



FORMATION SWISH

Création d'animations Flash pour le web
Durée : 3 jours, soit 21 heures



PHILIPPE LOIZEAU



Menu 1

- MARDI 20 MAI 2003
- MENU ITEM 2
- MENU ITEM 3
- MENU ITEM 4

mardi 7 mars 2006

FORMATION SWISH

SWiSH Max, c'est la création Flash à son maximum ! SWiSH Max est tout ce que vous avez besoin pour créer des animations stupéfiantes et interactives en Flash.



Le logiciel Swish anime des images, du texte et des sons de manière coordonnée. Il permet de publier facilement et rapidement des animations au format Flash (swf). Swish vous permet de créer facilement des effets de

texte avec des apparitions/disparitions innovantes, design ou créatives qui mettrait des heures de travail à être composée dans Flash.

Ces animations peuvent ensuite être importées dans Flash, Powerpoint ou constituer des bandeaux de publicité sur votre site web

Sans commune mesure avec Flash, Swish est un logiciel facile à prendre en main aux effets immédiats.

Swish offre :

- des performances graphiques extraordinaires
- un vrai langage Script, un débogueur et un traceur de commandes
- la maîtrise du déplacement des objets, et de leur interaction
- des échanges possibles avec une base de données (à l'aide de PHP ou ASP).



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>



web > création d'une animation Flash avec Swish

PHILIPPE LOIZEAU
création & formation
internet - infographie



FORMATION SWISH

Durée : 3 JOURS

Préalable :

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

Objectifs :

Cette formation, par ses nombreux exemples pratiques, permet de maîtriser le développement d'animations pour le web.

Public concerné :

- Les graphistes, maquettistes, illustrateurs, chargés de communication.
- Toute personne chargée de la réalisation de la documentation et de l'animation de l'entreprise (réalisation d'une animation pour un site internet, un cédérom, présentation écran...)

Présentation de Swish

Cette section décrit les éléments fondamentaux des animations SWiSH.

- L'environnement de travail
- La boîte d'outils, les palettes et les menus
- Les préférences du logiciel
- L'affichage des images

Animations

- Les propriétés générales de l'animation (dimensions, fréquence de défilement des frames, couleur de fond)
- Création, modification, exportation

Les outils,

- Outils, menus, onglets.

La ligne temporelle

- Les frames,
- Les images/secondes

La notion de film

- création d'une scène
- paramétrage d'une scène
- modification d'une scène
- lecture d'une scène
- contrôle d'une scène

Insertion d'éléments

- texte
- image
- bouton
- sprite
- contenu
- son
- vidéo

Les outils de dessin

- crayon
- plume
- transformation de la forme
- déplacement de la forme
- contenu

Transformation des éléments

- positionnement
- taille

- groupement
- conversion
- décomposition
- ordre
- ancrage
- alignement

Les onglets

- film
- scène
- transformation
- teinte
- exportation
- débogage
- alignement
- guide
- contenu

Les effets

- les différents types d'effets
- création
- paramétrage
- suppression

Modèles

- Création d'un modèle
- Modification d'un modèle
- Enregistrement d'un modèle

Les scripts

- les différents types de scripts
- création
- paramétrage
- suppression

L'exportation de l'animation

- au format Flash (.flash)
- format avi
- format html
- .exe
- les options d'exportation
- Comment publier un fichier sur le Web
- Comment insérer un fichier dans Dreamweaver

> Infos

Durant ces trois jours, de nombreux exercices pratiques seront effectués, notamment la réalisation d'un scénario pour la présentation d'une société (avec intégration dans la page d'accueil d'un site internet).

loizeau .com