



## Les animations interactives

Cette fiche a pour but de vous faire comprendre la différence entre une animation interactive et une animation non-interactive.

### Qu'est-ce qu'une animation interactive par opposition à une animation qui ne l'est pas ?

Vous connaissez le principe du gif animé (sinon, reportez-vous à la fiche sur le gif animé) : ce n'est ni plus ni moins qu'une série d'images placées les unes à la suite des autres, défilant à une cadence précise, défilant en boucle ou non.

On peut dire qu'un gif animé est une animation non-interactive car lorsque vous voyez un gif animé sur une page web, vous n'avez aucun contrôle sur cette animation : les images qui la composent défilent les unes après les autres sans que vous puissiez par exemple décider de revenir en arrière ou de passer à l'image suivante.

Si vous avez compris la différence entre un jeu vidéo et un dessin animé, vous comprendrez alors sans problème la distinction entre une animation interactive et une animation non-interactive.

Il y a interactivité dès lors que l'utilisateur peut interagir avec l'animation :

en cliquant sur un bouton, ou bien en appuyant sur telle touche du clavier, un changement se produit dans l'animation.

Si ce n'est déjà fait, nous vous invitons à consulter la rubrique Jeux du site europschool.net.

Les animations qui composent cette rubrique sont toutes interactives. D'une action (un clic, un double-clic, le fait d'appuyer sur une touche du clavier) effectuée par le joueur découle une autre action, un changement dans l'animation.

Ces animations ont été réalisées grâce à un logiciel qui s'appelle Flash et qui utilise un langage de programmation qui se nomme Action Script.

Dès lors que l'on souhaite créer une animation interactive pour son site web, l'utilisation d'un langage de programmation informatique est indispensable.

Ces langages de programmation diffèrent du HTML en cela qu'ils permettent de réaliser des actions et non de simplement décrire ce que l'on veut voir apparaître à l'écran.

Le HTML est un langage de description. Le degré le plus élevé d'interactivité qu'il permette est l'hyperlien.

Si l'on souhaite rendre une page HTML interactive (par exemple, si l'on désire qu'un bouton change de couleur lorsqu'on le survole), il faudra avoir recours à un langage qui s'appelle Javascript.

### Flash et Director : deux logiciels permettant de réaliser des animations interactives

Nous allons maintenant vous présenter deux logiciels permettant de réaliser des animations interactives : Flash et Director.

Ces deux logiciels sont fabriqués par le même éditeur, à savoir Macromedia.

Si vous souhaitez faire l'acquisition de l'un ou de l'autre, nous vous invitons à consulter le site de Macromedia :

<http://www.macromedia.fr>

### Leurs points communs

- Ils permettent de réaliser des animations interactives.
- Ils utilisent chacun un langage de programmation : il s'agit de Lingo pour Director et d'Action Script pour Flash.
- Lorsque vous réalisez une animation Flash ou Director, un plug-in sera nécessaire pour visualiser cette animation sur une page web. Le plug-in est un petit programme que l'on intègre au navigateur web afin qu'il puisse visualiser une animation.



*Avec le soutien de la Commission européenne*

- Il est nécessaire de maîtriser le langage de programmation (Lingo pour Director et Action Script pour Flash) pour faire une animation interactive et de faible poids.

### Leurs différences

- Flash est plus fréquemment utilisé pour réaliser des animations destinées au web car il exploite mieux les images vectorielles. Contrairement aux images bitmap, les images vectorielles sont relativement compactes (voir aussi la fiche *images bitmap et images vectorielles*). En effet, ce ne sont pas les pixels qui sont enregistrés mais les propriétés des objets, telles que l'épaisseur d'une ligne et ses coordonnées. Les animations réalisées en Flash sont donc en général plus légères que des animations Director.

- Director est plus fréquemment utilisé pour réaliser des animations destinées à être placées sur un CD-ROM car il exploite mieux les images bitmaps. Cela dit, Director permet quand même de faire des animations utilisant des images vectorielles et Flash peut également intégrer des images bitmap à ses animations. Simplement, l'un (Flash) est plus adapté au monde du vectoriel et l'autre (Director) est plus enclin à utiliser des images bitmap.

- Avant de bien maîtriser Flash et l'utilisation d'Action Script, il faut compter au moins un an de pratique intensive.

- Contrairement à Flash, la prise en main de l'interface de Director est rapide. Mais là encore, si vous souhaitez bien maîtriser Lingo afin de réaliser des animations plus complexes, vous devrez compter au moins un an de pratique intensive.

Note : Flash et Director permettent aussi de réaliser des animations non-interactives, des « dessins animés », c'est-à-dire que vous pouvez utiliser ces logiciels pour réaliser une animation, sans avoir recours aux langages de programmation Lingo et Action Script.

### Les prix (site de Macromedia en janvier 2004)

1720 euros pour Director MX (la dernière version)

710 euros pour Flash MX 2004 (la dernière version)

990 euros pour Flash MX 2004 Pro (version professionnelle)