

flash animation initiation

Dans ce programme, vous abordez les techniques d'animation disponibles dans Flash pour le Web.

Objectif :

Au cours de ces 5 jours, les stagiaires apprendront à réaliser des animations optimisées pour le Web en vue de réaliser des bannières, des présentations animées, des habillages graphiques, des panoramiques, des cartes interactives simples, des textes défilants, des insertions de vidéos et des animations 3D.

Public :

Les webdesigners chargés de présenter et valoriser des contenus avec des animations en Flash. Les animations peuvent être utilisées ponctuellement sous la forme d'une infographie illustrée, d'une bannière, au sein d'une page Web, ou bien sous la forme d'un espace dédié pour la réalisation d'un site événementiel ou d'un book en ligne.

Pré-requis :

Cette formation s'adresse à toute personne possédant une solide expérience de l'informatique et des logiciels graphiques tels que Photoshop ou Illustrator. La connaissance de la structure d'un site Web est recommandée.

Contenu :

Introduction

Contexte de production

Gestion du contenu Flash par rapport aux autres médias

Interface

Présentation de l'interface

Configuration du document

Scénario

Scène

Gestion des calques

Outils de dessin

Outils de dessin et de couleurs

Outils de modification et de transformation

Outil texte

Les objets

Formes graphiques et contours

Images bitmap

Groupes

Objets de dessins

Les symboles

Clip

Bouton

Graphique

Occurrences de symboles

Les propriétés

La bibliothèque

Import et manipulation d'éléments graphique

Import de fichiers Illustrator et Photoshop

Vectoriser une image

Organiser son projet pour un travail collaboratif

Propriétés graphiques des objets

Effets

Encres

Filtres

Animation

Animation image par image

Animation par interpolation classique

Le guide de mouvement

Les masques animés

Les accélérations

Animation par interpolation de forme

Animation par interpolation de mouvement

L'éditeur de mouvement

La cinématique inverse

Squelette à partir de symboles clips

Squelette à partir de formes graphiques

Animation des squelettes

Publication des squelettes pour l'exécution

La 3D

Translations X, Y et Z

Rotations X, Y et Z

Gestion de l'animation 3D avec l'éditeur de mouvement

Gestion de la superposition des objets 3D

Publication

Publier pour le Web

Publier un exécutable

Publier pour iPhone

Intégration dans une page Web

Mise en ligne

Audit gratuit et sans engagement

Les acquis sont vérifiés tout au long du stage et validés par un test final.

Un suivi back-office est assuré gratuitement en ligne par nos formateurs.

Une attestation de stage est remise au participant le dernier jour.

Un livre-support de cours est compris dans la formation.