



Macromedia Flash

Création de contenus dynamiques pour internet

Macromedia Flash est un logiciel d'animation multimédia pour le web. Il permet de réaliser des projets interactifs de qualité.

Public concerné

Flash est utilisé par les webdesigners et toute personne impliquée dans la création de projets interactifs à destination d'internet.

Objectif

Acquérir les compétences nécessaires à la réalisation d'applications interactives pour le web.

Niveau requis

Connaissance de l'outil informatique indispensable. Une pratique et une culture de l'internet sont fortement recommandées.

Programme de formation

L'interface

L'organisation des palettes. La palette des outils. Les options d'un outil. Le fonctionnement des palettes Flash. L'écran de démarrage. L'espace de travail et la scène. Choisir un espace de travail spécifique. La timeline.

Le dessin et la couleur

L'outil crayon. Les modes redresser, lisser et encre. Modifier des tracés. Sélection de tracés. L'outil encrier. L'outil plume. Ajouter des points et des courbes vectoriels. Modifier les tracés avec l'outil sous-sélection. Les outils ovale et rectangle. Les rectangles à coins arrondis. Les polygones et étoiles. Les transformations manuelles. Redresser et lisser des formes. Optimisation. Conversion de lignes en remplissage. Adoucir les bords. Le pinceau. Les options de formes et de lissage. Les modes de peinture. La pipette. Les dégradés. Le nuancier.

L'organisation des objets

Grouper des objets. Le niveau des objets. Travailler avec la palette des calques. Les propriétés des calques. Distribution d'objets sur des calques.

Les bases de l'animation

Travailler avec la timeline et les images clés. L'animation image par image. Insertion d'images et d'images clés. Modification de plusieurs images. Gérer la cadence d'une animation. L'animation de formes. Les repères de formes.

> **Macromedia Flash**

Création de contenus dynamiques pour internet

Les symboles et la bibliothèque

Création et édition de symboles. Les symboles de graphiques, de boutons et de clips. Créer des occurrences d'un symbole. Convertir un objet en symbole. Travailler avec la bibliothèque.

Les interpolations de mouvement

Création d'interpolations de mouvement. Les effets de couleurs et d'opacité. Les guides de mouvement.

Les masques

Création de masques. Transformer un calque en masque. Les masques animés.

La gestion des images bitmaps

Importation et compression d'images bitmaps. Importation de séquences d'images. Séparer des images bitmaps. Vectoriser des bitmaps.

Les boutons

Les symboles de boutons. Les différents états d'un bouton. Création d'occurrences d'un bouton. Les boutons invisibles.

Les clips

L'objet movie clip de Flash. Modifier des instances de movie clip. Créer des boutons animés avec les movies clips. Les masques animés dans un clip.

Création d'interactivité

Présentation d'actionsript. Utilisation des actions sur les boutons et les images. Modification des actions. Création d'un bouton animé. Création d'un menu déroulant. Les preloaders. Test de l'interactivité.

Production finale des animations

Lecture des animations. Compression des fichiers Flash. Exportations des animations. Création d'un player multi-plateforme.

