

# Sommaire

## 1. Introduction

- Historique de Flash
- Rôle de Macromedia dans le développement
- Évolution vers Adobe Flash

## 2. Présentation de l'interface Flash MX

- Espace de travail
- Barre d'outils
- Scène, Timeline, et Bibliothèque

## 3. Principes de base de l'animation

- Images clés (keyframes) et interpolation
- Animation image par image
- Animation par interpolation de mouvement et de forme

## 4. Symboles et instances

- Types de symboles : graphique, bouton, clip
- Création et réutilisation d'objets
- Hiérarchies et emboîtements

## 5. ActionScript 2.0 – Programmation interactive

- Syntaxe de base
- Événements (onClick, onRollOver...)
- Contrôle de clips et navigation entre scènes

## 6. Gestion des éléments multimédias

- Importation d'images, sons, vidéos
- Intégration et compression de médias
- Gestion des calques

## 7. Création d'un projet Flash complet

- Définition du scénario
- Étapes de production
- Test et débogage

## 8. Publication et export

- Formats de sortie (SWF, HTML)
- Paramètres d'exportation
- Intégration dans une page web

## 9. Limites et fin de vie de Flash

- Problèmes de sécurité
- Incompatibilités mobiles
- Fin du support par Adobe (2020)

## 10. Alternatives modernes

- HTML5, CSS3, JavaScript
- Outils de remplacement (Adobe Animate, Construct, etc.)

## 11. Annexes

- Raccourcis clavier utiles

- Glossaire des termes Flash
- Ressources d'apprentissage (tutoriels, forums, manuels)