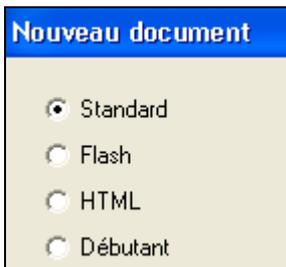
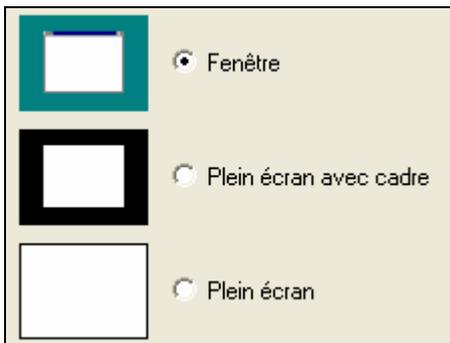


## CREATION DE LA PREMIERE PAGE

- ❑ Lancer **Médiator**
- ❑ Cliquer sur **Fichier**, puis sur **Nouveau**
- ❑ Cliquer sur **Standard** pour commencer une présentation



- ❑ Sélectionner un **mode**, ainsi qu'une **résolution** (maximum conseillé)



- ❑ Sélectionner la **taille de la fenêtre**

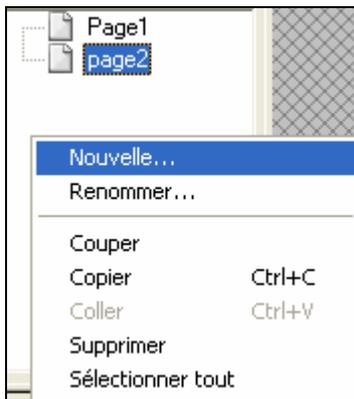


- ❑ Cliquer sur **Terminer**

### **CREER UNE PAGE SUPPLEMENTAIRE**

Si la liste des pages n'est pas encore ouverte :

- ❑ Cliquer sur **Vue** (menu principal)
- ❑ Cliquer sur **Liste des pages**



- ❑ Avec le bouton droit de la souris, cliquer n'importe où dans la liste des pages pour ouvrir son menu contextuel.
- ❑ Choisir **Nouvelle**
- ❑ Attribuer un nom et cliquez sur OK.

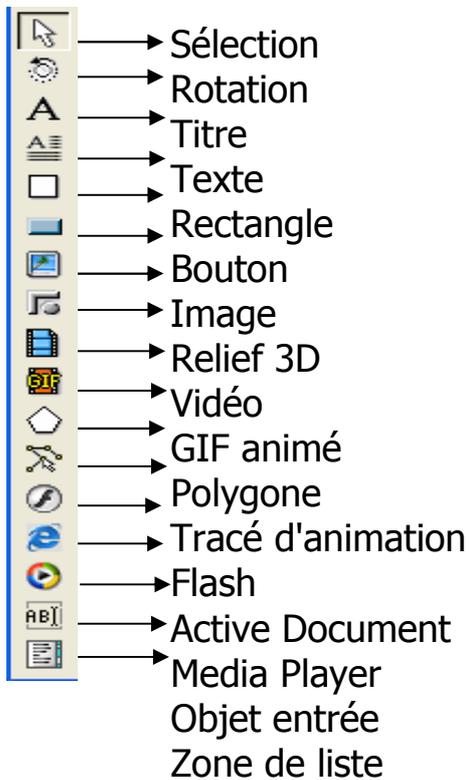
La nouvelle page est insérée après la page actuelle

**LA BOITE A OUTILS**

Pour ajouter un objet à la page, cliquer une fois avec le bouton gauche de la souris sur l'outil correspondant de la boîte à outils.

L'aspect du pointeur de la souris change en fonction de l'outil sélectionné.

Tracer une forme rectangulaire sur la page en faisant glisser la souris.



**INSERER UNE IMAGE**

- ❑ Cliquer sur l'outil **Image** dans la boîte à outils.
- ❑ Dans la page, tracer un cadre pour votre image (cliquer glisser)

Une boîte de dialogue **Ouvrir** apparaît

- ❑ **Sélectionner** l'image
- ❑ Cliquer sur **Ouvrir** pour l'insérer
- ❑ Cliquer sur OK pour adapter l'image au cadre ou enlever l'option « adapter la taille du cadre à l'image »

**INSERER UN TITRE**

- ❑ Cliquer sur l'outil **Titre** dans la boîte à outils.
- ❑ Dans la page, tracer un cadre pour votre image (cliquer glisser)

Une boîte de dialogue apparaît

- ❑ Saisir le titre
- ❑ Cliquer sur **OK**

Pour modifier une caractéristique du titre

- ❑ Avec le bouton droit de la souris de la souris, cliquer sur le titre, sélectionner le menu **Propriétés**

**INSERER DU TEXTE**

- ❑ Cliquer sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils
- ❑ Tracer un cadre pour votre objet texte.

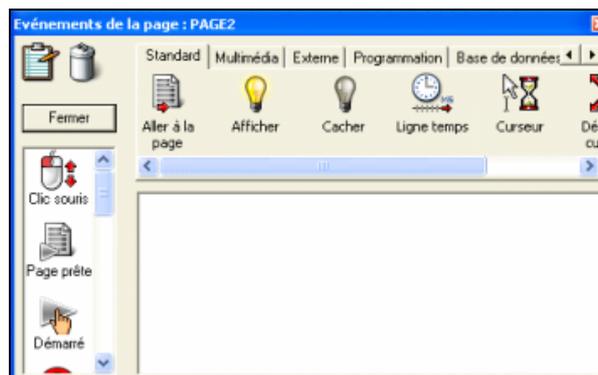
L'écran s'assombrit et la boîte à outils d'édition de texte s'affiche.

- ❑ Saisir le texte
- ❑ Formater le texte avec les outils de la boîte à outils d'édition
- ❑ Pour quitter le mode édition, cliquer sur l'icône **Fermer**, ou cliquer n'importe où hors du champ texte.

## LA BOÎTE DE DIALOGUE EVENEMENTS

- ❑ Cliquez sur l'outil **Bouton** dans la boîte à outils.
- ❑ Dans la page, créer un cadre pour votre bouton (cliquer glisser)
- ❑ Donner éventuellement un nom au bouton
- ❑ Cliquer n'importe où dans la page
  
- ❑ Cliquer sur le bouton avec le bouton droit de la souris.
- ❑ Choisir **Événements** dans son menu contextuel

La boîte de dialogue Événements apparaît



### Côté gauche de la boîte de dialogue :

Événements possibles (ex : l'objet peut par exemple recevoir un clic gauche ou droit de la souris)

### Haut de la boîte de dialogue :

Liste de toutes les actions disponibles. Une action est l'effet recherché lorsque l'événement correspondant est déclenché. Nous pourrions par exemple vouloir afficher une autre page, diffuser un son, lancer une animation, et ainsi de suite.

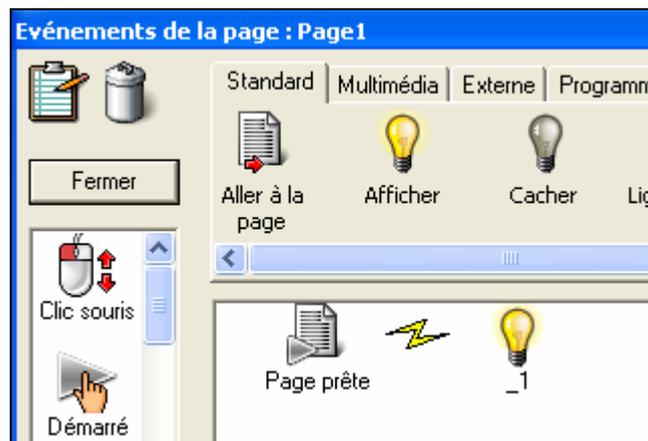
La création d'interactivité dans la boîte de dialogue Événements consiste toujours à associer au moins un événement à une action.

**EFFET SPECIAL SUR IMAGE, TITRE**

- ❑ Cliquer sur l'outil **Image** ou **Titre** dans la boîte à outils.
- ❑ Dans la page, tracer un cadre (cliquer glisser)
- ❑ **Sélectionner** l'image et l'insérer ou saisir le titre
  
- ❑ Cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'image ou le titre, et désélectionner la commande « **Afficher objet** »

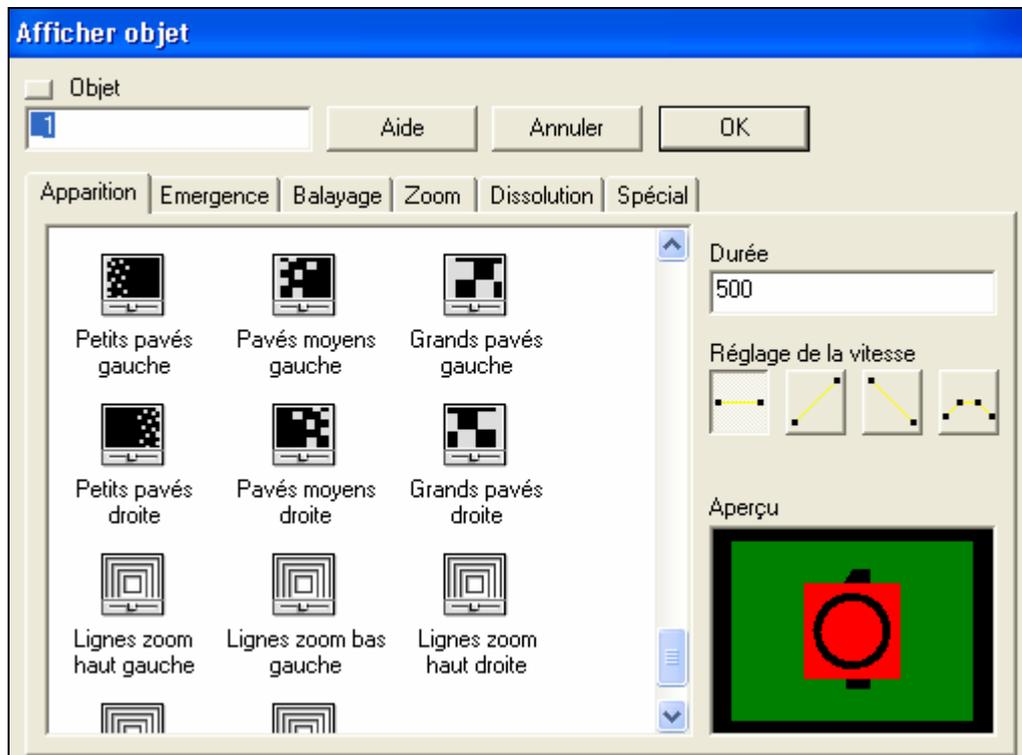
Le titre ou l'image est alors caché

- ❑ Ouvrir la boîte de dialogue **Evénements**
- ❑ Faire glisser l'évènement « **Page prête** » et l'action « **Afficher** »



La boîte de dialogue « **Afficher objet** » apparaît

- ❑ Sélectionner l'objet sur lequel vous voulez appliquer l'effet
- ❑ Sélectionner un effet, ainsi que ses paramètres (durée, réglage de la vitesse)
- ❑ Fermer la boîte de dialogue
- ❑ Tester l'effet

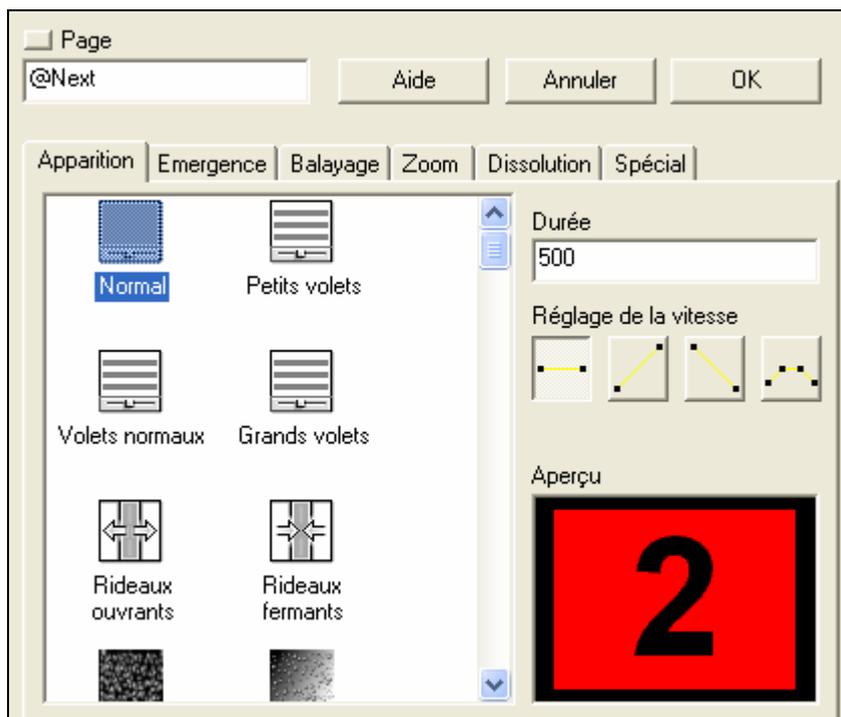


**POUR CREER UN LIEN D'UNE PAGE A UNE AUTRE**

- ❑ Cliquer sur l'événement **Clic souris** et le faire glisser dans le grand champ vide (appelé **champ actif**)
- ❑ Cliquer sur l'action « **Aller à la page** » et le faire glisser dans le champ actif à droite de Clic souris.

Une boîte de dialogue **Aller à la page** s'affiche et vous permet de sélectionner la page que vous souhaitez afficher à la suite d'un clic sur le bouton

- ❑ Définir l'effet de transition, la durée, etc.
- ❑ Valider la case OK



Vous pouvez maintenant sélectionner la page que vous souhaitez afficher lorsque le bouton reçoit un clic souris

**POUR TESTER LA PRESENTATION**

- Cliquer dans le menu **Test**, puis sur **Exécuter document**
- Touche raccourci : F5

Pour revenir en mode conception, appuyer sur la touche **Echap**.

Pour tester une page particulière : **CTRL + F5**

**POUR VERIFIER LA PRESENTATION**

- Vérifier **document** (F7)

Vérifie la totalité du document en y recherchant d'éventuelles erreurs, telles que fichiers ou liens manquants, sauts de page non valides, etc.

- Test **Vérifier page** (Ctrl + F7)

Vérifie la page en cours en y recherchant d'éventuelles erreurs, telles que fichiers ou liens manquants, sauts de page non valides, etc.

**POUR CREER UNE ANIMATION D'OBJETS**

- ❑ Cliquer sur l'outil **GIF animé** dans la boîte à outils.
- ❑ Placer le pointeur de la souris dans la page et cliquer une fois.

La boîte de dialogue **Ouvrir** s'affiche

- ❑ **Sélectionner** le fichier Gif
- ❑ Cliquez sur **OK**.
- ❑ Cliquer sur l'outil **Tracé d'animation** dans la boîte à outils.

L'écran s'assombrit et la barre d'outils Tracé d'animation apparaît :

- ❑ Cliquer une fois dans la page pour donner le point d'origine. Un point blanc cerclé de rouge apparaît
- ❑ Cliquer une à plusieurs fois dans la page pour définir le trajet

D'autres points blancs apparaissent, ainsi qu'une ligne bleue reliant les points.

- ❑ Cliquer sur l'icône **Fermer** pour terminer de dessiner le tracé d'animation.
- ❑ Choisir « **Page/Événements** » pour ouvrir la boîte de dialogue
- ❑ Faire glisser l'événement **Page prête** dans le champ actif.
- ❑ Cliquer sur l'onglet **Multimédia** et faire glisser une action **Animer** dans le champ actif.

La boîte de dialogue **Animer** s'affiche.

- ❑ Cliquer sur le bouton **Parcourir** et sélectionnez l'objet GIF dans la liste des objets.
- ❑ Sélectionner maintenant le **tracé d'animation**.
- ❑ Sélectionner « **Démarrer tracé à l'objet** »
- ❑ Paramétrer le champ **Durée** (ex : 5000 millisecondes, c'est-à-dire 5 secondes).
- ❑ Fermer la boîte de dialogue **Animer**.

**POUR CREER UN HYPERTEXTE**

- Cliquer 2 fois dans le cadre texte pour passer en mode édition
- Sélectionner le mot à convertir en hypertexte
- Cliquer sur l'icône  (raccourci clavier CTRL + H)

Le texte mis en évidence est maintenant converti en hypertexte, ce qui l'habilité à recevoir des événements.

- Quitter le mode d'édition de texte. L'objet hypertexte se comporte comme tout autre objet Mediator.
- Cliquer dessus avec le bouton droit pour accéder à sa boîte de dialogue Evènements
- Choisir dans la boîte de dialogue l'interactivité



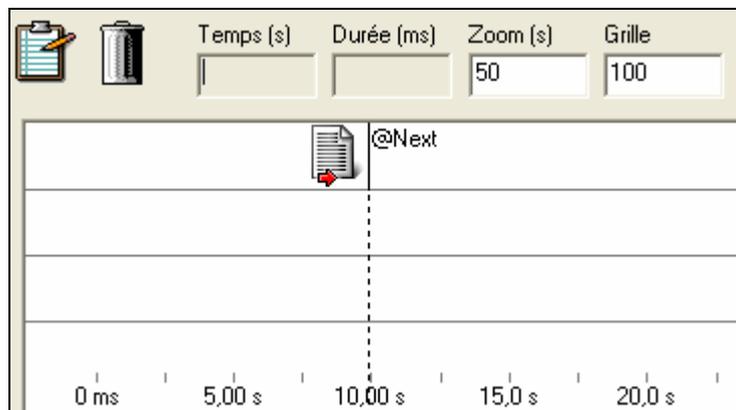
Le bouton « Appliquer à tous » au bas de la boîte de dialogue vous permet d'appliquer le formatage choisi à tous les objets hypertextes.

**POUR CREER UNE TRANSITION**

- ❑ Cliquer dans la page, hors des objets et sélectionner « **Evènements** » ou appuyer sur la touche **F9**
- ❑ Sélectionner l'événement **Page prête** et le faire glisser dans le champ actif
- ❑ Sélectionner l'action **Ligne temps** et faites-la glisser dans le champ actif à droite de l'événement **Page prête**



- ❑ Entrer 50 dans le champ **Zoom** de la ligne temps pour en visualiser une plus grande partie (l'échelle du temps en bas de page se modifie)
- ❑ Sélectionner l'action **Aller à la page** et faire glisser cette action sur le repère 10 secondes (exemple de transition au bout de 10 s)



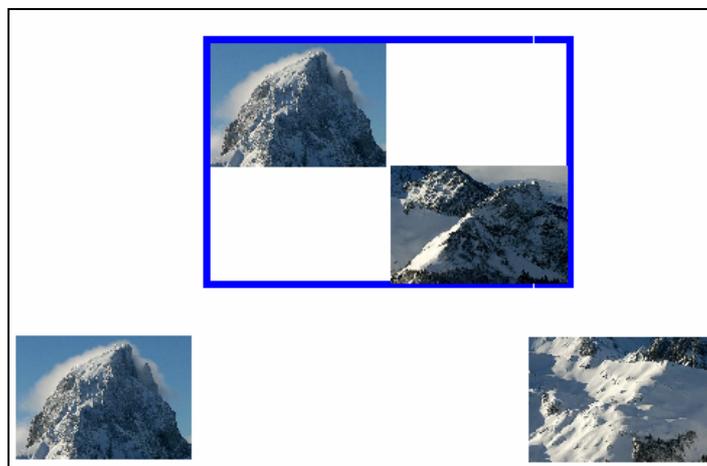
La boîte de dialogue **Aller à la page** s'ouvre :

- ❑ Spécifier le nom de la page à afficher, l'effet de transition à utiliser et la durée de cet effet. La liste des pages apparaît automatiquement.
- ❑ Sélectionner la page spéciale @Next dans la liste des pages. Cliquer sur OK.
- ❑ Sélectionner l'un des nombreux effets de transition
- ❑ Cliquer sur OK pour revenir à la ligne temps.

**POUR CREER UN PUZZLE**

Exemple : photo ou dessin en 4 parties

- ❑ Scanner la photo ou le dessin. Créer 4 fichiers (1 fichier par partie)  
Pour exemple (4 photos 100 x 100 pixels)
- ❑ Tracer un rectangle
- ❑ Cliquer sur le bouton avec le bouton droit de la souris.
- ❑ Choisir **Propriétés** dans son menu contextuel
- ❑ Attribuer :     200 x 200 pixels  
                  Arrière-plan transparent  
                  Bordure avec épaisseur + couleur
- ❑ Insérer les 4 fichiers images dans le désordre (hors du cadre par exemple) – Bouton **Image** de la boîte à outils
- ❑ Sélectionner un fichier
- ❑ Ouvrir la boîte de dialogue **Evénements** (touche F9)
- ❑ Cliquer sur l'onglet **Utilisateur**
- ❑ Faire glisser la combinaison « **Glisser-déposer standard** »
- ❑ Renouveler les opérations pour les 3 autres images
- ❑ Tester le puzzle (F5 OU CTRL + F5 si plusieurs pages)



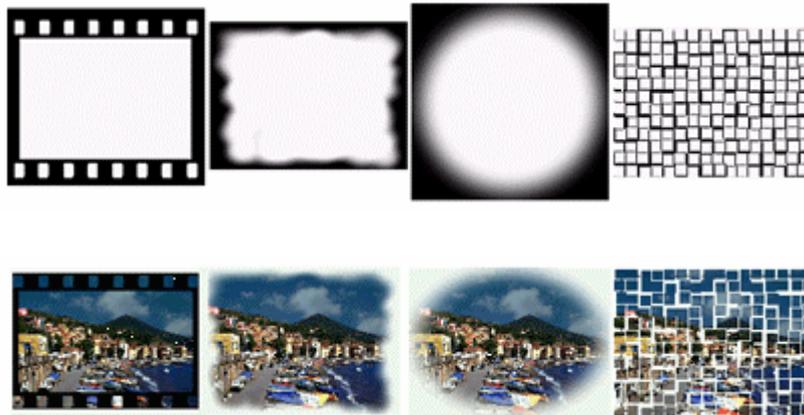
**COULEUR TRANSPARENTE**

- ❑ Cliquer sur l'outil **Image** dans la boîte à outils.
  - ❑ Dans la page, tracer un cadre pour votre image (cliquer glisser)
  - ❑ **Sélectionner** l'image et l'insérer
  
  - ❑ Choisir **Propriétés** dans le menu contextuel (bouton droit souris)
  - ❑ Cliquer sur l'onglet **Couleur**
  - ❑ Cliquer sur l'outil pipette (à droite de la ligne **Couleur transparente**)
  - ❑ Cliquer sur la couleur de l'arrière-plan
- La case **Activer couleur transparente** s'active



**IMAGES – CANAL ALPHA**

Un canal alpha affecte la transparence d'une autre image au moyen de 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.



- ❑ Choisir **Propriétés** dans le menu contextuel de l'image
- ❑ Cliquer sur l'onglet **Visibilité**
- ❑ Cliquez sur le bouton **Parcourir** en regard du libellé « Canal alpha » pour ouvrir la boîte de dialogue
- ❑ Ouvrir et sélectionnez une image selon la procédure normale.

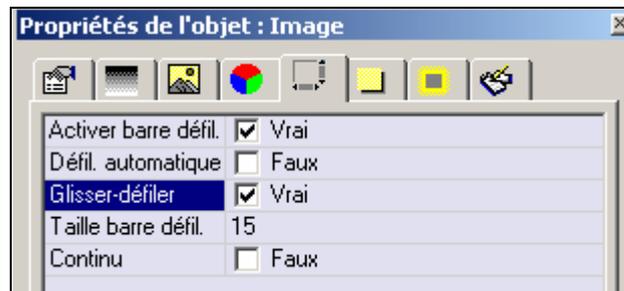


**IMAGES PANORAMIQUES**

Mediator vous permet d'afficher des images dont la taille dépasse celle de l'objet correspondant, et même celle de la page.

Pour visualiser les parties de l'image situées en dehors de l'objet, vous pouvez faire appel aux barres de défilement verticales et horizontales.

- ❑ Choisir **Propriétés** dans le menu contextuel de l'image
- ❑ Cliquer sur l'onglet **Défilement**
- ❑ Activer « Activer défilement » et « Glisser-défiler »
- ❑ Fermer la boîte de dialogue et tester la présentation



**AJOUT D'UNE ZONE SENSIBLE**

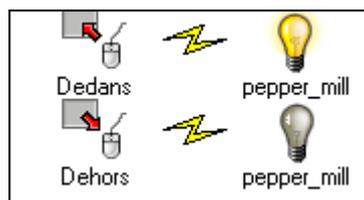
Une zone sensible est une zone interactive transparente.

- ❑ Cliquer sur l'outil **Image** dans la boîte à outils.
- ❑ Dans la page (côté gauche par exemple), tracer un cadre pour votre image
- ❑ **Sélectionner** l'image et l'insérer
- ❑ Renouveler les opérations pour une deuxième image placée sur le côté droit de la page
- ❑ Cliquer avec le bouton droit de la souris sur cette deuxième image, et désélectionner la commande « **Afficher objet** »

L'image est alors cachée

Vous voulez faire apparaître la deuxième image chaque fois que la souris passe sur la première.

- ❑ Cliquer sur la première image et sélectionner la commande **Ajouter une zone sensible**
- ❑ Sélectionner la zone sensible et positionner-la sur la zone souhaitée sensible
- ❑ Ouvrir la boîte de dialogue **Evénements**
- ❑ Placer la combinaison « **Dedans + Afficher** » et « **Dehors + Masquer** »
- ❑ Pour cela, cliquer sur onglet **Standard**, sélectionner l'action **Dedans**
- ❑ Cliquer sur l'évènement **Afficher**
- ❑ Sélectionner l'image à faire apparaître
- ❑ Cliquer sur onglet **Standard**, sélectionner l'action **Dehors**
- ❑ Cliquer sur l'évènement **Cacher**
- ❑ Sélectionner l'image à faire disparaître



## LE CATALOGUE MULTIMEDIA

Le catalogue multimédia vous permet de donner rapidement et aisément un aspect professionnel à votre présentation. Il comporte 7 onglets :

- Photos
  - Arrière-plans
  - Effets
  - Modèles
  - Web
  - Boutons
  - Objets
- ❑ Cliquer sur le menu **Vue**, puis sur **Catalogue Multimédia**
  - ❑ Sélectionner un onglet
  - ❑ Sélectionner un élément
  - ❑ Faire glisser cet élément dans la page

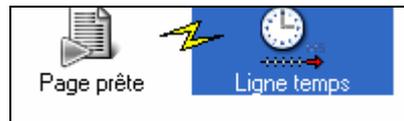


- ❑ Pour ajouter un élément au catalogue
- ❑ Ouvrir la liste des **objets**.
- ❑ Ouvrir le **Catalogue multimédia**.
- ❑ Sélectionner l'onglet **Utilisateur** requis dans le Catalogue multimédia.
- ❑ Sélectionner l'objet à sauvegarder dans la liste des objets.
- ❑ Faire glisser l'objet à partir de la liste des objets dans l'onglet **Utilisateur** du Catalogue multimédia.

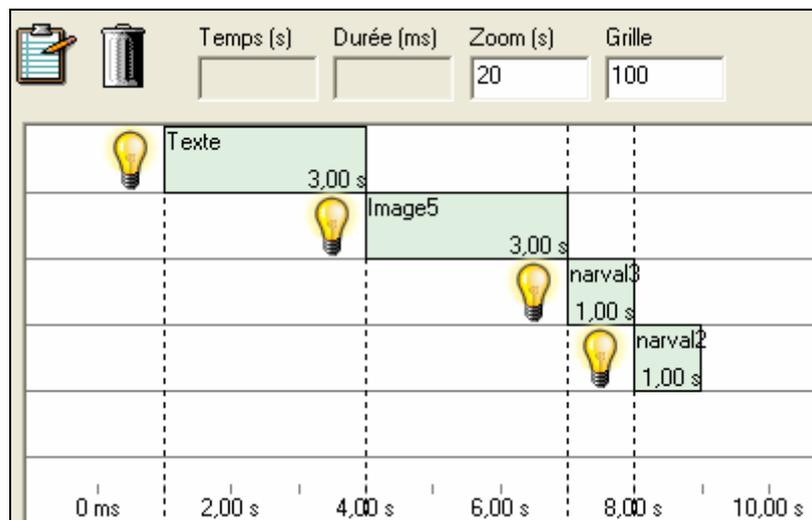
## LIGNE DE TEMPS

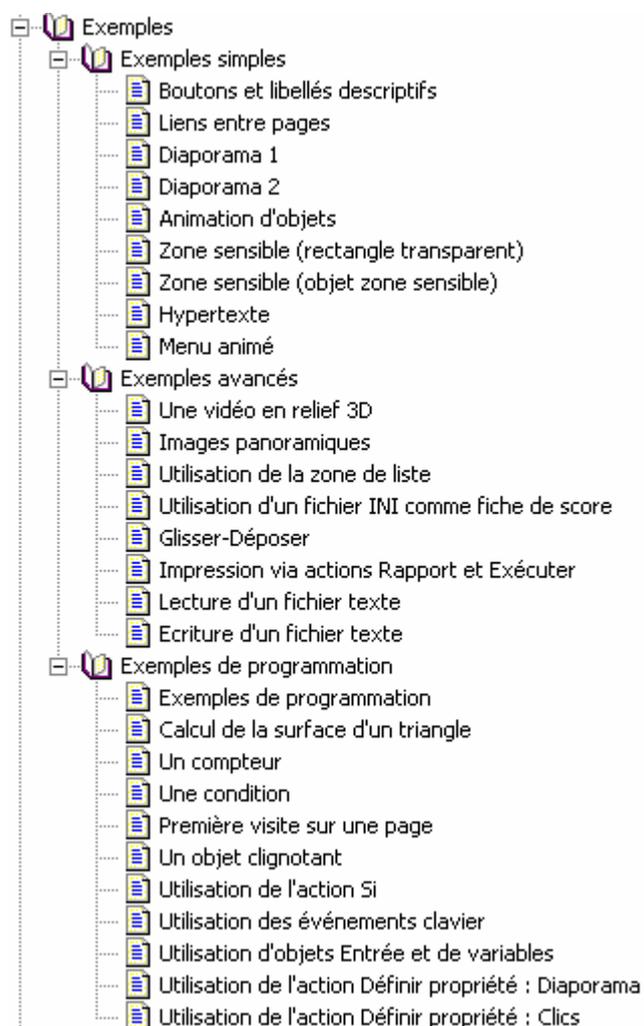
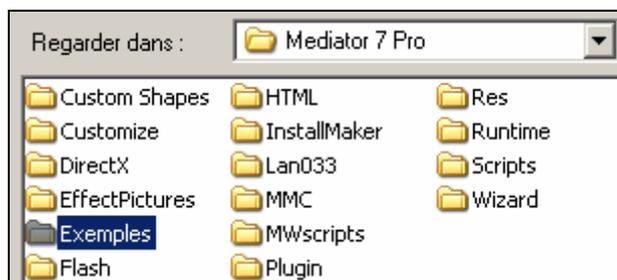
La ligne temps est l'outil idéal pour programmer l'exécution d'actions selon une séquence particulière ou en observant certains délais. Comme toute action, une ligne temps est démarrée par un événement, tel un clic souris.

Vous pouvez faire appel à une ligne temps pour obtenir un saut de page après quelques secondes (ce qui est d'une grande utilité dans les diaporamas automatiques) ou pour réaliser des tâches plus complexes, comme afficher certains objets ou en cacher d'autres tout en diffusant de la musique.



Lorsque vous déposez l'action **Ligne temps** dans le champ actif, la boîte de dialogue ci-dessous s'affiche. Elle est très semblable à la boîte de dialogue Evénements.



**EXEMPLES – SIMPLES – AVANCES - PROGRAMMATION**□ Ouvrir le fichier **Exemples**

**LES VARIABLES**

La boîte de dialogue Variables est accessible par le menu **Document**, puis **Variables**

Dans Mediator, la portée d'une variable peut être locale ou globale :

- Une variable locale ne peut être utilisée que sur la page où elle est créée
- Pour utiliser la même variable sur plusieurs pages, définissez-la en tant que variable globale.

Types de variables

- Texte : séquences de caractères, y compris caractères ASCII, lettres normales, caractères spéciaux et nombres
- Entier : nombres entiers (-2, -1, 0, 1, 2, 3 etc.)
- Virgule flottante : nombres décimaux (1,249, 7 / 11, p, etc.)
- Booléen : valeurs de type Vrai/Faux (True/False)
- Objet (Mediator EXP seulement)

Remarque : Seuls les nombres entiers et décimaux (flottants) peuvent être utilisés dans des calculs numériques.