

3 À 5 JOURS

PRÉ-REQUIS

Connaissance internet et web, de l'animation et du dessin vectoriel souhaitable

OBJECTIF

Développer des applications graphiques animées interactives. Intégration sur tous les types de supports et notamment le Web

PUBLIC

Designer, D.A., Graphiste, Créatif, Chef de projet, toute personne dans le secteur de la communication

PROGRAMME

Interface et environnement de travail

La scène, la timeline, les calques, les palettes, les bibliothèques, les outils, l'affichage, les repères, la navigation à l'intérieur du document, les préférences.

Les outils de dessin

Tous les outils pour dessiner ou pour rectifier un dessin
Créer dans Flash ou importer d'un autre logiciel
Optimisation des tracés

Le morphing

De formes, de textes, les repères de formes

L'outil texte

Création /crénage / vectorisation de texte
Les champs de texte (variables) les textes animés

Import

Le Bitmap : exploitation, transformation d'une photo en dessin
Le vecteur : optimisation

Symboles

Graphique : convertir un dessin ou bitmap en symbole graphique
Bouton : création d'un bouton et les règles à respecter
Créer un bouton : simple, rollover, animé, invisible (mapping), les menus déroulants
Movie-clip : créer des animations complètes dans la même scène, stocker ses animations dans la bibliothèque
Propriétés et occurrences des Movie-Clip
Actions sur les Movie-Clip

Les propriétés de l'occurrence

Leurs changements de comportement
Alpha, teinte, luminosité, x, y, l, h, rotation, inclinaison, redimensionnement, transparence, changement de couleur, centre des objets, alignement et répartition des objets

Construction de l'animation

Les bases de l'animation, animation image par image
Interpolation de mouvement et morphing
Masques de calques animés

Scènes et navigation

Organisation de l'animation avec différentes scènes grâce à l'inspecteur de scène.

Gestion des couleurs

Nuancier: clr ou act
Importer, créer, exporter, un nuancier
La palette Web
Gestion et création des dégradés sur plusieurs formes

Intégration du son

Notions sur le son, utilisation du son dans Flash
Importation de sons, paramétrage du son (stéréo), contrôle du son, arrêt du son

Programmation

Programmation avec les actions de base
Actions de boutons et d'images
Construction d'une action simple par le panneau "actions"
Les actions de bases
Par défaut (dans une image clé)
Par interactivité (dans un bouton)
Les set property et get property
Les variables et l'incrémentatation