



Formation Flash CS6 - Animations HTML5 Canvas

124 leçons

Durée estimée : 06h04

Référence : BFEP-537

- Présentation de la formation par Arzhur Caouissin
- Les différentes techniques pour publier une animation
- Les différents types d'animation en HTML5 (CSS, Javascript, SVG et Canvas)
- Quand utiliser Canvas ?
- Créer un objet HTML5 Canvas en code
- Canvas et Flash
- Les formats de Flash Pro CS6
- Ecran d'accueil
- Fenêtres principales (document, scénario, propriétés, bibliothèque, actions)
- Organiser son espace de travail
- Taille du document
- Importer des médias
- Les symboles et la bibliothèque
- Les propriétés du symbole clip
- Les propriétés du symbole bouton
- Les propriétés du symbole graphique
- Le scénario
- Configurer et organiser un document Flash
- Organiser les fichiers pour la production
- Mettre à jour une animation modifiée et tester dans le navigateur
- Mettre en ligne
- Téléchargement des composants via Extension Manager
- Affichage de la fenêtre Toolkit for CreateJS
- Organiser le code HTML et Javascript selon CreateJS
- Structurer un document Photoshop à destination de Flash Pro
- Importer les calques bitmaps
- Importer les textes et les boutons
- Configurer le scénario de Flash selon les propriétés du document Photoshop
- Vérifier l'échelle et les noms d'occurrence des médias importés
- Optimiser les textes importés



Formation Flash CS6 - Animations HTML5 Canvas

124 leçons

Durée : 06h04

Référence : BFEP-537

- Importer des médias Illustrator dans Flash Pro
- Formes vectorielles simples et groupes
- Manipuler les formes vectorielles
- Formes primitives
- Dessiner à l'aide de l'outil Plume et du pot de peinture
- Conventions de nommage des occurrences pour Toolkit for CreateJS
- Introduction aux interpolations classique
- Réaliser une interpolation classique
- Animer différentes propriétés de symboles
- Exporter l'interpolation classique en HTML5
- Gérer la fin de l'animation et les boucles
- Créer une accélération / décélération
- Appliquer une accélération à une interpolation classique (Bézier)
- Créer un effet de rebond
- Adapter l'accélération pour un export HTML5
- Définir les images-clés
- Créer une interpolation de forme
- Utiliser des repères de forme
- Convertir l'interpolation en masque animé
- Introduction aux interpolations de forme
- Exporter l'animation en HTML5
- Présentation des outils 3D de Flash Pro
- Translation 3D
- Rotation 3D
- Créer une interpolation en 3D
- Appliquer une accélération manuelle à l'aide des courbes
- Appliquer des accélérations prédéfinies
- Exporter l'animation en HTML5
- Identifier une action codée en Javascript
- Insérer une action Javascript dans la page HTML5



Formation Flash CS6 - Animations HTML5 Canvas

124 leçons

Durée : 06h04

Référence : BFEP-537

- Ajouter des commandes Javascript dans Flash Pro
- Vérifier l'encodage des caractères
- Créer une librairie Javascript à l'aide des fragments de code
- Ajouter des actions de bouton et de symboles
- Organiser le document à l'aide d'étiquettes
- Placer des actions de navigation Javascript
- Contrôler la position
- Contrôler la rotation
- Contrôler l'échelle
- Contrôler l'opacité
- Instancier une classe d'animation
- Gérer plusieurs propriétés
- Appeler une fonction à la fin de l'animation
- Introduction aux bannières
- Réaliser une animation de bannière avancée
- Créer un lien sur la bannière (bouton transparent)
- Ajouter un lien transparent en Javascript
- Interactivité de bouton en ActionScript 3
- Organiser le scénario pour une bannière
- Réaliser un Gif animé simplifié pour les navigateurs anciens(par défaut)
- Réaliser une bannière en Canvas
- Organiser les médias pour l'intégration HTML
- Organiser l'affichage selon la compatibilité du navigateur
- Personnaliser l'intégration dans DreamWeaver
- Introduction au redimensionnement d'un objet Canvas.
- Actions de redimensionnement d'un objet Canvas
- Ajouter les actions de Zoom sur l'objet canvas avec un bouton interrupteur
- Introduction au glisser déposer
- Mécanique du glisser-déposer
- Organisation d'un jeu de puzzle



Formation Flash CS6 - Animations HTML5 Canvas

124 leçons

Durée : 06h04

Référence : BFEP-537

- Gérer le déplacement des pièces de puzzle
- Gérer le magnétisme des pièces de puzzle
- Introduction à une animation parallaxe
- Organisation de l'espace de travail pour une animation parallaxe
- Gérer un panoramique multiplan qui réagit au passage du pointeur
- Obtenir un effet de panoramique axial ou circulaire
- Gestion des textes dynamiques pour un export Canvas
- Ciblage des textes dynamiques
- Formatage dynamique du texte (Police, Taille, Alignement, etc.)
- Afficher un champ de texte dynamique pour le chargement
- Détecter la progression du chargement et afficher le chargement en cours
- Détecter la fin du chargement et effacer le texte
- Introduction à la gestion audio via canvas
- Echantillonner le son pour le Web (mp3, Ogg)
- Organiser le scénario pour activer les classes audio
- Organisation du scénario pour l'interactivité
- Adapter le code pour une lecture du son compatible multi-navigateurs
- Introduction à l'interactivité audio via CreateJS
- Neutraliser la lecture automatique du son
- Placer des actions sur les boutons (Lire, Arrêter, Pause, Reprendre)
- Les formats vidéo pour le Web (h264, ogv, vp8)
- Convertir la vidéo à l'aide d'un utilitaire gratuit
- Adapter l'affichage selon la compatibilité des navigateurs
- Gérer l'affichage de la vidéo à l'aide de la balise video
- Gérer l'affichage de la vidéo à l'aide de la balise canvas
- Gérer l'affichage de la vidéo à l'aide d'un fichier SWF
- Préparer une animation Canvas pour Apple iOS et Android
- Corriger l'affichage du document à l'aide d'une feuille de styles CSS
- Les images
- Le code Javascript



Formation Flash CS6 - Animations HTML5 Canvas

124 leçons

Durée : 06h04

Référence : BFEP-537

- La bibliothèque
- Librairies Canvas 3D
- Liens utiles
- Le mot de la fin d'Arzhur Caouissin