



Formation Flash CS6 - SWF et Mobile - Créez d'incroyables animations interactives

95 leçons

Durée estimée : 04h48

Référence : BFEP-538

- Présentation de la formation Flash CS6 - Export SWF pour tablettes et mobiles
- Présentation de la fenêtre de fragments de code
- Enregistrement de ses propres codes dans la fenêtre des fragments de code
- Exportation et importation des fragments de code sur un autre poste de travail
- Organiser les étapes du quizz dans le scénario
- Placer les contrôles de navigation
- Gérer les bonnes et mauvaises réponses à l'aide de variables et de conditions
- Introduction aux cartes géographiques interactives
- Organiser une console de navigation pour carte géographique
- Simplifier l'interactivité des boutons à l'aide de la propriété target
- Gérer les transitions animées et 3D à l'aide des classes d'animation GreenSock
- Gérer les accélérations et les incréments de valeurs
- Animer simultanément plusieurs propriétés pour restaurer l'affichage
- Introduction à l'empilement de symboles
- Organiser une interface composée de boutons animés de type zoom
- Forcer le passage en premier plan du bouton survolé
- Introduction aux chargeurs
- Organiser les fichiers d'un site composé de plusieurs SWF
- Organiser le FLA de la page d'accueil, son menu, sa jauge
- Placer les contrôles des boutons du menu et activer le chargement des SWF
- Gérer la suppression d'un fichier SWF et stopper les actions en cours
- Contrôler la progression de la jauge par le code et simuler le chargement
- Présentation d'une galerie de jauges graphiques et personnalisées
- Introduction Galerie de photos externalisées avec transitions animées
- Organisation des fichiers externes et du FLA d'import à l'aide du composant UILoader
- Chargement dynamique des images dans une galerie animée
- Ajout de légendes dans un tableau Array
- Gestion de navigation linéaire par incrémentation avec i++
- Gestion de navigation non linéaire par clic sur chaque bouton de photo
- Introduction aux animations 3D et parallaxes



Formation Flash CS6 - SWF et Mobile - Créez d'incroyables animations interactives

95 leçons

Durée : 04h48

Référence : BFEP-538

- Modélisation du mur d'images en 3D dans le scénario
- Animer en 3D avec la position du pointeur
- Amortir l'animation avec un effet d'inertie sur le pointeur
- Ajout d'interactivité 3D
- Introduction au déplacement d'objet
- Organisation d'une fenêtre de navigation par déplacement
- Gestion du déplacement à l'aide de la méthode startDrag
- Définition de contraintes de déplacement
- Synchronisation du déplacement du curseur et de l'arrière-plan à l'aide d'un ENTER_FRAM
- Optimisation et interruption du calcul à l'aide d'un Timer
- Ajout d'une poignée de déplacement à une fenêtre flottante
- Détection de collision et affichage en mode réduit de la fenêtre lorsqu'elle est rangé
- Introduction à la navigation au clavier
- Organisation spatiale d'un document 3D pour une navigation au clavier
- Gestion des commandes de clavier (flèches haut, bas, gauche et droite)
- Navigation dans l'espace 3D à l'aide de commandes clavier combinées (shift, alt, ctrl)
- Gestion du focus clavier
- Introduction à la gestion vidéo dans Flash et en HTML5
- Les codecs vidéo VP6 et H264 et les formats vidéo FLV et F4V
- Placer la vidéo à l'aide d'un composant FLVPlayback
- Organiser un lecteur vidéo personnalisé à l'aide de symboles
- Contrôler la lecture de la vidéo à l'aide de commandes ActionScript
- Introduction aux points de repère
- Organiser les points de repère dans le code
- Synchroniser des actions à l'aide des points de repère
- Modifier le sous-titre à l'aide de points de repère
- Introduction au sous-titrage vidéo en XML
- Création du fichier XML contenant les sous-titres et les timecodes
- Utilisation du composant de sous-titres XML
- Personnaliser la mise en forme des caractères à l'aide d'un texte dynamique



Formation Flash CS6 - SWF et Mobile - Créez d'incroyables animations interactives

95 leçons

Durée : 04h48

Référence : BFEP-538

- Création d'un bouton interrupteur
- Basculer en mode plein écran
- Activer l'autorisation du mode plein écran
- Introduction aux interfaces dynamiques
- Organisation du document FLA pour un affichage dynamique à partir de symboles exportés p
- Organisation d'un document XML
- Gestion de l'importation et du stockage des données XML
- Affichage dynamique des symboles de la bibliothèque en fonction du nombre d'entrées du X
- Distribution des données du XML dans les objets dynamiques
- Rendre les données disponibles hors fonction, à l'aide de tableaux
- Ajout d'interactivité sur les objets dynamiques
- Obtention des certificats pour iOS
- Création d'un compte Google développeur
- Création et configuration de document pour iOS et Android
- Gestion des certificats ANDROID
- Gestion des certificats IOS
- Gestion des vignettes
- Publication Air pour Android en APK
- Publication Air pour iOS en IPA
- Tester dans le nouveau simulateur iOS et Android de Flash Pro CS6
- Introduction à l'accéléromètre
- Gérer l'accéléromètre dans le scénario de Flash Pro
- Introduction à la géolocalisation
- Gérer la géolocalisation dans le scénario de Flash Pro
- Introduction au multi-point de déplacement
- Gérer le déplacement multi-point dans le scénario de Flash Pro
- Introduction au multi-point zoom
- Gérer le zoom multi-point dans le scénario de Flash Pro
- Introduction au multi-point de rotation
- Gérer les rotations multi-points dans le scénario de Flash Pro



Formation Flash CS6 - SWF et Mobile - Créez d'incroyables animations interactives

95 leçons

Durée : 04h48

Référence : BFEP-538

- Le mode de mise en cache bitmap
- La classe bitmapdata
- Les spritesheets
- Rappel des avancées et des limites de SWF
- Rappel des avancées et des limites de Air