

DIRECTOR – Tutorial

Vous travaillez sur une animation Director dans l'environnement auteur. Les animations Director enregistrées dans cet environnement sont dotées de l'extension .dir. Ces animations ne sont pas encore préparées en vue de la distribution. Examinons à présent la version DIR de l'animation créée dans le cadre de ce didacticiel afin de comprendre le fonctionnement interactif des différents éléments de la scène et du scénario permettant la création de l'animation

1 Lancez Director, puis choisissez Fichier > Ouvrir.

2 Utilisez la fonction Parcourir pour accéder au dossier de l'application Director, ouvrez le fichier « fini.dir ».

3 Pour lire l'animation, cliquez sur le bouton Lire du tableau de commande ou sur l'icône du même nom dans la barre d'outils affichée en haut de l'écran.



Si Le tableau de commande et la barre d'outils ne sont pas visibles, vous pouvez les sélectionner dans le menu Fenêtre.

4 Après la lecture de l'animation, cliquez sur Arrêter et consultez les fenêtres Scène, Scénario, Distribution ainsi que l'inspecteur des propriétés afin de comprendre l'organisation de l'application et de l'animation Director.

Si la scène, le scénario, la fenêtre Distribution et l'inspecteur des propriétés ne sont pas visibles, vous pouvez les sélectionner dans le menu Fenêtre.

Configuration de l'animation

Pour créer votre propre version de cette animation, vous devrez d'abord créer une animation et définir la taille de la scène. Vous devrez ensuite sélectionner la palette de couleurs appropriée.

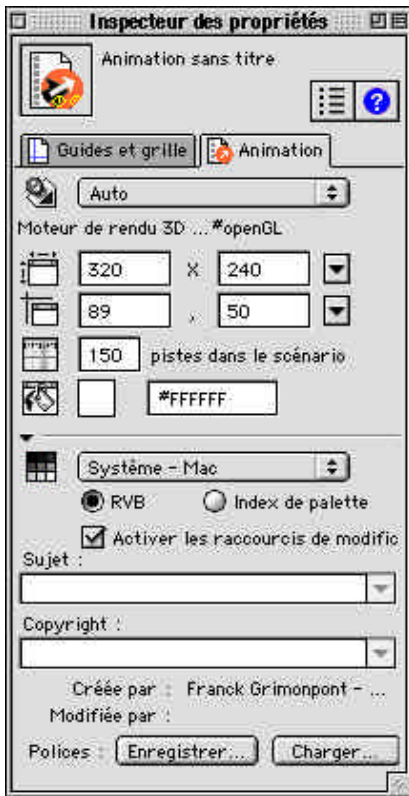
1 Choisissez Fichier > Nouveau > Animation.

2 Si vous avez apporté des modifications à l'animation « fini.dir », Director vous invite à les enregistrer. Choisissez Ne pas enregistrer.

Notez que la taille de la scène par défaut est différente de celle utilisée dans l'animation.

3 Pour modifier la taille de la scène, cliquez sur l'onglet Animation dans l'inspecteur des propriétés.

Si l'inspecteur des propriétés n'est pas visible, choisissez Fenêtre > Inspecteurs > Propriétés. Vous accédez ainsi à l'affichage graphique, dans lequel l'icône Affichage sous forme de liste est désactivée.



4 Pour définir la taille de la scène en pixels, saisissez 450 dans le premier champ Taille de la scène (largeur) et 500 dans le second champ Taille de la scène (hauteur). Une fois les données saisies dans un champ, cliquez sur la scène ou sur l'inspecteur des propriétés pour redimensionner la scène avec les valeurs définies.

L'animation étant créée pour une lecture sur le web, vous devrez utiliser une palette de couleurs destinées au web afin d'assurer un affichage correct. Director dispose d'une palette web que vous pouvez sélectionner pour l'animation.

5 Sous l'onglet Animation de l'inspecteur des propriétés, cliquez sur le menu local Palette de l'animation et sélectionnez Web 216.

6 Choisissez Fichier > Enregistrer. Vous pouvez également appuyer sur les touches Contrôle-S (Windows) ou Commande-S (Macintosh).

7 Nommez l'animation « en_cours ».

8 Utilisez la fonction Parcourir pour accéder à votre dossier.

Vous devez enregistrer le fichier dans votre dossier. Les autres fichiers d'apprentissage seront directement orientés vers l'emplacement de ce fichier.

Remarque: Veillez à régulièrement enregistrer votre travail au fur et à mesure de l'apprentissage.

Création de médias dans Director

Vous pouvez créer des médias dans Director ou les importer d'autres programmes. Les médias simples, tels que le texte et les arrière-plans, sont adaptés à la création dans Director.

Création d'une forme vectorielle

Director vous permet de créer des formes vectorielles à plusieurs tracés: il s'agit de descriptions mathématiques des formes auxquelles sont appliquées une couleur ou un dégradé. Une forme vectorielle utilise une quantité de mémoire nettement inférieure à un bitmap comparable et est téléchargée plus rapidement depuis Internet.

Pour définir l'arrière-plan de votre animation, vous allez créer une forme vectorielle dotée d'un dégradé de couleurs.

1 Choisissez Fenêtre > Forme vectorielle.

2 Cliquez sur l'outil Rectangle plein et faites glisser le curseur en croix depuis le coin supérieur gauche de la fenêtre Forme vectorielle jusqu'au coin inférieur droit, créant ainsi un rectangle de taille similaire à celle de la scène.

La taille exacte n'est pas importante à ce niveau, l'image pouvant être redimensionnée ultérieurement.

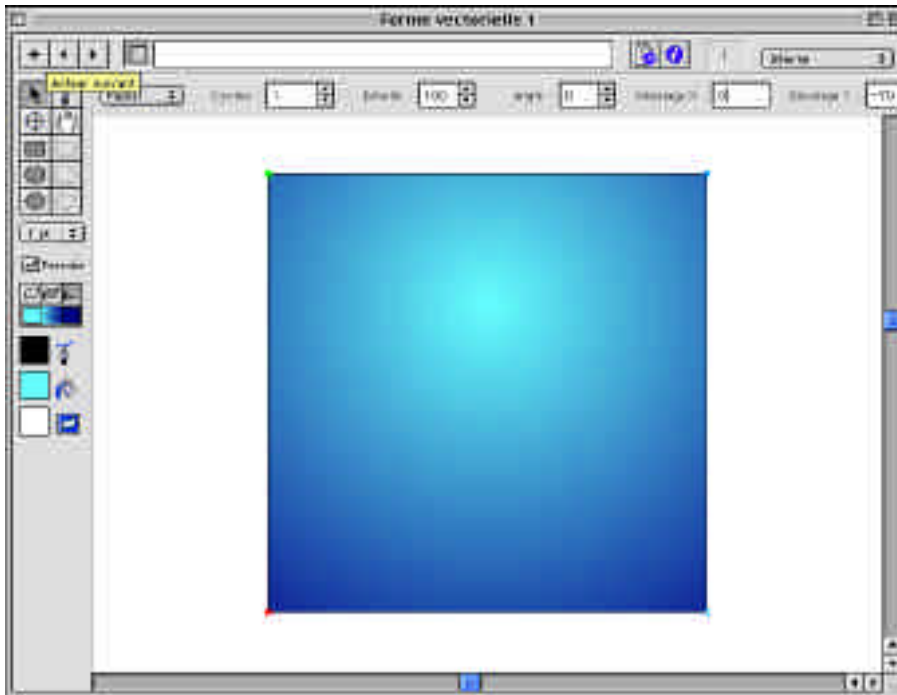
3 Cliquez sur la puce Couleurs du dégradé la plus à droite et sélectionnez un ton de bleu foncé à moyen dans le menu Couleurs.

4 Cliquez sur la puce de couleur la plus à gauche et sélectionnez un bleu ciel clair.

5 Cliquez sur le bouton Dégradé pour créer une transition progressive du bleu clair au bleu foncé.

Sélectionnez Radial dans le menu local Type de dégradé situé en haut de la fenêtre.

L'option Radial crée un effet de dégradé circulaire plutôt que linéaire.



Dans le champ Décalage Y, saisissez -70 (si le champ n'est pas visible, élargissez la fenêtre).

Cette opération permet de décaler le centre du dégradé en lui affectant 70 pixels, créant ainsi un effet de ciel ensoleillé.

Vous utiliseriez un nombre positif dans le champ Décalage Y pour décaler le dégradé vers le bas.

8 Dans le champ Nom de l'acteur situé en haut de la fenêtre, saisissez « CIEL » en tant que nom.

L'affectation de noms aux acteurs facilite leur identification dans le scénario. Si vous n'entrez pas de nom, Director affecte automatiquement un numéro à l'acteur, en fonction de sa position dans la fenêtre Distribution.

9 Fermez la fenêtre Forme vectorielle.

Création d'un acteur texte

La fenêtre Texte permet de contrôler le formatage de texte standard dans une fenêtre similaire à celle d'un logiciel de traitement de texte.

1 Choisissez Fenêtre > Texte.

2 Si nécessaire, redimensionnez la fenêtre pour afficher tous les contrôles dans la partie supérieure.

3 Plusieurs champs sont destinés à définir les attributs des polices. Utilisez la police Arial, 24 points, gras, pour correspondre aux attributs de l'animation.

4 Choisissez Modification > Police et cliquez sur la puce de couleur pour sélectionner une nuance de rouge.

5 Dans La fenêtre Texte, saisissez Chargement...

6 Nommez l'acteur texte « Chargement ».

7 Fermez la fenêtre Texte.

Affichage des acteurs dans la fenêtre Distribution.

Vous remarquerez que les acteurs que vous avez créés apparaissent dans la fenêtre Distribution Interne avec les noms que vous leur avez affectés.

L'icône Style d'affichage de la distribution permet de basculer de l'affichage sous forme de liste à l'affichage sous forme de miniatures. Notez que chaque type d'affichage propose des fonctions différentes destinées à la gestion des acteurs.



Cette animation ne requiert qu'une seule fenêtre Distribution et n'utilise pas un grand nombre d'acteurs ni de types de médias. Gardez toutefois à l'esprit, pour de futures réalisations, que vous pouvez créer autant de fenêtres Distribution que le projet l'exige.

Importation d'acteurs

Les acteurs avec lesquels vous avez travaillé jusqu'à présent sont les plus typiques des médias créés dans Director. Pour utiliser des médias plus complexes, vous devrez généralement les importer d'autres applications.

Director peut en effet importer un grand nombre de types de médias courants, tels que bitmap, texte, vidéo numérique, animation Flash et son. Pour l'animation créée dans le cadre de cette formation, vous importerez des acteurs bitmap créés dans un programme d'édition d'images, un fichier audio et une animation Flash.

1 Choisissez Fichier > Importer.

2 Utilisez la fonction de recherche de fichier pour accéder au dossier Media du didacticiel.

3 Cliquez sur Tout ajouter.

Les fichiers contenus dans le dossier courant apparaissent dans la liste des fichiers à importer.

4 Vérifiez si la mention Importation standard apparaît dans le menu local du bas et cliquez sur Importer.

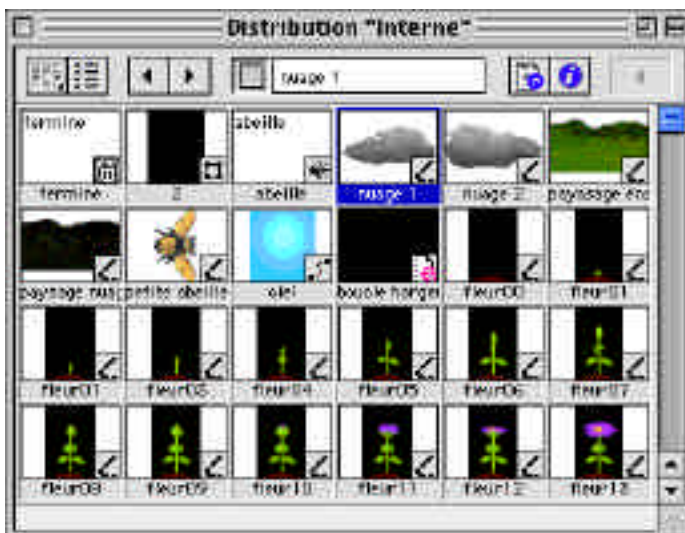
Director procède à l'importation des fichiers. En fonction du type de votre ordinateur et du nombre de couleurs supportées par le système, Director affiche parfois un message vous invitant à confirmer le type de média importé ou à changer le codage des couleurs (le nombre de couleurs) de l'image courante.

5 Dans la boîte de dialogue Sélectionner le format, sélectionnez Image bitmap et Même format pour les fichiers restants, puis cliquez sur OK.

6 Dans la boîte de dialogue Options de l'image, sélectionnez Mêmes réglages pour les images restantes. Acceptez les autres paramètres par défaut, puis cliquez sur OK.

7 Si une boîte de dialogue Format apparaît pour vous demander des informations sur l'importation du fichier audio abeille.aif, sélectionnez le format Son et non le format QuickTime.

Les fichiers importés apparaissent par ordre alphabétique des noms de fichier correspondant aux acteurs de la fenêtre Distribution Interne. La fenêtre Distribution affecte des numéros à chaque acteur, en fonction de sa position dans l'affichage des miniatures.



Remarque: si vous modifiez la position d'un acteur dans la fenêtre Distribution, le numéro affecté à l'acteur est également modifié. En revanche, l'affichage sous forme de liste présente une variété d'options de tri des listes, n'affectant pas le numéro affecté à l'acteur.

Modification du nom des acteurs

Bien que les noms d'acteurs utilisés correspondent à celui des fichiers importés, il vous est possible de les modifier comme bon vous semble.

Vous remarquerez que, même si la plupart des graphiques de fleurs utilisés dans ce didacticiel respectent les conventions d'appellation fleur01, fleur02, fleur03, etc., une fleur est toutefois nommée fleurZero. Vous devrez renommer « fleurZero » en vue de la cohérence avec le nom des autres fleurs.

1 Dans la fenêtre Distribution, sélectionnez fleurZero.

2 Dans le champ Nom de l'acteur affiché en haut de la fenêtre Distribution, sélectionnez le texte et renommez l'acteur fleur00.

Ajout de commentaires aux acteurs

Il arrive fréquemment de vouloir ajouter des commentaires à un acteur. Director vous permet d'ajouter des commentaires aux acteurs dans l'onglet Acteur de l'inspecteur des propriétés. Les commentaires peuvent alors être consultés dans l'affichage sous forme de liste de la fenêtre Distribution.

Dans le cadre de cette formation, vous rédigerez une note concernant l'abeille.

1 Si la fenêtre Distribution n'est pas en mode Affichage sous forme de liste, cliquez sur l'icône Style d'affichage de la distribution.

2 Cliquez sur l'acteur de l'abeille pour le sélectionner.

3 Sous l'onglet Acteur de l'inspecteur des propriétés, cliquez sur le champ Commentaires. Si le champ Commentaires n'est pas affiché, cliquez sur la flèche d'agrandissement. Saisissez le texte suivant: « Utiliser un bourdon plutôt qu'une abeille ».



4 Accédez à la fenêtre Distribution pour afficher vos commentaires dans le champ Commentaires.

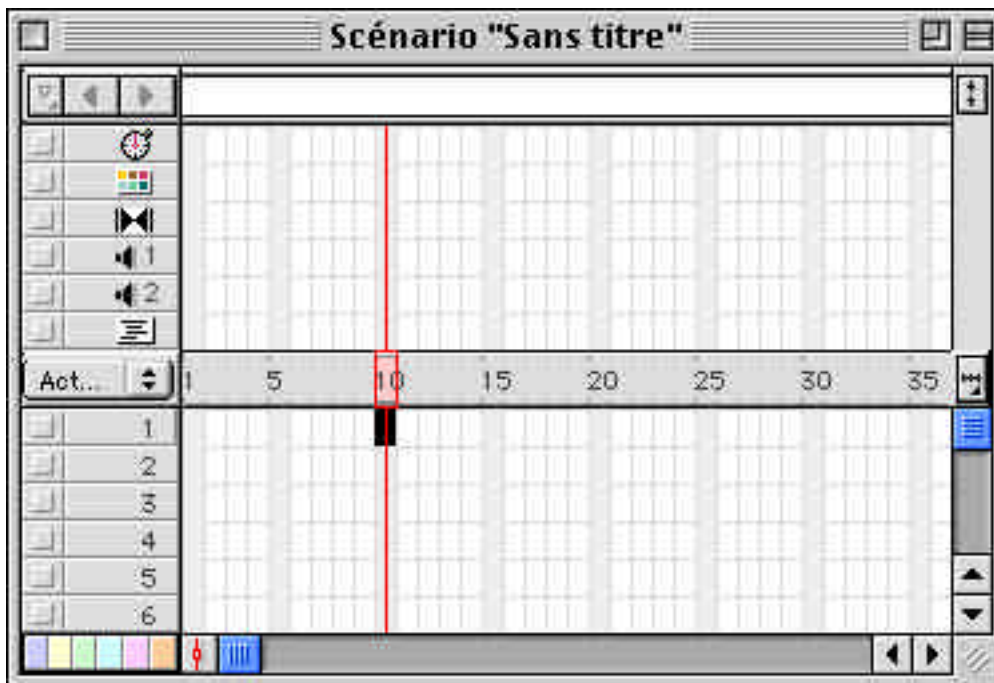
Pour afficher les commentaires, vous devez utiliser la barre de défilement et la faire glisser vers la droite ou agrandir la fenêtre Distribution.

Création d'images-objets à partir d'acteurs

Vous êtes maintenant prêt pour créer des images-objets, c'est-à-dire des objets qui permettent de contrôler quand, où et comment les acteurs apparaissent dans l'animation. Par exemple, lorsque vous placez un acteur sur la scène, vous créez une image-objet indiquant l'emplacement de l'apparition de l'acteur dans l'animation. Lorsque vous placez une image-objet sur le scénario, vous créez une image-objet indiquant le moment de l'apparition de l'acteur.

1 Vérifiez que les fenêtres Distribution, Scène, Scénario, ainsi que l'inspecteur des propriétés sont bien visibles. Si certaines ne sont pas visibles, sélectionnez les dans le menu Fenêtre.

2 Dans le scénario, cliquez sur l'image 10 de la piste 1 pour la sélectionner.



Il est judicieux de sélectionner une image dans le scénario avant la création de l'image-objet afin de pouvoir vérifier que l'acteur est affiché dans l'image souhaitée.

3 Dans la fenêtre Distribution, faites glisser l'acteur Ciel au centre de la scène.

Vous venez de créer une image-objet. Remarquez que l'image-objet commence à l'image 10 du scénario, que vous avez sélectionnée à l'étape précédente.

Vous devez à présent redimensionner l'image-objet Ciel pour l'ajuster à la taille de la scène. Il est conseillé d'utiliser l'inspecteur des propriétés pour effectuer cette opération.

4 Cliquez sur l'image-objet Ciel pour la sélectionner. Sous l'onglet Image-objet de l'inspecteur des propriétés, donnez respectivement aux options Gauche (g), Haut (h), Droite (d) et Bas (b) les valeurs 0, 0, 450 et 500.

La plupart des modifications apportées à une image-objet n'affectent pas l'acteur qui lui est associé. Par conséquent, lorsque vous redimensionnez une image-objet, l'acteur utilisé pour créer l'image-objet n'est pas redimensionné.

Remarque: L'étendue par défaut des images-objets est de 28 images. Vous pouvez modifier cette valeur par défaut dans la boîte de dialogue Préférences: images-objets (choisissez Fichier > Préférences > Images-objets).

Changement de l'encre d'une image-objet

L'application des effets d'encre permet de contrôler le mode d'affichage des couleurs d'une image-objet dans Director.

1 Faites glisser l'acteur paysage_ensoleille sur l'image 10 de la piste 2 dans le scénario. La nouvelle image-objet apparaît au centre de la scène, dans un rectangle blanc - le rectangle de délimitation de l'image-objet.

2 Faites glisser l'image-objet « paysage_ensoleille » vers le bas de la scène.

Vous pouvez rendre le rectangle de délimitation transparent en appliquant l'encre Fond transparent, qui prend les pixels d'une couleur spécifique (la couleur par défaut étant le blanc) et les rend transparents.

3 Vérifiez que l'image-objet paysage_ensoleille est bien sélectionnée. Sous l'onglet Image-objet de l'inspecteur des propriétés, sélectionnez Fond transparent dans le menu local Encre.

Le rectangle de délimitation du paysage devient transparent.

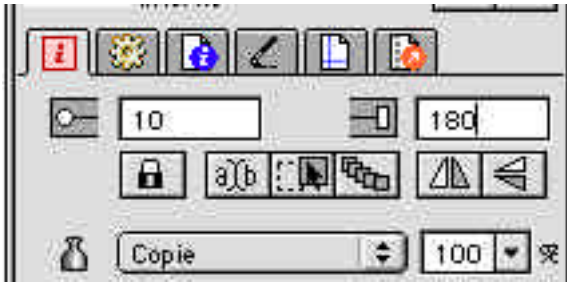
Modification de la durée d'une image-objet

Les images-objets Cile et paysage_ensoleille doivent être placées sur la scène pendant la lecture de la majeure partie de l'animation, jusqu'à l'image 180.

1 Maintenez la touche Maj enfoncée tout en cliquant sur les deux images-objets dans le scénario.

Lorsque vous sélectionnez plusieurs images-objets, il vous est possible de modifier leurs paramètres dans l'inspecteur des propriétés.

2 Pour étendre les images-objets jusqu'à l'image 180, saisissez 180 dans le champ Image de fin, sous l'onglet Image-objet de l'inspecteur des propriétés. Cliquez n'importe où dans la fenêtre pour étendre les images-objets à l'image 180.



Verrouillage d'une image-objet

Vous pouvez verrouiller une image-objet afin d'éviter des modifications commises par inadvertance par toute personne travaillant sur un projet. Puisque vous allez aligner un paysage sur l'autre, verrouillez l'image-objet « paysage_enseuille » à son emplacement.

Après le verrouillage d'une image-objet, vous ne pouvez plus ni la déplacer ni en modifier les paramètres tant qu'elle n'est pas déverrouillée.

1 Sélectionnez l'image-objet « paysage_enseuille » sur la scène ou dans le scénario.

2 Sous l'onglet Image-objet de l'inspecteur des propriétés, cliquez sur le bouton Verrouiller.

Remarque: Pour déverrouiller une image-objet, sélectionnez-la dans le scénario, puis cliquez sur le bouton Verrouiller

Création d'images-objets supplémentaires

L'animation créée au cours de cette formation commence par temps couvert. Vous allez donc créer des images-objets supplémentaires au-dessus de l'arrière-plan du paysage ensoleillé afin de produire un effet de temps nuageux.

1 Faites glisser l'acteur « paysage_nuageux » sur l'image 10 de la piste 3 dans le scénario. Si nécessaire, cliquez sur l'image-objet pour la sélectionner et activez la fenêtre Scénario.

2 Sous l'onglet Image-objet de l'inspecteur des propriétés, sélectionnez Fond transparent dans le menu local Encre.

3 Pour aligner les deux paysages avec précision, sélectionnez les deux images objets correspondantes dans le scénario et choisissez Modification > Aligner.

4 Dans les menus locaux Alignement vertical et Alignement horizontal, sélectionnez Aligner les points d'alignement puis cliquez sur Aligner.

5 Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue vous indiquant que les modifications ne seront appliquées qu'à l'image-objet non verrouillée.

Les deux images-objets s'alignent en fonction de leurs points d'alignement. Par défaut, le point d'alignement d'un acteur bitmap est situé en son centre.

6 Sous l'onglet Image-objet de l'inspecteur des propriétés, saisissez 130 dans le champ Image de fin.

Ici aussi, cliquez sur OK dans la boîte de dialogue vous indiquant que les modifications ne seront appliquées qu'à l'image-objet non verrouillée.

N'oubliez pas d'enregistrer régulièrement votre travail.

Utilisation du zoom sur la scène

Avant de créer une séquence animée qui déplacera les nuages dans le ciel, vous devrez réduire la taille de la scène afin de faciliter la disposition des nuages.

Dans l'environnement auteur de Director, vous pouvez utiliser le zoom pour rendre la scène plus petite ou plus grande que celle de l'animation initiale. La fonction Zoom n'affecte que l'affichage de la scène, pas les paramètres de taille de la scène définis dans l'inspecteur des propriétés.

Director propose plusieurs fonctionnalités de zoom arrière, notamment la méthode suivante:

1 Cliquez sur la scène pour vous assurer qu'elle est active.

2 Appuyez sur Contrôle-Moins (-) (Windows) ou Commande-Moins (-) (Macintosh) pour zoomer en arrière et diminuer la taille de la scène de 50 %.

Le pourcentage de réduction de la scène est affiché dans la barre de titre de la scène.

Notez que lorsque vous diminuez la taille de la scène, vous augmentez celle de l'espace de travail, c'est-à-dire la zone hors-scène, dans laquelle vous pouvez faire glisser les acteurs avant ou après leur apparition sur la scène.

Ajout des images-objets des nuages

1 dans le scénario, sélectionnez l'image 10 de la piste 4

faites glisser l'acteur nuage2 sur la scène et placez le juste au dessus de la montagne la plus proche du bord droit de la scène. Le dépassement éventuel du nuage hors de la scène, dans l'espace de travail, ne porte pas à conséquence.

3 pour augmenter la durée de l'image-objet, saisissez 120 dans le champ de fin.

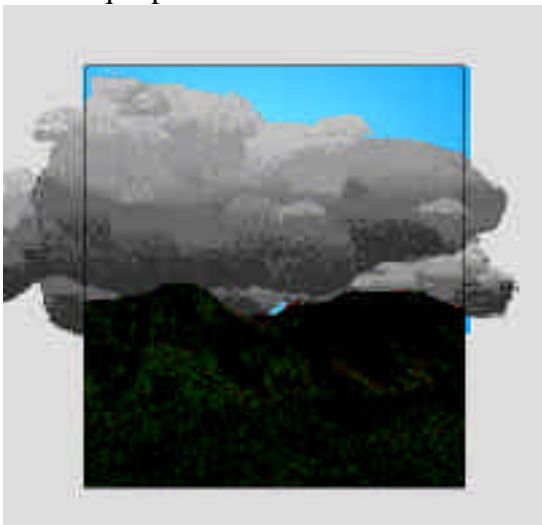
4 Donnez à l'image-objet l'encre Fond transparent

5 dans le scénario, créez une image-objet de l'acteur nuage 1 dans l'image 10 de la piste 5. Sélectionnez l'image-Objet, définissez 95 en tant qu'image de fin et sélectionnez un fond transparent.

6 Sur la scène, positionnez l'image-objet nuage01 à la gauche de l'image objet nuage2

7 créez une autre image-objet de l'acteur nuage02 dans l'image 10 de la piste 6. Sélectionnez l'image objet, définissez 75 en tant qu'image de fin et sélectionnez l'encre fond transparent.

8 Placez l'image-objet sur la scène de manière à couvrir la plus grande partie du ciel bleu visible que possible.



Création d'une animation interpolée simple

Pour faire défiler les nuages dans le cille, vous devrez utiliser une technique d'animation simple appelée « interpolation ».

1 Sélectionnez l'image-objet nuage02 dans la piste 4 du scénario

2 sur la scène, positionnez le cercle bleu et rouge au milieu de l'image-objet nuage 02. Il s'agit d'une poignée permettant d'interpoler la trajectoire d'une image-objet.

3 maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser la poignée vers la gauche, en dehors de la scène, dans l'espace de travail. Si nécessaire, vous pouvez aussi utiliser la fonction de défilement vers la gauche.

Au fur et à mesure du glissement, la poignée d'interpolation se scinde en plusieurs cercle. Un cercle vert indique l'emplacement de départ de l'image-objet, un cercle bleu présente l'image-objet en relation avec l'image courante et un cercle rouge signale l'emplacement de fin. Maintenez la touche Maj enfoncée pour contraindre le mouvement à une ligne droite horizontale.

4 Sélectionnez l'image nuage01 et utilisez les poignée d'interpolation pour la faire glisser vers la gauche, en dehors de la scène dans l'espace de travail.

5 Sélectionnez l'image objet nuage 02 dans la piste 6 et interpolez-la hors de la scène vers la gauche.

6 Ramenez la scène à 100% à l'aide d'une des méthode suivante :

- Sur la scène active, appuyez sur Contrôle-Plus(+) pour zoomer en avant et ramener la taille de la scène à 100%
- Choisissez Affichage/Zoom/100%
- Choisissez Affichage/Zomm avant sur la scène jusqu'à ce que la barre de titre indique que la taille de la scène est revenue à 100%
- Cliquez sur le menu zoom et sélectionnez 100%

7 Organiser votre bureau de manière à afficher simultanément la scène et le scénario

8 cliquez sur les icônes Rembobiner et lire dans la Barre d'outils située en haut de l'écran

Les nuages se déplacent entre les points de départ et de fin que vous avez définis.

Vous remarquerez que la tête de lecture (la barre verticale de couleur rouge) se déplace sur chaque image du scénario au fur et à mesure de la lecture de l'animation. La tête de lecture indique l'image courante. Vous pouvez faire glisser la tête de lecture sur le e\$scénario pour afficher l'image de votre choix.

9 cliquez sur arrêter

Remarque : Dans le scénario, de petits cercles sont maintenant affichés au début et à la fin des trois images-objets de nuages Ces cercles représentent des images clés et indiquent l'endroit où la propriété d'une image objet est modifiée.

Interruption de la lecture en boucle de la tête de lecture

Lors de la lecture de l'animation, la tête de lecture se déplace sur la dernière image de l'animation et effectue une lecture en boucle vers la première image. Dans l'animation créée au cours de cette formation, vous demanderez l'arrêt de la tête de lecture sur la dernière image.

Pour arrêter la lecture en boucle, choisissez Contrôle/ lecture en boucle pour la désactiver.

Ajout d'un effet d'opacité aux images-objets

Vous pouvez, en plus de l'interpolation de la trajectoire d'une image-objet, interpoler d'autres propriétés d'images-objets telles que la taille, la rotation et l'opacité. Vous modifiez les paramètres d'opacité pour faire apparaître ou disparaître progressivement une image-objet. Dans l'animation créée dans le cadre de cette formation, après la disparition des nuages de la

scène, vous souhaitez afficher un paysage plus ensoleillé. Pour cela, vous utiliserez les paramètres d'opacité qui feront disparaître le paysage sombre dans un fondu enchaîné avec l'apparition du paysage ensoleillé.

Vous souhaitez d'abord indiquer l'image dans laquelle l'effet d'opacité doit démarrer.

1 Dans le scénario, cliquez sur l'image 80 de l'image-objet « paysage nuageux ».

2 Choisissez **Modification > Scinder l'image-objet**.

L'image-objet se scinde en deux à l'endroit de l'image sélectionnée.

3 Sélectionnez l'image-clé de fin (le petit rectangle de l'image 130) de la seconde image-objet « paysage nuageux ». Sous l'onglet Image-objet de l'inspecteur des propriétés, sélectionnez **Opacité** dans le menu local **Encre** et **10 %** dans le menu local **Opacité**.

Notez que l'image-clé de fin se transforme en un petit cercle, indiquant une modification des propriétés de l'image-objet.

4 Rembobinez et exécutez l'animation pour observer l'effet d'opacité.

Création d'une animation image par image

Une image-objet est souvent une instance d'un seul acteur sur la scène ou dans le scénario. Toutefois, une image-objet peut également contenir plusieurs acteurs. Vous pouvez non seulement utiliser plusieurs images-objets pour créer une animation, mais aussi utiliser plusieurs acteurs dans une seule image-objet. Une animation utilisant plusieurs acteurs est appelée « animation image par image ». Cette technique permet de créer des animations plus complexes que les animations interpolées simples.

Modification de l'ordre des acteurs

Dans Director, plusieurs méthodes permettent la création d'animations image par image. Dans le cadre de ce didacticiel, vous utiliserez la méthode **Distribution vers scénario** pour placer une série d'acteurs dans le scénario sous la forme d'une seule image-objet.

En vue de la préparation de la méthode d'animation **Distribution vers scénario**, vos acteurs doivent apparaître dans la fenêtre **Distribution** dans leur ordre d'apparition dans l'animation. Dans l'affichage des miniatures, vous remarquerez que le premier graphique de fleurs « fleur00 » est en dehors de la séquence.

1 Pour accéder à la fenêtre miniature, cliquez sur l'icône **Styl** d'affichage de la distribution.

2 Faites glisser la miniature fleur00 au dessus de fleur01. La miniature de fleur00 prend la place de fleur01.

Création d'une animation de type Distribution vers Scénario

1 Dans le scénario, sélectionnez l'image 140 de la piste 7

2 Activez la fenêtre Distribution et vérifiez que les bitmaps de fleurs sont placés dans l'ordre correspondant à leur nom

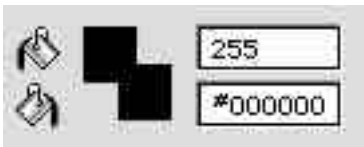
3 Sélectionnez toutes les fleurs en maintenant la touche Maj enfoncée tout en cliquant sur la première fleur de la série, puis sur la dernière de la série (16)

4 Choisissez modification/ Distribution vers scénario ou appuyez sur la touche ALT tout en faisant glisser les acteurs vers la scène.

Les fleurs apparaissent sous forme d'une seule image-objet, dans l'image sélectionnée dans le scénario.

L'encre fond transparent est définie par défaut pour rendre les pixels blancs des rectangles de délimitations transparents. Pour l'image objet « fleur », l'arrière plan est noir. Vous pouvez définir Director de manière à rendre transparent l'arrière plan noir.

5 Après avoir sélectionné une image-objet de fleur, cliquez sur l'onglet Image-objet de l'inspecteur de propriétés. Cliquez sur la puce Couleur de l'arrière plan et sélectionnez la couleur noire.



6 Sélectionnez Fond transparent comme encre.

7 dans le scénario, placez la tête de lecture sur l'image 165

8 sur la scène, sélectionnez et faites glisser l'image-objet sur le bord inférieur au centre de la fenêtre.

9 Dans le scénario, étendez l'image objet fleur jusqu'à l'image 180

10 rembobinez et lisez l'animation