

**FORMATION FLASH ANIMATION
GRAPHIQUE**

Durée : 3 jours [21 heures]

Objectif :

Vous apprendrez à réaliser des sites Web dynamiques et attractifs. A la fin de la formation, vous saurez intégrer dans un site Web des graphiques vectoriels et bitmap, du mouvement, de l'audio, des formulaires et de l'interactivité.

Public :

Développeurs Web et Multimédia.

Pré-requis :

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

Moyens pédagogiques et techniques :

Un poste fixe par stagiaire
Exercices et travaux pratiques, en fonction du profil du stagiaire et ce, tout au long de la formation
Réalisation de travaux types

Modalité d'évaluation :

Exercices de mis en situation professionnel

Document délivré :

Attestation de formation professionnelle

Nombre de stagiaire :

Minimum 2
Maximum 6

PROGRAMME DE FORMATION FLASH ANIMATION GRAPHIQUE

1^{ER} JOUR

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. Les boutons.
- Déformation et effet de couleur : le morphing
- Création de séquences et movie-clip. Filtres et effets sur les clips

2^{EME} JOUR

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

3EME JOUR

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. Estimer la durée du déroulement de l'animation
- Utiliser les animations image par image, les interpolations de formes et de mouvement en fonction du sens et du contenu de l'animation.