



Flash'iteasy

Rich Content management

Flash'iteasy

Framework de gestion de
contenus multimedia

**Bien débiter avec Flash'iteasy,
mode d'emploi.**

Table des matières

1. Installation de Flash'iteasy	3
<i>Récupérer l'archive de téléchargement</i>	3
<i>Installation locale ou distante</i>	4
2. Premiers pas sur l'application	5
<i>Fenetre de connexion</i>	5
<i>Fenetre «Projets» & types de projets</i>	6
<i>Le plan de travail</i>	7
3. L'administration Flash'iteasy	8
<i>Les Eléments</i>	9
<i>Les Actions</i>	10
<i>Les grands types de contrôles</i>	12
<i>Les actions et l'ajout d'interactivité</i>	14
3. Les principes de Flash'iteasy	16
<i>L'édition des contenus</i>	16
<i>Edition d'animations</i>	18
<i>Insertions d'animations</i>	20
<i>Insertions d'effets graphiques</i>	23
4 - Fonctionnalités du menu Flash'iteasy	29
<i>Menu «Flash'iteasy»</i>	29
<i>Menu «Fichier»</i>	29
<i>Menu «Editer»</i>	30
<i>Menu «Fenêtre»</i>	30
5 - La gestion des pages du document	34
<i>Les types de documents</i>	34

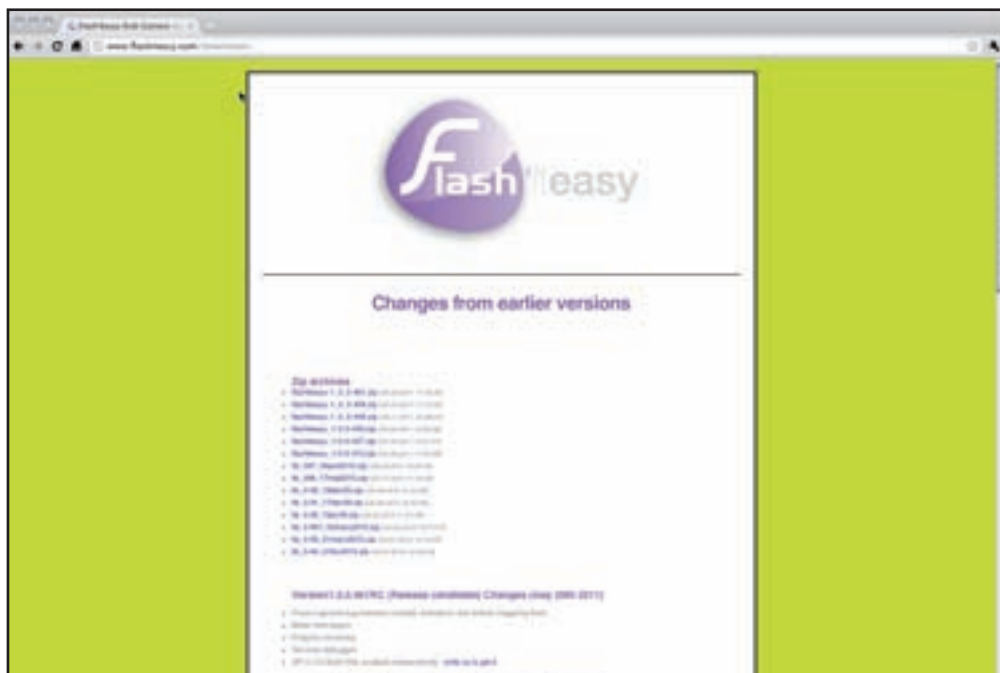
1. Installation de Flash'iteasy

Flash'iteasy s'opère depuis une simple fenêtre de navigateur. Son principe de fonctionnement, centré sur une utilisation professionnelle, suppose que vous installiez le module d'administration sur un serveur de test, mais il est aussi possible d'en effectuer une simple installation locale.

Récupérer l'archive de téléchargement

Le premier point consiste à télécharger l'archive zip la plus récente disponible sur les serveurs Flash'iteasy à cette adresse :

<http://www.flashiteasy.com/downloads/>



Sélectionnez l'archive la plus récente et téléchargez là. Sauvegardez le fichier à l'endroit que vous préférez, puis conservez-le.

Installation locale ou distante

Le répertoire dézippé de l'archive Flash'iteasy soit être soit uploadée sur votre serveur de test, soit installée sur votre serveur local. Le pré-requis est de disposer d'un serveur Apache exécutant php5.

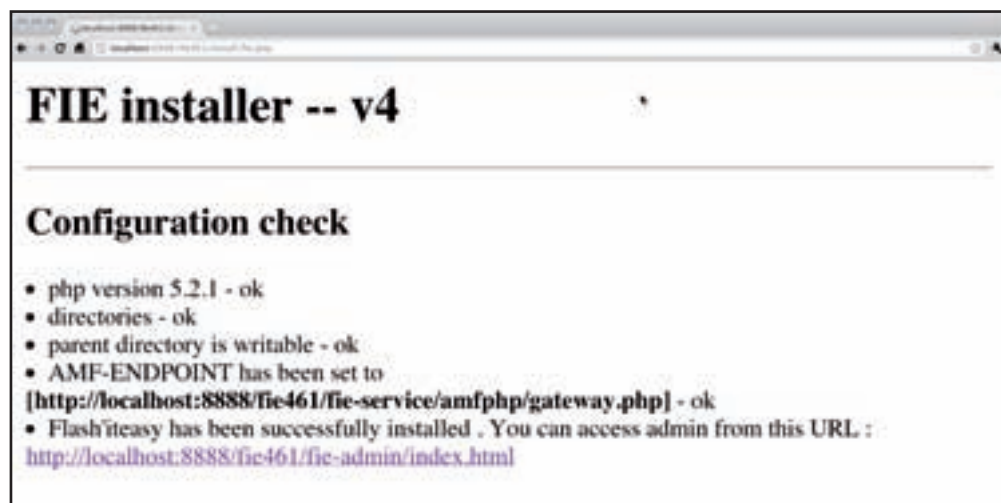
Installation locale

Pour que Flash'iteasy fonctionne en local, vous devez utiliser une application telle que WAMP ou EasyPHP (MAMP sous OSX). Glissez le répertoire de l'archive dans le dossier web de votre serveur (htdocs pour Wamp ou www pour easyPhp).

Si par exemple vous avez nommé le répertoire de l'archive en «flashiteasy», ouvrez simplement dans un navigateur l'adresse suivante:

<http://localhost/flashiteasy/install/fie.php>.

Quelques test vont s'effectuer et la page affichera un lien vers l'interface d'administration.



Installation distante

Uploadez simplement le répertoire de l'archive sur votre serveur. Si vous l'avez par exemple installé dans un répertoire 'test', ouvrez l'adresse suivante dans un navigateur :

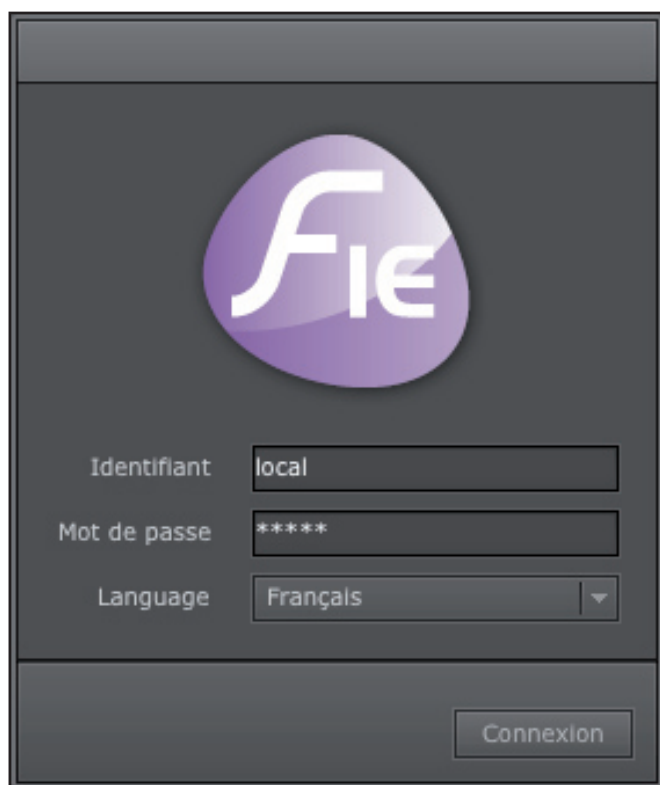
<http://www.monsite.com/test/flashiteasy/install/fie.php>

Quelques test vont s'effectuer et la page affichera un lien vers l'interface d'administration (cf image ci-dessus).

2. Premiers pas sur l'application

Fenetre de connexion

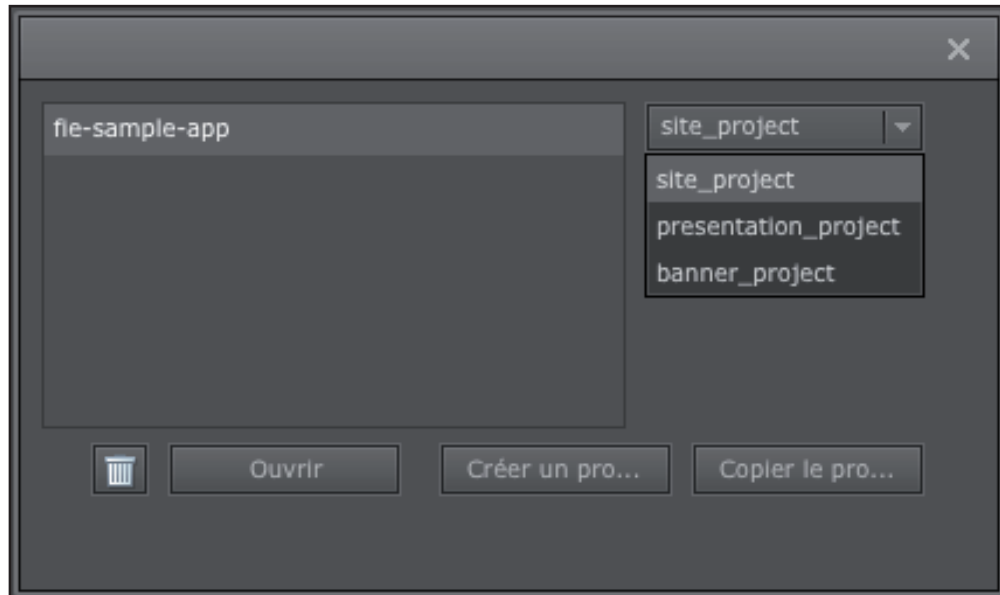
En cliquant sur le lien de la page d'installation, vous arrivez automatiquement sur l'application Flash'iteasy, laquelle vous demande d'entrer un identifiant et un mot de passe. Utilisez «local» pour chaque. Profitez en aussi pour sélectionner la langue de l'interface d'administration.

The image shows a login window for the Flash'iteasy application. It has a dark gray background. At the top center is a circular logo with a white 'F' and 'ie' inside. Below the logo are three input fields: 'Identifiant' with the text 'local', 'Mot de passe' with the text '*****', and 'Language' with a dropdown menu showing 'Français'. At the bottom right is a button labeled 'Connexion'.

Vous pourrez ultérieurement créer de nouveaux utilisateurs ou encore changer vos identifiants.

Fenêtre «Projets» & types de projets

Dès que vous avez cliqué sur le bouton connexion de la fenêtre de login, la fenêtre de gestion des projets s'ouvre :



Flash'iteasy traite plusieurs types de projets multimedia :

- Sites internet
- Présentations type PowerPoint
- Bannières et micro-sites

La fenêtre projets permet soit de créer un nouveau projet (bouton Créer un projet), soit d'en dupliquer un (Bouton Copier le projet), soit bien sûr de travailler avec un projet existant (Bouton Ouvrir). Enfin le bouton poubelle permet de supprimer le projet sélectionné (attention, cette action n'est pas annulable)

Le plan de travail



Le plan de travail de Flash'iteasy est séparé en 3 colonnes :

- **La colonne de gauche regroupe la gestion des structures.** On y retrouve à la fois les objets à inclure sur la scène, la liste des pages du documents, la structure de la page en cours et la liste des «templates» dynamiques.
- **La zone centrale représente la scène.** On y trouve une série de boutons gérant espacements et alignements ainsi que la gestion des calques et leur superposition. C'est aussi dans cette zone centrale que sont listées les animations et les actions
- **La colonne de droite regroupe la gestion du paramétrage de la sélection.** On y trouve le placement, le dimensionnement et tous les paramètres dépendant de l'objet sélectionné dans la zone centrale.

Chacune de ces zones sera détaillée dans les pages suivantes.

3. L'administration Flash'iteasy

Flash'iteasy vous permet d'opérer la quasi-totalité des fonctionnalités de Flash en mode graphique et sans programmation. Les principes de sélection et d'ajout d'éléments sont ceux que l'on retrouve dans la plupart des logiciels graphiques et devraient donc être relativement évidents à manipuler.

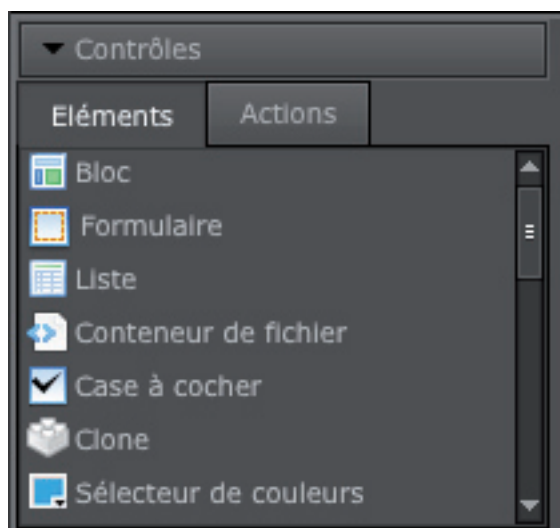


Au dessus de la scène centrale, trois boutons déterminent le mode de travail dans lequel vous vous trouvez :


- **«Voir le site»** est le mode de prévisualisation du document. Dans ce mode, la scène se comporte exactement comme le site client final. Il n'est pas possible de modifier la scène dans ce mode, qui est le mode activé par défaut dès que vous changez de page
- **«Edition du site»** est le mode de travail activez lorsque vous voulez modifier la page du document.
- **«Editions des animations»** est comme son nom le suggère le dans lequel sont définies et éditées les animations du document.



Pour ajouter un élément à la scène, il suffit de le sélectionner dans la colonne de gauche un des éléments disponibles et de le glisser-déposer sur la scène. Une icône indique si la zone peut ou non recevoir l'objet : quand cela est impossible un sens interdit rouge accompagne l'objet.

Les Eléments

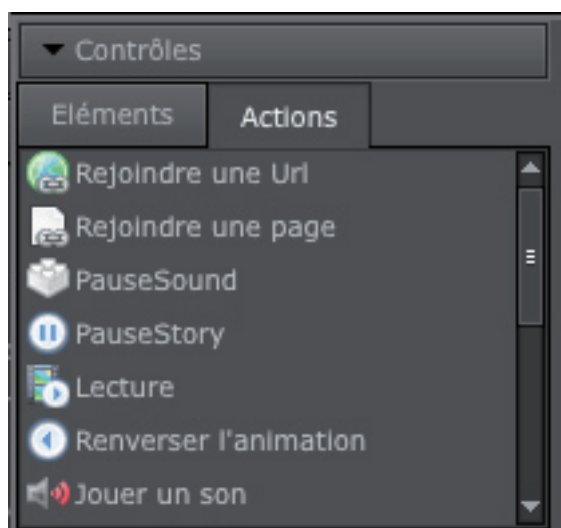


Les objets disponibles dans l'onglet «Eléments» sont disponibles afin de pouvoir être inclus dans la scène. Visuels ou non-visuels, ces éléments sont détaillés ci-dessous, avec leurs éditeurs, visibles dans la colonne de droite lorsque ceux-ci sont sélectionnés sur la scène.






icône	objet
	Bloc, conteneur de base
	Formulaire, conteneur de Formulaire
	Liste, conteneur de Collections
	ModèleXML, conteneur de fichiers
	Sélecteur de couleurs (élément de formulaire)
	Liste déroulante (élément de formulaire)
	Image
	Case à cocher (élément de formulaire)
	Sélecteur de chiffres (élément de formulaire)
	Bouton radio (élément de formulaire)
	Rectangle









icône	objet
	Bouton de formulaire
	SWF, Conteneur de flash
	Champ de saisie
	Objet Texte
	Objet Vidéo

Les Actions

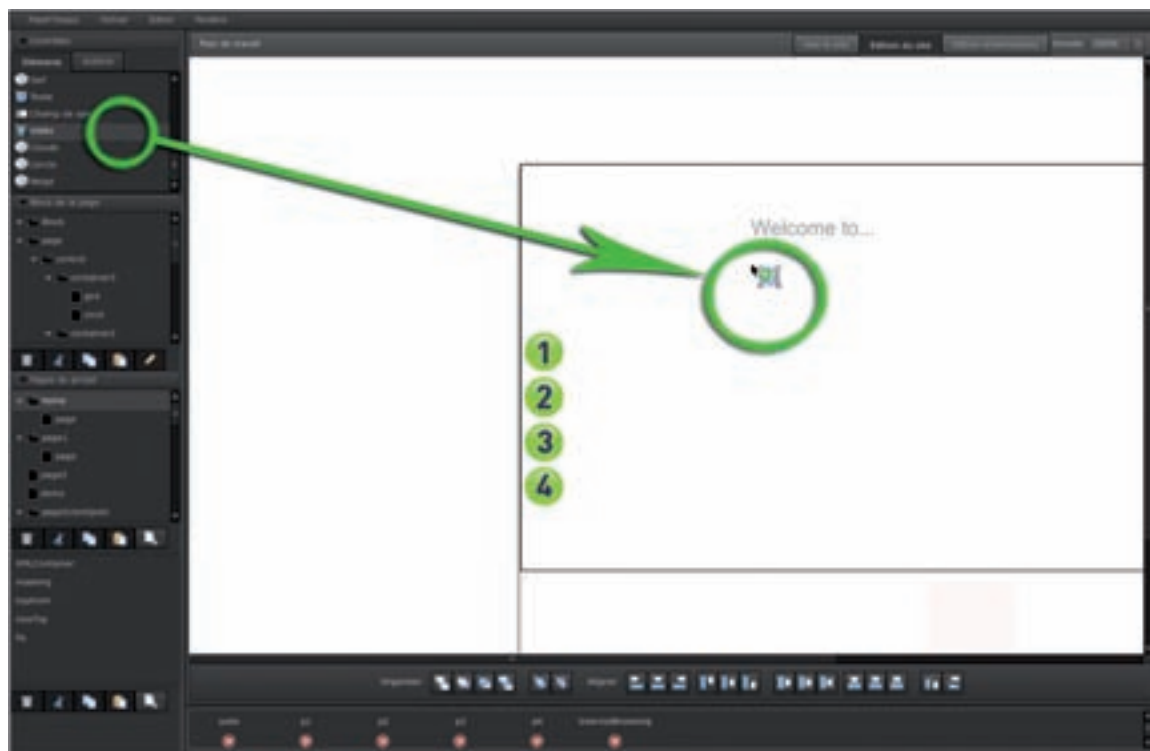


Les actions servent à ajouter de l'interactivité dans la page. Voici une liste des actions fournies avec l'application.

icône	Action
	Rejoindre une URL
	Rejoindre une page
	Pauser un son
	Pauser une animation
	Lecture

icône	Action
	Renverser une animation
	Lire un son
	Jouer une animation
	Jouer animation depuis
	Vider le formulaire
	Soumettre le formulaire
	Pause la vidéo/son
	Play/Pause animation
	Play/Pause vidéo/son
	Play/Pause animation inverse

Tous ces contrôles s'ajoutent à la scène en effectuant un glisser - déposer depuis la colonne de droite vers la zone centrale :



A noter : lorsque vous glissez-déposez un contrôle graphique sur la scène, les blocs conteneurs réagissent en affichant un contour noir sur la scène. De cette manière vous pouvez déjà préparer l'encapsulation de vos contenus au sein de la page.

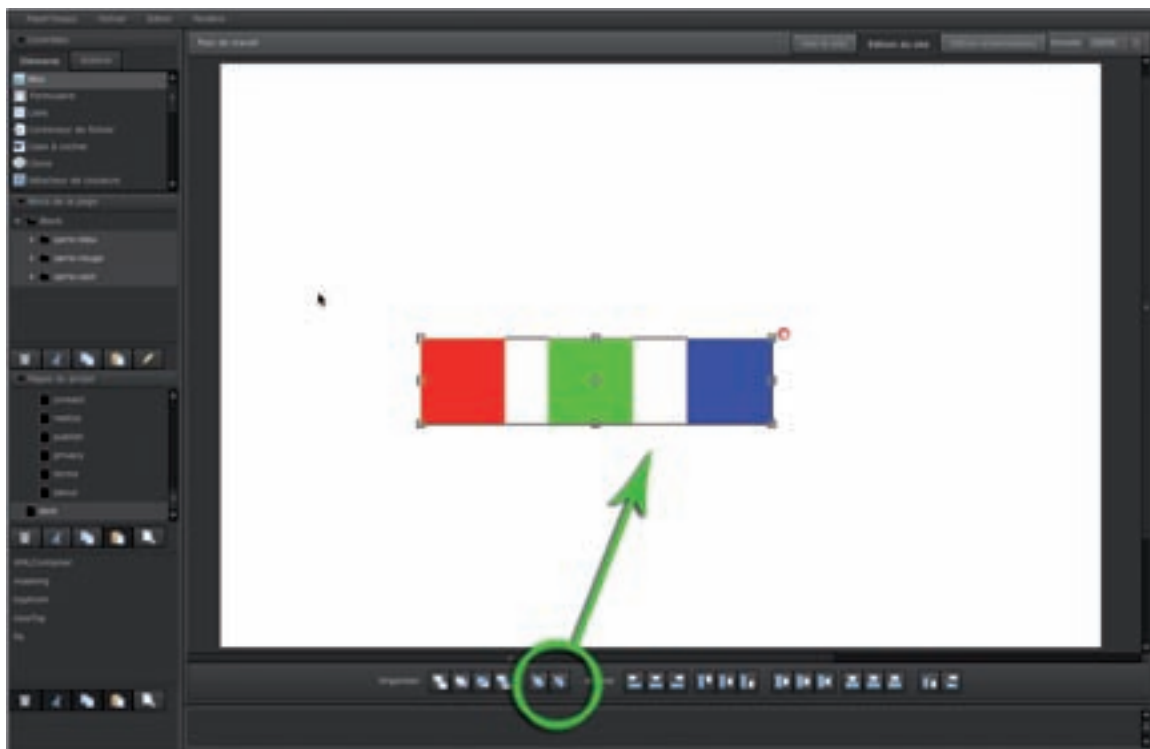
Les grands types de contrôles

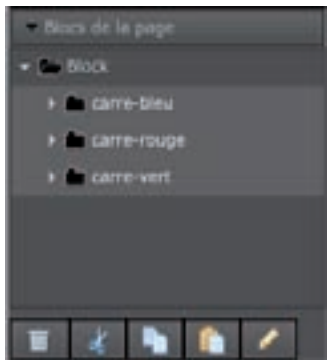
On peut séparer les blocs visuels en deux grandes familles : les blocs conteneurs, qui peuvent accepter une liste de blocs internes et les autres.

Les Blocs conteneurs

La caractéristique principale des conteneurs est qu'ils servent à regrouper d'autres blocs. Lorsqu'on déplace ou modifie un bloc conteneur, tous les blocs qu'il contient bougent avec lui.

Cela correspond notamment au concept de «groupe» que l'on trouve dans les logiciels graphiques. Ainsi, comme le montre la capture d'écran suivante, vous pouvez sélectionner plusieurs blocs sur la scène et les «grouper» au moyen du bouton situé dans la barre sous la scène.





On reconnaît les conteneurs par leur expression dans l'arbre des blocs de la page : ils sont représentés par des dossiers. On peut encastrer autant de niveau qu'on le souhaite.

Les conteneurs peuvent recevoir filtres et effets : ceux-ci seront appliqués à l'identique à tous les blocs contenus. Le même principe s'applique aux animations et aux interactions. Enfin, le positionnement des blocs conteneurs peut être automatique ou manuel.

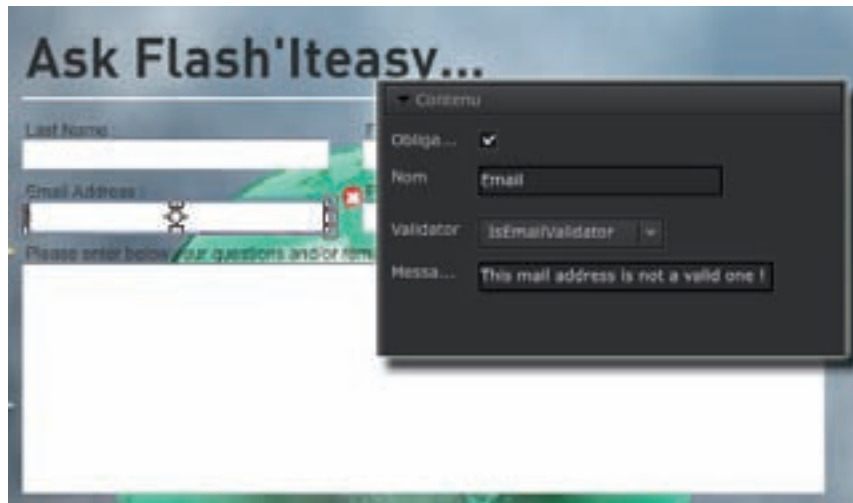
La liste des blocs «conteneurs», c'est-à-dire pouvant recevoir des blocs internes, est la suivante :

- «**Bloc**» est le conteneur le plus simple : il peut recevoir des blocs internes, une couleur ou une image de fond et leur transparence, des effets de calques, des filtres et/ou des animations
- «**Formulaire**» est le conteneur d'éléments de formulaire. il est destiné à recevoir des menus déroulants, des champs de textes, des cases à cocher, etc. Il est caractérisé par un paramétrage spécial prenant en charge la soumission du formulaire.
- «**Liste**» est un conteneur qui automatise le placement des blocs qu'il contient. Les options de placement sont les suivantes : placement horizontal, vertical, en liste (ligne+colonnes) et en carrousel.
- «**Conteneur de fichier**» est un conteneur «virtuel» : il est avant tout destiné à permettre d'utiliser des «templates» dynamiques apparaissant sur plusieurs pages. Il ne contient donc pas de blocs physiques et il est impossible d'y glisser-déposer de nouveaux blocs (cf chapitre «blocs dynamiques»).

Les autres blocs

Les autres blocs, qui ne sont pas des conteneurs, regroupent tous les éléments multimedia qu'il est possible d'ajouter à la scène : texte, image, vidéo, etc. En voici une liste :

- «**Blocs multimedia**» : on y trouve le bloc texte, le bloc image, le bloc vidéo, le bloc son...
- «**Blocs fonctionnels**» : ces blocs font généralement appel à des contenus externes. On y trouve notamment les éléments GMap (cartographie basée sur l'API GoogleMap), DailyMotion / YouTube (vidéos communautaires)



→ « **B l o c s**
formulaires » : ces blocs regroupent les éléments de formulaire standards : champs de textes, cases à cocher, sélecteurs numériques, sélecteurs de couleur, boutons de formulaire, boutons-radio, etc. Ils se distinguent

des autres blocs par le fait qu'il doivent être identifiés au sein du formulaire par un intitulé spécifique. L'image ci-contre montre l'éditeur d'un champ de texte, où ont été définis, en plus du nom d'élément, des validateurs. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre «Formulaires».

→ « **Blocs personnalisés** » : ces blocs sont ceux qui sont définis grâce à l'API Flash'iteasy. On les reconnaît au fait que leur icône dans la liste est représentée par un engrenage. L'installateur standard de Flash'iteasy comprend ainsi notamment deux blocs graphiques particuliers : «nuages» et «neige», mais les développeurs utilisant l'API Flash'iteasy peuvent en créer autant que leur production le demande, depuis de simples objets graphiques jusqu'à des applications complètes..

Les actions et l'ajout d'interactivité

Les actions permettent d'ajouter de l'interactivité à tout document Flash'iteasy. Elles sont toutes constituées par le regroupement de 3 éléments fondateurs : une cible, un déclencheur et un fonction.

→ « **La cible** » est l'élément qui recevra l'événement.

→ « **Le déclencheur** » est le type d'événement qui lancera la fonctionnalité. Ces types sont en nombre fini au sein de l'interface, mais peuvent être étendus par l'API. Il s'agit des événements suivants : événements-souris (clic, rollover, rollout, etc.), événements temporels (*n* secondes après le lancement de la page, etc.) événements-claviers et événements-animations (le début ou la fin d'une animation peuvent diffuser des événements déclencheurs).

→ « **La fonction** » est l'élément exécuté lorsque l'événement est déclenché : aller à une autre page, ouvrir un lien, lire une animation, etc.

Les actions sont listées sous la scène et leurs éditeurs sont présents dans la colonne de droite lorsqu'une action est sélectionnée dans la liste, comme le montre la capture d'écran ci-dessous :



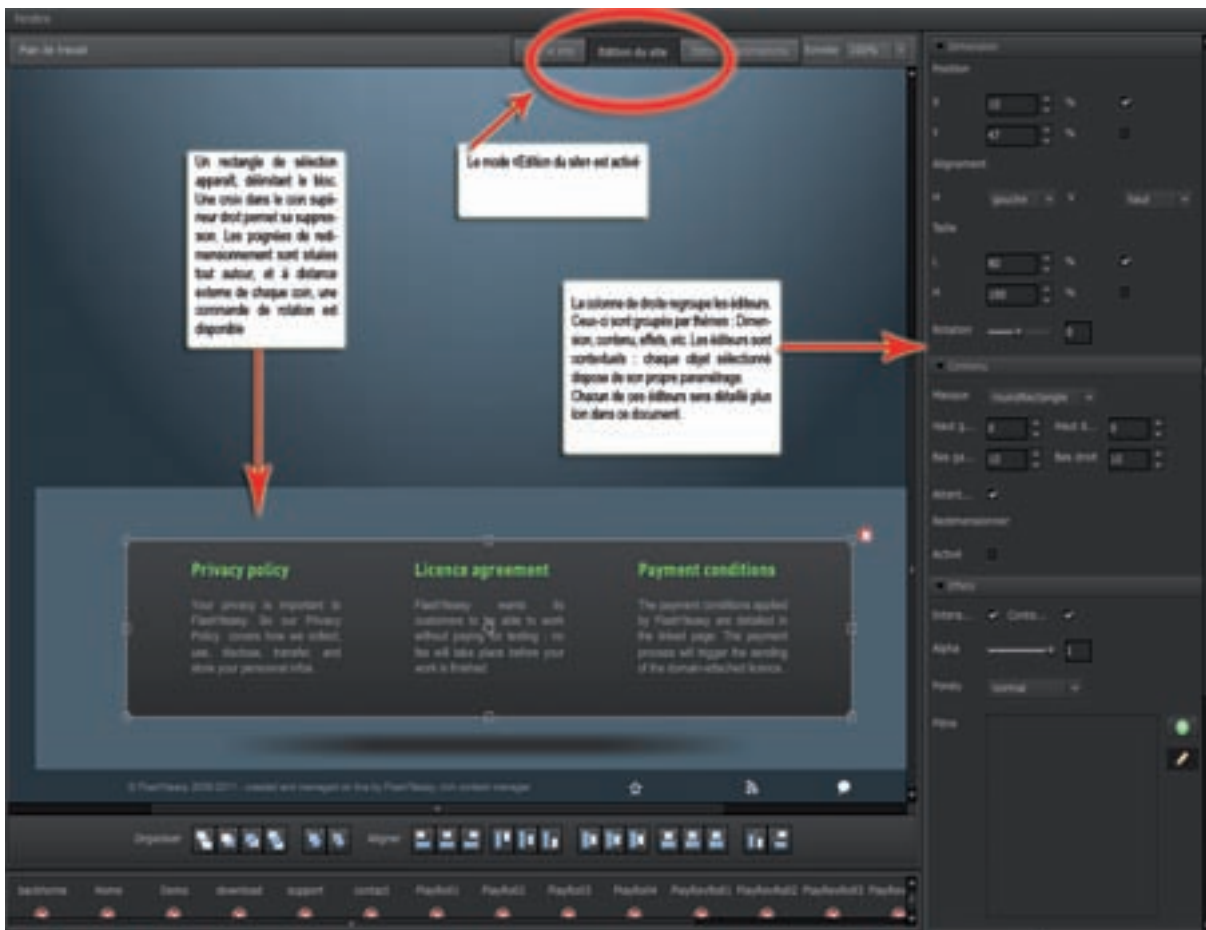
3. Les grands principes de Flash'iteasy

Un certain nombre de principes généraux gouvernent le travail sur l'interface d'administration Flash'iteasy.

L'édition des contenus

Tous les contenus Flash'iteasy s'ajoutent à la scène par un simple glisser-déposer depuis la colonne de droite («contrôles» et «actions»). Lorsque l'onglet «édition du site» est actif, les contenus sont directement sélectionnables sur la scène, au simple clic.

La capture d'écran suivante en montre le principe :



La palette «Dimensions»



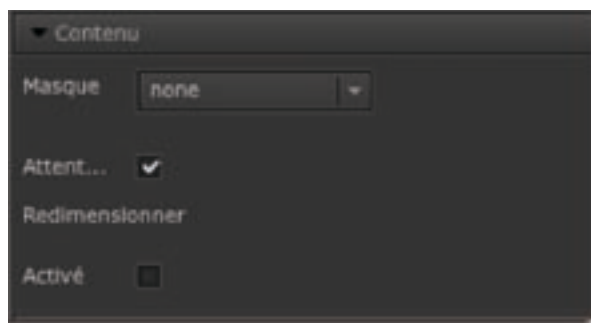
La palette Dimension regroupe les paramétrages de positionnement, d'alignement, de taille et de rotation.

Le positionnement peut être absolu ou relatif. Pour utiliser le positionnement relatif, il suffit de sélectionner la case à cocher pourcentage(%). Dès que le positionnement relatif est actif, le bloc sélectionné se positionne en x en y au pourcentage par rapport au bloc dans lequel il est inclus (bloc-parent).

Les alignements horizontal et vertical permettent de positionner l'origine du bloc.

La Taille du bloc peut elle aussi être relative ou absolue. Si la case à cocher pourcentage est sélectionnée, il est alors possible de dimensionner le bloc par rapport à son bloc parent.

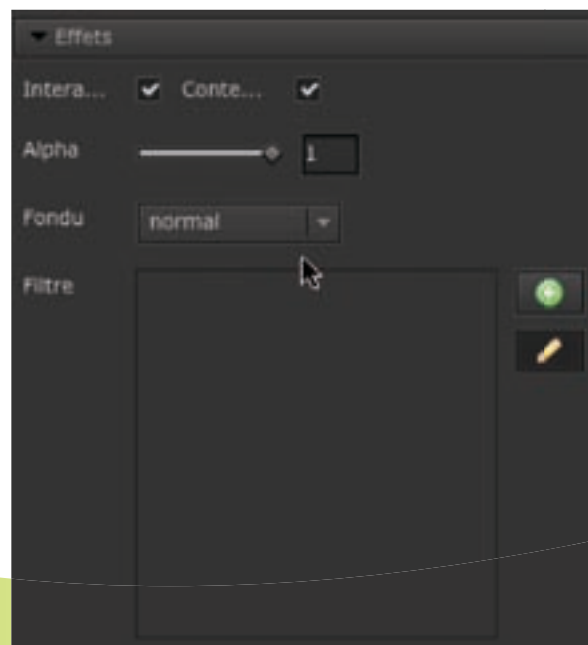
La palette «Contenu»

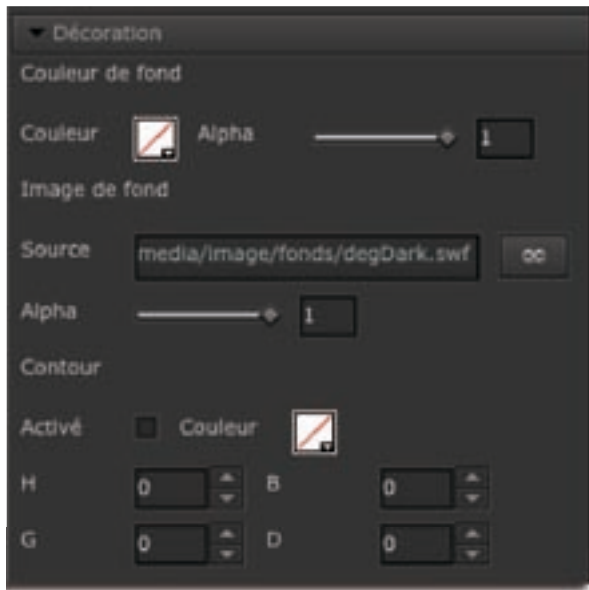


La palette Contenu regroupe les fonctionnalités suivantes : masquage du bloc, affichage conditionnel, redimensionnement automatiques des containers. Certains blocs disposent d'autres paramètres, comme notamment le bloc texte (édition rich text) et le bloc image (édition de la source).

La palette Effets

La palette des Effets regroupe le calque de fusion, l'opacité et les filtres appliqués au bloc. On y trouve aussi la gestion de l'interactivité du bloc : le bloc reçoit-il les clics ? ses enfants reçoivent-ils les clics ?





La palette Décoration

La palette Décoration regroupe les paramétrage des fonds de bloc :

- couleur du fond et son opacité
- image de fond et son opacité (l'image de fond se force dans le bloc)
- cadre du bloc : une couleur pour le cadre, mais des épaisseurs qui peuvent varier pour gauche, droite, haut et bas.

Edition d'animations

La création d'animation dans l'interface Flash'iteasy se fait à partir d'une position de départ : celle de la page enregistrée. Afin de prévoir vos animations, la première phase consiste, en mode «Edition du site», à positionner tous les blocs à animer dans leur position de départ.

Une fois ce positionnement effectuée, il suffit de sélectionner le bouton «Edition d'animations». l'interface prend alors l'aspect suivant :



Deux nouvelles palettes apparaissent : la liste des animations et le séquenceur d'animation. Voici comment fonctionne le séquenceur :



Sur la première ligne, on trouve 3 combos qui reglent l'affichage du séquenceur d'animation :

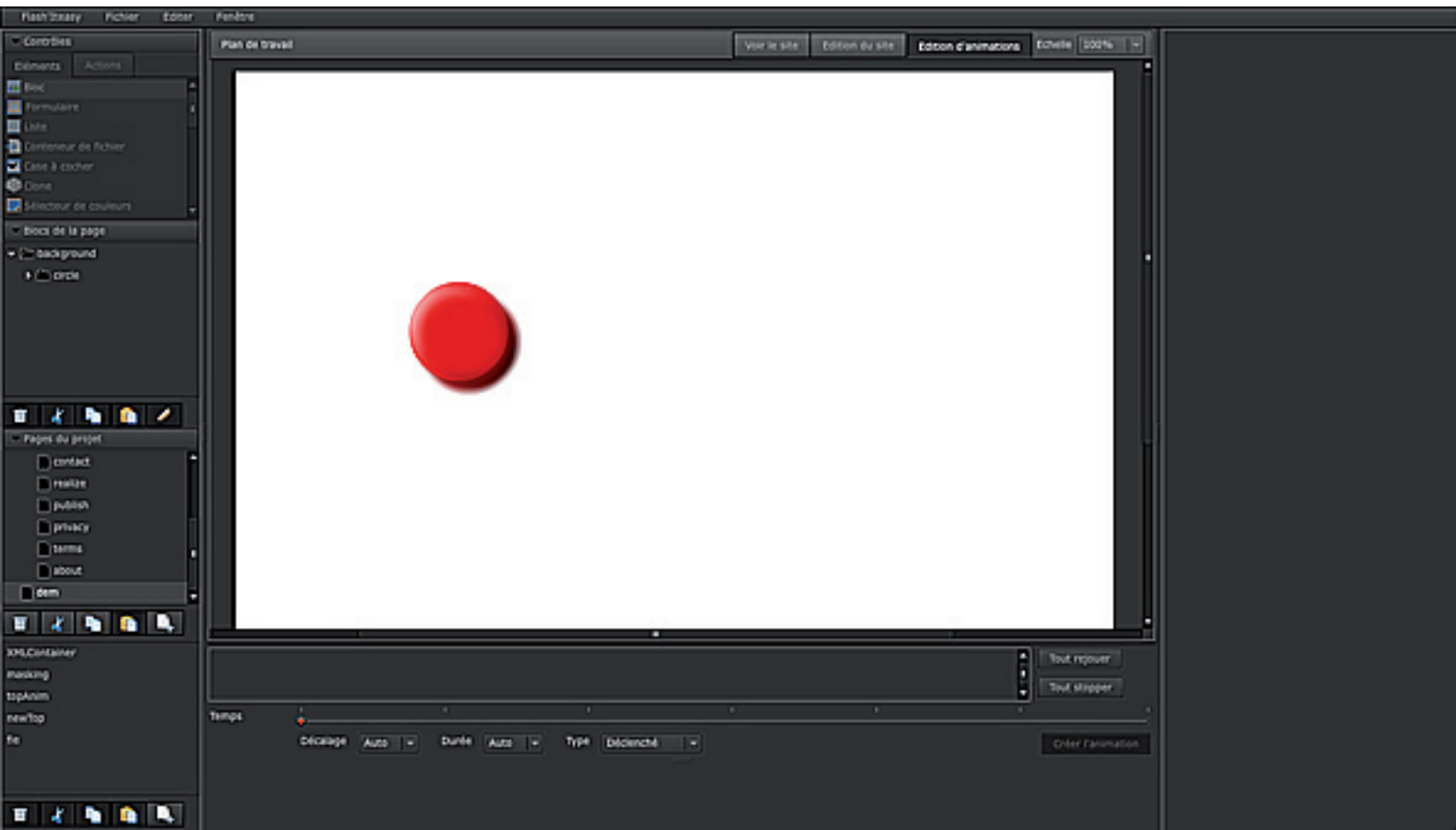
- Décalage : ce combo regle le positionnement de l'échelle de temps
- Durée : ce combo regle l'échelle générale à laquelle s'affiche la ligne de temps
- Types d'animations : ce combo permet de visualiser les animations en fonction de leur type : automatiques, déclenchées ou de sortie.

Les animations automatiques sont celles qui se jouent automatiquement à partir du temps 0 correspondant au début de l'affichage de la page. Les animations de sorties sont celles qui se jouent automatiquement lorsque l'internaute quitte la page. Comme les premières ces animations servent à définir des transitions d'entrée/sortie de page. Enfin, les animations dite déclenchées ne se jouent que lorsqu'un événement particulier, symbolisé par une action, intervient. Le détails de ces animations déclenchées sera traité dans le sous-chapitre suivant : «Insertion d'animations».

Insertions d'animations

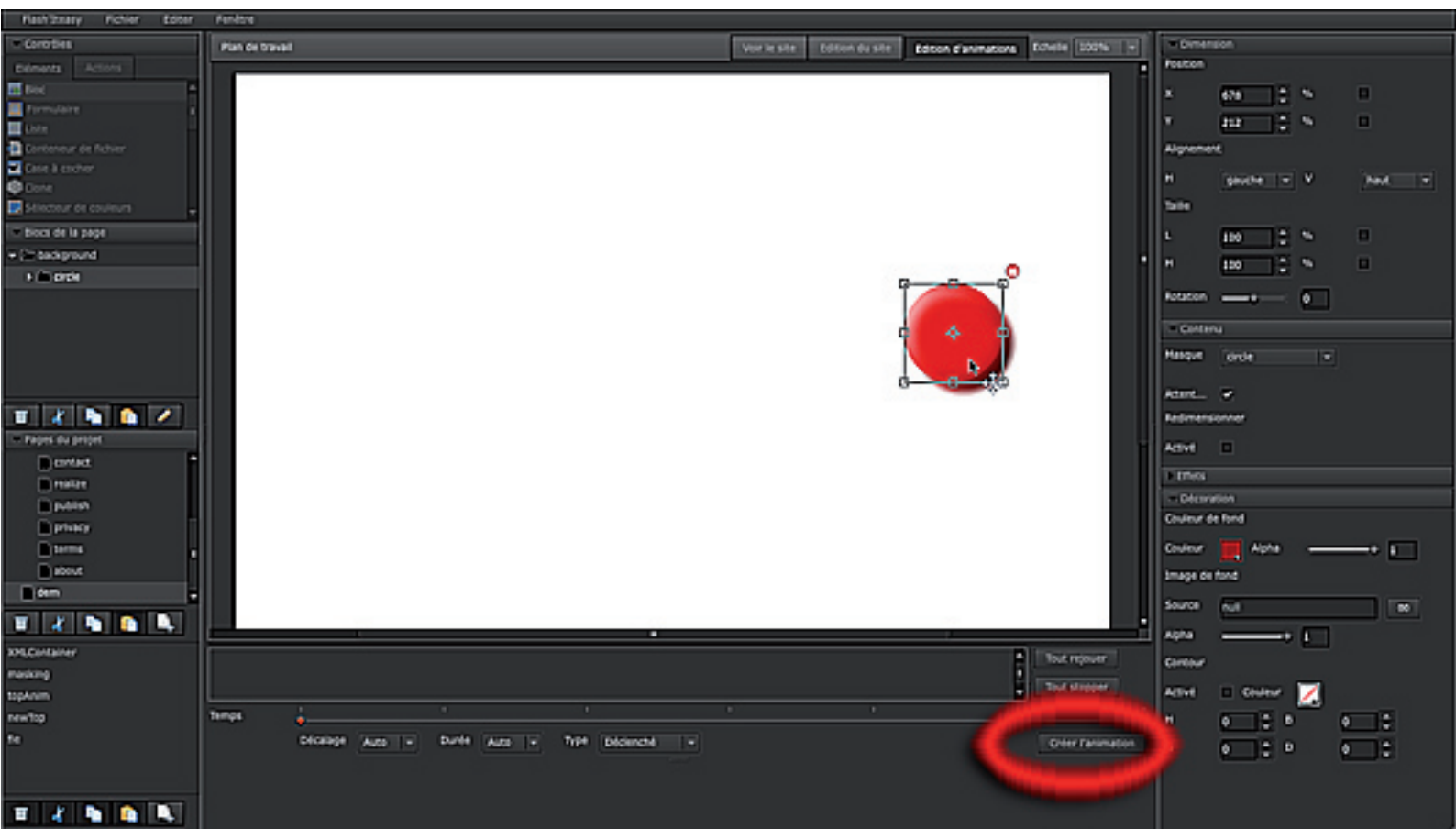
L'insertion d'animation se fait à partir d'une position enregistrée. Voici en quelques captures le process à suivre pour créer une animation :

Ecran 1 :



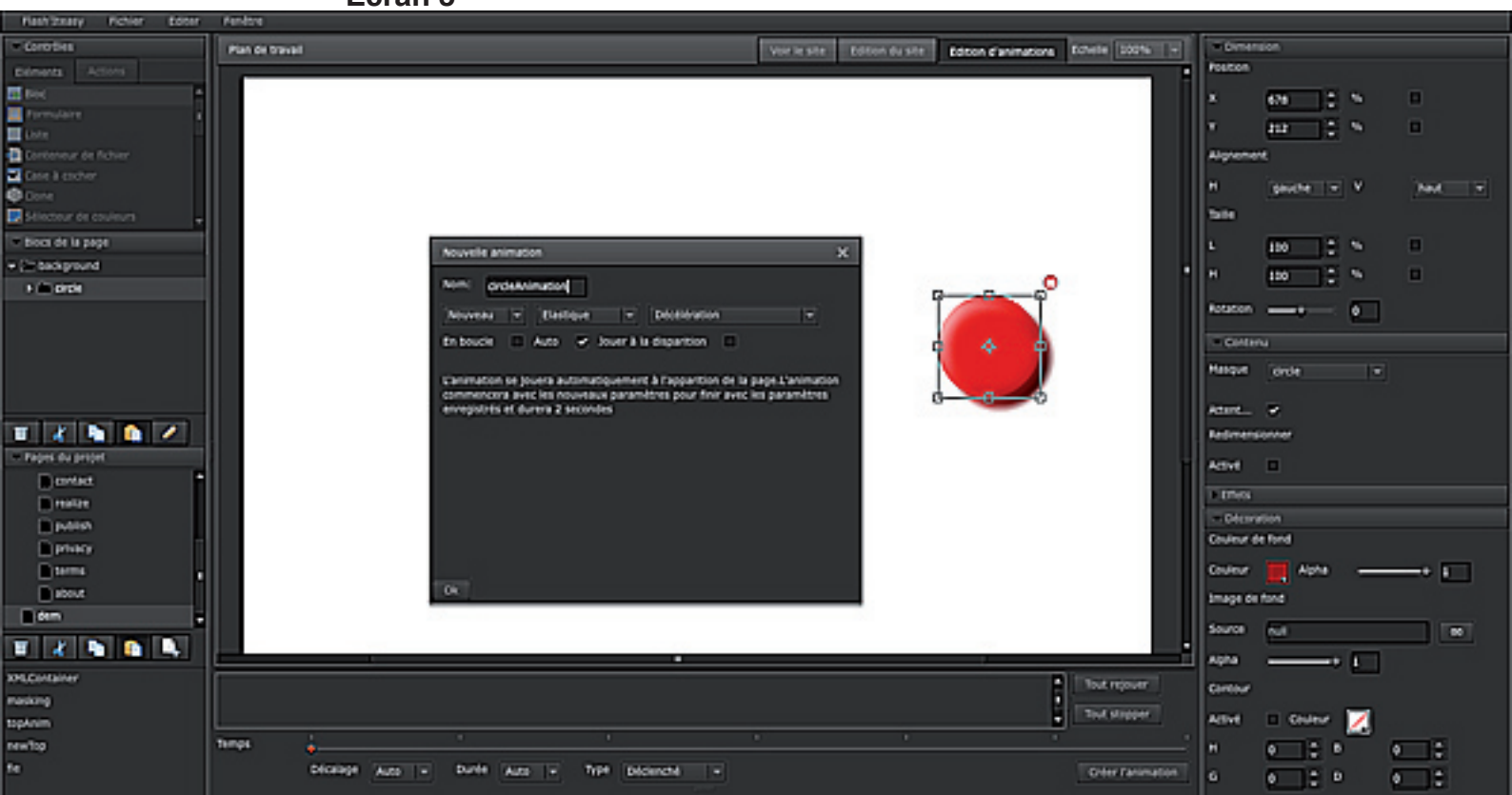
On veut animer le cercle rouge. Le bouton edition d'animation est actif et on sélectionne le bloc sur la scène, puis on le met à la position désirée (suite en prochaine page).

Ecran 2



Une fois le déplacement effectué, il suffit de cliquer le bouton entouré en rouge : «Créer une animation» Une fenetre de définition s'ouvre...

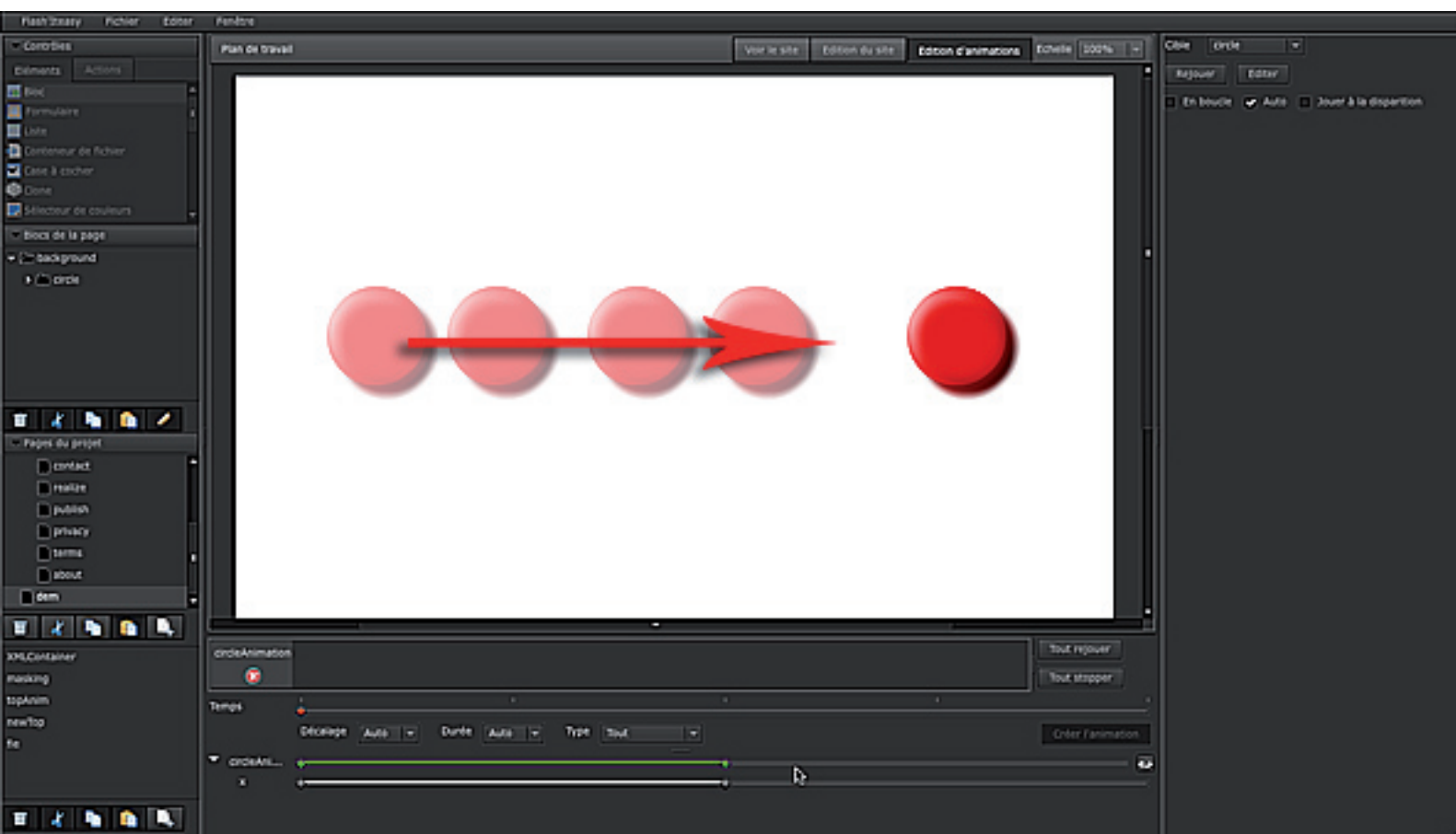
Ecran 3



La popup permet de configurer les spécificités de l'animation. Il faut d'abord entrer un nom pour l'animation, puis paramétrer les éléments suivants :

- l'animation est-elle nouvelle ou modifie-t-on une animation existante?
- Equation d'interpolation
- Accélération/décélération
- Boucle
- Type d'action

Une fois l'animation configurée, cliquer sur le bouton OK de la popup pour créer et prévisualiser l'animation comme le montre l'écran suivant.



L'animation a été créée et est affichée dans le séquenceur. Chaque animation est décomposée en plusieurs sous-animation, correspondant chacune à un paramètre : sur la figure ci-dessous, seul la valeur en x a été animée.

Insertions d'effets graphiques

Chaque bloc de la scene peut recevoir plusieurs types d'effets graphiques : calque de fusion, filtres, masques. Le détail de ces effets, et leurs éditeurs, sont listés ci-dessous.

Calques de fusion



Les calques de fusion permettent d'effectuer des mélanges entre une image et les visuels qu'elle recouvre. Le combo-box qui les détermine se trouve dans la palette Effets. Il n'y a pas de paramétrage spécifique pour ces effets de fondu.

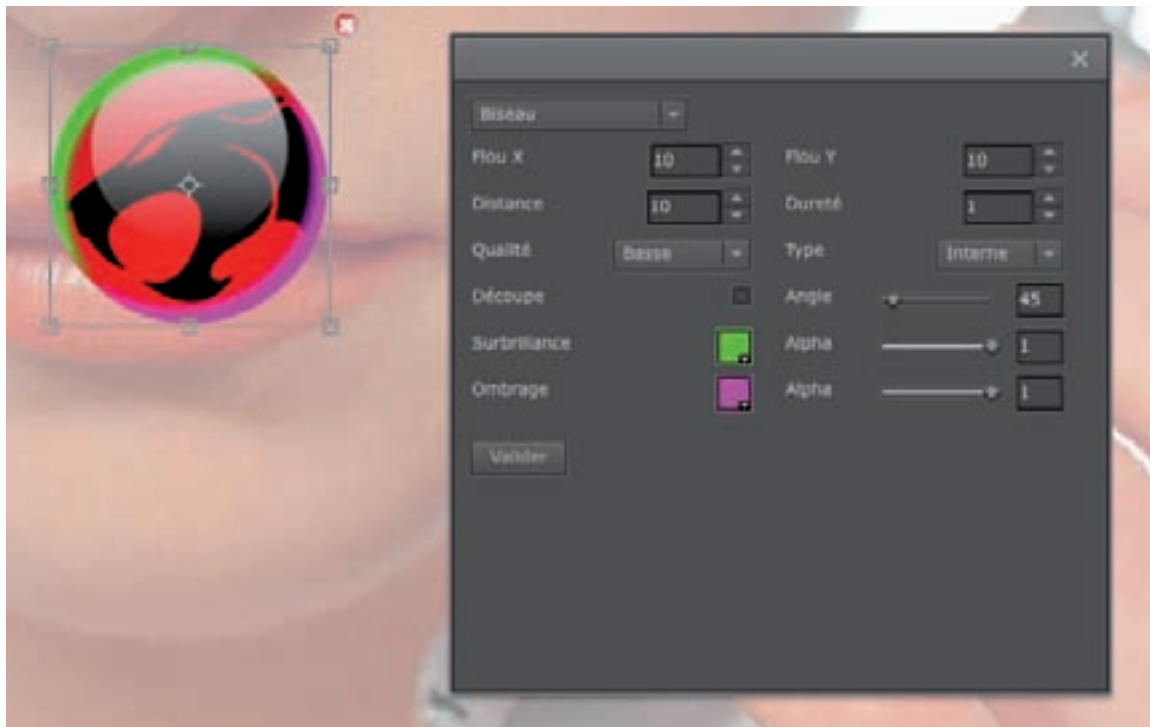
Filtres

Les effets de filtres se trouvent eux aussi dans la palette Effets.

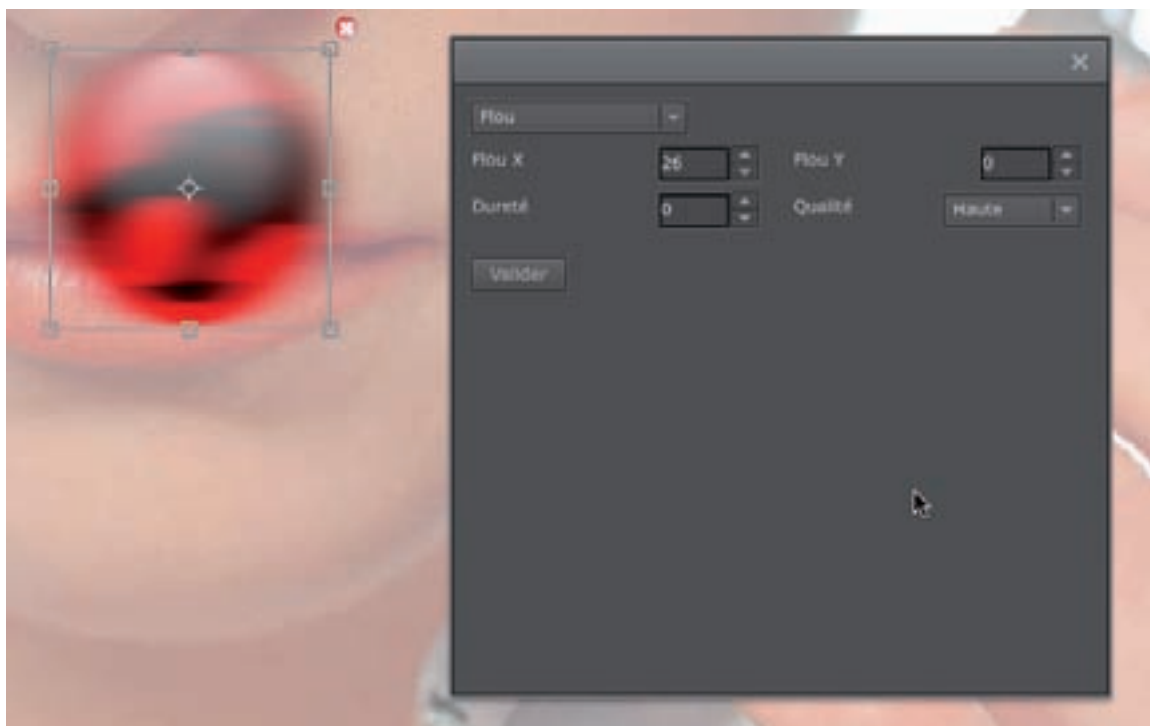
Les filtres suivants sont disponibles :

Biseau, Flou, Matrice de couleur, Convolution, Ombre portée, Lueur, Biseau dégradé et Lueur dégradée.

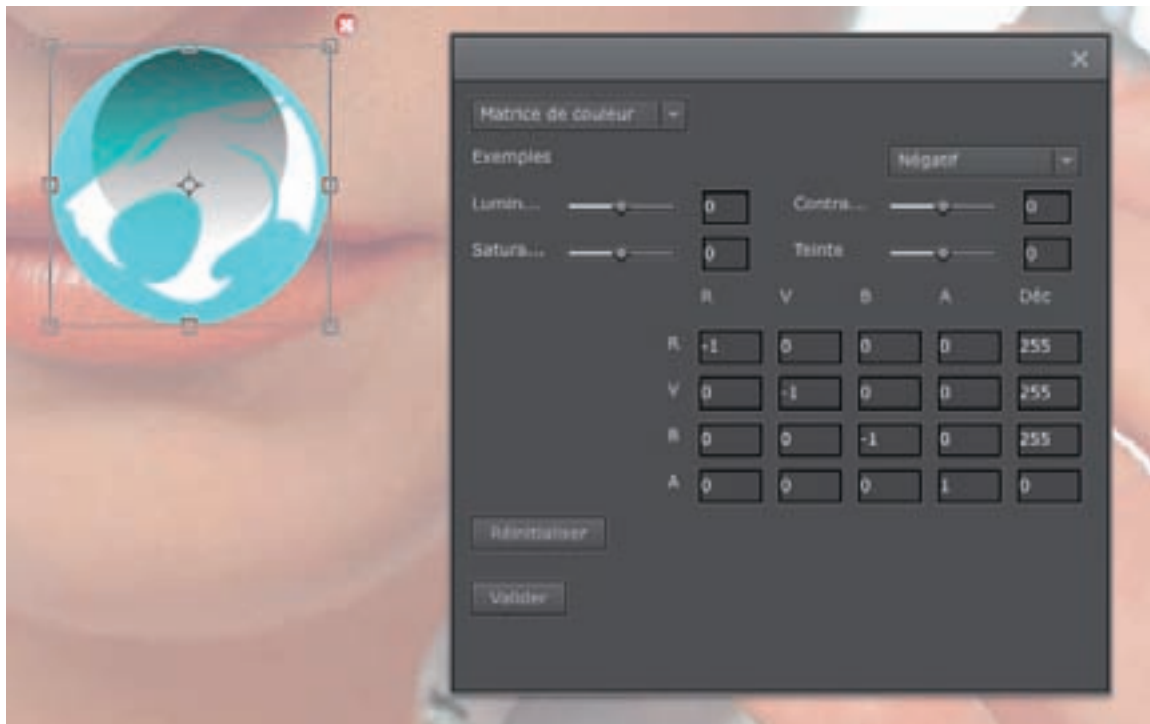
Ces filtres sont détaillés avec leur éditeur en pages suivantes :



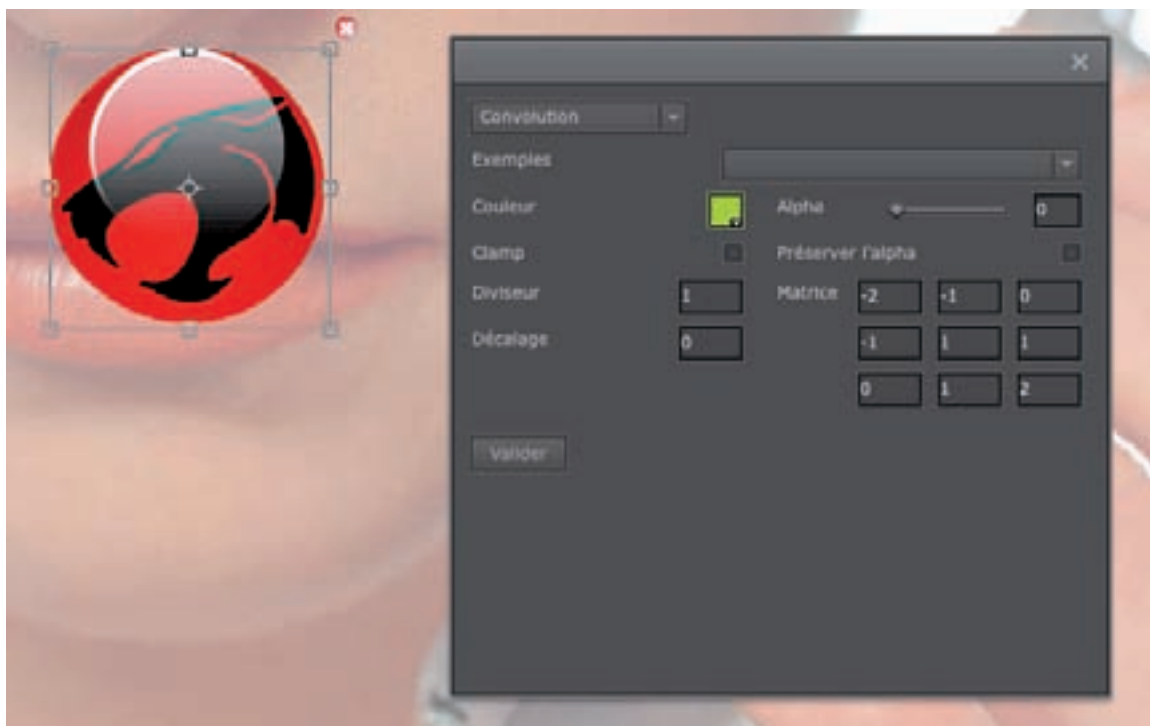
BISEAU



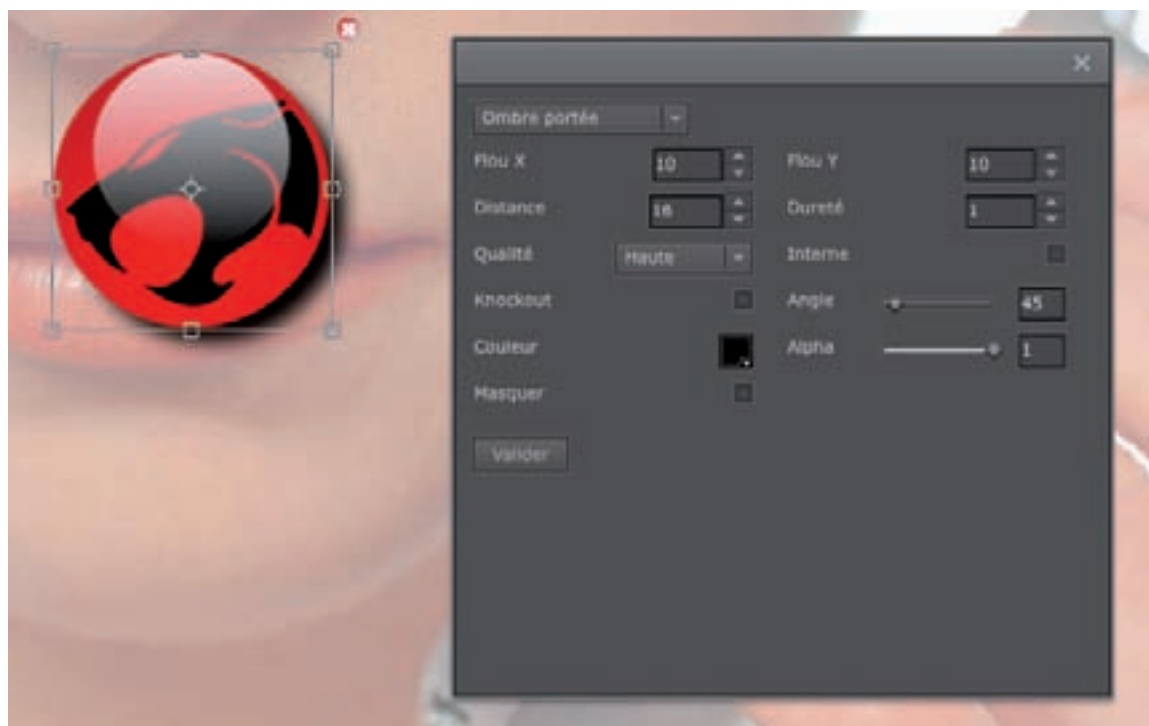
FLOU



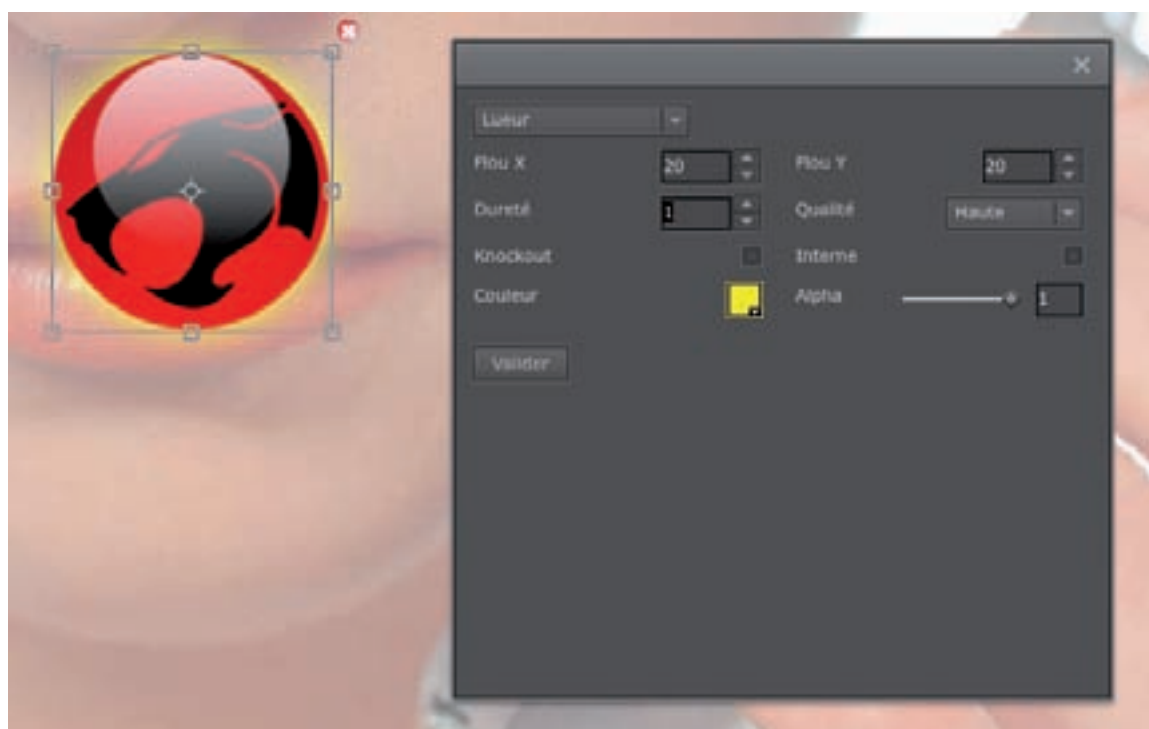
MATRICE DE COULEUR



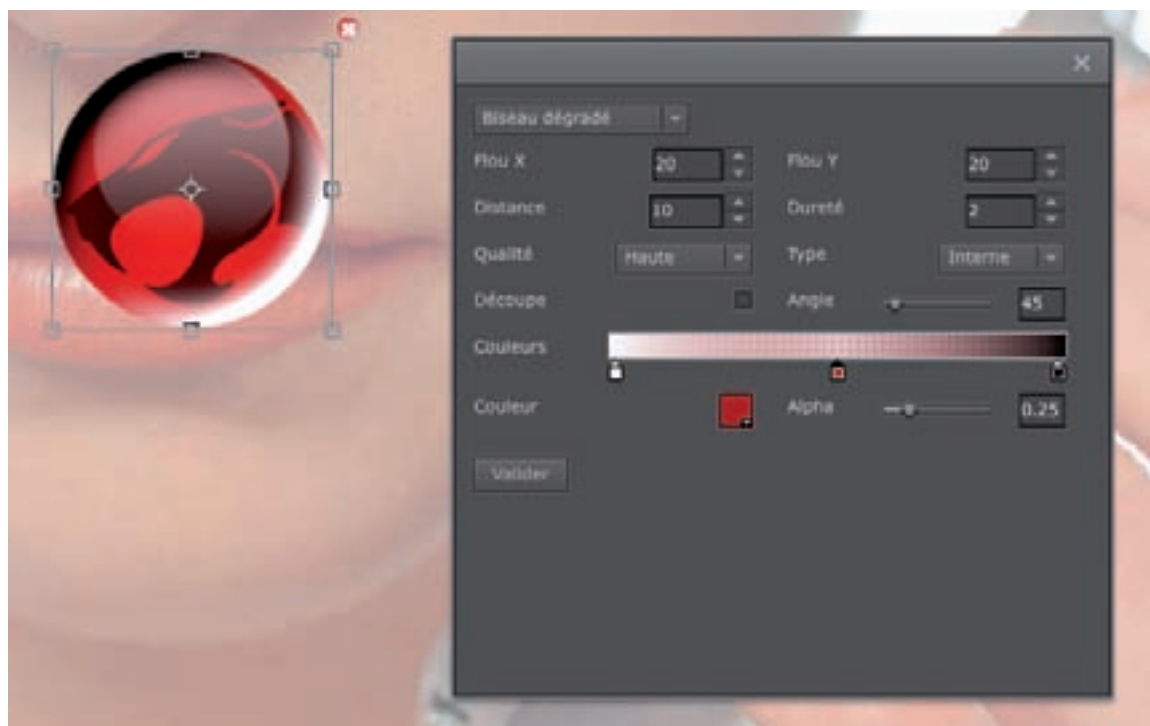
CONVOLUTION



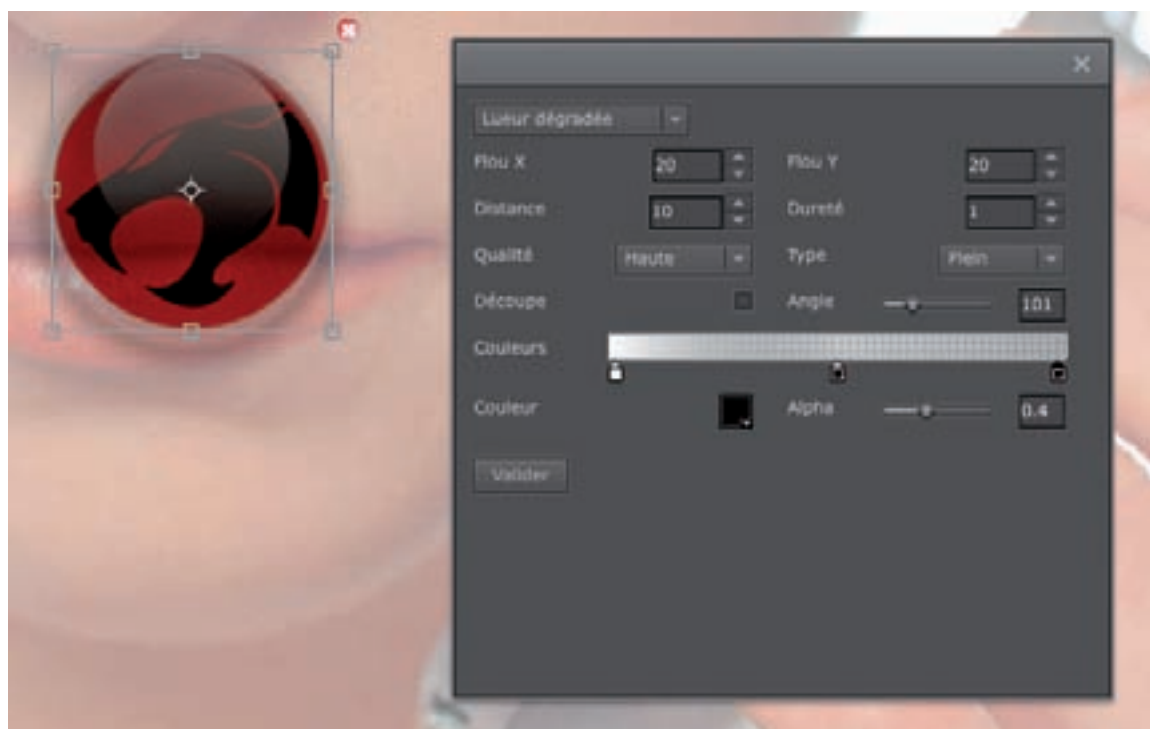
OMBRE PORTEE



LUEUR



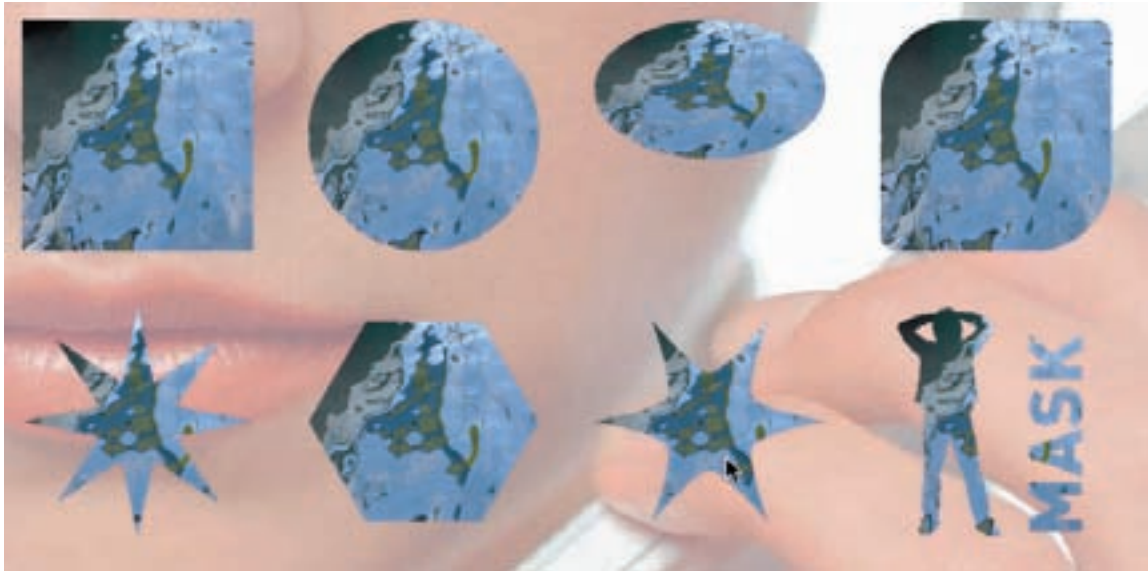
BISEAU DEGRADE



LUEUR DEGRADEE

Masques

L'image suivante montre les différentes possibilités de masquage :



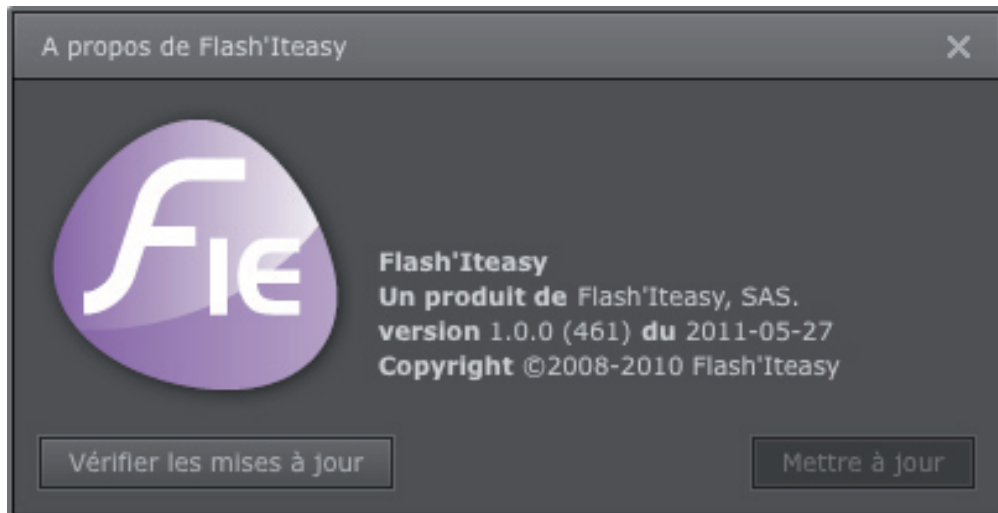
De gauche à droite et de haut en bas, les masques appliqués aux blocs sont :

- normal, pas d'effet
- cercle, diamètre paramétrable
- ellipse, hauteur et largeur paramétrables
- coins ronds, chaque coin est paramétrable par son rayon
- étoile, nombre de pointes, et diamètre intérieur paramétrables
- polygone, nombre de côtés paramétrable
- burst (étoile à diamètre intérieur arrondi), nombre de pointes, et diamètre intérieur paramétrables
- externe, possibilité de se servir d'un autre bloc comme d'un cache : on a ici utilisé un container regroupant une silhouette et un texte en guise de masque externe.

4 - Fonctionnalités du menu Flash'Iteasy

Menu «Flash'Iteasy»

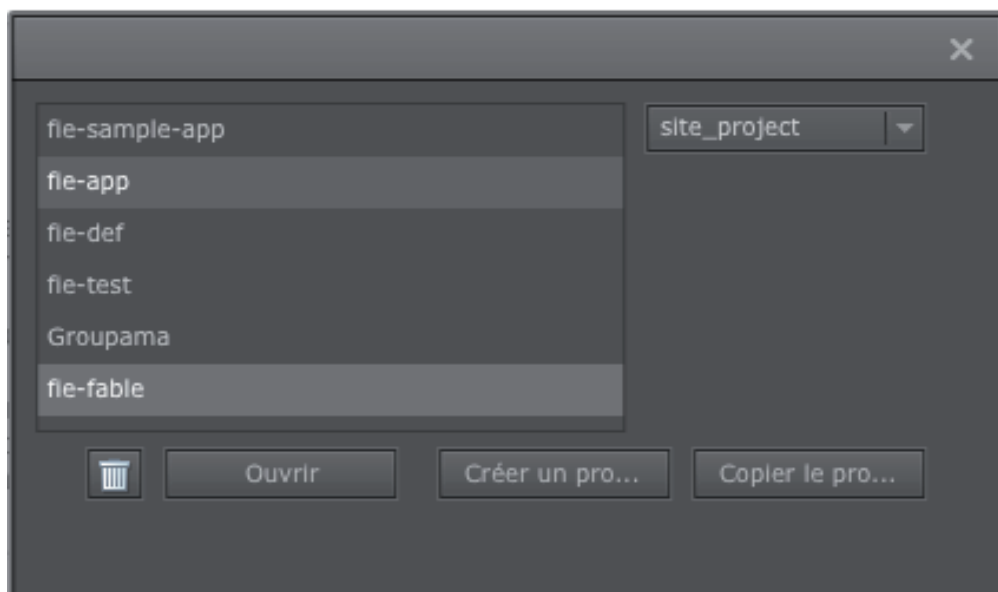
Sous-menu «A propos de Flash'Iteasy»



Ce menu permet de vérifier que l'application Flash'Iteasy est à jour. En cliquant sur le bouton «Vérifier les mises à jour» la PopUp affiche s'il est nécessaire de mettre à jour Flash'Iteasy. Si oui, un simple clic sur le bouton de droite met à jour les fichiers nécessaires sur le serveur où est exécuté Flash'Iteasy.

Menu «Fichier»

Sous-menu «Ouvrir un projet...»



Ce menu permet de choisir un projet à ouvrir, d'en créer un nouveau vierge ou d'en dupliquer un existant. Il est aussi possible d'y régler le type de document Flash'iteasy à ouvrir : site, présentation ou bannière.

Sous-menu «Sauvegarder»

Ce menu sauvegarde la page en cours d'édition

Menu «Editor»

Sous-menu «Annuler»

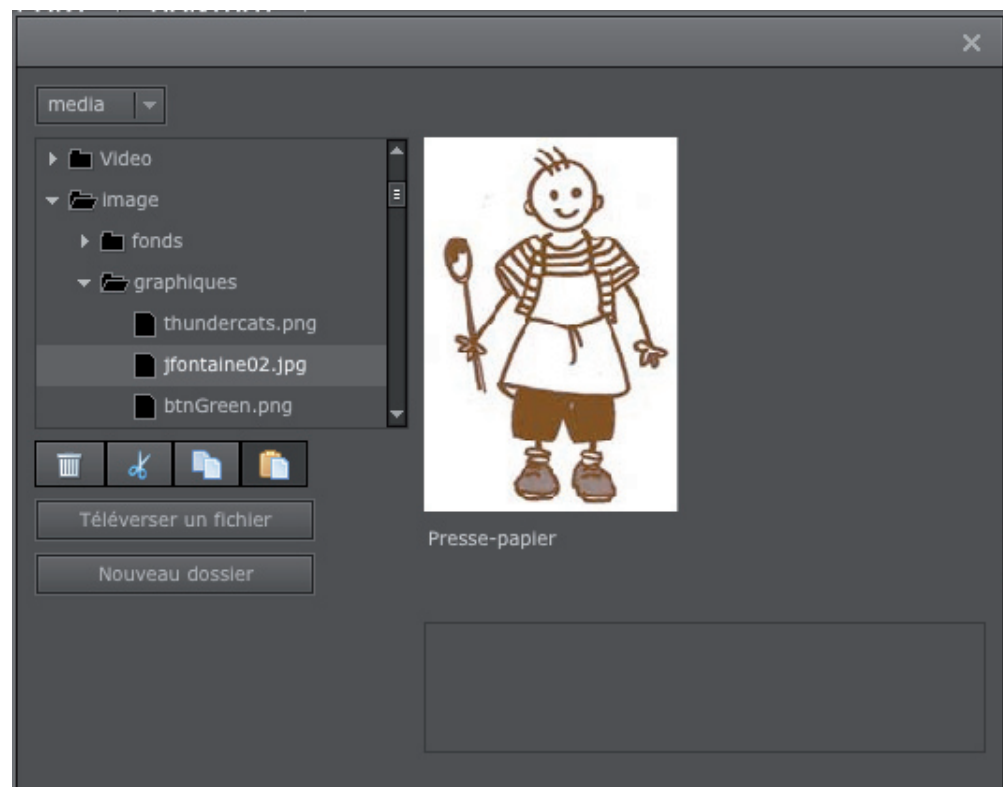
Chaque page possède un niveau illimité d'annulations et de répétitions

Sous-menu «Répéter»

Chaque page possède un niveau illimité d'annulations et de répétitions

Menu «Fenêtre»

Sous-menu «Explorateur»

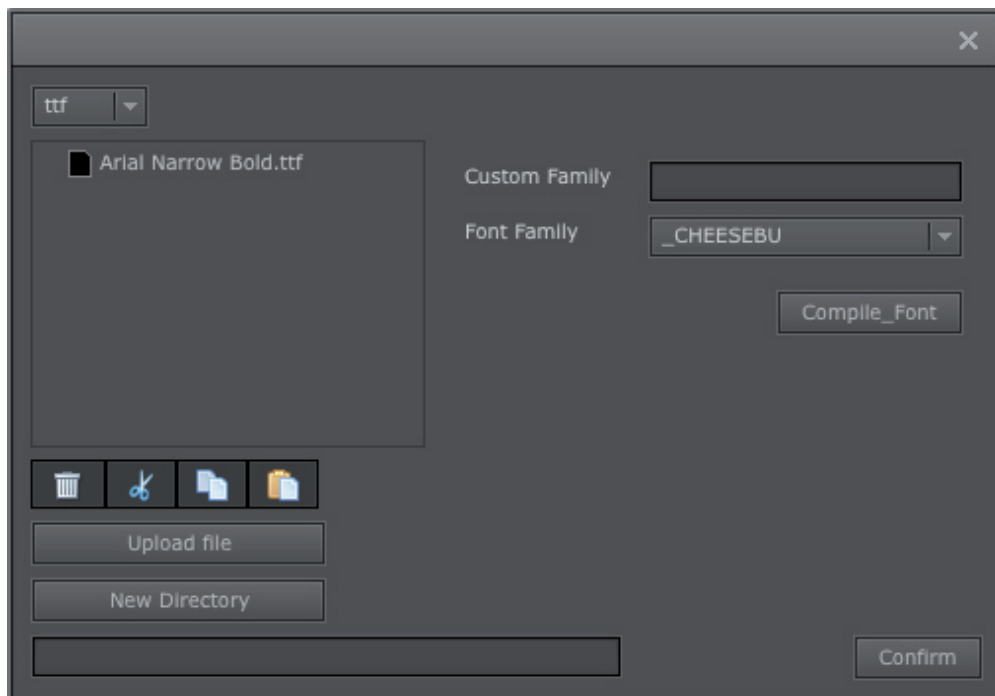


Ce menu ouvre l'explorateur de fichier, qui permet notamment d'envoyer des fichiers locaux sur le serveur distant. La barre d'outils permet de créer de nouveaux répertoires, de copier-coller des fichiers ou des répertoires.

Sous-menu «Convertir en HTML»

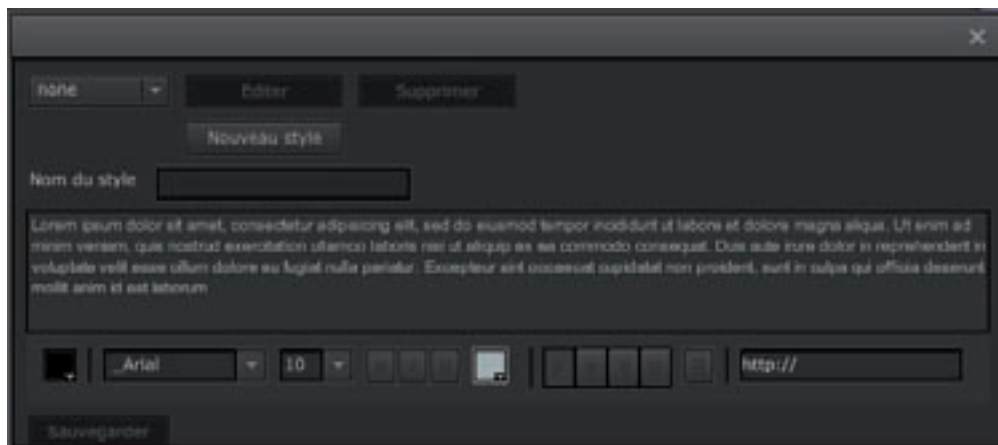
Ce menu permet de créer des pages html semblables aux pages gérées par Flash'iteasy. Cet export est automatique.

Sous-menu «Polices»



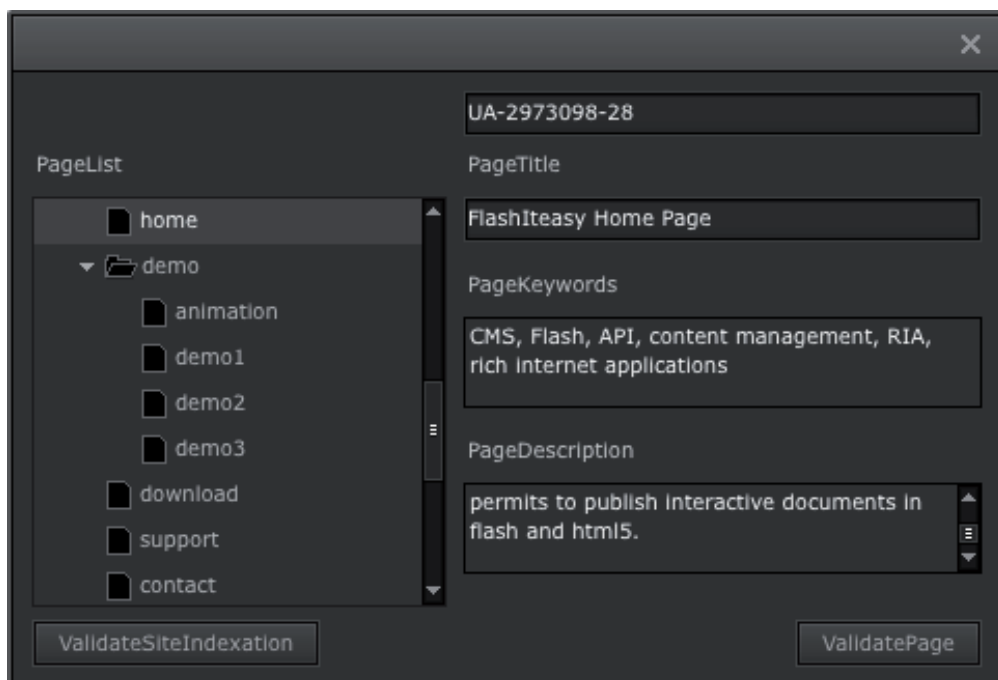
Ce menu permet d'uploader de nouvelles polices et leurs différentes graisses. La manipulation des fontes de caractères est détaillée au chapitre 7

Sous-menu «Editeur de styles»



Ce menu permet de définir des styles de texte et de les appliquer aux blocs de la scène. Ces styles de texte sont dynamiques : lorsqu'on modifie un de ces styles, tous les blocs de texte l'utilisant sont automatiquement changés.

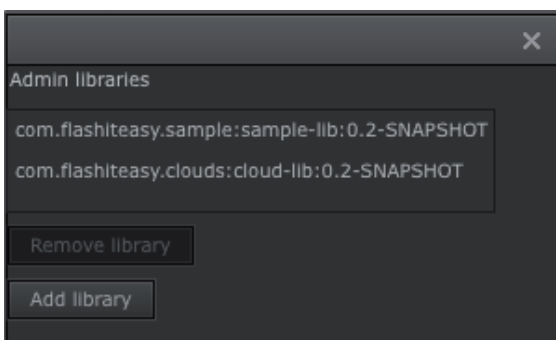
Sous-menu «Editeur d'indexation»



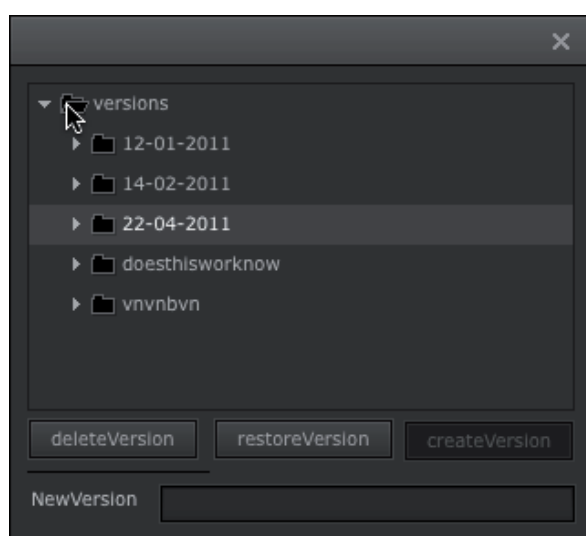
Compatible GoogleAnalytics, Flash'iteasy permet d'ajouter des metas aux pages d'indexation automatiquement générées.

Sous-menu «Gestionnaire d'extension»

Ce menu est destiné à la gestion des objets et entités développés au moyen de l'api Flash'iteasy. Chaque projet peut bénéficier de sa propre liste d'extensions.



Sous-menu «Gestionnaire de versions»



Ce menu vous permet de conserver un historique des travaux effectués sur le document Flash'iteasy. Lorsque vous créez une version, une sauvegarde globale des fichiers de data du site est réalisée.

Vous pouvez ensuite restaurer tout ou partie de chacune des sauvegardes de version enregistrées.

5 - La gestion des pages du document

Pour l'ensemble de ces travaux, on peut prévoir l'organisation et le planning suivants (en jours ouvrés) :

Hiérarchie des pages

Pour l'ensemble de ces travaux, on peut prévoir l'organisation et le planning suivants (en jours ouvrés) :

