

POWER KEY

CONSEILS DE SECURITE

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

Nous souhaitons porter votre attention sur le fait que Power Key-Option a été conçu pour une utilisation de loisirs.

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

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

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

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

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

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

Table des matières

1. Généralités

- 1.1 Généralités
- 1.2 Claviers
- 1.3 Installation

2. Qu'est-ce que Power Key-Option ?

- 2.1 Descriptif
- 2.2 Connaissances générales
- 2.3 Différences lors de l'utilisation du logiciel Multi-user Edition

3. Nouvelles fonctions

4. Touches de fonction

5. Navigation dans le programme

6. Possibilités supplémentaires en cas d'éléments spécifiques

7. Divers

8. Montage photo

1. Généralités

1.1 Généralités

Nous vous félicitons pour l'acquisition de Power Key-Option !

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

Power Key-Option va vous permettre d'utiliser votre Casablanca de façon encore plus intensive que vous ne l'aviez fait jusqu'à présent.

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

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

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

1.2 Claviers

Si vous possédez déjà un clavier, assurez-vous que celui-ci dispose d'une prise USB et qu'il s'agit bien d'un clavier Windows, dans la mesure où vous allez avoir besoin des touches de fonction Windows (Windows : marque de fabrique de la Société Windows).

Nous ne prenons en charge aucune garantie de fonctionnement lors de l'utilisation de tout autre clavier.

Ce manuel vient compléter le Power Key-Option qui se compose du hardware (clavier) et du software (logiciel).

Cela signifie que les touches qui vont être expliquées ne concernent que les claviers que nous avons expédiés.

Il y a par exemple quatre touches nommées M1 à M4, qui se trouvent sur les boutons F5 à F8.



Dans ce manuel, les différentes touches M vont tout d'abord être décrites, puisqu'il s'agit des touches de fonctions allant de 5 à 8 ; ces fonctions seront supposées connues dans le reste du manuel. Mais vous constaterez que vous allez très vite vous familiariser avec les différentes touches ainsi qu'avec les termes utilisés.

1.3 Installation

Power Key-Option est en fait un logiciel qui peut être utilisé non seulement avec le clavier que nous vous avons fourni, mais également avec d'autres claviers. Si vous possédez votre propre clavier, reportez-vous au chapitre 1.2. Claviers afin de suivre nos conseils.

Le logiciel qui vous a été livré sur une carte Smart-Média doit être tout d'abord installé sur votre Casablanca.

Pour cela, vous devez avoir au minimum la version 1.8 du système software de Casablanca Avio ou de Casablanca PRESTIGE.

Vous pouvez vérifier dans le menu Système-réglages (en bas à gauche) la version qui est installée.

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

Vous remarquez alors que dans la fenêtre s'affiche désormais Power Key-Option.

Sélectionnez ce logiciel dans la liste (ou le mode Afficher si vous avez une version-démo), et cliquez sur license (licence). Dans le premier cas, une série de chiffres apparaît avec laquelle vous allez pouvoir taper le code que vous a remis votre revendeur.

L'appareil vous informe alors que l'installation est terminée, et vous pouvez retirer la carte SmartMedia.

Il n'existe pas de version démo de ce logiciel.

Conseil : si les deux prises USB sont déjà utilisées, parce que vous avez déjà branché d'autres appareils (par exemple le Twister et le PC-Link), vous pouvez bien sûr néanmoins utiliser le clavier. Vous devez dans ce cas vous procurer un " Hub " auprès d'un revendeur spécialisé. Il s'agit d'un répartiteur qui peut être par exemple relié à votre clavier, de façon à ce que qu'un câble USB supplémentaire soit disponible pour établir la liaison entre le clavier et l'appareil. Ce câblage n'est en aucun cas néfaste à la connexion, dans la mesure où il s'agit d'une prise USB. Vous pouvez également retirer et remettre la prise USB lorsque l'appareil est en fonctionnement, sans avoir à redémarrer votre Casablanca.

2. Qu'est-ce que Power Key-Option ?

2.1 Descriptif

Le clavier que vous avez relié va vous aider dans les différents menus du Casablanca. Vous allez aisément pouvoir rentrer des textes longs (menus titre, dénomination des scènes ou des samples, attribution de titres dans le fichier archive, etc...).

Le Power Key-Option vous permet en outre de remplacer largement le TrackBall. En pratique, toutes les fonctions qui étaient jusque là commandées uniquement par le TrackBall peuvent désormais être commandées à l'aide du clavier. Le curseur en forme de flèche (PRESTIGE) ainsi que celui en forme de main (Avio) sont désormais commandés de façon très précise par la flèche de navigation : la position sera donc ainsi déterminée (utile lors du choix d'une scène) puis confirmée. Les touches gauche et droite du TrackBall sont également remplacées, ce qui vous permet de sélectionner ou d'annuler les boutons pour chaque fonction rencontrée dans les fenêtres ouvertes.

L'utilisation étant devenue plus aisée, vous travaillez donc plus rapidement qu'avec le TrackBall et vous obtenez ainsi un gain de temps substantiel.

De plus, le Power Key-Option vous permet à l'aide des commandes de touches de passer d'un menu à l'autre, de donner des ordres rapides en utilisant les différents boutons, de piloter votre enregistreur DV, etc...

Le Power Key-Option vous offre de nouvelles fonctions performantes, qui vous seront détaillées dans ce manuel.

S'il vous arrive qu'une fonction vous échappe, vous pouvez évidemment à tout instant vérifier quelle touche commande quelle fonction.

Appuyez pour cela soit sur la touche de fonction: F2



afin de faire apparaître durant ce temps toutes les abréviations des différents boutons des menus du Casablanca. (Lorsque vous relâchez la touche F2, l'interface habituelle revient à l'écran). Soit vous avez à l'écran un aperçu sous forme de tableau. Vous avez alors toutes les abréviations des différentes fonctions affichées pour chaque menu. Si vous utilisez fréquemment votre clavier, vous remarquerez que cette option vous fait gagner un temps considérable et vous offre de nombreuses nouvelles possibilités.

Conseil : il existait déjà plusieurs abréviations pour l'utilisation de l'Avio et du PRESTIGE, mais celles-ci n'étaient jusqu'à présent ni garanties, ni détaillées. L'installation de la version software 1.8 (qui permet l'utilisation du Power Key-Option) rend certaines de ces abréviations inopérantes ; certaines autres ont été modifiées. Vous allez peut-être être obligé de vous réhabituer à certaines fonctionnalités, et nous vous prions de nous en excuser.

Certaines abréviations n'ont parfois aucun rapport avec le nom de la fonction (par exemple : Achever = f). La raison est que nous nous sommes basés sur l'anglais pour établir les abréviations (Achever = finish).

Vous pouvez retrouver l'origine du nom dans les tableaux attenants.

2.2 Connaissances générales

Qualifier (qualificateur)

Le Power Key-Option utilise différentes touches "Qualificateurs". Il s'agit ici de touches qui peuvent être utilisées en même temps que d'autres touches. Vous connaissez probablement sur un clavier de PC la touche Shift (placée au-dessus de la flèche) qui vous permet d'utiliser les majuscules.

Si vous recevez l'instruction d'appuyer sur deux touches (pour appeler par exemple le A majuscule), vous devez tout d'abord appuyer sur la touche Shift puis sur la touche A. Relâchez ensuite les deux touches.

Vous devez parfois appuyer sur deux "Qualificateurs" à la fois. Dans ce cas, appuyez d'abord sur les deux touches "Qualificateurs" (peu importe dans quel ordre), et maintenez-les enfoncées. N'appuyez qu'ensuite sur la troisième touche.

Si cette méthode ne vous est pas familière, consacrez éventuellement un peu de temps à sa pratique. Mais une fois de plus vous constaterez que l'utilisation du clavier simplifie beaucoup les choses et vous offre de toutes nouvelles possibilités.

Vous pouvez retrouver la liste des différents "Qualificateurs" dans les tableaux attenants.

Répétition des touches

La répétition des touches assurant la répétition des fonctions du clavier est garantie. S'il venait à se produire que des répétitions en série soient plus rapides que la capacité d'exportation des fonctions, certaines informations risquent d'être "avalées". Il en est autrement si vous cliquez plusieurs fois très rapidement sur une touche mais que vous la relâchez à chaque fois. Aucune information ne peut alors être ignorée, même si la fonction est plus lente.

Localisation d'une abréviation

Il n'existe aucune localisation spécifique des abréviations, c'est-à-dire que celle-ci est indépendante de la langue sélectionnée. Il est néanmoins possible de constater un changement de place des touches attribuées : le Z du clavier allemand est par exemple différemment placé par rapport à celui du clavier américain.

Comme vous pourrez le constater, de nombreuses abréviations ont un rapport certain avec les touches anglaises.

Normalisations

Les fonctions concernant le story-board correspondent généralement à cette touche :



Les abréviations de changement de menu sont utilisables dans tous les menus.

Les fonctions identiques ou qui se ressemblent dans les différents menus possèdent les mêmes abréviations.

La touche Entrée ainsi que la fonction Echap de la fenêtre correspondante correspondent généralement aux boutons Ok et Annuler de la surface d'utilisation du Casablanca.

Les fonctions qui ne sont pas sélectionnables dans la surface d'utilisation peuvent être de façon générale activées par la touche Control.

Fonctions d'assistance

Afin de vous faciliter la tâche lors des premières utilisations, vous pouvez faire apparaître les différentes abréviations à l'écran. La touche F2 fait apparaître les différentes abréviations tant que vous appuyez dessus. Lorsque vous relâchez la touche, la présentation redevient normale.

Vous avez la garantie d'obtenir cette possibilité sur les nombreux programmes additionnels que vous pourriez installer.

La touche F1 vous offre également une fonction d'assistance, puisqu'elle correspond au bouton i que vous trouvez dans certains programmes (par exemple dans les menus Trucage, Titrage ou Traitement image). Avec ce bouton, et donc avec cette touche, vous appelez ainsi une fenêtre grise dans laquelle vous recevez des informations sur le programme en question.(en anglais actuellement).

2.3 Différences lors de l'utilisation du logiciel Multi-user Edition

Si vous avez installé et activé le logiciel Multi-user Edition, vous pouvez constater plusieurs modifications.

Le menu des projets est bien sûr différent si vous avez activé le logiciel Multi-user Edition. Dans la mesure où vous n'avez plus le choix du projet en cours, puisque vous voyez le nom d'un utilisateur assorti de 30 projets, les touches d'abréviation sont naturellement également différentes.

Vous pouvez comme d'habitude les visualiser en cliquant sur la touche F2

Etant donné que le menu du professeur contient d'autres boutons, de nouvelles fonctions d'utilisations viennent également s'ajouter, fonctions que vous pouvez appeler par cette touche.

La possibilité de recouvrir les touches-"marqueurs" avec certaines fonctions modifie l'activation du Multi-user Edition.

L'attribution différenciée pour les effets est théoriquement identique pour tous les projets (lorsque le Multi-user Edition est actif, vous pourrez néanmoins sauvegarder séparément chaque projet).

Cela signifie qu'une touche "marqueur" désignée auparavant pour un effet particulier n'est plus activable lors de l'utilisation du Multi-user Edition.

3. Nouvelles fonctions

Vous pouvez commander toutes les fonctions que vous connaissiez jusqu'à présent à l'aide du clavier. Le Power Key-Option vous offre également de nombreuses nouvelles fonctions qui vont être détaillées dans ce chapitre. Certaines de ces fonctions vous sont déjà familières dans leur présentation originale, mais celles-ci ont été développées.

Copier des scènes

Vous pouvez copier et insérer une des scènes qui se trouve dans le chutier. Choisissez pour cela une scène dans le chutier à l'aide de la flèche, puis appuyez sur la combinaison de touches Control, c (les utilisateurs habitués à l'ordinateur connaissent bien cette procédure). La scène choisie va ainsi être sauvegardée dans un fichier Archive invisible (il ne s'agit pas ici du fichier Archive qui se trouve dans le fichier Trucage !).

Vous pouvez ensuite avec la combinaison de touches Control, v ré-injecter cette scène dans le chutier, et cela derrière la scène marquée en bleu. Vous pouvez renouveler cette procédure autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous ne copiez pas de nouvelle scène (en appuyant sur Control, c). Vous avez là aussi la possibilité d'insérer à chaque fois la scène à un endroit différent. Le fait de quitter le menu Editer n'entraîne aucune modification, la scène reste sauvegardée et peut à nouveau être insérée lorsque vous revenez dans ce menu. Vous n'annulez cet archivage que lorsque vous éteignez le Casablanca.

Si vous souhaitez à nouveau retirer une scène du chutier, cliquez sur la combinaison de touches Control, x que vous connaissez si vous utilisez un PC.

La scène va ainsi être retirée du chutier et pourra être ré-injectée derrière la scène marquée en bleu en cliquant sur la combinaison de touches Control, v. Vous ne pourrez plus appeler la scène si vous cliquez sur la touche Undo.

La scène n'est pas complètement effacée, puisqu'elle est en fait sauvegardée dans un fichier archive. Vous pouvez l'appeler jusqu'au moment où une autre scène sera archivée dans le chutier en cliquant sur Control, x et Control, v.

Conseil : vous pouvez, en cliquant sur Control, x et Control, v modifier l'ordre des scènes se trouvant dans le chutier et les placer selon votre choix.

Insertion d'une scène / sélectionner la suivante

Il vous était déjà possible sans clavier de marquer une scène dans le chutier et de l'insérer dans le story-board. C'est bien sûr également possible avec le clavier. Positionnez pour cela dans le fichier la flèche sur la scène voulue et appuyez sur la



touche.

en même que sur la touche **Inser**. (Vous pouvez sélectionner toutes les scènes placées à gauche et à droite de la flèche, et vous pouvez atteindre les lignes qui ne sont pas visibles à l'écran, et qui sont placées au-dessus et au-dessous : cette fonction était jusqu'à présent impossible).

Le clavier vous offre désormais une fonction supplémentaire, qui consiste à marquer automatiquement la scène placée derrière celle que vous avez insérée. Cette fonction est très utile lorsque vous souhaitez réutiliser une fonction (lisez à ce propos le paragraphe Fonction de répétition). Pour insérer une scène et marquer directement la scène suivante,



appuyez sur la touche

en même temps que les touches **Control et Inser**. Vous constatez que la scène choisie apparaît dans le story-board et que la scène suivante est marquée en bleu.

Recherche dans le story-board

Le clavier vous permet désormais de choisir une scène dans le chutier, et de la retrouver dans le story-board. Pour ce faire, marquez une scène qui dispose d'un point noir (c'est-à-dire une scène placée dans le story-board), et appuyez sur les deux



touches

et f. Cela permet de placer la scène dans la visionneuse, peu importe l'endroit où se trouvait auparavant le story-board.

Si la scène en question a été plusieurs fois insérée dans le story-board, la représentation suivante de cette scène sera recherchée. Si vous appuyez une fois de plus sur la combinaison de touches, c'est encore la présentation suivante qui apparaîtra, et ainsi de suite. Lorsque la scène n'apparaît plus dans la dernière partie du story-board, la recherche s'effectue à nouveau sur la zone du début.

Longueur d'une scène sur la transition suivante

Le clavier vous permet non seulement d'insérer une scène après l'autre, mais également de répéter le processus avec la scène suivante. Marquez une scène dont la longueur est de dix secondes dans le chutier du menu Editer.

Cliquez ensuite sur la combinaison de touches **Control, t**. La scène suivante est alors automatiquement raccourcie et marquée. Vous ajustez autant de scènes que le nombre de fois que vous appuyez sur cette combinaison de touches. C'est toujours la fin de la scène qui est ajustée, de telle sorte que l'icône présente dans le chutier ne change pas de présentation.

Il est bien sûr impossible de raccourcir une scène dont la durée est inférieure à celle choisie : la longueur reste dans ce cas précis inchangée.

Attention ! Cette durée plus courte sera ensuite conservée pour les scènes suivantes, étant donnée que la combinaison **Control, t** se base sur la dernière scène.

Le fait de marquer la dernière scène est alors d'autant plus important lorsque vous souhaitez répéter l'opération sur d'autres scènes (lisez à ce propos le paragraphe Fonction de répétition).

Rechercher dans le chutier d'après le nom

Une autre nouvelle fonction qui se trouve dans le menu Editer est la fonction de recherche. Vous connaissez déjà la possibilité de placer une scène dans la visionneuse, puis d'effectuer ensuite la recherche de cette scène dans le chutier. Le clavier vous permet désormais de rechercher la scène directement d'après son nom, sans l'avoir placée dans la visionneuse.

Appelez pour cela le clavier de l'écran à l'aide de l'abréviation **Control, f** (que vous utilisez peut-être déjà sur votre PC), et donnez le nom de la scène recherchée. Vous devez bien sûr respecter l'écriture exacte du nom : les majuscules ou les minuscules ne sont néanmoins pas importantes dans ce cas. La scène que vous recherchez ne doit pas avoir été insérée préalablement dans le story-board.

Lorsque la scène est repérée, vous la voyez marquée en bleu dans le chutier.

Rechercher dans le story-board d'après le nom

Ce processus de recherche est également valable pour le story-board. Appelez le clavier d'écran à l'aide de l'abréviation



ainsi que des touches **Control** et **f**, puis donnez le nom de la scène recherchée. Faites bien attention de faire ici aussi attention à l'écriture exacte du nom : les majuscules et les minuscules n'ont pas d'importance ici. Lorsque le système a trouvé la scène, celle-ci apparaît dans la visionneuse.

Pour ce processus de recherche, peu importe si la scène trouvée se trouve encore dans le chutier ou non.

Arrêter le story-board

Cette nouvelle fonction vous permet d'arrêter le story-board dans tous les menus. La lecture s'arrête en cliquant sur la touche **h**. Si vous êtes déjà dans le menu Editer, ce qui signifie que le story-board devrait normalement continuer, cette fonction place le story-board sur la position en cours.

Lorsque vous arrêtez la lecture normalement, le story-board revient à l'endroit que vous aviez avant le début de la lecture.

Insérer et retirer d'effets

Lorsque vous vous trouvez dans le menu Transitions ou Traitement image, les effets peuvent être facilement insérés, simplement en marquant l'effet désiré, et en cliquant sur la combinaison de touches



et **Control, Inser**. L'effet choisi apparaît alors sur la scène ou entre les deux scènes. De plus, le story-board sera automatiquement déplacé d'un cran vers la droite afin qu'un nouvel effet puisse être inséré. Si vous souhaitez retirer un effet, sélectionnez l'endroit dans le story-board, et appuyez sur la combinaison de touches



et **Control, Suppr**. L'effet placé sera alors retiré et le story-board déplacé d'un cran vers la droite, ce qui permet de retirer l'effet suivant. Lisez également concernant ces deux fonctions le paragraphe Fonction de répétition.

Retirer les samples

Lorsque vous êtes dans le menu Audio Mix/Postsynchronisation, vous pouvez retirer un sample d'une certaine piste son en cliquant sur l'abréviation **Control, Suppr**. La particularité de cette fonction est le fait qu'après l'annulation automatique du sample, le sample suivant celui que vous avez annulé sur la piste son sera marqué en bleu, afin de pouvoir l'annuler. Lisez à ce propos le paragraphe Fonction de répétition.

Copier le volume

Cette nouvelle fonction vous permet d'enregistrer le volume d'un sample sur le suivant. Déterminez dans le menu Audio Mix/Postsynchronisation et cliquez sur la combinaison de touches **Control, e**, de façon à activer le sample suivant sur la piste son suivante tout en conservant le volume réglé sur le sample précédent. La fonction de répétition est également possible ici .

Couper le son

Le Power Key-Option vous offre désormais la possibilité de rendre muet un sample. Sélectionnez un sample sur l'une des pistes son du menu Audio Mix/Postsynchronisation et appuyez tout simplement sur la touche **m**, afin de le rendre muet et faire en sorte que le curseur de volume soit complètement à gauche. Cette fonction vous épargne l'opération laborieuse de déplacer le curseur vers la gauche.

Cette fonction existe également sous une forme élargie, vous permettant de rendre automatiquement muet un sample, et de marquer le suivant sur la même piste son : utilisez pour cela les touches **Control, m**. (paragraphe Fonction de Répétition).

Effacer des caractères

Le Power Key-Option vous offre également de nouvelles fonctions dans le menu Titrage. Si vous avez attribué trop souvent un caractère (répétition de touche malencontreuse par exemple), vous pouvez désormais l'annuler en cliquant sur la touche **Suppr**. Remarquez à ce sujet que le signe doit se trouver à droite du curseur (= marqueur vertical).

Annuler un document

Vous pouvez annuler un texte (textes, tableaux et pages) dans le menu Titrage en utilisant la combinaison de touches **Alt, n**, lorsque vous avez sélectionné la page voulue. Une fenêtre s'ouvre où s'affiche une question de sécurité. Vous alors soit appuyer sur **Y** (yes), soit sur **N** (non) pour décider si vous souhaitez vraiment annuler le document.

Répétition d'une fonction

Cette nouvelle fonction vous permet de répéter plusieurs fois la même action sur plusieurs scènes les unes après les autres, et ce jusqu'à 999 fois.

Si vous souhaitez exécuter une action pour un grand nombre de scènes (par exemple pour toutes les scènes se trouvant dans le chutier), vous pouvez régler le taux de répétition sur le chiffre 999, permettant par exemple aux 143 scènes présentes d'être prises en considération.

Exemple : si vous souhaitez insérer dans le story-board dix scènes qui sont placées dans le chutier les unes à la suite des autres, vous devez d'abord insérer la première avec la combinaison de touches



Et **Control, Inser**. Une pression supplémentaire sur la touche **Control** entraîne le marquage automatique de la scène suivante. Choisissez ensuite le combinaison de touches **Control, r** afin d'ouvrir la fenêtre " Répétez la mission ". Vous pouvez activer le curseur avec la touche **r**, et

réglé la valeur souhaitée à l'aide de la flèche de navigation, c'est-à-dire dans notre exemple la valeur 9. Confirmez ensuite ce réglage à l'aide de la touche **Entrée**. Si vous appuyez à nouveau sur la touche Entrée (= OK), vous fermez la fenêtre et les 9 scènes suivantes sont insérées dans le story-board.

Si le nombre des scènes restant dans le chutier est plus petit que le taux de répétition, seules les scènes placées devant sont insérées.

Attention ! si vous avez inséré la première scène avec uniquement les touches



et **Inser**, la scène suivante ne sera pas marquée dans le chutier, rendant l'ouverture de la fenêtre " Répétez la mission " impossible.

Cette fonction vous permet de répéter toutes les fonctions mentionnées ci-dessus contenant un avertissement.

4. Touches de fonction

Le Power Key-Option possède 15 fonctions.

Si vous avez branché votre propre clavier, vous pouvez constater les différences avec les claviers fournis par MacroSystem.

Reportez-vous également au chapitre 1.2 : Claviers.

Les deux touches de fonction F1 et F2 vous offrent une aide.



Les touches M1 à M4 peuvent être utilisées indépendamment.



les touches suivantes vous offrent les fonctions d'enregistrement, d'arrêt, de lecture et de pause pour le story-board ainsi que dans les menus Enregistrement et Achever.



Les quatre touches programmables individuellement se réfèrent aux fonctions du story-board et peuvent être utilisées dans tous les menus dont dépend le story-board.

Touches marqueurs

Le Power Key-Option vous offre la possibilité d'attribuer à quatre touches du clavier les fonctions de votre choix. Les touches M1, M2, M3 et M4 (M pour marqueur) sont prévues pour cette fonctionnalité.



Ces touches ne sont pas attribuées, et c'est la raison pour laquelle si vous appuyez dessus, une croix blanche apparaît à l'écran, vous indiquant qu'aucune fonction n'est actuellement disponible.

Vous pouvez désormais attribuer individuellement une fonction à ces touches, si par exemple vous utilisez fréquemment certains effets à une place déterminée dans le story-board ou sur des scènes placées dans le chutier.

Choisissez l'effet désiré dans la liste des effets ou la scène voulue, puis appuyez sur **Control** ainsi que sur l'une des 4 touches marqueurs. La fonction choisie est ainsi attribuée à la touche sélectionnée.

Un exemple : si vous avez marqué une scène dans le story-board, appuyez sur la touche Control, maintenez-la appuyée, et cliquez ensuite sur la touche marqueur, par exemple : **M1**

Vous pouvez ensuite choisir une autre scène dans le chutier, et en appuyant à nouveau sur cette touche, vous appellerez à nouveau votre scène.

Pour sauvegarder un effet, procédez de la façon suivante : choisissez par exemple l'effet de transition Superposition dans la liste d'effets. Appuyez sur la touche **Control**, et en la maintenant ainsi, appuyez sur la touche **M2**

Relâchez les deux touches, allez plus loin dans la liste d'effets, et choisissez à nouveau la touche marqueur. Vous pouvez constater que la touche marqueur remplace désormais la fonction Superposition.

Il est également bien sûr possible d'attribuer plusieurs fonctions à une touche, dans la mesure où ces fonctions ne se trouvent pas dans le même menu. Vous pouvez donc attribuer la même touche pour une scène dans le chutier, un effet de titrage, un effet de traitement image et un effet de transition (la fonction sauvegardée selon le menu dans lequel vous vous trouvez).

Vous pouvez bien sûr ré attribuer à tout moment une nouvelle fonction à une touche (procédez alors de la même manière que lors de la première attribution afin de remplacer l'ancienne par la nouvelle).

Les 4 fonctions sont sauvegardées de telle sorte que même après avoir éteint votre appareil, aucune information ne sera perdue.

Certaines fonctions peuvent être sauvegardées de façon globale pour les différents projets alors que d'autres restent spécifiques à certains projets. Lors de l'utilisation du logiciel Multi-user Edition, la façon de faire reste identique.


Reportez-vous également au chapitre 2. 3 Différences lors de l'utilisation du logiciel Multi-user Edition.

5. Navigation dans le programme

Changement de menu

Vous savez bien entendu comment passer d'un menu du Casablanca à l'autre. Jusqu'à présent, vous pouviez aller dans tel ou tel menu en cliquant sur le symbole du menu en question placé en bas à droite de l'écran, puis vous reveniez en cliquant sur la touche droite du trackball.

Il vous est désormais possible de changer de menu à l'aide d'une combinaison de touches. La particularité ici est que vous pouvez également aller dans un menu, même si le symbole du menu n'apparaît pas dans le coin inférieur droit, ce qui signifie que vous n'êtes pas obligé de revenir au menu principal. Vous pouvez par exemple passer directement du menu Transitions au menu Traitement image ! Vous pouvez également aller directement du menu Editer au menu Achever - ou au menu Postsynchronisation.

Pour changer de menu, appuyez sur la touche de  navigation

En la gardant appuyée (lisez également au chapitre 2.2 Connaissances générales !) et appuyez en même temps sur l'abréviation du menu désiré (par exemple E = Editer. Reportez-vous aux tableaux ci-après). Vous pouvez relâcher les touches lorsque vous voyez la modification à l'écran.

Fenêtres


Dans différents menus, vous pouvez ouvrir différentes fenêtres. La plupart possèdent les boutons OK et Annuler. Pour confirmer le bouton **OK**, vous pouvez appuyer sur la touche **Entrée** ; pour sélectionner Annuler, vous devez cliquer sur **Echap**.

Une fenêtre qui propose les possibilités de réponses Oui ou Non peut également être associée aux touches Entrée (confirmation) et **Echap** (annulation), ainsi que **Y** (yes = oui) et **N** (no = non).

6. Possibilités supplémentaires en cas d'éléments spécifiques

Story-board


Dans ce qui suit vont être exposées les touches individuelles (combinaisons) ainsi que les possibilités d'utilisation du story-board dont vous avez besoin dans tous les sous menus présents dans le story-board.

Pour activer le curseur du story-board, vous devez appuyer sur  la touche et la **touche I**.

Les flèches de navigation permettent d'activer le story-board scène par scène vers la gauche et vers la droite, et sont donc comparables aux flèches de déplacement individuelles que vous utilisez d'ordinaire avec le TrackBall.

Les boutons page précédente (flèche vers le haut ¶) et page suivante (flèche vers le bas ¶) permettent de se déplacer dans les pages du story-board.

Les boutons Pos1(∧) et Fin permettent de sauter directement au début ou à la fin du story-board.

Si le curseur n'est pas activé, vous devez cumuler les fonctions ci-dessus en  cliquant sur

Si le curseur est activé, vous pouvez néanmoins appuyer sur cette touche, sans en être obligé.

Il est de plus possible de rechercher une scène marquée dans le chutier, en tapant directement le nom de celle-ci. Reportez-vous au point particulier du chapitre 3. Nouvelles fonctions (Rechercher dans le story-board d'après le nom).

En ce qui concerne l'édition du son, vous pouvez simplement déplacer le story-board, en choisissant la piste de son voulue et en vous déplaçant sample par sample à l'aide des flèches de navigation. Cette fonction dispose également des boutons individuels.

Liste de choix

On entend par liste de choix les différentes possibilités offertes dans certains menus (par exemple dans les menus d'effets, spécial, trucage).

Les flèches de navigation (vers le haut et vers le bas) servent à utiliser telle ou telle entrée de la liste.

Les boutons page précédente (flèche vers le haut ¶) et page suivante (flèche vers le bas ¶) permettent de faire dérouler la liste page par page (par exemple les effets que vous voyez simultanément) de façon à ce que la dernière entrée de la liste se retrouve être la première sur la page suivante.

Les boutons Pos1(↖) et Fin servent à atteindre soit le début soit la fin de la liste.

Même lorsque le curseur de la liste de choix n'est pas activé, vous pouvez néanmoins toujours sélectionner les autres fonctions.

Il y a cependant une autre fonction qui nécessite l'activation du curseur, c'est la recherche d'un effet en rentrant l'initiale de celui-ci.

Afin de le marquer, activez-le en appuyant sur la **touche I**. Vous pouvez ensuite trouver l'entrée voulue (par exemple l'effet fondu avec couleur) en tapant directement sur une lettre. Rentrez simplement l'initiale de l'effet désiré (un **f** dans ce cas précis), afin d'atteindre directement cet effet dans la liste de choix. Si plusieurs effets ont la même initiale, c'est le premier effet qui est sélectionné. S'il n'existe aucun effet avec cette initiale, c'est l'effet placé juste après cette lettre qui est sélectionné.

Conseil : Dans la mesure où la liste du menu Trucage est divisée en sous-menus (effets spéciaux et traitement image) vous ne pouvez, en tapant une lettre, ne sélectionner un effet que dans la partie supérieure de la liste. Si vous souhaitez sélectionner un effet placé dans la liste du bas, vous devez en plus de taper l'initiale de l'effet appuyer sur la touche **Alt**. Vous pouvez confirmer le réglage effectué en appuyant sur la touche Entrée, ou annuler l'opération en tapant sur la touche **Echap**.

Vous pouvez procéder de manière identique pour sélectionner une fenêtre ouverte (par exemple Select pattern). Les flèches de navigation vous servent ici à vous déplacer vers la gauche et vers la droite. La fonction qui permet de choisir l'entrée en tapant l'initiale n'existe pas ici.

Les entrées de chaque liste ne sont placées ni alphabétiquement (comme pour les samples) ni par colonne (comme pour les projets). La fonction de recherche alphabétique n'est pas dans ce cas appropriée.

Bouton de choix

Les boutons du Casablanca sont des boutons de choix possédant trois traits (menu déroulant) dans le coin gauche (par exemple la vitesse du TrackBall, ou différentes options d'effets), si vous cliquez dessus, plusieurs options sont présentées les unes au dessous des autres.

Choisissez le bouton en cliquant sur l'initiale correspondante (par exemple **t** = vitesse du TrackBall). S'il est actif, vous avez plusieurs possibilités pour choisir la fonction voulue. Vous pouvez soit vous déplacer vers le haut ou vers le bas à l'aide des flèches de navigation, soit appeler la position désirée à l'aide des touches Pos1(↖) et Fin, soit page précédente (⌘) ou page suivante (⌘). De plus, chacune des dix options proposées pour chaque bouton de choix peut être appelée à l'aide des chiffres 1 à 0.

Vous pouvez confirmer la valeur déterminée en cliquant sur la touche Entrée ou annuler l'opération en cliquant sur **Echap**.

Afin de refermer le bouton de choix, vous pouvez à nouveau appuyer sur la combinaison de touches correspondante. Cette méthode peut être utilisée en tant qu'annulation, c'est-à-dire que les éventuelles nouvelles options ne seront pas confirmées.

Curseurs

Les curseurs se trouvant dans de nombreux menus peuvent être réglés à l'aide d'une combinaison de touches. Vous pouvez ensuite vous déplacer vers la droite ou vers la gauche à l'aide des flèches de navigation. Les touches Pos1(↖) et Fin, soit page précédente (⌘) ou page suivante (⌘) peuvent également avoir cette fonction.

Les touches Pos1(↖) et Fin qui sont normalement utilisables du haut vers le bas, vous offre la possibilité lorsqu'il s'agit de boutons avec des valeurs numériques, d'indiquer la valeur du plus petit au plus grand. Vous pouvez également entrer une valeur numérique en maintenant en même temps la touche **Alt** enfoncée.

Vous pouvez définir la valeur réglée en appuyant sur la touche **Entrée**, et annuler l'opération en appuyant sur **Echap**.

Deux courts exemples

Si vous souhaitez régler un curseur à l'aide du time code ou à l'aide valeurs chiffrées, procédez comme suit : Dans le menu **Editer**, allez par exemple dans le menu **Special** et activez le curseur **Durée** à l'aide de l'abréviation **t**.

Si la valeur est par exemple de 3 secondes et que vous souhaitez qu'elle soit de 5 secondes, vous avez plusieurs possibilités. Les flèches de navigation vont dans ce cas vous permettre d'aller à l'endroit exact, mais risque de durer un certain temps avant d'y arriver.

En appuyant sur **Fin**, le curseur va se placer complètement à droite et par conséquent n'est pas très utile. Vous avez donc le choix entre la touche page suivante (⌘) et le fait de rentrer directement le chiffre voulu. Si vous choisissez d'utiliser la touche 0, vous devez cliquer deux fois de suite sur cette touche, afin de déterminer les secondes, dans la mesure où vous voulez passer de 3 à 5 secondes.

Si vous choisissez de rentrer directement le chiffre, appuyez sur la touche **Alt**, puis rentrez l'une après l'autre les valeurs 5, 0, 0. Si vous ne tapez que 5, vous n'aurez qu'une durée de 5 images.

7. Divers

Blocage du clavier


Cette fonction vous permet de bloquer votre clavier avec d'éviter d'utiliser les touches par inadvertance. Le blocage s'effectue soit en appuyant sur la combinaison de touches **Control, 1**, soit en utilisant les flèches de navigation et la touche **Echap**.

En cliquant plusieurs fois sur la touche **Echap**, vous revenez dans le menu principal, mais d'autres actions ne sont désormais plus possibles. Si vous appuyez maintenant sur n'importe quelle touche, vous voyez apparaître une fenêtre à l'écran vous informant que le blocage est activé et que vous pouvez débloquent le clavier uniquement en tapant la combinaison de touches **Control, Alt, u**.


Vous pouvez fermer cette fenêtre en confirmant sur la touche **Entrée** (= OK) ou en annulant l'opération en cliquant sur **Echap**. Lorsque vous redémarrez l'appareil, le blocage du clavier est toutefois conservé.

Commande du TrackBall

Le Power Key-option vous permet également maintenant de remplacer le **TrackBall**.

A l'aide de la  touche et des flèches de navigation, vous commandez le pointeur dans les 4 directions.

Tant que vous maintenez appuyée la  touche et l'une des flèches de navigation, le pointeur se déplace.

Les fonctions des deux touches du TrackBall sont bien sûr aussi remplacées par les touches. En appuyant sur la combinaison de  touches et **Entrée**, le bouton activé est celui où se trouve le pointeur.

Assistance en cas d'extensions

Lorsque vous installez de nouveaux logiciels, les fonctions du clavier peuvent également être utilisées dans de nombreux programmes.

Au moment de la mise sous presse de ce manuel, les programmes compatibles sont les suivants :

- Photo Transfer à partir de la version 1.2
- DVD Arabesk à partir de la version 1.2

La fonction d'assistance F2 est également désormais accessible, et vous montrera sous forme d'une abréviation bleue, dans quels programmes la commande est le cas échéant possible.

8. Montage photo

Le Power Key-Option vous offre une possibilité supplémentaire que vous allez pouvoir utiliser de façon beaucoup plus simple. Vous avez notamment la possibilité d'effectuer un montage photo.

Lorsque plusieurs scènes se trouvent dans le chutier, vous pouvez les ajuster sur la même durée, les placer dans le story-board avec des effets, et cela avec un minimum de manipulations.

Exemple : vous avez 25 scènes dans le chutier, qui ont chacune une durée différente. Vous souhaitez ajuster ces scènes sur une durée identique, puis les insérer dans le story-board, et les assortir de fondus.

Afin d'éviter un nombre considérable de manipulations répétitives, vous pouvez désormais faire appel à cette fonction spécifique du Power Key-Option.

Sélectionnez la première scène et ajustez-la sur une durée de 5 secondes. Appuyez ensuite sur la combinaison de touches **Control, t**, afin que la scène suivante dans le chutier soit également ajustée sur 5 secondes.

Dans la mesure où vous avez effectué une fois cette procédure d'ajustement, vous pouvez utiliser la touche de répétition. Appuyez pour cela sur la combinaison de touches **Control, r**, ouvrant la fenêtre " Répétez la mission ". Donnez le nombre de scènes restantes. Si vous ne connaissez pas le nombre exact, vous pouvez le cas échéant taper 999 (taux de répétition le plus élevé). Toutes les scènes placées après celle ajustée seront ainsi ajustées.

Maintenant que les scènes sont toutes ajustées, vous pouvez les placer dans le story-board. Sélectionnez pour cela à nouveau la première scène, et appuyez sur la combinaison de touches



Control, Inser, afin qu'elle apparaisse dans le story-board et que la scène suivante soit marquée dans le chutier. Etant donné que vous avez inséré une scène, vous pouvez appliquer le processus de répétition pour le nombre restant de scènes. Appelez pour cela la fenêtre " Répétez la mission ", en appuyant sur la combinaison de touches **Control, r** et donnez le nombre de scènes souhaitées.

Maintenant que toutes les scènes sont insérées, allez dans le menu Transitions, choisissez un effet, par exemple Superposition avec le mode Fondu enchaîné, et insérez-le à l'aide de la combinaison de touches **Control, Inser**. L'effet apparaît entre les deux scènes, et le story-board se décale d'un cran vers la gauche. Appuyez ensuite sur la combinaison de touches **Control, r** afin d'appeler la fonction de répétition et donnez la valeur souhaitée. L'effet sera ainsi placé entre toutes les scènes.

Vous pouvez bien sûr insérer les effets et utiliser la fonction de répétition d'une manière différente. La scène suivante sera marquée dans tous les cas.