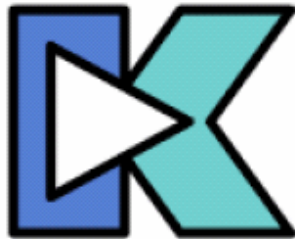


Début rapide

Début Rapide



KoolMoves adopte une approche de création d'animations Flash TM qui s'inspire du travail des auteurs de dessins animés ; il a d'ailleurs été conçu par un animateur professionnel. C'est un logiciel d'animation abouti, avec pour choix de conception la facilité d'utilisation et la puissance d'expression. Tout ce que l'utilisateur a à faire pour créer des animations avec KoolMoves est de dessiner ou d'importer des formes ou des photos et puis de positionner, remodeler et colorier les objets à animer dans

des images clé [key frames] misent bout à bout pour aboutir à la présentation voulue. KoolMoves réalise les [anamorphoses](#) [morphs] automatiquement entre les formes créées pour calculer une animation fluide. C'est comme d'assembler des images d'un dessin animé. Chaque image contient le texte, les photos, les formes, les sons et les actions. Pour restituer le mouvement d'un personnage on le dessine dans une certaine attitude dans une première image et on lui donne une autre attitude dans l'image suivante.

L'aide est écrite principalement pour les interfaces utilisateur Avancé / Conception d'un dessin animé [Advanced : Cartooning] . Une aide de contexte étendue est proposée sur les écrans principaux. Recherchez-la en général dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Interfaces de niveau d'utilisation

Dans le souci de présenter à l'utilisateur l'interface la mieux adaptée à son niveau de compétence, KoolMoves dispose de quatre modèles d'interfaces utilisateur.

L'utilisateur peut choisir celle qu'il veut employer dans la barre d'outils située dans la partie supérieure droite de KoolMoves, et également dans le dossier **File >**

Preferences > View.

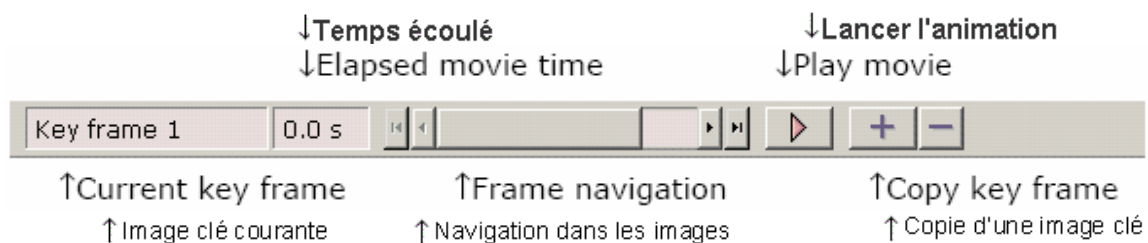
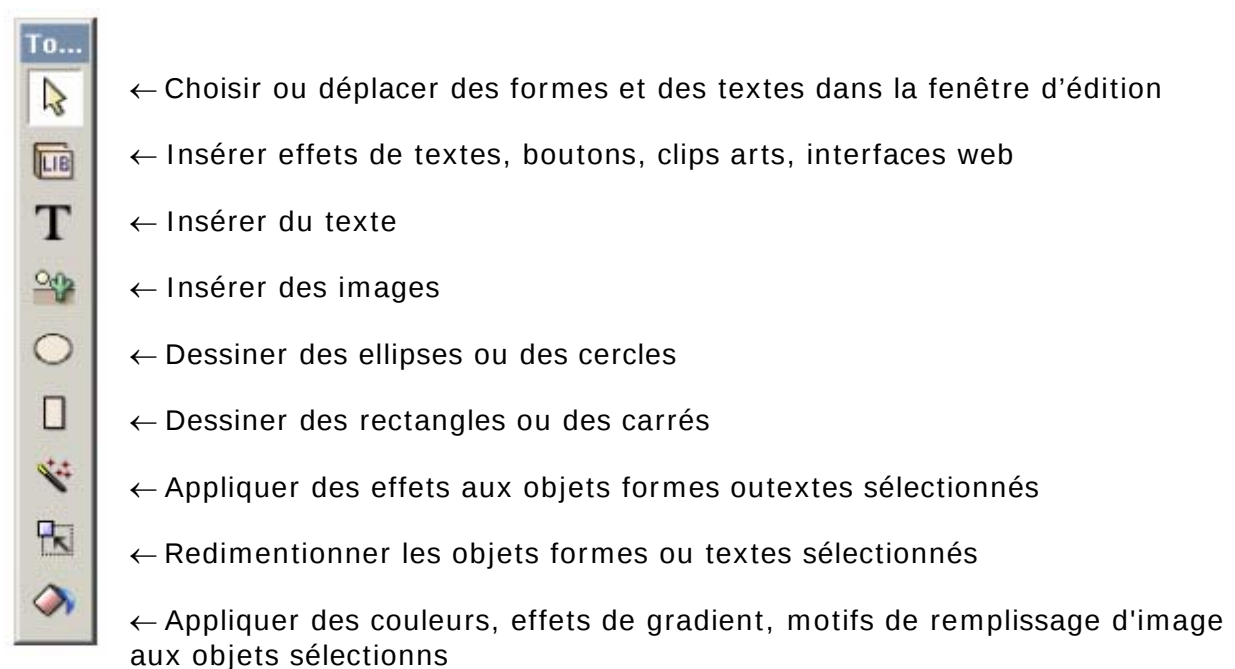
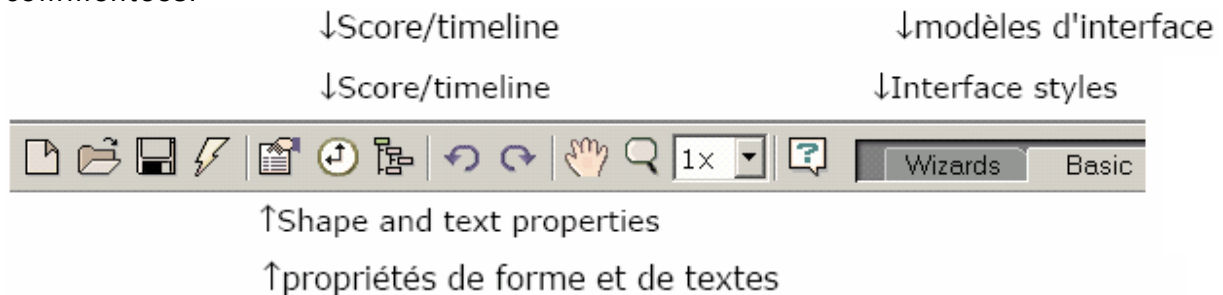
Le tableau ci-dessous indique les fonctionnalités de chacun des modèles d'interface.

	Wizard (Assistant)	Basic (Interface de base)	Advanced (Interface avancée)	Cartooning (Dessin animé)
Création de bannière	X			
Création de diaporama	X			
Effets	X	X	X	X
Outils de dessin			X	X
Contrôle de forme			X	X
Texte dynamique			X	X
Masquage			X	X
Script d'action			X	X
Composants			X	X
Interpolation non linéaire				X
Squelette				X

Début rapide

Barre d'outils des niveaux utilisateur

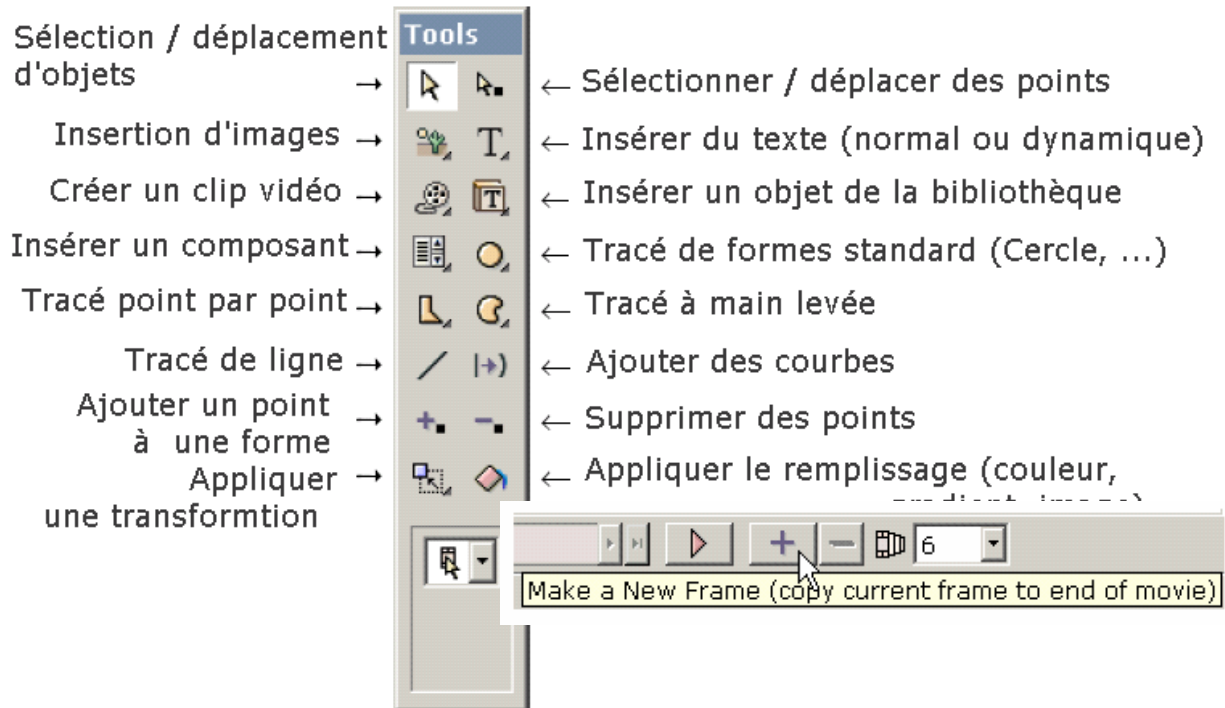
Ci-dessous le barre d'outils pour le niveau utilisateur de base avec des icônes commentées.



Début rapide

Barre d'outils du niveau utilisateur avancé

Ci-dessous la barre d'outils du niveau Utilisateur avancé, avec le commentaire des icônes.



Certain icônes de la palette d'outils ont un sous-menu tiroir

Cliquer sur le petit triangle de

la barre d'outils ou maintenez sur la palette la souris quelques instants pour sélectionner l'option.

Outils les plus importants

Les outils suivants sont les plus utiles (affichés par les niveaux « Avancé » et « Dessin animé » [Cartooning]).

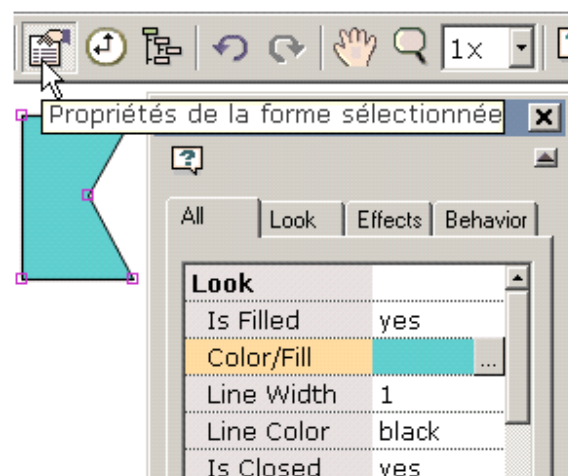
Une série de trois outils sont disposés sur la barre d'outils du haut :

Propriétés de la forme (affichée ici)

Score / Timeline

Aperçu du film [Movie Overview]

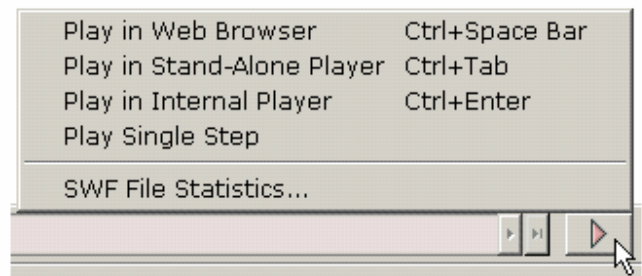
Copie de l'image [frame] courante pour créer l'image suivante. Une des tâches fondamentales de l'animation est de recopier l'image clé [key frame] courante



Début rapide

comme point de départ de création de l'image clé suivante. KoolMoves propose un environnement d'édition totalement WYSIWYG [Vous obtenez ce que vous voyez]. L'apparence des formes tracées dans chaque image clé est ce que vous obtiendrez à l'exécution Flash (à l'exception des effets basés sur des scripts d'action). Pour reprendre cet important concept, le processus de création d'une animation implique a) recopie de l'image clé courante [key frame] comme point de départ de l'esquisse du tracé de l'image clé suivante, b) modification des formes dans cette nouvelle image clé, etc.

Cliquer le bouton rose en forme de touche « Play » de magnétoscope pour obtenir un menu proposant quatre façons de jouer l'animation. Pour exporter votre animation comme un film Flash™, sélectionnez simplement le menu « File / Export Movie » pour créer un fichier Flash .swf, un fichier Flash accompagnant une page HTML, ou pour ajouter une animation Flash à une page web existante. Il est particulièrement recommandé de lire la section d'aide sur l'ajout d'une animation à une page web.



Tutoriels et autres thèmes d'aide

Vous disposez d'exemples d'animations créées avec KoolMoves en visitant le dossier « Examples », la plupart du temps placé dans C:\Program Files\KoolMoves\Examples.

A la suite de cette introduction un certain nombre de thèmes sont proposés pour vous guider dans la création d'animations de qualité avec KoolMoves, puis de les exporter vers le Web.

Anamorphose

Anamorphose

L'anamorphose [morphing] est une technique de transformation géométrique continue d'une forme en une autre forme.

KoolMoves prend automatiquement en charge l'anamorphose entre deux images clés quand il y a plus de deux trames jumelles entre ces deux images en appliquant une interpolation linéaire entre les formes qui ont été déplacées d'une image à l'autre. Pour empêcher l'anamorphose, placez à zéro le nombre de trames pour cette partie de l'animation. Pour calculer l'anamorphose entre deux images, KoolMoves doit identifier le rapport de forme entre elles. Si une image clé en fin d'animation contient deux formes A et B et que cette image est recopiée à la suite, les formes A' et B' de cette image seront liées aux formes A et à B de l'image clé précédente par le procédé de copie ; de cette façon une anamorphose correcte sera produite. L'anamorphose intervient entre une forme et ses formes correspondantes simples dans l'image clé suivante. Il ne peut y avoir d'anamorphose entre une forme simple et des formes multiples et vice versa.

Assistant Diaporama

Cet assistant crée une succession d'images clé pour héberger un diaporama. Les images doivent être présentes dans un dossier unique. L'assistant demande le nom du dossier, vous permet d'ordonner les images et de sélectionner le délai d'affichage de chacune d'elles. Un simple effet de transition [fade in / fade out] peut être appliqué. Vous souhaiterez probablement ajouter des boutons à chaque transparent pour donner le contrôle à l'utilisateur. Une future version du logiciel fournira cette possibilité. La durée d'affichage des transparents peut être reprise dans une Liste des images avec l'icône « Frame duration ».

Effets

Utilisation des effets généraux dans KoolMoves

Il y a une douzaine d'effets très performants applicables à toutes les formes, groupe de formes, textes, animation SWF importées, ou clips vidéo (Fade In/out, Expansion [Expand], Rétrécissement [Shrink], Zoom Avant/Arrière [Zoom In/Out]). Ces effets se trouvent dans la barre de menu « Effets », dans l'onglet « Effets » de la fenêtre popup des « Propriétés [Properties] » ; dans la vue « Effets » du popup « Score », et enfin pour l'interface « Utilisateur de base [Basic Skills] » dans la barre d'outils. Commencez par sélectionner une forme puis sélectionnez un effet. La plupart des effets s'appliquent à plusieurs images clé à la suite dont vous pouvez spécifier le nombre au moment de la sélection de l'effet ou ultérieurement en utilisant « **Effects > Modify** » ou en éditant l'effet dans le popup « Properties ». Vous pouvez aussi combiner les effets dans bien des cas. Il suffit d'ajouter un nouvel effet.

Un type spécial d'effet, nommé « Motion Script » fait appel au langage de script d'action sophistiqué de Flash 5 pour être créé. Chacun de ces scripts est largement adaptable, mais les « motions scripts » ne peuvent pas être combinés avec les autres effets.

L'avantage des effets standard comme atténuation [fade in] et zoom c'est qu'ils peuvent s'appliquer à n'importe quel type d'objet et qu'ils préservent les choix de couleur, forme et position imposés par l'utilisateur à chaque image séparément. L'avantage respectif des effets basés sur des scripts d'action c'est qu'il sont plus spécifiques et hautement paramétrisables.

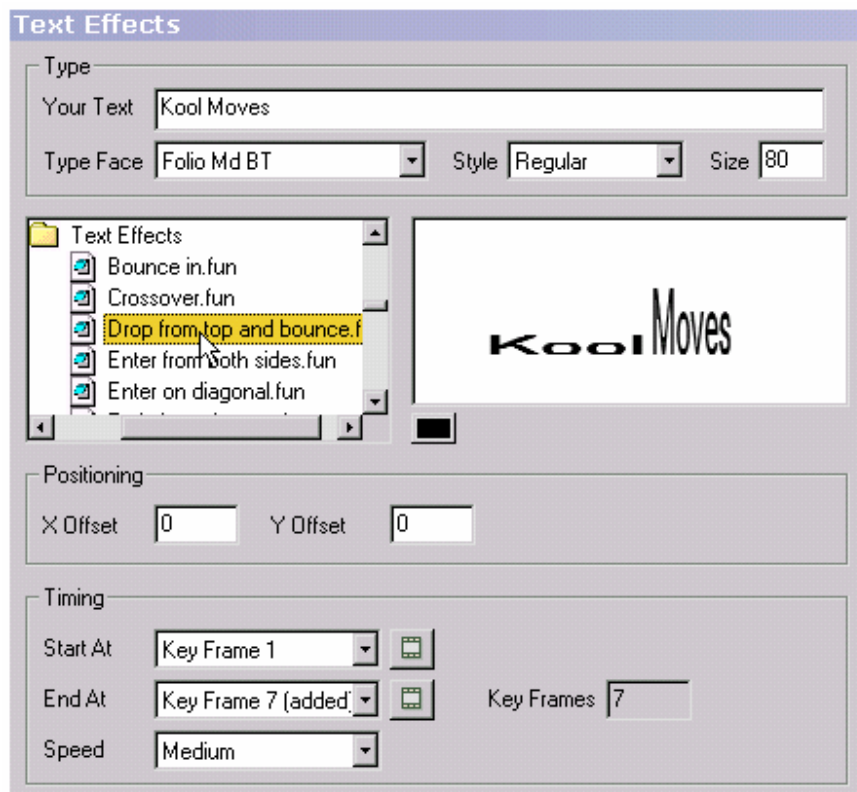
Les formes d'un effet « motion script » sont affichées dans la fenêtre d'édition entourés d'une boîte en pointillés bleus. Les autres effets sont affichés dans une boîte en pointillés verts.

Utilisation de modèles d'effets sur les textes [Text Effects Templates]

KoolMoves fournit une bibliothèque de modèles pour les effets de textes.

Sélectionnez « **Libraries > Text Effects** ». Ce sont les fichiers .fun standard de KoolMoves qui enregistrent le schéma et le trajet de déplacement des textes. Vous saisissez votre texte, sélectionnez la police de caractère [font], et le logiciel calcule les effets désirés. Sélectionnez un effet texte à partir de la « **Selection of texte effects** » sur la gauche. Vous pouvez voir l'effet en temps réel sur la droite, en surimposition de l'animation vidéo.

Effets



Sous l'effet texte animé il y a des boutons coloriés. Chaque bouton représente une couleur du modèle [template] . Vous pouvez modifier la couleur du texte en cliquant ces boutons et en sélectionnant différentes couleurs.
Pour repositionner l'effet texte à l'écran, modifiez la valeur de « X Offset » et de « Y Offset ». Deux zéros correspondent à un texte centré.

Pour modifier le point de départ de l'effet texte par rapport à l'animation sous-jacente, sélectionnez « Start at key frame ». Les images qui excèdent la longueur courante de l'animation ont l'étiquette « added » entre parenthèses. Le bouton à droite vous permet de voir ces images clé. Un effet texte a une longueur d'image naturelle qui est exprimée par « End At key frame ». Vous pouvez outrepasser cette valeur si vous souhaitez étirer l'effet texte pour recouvrir au delà de l'animation sous-jacente. Dans la plupart des cas vous n'aurez pas à modifier la valeur « End At key frame ». Modifier celle-ci n'affecte pas la vitesse de l'effet texte, car en étirant l'effet texte vous raccourcissez les trames [tweens] intermédiaires. Pour contrôler la vitesse indépendamment du nombre d'images clé, positionnez la valeur « Speed » entre « Very Slow » et « Very Fast », ou modifiez la vitesse de l'animation principale (Menu « **Movie > Movie Speed** »). La valeur de « Speed » affecte le nombre de trames entre les images clés.

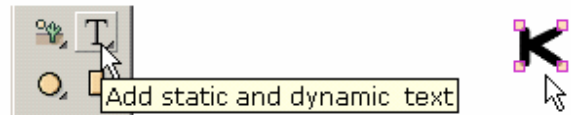
Pour ajouter l'effet texte au film sous-jacent, cliquez sur « Add ». Vous pouvez maintenant utiliser librement n'importe quel outil de positionnement, coloriage ou transformation pour éditer l'effet texte, ou annuler cet effet avec le bouton « Undo ».

Effets

Si vous voulez que la dernière image de l'effet texte dure plus longtemps, augmentez le nombre de trames [tweens] de l'image clé précédente, ou dupliquez la dernière image clé plusieurs fois en utilisant le menu « **Frames > Insert Copy of Frame** ». Vous pouvez aussi utiliser « **Edit > Paste to End of Movie** » pour coller les caractères de l'effet texte sur le reste de l'animation.

Créer votre propre effet texte

Il est facile de créer votre propre effet texte. Le principe de base c'est de créer les étapes de l'effet texte dans une succession d'images clé. Cet exemple illustre une série de lettres qui apparaissent au départ à l'écran très grandes et transparentes.

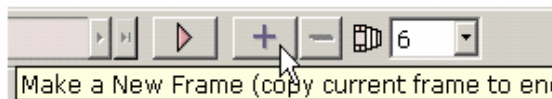


A l'étape 1, l'outil texte est cliqué et une lettre unique saisie. La taille de la lettre n'a pas d'importance car nous allons en modifier l'échelle. La lettre apparaît à droite.

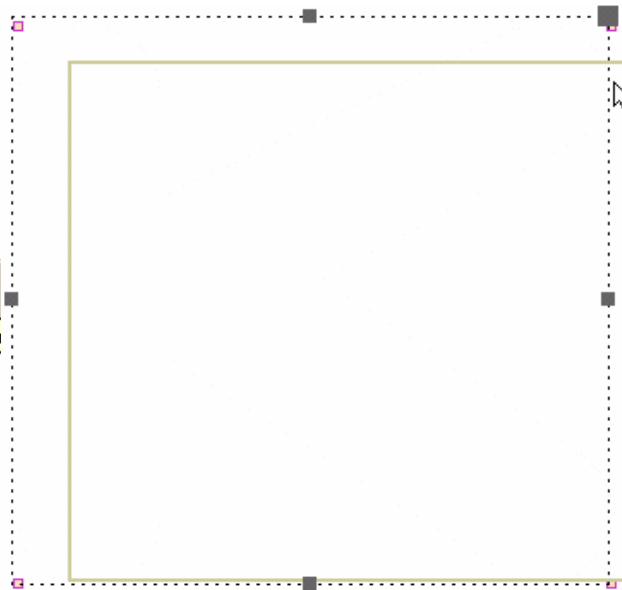
A l'étape 2, la lettre est mise en transparence avec l'outil de remplissage [paint bucket tool].

A l'étape 3, la lettre est beaucoup agrandie avec l'outil de changement de taille [scaling tool].

A l'étape 4, l'image clé courante est copiée et ajoutée à la fin du film.



A l'étape 5, à la dernière image clé, la taille de la lettre est réduite avec l'outils de changement de taille et la transparence supprimée avec l'outils de remplissage.



L'image clé courante est recopiée à la fin du film et le processus est répété pour la lettre suivante, ici « o ». Et ainsi de suite pour chaque lettre. Le réglage de la taille de chaque lettre sera nécessaire pour produire une présentation sans à coup.

Quand l'animation est jouée, l'effet est de faire apparaître chaque lettre en séquence. Les effets textes que vous pouvez créer sont infinis.

Effets

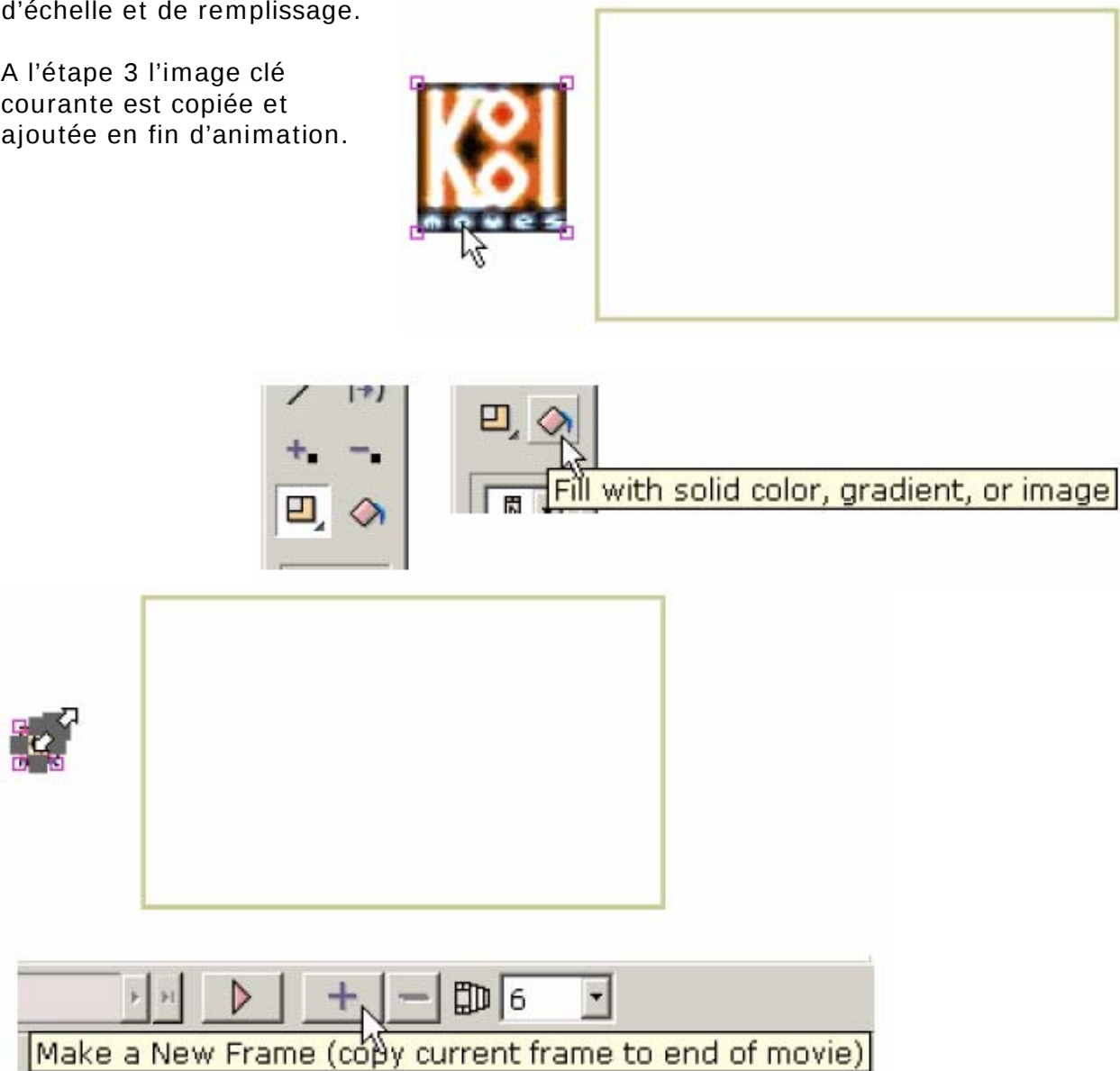
Créer vos propres transitions

La création de transitions est aisée. Le principe de base est de créer les étapes de la transition sous forme d'une suite d'images clé. L'exemple suivant illustre le passage d'un motif de gauche à droite dans une image ; d'abord transparent et de petite taille il devient de plus en plus opaque et s'agrandit en s'approchant du centre de l'image. Nous parlerons ensuite de plusieurs des transitions fournies par l'application.

A l'étape 1 une imagerie est importée avec le menu **File > Import Graphic Image**. Pour démarrer la transition elle est glissée / déposée dans la partie gauche de la fenêtre de l'animation.

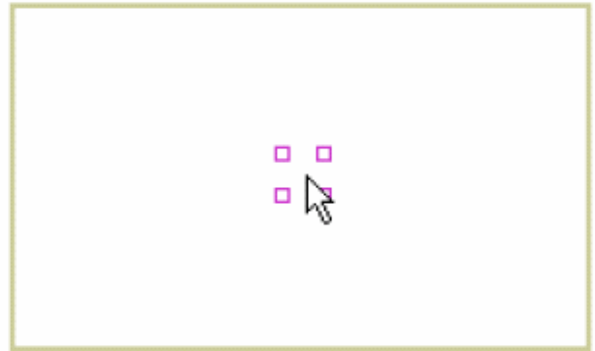
A l'étape 2 l'imagerie est réduite et rendue transparente avec les outils de réduction d'échelle et de remplissage.

A l'étape 3 l'image clé courante est copiée et ajoutée en fin d'animation.



Effets

A l'étape 4 l'imagette est déplacée au centre de la nouvelle image clé.



Et pour finir avec les outils Remplissage et de Changement d'échelle on supprime la transparence et on ramène l'imagette à sa taille d'origine.

Quand l'animation est jouée, l'imagette glisse de gauche à droite en grandissant et en s'opacifiant. Les transitions possibles sont infinies.

KoolMoves dispose de six transitions intégrées – l'estompage [fade-in] initial, l'estompage [fade-out] final, la croissance initiale [grow-in] à partir de rien, la réduction [shrink] finale jusqu'à disparition, le zoom positif initial, et le zoom négatif final. Elles prennent effet au début ou à la fin de l'existence de la forme à laquelle elle s'appliquent selon que c'est une transition dite initiale ou finale. Ces transitions peuvent être appliquées à la forme sélectionnée dans le menu pop-up des Propriétés ou dans la barre de menu des Effets. Les transitions interviennent sur un nombre paramétré d'images clé. Quand une transition est ajoutée à une forme, des images sont ajoutées si la case « Add frames if needed » est cochée et si leur nombre était initialement insuffisant pour que la transition s'applique. Les transitions peuvent être combinées bien que les estompages [fade] ne soient pas recommandés avec les effets d'ombrage.

Motion scripts

Scripts d'animation [Motions scripts]

Les « motion scripts » sont des scripts d'actions en langage de programmation Flash 5 qui s'appliquent aux formes sélectionnées. Les scripts d'actions ne sont pas affichables dans l'environnement d'édition de KoolMoves mais sont ajoutés quand le fichier .swf est créé. Parce que le dispositif d'affichage interne de KoolMoves ne sait pas interpréter les scripts d'actions, tout ce que vous verrez c'est une boîte pointillée bleue englobant la forme. Quand on joue l'animation dans la fenêtre d'aperçu associée au script d'actions, dans un navigateur web ou dans une visionneuse indépendante Flash, l'effet du script d'actions devient visible.

En raison de la nature de ces effets basés sur des scripts, les modifications image par image de couleur, de forme et de position sont ignorées. La position, la couleur et la transparence de la première image clé où la forme apparaît est utilisée par l'effet. La durée de l'effet est déterminée par l'effet lui-même et non par le nombre de trames où la forme apparaît. De même l'effet d'ombrage n'apparaît pas quand un script d'animation est appliqué. Si le texte est une lettre isolée ou si l'effet est appliqué à un objet non textuel, les paramètres d'effet tels « de gauche à droite » ou « de droite à gauche » ne s'appliquent pas.

Pour les utilisateurs avancés qui souhaitent contrôler l'effet sur l'animation principale grâce à des commande de script d'une action comme stop(), le nom de l'animation [movie clip] qui contient cet effet doit avoir le même nom que la forme dans la liste de formes de KoolMoves. Si un espace est encapsulé, celui-ci est supprimé.

Vous pouvez créer vos propres scripts d'actions et les utiliser dans vos animations. Lire le fichier readme.txt dans le dossier « My Scripts » du dossier « Motion Scripts » pour plus d'information.

Ajout à une page Web

L'exécution d'une animation Flash depuis une page Web implique : (1) de créer un fichier .swf avec KoolMoves ; (2) d'ajouter à la page Web le code javascript qui référence le fichier swf. KoolMoves va créer ce code javascript pour vous. A la fois les fichiers swf et javascripts seront téléchargés sur votre serveur web. Ce processus est analogue à la création d'une image avec un outil d'édition graphique puis à son insertion dans une page web pour qu'elle soit affichée par un navigateur web. Consultez le dossier **File > Export Movie** pour un certain nombre d'approches différentes dans la création de fichiers swf et l'ajout du code ad hoc à une page web.

Si vous voulez générer des gif animés, utilisez **File > Export Movie > Capture Movie Frame** pour capturer la portion de l'écran dans la fenêtre du film d'animation et sauvegardez la comme fichier .bmp. Capturez une série de trames (i.e. naviguer jusqu'à une trame, capturer celle-ci, aller à une autre trame, probablement la suivante, la capturer à son tour, et ainsi de suite). Et utilisez un logiciel de création de gifs animés pour générer une animation optimisée à partir des fichiers de capture .bmp. Il y a de nombreux outils spécialisés pour ce type de création. Voir la page d'aide « Gif Creation ».

Utilisateurs de FrontPage : voir « Utiliser KoolMoves avec Frontpage ».

Utilisateurs de CoolPage : voir « Utiliser KoolMoves avec Cooltpage ».

Utilisateurs de NetObject Fusion : voir « Utiliser KoolMoves avec NetObject Fusion ».

Une animation KoolMoves peut être exportée comme animation Flash [™] (format .swf) avec le menu **File > Export Movie > Save as Flash Movie**. Vous pouvez créer un fichier .swf indépendant, un fichier .swf et un squelette html qui référence ce fichier swf, ou ajouter une animation Flash à une page web existante. Les fichiers swf et html sont simultanément nécessaires pour que l'animation s'exécute sur l'Internet. Les propriétés de l'animation (dimension, vitesse de défilement, couleur de fond ou image de fond) peuvent être positionnées avec les options du menu associées à de la barre de menu **Movie** avant l'exportation des fichiers.

KoolMoves peut vous fournir le code javascript nécessaire à l'appel de l'animation Flash ; c'est une option du menu **File > Export Movie > Add to Existing Web Page**. Pour remplacer une image gif ou jpeg dans un fichier HTML existant par une animation Flash, remplacez à la main le morceau de code HTML `<IMG SRC="...gif" WIDTH="..." HEIGHT="..." BORDER="0" ALT="...">` dans le fichier HTML existant par tout le morceau de code javascript proposé par KoolMoves et qui commence par `<OBJECT` et se termine par `</OBJECT>` en commençant par recopier le code `<OBJECT ...` puis en le collant par dessus le code `<IMG ...`. Vous pouvez utiliser pour cela l'outil d'édition copier / coller du presse papier de votre éditeur HTML ou de l'éditeur BlocNote. Un mot d'avertissement : ne collez pas ce code javascript dans une page utilisant FrontPage. Le code serait collé dans un bloc de texte et le script javascript mal exécuté.

Ajout à une page Web

Le nom du fichier .swf dans le fichier HTML doit être le même que le nom du fichier .swf sur le serveur web. Si votre serveur n'accepte pas l'extension de fichier .html vous pouvez renommer celle-ci .htm. Il est préférable de n'inclure ni espace ni caractère accentué dans le nom des fichiers car cela pose des problèmes avec le navigateur Netscape.

Ensuite téléchargez le fichier .html ainsi que le fichier .swf sur votre serveur par FTP. Lors du transfert du fichier .swf vers le site serveur assurez-vous de configurer le transfert en mode binaire. Par contre les fichiers .html ou .htm doivent être envoyés en mode ascii. Le mieux est d'utiliser des programmes comme FtpVoyager qui se configurent automatiquement pour le transfert. La page web <http://www.pagesource.com/putweb/> vous aidera à transférer des fichiers vers votre serveur.

Si vous avez des difficultés à exécuter l'animation sur Internet, voici comment procéder :

Si vous double-cliquez sur le fichier .html généré par KoolMoves sur votre disque local, l'animation s'exécute-t-elle dans le navigateur par défaut ? Si c'est le cas c'est que les fichiers .html et .swf sont corrects. Sinon c'est que votre navigateur ne dispose peut-être pas de la visionneuse Flash de Macromedia. Allez par Internet sur le site de votre navigateur ou sur le site <http://www.macromedia.com/> et téléchargez la visionneuse.

Téléchargez les fichiers .html (ascii) et .swf (binaire) vers votre serveur Web. L'animation s'exécute-t-elle sur le serveur quand vous affichez la page web générée par KoolMoves ? Si non, c'est qu'il y a un problème de transfert de fichier.

Voir la rubrique Add to Web Page Details pour des informations plus détaillées.

Capturer une fenêtre d'animation

Capturer une fenêtre d'animation

Cette fonction réalise la capture d'écran soit de l'image clé courante soit de toutes les images clé et les place dans la fenêtre d'animation. Les captures d'écran sont sauvegardées au format .bmp, .jpg ou .png. En assemblant une suite d'images vous pouvez créer un gif animé avec de nombreux outils d'édition graphique.

Importer et exporter des images gif

Importer et exporter des images gif

KoolMoves supporte l'importation d'images GIF statiques avec ou sans transparence, mais pas de Gif animés pour le moment.

Utilisez une application du site <http://www.segon.com/> pour convertir vos GIF animés en fichier SWF. Puis utilisez le menu **Import Swf As An Object** pour intégrer le fichier converti dans l'animation KoolMoves.

KoolMoves ne supporte pas directement l'exportation de GIF animés pour le moment. Pour convertir un fichier .swf créé par KoolMoves en gif animé, vous pouvez utiliser Magic Swf2Gif d'Itinysoft.com.

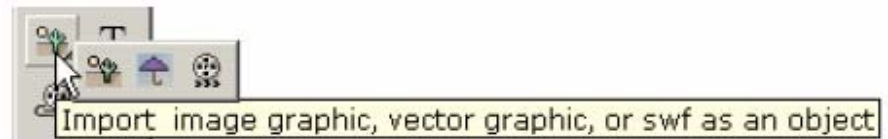
Il y a de nombreuses applications spécialisées dans la création de Gif animés. Ulead distribue un joli outil nommé GifAnimator. Il y a aussi des logiciels gratuits. Sur le site <http://msdownload.microsoft.com/msdownload/gifanimator/gifsetup.exe>, vous trouverez un petit animateur GIF gratuit de Microsoft, et par les créateurs de Game Maker, à l'adresse <http://www.cs.uu.nl/~markov/kids/gmaker/index.html>, un environnement de création et de développement de jeux très simple d'utilisation.

Capturez une animation KoolMoves sous forme d'une suite de captures d'écran en utilisant **File > Export Movie > Capture Movie Frame** et importez les fichiers d'image dans votre générateur de gif animé favori. Avec certains outils d'animation gratuits vous devrez peut-être convertir d'abord au format Gif ces fichiers avec un éditeur graphique.

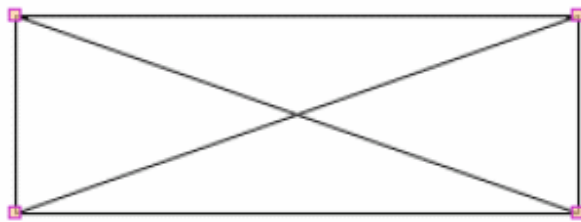
Importer une animation Flash en tant qu'objet

Importer une animation Flash en tant qu'objet

Une animation Flash TM (format swf) peut être importée comme un objet. Pour importer un objet SWF sélectionnez



soit File > Import Flash Movie as Object ou utilisez le bouton d'importation situé dans la palette de l'outil de dessin (la dernière option dans le sous-menu tiroir). L'objet SWF peut être positionné n'importe où dans une animation KoolMoves et manipulé comme tout autre symbole. **Tell Target Actions** peut associer des commandes sonores *stop* et *play* avec l'animation importée.



L'animation a sa propre timeline et ne peut pas être visionnée ou éditée dans l'environnement d'édition de KoolMoves. Elle est affichée sous forme d'un rectangle pour indiquer la position et les dimensions de l'objet SWF importé et vous ne pourrez visionner le film dans

son entier que dans un navigateur web ou une visionneuse Flash indépendante. Vous pouvez redimensionner, étirer, pivoter, déplacer, appliquer un effet et retourner un objet SWF. L'objet SWF s'exécutera là où est placé le rectangle qui le représentant. L'objet importé conserve tous ses attributs (sons et actions).

Enfin le fichier SWF doit être placé dans le même dossier que l'objet qui le référence.

Tell target Actions

Actions désignant une cible [Tell Target Actions]

Tell Target est un moyen de communiquer entre différentes timelines. Toute animation peut contrôler toute autre animation. Votre animation a plusieurs timelines quand :

Vous créez un objet SWF ;

Vous chargez une animation dans une couche [layer] ;

Il y a trois fonctions Tell Target de base intégrées dans KoolMoves.

Stop

Play

Silence [Stop sounds]

Nous y viendrons plus loin, ces actions étant placées dans la section avancée [Advanced section] du menu pop-up Add Action.

Les actions Désigner la cible [Tell Target] agissent comme les actions normales avec une différence – vous devez définir une cible dans la boîte des cibles. Dans un fichier SWF chaque cible est disposée un peu comme un dossier. Pour accéder à la timeline courante de l'animation principale vous devez aller dans /. Ce qui peut être fait n'importe où pour contrôler la timeline des animations courantes. La syntaxe ../ peut aussi être utilisée pour contrôler la timeline d'une animation de niveau supérieur. Disons par exemple que vous vouliez contrôler la timeline principale depuis un objet SWF importé, vous devrez utiliser la syntaxe ../ avec Tell Target. Pour les animations chargées vous devez utiliser une syntaxe légèrement différente. Pour utiliser Tell target avec une animation chargée vous devez utiliser la syntaxe _leveln/ où n est le niveau de l'animation chargée. Si par exemple vous voulez contrôler une animation chargée au niveau 1 la cible doit être : _level1/. Pour contrôler un objet SWF depuis l'animation principale vous pouvez utiliser la syntaxe /Nom_de_l'objet ou simplement Nom_de_l'objet.

Utiliser Microsoft FrontPage

Utiliser Microsoft FrontPage

Consultez le tutorial www.getafine.com/cgi-bin/merlot/get/koolmoves/tutorials/kmwithfrontpage.doc par The Crate Diseño Web.

Utiliser CoolPage

Utiliser CoolPage

Consultez le tutorial www.getafine.com/cgi-bin/merlot/get/koolmoves/tutorials/kmwithcoolpage.doc par The Crate Diseño Web.

Utiliser NetObjects Fusion

Utiliser NetObjects Fusion

Consultez le tutorial www.getafine.com/cgi-bin/merlot/get/koolmoves/tutorials/kmwithfusion.pdf par FusionMagic.

Ajouter des animations à une page Web

Ajouter des animations à une page Web

Avant de remplir cet écran vous devez avoir créé un fichier d'animation Flash (.swf) dans le même dossier que la page web dans laquelle vous voulez afficher l'animation. Pour Existing Web page cliquez sur l'icône de dossier. Sélectionnez la page web qui recevra l'animation Flash. Pour Flash Movie sélectionnez le fichier correspondant à l'animation Flash. L'animation doit être dans le même dossier que la page web. Vous pouvez choisir que l'animation soit en tête de page ou qu'elle remplace une image existante. L'option Movie Loops vous permet de sélectionner une exécution unique dans la page web ou une exécution en boucle.

Cliquez le bouton Test sur la droite pour visionner l'animation dans la page web. Si vous ne voyez qu'un rectangle vide là où devrait se situer l'animation c'est que probablement votre navigateur web n'a pas de plug-inFlash installé. Vous pouvez récupérer ce plug-in sur le site de votre navigateur ou sur <http://www.macrodedia.com/> . Cliquez le bouton Save As pour enregistrer la page web avec son animation. Il est préférable de choisir un nom différent pour le fichier de la page web. Si vous choisissez le même nom un fichier de sauvegarde est créé pour la version non modifiée avec l'extension .bak .

Si vous souhaitez que l'animation Flash soit référencée par un hyperlien, il vous faut ajouter un bouton pointant vers l'animation que l'utilisateur pourra cliquer. Le bouton peut être placé sous forme de bouton « Click Me » ou rester invisible et emplir toute l'animation. Pour ce dernier cas : 1) Ajouter un rectangle à la première image qui excède légèrement les limites de la fenêtre de l'animation. 2) Rendre l'intérieur du rectangle transparent. 3) Faire du rectangle un symbole interactif. 4) Ajouter une action Get Url et fournir une référence hyperlien. 5) Copier le rectangle sur la trame suivante et coller jusqu'à la fin de l'animation.

Ajoutez des détails à une page Web

Ajoutez des détails à une page Web

Le fichier .html contient une grande section de code Javascript qui affiche une image nonflash.gif si le navigateur n'a pas de visionneuse Flash [Flash plug-in] ou s'il ne peut pas lire le code Javascript. L'image nonflash.gif n'est pas créée par KoolMoves. Vous devez la fournir vous-même. Créez votre propre image au format GIF ou JPEG, qui sera affichée si l'animation Flash ne peut pas s'exécuter et enregistrez-la sous le nom nonflash.gif ou sous un autre nom à condition d'en changer la référence dans le code Javascript qui l'appelle. La taille de l'image est indiquée à côté du nom du fichier appelé.

Il n'est pas garanti qu'une animation Flash TM exportée puisse être importée dans Flash Macromedia TM à des fins d'édition, ni qu'une animation créée dans KoolMoves, exportée dans Flash TM et réexportée dans KoolMoves ait le même comportement que l'animation originale de KoolMoves.

La visionneuse Flash ne peut exécuter que des fichiers SWF de moins de 2,5 à 3 MB. Quand un fichier SWF a autour de 3 MB, il commence à faire des trucs bizarres. Parfois il plantera l'ordinateur. C'est documenté à l'adresse www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/bigflash.htm. Si vous voulez créer une animation excédant cette taille, prenez en considération de n'employer que des paramètres Jpeg de qualité réduite ce qui diminuera la taille du fichier, ou décomposez l'animation en morceaux et utilisez l'option Load Movie pour charger les différentes parties.

Le fichier HTML contient des instructions de paramétrage et exécute le fichier SWF dans la portion de la page web où vous avez placé le script. Voici un exemple du script HTML Flash que vous devrez ajouter à votre page :

```
<OBJECT classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase=http://active.macromedia.com/flash2/cabs/swflash.cab#version=4,0,0,0
ID=super WIDTH=560 HEIGHT=60>
<PARAM NAME=movie VALUE="super.swf">
<PARAM NAME=loop VALUE=true>
<PARAM NAME=quality VALUE=high>
<PARAM NAME=bgcolor VALUE=#FFFFFF>
<EMBED src="super.swf" loop=true
quality=high bgcolor=#FFFFFF WIDTH=560 HEIGHT=60
TYPE="application/xshockwave-
flash"
PLUGINSPAGE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/
index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</OBJECT>
```

Notez qu'il y a à la fois des balises objet et d'encapsulation. L'objet est destiné à Internet Explorer et l'encapsulation à Netscape. Les paramètres sont référencés

Ajoutez des détails à une page Web

dans les deux zones ; ces paramètres vous permettent de faire des adaptations de votre animation.

http://www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/tag_attributes.htm

fournit davantage d'explications sur ces balises d'autres paramètres vous permettant d'adapter l'affichage de vos animations.

Le paramètre d'animation référence le fichier SWF de votre dossier. Vous devrez télécharger le fichier SWF dans le même dossier que la page Web. Si vous placez le fichier SWF dans un dossier différent vous devrez indiquer le chemin de ce fichier dans ce paramètre – quelque chose comme flash/super.swf – assumant que flash est le nom de ce dossier particulier.

En positionnant à faux (respectivement à vrai) le paramètre de boucle vous pouvez jouer l'animation une fois (respectivement sans interruption).

Le paramètre de couleur de fond bgcolor peut avoir n'importe quelle valeur hexadécimale au format #FFFFFF en fonction de votre charte graphique.

La largeur et la taille de l'animation ne sont pas des paramètres au même sens que les autres, mais vous pouvez tout de même les modifier. Puisque le Fichier de SWF est être redimensionné , vous pouvez faire les adaptations nécessaires et l'animation se redimensionnera automatiquement.

Des dimensions fixes en pixels ou en pourcentage de la fenêtre d'affichage peuvent être employés. Les dimensions fixes en pixels (par exemple, WIDTH=300 et HEIGHT=200) créent une fenêtre de dimensions exactes, comme pour une photo. Les dimensions en pourcentage -- par exemple, WIDTH=50% et HEIGHT=50% -- redimensionnent la fenêtre de l'animation en proportion de la taille de fenêtre du navigateur, sans déformation.

Dessiner



Il y a un choix très riche d'outils de dessin dans KoolMoves : formes à main levée, primitives géométriques (ellipse, cercle, rectangle et carré), et formes dessinées point par point. La barre d'outils avec des flèches dans la partie inférieure droite ont des tiroirs (choix secondaires).

Vous faites apparaître ces choix secondaires en cliquant sur les boutons de la palette d'outils ou en cliquant sur la flèche triangulaire à droite en bas de la barre d'outils. Le choix affiché sur la barre d'outils est le choix actif.



L'outil de dessin à main levée vous permet de dessiner comme avec un crayon. Le premier et le dernier point sont automatiquement reliés quand vous relâchez la souris. Si vous ne voulez pas qu'ils soient connectés, modifiez la propriété de fermeture [Closed property] de la forme. Les points générés

par le dessin à main levée sont des morceaux de courbes interpolant un nombre réduit de points. Vous pouvez ajouter ou supprimer des points de contrôle ultérieurement si nécessaire.

Les outils pour dessiner des primitives géométriques en rendent le tracé facile pour tracer des cercles, des carrés, des rectangles et des ellipses. Cliquez le bouton gauche de la souris à un coin de la forme que vous voulez dessiner et glissez la souris au coin opposé de la forme. Relâchez la souris et la forme est tracée.

Il y a trois options au bas de la palette d'outils : remplissage de couleur, couleur des lignes et des bordures, épaisseur des lignes et des bordures. Ces options sont disponibles pour chacun des outils de dessin et positionnées jusqu'à une modification de votre part. Modifier ces propriétés n'affecte pas les formes déjà dessinées.



Les formes dessinées point par point permettent de contrôler le nombre et la placement de points. La forme est dessinée d'abord sans courbures ; celles-ci

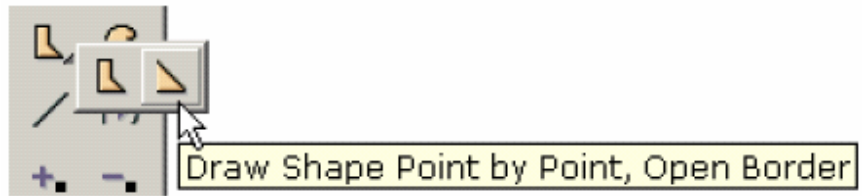
peuvent être ajoutées par la suite. Cliquez le bouton gauche pour placer chaque point et continuez jusqu'à avoir achevé le tracé. Pour terminer, double-cliquez. Le premier et le dernier points



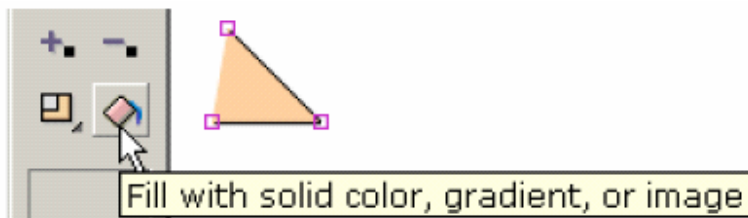
Couleurs

sont automatiquement reliés. Si vous ne voulez pas qu'ils soient reliés, modifiez la propriété de fermeture de la forme.

Il y a des cas où une forme ne doit pas être refermée (par exemple le dessin d'un nez), sélectionnez l'outil polyligne.



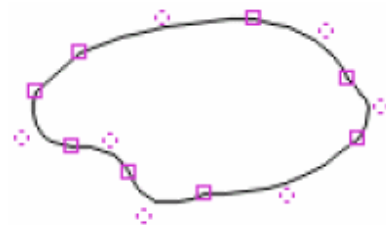
Cliquez le bouton gauche pour positionner chaque point et continuez jusqu'à avoir achevé le tracé de la forme. Pour terminer, double-cliquez. La forme est refermée et sa couleur de remplissage est le blanc par défaut.



Utilisez l'outil de remplissage de forme pour la colorier avec une couleur chair. La frontière n'est pas reliée entre le premier et le dernier point dessinés. Si plus tard il faut refermer la ligne entre le

premier et le dernier point, modifiez la propriété de fermeture de la forme. Pour supprimer la couleur de remplissage et rendre la forme transparente modifiez la propriété de remplissage de la forme. Ceci produira une ligne.

Les formes et les lignes courbes sont définies par des points de contrôle extérieurs et intérieurs à la forme (indiqués par les cercles tiretés). Techniquement, les courbes sont les splines quadriques de Bezier.



Vous pouvez modifier la forme de la courbe en déplaçant les points de contrôle choisis, dans et hors de la forme en les sélectionnant puis en les glissant à la souris ou avec les touches de déplacement du curseur.

Propriétés des formes

Propriétés des formes

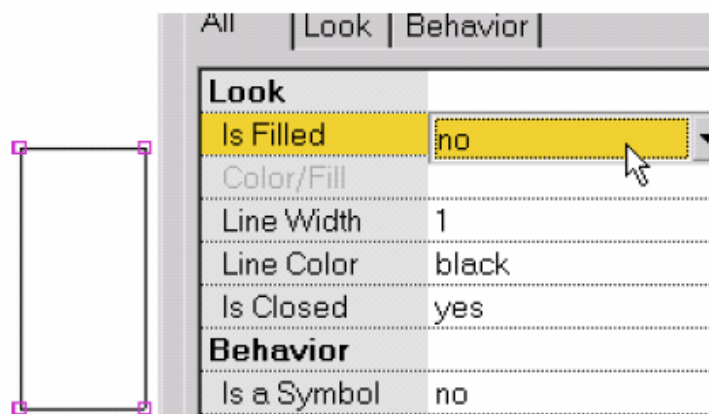
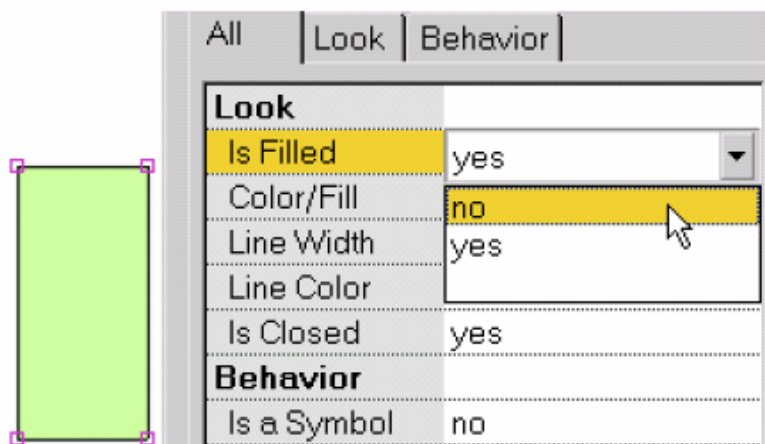
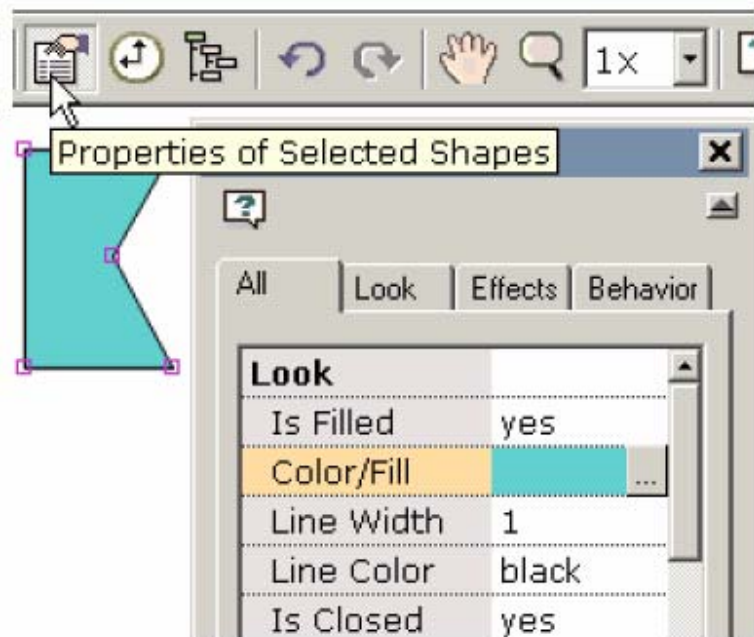
Vous pouvez contrôler l'aspect d'une forme [Shape] au moyen des propriétés de :

- 1) remplissage
- 2) épaisseur de bordure
- 3) couleur de bordure ou de ligne
- 4) fermeture

Les lignes sont des formes qui ne sont pas remplies et qui ne sont pas refermées. Les lignes peuvent être transformées en formes en positionnant leurs propriétés de remplissage et de fermeture. Un texte n'a pas de bordure.

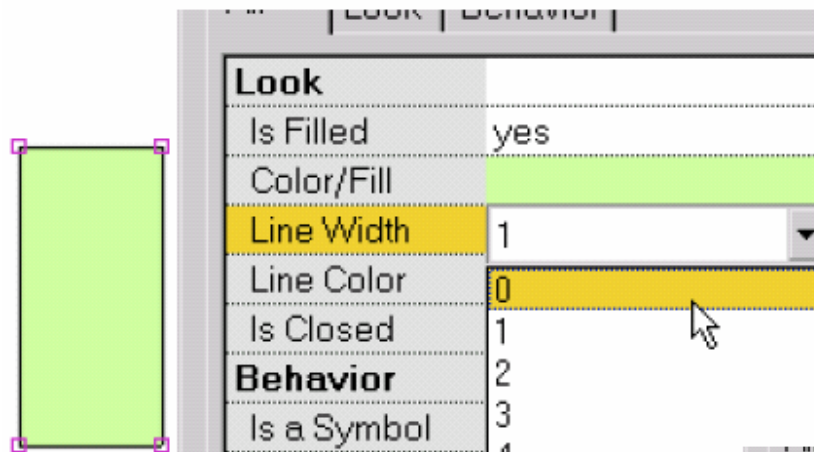
Les propriétés des outils de formes et de points sont proposées dans partie supérieure gauche de la palette d'outils de dessin.

Pour rendre transparent l'intérieur d'une forme sélectionnez la propriété **Filled** et choisissez **no**.



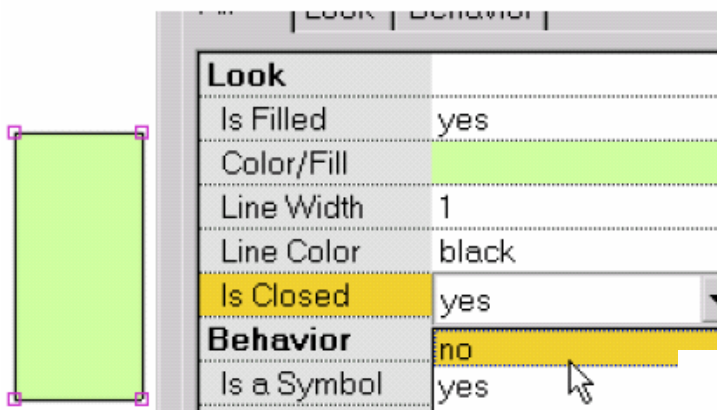
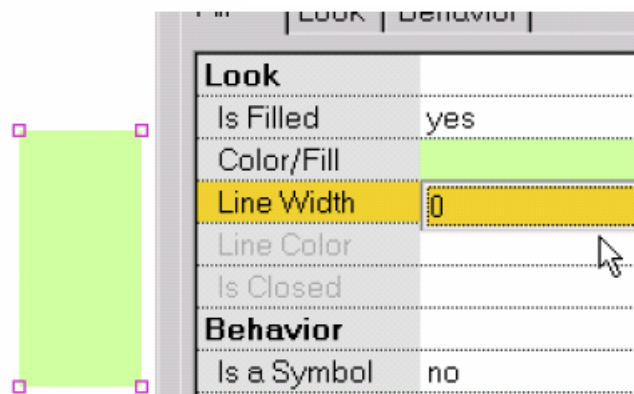
Voici une forme qui n'est pas remplie.

Propriétés des formes



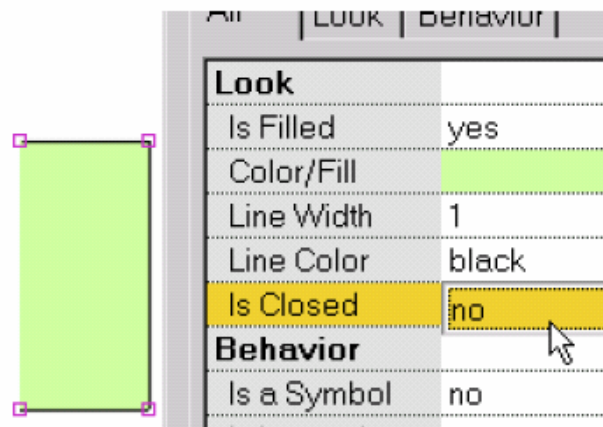
Pour modifier l'épaisseur de la bordure autour d'une forme ou d'une ligne sélectionnez **Line Width**.

Voici une forme sans bordure (i.e., Line Width égale à 0).

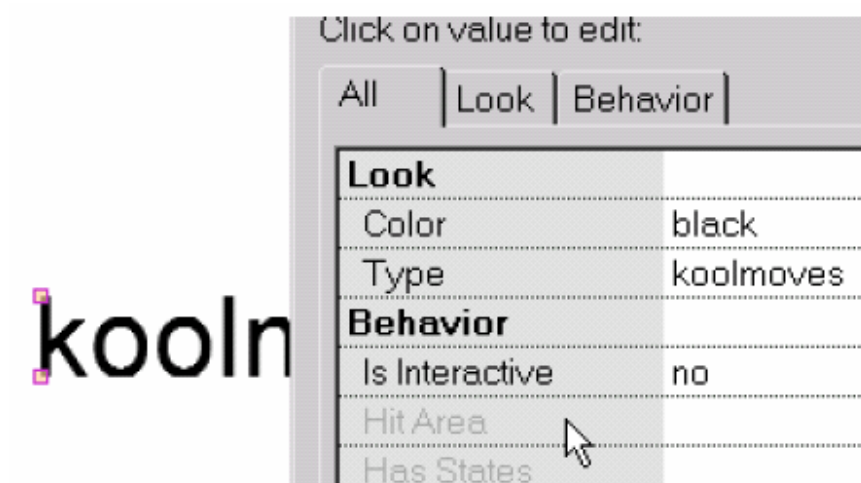


Pour indiquer qu'une bordure est refermée ou pas sélectionnez **Is Closed / yes** ou **Is Closed / no**.

Voici une forme avec le dernier segment non tracé. Et quand la forme n'est pas non plus remplie nous avons une ligne.



Propriétés des formes



La boîte de dialogue des propriétés des textes a une apparence différente car les textes ont des propriétés différentes des formes. La couleur d'un texte peut être modifiée en cliquant sur la propriété **Color**. Une fenêtre de dialogue apparaît qui vous permet de choisir la couleur. Le texte, sa police de caractère, sa

taille peuvent être édités en cliquant sur la propriété de **Type**. Une boîte de dialogue vous permet alors d'éditer le texte.

L'assignation de propriétés à un bouton et la transformation d'une forme non texte en symbole sont expliqués à la section suivante.

Evènements associés aux images clé d'une animation

Evènements associés aux images clé d'une animation

Des sons et des actions peuvent être ajoutés aux images clé d'une animation. Affichez Choisissez le menu **View / Actions and Sounds overview** ou sélectionnez l'onglet **Actions and Sounds** de la fenêtre **Score / Timeline**.

Avec ces boîte de dialogue, vous pouvez associer des sons et des actions aux images clé de l'animation. C'est très simple. Sélectionnez une image clé en cliquant sur son nom dans la fenêtre **Key Frames**. Cliquez sur le bouton **+** en haut de la boîte **Action and Sound Overview** et parcourez les dossiers pour choisir un fichier MP3 ou WAV. Quand l'animation est jouée dans votre navigateur web le son est également joué. Il y a aussi un large éventail d'actions qui peuvent être activées quand cette image clé est affichée. Cliquez sur le bouton **Add Action +** dans la boîte de dialogue **Action**. Cette boîte de dialogue fournit également une vue des boutons d'actions et des sons. Comme en général un bouton apparaît pour toute l'animation ou pour sa majeure partie, les événements de bouton sont énumérés seulement à la première image clé quand le bouton est affiché.

Des sons (formats MP3 et wav PCM) peuvent être ajoutés aux animations de KoolMoves. Il y a environ 68 différents formats Wav. Pour le moment KoolMoves ne supporte que le format PCM. Cliquez sur le bouton **Dossier** pour sélectionner un fichier de sons puis l'icône **Sound** pour le jouer (un fichier MP3 n'est joué que dans une fenêtre de navigateur équipé d'un plug-in Flash...). L'icône de la poubelle permet de supprimer un son. L'icône de forme d'onde affichera le fichier audio dans l'éditeur audio de votre choix une fois celui-ci paramétré dans le menu **File > Preferences**.

Si vous employez le même fichier audio dans toute l'animation, il sera référencé autant de fois dans l'animation Flash [™] mais enregistré une seule fois dans le fichier SWF.

Les fichiers audio tendent à être très lourds et rendent le fichier exporté SWF énorme. Pour conserver une taille raisonnable aux fichiers audio, procédez ainsi : dans un éditeur audio convertissez les sons de stéréo en mono et choisissez un taux d'échantillonnage qui conserve la qualité dont vous avez besoin. Raccourcir la piste audio peut aussi être utile.

Des sons peuvent également être attachés aux différents états d'un bouton (par exemple déplacement de la souris au-dessus d'un bouton ou presser sur un bouton). Lire la rubrique Associer des sons à un bouton pour plus d'information.

Les sons ne s'exécutent pas dans la visionneuse interne de KoolMoves.

Si un son dure plus longtemps que l'animation et si celle-ci est jouée en boucle, le son de la première boucle continuera de s'exécuter pendant la deuxième boucle jusqu'à ce que le son de la première boucle s'achève. Cet effet empire au fur et à

Evènements associés aux images clé d'une animation

mesure que l'animation joue en boucle. Pour résoudre ce problème, ajoutez l'action **Stop Sound** à la dernière image clé.

Si votre fichier audio est échantillonné à un taux autre que 5500, 11025, 22050, ou 44100, il sera joué dans la visionneuse Flash à un taux voisin d'un des quatre cités ci-dessus.

Une audio suivie de pointillés indique la durée d'un son dans la vue **Action and Sound Overview** et dans l'onglet **Action and Sound** de la vue **Score / Timeline**. Les événements qui recouvrent plusieurs trames occupent plusieurs dans la liste d'images clé.

Voici une brève explication des actions sur les images clé [frame actions] :

- a) **Go to Frame** indique une image de destination (si l'image précédente ou l'image suivante est sélectionnée, ce peut être une image intermédiaire si c'est l'image contiguë)
- b) **Play** joue le film à partir de l'image courante
- c) **Stop** arrête le film à la l'image courante
- d) **Stop Sound** arrête tous les sons
- e) **Load Movie** charge un film (explications ci-dessous)
- f) **Unload Movie** décharge un film
- g) **Set Dynamic Text** positionne le contenu d'un objet texte dynamique
- h) **Load Dynamic Text** charge une texte dans un objet texte dynamique à partir d'un fichier .txt (ce fichier doit commencer avec le nom de l'objet texte suivi du signe égal suivi du texte sans guillemets)
- i) **FS Commands** fournit une méthode générale pour que Flash envoie un message au programme qui héberge la visionneuse Flash
- j) **Javascript** comme son nom l'indique... insère un script Javascript

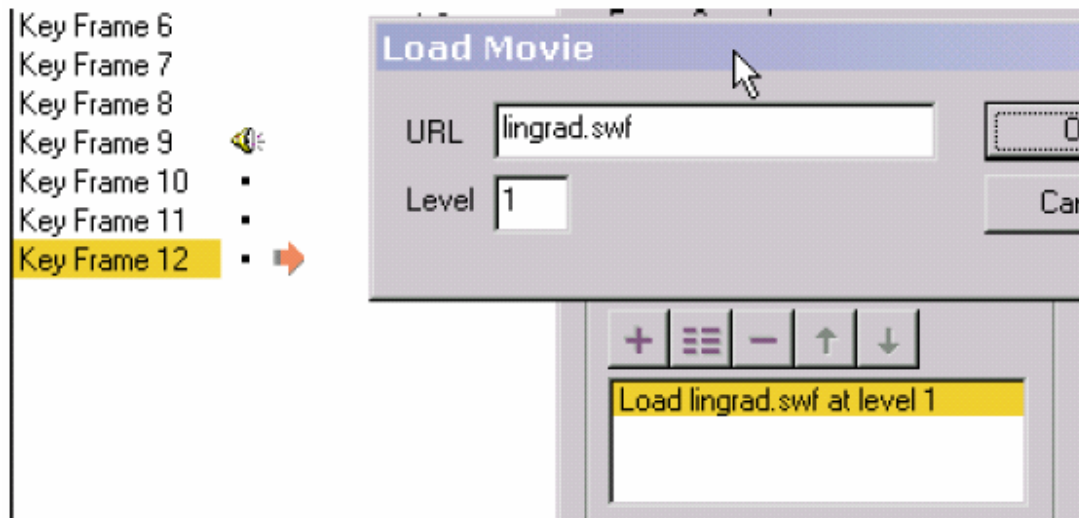
Il est important de noter qu'une action **Stop** dans la première image clé est souvent ignorée par la visionneuse Flash. La solution est de créer une première image factice.

Pour une visualisation sur Internet, l'URL de l'animation chargée peut être une Url absolue ou relative, mais, pour les essais, toutes les animations doivent être placées dans le même dossier sans indication d'unité de disques ou de dossier dans leurs noms. En visionnant un film en utilisant la visionneuse du navigateur tous les fichiers HTML et SWF référencés par une action **Get Movie** ou **Load Movie** **DOIVENT** être dans le même répertoire que le fichier .FUN pour que ces boutons d'action accèdent à ces fichiers ; autre possibilité, positionner le dossier d'exécution des animations dans Preference.

Pour enchaîner les animations l'une à l'autre utilisez **Load Movie**. Créez une animation initiale qui charge les autres animations et puis boucle - assurez-vous que vous ne bouclez pas l'action de chargement [Load Movie]. Chargez votre film principal dans la couche de niveau 2 et votre arrière plan dans le niveau 1. Exécutez l'animation jusqu'à la fin puis placez une commande de chargement [Load Movie]

Evènements associés aux images clé d'une animation

dans le niveau 2. Cela chargera la nouvelle animation dans ce niveau. Créez alors des images additionnelles et rebouclez.



Load Movie charge une animation sans interrompre l'animation précédente. À moins que vous n'incluez dans la nouvelle animation une forme placée sous toutes les autres formes qui égale ou excède la taille de l'image du film et qui soit remplie avec une couleur opaque ou une image mosaïque, vous verrez la première animation sous la nouvelle animation. La taille et la vitesse du film sont positionnées par le film au niveau 0.

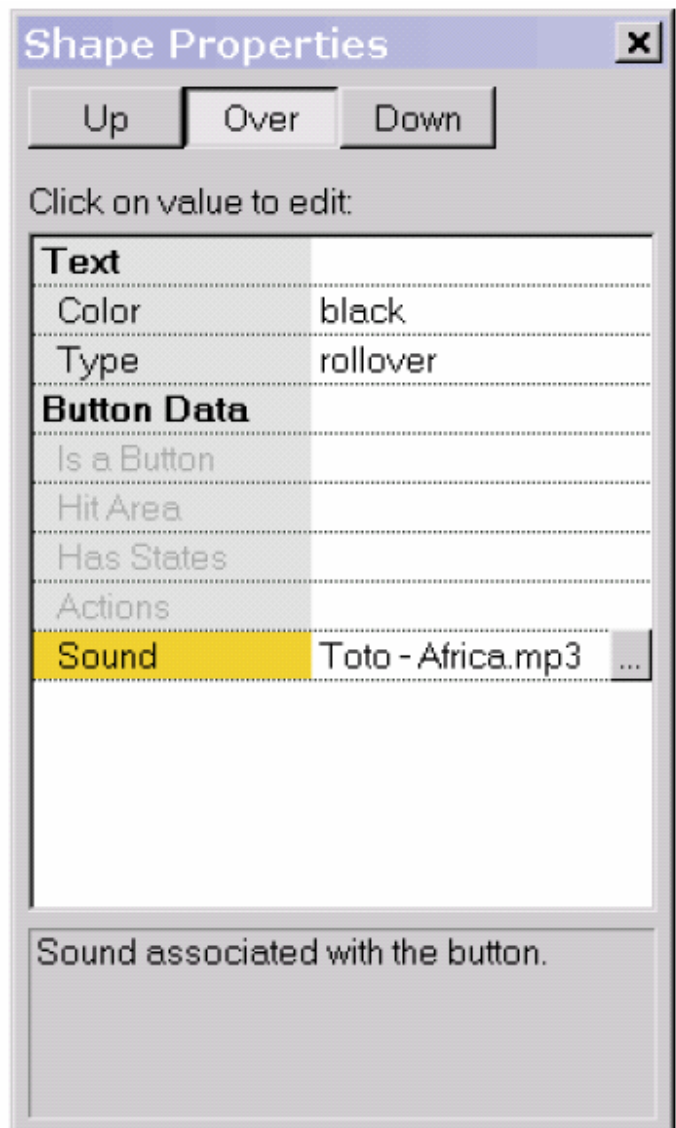
Aucune des actions de trame [frame action] ne fonctionne dans la visionneuse interne de KoolMoves.

Associer des sons à un bouton

Associer des sons à un bouton

Des sons (format MP3 ou .wav PCM) peuvent être associés à un bouton d'une animation, déclenchés quand la souris survole celui-ci ou qu'il est enfoncé. Il suffit de saisir le nom d'un fichier audio pour chaque tat du bouton dans la boîte des propriétés de forme. Rappelons que sur la soixantaine de formats de fichiers Wav KoolMoves ne supporte que le format PCM.

L'état « over » d'un bouton est associé aux événements de souris survol [roll over], fin du survol [roll out], tirer [drag over] et fin de tirer [drag out]. L'état enfoncé d'un bouton est associé aux événement souris cliquer [press] et relâcher [release].



Si vous utilisez le même son à plusieurs reprises dans une animation il sera référencé autant de fois dans l'animation Flash TM mais enregistré une seule fois dans le fichier .swf.

Les fichiers audio tendent à être très lourds et rendent le fichier exporté SWF énorme. Pour conserver une taille raisonnable aux fichiers audio, procédez ainsi : dans un éditeur audio convertissez les sons de stéréo en mono et choisissez un taux d'échantillonnage qui conserve la qualité dont vous avez besoin. Raccourcir la piste audio peut aussi être utile.

Les sons ne s'exécutent pas dans la visionneuse interne de KoolMoves.

Associer des sons à un bouton

Si un son dure plus longtemps que l'animation et si celle-ci est jouée en boucle, le son de la première boucle continuera de s'exécuter pendant la deuxième boucle jusqu'à ce que le son de la première boucle s'achève. Cet effet empire au fur et à mesure que l'animation joue en boucle. Pour résoudre ce problème, ajoutez l'action Stop Sound à la dernière image clé.

Si votre fichier audio est échantillonné à un taux autre que 5500, 11025, 22050, ou 44100, il sera joué dans la visionneuse Flash à un taux voisin d'un des quatre cités ci-dessus.

Commande d'action FS

Commande d'action FS

Les commandes d'action FS fournissent un moyen générique de communication entre la visionneuse Flash et le programme qui l'héberge. C'est une fonctionnalité avancée qui n'est pas à la portée de l'utilisateur moyen.

Ces commandes ne sont guère fiables car de nombreux navigateurs les ignorent. Il est préférable de passer l'information de fichier SWF au navigateur avec un script Javascript. De même il vaut mieux utiliser des scripts d'action pour disposer d'interactivité. Il y a cependant quelques cas où ce n'est pas le cas.

Dans un navigateur Web, la commande FS appelle la fonction javascript Commande FS. Dans Director, la commande FS envoie un message interprété comme un événement par Lingo. Dans Authorware, la commande FS envoie des commandes à l'environnement de script. En Visual Basic et Visual C++, elle envoie un événement VB avec deux chaînes [string].

Voici l'adresse d'un tutorial indiquant comment utiliser des commandes FS depuis Flash : <http://www.flashkit.com/cgi-bin/tutorials/jump.cgi?ID=584> .

Le mécanisme de commande FS a été développé dans Flash pour deux raisons. Pour permettre aux fichiers SWF de communiquer avec Live Connect et Active X. Quand Internet Explorer ne supportait pas Javascript. Les commandes étaient des URL. Les commandes FS étaient le seul moyen de passer des informations à IE 3.0 ou moins.

Les premières versions de Flash, Flash 3 ou moins, n'avaient qu'un environnement de script très limité. Pour utiliser un script il fallait passer par des commandes FS et des méthodes de la visionneuse Flash [Flash Player Methods]. Et comme les auteurs des Notes techniques de Flash ont écrit qu'il fallait passer par des commandes FS pour communiquer avec Flash, tous les auteurs de livres sur Flash qui ont suivi ont répété cette histoire, qui est fautive. La plupart des tutoriels des commandes FS sur le net confondent celles-ci avec des méthodes de la visionneuse Flash.

Les commandes FS passent une variable et un argument au langage de script natif. A l'exception des fichiers de diaporama [projector files] qui disposent de quelques commandes limitées en interne, vous devez rédiger le script vous-même. Et vous devez savoir qu'il n'y a aucun support Active X pour le navigateur IE du Mac, ni pour Netscape, Mozilla ou la plupart des navigateurs en Open source. Même Linux a abandonné Live Connect. Par conséquent l'utilisation des commandes FS pour des pages Web est problématique.

L'usage le plus fréquent d'une commande FS concerne l'utilisation de diaporamas [projectors]. Ces commandes sont appelées très simplement en utilisant les mots de commande ci-dessous dans la boîte de dialogue FS Command, avec la liste d'arguments dans la boîte d'arguments. Il faut commencer la commande avec la chaîne « FS Command: ».

Arguments de la commande :

Commande d'action FS

Quit None
FullScreen True/False
AllowScale True/False
ShowMenu True/False
Exec Path of EXE you want launched.
Save File Name
Quit

Explications :

Quit : Coupe la visionneuse

FullScreen : Rend votre projecteur plein écran si positionné à 'true' et normal sinon.

AllowScale : Autorise vos figures graphiques à changer d'échelle ou pas avec le diaporama.

ShowMenu : Affiche le menu du diaporama ou l'élimine.

Exec : lance tout fichier EXE ; sur Mac lance un applescript. Vous devez fournir le chemin de l'exécutable.

Save : disponible uniquement dans la visionneuse autonome Flash 5 et pouvant être supprimée à tout moment sans avertissement. Sauvegarde de toutes les variables dans un fichier .txt dans le dossier racine.

De nombreux programme d'amélioration de diaporamas comme Flash Tools, SWF Studio, Swish Canvas, Flashants FMProjector ont des commandes FS maison intégrées. Lisez la documentation soigneusement avant d'implanter une de ces commandes spécialisées. Une bonne raison de faire appel à ces programmes pour communiquer avec des pages Web, en dehors du fait que les navigateurs ne supportent pas les commandes FS, c'est que les commandes FS ne font pas cliquer [to click] le navigateur quand elles sont émises, comme le font les commandes Javascript [?].

Pour utiliser des commandes FS vous devez intégrer ces lignes à votre page web :

```
<script="javascript;"> function navmovie_DoFSCommand(command, args)
{
if ( command == "init" ) {
var buttons = parent.InternetExplorer ? window.navmovie :
window.document.navmovie; if (buttons != null ) {
buttons.GotoFrame(parent.targetFrame);
// This function ensures that the navigation bar movie is set to the proper
// keyframe when it initially loads. The argument init is the name you use
// as the command paramter for the action attached to the first keyframe
// in the navigation bar movie.
// Cette fonction assure que la barre de navigation de l'animation est positionnées
// sur l'image clé correcte au chargement. L'argument « init » est le nom
// que vous utilisez comme paramètre de la commande pour l'action
// attachée à cette première image.

} } // Hook for Internet Explorer
if (navigator.appName &&
```

Commande d'action FS

```
navigator.appName.indexOf("Microsoft") != -1 &&  
navigator.userAgent.indexOf("Windows") != -1 &&  
navigator.userAgent.indexOf("Windows 3.1") == -1) {  
document.write('<SCRIPT LANGUAGE=VBScript>');  
document.write('on error resume next ');  
document.write('Sub fscommand_FSCCommand(ByVal command, ByVal args)  
' );  
document.write(' call fscommand_DoFSCCommand(command, args) ');  
document.write('end sub ');  
document.write('</SCRIPT> ');  
}  
/--></SCRIPT>  
</SCRIPT>
```

Remarquez que vous devez inclure du VB dans votre page pour capturer les commandes FS par Active X. Voici une information importante. Une commande FS quand elle est adressée à un programme consiste seulement en une variable et une valeur. Vous devez bâtir en javascripts l'interface adaptée [proper handler] à votre commande et à ses arguments.

Passons maintenant à l'usage probablement le plus utile de commandes FS : pour les programme maison qui font de Flash leur interface comme Authorware et VB projects.

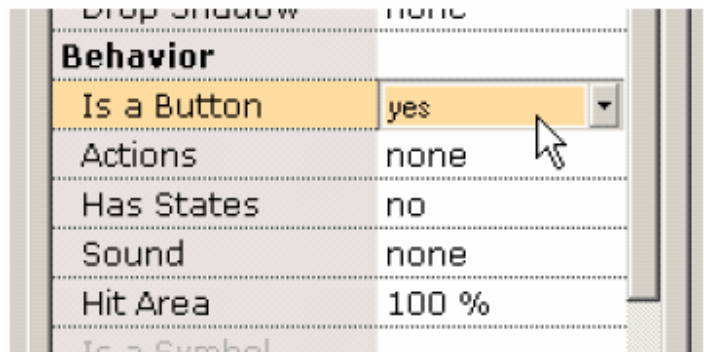
C'est assuré par la méthode Active X de Flash :

FSCCommand(command, args)

Générée quand une commande FS est exécutée dans l'animation avec une URL et que cette URL commence par FSCCommand :. Utilisez-la pour programmer une réponse à une action de trame [frame action] ou à une action de bouton dans une animation Flash.

Liens et boutons

Pour placer une forme ou un texte dans un bouton sélectionnez « yes » pour « Is a Button » dans la fenêtre des propriétés. Un bouton peut appeler un lien vers une autre page web mais il peut faire bien autre chose. Vous pouvez modifier l'apparence du bouton en fonction des différents événements souris. Et vous pouvez programmer des actions comme aller à une autre page web quand le bouton est relâché (action appelée GetURL).



Un bouton peut changer d'apparence dynamiquement dans une visionneuse Flash ou une page web, reflétant que la souris est hors du bouton, sur le bouton (i.e. effet de survol), ou que le bouton est enfoncé. Pour réaliser ces effets sélectionnez « yes » pour la propriété « Has States ». A la sélection de « yes » la boîte de dialogue change, trois boutons, Up/Over/Down sont ajoutés dans la partie haute de la boîte. Chaque état peut avoir son propre son, forme, couleur, etc. Objet de confusion : les actions pour le bouton -- ce que le bouton fait comme par exemple changer de page web -- ne sont ajoutées qu'à la page de la propriété d'état Up (l'état du bouton quand celui-ci n'est ni survolé par la souris ni enfoncé). Et parce que l'interface est WYSIWYG (tel vu tel fait) le bouton apparaît dans l'animation pour chaque trame où il apparaît dans l'environnement d'édition. Autrement dit si un bouton manque dans une trame il manquera dans l'animation pour cette trame là.

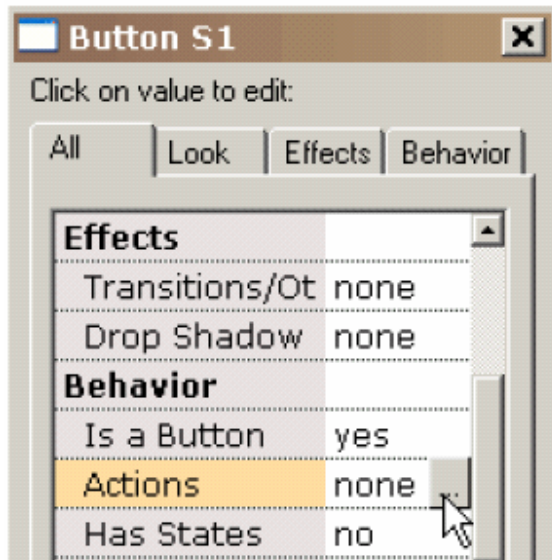
Si vous enfoncez pour la première fois le bouton Over (correspondant aux différents événements souris de survol [roll over, roll out, drag over et drag out], on vous demande si vous voulez créer l'état over à partir d'une version déjà dessinée ou si vous voulez repartir de zéro. Si vous ne faites que modifier la couleur de l'état, vous sélectionnerez « copy the up state » et éditez la couleur pour la faire correspondre à l'état Over.



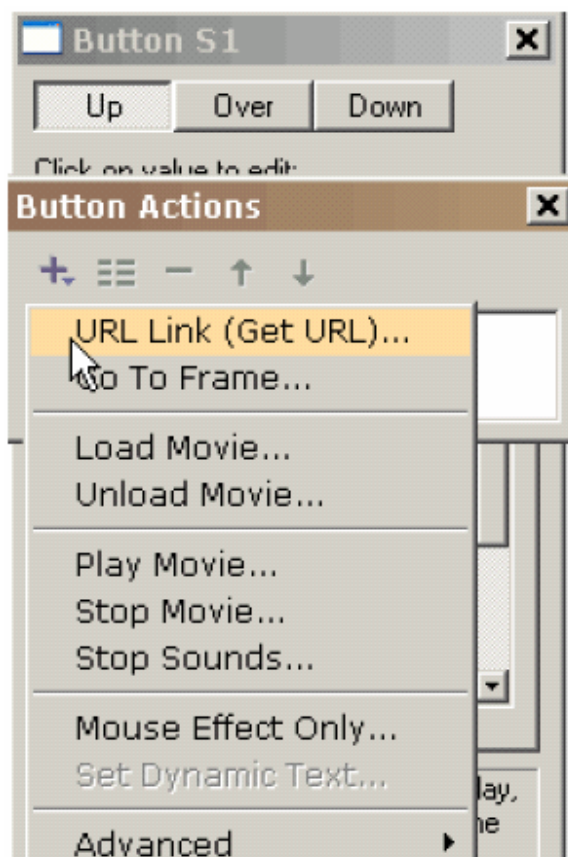
Quand le bouton Over est pressé, vous pouvez modifier ses propriétés dans l'état Over ou éditer la forme correspondant à celui-ci. Une image atténuée de la forme correspondant à l'état

Liens, boutons et symboles

Up est affichée sous la forme d'état Over pour vous aider à les aligner. Si vous voulez qu'un son soit joué quand la souris survole le bouton Over, ajoutez le son à la page de propriétés de celui-ci. Si vous voulez que le son soit joué quand la souris est cliquée ou relâchée sur le bouton, ajoutez le son à la page de propriété de l'état Down.



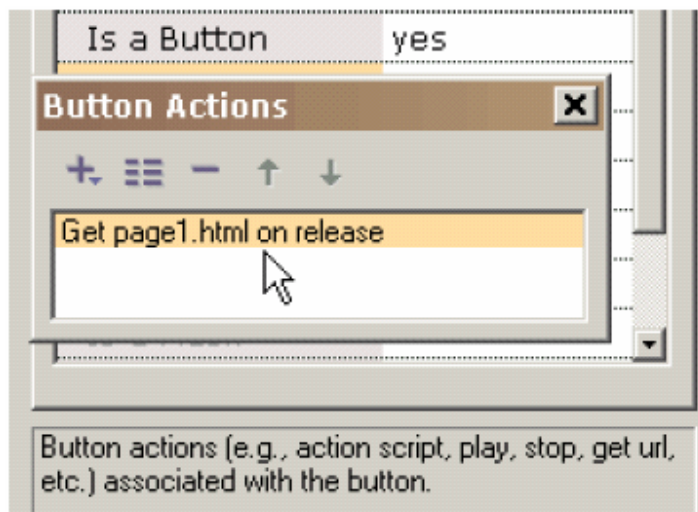
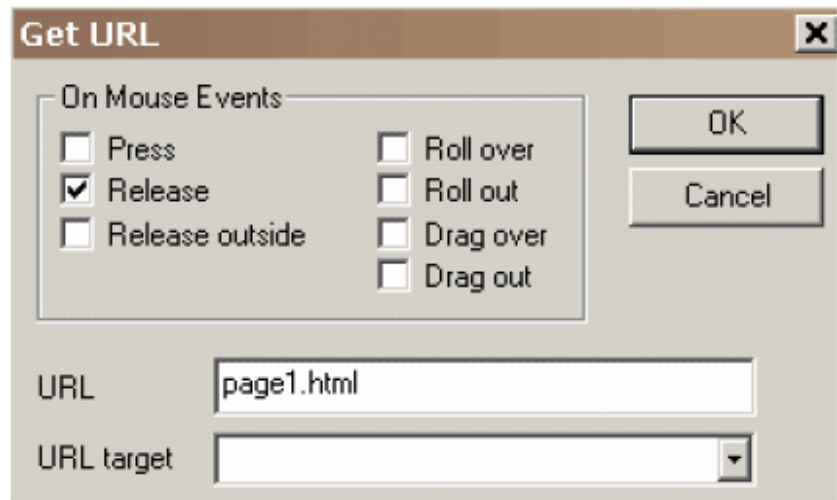
En cliquant sur le bouton des propriétés d'action du bouton de l'état Up, vous pouvez assigner et éditer les actions associées à ce bouton qui peuvent être déclenchées par différents événements souris.



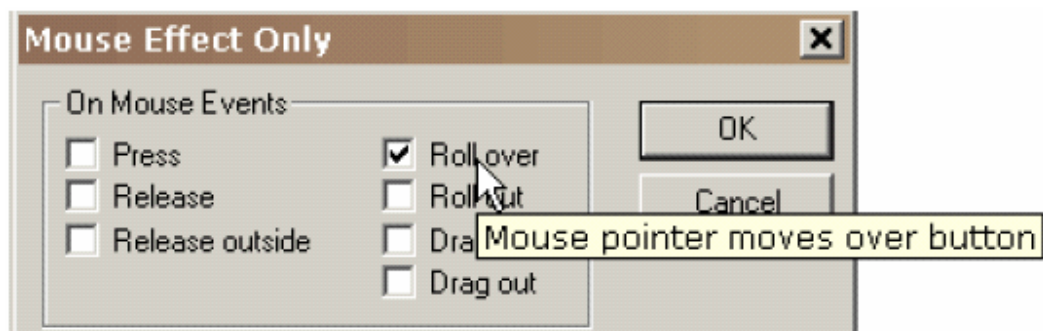
Le bouton + vous présente les différentes comportements de bouton (nous en ajouterons d'autres bientôt), pour la plupart explicites. Chacun peut répondre à un ou plusieurs événements souris.

Liens, boutons et symboles

Sélectionner Get URL affiche un menu pop-up. On peut sélectionner quels événements souris activent l'action Get URL. L'URL appelée doit être renseignée. L'état Over d'un bouton est activé pour les événements de souris de survol ; l'état Down d'un bouton est activé pour les événements de souris cliquer, relâcher et relâcher en dehors de la zone [press, release, et release outside].



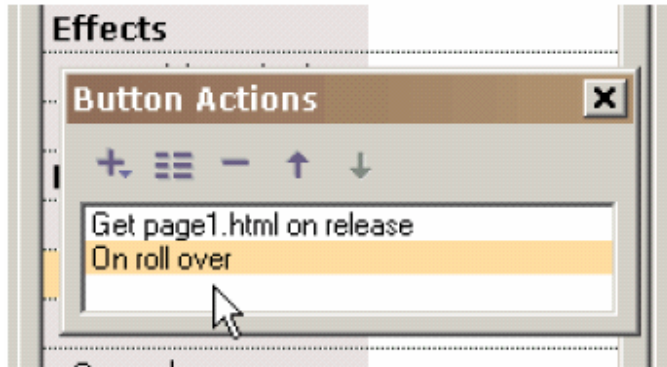
En pressant OK le comportement est ajouté à la liste de ceux qui sont associés au bouton. Tout comportement peut être édité ou affichée en détail par un double-clic ou en passant par le bouton des propriétés (le second depuis la gauche en tête du pop-up).



Si en plus d'envoyer vers l'URL quand on relâche la souris sur le bouton on veut qu'un effet de survol s'affiche on ajoute un deuxième comportement [action], un effet de souris [Mouse Effect], à la liste des comportements et on sélectionne Roll Over comme effet déclencheur d'un événement souris. L'action Mouse Effect est

Liens, boutons et symboles

spéciale en ce sens qu'elle contrôle l'aspect du bouton sans activer aucun comportement pour celui-ci.



En pressant OK on affiche l'ensemble des comportements associés au bouton.

Voici un bref exposé des autres comportements de boutons :

Go to Frame spécifie l'image cible (si une image précédente ou suivante est sélectionnée, ce peut être une trame intermédiaire si c'est l'image contiguë).

Play joue l'animation

Stop arrête l'animation

Stop Sounds fait silence

Load Movie charge un animation (voir ci-dessous)

Unload Movie décharge une animation

Les actions Print et Print Bimap fournissent la possibilité d'imprimer les images clé

Set Dynamic Texte positionne le contenu texte d'un objet texte dynamique

Load Dynamic Text charge le texte dans un objet texte dynamique à partir d'un fichier .txt (le fichier commence avec le nom de l'objet texte suivi d'un signe égal suivi par le contenu du texte sans guillemets).

Send Data Form récupère le contenu textuel d'un objet texte dynamique et l'envoie à une URL

FS Command fournit une méthode générique de communication entre Flash et le programme hébergeant la visionneuse Flash

Pour une utilisation sur le Web l'URL de l'animation chargée peut être une URL absolue ou une URL relative. Mais pour faire des tests toutes les animations doivent se trouver dans le même dossier sans aucune spécification de dossier ou de partition disque dans le nom du fichier de l'animation. De même il ne faut pas d'espace dans le nom du fichier car cela pose des problèmes au navigateur Netscape. La chaîne « http:// » ne doit pas être placée dans l'URL de l'animation à charger car cela pose aussi des problèmes à Netscape. Quand on teste une animation avec **Play in Browser**, tous les fichiers HTML ou SWF référencés par les actions Get URL ou par Load Movie **DOIVENT** être placés dans le même dossier que le fichier .fun de KoolMoves afin que ces comportements de boutons puissent accéder à ces fichiers ; l'alternative est de positionner la variable « directory » [répertoire / dossier] dans **File / Preferences**. Load Movies charge une animation sans refermer l'animation précédente. Tous les niveaux supérieurs ont des arrières plans transparents ce qui permet de visionner les couches inférieures. A moins

Liens, boutons et symboles

d'inclure dans l'animation chargée une forme opaque ou remplie avec une image bitmap d'une taille égale à la taille de la fenêtre d'animation [la taille d'une image clé] et placée en dessous de toutes les autres formes, vous verrez la première animation s'exécuter sous la nouvelle... La couleur d'arrière plan, la taille et la vitesse d'exécution d'une animation sont positionnées au niveau 0. Aucune des actions liées aux boutons ne fonctionne dans la visionneuse interne de KoolMoves.

Pour enchaîner les animations les unes à la suite des autres utilisez LoadMovie. Créez une animation de base qui charge toutes les autres et boucle. – en vous assurant de ne pas inclure la commande de chargement dans la boucle ! Chargez votre animation principale dans le niveau 2 et votre arrière plan dans le niveau 1. Exécutez l'animation jusqu'au bout et placez une commande Load Movie dans le niveau 2. Cela chargera la nouvelle animation dans ce niveau. Ajoutez alors de nouvelles trames et rebouclez.

Les comportements d'un bouton ne peuvent changer de trame en trame. Si vous voulez modifier un comportement d'une trame à l'autre, copiez et collez le bouton au même endroit de la seconde trame. Ceci crée un bouton qui ressemblera au bouton de la trame précédente mais pour lequel vous pourrez modifier les comportements.

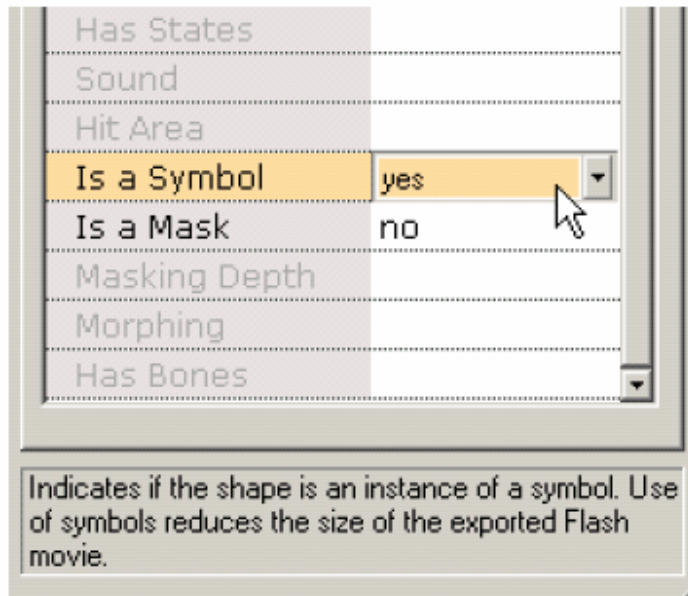
Symboles

Une des méthodes principales pour créer des animations Flash TM légères est de transformer autant de formes que possible en symboles. Un symbole est une forme qui peut être partagée par d'autres formes (appelées instances du symbole). Si vous déplacez un point d'une instance il sera déplacé dans toutes les instances de l'animation (KoolMoves vous demandera confirmation). Si vous modifiez le dégradé d'une instance, les dégradés de toutes les autres seront aussi changés. Et ainsi de suite. L'exception à la règle porte sur la couleur intérieure, la position, l'échelle et l'orientation de la forme. Ces paramètres ne changent que pour l'instance désignée et pas pour les autres. Ce qui est dicté par le format de fichier Flash.

Pour des motifs de simplicité KoolMoves traite toutes les formes texte comme des symboles.

Si vous avez des formes qui apparaissent plus d'une fois dans une image unique ou dans de multiples images, il est envisageable de transformer ces formes en symboles si vous n'avez pas à déplacer des points individuels d'une trame à l'autre... Dans les dessins animés il y a de nombreux cas où on voudra déplacer des points d'une image à l'autre, par exemple pour animer les mouvements d'une bouche qui parle, pour agiter une main, etc. Ces formes ne sont donc pas de bonnes candidates pour devenir des symboles. Si la forme est stationnaire et ne passe par aucune transformation durant toute l'animation, il n'est pas non plus utile d'en faire un symbole (KoolMoves prend directement en compte cette situation). Dans une version ultérieure nous fourniront une méthode pour convertir de façon optimale les formes en symboles quand la conception de l'animation sera achevée. Il ne sera pas nécessaire alors de réfléchir à ces optimisations en cours de création de l'animation.

Liens, boutons et symboles



Pour transformer une forme en symbole sélectionnez Yes pour la propriété Symbol. Cela doit être fait immédiatement après avoir créé la forme et avant de la recopier dans l'image même ou dans une autre image. Notez que les points de la forme ont une apparence différente pour indiquer que ces points sont potentiellement partagés par d'autres formes. L'instance du symbole est éditée comme tout autre forme. Si une modification affecte d'autres instances, vous en serez averti.

Evènements souris

Evènements souris

Il y a sept évènements souris auxquels les boutons Flash peuvent répondre :

Press [Press] : un bouton de la souris est cliqué sur un bouton Flash

Relâché [Release] : ce bouton souris est relâché après qu'un bouton Flash ait été cliqué

Relâché hors zone [Release Outside] : la souris est relâchée en dehors du bouton Flash après que celui-ci ait été cliqué

Survol [Roll Over] : le pointeur souris se déplace au dessus d'un bouton Flash

Survol sortant [Roll Out] : le pointeur souris sort d'un bouton Flash

Survol cliqué [Drag Over] : un bouton souris est maintenu cliqué sur un bouton Flash ; sans que le bouton de la souris soit relâché le pointeur souris est déplacé sur le bouton Flash

Survol cliqué sortant [Drag Out] : le pointeur souris est tiré hors d'un bouton flash alors qu'un bouton souris est enfoncé.

Charger une animation

Charger une animation

Load Movie charge un fichier d'animation SWF dans la visionneuse Flash. Cette commande peut servir à enchaîner plusieurs fichiers SWF. Le projet étant divisé en plusieurs animations plus courtes, les fichiers SWF sont chacun moins lourds, et se chargent donc plus vite en mémoire. Cela permet aussi de s'affranchir de la taille maximale d'une animation Flash.

Flash peut jouer simultanément plusieurs timelines. Chaque timeline est assignée à un niveau (une couche). La timeline principale est au niveau 0. Le niveau 0 décide de la vitesse de défilement des images, de la couleur d'arrière plan et de la taille de la fenêtre image pour toutes les autres animations chargées. Les timelines additionnelles sont empilées dans les niveaux d'ordre supérieur et affichés dans l'ordre inverse de chargement (la dernière chargée est en avant plan, la première en arrière plan). La commande Load Movie doit être passée avec un numéro de niveau pour définir dans quelle timeline le fichier SWF sera chargé. Si on ne charge qu'une animation, n'importe quel niveau supérieur ou égal à 1 convient.

Une animation peut aussi être chargée dans le niveau 0. Cela remplace le contenu de la timeline principale par l'animation chargée. C'est un moyen efficace de lier plusieurs fichiers SWF pour réaliser un diaporama permanent.

Si l'animation est chargée dans un niveau donné, elle se place par rapport au coin supérieur gauche de l'animation qui l'a chargée.

L'utilisation de chemins de fichiers relatifs avec Load Movie peut conduire à des confusions. Comme toute timeline peut appeler Load Movie, quel est le chemin relatif de chargement ? Est-ce par rapport à la timeline du niveau 0 ou par rapport à celle qui a appelé Load Movie ? La réponse est claire : les fichiers appelés par Load Movie sont toujours relatifs à la timeline qui les a chargés.

Les commandes d'action Print et Print Bitmap

Les commandes d'action Print et Print Bitmap

Les commandes d'action **Print** et **Print Bitmap** donnent la possibilité d'imprimer les images clé depuis l'animation elle-même. Les images clé étiquetées avec #P (voir le chapitre Etiquetage des images [Frame Labels]) seront imprimées ; sinon elles le seront toutes.

Etiquetage des images clé

Etiquetage des images clé

Pour étiqueter une image clé, sélectionnez-la à la souris dans la liste des images [list of frames]. Cliquez à nouveau sur l'image pour avoir un curseur dans le champ d'étiquette. Saisissez la nouvelle étiquette.

Exemple d'effet de survol [Roll-Over]

Exemple d'effet de survol [Roll-Over]

Voici un tutorial élémentaire qui décrit les étapes de création d'un simple effet de survol [roll-over] à base d'un bouton ovale rempli en dégradé.

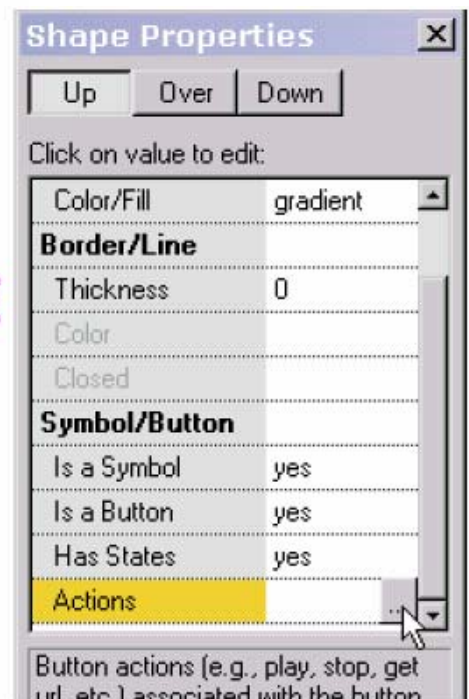
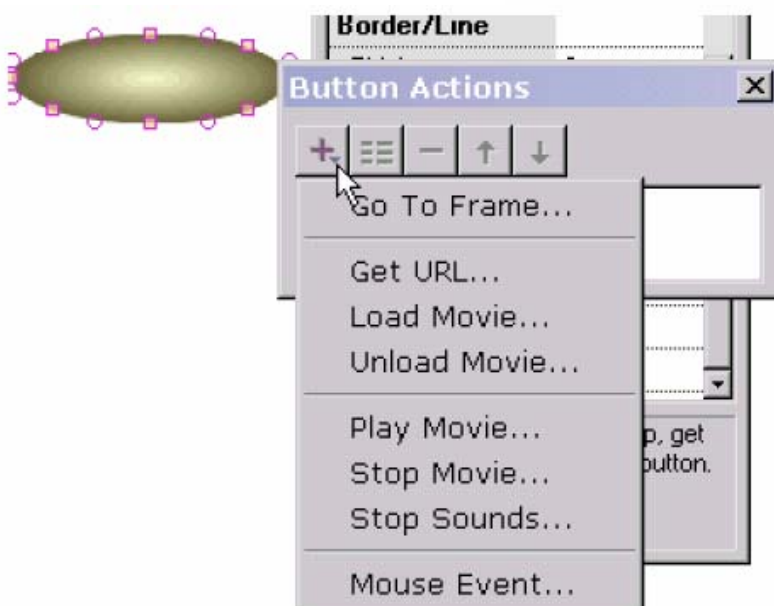


L'ovale reçoit un remplissage en dégradé et sa bordure une épaisseur de zéro.

Puis l'ovale est transformé en symbole en sélectionnant 'yes' pour l'item « Is a Symbol » (une étape indispensable avant de le transformer en bouton) et « Is a Button » reçoit la valeur 'yes'. Pour produire l'effet de survol ce bouton doit avoir un état bouton (son apparence quand le pointeur de la souris le survole) aussi l'item « Has States » reçoit aussi la valeur 'yes'. Enfin le comportement du bouton [button's actions] lors d'évènements souris est défini.



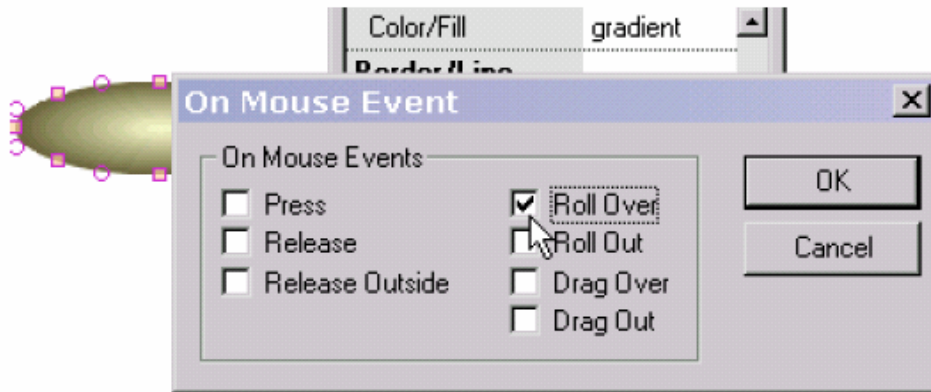
Pour rendre un simple effet de survol sans autre



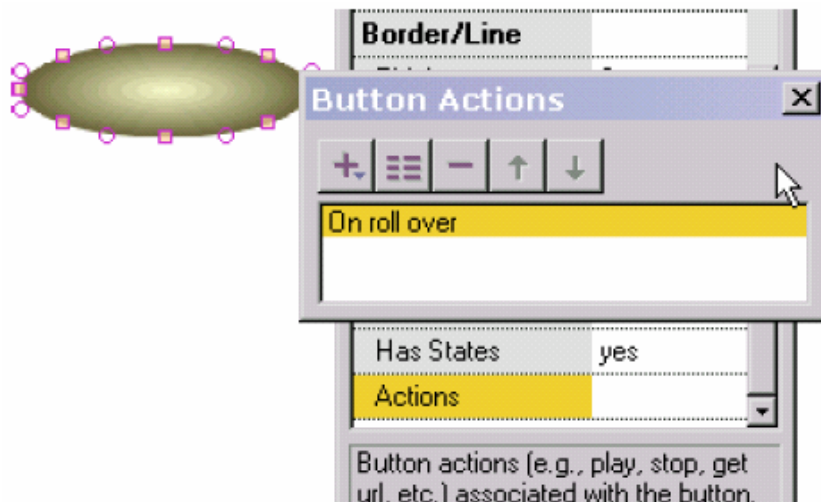
comportement le label Mouse Event est sélectionné. Si nous voulons que le bouton réagisse quand le bouton de souris est pressé, nous sélectionnons Get URL, Go To Frame ou n'importe laquelle des commandes souhaitées. Mais pour un simple effet de survol il suffit de sélectionner Mouse Event.

Exemple d'effet de survol [Roll-Over]

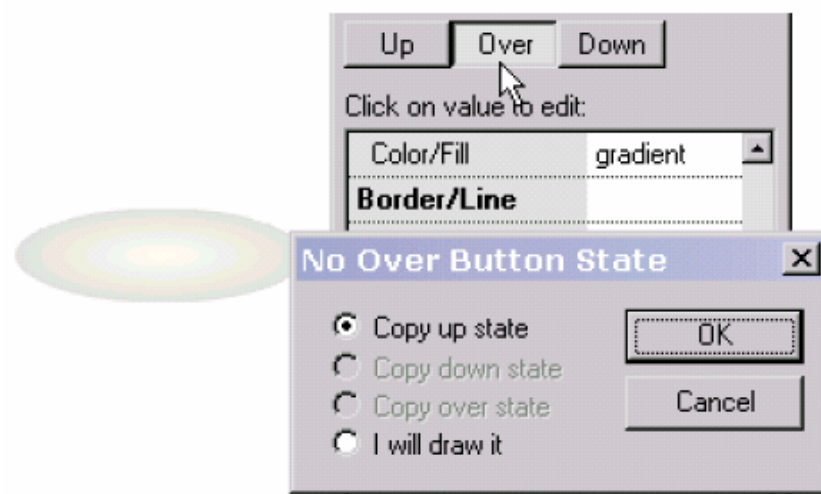
On coche donc la case Roll Over.



Si un état enfoncé est aussi défini on peut aussi bien cocher Release ou Press.



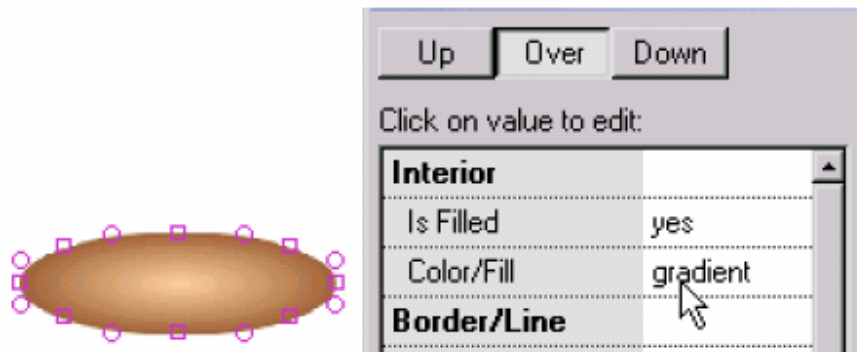
Après avoir sélectionné OK on revient au menu pop-up précédent et on voit le comportement qui vient d'être défini dans la liste Button Actions. En double-cliquant sur lui on peut l'éditer. En sélectionnant le '+' on peut ajouter d'autres comportements.



On est maintenant prêt à définir l'état « recouvert » du bouton (quand le pointeur de la souris est dessus). Sélectionnons Over en tête du menu pop-up des propriétés. Parce que l'état « recouvert » n'a pas encore été défini il est demandé s'il faut le créer à partir d'un autre état existant ou si on veut le dessiner soi-même. Sélectionnons de le recopier à partir de l'état « haut » [up] (son apparence quand le

Exemple d'effet de survol [Roll-Over]

pointeur souris ne le recouvre pas) qui est affiché à gauche en transparence pour permettre un positionnement correct. Si on avait choisi de le dessiner soi-même il aurait été possible de tracer librement n'importe quelle forme, texte ou non texte. Si l'état « recouvert » [Over state] est placé avec un léger décalage relativement à l'état « haut » [Up state] le bouton vibre un peu en cours d'animation, traduisant ce léger décalage.



Pour rendre l'état recouvert différent de l'état haut, modifions le dégradé de couleur de l'état recouvert [over state]. Cliquons le bouton Up en haut du menu des propriétés pour sortir de l'état Over. Nous sommes prêts à tester l'effet de survol qu'on vient de créer.

Sélectionnons Play dans la visionneuse indépendante. Avec la souris en dehors du bouton on voit celui-ci affiché dans le dégradé associé à l'état haut [Up].



Avec la souris sur le bouton c'est la couleur de dégradé associée à l'état recouvert [Over]. Le test est un succès !



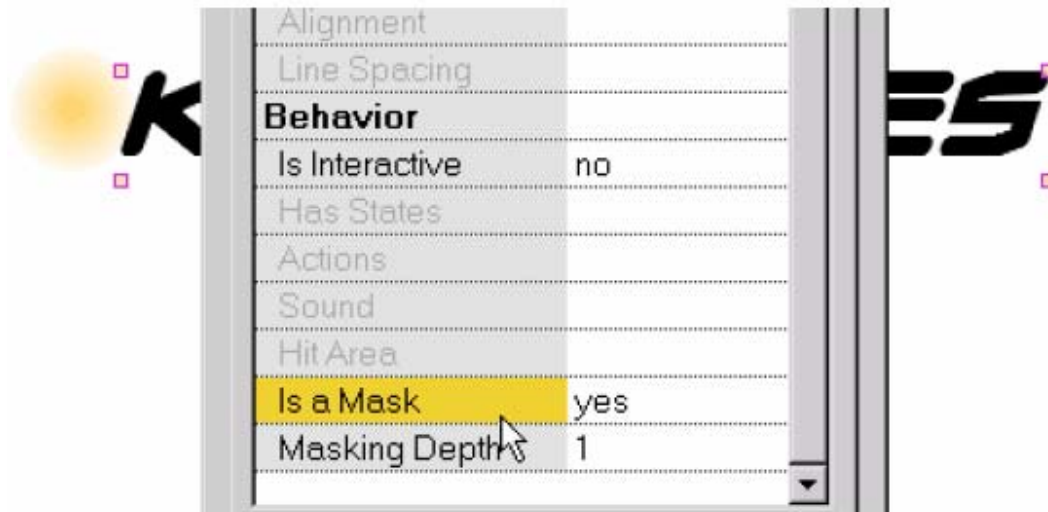
Masquage

Masquage

Le masquage est une technique très puissante. Ci-après l'illustration d'une animation simple basée sur des lettres révélées de gauche à droite avec un effet de dégradé par un texte masqué.



On commence par créer une forme circulaire sans bordure et remplie avec un dégradé. Par dessus on place une forme texte. Le texte est le masque. Pensez-y comme un couteau à gâteau. Le masque découpe les contours de ce qu'il recouvre jusqu'à la limite de sa profondeur de masquage, en l'occurrence 1. La couleur et le remplissage du masque sont immatériels. Le masque lui-même est invisible quand l'animation s'exécute. Dans l'environnement d'édition le masque est visible par défaut.



On transforme une forme en masque dans le menu des propriétés. La profondeur de masquage y est aussi attribuée. A l'exception des boutons, tout peut être transformé en masque.



Dans la première image clé la forme emplie en dégradé est placée à la gauche du texte. L'image est copiée et la forme en dégradé déplacée à droite du texte. Pendant l'animation le dégradé va balayer le texte en révélant les lettres.



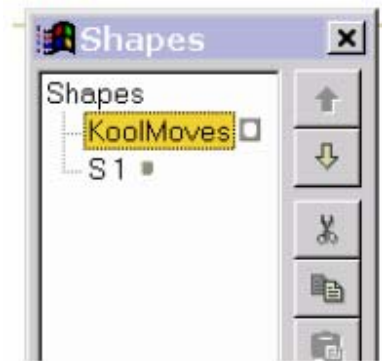
Voici maintenant le dégradé sous la partie centrale du texte (on a alors trois images clé).

Masquage



Pour voir l'effet du masquage pressez Ctrl+M. Voici à quoi ressemble l'animation quand cette image est jouée. Ctrl+M à nouveau supprime l'effet de masquage et rend le masque visible.

La boîte des formes [Shapes] identifie les formes de masquage et les formes masquées avec deux icônes différentes. Le masque est toujours au-dessus de la forme qu'il masque.

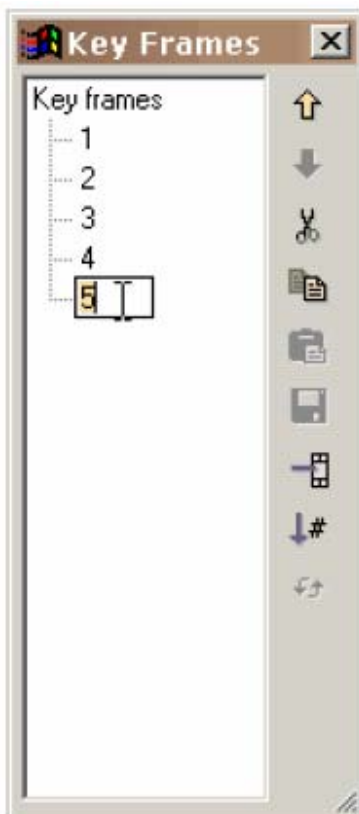


Editer et visionner les images clé

Editer et visionner les images clé



Pour étendre une animation, typiquement vous copiez la trame courante en fin d'animation. Dans la nouvelle trame vous développez l'animation en modifiant la position de formes et des couleurs, déplaçant des points de contrôle, ajoutant des formes, etc.

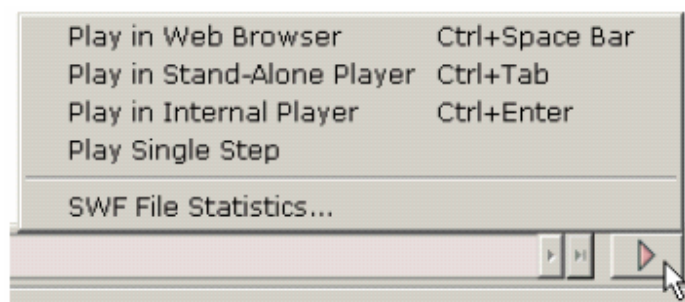


Vous pouvez afficher la liste des images clé avec Views > List of Key Frames. Cette liste peut être utilisée pour naviguer, renommer, éditer les images clé (couper, copier, coller, modifier l'ordre des trames). Pour changer la position d'une trame ou de plusieurs dans l'animation ou pour couper / copier / coller des trames, faites votre sélection dans la liste des trames et utilisez les commandes d'édition à droite. Pour les sélections multiples utilisez la touche Shift. Coller place les trames copiée ou coupées avant la trame courante. Pour renommer une trame sélectionnez la dans la liste et cliquez une seconde fois pour avoir le curseur de saisie. Entrez le nom désiré. La fenêtre peut être redimensionnée en étirant les marques de dimension en bas à droite.

Le nombre dans la boîte de sélection est le nombre de trames intermédiaires [tween frames] entre l'image clé courante et la suivante. Ce nombre est en général supérieur à zéro pour que KoolMoves génère des transitions douces (appelée anamorphoses) entre les images clé. Ajouter des trames intermédiaires est la plupart du temps plus économique que d'ajouter des images clé en terme de taille du fichier d'animation

Flash™ exporté, en particulier pour les formes avec de nombreux points de contrôle. Ajouter des trames intermédiaires vous permet aussi de contrôler la vitesse d'animation – plus il y a de trames intermédiaires, plus lente est la transition vers l'image clé suivante.

Editer et visionner les images clé



KoolMoves dispose d'une visionneuse interne qui joue les animations en boucle. Vous pouvez aussi parcourir l'animation pas à pas ou la voir dans une page web vide ou dans une visionneuse Flash [™] qu'on peut télécharger sur le site de [Macromedia](http://www.macromedia.com).

Images clé

Image clé

Une image clé est une image que vous créez vous-même. KoolMoves génère les images intermédiaires entre deux images clé.

Lors de la création d'un dessin animé à la main, typiquement c'est le principal animateur qui crée les images clé et les assistants qui dessinent les images intermédiaires. Dans KoolMoves c'est le logiciel qui s'en charge.

Image / trame intermédiaire

Image / trame intermédiaire.

Une image intermédiaire [tween] est une image générée automatiquement par KoolMoves et calculée à partir de la position et de la couleur des formes de deux images clé consécutives. Pour accélérer le mouvement entre deux images clé, assignez un nombre réduit d'images intermédiaires. Des effets dramatiques peuvent être obtenus avec un nombre nul de trames intermédiaires. Pour ralentir l'action ou pour rendre l'animation plus fluide, assignez un nombre plus important d'images intermédiaires.

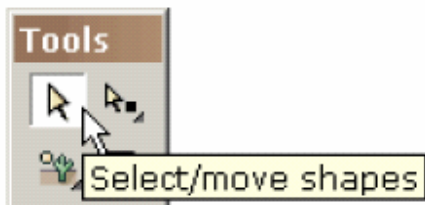
Inversion d'images

Inversion d'images

Commencez par afficher la liste des images (List Frames sous la barre de menu Frames). Sélectionnez la fonction Reverse Frames sous la barre de menu Frames.

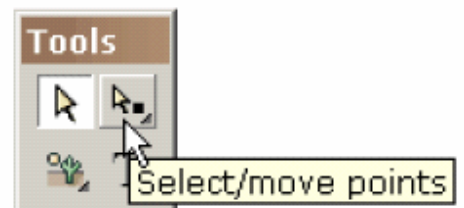
Remodelage

Le mouvement est au cœur du procédé d'animation. Le mouvement est obtenu en déplaçant des objets (des formes) d'une image à l'autre. La modification des formes peut prendre de nombreuses aspects : déplacement globale d'une position à l'autre dans des images clé, déplacement ou transformation des points de contrôle associés à l forme, modification de la couleur ou de la bordure, ajout ou suppression de points. KoolMoves fournit de nombreux outils pour obtenir ces effets sans brider la créativité.

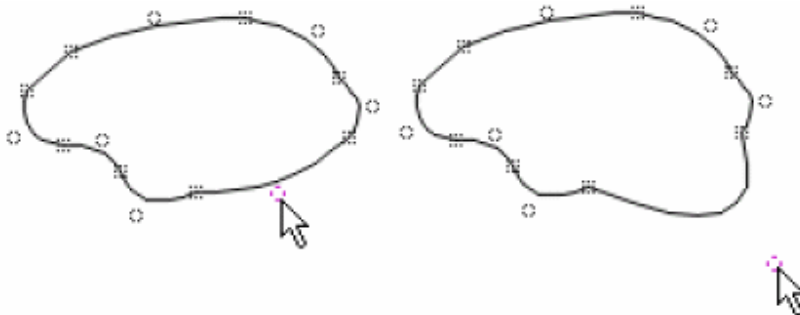


Déplacer une forme ou un groupe de formes est simple. Choisissez la forme ou le groupe de formes avec l'outil de sélection de formes et glissez la souris. Pour plus de précision, vous pouvez employer les touches de déplacement du curseur. La combinaison de la touche shift et des touches curseur produit un déplacement de 10 pixels.

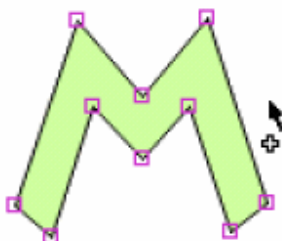
Déplacer un point ou un groupe de points est également simple. Sélectionnez les points avec l'outil de sélection de points et glissez la souris. Pour plus de précision, employez les touches de déplacement du curseur.



Les formes et les lignes courbes sont définies par des points de contrôle dans et hors la forme (indiqués par les cercles tiretés). Vous pouvez changer la forme de la courbe en déplaçant ces points.

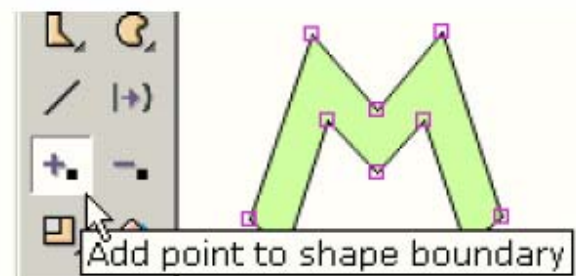


Pour ajouter un point à la bordure d'une forme utilisez l'outil d'insertion de points (que la forme ait une bordure ou pas ou si le remplissage est une couleur ou un image mosaïque).



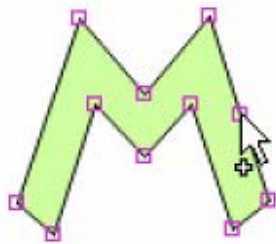
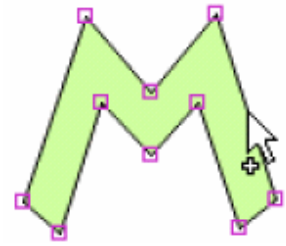
Vous obtenez un curseur qui indique quand vous pouvez ajouter un point.

Voici à quoi il ressemble quand vous n'êtes pas sur une ligne de bordure.

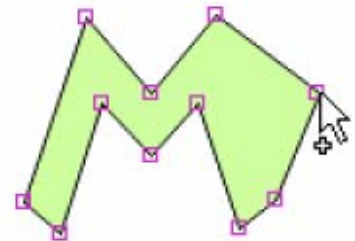


Remodelage

Et à ceci quand vous êtes sur une bordure.



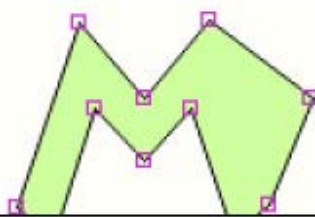
Cliquez la souris et un point est ajouté.



Sans lâcher la souris, vous pouvez glisser le point à une nouvelle position.



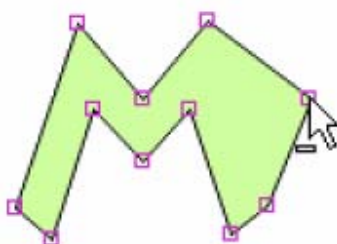
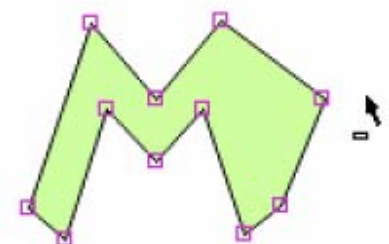
Delete point on a shape boundary



Pour supprimer un point sur la bordure d'une forme utilisez l'outil d'effacement de point.

Vous obtenez un curseur qui indique quand vous pouvez supprimer un point.

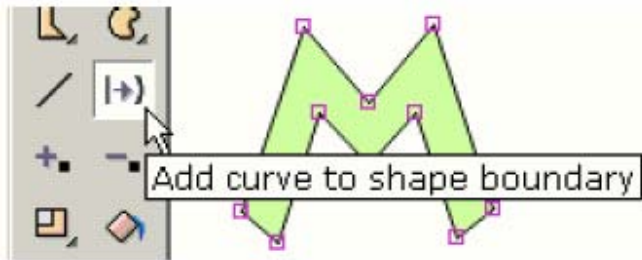
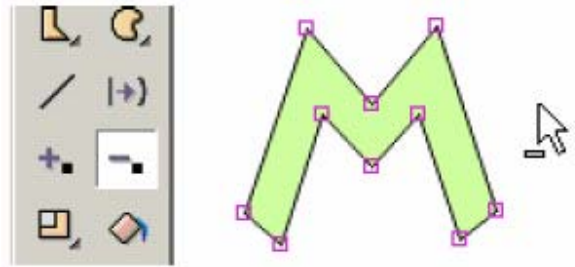
Il ressemble à ceci quand vous n'êtes pas sur un point



Et il ressemble à ceci quand vous êtes sur un point.

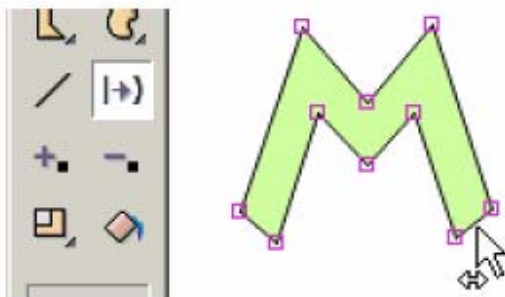
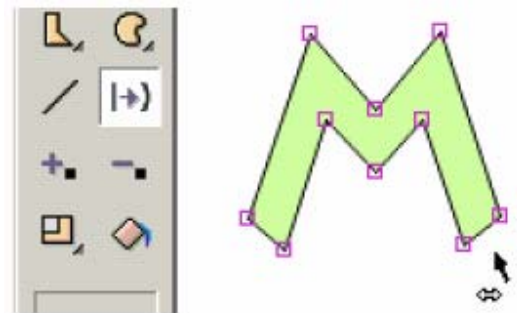
Remodelage

Cliquez la souris et le point est supprimé.



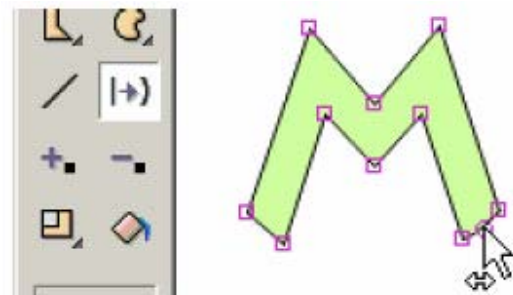
Pour changer la bordure d'une forme d'une ligne droite en ligne incurvée, utilisez l'outil d'ajout de courbe.

Vous obtenez un curseur qui indique quand pouvez ajouter une courbe. Il ressemble à ceci quand vous n'êtes pas sur une ligne de bordure droite.

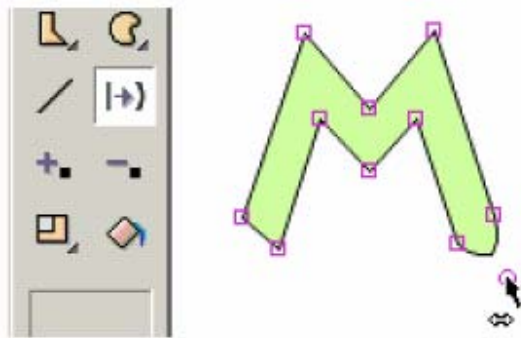


Et à ceci quand vous êtes sur une ligne de bordure droite.

Cliquez la souris et une courbe est ajoutée.

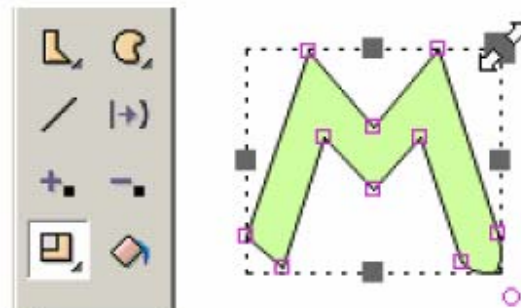
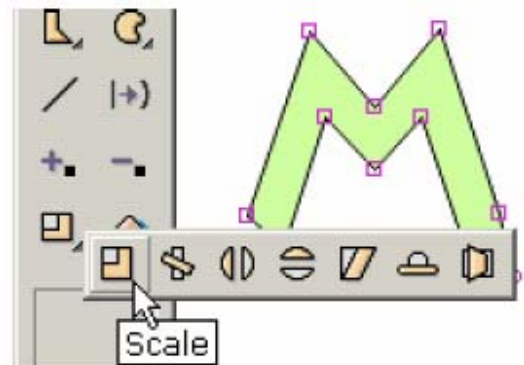


Remodelage



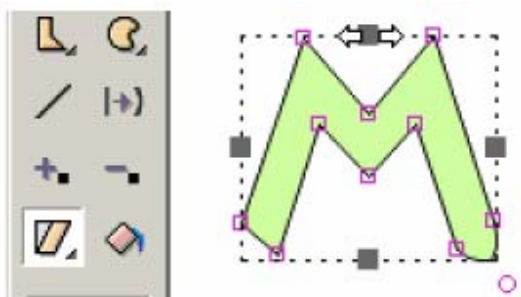
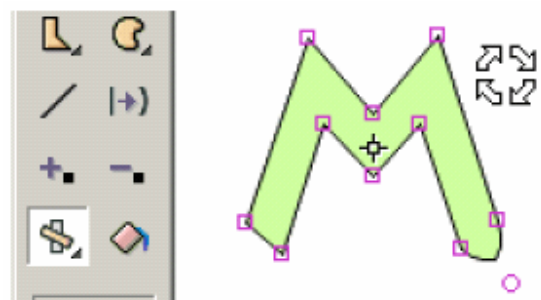
Sans lâcher la souris, vous pouvez glisser le point de contrôle de la courbe dans une nouvelle position.

Pour redimensionner, tourner, renverser horizontalement ou verticalement, incliner, étirer ou créer une perspective sur un ou plusieurs formes ou sur un ou plusieurs points sélectionnés, utilisez un des outils de transformation.



La plupart des outils présentent un ensemble de poignées que vous pouvez glisser dans différentes directions pour obtenir l'effet voulu. Ci-contre, la souris glisse la poignée de changement de taille qui conserve les proportions en x et y.

L'outil de rotation vous laisse définir le centre de la rotation indiqué par un petit carré sur une croix. Glissez ce carré pour placer le centre de la rotation.



Un autre outil incline [slant] la sélection.



Remodelage

Tous les outils (**flip**, **squish**, **squash**, **stretch** etc.) transforment aussi les textes excepté l'incliné **slant** et **perspective**.

Squash est employé en animation pour donner l'effet de pesanteur sur un objet. **Stretch** employé pour un mouvement opposé à la pesanteur. Un bon exemple serait le rebondissement d'une boule de caoutchouc. Quand la boule touche le sol, sa forme passe de cercle à ellipse et quand elle rebondit en l'air sa forme se dilate légèrement. Stretch et squash peuvent être créés en utilisant l'outil **Squash** dans la section d'outils d'effets.

Animations agrafées [Movie clips]

Les animations agrafées [Movie clips] sont un dispositif avancé de KoolMoves. C'est une animation dans une animation avec ses propres images clé. Les clips sont importants parce que leurs propriétés peuvent être dynamiquement changées par l'intermédiaire des scripts d'action.

Il y a deux façon de créer un clip : appuyer sur le bouton New movie clip (sous la flèche de sélection dans la barre d'outils) ou cliquer le bouton de conversion les formes en clip (onglet New Movie clip). Des commandes sont également placées sous Shapes dans la barre de menu principale.

La portée de conversion d'une forme en clip – cette seule image, toutes les images, etc. -- détermine la composition de l'animation agrafée. Si vous choisissez un certain nombre de formes dans l'image courante et sélectionnez toutes les images pour la portée de la conversion, toutes ces formes seront converties en clip dans toutes les images quelles qu'elles soient.

Un symbole de sélection de clip est semblable à un symbole ordinaire excepté l'ombrage gris bleu des coins. Double-cliquer sur un symbole de clip affiche une boîte des propriétés. Ses propriétés sont 1) des effets de transition et 2) des effets "onClipEvents" basé sur des scripts d'action. Pour faire apparaître la composition clip et accéder à sa timeline, appuyez sur le bouton Frames en haut du menu des propriétés.

Dans ce menu des propriétés vous pouvez créer et assigner des valeurs aux paramètres du clip. Ces paramètres sont exportés dans le fichier SWF au dessus de la première image du clip. Les paramètres fournissent un biais pour que des clips réutilisables soient adaptés par l'utilisateur final.

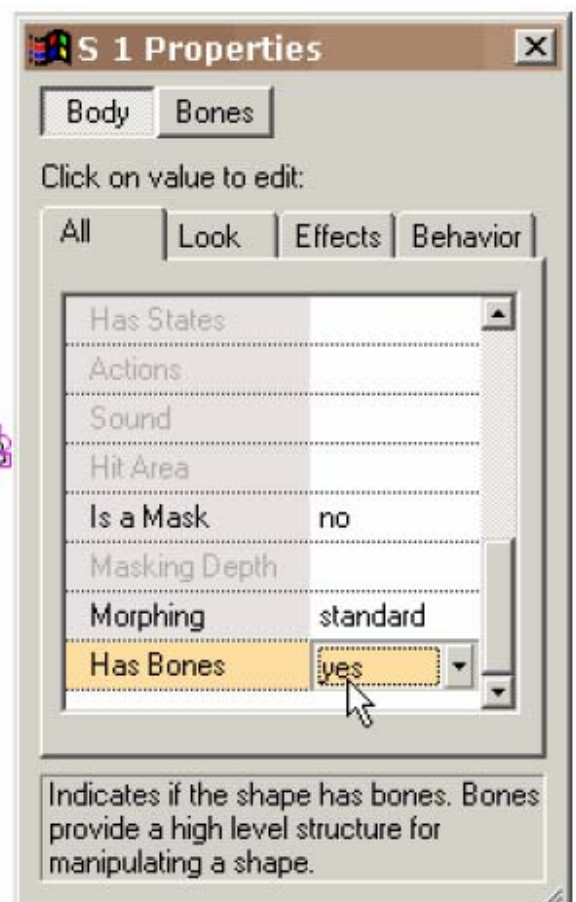
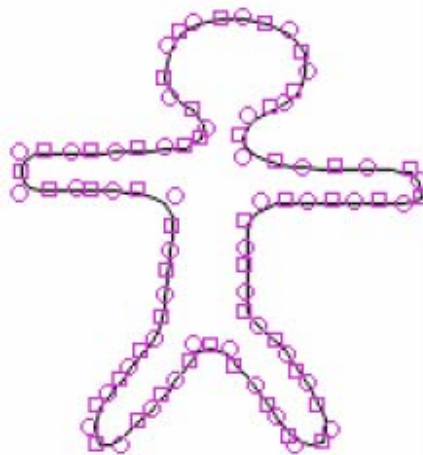
Squelettes

Squelettes

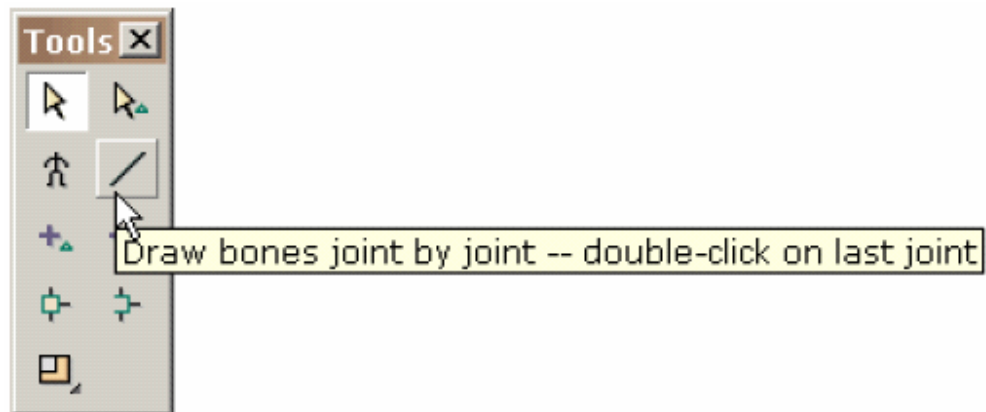
Un squelette peut être attaché à n'importe quoi excepté les symboles. Si vous dessinez souvent les formes comme des symboles vous choisirez probablement de positionner à off cette option dans les préférences. La déclaration d'un squelette n'est disponible que dans le modèle d'interface Cartooning.

La fonction squelette n'est souvent proposée que dans les logiciels d'animation de personnages coûteux. Elle permet au concepteur d'attacher un squelette à une figure. Des changements de position des parties de la figure peuvent être pilotés efficacement en manoeuvrant son squelette. Ce dispositif s'appelle en général « squelette » [Bones]. KoolMoves a un système de squelette primitif.

Pour attacher un squelette à cette figure simple indiquez dans la boîte de propriétés que cette figure a un squelette. Un squelette peut être attaché à une forme simple ou à un groupe de formes. Pour ajouter ou pour éditer le squelette, appuyez sur le bouton Bones en haut de la boîte de dialogue.

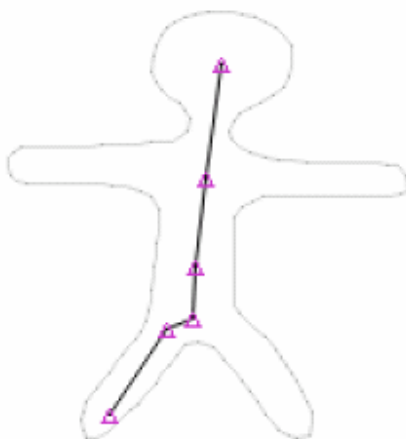


Squelettes



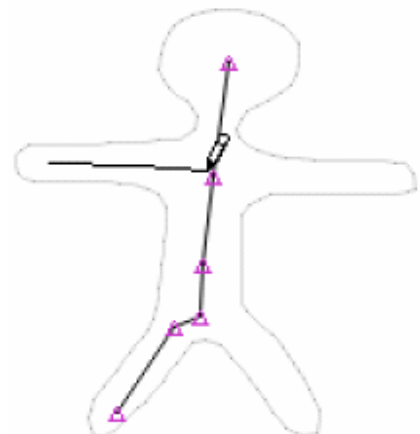
Comme pour éditer les états d'un bouton, un environnement pour éditer les squelettes est fourni. Une image atténuée de la forme est affichée, à laquelle vous allez attacher le squelette. L'outil de dessin du squelette se comporte comme l'outil de dessin dans la fenêtre d'édition principale.

Vous dessinez le squelette en déplaçant le pointeur de la souris et en cliquant la souris à chaque point d'articulation.

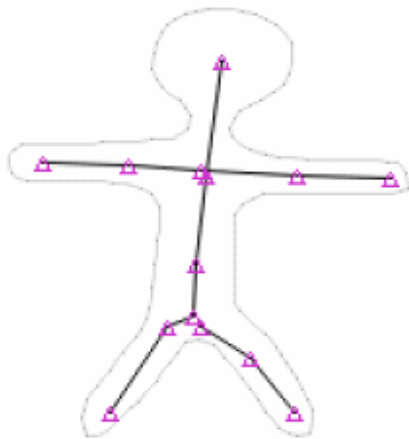


Double-clic pour terminer le squelette. Quand vous relâchez la souris, toutes les articulations sont soulignées.

Dessinez de même les autres membres du squelette.



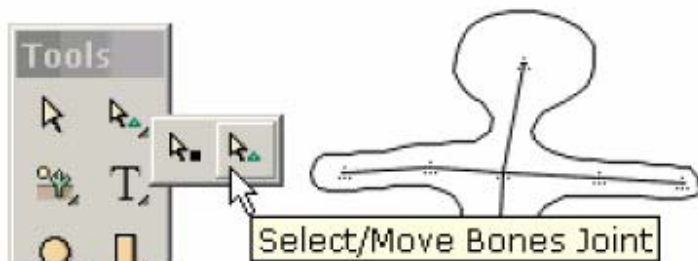
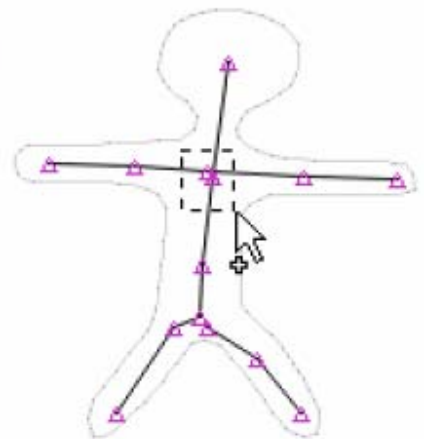
Squelettes



Et voici le résultat quand tous les segments du squelette sont en place.

Vous voudrez probablement faire partager certaines articulations par différents segments du squelette.

Pour ce faire utilisez l'outil de groupement [Joint]. Cliquez cet outil et dessinez une boîte autour des articulations que vous voulez fusionner. Sous l'outil de regroupement il y a un outil de dégroupage [unjoin].

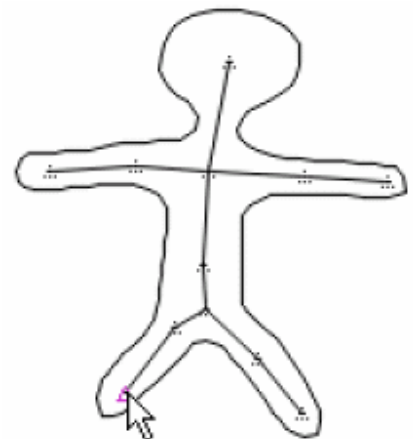


Quand vous êtes fini l'édition du squelette, cliquez le bouton de retour au à l'édition des images clé. La figure ci-contre montre la forme avec son squelette nouvellement ajouté dans la fenêtre de dessin principale. Vous pouvez déplacer des articulations du squelette dans cette fenêtre

en choisissant l'outil selection/déplacement des articulations.

Voici qui illustre la sélection et le déplacement d'une articulation. Il y a beaucoup d'amélioration à apporter à notre outil de squelette surtout concernant l'interaction dynamique entre le squelette et le corps de la figure.

Vous pouvez consulter l'articulation primaire et secondaire que le programme emploie pour le contrôle de chaque forme en cliquant sur View > View Associated Joints et en sélectionnant un point de la forme. Quelques points seulement sont contrôlés par une articulation unique.



Symbole

Symbole

Un symbole est une forme qui est dessinée une fois et réutilisée plusieurs fois dans une animation. Une des options des préférences est de dessiner les formes comme des symboles. Dessiner des formes comme symboles produit des fichiers SWF de moindre poids mais limite les possibilités de modifier les formes image par image. Ces limitations sont acceptables pour la plupart des concepteurs mais seraient inacceptables pour des réalisateurs de dessins animés par exemple.

Raccourcis clavier

Raccourcis clavier

<	Single step backwards	Un pas en arrière
>	Single step forwards	Un pas en avant
Ctrl+A	Select all shapes	Sélection de toutes les formes
Ctrl+Shift+A	Unselect all shapes	Désélection des formes sélectionnées
Ctrl+B	Add blank frame	Ajout d'une image clé vide
Ctrl+Shift+B	Align bottoms	Alignement bas
Ctrl+C	Copy shapes	Copie d'une forme
Ctrl+Alt+C	Center	Centrer
Ctrl+D	Dependencies	Dépendances
Ctrl+E	Sounds and actions	Sons et comportement
Ctrl+G	Group shapes	Groupement des formes
Ctrl+Shift+G	Ungroup shapes	Dégrouper les formes
Ctrl+H	Hide/unhide shapes	Masquer / révéler des formes
Ctrl+Atl+H	Flip horizontally	Inversion horizontale
Ctrl+Shift+H	Align on horizontal centers	Alignement horizontal
Ctrl+I	Invert selection	Sélection inverse
Ctrl+K	List key frames	Liste des images clé
Ctrl+L	Last selection	Sélection récente
Ctrl+Shift+L	Align left	Alignement à gauche
Ctrl+M	Show masking	Affiche les masques
Ctrl+N	New file	Nouveau fichier
Ctrl+Alt+N	Numeric transform	Transformation numérique
Ctrl+O	Open file	Ouverture de fichier
Ctrl+Alt+P	Perspective	Perspective
Ctrl+Alt+Q	Squish	Tordre
Ctrl+Alt+R	Rotate	Rotation
Ctrl+Shift+R	Align right	Alignement à droite
Ctrl+S	Save file	Sauvegarder un fichier
Ctrl+Alt+S	Scale	Redimensionner
Ctrl+Alt+T	Slant	Incliner
Ctrl+Shift+T	Align tops	Alignement haut
Ctrl+V	Paste shapes	Coller les formes
Ctrl+Alt+V	Flip vertically	Inversion verticale
Ctrl+Shift+V	Align on vertical centers	Alignement vertical
Ctrl+Down	Send backward	Repousser en second plan
Alt+Down	Send backward popup	[?]
Ctrl+Shift+Down	Send to back	Repousser en arrière plan
Ctrl+End	Add frame to end	Ajouter une image clé en fin d'animation
Esc	Stop internal player	Interrompre la visionneuse interne
F1	Help	Aide
F10	List key frames	Liste des images clé
F2	Zoom in	Loupe avant

Raccourcis clavier

F3	Zoom out	Loupe arrière
F4	No zoom	Pas de loupe
F5	Add point	Ajout de point
F6	Delete point	Suppression de point
F7	Move point	Déplacement de point
F9	List shapes	Liste de formes
Ctrl+Enter	Play in internal player	Exécution dans la visionneuse interne
Ctrl+Alt+Enter	Play in stand-alone player	Exécution dans la visionneuse autonome
Ctrl+Space	Play in browser	Exécution dans un navigateur
Ctrl+Up	Bring forward	Placer en avant
Alt+Up	Bring forward popup	[?]
Ctrl+Shift+Up	Bring to front	Placer en premier plan
Del	Delete shapes or points	Suppression de points ou de formes
Ctrl+X	Cut shapes	Couper des formes
Ctrl+Y	Redo	Refaire
Ctrl+Z	Undo	Défaire

Trucs et astuces

1. Pour choisir une forme ou des points sous une autre forme :
Sélectionnez la forme sur le dessus et puis cliquez CTRL H pour masquer la forme, ce qui expose ce qui est dessous. Cliquez CTRL H encore pour annuler.
2. Pour changer partout le remplissage d'une forme :
Sélectionnez la forme avec la portée réglée à Toutes les Images.
Toute modification de la forme est maintenant reflétée partout. Confirmation vous est demandée pour les changements globaux.
3. Pour appeler une forme, sélectionner un nom de forme, ou sélectionner un disque dur pour récupérer une forme :
Utilisez l'outil de liste de forme. Vous pouvez choisir différentes formes ou de multiple formes avec CTRL + Shift.
4. Pour combiner des animations produites avec KoolMoves, Swish et Flash :
Employez la commande Load Movie pour charger les films créés par d'autres outils ou importez les comme objets.
5. Pour créer un pavage de fond :
Créez un rectangle légèrement plus grand que la taille de la première image de l'animation et placez le en arrière-plan. Utilisez l'outil de remplissage pour remplir le rectangle de votre photo. Elle pavera le rectangle.
Copiez le rectangle, allez à la deuxième image et utilisez Edit > Paste to end pour la recopier jusqu'à la fin de l'animation.
6. Pour surmonter la limitation de taille des fichiers de Flash TM :
La visionneuse Flash fixe une limite à la taille du fichier swf principal. Si vous incluez un grand fichier sonore faites-en un fichier swf séparé et employez la commande d'action Load Movie pour le charger dans l'animation principale. De cette façon vous pouvez efficacement doubler la taille d'animation autorisée. Cette approche fonctionne en général pour créer de grandes animations. De plus découper le film en morceaux a pour conséquence un chargement plus rapide par Internet.
7. Pour faire à un lien Internet vers un fichier swf tout entier sur un page Web :
Créez une forme de la taille de l'écran de l'animation emplie avec la couleur de fond dans des toutes les images clé, placez-la en arrière plan et transformez-la en bouton ; autre solution : mettez une forme totalement transparente de la taille de l'image dans toutes les images clé et faites-en un bouton.
8. Pour replacer l'image d'écran d'une animation dans la fenêtre d'édition principale :
Employez Options > Reposition Movie Frame.

Incidents connus

Incidents connus

Sii une autre application volumineuse est exécutée en même temps que KoolMoves ce dernier peut se planter. Cela est dû à une disponibilité insuffisante de ressources système ou graphiques.

Traductions de l'aide

Aides dans différentes langues

Un certain nombre de traductions (la plupart automatiques) de l'aide de KoolMoves sont disponibles dans les pages de support de KoolMoves. Et une ancienne version de l'aide en espagnol à <http://www.geocities.com/powerxrv/Koolmoves/index.htm>

Image [Frame]

Image / Ecran [Frame]

Un écran (une image clé) est une image de votre animation. Il y a deux types d'images :

Celles que vous composez, appelées images clé [key frames]

Celles que KoolMoves génère pour vous, appelée images intermédiaires ou jumelles [tweens]

Jumelage [Tweening]

Jumelage [Tweening]

Le jumelage consiste à créer automatiquement une ou plusieurs images intermédiaires entre deux images clé... KoolMoves calcule automatiquement ces images pour vous.

Décalque d'image

Décalque d'image

Vous pouvez afficher une image (au format .bmp) en arrière plan d'une image clé dans le but de la décalquer. Sélectionnez et affichez l'image à décalquer avec **File > Trace Image > Display Image**. L'image mosaïque est centrée sur l'écran. Utilisez l'un des outils de dessin pour la décalquer. Une fois le décalque achevé supprimez l'image de décalque avec **File > Trace Image > Clear Image**. Repositionnez la forme en la sélectionnant et en la glissant à la souris ou avec les flèches du curseur pour un positionnement très précis.

Importer un dessin vectorisé [Clip Art]

Importer un dessin vectorisé [Clip Art]

Un dessin vectorisé peut être importé dans KoolMoves en utilisant **File > Import Vector Graphic**. Cette fonction importe des fichiers .wmf, AutoCAD .dxf, .eps ou .emf et les convertit en formes KoolMoves avec des sommets (des points). Il y a plusieurs classes de dessins vectorisés, incluant les images mosaïques et les vecteurs. KoolMoves ne supporte que les objets de type vecteur dans lesquels chaque forme est définie par des sommets aux frontières et remplie avec une couleur unique.

Les dessins vectorisés ont souvent une grande densité de sommets si bien qu'on vous offre la possibilité de réduire le nombre de points en utilisant une interpolation curviligne automatiquement exécutée par KoolMoves. Si des détails sont perdus ou si des lignes orphelines apparaissent augmentez le nombre de points d'interpolation à l'importation du fichier (i.e réduisez la diminution de sommets).

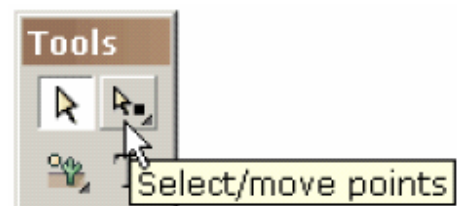
Tous les objets de type clip art ne sont pas importés, par exemple les objets texte ne le sont pas pour le moment.

Vous pouvez récupérer des fichiers de dessins vectorisés aux adresses Web suivantes :

<http://www.arttoday.com> et <http://www.clipartdownload.com>. Vous pouvez en acheter à l'adresse <http://www.eyewire.com/clipart/>. Corel publie de grandes collections de clip art. Vous pouvez en dessiner avec beaucoup d'applications de dessin vectorisé et les exporter dans un format compatible avec KoolMoves.

Vous trouverez aussi une grande sélection de clip art gratuits créés avec KoolMoves à l'adresse www.Propellerhead-Graphix.com

Pour éditer un dessin vectorisé, par exemple pour introduire un mouvement, enlancez la partie du clip art à éditer avec l'outil de sélection de points.



Les points sélectionnés peuvent être déplacés en utilisant les touches de curseur (les touches avec des flèches) ou déplacés avec la souris ; ils peuvent être retournés, inclinés, tordus, redimensionnés, ou mis en perspectives. Lire à ce propos le chapitre sur les techniques de remodelage. Typiquement vous remodelez ou changez la couleur d'un dessin vectorisé de l'image clé courante, ajoutez une nouvelle image, modifiez celle-ci, ajoutez encore une image clé, etc. pour créer votre animation. KoolMoves calcule l'anamorphose des formes entre les images clé pour générer une animation fluide. La vitesse de l'animation est positionnée par la vitesse globale et par le nombre de trames jumelles entre deux images clé.

Applications pour le dessin vectoriel

Les logiciels suivants sont recommandés pour créer et enregistrer des dessins au format vecteur qui puissent être importés dans KoolMoves. Sun Star Office (<http://www.openoffice.org>), PhotoLine 32 (<http://www.ciebv.com>), Adobe Illustrator, Adobe Photoshop (versions récentes), et Adobe Streamline. Les formes créées avec Metafile Companion échouent la plupart du temps lors du chargement dans KoolMoves. Stardraw (freeware) et KTV convertissent les fichiers bitmap (mosaïques) en fichiers de vecteurs que l'on peut importer dans KoolMoves.

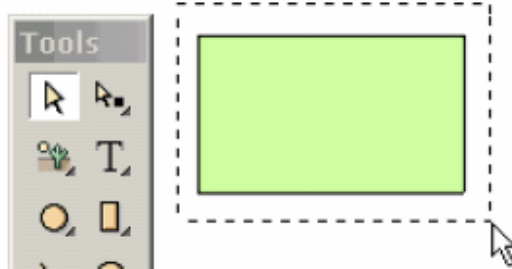
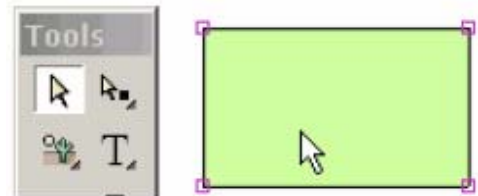
Sélection d'objets

Sélection d'objets

Les outils de sélection de formes et de points sont situés dans la partie supérieure de la palette d'outils. Ces outils sont fréquemment utilisés. Ils permettent également de déplacer les formes et les points. Vous pouvez déplacer des formes ou des points précédemment sélectionnés en les glissant avec la souris (bouton gauche enfoncé). Pour choisir plusieurs formes maintenez la touche MAJ [SHIFT] enfoncée.

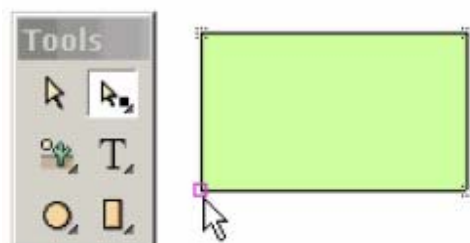


Pour sélectionner une forme cliquez dessus quand l'outil de sélection est activé. Si la touche MAJ [Shift] est enfoncée vous l'ajoutez à celles déjà sélectionnées.

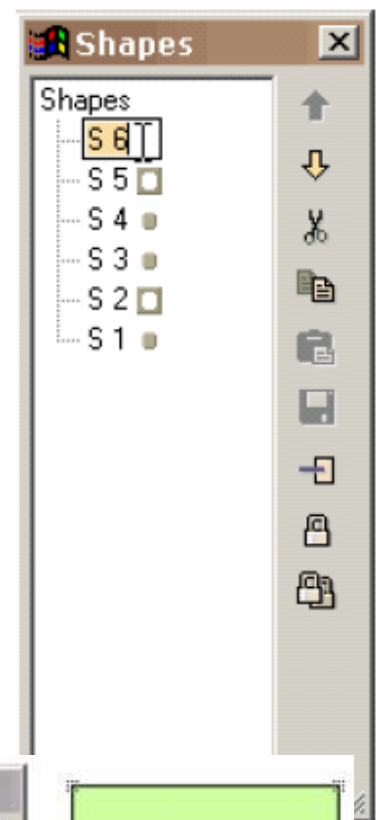


Vous pouvez aussi sélectionner des formes en les englobant avec la souris et en gardant la touche MAJ [Shift] enfoncée.

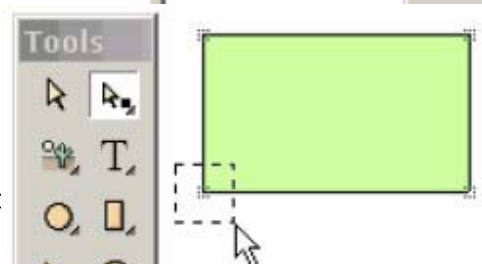
Troisième façon de sélectionner une ou plusieurs formes : appeler la liste de formes et les y sélectionner. Les formes sont nommées automatiquement lors de leur création mais vous pouvez modifier ce nom en l'éditant dans la liste de formes.



On peut sélectionner un des points de contrôle d'une forme en cliquant dessus quand l'outil de sélection est activé. La zone de sélection d'un point peut être déplacée.



En cliquant sur un point avec la touche MAJ [SHIFT] enfoncée, vous ajoutez celui-ci à la liste



Sélection d'objets

des points déjà sélectionnés.

Pour sélectionner plusieurs points englobez-les à la souris en gardant la touche MAJ enfoncée. Des points peuvent être associés à différentes formes.

Il faut savoir que la sélection de points et de formes est un procédé très général. Vous pouvez sélectionner des formes multiples ou des points multiples. Les points multiples peuvent même être associés à différentes formes. Les formes et les points choisis peuvent être déplacés en maintenant le bouton gauche enfoncé et en glissant la souris ; on peut aussi utiliser les touches de déplacement du curseur.



La sélection peut également s'appliquer à des images.

Il y a quatre types de choix de forme et de point : (1) image courante seulement (le plus commun), (2) toutes les images de l'animation, (3) toutes les images, de l'image courante à la première image, et (4) toutes les images de l'image courante à la dernière image.

Cette possibilité de sélectionner des images multiples est très puissante. Par exemple, si vous changez la couleur d'une forme dans l'image courante et que la forme est associée à d'autres images clé elles aussi sélectionnées, le changement de couleur sera appliqué à chacune des occurrences de la forme de ces images. Pour empêcher les modifications par mégarde, une confirmation de l'extension des transformations aux autres images vous est demandée. La possibilité de transformer des formes sélectionnées dans plusieurs images, de réduire des points en excès dans l'image courante s'applique à la plupart des fonctions de KoolMoves -- transformation, remplissage de forme, déplacement, etc.

Si vous voulez exclure quelques points de la sélection c'est possible. Une façon de procéder c'est de sélectionner la forme liée aux points que vous voulez exclure puis de sélectionner l'outil de sélection de point. Seuls les points liés à la forme précédemment choisie seront activés. Pour masquer des formes ou des points vous pouvez employer le menu **Shapes > Hide Selection** ou **Points > Hide Selection**. En choisissant **Shapes > Selection Scope** ou **Points > Selection Area** vous les affichez. **Shapes > Invert Selection** inverse le choix courant de forme ou de point.

Couleurs



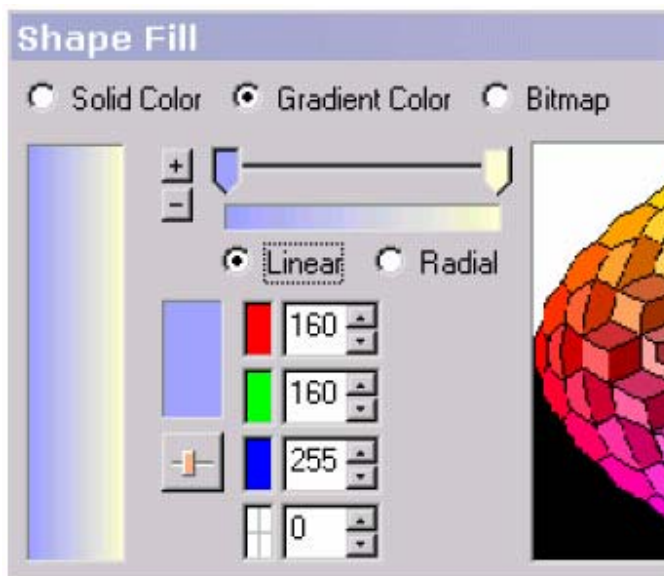
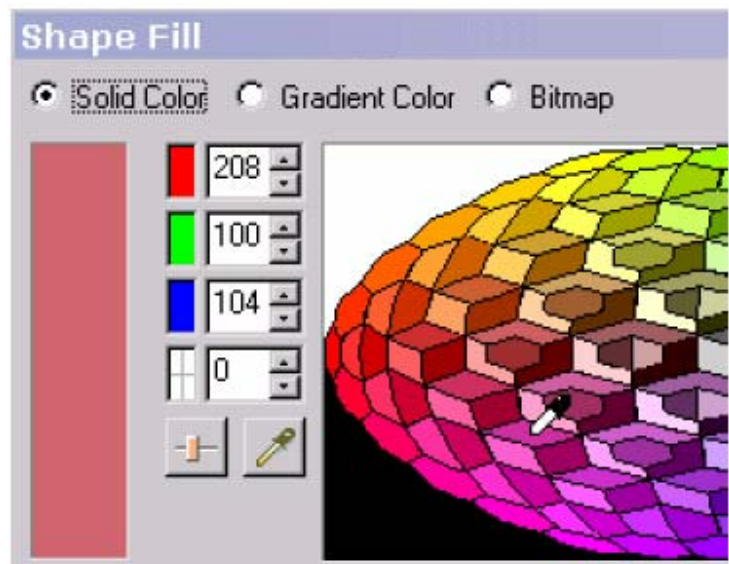
Formes et textes peuvent être coloriés avec des couleurs unies (avec ou sans transparence), avec un dégradé de couleur ou avec un pavage d'images

mosaïques (par exemple des photographies). Passer par le menu des propriétés des formes, la boîte de dialogue **Shape Filling** et l'outil de remplissage de forme à gauche de la palette d'outils.

Remplir une forme avec une couleur unie

Sélectionnez **Solid Color** [couleur unie] dans la boîte de dialogue.

Vous pouvez : (1) saisir la composante rouge, verte ou bleu (gamme de valeurs de 0 à 255) et une valeur de transparence (gamme de valeurs de 0 à 100), (2) choisir avec votre souris dans roue de couleur (partiellement montrée), (3) utiliser les curseurs rouge, vert, bleu, intensité, luminance, saturation et transparence (cliquez le bouton de gauche sous la valeur de transparence) ; enfin (4) utiliser un compte-gouttes (cliquez le bouton de droite sous la valeur de transparence) et sélectionner une couleur en plaçant le compte-goutte sur une couleur d'une autre forme dans la fenêtre d'édition. Pour voir le résultat cochez **Preview**. En cliquant sur **OK**, le remplissage est appliqué à toutes les formes sélectionnées.

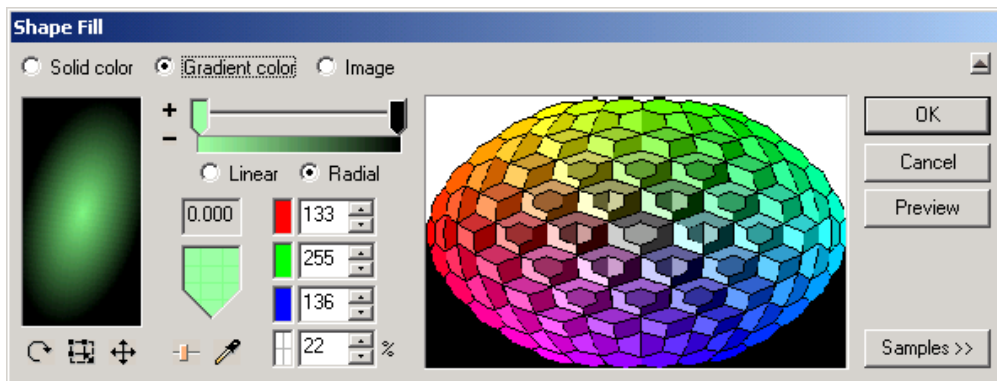


Créer un dégradé de couleur

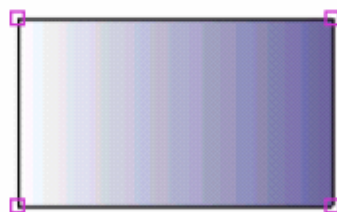
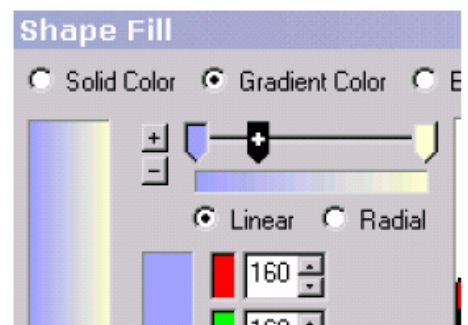
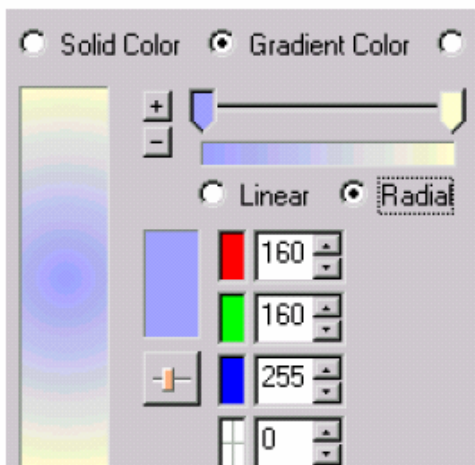
Sélectionnez **Color Gradient** en haut de la fenêtre de dialogue. Un remplissage en dégradé est constitué de huit valeurs de couleur au plus. La couleur liée à l'indicateur sélectionné est affichée sous la barre de définition du dégradé. La couleur de l'indicateur sélectionné (c'est l'indicateur de couleur qui est enfoncé) peut être

Couleurs et dégradés

changée par (1) les valeurs rouges, vertes et bleues (gamme de valeurs de 0 à 255) et une valeur de transparence (gamme de 0% à 100%), (2) en choisissant avec la souris dans la roue de couleurs (partiellement montrée), (3) en ajustant le rouge, le vert, le bleu, la tonalité, la saturation et la transparence, et enfin avec un compte-gouttes.



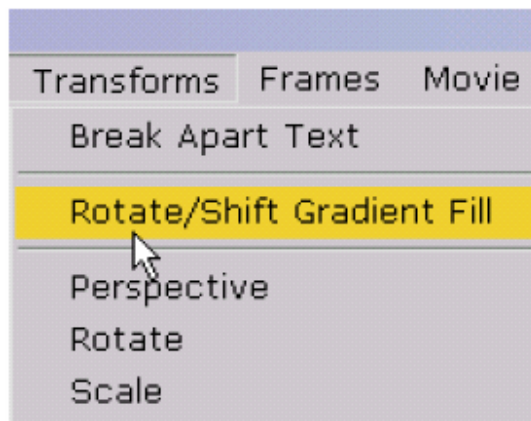
Le dégradé de couleurs peut être linéaire ou radial. Les curseurs de couleur peuvent être glissés vers le gauche ou la droite le long de la barre de définition du dégradé pour en changer l'effet. Pour ajouter une nouvelle valeur de couleur cliquez sur le petit bouton avec le plus (+). Le curseur de la souris se transforme en indicateur de couleur avec le + au milieu. Cliquez à une position sur la barre de définition de gradient. Changez alors la couleur de cet indicateur. Un indicateur peut être supprimé en appuyant sur le petit bouton avec le signe moins (-) ; l'indicateur sélectionné est supprimé.



Voici un exemple de sélection d'une forme rectangulaire remplie avec un dégradé linéaire.

Seules les formes décrites par des points de contrôle peuvent être remplies de couleur en dégradé. Pour remplir un texte avec une couleur en dégradé décomposez sa forme en éléments (**Text > onglet Transforms / Break Apart Text**).

Couleurs et dégradés



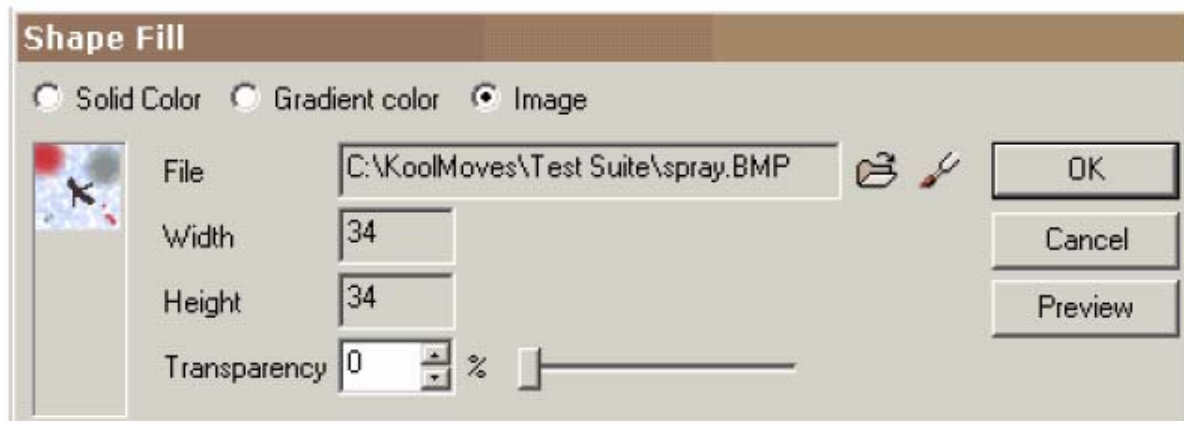
L'orientation et l'inclinaison des hachures de remplissage du dégradé peuvent être ajustées avec les outils **Rotate / Shift Gradient Fill** sous l'onglet **Transforms**.

Déplacer le centre du dégradé vers la droite décale celui-ci à droite.



Déplacer le curseur autour du centre du dégradé fait tourner celui-ci.

Remplir avec une image



Choisissez **Image** (haut de la zone de dialogue). Utilisez le bouton de navigation « ... » pour sélectionner l'image à charger. Les formats bmp, jpeg, tiff, pcx et png peuvent être importés. La transparence dans des fichiers png est pour le moment ignorée. Si vous employez plusieurs fois le même fichier image pour une animation, KoolMoves ne stockera qu'une seule version de celui-ci dans le fichier Flash TM exporté. Si la photo est plus grande que la forme à remplir, seule la partie supérieure gauche de la photo sera affichée (mais vous pourrez la recentrer). Si la photo est plus petite que la forme dans une dimension au moins, un pavage de

Couleurs et dégradés

photos recouvrira celle-ci. Seules les formes composées de points peut être remplie avec une image. La transparence de l'image peut être ajustée avec un curseur.

Vous pouvez pré-visualiser le remplissage en cliquant sur **Preview**. En cliquant **OK** le motif de remplissage, la couleur, le dégradé, ou la photographie, seront appliqués à toutes les formes sélectionnées. Et si le remplissage est une couleur, à tous les textes sélectionnés.

.

Historique

Historique

Dans le menu **Edit** l'item **Undo history** affiche un historique des éditions effectuées dans l'image clé courante. Vous pouvez revenir en amont à n'importe lequel des états antérieurs en sélectionnant dans cette liste. **Redo history** fonctionne en aval de la même façon.

Vitesse de défilement de l'animation

La vitesse de défilement de l'animation est positionnée dans la barre de menu **Movie**. La vitesse réelle peut cependant être inférieure à la vitesse désirée en fonction des performances de la machine. Par exemple les animations avec beaucoup d'effets de transparence seront en général ralenties. Une valeur raisonnable sera entre 12 et 24 images par seconde [FPS : frames per second]. La vitesse effective dépendra de la puissance de l'ordinateur jouant l'animation. Par exemple pour une valeur de 18-24 images par seconde sur une machine ancienne celle-ci peut monter à 24-30 FPS sur une machine récente et 40-50 sur une machine très récente. La visionneuse Flash TM peut devenir instable aux alentours de 35 FPS.

Coller des formes

Coller des formes

Il y a trois types de copier/coller – vers l'image clé courante de l'animation, depuis l'image courante vers la première image clé, vers la dernière image clé.

Sélectionner les formes de même couleur

Sélectionner les formes de la même couleur [Select Same Color]

Vous pouvez sélectionner toutes les formes ayant la même couleur que la forme courante en utilisant cette fonction.

Sélectionner / Déplacer [Select / Move]

Select / Move s'applique aux formes et individuellement aux points des formes. Il y a quatre types de sélections :

L'image clé courante (la plus commune).

L'animation toute entière

Toutes les images clé depuis l'image courante jusqu'à la première image de l'animation.

Toutes les images depuis l'image courante jusqu'à la dernière image de l'animation.

La possibilité de sélectionner des intervalles d'images est très puissante. Par exemple si vous changez la couleur d'une forme dans l'image courante et que cette forme est sélectionnée dans plusieurs images, la modification de couleur sera appliquée à chacune des formes sélectionnées. Pour prévenir les modifications intempestives vous devez confirmer l'application de la modification aux autres formes. Cette possibilité de modifier des formes et des points sélectionnés sur plusieurs images en se basant sur ce que vous êtes en train de modifier dans l'image courante s'applique à la plupart des fonctions de KoolMoves – transformations, couleurs, translations, etc.

Points et formes sélectionnés peuvent être déplacés avec les flèches curseur.

Insertion d'une copie d'images clé [Insert Frame Copy]

Insertion d'un copie d'image clé

Insérer une copie de l'image clé courante à la fin de l'animation ou juste après l'image courante est le principal moyen de faire progresser l'animation. La copie fournit le point de départ des modifications de l'étape suivante de l'animation, qui peut impliquer des modifications de position de certains points, de formes et de couleurs. Quand une copie d'image clé est faite les formes de la nouvelle image conservent un lien avec celles de l'image originale, ce qui permet ensuite d'appliquer une anamorphose.

Conversion d'un texte en forme [Text to Form]

Conversion d'un texte en forme

Cette fonction convertit une chaîne de caractères (un objet texte) en une forme composée de points (des sommets de segments). Vous ne l'utiliserez que pour pouvoir appliquer des transformations au texte de type incliner [slant] ou perspective, ou pour manipuler individuellement des points cotrôlant les caractères du texte. Ou pour utiliser une image mosaïque ou un remplissage en dégradé. Les objets de type Texte ont une représentation très efficace car leurs caractères peuvent être partagés par d'autres chaînes de caractères de même police.

Visionneuse autonome

Visionneuse autonome

KoolMoves vous permet de visionner votre animation avec une visionneuse interne et avec une visionneuse Flash [™] autonome si vous avez une d'installée. Si vous avez acquis le programme Flash de Macromedia, votre visionneuse apparaît assurément dans le dossier Macromedia du programme. Il se nomme SAFlashPlayer.exe.

Visionner dans un navigateur Web

Visionner dans un navigateur Web

KoolMoves vous permet de visionner votre animation dans votre navigateur par défaut. Sélectionnez simplement « **Play in Web browser** » dans le menu **Play**.

Mode d'affichage pas à pas

Affichage pas à pas

Le mode pas à pas [**Single step**] permet de visionner les transformations d'anamorphose entre chaque trame. Cela vous aide à décider s'il convient d'augmenter ou de réduire le nombre d'images jumelles [tweens]. Pour sortir du mode pas à pas appuyez sur ESC ou sur le bouton Stop.

Polices de caractères [Text Fonts]

Polices de caractères

[Text Fonts] Seules les police de caractère TrueFont qui ne sont pas transformées en symbole peuvent être sélectionnées comme objet texte.

Texte vers caractères

Texte vers caractères

La fonction Text to Characters décompose une chaîne texte en autant de chaînes qu'il y a de caractères la composant.

Espacement des caractères

Espacement des caractères

Letter spacing est une fonction qui permet de rendre un texte plus élégant en espaçant les caractères. Malheureusement le texte affiché dans la boîte de dialogue est restitué pour le moment comme si l'espacement des lettres était nul.

Restitution de haute qualité

Restitution de haute qualité

High quality rendering signifie anti-crênelage [antialiasing]. C'est une technique de filtrage d'image qui lisse les bordures d'un élément graphique pour éliminer les irrégularités dues à l'affichage mosaïque.

Qualité des fichiers JPEG

Qualité des fichiers JPEG

A nombre de 0 à 100 peut être choisi. Une valeur faible produit une image de faible qualité mais de taille relativement faible. Cette valeur est attribuée dans **File > Export Settings** et dans **Movie > Background Image**.

Poids de l'animation

Poids de l'animation

Le poids du fichier SWF de l'animation est attribué dans la barre de menu **Movie**. Cette valeur doit être indiquée dans le fichier html en même temps que le nom du fichier .swf dans les paramètres d'appel.

Performances

Les performances de la visionneuse Flash™ sont influencées par de nombreux facteurs – le nombre de formes et de points dans chaque image, le degré de transparence utilisé, etc. Les performances de la visionneuse interne de KoolMoves sont influencées par les mêmes facteurs. En général, la visionneuse KoolMoves n'est pas aussi efficiente que celle de Flash™, en particulier au regard de la restitution des formes contenant des transparences et des images mosaïques en remplissage. La performance sur un site web est un problème différent surtout dû aux limitations propres à l'Internet comme la vitesse de transfert des fichiers, la vitesse des modem et autres goulots d'étranglement chez le fournisseur d'accès Internet, etc.

Trames intermédiaires

Trames intermédiaires

Vous pouvez indiquer dans la barre de menu **Frames** le nombre de trames intermédiaires entre deux images clé qui deviendra la valeur par défaut sauf pour les images clé qui ont reçu une valeur spécifique. Modifier cette valeur modifie le nombre d'images intermédiaires pour toute l'animation.

Remplissage

Remplissage

Indique si l'intérieur d'une forme est rempli ou transparent. Une forme peut être remplie avec une couleur unie ou une image mosaïque.

Forme source d'anamorphose

Forme source d'anamorphose

La fonction **Morph Source** vous permet d'interpoler entre deux formes qui ne sont pas actuellement interpolées . c'est particulièrement pratique si vous insérez une animation dans l'animation courante et que vous voulez que les formes de l'animation courante s'interpolent avec celles de l'animation insérée. Chaque forme ne peut avoir qu'une seule source d'anamorphose (interpolation). La boîte de dialogue **Morph Source** demande de désigner pour chaque forme sélectionnée de l'image clé courante une forme source d'anamorphose dans l'image clé précédente.

Dérouler les trames

Dérouler les trames [Pan Tweens]

Pour économiser de l'espace d'affichage l'interface KoolMoves n'utilise pas d'ascenseurs. Pour naviguer dans l'espace de dessin, et en particulier avec le loupe, utilisez la fonction **Pan**. Cliquez le bouton gauche de la souris et glissez le pointeur souris pour tradater la fenêtre d'affichage.

Sans bordure [No Border]

Sans bordure

[No Border] L'épaisseur des bordure d'une forme est un nombre entier de pixels. Une forme avec une bordure de valeur 0 est restituée sans bordure.

Bord refermé [Closed border]

Bord refermé

Closed border signifie que la bordure est refermée [closed] et la forme remplie [filled]. Cette propriété est positionnée dans le menu pop-up **Properties** de la forme concernée. Une ligne est une forme dont la bordure n'est ni refermée ni remplie (i.e. les propriétés **Closed** et **Filled** sont à **off**). Ces états Closed et Filled peuvent être basculés par sélection.

Bordures avec des transparences

Bordures avec des transparences

Les bordures qui ont un certain degré de transparence ne sont pas restitués correctement dans la visionneuse interne de KoolMoves mais sont exportés correctement vers une animation Shockwave Flash™.

Flash

Flash

Flash™ a été développé par Macromedia pour la création de sites web avec un graphisme percutant, des animations vivantes, des sons, une interface interactive. Flash utilise un format d'images vectorisées très compact pour un chargement rapide des pages web contenant des animations Flash. Flash a une grande diffusion, ce qui en fait un choix idéal pour créer des sites web à fort contenu graphique. La plupart des navigateurs disposent d'une visionneuse Flash qui restitue les animations Flash encapsulées dans une page HTML. De nombreux sites web de grande qualité utilisent des animations Flash. Pour plus d'information concernant Flash, visitez <http://www.Macromedia.com> ou <http://www.FlashKit.com> .

Grille

Grille

Pour une assistance à l'alignement, positionnez une grille et choisissez sa maille avec le menu **View / Grid**. Affichez la grille "par dessus la fenêtre d'animation [on top of the animation]" ou « sous l'animation [under the animation] dans le menu **File / Preferences**.

Onion Skinning

Pelures d'oignon [Onion Skinning]

Cette option [Onion skinning] vous permet de visionner, en plus de l'image clé courante, les images d'avant et d'après. Plus les images clé sont éloignées de l'image courante plus elles sont atténuées. On peut aussi utiliser cette option pour observer le mouvement ou les changements dans l'animation et s'assurer de sa fluidité. Pour activer cette option [onion skinning], sélectionnez **View / Onion Skinning** et cochez-la.

Boucle d'exécution [Movie Looping]

Movie Looping

Pour activer la répétition en boucle [Movie Looping] de l'animation Flash dans le fichier HTML, modifiez la propriété **File > Export Settings > HTML Settings**. Cliquez sur l'item du menu pour basculer sa valeur. Ce paramètre positionne le paramètre de boucle dans code javascript en deux endroits du fichier HTML. Alternativement, vous pouvez placer une commande stop [Stop Action] à la fin de l'image clé avec **Views > Actions and Sounds**.

Edition d'images clé [Frame Editing]

Editer les images clé

Voir Editer et visionner des images [Editing and Playing Frames].

Transparence

Transparence

Les couleurs unies et les dégradés peuvent être semi-transparents. Dans la boîte de dialogue de remplissage de formes il y a une zone de saisie pour la valeur de transparence sous la zone destinée à saisir la composante bleue de la couleur. L'intervalle de transparence est de 0 (opaque) à 255 (totallement transparent).

Compression audio

Compression du son

Le format de fichier Flash propose différents niveaux de compression audio pour les fichiers WAV sous forme de nombre de bits (2 - 5) à utiliser pour représenter le son acquis en format 16 bits. 2 bits est la moins bonne qualité et 5 la meilleure. Cette valeur est à placer dans File > Export Settings.

Importer des images mosaïques

Importer des images [Import Bitmap]

Cette fonction, accessible par File > Import Image, remplit un rectangle avec le contenu du fichier image sélectionné. Les quatre sommets du rectangle peuvent être individuellement déplacés ou des sommets supplémentaires ajoutés. Vous pouvez aussi créer une forme et la remplir avec l'outil de remplissage de forme (lire le chapitre Colorer).

Importer des fichiers de dessin vectorisé WMF, EMF

Importer des fichiers de dessin vectorisé WMF, EMF

Lire Importer des Clipart

Importer des fichiers AutoCad DXF

Importer des fichiers AutoCad TM DXF

Lire Importer des Clipart. L'information de remplissage couleur peut n'être pas récupérée

Importer des fichiers EPS

Importer des fichiers Postscript encapsulé (EPS)

EPS est un format difficile à importer dans KoolMoves. Cee doit être de l'EPS 3.0 ne contenant des formes vectorisées et pas seulement des bitmap (images mosaïques)

Intégrer des fichiers audio

Intégrer des fichiers audio

Voir Sonoriser des Images et Sonoriser des Boutons.

Sonoriser des Images

Sonoriser des Images

Les sons (MP3 et .wav au format PCM) peuvent être ajoutés aux animations KoolMoves. Sélectionner **Views > Sounds and Action** pour invoquer une boîte de dialogue qui vous permettra d'ajouter et de supprimer des sons dans les images clé. Il y a environ 68 formats Wav différents ; pour le moment KoolMoves ne supporte que le type PCM.

Si vous utilisez le même fichier audio plusieurs fois dans la même animation, il sera référencé autant de fois dans le fichier Flash TM mais défini (stocké) une seule fois. Les fichiers audio tendent à prendre beaucoup de place et à grossir considérablement le fichier SWF exporté. Pour réduire la taille des objets sonores, procédez ainsi : convertissez les sons stéréo en mono avec un éditeur de fichiers audio ; échantillonnez avec la qualité minimale en fonction des besoins. Raccourcir la piste audio peut aussi servir.

Des sons peuvent aussi être attachés à des états de boutons (par exemple déplacer la souris par dessus un bouton ou presser celui-ci). Voir Sonoriser des Boutons pour plus d'information.

Les sons ne s'exécutent pas dans la visionneuse interne de KoolMoves.

Si la durée d'une séquence sonore est plus grande que l'animation qui la contient et que celle-ci est jouée en boucle, la séquence sonore de la première boucle se poursuit dans la suivante jusqu'à sa fin. L'effet sonore se dégrade au fur et à mesure que l'animation tourne en boucle. Pour résoudre ce problème introduire une commande Stop Sound à la dernière image clé de l'animation.

Si le fichier audio est échantillonné à des valeurs différentes de 5500 ; 11025, 22050 ou 44100, la séquence sonore sera exécutée dans Flash au taux le plus proche de ceux listés ci-dessus.

Fichiers audio MP3

Fichiers audio MP3

Voir Sonoriser des Images et Sonoriser un bouton

.

Réactivité d'un bouton

Réactivité d'un bouton

La zone de réactivité d'un bouton à l'action de la souris est positionnée dans la boîte de dialogue des propriétés d'une forme. Cette zone est exprimée en pourcentage de la taille du bouton en état levé [Up state]. En d'autres mots une zone de 200% est deux fois plus large et deux fois plus haute que le contour du bouton quand la souris ne le survole pas.

Sauvegarde

Sauvegarde

Quand vous enregistrez votre animation un fichier de secours est créé sous le nom ~backup.fun.

Taux de rafraîchissement des images

Taux de rafraîchissement des images

La vidéo et la télévision ont des vitesses de rafraîchissement de 30 images par seconde [30 fps] et le cinéma de 24 images par seconde. La plupart des dessins animés sont réalisés à 12 ou 15 images par seconde pour des motifs économiques alors que les animations de très haute qualité comme celles de Disney utilisent un rafraîchissement de 24 ou 30 fps. Des taux supérieurs produisent des animations plus fluides mais nécessitent plus de trames intermédiaires entre deux images clé pour la même durée de film.

La visionneuse Flash 4 ne peut dépasser 18 images par seconde. La visionneuse Flash 5 essaiera de jouer au taux maximal au dépend de la consommation des ressources système. Les animations avec un taux de rafraîchissement supérieur ou égal à 30 fps jouées sur une visionneuse Flash 5 mais testées sur une visionneuse Flash 4 sembleront considérablement accélérées (Voir la note technique : http://www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/player5_issues.htm) et pourront causer des crashes machine ou des blocages. Comme il est recommandé dans les notes techniques, les utilisateurs ne doivent jamais utiliser un taux de rafraîchissement de 30 fps ou plus sans de très bonnes raisons.

Le taux de rafraîchissement est sélectionné dans Movie / Speed.

Editeurs audio

Editeurs audio

La liste des éditeurs audio gratuits [graticiels : freeware] ou partagés [shareware] est limitée :

DigiDesign, un éditeur gratuit très puissant ,
<http://www.digidesign.com/flashnav/index.html>

ALF, un encodeur WAV vers MP3, <http://philnet.u-net.com>

Des convertisseurs de fichier audio : <http://www.dbpoweramp.com>

ASIA, un éditeur d'onde gratuit,
<http://www.geocities.com/SiliconValley/platform/9182/>

Windows Media Player et Windows Sound Recorder peuvent être utilisés pour créer des fichier Wav et pour convertir quantité de formats audio en fichier WAV.

GoldWave, un shareware à 40 \$, <http://www.goldwave.com>

Audio Mulch, shareware à 50 \$, <http://www.audiomulch.com/index.htm>

Audacity, un éditeur audio multi plateforme gratuit en OpenSource,
<http://audacity.sourceforge.net/>

Editeurs audio

Préférences

Préférences

Préférences d'affichage :

Style d'interface utilisateur [User interface style]. Permet à l'utilisateur de sélectionner une interface adaptée à son niveau de compétence. L'utilisation avancée comprend le masquage, la manipulation des points d'une forme, les scripts d'action. L'interface pour la création de Dessins animés [Cartooning] comprend les squelettes de formes et l'interpolation non linéaire.

Grille d'alignement [Draw alignment grid on top]. Si cette option est sélectionnée, une grille est disposée par dessus tous les objets de la fenêtre d'animation. Sinon la grille est affichée en dessous des formes mais par dessus l'arrière plan.

Couleur de la fenêtre [Canvas Color]. C'est la couleur d'affichage de la fenêtre de l'application en dehors de la zone d'animation.

Taille des caractères [Font size]. Ce paramètre affecte l'affichage des fenêtres de Propriétés et de listes de formes et d'images clé ainsi que le texte de certaines barres d'outils.

Préférences pour le Tracé et la Sélection :

Tracer les formes comme symboles [Draw shapes as symbols]. Avec cette option cochée, les formes sont tracées comme des symboles. Cela réduit considérablement le poids du fichier SWF final. L'inconvénient c'est que les points décrivant la forme ne peuvent pas être déplacés individuellement sans affecter la même forme de toutes les autres images clé... Si vous faites une animation de personnages [cartooning] invalidez cette option [turn off].

Rester en mode de tracé [Remain in drawing mode] après avoir tracé une forme. Si cette option est sélectionnée, vous pouvez redessiner une formes sans avoir à resélectionner l'outil dessin. Sinon l'outil de sélection / déplacement devient l'outil courant après le dessin d'une forme.

Conserver la sélection de points et de formes [Retain shape/point selection] en changeant d'image clé. Si cette option est sélectionnée la forme ou le point courant reste sélectionné quand vous passez à une autre image clé. Sinon elle (il) n'est plus sélectionné(e).

Préférences pour l'éditeur audio

Vous pouvez assigner jusqu'à 6 éditeurs audio pour vous aider à créer des bruitages et des sonorisations d'images et de boutons. Cliquez sur le bouton Add. Un popup est affiché. Cliquez sur le bouton de lecture rapide (3 points « ... ») et



Préférences

sélectionnez l'exécutable correspondant à un clip audio. Pendant l'ajout de bruitage aux images et aux boutons, vous pouvez cliquer sur le bouton d'édition des sons et un menu affichera les postes sonores que vous avez assignées. La sélection d'une poiste sonore appellera l'éditeur correspondant.

Préférences pour l'éditeur d'images

Vous pouvez assigner jusqu'à 6 éditeurs d'images. Cliquez sur le bouton Add. Un popup est affiché. Cliquez sur le bouton de lecture rapide (3 points « ... ») et sélectionnez l'exécutable correspondant à un éditeur d'images. Les éditeurs sont accessibles par l'icône de pinceau à l'onglet Filling du popup pour le remplissage de couleurs.

Préférences pour la visionneuse

Vous pouvez assigner un dossier pour les animations à visionner. Chaque fois que vous ouvrez un fichier KoolMoves .fun, le dossier d'animation est réaffecté à ce dossier.

Préférences Stabilité interne maximum. Par défaut à On. Ralentira légèrement la visionneuse interne. Si vous ne constatez pas d'à coup ou des problèmes de rupture de flux lors de l'affichage de textes invalidez cette option.

Préférences pour les bibliothèques de formes

Vous pouvez assigner des dossiers par défaut pour chacune des bibliothèques.

Préférences pour les squelettes

Couleur des squelettes.

Justification des textes

Justification des textes

Les textes sur plusieurs lignes peuvent être alignés à gauche, à droite, centrés ou justifiés. Et dans ce sdernier cas laa dernière ligne de texte est alignée à gauche.

Verrouillage de formes

Verrouillage de formes

Pour verrouiller des formes sélectionnées (empêcher un déplacement de sommet de la forme ou tout autre modification intempestive, cliquez le bouton **Lock** dans le popup de la liste des formes. Pour déverrouiller, re-cliquez. Pour verrouiller ou déverrouiller toutes les formes cliquez sur **Lock All Button**.

Création d'économiseurs d'écran

Création d'économiseurs d'écran

Les navigateur SWF de <http://www.swifftools.com/stools/> permettent de parcourir les fichiers .swf, créer des économiseurs d'écran et des diaporamas (fichiers .exe à partir de fichiers.swf).

Bien que ce produit soit gratuit, quelques fonctions comme la sonorisation l'export swf et l'extraction d'image sont verrouillées tant que vous n'avez pas acheté le produit.

SWF Studio, <http://www.northcode.com>, est un autre produit très pratique.

Génération de fichiers EXEcutable

Génération de fichiers EXEcutable

Les navigateur SWF de <http://www.swifftools.com/stools/> permettent de parcourir les fichiers .swf, créer des économiseurs d'écran et des diaporamas (fichiers .exe à partir de fichiers.swf).

Bien que ce produit soit gratuit, quelques fonctions comme la sonorisation l'export swf et l'extraction d'image sont verrouillées tant que vous n'avez pas acheté le produit.

SWF Studio, <http://www.northcode.com>, est un autre produit très pratique.

Conversion AVI

Conversion AVI

Il y a deux méthodes.

Méthode 1 : Exportation comme une séquence d'images et création du fichier AVI avec votre logiciel d'édition AVI préféré (il y en a des tas de gratuits) ou conversion en AVI avec MS Movie Maker qui est fourni avec Windows XP.

Méthode 2 : Employer SWF2Video (\$19.00), <http://www.flashants.com/> ou SWF2AVI (\$79), <http://www.pizzinini.net/swfavi/>

SWF2AVI convertit n'importe quel SWF en fichier AVI. L'AVI peut alors être exporté comme Séquence d'images [Image Sequence] avec de nombreux outils d'édition tels que QuickTime. QuickTime peut aussi convertir les fichiers SWF directement en séquences d'images. Pour convertir un AVI en SWF, employez CamStudio <http://www.rendersoftware.com/products/camstudio/>

Ombre portée

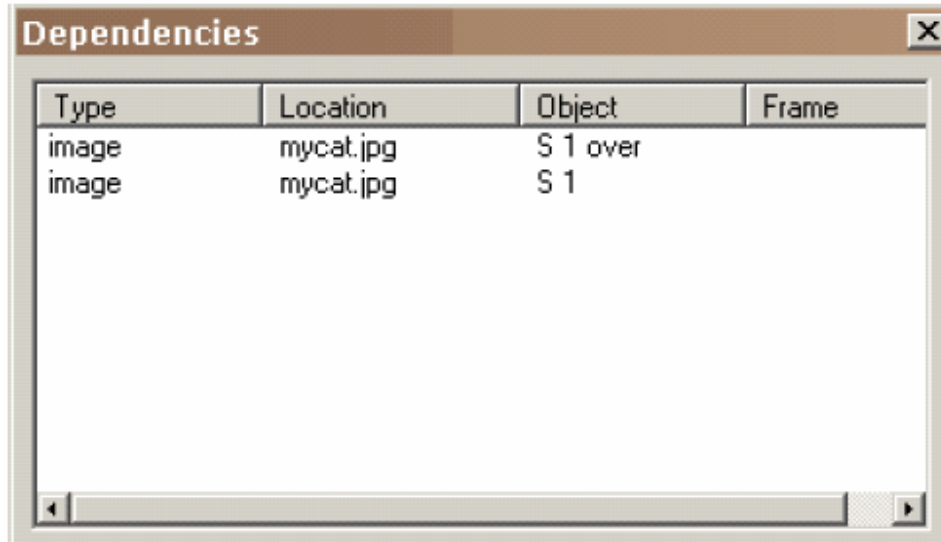
Ombre portée

Dans la boîte de dialogue des propriétés vous pouvez ajouter une ombre portée **[Drop shadows]** à n'importe quelle forme. Cette propriété est dans la section des Effects. L'ombre portée ne fonctionne pas bien avec les transitions par atténuation [fade in ou fade out].

Dépendances

Dépendances

Movie > Dependencies affiche une liste de tous les fichiers utilisés ou référencés par l'animation -- images, sons, fichier SWF importés, et lines Internet. C'est utile pour la vérification des noms de fichiers et pour avoir une vue d'ensemble des dépendances de fichier.



Type	Location	Object	Frame
image	mycat.jpg	S 1 over	
image	mycat.jpg	S 1	

Traitement des formulaires

Traitement des formulaires

Consultez ces sites web pour obtenir des informations sur les scripts de traitement des données saisies avec des formulaires HTML.

<http://www.bignosebird.com/lscgi.shtml>

<http://worldwidemart.com/scripts/>

<http://www.cgi-resources.com/>

http://cgi.resourceindex.com/Programs_and_Scripts/

L'interface de saisie est facile à réaliser. Tout ce qu'il y a à faire c'est soit de créer une interface entre deux balises `<form>` `</form>` (méthode Get ou Post), soit de transmettre le contenu des variables directement dans l'URL pointant vers un script CGI (ou autre exécutable) côté serveur (méthode Get). Le protocole HTTP adresse au serveur toutes les variables initialisées dans le client pour un traitement par un exécutable...

Voici quelques exemples de code

Code ASP pour charger des variables

code:

```
-----  
<%  
' initial setup (recommended)  
Option Explicit ' Forces declaration of variables  
Response.Buffer = true ' Don't output page until script finished  
Response.Expires = -1441 ' Attempt to overcoming browser cache probs  
' declare some variables  
dim strFirstName, strLastName  
' get the info  
strFirstName = "" & request.form("firstname")  
strLastName = "" & request.form("lastname")  
' process as desired  
%>  
-----
```

Dans ce code ASP "firstname" et "lastname" sont les noms des champs texte de saisie du formulaire dans KoolMoves.

Les trois premières lignes ne sont pas indispensables mais peuvent aider. Il n'est pas nécessaire de donner des dimensionner les variables (mot réservé DIM) si l'option *Option Explicit* n'est pas utilisée.

Comportement standart : KoolMoves crée u fichier .swf qui adresse les données saisies correctement à un script ASP côté serveur.

Cette information peut alors être utilisée dans une page HTML comme ceci :

code:

Traitement des formulaires

Hello <%=strFirstName%>
etc

Code en VB Script

code:

```
<%@ LANGUAGE="VBSCRIPT" %>
<% response.expires = 0 %>
<%
sMail = sMail & "You Can Put Anything You want here- It is attached to the Body" &
vbCrLf & vbCrLf
sMail = sMail & vbtab & "AnyQuestion you want answered - " & request("Any
Variable you want") &
vbCrLf
Set Mailer = Server.CreateObject("SMTPsvg.Mailer")
Mailer.RemoteHost = "your mail server"
Mailer.Subject = "anything you want "
Submitter = request("Var you set for the senders name")
Mailer.FromName = "any name you want"
Mailer.FromAddress = "any adress you want"
Mailer.BodyText = sMail
Mailer.AddRecipient "name of who you want to send to", "E-Mail of person you want
to send to"
%>
```

Code en Perl

code:

```
#!/usr/bin/perl
require "subparseform.lib";
&Parse_Form;
$title = $formdata{'Title'};
$Contact = $formdata{'Contact'};
$About = $formdata{'About'};
$News = $formdata{'News'};
$Products = $formdata{'Products'};
$link = $formdata{'Link'};
@New =
("Title=$title&Contact=$Contact&About=$About&Products=$Products&News=$New
s&Link=$link");
open (LOG, ">/home/formexample/TextFile.txt") || &ErrorMessage;
print LOG "@New";
```

Traitement des formulaires

```
close (LOG);  
print "Content-type: text/html\n\n";  
print "Status=Success - Your Comments have beed updated. Please return to the  
main area to see the results";  
sub ErrorMessage {  
print "Content-type: text/html\n\n";  
print "Status=Connection Failed Please check the path to the text File";  
exit;  
}
```

Ce script recherche les variables Title, Contact, About, News, Products, et Links et les écrit dans un fichier texte nommé TextFile et génère une page HTML qui affiche les valeurs soumises. Le script est adaptable en modifiant le nom des variables dans la première partie du script pour qu'ils correspondent aux noms donnés dans le fichier SWF que vous avez créé. N'oubliez pas de les renommer dans la ligne @New = ("...

Tracer des lignes d'épaisseur variable

Tracer des lignes d'épaisseur variable

Il y a deux façons de d'obtenir une ligne d'épaisseur variable :

1. Dessiner deux formes de lignes, l'une sur l'autre. Chacune reçoit une bordure d'épaisseur nulle. La forme en arrière plan est alors affectée d'une bordure de la couleur voulue et vous en ajustez localement la position en la faisant légèrement plus grande que la forme du dessus ; vous obtenez ainsi l'effet désiré...

2. Pour réaliser une ligne qui ait l'air d'avoir été tracée à la main (avec de petits tremblements) tracez une seule forme avec une ligne d'épaisseur 1. Puis parcourez la ligne et placez quelques sommets additionnels et quelques portions de courbes au hasard. Déplacez ensuite légèrement ces points et lignes courbes comme pour un tracé au crayon, jusqu'à ce que la ligne semble tracée à la main. Elle reste à peu près droite sur toute sa longueur avec de petites variations d'épaisseur qui la rend plus naturelle.

Création de diaporama

Création de diaporama

Voir Création d'un exécutable.

Message d'erreur "Exceeded SWF Buffer Size"

Message d'erreur "Exceeded SWF Buffer Size"

La plupart du temps ce message d'erreur vient de l'utilisation d'un fichier audio WAV qui fait plus de 1/2 MB. Le mieux est soit de convertir de fichier en fichier MP3 qui n'a pas de limitation de taille ou d'ajuster le taux de compression du fichier WAV dans **Movie > Advanced**.

Liens Internet

Liens Internet

Pour ajouter une lien vers une page web dans une animation, transformez en bouton le texte ou la forme référençant ce lien dans les Propriétés (cliquez 'yes' pour **Is a Button**). Dans l'onglet Actions du même menu, ajoutez une commande d'action GetUrl ver la page Web à charger. Ouvrez

Examples\Actions\mouseevents.fun pour un exemple de differents types de liens.

Arrière plan transparent

Arrière plan transparent

Il y a une façon de rendre transparent l'arrière plan d'une animation en utilisant le paramètre WMODE dans le code javascript du fichier html appelant l'animation mais cela a des inconvénients importants. Netscape sur toutes les plateformes et IE sur MAC ou Unix d'aucune version n'utilise WMode. Le seul navigateur qui l'interprète est MSIE 4.0 ou plus sous Windows.

SWF trop gros

SWF trop gros

La visionneuse Flash n'est pas conçue pour jouer de très grosses animations. Exécuter un gros fichier swf peut facilement bloquer un ordinateur. Macromedia recommande que les fichiers swf ne dépassent pas 2.5 - 3 MB (La mémoire allouée par le Mac par défaut est d'environ 2.5 MB). C'est documenté dans www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/bigflash.htm

Les meilleures options sont soit de réduire la taille de l'animation (en particulier, convertir les sons en fichiers MP3 avec des produits comme GoldWave) soit de chaîner plusieurs petites animations swf avec la commande d'action **Load Movie**.

Importer des vidéos

Importer des vidéos

Vous pouvez décomposer le fichier vidéo en séquences d'images et en fichier son avec un programme comme QuickTime Pro. Alternativement, vous pouvez employer un programme comme MotionSWF, <http://ra.sakura.ne.jp/~taos/moswf/>, Wildform Flix, SWF Convert, Vid2Flash, Vid2SWF, ou Swideo pour convertir le fichier vidéo en fichier SWF. Utilisez alors dans KoolMoves la fonction **Import as SWF Object** pour importer ce fichier dans votre animation KoolMoves.

Si vous la décomposez vous devrez importer la séquence dans KoolMoves à la main et ajouter la piste son ensuite.

Si vous employez MotionSWF placez la vidéo dans un dossier et glissez-la dans MotionSWF.

Et pour terminer, si vous avez QuickTime 6 Pro (ou même 5 Pro) créez deux pistes (une pour l'animation Flash et une pour le son MPG), combinez-les et exportez le tout comme un fichier MOV (le format de QuickTime Pro). Ceci est recommandé car la visionneuse Flash ne peut pas jouer plus de 8 minutes de vraie vidéo alors que QuickTime le peut.

Bordure noire

Bordure noire

Utilises le code HTML suivant pour ajouter une bordure noire à votre animation :

```
<div style="border: 1px solid black;">  
<!-- movie code here -->  
</div>
```

PowerPoint

PowerPoint

Vous pouvez obtenir un outil gratuit de Microsoft à <http://www.globfx.com/products/swfpoint/> qui ajoute une animation Flash à une présentation PowerPoint.

Voir également le http://www.itg.uiuc.edu/help/flash_to_ppt/ .

Alternativement, vous pouvez l'ajouter manuellement. La première chose que vous devrez faire c'est de lancer PowerPoint et d'ouvrir la pop-up ToolBox. Sélectionnez **View > Toolbar > Control toolbox**.

Ensuite sélectionnez le bouton **More Controls** (ressemblant à un marteau et à une clé) qui affiche une longue liste de commandes de contrôle – il vous faut le contrôle Shockwave Flash Object (s'il n'est pas dans la liste c'est que vous devez installer Flash OCX à récupérer sur le site Web de Macromedia.)

Dessinez alors l'endroit où votre animation apparaîtra dans la présentation PowerPoint. Cela ressemblera à un grand carré avec un X dedans jusqu'à ce que vous ayez terminé la mise en forme.

Cliquez avec le bouton droit de la souris dans le carré X et changez ses propriétés. Double clic sur la propriété **Custom** pour assigner à la présentation PowerPoint l'URL correcte de l'animation (rappelez-vous que les URL peuvent être locales – Je suggère que vous créiez un raccourci vers votre SWF et recopiez et collez l'URL affichée par l'option propriété de ce raccourci).

Tant que vous n'exécuterez pas la présentation l'animation SWF s'affichera comme un carré X. Cela changera dès que vous lancerez la projection des diapositives.

Tout ceci fonctionne à partir de PowerPoint 97, 2000 et au delà.

Envoyer par mél

Épaisseur des lignes et bordures

Vous pouvez définir l'épaisseur des lignes et des bordures dessinées dans la barre d'outils et vous pouvez changer l'épaisseur dans la boîte de dialogue des propriétés. Vous verrez qu'il y a des valeurs de 0.25 et 0.5 pixels, qui ne peuvent pas être affichées sur un écran mais qui se justifient pour l'impression du fichier SWF.

Envoyer par mél

Envoyer par mél

Consultez ce tutorial :

<http://www.koolmoves.com/johnie/outlook/KoolMovesandOutlook.html>

Il y a un produit bon marché appelé Flash Toolset

<http://www.flashtoolset.com/FTS/features.html> qui a une application d'envoi de courriel intégrée.

Accès à une base de données

Accès à une base de données

Pour accéder à une BD avec ASP, voir http://www.haneng.com/lessons_21.asp .

Pour le faire avec PHP, voir

<http://www.phpbuilder.com/columns/siddarth20000228.php3>

et [http:// www.databasejournal.com/features/msaccess/article.php/1405201](http://www.databasejournal.com/features/msaccess/article.php/1405201) .

Autre référence : <http://www.mysql.com/products/mysql/index.html>

Importer des fichiers TIF et JPEG

Importer des fichiers TIF, JPEG, PCX

Voir Importer des images mosaïques.

Importer des fichiers PNG

Importer des fichiers PNG

Voir Importer des images mosaïques. Les fichiers d'images PNG peuvent être importés en 24 bits or 8 bits par pixel sans transparence. Le format PNG (libre de droits) remplace l'importation de fichiers GIF qui est un format propriétaire.

Fichiers son MIDI

Fichiers son MIDI

La visionneuse Flash ne manipule pas directement les fichiers audion au format MIDI. Vous devez convertir le fichier MIDI en WAV ou MP3 ou le synchroniser en employant d'autres méthodes de la visionneuse Flash et des commandes FS.

Il y a plusieurs applications de conversion du format MIDI en freeware, par exemple <http://www.polyhedric.com/software/mn/>.

<http://www.tips-tricks.com/sound.asp> propose un tutorial sur la façon d'ajouter un son MIDI à un fichier HTML.

Voici du code html qui placera un son midi en fond sonore de votre page web:

```
<EMBED SRC="hittheroad.mid" AUTOSTART="True" HIDDEN="True" LOOP="True">  
<BGSOUND SRC="hittheroad.mid" LOOP="infinite">
```

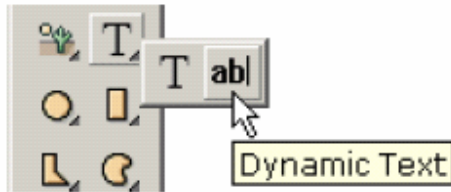
Importer et exporter des fichiers SVG

Importer et exporter des fichiers SVG

Le format SVG (Scalable Vector Graphics) est partiellement supporté pour le moment. L'implémentation concerne l'import et l'export des contours.

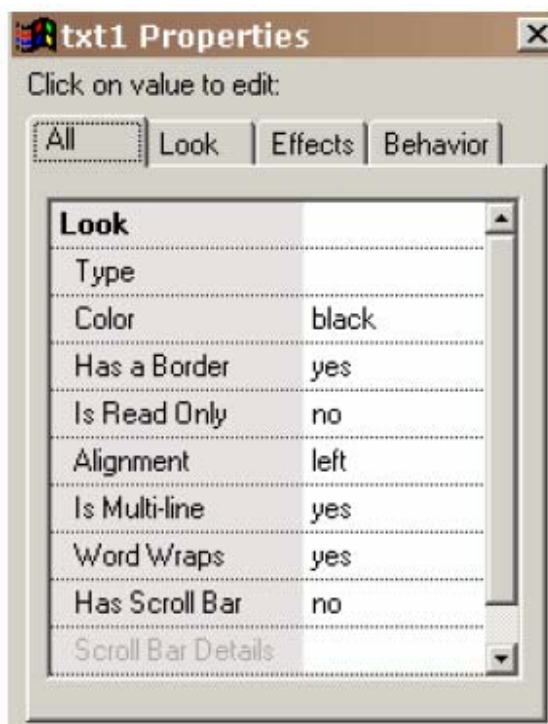
Texte Dynamique

Texte Dynamique



Un texte dynamique peut être saisi par l'utilisateur ou modifié à l'exécution de l'animation. C'est le deuxième choix dans le sous-menu des textes.

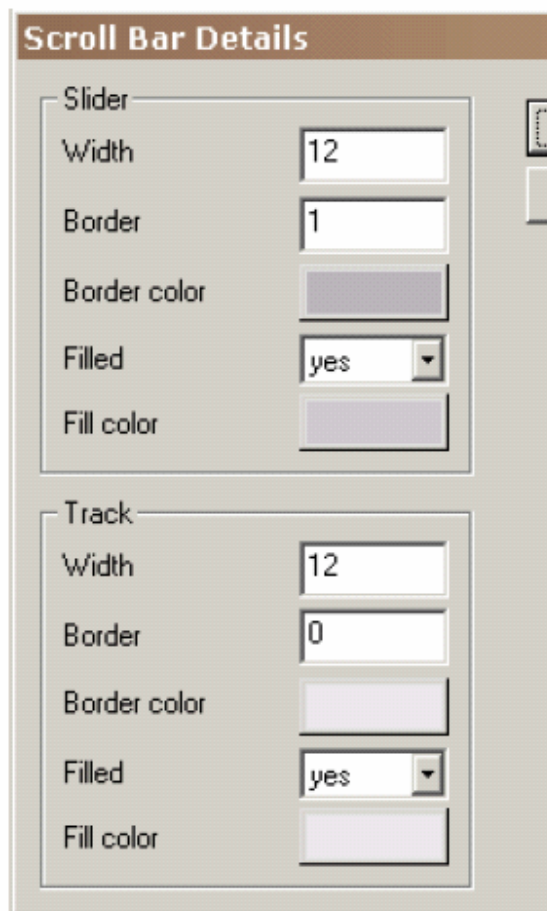
Le champ de saisie dynamique est créé en cliquant sur un coin, en glissant la souris et en la libérant pour définir le coin opposé.



Il y a un certain nombre de propriétés spécifiques pour indiquer l'aspect du texte dynamique. Le type propriété positionne la police, le style et la taille des caractères et le texte initial. Un texte dynamique est différent d'un texte statique en ceci que le l'information de lettrage n'est pas intégrée au fichier swf. Ce qui a pour avantage de faire des fichiers swf beaucoup plus légers. Le texte est restitué en utilisant la police stockée sur l'ordinateur de l'utilisateur, sans antirénelage. Si la police indiquée n'est pas disponible, une police par défaut est employée. La propriété de couleur définit la couleur du texte. La propriété de bordure détermine s'il y a une frontière. Si une bordure est positionnée, l'arrière plan du champ texte est blanc avec une bordure noire. Pour avoir une couleur de fond

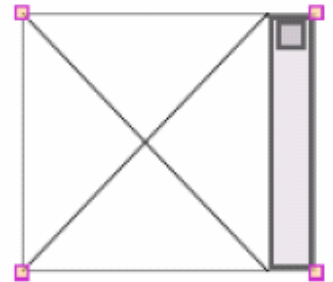
différente, vous devrez invalider l'option bordure et placer derrière l'objet dynamique texte une forme avec la couleur et la bordure de votre choix. Si l'option **Read Only** est activée, le texte ne peut pas être modifié par l'utilisateur. L'alignement détermine le positionnement du texte. Si l'option multiligne est activée, le texte peut se dérouler sur plusieurs lignes. Si le retour automatique à la ligne est activé [Word Wrap], le texte ira à la ligne quand la première ligne est remplie, etc. Si la barre d'ascenseur est activée, un ascenseur vertical est ajouté du côté droit du champ texte.

Texte Dynamique



Les détails d'aspect de cet ascenseur sont décrits dans les propriétés d'ascenseur. La première boîte définit les propriétés du curseur et la deuxième boîte définit les propriétés de la cage d'ascenseur.

Voici un ascenseur avec des paramètres adaptés aux besoins du client. L'option bordure du texte a été invalidée et les bordures du curseur et de la cage ont reçu la valeur 2. Un champ texte sans bordure est affiché avec une frontière atténuée dans l'environnement d'édition.



Dans l'environnement d'édition la zone de texte est définie par des diagonales qui symbolisent une visionneuse Flash. De plus aucun texte n'est affiché dans l'environnement d'édition.

Le texte peut être changé ou récupéré en cours d'exécution de l'animation en utilisant les commandes d'action Set

Dynamic Text, Load Dynamic Text et Send Form Data. Send Form Data exige côté serveur un script adressé par la méthode GET ou par PUT... Consulter <http://www.pppmail.com/flash4cgi.htm> à ce propos.

Si vous employez le caractère '&' dans le texte, la visionneuse Flash l'interprètera comme le début d'une nouvelle variable ce qui causera une erreur d'exécution. Aussi remplacez les '&' par '%26' (correspondance unicode). Pour plus de détails, voir le http://www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/url_encoding.htm

.

.

Scripts d'action

KoolMoves fournit la possibilité d'utiliser les scripts d'action de Flash 6. Une grande part des opérateurs et commandes de Flash 5 et 6 sont supportés actuellement. Le point d'interrogation en haut de l'environnement d'édition énumère la liste des syntaxes acceptées. Cette fonctionnalité est considérée comme avancée et exige la maîtrise des scripts d'action qui peut être obtenue en consultant la littérature et sites web consacrés à ce sujet.

Certaines syntaxes de Flash 4 ne sont pas supportées. La seule syntaxe valide pour désigner la cible des commandes d'action est la syntaxe de point. Par exemple, syntaxe `_level0:clip` et `_level0/clip` de Flash 4 devront être représentées par `_level0.clip`.

Il y a un certain nombre d'exemples de scripts d'action dans le dossier d'exemples. <http://actionscript-toolbox.com>, <http://www.actionscripts.org/>, et http://www.macromedia.com/support/flash/action_scripts.html sont de bonnes sources d'information. Le Defenitive Guide to ActionScript par Colin Moock est l'un des meilleurs livres sur le sujet. Une autre approche est d'apprendre Javascript parce que le langage de scripts d'action de Flash est fondamentalement Javascript. Voici un bon guide Javascript : <http://www.oreillynet.com/pub/a/javascript/2001/%2012/07/action.html>

Notez que si vous employez des actions `gotoAndPlay` ou `gotoAndStop` et si vous employez le preloader de KoolMoves, 2 images sont automatiquement ajoutés par KoolMoves au début de l'animation.

Notez en outre que dans `gotoAndPlay`, la première image du film est 1 et non 0. C'est une moindre source d'erreur de nommer les images clé et de les désigner par ce nom plutôt que par leur numéro dans les commandes d'action d'adressage.

La commande `Stop Movie` ne devrait pas être placée sur la première image clé. De fait la vérification des erreurs devrait empêcher celle-ci. Une commande `Stop Movie` sur la première image est souvent ignorée par la visionneuse Flash.

Dans Flash 6 un texte dynamique dispose à la fois d'un nom d'instance et d'un nom de variable dans l'éditeur Flash. Des attributs d'objet comme 'text' et '_x' sont associés au nom d'instance qui dans KoolMoves est le nom de l'objet, par exemple « txt1 ». Le nom de variable est employé pour la compatibilité arrière pour des instructions d'affectation comme = "bonjour". L'interface de KoolMoves ne supporte pas simultanément un nom d'instance et un nom de variable en raison de la confusion liée au fait d'avoir deux noms pour fondamentalement le même objet. KoolMoves associe automatiquement un nom de variable à tous les objets textes dynamiques de Flash 6 en prenant le nom d'instance auquel il ajoute « var ». Par exemple si le nom d'un objet texte dynamique texte est « txt1 », lors de l'export Flash 6 le nom de variable sera « txt1var » et le nom d'instance « txt1 ». Pour Flash 4 et 5 l'objet texte dynamique appelé « txt1 » sera exporté sous le nom de variable « txt1 ». Ceci semble la façon la plus simple de gérer la situation.

Scripts d'action

Ces instructions sont valides pour l'exportation vers Flash 6 :

```
txt1var = "bonjour" ;  
txt1.text = "bonjour" ;  
txt1._x = 200 ;
```

Ces instructions sont valides pour l'exportation vers Flash 4 et 5 :

```
txt1 = "bonjour" ;  
txt1._x = 200 ;
```

Composants d'interface

Composants d'interface

Il y a actuellement au total 7 composants pour gérer les interactions avec l'utilisateur dans une animation flash : scroll pane (panneau déroulant), list box (liste), check box (case à cocher), push button (bouton poussoir), scroll bar (ascenseur), database query object (requête vers une BD) et tooltip (outil). Il y a des exemples détaillés et des fichiers lisez-moi dans la section Composant [Components] dans le dossier Exemples.

Deux images clés sont ajoutées au fichier swf exporté par KoolMoves au début de l'animation principale avant tout préchargement pour charger le fichier KComponents.swf. KComponents.swf contient tous les composants de création, dessin et routines d'interaction. Pour son exécution KComponents.swf doit être présent dans le même dossier que le fichier SWF principal de l'animation. A l'exportation vers un fichier swf ou lors de la prévisualisation, le fichier KComponents.swf est copié dans le dossier de travail si des composants ont été ajoutés au moyen de l'interface graphique utilisateur de KoolMoves ou si "include interface components" est coché dans Export Settings. Les composants sont exportés en Flash 6.

Les composants d'interface peuvent être ajoutés au moyen de la barre d'outils Tools ou au moyen de scripts d'action (voir La section Components dans le dossier Exemples pour des exemples de scripts d'actions).

Interpolation non linéaire

Interpolation non linéaire

L'anamorphose standard nécessite l'interpolation linéaire entre deux images clé adjacentes. C'est suffisant pour la plupart des situations mais ne produit pas de bons résultats quand il y a un mouvement de rotation. L'interpolation non linéaire, qui implique un ajustement cubique entre 4 images clé fournit une meilleure représentation du mouvement mais a comme conséquence un alourdissement du fichier swf. Si l'option **Morphing non linear** est sélectionnée et qu'il y a moins de 4 images clé du déplacement, l'interpolation linéaire normale est automatiquement appliquée. L'anamorphose non linéaire n'est disponible que dans le modèle d'interface Cartooning.

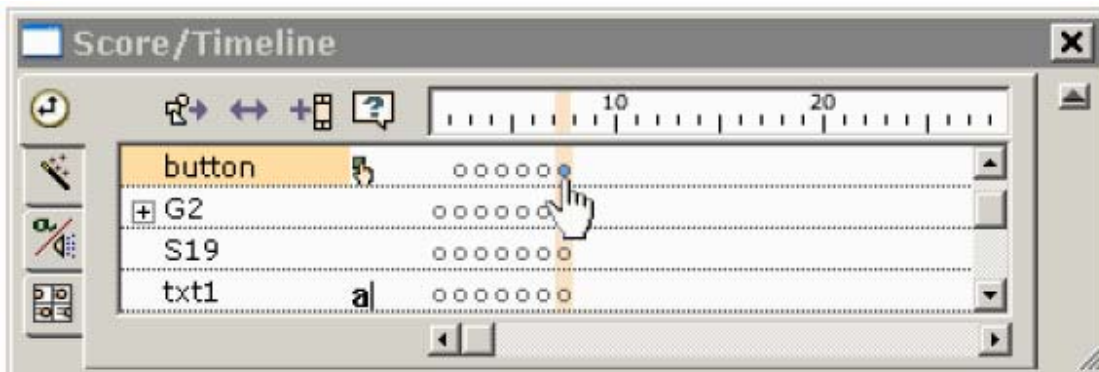
Score View

Score View



Une vue très pratique de l'animation est obtenue dans la fenêtre Score. Quand vous appuyez sur le bouton score la fenêtre Score flotte dans l'espace de travail et peut être placée n'importe où sur l'écran. La fenêtre Score a quatre pages onglets avec des étiquettes verticales sur la gauche, chacune présentant différentes vues de l'animation -- Score, Effects, Actions and Sounds, et Storyboard.

La vue Score est semblable à la fenêtre de timeline (la ligne temporelle) des autres outils Flash. Elle montre les formes peuplant chaque image clé et fournit les fonctions d'édition des images clé et des formes... la vue Effects vous permet d'ajouter et de manipuler les effets. La vue Actions and Sounds permet d'ajouter des bruitages et des commandes d'action. La vue Storyboard présente des vignettes des images clés adjacentes de l'image courante.



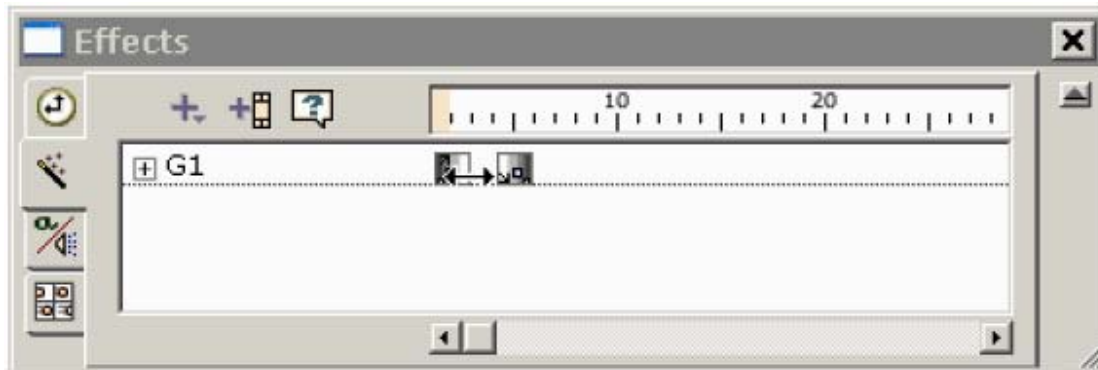
La barre d'entête affiche une graduation représentant les numéros des images clé. En dessous sont disposées les formes composant l'animation ; à gauche le nom de ces formes et à droite, pour chaque image clé, un point indiquant leur présence dans l'image. Une forme sélectionnée est remplie en bleu. Cliquer sur un point sélectionne la forme et déplace l'animation jusqu'à l'image clé correspondant.

Un clic droit sur l'image clé courante dans la règle du haut affiche un menu pop-up présentant un certain nombre d'options d'édition.

Un clic droit sur une ou plusieurs formes invoque un menu popup avec les options de déplacement des formes à droite ou à gauche le long de la timeline.

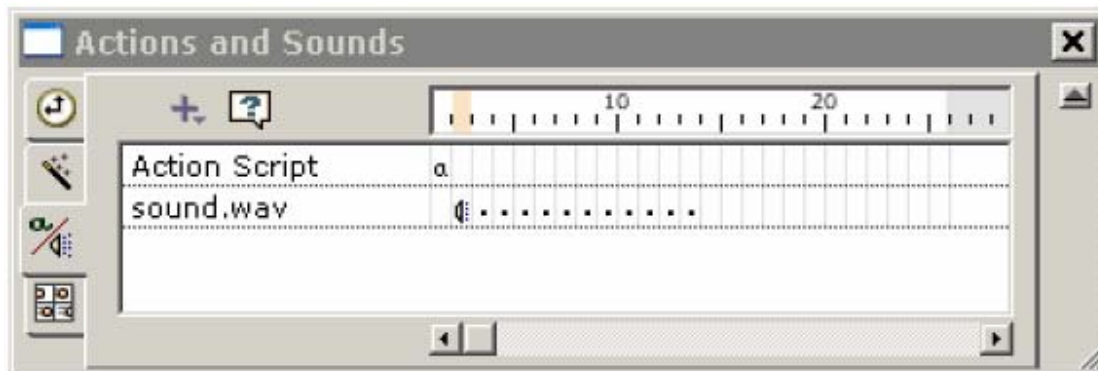


Score View

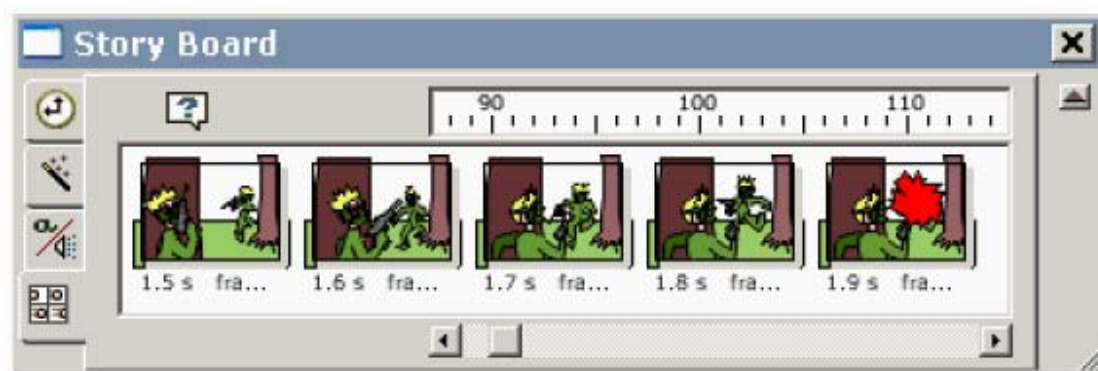


La deuxième page d'onglet est la vue des effets. Cliquer sur le '+' dans cette vue affiche un menu d'effets applicables à la forme sélectionnée.

L'intervalle d'action de l'effet peut être modifié en tirant sur les boîtes identifiant celui-ci.



Le troisième onglet affiche les sons et les commandes d'action. Cliquer sur le '+' dans cette vue pour ajouter un son ou une commande. Double clic ou bouton droit pour afficher les propriétés de la fenêtre d'action.



La dernière vue montre le storyboard sous forme de vignettes des images clé de l'animation

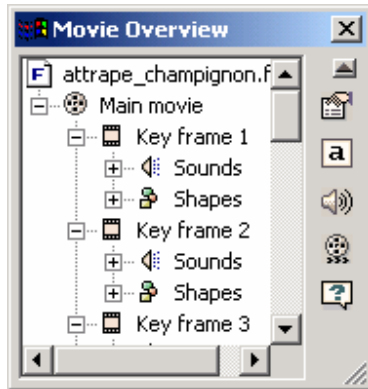
Movie Overview

Vue d'ensemble de l'animation

[Movie Overview]



Cet écran fournit une liste détaillée de toutes les images clé, formes, actions et sons de ces images. Le bouton de droite bascule l'affichage des sons ou des actions.



Tutorials en ligne

Tutorials en ligne

<http://www.koolmoves.com/fsupport.html> propose une série de tutorials en ligne. Les utilisateurs du logiciel peuvent contribuer en proposant leurs propres tutorials.

On trouvera des exemples de scripts d'action sur <http://necromanthus.com/main.html> ; <http://www.bridel.org/> ; <http://www.geboortegron.nl/km/>

<http://www.flashkit.com/tutorials/index.shtml> est très riche en tutorials sur les techniques Flash.

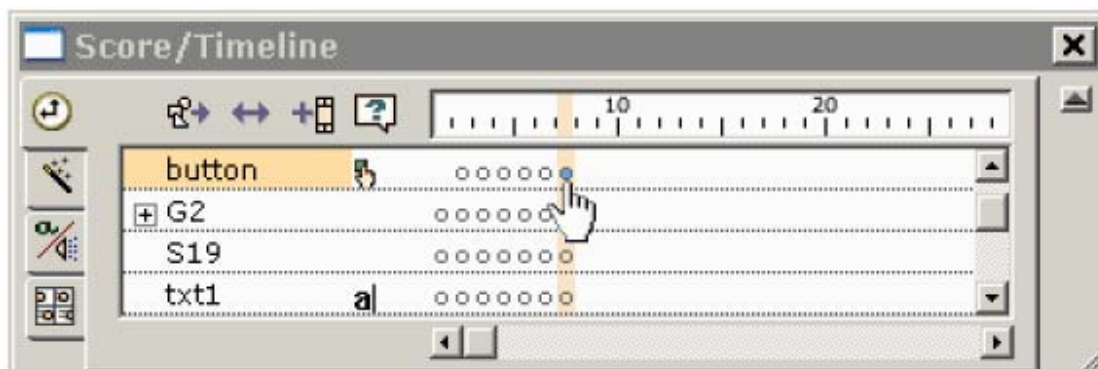
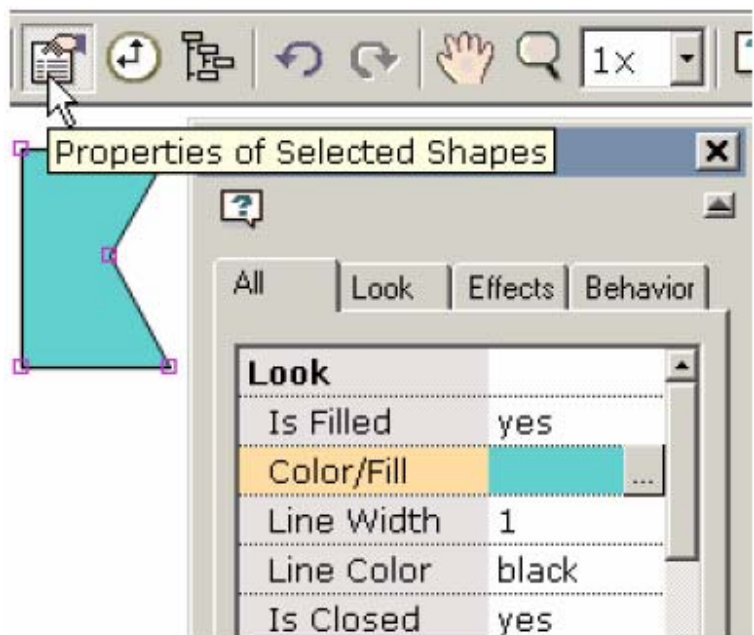
Vues des données

Vues des données



Il y a cinq vues des données importantes. Propriétés des formes [Properties of Selected Shapes], score/timeline, vue d'ensemble de l'animation [Movie Overview], liste des formes dans l'image clé courante et liste de toutes les images. Properties, Score et Movie Overview sont placés côte à côte dans la palette d'outils supérieure et peuvent également être trouvés dans le menu **Views**.

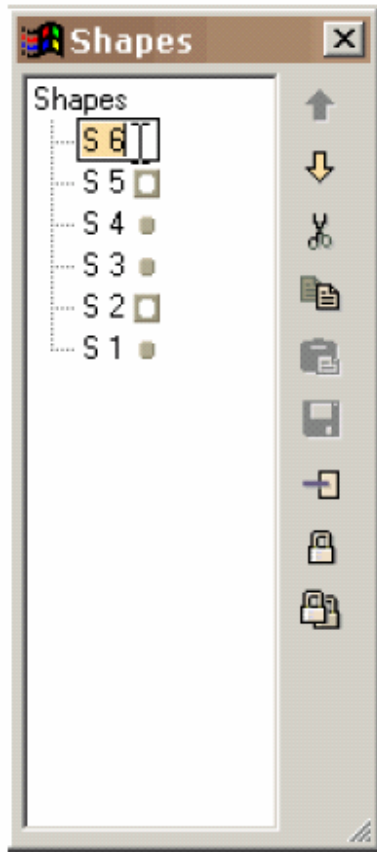
1) Presque toutes les propriétés de forme sont accessibles depuis la fenêtre de propriétés. C'est la plus importante des vues de données et des popups.



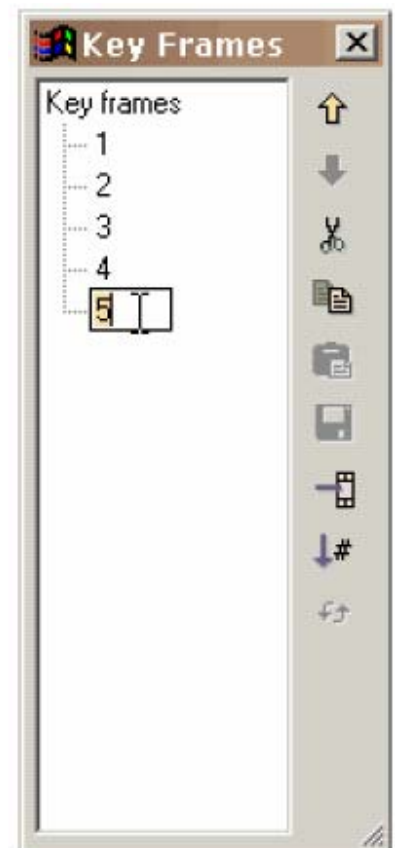
2) Une vue très efficace de l'animation est obtenue par la fenêtre Score. Celle-ci flotte sur votre zone de travail et peut être placée n'importe où sur l'écran. Elle a quatre sous-vues -- Score, Effects, Actions and Sounds, et Storyboard. La vue Score montre les formes peuplant de images et fournit les fonctions d'édition des images et des formes. La vue Score est équivalente à la vue timeline dans d'autres outils de Flash. La vue Effects, obtenue en cliquant l'étiquette Effects, fournit un environnement de visualisation et de manipulation des effets.

Vues des données

3) La vue d'ensemble [Movie Overview] fournit une liste détaillée de toutes les images, forme dans les images, actions, sons, boutons et clips.

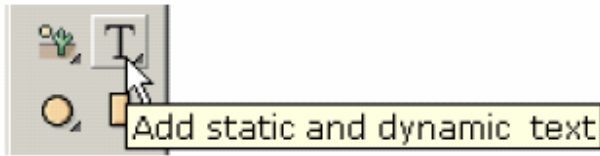


4) La fenêtre liste de formes, qui peut être placée n'importe où sur l'écran et redimensionnée en tirant le coin inférieur droit avec la souris permet de verrouiller des formes, de voir quelles formes sont des masques et lesquelles sont masquées, de couper/copier/coller/supprimer des formes et de repositionner les formes en arrière plan. Les groupes de formes sont affichés comme une hiérarchie dans l'arbre des formes. Des formes dans l'espace d'édition peuvent être sélectionnées en cliquant leurs noms. Un nom de forme peut être changé en sélectionnant son nom à la souris, en re-cliquant pour obtenir un curseur et saisissant au clavier un nom nouveau.



5) La liste des images clé peut être employée pour aller d'image en image, les renommer, les éditer (couper, copier, coller, changer l'ordre des images). Pour changer la position d'une ou plusieurs images ou pour couper/copier/coller des images, faites votre sélection dans la liste d'images et employez les commandes d'édition de droite. Touche shift pour sélectionner plusieurs images. Collez place l'image coupée (ou copiée) avant l'image courante. Pour renommer une image, sélectionnez la dans la liste et cliquez une seconde fois pour obtenir un curseur. Saisissez le nouveau nom. La fenêtre peut être redimensionnée en glissant à la souris le coin inférieur droit.

Ajout et édition de texte

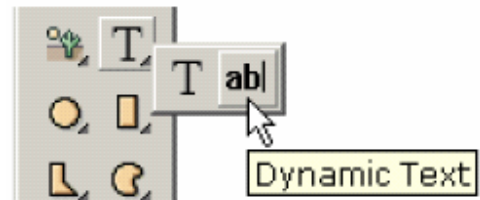


En cliquant l'outil Texte sur la palette d'outils de gauche sous l'outil de création de forme, une fenêtre de dialogue vous permet d'adapter le texte : police, style, taille, espacement des lettres... Saisissez votre texte dans la

grande boîte d'édition.

Vous pouvez éditer le texte sélectionné en double-cliquant sur le texte ou en cliquant avec le bouton droit et en sélectionnant les Propriétés. Redimensionner, faire tourner, retourner et les transformations d'étirement affecteront le texte. Vous ne pouvez cependant pas manipuler les points associés à un objet texte. Si vous voulez tout de même le faire, convertissez le texte en formes avec des sommets (menu **Transforms**).

Vous pouvez aussi ajouter un texte dynamique qui permet la saisie par l'utilisateur ou qui peut être modifié en cours d'animation. Cela est développé à la rubrique Texte dynamique.



Les textes normaux sont excessivement filtrés pour éviter le crénelage dans la visionneuse Flash et deviennent flou dans les petites tailles... Cette difficulté ne peut pas être traitée par KoolMoves. FFF Compact est un bon choix de police de caractère pour les petites tailles. Les textes dynamiques sont peu filtrés et sont correctement restitués dans les pages HTML.

Glossaire français de la vidéo et du cinéma

Un site universitaire canadien consacré au traitement des images vidéo, l'animation 3D et le montage sonore animé par Sylvain Lamoureux, enseignant au programme des Techniques d'intégration multimédia du Cégep de Sainte-Foy.

http://ici.cegep-ste-foy.qc.ca/profs/slamoureux/glossaire_video.htm

Un glossaire du cinéma

<http://www.ccvaf.ch/>

Avertissement du traducteur

Le glossaire français des termes de la vidéo est fortement américanisé. Il ne m'a pas semblé judicieux de traduire « timeline » par ligne temporelle, ni « score » par tableau d'affichage. Par contre j'ai systématiquement traduit « frame » par « image clé » en raison de l'ambiguïté de ce terme qui signifie cadre. J'ai eu plus de difficulté à traduire « tweens » car le terme « jumelles » n'est pas vraiment adapté. J'ai donc préféré « images intermédiaires » ou « trames intermédiaires » bien que le terme « trame » ne soit pas correct pour la vidéo numérique.

Enfin je n'ai pas traduit les items des menus, la francisation du logiciel KoolMoves n'étant pas à l'ordre du jour.

Je suis bien sûr tout à fait disposé à corriger ces choix de traduction (et les erreurs et fautes de syntaxe éventuelles qui me seront signalées).

Jean Fruitet – jean.fruitet@free.fr

Table de matières

Table des matières

Début Rapide.....	1
Interfaces de niveau d'utilisation	1
Barre d'outils des niveaux utilisateur	2
Barre d'outils du niveau utilisateur avancé	3
Outils les plus importants	3
Tutoriels et autres thèmes d'aide	4
Anamorphose	5
Assistant Diaporama.....	6
Effets	7
Utilisation des effets généraux dans KoolMoves.....	7
Utilisation de modèles d'effets sur les textes [Text Effects Templates]	7
Créer votre propre effet texte.....	9
Créer vos propres transitions	10
Scripts d'animation [Motions scripts]	12
Ajout à une page Web.....	13
Capturer une fenêtre d'animation	15
Importer et exporter des images gif.....	16
Importer une animation Flash en tant qu'objet	17
Actions désignant une cible [Tell Target Actions].....	18
Utiliser Microsoft FrontPage	19
Utiliser CoolPage	20
Utiliser NetObjects Fusion.....	21
Ajouter des animations à une page Web	22
Ajoutez des détails à une page Web	23
Dessiner	25
Propriétés des formes	27
Evènements associés aux images clé d'une animation	30
Associer des sons à un bouton	33
Commande d'action FS	35
Liens et boutons	38
Symboles.....	42
Evènements souris	44
Charger une animation.....	45
Les commandes d'action Print et Print Bitmap	46
Etiquetage des images clé	47
Exemple d'effet de survol [Roll-Over]	48
Masquage	51
Editer et visionner les images clé.....	53
Image clé.....	55
Image / trame intermédiaire.....	56
Inversion d'images	57
Remodelage	58
Animations agrafées [Movie clips]	63
Squelettes.....	64
Symbole	67
Raccourcis clavier.....	68

Table de matières

Trucs et astuces.....	70
Aides dans différentes langues	72
Image / Ecran [Frame]	73
Jumelage [Tweening]	74
Décalque d'image.....	75
Importer un dessin vectorisé [Clip Art]	76
Applications pour le dessin vectoriel.....	77
Sélection d'objets.....	78
Couleurs	80
Remplir une forme avec une couleur unie.....	80
Créer un dégradé de couleur	80
Remplir avec une image	82
Historique	84
Vitesse de défilement de l'animation	85
Coller des formes	86
Sélectionner les formes de la même couleur [Select Same Color]	87
Sélectionner / Déplacer [Select / Move].....	88
Insertion d'un copie d'image clé	89
Conversion d'un texte en forme.....	90
Visionneuse autonome	91
Visionner dans un navigateur Web	92
Affichage pas à pas	93
Polices de caractères	94
Texte vers caractères.....	95
Espacement des caractères.....	96
Restitution de haute qualité	97
Qualité des fichiers JPEG	98
Poids de l'animation.....	99
Performances	100
Trames intermédiaires	101
Remplissage	102
Forme source d'anamorphose	103
Dérouler les trames [Pan Tweens]	104
Sans bordure.....	105
Bord refermé.....	106
Bordures avec des transparences	107
Flash	108
Grille	109
Movie Looping	111
Editer les images clé.....	112
Transparence.....	113
Compression du son	114
Importer des images [Import Bitmap]	115
Importer des fichiers de dessin vectorisé WMF, EMF	116
Importer des fichiers AutoCad TM DXF.....	117
Importer des fichiers Postscript encapsulé (EPS)	118
Intégrer des fichiers audio	119
Sonoriser des Images	120

Table de matières

Fichiers audio MP3.....	121
Réactivité d'un bouton	122
Sauvegarde.....	123
Taux de rafraîchissement des images.....	124
Editeurs audio	125
Préférences	127
Préférences d'affichage :	127
Préférences pour le Tracé et la Sélection :.....	127
Préférences pour l'éditeur audio.....	127
Préférences pour l'éditeur d'images.....	128
Préférences pour la visionneuse.....	128
Préférences pour les bibliothèques de formes	128
Préférences pour les squelettes	128
Justification des textes.....	129
Création d'économiseurs d'écran	131
Génération de fichiers EXEcutables	132
Conversion AVI	133
Ombre portée	134
Dépendances.....	135
Code ASP pour charger des variables	136
Code en VB Script.....	137
Code en Perl	137
Tracer des lignes d'épaisseur variable	139
Création de diaporama.....	140
Message d'erreur "Exceeded SWF Buffer Size"	141
Liens Internet.....	142
Arrière plan transparent	143
SWF trop gros.....	144
Importer des vidéos	145
Bordure noire	146
PowerPoint	147
Epaisseur des lignes et bordures	148
Envoyer par mél.....	149
Accès à une base de données.....	150
Importer des fichiers TIF, JPEG, PCX.....	151
Importer des fichiers PNG.....	152
Fichiers son MIDI	153
Importer et exporter des fichiers SVG	154
Texte Dynamique	155
Scripts d'action	157
Interpolation non linéaire	160
Score View	161
Vue d'ensemble de l'animation	163
Vues des données	165
Ajout et édition de texte.....	167
Glossaire de la vidéo.....	168
Table des matières	169