



eeStudio

Guide utilisateur

Sommaire

1. INTRODUCTION	2
Notion de projet	2
Interface	2
2. DEMARRER UN PROJET	3
Ouvrir des médias	3
3. ASSOCIER UN TEXTE	4
4. GESTION DES INDEX	4
Préambule	4
Créer un index avec la fonction	4
Créer un index avec un clic de souris	6
Créer un index avec une sélection à la souris	6
Modifier un index	7
5. INSERER SA VOIX	8
6. SAUVEGARDER LE PROJET	8
7. EFFACER DES ELEMENTS DU PROJET	9

>>> 1. INTRODUCTION

Notion de projet

eeStudio est un logiciel qui permet la préparation des médias destinés aux logiciels Nautic : **Vocalab 3** et **easyLab**.

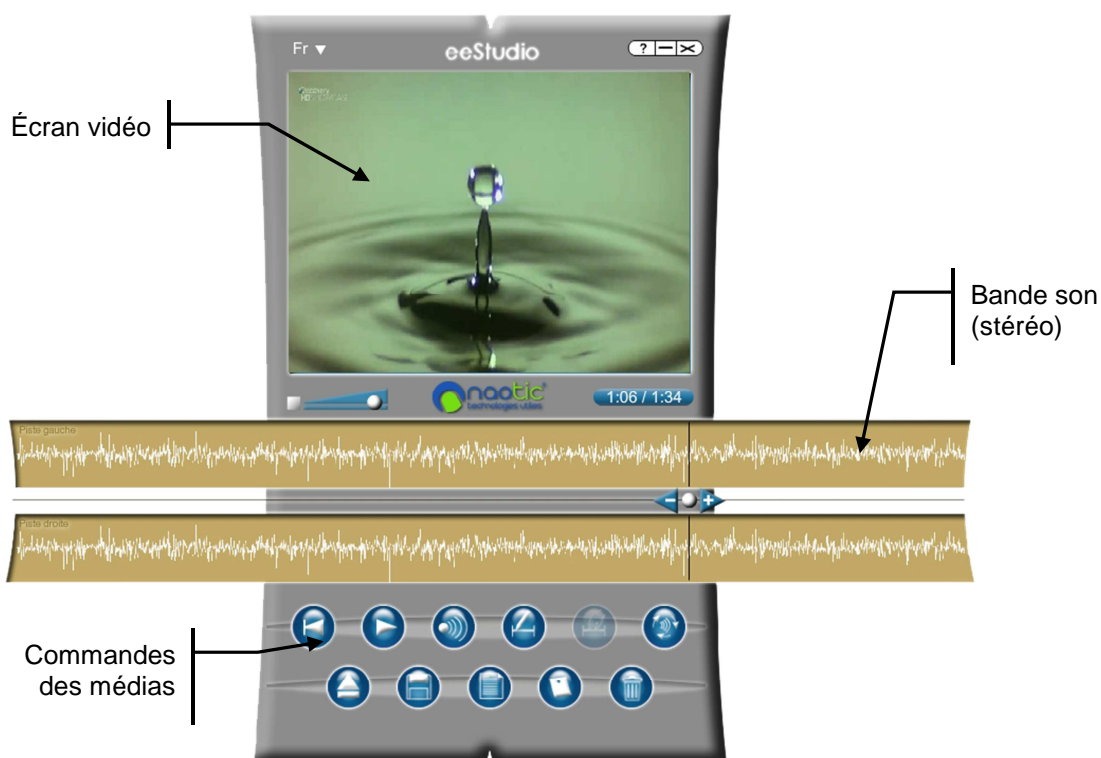
La notion de projet est au cœur de l'application : différents éléments peuvent être associés au média choisi.

Les différents supports numériques utilisables sont les suivants :

- Bande vidéo
- Bande son
- Index avec incrustation de textes (sous-titres par exemple)
- Texte numérique associé au média son ou vidéo
- L'exportation du projet permettra d'exploiter ces différents supports directement dans les logiciels concernés.

Interface

⇒ Lancez l'application **eeStudio** depuis le bureau.

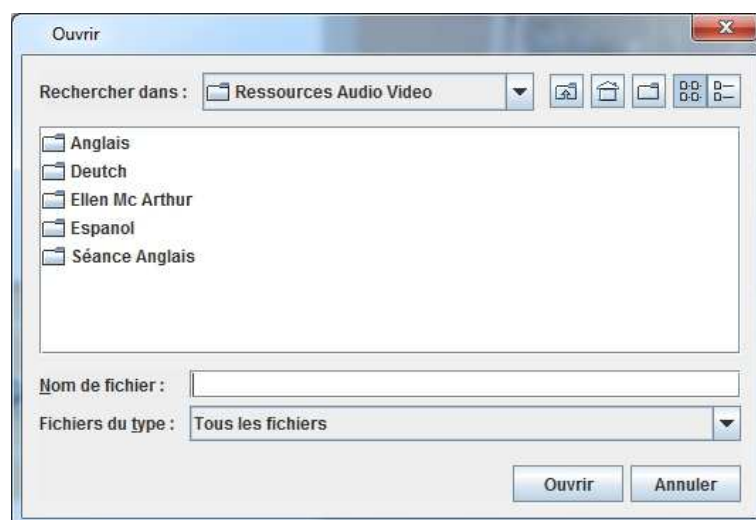


>>> 2. DEMARRER UN PROJET

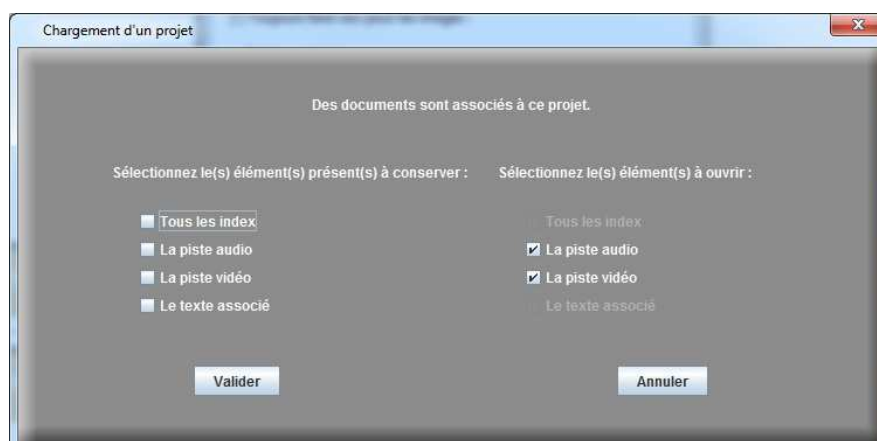
Ouvrir des médias



- ⇒ Cliquez sur le bouton :
- ⇒ Dans la fenêtre qui suit, choisissez le média que vous voulez ouvrir (vous pouvez choisir une vidéo, un son, un texte ou un projet existant)



La fenêtre suivante vous proposera des choix en fonction de la nature du document choisi.



Si vous avez déjà un document chargé, la colonne de gauche permet d'indiquer quel élément vous souhaitez conserver dans eeStudio. Par exemple, associer une bande vidéo et une bande son différente.


>>> 3. ASSOCIER UN TEXTE

⇒ Pour associer un texte à votre projet, cliquez sur le bouton :



Dans la fenêtre qui suit,



⇒ Cliquez sur le bouton  pour choisir le texte que vous voulez associer ou saisissez directement dans la zone le texte que vous souhaitez associer.

Vous disposez de différentes fonctions de mise en forme du texte

⇒ Fermez la fenêtre en haut à droite, une coche de couleur sur le bouton vous indique que le texte est effectivement associé



Vous pouvez accéder à nouveau à ce texte pour le modifier, le supprimer ou le remplacer en cliquant à nouveau sur le bouton :



>>> 4. GESTION DES INDEX

Préambule

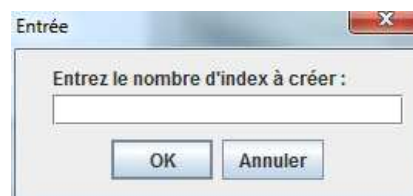
L'index est une zone spécifique insérée sur une bande vidéo ou audio qui peut recevoir différents contenus : texte incrusté (sous-titres), silence, document sonore, voix enregistrée, etc...

Pour procéder à la mise en place des index de manière optimale, il est préférable de bien connaître le document et de disposer du script précis de celui-ci.

Créer un index avec la fonction

⇒ La première méthode consiste à saisir l'ensemble des index à l'intérieur d'un tableau que vous obtiendrez en cliquant sur le bouton :

⇒ Saisissez le nombre d'index que vous souhaitez créer :



⇒ Renseignez le tableau en saisissant les temps d'entrée et de sortie, les types* et les éventuels sous-titres si vous en souhaitez.












* Les types d'index sont présentés dans le paragraphe suivant.

Les zones correspondantes seront placées sur votre document après validation :



Icône d'identification
de l'index

En fonction des types choisis, vous obtiendrez sur l'interface différents icônes d'identification de vos index :

	<i>Définition</i>	<i>Mise en place</i>	<i>Compatibilité</i>
	Index de silence (blanc)	Clic gauche + menu contextuel	Sous titrage  avec beep
	Index contenant un document audio (insertion de son)	Clic gauche + menu contextuel	Sous titrage
	Index de lecture	Sélection à la souris et Édition en tableau	Sous titrage  Enregistrement
	Index contenant la voix enregistrée	Bouton de fonction 	Sous titrage
	Index destiné à recevoir un enregistrement	Sélection à la souris et Édition en tableau	Sous titrage  Lecture

Notez que certains types ne sont pas utilisables sur tous les index, le choix possible vous sera toujours proposé dans le menu approprié.

Créer un index avec un clic de souris

⇒ Positionnez votre souris au début de l'index à créer et effectuez un clic droit.

A cette étape, trois choix vous sont proposés :

- ⇒ Dans le menu contextuel, choisissez le type d'index à créer.
- ⇒ Selon votre choix, vous devrez :
 - indiquer la durée du blanc
 - choisir le son numérique à insérer
 - utiliser votre microphone pour enregistrer votre voix.

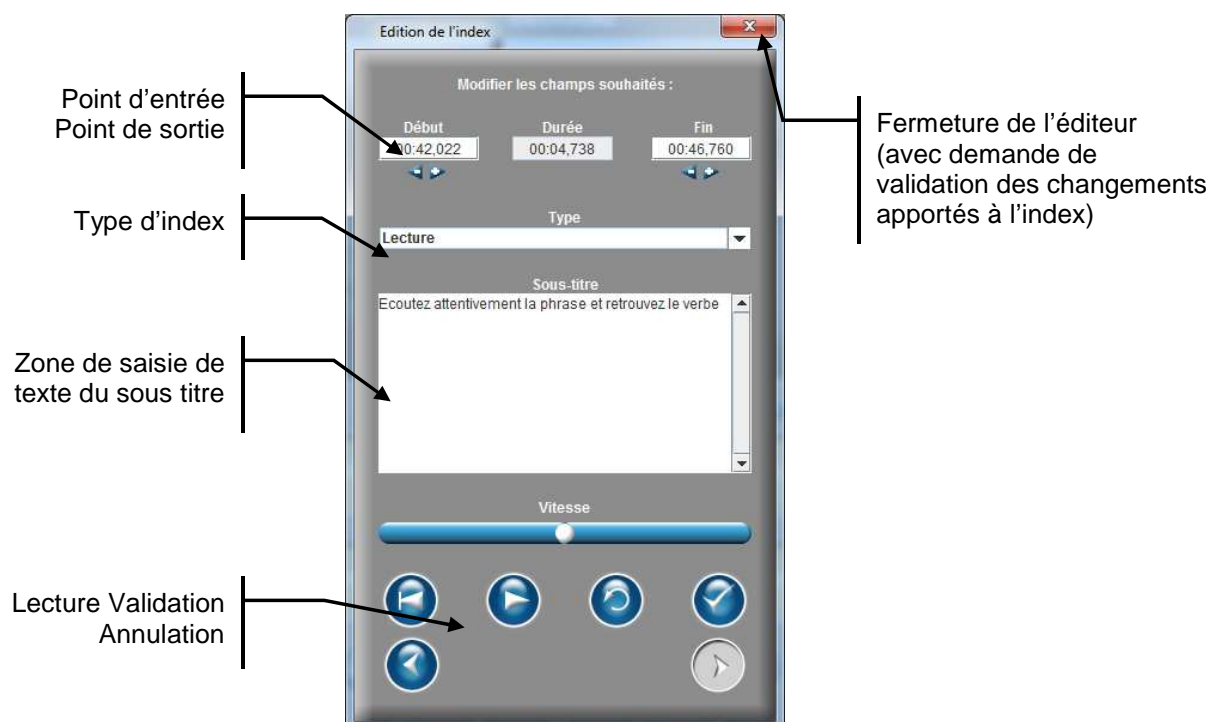


Créer un index avec une sélection à la souris

- ⇒ Effectuez une sélection dans la bande son en maintenant le bouton droit de la souris.
- ⇒ Dans le menu contextuel, choisissez l'option *Transformer en sous-titre*.



- ⇒ Complétez le tableau suivant en ajustant éventuellement le temps, en choisissant le type de l'index (lecture ou enregistrement) et en saisissant, si nécessaire, le texte incrusté sur ce sous titre.



Modifier un index


- ⇒ Effectuez un clic droit sur un index existant.
- ⇒ Dans le menu contextuel, choisissez l'option souhaitée :




1. *Modifier l'index* : donne accès à l'édition d'index (cf. point précédent).
2. *Ajouter un index à la suite* : permet de placer un index de lecture à la suite.
3. *Répéter l'index* : duplique l'index.
4. *Insérer un silence à la suite* : place un blanc à la suite de l'index
5. *Début de l'index* : place le curseur au début de l'index.
6. *Fin de l'index* : place le curseur à la fin de l'index.
7. *Lire l'index* : effectue une lecture de l'index.
8. *Enregistrer sur l'index* : permet d'insérer votre voix sur la durée de l'index (*remplace le contenu éventuel*).
9. *Effacer l'enregistrement* : supprimer le son de l'index sélectionné.
10. *Supprimer l'index* : supprime les coordonnées de l'index (conserve les données).

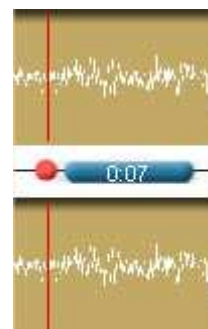
>>> 5. INSERER SA VOIX

Vous pouvez choisir d'insérer votre voix dans la bande son de votre document :

- ⇒ Placez votre curseur de lecture au début du point d'insertion (servez-vous du compteur de temps éventuellement) 


- ⇒ Cliquez sur le bouton : 

Vous pouvez dès cet instant, utiliser votre microphone pour enregistrer votre voix ; le point du curseur clignote en rouge pour vous indiquer que l'enregistrement est en cours.




- ⇒ Cliquez sur le bouton **Stop** 

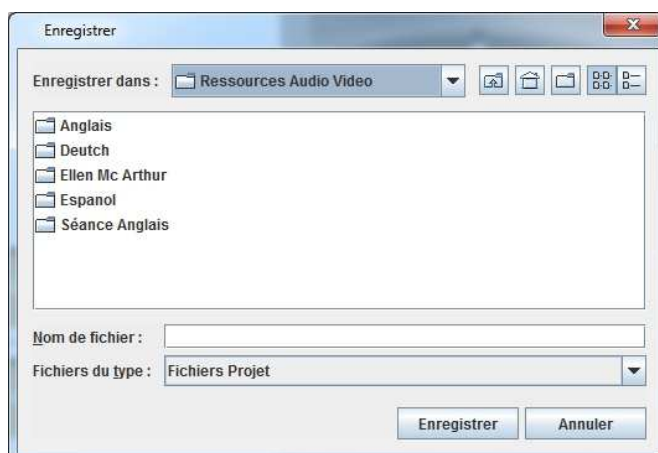
Votre voix est alors insérée à partir du point d'insertion que vous aurez choisi.

- ⇒ Ces données sont contenues dans un index dont le symbole est  vous pouvez le modifier en effectuant un clic droit sur celui-ci (cf. chapitre « Modifier un index »).

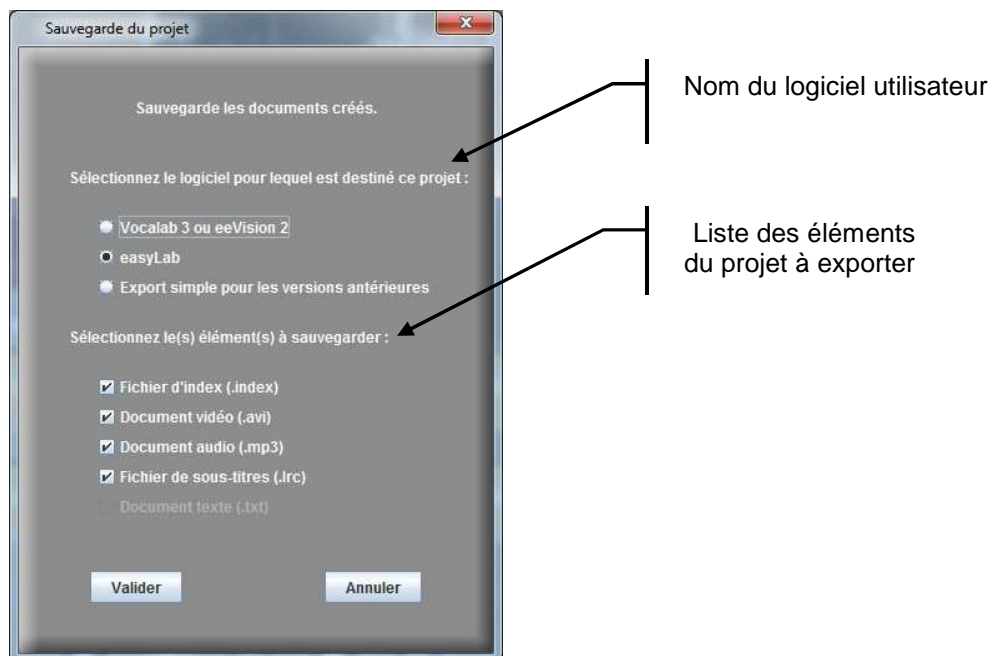
>>> 6. SAUVEGARDER LE PROJET

- ⇒ Cliquez sur le bouton 

- ⇒ Renseignez ensuite l'emplacement et le nom de votre sauvegarde.




- ⇒ Dans la fenêtre suivante, choisissez le logiciel vers lequel vous souhaitez exporter votre projet.
- ⇒ Choisissez également les éléments que vous souhaitez inclure à votre projet lors de la sauvegarde.



Vous obtenez un fichier spécifique identifié avec l'extension .ees destiné à être utilisé dans votre logiciel de laboratoire choisi.

>>> 7. EFFACER DES ELEMENTS DU PROJET

- ⇒ Si vous souhaitez supprimer tout ou partie de votre projet cliquez sur le bouton 
- ⇒ Dans la fenêtre qui suit, choisissez les éléments à supprimer :



- ⇒ Validez votre choix ; dans l'interface ne seront conservés que les éléments que vous n'aurez pas cochés.