



Apprendre la programmation dans Animate CC - Les fondamentaux de Create

46 leçons

Durée estimée : 03h34

Référence : BFEP-227

- Coder dans l'environnement Animate CC : Présentation de Create JS
- Coder dans l'environnement Animate CC : Organisation du code au sein d'une animation
- Coder dans l'environnement Animate CC : Présentation et utilisation du panneau Action
- Coder dans l'environnement Animate CC : Environnement de développement, tracage, debug
- Les possibilités de codage dans Animate : Coder en JS pur
- Les possibilités de codage dans Animate : Utiliser l'API CreateJS
- Les possibilités de codage dans Animate : Préférer une autre API (Ex : JQuery ou Gre)
- Comprendre la publication d'une animation : Au niveau du code généré en sortie
- Comprendre la publication d'une animation : Au niveau de liaison symbole dans la bibliot
- Paramètres de publication : Créer un modèle de publication personnalisé pour une banni
- Paramètres de publication : Intégrer le code du runtime.js au html
- Paramètres de publication : Hébergement ou non des bibliothèques createJS
- Paramètres de publication : Choix du mode d'exportation des images
- Paramètres de publication : Paramétrage d'un gif de chargement
- Paramètres de publication : Paramétrer un comportement responsive de `<canvas>`;
- Paramètres de publication : Utilisation des polices typekit
- Paramètres de publication : Lecture d'une animation en local selon navigateurs
- Bases JS appliquées à l'environnement Animate CC : Présentation de Base JS
- Bases JS appliquées à l'environnement Animate CC : Caractéristiques de base
- Les variables : A quoi servent les variables
- Les variables : Types de variables Create JS
- Les variables : Création et accessibilité des variables en fonction de leur portée
- Les variables : Suppression de fonctions devenues inutiles
- Les fonctions : A quoi servent les fonctions Create JS
- Les fonctions : Création d'une fonction Create JS
- Les fonctions : Agrémenter une fonction Create JS avec des paramètres
- Les fonctions : Accessibilité aux fonctions en fonction de leur portée (3 cas de figur
- Les fonctions : Problème d'accessibilité au scénario courange depuis une fonction d
- Les fonctions : Suppression de fonctions devenues inutiles
- JS - Eléments de langages de base : Opérateurs de base (affectation, addition, concaté



Apprendre la programmation dans Animate CC - Les fondamentaux de Create

46 leçons

Durée : 03h34

Référence : BFEP-227

- JS - Eléments de langages de base : Opérateurs de comparaison et opérateurs logiques
- JS - Eléments de langages de base : Boucles (for / while) Create JS
- JS - Eléments de langages de base : Conditions dans Create JS
- JS - Eléments de langages de base : Tableaux Create JS
- JS - Eléments de langages de base : Objets Create Js
- Gestionnaire d'événement : Événements symboles
- Gestionnaire d'événement : Événements tick
- Gestionnaire d'événement : Événements stagemousemove
- Gestion, affichage et ciblage de symbole sur la scène : Ajout/suppression de symbole a?
- Gestion, affichage et ciblage de symbole sur la scène : Événements added et removed
- Gestion, affichage et ciblage de symbole sur la scène : Accessibilité aux symboles cr
- Gestion, affichage et ciblage de symbole sur la scène : Méthodes et propriétés de s
- Gestion, affichage et ciblage de symbole sur la scène : Répétition d'instruction
- Gestion, affichage et ciblage de symbole sur la scène : Temporisation d'instructions
- Gestion, affichage et ciblage de symbole sur la scène : Présentation de l'API createjs