



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 :

Découvrir les principales techniques de création de 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

- Présentation du logiciel.
- Flash pour le web.
- Flash pour les animations sur cédérom.
- Flash et la vidéo.
- Les types de fichiers produits.
- Procédure de création d'une animation

L'interface

- L'environnement de travail.
- Les panneaux.
- Prévisualiser et tester une animation.
- La boîte à outils.
- Le scénario.
- Le concept d'images et d'images clés.
- Les séquences.
- Les calques.
- Les modes d'affichage.
- Les règles, la grille et les guides.
- Créer une nouvelle animation.
- Les bibliothèques.

Les techniques d'animation

- L'animation image par image.
- L'animation par interpolation de mouvement.
- L'animation par interpolation de forme.
- Les techniques d'animation classique.
- L'éditeur de mouvement.
- Les masques.
- Les effets de couleurs.
- Les effets d'accélération.
- Les filtres.
- Les présélections de mouvement.
- La cinématique inverse.
- La 3D.

Les outils dessin

- Manipulation des outils de dessin de Flash (crayon, pinceau, formes ...).
- Techniques de dessin vectoriel (plume, flèche blanche ...)
- La couleur (uni, dégradé, remplissage par un bitmap ...)
- Importer des images au format Photoshop.
- Importer des images au format Illustrator.

Les symboles

- Les trois types de symboles dans Flash.
- Créer un symbole graphique.
- Créer un bouton.
- Créer un movie-clip.
- Utilisation avancée des symboles (imbri-
cation, création d'animation complexes
...)

Interactivité

- Introduction à l'ActionScript.
- Initiation à la Programmation Orientée
Objet.
- La fenêtre Action.
- Les comportements pré-définis.
- Les actions d'images.
- Les actions sur bouton.
- Cliquer/glisser des éléments sur la scène.
- Modifier dynamiquement des propriétés
d'objets.

Le son et la vidéo

- Importer un son dans Flash.
- Lire un son depuis un fichier sur le
disque dur.
- Modifier l'enveloppe d'un son.
- Importer de la vidéo dans une animation
Flash.
- Utilisation de l'Adobe Média Encoder
pour produire des fichiers Flv.
- Exporter une animation Flash au format
Vidéo.

Publication et exportation

- Les formats d'exportation.
- La boîte de dialogue Paramètres de
publication.
- Optimiser le poids des éléments utilisés.
- Intégrer un fichier swf dans un site web
ou sur un intranet.
- Conception d'une séquence de pré-char-
gement.

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.