

Flash Initiation

Code : I12-FH01

Objectifs et bénéfices



3 jours / 21h
1270 € HT
 Paris & Province

- Concevoir des sites Web contenant des graphiques vectoriels et bitmap, du mouvement, de l'audio, des formulaires et de l'interactivité
- Appréhender les principes d'animation
- Apprendre à concevoir des animations
- Savoir exporter une animation

Prérequis	Maîtriser les commandes de Windows, avoir les notions Internet et site Web
Public concerné	Toute personne souhaitant animer un site Web
Méthodes pédagogiques	Un poste de travail par personne / Points théoriques apportés par le formateur / Mise en application aux travers d'exercices / Échanges participants-formateur
Modalités d'évaluation	Evaluation en ligne des acquis via un questionnaire. Attestation de fin de stage.
Sessions	Pour consulter les dates des prochaines sessions, cliquez ici

Programme

Présentation de Flash Professional

- Définition de base
- Prise en main des différents outils : texte, dessin, couleur

Travailler avec les médias

- Image bitmap, vectorielle, son
- Symbole et occurrence

Concevoir des animations

- Gérer le texte
- Intégrer et optimiser le son
- Animation image par image, interpolations de mouvement et de forme
- Animation en boucle
- Déformation et effet de couleur : le morphing
- Les boutons
- Création de séquences et Movie-clip
- Ajout et paramétrage des actions de base
- Animation flash en imbrication
- Créer animations avec l'outil Déco
- Les présélections de mouvement

Exporter l'animation

- Le lien URL
- Les méthodes de compression de fichier
- Intégrer une animation dans une page HTML

Règles et méthodes

- Les principes d'animation
- L'interactivité efficace et dosée
- Comment optimiser l'impact de l'animation pour un rendu optimal

Mises en pratique et capacités

- Utiliser les outils vectoriels pour créer des formes
- Remplir des objets vectoriels avec des images bitmap
- Remodeler les segments de droites et de courbes
- Définir et mémoriser des palettes de couleurs
- Utiliser les symboles et les occurrences
- Utiliser le Framework TLF (nouvel outil texte Flash)
- Dessiner une trajectoire sur un calque de guide pour déplacer des objets
- Associer des masques à une interface
- Utiliser les animations image par image, les interpolations de formes et de mouvement en fonction du sens et du contenu de l'animation
- Estimer la durée du déroulement de l'animation
- Définir les différents modes de circulation pour naviguer dans un site à partir d'une interface principale
- Utiliser les actions de base ActionScript pour créer un site attractif et ergonomique
- Publier et exporter l'animation pour le CD-Rom ou le Web