



## Apprendre Flash CS5 - Techniques Créatives

---

87 leçons

Durée estimée : 08h24

Référence : BFEP-167

- Le mot d'Arzhur Caouissin
- Ergonomie et terminologie de Flash CS5
- Gestion d'un document Flash CS5
- Gestion du nouveau format XFL
- Propriétés d'un document Flash
- Importer un document Photoshop avec Tuto Flash CS5
- Importer un document Illustrator
- Importer un document InDesign
- Gestion des calques avec Tuto Flash CS5
- Les bibliothèques avec Tuto Flash CS5
- L'outil plume avec Tuto Flash CS5
- L'outil déco avec Tuto Flash CS5
- Les symboles clips et les propriétés
- Les symboles boutons et l'interactivité
- Les symboles graphiques
- Quelques règles d'animation
- L'interpolation classique
- L'interpolation de forme
- L'interpolation de mouvement
- L'éditeur de mouvement
- Dupliquer et modifier une animation
- Les accélérations
- Utilisation des modèles Flash
- Personnalisation des modèles et animation
- Ajout de l'interactivité (hyperlien)
- 10 techniques cruciales d'optimisation de bannières
- Utilisation du modèle fichier d'exemple
- Personnalisation du menu
- Gestion de l'interactivité du menu
- Personnaliser l'animation à l'aide de la classe Tween native



## Apprendre Flash CS5 - Techniques Créatives

---

87 leçons

Durée : 08h24

Référence : BFEP-167

- Utilisation du modèle de présentation avancé
- Personnalisation du modèle avancé
- Gestion de l'interactivité de la présentation
- Gestion de l'interactivité au sein de chaque écran
- Organiser le document pour afficher/masquer les contenus
- Utilisation du comportement afficher/masquer les contenus
- Personnalisation des actions liées à l'affichage des contenus
- Organiser le document pour une navigation dans le scénario
- Utilisation des comportements pour naviguer dans le scénario
- Personnalisation des actions liées à la navigation dans le scénario
- Le composant ScrollPane
- Le composant Slider
- Personnalisation des actions pour le composant Slider
- Le composant UILoader (Chargeur)
- Le composant TileList (Grille)
- Programmer des liaisons entre UILoader et Tilelist
- Utilisation du modèle Lecteur de médias avancé
- Personnalisation du modèle Lecteur de médias avancé
- Le composant UIScrollBar (Barre d'acsenseur)
- Le préselecteur de mouvements
- Personnaliser et partager les mouvements
- Simplifier la programmation d'un menu avec la propriété target
- Personnaliser et partager les fragments de code (coder un menu type)
- Rappel des propriétés du texte classique
- Les propriétés du texte TLF (Text Layout Framework)
- Gestion du moteur embarqué pour les textes TLF
- Chaînage du texte
- Gestion des colonnes de texte
- Gestion de la typographie
- Résolution des erreurs de localisation de la classe SWZ



## Apprendre Flash CS5 - Techniques Créatives

---

87 leçons

Durée : 08h24

Référence : BFEP-167

- Gestion du symbole bouton
- Création d'événements réactifs et animés avec le symbole bouton
- Création de boutons statiques à l'aide de MovieClips
- Création de boutons animés à l'aide de MovieClips
- Gestion de l'animation dans un espace 3D
- Organisation du livret
- Animation du livret
- Navigation dans le livret
- Réalisation d'une texture répétée avec Photoshop
- Mise en forme du volume texturé
- Interactivité sur la planète
- Lecture et contrôles d'une vidéo
- Gestion de l'affichage en plein écran
- Ajouter des CuePoints
- Lecture et contrôles d'une séquence audio
- Déplacer à l'aide de la méthode StartDrag()
- Gestion des sons multiples
- Gestion des sons terminés
- Importer un livre animé au format SWF de InDesign (pageFlip)
- Réaliser une jauge de chargement personnalisée
- Supprimer entièrement un contenu chargé
- Publier un exécutable Mac ou Windows
- Publier pour les mobiles, smartphones et iPhones
- Publier un contenu alternatif à Flash avec SWFObject2
- Intégrer son site dans Dreamweaver
- Publier son site sur le Web et effectuer des mises à jour
- Conclusion avec Tuto Flash CS5
- Quiz