

Adobe Flash® Animation

PUBLIC CONCERNE

Webmasters et développeurs/programmeurs d'applications Internet et multimédia.

PRE-REQUIS

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

OBJECTIFS

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

Flash® (à l'origine « FutureSplash Animator ») est un logiciel permettant la création de graphismes vectoriels et bitmap qui peuvent être animé grâce au langage ActionScript®, édité par Adobe® (Macromedia® jusqu'en 2005).

Les animations Flash sont au format « .swf » et peuvent être inclus dans une page Internet et lus par le plugin **Flash®** du navigateur, ou bien interprétés indépendamment dans le lecteur Flash Player®.

Depuis son lancement en 1996, la technologie **Flash®** est devenue une des méthodes les plus populaires pour ajouter des animations et des objets interactifs à une page Internet, mais permet également de créer intégralement des sites Internet.

Flash® est très largement utilisé pour créer des vidéos, des bannières publicitaires, des jeux vidéo en ligne, des diaporamas interactifs, des illustrations, etc.. Il permet aussi d'intégrer de la vidéo en streaming dans une page, et de développer des applications Rich Media à interfaces riches grâce à l'intégration de médias son, vidéo et photo.

PROGRAMME

Rappel de l'interface

Le scénario
Créer des calques
et des groupes de calques

Outils de dessin

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

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