



▶ **OBJECTIFS**

CONCEVOIR DES SITES WEB CONTENANT DES GRAPHIQUES VECTORIELS ET BITMAP, DU MOUVEMENT, DE L'AUDIO, DES FORMULAIRES ET DE L'INTERACTIVITE

▶ **PARTICIPANTS / PRÉ-REQUIS**

Graphistes, webmestres, toute personne en charge de la création et de l'animation de pages pour le Web. Cette formation nécessite une parfaite maîtrise de l'outil informatique et de la navigation sur le Web

▶ **PROGRAMME**

1 Principes de bases

- > Le scénario (calques, images)
- > Le texte
- > Les outils de dessin
- > Les formes
- > Utilisation de la bibliothèque des symboles
- > Graphiques
- > Boutons
- > Clips d'animation
- > Utilisation des occurrences

2 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

3 Concevoir des animations

- > Gérer le texte (Texte statique, texte dynamique, texte de saisie)
- > Animation image par image, interpolations de mouvement et de forme
- > Animation en boucle
- > Déformation et effet de couleur : le morphing
- > Les boutons
- > Création de séquences et movie-clip
- > Ajout et paramétrage des actions de base

4 Exporter l'animation

- > Le lien URL
- > Les méthodes de compression de fichier
- > Intégrer une animation dans une page HTML

5 Effets de couleurs

- > 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

6 Navigation et interactivité : principes fondamentaux

- > Comportements : actions de base
- > Navigation dans plusieurs scènes
- > Réalisation d'un diaporama
- > Contrôle des clips
- > Gestion du temps (testeur de bande passante)

7 Import de médias externes

- > Images (import d'Illustrator et de Photoshop)
- > Sons
- > Vidéos

8 Les exports

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