



Introduction à SwishMax	Page 2
<b>I] L'interface</b>	Page 2
<b>II] Avant de commencer : S'approprier l'interface</b>	Page 3
<b>III] Création de notre première animation</b>	Page 4
1 - Création d'un texte	Page 5
2 - Animation d'un texte	Page 5
3 - Création d'un objet	Page 6
4 - Animation d'un objet	Page 7
<b>IV ] Construction d'une animation complexe : Menu de navigation</b>	Page 8
1 – Mise en place des éléments	Page 8
2 – Création des boutons	Page 8
3 – Effet sur les boutons : Utilisation des sprites	Page 9
4 – Animation des logos et boutons :	Page 10
<b>V] Premières notions de script</b>	Page 10
1 – Navigation : Création d'un lien HTML	Page 10
2 - Ajouter du son à l'animation	Page 11
<b>VI] Exportation de l'animation</b>	Page 12
1 – Paramètres du format SWF	Page 12
2 – Exportation au format SWF	Page 12
3 - Paramètres du format AVI	Page 13
4 – Exportation au format AVI	Page 13
<b>VII] Intégration de notre animation dans une page web</b>	
1 – Avec un éditeur HTML	Page 13
2 – Avec Dreamweaver ou GoLive	Page 13
<b>VIII] Références et liens</b>	Page 14
1 – Sites Internet	Page 14
2 – Les publications	Page 14

## Swish Max

Swish Max est un logiciel d'animation vectorielle basé sur la langage ActionScript.

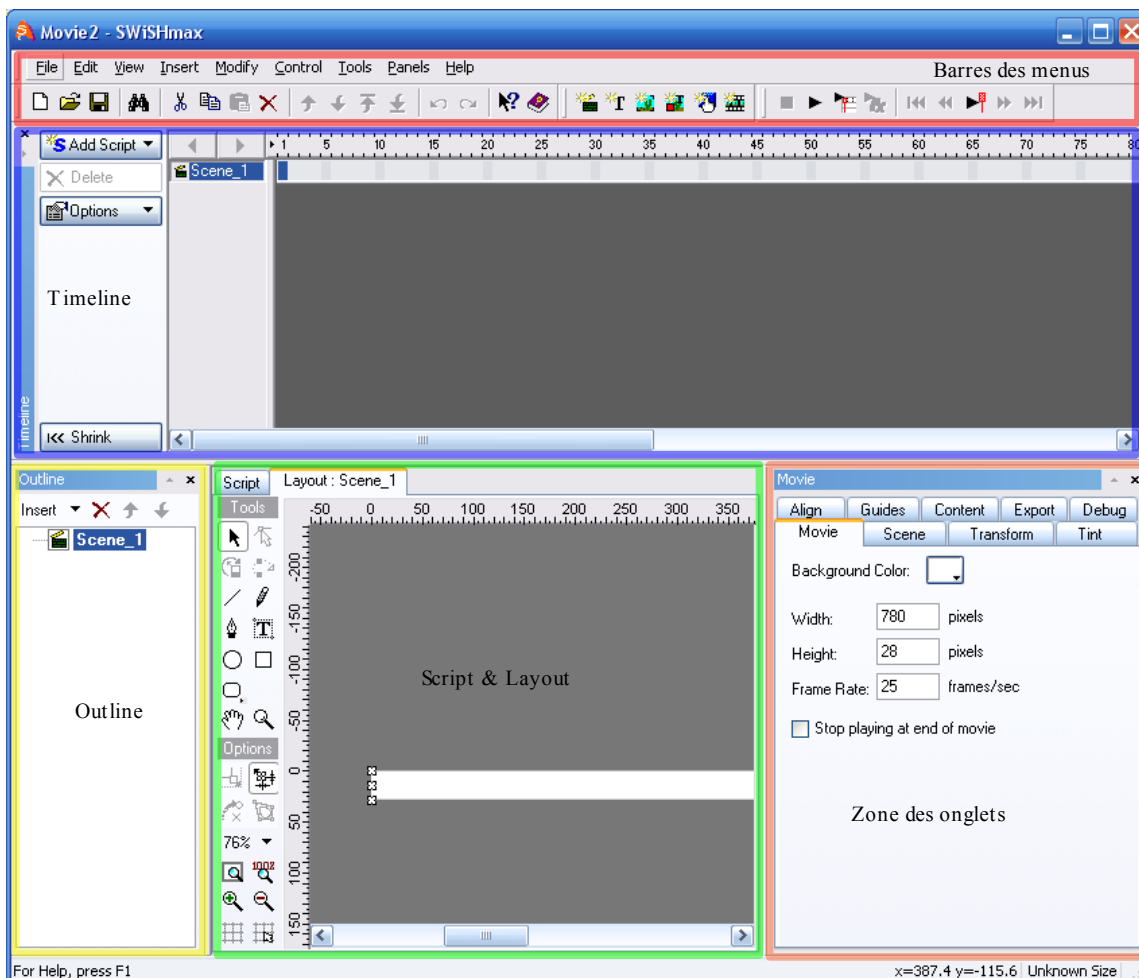
Site officiel : <http://www.swishzone.com> (démon à télécharger)

### I] L'interface :

- ◆ Démarrer Swish : Bouton démarrer -> tous les programmes -> SWISHmax
- ◆ Au premier lancement, le logiciel vous demande ce que vous voulez faire :
  - ◆ *Star a new empty movie* : Commencer une nouvelle animation.
  - ◆ *Start a new movie from a template* : Commencer une nouvelle animation à partir d'un modèle.
  - ◆ *Work on existing movie* : Continuer une animation déjà commencée.
  - ◆ *Work on the last movie you opened (C:/...)* : Travailler avec la dernière animation ouverte.



- ◆ L'interface de Swish :

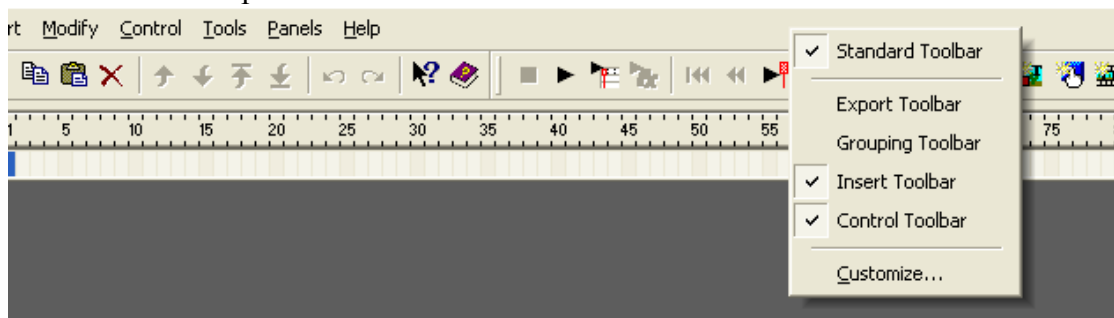


- ◆ La fenêtre de Swish se décompose en 5 zones paramétrables.
  - ◆ **Les barres de menu** : Accès au réglages et fonctions du logiciel.
  - ◆ **La timeline** : C'est une représentation graphique du défilement de l'animation à travers le temps.
  - ◆ **L'outline** : Représentation de la superposition des éléments de l'animation sous forme de calques.
  - ◆ **Script & Layout** :
    - ◆ Layout : Zone de travail avec aperçu.
    - ◆ Script : Interface de programmation ActionScript.
  - ◆ **Zones des onglets** : Regroupe les différents paramétrages (scène, objet, exportation...)

### III Avant de commencer : S'appropriier l'interface de SwishMax :

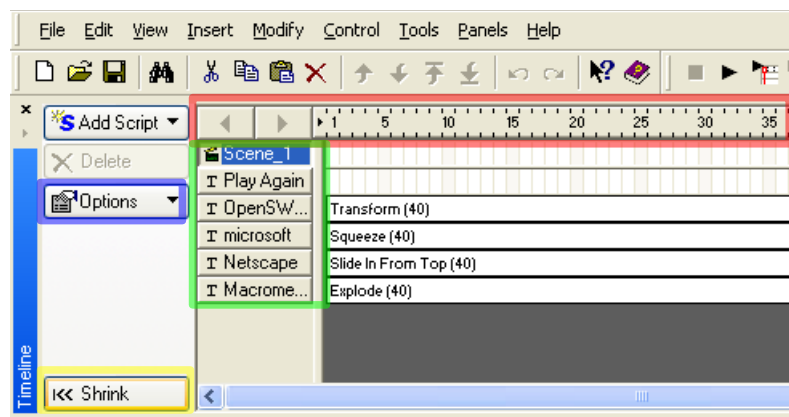
Comme tout logiciel de création, vous pouvez personnaliser l'interface de Swish afin de la rendre plus pratique et attractive :

- ◆ Afficher et déplacer les menus : Faire un clic droit dans la barre de menu. Ajouter ou enlever des menus. Les déplacer à la souris.

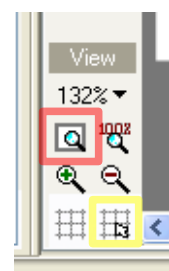


- ◆ Redimensionner la taille des différentes zones de travail : En mettant son curseur de souris à la limite de deux zones (curseur en double flèche) : Clic gauche maintenu et déplacer la souris.

- ◆ Dans la timeline sont visibles les éléments intégrés à l'animation. De gauche à droite, on lit le **défilement du temps divisé en frames**. De bas en haut, on constate l'**empilement des objets sous forme de couches ou calques**. En cliquant sur **Maximize buttons** (en bas à gauche de la timeline) on découvre le menu d'**options** qui permet de modifier l'apparence de la timeline et d'afficher le temps en secondes.

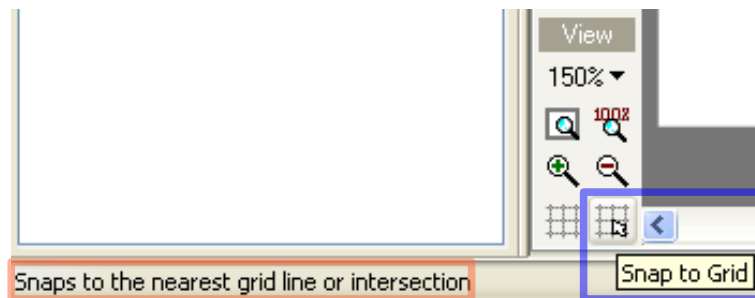


- ◆ Dans la fenêtre layout, la zone *View* permet d'adapter la scène à la taille de la fenêtre. Sont également disponibles les fonctions de zoom et l'affichage d'une grille sur la zone de travail. La fonction la plus utile est **Fit scene in window** qui permet d'adapter automatiquement la scène à la fenêtre.



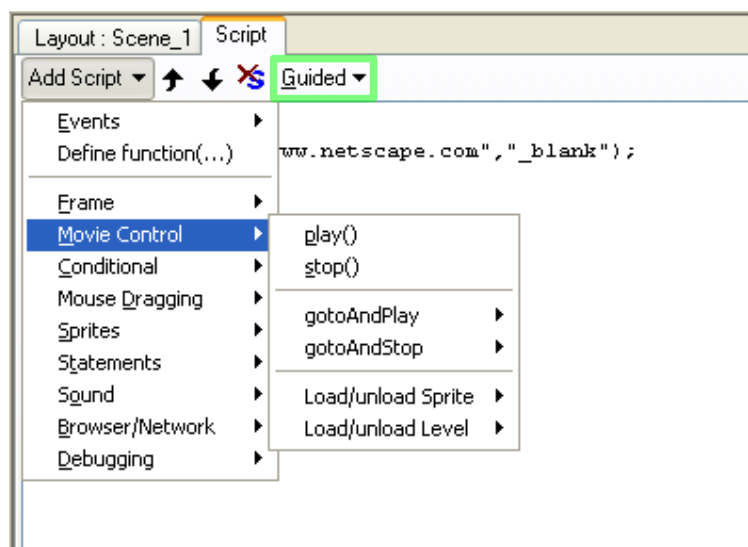
Le bouton **Snap to grid** permet de rendre la grille magnétique (les objets s'alignent automatiquement sur les lignes de la grille.)

NB : Lors du survole d'un élément avec le curseur de la souris, une **infobulle** apparaît et une **explication s'affiche à gauche dans la barre d'état**.



◆ 2 modes de travail sont disponibles dans la zone Script :

- ◆ **Guided** : Toutes les actions de programmation sont insérées automatiquement. Seules les variables sont paramétrables.
- ◆ **Expert** : Toutes les commandes de programmation doivent être tapées manuellement.



NB : Le langage de programmation est l'ActionScript.

- L'aspect de la zone des onglets change en fonction de l'objet sélectionné. Ex : Si vous travaillez avec un sprite, un nouvel onglet Sprite apparaît dans cette zone.

### III] Création de notre première animation :

- ◆ Définissez la taille de base de votre animation : Dans la zone des onglets, sélectionnez l'onglet **Movie**. Remplissez les champs **Width** (largeur) et **Height** (hauteur) comme ci contre (valeur en pixels) :
- ◆ Choisissez une couleur de fond avec l'option **background color**.
- ◆ Réglez le nombre d'images par seconde de votre animation grâce à l'option **frame rate**.

NB : Une vidéo classique se compose en générale de 25 images par seconde. Plus le frame rate est élevé (dans une certaine limite), plus l'animation sera fluide mais plus le fichier final sera lourd. A l'inverse, plus le frame rate est bas, plus l'animation sera saccadée mais plus le fichier final sera léger.

- ◆ Si la case « Stop playing at end of movie » est cochée, l'animation s'arrêtera au dernier frame. Sinon, elle tournera en boucle.



## 1 – Création d'un texte :

- ◆ Insérez un texte : Dans la zone layout, cliquez sur le **bouton T**. Tracez une zone de texte : « cliquer-glisser » Dans la zone des onglets, tapez un texte.



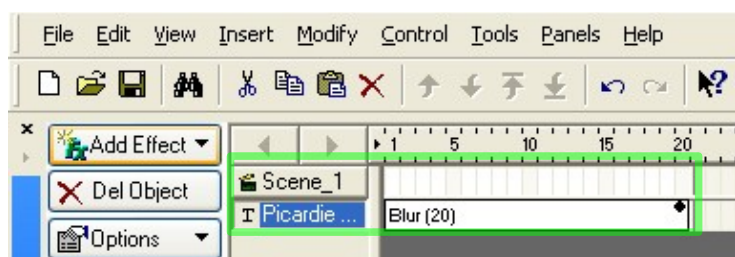
### ◆ Les options de mise en forme :

- ◆ La police : Par défaut Arial. Un aperçu est disponible pour chaque police.
- ◆ La taille.
- ◆ La couleur.
- ◆ Le type de police : Vectorielle, police utilisateur, vectorielle avec alignement au pixel, police en pixel (léger et fort).
- ◆ Gras, italique.
- ◆ Justification du texte.
- ◆ Direction du texte.
- ◆ Insertion d'un caractère spécial.

## 2 – Animation d'un texte :

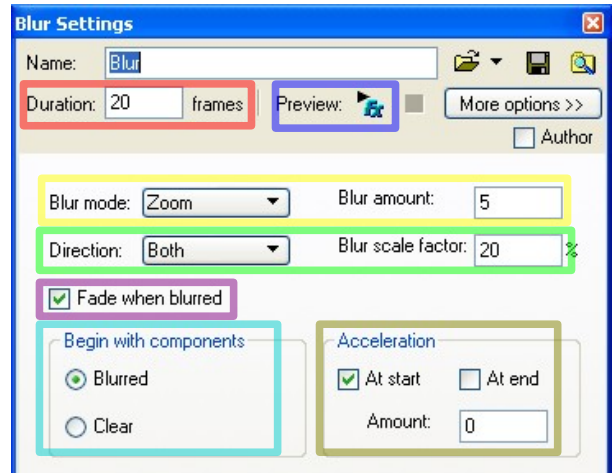
- ◆ Application d'un effet au texte : SwishMax propose des effets pré-réglés disponibles en cliquant, dans la barre de menu, sur insert -> effet -> Choix de l'effet. Ils sont classés en plusieurs catégories (Apparition, disparition, boucle, etc.)

- ◆ Pour l'exercice, choisir l'effet « Blur ».
- ◆ En cliquant sur le bouton lecture, on visionne l'effet.
- ◆ On peut constater, dans la timeline, qu'il apparaît sous la forme d'un



**rectangle d'une longueur de 20 frames.** Pour accélérer ou ralentir l'effet, il suffit de modifier la taille de ce rectangle.

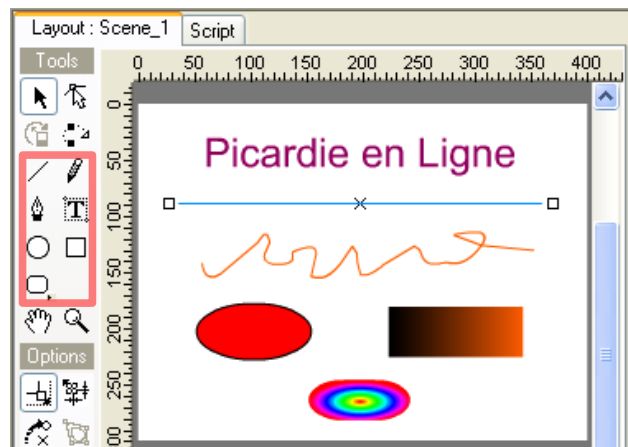
- ◆ En double cliquant sur l'effet, une fenêtre de réglage s'affiche :
  - ◆ **Duration** : durée de l'effet en frame.
  - ◆ **Preview** : Lire l'effet.
  - ◆ **Blur mode et blur amount**: (valable pour cet effet) : Choix du mode et du nombre d'images qui composera l'effet.
  - ◆ **Direction et blur scale factor** : Direction et échelle de l'effet.
  - ◆ **Fade when blurred** : Si l'option est cochée, l'effet Blur disparaîtra en fondu.
  - ◆ L'effet **Begin with components** : Sens de l'effet : apparition ou disparition.
  - ◆ **Acceleration** : Paramétrer l'impression de vitesse au début ou à la fin de l'effet.

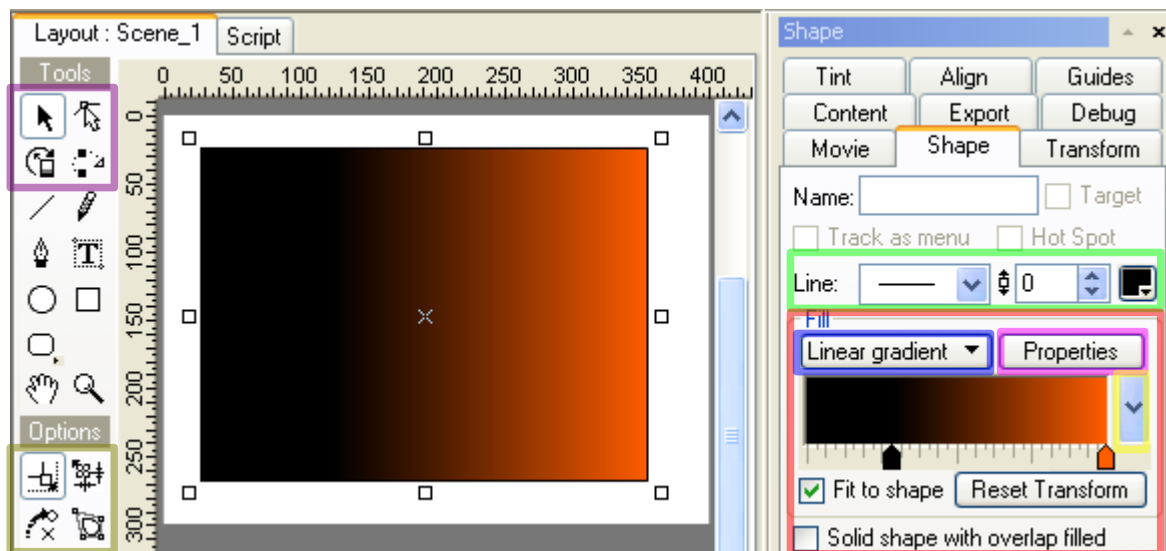


### 3 – Création d'un objet :

Il est possible d'insérer des formes dans notre animation grâce aux **outils disponibles dans la zone Tools du Layout**.

- ◆ Line (ligne) crée des lignes droites.
- ◆ Pencil : Le crayon permet de dessiner des lignes à la souris.
- ◆ Bezier : Pour tracer des courbes de Bézier.
- ◆ Ellipse, Rectangle et Autoshape permettent de créer des formes prédéfinies.
- ◆ Propriété de la forme automatique : onglet Shape (zone des onglets)
  - ◆ **Zone Line** : Permet de définir le type de ligne, son épaisseur et sa couleur.
  - ◆ **Zone Fil** : Permet de choisir le type de remplissage de la forme automatique.
    - ◆ **Linear gradient** :
      - ◆ None : Vide.
      - ◆ Solid : Couleur uni.
      - ◆ Linear gradient : Dégradé linéaire.
      - ◆ Radial gradient : Dégradé circulaire.
      - ◆ Tiled image : Image en mosaïque.
      - ◆ Clipped image : Image unique.

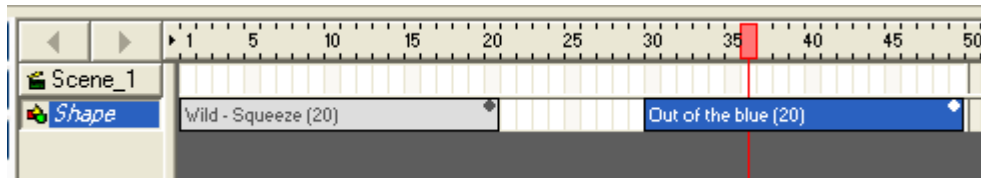




- ◆ **Propriétés** : Éditer les options du remplissage.
- ◆ **La flèche bleue** (à droite de la zone couleurs) donne accès aux remplissages prédéfinies. On peut personnaliser les dégradés en bougeant les curseurs situés sous la zone.
- ◆ **Fit to shape** : Adapter le remplissage à la forme automatique.
  
- ◆ **Tools (zone layout)** :
  - ◆ Outil sélection : Permet de déplacer et/ou redimensionner l'élément sélectionné.
  - ◆ Reshape : Modifier la forme d'un objet en ajoutant, supprimant ou modifiant les vertex (points des contours).
  - ◆ Fill transform (remplissage obligatoire) : Modifier le remplissage sans transformer l'objet.
  - ◆ Motion path : Créer un chemin de mouvement que la forme suivra.  
NB : Le champ « speed » permet de régler la vitesse de déplacement en pixel par frame. Une fois l'animation créée, la progression est visible dans la timeline.
- ◆ **Options des outils du layout** :
  - ◆ Scale or stretch (option par défaut) : Modifier la taille de l'objet en utilisant les poignées.
  - ◆ Resize : Changer la taille de l'objet ou de la zone de texte sans modifier l'épaisseur du contour de l'objet ou du texte.
  - ◆ Rotate : Appliquer une rotation à l'objet.
  - ◆ Distorte transformation : Modifier l'objet complet grâce aux poignées.

#### 4 – Animation d'un objet :

- ◆ Pour appliquer un effet à un objet, il faut procéder de la même façon que pour un texte : dans la barre de menu, cliquez sur insert -> effect -> appear into position -> wild – squeeze (Effet d'apparition).
- ◆ Pour insérer un 2ème effet, faire un clic droit, dans la timeline, sur le frame du début de l'effet, dans la piste de l'objet -> disappear from position -> out of the blue (Effet de disparition).

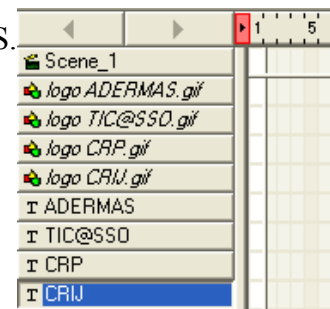
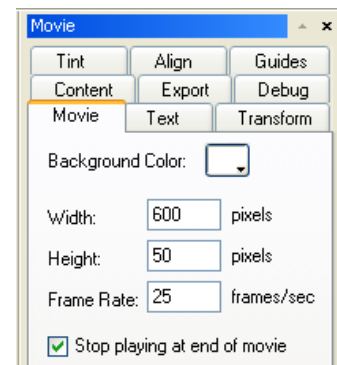


NB : Il est possible, par un glisser déposer sur l'effet, dans la timeline, de le déplacer dans le temps.

#### **IV | Construction d'une animation complexe : Menu de navigation**

##### 1 – Mise en place des éléments :

- ◆ Paramètres de l'animation (onglet « Movie ») :
  - ◆ Background color : blanc
  - ◆ Width : 600
  - ◆ Height : 50
  - ◆ Frame Rate : 25
  - ◆ Cocher la case « Stop playing at end of movie »
- ◆ Insérer les logos du CRIJ, du Conseil Régional de Picardie, de l'Adermas et de Tic@sso : Dans la barre de menu -> Insert -> Image. Sélectionner les 4 logos (dossier « Mes images ») -> Ouvrir.
- ◆ Créer 4 zones de texte : CRIJ, CRP, TIC@SSO, ADERMAS. Définir les paramètres de texte dans l'onglet « Text »
  - ◆ Police : Comic sans MS
  - ◆ Taille : 20
  - ◆ Couleur : orange
  - ◆ Font type (Type de police) : Vector font
  - ◆ Gras, centré



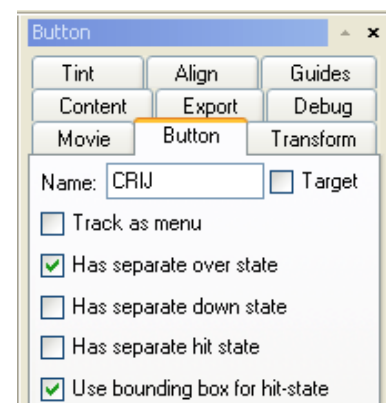
NB : De bas en haut, en constate l'empilement des objets sous forme de couches ou calques.



##### 2 – Création des boutons :

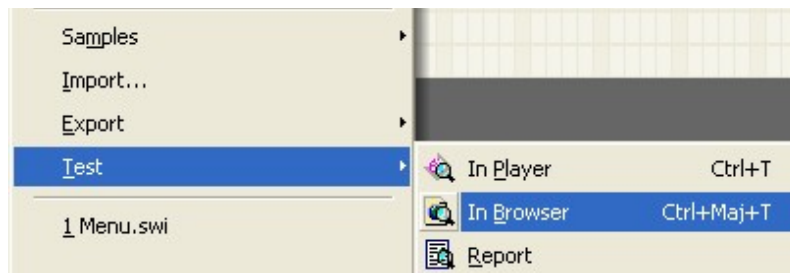
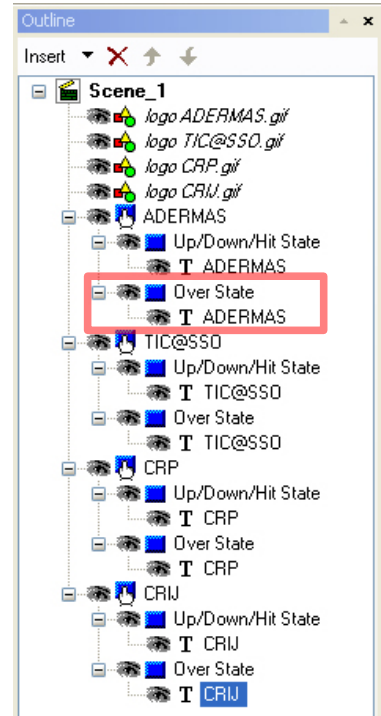
Pour que du texte se comporte comme un bouton ayant plusieurs états en fonction de la position du curseur de souris, il faut le convertir en bouton :

- ◆ Faire un clic droit sur le texte CRIJ dans la zone outline -> convert -> convert to button.
- ◆ Dans l'onglet Button :
  - ◆ Name : CRIJ
  - ◆ Has separate over state : le texte aura un aspect différent (à définir) quand il sera survolé par la souris.





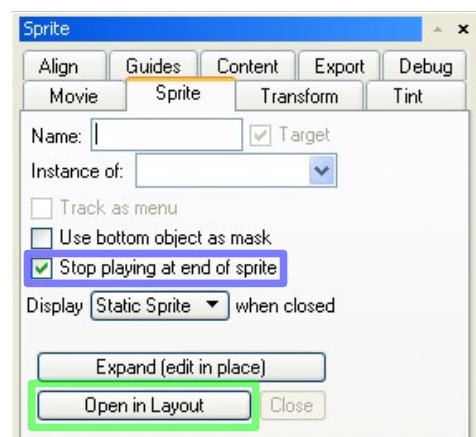
- ◆ Répéter les opérations pour les textes « CRP », « TIC@SSO » et « ADERMAS »
- ◆ **Développer l'arborescence des boutons dans la zone outline** et modifier la couleur du texte (onglet text) de l'état overstate pour chaque bouton.
- ◆ Effectuer une première sauvegarde de notre travail : File -> Save. Choisir l'emplacement et le nom de notre projet SwishMax.  
NB : L'enregistrement des projets se fait uniquement au format .swi, mais SwishMax peut exporter l'animation sous différents formats.
- ◆ Pour tester notre première animation dans SwishMax, cliquez sur « play movie » (flèche de lecture) dans la barre des menus. Un survol du texte du menu par le curseur de souris change la couleur de celui-ci.  
NB : Pensez à arrêter l'animation en appuyant sur le bouton « stop ».
- ◆ Il est également possible de tester l'animation dans le lecteur flash et dans le navigateur. Pour ce faire, dans la barre de menu : File -> Test -> in player (lecteur) / in browser (navigateur).



### 3 – Effet sur les boutons : Utilisation des sprites

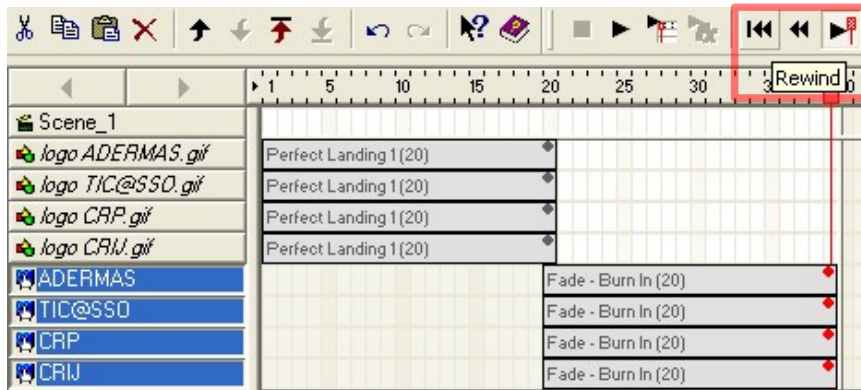
Le sprite est une animation dans l'animation. Un sprite est utilisé pour créer des animations et des effets indépendamment de la timeline.

- ◆ Création du sprite : Dans l'outline, après développement de la partie overstate d'un bouton, faire un clic droit sur le texte -> convert -> convert to sprite.
- ◆ En sélectionnant l'état « Sprite » dans l'outline, un onglet Sprite apparaît dans la zone des onglets. **Cliquez sur le bouton Open in layout pour l'éditer.**
- ◆ Dans la timeline du sprite, appliquez un effet en boucle (voir paragraphe *Animation d'un texte*). Choisir l'effet 3D Corkscrew dans la catégorie Looping continuously.  
NB : Pour que l'effet tourne en boucle, décochez la case **Stop playing at end of sprite**.
- ◆ Fermer le sprite en cliquant sur le bouton « Close ».
- ◆ Testez l'animation, puis appliquez ces opérations aux autres boutons. N'oubliez pas de sauvegarder !



#### 4 – Animation des logos et boutons :

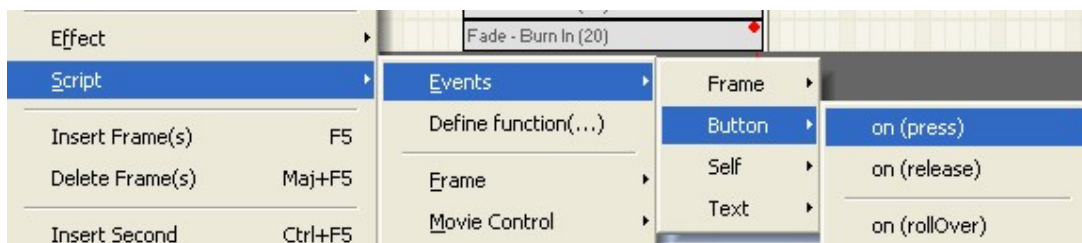
- ◆ Assurez vous que la barre de lecture est au début de l'animation. Pour s'en assurer, cliquez sur le **bouton Rewind** (barre des menus). Puis, dans la zone timeline, sélectionnez les 4 logos en maintenant la touche shift gauche enfoncée et insérez l'effet Perfect landing (Appear into position).
- ◆ De la même manière, sélectionnez les 4 boutons et leur appliquer l'effet Fade – Burn In (Appear into position).
- ◆ Testez et enregistrez votre animation.



### V] Premières notions de script

#### 1 – Navigation : Création d'un lien HTML :

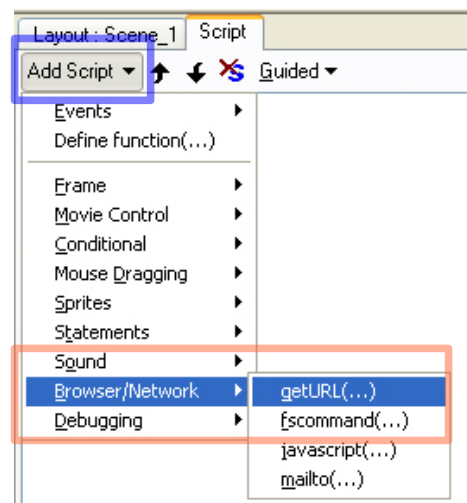
- ◆ Sélectionner le bouton « CRIJ » dans la partie outline.
- ◆ Dans le menu Insert, choisissez -> Script -> Events -> Button -> on (press).



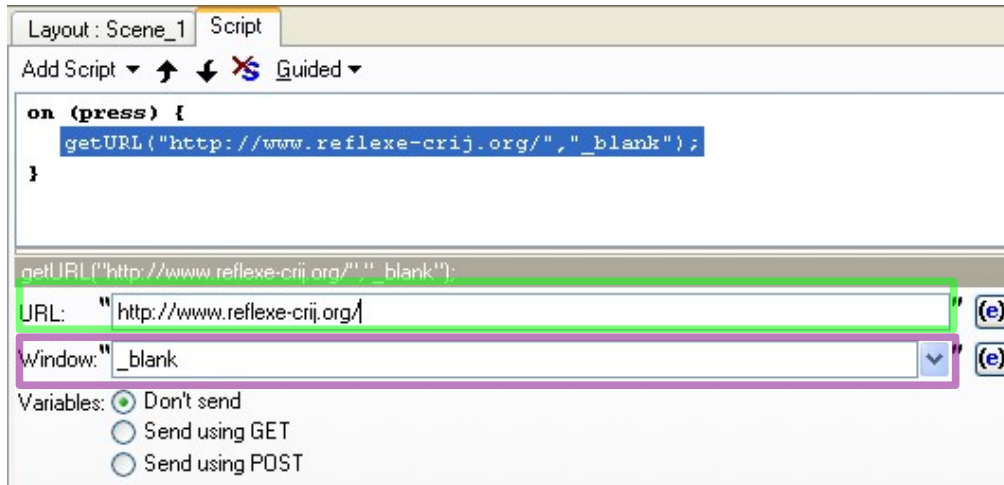
On prépare (Events) le bouton (Button) à réagir à un clic de souris (on press). A la place de la zone layout, apparaît la zone script qui va nous permettre de d'organiser les différents scripts liés à l'animation.

NB : Dans la partie supérieure gauche de la zone script, **un menu déroulant** permet également d'insérer des fragments de script prédéfinis.

- ◆ Nous associons, à l'évènement « On press », une ouverture d'URL par le navigateur : **Add script -> Browser/Network -> getURL (...)**



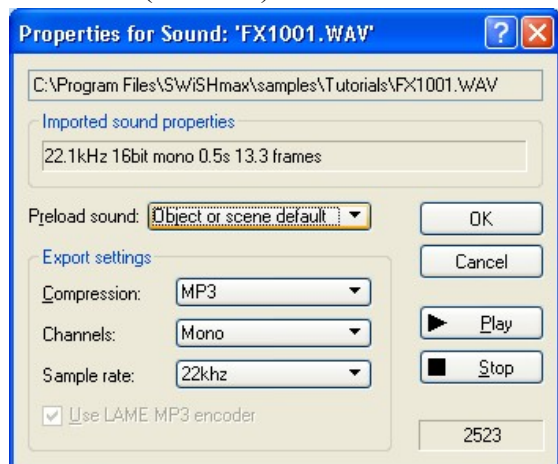
- ◆ Dans le **champ URL**, indiquer l'adresse du site correspondant au lien. Pour le bouton CRIJ, mettre l'adresse : <http://www.reflexe-crij.org>.
  - ◆ Le **champ window** permet de définir la fenêtre cible du lien :
    - ◆ Self : identique
    - ◆ Blank : nouvelle fenêtre
    - ◆ Parent : fenêtre qui englobe celle dans laquelle on se trouve (jeu de cadres)
    - ◆ Top : fenêtre du plus haut niveau (celle qui contient tous les cadres)
- Pour l'exercice, choisir l'option « blank » (nouvelle fenêtre)



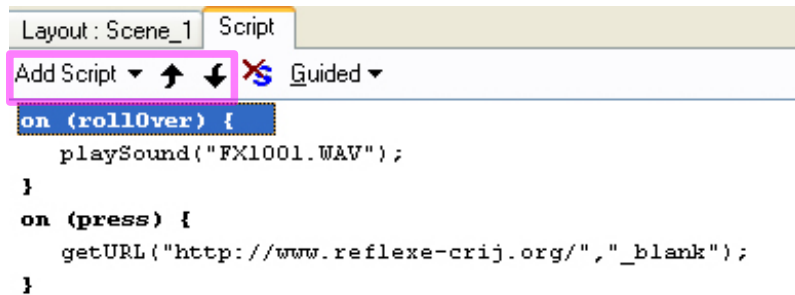
- ◆ Appliquez aux autres boutons les adresses URL suivantes (champ Window : blank) :
  - ◆ CRP : <http://www.cr-picardie.fr>
  - ◆ TIC@SSO : <http://www.ticasso.fr>
  - ◆ ADERMAS : <http://www.adermas.com>
- ◆ Testez et enregistrez votre animation.

## 2 – Ajouter du son à l'animation :

- ◆ Sur le bouton CRIJ -> Add script -> Events -> Button -> on(rollOver).  
On prépare (Events) le bouton (Button) à réagir au survol de la souris (on rollOver).
- ◆ Add script -> Sound -> playSound.  
Nous associons, à l'évènement « on rollOver », la lecture d'un son.
- ◆ Cliquez sur le bouton « Import » de la zone script (layout) pour importer le son depuis C:\ProgramFiles\SWiSHmax\samples\Tutorials\FX1001.WAV.
- ◆ En cliquant sur le bouton « propriétés », la fenêtre des paramètres du son s'affiche. Les différents réglages permettent de varier sa qualité et d'alléger ainsi l'animation finale.
- ◆ Appliquez le son aux autres boutons.
- ◆ Testez et enregistrez votre animation.



NB : Quand un objet comporte plusieurs script, il est important de les hiérarchiser pour définir l'ordre dans lequel ils vont être interprétés. Pour ce faire, utiliser les **flèches haut et bas** situées à droite du bouton « Add Script » de la zone script (layout). Dans notre exercice, il est plus judicieux de mettre la fonction on rollOver avant la fonction on press (on survole le bouton avant de cliquer).



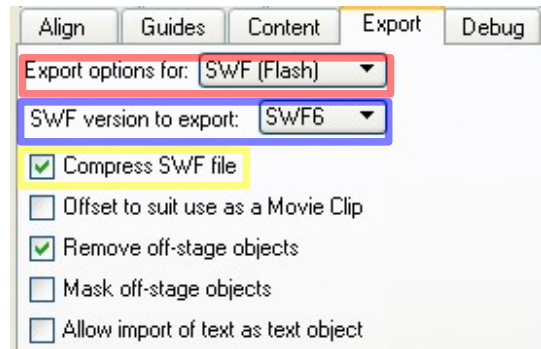
NB : Toute erreur de script est signalé dans l'onglet « debug » (zone des onglets)

## VI] Exportation de l'animation :

Une fois l'animation terminée, testée, et fonctionnelle, il nous faut l'exporter au format adéquat.

### 1 – Paramètres du format SWF (Flash) :

- ◆ L'onglet « export » de la zone des onglets regroupe les paramètres d'exportation pour chaque format disponible.
  - ◆ **Export options for** permet de choisir le format d'exportation à paramétrer. Pour l'exercice, choisir le format SWF (flash).
  - ◆ **SWF version to export** : version du format SWF à exporter (version minimum du flash player requise pour lire l'animation). Pour l'exercice, choisir SWF6.
  - ◆ Cochez l'option « **Compress SWF file** » afin de réduire le poids de l'animation finale (uniquement disponible à partir du format SWF6)

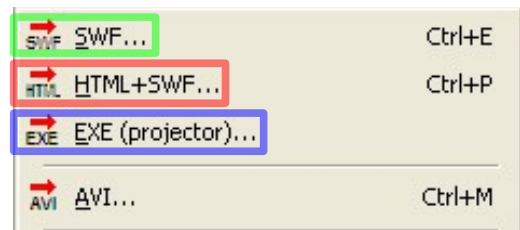


### 2 – Exportation au format SWF (Flash) :

- ◆ Pour exporter notre animation : **File -> Export -> SWF**.
- ◆ Pour l'exercice, enregistrez l'animation sur le bureau avec le nom « menu »

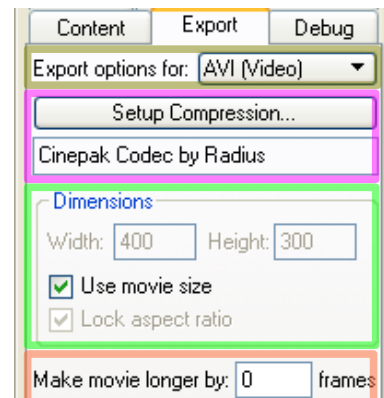
NB : Le **format HTML+SWF** permet d'exporter, en plus de l'animation au format SWF, une page web modifiable avec un éditeur HTML et incluant l'animation.

Le **format EXE (projector)** est également disponible. Il permet d'exporter au format SWF en incluant le flash player et de rendre l'animation autonome. Mais il alourdi fortement le fichier exporté.



### 3 – Paramètres du format AVI (Vidéo) :

- ◆ Utiliser le menu « **export options for** » pour afficher les options d'exportation au format AVI.
- ◆ Le bouton « **Setup Compression** » permet de choisir et paramétrer le codec de compression vidéo parmi ceux installés sur la machine.  
Pour l'exercice, choisir le Codec Cinepak codec by radius.
- ◆ Dans la **zone dimension**, il est possible de conserver les valeurs de l'animation initial (Use movie size) ou de spécifier manuellement une nouvelle taille (Width & Height).  
La case « Lock aspect ratio » permet de conserver le rapport hauteur – largeur en modifiant la taille.
- ◆ L'option « Make movie longer by ... » permet de rajouter des frames à la fin d'une animation pour éviter qu'elle ne s'arrête trop brutalement.



### 4 – Exportation au format AVI :

- ◆ Pour exporter l'animation au format AVI : File -> Export -> AVI.
- ◆ Pour l'exercice, enregistrez l'animation sur le bureau avec le nom « menu »

## VIII Intégration de notre animation dans une page web :

### 1 – Avec un éditeur HTML (FrontPage, NVU, etc.) :

Dans les éditeurs HTML, l'intégration de l'animation flash se fait en insérant la balise object qu'il suffit de copier coller depuis le code source du fichier généré par Swish (voir *exportation au format SWF*) :

```
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
  codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0,79,0"
  id="Movie1" width="600" height="50">

  <param name="movie" value="menu.swf">
  <param name="bgcolor" value="#FFFFFF">
  <param name="quality" value="high">
  <param name="allowscriptaccess" value="samedomain">

  <embed type="application/x-shockwave-flash"
  pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer"
  width="600" height="50"
  name="menu" src="menu.swf"
  bgcolor="#FFFFFF" quality="high"
  swLiveConnect="true" allowScriptAccess="samedomain">
  </embed>

</object>
```

NB : Un site Internet propose un générateur de code HTML permettant d'intégrer une animation flash à une page web.

[http://www.service-webmaster.fr/page-generateur\\_flash.html](http://www.service-webmaster.fr/page-generateur_flash.html)

NB : Sur le site SwishZone, un tutoriel en anglais explique l'intégration d'une animation flash dans FrontPage 2002 :

[http://www.swishzone.com/index.php?area=resources&tab=tutorials&do=page&action=detailed&link\\_id=129](http://www.swishzone.com/index.php?area=resources&tab=tutorials&do=page&action=detailed&link_id=129)

## 2 – Avec Dreamweaver ou GoLive :

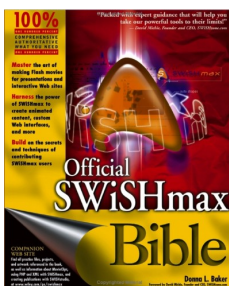
- ◆ Dreamweaver : Dans votre page, cliquez à l'emplacement où vous voulez insérer votre animation : Insertion -> Médias -> Flash.
- ◆ GoLive : Sélectionnez le panneau objet standard, faire un double clic sur l'icône SWF. Dans la fenêtre inspecteur, cliquez sur le dossier pour aller chercher le fichier de l'animation.

## VIII] Références et liens :

### 1 – Sites Internet :

Swish Zone (fr & en)	<a href="http://www.swishzone.com">www.swishzone.com</a>	Site officiel du logiciel SwishMax. Présentation des produits, téléchargement, tutoriels
Savoir mieux (fr)	<a href="http://www.swish.fr">www.swish.fr</a>	Swish en français. Téléchargement et achat des logiciels Swish en français.
Swish tutorial (en)	<a href="http://www.swish-tutorials.com">www.swish-tutorials.com</a>	Tutoriels et composants à télécharger (Sons, police, effets, jeux, pré-loader, etc.)
SwishMax tutorials (en)	<a href="http://www.swishmaxtutorials.com">www.swishmaxtutorials.com</a>	Tutoriels et exemples.
Swish-db (en)	<a href="http://www.swish-db.com">www.swish-db.com</a>	Tutoriels, exemples, polices, effets, sites.
Flash kit (en)	<a href="http://www.flashkit.com">www.flashkit.com</a>	Site orienté flash avec explication d'actionsript
Flash France (fr)	<a href="http://www.flash-france.com">www.flash-france.com</a>	En français !
Flas advisor (en)	<a href="http://www.flashadvisor.com">www.flashadvisor.com</a>	Ressources pour flash.
L'editeur javascript (fr)	<a href="http://www.editeurjavascript.com">www.editeurjavascript.com</a>	Editer et télécharger du javascript.

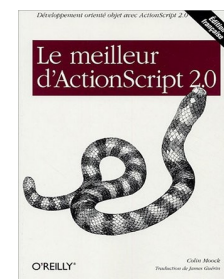
### 2 – Les publications :



Bible officielle de SwishMax  
par Donna L Baker



Action script 2.0  
Le dico référence  
Campus presse



Le meilleur d'Action script 2.0  
Colin Moock  
O'Reilly

Support réalisé par Yoann Barboux (ADERMAS) & Xavier Canniot (TICASSO)