

**Préalable :** Cette formation Swish requiert une bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante Mac ou Windows). La pratique courante d'un logiciel de dessin vectoriel (Illustrator ou FreeHand) et d'un logiciel bitmap (Adobe Photoshop ou Fireworks) est souhaitable.

**Objectifs :** Cette formation vous permettra de comprendre le fonctionnement du logiciel, de réaliser des animations utilisant tous les outils de design et les fonctions de base des scripts.

#### Public concerné :

#### Designers, infographistes et utilisateurs multimédia.

Cette formation s'adresse aux personnes qui veulent optimiser leur méthode de développement, animer leur site et le rendre plus interactif. Cette animation pourra être exécuté sur cd-rom.

La formation SWiSH est individualisée et totalement personnalisable. Elle prend en compte votre niveau, vos domaines de compétences et vos objectifs à atteindre. Le programme de formation est défini en concertation avec l'entreprise et organisé selon les besoins et les contraintes professionnelles.

#### Les principes généraux

1. Animation vectorielle interactive
2. Les formats de fichier
3. Les exportations

#### Interface de Swish

1. La séquence et le scénario
2. Les outils de dessin et les calques
3. L'affichage, règle, grille et guide

#### Les éléments de création d'objets

1. Les différents outils de dessin
2. Remplir et délimiter
3. Les couleurs et dégradés
4. Modifier et transformer les objets dessinés
5. Plans, alignements et groupes
6. Le texte
7. Les importations d'images.

#### Principe des animations

1. L'échelle temporelle.
2. Les calques et les images clés.
3. Les animations et les symboles.
4. Les bibliothèques.

#### Les animations image par image

1. Principe.
2. Création.
3. Visualisation de l'animation

#### Interpolation de formes

1. Principe
2. Création
3. Paramètres de l'interpolation
4. Gestion des repères de formes

#### Interpolation de mouvement

1. Principe
2. Création et utilisation des symboles graphiques
3. Création
4. Paramétrage de l'interpolation

5. Modification des propriétés des occurrences de symboles

#### Gestion de l'animation

1. Les images clés : ajout et déplacement
2. Les images : ajout et suppression
3. Gestion des calques

#### Création d'un masque

#### Insertion de son

1. Les formats : import et export
2. Ajout du son dans un calque
3. Propriété du son

#### Création de symboles de bouton.

1. Principes des boutons réactifs.
2. Création du symbole.
3. Utilisation.

#### Création de symboles clips

1. Principes et particularités des clips.
2. Création du symbole
3. Utilisation dans l'animation
4. Imbriquer des clips
5. Utilisation dans les boutons réactifs

#### Affectation d'actions

1. Les actions temporelles
2. Les actions utilisateurs

#### Réalisation d'une interface d'animation

1. Page d'accueil.
2. Les liens vers les animations
3. Gérer les animations

#### Production

1. Production d'un fichier .swf.
2. Insertion dans une page HTML
3. Création d'un lecteur autonome
4. Mise en place de l'autorun

