


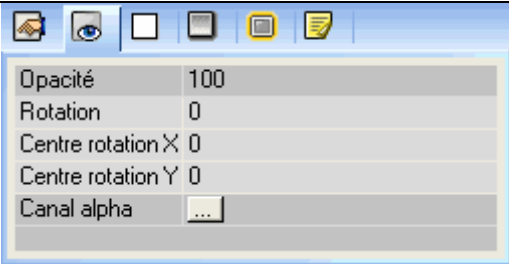
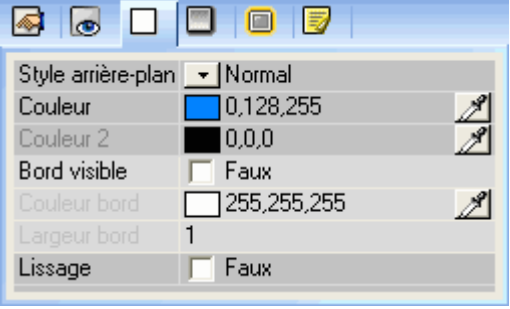
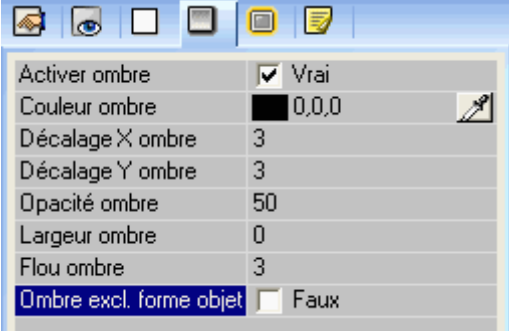
Différents outils/objets et leurs propriétés

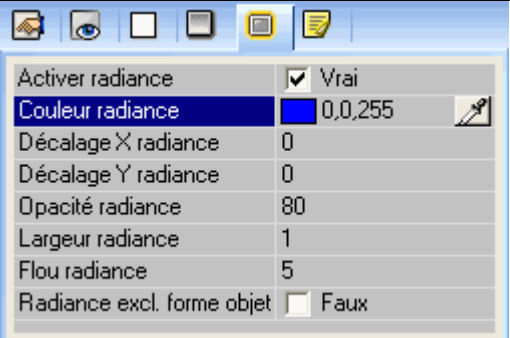
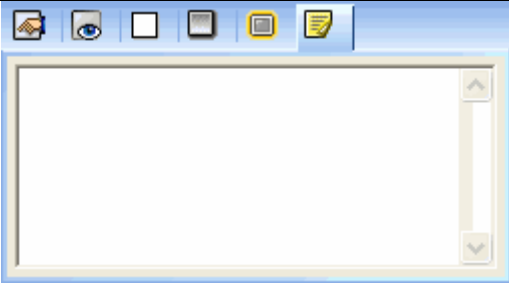
Propriétés communes (ou presque)

En cliquant droit sur un objet, on affiche la un menu contextuel qui permet d'accéder à la boîte de dialogue propriétés, contextuelle elle aussi. Exemple pour un objet image :

Événements...	→	Ouvrir la boîte de dialogue événement
Renommer...	→	Renommer l'objet
<hr/>		
Edition	→	Copier, couper, enregistrer dans la bibliothèque ...
Arranger	→	Mettre en avant ou en arrière
✓ Afficher objet	F3 →	Si cette option est cochée, l'objet est visible et sensible (les événements sont actifs) sinon, l'objet est caché et non sensible (les événements sont inactifs).
Adapter taille	→	Afficher l'image à sa taille réelle.
Ajouter zone sensible	→	Placer un rectangle transparent sur l'image
Ajouter objet zone sensible	→	N'importe quel autre objet de la page devient "sous-objet" de l'objet actif et peut être transformé en zone sensible
Propriétés	F12	

Propriétés

	
<p>Onglet général : permet de modifier le nom, de définir les coordonnées du coin Haut-Gauche, la largeur et la hauteur, de choisir visible ou non, de verrouiller l'objet (il devient non sélectionnable sur la page), de lui rajouter des mots clés pour l'inclure ensuite dans la recherche. Nouveauté : en cochant "Transparence souris" on rend l'objet inactif aux actions de la souris.</p>	<p>Onglet visibilité de modifier l'opacité et ainsi de rendre l'objet invisible (totalement transparent) tout en conservant la propriété de visibilité vraie. On peut aussi lui affecter une rotation en donnant des valeurs numériques, ce qui est bien plus précis qu'avec l'outil Rotation.</p>
	
<p>Onglet rectangle : permet de définir l'arrière plan rectangulaire de l'objet, couleur, bordure...</p>	<p>Onglet ombre : créer une ombre et définir toutes ses propriétés: couleur, transparence, dimensions, forme...</p>

	
<p>Onglet radiance : créer un effet de halo et définir toutes ses propriétés</p>	<p>Onglet notes : espace prévu pour noter des informations utiles lors de la phase de création</p>

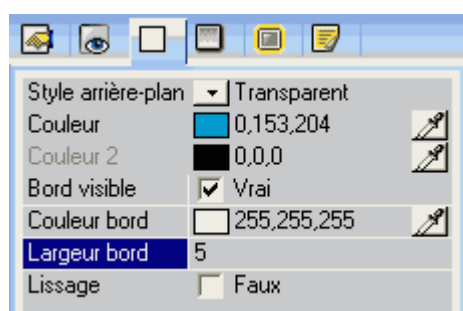
Propriétés particulières

1) Outil rotation

Ce n'est pas un objet mais un outil : l'outil Rotation vous permet de faire pivoter des objets autour d'un centre de rotation.

Les objets suivants peuvent faire l'effet d'une rotation : Vidéo, Image, Polygone, Rectangle, GIF animé, Tracé d'animation.

2) Rectangle



L'onglet rectangle permet de paramétrer les caractéristiques suivantes :

Style arrière-plan : permet de rendre votre rectangle transparent ou de le doter d'un effet de dégradé. L'option *Transparent* est utile si vous souhaitez ne créer qu'un simple cadre (voir ci-dessous) ou une zone invisible.

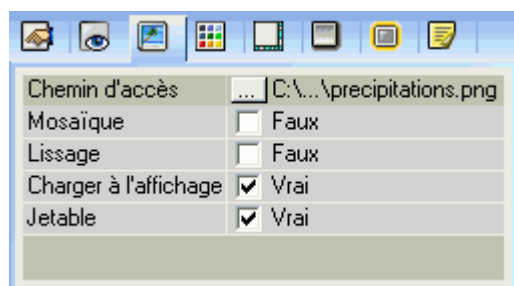
Couleur : Attribue une couleur solide à votre rectangle. Cliquez sur le rectangle coloré situé sur la gauche du champ ou faites appel à la Pipette.

Couleur2 : Si vous avez sélectionné un arrière-plan de type dégradé, vous pouvez recourir à la propriété Couleur2 pour créer un effet de transition de couleur du haut en bas du rectangle.

Le bas de la boîte de dialogue contient les paramètres relatifs au cadre.

Activez **Bord visible** pour doter votre rectangle d'un cadre et utilisez le bouton **Couleur bord** pour en choisir la couleur. Indiquez la largeur voulue dans le champ **Largeur bord**.

3) Image



L'onglet Image permet d'accéder aux réglages suivants :

Chemin d'accès : Indique le chemin d'accès à l'image que vous avez sélectionnée lors de la création de l'objet image. Pour choisir un autre chemin (ou une autre image), cliquez sur le bouton Parcourir pour afficher la boîte de dialogue Ouvrir. Vous pouvez également double-cliquer sur l'objet image.

Mosaïque : Si vous cochez cette option, l'image n'est pas mise à l'échelle, mais répétée dans l'objet image autant de fois que l'espace disponible le permet, jusqu'à ce que l'objet soit entièrement rempli. Vous pouvez ainsi créer un arrière-plan pour la page entière à l'aide d'une image de très petite taille (par exemple, briques, panneaux, etc.). Si l'image est plus grande que l'objet image, elle ne sera visible qu'en partie.

Lissage : Par défaut, cette option est désactivée. Toutefois les images mises à l'échelle ont souvent une meilleure apparence si elles sont lissées. Observez l'effet obtenu en activant et désactivant tour à tour l'option. Souvenez-vous cependant que *le lissage exige davantage de mémoire que la mise à l'échelle traditionnelle*.

Charger à l'affichage : lorsque cette option est activée, le fichier objet n'est chargé en mémoire que lorsque la page y fait appel. Si cette option n'est pas activée, l'image est chargée en mémoire dès que la page s'affiche :

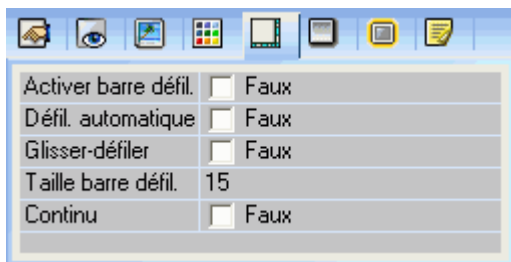
Avantage : Lorsqu'une page comporte de nombreux objets, surtout si ceux-ci sont volumineux, son affichage risque d'être ralenti dans la mesure où tous les objets graphiques (images et vidéos) doivent d'abord être ouverts. En activant l'option "Charger à l'affichage" de tous les objets invisibles, vous obtenez un saut de page plus rapide.

Inconvénient : l'objet s'affiche un peu plus lentement, puisque le fichier n'est pas en mémoire, mais doit au contraire être ouvert. Le temps d'attente dépend de la vitesse de l'ordinateur.

Jetable : entraîne la suppression du fichier de la mémoire dès que l'objet correspondant devient invisible (par ex. à la suite d'une action Cacher).

Avantage : La mémoire est libérée.

Inconvénient : Le fichier doit être ouvert à chaque affichage.



L'onglet Défilement ouvre de la boîte de dialogue ci-contre.

Activer barre défil. : pour ajouter des barres de défilement à votre image (si la taille de l'image dépasse celle du cadre).

Vous devez activer ce champ afin d'accéder aux zones de l'image situées hors de la page.

Il vous est possible de définir la zone de l'image à afficher

lors de son ouverture. Il vous suffit de choisir la zone en question au moyen des barres de défilement en mode Création, puis d'enregistrer le document. Mediator sauvegarde alors également les coordonnées de la zone de l'image à afficher. Si vous ne voulez pas que les barres de défilement soient visibles dans la version exécutable finalisée, désactivez l'option "Activer barre défil." après avoir défini la zone à afficher.

Défil. automatique : active le défilement automatique de l'image dès que le pointeur s'approche d'un de ses bords. Si par exemple le pointeur atteint le bord gauche du cadre de l'image, cette dernière défile de gauche à droite, et vice-versa. Plus le pointeur est proche du bord du cadre, plus le défilement de l'image est rapide. Cette option ne peut être sélectionnée que si la fonction **Glisser-défiler** est également activée (Mediator active d'ailleurs cette dernière automatiquement si vous choisissez le défilement automatique), et n'est pas compatible avec les barres de défilement.

Glisser-défiler : permet à l'utilisateur d'empoigner l'image pour la faire défiler : en cliquant sur l'image tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, il lui est possible de déplacer l'image dans n'importe quelle direction à l'intérieur de son cadre. Cette option peut être utilisée seule ou conjointement à d'autres options de défilement.

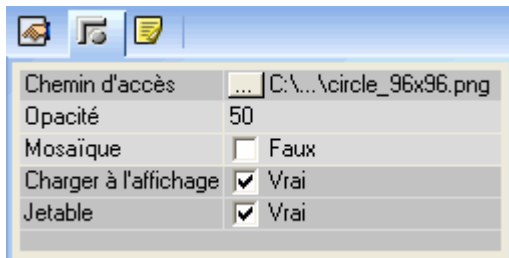
Taille barre défil. : définit la taille de la barre de défilement lorsque l'option "Activer barre défil." est activée.

Continu : Lorsque cette option est sélectionnée, au lieu de s'arrêter une fois le bord droit ou gauche de l'image atteint, le défilement de l'image reprend à partir du bord opposé, sans interruption. Cette fonction s'avère particulièrement utile dans le cas d'images à 360°, car elle vous permet d'obtenir un véritable effet panoramique, donnant à l'utilisateur l'impression de se trouver au milieu d'une pièce ou d'un paysage et de pouvoir inspecter tout ce qui l'entoure. Cette option n'est pas compatible avec l'emploi de barres de défilement.

Remarque : Vous pouvez ajouter des zones sensibles ou des objets zone sensible à une image dont le défilement a été activé, et, par conséquent, faire défiler ces zones sensibles avec l'image.

Toutefois, la définition d'un effet de transparence ou d'une couleur transparente ainsi que l'application d'un canal alpha ne sont pas compatibles avec le défilement d'image.

4) Relief 3D

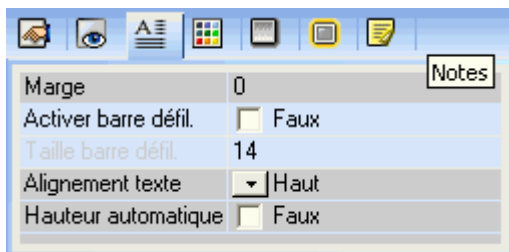


Un relief 3D est réalisé avec une image en niveaux de gris qui modifie l'image située en dessous.

Dans ce type d'image, les valeurs déterminant la couleur vont de 0 à 255, 0 correspondant au noir et 255 au blanc. Si un pixel de l'image en niveaux de gris a la valeur 128, le point correspondant de l'image située en dessous reste inchangé.

Si le pixel a une valeur supérieure à 128, le point correspondant est plus clair, tandis que si la valeur est inférieure, il est plus sombre.

5) Texte



Marge : Indique l'espacement entre le cadre de l'objet texte et le texte lui-même, en pixels.

Activer barre défil. : Pour ajouter une barre de défilement à la droite de votre objet texte.

Taille barre défil. : Sert à paramétrer la largeur de la barre de défilement.

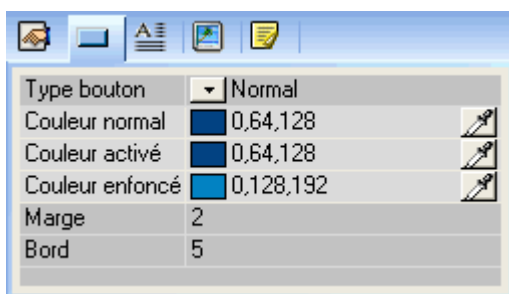
La barre de défilement peut être paramétrée plus finement

dans l'onglet Couleur

Alignement texte : Pour choisir une option d'alignement **vertical** pour le texte au sein de l'objet texte.

Hauteur automatique : Pour que la hauteur du cadre s'adapte automatiquement à celle du texte.

6) Bouton



Onglet bouton :

Type bouton : Cette propriété définit le type du bouton, qui peut être Normal ou Personnalisé

Normal : Avec ce type de bouton, vous pouvez faire appel aux trois champs relatifs à la couleur situés sous l'option "Type bouton" pour lui attribuer différentes couleurs suivant son état.

Les trois états possibles sont : "Normal" (le pointeur est situé en dehors du bouton), "Activé" (le pointeur est situé

sur le bouton) et "Enfoncé" (le bouton a reçu un clic).

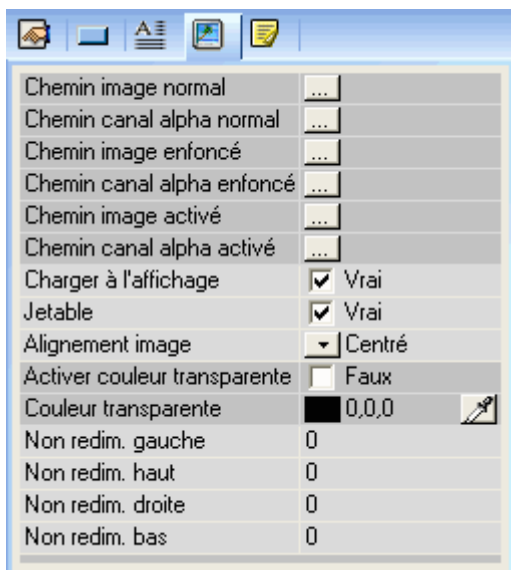
Vous pouvez également placer une image sur le bouton au moyen de l'onglet Image. Cette image est affichée au centre du bouton, quel que soit son état.

Personnalisé : Si vous sélectionnez ce type, la couleur et le bord du bouton disparaissent, seul le libellé restant visible. Cliquez maintenant sur l'onglet Image pour choisir des images pour chacun des trois états du bouton

Marge : Ce champ détermine l'espacement entre le contour du bouton et le libellé ou l'image qui y sont placés, en pixels.

Bord : Cette option concerne l'effet 3D donné au pourtour du bouton. Plus la valeur du champ Bord est élevée, plus l'effet 3D est important.

Onglet Image :



Si le bouton est de type *Normal*, les images que vous sélectionnez ici sont toujours affichées sur le bouton, quel que soit son état. Le rapport X/Y des images est préservé (en d'autres termes, elles ne sont pas mises à l'échelle de manière à recouvrir toute la surface du bouton).

Si le bouton est de type *Personnalisé*, ces deux images sont affichées seulement lorsque le bouton est dans l'état Normal. Le rapport X/Y n'est pas préservé, ce qui signifie que Mediator adapte les dimensions des images afin qu'elles recouvrent toute la surface du bouton. Pour préserver le rapport X/Y initial, cliquez avec le bouton droit de la souris et choisissez "Adapter taille" dans le menu contextuel.

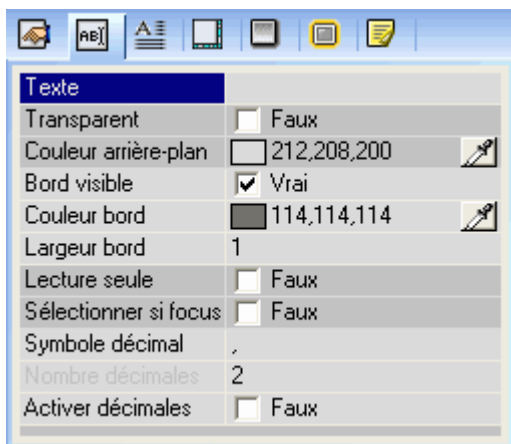
Un canal alpha vous permet de doter l'image située sur le bouton d'un effet de transparence. C'est une image en

niveaux de gris. Le noir rend cette deuxième image totalement transparente et le blanc totalement opaque. Les niveaux de gris compris entre le blanc et le noir appliquent différents degrés de transparence : plus ils sont foncés, plus l'image sous-jacente devient transparente.

Activer couleur transparente et **Couleur transparente** : permet de créer des boutons non rectangulaires en rendant transparent un fond monochrome.

Les quatre propriétés permettent de définir le nombre de pixels à ne pas redimensionner sur chacun des côtés du bouton lorsqu'il est redimensionné. Cette opération permet d'éviter la déformation des éléments graphiques affichés sur le pourtour du bouton .

7) Entrée

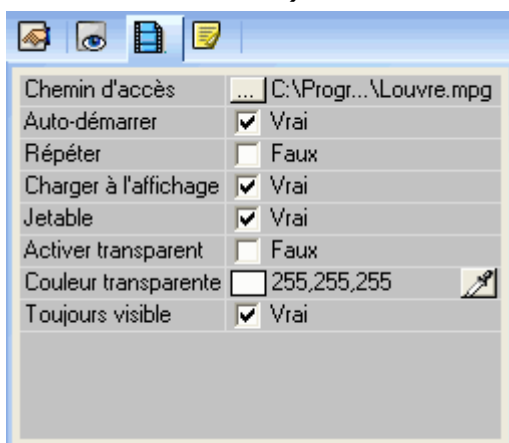


Texte : Ce champ correspond à la propriété contenant la valeur de l'objet Entrée. Il s'agit d'une valeur de type texte (ou chaîne de texte). Vous pouvez faire appel à l'action Définir propriété pour lui attribuer une valeur différente. Pour accéder à cette valeur, vous utilisez l'expression Entree.Text, où Entree est le nom de l'objet Entrée auquel vous souhaitez accéder.

Lecture seule : Empêche l'utilisateur de saisir de nouvelles données dans le champ, il est seulement autorisé à lire la valeur de l'objet Entrée. Le contenu de la variable désignée est alors affiché dans le champ (par exemple un score)

Sélectionner si focus : Si cette case est cochée, le contenu de l'objet Entrée est entièrement sélectionné (mis en contraste) dès que l'objet Entrée lui-même est sélectionné.

8) Vidéo



Auto-démarrer : La vidéo démarre dès que la page s'affiche. Dans le cas contraire, elle ne démarre qu'à la suite d'une action Démarrer, sa première image étant jusque là affichée dans l'objet vidéo.

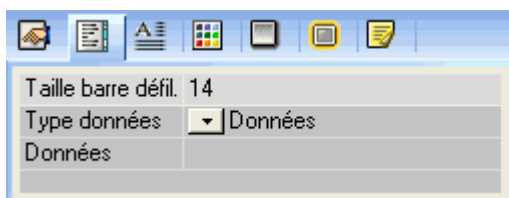
Répéter : la vidéo est diffusée en boucle jusqu'à ce qu'une action Arrêter y mette fin ou qu'une autre page soit affichée. Dans le cas contraire, la vidéo s'arrête sur son image finale après sa première diffusion.

Toujours visible : DirectX Media vous permet de lire plusieurs vidéos simultanément dans Mediator. Toutefois, la qualité de lecture risque de se dégrader si vous diffusez plusieurs vidéos à partir de la même page ou redimensionnez la vidéo ou encore si la vidéo est diffusée en parallèle avec d'autres activités.

Méfiez-vous des GIF animés. Quoique de petite taille, ils exigent une grande puissance de traitement. Si, durant l'exécution d'un GIF animé, vous constatez une baisse de performance de votre vidéo, convertissez le fichier GIF au format AVI. La compression RLE est celle qui requiert le moins de puissance de traitement.

Mediator est capable d'effectuer de nombreuses opérations simultanément, tandis que la seule fonction de Media Player est de permettre la lecture de vidéo. Ne vous attendez donc pas à obtenir la même performance de lecture de vidéo dans Mediator si vous animez des objets ou faites appel à des effets de transition élaborés en parallèle à la diffusion.

9) Zone de liste



Type données : Il existe cinq types :

Données : Les données sont entrées par vous-même dans la zone de liste, par le biais du champ **Données** décrit plus loin.

Sommaire : Répertorie toutes les pages de votre document (à part celles que vous avez exclues en

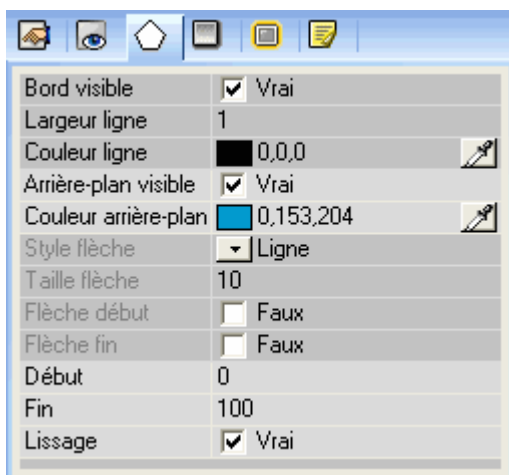
désactivant l'option "Inclure dans Sommaire" de leur boîte de dialogue Propriétés). Chaque page est représentée dans la zone de liste par son libellé descriptif tel qu'il figure dans le champ Description de la boîte de dialogue Propriétés de la page et non pas par son nom même.

Index : Contient tous les mots-clés du document.

Recherche : Contient tous les mots figurant dans les objets texte ainsi que sur les, à condition que vous n'ayez pas désactivé l'option "Inclure dans Recherche" de la boîte de dialogue Propriétés des pages correspondantes. Vous pouvez recourir au Gestionnaire de recherche (**Document / Gestionnaire de recherche**) pour exclure de la recherche tous les mots dénués d'intérêt ("le", "la", "et", "ou", etc)

Historique : Mémoire toutes les pages déjà visitées (que ce soit en mode Test ou dans la version exécutable finale). Faites-y appel lorsque vous souhaitez permettre à vos utilisateurs de visionner à nouveau une page visitée précédemment ou de revenir sur leurs pas au sein d'un document de grande taille.

10) Polygone



Cet outil permet de tracer à la fois des lignes (polygones ouverts) et des polygones fermés.

Arrière-plan visible : Disponible uniquement dans le cas d'un polygone fermé. Lorsqu'elle est activée, la couleur du polygone, spécifiée par l'option "Couleur arrière-plan", est visible. Dans le cas contraire, le polygone est transparent.

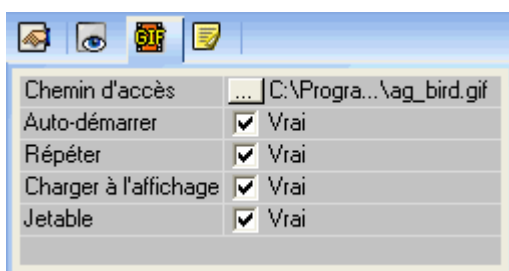
Les options relatives aux flèches ne sont disponibles que dans le cas de lignes. **Style flèche** détermine le type de flèche souhaité (ligne ou remplie).

Taille flèche : comme le nom l'indique.

Flèche début et **Flèche fin**, déterminent l'extrémité de la ligne à doter d'une flèche.

Lissage : permet de donner un aspect plus lisse aux bords de la ligne ou du polygone.

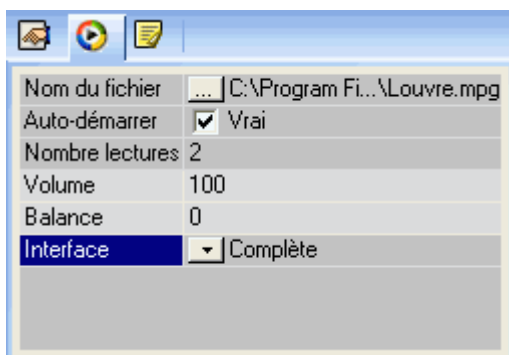
11) Gif animé



Auto-démarrer : Lorsque cette case est cochée, le GIF animé démarre dès que la page est chargée en mémoire. Dans le cas contraire, il ne s'exécute qu'à la suite d'une action Démarrer, sa première image étant affichée dans l'objet GIF animé jusque là.

Répéter : Si Vrai (case cochée), le GIF animé est exécuté en boucle jusqu'à une action Arrêter ou un changement de page. Si faux, il s'arrête sur son image finale après sa première diffusion.

12) Média Player



Nom du fichier : Indique le nom du fichier sélectionné. Cliquez sur le bouton Parcourir pour choisir un autre fichier.

Auto-démarrer : Activée par défaut, cette option autorise le lancement automatique du fichier.

Auto-rembobiner : Activée par défaut, cette option provoque le rembobinage du fichier une fois la diffusion terminée.

Nombre lectures : Indique le nombre de lectures requises.

La valeur 0 signifie que le fichier est diffusé en boucle continue, sa lecture reprenant à partir du début une fois la fin du fichier atteinte.

Volume : Détermine le niveau de son. Les valeurs sont comprises entre 0% et 100%. La valeur 100 correspond à un volume maximum tandis que la valeur 0 équivaut à la suppression du volume.

Balance : Détermine le niveau de balance. La valeur par défaut, 0, signifie que le son est équilibré entre les haut-parleurs de gauche et de droite. La valeur -100 indique que le son est entièrement diffusé par le haut-parleur de gauche, tandis que la valeur 100 indique qu'il est entièrement diffusé par le haut-parleur de droite.

Interface : **Aucune** : seule la vidéo est affichée

Mini : en plus de la vidéo une barre de commande avec Lire, Pause, Arrêter, Muet, Volume.

Complète : en plus de l'option mini s'affichent une barre de recherche, une barre d'état et les boutons rembobiner et avance rapide.

13) Dessin

Cet outil permet d'ouvrir un module de dessin vectoriel ou d'importer des dessins réalisés avec cet outil au format propriétaire .vdpr.

14) Active Document

Cet outil permet d'ouvrir un fichier html au sein même d'une page médiateur, soit un document en ligne soit un document à joindre sur le cédérom.