

## Adobe Flash® .....Niveau 1

### PUBLIC CONCERNE

Webmestres et développeurs/programmeurs d'applications Internet et multimédia.

### PRE-REQUIS

Une très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de MacOs ou de Windows) est requise. La pratique régulière de Flash est indispensable pour suivre ce cours.

### OBJECTIFS

Créer des animations pour vos sites web ainsi que d'y introduire l'interactivité Flash actionscript pour piloter textes, objets graphiques, sons et vidéos rendant vos sites plus dynamiques.

**Flash®** (à l'origine « FutureSplash Animator ») est un logiciel permettant la création de graphismes vectoriels et bitmap qui peuvent être animés grâce au langage ActionScript®, édité par Adobe® (Macromedia® jusqu'en 2005).

Les animations Flash sont au format « .swf » et peuvent être inclus dans une page Internet et lus par le plugin **Flash®** du navigateur, ou bien interprétés indépendamment dans le lecteur Flash Player®.

Depuis son lancement en 1996, la technologie **Flash®** est devenue une des méthodes les plus populaires pour ajouter des animations et des objets interactifs à une page Internet, mais permet également de créer intégralement des sites Internet.

**Flash®** est très largement utilisé pour créer des vidéos, des bannières publicitaires, des jeux vidéo en ligne, des diaporamas interactifs, des illustrations, etc.. Il permet aussi d'intégrer de la vidéo en streaming dans une page, et de développer des applications Rich Media à interfaces riches grâce à l'intégration de médias son, vidéo et photo.

### PROGRAMME

#### Présentation

L'environnement de travail  
Le scénario, la scène et les outils de dessin  
Préférences générales  
Préférences de l'animation  
Préférences des outils de dessin  
Outils d'alignement, règles et unités  
Les différents symboles  
( clip, bouton, graphique )  
Le scénario et la timeline  
Gestion des textes

#### ActionScript

Les premiers pas gotoAndStop, gotoAndPlay...  
Principe de filiation des symboles imbriqués.  
Déclencher des animations à l'aide de chemins actionscript \_root.

#### Composants

Présentation  
Les comportements appliqués aux composants.

#### Dessin et animation

Les différents filtres et mélanges de calque  
Interpolation de mouvement et de forme  
Accélération et rotation automatique  
Travailler avec les «pelures d'oignons»  
Les repères de formes et le morphing  
Les effets à l'aide des effets du scénario  
Animer des effets  
Principe de séquences pour l'animation interactive