



FLASH

NIVEAU 1 INITIATION

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Apprendre les fonctions de base de Flash pour évoluer ensuite vers des applications dynamiques.

PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, webmestres, toute personne en charge de la création et de l'animation de pages pour le Web.

PRÉ-REQUIS

Cette formation nécessite une bonne maîtrise de l'outil informatique et de la navigation sur le Web.

ÉLÉMENTS ESSENTIELS DU PROGRAMME

Découverte des possibilités du logiciel par la visite de sites réalisés avec cet outil.

Principes de bases

Le scénario (calques, images).

Le texte.

Les outils de dessin.

Les outils sophistiqués.

Les formes.

Utilisation de la bibliothèque des symboles (graphiques, boutons, clips d'animation).

Utilisation des occurrences.

Méthode de travail et efficacité de mise à jour

Hiérarchie des objets dans Flash : séquence/clip.

Arborescence et hiérarchie des fichiers swf en vue des LoadMovie.

Techniques d'animation

Image par image.

Interpolation de forme.

Interpolation de mouvement.

Guide de déplacement.

Création de masques.

Effets de couleurs

Modification d'une occurrence de symbole (teinte, luminosité, alpha, gestion des dégradés)

Effets de filtres

Ombres portées, flous, réglages de couleurs etc.

Modes de fusion

Passerelles avec Photoshop.

Navigation et interactivité : principes fondamentaux

Actions de base.

Réalisation d'un diaporama d'images.

Gestion du temps (testeur de bande passante).

Import de médias externes

Images.

Sons.

Vidéos.

Les exports

Les paramètres d'exploitation.

Les différents formats de Flash.

QuickTime.

Projecteurs autonomes.

Exportation sélective des calques.

Intégration d'un fichier swf dans une page html.