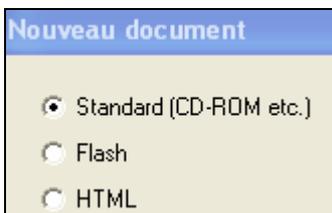


## CREATION DE LA PREMIERE PAGE

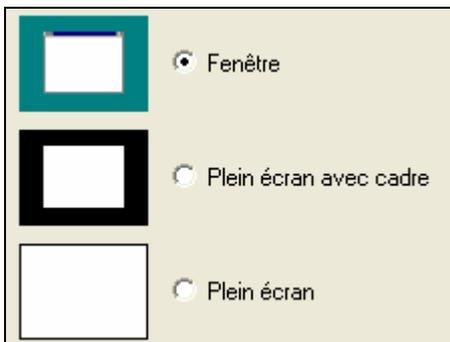
- Lancer **Médiator 8**



- Cliquer sur **Fichier**, puis sur **Nouveau**
- Cliquer sur **Standard** pour commencer une présentation, puis sur **Suivant**



- Sélectionner un **mode**, ainsi qu'une **résolution** (« Plein écran » conseillé en 24 bits)
- Sélectionner la **taille de la fenêtre** (800 x 600 conseillé)



- Cliquer sur **Terminer**

**CREER UNE PAGE SUPPLEMENTAIRE**

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

- ❑ Cliquer sur **Affichage** (menu principal), puis **Panneaux**
- ❑ Cliquer sur **Liste des pages**

Nouvelle...	Ins
Renommer...	
Enregistrer dans Bibliothèque multimédia	
<hr/>	
Couper	Ctrl+X
Copier	Ctrl+C

- ❑ 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

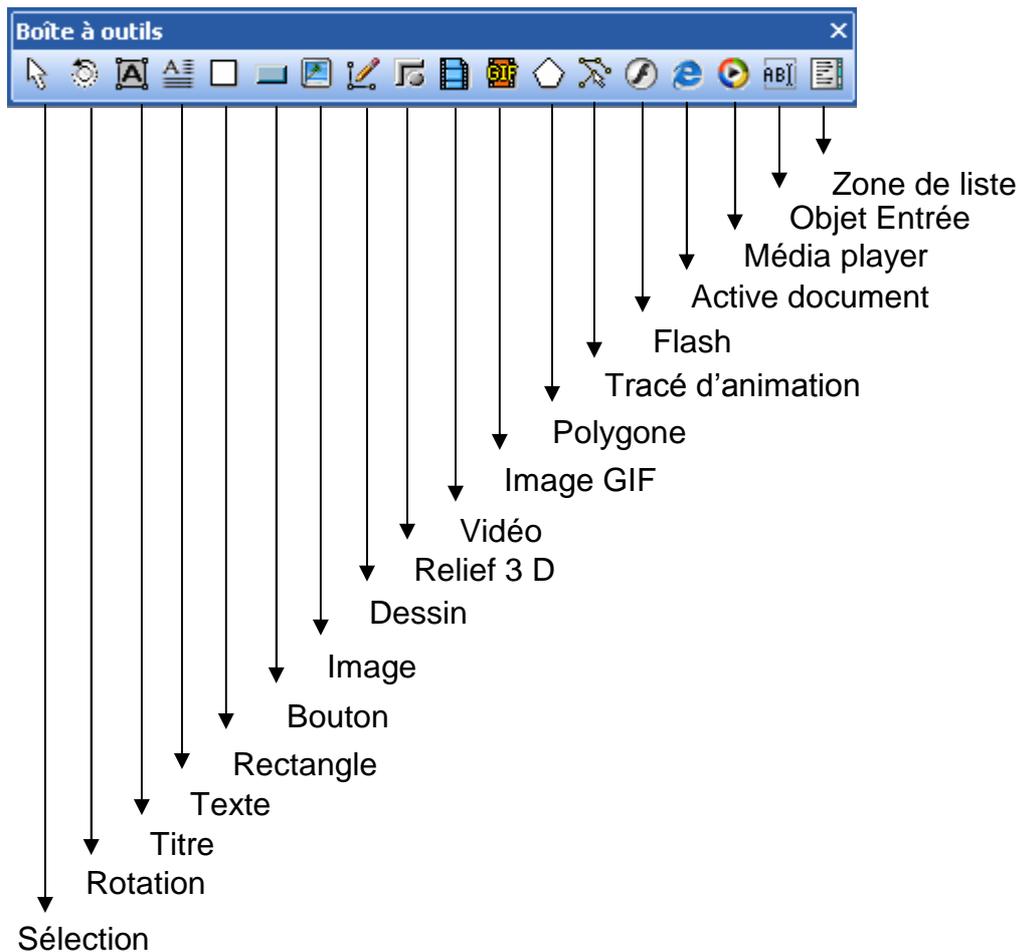
Vous pouvez également appuyer sur la touche **INS** ou copier la page 1, puis la coller : la copie se renomme en page suivante.

Cette action est intéressante si l'on veut obtenir le même arrière plan sur plusieurs pages

## LA BOITE A OUTILS

Pour placer des objets sur les pages, on utilise la boîte à outils.

Si la boîte à outils n'est pas visible, choisissez le menu « Affichage » puis « Barres d'outils » puis « Outils dans le menu principal ».



**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 ou sur **Aperçu** pour prévisualiser le fichier image
- ❑ Cliquer sur OK pour adapter l'image au cadre ou enlever l'option « adapter la taille du cadre à l'image »



Case « **Utiliser comme image d'arrière-plan** » :

Cocher cette option pour ajuster automatiquement les dimensions de l'image à celles du projet Mediator.

**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



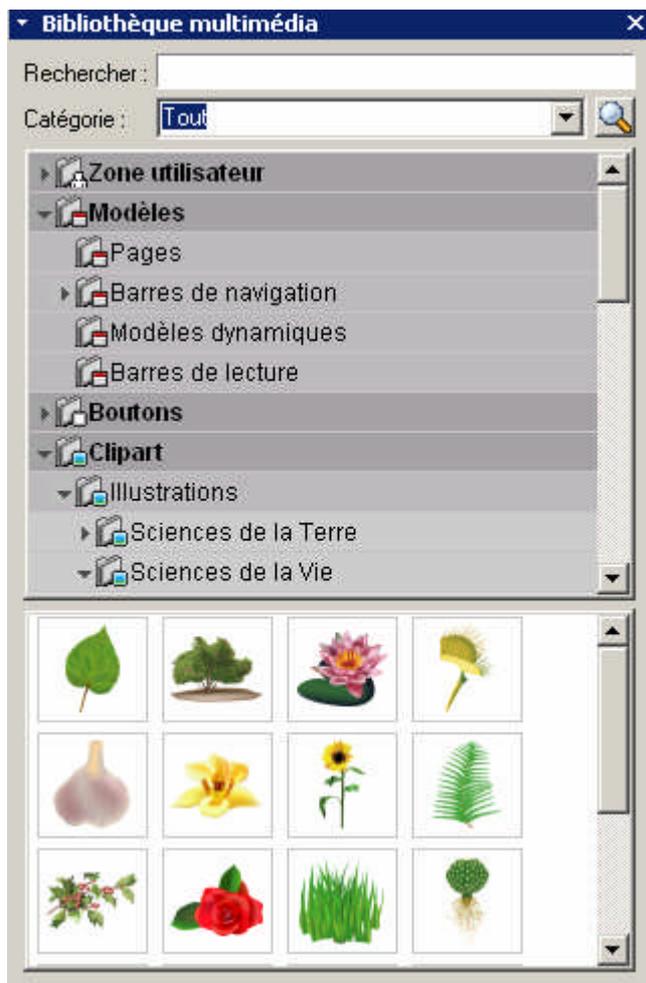
- ❑ Pour quitter le mode édition, cliquer sur l'icône **Fermer**, ou cliquer n'importe où hors du champ texte.

## LA BIBLIOTHEQUE MULTIMEDIA

La Bibliothèque multimédia propose une vaste collection d'éléments multimédias de grande qualité regroupés en diverses catégories et thèmes. Elle autorise un accès immédiat à toutes sortes d'illustrations, de modèles, de boutons, de barres de navigation, d'éléments graphiques et bien plus encore.

Cliquer sur le menu **Vue**, puis sur **Catalogue Multimédia**

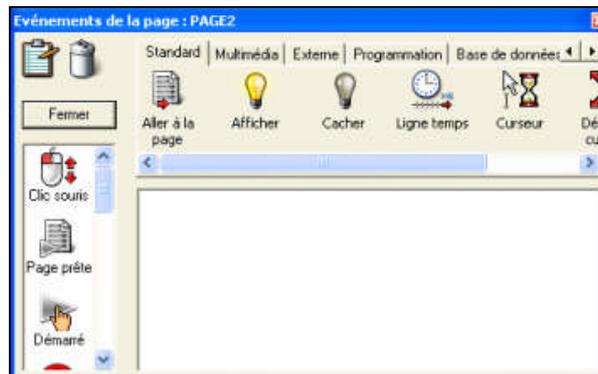
- ❑ Sélectionner un onglet
- ❑ Sélectionner un élément
- ❑ Faire glisser cet élément dans la page



## LA BOÎTE DE DIALOGUE EVENEMENTS

- ❑ Cliquer sur la sélection avec le bouton droit de la souris (ou sur la touche F9 pour créer un événement automatique)
- ❑ Choisir **Evénements** dans son menu contextuel

La boîte de dialogue Evénements 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 Evénements consiste toujours à associer au moins un événement à une action.

**EFFET SPECIAL SUR IMAGE, TITRE, ETC.**

- ❑ Cliquer sur l'outil **Image** ou **Titre, etc.** 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** »

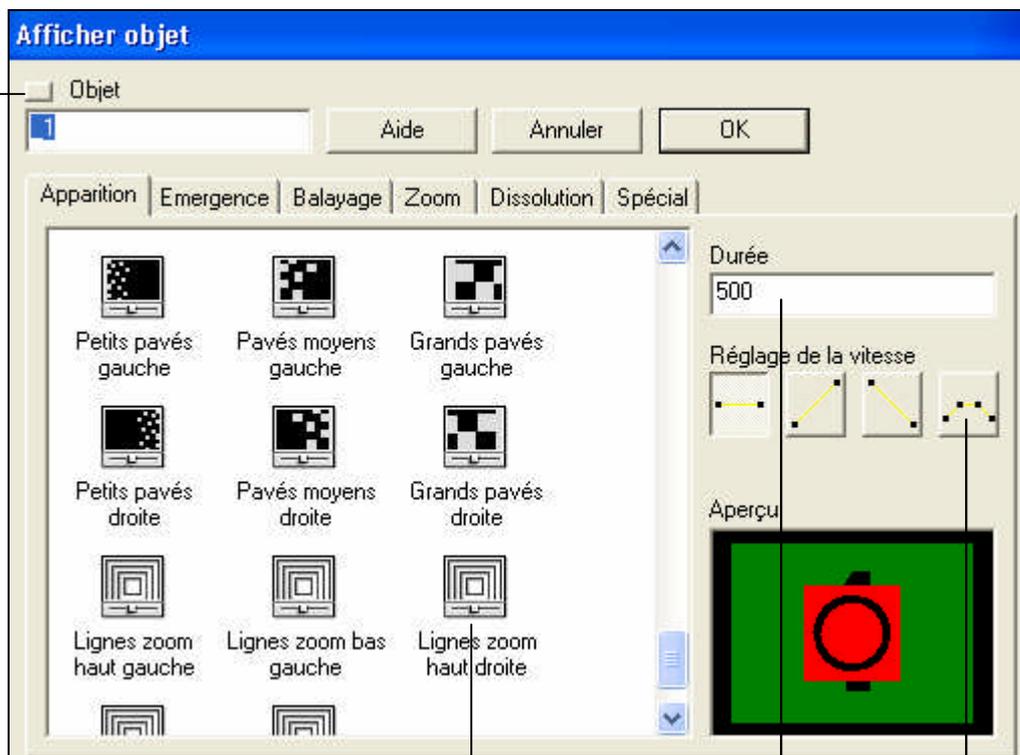
Le titre ou l'image est alors caché

- ❑ 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



1 - Choix de l'objet

2 - Choix de l'effet

3 - Choix de la durée  
(en millisecondes)

4 - Réglage de la  
vitesse

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

- ❑ Insérer une image servant de lien – Ouvrir la boîte « Evènements »
- ❑ 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**

Le menu Test vous propose six méthodes pour tester votre document, décrites ci-dessous :  
Notez que la touche Echap permet de quitter le mode Test.

**Test | Exécuter document  (F5)**

Lance une simulation de la version exécutable de votre document, à partir de la première page figurant dans la liste des pages. Mediator passe au mode écran sélectionné dans la boîte de dialogue "Nouveau document" pour vous donner une idée réaliste de l'apparence du document final.

**Test | Exécuter page  (F6)**

Semblable à "Exécuter document", cette commande lance la simulation de la page en cours

**Test | Vérifier conception document  (F11)**

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

**Test | Vérifier conception page  (Ctrl + F11)**

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

**Test | Vérifier orthographe document  (F7)**

Effectue une vérification orthographique de l'ensemble du document.

**Test | Vérifier orthographe page  (Ctrl + F7)**

Effectue une vérification orthographique de la page en cours.

**POUR CREER UNE ANIMATION D'OBJETS**

Avant de pouvoir animer un objet, il faut définir une animation.

Important : la position d'un tracé d'animation peut être :

- absolue (animer un objet le long d'un tracé à l'emplacement d'origine de ce dernier)
- relative (obtenir que le tracé d'animation soit déplacé afin qu'il démarre ou aboutisse à la position initiale de l'objet)

- 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**

- Saisir un texte, puis 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



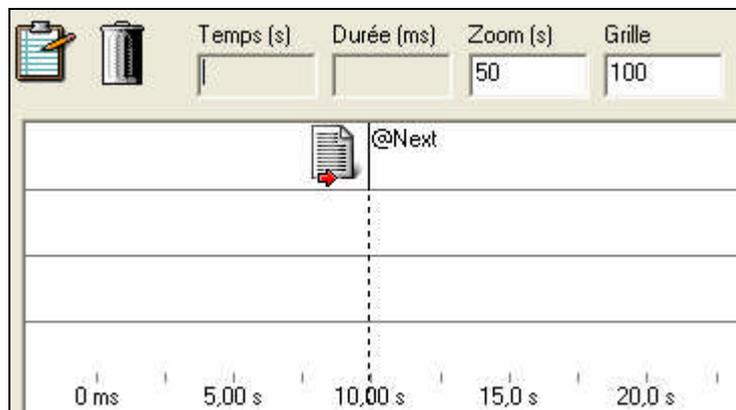
Le bouton « Appliquer à tous » au bas de la boîte de dialogue vous permet d'appliquer le formatage choisi à tous les objets hypertextes.

**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)



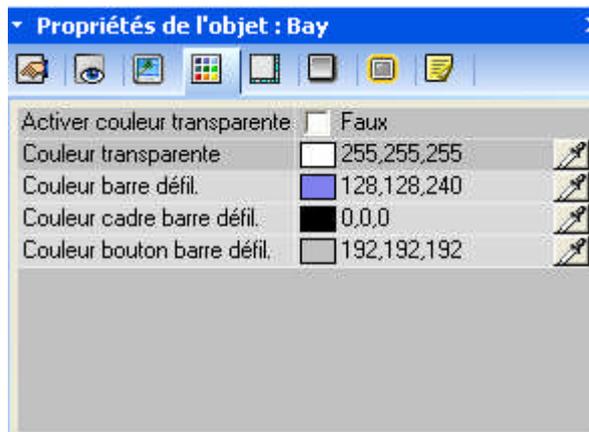
La boîte de dialogue **Aller à la page** s'ouvre :

- ❑ 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.

**COULEUR TRANSPARENTE**

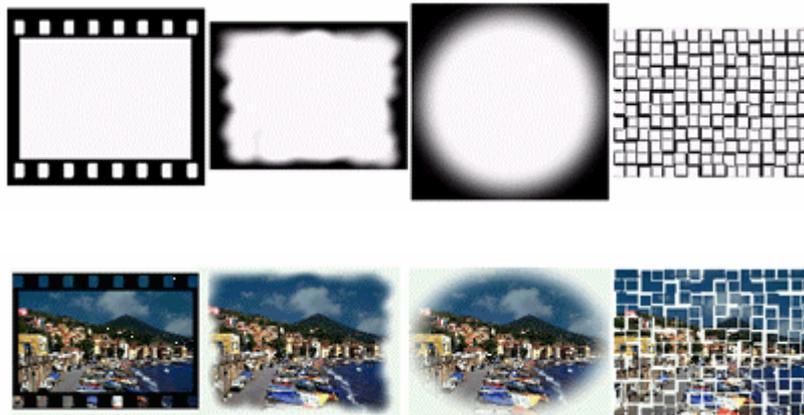
- ❑ Cliquer sur l'outil **Image** dans la boîte à outils.
- ❑ Dans la page, tracer un cadre pour votre image (cliquer glisser)
- ❑ **Sélectionner** l'image et l'insérer
  
- ❑ Choisir **Propriétés** dans le menu contextuel (bouton droit souris)
- ❑ Cliquer sur l'onglet **Couleur**
- ❑ Cliquer sur l'outil 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.

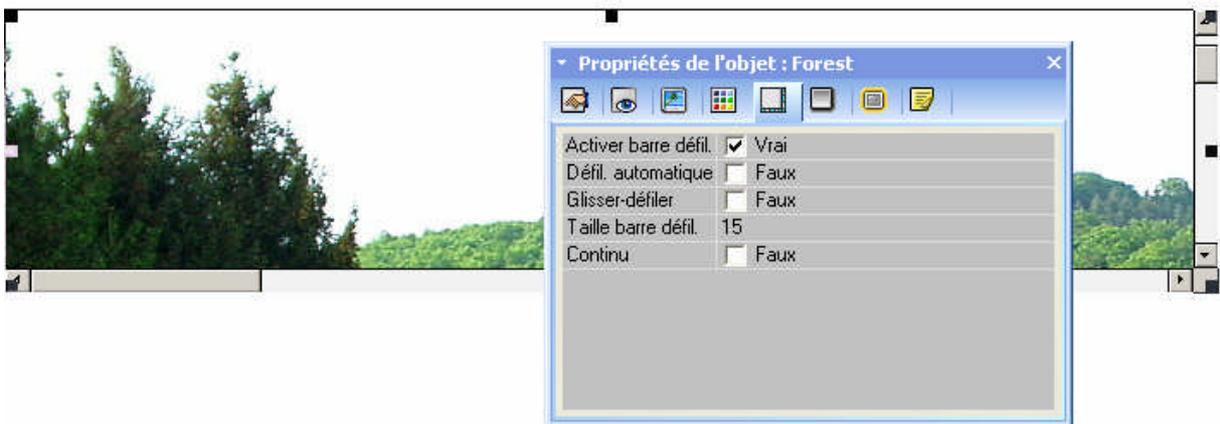


## IMAGES PANORAMIQUES

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**

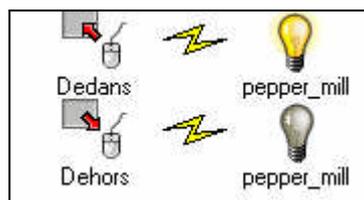
Une zone sensible est une zone interactive transparente.

- ❑ 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

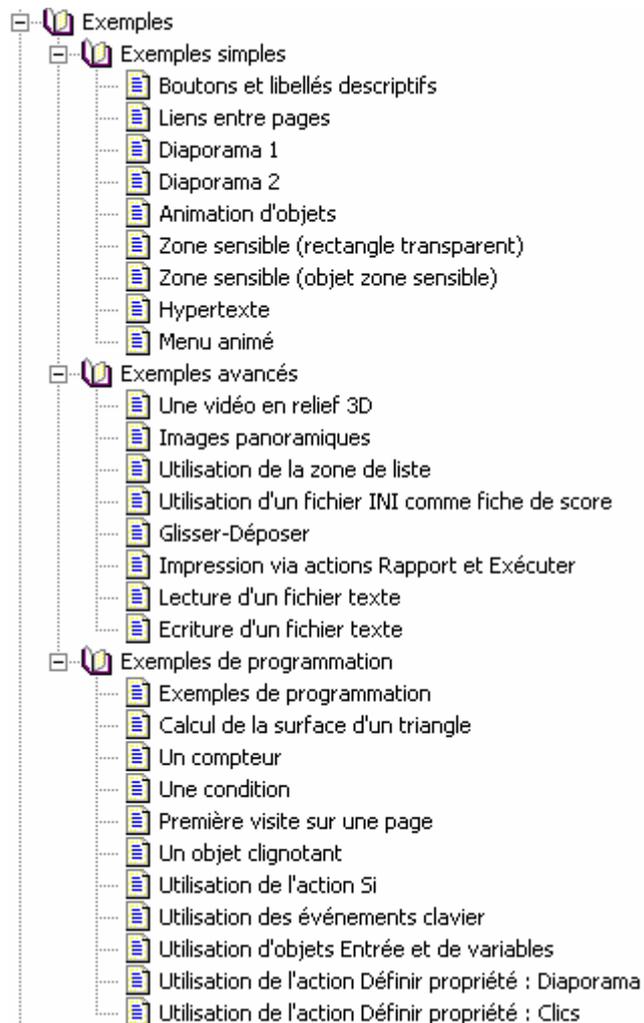
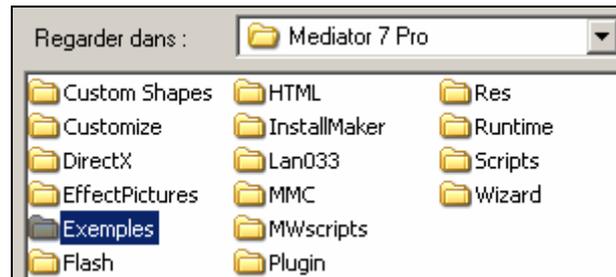
Vous voulez faire apparaître la deuxième image chaque fois que la souris passe sur la première.

- ❑ 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



## 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.