

# OSCommerce

## ProjetMultimédia

Licence 3 2006/07

Par MOULAY Karim

Dans ce petit rapport (ci l'on peut l'appeler ainsi), je vais vous entrée dans l'environnement dans lequel je me suis trouver durant ça réalisation. Tous d'abord; je dois préciser que je ne développe que la partie dans laquelle j'ai contribué et qui ce base essentiellement sur du graphisme.

Comme ce rapport ce présente surtout comme un CV, je me présente. MOULAY Karim (alias sur le forum Joker). Lors de ce projet; la plus grande difficulté était la contrainte du temps. Etant double salarié les heures libres sont peu nombreuses. De plus le groupe graphique est celui qui a commencé le plus tard... Ajouter à cela une panne de PC qui m'a en quelque sorte amputé dans mon élan.

Comme je vous l'ai dit je me suis mis avec le groupe graphisme. Ma contribution au départ fut de réaliser des bannières. J'ai était mis groupe avec les deux collègues chinois avec qui la communication n'a pas était des plus simples. Le problème est qu'il me faut une personne qui travail avec moi et avec qui nous devons travailler en commun sur les même logiciels et ceci fut notre plus gros conflit.

Pour les bannières; j'ai donc utilisé **Fireworks** version MX. C'est un des logiciels de la compilation [Studio MX](#) de **Macromedia**. Ce logiciel est un équivalent de Photoshop (peut être en moins complet) et qui du fait qu'il fait partie de la même famille que Flash; il permet d'avoir des images qui peuvent être ouverte par Flash et qui ce dernier peut séparer les différents calques pour les exploiter séparément.

D'autre part; j'ai utilisé le célèbre logiciel Flash version MX. Apres avoir utilisé Fireworks, j'ouvre l'image dans Flash et je mélange les calques pour parvenir à une animation simple (à savoir, il n'a pas d'ActionScript pour la réalisation). Le groupe chinois a aussi réalisé des animations Flash, qui n'ont pas trop de rapport avec le sujet (exemple l'animation avec les petits cœurs). Je me suis proposer de corriger cela si l'on me fournit les codes sources; ce qui c'est avérer impossible semblerai t'il. Je pense que ce sont des animations génériques auxquelles on a modifié le texte.

Après une réunion; du groupe graphisme; j'ai demandé à savoir où en été l'intro sur laquelle 8 personnes étaient penché alors que je demandé un binôme. Le résultat était médiocre. Je me suis donc décider de participer moi aussi à cette fameuse intro. J'ai donc créé mes propres objets 3D VRML puisque tous le monde c'est mis d'accord pour le faire sous ce langage de programmation. Pour commencer; j'ai réalisé un cheval avec 3D Max. Je suis ensuite allé sur le net pour télécharger un objet aigle en trois 3D duquel j'ai pu récupérer les ailes. J'aurai bien voulu avoir quelqu'un avec qui travailler pour faire un bon projet en animant le cheval dans la scène, mais ... Il était inutile de perdre du temps car je sais que cela n'aurai pas abouti. J'ai donc demandé au chef de groupe et à son équipe de réaliser une animation que je leur aie demandée de faire. J'ai considérer que vu leurs nombre; il leurs faudrait une matinée ou un jour au plus. Le travail consiste en d'un coté la recherche de gif et autres d'images en rapport avec les chevaux, ensuite; une autre équipe qui s'occupe de créer l'animation pour que la dernière intègre les objets que j'ai réalisés et en ajouter quelques uns. Pour les objets que je leurs ai fourni; vous pouvez les retrouver soit en pièce jointe au format VRML, soit dans le fichier PDF qui lui aussi vous permet de voir les objets en 3D (fichier "Les objets VRML en 3D.pdf"). Toute fois, par rapport à ce que j'ai demandé, il y avait des petits effets que j'ai demandé à ajouter et qui n'étaient pas compliquer à introduire (2 à 3 lignes de codes à copier/coller d'un TP!!!).

Le fait que l'intro qui avait été faite en Flash avait été un plus; je suis donc partie à la recherche d'une solution. Première chose faite, j'ai envoyé un mail à Mr REVEILLAC, mais qui ne m'a pas donné de réponse. Je suis donc partie sur le net dans mes recherches. Et là; je suis tombé sur un plugin pour 3D Max qui permet d'exporter en un format compatible avec Flash. Ce plugin s'appelle **Swift 3D**. Je vous laisse le découvrir sur le net. J'ai donc commencé par le télécharger et à voir comment ça marche. Le souci est le manque de temps et si avec cela; personne dans l'équipe ne réagit et ne me tient au courant ... Je ne vais pas être motivé pour avancer.

Pour les bannières; j'ai commencé par créer une bannière de test; car il faut savoir que cela faisait déjà 4 ans que je n'ai rien fait dans le domaine du graphisme. Mais il s'avère que la simple bannière de base ait eu du succès. Je me suis mis donc à faire d'autres couleurs autres que celle du test. J'ai réalisé alors deux couleurs de bannières (bleu et vert) pour commencer. Le groupe chinois a alors récupéré les sources de mon travail pour l'améliorer. Je leur ai donc expliqué comment j'ai fait et je leur ai cédé les droits. En attendant de ce qui se passe; j'ai aussi pris un des logos qu'ils ont fait et l'ai modifié grâce à **Fireworks** car je trouvais que l'inversion de couleur que j'ai fait était meilleure. J'aurais voulu avoir les sources pour modifier car la police de caractère utilisée et le style du cheval ne correspondaient pas trop. Si nous avions travaillé sur le même logiciel; nous aurions pu le faire très simplement. Mais je n'ai pas pu trop modifier les couleurs car trop compliqué. Je me suis donc contenté d'inverser les couleurs.



Avant



Après

Voici donc en gros mes contributions à ce projet. Pour toute autre information; me contacter par mail à cette adresse: [moulajjoker@gmail.com](mailto:moulajjoker@gmail.com).

Les fichiers projet de Fireworks sont les images PNG que je vous fournis. Il y a aussi d'autres idées que j'ai réalisées mais annulées ou pas faites car soit le sujet avait changé; soit le manque de temps.