

⇒ **Démarrer Flash 5 - L'interface**

Objectif : Etre capable de démarrer l'application de maîtriser l'environnement et le principe d'animation de flash.

- Introduction à Flash
- Démarrer Flash
- Vue d'ensemble de l'Interface
- Principes de base

⇒ **Première Animation**

Objectif : Etre capable de réaliser une première animation sur 2 images.

- Dessiner un carré
- Insérer un calque
- Dessiner un cercle

⇒ **Paramétrage de l'animation**

Objectif : Etre capable de réaliser un fichier consultable sur le Web.

- L'animation
- Exportation
- Publication

⇒ **Dessiner des formes complexes**

Objectif : Etre capable de réaliser un dessin à partir de formes de base.

- Définir la grille
- Déformer
- Colorier

⇒ **Insérer un texte**

Objectif : Créer un texte, le déplacer et le mettre en forme.

- Intégrer du texte
- Modifier du texte
- Colorier du texte

⇒ **Dessiner des lignes**

Objectif : Être à même d'utiliser et paramétrer les outils "ligne" et "crayon" pour dessiner sous Flash.

- L'outil ligne
- Magnétisme objet
- L'outil crayon
- Paramétrage d'une ligne

⇒ **L'outil "plume"**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à créer, modifier une forme à l'aide de l'outil "Plume"

- Créer un polygone
- Créer une courbe de Bézier

⇒ **Remplissage et contours**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à remplir une forme et à modifier son contour.

- Remplir avec une couleur
- Les dégradés
- Utilisation de l'outil encrier
- L'outil "pipette"
- La gomme

⇒ **Les différentes sélections**

Objectif : Être à même d'utiliser les différents types de sélection..

- L'outil flèche
- Le lasso
- Combiner les sélections

⇒ **Manipuler les formes**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à grouper, aligner et modifier l'ordre des formes.

- Grouper des formes
- Alignement
- Ordre

⇒ **Les calques**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à créer et utiliser les calques.

- Utilité des calques
- Création d'un calque
- Renommer un calque
- Déplacement d'un calque
- Supprimer un calque

⇒ **Le scénario**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à créer un scénario.

- Définition
- Les images-clé
- Les images
- Réaliser une interpolation de forme

⇒ **Les symboles**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à convertir un objet en symbole et à utiliser la bibliothèque

- Définition des symboles
- Convertir un objet en symbole
- Utilisation de la bibliothèque

⇒ **Les symboles BOUTONS**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à créer un bouton, et des actions

- Définition
- Créer un bouton
- Appliquer une action à un bouton

⇒ **Les symboles GRAPHIQUES**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à créer un symbole graphique et une interpolation de mouvement.

- Définition
- Créer un symbole graphique
- Créer une interpolation de mouvement

⇒ **Les symboles CLIP D'ANIMATION**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à créer un clip d'animation.

- Définition
- Créer un clip d'animation

⇒ **Les calques de guide**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à ajuster une animation à un guide

- Définition et création des éléments appropriés
- Ajuster une animation à un guide

⇒ **Les calques de masque**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à créer un calque de masque.

- Définition
- Créer un masque de calque

⇒ **Les scènes**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à gérer des scènes et à créer une scène de chargement.

- Définition
- Gestion des scènes
- Création d'une scène de chargement

⇒ **Contrôler un clip d'animation**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à nommer et à contrôler une occurrence.

- Nommer une occurrence
- Contrôler l'occurrence

⇒ **Charger des animations externes**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à charger et décharger une animation dans une cible ou dans un niveau.

- Définitions
- Charger une animation dans une cible
- Charger une animation dans un niveau
- Décharger des animations dans une cible/niveau

⇒ **Comportements avancés**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à faire un lien sur une URL, à déplacer des objets et à manipuler des variables

- L'action GetURL
- Déplacement d'objets
- Les variables
- Les propriétés

⇒ **Propriétés d'un clip(1)**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à modifier le pourcentage Alpha, à affecter des propriétés (SetProperty) et à récupérer la propriété Alpha

- Affectation de propriétés
- Récupération de la propriété ALPHA

⇒ **Propriétés d'un clip (2)**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à Récupérer des propriétés `_height` et `_width`, à faire des rotations et à utiliser la visibilité.

- Dimensions et rotation
- Récupération des propriétés `_height` et `_width`
- Visibilité

⇒ **Le son**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à importer, utiliser un son et utiliser le panneau du son

- Importer un son
- Utiliser un son
- Le panneau son
- StopAllSound

⇒ **Importation**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à importer et vectoriser une image.

- Importer une image
- Vectoriser une image

⇒ **Création d'un 'moteur'**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à créer un 'moteur'..

- Avec deux images-clé
- Avec 'onclipEvent'

⇒ **Duplication d'un clip d'animation**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à dupliquer un clip d'animation

- Duplication simple
- Duplication avancée
- Suppression d'occurrences

⇒ **Défilement de texte**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à faire défiler du texte.

- Insertion du texte à faire défiler
- Mise en place des actions

⇒ **Détection de collision**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à utiliser la fonction de détection de collision.

- Collisions "simples"
- Collisions "précises"

⇒ **Modifier la couleur d'un clip d'animation**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à modifier dynamiquement la couleur d'un clip.

- Affecter une valeur RVB à un clip
- Récupérer la valeur de la couleur d'un clip

⇒ **Les variables externes**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à charger des variables à partir d'un fichier texte.

- Créer les variables à charger
- Chargement des variables

⇒ **L'action "function"**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à utiliser l'action "function"

- L'action "function"
- Utiliser plusieurs fonctions
- Créer un objet personnalisé

⇒ **Les chaînes de caractères**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à manipuler les chaînes de caractères.

- Comparaison
- Identification
- Identification et modification

⇒ **Les tableaux**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à créer des tableaux.

- créer/parcourir un tableau
- ajouter une valeur
- effacer une valeur

⇒ **Les Smart Clip**

Objectif : Dans ce module vous apprendrez à créer et utiliser les Smart Clip qui vous permettront des gestions automatiques.

- Créer un smart Clip
- Paramétrer un smart Clip
- Lier une interface à un smart Clip
- Exemple de Smart Clip

⇒ **Créer une interface de dessin**

Objectif : Dans ce module vous apprendrez à créer une interface de dessin avec les outils.

- Créer un outil de dessin : crayon
- Créer un outil de dessin : rectangle
- créer un tableau blanc

⇒ **Gestion de variables**

Objectif : Dans ce module vous apprendrez à gérer des variables en créant une horloge géant date et heure..

- Afficher la date
- Afficher l'heure
- Faire tourner les aiguilles

⇒ **Créer un effet de gravité**

Objectif : Dans ce module vous apprendrez à créer un effet de gravité.

- Balle rebondissante

⇒ **Créer un effet de texte**

Objectif : : Dans ce module vous apprendrez à créer un effet de texte « machine à écrire »

- Effet « machine à écrire »

⇒ **Gestion approfondie du son**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à gérer les sons de manière approfondie.

- Attacher un son
- Modifier le volume
- Modifier la balance

⇒ **Mathématiques et Action Script**

Objectif : ce module, vous apprendrez à mettre en relation une équation mathématique simple avec Action Script.

- Maths et Action Script Récupération de la propriété

⇒ **Création d'une machine à sous**

Objectif : Dans ce module, vous apprendrez à créer une machine à sous

- Créer une machine à sous