

FLASH animation graphique



3 jours - 21 heures

Code formation : log-

www.adhara.fr

Objectifs

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

Participants

Développeurs Web et Multimédia.

Prérequis

Maîtriser les environnements Windows ou MAC. Avoir les notions Internet et site Web.

Pédagogie

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 : les participants sont acteurs de leur formation notamment lors des mises en situation car ils s'appuient sur leurs connaissances, les expériences et mettront en oeuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée par nos services.

Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

Programme

FLASH animation graphique

3 jours - 21 heures

Objectifs

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

Participants

Développeurs Web et Multimédia.

Prérequis

Maîtriser les environnements Windows ou MAC. Avoir les notions Internet et site Web.

Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée par nos services.

Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

Programme

Présentation de FLASH

Définition de base

Prise en main des différents outils : texte, dessin, couleur

Les formes primitives

Travailler avec les médias

Image bitmap, vectorielle, son

Importations de fichiers Photoshop (PSD) et Illustrator (AI)

Symbole et occurrence

Concevoir des animations

Gérer le texte

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

Exporter l'animation

Le lien URL

Les méthodes de compression de fichier

Intégrer une animation dans une page HTML

Règles et méthodes

La bonne animation

L'interactivité efficace et dosée

Comment optimiser l'impact de l'animation FLASH pour un rendu optimal

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

1090