



MODULE **FLASH**

1

Animation Interactive

DURÉE DU MODULE / 5 jours

Outil /
Adobe Flash

Objectif /
Création de contenus animés et interactifs pour Internet.

La formation au logiciel Flash est organisée en 2 principaux modules :

- le module "Animation Interactive"
- le module "Programmation"

Le déroulé de cette formation correspond au premier module, "Animation Interactive".

Prérequis /
Pour public débutant sous Flash.
Bonne connaissance de l'outil informatique (environnement Windows ou Macintosh) et bonne pratique d'Internet.



CONTACT Siège - ITG FORMATION - 26 rue de la Pépinière
75008 Paris - SIRET 444 632 970 00018

Organisme n° 11754220875
tel + 33 (0)1 77 13 59 64
contact@formationdigital.com

www.formationdigital.com

Animation Interactive

Déroulé /

Introduction à la technologie Flash

- Le lecteur Flash
- Le format .swf
- Intérêts

Principes de base

- Interface du logiciel
- Outils de dessin
- Jeu de panneaux
- Mise en couleur
- Édition et construction
- Scénario / séquences
- Images clés / calques
- L'explorateur d'animation
- Bibliothèques
- Les modèles

Les objets

- Édition et construction
- Forme, groupe et objet de dessin
- Symboles de type graphique, bouton et clip
- Animation d'un bouton
- Clip d'animation
- Occurrences des symboles
- Propriétés des occurrences
- Filtres et mélanges
- Le texte dans Flash : texte classique et TLF text
- Import image et son
- Synchronisation et manipulation du son
- Manipulation des bitmaps
- Les composants : utilisation de la scrollbar avec un champ texte
- Modification de l'enveloppe des nouveaux composants

Animations

- L'animation : Espace/Temps
- Principes d'animation
- Animation par images clés
- Animation par interpolations de forme, de mouvement et interpolation "classique"
- Les présélections de mouvement
- Animation avancée avec l'éditeur de mouvement
- La 3D : espace 3D, coordonnées x, y et z, rotations et translations 3D
- La cinématique inverse : animation de mouvements complexes
- Transformation d'objets
- Déplacement selon une trajectoire
- Masquage

Cibles et travail en imbrication

- Occurrence cible
- Hiérarchie des objets et chemins en programmation
- Syntaxe objet en programmation
- Imbrication : optimisation et projet évolutif
- Méthodes de travail

Actions

- Écriture de code ActionScript
- Actions pour les boutons
- Actions et interactivité pour les clips d'animation
- Pilotage de clip
- Actions dans le temps
- Actions de navigation
- Liens url & mail
- Construction et navigation depuis un menu

La vidéo

- Les différentes techniques d'intégration
- Les différents formats vidéo (.flv, .f4v) et codecs (Sorenson Spark, On2 VP6, H264)
- Traitement de la vidéo et compression avec le logiciel Adobe Media Encoder CS6
- Création d'un lecteur vidéo avec le composant FLVPlayback

Exportation et optimisation

- Fichier éditable, fichier compilé, exécutable (animation offline)
- Intégration HTML
- Contrôle de la bande passante
- Principes d'optimisation (poids, organisation, travail en équipe)
- Principes de fluidité
- Préchargement d'animation simple
- Choix d'entrée de site, compatibilité et méthode de détection (Express Install)

Application

- Exercice de synthèse