

# INITIATION DIRECTOR (PART. 1)

Le logiciel Director a été créé par la société Macromédia.

## Présentation globale :

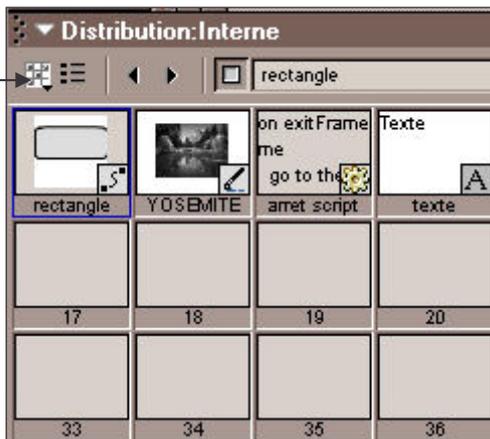
La puissance d'intégration média et la possibilité de créer des programmes via le langage de développement Lingo en fait l'un des softs les plus connus pour la création de CD rom. Celui-ci offre la possibilité d'intégrer du son, des images 2D (bitmap ou pixel), de la vidéo mais également de la 3D depuis la version 8.5. Ces multiples possibilités le rendent efficace dans de nombreux domaines : L'animation, le projet CD rom, le Shockwave, la création de jeux...

Et en deuxième année, on fait le CV interactif et l'analyse filmique avec ;) .

## Description des éléments de Director

Ci-dessous, vous trouverez les principaux éléments de la charte de Director avec leurs fonctions.

> La fenêtre de distribution :



C'est dans cette fenêtre que seront intégrés les différents média (Intégration de média : onglet - fichier/importer).

Il existe deux types de distributions (castlib en anglais)

**L'interne** : les media sont directement intégrés dans l'animation Director.

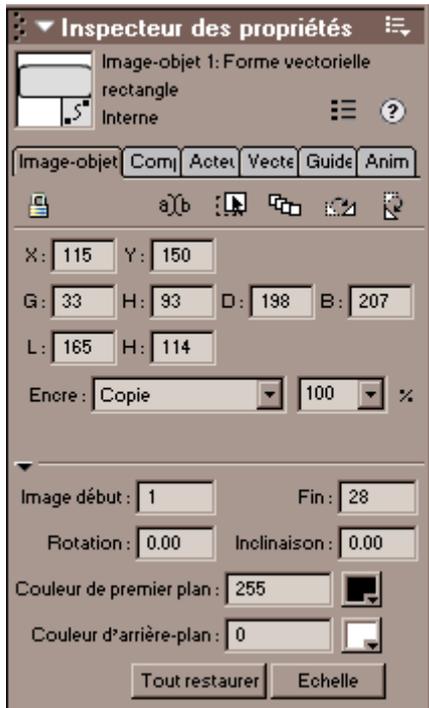
**L'externe** : Les objets se trouvent dans une distribution en dehors de l'animation mais liée par un chemin relatif

REMARQUE : Il est possible de créer différentes distributions pour organiser ses média. En effet ; les projets étant parfois très importants et nécessitant beaucoup d'objets, il est préférable de les séparer. Par exemple : images, sons, textes, scripts (la vidéo sera mise à part car elle est la seule à nécessiter l'utilisation des distributions externes.)

Pour cela, cliquez sur cet onglet. Cliquez sur « nouvelle distribution ». Une fenêtre message vous demande ensuite quel type de distribution utiliser.

Pour naviguer entre les différentes distributions, choisissez l'onglet correspondant dans cette fenêtre. La distribution par défaut est « interne ».

> L'inspecteur de propriétés :



L'inspecteur des propriétés est un outil permettant d'afficher et de modifier les attributs des objets sélectionnés ou de plusieurs objets de l'animation. Lorsqu'un objet est sélectionné, les onglets des catégories correspondantes et des champs associés apparaissent automatiquement dans l'inspecteur des propriétés. Si vous sélectionnez plusieurs objets, seules les informations communes à tous les objets sélectionnés sont affichées.

En bref, c'est grâce à cet inspecteur que l'on pourra modifier les principales caractéristiques des différents objets comme la place (début et fin) dans le scénario, l'opacité, l'encre (correspondrait aux options de fusion de 'toshop)...

Il existe deux modes de visualisation de cet inspecteur :

**Le mode « fenêtre »** : celui présent ici... Il a l'avantage d'être lisible et convivial, mais par contre, le nombre d'option est plus limité que le mode suivant.

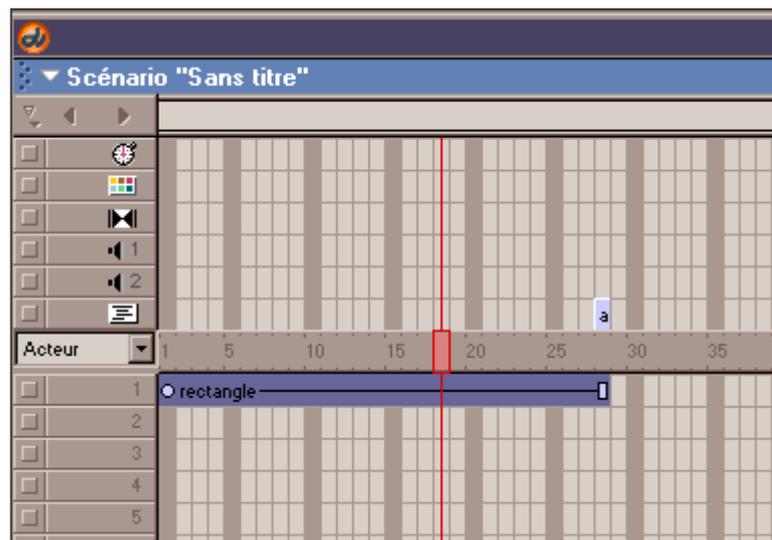
**Le mode « liste »** : ce mode se présente sous forme de listes divisées en plusieurs catégories. Plus complet que le mode précédent, il va permettre de manipuler l'objet de manière plus précise.

> Le scénario -----

On pourrait comparer ce scénario à une Timeline (pour les adeptes de vidéo) et au scénario de Flash.

Son but est de pouvoir organiser, dans le temps, les objets de votre animation.

L'unité de temps est « la frame ». Par défaut, l'animation est réglée sur 30 images par secondes, cependant il est possible de modifier cette vitesse en cliquant sur « fenêtre/tableau de commande ».



A chaque fois qu'un objet est placé sur la scène (votre écran d'animation), il apparaît également sur le scénario. Il couvre alors un certain nombre de frames. C'est le temps pendant

lequel votre objet (acteur) sera visible et actif. A chaque fois qu'un nouvel acteur est posé, il prendra sa place sur « une sprite ». (Une sprite pourrait être comparée aux divers calques de 'toshop).

Mais on peut remarquer plusieurs lignes de frame sur lesquels les acteurs ne peuvent pas être déposés. Ce sont les pistes d'effets. Ce sont ces pistes qui permettront de déposer les scripts et les pistes audios entre autre.

> L'inspecteur d'objet -----



Cet inspecteur va permettre de créer divers objets et d'agir directement sur votre scène.

**Rotation** : Permet de modifier l'angle de rotation de vos acteurs.

**Main** : permet de se déplacer sur l'animation sans passer par les barres de navigation.

Texte « ongles A » : permettra de rédiger vos titres et textes. A ne pas confondre avec l'outil champ

Loupe : Permet de grossir

**Formes géométriques** : Pour créer vos formes pleines ou bien sans remplissage

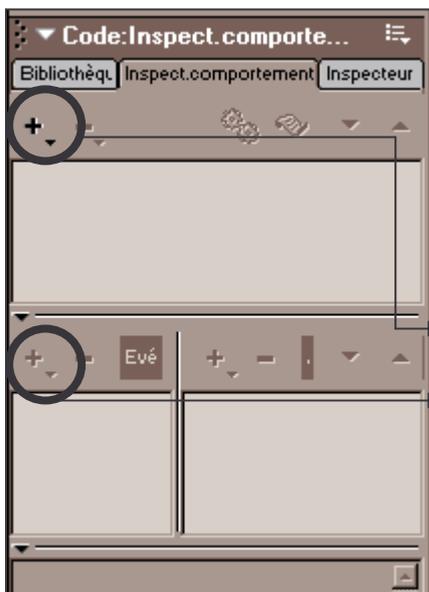
**Boutons** : Vous offre la possibilité de poser des boutons de base sur votre scène (poussoir, radio, case à cocher)

**Champ** : C'est ici que vous pouvez choisir les champs de textes.

**Couleur** : Ces outils vont vous permettre de modifier la couleur de vos acteurs et de votre arrière plan. Pour un acteur, sélectionnez le sur votre scène. Ensuite choisissez votre couleur en restant cliqué sur le premier carré de palette. Procéder de même avec le deuxième carré. Enfin, choisissez un motif dans le rectangle palette.

**Les traits** : Permet de choisir l'épaisseur de trait de vos acteurs.

> L'inspecteur de comportement -----



Cet inspecteur permet de composer des petits scripts pour créer des interactivités sur vos acteurs sans avoir à manipuler le Lingo.

**Bibliothèque** : Dans cet onglet se trouve un panel de scripts prêt à l'emploi. Ils sont classés en rubriques (média, contrôle, texte...)

**L'inspecteur** : Vous composer vos propres comportements avec des choix sur listes déroulantes. Pour créer un nouveau comportement, cliquez sur le « + », choisissez un nom à votre script. Ensuite cliquez sur le « + » qui se trouve en dessous de la liste de vos comportements pour allouer diverses fonctions.

Cet inspecteur offre comme plus grand **avantage** de pouvoir commencer à se lancer dans l'univers de l'interactivité de **manière simple et conviviale**. Par contre, il reste **limité**, malgré ses capacités très intéressantes. Qui plus est, il ne permet pas de créer des scripts d'animation et ne reste utilisable que pour les scripts de comportements.

## Les onglets

A présent, attardons nous sur les différents onglets qui pourront vous être utiles dans votre utilisation de Director.



Ces deux onglets permettent de créer une nouvelle animation ou une distribution pour l'anim courante.



Ces boutons permettent le contrôle de l'animation



(De gauche à droite)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

1. **La scène** : cliquez sur cet onglet pour faire apparaître votre scène, c'est-à-dire la fenêtre dans laquelle se déroulera votre animation.
2. **La distribution** : Affiche votre fenêtre de distribution
3. **Scénario** : permet d'afficher le scénario
4. **Inspecteur de propriétés** : si vous souhaitez modifier un acteur, cliquez sur cet onglet pour obtenir l'inspecteur de propriétés
5. **Bibliothèque** : ce bouton affiche la bibliothèque de scripts prêts à l'emploi
6. **Dessin** : Cet onglet ouvre la fenêtre de création de dessin Bitmap
7. **Forme vectorielle** : affiche la fenêtre de création de dessin vectoriel
8. **Texte** : lance la fenêtre de création de texte
9. **Shockwave** : lance la création shockwave 3D
10. **Comportement** : permet d'ouvrir l'inspecteur de comportement pour composer ses propres interactions
11. **Scripts** : Ouvre la fenêtre de script pour générer son code. C'est dans cette fenêtre que le développement en Lingo est mis en place
12. **Messages** : Cet onglet lance la fenêtre « message » (dont l'utilité sera vue plus amplement dans une partie ultérieure).