



A.F.L.I.M.

FORMATION AU LOGICIEL ADOBE FLASH NIVEAU 2

Les domaines abordés seront les suivants :

❖ RAPPEL DES PRINCIPES FONDAMENTAUX DU LOGICIEL ADOBE FLASH

- Définition, caractéristiques et propriétés des symboles : clip, graphique, bouton
- Hiérarchie des objets et des scénarios (scène, clip d'animation)

❖ NAVIGATION ET INTERACTIVITE : TECHNIQUES AVANCEES AVEC ADOBE FLASH

- Navigation dans un clip d'animation
- Navigation dans plusieurs scènes
- Imbrication et contrôle des clips (chemin cible relatif et absolu)
- Propriétés d'objet clip
- Les chargements et contrôles de plusieurs fichiers swf
- Les déplacements d'objets
- Les scrolls, panoramiques et variateurs

❖ UTILISATION DES VARIABLES AVEC ADOBE FLASH

- 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'incrémementation

❖ INSTRUCTIONS DE BASE AVEC ADOBE FLASH

- Les conditions (If, Else, Elseif)
- Les boucles (For, While) Fonctions de base
- Fonctions nommées ou littérales
- Attribution d'une fonction à un objet

❖ PROGRAMMATION : GESTION DU TEMPS AVEC ADOBE FLASH

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

❖ **IMPORT DYNAMIQUE DE MEDIAS EXTERNES AVEC ADOBE FLASH**

- Le texte et les variables
- Les images : réalisation d'un diaporama dynamique
- Les sons : réalisation d'un lecteur MP3
- Les vidéos : réalisation d'un lecteur vidéo