



## FORMATION FLASH

Animations d'images pour le web  
Durée : 5 jours, soit 35 heures



PHILIPPE LOIZEAU



philippe loizeau

Menu A | Menu B | Menu C | Menu D

Menu 1

MARDI 20 MAI 2003

MENU ITEM 2

MENU ITEM 3

MENU ITEM 4



mardi 7 mars 2006

## FORMATION FLASH

Flash Professional 8 est l'environnement auteur leader pour vos sites web, expériences interactives et contenus mobiles.

Flash Professional 8 vous permet de créer de riches contenus interactifs avec vidéo, graphiques et animations pour vos sites web, expériences interactives et contenus mobiles.

### Pourquoi utiliser Flash Professional 8 ?

Meilleure expression de la créativité.

De superbes idées demandent de superbes outils. Flash fournit les outils nécessaires à la pleine expression de la créativité, d'une manière cohérente sur toute une gamme de plates-formes.

Créez une fois et publiez sur tous les supports.

Publiez vos applications sur le web, Windows, Macintosh, Unix, les assistants numériques et les téléphones mobiles. Ciblez le public le plus large possible avec Flash Player, installé sur quelque 98 % des ordinateurs de bureau dans le monde entier.

Créez de riches animations.

Créez de superbes animations 2D avec l'outil qui a été un des premiers à permettre l'animation sur le web.



C'est parce que les formations «prêt-à-porter» ne vous conviennent pas, que je confectionne du «sur-mesure».



Pour plus d'information sur les moyens de financements, consultez notre site internet <http://www.loizeau.com/formation/financement.htm>

loizeau .com

5 rue des trois pignons - 44610 - INDRE (Nantes)  
Tél : 02 40 86 16 01 - Email : [formations@loizeau.com](mailto:formations@loizeau.com) - 342 857 216 RM Nantes  
Agrément Préfecture de région de Nantes, sous le n° 52 44 03844 44

## WEB > Flash & l'animation



PHILIPPE LOIZEAU  
création & formation  
internet - infographie

**DUREE : 5 jours.**



### OBJECTIF :

Cette formation, par ses nombreux exemples pratiques, permet de maîtriser le développement d'animations avec Macromedia Flash.

### CONNAISSANCES REQUISES :

Bonne pratique de l'outil informatique et des fonctions de base de Windows.  
La connaissance d'un logiciel graphique est un plus

### MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Pratique intensive par de nombreuses applications

### PROGRAMME

#### 1. Principes de base

- Flux de travail
- Graphiques vectoriels et bitmap
- Environnement
- Créer et paramétrer une animation
- Aperçu et test des animations
- La boîte à outils
- Les panneaux
- Les menus

#### 2. Bibliothèques et scénarios

- Utilisation du scénario
- Utiliser les scènes
- Les bibliothèques
- Les bibliothèques partagées
- L'explorateur d'animations
- Afficher une scène
- Grille, guides et règles
- Raccourcis clavier personnalisés
- Impressions intermédiaires
- Les préférences

#### 3. Les Dessins

- Outils de dessin et de peinture
- Le chevauchement des formes
- Les outils crayon, plume, pinceau
- Droites, ovales, rectangles
- Modifier des lignes et des contours
- Effacer, modifier des formes
- Ajustement
- Interpolation de mouvement

#### 4. Utilisation des caractères

- Polices intégrées et de périphérique
- Création de texte
- Les attributs de caractère
- Créer des zones de texte
- Modifier du texte
- Transformer du texte
- Liens entre un bloc texte et une URL

#### 5. Utiliser les couleurs

- Attributs de trait et de remplissage
- Création et modification
- Le Mixeur
- Modifier les palettes de couleurs

#### 6. Utiliser les illustrations importées

- Insérer les illustrations dans Flash
- Conversions d'images bitmap en graphiques vectoriels
- Séparation d'une image bitmap
- Modification des images bitmaps
- Définition des propriétés d'une image bitmap

#### 7. Ajouter des sons

- Importation de sons
- Ajout de sons à une animation
- Ajout de sons à un bouton
- Utilisation de sons avec des bibliothèques partagées ou avec des objets Son
- Les contrôles de modification audio

- Démarrage et arrêt des sons dans une image-clef
- Compression des sons en vue d'une exportation
- La compression MP3
- Exportation de sons dans les animations Quick Time

#### 8. Utilisation des objets

- Sélection d'objets
- Groupement d'objets
- Déplacement, copie et suppression d'objets
- Présentation d'objets
- Mise à l'échelle
- Rotation, pivotement, inclinaison
- Restauration d'objets transformés
- Alignement
- Séparation de groupes d'objets

#### 9. Utilisation des calques

- Création de calques
- Affichage des calques
- Modifier les calques
- Calques de guide
- Calques de masque

#### 10. Symboles et occurrences

- Comportements de symboles
- Création de symboles
- Créer des occurrences
- Créer des boutons
- Activer et modifier des boutons
- Modifier des symboles
- Modifier des propriétés d'occurrences