

# **GUIDE D'UTILISATION POUR MULTIMEDIA BUILDER**

# Logiciel de création MULTIMEDIA

Multimédia Builder est un logiciel de création multimédia. Il permet de créer des petits logiciels autonomes utilisant images, boutons, sons, textes etc. et de définir les interactions qui existent entre ceux ci.

# SOMMAIRE

•	Sommaire	Page 1
•	Présentation générale de MMB	Page 2
•	Les différentes barres de menu	Page 3
•	Comment modifier les propriétés de la page ?	Page 4
•	Comment insérer une nouvelle page ?	Page 4
•	Comment insérer une image ?	Page 5
•	Comment insérer un texte ?	Page 5
•	Comment insérer un Paragraphe de texte ?	Page 6
•	Comment insérer un Bouton ?	Page 6
•	Les autres objets de Multimedia Builder	Page 7
•	Comment positionner précisément un objet ?	Page 7
•	Les actions avec Multimedia Builder	Page 8
•	Les actions externes : External Commands and Page actions	Page 8
•	Les actions internes : Interaction with other object and video	Page 9
•	Les actions sonores : Sound Actions	Page 10
•	Exemple : Émettre un son lorsqu'on passe au dessus d'un objet	Page 10
•	Exemple : Créer un bouton pour aller à la page suivante	Page 11
•	Exemple : Créer un bouton pour aller à la page précédente	Page 11
•	Exemple : Créer un bouton pour aller sur une page précise	Page 11
•	Créer un bouton pour quitter votre programme	Page 11
•	Exemple : Créer une zone réactive pour afficher un objet lorsqu'on passe dessus	Page 11
•	Comment faire des liens hypertextes ?	Page 12
•	Comment mettre une image de fond de page ?	Page 12



Présentation générale de MMB

- Dans la **Barre d'édition** on trouve les icônes permettant d'enregistrer, de sauvegarder etc. mais aussi de copier, de coller, d'annuler les dernières actions etc. Bref, d'agir sur le projet.
- Dans la fenêtre **Objets** sont listés les objets présents sur la page en cours. Par exemple les images, les textes, les boutons etc.
- Dans la **Barre d'outils** on trouve les icônes permettant d'agir sur la page en cours. On peut accéder aux calques, aux propriétés de la page. On peut également grouper les objets de la page.



- Dans la fenêtre barre Objets on trouve tous les objets disponibles pour notre projet. Texte, texte déroulant, image, bouton, boite d'édition, image animé, vidéo, rectangle, cercle, ligne, zone de détection etc.
- Dans la fenêtre Pages sont listés les pages créées dans notre projet. Noté Page 1, Page 2 etc.







•

•

- Chaque objet placé sur la page apparaît dans la fenêtre Objets. ٠
- Chaque Objet a un nom éditable pour faciliter la gestion. •

En double cliquant sur l'objet on fait apparaître les propriétés de l'objet. Pour le texte, on trouvera dans ses propriétés, comment changer la police (Font).

Devant chaque objet on trouve 3 icônes. Le premier est caractéristique de l'objet, le second correspond à l'action associé à l'objet, le dernier représente un œil qui montre que l'objet est visible. Si l'œil est barré l'objet est invisible. Une action sur un Hot Spot peut permettre de faire apparaître ou disparaître un objet.





## Comment modifier les propriétés de la page ?

- 1. Cliquer sur General project settings dans la barre d'édition
- 2. Définir une taille de fenêtre en pixels. Par ex. largeur (Width) : 800 ; hauteur (Height) : 600
- 3. Donner un titre à votre projet

1	23								
🞬 Eile Edit View Project Page Object Arrange Effects Settings Window Help									
║ᠿ┢ॾऀ┣	▋▐▆▐▆▕▝╯?▐▓▕▓▓▌▆▋▝▖▋▐▌▏▖▟▗▖╡▝₽▏	● ■ ■   💐 🖓 *   🔊 ≣ 🕅   🏶							
	Project Settings         Window Size         Width       800         Height       600         Quick Prefet         Window Title       Welcome !         Standard Window (Caption, Close Button and Border)       Client Border         Nonstandard window (no border, different shape, transparent)       Window has custom shape         Window has custom shape       Movable         Outline Shaper       Image:         Image:       Image:         Tolerance:       0 - no tolerance)         Start point:       x         W Mask       Image:         Image:       Image:         Imag	Style Always on top Save Last Position in Registry MyApp Background Mode Full Screen Background Disable AlteTab in Win95 Cover Windows Taskbar Solid Fill Color Image Normal Trie Stretch Display Resolution Try to change to 640 by 480 Set Process Priority High Normal Low							

Comment insérer une nouvelle page ?

- 1. Cliquer sur Add new page dans la barre d'outils
- 2. Cliquer sur la page désirée, elle apparaît en rouge dans la fenêtre page.





#### Comment insérer une image ?

- 1. Cliquer sur l'icône **Bitmap** dans la barre d'objets
- 2. Positionner le curseur sur la page à l'endroit où vous voulez positionner le coin supérieur gauche de l'image, puis cliquer
- 3. Sélectionner l'image désirée dans le répertoire approprié.



### Comment insérer un texte ?

- 1. Cliquer sur l'icône **Text** dans la barre d'objets
- 2. Positionner le curseur sur la page à l'endroit où vous voulez positionner le texte, puis cliquer
- 3. Double cliquer sur l'objet texte
- 4. Ecrire ou copier (Ctrl V) votre texte dans le cadre Text Properties
- 5. Cliquer sur Font pour changer la police, la taille etc.





#### Comment insérer un Paragraphe de texte ?

- 1. Cliquer sur l'icône Paragraph Text dans la barre d'objets
- 2. Positionner le pointeur à l'endroit où le cadre doit commencer, appuyer sur le bouton de la souris et le maintenir enfoncé pour le faire glisser vers le bas à droite
- 3. Double cliquer sur l'objet Paragraph Text
- 4. Écrire ou copier (Ctrl V) votre texte dans le cadre Paragraph Text
- 5. Cliquer sur Font pour changer la police, la taille etc.



## Comment insérer un Bouton ?

- 1. Cliquer sur l'icône **Text Button** dans la barre d'objets
- 2. Positionner le pointeur à l'endroit où vous voulez positionner le bouton
- 3. Double cliquer sur l'objet **Text Button**
- 4. Dans le cadre Text, écrire le(s) mot(s) qui apparaîtra sur le bouton.

🏫 Multimedia Builder - [Media1]								Text Button							
<b>P</b> • •	<u>F</u> ile	<u>E</u> dit	⊻iew	Project	Page	Object	Arrange	Effects	Settings	<u>W</u> indo		TeaDTh			
║┍	) 🔽	ነ 🖻			<b>68</b>   4	$\circ \circ$	😪 🗍		) 🕀 😇	$  _{\Lambda}$	Label	TextBTN			<u>UK</u>
			_				<b>x</b> =    m			1 -		Hide	Lock po	sition	Cancel
k	H										Text	Button			Help
Aa	Ш										L. Tool Tro	*			
	Ш											,	Stule		
БЪ	Ш									/		iolor 🔻	Button		
						Butte	n + <b>t</b> +						🔘 Menu It	em	
1°	Ν					1	+ T		/		F Text C	Color	- Font		
⊉	}	\				/						<b>_</b>	<ul> <li>Default</li> </ul>	🔿 User	Font
ab]	L I	$\backslash$													
4 GIF	Ш							/			Action		1~		
	Ш	Ì	-	1							Z <u>×</u>	े रिज्ञ (	(; 🜌	^Default^	<b>•</b>
UR			1		2	& 3		4							Show me

# MULTIMÉDIA BUILDER



# Comment positionner précisément un objet ?

- 1. Dans le menu View, cliquer sur **Dimensions**
- 2. Cliquer sur l'objet à positionner
- 3. Changer les paramètres dans le tableau **Dimensions**
- 4. Cliquer sur Apply pour appliquer les changements





### Les actions avec Multimedia Builder

On peut associer des actions à chaque objet. C'est à dire, lorsqu'on va cliquer ou passer sur un objet avec la souris, une action va pouvoir être déclenchée. Ces actions peuvent être de trois types :

- 1. Actions externes (**External Commands and Page actions**) Actions entre les différentes pages ou des logiciels externe à MMB.
- 2. Actions internes (**Interaction with other object and video**) Actions entre les différents objets d'une même page.
- 3. Actions sonores (**Sound Actions**)



#### Les actions externes : External Commands and Page actions

La plupart des objets peuvent être utilisés pour commander une action. Les actions externes réagiront à un clic de souris.

- 1. Double cliquer sur l'objet
- 2. Cocher **Enable Actions**
- 3. Cliquer sur External Commands and Page actions
- 4. Dans On Mouse Clic sélectionner l'action
- 5. Certaines actions nécessitent d'autres paramètres comme le chemin (**Path**) d'un fichier etc.





#### Les actions internes : Interaction with other object and video

La plupart des objets peuvent être utilisés pour commander une action. Les actions internes réagiront soit lorsque la souris passe sur l'objet, soit à un clic de souris, soit lorsqu'on relâche le bouton de la souris.

- 1. Double cliquer sur l'objet
- 2. Cocher **Enable Actions**
- 3. Cliquer sur Interaction with other object and video
- 4. Dans Action sélectionner l'action
- 5. Dans **Object** sélectionner l'objet sur lequel agira l'action (Objets présents dans la fenêtre Objets).

	Interaction w	vith other objects
4	1	Moving Mouse over the object trigger Action Show/Hide Object: Mouse click on the object trigger Action 1 Show/Hide Object: Action 2 Show/Hide
	्रिच	Object:

Quelques actions internes :

- Show/Hide : Cache ou fait apparaître un objet selon qu'il est Masqué ou non.
- Show Only : Fait apparaître un objet
- Hide Only : Cache un objet
- Show/Fade Out : Cache ou fait apparaître graduellement un objet selon qu'il est Masqué ou non.



#### Les actions sonores : Sound Actions

La plupart des objets peuvent être utilisés pour commander une action. Les actions sonores réagiront soit lorsque la souris passe sur l'objet, soit à un clic de souris.

- 1. Double cliquer sur l'objet
- 2. Cocher Enable Actions
- 3. Cliquer sur **Sound Actions**
- 4. Dans Mouse over the object ou dans Mouse clic on object cliquer sur l'icône ...
- 5. Sélectionner le fichier son désiré dans le répertoire approprié (en général les fichiers son ont une terminaison en \*.wav).

Sound Actions	4 5
Mouse click on object:	Open Wave file     Image: Constraint of the second se
Please use relative paths.	
<srcdir> Path to the directory where the player is located</srcdir>	
<srcdrive> Drive where the player is located</srcdrive>	No <u>m</u> : <mark>*.wav D</mark> uvrir
Example: <srcdir>\Install\setup.exe <srcdrive>\bin\setup.exe</srcdrive></srcdir>	Type : Wave Files (*.wav)
Tip:	Le <u>c</u> ture seule
You can change paths later for whole project at once with "Path replace" in Project menu.	
OK Cancel ?	

# Exemple : Émettre un son lorsqu'on passe au dessus d'un objet

- 1. Sélectionner l'objet
- 2. Double cliquer sur cet objet
- 3. Cliquer sur Enable Actions
- 4. Choisir Sound Action
- 5. Dans **Mouse over the object** ou **Mouse clic on object** (selon que le son sera émis lors du passage de la souris ou d'un clic) cliquer sur l'icône ...
- 6. Choisir le fichier son (\*.wav) qui sera émis.



#### Exemple : Créer un bouton pour aller à la page suivante

- 1. Créer un **Text Button** que vous nommerez Suivant ou Page suivante
- 2. Double cliquer sur le bouton
- 3. Cliquer sur External Commands and Page actions
- 4. Dans On Mouse Clic changer None en Go To Next Page
- 5. Dans le menu **Cursor**, vous pouvez choisir un autre curseur de souris lorsque celle-ci sera sur le bouton

Exemple : Créer un bouton pour aller à la page précédente

- 1. Créer un **Text Button** que vous nommerez Précédente ou Page précédente
- 2. Double cliquer sur le bouton
- 3. Cliquer sur **External Commands and Page actions**
- 4. Dans On Mouse Clic changer None en Go To Prev Page
- 5. Dans le menu **Cursor**, vous pouvez choisir un autre curseur de souris lorsque celle-ci sera sur le bouton

Exemple : Créer un bouton pour aller sur une page précise

- 1. Créer un **Text Button** que vous nommerez Page n°x ou Page x
- 2. Double cliquer sur le bouton
- 3. Cliquer sur External Commands and Page actions
- 4. Dans On Mouse Clic changer None en Go To Page
- 5. Dans Page, choisir la page appropriée

Exemple : Créer un bouton pour quitter votre programme

- 1. Créer un **Text Button** que vous nommerez Quitter
- 2. Double cliquer sur le bouton
- 3. Cliquer sur External Commands and Page actions
- 4. Dans On Mouse Clic changer None en Exit

Exemple : Créer une zone réactive pour afficher un objet lorsqu'on passe dessus

- 1. Créer une zone Hotspot
- 2. Double cliquer sur la zone sensible
- 3. Cliquer sur Interaction with other object and video
- 4. Dans Action choisir Show/Hide
- 5. Dans **Object**, choisir l'objet qui devra être masquer lors du passage de la souris sur la zone sensible
- 6. On peut également choisir de masquer un objet lorsqu'on clique dessus en remplissant les cases **Action 1** et **Action 2**



# Comment faire des liens hypertextes ?

On peut, à l'aide des actions, faire des liens hypertexte. C'est à dire, lorsqu'on va passer ou cliquer sur un texte avec la souris, une action va pouvoir être déclenchée. Trois couleurs de texte peuvent définies selon que le texte est normal, que la souris se situe au dessus du lien ou que l'on clique sur le lien.

- 1. Créer un objet texte qui servira de lien hypertexte
- 2. Double cliquer sur l'objet texte précédemment créé
- 3. Cliquer sur Enable Actions
- 4. Dans Color Interaction cliquer sur la flèche de l'ascenseur couleur
- 5. Dans Color Interaction choisir la couleur du texte normal
- 6. Dans Color Interaction choisir la couleur du texte lorsque la souris est au dessus
- 7. Dans Color Interaction choisir la couleur du texte lorsqu'on clique dessus.
- 8. Choisir l'action désirée



# Comment mettre une image de fond de page ?

- 1. Dans la Barre d'outils cliquer sur Page Properties
- 2. Dans Image cliquer sur le répertoire
- 3. Sélectionner le fichier image désiré dans le répertoire approprié
- 4. Cocher **Tile** s'il faut adapter l'image à la taille de la page

