

Adobe Flash

Perfectionnement

DESCRIPTION :

- Adobe Flash (anciennement Macromedia Flash), se réfère à Adobe Flash Player et à un logiciel multimédia utilisé pour créer le contenu de Adobe Engagement Platform (tel qu'une application Internet, jeux ou vidéos). Flash Player, développé et distribué par Macromedia (racheté en 2005 par Adobe Systems), est une application client fonctionnant sur la plupart des navigateurs Web. Ce logiciel permet la création de graphiques vectoriels et de bitmap animés par un langage script appelé ActionScript, et la diffusion de flux (stream) bi-directionnels audio et vidéo.

DURÉE :

- 2 Jours - 14h.

PRÉ-REQUIS :

- Avoir suivi la formation Flash Initiation ou avoir le niveau équivalent.

OBJECTIFS :

- Approfondir les connaissances en vue d'améliorer la qualité des contenus Flash.

PUBLIC :

- Tous ceux qui doivent développer des animations, des présentations dynamiques, des éléments Web interactifs, ou encore des schémas animés tels que les illustrateurs, graphistes, ingénieurs, architectes et professionnels de l'industrie télévisée.

Centre de formation
Informatique - Développement Personnel - Santé



ACKWARE VOUS ACCOMPAGNE DANS TOUS VOS
PROJETS DE FORMATION ET VOUS APPORTE SON EXPERTISE
POUR VOTRE TOTALE SATISFACTION



Adobe Flash

Perfectionnement

Panneau d'actions, boutons

- Reconnaître les éléments du panneau d'actions et ses modes
- Ajuster vos préférences personnelles dans le panneau d'actions
- Ajouter une action stop dans le panneau d'actions
- Ajouter des écouteurs pour les clips
- Créer un bouton uniquement en code ActionScript 3
- Attribuer des gestionnaires d'événement de frappe à un bouton invisible
- Ajouter un son dans une image-clé

Communication sur des niveaux multiples

- Nommer les occurrences de clips
- Inclure des occurrences nommées de clips les unes dans les autres
- Établir des communications relatives et absolues entre des occurrences nommées de clips
- Ajouter une action GotoAndStop dans le panneau d'actions

Effets couramment utilisés dans Flash

- Créer un objet glisser-déposer
- Contraindre un objet glisser-déposer
- Créer une barre de défilement
- Présélections de mouvement
- Contrôle précis des animations avec les courbes de Béziérs

Mouvement continu

- Manipuler et supprimer la commande OnEnterFrame pour gérer un mouvement continu
- Appliquer des instructions conditionnelles pour contraindre le mouvement et l'étendue d'effets
- Découvrir les diverses propriétés pouvant être contrôlées par du code
- Contrôler ces propriétés avec des occurrences nommées de clips en utilisant le code AS3

Intégration d'une vidéo en streaming

- Encodage et importation de la vidéo
- Sélection d'un lecteur, paramètres de la vidéo
- Intégration de l'ensemble dans un site web

Préparation pour le Web

- Précharger et exporter l'animation Flash finale
- Intégration dans une page web