



# Flash CS4 – Formation complète

---

<b>Objectif</b>	A l'issue de ce stage, vous saurez utiliser les fonctionnalités de Flash pour créer des visuels interactifs pour internet
<b>Pré requis</b>	Pour suivre ce stage, il est nécessaire d'avoir une bonne connaissance du PC ou du Macintosh
<b>Durée</b>	3 jours

## Contenu

---

### Module 1 : Positionnement du logiciel Flash

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

### Module 2 : 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

### Module 3 : 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

### Module 4 : Les outils complexes\*

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

### Module 5 : 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\*

### Module 6 : Les calques

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

### Module 7 : 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

### Module 8 : Enregistrement et exportation

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

### Module 9 : Importation

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

### Module 10 : Les bibliothèques

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

### Module 11 : 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\*

**Module 12 : Publication des animations**

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

**Module 13 : Diaporama**

- Création et modification
- Intégration de boutons réactifs

**Module 14 : Les séquences**

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

**Module 15 : 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

**Module 16 : Les liens**

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

**Module 17 : Intégration de son**

- Musique en continu
- Son selon un événement

**Module 18 : Intégration de vidéo**

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