

Index :

PREMIERE UTILISATION DE PANORAMIDE	2
CONFIGURATION MINIMALE REQUISE	2
INSTALLATION	2
DEBLOCAGE DU LOGICIEL	2
POUR REALISER VOTRE PREMIERE ANIMATION :	4
LES FONCTIONNALITES DE PANORAMIDE	8
COMMENT PHOTOGRAPHER ?	8
L'ECRAN PRINCIPAL	10
LA BARRE D'ICONE	13
L'ECRAN BASE DE DONNEES	15
ECRAN DE CHOIX DU FORMAT	17
REGLAGE DU DEFILEMENT	19
ECRAN DE DEFINITION DES ZONES CLICABLES	20
ECRAN D'ASSOCIATION (DONNEES<>ANIMATIONS)	22
ECRAN DE CONFIGURATION DU CLIENT FTP INTERNE	23
CHOIX DU MODELE POUR LA GENERATION D'UNE ANIMATION	25
PROBLEMES ET SOLUTIONS	27
CONTACT	29

IMPRIME PAR KI SOLUTIONS – JANVIER 2003

PREMIERE UTILISATION DE PANORAMIDE

Configuration minimale requise

- PC avec Windows 9x, NT, 2000, XP
- Navigateur web (Internet Explorer ou Netscape) à partir de la version 3.0
- activation des fonctions Java de votre navigateur web.
- 20 Mb d'espace libre sur votre disque dur.

Installation

- 1 - Insérez votre CD dans le lecteur
- 2 - L'assistant d'installation démarre seul (sinon double-cliquez sur le fichier setup.exe que vous trouverez sur le CD-Rom)
- 3 - Choisissez votre langue d'installation.
- 4 - Suivez les indications du programme d'installation.
- 5 - Panoramide est installé.

Déblocage du logiciel

Après 15 utilisations de Panoramide, le programme se bloque. Pour continuer à utiliser le logiciel et le débloquent définitivement il faut saisir la « clé de déblocage » (c.a.d un code) correspondant à votre installation. Pour obtenir cette clé de déblocage procédez comme suit :

1. Installez le logiciel Panoramide
2. Notez le « numéro de série unique » fourni par le logiciel APRES son installation.
3. Inscrivez ce numéro de série sur le formulaire de demande de clé de déblocage, ci-joint.

4. Retournez-nous le formulaire de demande de clé de déblocage + une preuve d'achat (copie facture ou ticket de caisse) aux coordonnées suivantes :

Fax:	+33 / (0)4/ 66 35 33 35
courrier:	Panoramide c/o Ki Solutions Group s.a.r.l 41, rue du Cantonnat 30670 Aigues-Vives France

5. Vous recevrez votre clé de déblocage par retour de courrier (de fax ou de poste électronique).

6. Saisissez votre clé de déblocage et confirmez.

7. Panoramide est définitivement débloqué et utilisable sans restrictions.

A NOTER !

L'achat du logiciel Panoramide en version CD-Rom comprend la fourniture d'une clé de déblocage. L'envoi d'une clé de déblocage est donc gratuit.

Chaque clé de déblocage correspond à un nr. de série unique qui est propre à chaque ordinateur.

Par conséquent, si vous souhaitez installer Panoramide sur plusieurs ordinateurs vous pouvez utiliser le CD-Rom en votre possession mais il vous faudra acheter d'autres clés de déblocage (voir le formulaire ci-joint ou notre site web www.panoramide.com).

En cas de questions pour l'installation ou pour l'achat de clés de déblocage supplémentaires :

- > Web www.panoramide.com, rubrique « aide »
- > E-mail à helpdesk@panoramide.com
- > par téléphone au +33/ (0)4/ 66.35.35.35
(jours ouvrés de 9h30-12h / 14h – 18h)*

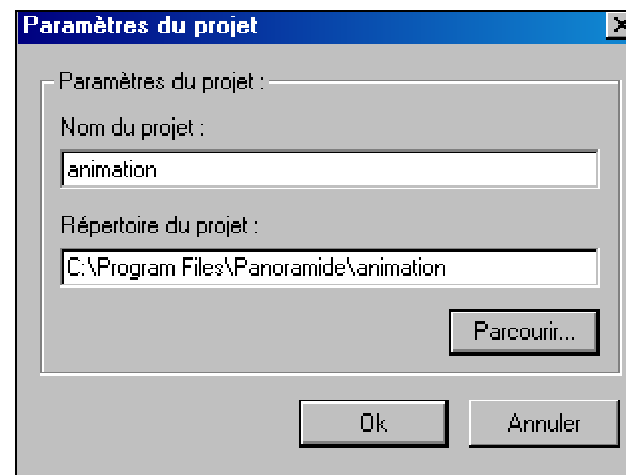
* En dehors des questions commerciales ou de problèmes liés à l'installation du logiciel, l'assistance téléphonique n'est accessible qu'aux utilisateurs ayant souscrit un contrat de maintenance.

Pour réaliser votre première animation :

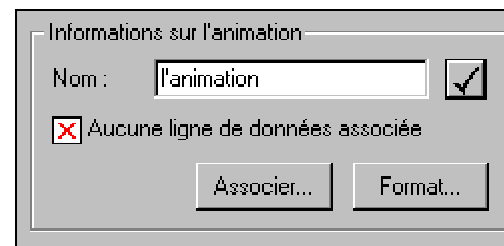
1. Photographiez un paysage, un local, une personne ou un objet de votre choix (pour plus de détails voir le chapitre « Comment photographier ? »).

2. Copiez les photos de votre appareil numérique vers votre ordinateur (ou scannez-les si c'est un tirage papier). Convertissez vos images au format .jpg

3. Lancez le logiciel Panoramide et créez un nouveau projet (voir écran ci-dessous). Un « projet » peut contenir plusieurs « animations ».



4. Donnez un nom à votre animation. Confirmez en appuyant sur la touche « enter » (=retour chariot).



5. Précisez si votre animation est de type „3D“ (pour les objets et les personnes) ou „Panorama“ (pour les lieux et les paysages).

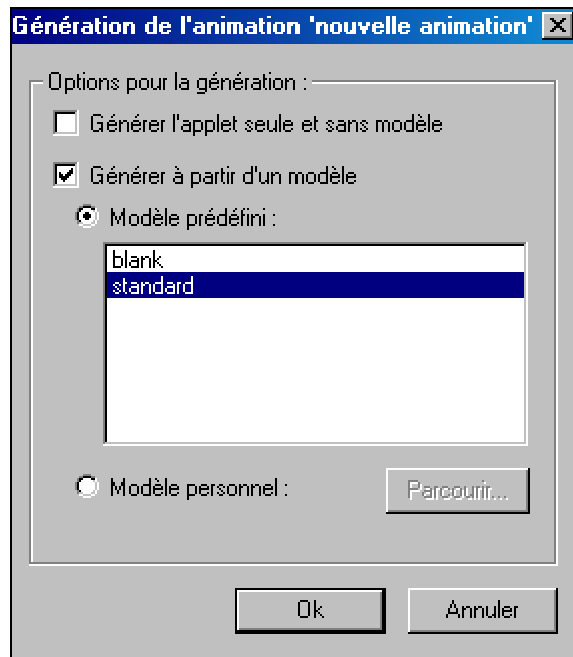
6. Cliquez sur le symbole « + » et choisissez les photos que vous voulez utiliser pour votre animation. Une fois les photos importées dans Panoramide, ordonnez-les en utilisant les flèches « montantes et descendantes » (cliquez préalablement sur l'image que vous voulez re-classer).

Nom de l'image	Poids	Zones		

+
-

7. Cliquez sur le bouton „Format“, puis choisissez la taille en pixels que vous souhaitez donner aux images de votre animation.

8. Dans le menu „Fichier/Générer une animation“ choisissez le modèle de votre page HTML d'animation.



9. Cliquez sur le bouton „OK“. Panoramide génère votre animation. Répondez « oui » à la question « voulez-vous consulter ce répertoire ? »

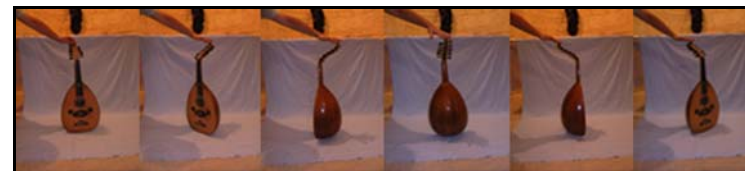
10. Double-cliquez sur la page .html générée par Panoramide. La page de votre animation apparaît dans votre navigateur web.

Pour plus de détails sur les fonctions de Panoramide, consultez les chapitres qui suivent.

LES FONCTIONNALITES DE PANORAMIDE

Comment photographier ?

1. Photographier des objets ou des personnes pour une animation 3D



Placez l'objet ou la personne au centre de votre prise de vue. Deux manières de procéder: Soit vous faites tourner l'objet (ou la personne) sur lui-même et vous prenez une photo de chacune de ses positions (voir exemple ci-dessus) soit c'est vous qui tournez autour du sujet et vous le prenez en photo sous chaque angle. Pour un effet 3D réaliste et fluide prenez environ une douzaine d'images du sujet et maintenez le sujet bien au centre de votre prise de vue.

Pour vous faciliter le détourage ultérieur de l'image (avec n'importe quel logiciel de traitement d'image), essayez si possible de placer l'objet à animer sur un fond uni d'une couleur qui n'est pas présente dans le sujet que vous photographiez. Pour donner l'impression que l'objet est sur un fond transparent, il vous suffira ensuite de remplacer l'arrière plan détourné par une couleur unie de même teinte que celle de votre page web.

2. Photographier des paysages ou des lieux (pièces d'habitation, etc.)



Placez-vous au centre du lieu ou du paysage que vous voulez animer. Pivotez ensuite sur vous-même en prenant vos photos de manière à reconstituer l'ensemble du paysage ou du lieu autour de vous (vous pouvez aussi vous contenter de ne prendre qu'une partie du paysage). Pour une bonne fluidité de votre animation pensez à conserver le même plan de prise de vue (placez votre appareil sur un trépied pour vous aider) et à faire en sorte que chaque image "chevauche" une portion de l'image précédente.

3. Photographier pour créer un diaporama

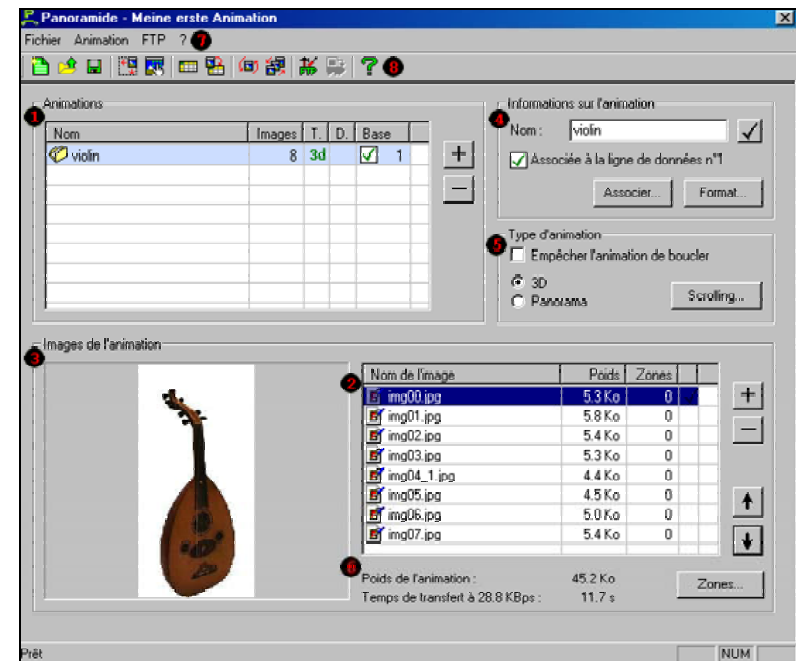


Aucune technique de prise de vue particulière n'est requise. Vous pouvez utiliser n'importe quelle série d'image (au format .jpg)

4. Photographier pour créer une visite Virtuelle

Une visite virtuelle est en fait l'assemblage de différentes animations panoramiques reliées entre elles par les liens contenu dans les zones réactives que vous créez. Pour plus de détails, voir les rubriques concernant les animations panoramiques et l'utilisation des zones réactives.

L'écran principal



1 Liste des animations

Cette liste contient les animations qui composent le projet en cours. Pour chaque animation est indiqué, dans l'ordre :

- Le nom de l'animation
- Le nombre d'images qui la composent
- Le type de l'animation (Panorama ou 3D)

La ligne de données associée s'il y en a une animation en cours apparaît surlignée en bleu clair. Les boutons '+' et '-' permettent d'ajouter ou de supprimer des animations et il suffit d'un clic pour changer l'animation en cours.

2 Liste des images

Cette liste recense toutes les images qui composent l'animation en cours. Pour chaque image apparaît, dans l'ordre :

- Le nom du fichier image
- Le poids une fois compressée au format en cours

Le nombre de zones clicables associées uniquement à cette image
L'image en cours (qui apparaît dans l'aperçu) est surlignée en bleu clair et cochée. Les boutons '+' et '-' permettent d'insérer ou de supprimer des images de l'animation et il suffit d'un clic pour changer l'image en cours. Les boutons de flèches permettent de déplacer une ou plusieurs images dans la liste.

Vous pouvez insérer des images au format JPEG ici grâce à un simple glisser-déposer. L'ordre des images est observé de haut en bas (la première image de l'animation est donc en haut, la dernière en bas).

3 Aperçu de l'image en cours

A cet endroit apparaît l'image actuellement sélectionnée dans l'animation en cours.

4 Informations sur l'animation en cours

A cet endroit vous pouvez modifier le nom de l'animation en cours (cela est aussi possible à travers un double clic dans la liste des animations). Vous pouvez également ici associer l'animation en cours à une ligne de donnée grâce au bouton « Associer... » qui vous dirigera immédiatement sur [l'écran d'association](#).

5 Type de l'animation en cours

Cette zone vous permet de modifier le type de l'animation en cours. Il s'agit de la spécification du mode de l'animation (Panorama ou 3D) et de la précision concernant l'éventuel 'blocage' de l'animation sur ses bords. Ce 'blocage' est très utile lorsque vous disposez d'une animation non complète (par exemple un panorama de seulement 180 degrés).

Le bouton 'Format...' vous permet de spécifier le format de l'animation en cours. Cela vous guide immédiatement sur [l'écran du choix de format](#).

6 Informations sur les images

Cette zone vous renseigne sur le poids total des images de l'animation en cours et sur le temps de transfert que cela représente pour un modem à 28.8 Kbps. En jouant sur le format de l'animation essayez d'avoir des chiffres les plus bas possibles afin de garantir un confort d'utilisation aux internautes qui visiteront votre site et ses animations.

Le bouton 'Zones...' vous guide vers [l'écran de définition des zones clicables](#).

6 Menu de l'application

Cet élément est le menu de l'application. Ce menu reprend les commandes disponibles sur la [barre d'icône](#).

8 Barre d'icônes

Cet élément est la barre d'icône. En cliquant sur les symboles vous accédez rapidement aux différentes possibilités de Panoramide.

La barre d'icône**Nouveau projet**

Ce bouton permet de démarrer un nouveau projet vide.

**Ouvrir un projet**

Ce bouton permet d'ouvrir un projet existant afin de continuer le travail dessus.

**Enregistrer le projet en cours**

Ce bouton permet d'enregistrer le projet en cours.

**Format de l'animation**

Ce bouton permet de choisir le format pour l'animation ou le projet en cours. Ce bouton ouvre l'écran de choix de format.

**Zones clicables**

Ce bouton ouvre l'écran de définition des zones clicables afin de vous permettre de définir des zones sensibles aux clicks de souris sur les images ou les animations.

**Base de données**

Ce bouton vous guide vers l'écran de base de données qui vous permet de saisir les informations accompagnant les animations du projet.

**Lier les données**

Ce bouton ouvre l'écran d'association qui vous permet de mettre en relation les données saisies dans la base et les animations du projet.

**Générer l'animation**

Ce bouton lance la génération de l'animation en cours.

**Générer le projet**

Ce bouton génère l'ensemble des animations du projet en cours.

**Configuration FTP**

Ce bouton vous guide sur l'écran de configuration qui vous permet d'entrer la configuration du client FTP intégré à Panoramide.

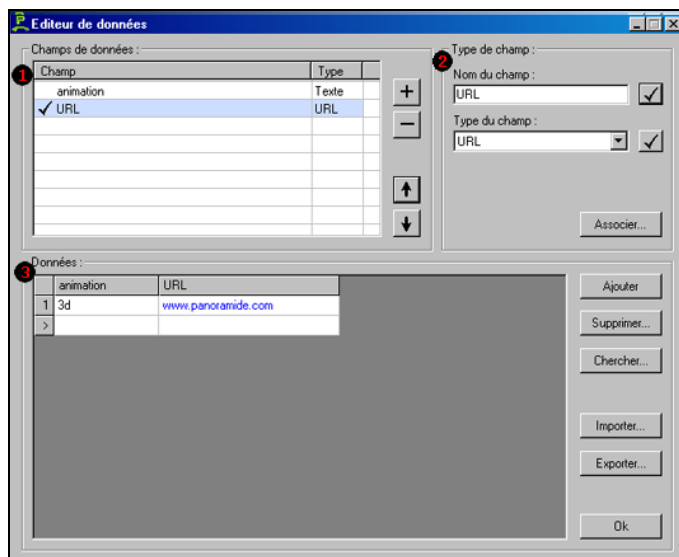
**Transfert FTP**

Ce bouton effectue le transfert FTP. A n'utiliser que si vous avez généré le projet en cours.

**Menu «?»**

Ce bouton vous permet d'accéder aux informations de crédit de Panoramide.

L'écran base de données



Cet écran vous permet de saisir les données qui accompagneront les animations lors de la génération des pages HTML à partir d'un modèle.

Vous pouvez distinguer 3 parties principales.

1 Liste des champs

Cette partie recense la liste des champs qui composent la base de données. Il n'y a pas de limite pour le nombre de champs néanmoins nous vous conseillons de ne pas dépasser une quinzaine de champs car cela risquerait de rendre vos pages HTML trop complexes à appréhender.

Un champ est un attribut de l'animation. Par exemple si votre projet présente les intérieurs de plusieurs appartements, prix et surface au sol peuvent être des champs présents dans la base.

La liste présente le nom de chaque champ ainsi que son type. Vous pouvez changer le nom d'un champ en double cliquant sur le champ en question. Un seul click vous permet d'activer le champ (une coche apparaît alors à sa gauche et il devient surligné en bleu) afin de pouvoir le modifier à partir de la partie **2**.

Les boutons haut et bas permettent de déplacer l'ordre des champs (vous pouvez également utiliser le glisser déplacer) et les boutons '+' et '-' vous permettent d'ajouter et de supprimer les champs.

2 Type du champ

Un champ est donc une information. Panoramide distingue 3 types d'informations différentes :

Chaîne de caractères : il s'agit d'une suite de caractères, par exemple '3, rue du Général Foch'.

Nombre : il peut s'agir d'un nombre quelconque ou d'un nombre à virgule, par exemple '28' et '12,12' sont des nombres.

URL : il s'agit d'un simple lien HTML, par exemple 'http://www.panoramide.com' et 'mailto:info@panoramide.com' sont des liens. A partir de cette zone vous pouvez modifier le type du champ en cours (celui qui est surligné en bleu et qui comporte une coche noire dans la liste des champs).

Lorsque vous faites une modification à ce niveau, cliquez sur le bouton coche correspondant afin de la valider.

3 Données du projet

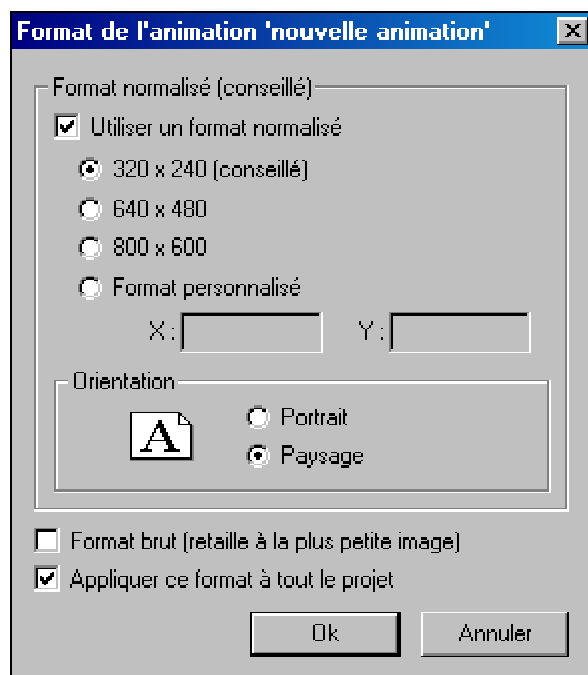
C'est dans cette zone que vous allez pouvoir saisir les informations qui devront accompagner les animations de votre projet. Normalement vous devez saisir autant de lignes de données qu'il y a d'animations dans votre projet afin que chaque animation soit associée à une ligne de données.

Les colonnes représentent les champs de données.

Les boutons sur la droite vous permettent d'ajouter ou de supprimer des lignes de données et d'effectuer des recherches dans les données déjà saisies.

Les boutons importer ou exporter vous permettent d'importer et d'exporter les données depuis ou dans des fichiers au format CSV (champs séparés par des points-virgules). Ce format est exploitable à partir de la plupart des logiciels de manipulation de données du marché (Excel, par exemple).

Ecran de choix du format



Cet écran vous permet de définir le format pour l'animation en cours ou pour tout le projet.

L'unité est le pixel et il est important de manipuler cet écran avec attention car il vous permettra d'ajuster au mieux le rapport taille/poids. Il est important de choisir un format garantissant une taille maximale pour un poids minimal.

Vous avez le choix entre des formats prédéfinis et un format brut. Enfin, il est très important de savoir que si vos images ont **une taille originale inférieure** à la valeur que vous allez choisir sur cet écran, cela entraînera l'apparition d'un **carré gris** autour de l'animation dans la page HTML finale.

Utiliser un format normalisé

Cochez cette case si vous souhaitez utiliser un format prédéfini. Ensuite vous pouvez soit choisir l'un des formats proposés par défaut (320x240, 640x480, 800x600) soit utiliser votre propre format (qui devra être de

proportion 4:3). Enfin, vous pourrez également choisir une orientation portrait ou paysage pour inverser la proportion (3:4 au lieu de 4:3).

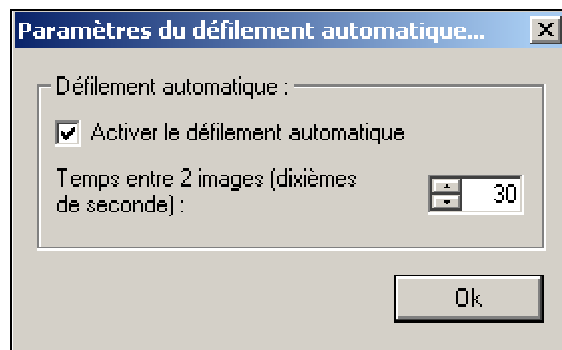
Utiliser un format brut

Cochez cette case si vous préférez que le logiciel cherche automatiquement l'image la plus petite de votre animation (ou projet) et adapte les autres images à cette dimension. Ceci est recommandé si vous avez un carré gris qui apparaît autour de l'applet lors de la consultation de votre animation.

Appliquer ce format à tout le projet

Cochez cette case si vous désirez appliquer le format choisi à tout le projet.

Réglage du défilement



Vous pouvez déterminer ici si l'animation doit défiler automatiquement ou non.

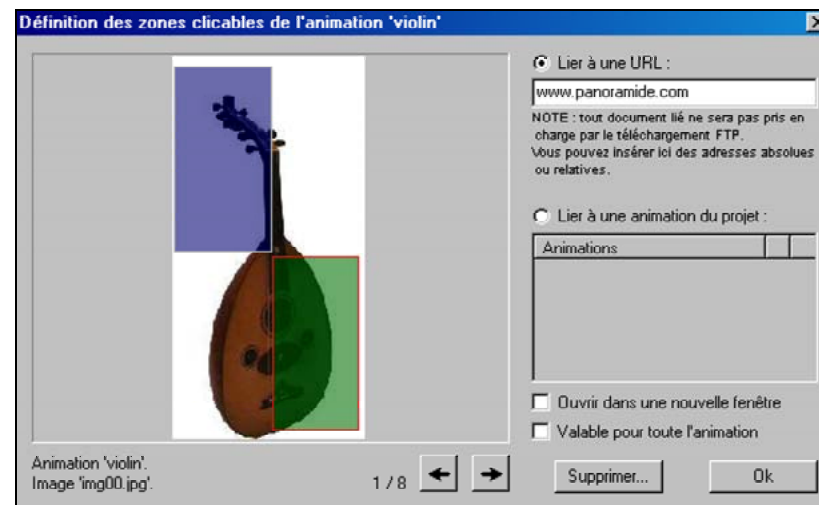
Activer le défilement automatique

Activez cette fonction si vous souhaitez que l'animation défile automatiquement.

Intervalle de temps entre 2 images

Indiquez ici, en dixième de secondes, l'intervalle de temps entre 2 images de votre animation.

Ecran de définition des zones clicables



Cet écran vous permet de définir les zones clicables pour l'animation en cours.

Une zone cliquable est un rectangle qui sera sensible aux clics de souris dans l'animation finale. Tout clic entraînera la redirection de l'utilisateur vers une autre animation du projet ou vers n'importe quelle URL valide.

Il existe 2 types de zone cliquable : les zones globales et les zones locales. Une zone locale n'est valable que sur une seule des images de l'animation, une zone globale est valable sur toute l'animation. Sur cet écran les zones locales apparaissent en vert, les zones globales en violet. Sur l'animation finale les zones n'apparaissent pas et le pointeur de la souris change lorsqu'elles sont survolées afin que l'utilisateur soit prévenu de leur existence.

La zone actuelle est encadrée en rouge, les autres en gris.

Lier à une URL

Cochez cette case si vous souhaitez lier la zone actuelle (encadrée en rouge) à une URL quelconque. Cela peut-être une adresse e-mail ou n'importe quelle URL absolue ou relative. Néanmoins, et dans le cas d'une adresse relative, tout fichier lié ne sera pas pris en compte lors du transfert FTP et devra être disposé 'à la main' sur le serveur Web.

Lier à une animation du projet

Cochez cette case si vous préférez que la zone actuelle soit lié à une autre animation du projet et sélectionnez (double click) ensuite l'animation cible dans la liste.

Ouvrir dans une nouvelle fenêtre

Cochez cette case si vous voulez que la cible s'ouvre dans un nouveau navigateur lorsque l'utilisateur activera une zone cliquable. Cela est équivalent à l'instruction HTML 'target = _blank'.

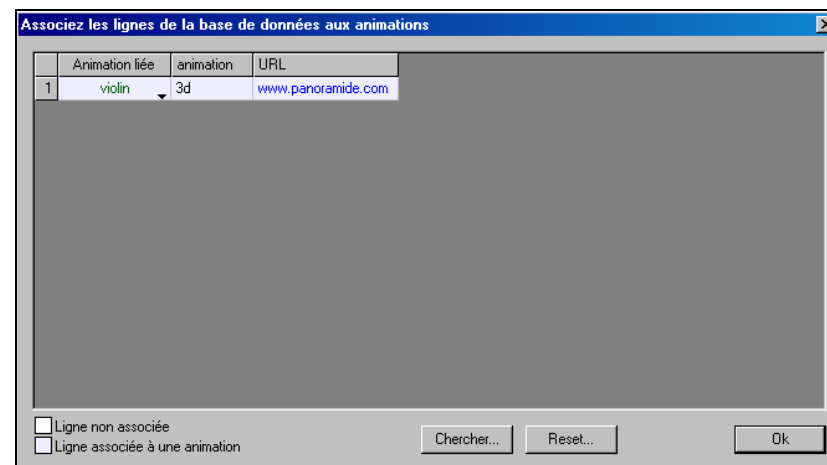
Valable pour toute l'animation

Cela vous permet de transformer une zone locale en globale et vice et versa.

Supprimer...

Ce bouton supprime la zone actuelle.

Le bouton **Ok** valide vos choix et les boutons **gauche** et **droite** vous permettent de vous déplacer au sein des images de l'animation.

Ecran d'association (données<>animations)

Cet écran vous permet d'associer les lignes de la base de données aux animations.

Lorsque vous avez créé les différentes animations du projet et que vous avez entré les données dans la base il reste encore à les lier. Cet écran vous permet de préciser les données qui se rattachent à telle ou telle animation.

Une animation ne peut correspondre qu'à une seule ligne de données et vice et versa.

La première colonne apparaissant sur cet écran contient une série de listes déroulantes contenant les différentes animations du projet en cours. Pour associer une ligne de données il suffit donc de sélectionner le nom de l'animation dans la liste déroulante.

Les lignes associées à des animations apparaissent en surligné bleu, les autres restent blanches.

Vous pouvez effectuer des recherches sur les données grâce au bouton **Chercher** et le bouton **Reset** vous permet d'annuler toutes les associations.

Ecran de configuration du client FTP interne

Paramètres FTP :

Adresse du serveur : panoramide.com Mode passif

Login : panoramide Port : 21

Password : xxxxxxxx

Répertoire de destination : /web/pa

Ok Annuler Tester...

Cet écran vous permet de configurer le client FTP interne à Panoramide.

Ce client FTP reste très simple ce qui le rend plutôt pratique et facile d'utilisation. Pour pouvoir l'utiliser il suffit d'entrer sur cet écran toutes les informations concernant votre accès FTP.

Adresse du serveur

Entrez ici l'adresse de votre serveur FTP, par exemple 'ftp.panoramide.com'. Ce peut également être une adresse IP.

Login

Entrez ici le login du compte FTP qui devra être utilisé pour le transfert.

Password

Entrez ici le mot de passe associé au login.

Répertoire de destination

Entrez ici le chemin complet, (relativement à la racine du serveur FTP), dans lequel les fichiers devront être déposés.

Mode passif

Cochez cette case si vous vous trouvez derrière un firewall. En cas de doute

demandez à votre administrateur réseau si 'il est nécessaire d'activer le mode passif dans un client FTP'. Si oui cochez simplement cette case.

Port

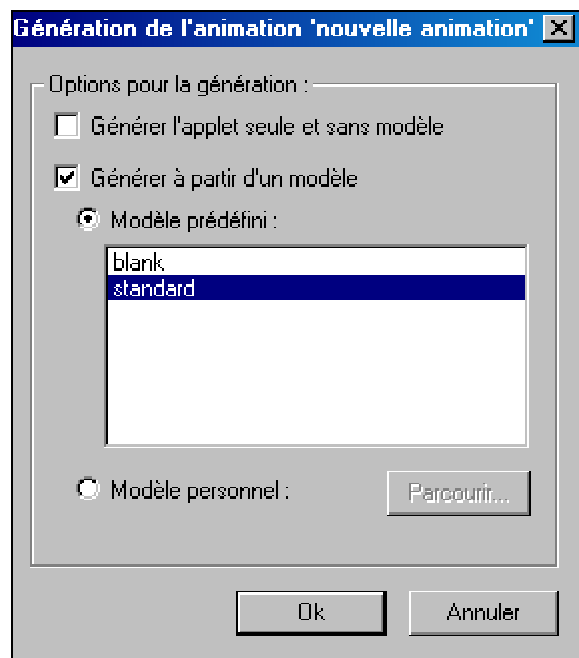
Entrez ici le port du serveur FTP. Par convention il s'agit de 21. Néanmoins, dans certains cas rarissimes il est nécessaire d'entrer une autre valeur à cet emplacement. En cas de doute demandez à votre administrateur réseau.

Le bouton **Tester** vous permet de tester les valeurs que vous venez d'entrer et, en cas de problème, de vous signaler quels sont les paramètres incorrects.

Le client FTP n'effectue que le simple transfert de tout le contenu du sous-répertoire 'Exit' situé dans le répertoire du projet sur lequel vous travaillez actuellement. En conséquence, il est conseillé de vider ce répertoire entre chaque génération de projet et d'effectuer une nouvelle génération de projet avant tout transfert FTP.

De plus tout fichier que vous aurez copié dans ce répertoire sera transféré également ce qui vous permet d'effectuer des tests si vous avez entré des liens relatifs avec les zones clicables.

Vous ne pourrez pas effectuer de transfert FTP si vous n'avez pas renseigné cet écran.

Choix du modèle pour la génération d'une animation

Cet écran vous permet de choisir le modèle HTML pour la génération d'une animation ou du projet entier.

Générer l'applet seule et sans modèle

Cochez cette case pour ne générer que le code de l'applet et les images associées. Cette option est plutôt réservée aux personnes maîtrisant le langage HTML puisque ce code sera plus à même d'être intégré dans une page HTML déjà construite.

Générer à partir d'un modèle

Cochez cette case pour générer les animations en utilisant un modèle. 2 choix s'ouvrent alors :

Modèle prédéfini : cochez cette case et choisissez un modèle dans la liste pour utiliser un modèle prédéfini.

Modèle personnel : cochez cette case et cliquez sur le bouton **Parcourir** pour sélectionner un modèle situé quelque part sur votre disque.

Les modèles sont situés dans le répertoire 'Template' placé dans le répertoire d'installation de Panoramide. Pour ajouter un modèle à la liste il suffit de copier le fichier HTML correspondant dans le répertoire 'Template' en vérifiant qu'il porte bien l'extension '.html'.

Un modèle peut être accompagné d'éléments comme des images par exemple auquel cas ces derniers doivent être tous copiés dans un répertoire portant le nom suivant : nom-du-fichier-modele_img. Par exemple, pour un modèle portant le nom 'modele.html' les images et éléments devront être placés dans le répertoire 'modele_img'. Ce répertoire 'modele_img' devra également être copié dans le répertoire 'Template' afin que le modèle apparaisse dans la liste des modèles prédéfinis.

Informations pour la création d'un modèle

Un modèle est un fichier HTML normal contenant des balises que Panoramide remplace par des données ou par l'animation lors de la génération. Il existe trois types de balise :

```
<!-- %KG_APPLET% -->
```

Cette balise est remplacée par le code de l'applet à la génération.

```
<!-- %KG_LABEL xx% -->
```

Cette balise est remplacée par le nom du champ dont le numéro figure à la place de 'xx'. Ce code doit être donné sur 2 chiffres (01 pour 1, 02 pour 2, 10 pour 10, etc.). Par exemple : <!-- %KG_LABEL 05% --> sera remplacé par le nom du 5^{ème} champ lors de la génération.

```
<!-- %KG_FIELD xx% -->
```

Cette balise est remplacée par la valeur de la colonne dont le numéro figure à la place de 'xx' au niveau de la ligne de données associée à l'animation générée. Ce code doit être donné sur 2 chiffres (01 pour 1, 02 pour 2, 10 pour 10, etc.). Par exemple : <!-- %KG_FIELD 05% --> sera remplacé par la valeur de la 5^{ème} colonne de la ligne de données associée à l'animation générée.

PROBLEMES ET SOLUTIONS

Quelque-chose ne marche pas comme vous le souhaitez ? Regardez dans notre liste de solutions. La réponse s'y trouve peut-être. Pensez aussi à consulter la rubrique « aide » sur le site www.panoramide.com.

Problème	Solutions possible
L'animation n'apparaît pas dans le navigateur web.	Activez les options Java de votre navigateur. La « Java virtual machine » doit être activée. C'est le cas par défaut pour la plupart des navigateurs sous windows 9x. Sous NT, la JVM n'est pas parfois pas activée ou installée. Il faut l'installer à partir du CD de windows ou la télécharger par Internet. Normalement cette procédure vous est proposée automatiquement par windows NT.
Un cadre gris apparaît autour de certaines images de l'animation.	<p>a) Vous avez indiqué une dimension normalisée, mais l'une de vos images est plus petite que la dimension indiquée : Vérifiez la dimension de vos images ou, le cas échéant, choisissez l'option « format brut ».</p> <p>b) Vous avez coché l'option „format brut“: Il est probable que l'une des images de votre animation n'aie pas le même rapport hauteur/largeur que les autres. Enlevez-là de l'animation ou donnez-lui les même proportions que les autres (avec un logiciel de retouche d'images).</p> <p>c) Vous avez coché l'option « appliquer ce format à tout le projet » : Il est possible que l'une des animations du projet aie une dimension d'image plus grande que les autres ou un rapport taille/hauteur différent. Décochez cette option et relancez la retaille des images animation par animation.</p> <p>Voir le chapitre consacré au format des images.</p>

Les données insérées dans la base de données n'apparaissent pas sur la page HTML de l'animation.	<p>Avez-vous associé les données avec l'animation ? (Voir le chapitre consacré à ce sujet).</p> <p>Avez-vous choisi un modèle HTML « blank » ou « standard » pour générer l'animation ?</p>
Je n'arrive pas transférer l'animation sur Internet avec le client FTP intégré.	<p>Vos réglages FTP sont ils corrects ?</p> <p>Votre serveur web est-il accessible ?</p> <p>Votre connexion internet est-elle active ?</p>
J'ai utilisé Panoramide plusieurs fois et maintenant je suis bloqué. Le logiciel me demande une clé de déblocage.	<p>Après 15 utilisations, Panoramide se bloque. Pour le débloquent définitivement il faut lui fournir un code de déblocage. Voyez le chapitre « Première utilisation de Panoramide / déblocage du logiciel » pour plus de détails.</p>
Le lien inséré dans une animation ne fonctionne pas.	<p>Vous n'avez peut-être défini un lien que sur une seule image de votre animation et non sur celle où vous cherchez ce lien. Vérifiez.</p> <p>Arrêtez le défilement automatique de votre animation avant de cliquer sur le lien. Il arrive parfois que le mouvement des images soit trop rapide pour que l'animation enregistre votre clic sur une zone.</p>
L'animation est très lente à se charger sur Internet	<p>Votre animation est trop lourde. La taille des images est trop grande ou bien il y a trop d'images dans votre animation. Réduisez la taille des images à 320x240 pixels et limitez à 12 le nombre d'images constituant une animation..</p>
J'ai fait mon propre modèle HTML mais mon animation n'y apparaît pas	<p>Pour que votre animation apparaisse dans votre modèle HTML, il faut que vous y ayez placé certains codes. Voir le chapitre „information pour la création d'un modèle“</p>

CONTACT

Pour de plus amples détails nous sommes à votre disposition aux coordonnées suivantes.

Ki Solutions Group s.a.r.l
41, rue du Cantonnat
30670 Aigues-Vives
France

Tel: +33 / (0)4 / 66 35 35 35

Fax: +33 / (0)4 / 66 35 33 35

E-Mail: info@panoramide.com

Web : www.panoramide.com

Panoramide ® est une marque déposée par Ki Solutions Group. Tous droits réservés pour tous pays – 2002.

Les autres marques citées appartiennent à leur propriétaires respectifs.