

INITIATION DIRECTOR (PART. 2)

Dans cette partie, nous allons approfondir le principe d'interpolation. Mais nous allons voir également comment faire des comportements. Gérer les boucles et intégrer de la vidéo.

➤ Qu'est ce qu'une interpolation et comment la créer ? -----

Lors d'une animation, les images que nous posons sur notre scène sont appelées des **acteurs**. Ces acteurs vont être amené à bouger, à se déformer, à apparaître ou disparaître dans le temps. L'interpolation correspond donc *aux différents états que va prendre notre acteur pour arriver à son état final*.

Pour simplifier le concept, considérons une course... Il y a un départ et une arrivée. Tout le reste du parcours sera une trajectoire que le coureur (notre acteur) va suivre pour atteindre son objectif... Gagner la course.

Cette course est notre interpolation. Le coureur est notre acteur.

Director va calculer de lui-même toute la trajectoire de notre acteur en prenant en compte notre point de départ sur la scène et notre arrivée. Mais nous pouvons également déposer des étapes dans l'interpolation de notre acteur, c'est-à-dire des moments spécifiques lors desquels il devra faire quelque chose de particulier. Je reprends l'exemple de la course, les coureurs auront des étapes.

Mais comment mettre en place ces étapes ??? Pour cela il faut placer ce que l'on appelle une **image clé**. Elle va représenter notre étape.

Pour cela, il faut faire un clic droit sur notre objet.

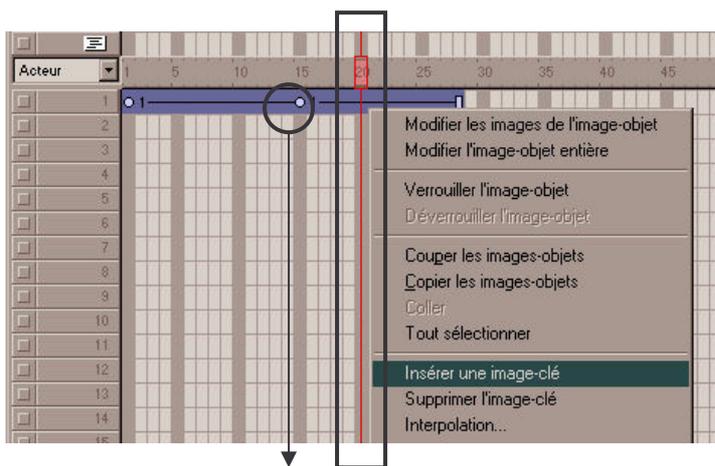


Image clé Repère de l'animation

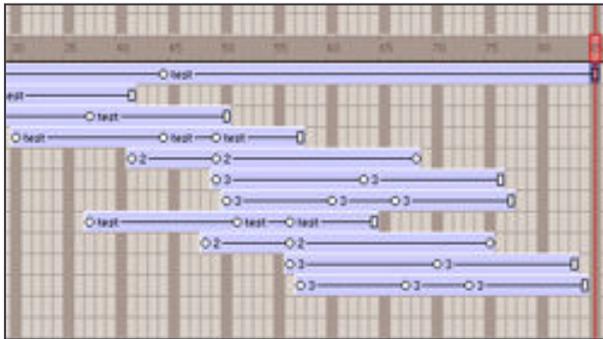
Ce menu apparaît alors. La barre verticale correspond au repère de notre animation, c'est à cet emplacement que l'image clé sera créée après le clic sur « insérer une image clé ».

Une image clé est représentée par un petit rond sur la barre de notre acteur.

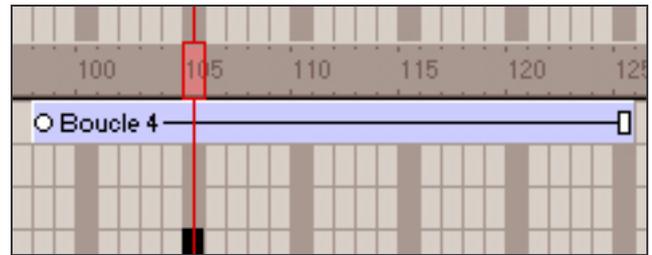
En bref, les images clés vont vous permettre de personnaliser le mouvement, la transformation de votre acteur en symbolisant des repères précis dans la trajectoire. L'ensemble de cette transformation de notre image s'appelle une interpolation.

➤ Utilisation de la boucle

Parfois, nous sommes amenés à manipuler une interpolation qui doit se répéter pendant un certain laps de temps. Mais reprendre toutes les interpolations et les reposer dans notre scénario « x » fois auraient deux inconvénients majeurs... Le travail serait très fastidieux et le scénario deviendrait vite illisible.



Avant la mise en boucle... Imaginez qu'on fasse un copier coller... arrrg



Notre suite longue d'interpolations est devenue une simple barre totalement indépendante...

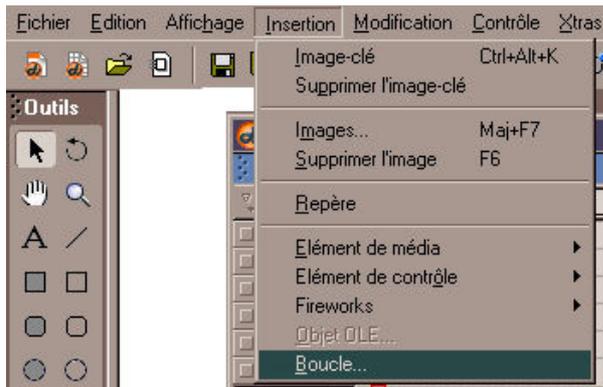
C'est pour cela que nous pouvons utiliser les boucles.

Une boucle va prendre en compte toutes les interpolations et les reproduire automatiquement tant qu'elle sera présente sur le scénario.

Comment faire une boucle ??

Pour cela, c'est très simple.

Il faut sélectionner toutes les interpolations concernées par notre boucle en faisant maintenant le bouton gauche enfoncé de la souris sur le scénario et glisser le curseur.



Ensuite, il faut cliquer sur l'onglet Insertion puis « Boucle ».

Une nouvelle fenêtre va alors s'ouvrir dans laquelle vous a été demandé le nom de la nouvelle boucle. Cliquez sur « Ok ». Le tour est joué. Cool non ?

Attention ! Cette boucle apparaît alors dans votre distribution et non dans votre scénario, pour l'utiliser vous devez la glisser sur votre scène comme tout autre acteur. En bref, la

création de votre boucle ne remplace pas vos interpolations précédentes.

La boucle offre plusieurs avantages :

Votre boucle peut être déplacée sur la scène juste en la sélectionnant. Mais vous pouvez également la redimensionner. A cela s'ajoute le fait que vous pouvez très bien les utiliser pour faire des boutons animés.

➤ La création de comportements -----

Les comportements, rappelons le, sont des scripts que l'on va poser sur nos acteurs pour qu'ils aient une fonction particulière. Ces scripts sont à la base de l'interactivité. On pourra par exemple mettre en place des boutons, créer des roll over. Mais, avec l'utilisation du langage Lingo (que nous verrons plus tard), il est possible d'obtenir des scripts très puissants permettant de créer des interactions très complexes.

Rappelons que l'inspecteur de comportement permet de créer simplement des scripts



→ Ce « + » permet de créer un nouveau script de comportement et de lui donner un nom.

→ Ce « + », deuxième étape de la création d'un comportement, permet de définir quand notre événement sera lancé (au clic de souris, à l'entrée du curseur...). Il est possible de combiner plusieurs événements dans un même script.

→ Ce dernier « + » va permettre de mettre en place l'action à lancer lorsque l'événement précédemment déterminé est activé. Par exemple, changer la forme du curseur.

→ L'onglet **bibliothèque** va permettre de sélectionner des scripts déjà prêts à l'emploi. En cliquant dessus, les scripts vont apparaître par rubrique.

➤ L'intégration de la vidéo -----

La vidéo peut être intégrée sous format Avi ou Quicktime. Le format Quicktime est à privilégier car mieux supporté par Director. Qui plus est, ce format offre la possibilité d'utiliser la bibliothèque de scripts pour la manipuler.

Pour l'intégration, il suffit de l'importer dans Director, mais ATTENTION...

Toutes les vidéos doivent être placées en Externe c'est-à-dire liées par un chemin relatif. Si ce n'est pas le cas, alors la vidéo ne fonctionnera pas lors de la mise sur Cd (ou sur le net). Si vous rencontrez des problèmes avec votre vidéo lors de la création de votre « .exe » vérifiez donc si votre chemin relatif est bien à jour.

Une vidéo contrairement aux autres acteurs, ne nécessite pas de s'étendre sur plusieurs **frames** pour être visualisée dans son intégralité.