

Web Design
Formation en Intra ou Inter-entreprises



FLASH Animation graphique

3 jours
[21 heures]
DIFL100

plan de cours disponible à l'adresse <http://www.adhara.fr/difl100.aspx>

OBJECTIF

Concevoir des sites Web contenant des graphiques vectoriels et bitmap, du mouvement, de l'audio, des formulaires et de l'interactivité.

PUBLIC

Toute personne intéressée par de l'animation graphique pour le Web.

PROGRAMME

1 Présentation de Macromedia FLASH

- > Définition de base
- > Prise en main des différents outils : texte, dessin, couleur

2 Travailler avec les médias

- > Image bitmap, vectorielle, son
- > Symbole et occurrence

3 Concevoir des animations

- > Gérer le texte
- > Intégrer et optimiser le son
- > 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

► Web Design

► Formation en Intra ou Inter-entreprises



FLASH Animation graphique

3
jours
[21 heures]
DIFL100



plan de cours disponible à l'adresse <http://www.adhara.fr/difl100.aspx>

► Web Design

► Formation en Intra ou Inter-entreprises



FLASH Animation graphique

3
jours
[21 heures]
DIFL100



plan de cours disponible à l'adresse <http://www.adhara.fr/difl100.aspx>

Web Design
 Formation en Intra ou Inter-entreprises



FLASH Animation graphique

3 jours
 [21 heures]
 DIFL100

plan de cours disponible à l'adresse <http://www.adhara.fr/difl100.aspx>

5 Règles et méthodes

- > La bonne animation
- > L'interactivité efficace et dosée
- > Comment optimiser l'impact de l'animation FLASH pour un rendu optimal

6 Mises en pratique et capacités

- > Utiliser les outils vectoriels pour créer des formes
- > 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
- > Utiliser les animations image par image, les interpolations de formes et de mouvement en fonction du sens et du contenu de l'animation
- > Estimer la durée du déroulement de l'animation
- > 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