

Les fichiers

Fichiers finaux à fournir :

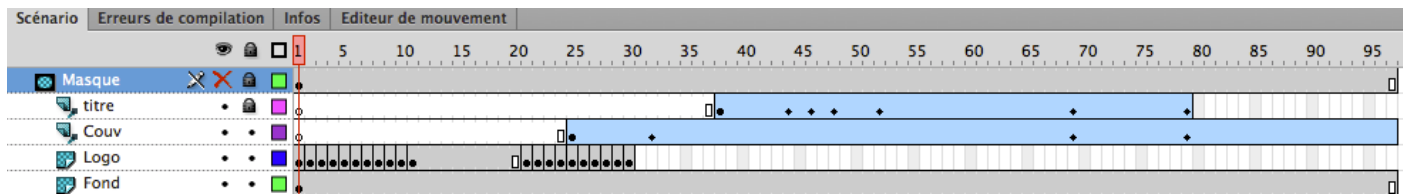
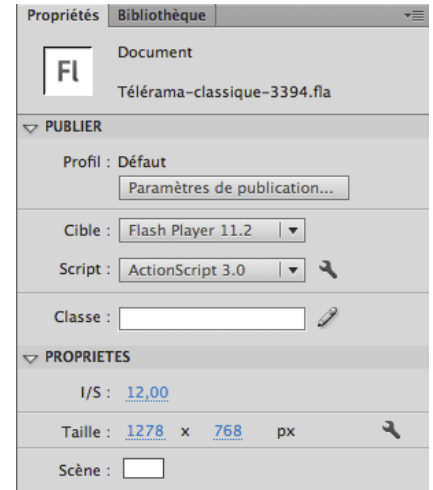
- « .swf » ET « .fla » ou « .jpeg » : 1278 px par 768 px
- Poids maximum 4 Mo
- (compatible Flash CS6, avec polices jointes ou polices vectorisées)

Adresses de transmission :

abarboux@mediacorner.fr

Paramètres généraux :

- Format de l'animation en pixel : **1278 x 768 px**
- Cadence : 12 images par seconde ; **12 i/s**
- Durée : **10 secondes** (121 images)
- Cible : **Flash player 11.2**
- Audio : **Désactiver** la fonction audio
- Poids : Maximum **4 Mo**
- Script : Ne pas utiliser **ActionScript**
- Masque : Sur un calque, créez un rectangle de la taille de l'animation, convertissez le en masque et glissez-y tous les calques : Impose un affichage par 1278 x 768px à tous nos écrans.



PS : Pour pouvoir travailler sans gêne vous pouvez masquer le calque Masque (pensez à cocher dans les paramètres de publication : «publier les calques non-visibles.»)

Impératifs de scénario

Fin d'animation :

Le contenu de l'animation doit être fixe pendant 1,5 seconde en fin d'animation (aucune image clé sur les 19 dernières images du scénario)

Fond de l'animation :

Le fond de l'animation doit être matérialisé par un rectangle de couleur, y compris pour les fonds blancs (ne pas utiliser la fonction "couleur de fond" de Flash).
Le fond doit apparaître dès la première image et aucune interpolation ne pourra lui être appliquée.

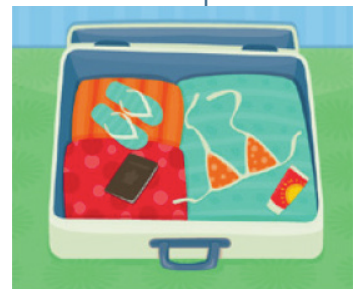
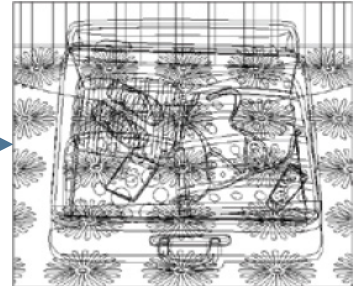
Apparition des visuels :

Image et texte : si le début de l'interpolation faisant apparaître le premier visuel se trouve en début de scénario (image 1 du scénario), un seul effet est autorisé. Les effets peuvent être cumulés si l'interpolation commence au minimum à la 12ème image du scénario.

Visuels et effets

Les visuels et les textes importés :

- Ne pas utiliser de fonds complexes comportant trop de tracés.
- Images (jpg ou png) : maximum 4 visuels occupant simultanément un total maximum de 75% de la surface de l'animation).
- Faites attention au poids de vos images : si nécessaire, utiliser la réduction de qualité, soit dans Flash, soit dans Photoshop, surtout pour les images de petite taille.
- Images vectorielles (eps ou ai) : seules les illustrations simples sont acceptées, sans image importée, sans dégradé de couleur. Tous les éléments de l'illustration vectorielle doivent être décomposés avant l'importation ou le «copier/coller» dans Flash).
- Les polices doivent être incorporées lors de l'exportation au format .swf, sauf si elles sont vectorisées.



Les effets et interpolations :

- Ne pas multiplier les interpolations pour un même objet (surtout en interpolation de mouvement)
- Ne pas utiliser les filtres sur la première image du scénario - de même les filtres sont à utiliser avec grande modération : pas plus de 2 filtres par objet et plus de 4 filtres au total dans toute l'animation.
- Les propriétés des filtres doivent être très légères : ne pas dépasser 15px de flou, ne pas dépasser 40 % en intensité...

Les symboles :

- Utilisez le moins d'éléments différents possibles dans l'animation. Convertir en symbole (graphique) un élément qui se répète plusieurs fois dans votre animation de manière à ce que Flash n'interprète chaque élément qu'une seule fois.



Exemple ci-dessus :

2 options : 1 calque par pièce du puzzle ou convertir chaque pièce du puzzle en symbole (graphique).