
 **OBJECTIF** : Acquérir toutes les connaissances nécessaires pour utiliser de façon autonome le logiciel Director.

 **PUBLIC** : Graphistes, toute personne ayant à réaliser un produit multimédia.

 **PREREQUIS** : Pratique courante de l'environnement Windows.

 **PROGRAMME**

LES NOTIONS FONDAMENTALES DU MULTIMEDIA

L'interactivité
Les différents supports (Cd Rom, Internet, bornes, etc.)
Les acteurs (images, sons, vidéo, textes)
La notion de gestion du temps
Les comportements

LE VOCABULAIRE DE DIRECTOR

Scène
Distribution
Acteur
Scénario
Piste
Image, script
Repère, position
Comportement
Encre

L'INTERFACE DE DIRECTOR

Les fenêtres
Prise en main du logiciel
Importation et positionnement d'acteurs
Utilisation des pistes et des images clés
Notion de mise en page au format 640x480

LA CREATION D'UN OUTIL MULTIMEDIA

L'arborescence, le scénario
La préparation des dossiers
L'élaboration d'une nomenclature

OPTIMISATION DES ACTEURS

Images vectorielles et images Bitmap
Poids des images et des sons
Les différents formats
Le nombre de couleurs par images
La qualité de l'image et du son
Les rapports qualité/poids

GESTION DES ACTEURS

Format d'importation
Utilisation des options de lecture

ORGANISATION DU TRAVAIL

Utilisation de l'arborescence, du scénario et de la nomenclature
Utilisation des repères et gestion du temps

TRANSFORMATION D'IMAGES

Transformation de la taille d'une image
Optimisation du ratio qualité / poids
Les couleurs et le mode de superpositions
Couleurs de premier et d'arrière plans
Couleurs de textes
Utilisation des encres

ANIMATION D'IMAGES

Utilisation des images clés sur des images objet
Gestion du temps
Transitions
Superpositions
Apparitions
Interpolations

NOTION D'INTERACTIVITE

Utilisation des comportements
Utilisation de la bibliothèque de comportements
Utilisation de l'inspecteur de comportements
Propriétés des comportements
Initiation aux scripts

CREATION DE BOUTONS ET DE FONCTIONS COMPLEXES

Utilisation de comportements sur tous types d'acteurs
Java Behaviors

LES LIENS INTERNET

Liens hypertextes, formulaires

LES PROJECTIONS

Création de projections
Exploitation des projections