



Formation au logiciel : Flash Contenu technique détaillé de la formation

Moyens pédagogiques : Méthodes démonstratives sous forme de présentation, simulations et exercices pratiques. Chaque point abordé durant la formation fait l'objet de manipulations et d'exercices d'applications. Méthode TTL (teach to learn). Bilan de compétence. Test. Sessions de TPs de réalisations liés aux projets professionnels des stagiaires assistés par le (s) formateur (s). En fin de stage : Aperçu des dernières nouveautés logicielles et évolutions technologiques dans les domaines concernés. Ressources pédagogiques disponibles : plus de 100 000 tutoriaux vidéo accessibles. Salles informatisées équipées en licences logicielles pour l'éducation / connexion web haut débit / accessoires audiovisuels. Sessions en studio d'enregistrement et tournages vidéo en plateau et en extérieur (pour les formations audiovisuelles).

Liste des points techniques étudiés :

Présentation et Interface
Introduction à Flash MX (01:41)
Présentation de l'interface (02:52)
La fenêtre Préférences (03:55)
Concepts de base
Séquences et Scénario (04:46)
Image et image-clé dans un Scénario (07:46)
Gestion des répertoires et des calques (05:33)
Le dessin dans Flash MX
Les outils de dessin (03:42)
Les formes vectorielles (04:46)
Le Mélangeur (04:02)
L'outil Transformer le Remplissage (04:15)
Le panneau Nuanciers (03:15)
Les traits : propriétés et styles (01:55)
L'outil Plume (03:24)
L'Encrier et le Pot de peinture (02:25)
L'outil Crayon (02:03)
L'outil Pinceau (02:54)
L'outil Gomme (02:15)
L'outil Polygone (01:41)
Verrouillage de dégradé et de bitmap (02:23)
Les paramètres de dessin (02:26)
Les objets de Flash MX
Les groupes d'objets graphiques (02:51)
Séparation de groupe d'objets (03:25)
Les Symboles (04:16)
La Bibliothèque (03:34)
Création d'Occurrences (04:01)
Propriétés des Occurrences (02:56)
Symbole Graphique (04:13)
Symbole Clip (04:10)
Symbole Bouton (06:02)
Coordonnées 0/0 et point pivot (03:36)
Alignement d'objets (04:09)
Transformations et annulations (03:45)
Principe de clips imbriqués (01:44)
L'Animation avec FlashMX
Création d'images clés (03:48)
Manipulation des images clés (03:22)
Interpolation de forme (07:43)
Repères de formes (04:03)
Pelure d'oignons (04:33)
Interpolation de mouvement (05:13)
Interpolation de mouvement complexe (03:19)
Trajectoires et calques de mouvement (05:06)
Calque Masque (02:24)
La gestion du texte
Polices intégrées ou périphériques (01:57)
Les différents champs texte (02:29)
Manipulation du texte (01:46)
Les attributs de texte (03:33)
Options des champs (02:03)
Les effets de Scénario (02:46)
Répartition vers les calques (03:28)
ActionScript : les fondements
A propos d'ActionScript (01:29)
Localisation des scripts (01:28)
La fenêtre Action (02:29)
Structures des scripts (03:00)
Syntaxe des scripts (02:47)
Type de données - partie 1 (01:57)
Type de données - partie 2 (03:11)
Instruction trace et fenêtre Sortie (02:21)
Le Débogueur (04:32)
Premiers scripts: navigation (06:18)
Les chemins en Actionscript (04:13)
Propriétés des clips - partie 1 (08:57)
Propriétés des clips - partie 2 (05:55)
Les variables (04:16)
Séquence et niveaux en Actionscript (01:54)
Chargement de fichiers externes (04:16)
Les opérateurs - partie 1 (03:17)
Les opérateurs - partie 2 (03:07)
Les tableaux (03:50)
Les boucles For (04:20)
Les conditions if (05:01)
Bandeau défilant (08:45)
Fonctions intégrées (05:00)
Classes intégrées (03:29)
Classes de base (02:59)
Classes Animation (03:50)
Les Classes Média (01:39)
Les Classes Client/Serveur (02:11)
Travailler avec les Composants
Les composants et leurs utilités (02:19)
L'inspecteur de composant (01:31)
Composants et étiquettes (02:26)
Composant CheckBox (05:06)
Composant ComboBox (03:12)
Composant ListBox (03:44)
Composant Button (03:15)
Composant RadioButton (04:10)
Composant Loader (03:55)
Classe Loader (04:37)
Composant ScrollPan (03:07)
Composant TextArea TextInput (02:16)
Personnalisation des composants (01:39)
Personnalisation avec les styles (03:30)
Personnalisation avec les thèmes 1 (02:38)
Personnalisation avec les thèmes 2 (03:08)
Gérer les médias
Les bibliothèques partagées 1 (02:07)
Les bibliothèques partagées 2 (05:30)
Importation des sons (01:35)
Ajout de sons à l'animation 1 (03:25)
Ajout de sons à l'animation 2 (03:00)
Les commandes audio (02:48)
Piloter le son (02:41)
Flash et la vidéo (01:30)
Importer de la vidéo (03:31)
Vidéo externe (01:52)
Piloter la vidéo avec les comportements (02:18)
Actionscript : encore plus d'interactivité
Création d'un curseur personnalisé (04:02)
Détection des touches clavier (03:13)
Détection de collision (04:08)
FSCommand (02:07)
Commandes Audio 1 (05:56)
Commandes Audio 2 (05:34)
La vidéo externe avec ActionScript 1 (06:13)
La vidéo externe avec ActionScript 2 (05:16)
La publication des animations
Paramètres avant publication (04:29)
Publier ou exporter (02:03)
Contrôle du trafic (03:05)
Encodage du texte unicode (02:02)
Modèles de publication (02:31)