

Objectifs

Mettre en œuvre le langage
ActionScript pour gérer les animations
Manipuler les classes des movieclips (déplacement,
rotation, transparence, transition...)
Gérer le drag and drop et les événements

Public visé / Pré-requis

personnes qui veulent s'initier à la programmation et
développer des animations flash complexes et plus
interactives.

Profil Formateur

Consultant spécialiste de l'informatique et d'internet

Moyens

Alternance d'apports théoriques et d'exercices
pratiques

Programme

L'interface

Les aides de l'éditeur
Utiliser un éditeur externe

La syntaxe Actionscript

Les variables et le typage fort
Les types, les fonctions, les boucles, les conditions, les événements
La notion de chemin et les niveaux
Les instructions de prise de décision
Les instructions de contrôle
La notion de classe
Récupération de données à partir de fichiers texte
Comment gérer plusieurs animations flash ?
Comment faire un site en flash
Les bibliothèques partagées

Analyse d'un problème

Décomposer une animation en termes ActionScript
Déterminer les classes à utiliser
Organiser son code

Animer par ActionScript

Dupliquer un MovieClip
Gérer la position, la taille, la rotation et la transparence d'un MovieClip
Lier le déplacement d'un MovieClip à un bouton
Gestion du Drag and Drop
Les mouvements aléatoires
Animer un MovieClip par la classe Tween et gérer les transitions
Présentation de la classe Tween
Présentation de la classe Transition
Agir sur un MovieClip à l'aide de Tween
Combiner des effets Tween
Agir par rapport à un événement

Modifier l'aspect d'une image à l'aide des filtres

Présentation des filtres et des matrices de convolutions
Appliquer un filtre sur une image
Manipuler une image par les matrices de convolutions

Le débogueur

La fenêtre du débogueur
Différents modes de débogueur
La fenêtre de sortie