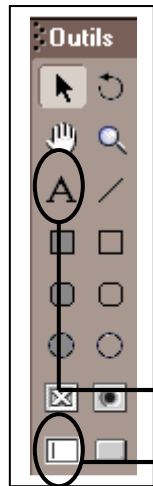


INITIATION DIRECTOR (part. 4)

Durant ce cours, nous allons étudier de manière plus approfondie les possibilités que nous offre l'acteur *Texte*.

➤ Acteur Texte et Acteurs Champ... Quelle est la différence ? -----

Un texte de champ est un texte standard contrôlé par le logiciel de votre système, tout comme le texte des boîtes de dialogue et des barres de menus.



Plus concrètement, l'acteur *champ* sera généralement utilisé pour des blocs de textes importants utilisant une typo de base (Times ou Helvetica). Ils seront alors chargés plus vite que l'acteur *Texte*. Par contre, il ne sera pas possible d'utiliser un formatage des paragraphes ou d'antialiaser le texte. Cela signifie également que la qualité de votre typo risque d'en pâtir lorsqu'elle sera trop grande, voire un peu spécifique.

L'acteur *Texte*, lui, offre la possibilité d'antialiaser le texte (pour un meilleur rendu), mais aussi de jouer sur le formatage des paragraphes (retrait, espacement, alignement).

➤ L'inclusion -----

Il se peut, dans un projet multimédia, que l'on soit amené à utiliser des polices particulières. Cependant, si la machine cliente ne possède pas la typo, un message d'erreur va apparaître et votre texte va s'afficher avec une police par défaut.

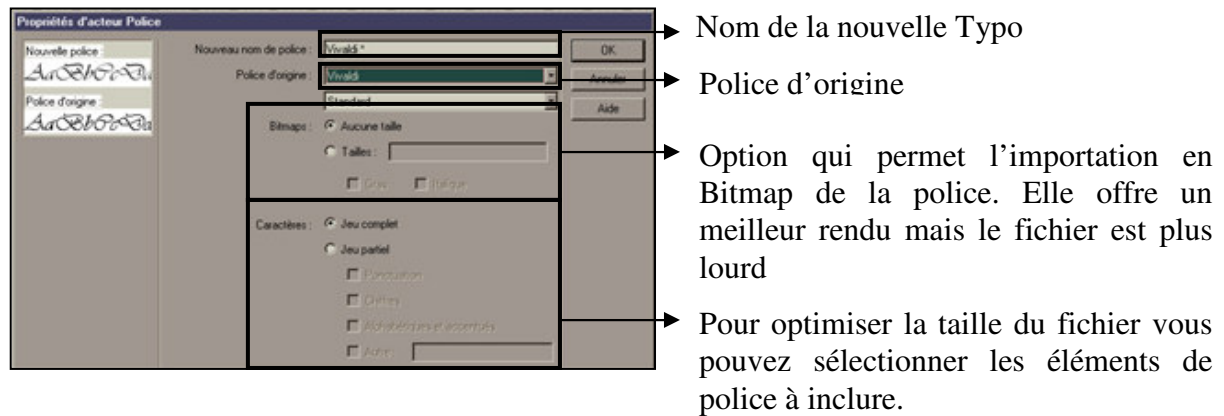
Qu'est ce que l'inclusion ?

Pour pallier à ce risque, Director offre la possibilité d'inclure la police dans l'animation. C'est-à-dire que, pour des raisons de droits, bien évidemment, Director va créer une police ressemblant à celle de votre système et l'intégrer alors à l'animation même. Ainsi, quelque soit la machine, la police sera reconnue. Non par votre Os, mais par votre executable même. Cette police ne sera utilisable que pendant l'exécution de votre application (toujours pour des raisons de droits.)

C'est ce que l'on appelle l'inclusion.

Mais comment faire ?

Tout d'abord, il va falloir intégrer la police dans l'animation. Pour cela, cliquez sur l'onglet **Insertion** de la barre de menu puis, **élément de média** et enfin **police**. Une nouvelle fenêtre apparaît alors.



Vous allez constater, alors, qu'un nouvel objet apparaît dans votre distribution. C'est votre police qui est enfin incluse dans votre animation.

Mon texte sera-t-il ensuite toujours lisible sur les machines ?

Non, pas encore. Attention. On vient d'inclure notre police dans l'animation, mais en aucun cas nos acteurs textes ont reçu cette police. Ils restent, tant que vous ne les avez pas modifié, dans la police d'origine.

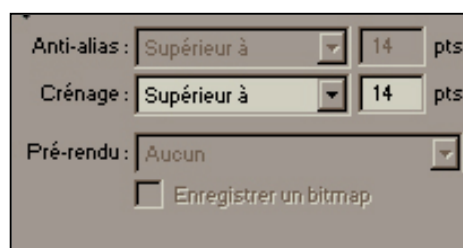
A présent, il faut retourner dans la fenêtre texte de votre acteur et choisir la nouvelle police. Si vous n'avez pas changé le nom par défaut de la nouvelle police (ce que je vous conseille) lors de son inclusion, la typo incluse porte une astérisque et se trouve juste après votre typo d'origine dans la liste. Surlignez votre texte puis changer la police.

Maintenant, votre texte passera sur toutes les machines

➤ L'antialiasing -----

Il se peut que votre acteur texte pixellise et offre un mauvais rendu. Pour cela, vous pouvez antialiaser ce texte dans l'inspecteur de propriétés. Le texte sera de meilleure qualité mais va être plus long à charger dans votre animation.

Vous pouvez également créer un pré rendu. Concrètement, votre texte sera préchargé en mémoire tampon lors de son chargement, aussi, lorsqu'il devra faire son apparition, le temps de chargement sera réduit.



Le *crénage* permet d'améliorer l'apparence des textes de grandes tailles en modifiant l'espacement de certaines lettres. Par contre, pour les textes à petits caractères cette option est généralement inutile.

Enregistrer un Bitmap permet d'obtenir un très bon rendu mais va peser un peu plus sur votre animation.

➤ Propriétés de l'acteur Texte -----

Le Cadrage

Il vous est possible de choisir trois modes d'affichage de votre acteur Texte.
Redimensionnement automatique : va modifier la taille de votre zone de texte en fonction de la longueur de votre paragraphe.

Défilant : va faire apparaître une barre de navigation pour que l'utilisateur puisse visualiser le texte qui se trouve en dehors de la zone de votre acteur.

Fixe : Quelque soit la taille de votre paragraphe, la zone de texte restera inchangée.

La modification de l'acteur

Il est possible, par le biais de l'inspecteur de propriétés de rendre un texte modifiable par l'utilisateur. Il suffit pour cela de cocher la case « modifiable » dans la rubrique Texte (ou champ d'ailleurs).

➤ L'extrusion -----

Il est possible de transformer un acteur Texte en acteur 3D. Pour cela il va falloir l'extruder.



Après avoir créer, comme d'habitude, votre acteur texte. Il suffit de passer dans l'onglet **texte** de votre inspecteur de propriétés (après avoir sélectionné, dans la scène, l'acteur texte que vous voulez extruder).

La ligne **affichage** vous propose alors deux modes : *Normal* et *Mode 3D*. Le mode normal est par défaut bien entendu. Basculez sur l'autre mode pour passer en

3D.

Il existe aussi un onglet extrusion qui va nous permettre de modifier la visualisation de notre nouvel acteur 3D.

Il sera possible, de modifier l'emplacement de la caméra et donc changer l'angle de vue de votre acteur. Mais on peut également utiliser la fenêtre Shockwave 3D.

Cette zone permet de travailler sur le texte 3D lui-même (les faces apparentes, la profondeur du texte...)

Cette zone va vous permettre de gérer la lumière sur votre texte 3D, mais également de poser une texture choisie.

