

Généralités

ANIMATION VECTORIELLE

Animation classique, succession d'images pour produire un effet de mouvement. Typiquement, les flap book, ou le dessin animé. Il faut généralement 10 images/s pour produire un effet de mouvement.

Donc cela demande un grand nombre d'images, ce qui prend beaucoup de ressources mémoire dans le cadre d'une animation informatisée.

Avec le vectoriel, on ne travaille pas sur une succession d'images mais sur les propriétés de l'image, que l'on va modifier. On a donc l'image de début et l'image de fin, avec les calculs de transformation, ce qui prend beaucoup moins de ressources mémoire.

Le vectoriel permet donc par exemple de redimensionner un contour sans perte de qualité, puisqu'on ne va pas agrandir une image fixe en gardant le même nombre de pixels, mais modifier les propriétés de l'image pour s'adapter à sa nouvelle taille (donc recalculer et augmenter le nombre de pixels).

LES AVANTAGES DE FLASH

Optimisation du poids : nécessaire dès qu'on fait du Web, pour rendre la navigation plus facile, plus ergonomique, bref pour continuer de visiter un site (sinon on perd rapidement du monde)

Lecture en streaming : et oui, permet une lecture en continu, même mieux, en même temps que le reste de l'anim charge.

Compatibilité : Gros problème du Web est la compatibilité, on n'a jamais le bon player. Par exemple pas possible de regarder Fr3 en streaming quand on est sous Mac avec configuration initiale. Autre problème les caractères d'encodage tout bizarre. Avec Flash, l'animation est une entité, non soumise à ces aléas. Du moment qu'on est équipé du lecteur Flash (gratos au téléchargement), on peut lire les anims avec n'importe quel ordo, depuis n'importe quel navigateur.

Vectoriel : Ce qu'on a déjà dit tout à l'heure : modif des caractéristiques d'une image par le calcul, donc beaucoup plus facile et plus léger. Et redimensionner sans perte de qualité.

Interactivité : tout évènement peut entraîner une action. Genre cliquer sur une portion de l'image, etc. Donc dynamique et ergonomique.

Multimédia : intégration de son, vidéo, etc.

INCONVENIENTS

Sous prétexte que c'est léger et interactif, on tend vers le tout flash, avec des anims dans tous les sens, des sapins de Noël avec des trucs qui bougent partout et qui donnent le mal de mer. Donc à utiliser quand même avec parcimonie et bon goût (bien que cette notion soit subjective).

Par ailleurs, ne pas perdre de vue que c'est un truc pour les voyants... Donc si vous construisez une interface Web, toujours envisager une version autre pour les déficients visuels qui utilisent une synthèse vocale fondée sur le balisage HTML.

Et toujours laisser la possibilité à l'utilisateur de sortir d'une anim Flash s'il veut aller plus vite : ne pas contraindre la lecture, qui aurait un effet contre-productif.

ESPACE / TEMPS

Espace : On peut avoir plusieurs éléments sur la Scène, qui vont évoluer différemment dans le temps : ce sont les Objets. Par exemple, un jongleur et trois balles, soit 4 Objets.

Temps : chaque Objet est animé selon une durée de temps qui lui est propre. Elle arrive, elle bouge, elle disparaît. Cette durée de temps se compte en Images (12 Image/s). Pour gérer les Objets et leur durée en parallèle, on constitue un Scénario.

	ESPACE	TEMPS
Support	Scène	Scénario
Élément	Objets	Images

L'INTERFACE

Comme toutes les interfaces Adobe (Photoshop, Illustrator, Dreamweaver), organisation en panneaux : 25 qui sont personnalisables. Donc à vous de vous en emparer et de gérer votre espace de travail. Conseil : toujours garder le même poste. Tous les panneaux sont accessibles par le Menu > Fenêtre

Visite de l'interface

- La barre de menus
- Le scénario, pour la gestion du temps de l'animation
- La scène, pour gestion de l'espace
- L'inspecteur de propriété : il centralise les informations sur l'élément courant, dont ses paramètres, et donne la possibilité de modifier ces paramètres. Peu importe le type d'élément : image, son, texte, vidéo
- La barre d'outils principale
- Les boîtes à outil flottante
- La bibliothèque, très importante par la suite.

FONCTIONNALITES PARTICULIERES (2)

Historique

Annuler une commande précédente :

organisé par ordre décroissant ; par un ou plusieurs étapes

Attention : quand on ferme le fichier, l'historique se vide ! > penser à enregistrer différentes versions du fichier...

Enregistrer et exécuter :

Il est possible de créer une commande, CAD une suite d'actions ; Il faut sélectionner cette suite dans l'historique, puis par menu contextuel l'enregistrer comme une commande. Pour l'exécuter, passer par le Menu > Commande

Copier des étapes :

Sans créer une commande, on peut quand même avoir besoin de reproduire une suite d'étapes : sélectionner la suite d'action puis par menu contextuel : copier coller.

FONCTIONNALITES PARTICULIERES (3)

Affichage et repères : pour faciliter la manipulation des objets sur la scène.

Menu > Affichage

Grille : accessible par le menu contextuel de la scène. Afficher, modifier pour gérer la taille des carreaux

Guides : à tirer depuis les règles, horizontal ou vertical. Afficher, verrouiller, modifier. Utile pour alignement d'objets.

Règles : pour mesurer positionnement des objets.

Affichage :

Outil MAIN : se déplacer sur la scène.

Outil ZOOM : agrandir/réduire, pour dessiner plus finement, ou collage fin entre objets.

NB : la fonctionnalité d'aimanter les éléments est très utile, mais peut parfois être gênante : on peut la désactiver.