



Créer des objets graphiques interactifs avec Fireworks

INF41
2 jours

Objectifs

Acquérir les notions fondamentales de Fireworks en tant qu'outil graphique.

Pré requis

Connaissances d'un éditeur HTML
Connaissance de base d'un logiciel graphique

Public concerné

Toutes personnes désirant créer des objets graphiques dédiés au Web.

Principes pédagogiques

Méthode interactive
Exercices d'application
(Possibilité d'adaptés les exercices à l'entreprise)

Modalités de suivi

Evaluation du niveau atteint après la formation

1. Découverte de l'environnement de travail

- Gérer et classer des claques
- Créer des objets vectoriels
- Utiliser les outils de sélection
- Combiner et remodeler les trajets
- Gérer du texte
- Exploiter les outils de dessin
- Mettre en place des trames, traits et effets
- Utiliser les outils de retouche
- Comprendre et utiliser les masques vectoriels et bitmap

2. L'amélioration

- Utiliser des formats GIF et JPEG
- Utiliser les aperçu directs
- Utiliser les palettes de couleurs
- Utiliser du fond transparent

3. Les découpes et références

- Créer des découpes
- Utiliser la calque Web
- Gérer les pages multiples
- Créer des cartes d'images
- Attribuer des liens aux découpes et références
- Définir la cible des découpes et références
- Préparer à l'exportation HTML

4. L'exploration des boutons et images

- Utiliser la bibliothèque de symboles
- Gérer les événements et les états
- Créer des symboles de types boutons, animations
- Permuter les images
- Utiliser les menus déroulants

Le plus :

- Etablir un lien avec d'autres logiciels