



Adobe Flash Initiation

Les objectifs

À l'issue de la formation Flash initiation, diverses compétences vous seront transmises, notamment :

- Les outils essentiels de Flash
- Créer des animations multimédias interactives
- Savoir créer des animations interactives pour Internet

Les pré-requis

Être initié à la [micro-informatique](#) et de préférence en [bureautique](#).

Public concerné

Cette formation est destinée aux débutants souhaitant découvrir les fonctionnalités de Flash. Toute personne souhaitant créer des sites Internet animés et attractifs ou des animations autonomes de communication.

Tous métiers liés à l'univers du marketing, communication, documentation, Web, graphisme...

Contenu de la formation

Les principes généraux

- Flash et le Web
- Fonctionnement du plugin FlashPlayer
- Les formats de fichiers
- La production d'un fichier flash

L'interface de Flash

- Les différentes zones de travail
- Les outils, les panneaux, les bibliothèques
- L'affichage, règle, grille et guide
- La scène, les calques, le scénario, les images clés
- Les symboles et occurrences, la navigation

Outils de création graphique

- Utiliser des outils de dessin

-
- Créer, modifier, copier les dessins
 - Modifier et transformer les objets dessinés
 - Le fond et le contour
 - Les couleurs et dégradés
 - Plans, alignements et groupes
 - Superposer des objets
 - Importation d'illustrations
 - Convertir une image en vecteur

Texte et effets

- Mettre en forme le texte
- Vectoriser un texte
- Textes variables et textes animés
- Gestion des polices et paramètres

Les symboles et les occurrences

- Aborder les 3 types de symboles : graphique, bouton, clip
- Inspecteur de propriétés
- Voir les boutons (simple, rollover, animé, invisible)
- Propriétés des occurrences (comportement, rotation, couleur, inclinaison...)

Techniques d'animations et d'interactivités

- Les 3 types d'animations : image par image, interpolation de formes et mouvements
- Le scénario : gestion du temps de la scène et de l'espace
- Ajouter, supprimer, déplacer des images
- Effacer le contenu d'une image
- Réaliser une interpolation de mouvement
- Utiliser des effets (exemple : la rotation...)
- Créer une interpolation de forme (morphing)
- Comprendre la différence entre chaque type d'interpolations
- Organiser l'animation avec différentes scènes et calques

Utiliser des sons et des images

- Importer un son et utiliser les calques de sons
- Lier le son aux images ou à des boutons
- Paramétrage du son, démarrage, contrôle, arrêt

Enregistrement et export d'une animation

- Les formats d'enregistrement et d'exports
- Optimiser les temps de chargement et d'affichage
- Vérifier l'affichage de l'animation
- Intégration dans une page HTML