



**Adobe FLASH CS4**  
**Initiation : Créer des animations**

**1 • COMPRENDRE L'APPLICATION**

- Flash et le FlashPlayer
- Environnement d'un projet Flash
- Présentation de l'espace de travail
- Premier fichier
- Forme VS dessin d'objet
- Modification d'éléments de dessin
- Vecteur ou Bitmap ?
- Principes d'animation
- Utilisation et avantages du symbole
- Publier son animation pour le Web
- Uploader son projet
- Préférences

**2 • CREATIONS GRAPHIQUES**

**• Outils de dessin**

- Outils de formes géométriques
- Outil Plume
- Outil Crayon
- Outil Pinceau
- Outils Pot de peinture et Encrier
- Outil Gomme
- Outil déco

**• Transformation de formes**

- Importer des images
- Transformer des formes
- Altération et optimisation de formes
- Commandes Séparer / Dissocier

**• Positionnement et organisation**

- Guides et règles
- Aligner, répartir et ajuster
- Travailler avec les calques
- Utilisation des masques

**• Travailler avec la couleur**

- Gérer les couleurs
- Application de dégradés
- Remplissage bitmap

**3 • TRAVAILLER AVEC DU TEXTE**

- Texte statique
- Comportement du texte statique
- Texte dynamique
- Comportement du texte dynamique
- Champs de saisie de texte
- Correcteur orthographique

**4 • CONCEPT DES SYMBOLES & INSTANCES**

**• Symboles**

- Concept de base du symbole
- Concept et propriétés de l'instance
- Différence entre un graphique et un clip
- Création de bouton
- Etat invisible d'un bouton
- Déclencher des actions simples

**• Organisation**

- Structure de symboles imbriqués
- Repère d'échelle à 9 découpes
- Filtres et fusions
- Utilisation des bibliothèques et modèles**
- Organisation dans le panneau Bibliothèque
- Gestions des bibliothèques multiples
- Éléments partagés

**5 • ANIMATIONS**

- Présentation du scénario
- Animations par interpolations**
- Le nouveau modèle d'animation
- Modification d'un objet interpolation
- Editeur de mouvements
- Interpolation 3D
- Cinématique inverse
- Guides de mouvement
- Animation de masques
- Interpolation de formes
- Modification du scénario**
- Copie et duplication d'éléments de scénario
- Inverser le scénario
- Animation image par image
- Utiliser de scènes
- Présélection des mouvements
- Ateliers pratiques**
- Animation simple
- Animation de masques
- Etat de survol animé d'un bouton
- Utiliser les paramètres 3D
- Animation cinématique inverse

**6 • IMPORTER DES MEDIAS EXTERNES**

- Travailler avec Bridge
- Importer des images**
- Importer des images bitmap
- Importation depuis Photoshop
- Importer dans la scène depuis Illustrator
- Importer dans la bibliothèque depuis Illustrator

**• Importer des sons**

- Importer un élément audio
- Choix du type d'éléments sonores
- Modifier l'enveloppe sonore d'un son
- Son d'évènement sur un bouton

**• La vidéo dans Flash CS4**

- Vidéo en chargement progressif
- Intégrer les données vidéo au SWF
- Adobe Media Encoder
- Utilisation du composant FLVPlayback

**7 • PUBLICATION**

- Paramètres de publication
- Générer des applications autonomes
- Le testeur de bande passante