

# 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

## Coût ht / h :

70,00 euros

## 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

## Coût ht / h :

70,00 euros

## 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