



## **INITIATION AU LOGICIEL ADOBE FLASH**

**Les domaines abordés seront les suivants :**

### **❖ PRINCIPES DE BASE D'ADOBE FLASH**

- Le scénario (calques, images)
- Le texte
- Les outils de dessin
- Les formes
- Utilisation de la bibliothèque des symboles (Graphiques, Boutons, Clips d'animation)
- Utilisation des occurrences

### **❖ METHODE DE TRAVAIL ET EFFICACITE DE MISE A JOUR AVEC ADOBE FLASH**

- Hiérarchie des objets dans Flash : séquence/clip
- Arborescence et hiérarchie des fichiers swf en vue des LoadMovie

### **❖ TECHNIQUES D'ANIMATION AVEC ADOBE FLASH**

- Image par image
- Définir une connexion OLE DB pour ASP
- Interpolation de forme
- Interpolation de mouvement
- Guide de déplacement

### **❖ EFFETS DE COULEURS AVEC ADOBE FLASH**

- Création de couleur avec couche alpha, création de dégradé
- Modification colorimétrique d'une occurrence de symbole (teinte, luminosité, l'alpha, toutes les couleurs, effets spéciaux sur les dégradés)
- Création de masques

## ❖ **NAVIGATION ET INTERACTIVITE : PRINCIPES FONDAMENTAUX AVEC ADOBE FLASH**

- Comportements : actions de base
- Navigation dans plusieurs scènes
- Réalisation d'un diaporama
- Contrôle des clips
- Gestion du temps (testeur de bande passante)

## ❖ **UTILISATION DU TEXTE AVEC ADOBE FLASH**

- Texte statique, texte dynamique, texte de saisie

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

- Images (import d'Illustrator et de Photoshop)
- Sons
- Vidéos

## ❖ **LES EXPORTS AVEC ADOBE FLASH**

- Les paramètres d'exploitation
- Les différents formats de Flash
- QuickTime
- Projecteurs autonomes