RENCONTRONS-NOUS !
05 53 45 85 70
CONTACT@ADHENIA-FORMATION.FR

CRÉ@VALLÉE SUD
AVENUE DE BORIE MARTY
24660 NOTRE DAME DE SANILHAC

SIRET : 753 127 398 00026
DÉCLARATION D'EXISTENCE :
72 24 01587 24

FLASH ANIMATION GRAPHIQUE

1 / MY_PAGE_COUNT

Soyez acteur de votre parcours de formation et passez à l'action !

Objectifs

Concevoir des sites Web contenant des graphiques vectoriels et bitmap, du mouvement, de l'audio, des formulaires et de l'interactivité.

Méthodes pédagogiques et modalités d'évaluation

La pédagogie est basée sur le principe de la dynamique de groupe avec alternance d'apports théoriques, de phases de réflexion collectives et individuelles, d'exercices, d'études de cas et de mises en situations observées. Formation / Action participative et interactive

Programme

1. Présentation de FLASH

- Définition de base
- Prise en main des différents outils : texte, dessin, couleur
- Les formes primitives
- Travailler avec les médias

2. Image bitmap, vectorielle, son

- Importations de fichiers Photoshop (PSD) et Illustrator (AI)
- Symbole et occurrence

3. Concevoir des animations

- Gérer le texte

Durée de formation
3 jours soit 21 heures

Public
Développeurs Web et Multimédia

Prérequis
Maîtriser les environnements Windows et avoir les notions Internet et site Web.

Niveau / Certification Obtenue
attestation de formation

Type de formation / stage
Intra/Inter/ Accompagnement individuel

FLASH ANIMATION GRAPHIQUE

2 / MY_PAGE_COUNT

- Ajout et paramétrage des actions de base
- Conversion d'animations en code ActionScript
- Intégrer et optimiser le son
- Intégrer et optimiser les vidéos
- Animation image par image, interpolations de mouvement et de forme
- Animation en boucle
- Déformation et effet de couleur : le morphing
- Les boutons
- Création de séquences et movie-clip
- Filtres et effets sur les clips

3. Exporter l'animation

- Le lien URL
- Les méthodes de compression de fichier
- Intégrer une animation dans une page HTML

4. Règles et méthodes

- La bonne animation
- L'interactivité efficace et dosée
- Comment optimiser l'impact de l'animation FLASH pour un rendu optimal

5. Mises en pratique et capacités

- Utiliser les outils vectoriels pour créer des formes
- Définir les différents modes de circulation pour naviguer dans un site à partir d'une interface principale
- Utiliser les actions de base ActionScript pour créer un site attractif et ergonomique
- Publier et exporter l'animation pour le CD-Rom ou le Web
- Remplir des objets vectoriels avec des images bitmap
- Remodeler les segments de droites et de courbes
- Définir et mémoriser des palettes de couleurs
- Utiliser les symboles et les occurrences
- Dessiner une trajectoire sur un calque de guide pour déplacer des objets
- Associer des masques à une interface
- Utiliser les animations image par image, les interpolations de formes et de mouvement en fonction du sens et du contenu de l'animation
- Estimer la durée du déroulement de l'animation