

# finalité arts numériques

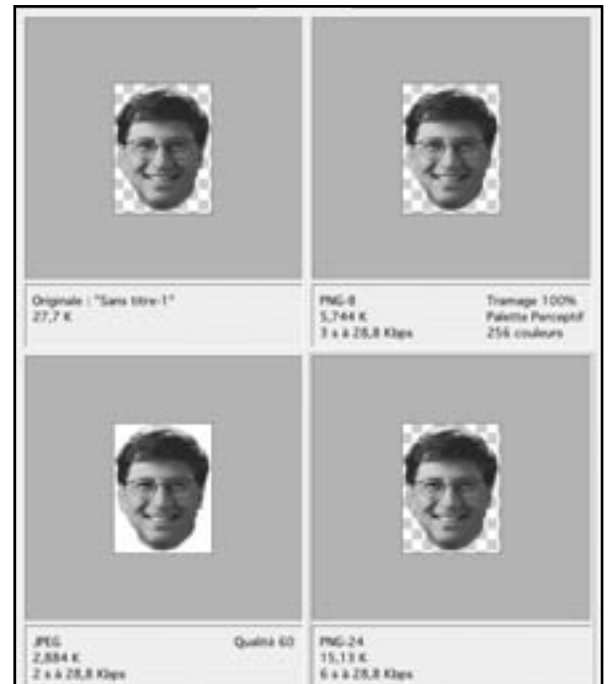
## FLASH > IMPORTER DES BITMAP

Pour exporter des images de type Bitmap (pixels) pour le Web ou une animation Flash, vous devez choisir le format de compression adéquat. Photoshop (Menu Fichier / Exporter pour le Web) ou The Gimp vous permettent de choisir entre ces formats :

- PNG8 ou GIF compriment sans pertes des images codées en 8 bits (Mode Couleurs indexées ou Niveaux de gris). GIF est un format propriétaire tandis que PNG8 est un format libre proné par le W3C.



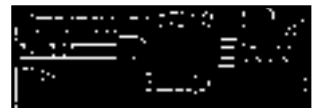
Ils ne permettent pas plus de 256 couleurs mais permettent une transparence par index (une couleur transparente). Le poids du fichier est proportionnel au nombre de couleurs et à la structure du fichier. Ces formats conviennent aux logos, pictos, images en aplats de couleurs ou dessins vectoriels.



- JPG comprime avec un taux de perte réglable des images codées en 24 Bits (Mode RVB). Le poids du fichier est inversement proportionnel au taux de compression, la qualité de l'image également). JPG ne permet aucune transparence. Ce format convient aux photographies et aux images comportant de nombreux effets de matière.



- PNG24 comprime sans pertes des images codées en 24 Bits (Mode RVB). Il est un format libre proné par le W3C et permet la transparence par degré. Il n'est malheureusement pas bien supporté par tous les navigateurs (Explorer par ex.) et produit des fichiers plus lourds que JPG. Ce format convient aux images comportant de nombreux effets de matière et de la transparence et est idéal pour importer en Flash des images Bitmap détournées (des silhouettes par ex.).



Cet exercice est téléchargeable au format PDF sur le site [http://www.michelcleempoel.be/arts\\_numeriques](http://www.michelcleempoel.be/arts_numeriques) dans la rubrique atelier/animation