

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.....	