

FLASH

Les fonctions de base

Objectifs : Acquérir les connaissances nécessaires pour réaliser des animations interactives avec le langage flash AS2 en utilisant au maximum l'intuitivité du logiciel, sans développement.	
Prérequis : Bonnes connaissances dans la retouche et les formats d'image et pratique d'un logiciel de traitement de texte	
Public : Infographiste, créateur de site Web, développeur multimédia	
Niveau : Débutant	Durée standard préconisée : 20 h
Pédagogie : alternance d'apports théoriques et nombreux exercices de mise en pratique	
Moyens pédagogiques : un ordinateur multimédia par apprenant, ordinateur et vidéoprojecteur pour l'animateur	Évaluation des acquis : Mise en pratique par exercices en autonomie puis corrigés individuellement et collectivement
Suivi après formation : <ul style="list-style-type: none"> • Certificat de stage • Un ouvrage de référence (remis en formation) 	

Détail des objectifs

Créer son premier document avec Flash en AS2

- Paramétrer la séquence
- Savoir utiliser les principaux outils de dessin et de mise en couleur
- Modifier des formes
- Organiser les calques
- Importer des images
- Insérer du texte statique
- Comprendre le principe de scénario, d'animation et d'actions dans flash

Utiliser la fenêtre de scénario

- Régler la durée d'une image clé
- Effacer, insérer, dupliquer et déplacer une image clé
- Ajouter des commentaires à une image clé, la nommer
- Copier des images

Savoir créer des animations

- Configurer la cadence des animations
- Créer des interpolations de mouvement
- Créer des interpolations de forme
- Utiliser un calque guide de déplacement
- Créer un masque avec un calque
- Créer une animation image par image
- Découvrir des techniques simples d'animation (ligne d'action)
- Insérer du son et de la vidéo

Comprendre et utiliser les symboles

- Créer et utiliser les symboles graphiques, boutons et clip d'animation
- Éditer et modifier un symbole
- Attribuer un nom d'occurrence à un symbole
- Placer des actions sur un bouton
- Placer des actions sur des images
- Contrôler la tête de lecture
- Contrôler un clip d'animations
- Définir le chemin d'accès à un clip d'animation

Exporter une animation

- Utiliser le rapport de taille
- Choisir les paramètres d'exportation
- Tester une animation
- Créer une animation auto-exécutable
- Comprendre l'intégration sur un site Internet.....