

## Adobe FLASH CS4

### Formation complète : animation 3D et introduction à ActionScript 3

#### 1 • PRESENTATION GENERALE

- Flash, pour quelle utilisation ?
- Les différents Flash Player

#### 2 • DEBUTER UN PROJET

- Organisation des dossiers
- Gestion des documents Flash
- Paramétrer le projet
- Les profils de publication
- Utiliser le panneau de projet
- Les modèles de documents

#### 3 • L'INTERFACE DE FLASH

- Organisation de l'espace de travail
- Panneau historique - Mémoriser des commandes

#### 4 • LE DESSIN

##### • Outils de dessin

- La logique de dessin sous flash
- Panneau d'outils
- Contours - Remplissages - Outil pipette
- Panneau de propriété
- Outils de formes géométriques
- Outils de sélection
- Outil crayon - Outil pinceau
- Outil ligne
- Outil plume - Outil sous-sélection (courbes de Bézier)
- Outil encier - Outil pot de peinture
- Outil transformation libre- Panneau transformer - Panneau info
- Mise en pratique d'outils de dessin : exercice billard
- Outil translation - Outil rotation 3D
- Outil gomme
- Outil zoom - Outil main
- Outil déco
- Outil pinceau pulvérisateur
- Outil texte statique
- Outil création et transformation de dégradé
- Guides- Accrochage - Règles - Grille

##### • Formes vectorielles, objets de dessin et groupes

- Addition & soustraction de formes vectorielles
- Utiliser des objets de dessin et groupes
- La fonction séparer

##### • Utilisation des calques

- Ajouter & manipuler les calques
- Créer un calque de masque

##### • Symboles - Bibliothèque

- Introduction aux symboles
- Conversion en symbole
- Créer un symbole vide
- Point de référence & l'alignement
- Symbole - Occurrence - Edition
- Différences entre symbole graphique et clip
- Symbole bouton
- Imbrication de symboles - Panneau explorateur d'animations

- Symboles partagés par plusieurs projets Flash

##### • Options graphiques des symboles

- Appliquer des filtres graphiques & gérer les modes de fusion
- Menu couleur

#### 5 • L'ANIMATION

##### • Interpolation de mouvement

- La logique d'animation sous Flash
- Créer une interpolation de mouvement
- Modifier une interpolation de mouvement
- Travailler l'accélération & la décélération
- Déplacer une interpolation dans un autre symbole
- Interpolation de rotation
- Interpolation imbriquée
- Editeur de mouvements
- Interpolation de forme & repères de forme
- Interpolation 3D

##### • Squelettes - Animation

- Création d'un squelette à partir d'une forme
- Création d'un squelette à partir de symboles
- Animation du squelette

##### • Présélections de mouvement

- Introduction : la copie de mouvements d'un symbole à un autre
- Application de présélections existantes
- Création de présélections personnalisées
- Création d'un aperçu de présélection
- Exportation & l'importation de présélections

##### • Ajout de son à une animation

- Le son intégré ou externe
- Différents modes de lecture - Synchronisation
- Effets audio

##### • Importation de fichiers

- Importer depuis la bibliothèque d'un autre FLA
- Importer une image ou un son
- Importer un fichier Photoshop (PSD)
- Importer un fichier Illustrator (AI)
- Les problèmes d'incompatibilité avec les fichiers Illustrator

#### 6 • OPTIMISATION & PUBLICATION

##### • Optimisation du poids de l'animation

- Commande Enregistrer & compresser
- Testeur de bande passante - Simulation de téléchargement
- Différence vectoriel/bitmap & impact sur le poids de l'animation
- Compression des images & des sons
- Les éléments de la bibliothèque publiés

##### • Optimisation des performances de lecture de l'animation

- Différence vectoriel/bitmap & impact sur les performances de l'animation

##### • Optimiser les formes vectorielles

- La mise en cache bitmap

##### • Différentes formes de publication

- Publication vidéo, format QuickTime
- Publication pour le web
- Publication d'une projection Mac/Windows

## 7 • INTRODUCTION A LA PROGRAMMATION

### ACTIONSCRIPT 3.0

#### • Généralités

- Notions de compilation, version d'AS & Flash Player, machines virtuelles
- Place du code
- Commentaires
- Fonction "trace"
- Erreurs lors de la compilation et lors de l'exécution

#### • Contrôle du scénario

- Contrôle simple du scénario
- Variables & conditions : contrôle du scénario avec un test conditionnel
- Gestionnaire d'évènements & navigation dans le scénario
- Création d'un diaporama simple partie 1
- Création d'un diaporama simple partie 2

#### • Programmation de l'affichage

- Appliquer un masque d'opacité à une occurrence
- Affichage dynamique d'un symbole de la bibliothèque
- Animation par le code Partie 1 : évènement EnterFrame
- Animation par le code Partie 2 : classe Tween
- Déplacer une occurrence de symbole avec le clavier
- Dessiner avec le code Partie 1 : dessin de formes
- Dessiner avec le code Partie 2 : faire dessiner l'utilisateur
- Application dynamique de filtres graphiques & de modes de fusion

#### • Chargements

- Comportements synchrones & asynchrones
- Chargement d'un son
- Chargement d'images & swf
- Déchargement de fichiers swf contenant des éléments actifs
- Chargement & affichage d'un fichier texte
- Les FlashVars

#### • Autres fonctionnalités pratiques

- Liens vers une adresse URL
- Liens vers la rédaction d'un courriel

## 8 • L'INTEGRATION DE VIDEO

#### • Encodage du fichier vidéo

- Les formats reconnus par le Flash Player

#### • Composant FLVPlayback

- Lecture d'une vidéo
- Paramètres essentiels du composant
- Affichage en plein écran

#### • Sous-titrage & composant FLVPlaybackCaptioning

- Sous-titrage simple à partir d'un fichier XML
- Sous-titrage multi-langues avec choix de la langue

