



## Apprendre Flash CS3

---

117 leçons

Durée estimée : 05h35

Référence : BFEP-166

- Le mot de l'auteur avec Tuto Flash CS3
- Les domaines d'application avec Tuto Flash CS3
- Les médias et technologies intégrables-compatibles avec un SWF
- Les différents modes de lecture d'un SWF avec Tuto Flash CS3
- Reconnaître l'intégration d'un SWF avec Tuto Flash CS3
- Préparer un dossier de travail avec Tuto Flash CS3
- Organiser les documents d'un projet avec Tuto Flash CS3
- Créer un document avec Tuto Flash CS3
- Configurer une animation Flash avec Tuto Flash CS3
- Créer un document modèle avec Tuto Flash CS3
- Disposer et manipuler les panneaux avec Tuto Flash CS3
- Enregistrer l'espace de travail avec Tuto Flash CS3
- Optimiser la sélection des outils et palettes avec Tuto Flash CS3
- Raccourcis clavier à connaître avec Tuto Flash CS3
- Analyser la structure d'une animation (scénario et symboles) avec Tuto Flash CS3
- Créer un symbole à partir d'une image bitmap avec Tuto Flash CS3
- Créer un symbole à partir d'une forme avec Tuto Flash CS3
- Créer un symbole sans sélection initiale avec Tuto Flash CS3
- Editer un symbole avec Tuto Flash CS3
- Créer un symbole imbriqué avec Tuto Flash CS3
- Créer un symbole imbriqué (bis)
- Relation/différence entre un symbole et une occurrence avec Tuto Flash CS3
- Importer une image (fichier) bitmap dans la bibliothèque avec Tuto Flash CS3
- Importer un document Illustrator ou Photoshop CS3
- Différence entre un symbole de type clip et de type bouton avec Tuto Flash CS3
- Définir le point d'alignement d'un symbole avec Tuto Flash CS3
- Modifier le point d'alignement d'un symbole avec Tuto Flash CS3
- Créer un bouton à plusieurs états avec Tuto Flash CS3
- Modifier le type d'un symbole avec Tuto Flash CS3
- Organiser les symboles dans la bibliothèque avec Tuto Flash CS3



## Apprendre Flash CS3

---

117 leçons  
Durée : 05h35  
Référence : BFEP-166

- Partager une bibliothèque avec Tuto Flash CS3
- Régler la position d'une occurrence avec Tuto Flash CS3
- Régler la position d'une occurrence au clavier avec Tuto Flash CS3
- Régler la taille d'une occurrence avec Tuto Flash CS3
- Modifier la rotation et l'inclinaison d'une occurrence avec Tuto Flash CS3
- Régler le mode de surimpression d'une occurrence avec Tuto Flash CS3
- Appliquer un filtre à une occurrence avec Tuto Flash CS3
- Enregistrer un filtre personnalisé avec Tuto Flash CS3
- Exemple d'application d'un filtre
- Régler la transparence d'une occurrence avec Tuto Flash CS3
- Réaliser une interpolation de mouvement avec deux images clés avec Tuto Flash CS3
- Réaliser une interpolation de mouvement avec plusieurs images clés avec Tuto Flash CS3
- Exemple d'application d'une interpolation de mouvement
- Réaliser une interpolation de mouvement à l'aide d'un guide
- Présentation du scénario avec Tuto Flash CS3
- Ajouter/Supprimer un calque avec Tuto Flash CS3
- Ajouter/Supprimer une image avec Tuto Flash CS3
- Ajouter/Supprimer une image clé avec Tuto Flash CS3
- Copier/Coller des images clés avec Tuto Flash CS3
- Transformer un calque en guide avec Tuto Flash CS3
- Utiliser un calque en guise de masque avec Tuto Flash CS3
- Associer un guide de mouvement à un calque avec Tuto Flash CS3
- Verrouiller un calque avec Tuto Flash CS3
- Masquer un calque avec Tuto Flash CS3
- Réaliser une interpolation de formes avec Tuto Flash CS3
- Ajouter des repères de formes à une interpolation de forme avec Tuto Flash CS3
- Les outils rectangle
- L'outil ellipse avec Tuto Flash CS3
- L'outil trait avec Tuto Flash CS3
- L'outil plume avec Tuto Flash CS3



## Apprendre Flash CS3

---

117 leçons  
Durée : 05h35  
Référence : BFEP-166

- L'outil pinceau et l'outil crayon avec Tuto Flash CS3
- Les méthodes de remplissage d'une forme avec Tuto Flash CS3
- Définir les contours d'une forme avec Tuto Flash CS3
- Les composantes d'une forme avec Tuto Flash CS3
- Les pointeurs de sélection avec Tuto Flash CS3
- Les techniques de sélection avec Tuto Flash CS3
- L'outil de transformation libre avec Tuto Flash CS3
- Les options de l'outil de transformation libre avec Tuto Flash CS3
- Appliquer un dégradé à une forme avec Tuto Flash CS3
- Effacer des pixels avec Tuto Flash CS3
- Convertir un symbole ou une image bitmap en vectoriel avec Tuto Flash CS3
- Utiliser le panneau Aligner (1ere partie) avec Tuto Flash CS3
- Utiliser le panneau Aligner (2eme partie) avec Tuto Flash CS3
- Utiliser le panneau Infos avec Tuto Flash CS3
- Utiliser le panneau Transformer avec Tuto Flash CS3
- Utiliser les guides avec Tuto Flash CS3
- Magnétisme des occurrences avec Tuto Flash CS3
- Utiliser la grille avec Tuto Flash CS3
- Utiliser la palette Historique avec Tuto Flash CS3
- Les différents types de texte avec Tuto Flash CS3
- Configurer un texte dynamique ou de saisie avec Tuto Flash CS3
- Préparer un texte dynamique ou de saisie pour l'exportation avec Tuto Flash CS3
- Mise en forme d'un texte avec Tuto Flash CS3
- Nommer une occurrence avec Tuto Flash CS3
- Définir un nom de liaison avec Tuto Flash CS3
- Régler les paramètres de publication avec Tuto Flash CS3
- Les différentes méthodes de publication avec Tuto Flash CS3
- Créer un projecteur avec Tuto Flash CS3
- Méthodologie pour scripter une animation avec Tuto Flash CS3
- Rendre interactif le clic sur une occurrence avec Tuto Flash CS3



## Apprendre Flash CS3

---

117 leçons  
Durée : 05h35  
Référence : BFEP-166

- Contrôler la tête de lecture du scénario avec Tuto Flash CS3
- Contrôler les propriétés d'une occurrence dynamiquement avec Tuto Flash CS3
- Ajouter un son en musique de fond avec Tuto Flash CS3
- Ajouter un son à un événement (clic ou rollover) avec Tuto Flash CS3
- Ajouter une vidéo dans un SWF avec Tuto Flash CS3
- Emplacement d'un script
- Nommer une occurrence avec Tuto Flash CS3
- Régler les propriétés d'une occurrence part1
- Régler les propriétés d'une occurrence part2
- Aide : Une utilité relative
- Les gestionnaires d'évènements
- Incrémenter la valeur d'une propriété d'occurrence
- Effectuer un test conditionnel
- Détecter la pression sur une touche du clavier
- Exécuter une instruction en continue
- Interpolation d'une occurrence à base de code
- Interpolation d'une occurrence à base de Tween
- Exemples d'effets appliqués à un Tween
- Temporiser l'exécution répétée d'une ligne d'instruction
- Placer dynamiquement un symbole sur la scène
- La classe Sprite()
- Créer des formes géométriques
- Charger dynamiquement une image
- Lien vers une URL
- Lire un son
- Demo - le mot de l'auteur avec Tuto Flash CS3
- Demo - Les techniques de sélection avec Tuto Flash CS3