

FLASH

Les fonctions avancées

Référence : IWLFLAAVAN

Objectifs : Optimiser l'utilisation de Flash et construire des animations modulaires en utilisant le langage ActionScript.

Prérequis : Avoir suivi le module de base ou avoir une bonne pratique de Flash, connaître la retouche d'image.

Public : Tout utilisateur souhaitant se perfectionner sur Flash.

Niveau : Perfectionnement

Durée standard préconisée : 1 jour

Pédagogie : alternance d'apports théoriques et nombreux exercices de mise en pratique

Moyens pédagogiques : un ordinateur multimédia par apprenant, ordinateur et vidéoprojecteur pour l'animateur

Évaluation des acquis : Mise en pratique par exercices en autonomie puis corrigés individuellement et collectivement

Suivi après • Certificat de stage

• Évaluation de satisfaction à chaud remplie par l'apprenant

formation : • Bilan de formation rempli par le formateur

 • Hotline gratuite, illimitée dans le temps (hors programmation et conseil) via notre site web www.groupe-si2a.com

• Un ouvrage de référence (remis en formation)

Détail des objectifs

Cocher les OBJECTIFS

	définis lors du tour de table	traités durant la formation
Comprendre la syntaxe du langage ActionScript	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Savoir où placer parenthèses, accolades, points et point-virgule	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Placer correctement ses actions (images, boutons, événements et écouteurs)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Déclarer une variable et son type	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Afficher le contenu d'une variable dans un champ de texte dynamique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Effectuer des calculs simples	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les structures de contrôles et les boucles.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les actions utiles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser :		
Geturl	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Width	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LoadMovie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HitTest, la détection de collisions.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des menus déroulants	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Améliorer ses animations	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réaliser une animation de pré chargement.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charger dynamiquement images, animations swf, variables depuis un fichier texte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer et préparer une animation avec différents niveaux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charger dynamiquement une image dans un clip d'animation et redimensionner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Accéder aux variables placées à différents niveaux pour mieux organiser l'animation Flash	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprendre la syntaxe du langage ActionScript	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Savoir où placer parenthèses, accolades, points et point-virgule	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Placer correctement ses actions (images, boutons, événements et écouteurs)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Déclarer une variable et son type	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Afficher le contenu d'une variable dans un champ de texte dynamique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Effectuer des calculs simples	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les structures de contrôles et les boucles.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

 Compléments :

