



Apprendre Flash - Les Fondamentaux

119 leçons

Durée estimée : 07h41

Référence : BFEP-164

- Intro du formateur
- Les différents Flash Player
- L'organisation des dossiers
- La gestion des documents Flash
- Paramétrer le projet
- Les profils de publication
- Utiliser le panneau de projet
- Les modèles de documents
- L'organisation de l'espace de travail
- Le panneau historique, mémoriser des commandes
- La logique de dessin sous flash
- Le panneau d'outils
- Les contours et remplissages, l'outil pipette
- Le panneau de propriété
- Les outils de formes géométriques
- Les outils de sélection
- L'outil crayon et l'outil pinceau
- L'outil ligne avec Tuto Flash CS4
- L'outil plume et l'outil sous-sélection (courbes de Bézier)
- L'outil encrier et l'outil pot de peinture
- L'outil transformation libre, le panneau transformer et le panneau info
- La mise en pratique d'outils de dessin : exercice billard
- L'outil translation et l'outil rotation 3D
- L'outil gomme avec Tuto Flash CS4
- L'outil zoom et l'outil main
- L'outil pinceau pulvérisateur
- L'outil déco avec Tuto Flash CS4
- L'outil texte statique
- L'outil création et transformation de dégradé
- Les guides, accrochage, règles et grille



Apprendre Flash - Les Fondamentaux

119 leçons

Durée : 07h41

Référence : BFEP-164

- L'addition et la soustraction de formes vectorielles
- Utiliser des objets de dessin et groupes
- La fonction séparer
- Ajouter et manipuler les calques
- Créer un calque de masque
- Introduction aux symboles
- La conversion en symbole
- Créer un symbole vide
- Le point de référence et l'alignement
- Le symbole, l'occurrence et l'édition
- Les différences entre symbole graphique et clip
- Le symbole bouton
- L'imbrication de symboles et le panneau explorateur d'animations
- Les symboles partagés par plusieurs projets Flash
- Appliquer des filtres graphiques et gérer les modes de fusion
- Le menu couleur
- La logique d'animation sous Flash
- Créer une interpolation de mouvement
- Modifier une interpolation de mouvement
- Travailler l'accélération et la décélération
- Déplacer une interpolation dans un autre symbole
- L'interpolation de rotation
- L'éditeur de mouvements
- L'interpolation imbriquée
- L'interpolation de forme et repères de forme
- L'interpolation 3D
- La création d'un squelette à partir d'une forme
- La création d'un squelette à partir de symboles
- L'animation du squelette
- Introduction : la copie de mouvements d'un symbole à un autre



Apprendre Flash - Les Fondamentaux

119 leçons
Durée : 07h41
Référence : BFEP-164

- L'application de présélections existantes
- La création de présélections personnalisées
- La création d'un aperçu de présélection
- L'exportation et l'importation de présélections
- Le son intégré ou externe
- Les différents modes de lecture, synchronisation
- Les effets audio avec Tuto Flash CS4
- Importer depuis la bibliothèque d'un autre FLA
- Importer une image ou un son
- Importer un fichier Photoshop (PSD)
- Importer un fichier Illustrator (AI)
- Les problèmes d'incompatibilité avec les fichiers Illustrator
- La commande Enregistrer et compresser
- Le testeur de bande passante, la simulation de téléchargement
- La différence vectoriel/bitmap et l'impact sur le poids de l'animation
- La compression des images et des sons
- Les éléments de la bibliothèque publiés
- La différence vectoriel/bitmap et l'impact sur les performances de l'animation
- Optimiser les formes vectorielles
- La mise en cache bitmap
- La publication vidéo, format QuickTime
- La publication pour le web
- La publication d'une projection Mac/Windows
- Les notions de compilation, version d'AS et Flash Player, machines virtuelles
- La place du code avec Tuto Flash CS4
- Les commentaires avec Tuto Flash CS4
- La fonction 'trace'
- Les erreurs lors de la compilation et lors de l'exécution
- Le contrôle simple du scénario
- Les variables et conditions : contrôle du scénario avec un test conditionnel



Apprendre Flash - Les Fondamentaux

119 leçons
Durée : 07h41
Référence : BFEP-164

- Le gestionnaire d'évènements et la navigation dans le scénario
- La création d'un diaporama simple partie 1
- La création d'un diaporama simple partie 2
- Appliquer un masque d'opacité à une occurrence
- L'affichage dynamique d'un symbole de la bibliothèque
- L'animation par le code Partie 1 : l'événement EnterFrame
- L'animation par le code Partie 2 : la classe Tween
- Déplacer une occurrence de symbole avec le clavier
- Dessiner avec le code Partie 1 : dessin de formes
- Dessiner avec le code Partie 2 : faire dessiner l'utilisateur
- L'application dynamique de filtres graphiques et de modes de fusion
- Les comportements synchrones et asynchrones
- Le chargement d'un son
- Le chargement d'images et swf
- Le déchargement de fichiers swf contenant des éléments actifs
- Le chargement et l'affichage d'un fichier texte
- Les FlashVars
- Les liens vers une adresse URL
- Les liens vers la rédaction d'un courriel
- Continuer l'apprentissage grâce à la documentation ActionScript 3.0
- Les formats reconnus par le Flash Player
- La lecture d'une vidéo
- Les paramètres essentiels du composant
- L'affichage en plein écran avec Tuto Flash CS4
- Le sous-titrage simple à partir d'un fichier XML
- Le sous-titrage multi-langues avec choix de la langue
- Conclusion avec Tuto Flash CS4
- DEMO - Le mot de l'auteur avec Tuto Flash CS4
- DEMO - Appliquer des filtres graphiques et gérer les modes de fusion
- Quiz