



## **ORESME**

Outil de Rédaction et d'Édition de Sous-titres pour Médias Électroniques

### **Manuel de l'utilisateur**

ORESME (Nicole), en Normandie v. 1325 - Lisieux 1382, prélat et érudit français. Évêque de Lisieux, il est l'un des premiers à avoir rédigé ses traités scientifiques et philosophiques en français. (Le petit Larousse)

## **Table des matières**

Table des matières	1
Guide de l'utilisateur d'ORESME	1
Généralités	2
Introduction	2
Exigences matérielles	2
Exigences logicielles	2
Exigences opérationnelles (multimédia)	3
Installation	3
Configuration	3
Présentation d'ORESME	5
Description	5
Principe de fonctionnement	5
Tableau	5
Styles	5
Polices (fontes)	6
Alignement	6
Retraits	6
Espace avant le paragraphe	6
Attributs des caractères	6
Sous-titres fragmentés (épars)	7
Utilisation d'ORESME	8
Lancement d'ORESME	8
Préparation du document	8
Saisie du texte	8
Manipulation des sous-titres	8
Créer un sous-titre	8
Supprimer un sous-titre	8
Scinder un sous-titre	9
Créer un sous-titre avec code temporel	9
Fusionner des sous-titres	9
Synchronisation des sous-titres	9
Formatage des sous-titres	9
Mode de sous-titrage	9
Alignement	9
Retraits	10

Position verticale	10
Caractères italiques, sous-lignés, colorés	10
Sous-titres simultanés	10
Importation/exportation	10
Importation	10
Exportation	11
Manuel de référence d'ORESME	12
Barre d'outils ORESME	13
Oresme	13
ORESME	13
Masquer les sous-titres	13
Plein écran (Alt+Num *)	13
Commandes multimédias	13
Retour (Alt+Ctrl+Origine)	13
Arrêter (F8)	13
Suspendre (F9)	13
Jouer (F10)	13
Avancer (F12) ou Reculer (F11) d'une image	14
Avancer (Ctrl+F12) ou Reculer (Ctrl+F11) d'une seconde	14
Ralentir (Alt+F11) Accélérer (Alt+F12)	14
Navigation à travers les sous-titres	14
Aller au début (Ctrl+Origine)	14
Aller cinq sous-titres avant	14
Sous-titre précédent (Ctrl+Haut)	14
Sous-titre courant (Ctrl+L)	14
Sous-titre suivant (Ctrl+Bas)	15
Aller cinq sous-titres après	15
Aller à la fin (Ctrl+Fin)	15
Position verticale (Alt+V)	15
Insertion, suppression et fusion de sous-titres	15
Insérer (Ctrl+Entrée)	15
Supprimer (Alt+Ctrl+Retour arrière)	15
Fusionner (Alt+Ctrl+Haut)	15
Insérer un sous-titre avec code temporel (Alt+Ctrl+Entrée)	15
Code temporel	15
Décrémenter le code temporel (Ctrl+- (pavé numérique))	15
Incrémenter le code temporel (Ctrl++ (pavé numérique))	16
Insérer le code temporel (Ctrl+0 (pavé numérique),Alt+Insertion)	16

Vérifier les codes temporels	16
Disposition	16
Rétablir les marges	16
Rétablir la disposition	16
Rétablir la disposition de la sélection	16
Insertion de caractères spéciaux	16
Additions aux menus de WORD	17
Dans le menu «Fichier»:	17
Fichier multimedia	17
Informations	17
Paramètres	17
Insérer un fichier ORESME	17
Importation Exportation	17
Dans le menu «Édition»:	17
Décaler le code temporel	17
Convertir le code temporel	18
Encadrer les sous-titres	18
Corriger le style	18
Mettre à jour le format	18
Remettre à l'ancien format	18
Formatage automatique	18
La fenêtre ORESME (multimédia)	19
Outils et indicateurs de la fenêtre ORESME	19
Affichage du code temporel	19
Curseur	19
Commandes de défilement	20
Signet	20
Plages	20
Menu de la fenêtre ORESME	20
Ouvrir	21
Fermer	21
Ré-ouvrir	21
Info	21
Options	21
Preroll (Jouer) Preroll (Pause)	21
Source du code temporel	21
Plein écran	21
Masquer les sous-titres	22

Simulation Encodage	22
Contrôles	22
Afficher les contrôles	22
Afficher le localisateur	22
Afficher la commande de vitesse	22
Vidéo analogique	22
Configurer la vidéo	22
Source vidéo	22
Sauvegarder les préférences	23
Au sujet d'ORESME	23
Quitter	23
Annexes	24
Sommaire des raccourcis clavier	25
Raccourcis de la barre d'outils ORESME	25
Raccourcis de déplacement du curseur	26
Raccourcis de formatage	26



## **Guide de l'utilisateur d'ORESME**

## **Généralités**

### **Introduction**

ORESME est un outil de création et de diffusion de fichiers de sous-titres utilisant Word pour Windows comme éditeur et le multimédia sous Windows (DirectShow) comme magnétoscope virtuel. ORESME peut aussi être utilisé avec un équipement vidéo conventionnel, magnétoscope et moniteur.

ORESME facilite la création de fichiers de sous-titres en libérant l'utilisateur des préoccupations techniques du sous-titrage. Pour ce faire, ORESME utilise les attributs visibles du texte et les traduit en commandes nécessaires pour reproduire l'apparence du texte, dans la mesure où le médium le permet.

Les fichiers créés par Oresme peuvent être diffusés directement d'ORESME ou exportés sous d'autres formats pour fin d'encodage et de diffusion.

### **Exigences matérielles**

Pour travailler avec ORESME, il faut, au minimum, un ordinateur rapide équipé pour le multimédia:

- Pentium IV MMX, 1GHz ou mieux

- RAM 256 Mo ou plus

- Carte graphique accélérée RAM 32 Mo, munie d'une fonction de superposition (overlay)

- Disque à grande capacité (40 Go et plus)

Il est cependant recommandé d'utiliser l'ordinateur le plus performant. De plus, la taille du disque doit satisfaire les exigences de stockage des fichiers multimédias (10 Mo/min. pour le format Vidéo CD).

De plus les équipements suivants peuvent être nécessaires selon le mode de fonctionnement prévu:

- Carte d'acquisition vidéo

- Disque(s) supplémentaire(s) pour fichiers multimédia

- Interfaces sérieelles (une pour chaque appareil)

- Magnétoscope

- Encodeur/décodeur de sous-titres

- Générateur de caractères

- Lecteur de code temporel

- Moniteur vidéo

### **Exigences logicielles**

ORESME requiert les logiciels suivants:

- Windows 2000/XP

- DirectX 8.1b ou ultérieur

Word 2000 ou ultérieur

Si on doit effectuer l'acquisition des document vidéo, des logiciels d'acquisition et d'édition au format choisi sont nécessaires.

### **Exigences opérationnelles (multimédia)**

Pour fonctionner en mode multimédia, on doit aussi pouvoir obtenir les documents à sous-titrer sous forme de fichiers multimédias. Les installations plus importantes peuvent être équipées d'un «browser» permettant d'accéder aux fichiers à même un serveur vidéo. Les installations plus modestes peuvent effectuer l'acquisition avec une carte de capture vidéo. Oresme peut fonctionner avec la plupart des fichiers multimédias compatibles au Media Player de Windows. À ce jour, ce sont les fichiers au format Vidéo CD qui donnent globalement les meilleurs résultats. Les critères à considérer pour le choix du format sont les suivants :

- Qualité acceptable, surtout pour le son
- Densité raisonnable
- Temps de traitement minimal
- Repérage rapide et précis

### **Installation**

Une fois l'ordinateur correctement configuré pour le multimédia et Word installé, on doit procéder à l'installation d'ORESME.

Une fois l'installation complétée, on doit effectuer les vérifications suivantes:

- les polices requises pour votre application doivent être présentes dans la liste des polices de Word.
- le modèle oresme.dot doit apparaître dans la liste des modèles disponibles pour la création de nouveau fichier, pour tous les usagers concernés.

*L'installation d'ORESME s'effectue par une procédure manuelle. Cette procédure sera éventuellement remplacée par une installation semi-automatique.*

### **Configuration**

Oresme peut être utilisé pour créer simultanément ou alternativement des fichiers de différentes formes de sous-titrage : codés pour malentendant, traductions visibles, télétexte, multilingues codés (STM), etc. Chaque forme comporte ses particularités : polices et attributs, nombre de caractères par ligne, etc.

ORESME peut être configuré pour travailler en multimédia ou avec un magnétoscope ou les deux en alternance. ORESME peut créer des fichiers pour diffusion sur des appareils même si ceux-ci ne font pas partie de la configuration, les pilotes fonctionnent alors en mode virtuel et simulent le comportement de ces appareils. ORESME supporte l'affichage multimédia, la capture vidéo (avec le périphérique adéquat), et peut passer de l'un à l'autre facilement.

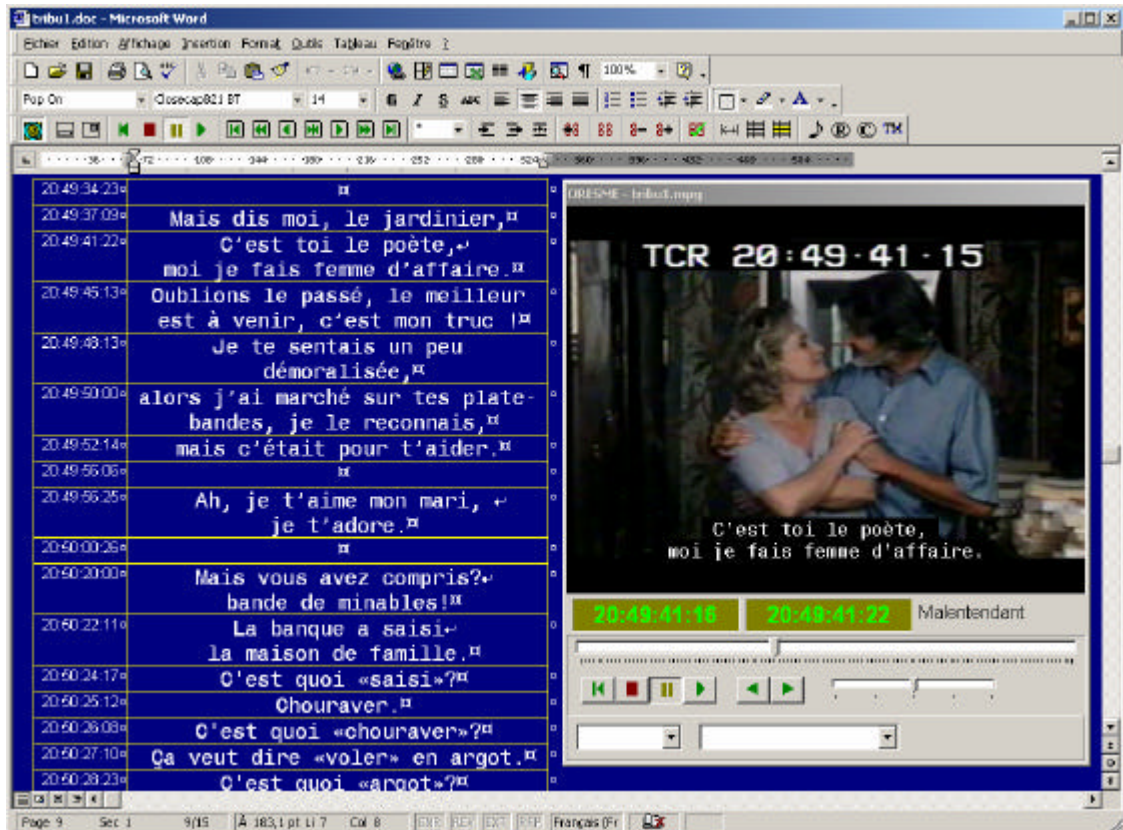
Le code temporel peut venir de différentes sources ou être calculé à partir du fichier multimédia.

*La configuration se fait présentement par édition de fichier d'initialisation. Cette méthode peu conviviale sera remplacée par un ensemble de boîtes de dialogue qui assisteront l'utilisateur dans cette tâche.*

## Présentation d'ORESME

### Description

ORESME pour Word est un ensemble d'outils pour la préparation de fichiers de sous-titres ainsi qu'un module de gestion du multimédia et des appareils périphériques.



### ORESME pour Word

### Principe de fonctionnement

#### *Tableau*

Avec ORESME, les sous-titres sont disposés en tableau dans Word. La colonne de gauche contient le code temporel correspondant au moment d'apparition ou du début d'apparition du sous-titre. La colonne de droite contient le texte du sous-titre.

#### *Styles*

ORESME utilise les «styles» pour déterminer la destination du sous-titre, son mode de défilement et sont formatage par défaut.

Par exemple, les style «Pop On», «Paint On», «Roll 2», «Roll 3» et «Roll 4» ont pour destination «Malentendant» qui désigne un canal de sous-titrage pour malentendant.

Le style «Pop On» est affiché en bloc, alors que le style «Paint On» s'affiche à mesure que les caractères sont reçus. Les styles «Roll 2», «Roll 3» et «Roll 4» se déroulent de bas en haut sur 2, 3 et 4 lignes respectivement, les caractères s'affichant à mesure sur la ligne du bas.

Pour les styles «Pop On» et «Paint On», les sous-titres sont centrés par défaut, pour les styles «Roll 2», «Roll 3», «Roll 4», ils sont alignés à gauche.

Les styles peuvent aussi servir à désigner des commandes destinées aux périphériques pour, par exemple, activer ou désactiver l'encodeur.

### ***Polices (fontes)***

Les polices utilisés par ORESME sont spécialement conçues pour reproduire fidèlement l'apparence qu'auront les sous-titres à la diffusion. La police est automatiquement choisie selon le style.

*IMPORTANT, on ne doit pas changer directement la police ou sa taille, cela peut interférer avec le dimensionnement correct des sous-titres.*

### ***Alignement***

ORESME interprète l'alignement de paragraphe tel quel, excepté l'option «justifier» qui n'est pas reconnue.

### ***Retraits***

ORESME reconnaît la position des retraits (marges) et formate le texte conformément. Cette possibilité permet, par exemple, pour du texte aligné à gauche, de le placer à gauche, au centre ou à droite.

### ***Espace avant le paragraphe***

ORESME reconnaît l'espace avant le paragraphe (en points) comme la position verticale du sous-titre. Par exemple, un espacement de 10 points placera la ligne à la position verticale 10.

### ***Attributs des caractères***

ORESME conserve les attributs des caractères et rendra correctement ceux que le médium utilisé reconnaît. En sous-titrage pour malentendant, ORESME rendra les italiques, les soulignés et les couleurs rouge, vert, bleu, jaune, cyan et magenta de même que des combinaisons de ces attributs. L'attribut barré simple représente le clignotement.

### ***Sous-titres fragmentés (épars)***

ORESME peut produire des sous-titres fragmentés (épars), c'est-à-dire plusieurs sous-titres simultanés. À l'intérieur d'une cellule du tableau, chaque paragraphe est considéré comme un "fragment" de sous-titre pouvant être formaté et placé individuellement.

Le formatage peut se faire dans Word en utilisant l'alignement et les retraits, ou dans la fenêtre Oresme avec la souris. Avec la souris, l'alignement se fait selon la position du sous-titre cliquée.

## **Utilisation d'ORESME**

### **Lancement d'ORESME**

ORESME est commandé par Word. Pour lancer ORESME, on lance d'abord Word, puis on crée un nouveau fichier utilisant le modèle **oresme.dot**, ou on ouvre un fichier préalablement créé de cette façon.

### **Préparation du document**

Une fois le document créé, vous devez spécifier le document multimédia associé, en utilisant la fonction «Fichier|Fichier multimédia» du menu de Word.

Ensuite, vous devez spécifier::

- le style par défaut
- la position verticale par défaut
- le code temporel Initial
- la norme du code temporel

La fonction «Fichier|Paramètres» donne accès au dialogue permettant d'entrer ces informations.

### **Saisie du texte**

Avec ORESME vous pouvez

- importer un document existant avec la fonction Fichier|Importer, puis effectuer le formatage et la synchronisation,
- créer un document, saisir le texte au complet puis synchroniser
- saisir et synchroniser le texte simultanément.

Vous pouvez aussi insérer un fichier ORESME existant avec la fonction «Fichier|Insérer un document ORESME»

### **Manipulation des sous-titres**

#### ***Créer un sous-titre***

Pour créer un nouveau sous-titre, placez le curseur où vous voulez créer un sous-titre et utilisez la fonction «Insérer un sous-titre» (Ctrl+Retour).

#### ***Supprimer un sous-titre***

Pour supprimer un sous-titre, placez le curseur sur le sous-titre à supprimer et utilisez la fonction «Supprimer un sous-titre» (Alt+Ctrl+Retour arrière).

### ***Scinder un sous-titre***

Pour scinder un sous-titre en deux, placez le curseur au point de séparation et utilisez la fonction «Insérer un sous-titre» (Ctrl+Retour).

### ***Créer un sous-titre avec code temporel***

Pour créer un nouveau sous-titre et insérer le code temporel simultanément, placez le curseur où vous voulez créer un sous-titre et utilisez la fonction «Insérer un sous-titre avec le code temporel» (Alt+Ctrl+Retour). Le code temporel inséré correspond à la position courante.

### ***Fusionner des sous-titres***

Pour fusionner deux ou plusieurs sous-titres en un, sélectionnez les sous-titres à fusionner et utilisez la fonctions «Fusionner les sous-titres» (Alt+Ctrl+Haut).

## **Synchronisation des sous-titres**

En tout temps, on peut entrer ou modifier un code temporel avec les outils appropriés. En visionnage, ORESME attendra l'entrée du code temporel pour passer au sous-titre suivants, en saisie de texte, l'entrée du code temporel n'interfère pas avec la position du curseur.

## **Formatage des sous-titres**

### ***Mode de sous-titrage***

Pour spécifier la destination, le mode de défilement et sont formatage par défaut, choisissez le style correspondant au comportement désiré.

Pour le malentendant:

Pop On

Paint On

Roll 2

Roll 3

Roll 4

### ***Alignement***

Pour aligner un paragraphe, utilisez les commandes Word correspondantes:

Aligné à gauche      Ctrl+Maj+G

Centré                      Ctrl+E

Aligné à droite      Ctrl+Maj+D

### ***Retraits***

ORESME reconnaît la position des retraits (marges) et formate le texte conformément. Cette possibilité permet, par exemple, de placer à gauche du texte aligné à droite.

### ***Position verticale***

Pour spécifier la position verticale du sous-titre, placer le curseur sur le paragraphe correspondant au sous-titre à déplacer et utiliser la liste déroulante (Alt+V) pour choisir la position désirée. Vous pouvez aussi déplacer le sous-titre dans la fenêtre ORESME.

### ***Caractères italiques, sous-lignés, colorés***

Pour mettre du texte en italique et/ou sous-ligné, sélectionnez le texte et enfoncez le bouton Italique (Ctrl-I) et/ou sous-ligné (Ctrl-U) de la barre d'outil de Word.

Pour mettre du texte en couleur, sélectionner le texte et choisissez la couleur dans la liste déroulante de la barre «Mise en forme» de Word.

Pour faire clignoter du texte, sélectionnez le texte et donnez-lui l'attribut «barré», soit avec l'outil de la barre de Mise en forme ou par le menu Format|Police.

### ***Sous-titres simultanés***

Pour afficher simultanément plusieurs sous-titres, entrez chaque sous-titre dans un paragraphe différent, alignez et positionnez chaque paragraphe (voir Alignement, Retraits et Position verticale).

## **Importation/exportation**

### ***Importation***

ORESME peut importer les documents que Word pour Windows peut lire. Cependant il est recommandé d'épurer le document avant d'effectuer l'importation, puisque certaines manipulations peuvent s'effectuer plus facilement avant l'importation.

La procédure d'importation vous donne le choix de certaines options, telles que le style par défaut, la position verticale par défaut, la norme de code temporel utilisée et le code temporel initial.

Une fois le fichier à importer choisi, le formatage est automatique.

Oresme peut importer les fichiers Cheetah ASC et récupérer intégralement le formatage et les codes temporels.

### ***Exportation***

ORESME peut exporter les documents produits en différents formats. Le type de document à produire est choisi dans la liste des types de fichier de la boîte de dialogue. Oresme peut exporter en format Cheetah ASC, WGBH, CCDA, STM et STM/GC.

## **Manuel de référence d'ORESME**

## **Barre d'outils ORESME**

ORESME ajoute à Word une barre d'outils spécialisés pour le sous-titrage.



## **Barre d'outils d'ORESME**

### **Oresme**

#### ***ORESME***

Le bouton «Oresme» permet d'afficher ou de cacher la fenêtre de visualisation.

#### ***Masquer les sous-titres***

En position enfoncée, ce bouton inhibe l'affichage des sous-titres.

#### ***Plein écran (Alt+Num \*)***

Ce bouton permet de passer en mode de visualisation «Plein écran» .

### **Commandes multimédias**

#### ***Retour (Alt+Ctrl+Origine)***

La commande «Retour» provoque la re-localisation au premier sous-titre du document. En mode multimédia, le document multimédia est re-localisé à la position correspondante. Cette fonction n'est pas disponible en mode magnétoscope.

#### ***Arrêter (F8)***

La commande «Arrêter» provoque l'arrêt de la diffusion et une réinitialisation de la synchronisation. En mode multimédia, la diffusion du fichier multimédia est arrêtée. En mode magnétoscope, la lecture du code temporel est arrêtée.

#### ***Suspendre (F9)***

La commande «Suspendre» suspend la diffusion du document.

En mode multimédia, la diffusion du document multimédia est suspendue, (pause).

En mode magnétoscope, la diffusion de sous-titres est suspendue, mais la lecture du code temporel demeure active.

#### ***Jouer (F10)***

La commande «Jouer» lance la diffusion de sous-titres.

En mode multimédia, la fonction jouer provoque la re-localisation du document multimédia à la position du curseur dans le texte.

En mode magnétoscope, la fonction Jouer provoque la re-localisation du texte à la position du code temporel du document vidéo.

### ***Avancer (F12) ou Reculer (F11) d'une image***

Les commandes avancer et reculer permettent d'avancer ou reculer d'une image à la fois.

NOTE: ces commandes n'ont pas d'outils correspondants.

### ***Avancer (Ctrl+F12) ou Reculer (Ctrl+F11) d'une seconde***

Les commandes avancer et reculer permettent d'avancer ou reculer d'une seconde à la fois.

NOTE: ces commandes n'ont pas d'outils correspondants.

### ***Ralentir (Alt+F11)***

### ***Accélérer (Alt+F12)***

Les commandes «Ralentir» et «Accélérer» règlent la vitesse de diffusion en agissant sur la tirette de régulation de vitesse située à droite des boutons de la fenêtre ORESME. Ces commandes ne sont disponibles qu'en mode multimédia.

## **Navigation à travers les sous-titres**

*Ces fonctions sont disponibles à l'arrêt et provoquent le rafraîchissement des sous-titres simulés et l'envoi des données vers l'encodeur (s'il est présent). En mode multimédia, le document multimédia est re-localisé à la position du code temporel du sous-titre.*

### ***Aller au début (Ctrl+Origine)***

Cette fonction ramène le document au premier sous-titre.

### ***Aller cinq sous-titres avant***

Cette fonction recule le curseur au début du cinquième sous-titre précédent, ou au début du document s'il y a cinq sous-titres ou moins qui précèdent.

### ***Sous-titre précédent (Ctrl+Haut)***

Cette fonction recule le curseur au début du sous-titre précédent.

### ***Sous-titre courant (Ctrl+L)***

Cette fonction ne provoque aucun déplacement du curseur. Elle est utile pour visualiser le sous-titre courant.

### ***Sous-titre suivant (Ctrl+Bas)***

Cette fonction avance le curseur au début du sous-titre suivant.

### ***Aller cinq sous-titres après***

Cette fonction avance le curseur au début du cinquième sous-titre suivant, ou à la fin du document s'il y a cinq sous-titres ou moins qui suivent.

### ***Aller à la fin (Ctrl+Fin)***

Cette fonction avance le curseur au début du dernier sous-titre.

## **Position verticale (Alt+V)**

Une liste déroulante permet de choisir la position verticale.

La position «\*» représente la position par défaut.

Si la position est différente de la position par défaut, chaque nouveau sous-titre créé prendra cette position.

## **Insertion, suppression et fusion de sous-titres**

### ***Insérer (Ctrl+Entrée)***

Cette fonction permet d'insérer ou fractionner un sous-titres. La séparation du sous-titre se fait à la position du curseur.

### ***Supprimer (Alt+Ctrl+Retour arrière)***

Cette fonction permet de supprimer le ou les sous-titres sélectionnés.

### ***Fusionner (Alt+Ctrl+Haut)***

Cette fonction permet de fusionner les sous-titres sélectionnés. Le code temporel retenu sera celui du premier sous-titre de la sélection

### ***Insérer un sous-titre avec code temporel (Alt+Ctrl+Entrée)***

Cette fonction composite insère un sous-titre et le code temporel simultanément. L'insertion du sous-titre se fait selon la fonction «Insérer un sous-titre».

## **Code temporel**

### ***Décrémenter le code temporel (Ctrl+- (pavé numérique))***

Cette fonction soustrait une trame au code temporel. En mode multimédia, le document vidéo est repositionné au nouveau code temporel.

### ***Incrémenter le code temporel (Ctrl++ (pavé numérique))***

Cette fonction additionne une trame au code temporel. En mode multimédia, le document vidéo est repositionné au nouveau code temporel.

### ***Insérer le code temporel (Ctrl+0 (pavé numérique),Alt+Insertion)***

Une fonction permet de capter et d'insérer le code temporel.

### ***Vérifier les codes temporels***

Cette fonction permet de vérifier les codes temporels: validité du format, limites (00:00:00:00 à 23:59:59:59), séquence croissante et temps de transmission et lecture suffisants.

## **Disposition**

### ***Rétablir les marges***

Cette fonction permet de rétablir les marges gauche et droite à zéro.

### ***Rétablir la disposition***

Cette fonction permet de rétablir la disposition: largeur des colonnes, taille des fontes et styles des deux premières colonnes.

### ***Rétablir la disposition de la sélection***

Cette fonction permet de rétablir la disposition des cellules de la sélection courante: largeur des colonnes, taille des fontes et styles des deux premières colonnes.

## **Insertion de caractères spéciaux**

Des outils, de même que des raccourcis claviers permettent l'insertion de caractères spéciaux tels que la note de musique, copyright, enregistré, marque de commerce. Des outils semblables peuvent être ajoutés pour l'insertion de caractères ou de textes fréquemment utilisés.

## **Additions aux menus de WORD**

ORESME ajoute quelques fonctions aux menus «Fichier» et «Édition» de Word.

### **Dans le menu «Fichier»:**

#### ***Fichier multimedia***

Permet de sélectionner le fichier multimédia associé au fichier de sous-titre. Le nom du fichier sera mémorisé à même le document Word et sera rappelé lors des ouvertures subséquentes du document. L'ouverture d'un fichier multimédia active ce mode.

#### ***Fermer le fichier multimedia***

#### ***Rouvrir le fichier multimedia***

Permet de fermer temporairement puis de rouvrir le fichier multimédia. Ces commandes sont utiles lorsqu'on veut passer rapidement du mode multimédia au mode vidéo.

#### ***Informations***

Affiche une boîte de dialogue permettant de visualiser et saisir des informations définies par l'utilisateur. Ces informations sont conservées avec le fichier (\*.doc) et éventuellement exportées. Voir le manuel de référence technique pour plus de détails.

#### ***Paramètres***

Permet de spécifier le style par défaut (importation) la position verticale par défaut, la norme du code temporel et le code temporel de début.

#### ***Insérer un fichier ORESME***

Permet d'insérer à la position courante du curseur un fichier préalablement créé avec ORESME.

#### ***Importation***

#### ***Exportation***

Donnent accès aux fonctions du même nom. Le type de fichier à importer ou à exporter apparaît dans la liste de formats de la boîte de dialogue d'insertion de fichier.

### **Dans le menu «Édition»:**

#### ***Décaler le code temporel***

Cette fonction permet de décaler les codes temporels d'une sélection, du début à la position du curseur, de la position du curseur à la fin ou de la totalité du document.

### ***Convertir le code temporel***

Cette fonction permet de convertir le standard des codes temporels d'une sélection, du début à la position du curseur, de la position du curseur à la fin ou de la totalité du document.

### ***Encadrer les sous-titres***

Cette fonction permet d'ajouter du texte (par ex. note de musique) au début et à la fin de chaque sous-titre de la sélection. Une boîte de dialogue permet à l'utilisateur d'entrer le texte à ajouter.

### ***Corriger le style***

Cette fonction permet de changer le nom du style tout en conservant le formatage existant (alignement et indentation).

### ***Mettre à jour le format***

Cette fonction permet de convertir un fichier ORESME du format à trois colonnes au nouveau format à deux colonnes.

### ***Remettre à l'ancien format***

Cette fonction permet de convertir un fichier ORESME du format à deux colonnes à l'ancien format à trois colonnes.

### ***Formatage automatique***

*D'autres fonctions de formatage s'ajouteront:*

- .- fractionnement des sous-titres dépassant un nombre spécifié de lignes*
- .- répartition uniforme du texte sur les lignes.*

## La fenêtre ORESME (multimédia)



### Fenêtre ORESME

#### Outils et indicateurs de la fenêtre ORESME

##### *Affichage du code temporel*

La fenêtre ORESME comporte deux affichages de code temporel: code temporel courant et code temporel du prochain événement.

##### *Curseur*

Un curseur permet de naviguer dans le document multimédia. L'étendue du déplacement dépend de la plage choisie (voir le fonctionnement des pages).

### **Commandes de défilement**

Un groupe de bouton comporte les commandes: «Retour», «Arrêt», «Pause», «Jouer» et «Accélérer». Un curseur situé en bas de ce groupe permet de régler la vitesse de défilement en mode accéléré.

### **Signet**

Une liste éditable permet de mémoriser des positions et d'y retourner rapidement. Les signets sont mémorisés à même le document. Un menu, accessible en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la liste, permet d'ajouter, supprimer un ou tous les signets:

#### *Ajouter*

Ajoute un signet à la position courante du code temporel.

#### *Effacer*

Efface le signet sélectionné.

#### *Effacer tout*

Efface tous les signets.

### **Plages**

Une liste éditable permet de créer des plages à l'intérieur du document multimédia afin de réduire le temps de recherche et améliorer la résolution du positionnement. Un menu accessible en cliquant avec le bouton droit de la souris permet l'utilisation des plages:

#### *Complet*

Cette fonction permet de ramener la plage à la totalité du document.

#### *Début*

Cette fonction permet de spécifier le début d'une plage.

#### *Fin*

Cette fonction permet de spécifier la fin de la plage.

#### *Mémoriser*

Cette fonction permet de sauvegarder une plage.

#### *Effacer*

Cette fonction permet de supprimer une des plages de la liste.

#### *Effacer tout*

Cette fonction permet de supprimer toutes les plages de la liste.

### **Menu de la fenêtre ORESME**

On accède au menu de la fenêtre ORESME en cliquant avec le bouton droit de la souris sur une partie vide de la fenêtre.

### **Ouvrir**

Permet de choisir un fichier multimédia.

*Cette fonction est accessible par le menu Fichier de Word.*

### **Fermer**

Permet de fermer le fichier multimédia. Cette fonction est utilisée pour passer du mode multimédia au mode magnétoscope.

*Cette fonction est accessible du menu Fichier de Word.*

### **Ré-ouvrir**

Permet de ré-ouvrir le fichier multimédia après l'avoir fermé. Cette fonction permet le retour au mode multimédia.

*Cette fonction sera accessible du menu Fichier de Word.*

### **Info**

Ouvre une boîte de dialogue contenant des informations sur le fichier multimédia et permet de spécifier les dimensions d'affichage désirées.

*Cette fonction a surtout servi au débogage.*

### **Options**

Ouvre une boîte de dialogue permettant de spécifier les paramètres d'importation et de formatage par défaut, ainsi que la norme du code temporel et le code temporel initial.

*Ce dialogue est aussi accessible par le menu Fichier de Word (Paramètres). D'autres paramètres s'y ajouteront pour supporter les options d'importation additionnelles.*

### **Preroll (Jouer)**

#### **Preroll (Pause)**

Permet de choisir le nombre de secondes de recul à effectuer avant de jouer le document multimédia lorsque la fonction «Jouer» ou «Suspendre» est utilisée pour remettre en marche.

### **Source du code temporel**

Permet de choisir la source du code temporel, lorsque plusieurs sources sont disponibles (i.e. VITC, LTC).

### **Plein écran**

Cette fonction permet de passer en mode d'affichage plein écran.

### ***Masquer les sous-titres***

Lorsque cet item du menu est coché, l'affichage des sous-titres est suspendu.

### ***Simulation***

#### ***Encodage***

Ces deux items ouvrent des sous-menus permettant de choisir quelles destinations sont simulées ou encodées.

Les sous-titres simulés apparaissent dans la fenêtre ORESME. Les sous-titres encodés sont transmis aux appareils d'encodage désignés.

### ***Contrôles***

Ouvre un sous-menu permettant de configurer l'affichage du panneau de contrôle du diffuseur multimédia.

#### ***Afficher les contrôles***

Cet item du sous-menu « Contrôles » permet d'afficher ou de cacher le panneau de contrôle du diffuseur multimédia. Ce panneau est automatiquement affiché lorsqu'on passe en multimédia. Des options supplémentaires permettent d'afficher ou de cacher des contrôles spécifiques.

#### ***Afficher le localisateur***

Permet d'afficher ou cacher les outils de repérage et de gestion des plages.

#### ***Afficher la commande de vitesse***

Permet d'afficher ou cacher la commande de vitesse variable.

#### ***Vidéo analogique***

Lorsque cette option est cochée, ORESME utilisera le périphérique de capture vidéo, si disponible.

#### ***Configurer la vidéo***

Cette fonction donne accès à la boîte de dialogue du pilote du périphérique de capture pour permettre sa configuration (source, réglage des couleurs, etc).

*Note : Les items de ce sous-menu ainsi que les dialogues disponibles dépendent de l'appareil de capture utilisé.*

#### ***Source vidéo***

Cette fonction permet de choisir la source vidéo.

**Sauvegarder les préférences**

Permet de sauvegarder la disposition (taille et position) de la fenêtre ORESME. de même que les options choisies.

**Au sujet d'ORESME**

Affiche une présentation d'ORESME avec la version du produit.

**Quitter**

Permet de quitter ORESME.

*Note : Cette fonction ne devrait être utilisée que pour quitter que lorsque ORESME est lancé isolément (sans Word). Normalement, Word lance et termine l'exécution d'ORESME.*

## **Annexes**

## Sommaire des raccourcis clavier

### Raccourcis de la barre d'outils ORESME

Fonction	Raccourcis	Note
Plein écran	Alt+* (pavé numérique)	
Retour au début	Alt+Ctrl+Origine	multimédia
Arrêter	F8	multimédia
Suspendre (pause)	F9	multimédia
Visualiser	F10	multimédia
Reculer d'une image	F11	multimédia
Avancer d'une image	F12	multimédia
Reculer d'une seconde	Ctrl+F11	Multimédia
Avancer d'une seconde	Ctrl+F12	Multimédia
Ralentir	Alt+F11	Multimédia
Accélérer	Alt+F12	Multimédia
Aller au début	Ctrl+Origine	
Sous-titre précédent	Ctrl+Haut	
Sous-titre présent	Ctrl+L	maj l'affichage et positionner document
Sous-titre suivant	Ctrl+Bas	
Allez à la fin	Ctrl+Fin	
Position verticale	Alt+V	ouvre la liste déroulante
Insérer un sous-titre	Ctrl+Retour	peut aussi scinder un sous-titre
Supprimer un sous-titre	Alt+Ctrl+Retour arrière	
Fusionner des sous-titres	Alt+Ctrl+Haut	
Insérer un sous-titre avec le code temporel	Alt+Ctrl+Retour	
Insérer le code temporel	Ctrl+0 (pavé numérique) Alt+Insertion	
Décrémenter le code temporel	Ctrl+- (pavé numérique)	
Incrémenter le code temporel	Ctrl++ (pavé numérique)	
Note de musique	Alt+M	
Nom enregistré	Alt+R	
Droits réservés	Alt+C	
Marque déposée	Alt+T	

## Raccourcis de déplacement du curseur

Fonction	Raccourcis	Note
Caractère suivant	Droite	1
Caractère précédent	Gauche	1
Mot suivant	Ctrl+Droite	1
Mot précédent	Ctrl+Gauche	1
Ligne suivante	Bas	1
Ligne précédente	Haut	1
Sous-titre suivant	Ctrl+Bas	1
Sout-titre précédent	Ctrl+Haut	1
Début de la ligne	Origine	1
Fin de la ligne	Fin	1
Écran plus bas	Page Suivante	1
Écran plus haut	Page Précédente	1
Début du document	Ctrl+Origine	1
Fin du document	Ctrl+Fin	1
Cellule suivante	Alt+Bas	
Cellule précédente	Alt+Haut	
Première cellule de la rangée	Alt+Origine	
Dernière cellule de la rangée	Alt+Fin	
Première cellule de la colonne	Alt+Page Précédente	
Dernière cellule de la colonne	Alt+Page Suivante	

*Note 1. pour ces fonctions, ORESME maintient le curseur dans le texte.*

## Raccourcis de formatage

Fonction	Raccourcis	Note
Italique	Ctrl+I	
Souligné	Ctrl+U	
Centrer	Ctrl+E	
Aligner à gauche	Ctrl+L	
Aligner à droite	Ctrl+R	