

Etre à même de réaliser des pages WEB animées

---

**ITEM 1 : Principes de base de flash**

**ITEM 2 : Dessiner et écrire**

**ITEM 3 : Utilisation des éléments graphiques importés**

**ITEM 4 : Utilisation des symboles et des occurrences**

**ITEM 5 : Utilisation des calques**

**ITEM 6 : Créer des animations**

**ITEM 7 : Créer des animations interactives**

**ITEM 8 : Publier et exporter**

---

<p><u>Public ou prérequis</u></p> <p><i>Connaissance d'HTML et aptitude à la création graphique.</i></p> <p><u>Activités principales</u></p> <p><i>Mise en place complète d'un site intégrant les animations Flash.</i></p>	<p>Connaître l'environnement de travail</p> <p>Créer une animation et définir ses propriétés</p> <p>Prévisualiser et tester des animations</p> <p>Utiliser la grille et les règles</p> <p>Utiliser les palettes d'outils</p> <p>Dessiner des formes et des courbes</p> <p>Utiliser la palette couleur</p> <p>Créer des dessins groupés et séparés</p> <p>Sélectionner, déplacer, copier, présenter et supprimer des objets</p> <p>Créer, utiliser, éditer, transformer du texte</p> <p>Insérer des éléments graphiques dans Flash, tracer des bitmaps</p> <p>Créer des symboles dans la bibliothèques</p> <p>Modifier une occurrence</p> <p>Gérer la bibliothèque des symboles</p> <p>Utiliser la bibliothèque commune</p> <p>Créer, modifier, utiliser les calques</p> <p>Créer un calque guide</p> <p>Créer un calque masque</p> <p>Créer des images clés</p> <p>Créer et modifier des animations images par images</p> <p>Créer une interpolation de mouvement</p> <p>Créer une interpolation de forme</p> <p>Associer une action à un bouton, à une image</p> <p>Créer une animation entre plusieurs scènes</p> <p>Importer et ajouter du son à une image, un bouton</p> <p>Optimiser les animations</p> <p>Publier les animations en format HTML, swf</p>	<p>D</p> <p>E</p> <p>L</p> <p>P</p> <p>H</p> <p>E</p> <p>S</p>
---	--	--

Etre à même de réaliser des pages WEB dynamiques en toute autonomie.

**ITEM 1 : Se perfectionner dans la programmation orientée objets**

**ITEM 2 : Etre initié aux langages dynamiques et au PHP**

**ITEM 3 : Savoir gérer les échanges et les applications**

Public ou prérequis **Variables, liste et fonctions**

*Avoir atteint le niveau initiation et être initié à la programmation*

Création, utilisation et modification de variables  
Création, utilisation et modification des listes  
Création de fonctions  
Appel d'une fonction

Activités principales **Tests conditionnels et boucles**

*Les applications du cours vous permettront d'acquérir la maîtrise des différents langages de programmation sous Flash et de manipuler les différentes fonctionnalités de ce logiciel de création de pages Web.*

Action if ( )  
Instruction switch ( )  
Instruction for ( )  
instruction while ( )

**Fonctions spécifiques**

Création et gestion d'un formulaire  
Gestion des images et de la vidéo  
Création d'un composants personnel  
Configurer les occurrences d'un composant  
Utiliser les variables d'un composants

**Les objets**

Son  
Couleur  
Date et heure  
Chaîne de caractères  
Fontions mathématiques

**Introduction aux langages dynamiques et au PHP**

Easy PHP, Fonctions PHP de traitement et d'affichage  
Envoi de données depuis Flash par GetURL  
Choix de passage des données, ciblage et encodage  
Réception de données dans Flash par loadVariables  
Envoi et réception de données par loadVariables  
Envoi et réception de données par loadMovie

D  
E  
L  
P  
H  
E  
S

Etre à même de réaliser des pages WEB dynamiques en toute autonomie.

ITEM 1 : Se perfectionner dans la programmation orientée objets

ITEM 2 : Etre initié aux langages dynamiques et au PHP

ITEM 3 : Savoir gérer les échanges et les applications

Public ou prérequis **La programmation orientée Objets**

*Avoir atteint le niveau initiation et être initié à la programmation*

Activités principales

*Les applications du cours vous permettront d'acquérir la maîtrise des différents langages de programmation sous Flash et de manipuler les différentes fonctionnalités de ce logiciel de création de pages Web.*

Function (rappel)  
 Les arguments  
 Objet Object, Notation Objet  
 Introduction au concept de la POO  
 Tableaux associatifs, for...in, type of, setTransform  
 Création et définition de Classes  
 Fonction constructeur  
 Création de propriétés et méthodes, d'Objets et Objets prédéfinis  
 Prototypes  
 L'Héritage dans Flash, constructor

**Introduction aux langages dynamiques et au PHP**

Easy PHP, Fonctions PHP de traitement et d'affichage  
 Envoi de données depuis Flash par GetURL  
 Choix de passage des données, ciblage et encodage  
 Réception de données dans Flash par loadVariables  
 Envoi et réception de données par loadVariables  
 Envoi et réception de données par loadMovie

**Echanges et applications**

Autres solutions d'échanges : Méthode JavaScript, HTML  
 Application : Envoi d'un formulaire en PHP, par email  
 Lecture ou écriture dans un fichier texte  
 Application : Enregistrement de High score  
 Introduction aux bases de données par MySQL  
 Création de tables et requêtes par PHP MyAdmin  
 Manipulation des données depuis Flash  
 Application : Gestion d'un caddie

**Variante 5 jours**

réalisation en réel de produits d'EAO (produits pédagogiques) pendant la dernière journée.

D  
E  
L  
P  
H  
E  
S