

# FLASH

## MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Alternance d'apports théoriques et pratiques sur l'outil informatique

## PRÉ-REQUIS

Bonne maîtrise de l'environnement Windows

Etre familiarisé avec les principes de navigation sur internet

Utilisation courante de la bureautique et d'Internet adossé à un sens de l'esthétique

## DURÉE DU STAGE

5 jours

## LIEU

Centre de Ressources Informatiques  
15 avenue Louise Michel  
44402 REZÉ

ou

Sur SITE

## PROCHAINES SESSIONS AU CRI À REZÉ

Le 30/11/2009  
et les 1-2-3-4/12/2009

Les 8-9-10-11-12/03/2010

Les 21-22-23/06/2010  
et les 24-25/06/2010

Stage personnalisé  
ou sur site :  
Nous consulter



## OBJECTIFS

Optimiser ses méthodes de développement, afin de créer des animations Flash permettant de rendre votre site plus animé.

Dans un deuxième temps, créer des animations interactives.



## PROGRAMME DU STAGE

### INITIATION

#### L'INTRODUCTION

- Le concept d'une animation Flash
- La méthodologie d'approche d'un travail
- L'écran de travail

#### LES BASES

- Les outils de dessin
- Le texte
- La couleur et la couche alpha
- La scène
- Les images-clés
- Les différents formats d'images que Flash supporte et leurs caractéristiques (fichiers Illustrator ou Photoshop)
- La vectorisation de fichier Bitmap

#### LES CALQUES

- La méthode d'utilisation
- Leurs gestions

#### LES SYMBOLES ET LES BIBLIOTHÈQUES

- Graphique
- Clip
- Leurs utilisations

#### L'ANIMATION

- La ligne du temps
- Le morphing et l'interpolation
- Les guides de déplacement
- Les masques

#### L'ORGANISATION

- L'optimisation des fichiers pour une lecture en direct
- Les formats d'exportation (SWF, EXE, HQX..) et les réglages

### PERFECTIONNEMENT

#### LES SÉQUENCES

- Leurs utilisations

#### LE SON

- L'intégration
- La lecture en flux ou en pré-chargement

#### LA VIDEO

- Les différents formats supportés
- La création de FLV

#### L'INTERACTIVITÉ

- L'utilisation du symbole bouton
- Application d'actions sur le bouton
- Mise en place des actions sur la scène
- Les commandes principales
- Le contrôle de page HTML