

Réf : G600-010

Durée : 3 jours

Public

Toute personne voulant créer des sites Internet animés et attractifs ou des animations autonomes de communication

Vous serez capable de

Créer d'animations interactives
Produire pour Internet ou une application autonome.

Pré-requis

Connaître l'environnement Windows ou Mac OS
Connaissance de l'Internet, des navigateurs.
La connaissance de logiciels de création graphique est un plus

CONTENU PEDAGOGIQUE

Les principes généraux

- Flash et le web
- Le plugin FlashPlayer
- Les formats de fichiers
- La production

L'interface de Flash

- Les différentes zones de travail
- Les panneaux
- L'affichage, règle, grille et guide

Les outils de création graphique

- Les différents outils de dessin
- Le fond et le contour
- Les couleurs et dégradés
- Modifier et transformer les objets dessinés
- Plans, alignements et groupes
- Le texte
- Les importations d'images depuis Illustrator et Photoshop

Les techniques d'animation

- Les trois types d'animation
- Le scénario : gestion du temps et la scène : gestion de l'espace
- Gestion du temps avec les images clés, les images vides et les images
- Gérer les images : insertion, suppression et déplacement
- Effacer le contenu d'une image
- Les calques pour structurer l'animation
- La notion de symboles pour les animations
- Les bibliothèques
- Jouer une animation

Les animations image par image

- Principe : avantages et inconvénients
- Création de l'animation

L'interpolation de formes

- Principe
- Création d'une interpolation de forme
- Ajouter des repères de formes pour contrôler l'animation

L'interpolation de mouvement

- Principe
- Création et utilisation des symboles graphiques
- Création de l'interpolation
- Modifier les éléments graphiques de l'animation
- Modification des propriétés des occurrences de symboles
- Ajouter une rotation
- Gérer la vitesse de l'animation
- Insérer des allés et des retours dans l'animation
- Ajouter des filtres aux éléments graphiques
- Utilisation d'un guide de mouvement
- Création d'un masque

La création d'animations complexes

- Principes et particularités des symboles clips
- Analyse et structuration de l'animation
- Imbriquer les symboles graphiques et les symboles clips

La création de symboles de boutons

- Principes des boutons réactifs
- Création du symbole
- Les boutons statiques et animés

L'affectation d'actions simples

- Le nommage des éléments utilisés dans l'interaction
- Le code ActionScript
- Des exemples simples

La production

- Production d'un fichier .swf
- Insertion dans une page HTML
- Création d'un lecteur autonome