



FLASH

Durée :	5 jours soit 35 h
Public concerné :	Toute personne souhaitant maîtriser Flash.
Prérequis :	Pratique de Windows et du dessin.
Objectif :	Savoir créer des animations pour le Web

PRESENTATION DE FLASH

Avantages et concepts élémentaires

Interface

- Palette d'outils
- Librairie
- Time line
- Inspecteurs

OBJETS DE LA LIBRAIRIE

Principe des symboles et des occurrences

Import de médias vectoriels, bitmap et sons

Symboles graphiques

Symboles boutons et clip d'animation

ANIMATION

Bases du mouvement et notion de temps

Gestion des têtes de lecture

Animation image par image et par interpolation

- Interpolation de mouvement
- Mouvement linéaire, guidé
- Morphing libre, contrôlé

IMPORTATION D'ÉLÉMENTS

LES ACTIONS

OPTIMISATION

INTÉGRATION HTML

LA NAVIGATION

Où appliquer les actions

Les événements

Sur quelles cibles agir ?

Imbrication des éléments

LES VARIABLES

Définition

Affectation

Exploitation

LES BOUCLES FONDAMENTALES

For, If, else if, While

EFFETS

Effets de texte

Masque

Effets de couleurs

- Dégradés, couche alpha
- Application de texture
- Vectorisation d'objet bitmap Flous

LA GESTION DU SON

Son lié à un bouton

Synchronisation avec l'animation

INTERACTIVITE

Notion de bases Boutons

Ajouts d'actions (stop, play, goto, goUrl)

Clips d'animation interactifs

Gestion des têtes de lectures (tell Target, IsFrame

Ls loaded)

MODES D'EXPORTS ET DE TESTS

Export en SWF

Export dans une page HTML

Projecteurs autonomes

Exports Quick time

Vérification de la bande passante