

Flash - Animation

Objectif:

Comprendre le fonctionnement du logiciel, réaliser des animations utilisant tous les outils de design et les fonctions de base du langage ActionScript.

Niveau requis:

Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de MacOSX ou de Windows). La pratique courante d'un logiciel de dessin vectoriel et d'un logiciel de dessin bitmap est souhaité.

Public concerné:

Graphistes, Webmestres et développeurs et ou programmeurs d'applications Internet et multimédia.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Rappel de l'interface

- Le scénario
- Créer des calques et des groupes de calques
- Outils de dessin

► Animation

- Principe du scénario
- Interpolation de mouvement
- Interpolation de forme
- Les images clés et les propriétés associées
- Le principe de «pelure d'oignon»
- Animation de texte
- Effets du scénario

► Les outils de dessin dans Flash:

- dessin vectoriel
- Utilisation du pot de peinture et de l'encrier
- Travail sur les formes vectorielles et les contours
- Outil modification de dégradé
- Les différents symboles (bouton, graphique et clip)
- Différence d'utilisation entre les symboles graphiques et les symboles clips dans l'animation.