



Programme de Formation

INFORMATIQUE – MULTIMÉDIA FLASH

RÉFÉRENCE

INFFL01

PUBLIC VISÉ

- Responsable informatique
- Assistant Web
- Chef de produit

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Support de cours
- Bilan de fin de stage

PRÉ REQUIS

- Support de cours
- Bilan de fin de stage
- Exercices pratiques.

PAGE

1/1

OBJECTIFS

- Maîtriser les notions de base du logiciel multimédia Flash

PROGRAMME

- Interface FLASH
- Paramétrage du programme
- Gestion de l'interface
- Panneau Propriétés
- Insertion d'images et de média extérieurs :
 - Image, sons, vidéos.
 - Utilisation de bibliothèques
 - Utilisation de bibliothèques externes
 - Utilisation de la palette d'outils graphiques
 - Le mode dessin d'objet
 - Gestion des dégradés peindre avec des bitmap
 - Création de clips, d'objets graphiques et de boutons
 - Programmation simplifiée
 - Création de liens hypertextes
 - Navigation dans le scénario
 - Utilisation d'étiquettes dans les scénarios
 - Création de comportements souris
 - Création de boutons interactifs
 - Création de boutons animés (et sonorisés)
 - Préchargement
 - Utilisation des fonctions basiques Action Script
 - Création d'animations
 - Les symboles et les occurrences de symboles
 - Le timeline
 - Création d'interpolation de formes
 - Utilisation des repères de formes
 - Création d'interpolation de mouvements
 - Les trajectoires
 - Les effets spéciaux
 - Les masques
 - Contrôle de l'accélération des animations
 - Utilisation de filtres en animations
 - Les imports de fichiers
 - Intégration de sons dans les animations
 - Intégration de vidéo dans les animations
 - Optimisation pour le web
 - Gestion du poids de l'animation
 - Optimisation du poids des images
 - L'exportation d'animation
 - Contrôle de la bande passante
 - Les différents types d'exports
 - Création d'exécutables
 - Créer un CD-Rom en Flash Auto-exécutable