

**OBJECTIFS DE CETTE FORMATION :** Concevoir un site dynamique et ergonomique avec les fonctions avancées de Flash : les techniques de bases, les symboles, créer une animation image par image, interpolation de mouvement, synchroniser des animations, réaliser des animations avancées, intégrer le son et la vidéo dans une interface, travailler avec les clips pour simplifier l'architecture d'une animation, gérer l'interactivité, améliorer l'ergonomie, le projet de site Full Flash.

**PARTICIPANT :** Designers, infographistes et utilisateurs multimédia.

**PRE-REQUIS :** Connaître l'environnement Windows et MacOS.

**FORMATEURS :** spécialiste en design web.

**MODALITES ET PEDAGOGIE :**

- Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation
- Cas pratiques et études de cas, Quizz
- Assistance téléphonique
- Méthode interactive et intuitive
- Support Stagiaire

**PROGRAMME**

**PRESENTATION DE FLASH**

Définition de base  
Prise en main des différents outils : texte, dessin couleur

- La scène
- Le scénario
- L'inspecteur
- Les outils de dessin
- Les menus
- Utilisation de texte

Organisation d'un projet sur Flash

**LES TECHNIQUES DE BASE DE FLASH**

Introduction à l'animation vectorielle  
La bonne animation

**LES SYMBOLES**

Symboles graphiques  
Symboles clips d'animation  
Symboles boutons

**LA BIBLIOTHEQUE**

Savoir utiliser la bibliothèque

**L'ANIMATION**

Créer une animation image par image

**INTERPOLATION DES FORMES**

Objet vectoriel  
Texte

**INTERPOLATION DE MOUVEMENT**

Objet vectoriel, Texte, Image  
Gestion des couleurs : Alpha (transparence), luminosité, teinte et fonctions avancées  
Gestion de la rotation

**INTERPOLATION DE MOUVEMENT et GUIDE**

Faire suivre un objet (graphique) le long d'une trajectoire

**SYNCHRONISATION DES ANIMATIONS**

Gestion de la tête de lecture  
Cadence des images

**INTRODUCTION AU MASQUE**

Utilisation des masques

**INTERPOLATION DE MOUVEMENT et GUIDE En AS3**

Faire suivre un objet (graphique) le long d'une trajectoire  
Editeur de mouvement  
Outils 3D  
Outil Segment  
Outil Déco  
Présélections de mouvement

**SYNCHRONISATION DES ANIMATIONS**

Gestion de la tête de lecture  
Cadence des images

**ANIMATION AVANCEE**

Analyse technique de dessins animés  
Effet multi plan  
Structure d'un personnage à animer  
Animation comportementale : marches, allures, visages  
Arythmies, aléatoire contrôlé  
Réalisation d'un petit dessin animé complet

**OUTILS AVANCES POUR LA VIDEO**

Manipulation des bitmaps. Interface et gestion des sons. Interface et gestion des vidéos

Gestion vidéo avancée - alpha, lecteur, boucles, sous-titres...  
Encodages des vidéos  
Gestion des sons  
Composants vidéo  
    Player de base  
Skins des vidéos personnalisés  
Création de fonds vidéo et de player imbriqué  
Masques pour les vidéos  
Animations de vidéos

### **AMELIORER L'ERGONOMIE et GERER L'INTERACTIVITE**

Utiliser les interpolations de forme et de mouvement  
Créer des boutons animés  
Déclencher une animation au survol d'une zone interactive  
Créer une interface sonore à partir de boutons invisibles  
Combiner les différents effets de scénario: explosion, flou, étendre...

### **OUTILS AVANCES**

Utilisation des labels  
Actions d'image et d'occurrence  
Actions de navigation  
Utilisation d'occurrences cibles (targets)  
Hiérarchie des cibles  
Manipulation des bitmaps. Interface et gestion des sons. Interface et gestion des vidéos  
Gestion vidéo avancée - alpha, lecteur, boucles, sous-titres...

### **PROJET DE SITE FULL FLASH**

Utiliser les chargements d'animations externes  
Utiliser les chargements de médias externes (txt, jpg, png, sons, vidéos)  
XML et flash