

Création web avec Flash & Dreamweaver

Ce stage de formation de deux semaines est une initiation à la création de sites internet dynamiques et d'animations interactives, avec les logiciels Flash et Dreamweaver.

Bases HTML. Initiation à Flash. Initiation à Dreamweaver. Imports/exports, serveurs, dialogue entre logiciels. Mises à jour de sites.

Flash est le logiciel incontournable et référence pour la création d'animations interactives, principalement à destination d'internet. Dreamweaver est le logiciel le plus répandu pour la création et mise en place de sites internet professionnels.

PARTICIPANTS Toute personne voulant s'initier à la création complète de sites internet dynamiques et d'animations interactives.

NIVEAU REQUIS Bonne connaissance des outils informatiques et de la navigation sur internet. Connaissance d'outils graphiques très appréciable (Photoshop). Entretien pédagogique.

CONDITIONS 5 stagiaires maximum
1 ordinateur par stagiaire

Accès internet, logiciels Flash, Dreamweaver, Photoshop, Illustrator, ftp, Explorer & Safari, scanner et graveur DVD.

SUPPORTS DE COURS 2 livres

SUIVI Gratuit par e-mail

DUREE 10 jours (70h)

HORAIRES 10h00-13h30 14h30-18h00

DATES 12 au 23/10/09 7 au 18/12/09 22/03 au 2/04/10
14 au 25/06/10 6 au 17/09/10 8 au 19/11/10

BASES GENERALES

Introduction au web. Format HTML : analyse, modification, écriture. Bases sur swf, flv, php, mysql, java, css. Web 2.0. Ajax. Aperçu du travail collaboratif entre graphisme, Flash, Dreamweaver pour la construction d'un site dynamique, en équipe.

FLASH initiation

PRINCIPES DE BASE Medias, fichiers FLA, SWF et HTML ; échelle temporelle : images-clés, couches et symboles Occurrences : choix du symbole et du comportement ; Propriétés ; Interface utilisateur : palette propriété, outils et movie explorer DESSIN / ANIMATION Méthodes d'interpolation ; Animation image par image : outils de dessin et de mise en couleurs, morphing, pelure d'oignon, masques ; Animation dans les symboles (graphique, movieclip) et sur la scène principale ; Stratégie des comportements NAVIGATION Scènes : avantages et inconvénients ; Utilisation des labels ; Actions d'image et d'occurrence Création de boutons, boutons animés ; Actions de navigation.

OCCURRENCES Utilisation d'occurrences cibles (targets) ; Hiérarchie des cibles ; Construire un diaporama ; Mécanismes on/off BITMAPS, SONS, VIDEOS Imports psd/ai/jpeg... et compression ; Manipulation et masquage des bitmaps ; Interface et gestion des sons ; Interface et gestion des vidéos ; gestion vidéo avancée - alpha, lecteur, boucles, ss-titres... PROGRAMMATION Variables ; Utilisation des conditions ; Import HTML. COMPOSANTS Utilisations des composants ; Importation de composants. WORKFLOW Analyse d'un projet Flash ; Travail en rough et substitution ; Travailler avec un soft vectoriel 2D. EXPORTATION Swf et Html ; Contrôle de la bande passante ; Export Gif et QuickTime ; Exécutables ; Notions sur les FS Commands en ligne et Generator

Conversion animations en ActionScript3. OPTIMISATION Création d'un indicateur de progression ; Création d'un compteur de frames. Règles d'importation d'images ; Réglages d'export par image ; Choix et pré-traitement des sons ; Choix et pré-traitement des vidéos ; Vectorisation ou reprise vectorielle ? Test avec Device Central.

STRATEGIES Imbrication de symboles ; Chargement et déchargement de fichiers swf ; Pilotage de clips et de fichiers externes.

SCRIPT Mode normal et expert ; aides de l'éditeur ; Utiliser un éditeur externe ; syntaxe

ACTION SCRIPT 3 Hiérarchie du document ; cycle des événements ; déroulement du script ; Constantes, variables et arrays propriétés ; fonctions personnalisées ; méthodes. INTERFACES Boutons avancés ; Création de menus ; Création de formulaires ; Création de curseurs ; Introduction à la gestion dynamique du son et des images

DEBOGAGE Différents modes de débogage. DISTRIBUTION DE SCRIPTS Utilisation du movie explorer ; Stratégies par fichiers, niveaux et instances. MANIPULATION DE DONNEES Types de données, opérateurs et fonctions, récupération et envoi de données, arrays. FONCTIONS PERSONNALISEES Création de fonction à arguments

METHODES Méthodes des principaux objets ; Exemples d'utilisation pour des animations interactives ; Exemples d'utilisation pour des applications en ligne ; Gestion dynamique du son et des images. OBJETS PERSONNALISES Construction de l'objet ; création de l'héritage. COMPOSANTS Personnaliser les composants ; Création de nouveaux composants. OBJETS XML Utilité ; Méthodes et propriétés

DREAMWEAVER

BASES : Place du logiciel sur le marché. Qualités et défauts de Dreamweaver. Présentation des différents composants d'interface. Passer d'un mode à l'autre. INITIATION : Définir les propriétés d'une page. Définir les propriétés d'un texte. Insertion d'image et définition de ses propriétés

CONFIGURATION DE NOUVEAUX SITES : TABLEAUX: Modes standard, mise en forme. Paramétrage précis. LIENS : Absolus, relatifs, vers mail, en ancre, cartographiés, en survol... Reroutages. FRAMES : Notions sur cette architecture web Création de frame simple. Frames imbriqués. CARTOGRAPHIER UN SITE : Visualisation. Gestion. Publication.

MODELES / BIBLIOTHEQUES : Automatisation de la création. Modèles. Eléments de bibliothèque.

STYLES : HTML et/ou CSS. Comparaison et utilisation.

LE TEXTE, FORMULAIRES : Création. Envoi.

CALQUES : Principes. Comportements

COMPORTEMENTS AVANCES EN JAVA SCRIPT : Ouverture de fenêtre. Images.

Validation de formulaires. Introduction au java script.

ELEMENTS INTERACTIFS : Sons, animations, vidéos.

CONSTRUCTION DYNAMIQUE Imports/exports. Serveurs.

Introduction au php. Dialogue entre logiciels. Mises à jour de sites.



www.video-d.com

T - 01 48 06 10 18

F - 01 48 06 01 30

11 rue Desargues 75011 Paris

VIDEO DESIGN
FORMATION