

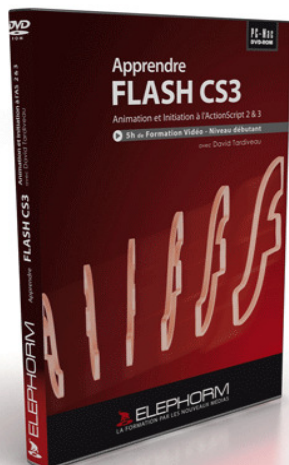
APPRENDRE FLASH CS3

PLUS DE 5H DE FORMATION VIDÉO

COLLECTION « APPRENDRE PAR LA PRATIQUE »

Cette formation couvre l'essentiel de l'animation avec Flash CS3 ainsi qu'une initiation à l'ActionScript 2 et 3.

Laissez-vous guider dans un apprentissage progressif pour créer vos propres animations avec Flash CS3, le logiciel de référence du multimédia (Formation compatible Flash 8, réalisée avec Flash 8 et Flash CS3). Vous disposerez de toutes les armes pour enfin concevoir vos animations, publicités ou encore jeux vidéos avec aisance sur Flash !



EXTRAIT DISPONIBLE SUR
<http://www.elephorm.com>

FICHE PRODUIT DÉTAILLÉE

- Editeur : Adobe
- Formateur : [David Tardiveau](#)
- DVD ROM compatible Mac et PC
 - Durée totale : 5H environ
 - Vidéos accessibles par un menu interactif
 - Prix public : 44,90 € TTC
- Langue : français (logiciel en version anglaise)
- Version utilisée pour cette formation : Flash 8 et Flash CS3
- Niveau débutant à intermédiaire : Vous devez être familier avec un environnement PC ou MAC

CONFIGURATION RECOMMANDÉE MAC/PC

- Win 2000-XP-Vista ou MAC OS X
 - Résolution : 1024x768
- Processeur : 1,2 GHZ minimum
- Lecteur de DVD-ROM requis
- Carte son requise

L'ELEPHORMATEUR, DAVID TARDIVEAU

Titulaire d'un master II à la Sorbonne en multimédia, enseignant à l'école des Gobelins dans le domaine du multimédia online et offline. Il est par ailleurs l'auteur de plusieurs ouvrages sur Flash (éditions Eyrolles), ainsi que le fondateur et l'animateur du site www.yazo.net qui propose des tutoriaux sur l'ActionScript et de la documentation sur la partie animation dans Flash.

SOMMAIRE

Introduction vidéo

Introduction du formateur

MODULE 1 : Introduction

Flash et le Web > Préparation du travail dans Flash

MODULE 2 : Construction d'une anim élémentaire

Gérer les symboles

Créer / éditer un symbole > Différence entre un symbole et une occurrence > Importer une image bitmap > Symbole de type clip et bouton > Point d'alignement > Bouton à plusieurs états > Type d'un symbole > Organiser et partager les symboles dans la bibliothèque

Gérer les occurrences

Position, taille, rotation et inclinaison > mode de surimpression > Appliquer un filtre > Enregistrer un filtre personnalisé > Régler la transparence

Gérer la fenêtre de scénario

Interpolation de mouvement avec des images clés > Ajouter/Supprimer un calque, une image > Transformer un calque en guide > Calque en guise de masque > Associer un guide de mouvement à un calque > Réaliser une interpolation de formes > Ajouter des repères de formes à une interpolation de forme

Les outils de dessin

Outil rectangle, ellipse, trait, pinceau et crayon > Méthodes de remplissage d'une forme > Définir les contours d'une forme > Composantes d'une forme > Pointeur de sélection > Techniques de sélection > Outil de transformation libre > Appliquer un dégradé à une forme > Effacer des pixels > Convertir un symbole ou une image bitmap en vectoriel

MODULE 3 : Fonctionnalités complémentaires pour la création d'une animation

Placement et taille d'une occurrence sur la scène

Panneaux Aligner, Infos, Transformer > Les guides, la grille > Magnétisme des occurrences > Palette Historique

Ajouter un texte sur la scène

Texte dynamique ou de saisie > Mise en forme

MODULE 4 : Finalisation et publication d'une animation

Préparer une occurrence pour la programmation > Publier une animation > Paramètres de publication > Différentes méthodes de publication > Projecteur

MODULE 5 : Introduction à la programmation en ActionScript 1 & 2

Les contrôles élémentaires en ActionScript

Méthodologie pour scripter une animation > Rendre interactif le clic sur une occurrence > Contrôler la tête de lecture du scénario > Contrôler les propriétés d'une occurrence dynamiquement

Ajouter un média son ou vidéo

Ajouter un son en musique de fond > Ajouter un son à un événement (clic ou rollover) > Ajouter une vidéo dans un SWF

MODULE 6 : Introduction à la programmation en ActionScript 3

Emplacement d'un script > Nommer une occurrence > Régler les propriétés d'une occurrence > Aide : Une utilité relative > Les gestionnaires d'évènements > Incrémenter la valeur d'une propriété d'occurrence > Effectuer un test conditionnel > Détecter la pression sur une touche du clavier > Exécuter une instruction en continue > Interpolation d'une occurrence à base de code > Interpolation d'une occurrence à base de Tween > Exemples d'effets appliqués à un Tween > Temporiser l'exécution répétée d'une ligne d'instruction > Placer dynamiquement un symbole sur la scène > La classe Sprite() > Créer des formes géométriques > Charger dynamiquement une image > Lien vers une URL > Lire un son

Code barre du produit :
3760141110248