

ADOBE FLASH MAÎTRISE

Adobe Flash (anciennement Macromedia Flash ou FutureSplash Animator), 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 Adobe Systems (qui acheta Macromedia en 2005), est une application client fonctionnant sur la plupart des navigateurs Web. Ce logiciel permet la création de graphiques vectoriels et de bitmap, un langage script appelé ActionScript et un stream bi-directionnel de l'audio et vidéo.

Les fichiers Flash, généralement appelés « animation Flash » sont au format .swf. Ils peuvent être inclus dans une page web.

CONTENU ET/OU OBJECTIFS :

- Connaître les bases de l'animation vectoriel
- Comprendre la structure d'une animation
- Insérer du son et de la vidéo dans les animations destinés au Web
- Aborder la programmation d'objet dans Flash
- Finaliser un projet interactif d'animation.

PROGRAMME

Rappel des principes de base

- Définition, caractéristiques et propriétés des symboles,
- Hiérarchie des objets :
 - * animations,
 - * scène,
 - * clip d'animation,
- Notions d'interactivité.

Navigation et interactivité : techniques avancées

- Navigation dans un clip d'animation,
- Navigation dans plusieurs scènes,
- Navigation dans plusieurs fichiers swf,
 - * Imbrication et contrôle des clips, (chemin cible relatif et absolu).

Utilisation des variables

- Création de champs de texte dynamique et de saisie,
- Définition d'une variable,
- Affectation d'une valeur à une variable,
- Utilisation d'une variable :
 - * Technique d'incrémentatation.

DURÉE

2 jours

PUBLIC CONCERNÉ

Ce stage concerne tous ceux qui ont déjà réalisé une animation avec Flash.

PRÉ-REQUIS

Les stagiaires doivent avoir suivi le stage Flash ou posséder une bonne connaissance du logiciel.

Instructions de base

- Les conditions (if, else, elseif),
- Les boucles (for, while).

Programmation : gestion du temps

- Préchargement simple,
- Préchargement avec conditions et propriétés d'un objet.

Import dynamique de médias externes

- Le texte et les variables,
- Les images,
- Les sons.