



Public :

Toute personne ayant à réaliser des animations à publier sur le web ou sur un cédérom.

Pré-requis :

Maîtrise de l'environnement Mac ou PC.

Objectifs de la formation :

Maîtriser les outils et les différentes techniques d'animation de Flash et les bases de l'interactivité.

Déroulé de cours :

L'apprentissage se fera sur la base de l'alternance d'apports théoriques et de nombreux exercices pratiques. Les participants peuvent venir avec des documents déjà réalisés ou en cours d'élaboration.

Plan de cours

Introduction à Flash

- Intérêts de la technologie Flash.
- Procédure de création d'une animation.
- L'environnement de travail.
- Prévisualiser et tester une animation.
- Création d'une nouvelle animation.

- Le morphing.
- Les masques.
- Les filtres.
- Les effets d'animation prédéfinis.
- Accélération et décélération d'interpolation personnalisée.
- Le mode diaporama.

L'interface

- La boîte à outils.
- Les panneaux.
- Les palettes.
- La Time Line.
- Les calques.
- Les modes d'affichage, les guides et les repères.
- Les séquences.
- Les bibliothèques.

Les outils de dessin

- La gestion des couleurs.
- Le crayon.
- Rectangles, ellipses et droites.
- La brosse.
- La gomme.
- Le pot de peinture.
- L'encrier.
- La pipette.
- La plume.

Les techniques d'animation

- L'animation image par image.
- L'animation par interpolation.
- Les interpolations de mouvement en détail.
- Les guides de déplacement.
- Les interpolations de Couleurs.



Manipuler les objets

- Modifier un tracé.
- Importation et traitement des images bitmap.
- Alignement et répartition d'objets.
- Les symboles.
- Création de symboles graphiques.
- Création de boutons.
- Animer un bouton.
- Sonoriser un bouton.
- Création de movies-clips.
- Les propriétés des occurrences.

Le son et la vidéo

- Importer un son.
- Synchronisation et manipuler le son
- Importer une vidéo.
- Le format Flv.
- Traiter la vidéo
- Utilisation du composant de lecture Media.

Concepts avancés

- Les bibliothèques partagées.
- L'explorateur d'animation.

Introduire de l'interactivité

- Les actions d'image.
- Les clipsEvents.
- Les actions de bases.
- Les scènes et la navigation.
- Publier et Exporter une animation
- Au format Swf.
- Comme projecteur autonome.

Lieu : Toutes les formations sont animées sur site ou à Caluire.

Horaires : 9h00-12h30/13h30-17h00 (ou tout autre arrangement à votre convenance).

Suivi de stage : Support téléphonique et par mail.