

Director 3.1.3 Démo VF

Un Produit Macromedia distribué par Apacabar Tél (1)46051112

Systeme:

Hardware

- 5 Mb Ram minimum
- MacRecorder (Optionnel)

Software

- Systeme 6.0.7 ou ulterieur
- Extension QuickTime TM

Applications

- Director 3.1
- SoundEdit Pro

Fichiers nécessaires

- Device.PICT
- Stars.PICT
- Earth. PICT
- On the Money. Sound
- Director démo

Table des matières

- 1 Introduction
- 2 Interface
- 3 Import
- 4 Distribution
- 5 Scénario
- 6 Animation
- 7 Transition
- 8 Son
- 9 SoundEdit Pro
- 10 Introduction à l'interactivité
- 11 Encrage
- 12 Fenêtre de coloriage
- 13 Interactivité
- 14 Tempo
- 15 Player pour Windows

1. Introduction

Director a été conçu pour assembler et synchroniser les cinq données fondamentales du multimedia: Le texte, les graphiques, les animations, le son et l'interactivité.

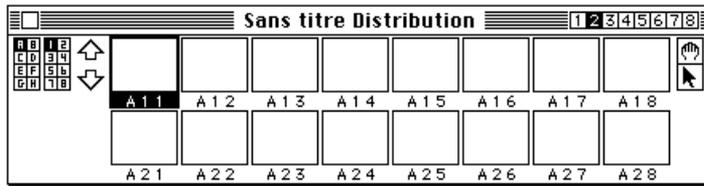
Nous allons voir comment créer des productions avec Director.

Les étapes:

L'assemblage des sources. L'agencement et la synchronisation. L'ajout de l'interactivité. La distribution du produit fini.

2. Interface Director

- Ouvrir la fenêtre Distribution

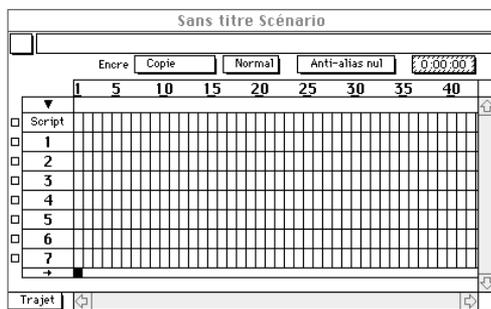


- Sélectionner la scène.

Director fait intervenir une scène sur laquelle vont apparaître les acteurs de la Distribution et un Scénario qui va déterminer l'apparition des acteurs, leurs mouvements et leur disparition.

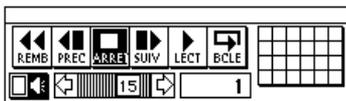
La Scène remplit l'écran. C'est le lieu de la présentation. La Distribution est une collection d'éléments multimedia tels que des images et des sons qui sont utilisés pour la production. Dans le Scénario apparaissent les acteurs (éléments) qui sont séquencés et synchronisés.

- Ouvrir la fenêtre Scénario



Le Scénario mesure le temps en cellules (images) et un élément doit être dans le scénario pour apparaître sur la scène.

- Ouvrir la fenêtre Tableau de bord



Le Tableau de commande contrôle l'action sur la scène comme un tableau de bord de magnétoscope.

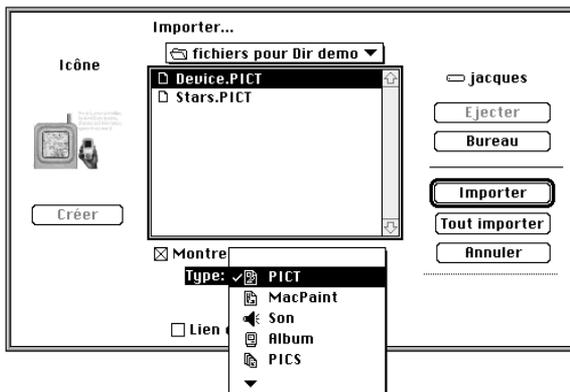
Maintenant que vous êtes familiarisés avec l'interface de Director, nous allons commencer à créer la présentation GNS. Elle consiste en un globe tournant devant un fond étoilé. Nous incluons aussi une image de Direction 2000, puis un clip musical pour donner un peu plus de vie à la présentation.

3. Importer

Import d'un logo QuickTime

- Sélectionner Import du menu File
- Sélectionner PICT comme type d'import
- Sélectionner *StarsPICT*
- Importer
- Sélectionner Son comme type d'import
- Sélectionner *On the Money*
- Importer

- Sélectionner QuickTime Movie comme type d'import
- Sélectionner *Earth.QT*
- Importer



La première étape d'une production Multimedia consiste à assembler les différents Media que nous utiliserons.

Nous pouvons soit importer des media existants soit créer de nouveaux graphiques et des animations dans Director.

Nous allons importer le fichier Stars.PICT, la terre en rotation Earth. QT et la musique On the money.

La fenêtre de distribution contient des images miniatures des éléments à assembler dans Director. C'est notre Database multimedia.

Nous allons remplir cette databse à l'aide de l'option Import du manu Fichier.

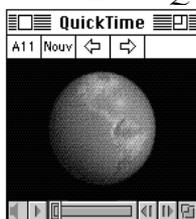
Remarquez que nous pouvons importer une grande variété de média. En déroulant le menu, nous rencontrons les formats suivants:

PICT, Mac Paint, Sound, Album, PICS, animations Director et fichiers QuickTime.

Une fois l'import terminé, le fichier apparait dans la fenêtre de distribution.

4. La distribution

- Un double-clic sur le fichier *Earth.QT* lance l'animation QuickTime.
- Jouer *Earth.QT*.



- Sélectionner la fenêtre de distribution à nouveau
- Sélectionner Distribution info à partir du menu Distribution
- Sélectionner l'option Boucle
- Cliquer OK



- Fermer la fenêtre Quicktime de la Terre.

La fenêtre de distribution permet d'organiser et de référencer vos éléments dans la construction de votre animation.

Lorsqu'un élément rentre dans la distribution, il peut être visualisé et édité. Par exemple on peut double cliquer sur le fichier QuickTime pour le prévisualiser et sélectionner des options dans Distribution Info.

Dans cet exemple, nous voulons que le globe tourne en boucle. L'option Boucle est sélectionnée dans Distribution info.

Maintenant que nous avons assemblé nos sources media, nous devons définir où et quand les faire apparaître sur la scène.

5. Le Scénario

Les éléments du scénario:

- Sélectionner Scénario à partir du menu Fenêtres
- Cliquer et glisser à travers les cellules du scénario pour les sélectionner

Placer l'arrière plan sur le scénario.

- Sélectionner le canal 1 et la cellule 1
- Sélectionner Etoiles.PICT de la distribution
- Glisser vers le scène et centrer
- Sélectionner les cellules 1 à 37 dans le scénario

Trajectoire

- Sélectionner Trajectoire à partir du menu Scénario.



Tête de lecture

- Déplacer la tête de lecture vers l'avant et vers l'arrière pour contrôler que les étoiles sont jouées de la cellule 1 à la cellule 37.

La disposition et la synchronisation des éléments de fait dans le scénario.

C'est le lieu d'intégration des graphiques, animations, sons, vidéos, et textes de votre production.

Le scénario doit être vu comme un film qui se déroule de gauche à droite. Chaque colonne représente une image du film. Chaque canal représente une couche dans laquelle un acteur est présent. Le canal 1 est en arrière plan du canal 2, etc. De cette façon, tous les éléments media se trouvent superposés comme dans un film.

Plaçons l'arrière-plan sur la scène en sélectionnant le canal 1, cellule 1 et déplaçons l'image de la distribution vers le scénario. De manière à garder l'arrière-plan sur la scène pendant la durée de la présentation, il va falloir remplir les 36 cellules suivantes.

La fonction Trajectoire copie l'image sélectionnée vers les autres cellules sélectionnées.

6. Animation

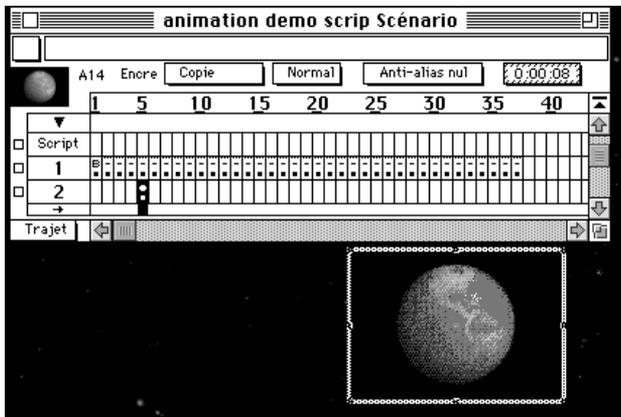
Interpolations

Plaçons la Terre au milieu de la scène et demandons à Director de déplacer la terre en rotation vers le bas et à droite de la scène. Cette technique est appelée interpolation.

L'interpolation permet de spécifier un point de départ et un point d'arrivée à la fin de l'animation. Director remplit les positions intermédiaires à partir du mode de mouvement prédéfini.

Sélectionnons le canal 2, cellule 5 comme point d'entrée de l'animation puisque nous voulons que la terre évolue devant l'arrière-plan étoilé. Ensuite glissons l'image de la distribution vers le milieu de la scène.

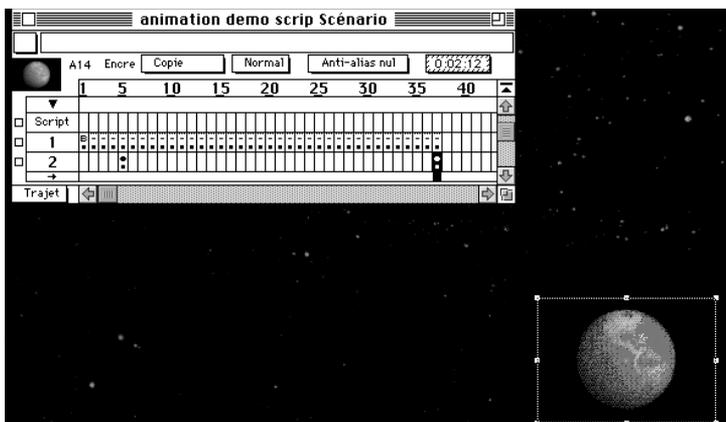
- Sélectionner le canal 2, cellule 5
- Placer le film Terre.QT au milieu de la scène.



Maintenant, sélectionnons la cellule 30 toujours dans la canal 2, ce sera la position finale de l'animation. A nouveau déplaçons le globe de la distribution vers la scène mais cette fois en bas à droite.

Trajectoire spéciale

- Sélectionner les cellules 2 à 37 dans le canal 2
- Sélectionner Trajectoire spéciale à partir du menu Scénario.
- Cliquer sur le bouton Trajectoire spéciale.
- Remboniner et jouer la présentation.



La puissance de Director réside dans son interprétation de toutes les images intermédiaires. En sélectionnant l'ensemble des cellules et choisissant Trajectoire spéciale, nous définissons une animation progressive.

7. Transitions

Ajoutons quelques effets spéciaux à notre présentation . Un canal Transition se trouve plus haut que la canal 1 dans le Scénario. Il est symbolisé par une flèche dégradée orientée vers le haut à droite.

Les transitions contrôlent l'entrée en scène des objets et leur sortie. Dans cet exemple nous faisons apparaître la terre progressivement.

- Double cliquer sur la cellule 5 du canal Transition
- Sélectionner Dissoudre Pixels rapides

- Sélectionner 8 quarts de seconde pour la durée de la transition
- Cliquer sur OK

- Rembobiner et jouer la présentation.

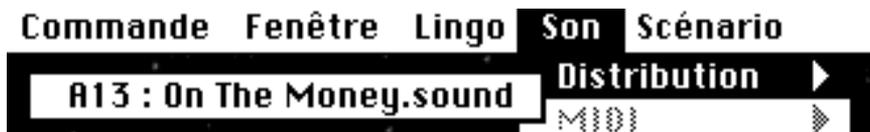


8 Sons

Ajoutons du son à cette présentation pour en augmenter l'impact.

Le canal Son est symbolisé par un icon en forme de haut-parleur. Il permet d'ajouter une musique, un son ou une voix. Il y a deux canaux Son de façon à superposer une voix avec une musique ou un son.

- Sélectionner le canal Son 1, cellules 5 à 37
- Sélectionner le son On the Money dans le menu Son



9. SoundEdit Pro (Optionnel)

Enregistrement d'un son.

Nous pouvons utiliser un autre produit Macromedia appelé SoundEdit pour créer un nouveau son ou l'enregistrement d'une voix.

- Ouvrir SoundEdit Pro
- Avec MacRecorder, enregistrer les mots "Direction 2000", répétés deux ou trois fois.
- Stop
- Jouer pour contrôle
- Enregistrer ce nouveau son sous "Direction 2000"
- Importer le son dans la présentation
- Sélectionner le canal Son 2, cellule 35.
- Sélectionner "Direction 2000" à partir du menu Son.

10. Introduction à l'interactivité

Nous voulons faire apparaître Device à la fin de la présentation lorsque l'utilisateur clique sur un bouton sur la scène.

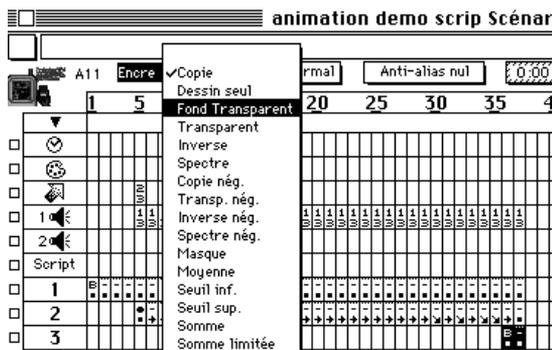
- Sélectionner le canal 3, cellule 36 dans le Scénario.
- Placer l'image Device sur la scène à partir de la Distribution
- Sélectionner les cellules 36 et 37
- Sélectionner Trajectoire du menu Scénario.

Nous reviendrons plus tard sur l'interactivité.

11. Encrage des objets

L'image de fond n'apparaît pas en transparence derrière Device. On peut assigner la transparence de la manière suivante:

- Sélectionner dans le canal 3, les cellules 36 et 37
- Sélectionner Fond transparent à partir du menu encre situé en haut du Scénario.
- Sélectionner la cellule 37 dans le canal 4 pour désactiver l'acteur.
- Rejouer la présentation.



A ce stade, la présentation possède un fond composé d'étoiles, un globe tournant, une image et de la musique.

12 Dessin

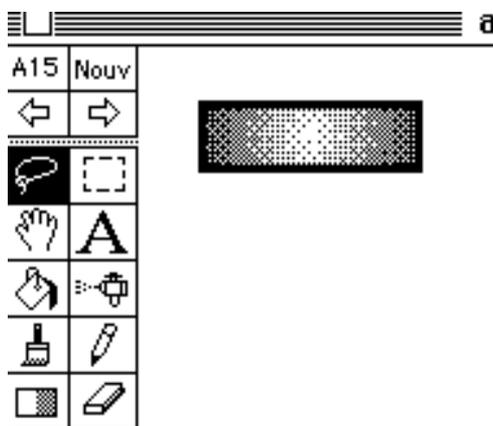
Nous allons maintenant créer un bouton autorisant un contrôle de la part de l'utilisateur quand le graphique Direction 2000 s'affiche.

La fenêtre Dessin propose un ensemble d'outils de dessin pour créer un bouton.

Un double click sur le rectangle plein permet de sélectionner la couleur et le motif du rectangle. On peut alors dessiner le bouton.

Remarquer que le nouveau bouton est automatiquement ajouté à la Distribution dès la fermeture de la fenêtre Dessin.

- Sélectionner Dessin à partir du menu fenêtre.
- Doubler cliquer sur l'icône rectangulaire plein pour qu'apparaisse le dialogue concernant les dégradés.
- Choisir le dégradé Sphère
- Valider
- Dessiner un bouton rectangulaire
- Fermer la fenêtre



- Sélectionner le canal 4, cellule 34
- Placer le bouton en bas et à gauche de la scène

- Copier et coller la cellule 34 dans la cellule 35.

13. Interactivité

La seconde phase de notre travail de développement qui correspond à la synchronisation de nos medias étant achevée, passons à la troisième, l'ajout d'interactivité.

Dans cet exemple, nous allons ajouter de l'intelligence au bouton que nous venons de créer grâce aux possibilités de Scripting de Lingo, le langage de programmation de Director à la Hypertalk. Director comporte 4 modes de scripts: Script lié aux cellules, Script de distribution, Script d'acteur, et script de type Movie info.

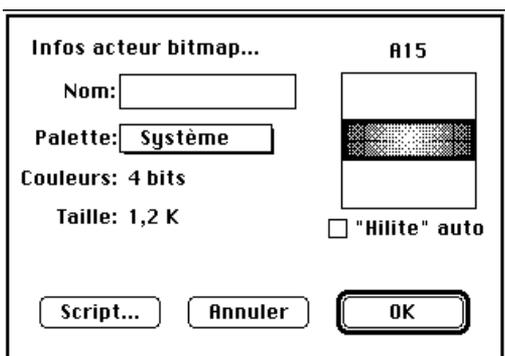
Nous allons utiliser les 2 premiers dans cet exemple.

Nous allons ajouter un script au bouton pour aller à la cellule 36 quand l'image Device apparaît.

Ensuite, nous allons associer un script à une cellule particulière de Scénario qui va faire boucler la tête de lecture de la cellule 35 à la cellule 34.

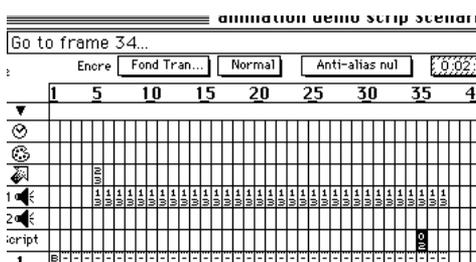
Scripts de distribution

- Ouvrir la fenêtre Distribution
- Sélectionner le bouton nouvellement créé
- Sélectionner Infos Acteur à partir du menu Distribution
- Cliquer sur la bouton Script.
- Taper "Go to frame 36"



Script de Scénario

- Cliquer dans la cellule 35 dans le canal Script
- Cliquer la cellule d'édition de script en haut du Scénario.
- Taper "Go to frame 34"
- Fermer la fenêtre Script
- Rembobiner et jouer.



14. Cadence

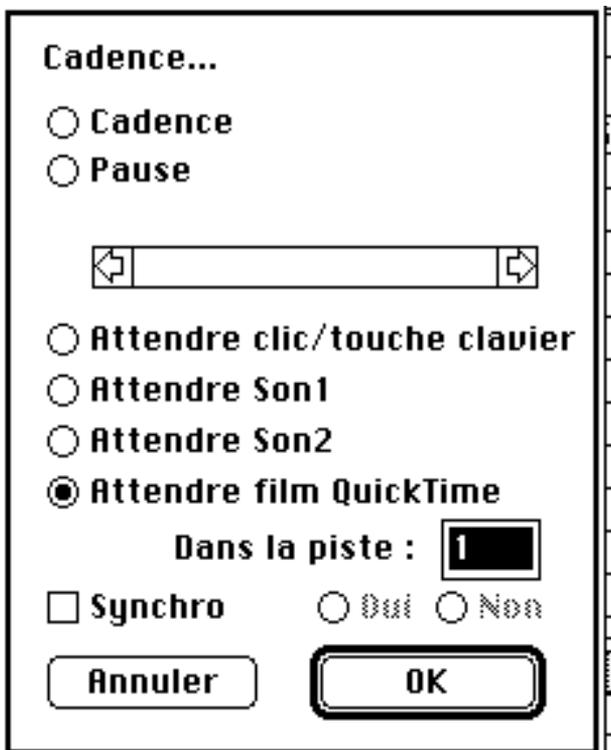
la dernière chose que nous allons ajouter dans le Scénario est l'attente du clic souris dans le canal cadence. Le canal cadence est représenté par une horloge et permet de synchroniser l'ensemble de la présentation de telle sorte que l'on puisse contrôler le flux de la présentation. On contrôle le rythme de relecture des images et l'ajustement des pauses. On paramètre les attentes d'interaction utilisateur et le fait qu'un son soit achevé avant de poursuivre la présentation.

Dans cet exemple, on désire que la terre tourne un fois avant d'aller vers le bas de l'écran. Nous voulons également que la musique soit jouée intégralement à la fin de la présentation avant qu'elle ne retourne en boucle au point de départ.

- Faire réapparaître le Tableau de commande s'il n'est pas visible à partir du menu Fenêtre.
- Ajuster la vitesse à 15 images par seconde

Attente Film QT

- Double cliquer le canal Cadence, symbolisé par une montre, dans la cellule 2
- Sélectionner Attendre Film QuickTime
- Valider



Attendre un son

- Double cliquer la cellule 37 dans la canal Cadence
- Sélectionner Attendre Son
- Taper 1 pour le canal Son
- Valider
- Rejouer la présentation complète avec les nouveaux effets.

15. Player pour Windows

la quatrième et dernière étape du développement concerne la diffusion après sa réalisation.

- Relecture comme application sur d'autres Macintosh ayant Director installé
- Lecture sous forme de Player utilisant le Player Macintosh ou Windows
- Enregistrement vidéo: Director est notamment en mesure d'assurer un enregistrement Image par Image pour les productions de qualité Broadcast.

Le portage d'une présentation Director du Mac vers Windows se fait simplement en une seule étape. La présentation transférée sous Windows se comporte exactement de la même façon que sur Macintosh.

Conclusion

Vous avez pu voir comment Director vous permet de créer simplement des présentations combinant animation, texte, graphique, et séquence d'images en synchronisant le tout avec le son.

Dans cette démonstration, nous avons abordé les points suivants:

1 Création de présentations avec Director

2 La manière d'utiliser Director pour créer la présentation incluant le fond étoilé, le globe tournant, les effets spéciaux avec le texte et le son.

3 Les contraintes imposées aux productions Director faisant l'objet d'une diffusion multi-plateformes.

Director vous permet d'être votre propre metteur en scène en créant non seulement de puissantes présentations interactives, mais aussi des simulations, des supports pédagogiques et des productions vidéo. C'est cette capacité d'intégrer de si nombreux médias qui place Director en première place comme outil-auteur de création multimedia.

Merci pour votre attention.

Plus de renseignements peuvent être obtenus chez Apacabar au (1) 46 05 11 12