

Programme

Les principes d'Action Script

Présentation et ergonomie du logiciel
Découvrir l'interface de Flash
La scène, les calques, le scénario, les images clés
Les symboles et occurrences, la navigation
Les outils, les panneaux, les bibliothèques

Dessin

Dessiner et peindre les objets
Utiliser des outils de dessin vectoriel
Utiliser les symboles et les occurrences
Créer un symbole : graphique, bouton, movie-clip.
Bouton : simple, rollover, animé, invisible. Movie-clip
Modifier les propriétés des occurrences : comportement, couleur, rotation, inclinaison...

Créer des animations

Définir les dimensions et la vitesse d'une animation
Ajouter, supprimer des images
Créer une interpolation de mouvement
Créer des effets de rotation
Créer une interpolation de forme (morphing)
Organiser l'animation avec différentes scènes
Créer, modifier, effacer vos dessins
Importer des illustrations, les modifier
Convertir une image en vecteur
Masques et zones de couleurs
Générer des graphiques translucides
Superposer des objets
Transparence, couleurs, dégradés...
Créer des effets de texte

Mettre en forme le texte, vectorisation de texte

Créer des textes variables, des textes animés
Personnaliser les polices
Intégrer des sons et des images

Objectif :

Animation et interactivité.
Apprendre les fonctions de Flash pour évoluer ensuite vers les applications dynamiques.
Ce cours permet d'appréhender les fondements du langage de programmation de Flash.

Importer un son, ajouter un calque de son
Affecter des sons aux images, à des boutons
Paramétrage du son, démarrage, contrôle, arrêt
Ajouter des actions de base
Créer une action simple à l'aide du panneau Actions
Ajouter des actions aux images et à un bouton
Actions Go To, Stop et Play, Load Movie, GetUrl
Exporter une animation
Optimiser les temps de chargement et d'affichage

Vérifier l'affichage de l'animation

Intégration dans une page HTML

Programmer

Programmer en Action Script

La publication