

auteur: Cindy Tiquant
date: 06/2011

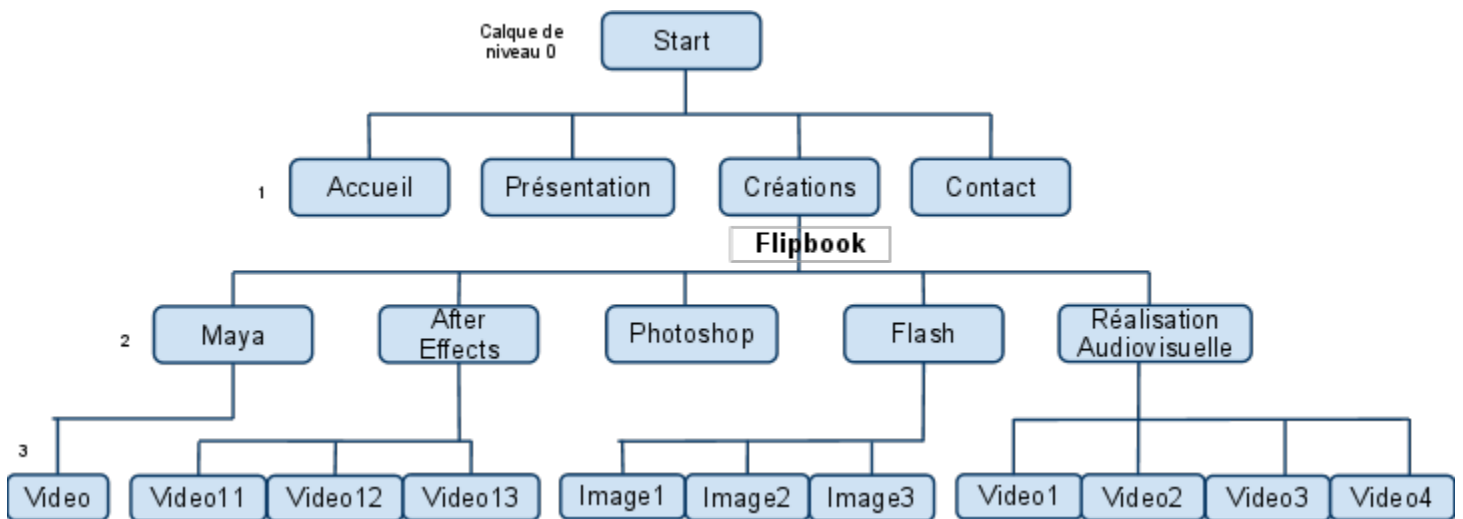
Thème : Portfolio_theme

Le dossier *media* contient :

- les swf utilisés en tant que fond d'écran pour chaque pages
- les png des boutons (twitter , facebook, rss)
- le jpg pour la photo d'identité
- un dossier *gallery* contenant 2 dossiers: "cv "et "flipbook"

Les images utilisées sont Creative Commons

Arborescence du thème :



Définition des calques:

0. Le calque Start

Le calque de niveau 0 est le calque Start. il contient 4 formes géométriques :

Une icône par défaut qui renvoie au calque Accueil (*ACCUEIL*)

Une icône qui renvoie au calque Présentation (*btn_presentation1*)

Une icône qui renvoie au calque Créations (*btn_creation1*)

Une icône qui renvoie au calque Contact (*btn_contact1*)

Les composants de ce calque ne sont pas visibles sur la scène (alpha=0)

Ils permettent la transition avec le calque Accueil et ainsi d'avoir une profondeur de calque identique en ce qui concerne les calques Accueil, Présentation, Créations, et Contact.

Il est nécessaire de créer 4 icônes sur Start pour avoir 4 calques "enfant" au niveau 1.

Manipulation: ces composants n'influent pas sur les éléments des calques "enfant" mais permettent leur création. C'est à dire que si ils sont supprimés, les sous-calques le seront aussi.

Le calque de niveau 1 (calque "enfant " de Start) peut contenir 4 calques différents : Accueil , Présentation , Créations ou Contact.

1. Le calque Accueil

Il contient :

- Une image swf qui représente le background de votre page d'accueil (*accueil*)
- Une image swf qui représente les 3 boutons permettant l'ouverture des calques Présentation , Créations et Contact (*boutons_accueil*)
- 3 formes géométriques de type ellipse :
 - Un bouton qui renvoie au calque Présentation (*btn_presentation*)
 - Un bouton qui renvoie au calque Créations (*btn_creation*)
 - Un bouton qui renvoie au calque Contact (*btn_contact*)
- 3 textes attribués à chaque bouton décrit précédemment et visibles au passage de la souris



Manipulation: Tous les composants de ce calque sont modifiables. Toutefois, des actions sont définies sur *btn_presentation*, *btn_creation* et *btn_contact*. Ils permettent l'ouverture de leur calque respectif ainsi que l'apparition du texte qui les décrit.

2. Le calque Contact

Il contient :

- Une image swf qui représente le background de votre page de Contact (*contact*)
- Une image swf qui représente à nouveau les boutons renvoyant aux calques Présentation , Créations et Contact.
- 3 formes géométriques de type ellipse :
 - 3 boutons renvoyant respectivement aux calques similaires à l'image swf des boutons
- 2 textes attribués à chaque bouton décrit précédemment
- 3 images png de type RSS, Facebook et Twitter avec leur script respectif



Manipulation: Dans *Text_contact*, l'action "mailto" se trouve sur c'est ici , il suffit de modifier l'e-mail dans <A HREF="mailto:portfolio@hotmail.fr".

3. Le calque Présentation

Il contient :

- Une image swf qui représente le background de votre page de Présentation (*presentation*)
- Une image swf + 3 formes géométriques + 2 textes concernant les boutons renvoyant aux autres calques de niveau 1
- Une image jpg correspondant à votre photographie (*photo*)
- Un texte pour votre présentation(*text_presentation*)
- Une Rich Text List pour le CV en images
- Un DataSelector pour récupérer le dossier des images du CV
- Une ImageDisplay pour la zone d'apparition des images
- Une PlayListUi pour faire le CV en diaporama
- 3 images png de type RSS, Facebook et Twitter avec leur script respectif



Manipulation : si vous changez la *photo* depuis le dossier(/media/portfolio_theme) tacher de garder le même intitulé “photo.jpg”. Si votre photographie n’est pas du même format, il vous faut changer ce dernier dans l’URL dans les paramètres de *photo*.

Vous pouvez changer les labels de la *RichTextList*, par contre si vous changez les *données*, il faudra que nommer vos images du dossier, de la même façon.

Si vos images ne sont pas des swf ou n’ont pas les mêmes intitulés que les données rentrées dans la *RichTextList*, changez “<<data>>.swf” dans “commandes à exécuter au clic” dans les paramètres du *DataSelector*.

Vous pouvez changer la vitesse du diaporama dans *ImageDisplay*.

4. Le calque Création

il contient :

- Une image swf qui représente le background de votre page de Création (*bg_creation*)
- Une image swf + 3 formes géométriques + 2 textes concernant les boutons renvoyant aux autres calques de niveau 1
- Un texte pour la description de la page Création (*Text*)
- 3 images png de type RSS, Facebook et Twitter avec leur script respectif
- Une forme géométrique servant de cadre pour les éléments de la liste *RichTextList*
- Un *DataSelector* pour récupérer le dossier des images de la liste
- Une *ImageDisplay* pour la zone d’apparition des images



Les calques “enfant” sont définis directement en tant qu’icône dans la RichTextList

Manipulation: si vous changez les éléments de la RTL, de nombreux paramètres seront à modifier.

les labels sont modifiables sans aucun incident, par contre en modifiant les icônes vous perdrez les sous-calques. Concernant les modifications de données, référez-vous à mon explication concernant le calque Présentation.

Si vous souhaitez réellement changer les données et conserver les sous_calques, il faut aussi changer l’intitulé des “xml” associés depuis le dossier “content”.

Observation : le calque création contient un flipbook (les pages de la RichTextList se tournent comme dans un livre).

Pour réaliser ce flipbook, il faut :

Une RichTextList (case “icône” activée)

Un Selector (en gabarit flip.swf)

Une ImageDisplay

Une image désignant où tourner la page (en gabarit flip.swf) avec un script

(exemple :onPress layout.startFlip

onPress layout.alignCorner=BottomLeft

onPress RTL.selectedIndex=-1)

Activer le plugin Flipbook et renseigner les paramètres

Activer le plugin SnapShot et renseigner les paramètres

Il ne reste plus qu’à faire les preview à l’aide de l’appareil photo depuis l’interface

(vous pouvez créer vos propres previews et les mettre dans votre dossier “contents” avec leur nom de calque respectif)

- Le calque Maya est un calque “enfant” du calque “creation”

Il contient:

- 2 formes géométriques qui servent de bande fond pour les images et les vidéos
- 2 textes pour la description
- Un DataSelector + un Connector + une ThumbList + une ImageDisplay
- Une image servant d'icône pour l'ouverture d'un sous-calque
- Une image servant de bord d'image (droite)

Le calque Video est un calque "enfant" du calque "maya"

Il contient :

- Une forme géométrique pour le fond de la video
- Une frame htmlText

Manipulation : Il suffit d'écraser les images des dossiers de (gallery/flipbook/photoshop/...) pour modifier les images de la RichTextList. Vous pouvez changer les noms des images mais évitez de modifier le nom de leurs dossiers (thumb et full_sized). Sinon, vous devrez changer les liens Url dans le Connector et le Selector.

- Le calque After Effects (ae) est un calque "enfant" du calque "creation"

Il contient :

- Une forme Géométrique qui sert de bande fond pour les vidéos
 - Un texte de description
 - 2 images servant de bord d'image (gauche-droite)
 - 3 images servant d'icônes pour l'ouverture de leur page respective
- Les calques Video11, Video12, Video13 sont des calques "enfant" du calque "ae"

Chacun d'eux contient :

- Une forme géométrique pour le fond de la video
- Une frame htmlText

- Le calque Photoshop est un calque "enfant" du calque "creation"

Il contient :

- Une image swf pour le background (*bg_image*)
- Un texte pour la description (*Text_image*)
- Un DataSelector
- Un Connector
- Une ThumbList
- Une ImageDisplay
- 2 images servant de bord d'image (gauche-droite)

Manipulation : pour modifier les images, référez-vous au calque "maya".

- Le calque Flash est un calque "enfant" du calque "creation"

Il contient :

- 2 formes Géométriques qui servent de bande fond pour les vidéos et les textes
- Un texte de description(*Text*)
- 2 images servant de bord d'image (gauche-droite)
- 3 images servant d'icônes pour l'ouverture de leur page respective
- 3 textes de description pour chacune des icônes

Les calques Image1, Image2, Image3 sont des calques "enfant" du calque "flash"

Chacun d'eux contient :

Une forme géométrique pour le fond de l'animation

Une frame embeddedObject

- Le calque Réalisation Audiovisuelle est un calque "enfant" du calque "creation"

Il contient :

- 2 formes Géométriques qui servent de bande fond pour les vidéos et les textes
- Un texte de description(*Text*)
- Une image servant de bord d'image (gauche)
- 4 images servant d'icônes pour l'ouverture de leur page respective
- 4 textes de description pour chacune des icônes

Les calques Video1, Video2, Video3, Video4 sont des calques "enfant" du calque "ae"

Chacun d'eux contient :

Une forme géométrique pour le fond de la video

Une frame htmlText

Licence

Cette contribution est publié sous la licence GPL:

Ce programme est un logiciel libre, vous pouvez le redistribuer et / ou le modifier selon les termes de la Licence Publique Générale GNU (GPL) telle que publiée par la Free Software Foundation; soit la version 2 de la Licence, ou (à votre choix) toute suite version.

Ce programme est distribué dans l'espoir qu'il sera utile, mais SANS AUCUNE GARANTIE: sans même la garantie implicite de COMMERCIALISATION ou D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER. Voir la Licence Publique Générale GNU pour plus de détails.

Pour lire la licence s'il vous plaît visitez <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>