

# Cours Mobjects 4.0 Freeware

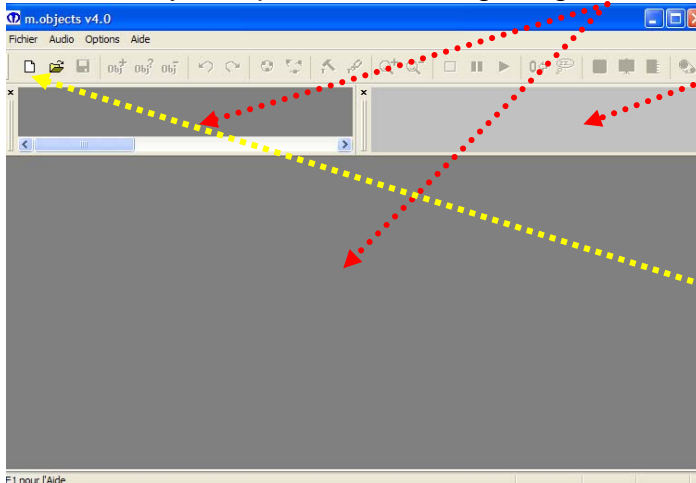
## Leçon 2

Lors de l'ouverture du programme, Mobject a créé le disque **C**, un fichier **m.objects Data**. Dans ce fichier il a mis deux sous-dossiers : **MixDown** et **Show**.

Sous **MixDown** on trouvera plus tard les résultats finaux : le fichier **EXE**(cutive) .

Sous **Show** va se placer tout ce qui concerne notre montage : le titre, les images, le son etc...

Nous avons ouvert le programme et nous voyons une fenêtre quasi vide. Il se peut qu'un programme précédent se montre. Mobjects s'ouvre toujours sur la fin du travail précédent. Nous ne voyons que deux rectangles gris-foncé et un écran gris clair .



Dans la barre-outils supérieure nous voyons seulement deux icônes actives **Nouveau** et **Ouvrir**.

**Ouvrir** sert à ouvrir le montage précédent.

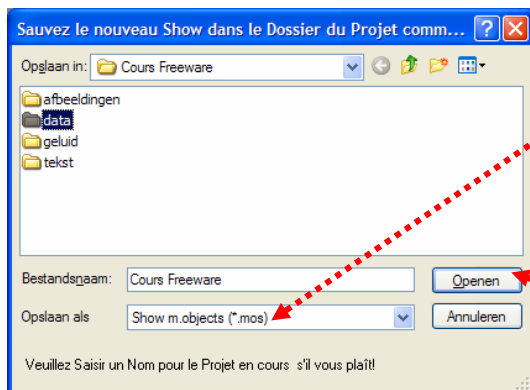
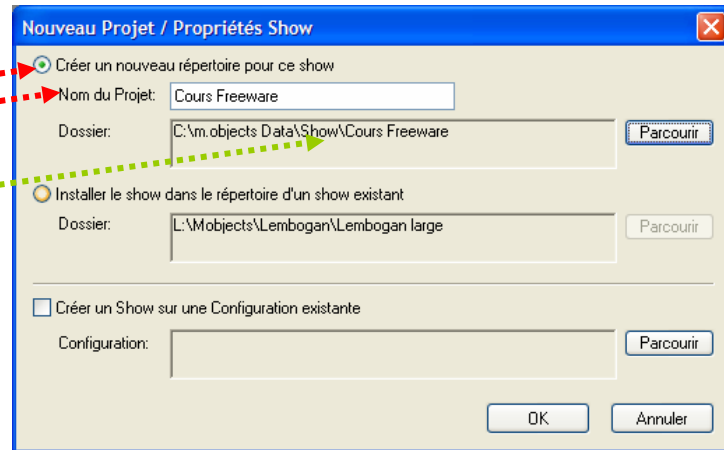
Donnez un clic sur **Nouveau** et une nouvelle fenêtre apparaît. Vous pouvez également ouvrir le programme en allant vers **fichier-nouveau montage**.

Choisissez **Nouveau répertoire** pour ce montage et donnez un nom à votre montage.

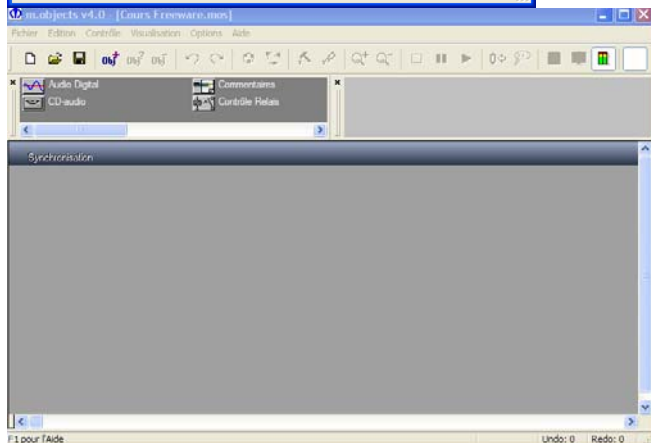
Vérifiez aussi si votre montage se met bien à la bonne place dans **C:\m.objects**.

**Data\show\nom de votre montage**.

Vous pouvez placer le montage dans un autre fichier, par exemple un disque extérieur .Mais attention, cela peut créer de grandes difficultés plus tard.



Mobjects crée maintenant une extension «. **MOS** ».Donne à cette extension le nom de votre montage. Une extension **.mos** est comme un résumé de votre montage. Il conserve tous les actes qu'il faut faire : temps du fondu ,effets, zoom, rotation etc...mais pas les images ,ni le son.

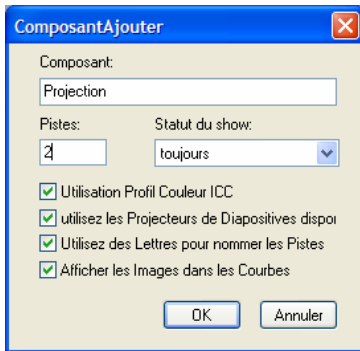


Après le clic sur **Ouvrir** notre fenêtre commence à se remplir.

Dans la partie supérieure de notre montage divers symboles sont maintenant actifs. Le troisième dernier symbole est actif et clignote. Cela veut dire qu'on peut installer ou faire des changements dans les pistes images et son.



Dans le rectangle gris foncé on voit dans le coin supérieur gauche une icône avec un projecteur. Traînez ce symbole vers le rectangle mi-gris en dessous. Faites de même avec le symbole Audio-digital.



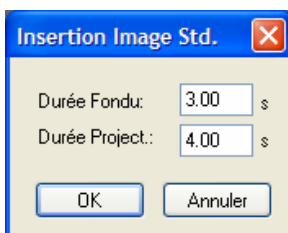
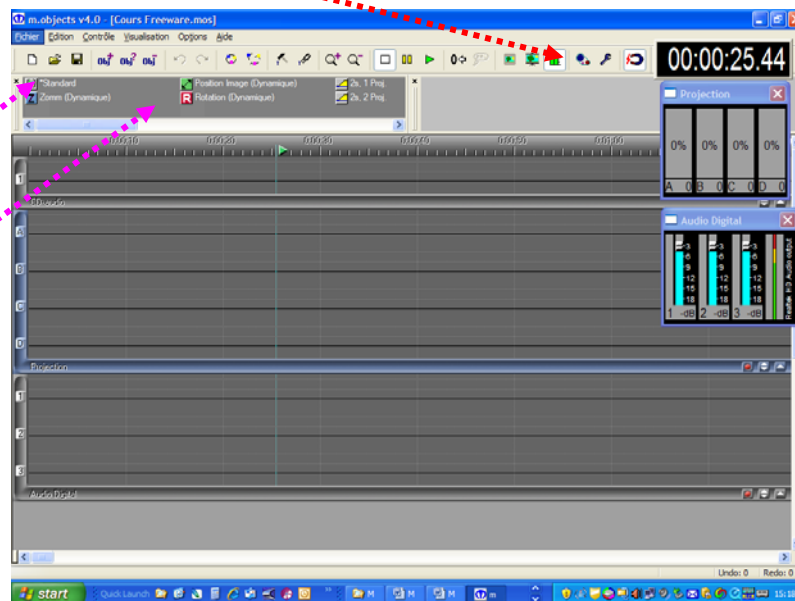
On reçoit préalablement une fenêtre dans laquelle il faut indiquer le nombre de pistes (images et son). Mais notre **Freeware** est limité à deux pistes images et une piste son. Nous n'avons donc pas beaucoup de choix. Mais cela deviendra utile lorsque nous allons travailler avec le programme complet. Si on clique maintenant sur le symbole clignotant, la fenêtre de travail s'ouvre et

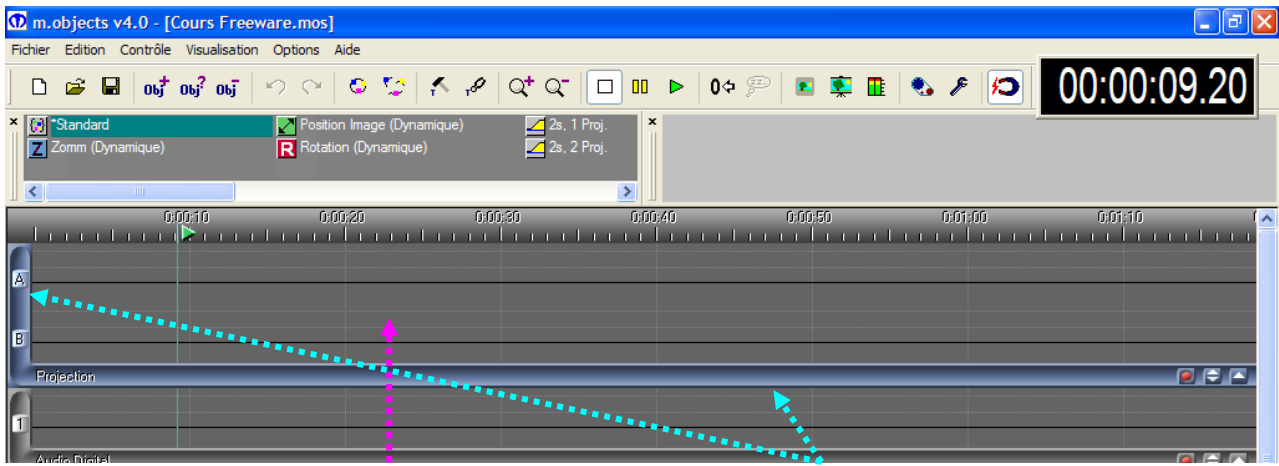
on voit les diverses pistes images et son.

Dans le coin supérieur droit on voit un compteur (de temps). En dessous, deux fenêtres qui indiquent le niveau de lumière des images et la hauteur du son. Pour le moment sans importance pour nous : donc supprimer.

On peut à tout temps l'ouvrir dans la barre « outils »

Dans notre rectangle gris – moyen nous trouvons un tas d'outils. Cliquez sur le mot **Standard**. Une fenêtre va s'ouvrir dans laquelle on peut introduire le temps du fondu et de la projection de l'image. 3 - 4 est une bonne moyenne.

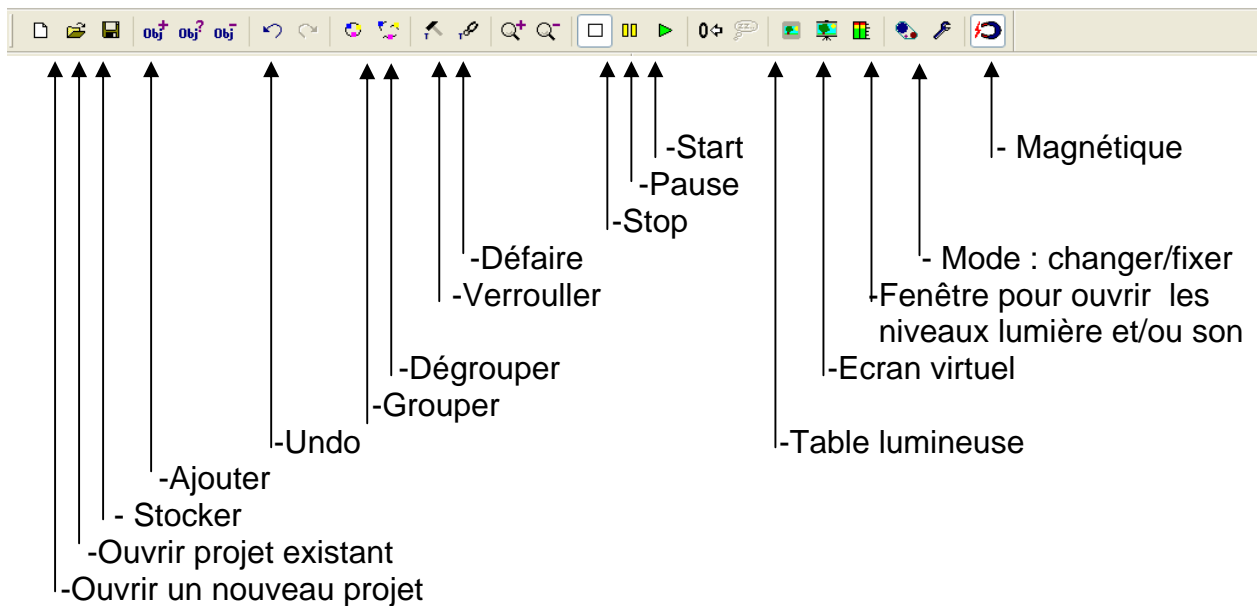




Cliquez dans une piste image et vous voyez une barre **bleue** à gauche et en dessous. Ce cadre est actif.


Faites de même avec la piste son. Maintenant le son est actif.

Un peu d'explication de la bande supérieure d'outils.



Plus tard nous allons voir de plus près ces icônes . Maintenant il suffit de savoir qu'elles existent..

Si nous cliquons sur le symbole magnétique  , les temps de fondu et le son vont se superposer correctement.

Avec les loupes + et -  nous pouvons élargir (et réduire) la piste image, horizontalement. Dans le coin inférieur droit on trouve un bouton rouge et des flèches :

Avec les flèches on peut élargir les images (et le son) en hauteur.

Le bouton rouge sert à insérer des images ou du son.



A la leçon suivante nous allons voir comment introduire des images dans notre montage.