

Flash CS3, prise en main

Objectif :

Cette formation flash vous permettra de comprendre le fonctionnement du logiciel, de réaliser des animations utilisant tous les outils de design et les fonctions de base du langage ActionScript.

Participants :

Cette formation flash s'adresse aux graphistes, webmasters, développeurs de site Internet.

Pré-requis :

Cette formation flash requiert une bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de MacOS ou de Windows). La pratique courante d'un logiciel de dessin vectoriel (Adobe Illustrator ou FreeHand) et d'un logiciel de dessin bitmap (Adobe Photoshop ou Fireworks) est souhaitable.

Durée : 4 jours (28 heures) Référence : IFPM

Contenu de la formation :

Les bases de Flash

- Flash les grands principes
- Le vocabulaire propre à Flash
- Présentation de l'interface
- Dessiner des formes simple sur la scène
- Peindre à l'aide de couleurs ou de "bitmap", gérer les dégradés
- Gérer les calques
- Gérer la ligne temporelle et les images clés
- Créer des objets dans la bibliothèque
- L'animation : interpolation de mouvement, de forme
- Les masques
- La gestion des textes
- La gestion des boutons

Analyser et préparer

- Déterminer les objectifs de l'animation Flash
- Déterminer la structure de votre animation en fonction de sa finalité
- Analyser en terme de graphique, movie clip, bouton
- Élaborer le process de réalisation

Réaliser l'animation

- Importer les données externes dans la bibliothèque
- Création des graphiques dans la bibliothèque
- Création des movie clip dans la bibliothèque
- Création des boutons dans la bibliothèque

Assemblage des éléments sur la scène

Programmer en ActionScript les bases

Les grands principes de la programmation
Savoir analyser un problème
Mini lexique du vocabulaire indispensable
Concevoir un organigramme
Générer les lignes de code

Programmation

Rendre interactif les éléments de votre animation à l'aide d'ActionScript
Où écrire le code
"Débugger" un programme
Tester l'animation

Traiter les autres médias

Pourquoi et comment gérer les médias lourds en externe
Lier de la vidéo au format flv à une animation
Incorporer du son mp3

Publier et tester

Publier une animation
Envoyer par FTP les fichiers swf et html chez l'hébergeur
Convertir une animation en exécutable autonome