

# Plan de cours

## Flash CS6

---

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Objectif</b>   | <i>Savoir utiliser les fonctionnalités de Flash pour créer des visuels interactifs pour internet</i>  |
| <b>Pré-requis</b> | <i>Bonne utilisation du PC ou du Macintosh</i>  |
| <b>Méthode</b>    | <i>La méthode générale est basée sur l'étude modulaire, les fonctionnalités générales, le détail des outils et les astuces de production.<br/>Chaque stagiaire travaille sur sa propre machine, le formateur est là pour corriger les erreurs éventuelles et approfondir les points qui peuvent sembler obscurs.<br/>La formation est axée sur la mise en application de cas concrets de production</i> |
| <b>Moyens</b>     | <i>Utilisation d'un vidéo-projecteur si le groupe comprend plus de 3 personnes.<br/>Paper-board afin de noter, par des schémas les concepts à acquérir.<br/>Support de cours fourni par le centre de formation reprenant le contenu du plan de cours.</i>   |
| <b>Durée</b>      | <i>3 jours</i>  |

---

## Jour 1

### Positionnement du logiciel Flash

- Interactions avec les produits de la gamme Adobe
- Lien avec le navigateur Bridge

### Explication de l'environnement

- Les différents panneaux
- Les barres d'outils
- Paramétrage de l'animation
- La palette de scénario
- La scène
- Configurer l'environnement de travail
- Historique des tâches
- Les raccourcis clavier

### Les outils

- Outils de sélection  
Flèche – Sous-sélection - Lasso
- Outils de dessin -  
Trait – Ovale – Rectangle – Plume – Crayon
- Les primitives
- Outils de remplissage  
Pinceau\* – Encrier – Pot de peinture  
Mettre une image bitmap en fond texturé
- Transformer une ligne pleine en ligne dégradée
- Outils annexes  
Pipette – Gomme
- Outil texte

### Les outils complexes\*

- Le pulvérisateur de symboles
- L'outil décoration
- L'outil Rotation 3D = 2,5 D
- L'outil segment

### Effets sur les objets

- Les attributs fond/contour
- Les options des outils de dessin
- Combiner des formes simples\*
- Les différents plans
- Le groupage
- Les alignements et les répartitions
- Les transformations  
Homothétie – Pivot – Miroir – Déformation\* – Enveloppe\*
- Création de dégradés de couleur\*
- Placage de textures\*
- Effets sur les objets : ombres portées et flous
- Mémorisation des effets
- Tracer des images bitmap\*
- Créer des effets d'ombre\*

### Les calques

- Création - Déplacement
- Le verrouillage
- les calques de masquage

---

## Jour 2

### Travail sur le texte

- Les 3 types de texte
- Création et modification
- Menu Caractère
- Menu Paragraphe
- Les options de texte
- Vérification orthographique
- Création de liens vers le web

### Enregistrement et exportation

- Le format .fla, .swf, .exe, .gif

### Importation

- En provenance des logiciels vectoriels
- En provenance des logiciels bitmap
- En provenance de PDF

### Les bibliothèques

- Bibliothèque du fichier et communes
- Les attributs des symboles
- Clips
- Boutons
- Graphiques

### Création d'animation

- Utilisation de la scène et du scénario
- Animations image par image\*
  - 3D
- Animations par interpolation de mouvement\*
  - Mouvement de voiture - de chien - Ecriture en mouvement
- Animation par interpolation de couleur\*
- Animation avec masque de calque\*
  - Globe – drapeau – focus sur une image
- Boutons réactifs\*
- Movie-clips\*
- Les animations par présélection de mouvement\*
- Morphing : animations par interpolation de forme\*
  - Morphing sur une lettre\* -

### Publication des animations

- Paramétrages de publication
- Exportation de l'animation
- Création d'un projecteur



---

## Jour 3

### Diaporama

- Création et modification
- Intégration de boutons réactifs

### Les séquences

- Création d'une séquence
- Contrôle de la navigation
- Retour d'une séquence vers l'autre

### Contrôle d'une animation

- Les événements souris
- L'action Stop
- L'action Go and Play
- Le movie-clip et la syntaxe des Actions Script
- Arrêter une animation
- Les actions de boutons

### Les liens

- Lien vers une page web
- Lien vers un e-mail
- Lien URL sur du texte

### Intégration de son

- Musique en continu
- Son selon un événement

### Intégration de vidéo

- Transformer une vidéo en FlashVideoEncodeur
- Créer une interface vidéo avec composants
- Transformer une animation Flash en vidéo
- Enregistrement et exploitation



A l'issue de la formation, le stagiaire doit :

- Savoir utiliser les outils, la palette des calques et la scène
- Savoir créer un bandeau animé
- Savoir récupérer des visuels à partir d'Illustrator et Photoshop pour composer une animation
- Savoir créer une animation avec interpolation de mouvement
- Savoir créer une animation avec interpolation de forme
- Savoir créer un lien à partir d'un texte vers une page web
- Savoir intégrer de la vidéo dans Flash
- Savoir publier une animation