



## Flash CS4

CLASSROOM IN A BOOK support officiel ADOBE

## Objectifs

Comprendre l'environnement Flash et acquérir des notions sur l'animation vectorielle. Cette formation vous apprend à créer des animations interactives pour des sites internet, cd-rom, PowerPoint.

## Contenu de la formation

### 1 PRISE EN MAIN

- Lancer Flash et ouvrir un fichier
- Votre esPace de travail
- Utiliser le Panneau Bibliothèque
- Comprendre le Scénario
- Organiser les calques dans le Scénario
- Utiliser l'inspecteur de propriétés
- Utiliser le Panneau Outils
- Annuler des actions
- Prévisualiser votre animation
- Publier votre animation
- Trouver de l'aide
- Vérifier la disponibilité des mises à jour

### 2 TRAVAILLER AVEC LES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

- Bien commencer
- Comprendre les contours et le remplissage
- Créer un rectangle
- Utiliser un dégradé de remplissage
- Sélectionner
- Dessiner des ovales
- Réaliser des motifs
- Créer des courbes
- Créer des transparences
- Créer et modifier des textes

### 3 CREER ET MODIFIER DES SYMBOLES

- Importer des fichiers Illustrator
- À propos des symboles
- Créer des symboles
- Importer des fichiers Photoshop
- Modifier et gérer les symboles
- Modifier la taille et la position des occurrences
- Modifier l'effet de couleur des occurrences
- Comprendre les effets de fusion
- Appliquer des filtres pour effets spéciaux
- Se positionner dans l'espace 3D

### 4 ANIMER

- À propos d'animation
- Comprendre le fichier du projet
- Animer une position
- Modifier le rythme et la durée
- Animer une transparence
- Animer les filtres
- Animer les transformations

- Modifier le chemin d'un mouvement
- Permuter les objets d'une interpolation
- Créer des animations imbriquées
- Utiliser l'Éditeur de mouvement
- Accélération
- Animer un mouvement en 3D
- Prévisualiser l'animation

### 5 MOUVEMENT ARTICULE ET MORPHING

- Articuler un mouvement avec cinématique inverse
- Contraindre les articulations
- Cinématique inverse avec une forme
- Options du squelette
- Morphing et interpolations de forme
- Utiliser les repères de formes

### 6 CRÉER UN SYSTEME DE NAVIGATION INTERACTIVE

- Concevoir la mise en page
- Créer des boutons
- Comprendre ActionScript 2.0
- Ajouter une action Arrêt
- Créer des gestionnaires d'événements pour des boutons
- Créer des images-clés de destination
- Lire une animation au point de destination
- Boutons animés

### 7 TRAVAILLER AVEC LE SON ET LA VIDÉO

- Comprendre le fichier du projet
- Utiliser les sons
- Comprendre la vidéo de Flash
- Utiliser Adobe Media Encoder
- Comprendre les options d'encodage
- Lire une vidéo externe
- Travailler avec la transparence de la vidéo
- Incorporer une vidéo Flash

### 8 UTILISER LES COMPOSANTS

- Bien commencer
- À propos des composants
- Ajouter un composant de texte.
- Utiliser des composants pour créer l'interactivité

### 10 PUBLIER LES DOCUMENTS FLASH

- Tester un document Flash
- Comprendre le Testeur de bande passante.
- Publier une animation destinée au Web
- Autres options de publication