

Flash

<p>Public : Toute personne ayant à réaliser des animations à publier sur le web ou sur un cédérom.</p>	<p>Pré-requis : Maîtrise de l'environnement Mac ou Pc.</p>
<p>Objectifs de la formation : Maîtriser les outils et les différentes techniques d'animation de Flash et les bases de l'interactivité.</p>	<p>Déroulé de cours : L'apprentissage se fera sur la base de l'alternance d'apports théoriques et de nombreux exercices pratiques.</p>
	<p>Moyens pédagogiques : Un ordinateur récent de type Mac ou PC par stagiaire, équipé d'un écran 22,5 pouces et d'un dispositif son (enceintes ou caques). Vidéo projecteur, connexion internet, wifi.</p>
<p>Conseil en Communication</p> <p>par les</p> <p>Médias Numériques</p> <p>Formation/ Production de contenus</p> 	<p>Validation des acquis : Réalisation d'exercices corrigés, tout au long de la formation.</p>
	<p>Lieu : Big Pebble (à Caluire - 69300), ou sur site.</p>
	<p>Horaires : Matin : 9h00-12h30 Après-midi : 13h30-17h00</p>
	<p>Suivi post-formation : Un support de cours, une attestation de présence et une évaluation de formation sont remis à chaque participant. Suivi par téléphone ou par mel, assuré sans limite dans le temps.</p>
<p>Numéro d'agrément Formation Professionnelle : 82 69 06792 69</p>	

Big Pebble

Sarl au Capital de 8000 euros - 422 692 004 00019 RCS Lyon

507 avenue du 8 mai 45

69300 Caluire

Tel. 04 72 27 09 75 - mel : infos@bigpebble.com - www.bigpebble.com

Flash

(Le texte en italique identifie les apports théoriques de la formation)

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 de 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 (imbrication, 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.



Flash

(Le texte en italique identifie les apports théoriques de la formation)

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-chargement.



Big Pebble

Sarl au Capital de 8000 euros - 422 692 004 00019 RCS Lyon

507 avenue du 8 mai 45

69300 Caluire

Tel. 04 72 27 09 75 - mel : infos@bigpebble.com - www.bigpebble.com