

Flash - Prise en main

Principes de base

Medias, fichiers sources FLA, sortie SWF et HTML.
L'échelle temporelle : images-clés, couches et symboles.
Les occurrences : choix du comportement, propriétés.
Interface utilisateur : palette et movie explorer.

Dessin et animation

Outils de dessin et mise en couleur.
Les méthodes d'interpolation.
La pelure d'oignon.
Les masques.
Animation dans les symboles et sur la scène principale.

Navigation

Les scènes : avantages et inconvénients.
Utilisation des labels.
Actions d'images et d'occurrences.
Création de boutons et de boutons animés.
Actions de navigation : goto, loadMovie.
L'interaction avec le navigateur : getURL et FSCommand.

Contrôle des occurrences

Utilisation d'occurrences cibles (targets).
Structure d'animation.
Construire un diaporama.
Mécanismes on/off.

Bitmaps et sons

Import et compression.
Manipulation et masquage des bitmaps.
Interface et gestion des sons.
Contrôle du son.

Notions de programmation

Variables et types de données.
Import de données HTML 1.
Utilisation des conditions.

Workflow

Analyse d'un projet Flash.
Travailler avec un soft vectoriel 2D (Freehand, Illustrator, etc).
Travail en rough et substitution.

Réglages d'exportation

Paramètres Swf et Html.
Contrôle de la bande passante.
Formats d'exports.
Création d'exécutables.
Notions sur les FS Commands en ligne.

Durée : 5 jours
MacOS/Windows

Pré-requis

Connaissance de la mise en page HTML et d'un outil de dessin vectoriel souhaitable.

Objectifs

Vous souhaitez donner à vos pages Web du mouvement, de la réactivité, tout en minimisant le poids des fichiers.

Horaires

Du Lundi au Vendredi
de 9h00 à 12h45 et
de 13h45 à 18h00

Matériel

Par stagiaire : PC Windows ou Mac OS X

Suivi du stage

Assistance par email après le stage