

Créé le 22 août 2013 - Actualisé le 7 avril 2021

- ✓ Formation dispensée en présentiel
- ✓ Accessible aux handicapés

Réf. INF_FOR_FLASH_NIVEAU1

Tarif forfaitaire

Prix inter-entreprises : nous consulter
Prix intra-entreprise : nous consulter

Objectifs - aptitudes et compétences

- Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel d'animations Web, afin d'être autonome dans la production d'animations originales et dynamiques

Public concerné

- Toute personne ayant à utiliser ADOBE FLASH

Pré-requis

- Pratique de WINDOWS

Moyens pédagogiques

- PC équipé

Documentation

- 1 documentation par stagiaire. La documentation fournie au stagiaire pendant sa formation est utilisable au quotidien dans l'entreprise au cours de son activité professionnelle.

Sanction

Un certificat de réalisation, mentionnant les objectifs, la nature et la durée de l'action, sera fourni. Les résultats de l'évaluation des acquis de la formation seront remis au donneur d'ordre à l'issue de la prestation.

Pédagogie / Qualité / Evaluation

La **pédagogie** est de type D.I.A. : Découverte, Intégration, Ancrage :

► La **découverte** a pour objectif de sensibiliser les acteurs aux concepts à l'origine des méthodes à appliquer sur le terrain, et de se situer par rapport aux exigences de rigueur nécessaires à leur mise en œuvre. Elle est réalisée par le biais d'exercices à caractère ludique et de réflexions/débats, relatifs à des expériences issues du site et menés en groupes.

► L'**intégration** est constituée par l'apport des connaissances relatives aux méthodes et outils définis dans le programme.

► L'**ancrage** consiste à traiter, au cours de la formation, des applications des méthodes et outils sur des sujets issus du terrain (principe de formation-action).

Suivi pédagogique : Le formateur évalue quotidiennement par des exercices pratiques la progression des stagiaires, tient compte des difficultés rencontrées et adapte son cours en conséquence.

Contrôle qualité : Toutes nos formations font l'objet d'une évaluation qualité à chaque fin de session.

Evaluation des objectifs de la formation : Nous réalisons à chaque fin de formation une évaluation à chaud sur la base des objectifs définis dans la fiche programme. Une attestation de formation est délivrée à l'issue de toutes les formations suivies dans le cadre du programme de la formation continue.

VALIDATION : attestations de présence

Copyright © avenirformation.com : Tous droits réservés. Le programme suivant est la propriété exclusive d'Avenir Formation SAS. Il est strictement interdit de copier, altérer ou modifier le contenu de celui-ci sans le consentement préalable d'Avenir Formation.

Agence d'Angers
Tél 02 41 35 00 35
angers@avenirformation.com

Agence de Douai
Tél 03 27 95 89 04 / 05
douai@avenirformation.com

Agence de Lyon
Tél 04 37 49 66 66
lyon@avenirformation.com

Agence de Mulhouse
Tél 03 89 45 26 26
mulhouse@avenirformation.com

Agence de Rouen
Tél 02 32 19 09 00
rouen@avenirformation.com

Siège social : 447 rue Jean Perrin - ZI Douai Dorignies - BP50315 - 59351 DOUAI CEDEX

SAS au capital de 200 000 € - RCS DOUAI B 388 557 118 - NAF 8559A - SIRET 388 557 118 00048 - Centre de formation déclaré n° 31 59 0216559 - TVA FR 5638857118

www.avenirformation.com

Programme

(70% pratique / 30% théorie)

- **Préambule**
 - Nouveautés de la dernière version
- **L'interface**
 - La scène, les calques et le scénario
 - La fenêtre Bibliothèque
 - Les panneaux
 - Arrière-plan et dimensions : commande Animation
- **Dessin d'objets**
 - Les aides au dessin : Grille, règles et repères
 - Outils : crayon, ligne, ovale, rectangle et pinceau
 - Modification des dessins : redresser, lisser, pivoter et mettre à l'échelle- épaisseur et style des lignes
 - Déformation des lignes et des surfaces
 - Déplacement d'objet : le panneau infos
 - Rotation, mise à l'échelle et inclinaison d'objets : le panneau Transformer
 - Alignement d'objets : le panneau Aligner
 - Les couleurs : les panneaux Mixeur et Nuancier
 - Le panneau remplir : uni, dégradé et bitmap
 - Le panneau Trait : couleur, style et épaisseur
 - Les outils Encrier, Pot de peinture et pipette
- **L'outil texte**
 - Les panneaux Caractères et Paragraphe
 - Polices intégrées et polices de périphérie
- **Importation de fichiers image**
 - Les formats compatibles (Gif , jpeg , Freehand , Illustrator...)
 - Convertir un graphique bitmap en vectoriel
 - Séparer une image bitmap
- **Importation de fichier son**
 - Les formats de son (wav , aiff ,mp3)
 - Insérer un son dans un bouton
 - Réglages d'un son : le panneau Son
 - Temporisations
- **Animations**
 - Placer des images clé pour animer le scénario
 - L'animation interpolée : le panneau image
 - Interpolation de forme et de mouvement
 - Créer une animation image par image
- **Les calques**
 - Création, affichage et modification des calques
 - Les calques de guide : interpolation de mouvement selon une trajectoire
 - Masquage dynamique d'une animation : les calques de masque
- **Symboles et occurrences**
 - Symboles Graphique, Bouton et Clip
 - Utiliser l'occurrence d'un symbole
 - Symbole Graphique : modifier une occurrence avec le panneau Effet
 - Symbole Clip : convertir une animation en clip
 - Symbole Bouton : états Haut, Dessus, Abaissé et Cliqué :
- **Les actions**
 - Le panneau Actions et les actions scripts : Mode Normal et Expert
 - Associer une action à une image : principales actions basiques (Go to, Play, Stop...)
 - Associer une action à un bouton : principales actions basiques (Appuyer, Relâcher, Roll Over, Roll Out, Faire Glisser...)
 - Modifier les propriétés des objets dans ActionScript
- **Publier une animation**
 - Contrôle de lecture avec Flash Player
 - Exportation d'animations : le format Swf
 - Formats d'images et de sons
 - Les projections autonomes
 - Intégration dans un site Web : le plugin Swf
 - Faire un site « tout en flash » : Paramètres et publication

