**», la photo que vous avez sélectionnée auparavant sera remplacée automatiquement dans le bloc après quelques instants. Pour sélectionner une autre photo, vous devez cliquer sur le bouton «**Sélectionner**».

(3) De plus, la sélection faite sous «**Couleur/Motif**» est visualisée dans l'échantillon de couleurs situé à côté des boutons «**Contenu**» et «**Sélectionner**». Cet échantillon de couleurs vous permet aussi d'afficher la fenêtre «**Palette**». Si vous avez choisi une autre fonction que «**Couleur/Motif**» sous «**Contenu**», l'échantillon de couleurs ne sera pas actif.

(4) La barre de commande du menu «**Contenu**» contient également le bouton «**Texte**». Celui-ci n'est actif que si vous avez activé un bloc au préalable. Cliquez sur ce bouton pour faire apparaître le clavier d'écran que vous pouvez aussi faire fonctionner avec un clavier externe. Les boutons «**Police**», «**Style**» et «**Format**» affichent les menus en question et permettent de définir davantage l'apparence de votre texte.

Cliquer sur «**Police**» fait apparaître le menu traditionnel qui permet de définir le type et la

taille de la police de caractères.

Le bouton «**Police**» ouvre le menu «**Style de texte**» qui vous permet de définir des paramètres concernant le texte, le cadre et l'ombre.

La fonction «**Format**» affiche le menu suivant dans lequel vous pouvez définir la justification et les espaces:



La fonction «**Orientation**» permet d'orienter le texte à gauche, à droite ou au centre ou bien des deux côtés.

Les curseurs de réglage «**Interlignage**» et «**Interlettrage**» permettent de définir l'espace entre les lignes (interlignage) et entre les lettres (interlettrage).

Le bouton «**Justification**» vous offre la possibilité de faire pivoter le texte dans le sens des aiguilles ou dans le sens inverse. L'option «**horizontale**» correspond à un positionnement normal du texte, les options «**verticale (rotation gauche)**» et «**verticale (rotation droite)**» permettent de faire pivoter le texte à gauche et à droite. Pendant cette opération, le bloc entier ne pivote pas, c'est seulement le texte. Cela vous permet aussi de rectifier la forme du bloc si vous le souhaitez.

Les quatre autres curseurs inférieurs permettent de définir la taille des bordures.

Dans le menu «**Texte**», le bouton «**Zone**» offre les fonctions suivantes:



Vous pouvez marquer et copier une partie quelconque du texte que vous avez saisi auparavant pour le coller à un autre endroit. Placez d'abord le curseur (trait de sélection vertical) à l'endroit où vous voulez que le texte sélectionné commence.

Exemple : vous avez tapé auparavant le titre «C'est une vidéo de vacances». Etant donné que vous voulez copier le mot vacances, cliquez dans le texte devant le «v» pour y placer le curseur. Cliquez ensuite sur le bouton «**Zone**» et sélectionnez la fonction supérieure «**Marquer**». Une fois que la fenêtre s'est refermée, cliquez à l'extrémité du texte que vous voulez copier, donc dans cet exemple derrière le s du mot vacances. Cet endroit peut bien sûr se trouver dans une ligne inférieure. Vous voyez maintenant que la zone intermédiaire complète est marquée de couleur foncée.

Note: La fonction «**Marquer**» reste active jusqu'à ce que vous la désactiviez via la fenêtre «**Zone**» ou copiez la zone. Si vous voulez modifier uniquement des attributs de police d'une zone, il vous faut désactiver de nouveau la fonction «**Marquer**».

Vous pouvez maintenant couper, copier, supprimer ou à l'aide de la fenêtre «**Style**» éditer le texte marqué (par ex. le colorer, changer sa taille etc.).

Pour copier le texte, cliquez de nouveau sur «**Zone**» et sélectionnez la fonction «**Copier**». Placez le curseur à l'endroit après lequel vous voulez coller le texte copié.

Ensuite, affichez pour la troisième fois la fenêtre «**Zone**» et cliquez sur «**Coller**». Une fois la fenêtre fermée, vous voyez que le mot

«Vacances» est collé à l'endroit voulu. De plus, Caladan offre les options «**Tout marquer**», «**Couper**» et «**Supprimer**». L'option «**Tout marquer**» permet de marquer l'ensemble du texte contenu dans le bloc sans devoir y placer le curseur.

L'option «**Couper**» supprime le texte marqué de l'ensemble du texte, et le sauvegarde dans la mémoire temporaire du système. Cela veut dire que vous pouvez ensuite coller le texte coupé à un autre endroit. Le texte coupé reste en mémoire jusqu'à ce qu'un autre texte soit copié. L'option «**Supprimer**» supprime le texte marqué de manière définitive.

Si vous n'avez pas marqué une partie séparée, les modifications apportées à la police de caractères, au style et au format se répercuteront sur la ligne entière (qui peut être aussi répartie sur plusieurs lignes).

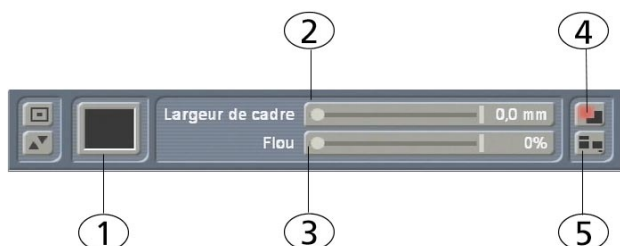
Une fois le texte entré, quittez ce menu en cliquant sur l'icône **Pot de peinture** situé en bas à droite.

(5) Cette icône de changement de menu permet de passer de la barre de commande du menu «**Contenu**» à la barre du menu «**Blocs**». Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre 4.2.1.

(6) Cette icône vous permet de revenir directement au menu principal.

4.2.3 Cadre

Un clic sur le bouton «**Cadre**» ouvre une barre de commande avec laquelle vous pouvez définir le cadre du bloc actif. Vous pouvez activer bien sûr un autre bloc à tout moment.



(1) Cliquez sur l'échantillon de couleurs pour afficher la fenêtre «**Palette**» décrite au paragraphe 4.2.1. Pour plus d'informations concernant cette fenêtre, reportez-vous à ce paragraphe. La couleur définie dans la fenêtre «**Palette**» s'appliquera au cadre et est visualisée dans cette case de prévisualisation.

(2) Le bouton «**Largeur de cadre**» permet de définir l'épaisseur du cadre jusqu'à 20 millimètres.

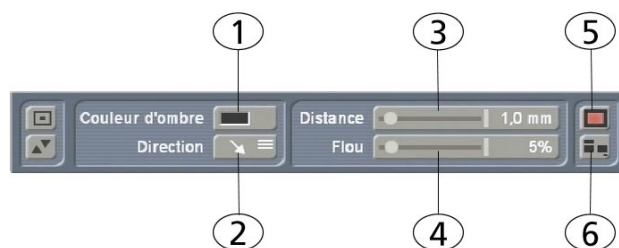
(3) Le bouton «**Flou**» permet de rendre le bord flou (jusqu'à 80 %).

(4) Cliquer sur cette icône affiche une nouvelle barre de commande qui permet de définir l'ombre du bloc activé. Etant donné qu'il s'agit ici d'un autre sous-menu du menu principal, reportez-vous au sous-chapitre 4.2.4 pour connaître sa fonction.

(5) Cliquez sur ce bouton pour revenir au menu principal de **Caladan**.

4.2.4 Ombre

Cliquer sur le bouton «**Ombre**» ou sur l'icône du menu «**Ombre**» fait apparaître une nouvelle barre de commande avec laquelle vous pouvez définir l'ombre du bloc actif.



(1) La case située près de «**Couleur d'ombre**» affiche le nuancier qui vous permet de définir la couleur de l'ombre comme vous le faites habituellement.

(2) Le bouton «**Direction**» vous offre huit directions différentes vers lesquelles l'ombre se

projettera.

(3) Le bouton «**Distance**» permet de définir la distance jusqu'à 20 millimètres. La fonction de distance est désactivée («**désactivé**») si le curseur se trouve à l'extrême gauche.

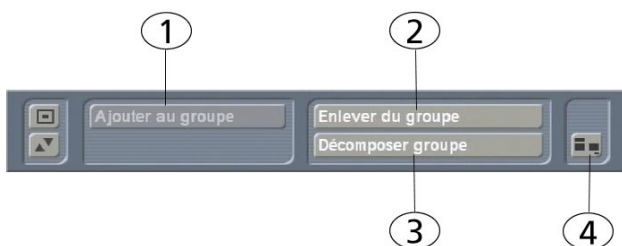
(4) Le curseur «**Flou**» permet de définir le flou de l'ombre jusqu'à 80 %.

(5) Cliquez sur l'icône de menu pour passer de la barre de commande du menu «**Ombre**» à la barre du menu «**Cadre**». Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre 4.2.3.

(6) Cliquez sur ce bouton pour revenir au menu principal de **Caladan**.

4.2.5 Groupe

Cliquer sur le bouton «**Groupe**» fait apparaître une nouvelle barre de commande.



(1) Cliquez d'abord sur le bouton «**Ajouter au groupe**». Activez un bloc pour que ce bouton soit activé et cliquez sur celui-ci. Le bloc que vous avez activé auparavant est entouré d'une ligne verte.

Activez ensuite un autre bloc et cliquez de nouveau sur «**Ajouter au groupe**». Les deux blocs forment maintenant un groupe et le cadre vert entoure les deux blocs.

Pour ajouter d'autres blocs à ce groupe, activez-les et cliquez ensuite sur «**Ajouter au groupe**». Les blocs groupés sont toujours considérés comme entités. Par exemple, si vous cliquez sur «**Supprimer bloc**» (dans le menu «**Blocs**»), tous les blocs groupés (après en avoir été averti par le programme) seront supprimés en une seule

opération.

Vous validez le groupe quand vous fermez cette barre de commande en cliquant sur le bouton situé dans le coin droit.

Pour annuler le groupe, cliquez de nouveau sur la fonction «**Groupe**» du menu principal. Vous voyez que le bouton «**Ajouter au groupe**» est devenu inactif dans la barre de commande apparue. Quand vous cliquez maintenant sur un bloc du groupe, les boutons «**Enlever du groupe**» et «**Décomposer groupe**» deviennent actifs.

La fonction «**Groupe**» vous sera par exemple utile quand vous avez créé la page recto d'une jaquette DVD et quand vous constatez que vous avez placé par mégarde les blocs sur la page recto. Groupez tous les blocs correspondants et placez ensuite le groupe à l'endroit voulu ou copiez-le.

Note: Groupez vos blocs uniquement après avoir défini tous les paramètres (contenu, cadre, ombre). Car ces fonctions ne s'appliquent que sur les blocs individuels, et non pas sur les groupes.

Notez qu'il est impossible de grouper un bloc individuel ! Sinon, vous risquez de ne pas identifier le groupe comme tel et de vous étonner de ne plus pouvoir éditer le bloc.

(2) Cliquer sur le bouton «**Enlever du groupe**» supprime le bloc actif du groupe.

(3) Cliquer sur le bouton «**Décomposer groupe**» décompose l'ensemble du groupe. Les différents blocs restent bien sûr maintenus.

(4) Ce bouton vous ramène au menu principal.

4.3 Autres

La rubrique «**Autres**» englobe différentes fonctions que nous expliquerons ci-après.

4.3.1 Imprimer

Nous vous recommandons d'introduire dans un premier temps le papier adéquat dans l'imprimante, par exemple du papier spécial étiquette pour la jaquette CD.

Démarrez ensuite l'impression de l'étiquette que vous venez de réaliser (jaquette, autocollant etc.) en cliquant sur le bouton «**Imprimer**».

Si vous voulez imprimer des étiquettes dont plusieurs se trouvent sur une feuille de papier (jaquettes mini-DVD, étiquettes mini-DV, jaquettes D8, étiquettes D8), un curseur de réglage apparaît vous permettant de spécifier le numéro de l'étiquette voulue. La numérotation des étiquettes se trouve sur la feuille de papier commencent en haut à gauche par le chiffre 1 et elle est continue.

Après avoir allumé l'imprimante et cliqué sur «**Ok**», l'impression démarre et une barre apparaît indiquant la progression de l'impression.

Si l'impression ne peut pas démarrer, un message correspondant vous en avertit et vous invite à vérifier l'ensemble du câblage ou le papier et la cartouche d'imprimante.

Note: Utilisez du papier normal pour vos premiers essais d'impression pendant la période d'initiation pour ne pas gaspiller d'étiquettes en cas d'erreurs.

Vous ne pourrez pas imprimer si vous avez installé la version de démonstration du programme **Caladan**.

4.3.2 Exporter

Cette fonction vous permet de sauvegarder le design d'une étiquette sur une carte SmartMedia.

Cliquez sur le bouton «**Exporter**» pour sélectionner le type de support de mémoire sous «**Card mémoire**».

Vous pouvez aussi choisir entre quatre niveaux de qualité d'image en cliquant sur le bouton «**Qualité d'image**».

Si vous n'avez installé que la version de démonstration du programme **Caladan**, vous ne pourrez pas utiliser la fonction d'exportation.

4.3.3 Paramètres



Un clic sur le bouton «**Paramètres**» vous permet de définir différents paramètres :

Cochez l'option «**Utiliser grille**» pour activer une grille invisible. Cette fonction vous permet d'aligner les bords d'un bloc sur une grille invisible pendant la création et de pouvoir positionner les blocs plus facilement. Cliquez de nouveau dans la case pour qu'elle ne soit plus cochée et pour que la grille ne soit plus activée. Cette fonction peut être également activée au moyen du clavier depuis d'autres menus (par exemple de la barre de commande «**Blocs**»), à condition d'avoir installé l'option Power Key (cf. Chapitre 6).

Le curseur de réglage «**Distance de grille**» permet de définir la distance (mesurée en mm) entre les lignes de la grille invisible.

Activez la fonction «**Magnétisme des repères et des blocs**» pour mieux positionner les blocs. Ceux-ci sont alignés automatiquement sur les lignes ou sur les blocs prédéfinis représentés dans le type d'étiquette. Cette option est comparable à la fonction «**Repères magnétiques**» connue sur les ordinateurs. Cette fonction peut être également activée depuis d'autres menus au moyen de l'**Option Power**

Key (cf. Chapitre 6).

Avec le curseur de réglage «**Distance de magnétisme**», définissez en pixels l'éloignement du bord d'un bloc par rapport au repère pour venir s'y accrocher.

Cochez l'option «**Respecter le rapport hauteur/largeur**» pour préserver le rapport hauteur/largeur de façon à ce qu'aucun changement de proportion ne se produise dans le menu «**Content**» en plaçant l'image d'arrière-plan. Si vous placez l'image ou la séquence dans un petit cadre, la taille de l'image sera réduite et les bords seront coupés. L'image est toujours positionnée en partant du centre.

Les boutons «**Couleur du papier**» et «**Couleur de repère**» affichent le nuancier vous permettant de sélectionner la couleur du papier du support et des repères, les délimitations affichées dans le support représentant les repères.

De plus, les boutons «**Décalage imprimante horizontal**» et «**Décalage imprimante vertical**» vous permettent d'effectuer des rectifications si vous constatez de légers décalages à l'impression. Cela peut être par exemple le cas quand le papier a été introduit de travers.

4.3.4 Info

Un clic sur ce bouton d'information vous renseigne sur la version du programme.

4.3.5 Archive

Le bouton «**Archive**» vous permet d'enregistrer les paramètres que vous avez définis pour pouvoir les réutiliser par la suite. Ces paramètres concernent par exemple les couleurs, les polices de caractères etc. Ces paramètres peuvent être ensuite chargés en mémoire et appliqués de nouveau sur d'autres designs. Vous pouvez charger le design enregistré d'une étiquette dans d'autres étiquettes, mais devez vous attendre à ce qu'il soit affiché autrement.

5. Exercices pratiques

5.1 Création d'une étiquette de cassette vidéo

Entrez dans le menu «**Editer**», cliquez sur «**Trucage**» et sélectionnez «**Caladan**». Cliquez ensuite sur le bouton «**Démarrer Caladan**» pour entrer dans le menu principal de Caladan.

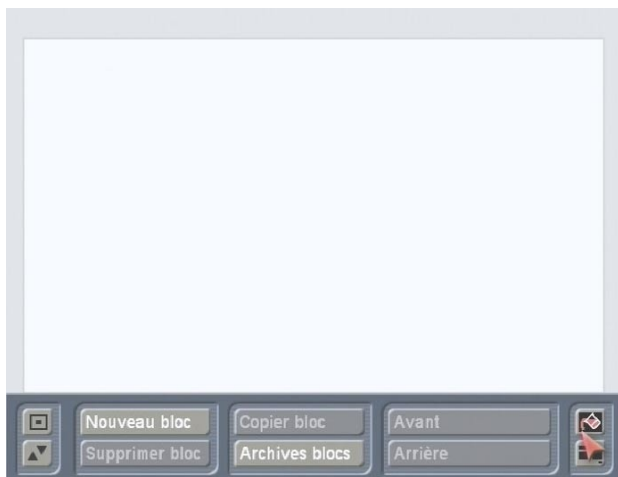
Sous «**Type d'étiquette**», choisissez «**Etiquette VCR haut**» pour créer une étiquette que vous collerez sur le haut de votre cassette VHS. Nous vous conseillons ensuite de cliquer sous «**Autres**» sur le bouton «**Paramètres**» et d'activer la fonction «**Magnétisme des repères et des blocs**» en cochant la case correspondante. Les lignes que vous avez tracées collent sur les repères prédéfinis et sur les blocs.

Magnétisme des repères et des blocs

Après avoir validé avec «**Ok**», cliquez dans la rubrique «**Création**» sur le bouton «**Blocs**» pour tracer d'abord le bloc que vous utiliserez pour créer l'étiquette.

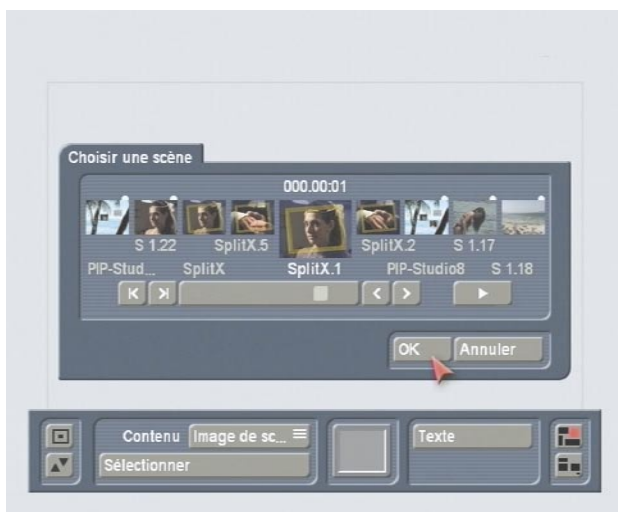
De ce fait, vous êtes entré dans un nouveau menu au premier plan duquel se trouve une barre de commande. Le fond montre l'étiquette de la cassette vidéo que vous voulez personnaliser.

Cliquez ensuite sur le bouton «**Nouveau bloc**», et placez la croix apparaissant ensuite dans l'angle supérieur gauche de l'étiquette prédessinée avec les repères. Cliquez une fois brièvement sur le bouton gauche du trackball pour valider cette position et faites rouler la boule du trackball jusqu'à ce que la croix ait atteint l'angle inférieur droit. Validez aussi cette position en re cliquant sur le bouton gauche du trackball. Vous voyez que vous avez tracé un bloc réparti sur l'ensemble de l'étiquette de la cassette. Ce bloc sera d'abord de couleur blanche si vous n'avez pas encore défini de paramètres au préalable.



Cliquez maintenant sur l'icône **Pot de peinture** pour entrer dans le menu «**Contenu**» dans lequel vous complétez le bloc. Dans la barre de commande qui apparaît ensuite, vous apercevez le bouton de sélection «**Contenu**» avec lequel vous sélectionnez l'option «**Image de scène**».

Cliquez ensuite sur le bouton «**Sélectionner**» pour ouvrir le chutier du projet sélectionné.



Choisissez une scène qui représentera le film vidéo contenu dans la cassette VHS, et validez avec «**Ok**». Quelques instants après, le bloc que vous avez tracé est rempli par l'image que vous venez de sélectionner. Dans notre exemple, nous avons choisi une scène que nous avons éditée auparavant avec le programme «**SplitX Image Collection**» (cadre 01).

Astuce: Si l'image est déformée, entrez dans le menu principal de **Caladan**. Cliquez sur le bouton «**Paramètres**» et activez l'option

«**Respecter le rapport hauteur/largeur**».

Entrez maintenant dans le menu «**Blocs**» et créez-y un nouveau bloc («**Nouveau bloc**»). Il devrait être de préférence sur une zone d'image d'une seule couleur.

Entrez ensuite dans le menu «**Contenu**», sélectionnez l'option «**Transparent**» et cliquez sur le bouton «**Texte**». Au moyen du clavier à l'écran, tapez un titre pour votre cassette vidéo, par exemple «**Famille & Amis**». Vous pouvez bien sûr utiliser un clavier externe.



Prenez soin de sélectionner une taille de police adéquate, celle définie par défaut ne convenant peut-être pas à votre bloc.

Quittez ensuite la barre de commande et insérez le papier à imprimer. Démarrez l'imprimante et cliquez dans le menu principal de Caladan sur le bouton «**Imprimer**».

Note: Nous vous conseillons de faire d'abord un test d'impression sur du papier normal pour ne pas gaspiller d'étiquettes en cas d'erreurs.

5.2 Création d'une jaquette DVD avec du texte et des images

Entrez dans le menu «**Editer**», cliquez sur «**Trucage**» et sélectionnez «**Caladan**». Cliquez ensuite sur le bouton «**Démarrer Caladan**» pour entrer dans le menu principal de Caladan.

Sélectionnez d'abord sous «**Type d'étiquette**» le support «**Jaquette DVD**» étant donné que dans cet exercice, vous allez réaliser une jaquette DVD convenant au film vidéo contenu dans le DVD.

Nous vous conseillons ensuite de cliquer sous «**Autres**» sur le bouton «**Paramètres**» et d'activer la fonction «**Magnétisme des repères et des blocs**» en cochant la case correspondante. Les lignes que vous avez tracées collent sur les repères prédéfinis et sur les blocs.

Cliquez dans la rubrique «**Création**» sur le bouton «**Blocs**» pour entrer dans un nouveau menu. Vous voyez au premier plan une barre de commande, et à l'arrière-plan la jaquette DVD que vous voulez créer.

Comme vous pouvez le voir en haut, la **page verso** de la jaquette DVD est visualisée à gauche et la **page recto** à droite de l'écran.

Commencez maintenant à personnaliser la page recto de la jaquette. Cliquez sur le bouton «**Nouveau bloc**» et placez la croix dans le coin supérieur gauche du bloc droit (= page verso). Validez cette position en cliquant sur le bouton gauche du trackball et faites rouler la boule du trackball jusqu'à ce que la croix se trouve dans l'angle inférieur droit. Validez aussi cette position pour que la page recto soit entièrement remplie par un nouveau bloc.

Ce bloc sera d'abord de couleur blanche si vous n'avez pas encore défini de paramètres au préalable.

Cliquez ensuite sur le bouton «**Copier bloc**» pour créer une copie de ce bloc en déport du bloc initial. Placez le pointeur du trackball qui se transforme en une main. Cliquez sur le bouton gauche du trackball, placez le bloc sur la section gauche (= page recto) et validez cette position en cliquant de nouveau sur le bouton gauche du trackball.

Tracez ensuite un troisième bloc qui remplira la page recto de la jaquette DVD (section longue au centre). Cliquez à cette fin sur «**Nouveau bloc**», placez la croix dans l'angle supérieur gauche du dos du DVD et faites rouler la boule du trackball jusqu'à ce que la croix se trouve dans l'angle inférieur droit. Validez cette position.

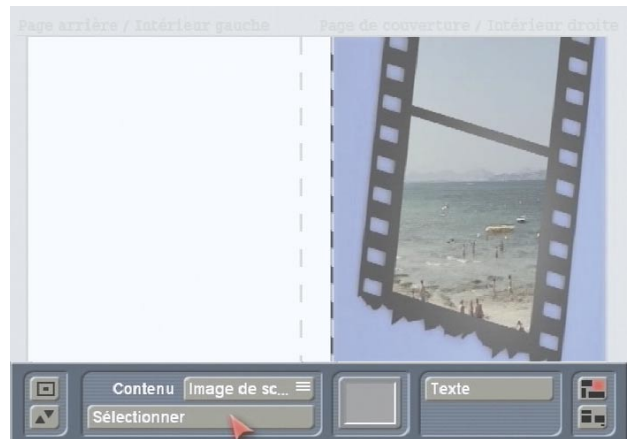
Si vous vous déplacez au-dessus de l'indicateur des coordonnées, celui-ci vient se placer automatiquement en haut de l'écran.

Vous avez maintenant tracé trois blocs de sorte

à pouvoir éditer toutes les parties de la jaquette DVD.

Commencez par la page recto. Placez la croix à l'aide de la boule du trackball sur le bloc droit et cliquez brièvement sur le bouton gauche du trackball pour que la croix se transforme en une main. Cliquez ensuite sur l'icône **Pot de peinture**.

Dans la barre de commande apparaissant ensuite, sélectionnez sous «**Contenu**» la fonction «**Image de scène**». Cliquez ensuite sur le bouton «**Sélectionner**», après quoi le chutier du projet sélectionné s'ouvre. Sélectionnez-y une scène qui convient à votre film ou vos séquences contenues dans le DVD, et validez la sélection avec «**Ok**». Après un bref instant, la première image de votre scène est insérée dans le bloc activé.



(Avant d'utiliser **Caladan**, vous pouvez bien sûr éditer vos scènes avec d'autres programmes et leur appliquer des effets de façon à créer une image optimale pour la conception de votre jaquette DVD).

Note: Étant donné que le bloc a un autre format que la scène, la scène risque d'être visualisée autrement, par exemple les bords seront coupés. Si cet affichage ne vous convient pas, entrez dans le menu principal de **Caladan** et sélectionnez le sous-menu «**Paramètres**». Vous y voyez la fonction «**Respecter le rapport hauteur/largeur**» activée par défaut. Pour la désactiver, cliquez sur la case ci-contre, un trait apparaît. Quittez ensuite ce menu en cliquant sur «**Ok**» et entrez de nouveau dans le menu «**Contenu**». Cliquez-y de nouveau sur la fonction «**Sélectionner**» pour réactiver l'image de

scène voulue. Après un bref instant, l'image est remplacée - cette fois-ci, elle est affichée entièrement - mais légèrement déformée.

Cliquez ensuite sur le bloc gauche pour personnaliser la page verso de la jaquette DVD. Quand le bloc est activé, sélectionnez sous «**Contenu**» l'option «**Couleur/Motif**». Cliquez ensuite sur «**Sélectionner**» et sélectionnez en haut à droite de la fenêtre Palette le bouton «**Couleur/Motif**». La Bibliothèque d'images s'ouvre dans laquelle vous avez la possibilité de sélectionner un motif comme vous le faites habituellement. Utilisez un motif dont la couleur convient bien au design de la page recto. Dans notre exemple, nous avons choisi le masque «**Waterfall**» du programme «**Liquid Images**» et l'avons coloré en bleu. Validez la sélection avec «**Ok**» et quittez la fenêtre Palette en cliquant de nouveau sur «**Ok**». Vous voyez maintenant que la page verso de la jaquette est remplie par le masque sélectionné.

Sélectionnez ensuite le contenu de la page verso de la jaquette DVD. Activez à cette fin le bloc du milieu, sélectionnez «**Contenu**», «**Couleur/Motif**». Cliquez sur le bouton «**Sélectionner**» et sélectionnez à gauche de la fenêtre Palette le bouton «**Changer de couleur**». Dans le nuancier apparaissant ensuite, sélectionnez une couleur neutre, par ex. bleu. La page verso de la jaquette DVD est remplie dès que vous quittez la fenêtre Palette en cliquant sur «**Ok**».



Vous pouvez maintenant étiqueter la jaquette DVD. Cliquez à cette fin sur l'icône de menu

supérieur pour entrer dans le menu «**Blocs**». Cliquez ensuite sur le bouton «**Nouveau bloc**» et tracez un nouveau bloc dans une portion d'image de votre choix. Tracez le nouveau bloc de préférence sur une zone d'image montrant un fond homogène (comme sur notre exemple). Tracez un bloc étroit se répartissant sur toute la largeur de la page recto.

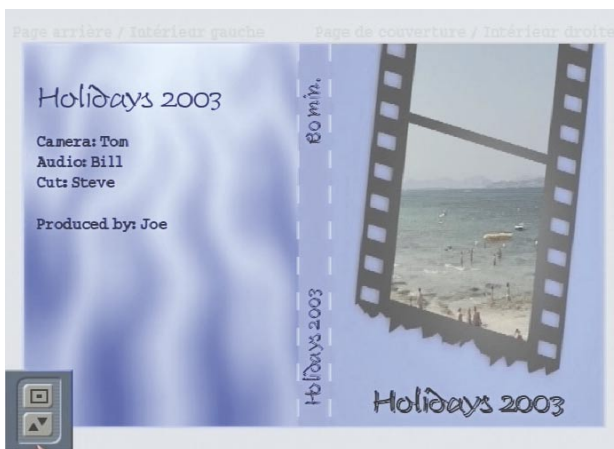
Cliquez ensuite sur l'icône **Pot de peinture** et sélectionnez dans la barre de commande apparaissant sous «**Contenu**» la fonction «**Transparent**». Vous voyez ensuite l'image vidéo que vous avez insérée au préalable. Cliquez ensuite sur le bouton «**Texte**» qui fait apparaître le clavier d'écran. Au moyen de ce clavier ou d'un clavier externe, tapez un titre convenant à vos séquences vidéo. Dans notre exemple, nous avons choisi le titre «**Vacances 2003**». Vérifiez le texte dans le bloc et cliquez si nécessaire sur le bouton «**Police**» pour changer la police de caractères ou sa taille. Vous pouvez ensuite définir d'autres attributs sous «**Style**», comme changer la couleur de la police de caractères, mettre le texte en italique ou définir un cadre ou une ombre. Si le positionnement du texte ne vous convient pas encore, cliquez sur le bouton «**Format**» pour définir d'autres paramètres dans la fenêtre suivante. Vous pouvez par exemple placer le texte au centre, changer l'interlettrage ou la distance du texte par rapport aux bords du bloc.



Après avoir quitté la fenêtre «**Format**», entrez dans le menu «**Contenu**» en cliquant sur l'icône **Pot de peinture**. Cliquez dans le bloc gauche pour placer le texte au dos de la jaquette DVD.

Procédez comme décrit auparavant. Si vous ne voulez pas que le texte recouvre l'ensemble de la page verso, vous pouvez bien sûr tracer un nouveau bloc qui ne contiendra que du texte et que vous pourrez placer à l'endroit de votre choix.

Après avoir tapé un texte de votre choix, par ex. la liste des noms : caméraman, commentateur, etc., vous pouvez maintenant commencer à personnaliser le bloc central, donc le dos de la jaquette DVD. Activez le bloc et cliquez sur le bouton «**Texte**». Sélectionnez une police de caractères et sa taille (par ex. Manuel, 100), et cliquez ensuite sur le bouton «**Format**». Dans la fenêtre apparaissant ensuite, mettez l'option «**Justification**» sur «**verticale (rotation gauche)**». Spécifiez le titre du DVD et éventuellement la durée du film, comme le montre notre exemple. Le texte devrait de préférence se trouver sur une ligne et ne pas dépasser la largeur du dos de la jaquette. Il est utile de placer la barre de commande en haut de l'écran pour mieux voir le texte que vous avez entré.



Pour finir, vous pouvez imprimer l'étiquette que vous venez de créer. Insérez à cette fin le papier correspondant, entrez dans le menu principal de **Caladan** et cliquez sur «**Imprimer**».

L'impression démarre dès que l'imprimante est prête.

5.3 Création d'une étiquette DVD/CD à l'aide d'un masque

Dans notre exercice pratique, vous allez réaliser un étiquette pour le DVD que vous avez gravé.

Vous allez placer le bloc tracé dans la zone de coupe pour compenser les imprécisions lors de l'impression (par ex. mauvaise introduction du papier).

Dans cet exercice, nous allons utiliser le programme «**SplitX Image Collection**». Si vous ne disposez pas du programme «**SplitX Image Collection**», vous pouvez aussi utiliser le logo BDFA situé dans la bibliothèque d'images pour suivre cet exercice.

Démarrez le programme **Caladan** et sélectionnez dans ce menu principal «**Type d'étiquette**», «**Etiquette DVD/CD**».

Assurez-vous ensuite que les fonctions «**Utiliser grille**» et «**Magnétisme des repères et des blocs**» sont désactivées.

Cliquez maintenant sur le bouton «**Blocs**». Vous voyez en arrière-plan l'étiquette circulaire.

Cliquez d'abord sur le bouton «**Nouveau bloc**» et tracez un bloc que vous placez largement autour de l'étiquette.

Vous voyez que le bloc s'arrête exactement aux repères en haut et en bas de l'écran. Pour placer également le bloc aux bords dans la zone de coupe, activez le bloc en cliquant dessus. La croix apparaît. Déplacez-la bien en dessous du repère inférieur. Après avoir validé la position, placez le pointeur en haut du bloc, une flèche apparaît. Cliquez maintenant sur le bouton gauche du trackball, déplacez le bord supérieur du bloc vers le haut avec la boule du trackball et validez la position. Vous voyez que le bord du bloc s'arrête au repère supérieur. Vous pouvez maintenant re cliquer dans le bloc et le déplacer vers le haut, étant donné qu'il est maintenant assez grand pour dépasser tous les repères.

Cliquez ensuite sur l'icône **Pot de peinture** pour entrer dans le menu «**Contenu**». Mettez-y le bouton de sélection supérieur sur «**Couleur/Motif**» et ouvrez la fenêtre «**Palette**» en cliquant sur le bouton «**Sélectionner**». Sélectionnez ensuite en haut à droite le bouton «**Couleur/Motif**» pour entrer dans la Bibliothèque d'images. Sous «**Produit**», sélectionnez le programme «**SplitX**» et choisissez le masque «**Film 01**». (Si vous ne disposez pas de la «**SplitX**

Image Collection», sélectionnez sous «**Produit**» l'option «**Casablanca**» et sous «**Type**» l'option «**Images**». Choisissez ensuite le logo BDFA.)



Quittez la Bibliothèque d'images et la fenêtre Palette, et entrez de nouveau dans le menu «**Blocs**». Cliquez ensuite sur le bouton «**Copier bloc**» pour créer une copie du bloc, que vous venez de créer légèrement, en déport de celui-ci. Placez le nouveau bloc de façon à ce qu'il soit dans la zone de coupe du repère.

Entrez de nouveau dans le menu «**Contenu**» et mettez le bouton de sélection sur «**Image de scène**». Cliquez sur le bouton «**Sélectionner**» pour ouvrir le chutier de votre projet en cours et choisissez une séquence qui convient au film vidéo contenu dans le DVD.

Étant donné que vous ne voyez que le bloc avec la séquence que vous venez d'insérer, entrez de nouveau dans le menu «**Blocs**» et cliquez sur le bouton «**Arrière**».



Étant donné que l'image «**SplitX**» (ou le logo BDFA) est un masque partiellement transparent, vous voyez les deux images superposées.

Note: La partie de l'image placée dans le cercle intérieur ne sera pas imprimée, mais comme découpée à la matrice !

Tracez un nouveau bloc. Celui-ci devrait se trouver au-dessus de la barre grise de l'image «**SplitX**». Cliquez ensuite sur l'icône **Pot de peinture** et sélectionnez sous «**Contenu**» l'option «**Transparent**».

Cliquez ensuite sur le bouton «**Texte**» pour entrer dans le menu de saisie de texte. Placez le clavier d'écran en haut de l'écran pour pouvoir voir le bloc «**texte**», et tapez le titre de votre DVD, par exemple «**Vacances 2003**». Vous pouvez bien sûr changer de police de caractères et définir les attributs de texte en cliquant sur les boutons «**Police**», «**Style**» et «**Format**» .



Une fois que vous avez entré le texte et quitté le menu, allumez l'imprimante, introduisez le papier spécial étiquette DVD et cliquez dans le menu principal sur «**Imprimer**».



Pour placer ensuite l'étiquette circulaire exactement sur le DVD, nous vous conseillons d'utiliser une aide de centrage.

5.4 Création de plusieurs jaquettes mini-DV

Dans cet exercice pratique, nous allons réaliser une jaquette mini-DV et l'imprimer plusieurs fois étant donné que vous avez sûrement effectué plusieurs copies de vos films.

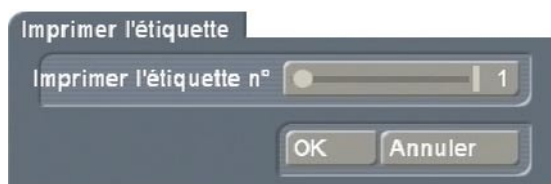
Les instructions ne seront pas aussi détaillées que dans les exercices pratiques précédents, étant donné que nous supposons maintenant que vous vous maîtrisez suffisamment le programme **Caladan**.

Entrez dans **Caladan** et sélectionnez comme «**Type d'étiquette**» «**Jaquette mini-DV**». Assurez-vous ensuite que dans «**Paramètres**» l'option «**Magnétisme des repères et des blocs**» est cochée. Si vous disposez de l'**Option Power Key**, faites tout simplement le raccourci-clavier «**Ctrl b**» pour activer cette fonction. Assurez-vous que cette fonction n'était pas active auparavant, sinon vous la désactivez en effectuant ce raccourci-clavier! Cliquez ensuite sur le bouton «**Blocs**» et tracez trois blocs au total pour réaliser les trois parties de la jaquette. Entrez ensuite dans le menu

«**Contenu**» et placez des photos ou images de vos films vidéo et donnez un titre à la jaquette.

Après avoir personnalisé la jaquette mini-DV, quittez la barre de commande, introduisez du papier spécial étiquettes dans l'imprimante, allumez l'imprimante et cliquez sur le bouton «**Imprimer**».

Vous voyez d'abord un curseur de réglage qui vous permet de spécifier le numéro de la jaquette à imprimer, donc pour commencer le n° 1.



Après avoir imprimé la jaquette, réinsérez la feuille de papier dans l'imprimante et redémarrez l'impression. Sélectionnez cette fois-ci le numéro 2 puisque la première jaquette a déjà été imprimée. Vous pouvez imprimer au total 6 jaquettes sur une feuille.

6. Notes concernant le support du clavier

Vous pouvez bien sûr utiliser un clavier externe comme vous en avez l'habitude avec Casablanca.

Pour utiliser les fonctions, il vous faut simplement installer l'**Option Power Key**.

D'une part, vous pouvez remplacer le clavier d'écran dans le menu de saisie de texte, d'autre part, vous pouvez bien sûr passer à différents menus ou activer des fonctions par raccourci-clavier.

Les fonctions «**Utiliser grille**» et «**Magnétisme des repères et des blocs**» peuvent être à tout moment activées et désactivées de tous les autres menus au moyen du clavier, même pendant que vous travaillez dans le programme, par exemple quand vous déplacez un bloc.

Cela vous facilite énormément la tâche, quand vous êtes par exemple dans le menu «**Blocs**» et vous tracez un nouveau bloc et que vous voulez le positionner avec précision.

Le tableau suivant vous indique les raccourcis-clavier pour activer les deux fonctions depuis d'autres menus.

Si vous êtes déjà dans la fenêtre «**Paramètres**», la touche «**Ctrl**» n'aura aucune répercussion.

Fonction	Raccourci-clavier
Utiliser grille	Ctrl g
Magnétisme des repères et des blocs	Ctrl b

Après avoir activé les fonctions au moyen du clavier, vous apercevez en activant le menu «**Paramètres**» que les cases correspondantes sont cochées.

Pour désactiver les fonctions, utilisez le raccourci-clavier correspondant.

Pour vous assurer que vous avez fait la bonne sélection, vérifiez dans le menu «**Paramètres**» que les options sont cochées.

Pour passer d'un menu de la rubrique «**Création**» dans un autre menu de cette rubrique, pressez la **touche de navigation** en combinaison avec le sigle correspondant du menu.

Menu	Raccourci-clavier
Blocs	x
Contenu	c
Cadre	b
Ombre	s
Groupe	g

À l'exception du menu de saisie de texte du programme **Caladan**:

Vous pouvez entrer dans ce menu uniquement depuis le menu «**Contenu**» à l'aide du clavier, mais depuis le menu de saisie de texte, vous pouvez afficher tous les autres menus de la rubrique «**Création**»

Pour connaître les sigles correspondants aussi indiqués dans le menu principal de **Caladan**, maintenez la touche «**F2**» enfoncée.



143-03/04