



FLASH

Pré-requis : Maîtrise de l'outil informatique

Durée : 3 journées

INTRODUCTION

A - La terminologie dans Flash

B - Les illustrations

C - Les animations

1- Les animations interpolées

2- Les animations interactives

3- Les composants

I - L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL

A - La scène et l'espace de travail

B - Les propriétés d'un document

C - Les outils, les panneaux et les menus

II - LE DESSIN

A - Les calques, les calques de masque et les calques de guide

B - Insérer des images

C - Utilisation de la scène

D - Les outils de dessin

E - Les couleurs

F - La modification des objets (interpolation de mouvement et de forme)

III - LE TEXTE

A - Les outils et les propriétés du texte

B - Les blocs de texte

C - L'animation de texte graphique

D - La création de formulaire

IV - CRÉER DES SCENARIOS COMPLEXES

A - Les paramètres de la scène

B - La création de plusieurs scènes

C - Les clips d'animation

D - Les calques de masque

V - LA NAVIGATION ET LA MODIFICATION D'UNE ANIMATION

A - Modification des animations

B - Création de boutons

C - Création de comportements sur des boutons

VI - INSERER DU SON ET DES VIDEOS

VII - LES COMPOSANTS DE L'ACTION SCRIPT

VIII - EXPORTATION DES FICHIERS FLASH

A - Enregistrement des fichiers

B - Intégration des animations dans une page web

C - Création d'exécutable pour lire l'animation sur un CD-Rom