

Où on se rend compte de la puissance des styles de PTE !

Une feuille de style permet de recopier très simplement un "bout de projet" (fait par quelqu'un d'autre) pour l'utiliser dans son propre projet, avec ses propres images.

Les cubes, un peu difficiles à construire pour beaucoup, sont ainsi revenus à la mode.

Je vous propose de découvrir la résolution d'un cube de Rubik en 20 opérations, là où il en faut des centaines lorsque l'on s'y prend méthodiquement. Il s'agit d'un cas réel, un des plus compliqués à résoudre semble-t-il, que j'ai trouvé là (fichier pdf) :

<http://up.sur-la-toile.com/iIyU>

Je suis en fait parti de la fin, avec un cube parfait, pour le dé-construire au fur et à mesure du recul dans le temps. C'était la seule façon de faire puisque mes faces doivent être correctement orientées.

J'ai été étonné d'apprendre qu'il existe toujours des passionnés de ce super casse-tête, et que certains, après avoir analysé une configuration donnée pendant une heure, sont capables de résoudre le cube en moins de 8 secondes !!!

<http://www.atlantico.fr/pepitesvideo/rubik-cube-nouveau-record-monde-en-736-secondes-801906.html>

Le cube de Rubik comporte 26 petits cubes, et comme j'ai mis un miroir pour voir deux autres faces, c'est 52 cubes (très incomplets) que PTE traite pour chaque vue (je n'ai pas effacé les quelques cubes qui ne se voient pas)..

Le "bout de projet" cité plus haut est donc assez compliqué ici puisqu'il comporte 25 vues. Le fichier .pte ne pèse pas moins de 14 Mo. Heureusement le fichier .exe est beaucoup plus léger. Quant au fichier de style, il pèse moins de 1 Mo avec les divers fichiers (cadres, miroir...) !

-----

Le style a été fait pour un format de 16/9

Dans le mode d'emploi qui suit, je crois que je vous ai grandement mâché le peu de travail qu'il vous faudra faire. N'importe quel débutant PTE doit pouvoir s'en sortir. C'est d'ailleurs le but des styles.

Mais un point revient constamment : **soyez patient**, soyez patient ! (c'est quand même un gros projet, et l'ordi/PTE a du travail à faire). Cela dépend bien sûr de votre ordi.

**Ouvrir PTE.** C'est préférable d'ouvrir PTE plutôt que de faire "Nouveau" projet, car PTE garde des choses en mémoire ce qui ralentit ensuite son travail.

**Ouvrir un projet en 16/9.**

**Dans la première vue, il faut mettre une image qui servira d'image de fond.** Elle doit être au format 16/9. Sa présence est *obligatoire*. Ce peut être une jpg, une png ou une bmp. Mais on ne peut pas se contenter non plus de mettre un "Rectangle" de PTE. Par exemple, si l'on veut absolument un fond noir, il faut faire et mettre un fichier d'une image noire.

**Ensuite il faut mettre les six images qui couvriront les six faces du cube reconstruit.**

Chaque image doit avoir un **format carré**, par exemple 600x600 pixels (on peut avoir un fichier plus détaillé, ce n'est pas interdit, 800x800 ou même 1000x1000 mais là, c'est déjà du luxe).

**Il faut mettre chacune des six images dans une vue séparée.**

Attention. Si les images sont glissées sur la table de montage, elles sont "Objet principal" (c'est très bien), ce qui n'est pas le cas si on les place à l'aide du bouton "Ajouter une image" dans la fenêtre O&A. **Les 7 images doivent être Objet principal** pour être prises en compte par PTE. Donc, case idoine à cocher dans l'onglet Propriétés de la fenêtre O&A si les images sont mises ainsi.

PTE vous indiquera d'ailleurs si vous avez bien choisi 7 images comme prévu.

On a donc affaire à 7 vues qui correspondent à l'image de fond et aux six faces du cube. Il peut s'agir des seules 7 vues d'un nouveau projet (pour faire une carte postale), mais bien sûr elles peuvent aussi s'insérer dans un projet plus important.

**Il faut sélectionner ces 7 vues. Et uniquement elles.**

(Un clic sur la première vue, puis en appuyant sur Maj, cliquer sur la septième vue. Et en utilisant CTRL si dans un projet les sept images ne sont pas contiguës).

La première image (dans l'ordre de PTE) doit toujours être l'image de fond.

Il faut alors **cliquer sur "Style"**

Puis la première fois, sur le bouton "Outil" et choisir "Importer". Rechercher ma feuille de style RubikCubeV1, la sélectionner, ouvrir...

Là il est possible que PTE prenne un certain temps pour l'importation du style. Il faut être patient.

À ce stade, il est alors possible de modifier la durée qui est actuellement d'une minute et demi. Attention si on corrige cette durée, la nouvelle valeur est conservée tant que PTE reste ouvert. Lorsque l'on modifie la valeur, PTE met du temps à le prendre en compte et à rendre la main pour "Appliquer".

**En appliquant le style**, PTE remplace alors les 7 vues sélectionnées par 25 nouvelles vues.

Là encore, soyez patient ! Très patient !

Finalement on peut voir le résultat en cliquant sur **"Prévisualisation"**. Là aussi, PTE doit travailler dur et il lui faudra encore un temps certain pour obéir. Mais cela n'en vaut-il pas la peine finalement ???

Vous pouvez modifier chaque vue à votre guise, ajouter du texte par exemple ("Bonne Fête"... page 24), ou modifier sa durée. Attention, dans ce dernier cas, il faut absolument vérifier la case "Points de contrôle des objets proportionnels (si modification...)" par "Configurer la vue" Onglet Principal, Durée de la vue, et case tout en bas de la page. Il est hautement préférable qu'elle soit bien cochée si vous n'êtes pas familier de ces changements.

Si vous faites un fichier exe, PTE là encore prendra un peu de temps à le faire. Mais comme vous avez pu le voir avec l'exemple, le fichier exe par contre ne demande pas trop de temps à s'ouvrir.

De même l'enregistrement du fichier .pte sera un peu long (14 Mo !)

Si le choix des images ne vous convient pas, recommencez en **effaçant carrément les 7 vues** (ne pas seulement remplacer les images dans les vues), car il semble que PTE conserve (+/- ?) ce qu'il a importé le premier coup. Le mieux est de fermer puis de réouvrir PTE.

Malgré les apparences (qui on le sait, sont trop souvent trompeuses !), ce que l'on voit dans le miroir est rigoureusement ce que montrerait un vrai miroir placé au même endroit. Les deux cubes sont en effet placés de chaque côté du plan du miroir de façon rigoureusement symétrique, et ils effectuent les mêmes mouvements symétriques. Sauf erreur !

*Remarques pour les experts/curieux.*

C'est à ma surprise je dois le dire, que PTE accepte sans broncher de changer de vue sans perdre trop de temps (malgré les 436 objets par page, mais il est vrai, sans beaucoup de points de contrôle). Un très bon point pour PTE donc. J'en avais grand peur, cela aurait fait tomber le projet à l'eau !

Alors, même si je pouvais sans doute faire plusieurs opérations sur une même vue, je n'ai pas hésité à changer de vue à chaque fois (quitte à alourdir un peu le fichier .pte). Cela me permettait de ne pas avoir à séparer les tronçons pour les vitesses non linéaires en n'ayant que deux points de contrôle. Cela me permettait aussi de pouvoir modifier facilement la durée de chaque opération. Car à la fin ne trouvez-vous pas que c'est quand même un peu monotone ! Je n'ai pas pris le temps de supprimer les "scories" (tous les fichiers qui momentanément ne servent pas).

Et je n'ai pas toujours été très ordonné (donc, si vous farfouiller les fichiers, tenez-en compte ! Et ne m'en tenez pas rigueur).

Selon vos remarques il pourra y avoir une V2.