

FLASH – ACTION SCRIPT

OBJECTIF

Acquérir les connaissances nécessaires pour réaliser des pages et des animations interactives intégrant un graphisme de qualité.

PROGRAMME

1 - Découverte de l'interface

- Panneaux et outils
- Bibliothèque & importation d'éléments (images, sons...)
- Scénario
- Explorateur d'animation
- Le panneau projet
- Symboles
- Utilisation de l'aide

2 - Dessin

- Utilisation des outils de dessin de Flash CS4
- Mise en couleur, transparence et teintes
- Dessin décoratif
- Importation Illustrator / Photoshop
- Les filtres graphiques
- Les modes de fusion
- Manipulation des formes vectorielles et objets de dessin
- Optimisation pour l'animation

3 - Animation

- Animation par interpolation, les trajectoires, l'éditeur de mouvement
- Cinématique inverse
- Animation 3D
- Animations images par images
- Manipuler des animations (copies, déplacements etc.)

4 - Dynamiser l'animation

- Ajout d'interactivité simple
- Gestion du scénario
- Attacher des éléments de la bibliothèque
- Chargements d'images et SWF
- Créations de liens : URL, e-mail...

5 - Publier votre projet (web, cd-rom)

- Export QuickTime
- Exporter pour le web
- Création de CD-ROM multi plateformes
- Optimisation des images, objets, bande passante et temps de chargement
- Détection et gestion de la compatibilité logicielle des plateformes coté client
- Pop-up, fullscreen...

6 – Initiation à l'ActionScript

- Gérer les interactions utilisateurs (clavier, souris)
- Modifier les propriétés des clips, boutons, images du scénario
- Créer des animations aléatoires avec le script

Action script

1_ Introduction

- .Architecture Web
- .Position de FLASH et ActionScript dans les architectures Web
- .Rappels sur FLASH

2_ Panneau d'ActionScript

- .Écriture de scripts
- .Débogage et traçage

3_ La structure du langage ActionScript

- .La hiérarchie du document
- .Le cycle des événements
- .Le déroulement du script
- .Les événements et les gestionnaires d'événements

4_ Les actions

- .Action d'objet, action de frames
- .La fenêtre action
- .Mode expert et mode normal

5_ MovieClip et propriétés

- .Événement Clip ; Drag et Drop ; duplication
- .Création dynamique de clip
- .Les propriétés et méthodes
- .Modification des propriétés
- .SmartClip

6_ Variables et opérateurs

- .Type de variables
- .Opérateurs
- .Création et modification
- .Chemins de syntaxe

7_ Créer une animation intégrant des instructions ActionScript

- .Représentation dynamique d'une donnée
- .Effets visuels ActionScript
- .Création d'animations interactives

8_ Le mode objet

- .Programmer orienté objet
- .Les objets MovieClip, Son (Sound), Couleur (Color)
- .Les objets Tableau (Array) et String
- .Les objets Souris (Mouse) et Touche (Key)
- .L'objet Nombre (Number), Date et Math

9_ Tests et conditions

- .Conditions
- .Boucles
- .Création de pause temps

10_ Optimisation

- .Préchargement de site
- .Détection