

ADOBE FLASH INITIATION

DESCRIPTION :

- ▶ Adobe Flash (anciennement Macromedia Flash), 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 Macromedia (racheté en 2005 par Adobe Systems), est une application client fonctionnant sur la plupart des navigateurs Web. Ce logiciel permet la création de graphiques vectoriels et de bitmap animés par un langage script appelé ActionScript, et la diffusion de flux (stream) bi-directionnels audio et vidéo.

DURÉE :

- ▶ 3 Jours - 21h

PRÉ-REQUIS :

- ▶ Connaître l'environnement Windows ou Mac.

OBJECTIFS :

- ▶ Le principal objectif d'apprentissage de ce cours est la création d'un diaporama multimédia en utilisant Adobe Flash.

PUBLIC :

- ▶ Tous ceux qui doivent développer des animations, des présentations dynamiques, des éléments Web interactifs, ou encore des schémas animés tels que les illustrateurs, graphistes, ingénieurs, architectes et professionnels de l'industrie télévisée.



ACKWARE VOUS ACCOMPAGNE DANS TOUS VOS
PROJETS DE FORMATION ET VOUS APPORTE SON EXPERTISE
POUR VOTRE TOTALE SATISFACTION



ADOBE FLASH INITIATION

Découvrir Adobe Flash

- Présentation d'Adobe Flash CS5, la nouvelle interface
- Décrire les utilités, avantages et buts d'Adobe Flash
- Reconnaître les principaux éléments de l'interface de production
- Organiser et sauvegarder son espace de travail
- Sauvegarder en format d'origine .fla

Les objets et leurs propriétés

- Créer des objets graphiques en utilisant les outils
- Tester l'animation Flash
- Ajuster les attributs d'objets graphiques sur un calque unique grâce au panneau de propriétés
- Créer et appliquer des nuanciers ainsi que des dégradés aux objets
- Manipuler les attributs alpha des objets

Calques

- Distribuer des objets sur de multiples calques
- Ajuster les propriétés des calques pour les afficher comme contour, les masquer et les verrouiller
- Utiliser les différents types de calques pour créer divers effets (calque masqué, calque guide, calque guide de mouvement)
- Utiliser les techniques de réorganisation pour réduire le nombre de calques

Symboles

- Définir le but des symboles (objets réutilisables, occurrences, création d'interpolation de mouvement, changements globaux)
- Différencier entre les trois types de symboles et leurs utilités (graphiques, clips, boutons)
- Reconnaître les occurrences où il faut utiliser un symbole graphique
- Reconnaître les occurrences où il faut utiliser un symbole de clip
- Reconnaître les occurrences où il faut utiliser un symbole de bouton
- Créer un symbole, ajuster ses propriétés et son point d'alignement central
- Gérer les symboles dans la bibliothèque
- Permuter les symboles en utilisant le panneau de propriétés
- Modifier les occurrences d'un symbole sur la scène ou à partir de la bibliothèque

Graphiques externes

- Importer des objets graphiques externes
- Convertir des images en vecteur

Animations

- Ajouter des images et des images-clés
- Les nouvelles interpolations de mouvement
- Utilisation des os dans l'animation
- Ajuster les propriétés d'interpolation (couleur, dimension, rotation, effets, coordonnées x et y, transparence)
- Déplacer un objet sur un guide de mouvement courbé
- Ajuster les vitesses d'interpolation selon le nombre d'images/seconde
- Créer une animation en utilisant une interpolation de forme sur un objet
- Gérer les nouvelles courbes de lissage des animations

Publier sur le Web

- Créer plusieurs séquences pour distribuer les éléments successifs
- Configurer les paramètres de publication et générer des fichiers .swf et .html