



## ADOBE FLASH INITIATION

*Adobe Flash (anciennement Macromedia Flash ou FutureSplash Animator), se réfère à Adobe Flash Player et à un logiciel multimédia utilisé pour créer le contenu de Adobe Engagement Platform (tel qu'une application Internet, jeux ou vidéos). Flash Player, développé et distribué par Adobe Systems (qui acheta Macromedia en 2005), est une application client fonctionnant sur la plupart des navigateurs Web. Ce logiciel permet la création de graphiques vectoriels et de bitmap, un langage script appelé ActionScript et un stream bi-directionnel de l'audio et vidéo.*

*Les fichiers Flash, généralement appelés « animation Flash » sont au format .swf. Ils peuvent être inclus dans une page web.*

### CONTENU ET/OU OBJECTIFS :

- Connaître les bases de l'animation vectoriel
- Apprendre les outils de dessin vectoriel
- Insérer du son dans les animations destinés au Web
- Finaliser un projet interactif d'animation.

### PROGRAMME

#### Principes de bases

- Présentation du logiciel et de ses possibilités,
- Le scénario (calques, images),
- Le texte,
- Les formes,
- Utilisation de la bibliothèque des symboles : graphiques, boutons, clips d'animation,
- Utilisation des occurrences.

#### Méthode de travail et efficacité de mise à jour

- Hiérarchie des objets dans Flash : séquence/clip,
  - Arborescence et hiérarchie des fichiers .swf en vue des LoadMovie,
- Techniques d'animation (image par image, mouvement, morphing, guide de déplacement)
- Interpolation de forme,
  - Interpolation de mouvement.

#### Effets spéciaux

- Création de couleur avec couche alpha, création de dégradé,
- Modification colorimétrique d'une occurrence de symbole (teinte, luminosité, l'alpha, toutes les couleurs, effets spéciaux sur les dégradés),
- Création de masques.

#### DURÉE

3 jours

#### PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tous les graphistes, web-mestres, et à toute personne en charge de la création et de l'animation de pages pour le Web.

#### PRÉ-REQUIS

Une bonne maîtrise de l'outil informatique.  
Une connaissance d'un éditeur de pages Web est recommandée.

#### Navigation et interactivité :

- Principes fondamentaux,
- Comportements : actions de base,
- Contrôle de la tête de lecture de la scène.
- Navigation dans plusieurs scènes,
- Réalisation d'un diaporama,
- Hiérarchie des objets dans Flash,
- Contrôle des têtes de lecture des occurrences,
- Gestion du temps (testeur de bande passante),
- Préchargement simple.

#### Import de médias externes

- Images,
- Sons,
- Vidéos.

#### Les exports

- Les paramètres d'exploitation,
- Les différents formats de Flash,
- QuickTime,
- Projecteurs autonomes.