

**L'ECRAN VOCABULAIRE**

interface : affiche interface complète.

+ 1 bouton jeu du vocabulaire **A**

Musique : TCH095\_M\_01.aif

2 labels :

. Label vocabulaire : **ATTENTE**

x zones actives = joue sons des mots + animations

puis sur certains clics déclenchent une série de commentaires/animations = expressions ou mini-dialogue

. Label jeu du vocabulaire: **JEU\_VOC**

Tirage aléatoire de 5 mots = audio. Il faut les retrouver à l'écran

**DECOR** : en 800 X 600 , calque PSD : Paysage de campagne en automne. le décor est comme coupé en deux. Faire une transition visuelle douce.

côté gauche : le soleil réapparaît après l'ondée.

côté droit : c'est l'orage et la pluie et le vent (boucle swf)

**INTRO :**

**TE01** : Vocabulary : The weather

TE01 est actif :

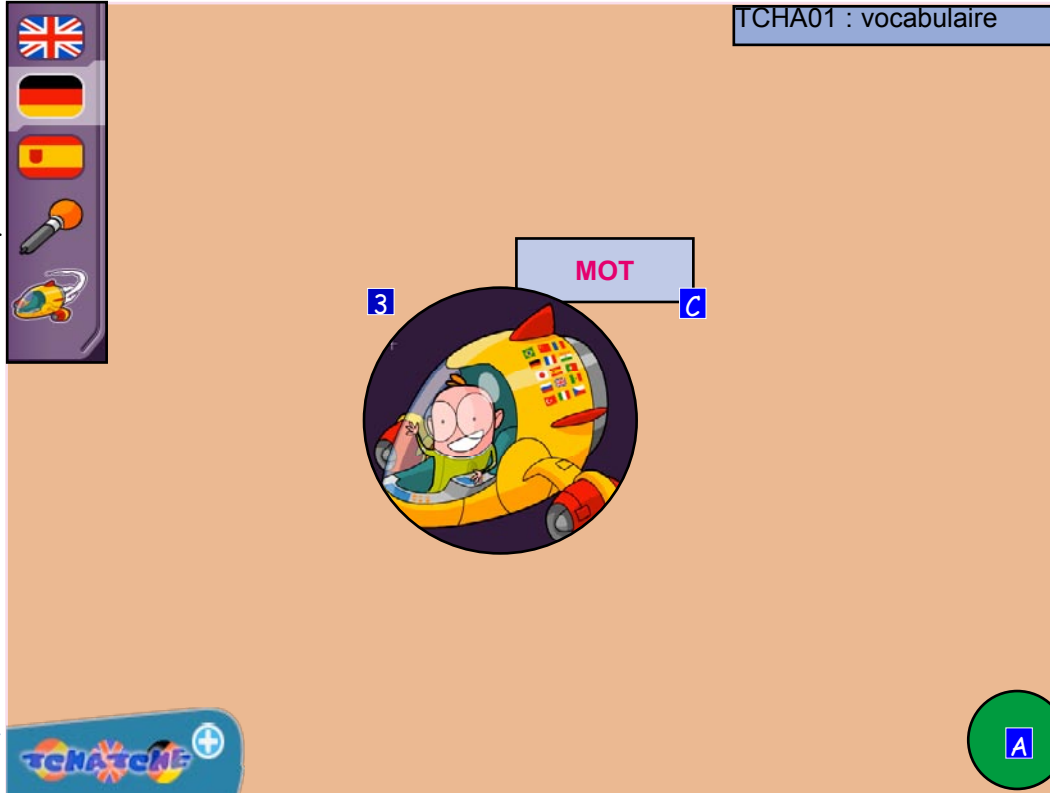
Au roll : joue son : **TCH095\_01\_TE** + Texte change de couleur.

**1. TCH095\_01\_00 :**

Sur Terre, l'automne est une saison vraiment surprenante. Balade ta souris dans l'écran, il y a plein de mots à découvrir !

**3 MASCOTTE\_VAIS\_P :** boucle :

Mascotte parle ds son vaisseau, qui se balade ds l'écran. (Voir si possible



reprise du sommaire)

**label ATTENTE :**

**A** BT\_JEU\_1 : un dé

. Roll : BT\_JEU\_2 : effet roll

+ TCH095\_Z01\_05 : jeu du vocabulaire

+ IB10 : Joue ! en VO

. Clic : goto label **JEU VOC** (label décrit en page 3)

**PRINCIPE**

14 zones actives ds le décor (A)

ds la partie ensoleillée :

ZONE\_01\_1 : soleil

ZONE\_02\_1 : ciel (bleu)

ZONE\_03\_1 : nuages

ZONE\_04\_1 : arc-en-ciel

ZONE\_05\_1 : une goutte d'eau

ZONE\_06\_1 : thermomètre

ZONE\_07\_1 : une flaque d'eau

ds la partie pluvieuse :

ZONE\_08\_1 : pluie

ZONE\_09\_1 : feuilles des arbres

ZONE\_10\_1 : nuage noir + éclair + pluie

ZONE\_11\_1 : éclair

ZONE\_12\_1 : ciel gris

ZONE\_13\_1 : mascotte grelotte

ZONE\_14\_1 : girouette

Principe actif des ZONES :

Joue le mot de voc:A puis expression: B ou dialogue:C

-----  
 ZONE\_XX\_1 : description

. Roll : ZONE\_XX\_2 : effet roll : prévoir toujours le même effet roll

+ B\_XX.aif : bruitage associé (COMMUN)

. Clic :

1. ZONE\_XX\_3 : effet roll perdue

+ TCH095\_01\_XX : son vocabulaire

+ **A** LMXX

2. cf description principe A (voc) puis B (expression) ou C (dialogue).

**A. SIMPLE MOT VOC :**

retour label **ATTENTE**

-----  
**B. EXPRESSION :**

Joue à la suite du mot voc un ou plusieurs Commentaires / animations

1. **TCH095\_01\_XX\_01** : Expression n°1.

+ EXP\_XX\_01 : description animation

+ LMXX\_01 : texte expression s'affiche comme le voc

2. **TCH095\_01\_XX\_02** : Expression n°2.

+ EXP\_XX\_02 : description animation

+ LMXX\_02 : texte expression

...etc

3. Fin série ou clic zap goto : label

**ATTENTE**

### C. MINI-DIALOGUE :

Couper la musique ds les dialogues.

**ANIM\_XX\_IN** : effet transition :  
zoom dans le décor où va se dérouler  
l'histoire

+ **fondue de la musique fade out**  
(coupe la musique pour les dialogue).

1. **TCH095\_01\_XX\_01** : Dialogue 01  
+ **ANIM\_XX\_01** : en plein écran, joue  
anim 1ère phrase du dialogue.

**D** **SOUS\_TITRE\_DIA** : texte dia-  
logue s'affiche avec les sous-titres  
du moteur de Mobi leur affichage est  
forcé.

2. **TCH095\_01\_XX\_02** : Dialogue  
02

+ **ANIM\_XX\_02** : en plein écran, joue  
anim 1ère phrase du dialogue.

+ **SOUS\_TITRE\_DIA**

...etc

3. **ANIM\_XX\_OUT** : effet transition  
: zoom inversé pour revenir au décor  
voc

+ **fondue de la musique Fade in** :  
(reprise de la musique ds l'écran de  
voc).

Fin série ou clic zap goto : label

**ATTENTE**

### **R** ZAPPER DIALOGUE

Bouton qui sert à quitter les dialogues  
en lieu et place du bouton jeu du voca-  
bulaire **A**

= apparent et actif que durant les dia-  
logues

+ **BT\_VOC\_1** : bouton RETOUR cos-  
mique (!!!! :-))

. Roll : **BT\_VOC\_2** : effet roll

+ **IB09** : Vocabulaire en VO



+ **TCH095\_Z01\_06** : vocabulaire

. Clic : goto label **ATTENTE**

### DEROULE DU VOCABULAIRE

Notes pour illustratrice

Les **ZONE\_XX\_1** et **ZONE\_XX\_2** sont  
des swf si ce sont des animations  
**ZONE\_XX\_2** : image fixe ou swf +  
surbrillance autour = toujours le même  
effet roll

les **ZONE\_XX\_1** et les **ZONE\_XX\_2**  
sont à livrer en acteurs indépendants du  
décor.

⚠ Aucune **ZONE\_XX\_1** active ne doit  
se superposer.

TCHA01 : vocabulaire

**ZONE\_14\_1** : girouette (⚠ au sens du  
vent!) **Faire un cog**  
**TCH095\_01\_14** : la girouette

### B. VOCABULAIRE + EXPRESSION

Note pour illustrateur :

**EXP\_XX\_1** : Les illustrations de l'ex-  
pressio peuvent se jouer dans le décor  
à la même échelle ou dans une fenêtre  
spécial à dessiner pour faire des zooms  
= **FEN\_EXP**

-----  
**ZONE\_01\_1** : soleil

**TCH095\_01\_01** : le soleil

**TCH095\_01\_01\_01** : le soleil brille

**EXP\_01** : soleil qui brille fort : rayons.

-----  
**ZONE\_02\_1** : ciel bleu.

**TCH095\_01\_02** : le ciel

**TCH095\_01\_02\_01** : le ciel est bleu

**EXP\_02** : bout du ciel + palette de plu-  
sieurs couleurs = entourer le bleu.

-----  
**ZONE\_06\_1** : thermomètre . Ne pas  
ecrire de chiffres ni de mesure (C° /  
F°)

**TCH095\_01\_06** : Le thermomètre

**TCH095\_01\_06\_01** : Il fait doux

**EXP\_06** : thermomètre + Mascotte en  
tee shirt, et pull jeté sur l'épaule +avec  
lunettes de soleil

-----  
**ZONE\_08\_1** : boucle swf: pluie

**TCH095\_01\_08** : La pluie

**TCH095\_01\_08\_01** : Il pleut

**EXP\_08** : pluie + flèche vers le bas cli-  
gnotte.

-----  
**ZONE\_09\_1** : boucle swf: feuilles des  
arbres bougent un peu.

**TCH095\_01\_09** : Le vent

**TCH095\_01\_09\_01** : le vent souffle

**EXP\_09** : Nuage avec bouche souffle

### A. VOCABULAIRE

**ZONE\_03\_1** : nuages blanc

**TCH095\_01\_03** : les nuages

**ZONE\_05\_1** : une goutte d'eau pendue  
à une branche

**TCH095\_01\_05** : une goutte d'eau

**ZONE\_10\_1** : boucle swf: nuage noir +  
éclair + pluie

**TCH095\_01\_10** : l'orage

**ZONE\_12\_1** : ciel gris

**TCH095\_01\_12** : le ciel est gris

sur une branche, la branche bouge beaucoup.

ZONE\_11\_1 : boucle swf: éclair sort d'un nuage en boucle

TCH095\_01\_11 : L'éclair

TCH095\_01\_11\_01 : Le tonnerre gronde

EXP\_11 : nuage + éclair + BRRRR qui s'échappe du nuage.

ZONE\_13\_1 : boucle swf: mascotte grelotte

TCH095\_01\_13 : "gla gla gla"

TCH095\_01\_13\_01 : Il fait un froid de canard

ADAPTER LE DESSIN EN FONCTION DE LA TRADUCTION DE L'EXPRESSION

EXP\_13\_AN : mascotte congelée

EXP\_13\_AL : chien congelé.

EXP\_13\_ES : chien congelé.

+ ADAPTER LE MONTAGE ET LA PROG.

## C. VOCABULAIRE + DIALOGUE

Note pour illustrateur :

ANIM\_XX\_YY : les anims se jouent en plein écran. Les propos sont souvent illustrés ds des bulles genre BD.

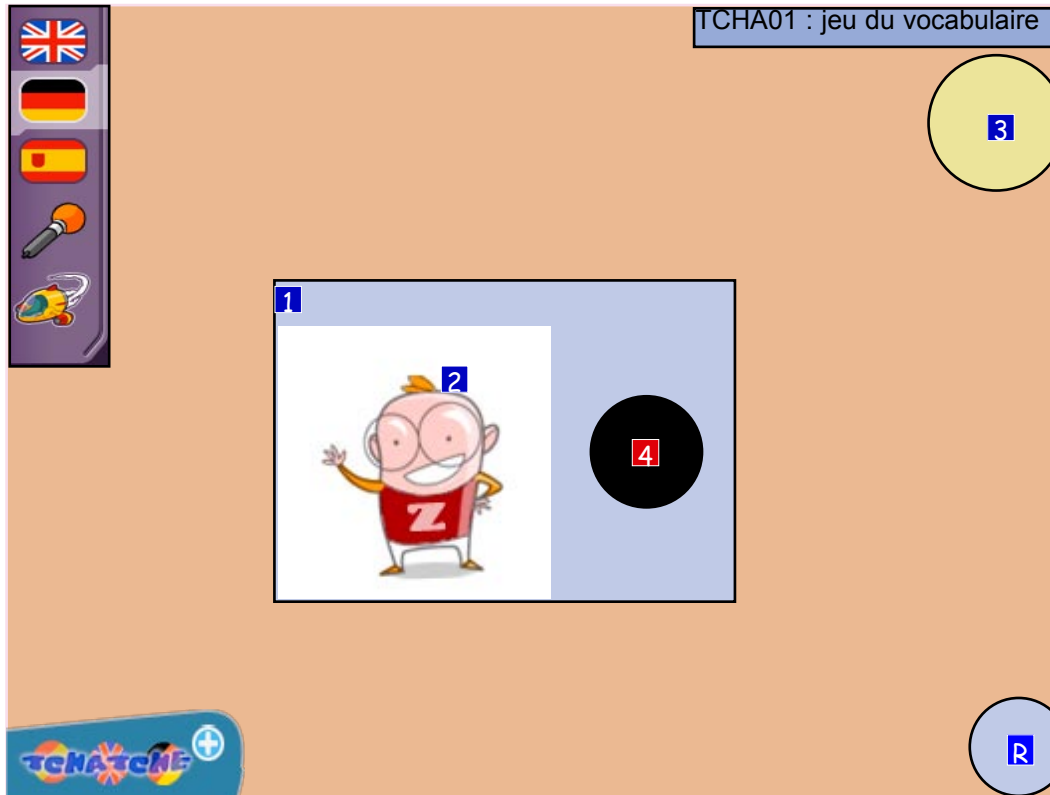
ZONE\_04\_1 : arc-en-ciel

TCH095\_01\_04 : l'arc-en-ciel

ANIM\_04\_IN : effet transition : Zoom sur arc en ciel.

1. TCH095\_01\_D04\_01 : Ces couleurs sont magnifiques. Qu'est ce que c'est ?

+ ANIM\_04\_01 : arc en ciel + lutin assis dessus et mascotte parle à ses côtés ds sa navette.



2. TCH095\_01\_D04\_02 : C'est un arc-en-ciel !

+ ANIM\_04\_02 : le lutin parle en montrant l'arc en ciel.

3. TCH095\_01\_D04\_03 : Il se forme parfois après la pluie...

+ ANIM\_04\_03 : lutin parle + bulle : avec pluie et nuage

4. TCH095\_01\_D04\_04 : ...quand le soleil revient.

+ ANIM\_04\_04 : lutin parle + bulle pluie/ nuage rempalcé en transition par soleil et arc-en-ciel qui apparaît

5. TCH095\_01\_D04\_05 : C'est chouette la pluie !

+ ANIM\_04\_05 : lutin sur arc en ciel + mascotte parle ds sa navette + bulle avec des nuage et pluie et cœurs autour.

6. ANIM\_04\_OUT : zoom inversé

ZONE\_07\_1 : une flaqué d'eau

TCH095\_01\_07 : une flaqué d'eau

ANIM\_07\_00 : effet transition : Zoom sur la zone de la flaqué puis Mascotte saute ds une flaqué d'eau. Il est éclaboussé.

+ B\_PLOUF.aif à intégrer

1. TCH095\_01\_D07\_01 : Oh non ! Je suis trempé...

+ ANIM\_07\_01 : mascotte trempée ds la flaqué qui parle et râle.

2. TCH095\_01\_D07\_02 : Pour ne pas être mouillé, utilise un parapluie !

+ ANIM\_07\_02 : mascotte ds la flaqué + petite fille parle en lui tendant un parapluie.

3. TCH095\_01\_D07\_03 : Mets aussi un ciret !

+ ANIM\_07\_03 : mascotte ds la flaqué avec le parapluie + petite fille parle en lui tendant un ciret.

4. TCH095\_01\_D07\_04 : Et n'oublie pas les bottes !

+ ANIM\_07\_04 : mascotte ds la flaqué avec le parapluie et le ciret (trop grand pour lui) + petite fille parle en lui tendant les bottes.

5. TCH095\_01\_D07\_05 : Merci ! Maintenant je peux sauter dans les flaques d'eau et rester sec.

+ ANIM\_07\_05 : mascotte saute ds la flaqué sur place) avec le parapluie ouvert et le ciret (trop grand pour lui) + et les bottes (trop grandes aussi) parle. + ds bulle : reprise de mascotte mouillé de ANIM\_07\_01 barré d'une croix rouge.

6. ANIM\_07\_OUT : zoom inversé

### label JEU VOC :

Même décor que écran vocabulaire.  
Principe jeu

1\_ mascotte doit un des mots de la liste **TCH095\_01\_XX**  
(expressions et dialogues exclus du jeu)

2\_ clic dans décor pour retrouver dessin dy mot = echec ou succès

3\_ Fin série de 5 = commentaire en fonction du score

TE02 : Jeu du vocabulaire

**R** BT\_RETOUR\_1 (le même que dans dialogue)

INTRO (ne se joue qu'une fois)

**2** PERSO\_JEU\_P\_00 : boucle swf : mascotte parle dans une fenêtre avec le bouton jeu (attention la même fenêtre sert à la fin du jeu avec le score affiché)

**TCH095\_Z01\_07** : Écoute-moi et retrouve l'objet dont je te parle. Je te dirai ton score à la fin.

**4** BT\_JEU\_1 : reprise du dé !

. Roll : BT\_JEU\_2 : effet roll

+ IB11 : "Lance une série"

. Clic : goto label **ATTENTE\_02**

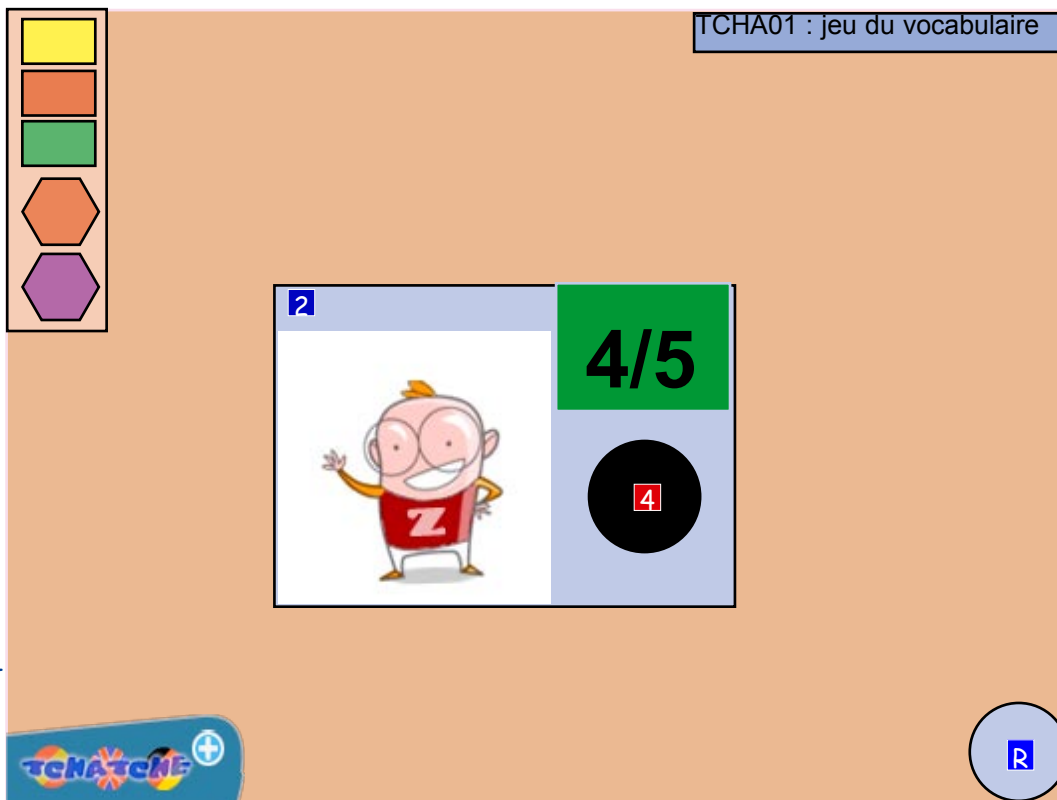
### ATTENTE\_02

1 partie = 5 tirages de mots tourniquet/aléatoire.

1er tirage : mots choisis dans la liste aléatoirement.

2e tirage : 5 autres mots (jamais les mêmes que le premier tirage)

... etc en boucle de sorte qu'en faisant



3 jeu, on a eu tous les mots tirés.

### Tirage du mot:

1. **3** MASCOTTE\_VAIS\_M : Ne parle pas !! Mascotte ds son vaisseau et ds le coin droit de l'écran parle (Voir si possible reprise du sommaire)

**TCH095\_01\_XX** : mot de vocabulaire de TCH95\_01\_01 à TCH95\_01\_14

2. Attente clic.

Au clic, **3\_cas** : A, B et C

### A. Clic sur la mauvaise zone :

1. **MASCOTTE\_ECHEC\_P** : boucle :

Mascotte parle ds son vaisseau en faisant non de la tête ou autre expression

d'echec

+ **TCH095\_Z01\_XX\_E** : commentaire échec. En tirage tourniquet **XX** : de **01** à **05**.

2. goto label **ATTENTE\_02**

### B. Clic sur le bon mot :

1. **MASCOTTE\_SUCCES\_P** : boucle : Mascotte parle ds son vaisseau en faisant un signe du pouce OK

+ **TCH095\_Z01\_XX\_S** : commentaire succès.

En tirage aléatoire. **XX** : de **01** à **05**.

2. goto label **ATTENTE\_02**

C. Clic ailleurs : RAS

### FIN DU JEU :

Après résultat du 5e mot = label **FIN**

1. **TCH095\_Z01\_XX\_SCORE** : Ton score est X/5

**XX** : les commentaires prévus selon le score de 01 à 05

**2** PERSO\_JEU\_P\_Z : mascotte parle dans la même fenêtre que l'intro mais il y a 3 expressions prévues selon score

Z = A, B ou C

A- Score 1 et 2 = mascotte avec un petit air qui dit : tu pourrais faire mieux

B- Score 3 et 4 = mascotte sourit : elle félicite sans plus

C- Score 5 = mascotte parle en sautant de joie quitte à sortir de la fenêtre

+

**SCORE\_XX** : score affiché : prévoir tous les cas

**SCORE\_01** : 1/5

à

**SCORE\_05** : 5/5

2. **TCH095\_Z01\_FIN** : Si tu veux rejouer, clique sur le dé !

**PERSO\_P** : boucle swf : mascotte parle.

3. **4** BT\_JEU\_1 :

. Clic : goto label **ATTENTE\_02** + joue une nouvelle série