

INITIATION DIRECTOR (PART. 3)

Dans cette partie nous allons commencer à voir l'intégration de la vidéo sous Director. Quels sont les formats acceptés mais également comment manipuler ces média.

➤ Les différentes extensions de vidéos importables. -----

Sous Director, il sera possible d'importer la plupart des fichiers vidéos pour peu que les codecs soient installés.

Mais les principaux sont le Quicktime et le AVI. Cela passe donc par les fichiers sans compression mais aussi par les différents mpeg (sous couvert d'un activeX ou d'un Xtra) et DivX.

Mais attention, lorsque que vous intégrez une vidéo dans une application, cela ne signifie pas qu'elle prendra en charge la gestion des codecs sur une autre machine. Si une vidéo DivX, par exemple est lancée via une application Director sur une machine ne possédant pas les Codecs, Votre executable tournera mais la vidéo, elle, ne passera pas. Donc, Director ne fait qu'intégrer la vidéo et la manipuler. En aucun cas, elle gèrera le format vidéo et la lecture sur une machine.

➤ Comment intégrer la vidéo ? -----

Une vidéo ne s'importe pas de la même façon qu'un fichier image ou un fichier son. Tout d'abord, elle est automatiquement intégrée de manière liée à votre application.

A NE PAS OUBLIER

Votre vidéo **ne sera pas intégrée** dans votre animation même si vous la déposez dans une distribution **en importation standard**. Ceci est très important à retenir, car, lors du passage de l'application vers un autre support (CD, Internet...), vous vous éviterez ainsi de mauvaises surprises (exemple : votre application ne retrouvant pas votre vidéo). Cela signifie donc que vous devez obligatoirement intégrer, sur votre support média (cd, internet...) votre vidéo même si vous avez fait une importation interne. La vidéo reste liée par un chemin relatif quelque soit le mode d'importation que vous ayez choisis.

Liaison d' une vidéo,importation standard, distribution liée et intégrée... Quelle différence ?

Revenons de manière un peu plus approfondie sur les deux types de distributions :

La **distribution interne** qui fait partie intégrante de votre application. C'est à dire que lorsque vous ferez une projection, la distribution elle même sera englobée dans la transformation en .exe. Ca nous l'avons vu dans un chapitre précédent.

Ensuite, il existe la **distribution externe**. Celle ci, par contre, lorsque vous en créez une, va être enregistrée en dehors de votre application. D'ailleurs, lorsque vous faites l'enregistrement de votre projet alors que vous avez créé une cast externe, vous pourrez constater qu'avant tout, Director vous demande d'enregistrer la distribution elle même. Lors de l'enregistrement, un ".cst" est généré.

Ca veut dire quoi ?

Tout simplement que, à partir de cet instant, la distribution, devenue un fichier externe à part entière, est liée par un chemin à celle-ci (le chemin relatif).

Mais, dans une même distribution, il existe plusieurs modes d'importation.

Par défaut, Director intègre les média en mode « Standard ». Mais vous pouvez modifier cette option en cliquant dans la liste déroulante « Média » qui se trouve en bas à droite de votre fenêtre d'importation.

Faisons une rapide description des deux modes d'importation les plus importants :

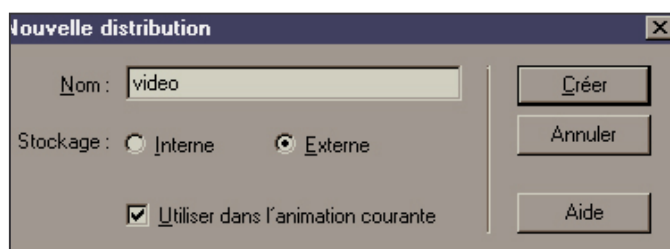
Importation Standard : Pour intégrer votre acteur dans l'application même. C'est à dire que votre médium (image, son...) sera directement intégré dans l'appli. Son poids sera donc pris en compte par le movie.

Lié au fichier Externe : L'acteur n'est plus intégré dans l'anim mais Lié par un chemin relatif, c'est à dire que lorsque Director aura besoin de cet acteur il ira le chercher dans l'arborescence, le long de ce chemin. Ca veut dire quoi ? Et bien que votre application n'a plus à prendre en charge le poids de tout vos acteurs. Par contre, il est important de ne pas déplacer votre acteur de place sur votre support (HD entre autre) sinon, le lien sera brisé. Qui plus est, pour un support CD rom, vos acteurs, qui doivent se trouver sur votre CD, deviennent visibles par l'utilisateur. Et donc exploitables. Contrairement à une importation Standard.

La vidéo, contrairement aux autres types de média, sera lié au fichier externe : Donc par un chemin relatif (que vous pouvez modifier dans l'onglet « acteur » de l'inspecteur de propriétés).

Votre vidéo sera donc automatiquement liée au fichier externe, mais peut se trouver dans une distribution interne. Voire elle peut être également, dans une distribution externe, si celle-ci va être appelée par plusieurs movies...

➤ Comment créer une distribution externe ?-----



Pour cela, il suffit de procéder comme pour une distribution interne en cochant l'option « externe » à la place.

Par défaut, votre distribution sera liée à votre animation. Cependant si vous désirez ne pas la lier, alors, décochez la case « *Utiliser dans l'animation courante* ». Ceci est particulièrement utilisé pour créer des distributions génériques qui seront utiles dans plusieurs applications. (Une distribution de scripts personnalisés entre autre).

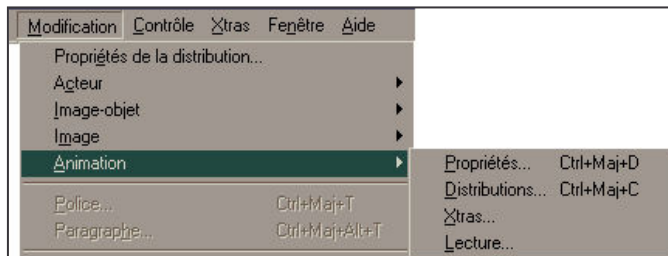
Il est possible de changer le lien relatif de votre distribution en passant par l'inspecteur de propriété.

Attention, par ce biais on change le lien vers la distribution, et non vers les acteurs (voir importation standard et lié au fichier).

Afin de créer un chemin relatif dont l'origine sera le répertoire courant :

@/monDossier/video.cst

Le « @ » symbolise le répertoire courant.



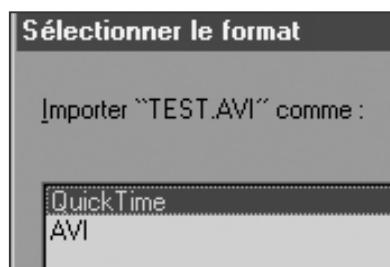
Mais il est possible de lier une distribution que vous avez créée au préalable, à votre animation. En effet, il arrive que certaines distributions puissent être utilisées par plusieurs applications, il est alors utile de pouvoir lier des distributions déjà existantes, et

donc, de ne pas avoir à réintégrer vos médias voire, à réécrire certains de vos scripts. Pour cela, vous devez aller dans l'onglet : **Modification/Distributions**

Une nouvelle fenêtre apparaît alors dans laquelle vous pourrez décider de lier ou de supprimer une distribution.

➤ Revenons à notre vidéo-----

Pour intégrer une vidéo, il suffit d'importer votre fichier comme n'importe quel autre en cliquant sur l'onglet « **fichier/importer** ». Par contre, prenez soin de ne plus déplacer votre vidéo sur votre disque sous peine de détruire votre lien vers celle-ci. N'oublions pas qu'une vidéo ne peut pas être intégrée dans votre animation. Si le lien est mort, alors votre séquence ne fonctionnera plus.



Lors de l'importation d'un fichier dont l'extension sera différente du « .mov », une fenêtre va s'ouvrir pour vous demander sous quel format intégrer votre média.

Remarque : L'importation au format QuickTime offre l'avantage de pouvoir utiliser des scripts prêts à l'emploi qui se trouvent dans la bibliothèque.

Votre vidéo est à présent prête à être utilisée sur votre scène.

➤ L'option DTS -----

Par défaut votre vidéo, quelque soit le numéro de sprite de celle-ci, restera en premier plan. Ce qui signifie que vous ne pourrez pas, poser d'autres acteurs dessus ni même jouer sur les encres dont nous avons déjà parlé en cours.



Ceci est le fruit de l'option DTS qui signifie « Direct To Stage ». Cette option force le premier plan de votre vidéo. Vous pouvez supprimer cette option grâce à votre inspecteur de propriétés. En la décochant, votre vidéo sera soumise au même régime que les autres acteurs de votre scène. Elles pourront donc être placées en arrière plan.

Cependant, ATTENTION ! Le DTS permet aussi d'optimiser l'intégration de votre vidéo. Lorsque vous supprimez l'option, votre séquence risque fort de saccader.

➤ Le préchargement -----

Il faut distinguer le préchargement d'une vidéo QT et AVI.

Au format Quicktime, la possibilité de précharger la vidéo n'apparaît pas dans l'inspecteur de propriétés. En effet, elle va charger l'intégralité de la vidéo au risque de causer un affaiblissement des capacités de la plupart des machines.

Le préchargement du AVI permet d'améliorer la fluidité de votre vidéo lors de sa lecture. En effet, avant d'être lancée, elle sera préchargée en mémoire par votre ordinateur lors du début de l'animation. A la différence d'un format QuickTime, Si votre machine ne gère pas le préchargement intégral, il sera effectué en fonction de la mémoire de votre machine.

Cette procédure n'est pas conseillée pour éviter de mettre l'ordinateur à genoux.

La taille de la vidéo

Qui plus est, plus votre vidéo aura une taille importante, plus elle risque de perdre en fluidité. La taille préférable pour intégrée de la vidéo restant fluide est le : 320*240.