

Action Script

3 jours

(21 heures)

Public : Toute personne connaissant le logiciel Flash et souhaitant aller plus loin dans l'interactivité.	Pré-requis : Maîtrise de l'environnement Mac ou PC. Connaissance du logiciel Flash.
Objectifs de la formation : Découvrir la logique de programmation et maîtriser le langage de Flash.	Déroulé de cours : L'apprentissage se fera sur la base de l'alternance d'apports théoriques et de nombreux exercices pratiques.
	Moyens pédagogiques : Un ordinateur récent de type Mac ou PC par stagiaire, équipé d'un écran 22,5 pouces et d'un dispositif son (enceintes ou caques). Vidéo projecteur, connexion internet, wifi.
Conseil en Communication par les Médias Numériques Formation/ Production de contenus 	Validation des acquis : Réalisation d'exercices corrigés, tout au long de la formation.
	Lieu : Big Pebble (à Caluire - 69300), ou sur site.
	Horaires : Matin : 9h00-12h30 Après-midi : 13h30-17h00
	Suivi post-formation : Un support de cours, une attestation de présence et une évaluation de formation sont remis à chaque participant. Suivi par téléphone ou par mel, assuré sans limite dans le temps.
	Numéro d'agrément Formation Professionnelle : 82 69 06792 69

Big Pebble

Sarl au Capital de 8000 euros - 422 692 004 00019 RCS Lyon

507 avenue du 8 mai 45

69300 Caluire

Tel. 04 72 27 09 75 - mel : infos@bigpebble.com - www.bigpebble.com

Action Script

(Le texte en italique identifie les apports théoriques de la formation)

Introduction

Les bases de la programmation

ActionScript

Les actions d'images.

Les actions de boutons

La dot syntaxe

Contrôler un clip.

Contrôler une occurrence depuis un clip.

Le double clic

Exécuter des actions en continue

L'événement enterFrame

Interrompre une exécution en continue.

Utilisation de currentTarget.

Exécuter une action quand la lecture d'un clip se termine.

Réaliser un cliquer/glisser.

Les interpolations dynamiques

La bibliothèque Greensock.

La fonction tweenMax.

Les effets

Appliquer un masque à une occurrence.

Appliquer un filtre à une occurrence.

La rotation 3D.

Construire une interface.

La gestion de l'affichage

La notion de liste d'affichage.

L'objet Shape

L'objet Sprite.

La bibliothèque graphics.

La méthode addChild().

La méthode getChild().

Créer dynamiquement une occurrence à partir d'un symbole de la bibliothèque.

Les tests et les boucles

if().

else().

La gestion des collisions.

for

while

do ... while

Charger des éléments externes

Charger une image.

L'objet Loader().

L'objet URLRequest().

Ajouter des effets sur des images chargées.

Redimensionner une image chargée.

Pré-charger une image.

Créer un diaporama.

Créer une mosaïque d'images.



Big Pebble

Sarl au Capital de 8000 euros - 422 692 004 00019 RCS Lyon

507 avenue du 8 mai 45

69300 Caluire

Tel. 04 72 27 09 75 - mel : infos@bigpebble.com - www.bigpebble.com

Action Script

(Le texte en italique identifie les apports théoriques de la formation)

Le texte

Créer un texte défilant.
Définir une ligne cliquée.

Le multimédia

Le son.
L'objet Sound().
Jouer des sons externes.
Déclencher un son événementiel.
La vidéo.

Exportation et intégration

Précharger une animation.
Charger des swf dans d'autres swf



Big Pebble

Sarl au Capital de 8000 euros - 422 692 004 00019 RCS Lyon
507 avenue du 8 mai 45
69300 Caluire

Tel. 04 72 27 09 75 - mel : infos@bigpebble.com - www.bigpebble.com