

## POUR UNE ANIMATION FLASH DE TYPE STATIQUE :

MERCI DE BIEN VOULOIR FOURNIR LES COORDONNÉES COMPLÈTES (nom, email, téléphone)  
DU CONTACT TECHNIQUE, GRAPHISTE, AGENCE OU AUTRE INTERVENANT DEVANT RÉALISER L'ANIMATION

### L'ANIMATION DOIT CONSOMMER LE MINIMUM DE RESSOURCES PROCESSEUR POSSIBLE

(C.F. L'INTERACTION ENTRE LA DIFFUSION DE L'ANIMATION SUR L'ÉCRAN ET LE FONCTIONNEMENT DE LA CAISSE)

- FORMAT : ADOBE FLASH, L'ANIMATION DOIT ÊTRE CRÉÉE NATIVEMENT DANS UN ÉDITEUR ADOBE FLASH
- EXTENSION DE FICHER D'EXPORTATION : SWF
- VERSION DU PLAYER FLASH : 11.4 (SI CETTE CONTRAINTE EST UN OBSTACLE MAJEUR, PRÉVENIR LE SERVICE TECHNIQUE AUX COORDONNÉES CI-DESSOUS)
- PROGRAMMATION: ACTION SCRIPT 3 (OU AS3)
- DIMENSIONS : LARGEUR : 1024 PIXELS / HAUTEUR : 668 PIXELS
- POIDS MAXIMUM : 500 KO
- CADENCE DE L'ANIMATION (IPS) : 12 IMAGES PAR SECONDE
- DURÉE DE L'ANIMATION : 10 SECONDES

*LA DURÉE DE L'ANIMATION EST DÉFINIE EN FONCTION DU NOMBRE D'IMAGES DANS LA SÉQUENCE PRINCIPALE*

- L'ANIMATION DOIT AVOIR UN CODE ACTION SCRIPT SUR SA PREMIÈRE IMAGE :

```
import flash.system.*;  
Security.allowDomain("*");
```

- L'ANIMATION DOIT AVOIR UN CODE ACTION SCRIPT D'ARRÊT SUR SA DERNIÈRE IMAGE :

```
stop();
```

- LES IMAGES (JPG, GIF, PNG) INCORPORÉES DANS L'ANIMATION DOIVENT **IMPÉRATIVEMENT** ÊTRE LISSÉES  
*SE RENDRE DANS LA BIBLIOTHÈQUE, PUIS DANS LES PROPRIÉTÉS DE L'IMAGE ET COCHER LA CASE «AUTORISER LE LISSAGE»*
- L'ANIMATION DOIT ÊTRE MUNIE D'UN FOND D'UNE COULEUR OPAQUE (LE FOND PAR DÉFAUT DU LECTEUR FLASH EST BLEU)
- TOUTES LES TYPOS OU OBJETS DE TEXTE NON-DYNAMIQUES DOIVENT **ABSOLUMENT** ÊTRE VECTORISÉS  
*EFFECTUER L'OPÉRATION SUIVANTE : APPUYER SUR LA TOUCHE CONTRÔLE ET LA TOUCHE B EN MÊME TEMPS PLUSIEURS FOIS, JUSQU'À CE QUE LES LETTRES SOIENT GRISÉES*
- NE PAS IMPORTER OU INTÉGRER DE FICHIERS EXTÉRIEURS TYPE VIDÉO (.MOV, .AVI, ...) OU AUTRES DANS L'ANIMATION  
*POUR TOUT SUPPORT AU FORMAT VIDÉO, MERCI DE BIEN VOULOIR CONSULTER LA RUBRIQUE "POUR UN SUPPORT MÉDIA DE TYPE VIDÉO" EN PAGE 2 DE CE DOCUMENT*
- ÉVITER LA CRÉATION D' OCCURRENCES DYNAMIQUES (TYPE EFFET FLOCON DE NEIGE)
- NE PAS ABUSER DES OCCURRENCES EN FAISANT JOUER LES OPACITÉS
- ÉVITER LES ANIMATIONS IMBRIQUÉES
- L'IMPORT DE BIBLIOTHÈQUE EXTERNE (MX...) EST FORTEMENT DÉCONSEILLÉ

### LES FICHIERS SOURCES (FLA) SONT À NOUS FOURNIR OBLIGATOIREMENT UNE SEMAINE AVANT LE DÉBUT DE LA CAMPAGNE

POUR TOUTE QUESTION, CONTACTER LE SERVICE TECHNIQUE DE BIMEDIATV

TEL.: 01 53 09 51 41

REGIE-TECHNIQUE@BIMEDIA.COM

CONTACT : THEO WONG

## POUR UNE ANIMATION FLASH DE TYPE DYNAMIQUE :

### TENIR COMPTE DES RECOMMANDATIONS POUR LES ANIMATIONS DE TYPE STATIQUE EN PLUS DES SUIVANTES

- UN FICHIER `crossdomain.xml` EST REQUIS POUR TOUTE ANIMATION FLASH QUI APPELLE DES RESSOURCES SUR UN SERVEUR DE DOMAINE DIFFÉRENT (XML, TEXTE, IMAGE OU ANIMATION).
- A NOTER, LE FLASH PLAYER BIMEDIATV EST ACCESSIBLE EN HTTP UNIQUEMENT. BIMEDIATV NE PROPOSE PAS DE HTTPS POUR SES ANIMATIONS. LES RESSOURCES EXTERNES À CHARGER DEVRONT ABSOLUMENT ÊTRE ACCESSIBLES EN HTTP ET NON EN HTTPS
- TOUS LES ÉLÉMENTS TYPOGRAPHIQUES STATIQUES DEVRONT ÊTRE "ÉCRASÉS" - C'EST À DIRE VECTORISÉS.
- LES TYPOS DEVRONT ÊTRE FOURNIES POUR TOUT ÉLÉMENT TYPOGRAPHIQUE DE TYPE DYNAMIQUE

### A NOTER : TOUTE TYPO FOURNIE DEVRA ÊTRE AU FORMAT *TTF* OU *OTF* (BimediaTV ne pourra pas exploiter de typo dans un autre format)

- POUR CHARGER DES DONNÉES EN TEMPS RÉEL, LE CHARGEMENT DES DONNÉES DOIT POUVOIR ÊTRE EXÉCUTÉ SUR LE FRAME N° 2  
(UN SIMPLE APPEL DE FONCTION SUR CE FRAME EST SUFFISANT)

## POUR UN SUPPORT MÉDIA DE TYPE VIDÉO :

### TENIR COMPTE DES RECOMMANDATIONS POUR LES ANIMATIONS DE TYPE STATIQUE EN PLUS DES SUIVANTES

- ENCODER LE FICHIER EN MP4 AVEC LE CODEC H264
- CE FICHIER VIDÉO DEVRA ÊTRE ENREGISTRÉ EN 12 IMAGES PAR SECONDE
- LES DIMENSIONS DE CE FICHIER VIDÉO DEVRONT ÊTRE STRICTEMENT DE 1024 PIXELS DE LARGE PAR 668 PIXELS DE HAUT
- LE FICHIER NE DEVRA PAS DÉPASSER 2 MEGA-OCTETS
- LES ÉLÉMENTS AUDIO SERONT OMIS LORS DE L'ENCODAGE DU FICHIER