

Flash

niveau 1

Public

Toute personne chargée de créer et d'animer des pages pour le web.

Pré-requis

Connaissance du Macintosh ou du PC et des logiciels ILLUSTRATOR et PHOTOSHOP.

Durée :

2 ou 3 jours

Objectifs

Ce module permet à chaque participant de se familiariser avec l'environnement et l'utilisation de ce logiciel, il permet d'aborder les principales étapes nécessaires à la création d'une animation pour le web.

Méthode

Apports théoriques.
Démonstrations.
Expérimentations.

Programme

Création de symboles et de boutons

Création de la scène
Dessin et illustration : utilisation des outils de bases
Création d'un symbole
Création d'un clip
Création d'un simple bouton
Adaptation d'un bouton de menu déroulant
Les couleurs utilisées pour le Web
Étude de la fenêtre propriété
Éditer un nom d'occurrence et de variable
Création de la bibliothèque
Texte, statique, de saisie, dynamique
Interpolation de mouvement

Animation

Insertion de couches supplémentaires
Modifications d'images-clés
Animation de la position d'une forme
Utilisation de l'outil texte
Utilisation de la commande "aligner"
Conversion de formes en symboles
Modification des symboles
Utilisation de la zone de travail

**ÉCOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**
32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

Flash

niveau 2

Public

Toute personne ayant déjà créé et réalisé une animation sur flash et souhaitant approfondir les possibilités du logiciel.

Pré-requis

bonnes connaissances de base du logiciel.

Durée :

2 ou 3 jours

Objectifs

Ce module permet à chaque candidat de concevoir et de réaliser un produit multimédia (site Internet).

Méthode

Apports théoriques.
Démonstrations.
Expérimentations.

Programme

Création d'effets spéciaux

Animation de l'échelle d'une forme
Création de trajectoires de déplacement
Copie d'une scène
Substitution d'un symbole à un autre
Séparation du texte et des symboles
Utilisation des interpolations et des repères de formes
Création d'effets de transparence

Utilisation des comportements de symboles

Ajout d'un effet de couche alpha à un bitmap
Utilisation des outils de dessin
Utilisation de l'échelle temporelle

Production finale

Insertion de scènes
Règlage des transitions entre scènes
Optimisation de l'animation
Ajout d'une action Play
Ajout d'une action Get URL
Ajout d'une action Load Movie
Test d'une scène

Initiation à actionscript

En mode normal
En mode expert

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**
32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02