

FLASH : PRISE EN MAIN

PUBLIC CONCERNE	Toute personne désirant s'initier à l'animation de pages Web
DUREE	15 heures
OBJECTIFS	Être capable de réaliser des animations pour les sites Internet, DVD, autres ...
METHODES PEDAGOGIQUES	Définition de l'objectif spécifique à traiter Explication théorique Application pratique par des exercices évolutifs (environ 70% du temps en formation) Correction individuelle et synthèse
OUTILS PEDAGOGIQUES	Fiche de suivi Support de cours Certains exercices sur CD-ROM Ordinateurs récents (INTEL PENTIUM IV ou équivalent) Possibilité de conserver son travail sur clé USB



CONTENU

CONCEPTS DE BASE

- Maîtriser l'environnement de travail

ANIMATION

- Comprendre les scènes
- Utiliser les images
- Gérer les calques
- Gérer le texte
- Réaliser une animation image par image

ANIMATION INTERPOLEE

- Créer une interpolation de mouvement ordinaire

- Créer une interpolation avec guide de déplacement
- Réaliser une animation de forme

SYMBOLE ET BIBLIOTHEQUE

- Naviguer dans la bibliothèque
- Comprendre symboles et occurrences de symboles
- Créer des symboles
- Modifier des symboles
- Exploiter la bibliothèque et insérer des symboles

LES ACTIONS

- Attribuer des actions à des images
- Attribuer des actions à des boutons

ENREGISTREMENT

- Enregistrer une animation
- Exporter sous différents formats
- Créer un fichier exécutable

