



FLASH

Durée : 2 jours

Clientèle visée

Toute personne qui, dans le cadre de ses activités courantes, doit utiliser *Flash* pour des sites Web.

Objectif général

Le ou la participant(e) sera en mesure de comprendre le fonctionnement général de Flash.

Connaissances préalables

Les participant(es) devront avoir préalablement suivi un cours de Windows.

Contenu du cours

- 👂 Description du logiciel Flash, l'interface de Flash, les outils de dessin;
- 👂 Les fonctions de transformations, les symboles graphiques;
- 👂 L'animation dans flash, les « layers » couches;
- 👂 Le mouvement long d'un chemin (path), les masques Alpha;
- 👂 Les Symboles et hiérarchies;
- 👂 Bibliothèques et hiérarchies, conversion des symboles;
- 👂 Les animations sonores;
- 👂 Importation de sons;
- 👂 Ajout de sons aux images, aux boutons;
- 👂 Les sons d'événements, démarrer, arrêter, en boucle...;
- 👂 La navigation dans Flash, les actions;
- 👂 Affectation d'actions, ajout d'actions à une image;
- 👂 Étiquettes d'images et commentaires;
- 👂 Action Stop, play, Goto;
- 👂 Prévisualisation des actions;
- 👂 Techniques avancées;
- 👂 Publication et exportation d'animation.

Stratégie d'enseignement et évaluation des acquis

La session de formation est conçue sur une base de mise en pratique de la théorie. Des exercices sont intégrés après chaque démonstration afin de permettre aux participantes et participants d'appliquer les notions apprises.

