

Fiche technique du module formation : de l'image au diaporama

Traitement d'images et création de présentations

Objectifs

- Acquérir des images et les sauvegarder au bon format
- Produire un diaporama simple
- Tenir compte des éléments de base en ergonomie pour construire un diaporama
- Créer une présentation intégrant un diaporama
- Publier sur des supports classiques (albums photos) ou électroniques (internet-DVD)

Compétences visées

Créer un diaporama avec méthode

Acquérir les images à partir du web, d'un appareil photo, ou d'un scanner

Ordonnancer les images

Comprendre les règles de mise en page : unité de couleurs, de caractères, de format

Retoucher l'image et le son

Imprimer dans un album et projeter sur écran avec un vidéo projecteur

Contenu

- Séance 1 : Conférence-Atelier
 Traitement de l'image
 Organisation, classement des fichiers
 Taille, résolution, poids et impression
 Présentation du logiciel Photofiltre
 Travaux pratiques
- Séance 2 : Conférence-Atelier
 Préparation du diaporama
 Choix de la thématique
 Story Board
 Ordonnancement des vues
 Insertion de titres
 Choix de la bande sonore
 Travaux pratiques
- Séance 3 : Conférence-Atelier
 Présentation du logiciel Picturtoexe
 Présentation d'Audacity
- Séance 4 : Travaux pratiques
 Montage du diaporama avec PTE
 Montage de la bande son avec Audacity
 Conférence Atelier
 Encodage DVD, gravure, création d'un album en ligne

Concevoir une présentation diaporama et une publication photos

La photo numérique est une solution simple et pratique pour qui veut garder trace du quotidien.

Elle a souvent un devoir de mémoire et d'attestation pour les faits marquant la vie d'un groupe : célébrations ou événements.

La photographie peut aussi rendre compte de l'évolution de la personne accueillie. En cela, elle a un destin individuel ou collectif.

La présentation diaporama avec Picture To Exe est un exercice plus difficile. Cette formation s'adresse à ceux qui souhaitent présenter l'activité de leur collectivité à l'aide d'outils économiques mais efficaces.

Pré-requis : maîtriser la prise de vue numérique et Windows XP, accéder à la documentation en ligne et aux forums dédiés

Cours pratique : présenter un diaporama sur un fichier auto-exécutable porté par tous les PC, graver le diaporama sur un DVD, publier le reportage sur un album photos en ligne, ou sur internet

Etapes :

- 1/ Retouche image, texte et mise en forme
- 2/ Retouche son, prise de son
- 3/ Montage final
- 4/ Encodage vidéo

Méthode : Exercices pratiques sur le son et l'image avec les logiciels en licence libre Photofiltre, TheGimp, Audacity et Impress ou [Pictures to Exe](#) payant (22 euros) et MicroSoft-Powerpoint

Moyens : micro ordinateurs et projecteur numérique sur site

Ordonnancement des dossiers et des fichiers photos :

Lors du chargement des images vers le PC, le logiciel d'importation crée un dossier dans « Mes Documents / Mes images » qu'il nomme souvent « 04 12 25 » (année, mois, jour).

Dans « Mes documents », créer un nouveau dossier « Diaporamas » pour y intégrer les futurs diaporamas.

Développer un sous-dossier pour le nouveau diaporama « Argumentaire projet », « Provence » par exemple. Dans « Provence », créer le sous-dossier : « Photos Provence 1024x768 » qui recevra les photos sélectionnées pour le diaporama.

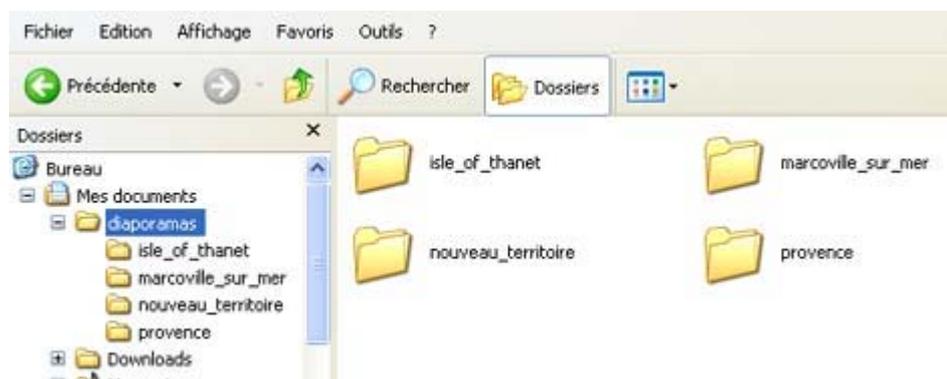
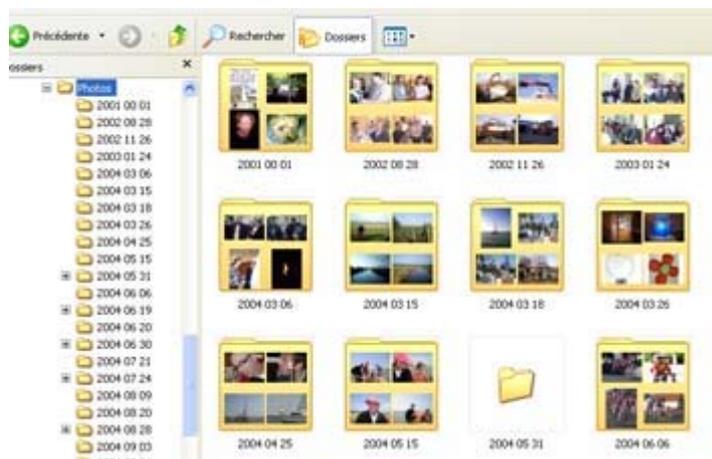
Il s'agit du rapport d'image 4 par3 (écran TV)

Créer aussi le sous-dossier : « Photos Provence 2x3 » qui recevra les photos sélectionnées pour l'album photo.

Il s'agit du rapport d'image utilisé en photographie 24x36 traditionnelle, le 10X15 des mini-labs.

Copier les photos sélectionnées dans le dossier 04 12 25.

Coller les images dans les deux dossiers de tailles images différentes



Taille, résolution, poids et impression

Type d'appareil	Taille d'image (en pixels)	Format (en cm)						
		10 x 15 11 x 15	13 x 17 13 x 19	15 x 20	20 x 27 20 x 30	30 x 45	40 x 60	50 x 70
6 Megapixel	2016 x 3024	EXCELLENT						
5 Megapixel	1920 x 2560							
4 Megapixel	2240 x 1680	BON						
3 Megapixel	2048 x 1536							
2 Megapixel	1600 x 1200							
1 Megapixel	1280 x 960							
XVGA	1024 x 768	PASSABLE						
SVGA	800 x 600							
VGA	640 x 480	MAUVAIS						

Taille d'une image

La taille d'une image est définie par le nombre de pixels qui la composent verticalement et horizontalement, le pixel étant le plus petit élément de l'image, petit carré que l'on observe quand on grossit l'image à l'écran. On parle, par exemple, d'une image de 450x300 pixels. C'est une manière absolue de chiffrer la taille de l'image, à ne pas confondre avec la place qu'occupera l'image sur l'écran de l'ordinateur !

La place que prend l'image sur l'écran dépend en effet de la résolution du moniteur (*voir ci-dessous*).

Par exemple, une image de 750x550 pixels affichée à 100% occupera la quasi totalité de l'écran si la résolution du moniteur est de 800x600 pixels; elle occupera une place beaucoup plus petite pour un affichage de 1024x768 tandis qu'elle n'apparaîtra pas dans sa totalité avec une résolution de 640x480.

Résolution d'affichage

Les cartes graphiques et les moniteurs des ordinateurs ne peuvent afficher qu'un nombre maximum de pixels en largeur et en hauteur en fonction du nombre de couleurs (ou de nuances de gris) désirées. Les résolutions les plus courantes sont : 1024x768 – 1280x1024 pixels. Il faut cependant savoir qu'à l'heure actuelle la majorité des "internauts" utilise la résolution de 1024X768 pour accéder à internet; aussi les images destinées à être affichées sur des sites web devront-elles avoir des dimensions de l'ordre de 800X600 pixels (il faut en effet tenir compte des éléments "fixes" des navigateurs qui prennent de la place) si l'on veut que l'utilisateur puisse les voir dans leur totalité sans défilement.

Lorsque l'on parle de la résolution de l'image imprimée, une autre unité intervient : le nombre de points par unité de surface. On pourrait exprimer cette unité en millimètres, mais c'est l'usage du pouce (25,4 mm) qui domine largement. On parle donc de "dpi" (dots per inch – points par pouce). Cette densité est très importante au stade de l'impression car c'est elle qui va déterminer la qualité de l'image finale.

Supposons en effet que l'on ait une image de 2240x1680 pixels (cas d'un appareil numérique avec capteur CCD 4 Mpixels); si on l'imprime à 300 dpi, elle fera environ 7,5 pouces de large (19 cm) sur 5,6 pouces de haut (14,2 cm); si on l'imprime à une résolution de 100 dpi, elle passera à 22,4 pouces (57 cm) sur 16,8 (42,7 cm). Le nombre de points élémentaires, les pixels, n'ayant pas augmenté, on comprend que la qualité résultante diminuera fortement puisque chaque point élémentaire devra être artificiellement grossi pour remplir l'espace le séparant de ses voisins.

Règle du pouce

On demande souvent quelle est la dimension que l'on peut atteindre à l'impression avec tel appareil numérique ou tel fichier. Voici une petite règle mnémotechnique : divisez par 100 les dimensions en pixels du fichier natif et vous obtenez les dimensions en cm de l'image imprimée sans perte de qualité; exemple : 2000x3000 = 20x30 cm. [*Voir ci-après "La bonne résolution"*]

La bonne résolution

Il n'existe pas de résolution optimale de l'image dans l'absolu car tout dépend de l'usage final. Il ne sert à rien en effet de disposer d'une image de grande taille en qualité d'impression si celle-ci n'est destinée qu'à figurer sur un site web, d'autant plus que le poids des fichiers est une contrainte non négligeable (voir ci-dessous "*Le poids des images*").

On a vu au chapitre "Résolution d'affichage" qu'une taille d'environ 600x400 pixels permet d'afficher une image en plein écran et sans défilement sur la majorité des moniteurs.

Le problème de la résolution adaptée à l'impression est un peu plus ardu car de nouveaux paramètres entrent en jeu, notamment le type et la qualité de l'imprimante, le logiciel de pilotage de l'imprimante, le papier, les encres, etc. Sans entrer dans les détails, sachez que l'on considère qu'une résolution d'impression de 300 dpi est une valeur optimale (même si votre imprimante est donnée pour 1200 dpi, ou plus, car il ne s'agit pas "des mêmes" dpi), mais il est normalement possible d'obtenir d'excellentes images sur une imprimante jet d'encre personnelle avec une résolution de 240 dpi. Toutefois, seuls des essais comparatifs successifs vous permettront de déterminer quelle est la résolution idéale pour votre matériel.

Idéalement, il faudrait que l'image imprimée ait la même taille que l'image d'origine, sans "gonflement" artificiel par extrapolation. Une photo de 2240x1493 pixels permettra d'avoir un tirage 19x12,6 à 300 dpi, 22x14,5 à 260 dpi et 22,7x15 cm à 250 dpi; dans les trois cas, le poids du fichier sera de 9,5 Mo. Pour approcher les dimensions de tirages argentiques, il faudrait que l'image fasse 2700x1800 pixels afin d'obtenir des tirages de 22,8x15,2 à 300 dpi, 26,4x17,6 à 260 dpi et 27,4x18,3 à 250 dpi, le fichier pesant alors 14 Mo.

Le poids des images

Pour obtenir un tirage 20x30 cm à 300 dpi, il faut que l'image initiale comporte 2362x3543 pixels, le fichier résultant faisant 24 Mo. Si l'on passe au format 24x36 cm, le fichier pèse 36 Mo et il fera plus de 53 Mo pour une impression en 30x45 cm. Comme on l'a vu ci-dessus, on peut réduire quelque peu le poids du fichier en optant pour une résolution d'impression de 250 dpi ou un peu moins, mais seuls des essais successifs avec la même image test vous permettront de déterminer à partir de quelle résolution votre imprimante donne de bons résultats.

On comprend aisément que des fichiers de ce poids ne sont pratiquement pas transmissibles par internet et ne pourront être transférés d'un ordinateur à un autre qu'en utilisant des moyens de stockage de grande capacité (CD Rom, cartes Compact Flash ou Secure Digital). Ils seront également longs à ouvrir, à visualiser et à "traiter" si l'on ne dispose pas d'un ordinateur doté d'une bonne carte graphique et d'au moins 128 Mo de mémoire vive (RAM); un disque dur rapide et de grande capacité apportera un confort supplémentaire. En revanche, la performance et la "vitesse" du processeur ne jouent pas un grand rôle, sauf si l'on utilise des filtres générant des effets complexes comme on en trouve dans les logiciels de traitement de l'image (Photoshop, Paintshop Pro, par exemple). Enfin, il est évident que le temps de traitement de l'image par l'imprimante s'allonge considérablement en fonction du poids du fichier.

Formats d'enregistrement et compression

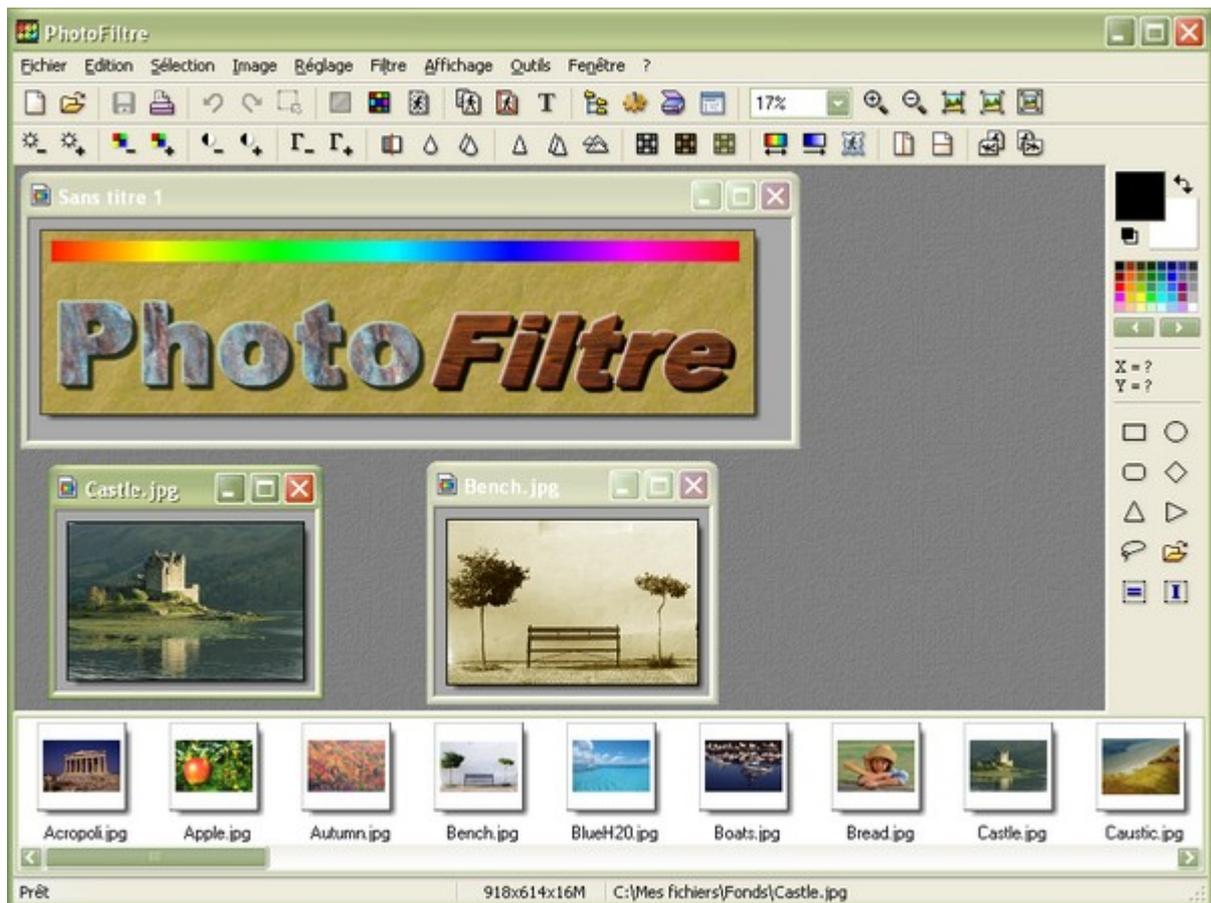
Les logiciels de traitement de l'image, mais aussi les scanners et quelques rares appareils de prise de vues, permettent de choisir entre différents formats d'enregistrement dont les principaux sont les suivants :

- TIFF (.tif) : format très répandu; autorise la compression LZW non destructive (voir ci-dessous).
- JPEG (.jpg) : format également très répandu, notamment pour les images destinées à être affichées sur l'internet; permet des taux de compression très élevés mais avec détérioration.
- JPEG 2000 (.jp2) : nouveau format JPEG qui utilise une nouvelle méthode de compression par ondelettes (wavelet); des taux très élevés de compression peuvent être atteints, quasiment sans dégradation de l'image. Ce format "révolutionnaire" est actuellement (été 2002) en cours de diffusion et de généralisation - les logiciels de retouche et navigateurs "anciens" n'étant pas en mesure de générer des fichiers dans ce format et de le décoder, ils doivent être mis à jour; il faudra donc un certain temps avant que le nouveau JPEG ne devienne un standard universel en dépit de ses indéniables qualités.
- BMP (.bmp) : format graphique "natif" de Windows; pas de compression.
- GIF (.gif) : format très utilisé sur l'internet mais ne supporte que 256 couleurs; convient donc mieux aux dessins et éléments graphiques qu'aux photographies; compression non destructive.
- PSD (.psd) : format natif de Photoshop qui permet de conserver notamment les calques, couches, grilles, repères et autres informations précieuses pour le travail avec ce logiciel; pas de compression.
- PNG (.png) : format non destructif qui n'est pas très répandu mais qui est régulièrement annoncé comme devant s'imposer sur le web... pour en savoir plus, consultez le site consacré à ce format : libpng.org
- PICT (.pct, .pic, .pict) : Equivalent pour MacIntosh du format BMP mais autorise la compression.

Si vous désirez afficher des photos sur l'internet, si l'on met de côté le format PNG qui, en dépit de ses qualités, n'est pas assez répandu et pas toujours bien interprété par les principaux navigateurs, vous devrez les enregistrer au format JPEG (ou au format GIF si elles contiennent moins de 256 couleurs). En revanche, pour l'archivage et l'impression, nous vous conseillons vivement le format TIF (ou le PSD si vous utilisez Photoshop et que vos images contiennent des calques et autres éléments que vous voulez retrouver ultérieurement, mais attention au poids des fichiers !).

Pour résoudre le problème du poids des fichiers, les logiciels de traitement de l'image disposent de fonctions de compression, certaines méthodes permettant d'atteindre des taux extrêmement élevés. C'est en particulier le cas du format JPEG qui peut réduire la taille du fichier jusqu'à un facteur de 50 environ. Sachant que l'image sera dégradée plus ou moins fortement suivant le taux de compression choisi, et qu'il n'y a pas de "marche arrière" possible pour retrouver l'image de départ une fois la compression effectuée, vous devrez choisir le meilleur (c'est-à-dire le moins mauvais) compromis entre la qualité et le poids du fichier.

PhotoFiltre



PhotoFiltre est un logiciel de retouche d'images très complet. Il permet d'effectuer des réglages simples ou avancés sur une image et de lui appliquer un large éventail de filtres. Son utilisation simple et intuitive offre une prise en main rapide. La barre d'outils, proposant l'accès aux filtres standards par simple cliquer de souris, lui donne un côté convivial.

Les filtres

Sa large palette de filtres permet aux personnes qui débutent de se familiariser avec le monde du graphisme. On y retrouve les fonctions standards de réglage (luminosité, contraste, teinte, saturation, correction gamma) et des filtres artistiques (aquarelle, pastels, encre de chine, pointillisme, effet puzzle).

La palette d'outils

Elle est composée essentiellement des outils de dessin tels que la pipette, le curseur de déplacement, le traçage de ligne, la fonction de remplissage, l'aérographe, le pinceau, la goutte d'eau, le tampon de clonage (ou duplicateur), le doigt (mélangeur) et la baguette magique.



PhotoFiltre propose des formes de pinceau standards (cercles et carrés de différentes tailles) mais également des formes plus variées (ligne oblique, feuille, étoile, ...).



Le module d'automatisation

Ce module intègre les fonctions de bases (conversion, taille de l'image, encadrement, réglages, ...) et permet de traiter toutes les images d'un répertoire de façon automatique.

Les autres fonctions

Explorateur d'images

Gestion des modules externes (plugins)

Gestion du scanner (norme TWAIN)

Gestion de la transparence (format GIF) et exportation en icône (16, 256 ou 16 millions de couleurs)

Effets de texte avancés (rotation, ombrage, biseau externe)

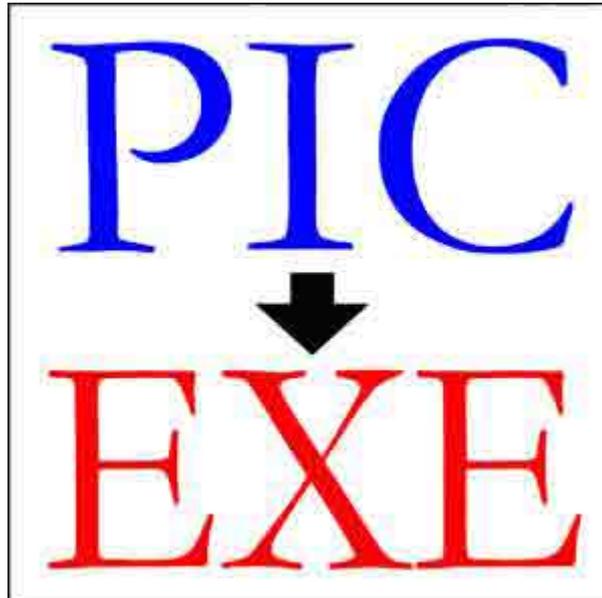
Plusieurs types de contours et de textures

Fondu et assemblage d'images

Enregistrement

PhotoFiltre est gratuit pour une utilisation privée, non commerciale ou éducative (incluant les organisations à but non lucratif). Dans ce cas, l'enregistrement n'est pas nécessaire.

Logiciel PicturesToExe



Le logiciel utilisé par la majorité des diaporamistes est « PTE » – « PicturesToExe » pour les non-initiés. C'est un petit logiciel génial qui permet de générer entre autres des fonds enchaînés identiques à ceux que l'on produit entre deux projecteurs. Il asservit les images à une bande son qui sert également de chronomètre (on dit en informatique « Time-Line » ou « échelle de temps »).

« PicturesToExe » : « To » représente ici l'action, car le but de ce logiciel est de générer un fichier directement exécutable : *.exe. Ce titre est difficile à traduire en français : peut-être : « Des images à l'exécutable » ou « Assemblage d'images en un fichier exécutable ». Depuis la version 4.14, PicturesToExe utilise son propre « moteur-lecteur » intégré qui ne fait appel ni à Direct X, ni au Média-Player. Le fonctionnement du logiciel sous différentes configurations du système est ainsi remarquablement stable.

La version 4.30 de PTE a ajouté l'introduction de l'exportation AVI. Mais la sortie DVD est une dégradation de l'image. En effet, les fichiers AVI et particulièrement MPEG n'ont pas encore la définition photo de l'image conseillée 1024 x 768.

L'image était jusqu'à présent plus dégradée. Les nouveaux codecs livrent des fichiers de haute qualité (exemple Platinum). Là également les problèmes ne sont pas si simples, mais ils évoluent avec la perspective de la télévision numérique et haute définition.

La version 4.30 de PTE a ajouté une onde sonore « Waveforme » qui permet de mieux visualiser la bande son.

Le problème de l'échelle du temps

Ce système n'est pas forcément logique dans la conception informatique pure, mais il est efficace.

Le "Time-Code" :

Un véritable « Time-Code » est basé sur l'horloge de l'ordinateur. C'est une « base de temps » indépendante sur laquelle on peut placer les trois éléments constitutifs d'un diaporama : images, transitions, bande-son. Pour être plus clair, c'est la chronomètre de l'ordinateur qui devient la base du « Time-code ».

La "Time-Line" :

Dans le cas présent le logiciel utilise la bande son pour établir un chronométrage. Ainsi, si on veut laisser un certain délai pour le démarrage de la musique et des images, il faut enregistrer du silence sur la bande son. Pour être clair. Si on veut mettre une diapositive de préface, sans son, avant le diaporama, celle-ci doit apparaître pendant un certain temps qui correspondra sur la bande son à autant de silence. Il faudra donc penser à enregistrer du silence sur la bande son. Il en est de même pour la fin.

Nécessité de créer un noir au début et en fin de diaporama :

Les projectionnistes ont remarqué que les diaporamas devaient démarrer sur une image noire afin de faire une transition soit avec le bureau windows soit avec l'image de démarrage et le diaporama lui-même. Il faut également prévoir une image noire à la fin. Il est donc souhaitable dans tous les cas de prévoir du silence avant et après la bande son.

PTE, un logiciel de montage uniquement :

PTE ne traite pas les images ni les bandes son. Il faut donc posséder des logiciels spécifiques qui travaillent ces deux éléments avant l'enchaînement du montage. Il importe les images JPEG. Il traite les sons Wav, MP3 et OGG

L'inventeur :

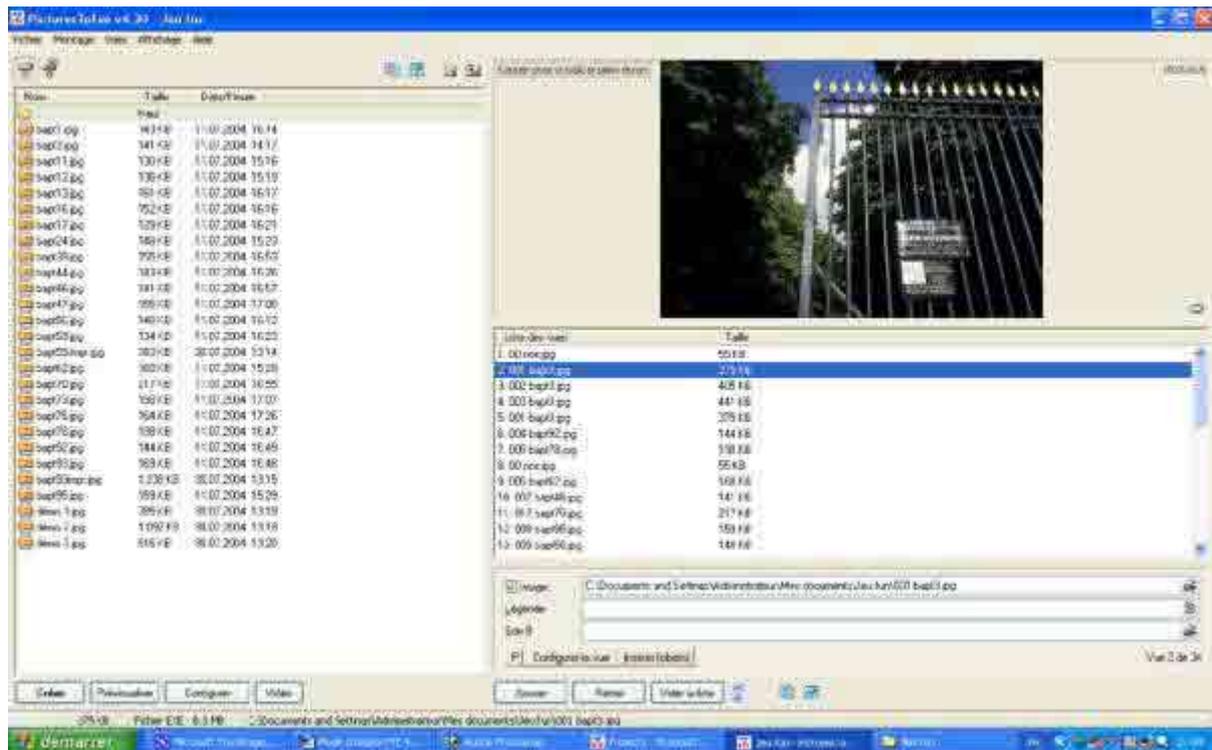


Ce logiciel a été développé, et l'est encore, par Igor Kokarev qui vit en Russie à Kirov, avec la complicité active de l'italien Guido Russo. Il a l'immense avantage de ne coûter que 25 dollars ou 24 euros. Peu convivial dans ses débuts, le logiciel a pu être amélioré grâce aux remarques des Anglais, des Américains et des Français. Il est presque parfait pour les diaporamistes, sauf qu'il ne permet pas de préparer la bande son.

Il ne permet que les fondus classiques, pas d'aller et retour, pas de « staccato » (des fondus en escalier), pas de mélodie du fondu. Pour introduire ces nuances, il faut une démarche intellectuelle proche du bricolage. Grâce aux logiciels d'images, on peut introduire des images qui élaborent la fusion entre la première et la deuxième image en jouant sur les effets de transparence des calques. Il faut donc que les diaporamistes classiques s'adaptent mentalement à cette démarche nouvelle.

Généralités sur Pte :

PTE Permet la présentation dans un simple fichier exécutable ce qui ne nécessite pas pour celui qui reçoit le diaporama, l'achat de la licence de PTE. Il utilise une interface simple et intuitive. En pressant le bouton Créer un exécutable, en un instant on obtient un fichier *.exe, qui, une fois lancé, affiche les images avec les options sélectionnées.



On peut choisir un paramétrage automatique ou manuel, utiliser une échelle de synchronisation, choisir des propriétés d'arrière plan ou de texte et décider si on veut le voir en montage en une seule fois ou de façon répétée. On peut aussi ajouter des fichiers midi, wav, mp3 ou ogg et associer chaque vue avec un son.

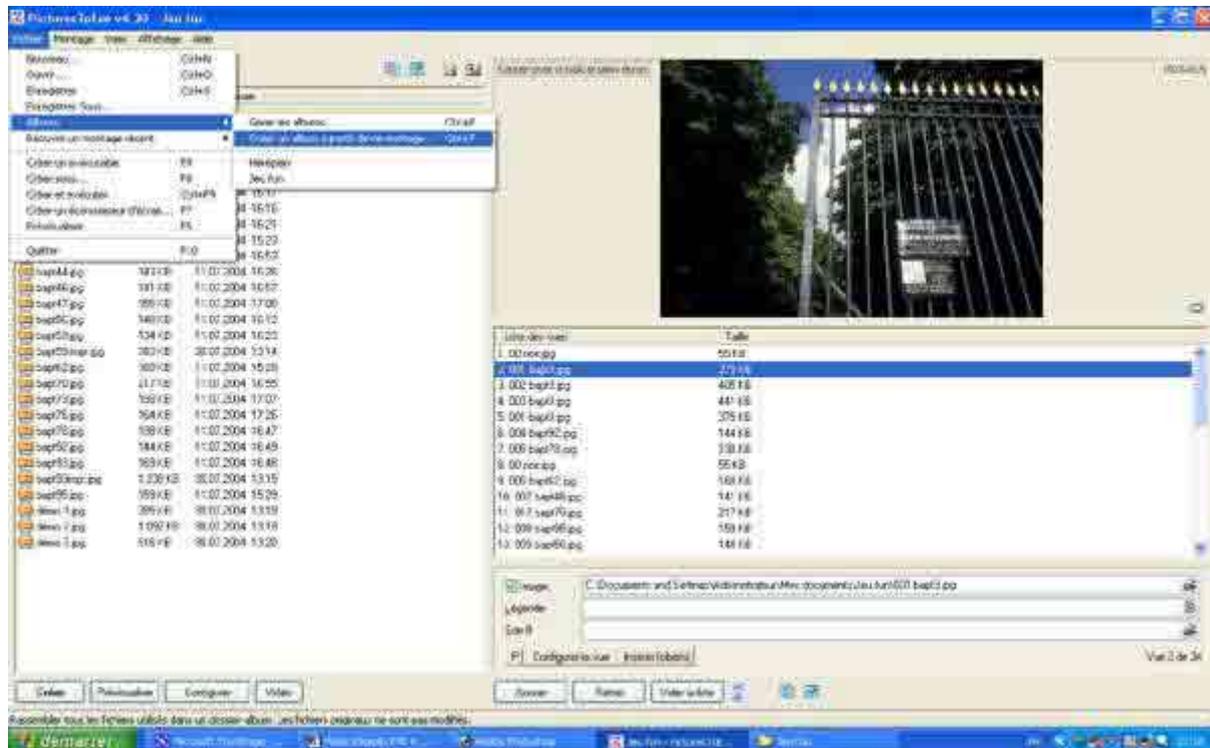
PTE permet de partager ses images favorites avec d'autres en un fichier compact et facile à envoyer en e mail. Il permet également de créer un économiseur d'écran. De la carte postale au book personnel, jusqu'au montage très élaboré, presque tout lui est possible.

Il entraîne vers le numérique des diaporamistes classiquement formés à l'argentique. Il contribue à élargir le cercle de famille par l'arrivée de nouveaux diaporamistes directement séduits par le numérique.

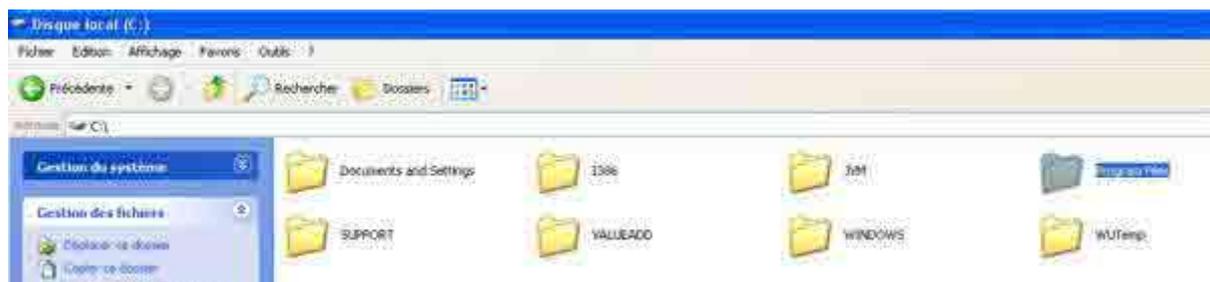
On lui doit la naissance des festivals numériques (Angleterre, Hayange, Nilvange...).

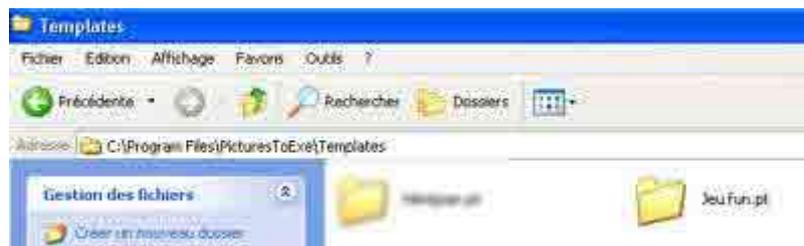
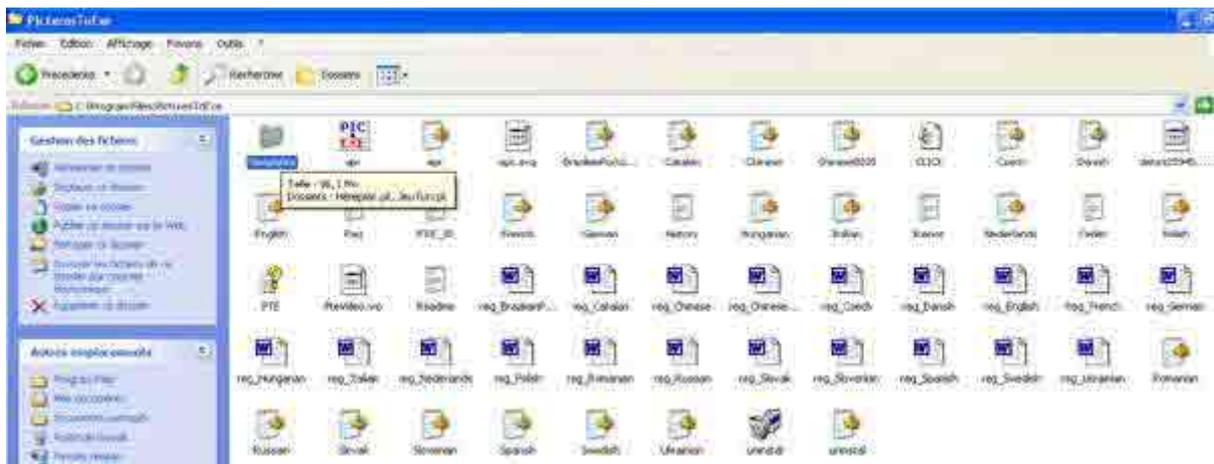
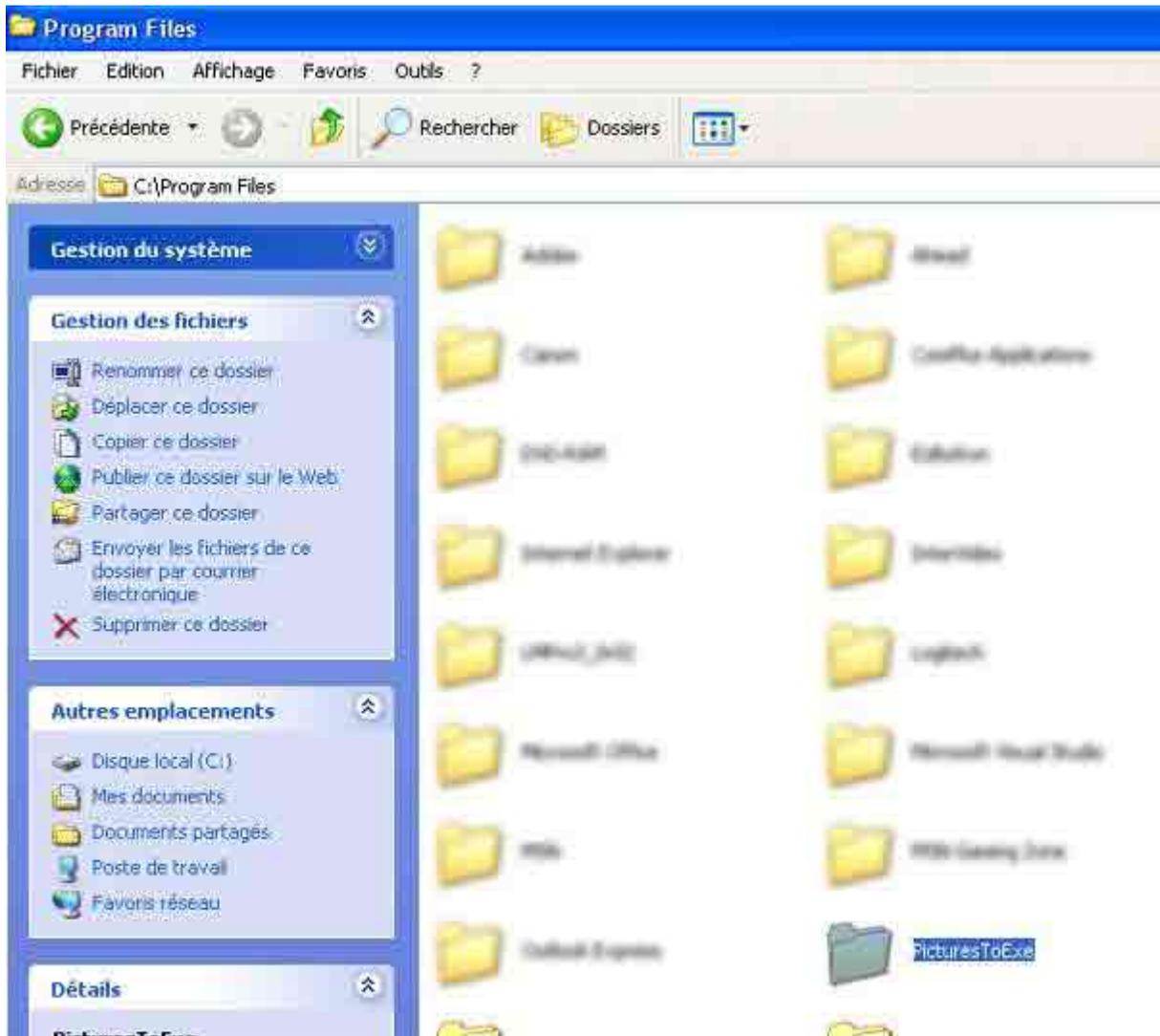
Il permet la gestion simples objets. Sa convivialité s'est considérablement améliorée. Mais PTE a aussi ses limites.

Sauvegarde du fichier PicturesToExe



Cet album est enregistré sur le disque C, dans le dossier "mes documents"/Diaporamas





Ce dossier peut être copié sur n'importe quel disque dur. Il est conservé intégralement, images, sons, transitions.

Préparation du diaporama

1) Story-board

2) Choix des diapositives ou choix des images numériques.

3) Travailler toutes les photos dans « Photofiltre » en fonction du résultat que l'on attend.

4) En final, réduire les photos à 1280 X 960 en Jpeg environ compression autour de 9 pour que le poids des photos soit égal ou inférieur à 400 ko. (A vérifier en fonction des détails sur la photo). La définition de l'image dépend de l'ordinateur ou bien du vidéo projecteur.

Pour ouvrir un projet :



Cliquez sur fichier puis sur nouveau et enregistrez votre futur diaporama :



Sauvez Votre montage sous le fichier .pte; tous les paramètres du diaporama sont gardés dans ce fichier qui peut être ouvert avec un éditeur de texte

Créez votre diaporama sous un fichier .exe et sauvegardez-le avec le fichier .pte dans le même répertoire.

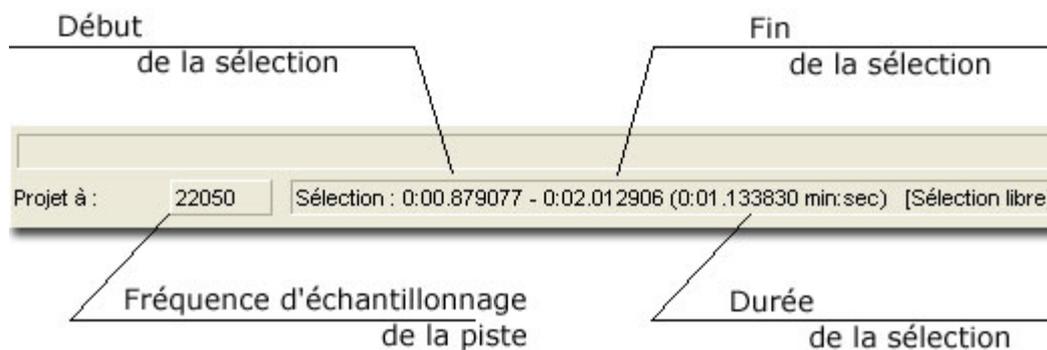
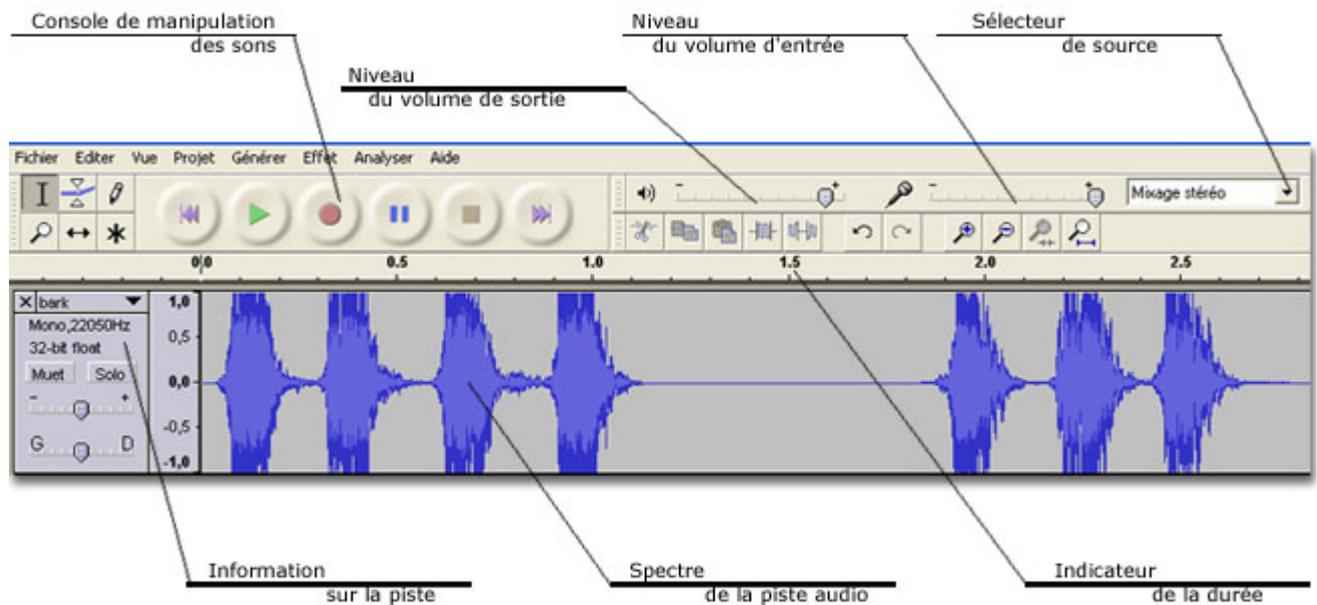
Ensuite vous recherchez vos documents.

Le logiciel AUDACITY

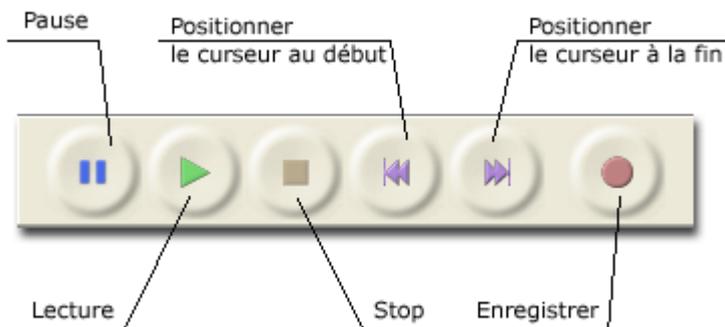
[Audacity](#) est un logiciel de traitement sonore gratuit.

Il permet d'enregistrer, de jouer, d'importer et d'exporter des données en plusieurs formats dont WAV, AIFF et MP3. Vous pourrez traiter vos sons avec les commandes Couper, Copier et Coller (avec annulations illimitées), combiner les pistes et ajouter des effets à vos enregistrements. Audacity intègre également un éditeur d'enveloppe de volume et permet l'analyse du son, grâce à l'affichage paramétrable de spectrogrammes. Le logiciel intègre certains effets spéciaux tels l'amplification des basses, l'élimination du bruit, Wahwah et permet l'utilisation de plugiciels VST et LADSPA.

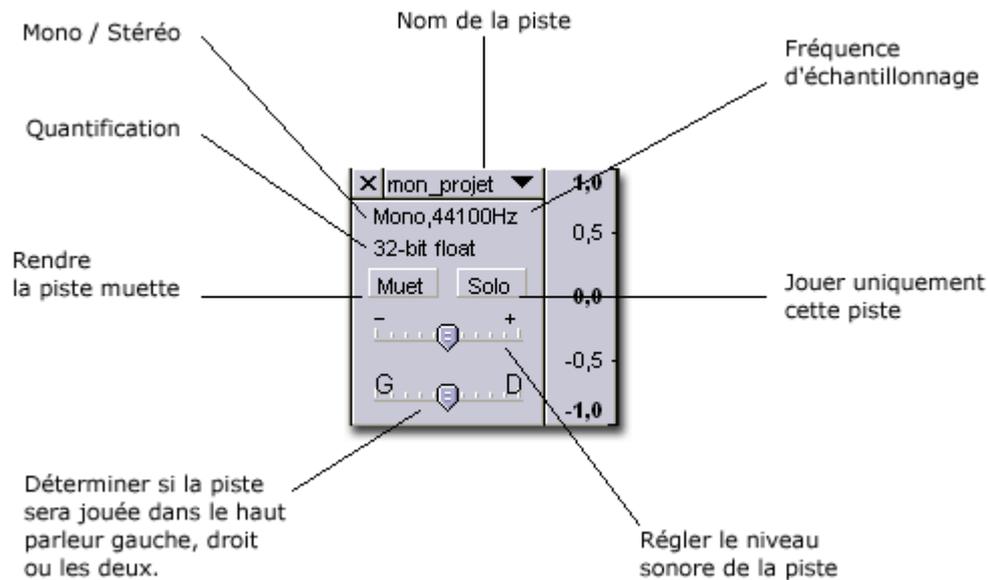
Interface générale



La console de manipulation des sons



Informations sur la piste



Les menus déroulants

Nouveau	Ctrl+N
Ouvrir...	Ctrl+O
Fermer	Ctrl+W
Enregistrer le projet	Ctrl+S
Enregistrer le projet sous...	

Exporter en WAV...	
Exporter la sélection en WAV...	

Exporter comme MP3...	
Exporter la sélection en MP3...	

Exporter comme Ogg Vorbis	
Exporter la sélection en Ogg Vorbis...	

Exporter les index...	

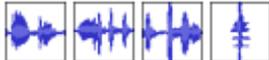
Préférences...	Ctrl+P

Quitter	

Le menu déroulant "FICHIER" : Ce menu permet d'effectuer les différentes opérations sur les fichiers (les projets Audacity) telles que OUVRIR, FERMER, QUITTER, etc ... ainsi que le réglage des préférences du logiciel (les préférences)

Annuler Importer	Ctrl+Z
Impossible de refaire	Ctrl+Y
Couper	Ctrl+X
Copier	Ctrl+C
Coller	Ctrl+V
Ne garder que la sélection	Ctrl+T
Effacer	Ctrl+K
Silence	Ctrl+L
Séparer	
Dupliquer	Ctrl+D
Sélectionner...	▶
Rechercher les croisements avec le zéro Z	
Enregistrer la sélection	
Restaurer la sélection	
Déplacer le curseur...	▶
Sélection...	▶

Le menu déroulant "EDITER" : Ce menu permet d'effectuer les différentes opérations de base sur le spectre. Les fonctions ANNULER et REFAIRE permettent de rattraper d'éventuelles erreurs. Il est également possible d'effectuer des sélections particulières avec la fonction SELECTIONNER, on peut aussi enregistrer des sélections.



Audio :

L'enregistrement numérique :

Enregistreurs à mémoire flash ou disque dur



**STEREO ELECTRET
MICROPHONE
(INCLUDED)**



**AUDIO-TECHNICA
PRO24 STEREO
MICROPHONE**



**SONY ECM-MS907
STEREO
MICROPHONE**

Le MicroTrack 24 bits/96 khz est un enregistreur numérique bicanal mobile haute-fidélité robuste permettant d'enregistrer des fichiers WAV et MP3 sur de la mémoire CompactFlash ou des microdrives ; il est parfaitement adapté à des situations aussi diverses que l'enregistrement professionnel en extérieur, les réunions d'entreprise, la formation, l'éducation ou la pratique religieuse. Enregistrez grâce aux entrées ligne symétriques ou aux préamplis micro haute-fidélité intégrés comprenant l'alimentation fantôme 48 V pour des micros de type studio. Branchez le MicroTrack sur un PC ou un Mac par USB et faites simplement glisser les enregistrements sur votre ordinateur pour les retoucher ou les poster sur le web immédiatement. L'alimentation est fournie par une batterie lithium-ion, et l'unité peut se recharger par la connexion USB de l'ordinateur ou par un adaptateur d'alimentation USB livré en option. Le MicroTrack combine une qualité dépassant celle des enregistrements DAT avec les avantages et l'économie des enregistreurs numériques personnels, ce qui en fait la solution suprême d'enregistrement mobile.

La capacité qu'a MicroTrack d'enregistrer directement des fichiers MP3 et de les transférer instantanément sur l'ordinateur signifie que vous pouvez envoyer par e-mail ou publier sur le web des enregistrements de haute qualité. Les musiciens peuvent envoyer des démos à leurs partenaires de composition ou de production ou à des maisons de disques quand l'inspiration les touche. Les utilisateurs professionnels non musiciens peuvent facilement télécharger des réunions et des présentations pour permettre leur examen et leur distribution immédiatement. Les enseignants peuvent publier des cours, des conférences et des séminaires sans attendre. Des organisations religieuses peuvent rapidement diffuser des services religieux. Des présentateurs professionnels peuvent créer et vendre du contenu réutilisable presque instantanément. Et ainsi de suite.

Souplesse d'enregistrement

Un des secrets de la taille compacte du MicroTrack est que, comme beaucoup des appareils photos actuels, il enregistre sur CompactFlash ou microdrives. La capacité d'enregistrement est basée sur le format d'enregistrement sélectionné et la taille du support actuellement présent. Une mise à niveau abordable vers une carte ou un microdrive 1 Go, par exemple, stockera environ 100 minutes de fichiers WAV 44.1kHz stéréo 16 bits (qualité CD) non compressés. Ce même support de 1 Go stockera 1500 minutes d'audio MP3 de qualité voix stéréo à 96 kbps. Bien sûr, vous pouvez utiliser n'importe quelle taille de support, selon vos besoins.

Simplicité des transferts

Vous pouvez enregistrer autant de fichiers uniques que la capacité de votre stockage disponible le permet. Il suffit ensuite de brancher MicroTrack sur votre PC ou votre Mac par USB, et il apparaît en tant que périphérique de stockage de masse USB, donnant le numéro d'identification unique de chaque fichier. Faites simplement glisser les fichiers sur le disque dur de votre ordinateur et vous pouvez retoucher votre audio et/ou le publier sur le web. Le logiciel Audacity inclus vous donne même la capacité de retoucher facilement vos fichiers et de réaliser des conversions entre formats de fichier.

Mobilité

MicroTrack est alimenté par des batteries lithium-ion longue durée. Vous pouvez enregistrer approximativement huit heures sur une charge unique (ou environ trois heures avec l'alimentation fantôme enclenchée). Rechargez la batterie en branchant simplement MicroTrack sur un PC ou un Mac par USB, ou en utilisant un bloc d'alimentation en option.

Des enregistrements professionnels, n'importe où et n'importe quand

Avec la taille et le poids d'un paquet de cartes, MicroTrack ira partout où vous souhaitez faire un enregistrement ; mais ne vous laissez pas induire en erreur par sa taille. Grâce aux progrès de miniaturisation, cet appareil robuste est dans la même classe que nos interfaces audio saluées par la critique. Des préamplis de qualité professionnelle complets avec alimentation fantôme fonctionneront avec vos micros à condensateur favoris partout où vous devrez capturer de l'audio, et jusqu'à 24 bits et 96 KHz.

Prenez MicroTrack avec vous partout où vous allez, comme bloc note de compositeur.

La mobilité de CompactFlash et les préamplis micro en font aussi un outil idéal pour les séances de répétition et les concerts, sans parler des effets sonores que vous pourrez capter dans la nature avec une qualité de niveau film. Les sorties ligne jack TRS 6,4 mm permettent de réaliser facilement une prise directement à partir d'une table de mixage de studio ou de club. L'entrée S/PDIF signifie que vous pouvez même enregistrer la sortie de mélangeurs numériques et réaliser des transferts à partir d'autres appareils numériques d'enregistrement ou de stockage. Et quelle que soit la manière dont vous choisissez d'enregistrer, vous pouvez monitorer via le casque ou les sorties ligne RCA.

Au-delà du DAT

Le MicroTrack représente une bien meilleure manière d'acquérir de l'audio que le DAT, spécialement en extérieur. Pour commencer, les supports et l'électronique de MicroTrack sont à circuits intégrés, ce qui les rend beaucoup plus compacts, fiables et résilients. Tandis que les bandes DAT sont délicates et relativement différentes à trouver, CompactFlash et les microdrives sont aisés à se procurer, et le prix par mégabyte continue à baisser rapidement. De façon peut-être encore plus décisive, les transferts de données audio du MicroTrack vers votre ordinateur sont pratiquement instantanés : vous n'avez plus à attendre que les transferts DAT se réalisent. À quoi s'ajoute le fait que les supports MicroTrack peuvent aussi être utilisés avec d'autres appareils comme des appareils photo.

Edirol R1



Par rapport à un baladeur mp3, il apporte davantage de fonctions liée à la qualité du son et devrait tirer parti de l'expérience d'Edirol sur les convertisseurs audio.

L'encodage est effectué au format Wave et mp3 sous 24 bits. L'appareil stocke les données sur une carte mémoire Compact Flash. La carte fournie fait 64 Mo et permet d'encoder jusqu'à deux heures d'enregistrement en qualité réduite (64 Kbps en mp3).

L'engin est équipé de deux types d'entrées (micro et line in). L'électronique intégrée cumule plusieurs fonctions pour améliorer le son : simulation de micro, réduction de bruit, réduction de ronflement, égalisation 10 bandes, réverb, etc.

L'Edirol R-1 comprend aussi un métronome, un accordeur, un ralentisseur pour répéter une boucle audio entre deux points. Ce qui permet d'écouter finement ce que l'on a enregistré, ou de lire un solo au ralenti pour le travailler à la guitare

Lire les magazines :

Chasseur d'images
<http://www2.photim.com/>
Réponses photos

Lire le Web :

<http://www.itisphoto.com>
<http://www.photosig.com>
<http://www.megapixel.net>
<http://www.diapovision.com>
<http://www.beechbrook.com>
<http://www.pronnier.com>

Télécharger :

Logiciel de retouche photo
<http://www.photofiltre.com/>

Logiciel Pictures to Exe
<http://www.wnsoft.com/>

Logiciel de retouche du son
<http://audacity.sourceforge.net/>

Notes perso :