

FORMATIONS 6Config / Altameos Multimédia

15/07/2010



1- Formation Initiation HTML / CSS / XML

Durée du module : 21 heures (3 jours)

Public :

Toutes personnes désirant créer un site web statique en HTML/XHTML et CSS sans utiliser un éditeur WYSIWIG tel que Dreamweaver

Pré requis:

Aucun

Objectifs :

- Créer un site en CSS pour une maintenance facilitée
- Découvrir les standards du Web
- S'initier aux bases de la conception d'une feuille de style
- Jongler avec les propriétés usuelles CSS
- Se familiariser avec le positionnement CSS

Programme:

Le matériel et les logiciels

- Ressources nécessaires
- Quel éditeur choisir ?

Éditeur HTML (Freeware)

- Weaverslave
- Notepad ++

Éditeur CSS (Freeware)

- Top Style lite

Structure de base d'un document HTML

- La balise HTML
- La balise HEAD
- La balise BODY

Les meta informations / la balise HEAD

- DOCTYPE
- Les balises TITLE, META, KEYWORD, DESCRIPTION, REFRESH ...
- Quelles sont les balises utiles pour le référencement de votre site web ?

Mettre en forme du texte

- Le formatage du texte
- Les entêtes
- La police, taille, couleur, gras, italique, souligné, centré
- Les listes ordonnées, les listes à puce
- Les espaces insécables, les sauts de ligne ...
- Les paragraphes

Ma première page web

- Utiliser des tableaux ou des calques
- Que choisir ?

Les tableaux (TABLE)

- Insertions de tableaux
- Insertion de lignes et colonnes
- Fusionner, fractionner des lignes et colonnes
- Les principaux attributs
- Développer votre site avec des tableaux

Les calques (DIV)

- Insérer la balise DIV
- Positionner la balise DIV
- Mettre en forme la balise DIV
- Développer un site en utilisant la balise DIV

Les liens hypertexte

- Création de lien hypertexte sur du texte
- Vers un fichier local, vers une page web, vers un serveur ftp
- Création de lien vers messagerie (mailto)
- Création de lien hypertexte sur des images
- Les principaux attributs

Les images

- Insertion d'images
- Les formats d'images du web
- Les contraintes liées aux images
- Les images de fond
- Les principaux attributs

Les médias

- Insertion de flash

Mise en forme avec les feuilles de styles CSS

- Créer une feuille de style CSS
- Attacher une feuille de style à un document
- Créer des règles (Classe, balise)
- Appliquer les styles aux éléments

Les modèles (Templates)

- Créer un modèle
- Créer une région répétée
- Créer une page basée sur un modèle

Les cadres (Obsolète)

- Insertion de cadres
- Gestion de frames
- Les problèmes liés aux frames

Les formulaires

- La balise form
- Champ de texte
- Zone de texte
- Liste déroulante
- Case à cocher
- Boutons radio
- Bouton envoyer, rétablir

Valider votre code source

- Valider votre code XHTML
- Valider vos feuilles de style CSS

Annexes

- Les caractères spéciaux
- Les couleurs du web

2- Formation initiation Internet

Durée du module : 7 heures (1 jour)

Public: tout public

Pré-requis :

Savoir utiliser un ordinateur

Objectif :

Apprendre les principes de base des logiciels de navigation, des logiciels de messagerie et des outils de recherche.

Moyens pédagogiques :

Présentation sur vidéo projecteur, PC et connexion internet fournis, fascicules synthétiques du cours fournis.

Suivi pédagogique :

Feuille de présence, évaluation à la fin de la formation et une évaluation 3 semaines après la formation, enquête de satisfaction à la fin de la formation.

Programme:

Utiliser un navigateur web

- Présentation d'Internet
- Logiciel utilisés
- Configurations matérielles
- Présentation des logiciels de navigation
- Comment surfer sur Internet
- Mémoriser et classer des adresses
- Consulter plusieurs sites à la fois

Utiliser un logiciel de messagerie

- Présentation des logiciels de messagerie
- Utilisation des logiciels de messagerie
- Créer, personnaliser et envoyer un message
- Gérer le courrier envoyé et reçu
- Organisation de son carnet d'adresses

Rechercher des informations sur internet

- Les outils de recherche
- Annuaires et moteurs de recherche
- Base naturelle et annonces publicitaires
- Les méthodes de recherche
- Choisir son outil

3- Formation Conception & Gestion de projets Internet

Durée du module : 21 heures (3 jours)

Pré requis :

Objectifs

- Situer l'importance des projets web
- Maîtriser les outils nécessaires à un e-projet.
- Appréhender les facteurs clés de succès
- Doter les participants de méthodes concrètes et d'outils pertinents

Programme

Les spécificités d'un e-projet

- Les caractéristiques d'un projet web
- Un projet différent des autres ?
- Les besoins d'un e-projet

Le besoin

- L'expression de besoin,
- la réponse à l'expression de besoin.

- Cahier des charges web
- Wireframe & Storyboard
- Cahier des rubriques
- Arborescence
- Le plan de management de projet. Contrôle qualité.

La réalisation

- Conception graphique
- Ergonomie
- Développement & technologies
- Intégration
- Recettage et validation.

Le chef de projet

- Planning
- Plan de charge
- Contrôle budgétaire

Les aspects contractuels

- Mise à jour et suivi

4- Formation Initiation PHP/MySQL

Durée du module :

Public :

Tout public, webmasters.

Pré-requis:

Savoir utiliser un ordinateur et avoir des connaissances de base en HTML

Objectif:

Créer des sites dynamiques avec PHP et la base de données MySQL

Moyens pédagogiques:

Présentation sur vidéo projecteur, PC et connexion internet fournis, fascicules synthétiques du cours fournis

Suivi pédagogique:

Feuille de présence, évaluation à la fin de la formation et une évaluation 3 semaines après la formation, enquête de satisfaction à la fin de la formation

Programme

Introduction au PHP

- Définition et fonctionnement du PHP
- Installation (application apache, MySQL, PHP)

Bases de programmation en PHP

- Insérer du PHP dans du code HTML
- Fonctions d'affichage
- Variables et opérateurs
- Opérateurs d'affectation
- Les fonctions PHP

Les instructions de contrôle

- Les conditions simples
- Les conditions multiples
- Opérateurs de comparaison
- Les boucles

Les formulaires

- Création de formulaires HTML
- Récupération des données
- Méthodes GET et POST
- Sécuriser la transmission de données

Les tableaux

- A propos des tableaux
- Tableaux associatifs
- Tableaux multidimensionnels
- Fonctions utiles

Sessions et cookies

- Créer et modifier un cookie
- Utiliser et sécuriser les sessions
- Créer un espace sécurisé

Gestion des fichiers

- A propos des fichiers
- Lecture d'un fichier
- Ecrire dans un fichier
- Créer un fichier

Gestion des bases de données MYSQL

- Initiation à PHPMyAdmin
- Principales commandes et requêtes SQL
- Se connecter à une base de données
- Récupérer des données
- Modifier des données
- Insérer des données

5- Formation Initiation Photoshop

Durée du module: 3 jours (21 heures)

Pré requis:

Une connaissance de base de l'environnement Windows est nécessaire

Public:

Toutes personnes désirant utiliser Photoshop dans une orientation web

Objectifs:

Etre en mesure de retoucher ses images, les assembler et les optimiser, créer des bannières et boutons pour le web

Programme:

L'image numérique

- L'image bitmap
- L'image vectorielle
- Les types d'images
- Résolution d'une image

L'espace de travail de Photoshop

- L'utilisation des palettes
- La boîte à outils
- Barre d'options - Règle, repère et grille
- Fenêtres d'images
- Barre d'état

Les documents

- Création d'un nouveau document
- Ouverture d'un document
- L'explorateur de fichiers Bridge
- Enregistrement d'un document dans un format spécifique
- Enregistrement d'un document pour le Web
- L'Historique

- Création d'instantanés de l'image
- L'impression

Les couleurs

- Sélection d'une couleur
- L'outil Pipette
- Le sélecteur de couleurs prédéfinies
- La palette Nuancier
- Conversions de mode de couleur

Le dessin

- Le crayon, le pinceau, l'aérographe
- Formes géométriques ou prédéfinies
- Suppression d'une zone de l'image
- Le pot de peinture
- L'outil dégradé
- Création d'un dégradé personnalisé
- Les contours
- Les motifs et textures
- Les techniques de transformation

Photoshop et les retouches

- L'outil goutte d'eau
- L'outil netteté
- L'outil Doigt
- L'outil densité
- L'outil tampon

Le texte

- Insertion de texte
- Définition d'un type de texte
- Texte curviligne

Techniques de détourage

- La baguette magique
- Détourage en mode masque
- La plume

Les effets de style

- Application d'un effet de style à un calque
- Gestion des effets de style

- Copier les effets de style

Les sélections

- Les Formes de sélection
- La Baguette magique
- L'outil déplacement
- Le lasso
- Le recadrage

Les calques dans Photoshop

- Création de calques
- Gestion des calques
- Conversion d'un calque d'arrière-plan
- Contour de calque
- Liaison de calques
- Fusion de calques
- Protéger un calque

Les corrections

- Contraste, luminosité d'une image
- Niveau automatique des niveaux
- Niveau automatique des contrastes
- Niveau automatique des couleurs

Les fonctions web

- Quelques règles à connaître
- L'outil tranche
- Exporter pour le web

6- Formation Perfectionnement Photoshop

Durée du module : 3 jours (21 heures)

Pré requis:

Une connaissance de base de Photoshop est nécessaire pour ce module

Public:

Toutes personnes désirant utiliser les fonctions avancées de Photoshop

Objectifs:

Gagner en productivité sur l'utilisation de Photoshop

Programme :

Les modes colorimétriques

- Mode bitmap (noir ou blanc)
- Mode Niveaux de gris
- Mode RVB
- Mode CMJN
- Autre mode

Les sélections

- Travail avec les tranches
- Sélection par plage de couleurs
- Mémoriser une sélection

Les calques

- Les groupes de calque
- Calque de réglage
- Calque de remplissage
- Les modes de fusion

Le dessin

- Création de motifs et textures personnalisés

Le texte

- Conversion d'un texte en image

Les différentes techniques de détourage

- L'outil plage de couleur
- Filtre extraire

Les filtres

- Mise en place d'un filtre
- Les différents filtres
- Réglage des filtres

Les retouches

- Remplacement de couleur dans une image
- Saturation et désaturation d'une image
- Reproduction d'un état précédent d'une image

Les corrections

- Réglage du niveau ou de la courbe d'une image
- Correction de l'exposition d'une image
- Balance des couleurs
- Teinte / Saturation
- Correspondance des couleurs
- Remplacement de couleurs
- Courbe de transfert en dégradé

Les couches

- Définition d'une couche
- Utilisation de couche Alpha
- Modifier une couche
- Couches en ton direct

Optimisation du travail dans Photoshop

- Les outils prédéfinis
- Les scripts avec Photoshop
- Photoshop et le Web
- Collection d'images
- Traitement par lots
- Gestion des profils ICC
- Exportation des tracés vers Illustrator

- Outil tranche
- Enregistrer pour le web

7- Formation Initiation Illustrator

Durée du module: 3 jours (21 heures)

Pré requis:

La maîtrise de l'environnement Windows ou Mac est nécessaire pour ce module

Public:

Toute personne désirant découvrir le dessin vectoriel

Objectifs:

Maîtriser le dessin vectoriel avec Illustrator

Programme:

Présentation du logiciel

- Le dessin bitmap et vectoriel
- La boîte à outils et les autres palettes
- Menu général et menu contextuel

Les tracés, textes, graphes

- Principes d'utilisation des différents outils
- L'outil « plume »
- Les courbes de Béziérs, points d'ancrage, lignes de fuite, tracés
- Raccord d'objets
- Les repères et grilles d'alignement
- La typographie
- Le texte et les formes
- Outils de transformation, agrandissement, rotation, anamorphose...
- Les graphes dans Illustrator
- Utilisation d'une tablette graphique

La couleur, enregistrement et impression

- La gestion des couleurs et les différentes palettes (RVB, CYK...)
- Les dégradés de couleur
- La transparence

- L'enregistrement des documents et leur exportation aux différents formats (ecv, pdf etc...)
- L'impression

Fonctions avancées

- Les dégradés de forme
- Les motifs
- La fonction masques
- La fonction d'emporte-pièce
- Les fonctions booléennes
- La fonction de déformation progressive
- L'importation et la gestion des images Bitmap
- Les filtres
- Les couches
- La vectorisation automatique (logiciel Streamline) Outils supplémentaires

Illustrator et internet

- Les liens Internet
- Les images map
- Les formats d'images

8- Formation Perfectionnement Illustrator

❑ **Durée du module:** 2 jours (14 heures)

❑ **Pré requis:**

Une connaissance de base d'Illustrator est nécessaire dans ce module

❑ **Public:**

Toute personne souhaitant conforter ses connaissances sur Illustrator, découvrir les fonctions avancées du logiciel

❑ **Objectifs:**

Gagner en productivité lors de la création de vos dessins vectoriels

❑ **Programme:**

Préambules

- Concepts de création d'illustrations vectorielles
- Description détaillée de la palette "Paint Style".
- Création et utilisation de fonds dégradés
- Création et utilisation de couleurs "Custom"

Illustrator et l'impression papier

- Résolution d'image à l'impression
- Output résolution
- Flatness
- Prévoir le résultat à l'impression
- Gérer les contraintes des imprimantes
- Travail avec des images importées

Filtres

- Filtres de création d'objet ("create")
- Filtres de correction d'objet ("pathfinder")

Concepts avancés

- Technique manuelle de "Trapping"
- Technique manuelle de "Choke"
- Technique manuelle de "Spread"
- Filtre automatisé de Trapping

- Utilisation du logiciel de séparation des couleurs Separator
- Trucs, astuces et raccourcis

9- Formation Dreamweaver de A à Z

❑ **Durée du module:** 5 jours (35 heures)

❑ **Pré requis:**

Une connaissance de l'environnement Windows et du monde de l'internet est nécessaire

❑ **Public:**

Toutes personnes souhaitant créer son site internet ou souhaitant approfondir ses connaissances sur Dreamweaver, découvrir des trucs et astuces

❑ **Objectifs:**

Être en mesure de réaliser un site web statique ou dynamique et le mettre à jour avec Dreamweaver, en utilisant toutes les fonctions avancées du logiciel en un minimum de temps

❑ **Programme:**

Introduction

- Les bases du HTML / XHTML
- Les principes de la conception de site web
- Les différentes approches de développement

Se familiariser avec l'interface de Dreamweaver

- La gestion de projets avec Dreamweaver
- Configuration de sites web
- Les différents panneaux de travail
- Les différents menus et options

Création de contenu texte

- Le texte, les polices, le formatage
- Les paragraphes
- Les entêtes
- Les puces, les listes numérotées
- Les sauts de ligne, les espaces insécables, les caractères spéciaux

Insertion d'images

- Généralités et utilisation
- Placement des images dans une page web
- Les images de fond

- Les images survolées
- Créer des zones réactives sur une image
- Trucage à l'aide d'images

Les hyperliens

- sur le texte
- sur les images
- les attributs

Insertion de médias Flash

- Animation réalisée avec Adobe Flash
- Boutons Flash
- Texte Flash
- Vidéo Flash
- Les inconvénients pour le référencement

Mise en page à l'aide des tableaux

- Création de pages simples en tableaux
- Création de pages complexes avec des tableaux
- Gestion de page web avec des tableaux

Mise en page à l'aide de calques

- la balise DIV
- Tracer la balise DIV
- Création de pages web avec la balise div et des css

Mise en forme à l'aide de CSS

- Générez un style CSS automatiquement
- Utilisation de styles CSS à l'intérieur d'un document
- La feuille de style
- Créer, modifier, supprimer une règle de CSS
- Les types de sélecteur : Classe, balise, avancé

Les cadres (Obsolète)

- Gestion des frames
- Les problèmes liés au frame pour le référencement

Les modèles

- Création d'un modèle
- Les zones modifiables
- Créer une page basée sur un modèle
- Les problèmes liés à l'utilisation des modèles

Les librairies

- Création, modification d'objet
- Insertion d'objet dans une page

Les formulaires (HTML / PHP)

- La balise de formulaire
- Les champs de texte
- Les zones de texte
- Les cases à cocher
- Les boutons radios
- Les groupes de boutons radio
- Les listes déroulantes
- Les boutons
- Créer un formulaire d'envoi
- Récupérer les données dans ma messagerie (Utilisation de PHP)
- Utiliser des règles de validation Spry

Les éléments PA

- Les éléments à positionnement absolue
- Le panneau, gestion

Les comportements

- Création de comportement JavaScripts
- Utilisation du scénario

Spry (Les menus)

- Avantage des menus Spry
- Barre de menu
- Panneaux à onglet
- Menu accordéon
- Menu réductible
- Infos bulle (Dreamweaver CS4)
- Mise en forme à l'aide de style CSS

Les bases de données

- Mise en place d'un serveur de test avec EasyPHP
- Paramétrage dans Dreamweaver
- Connecter une base de données Mysql
- Créer des liaisons
- Les comportements de serveur
- Créer un formulaire d'ajout d'enregistrement
- Créer un formulaire de modification d'enregistrement
- Afficher les enregistrements
- Pagination du jeu d'enregistrement
- Les régions répétées
- Authentifier un utilisateur

La balise HEAD

- Les balises Meta
- Les tags utiles pour le référencement
- Les feuilles de style CSS
- Les scripts

Transférer vos données sur votre serveur ftp

- Paramétrage dans Dreamweaver
- Transfert de données par FTP via Dreamweaver
- Utilisation de Filezilla pour le transfert ftp

Les outils de Dreamweaver

- Vérifier l'orthographe
- Valider votre code
- Vérifier vos liens

Trucs et astuces sur Dreamweaver

- Des années d'expériences sur Dreamweaver
- Gagnez du temps

Quelques notions sur le référencement

- Pourquoi référencer mon site ?
- Optimiser votre code source
- Valider votre code source
- Ajouter votre site dans moteurs de recherche et annuaires
- Le ROI

10- Formation Fireworks pour vos projets

Durée du module: 1 jour (7 heures)

Pré requis:

La connaissance de l'environnement Windows ou Mac est indispensable

Public:

Toute personne ayant à traiter et optimiser des images pour le web sans utiliser Photoshop

Objectifs:

Etre en mesure de créer des images simples, découper et optimiser celles-ci et les intégrer dans un site web.

Programme:

L'interface graphique de Fireworks

- L'image numérique
- Pourquoi compresser mes images
- Les différents formats
- Quel format choisir

Les outils

- Les outils
- Les calques
- Les filtres
- Retouche et correction

Les exportations

- Les différents modes de compression
- Le format Gif, Png et jpeg
- Réduire le nombre des couleurs
- Exportation en Gif, Jpeg

L'interactivité avec le web

- Découpage d'images
- Création d'images survolées

- Création d'images map
- Création de Gifs animés

11- Formation initiation Flash

Durée du module: 2 jours (2x7 heures)

Pré requis:

La maîtrise de l'environnement Windows et l'utilisation des outils internet (Navigateurs) est souhaitée

Public :

Tout utilisateur souhaitant découvrir les techniques et les principes de l'animation avec Flash

Objectifs :

Être capable de créer, modifier des animations en Flash et les insérer dans un site web

Programme:

L'environnement de Flash

- Présentation globale
- Les barres d'outils, les menus
- Les panneaux
- L'affichage, et les modes d'accrochages
- Paramétrer son espace de travail
- Créer et gérer différents profils

Le dessin et le texte

Les outils

- Ligne
- Rectangle, ovale, primitive, polygone, étoile
- Le crayon, le pinceau
- La plume

Modification des objets

- Outils de sélection et sous sélection
- Modifier le remplissage
- Modifier le contour
- Outils de transformation libre
- Le panneau Transformer
- Outils Transformation de dégradé
- Aligner et répartir ses objets

Le texte

- Insertion
- Formatage
- Modification
- Lien hypertexte

Les calques

- Principe des calques, a quoi servent-ils ?
- Ajouter, supprimer
- Masquer, verrouiller
- L'ordre des calques
- Les options de calque
- Organiser et créer des dossiers

Les symboles

- Les différents types de symboles clip, graphique, bouton
- La bibliothèque
- Modifier un symbole
- Convertir un symbole
- Insérer un symbole dans un autre
- Utilisation des filtres
- Les occurrences

Les modèles

- Enregistrer comme modèle
- Modifier un modèle
- Créer une nouvelle animation à partir d'un modèle

Le scénario

- Principe de base
- Les images
- Les images clés, les images clés vides
- Gestion des images clés, Insérer, supprimer, déplacer

Animation avec Flash

- L'animation image par image
- L'interpolation de mouvement
- Copier et coller le mouvement
- L'interpolation de forme
- Les effets du scénario
- Utilisation des guides de mouvement

- Utilisation des masques
- Le mode pelure d'oignon

Les séquences

- Ajouter une séquence
- Gestion des différentes séquences

Le son

- Les différents formats
- Importer un son
- Traiter le son

La vidéo

- Flash Vidéo Encoder
- Convertir une vidéo
- Importer une vidéo dans Flash
- Les différents formats

Contrôle de l'animation

- Les propriétés de l'animation
- L'association d'une animation à un clic
- Les boutons

Les comportements, ActionScript

- Ajouter un comportement à un symbole
- Modifier un comportement
- Supprimer un comportement
- Visualiser le code ActionScript
- Modifier le code ActionScript

Exportation

- Exporter l'image
- Exporter l'animation
- Les paramètres de publication
- Insérer une animation dans Dreamweaver

12- Formation perfectionnement Flash

Durée du module: 2 jours (2x7 heures)

Type de public visé:

Designers, infographistes et utilisateurs multimédia.

Pré-requis:

Savoir utiliser un ordinateur, connaître l'environnement Windows.

Objectif:

Réaliser ou modifier des animations de base avec le logiciel Adobe Flash.

Moyens pédagogiques:

Présentation sur vidéo projecteur, PC et connexion internet fournis, fascicules synthétiques du cours fournis.

Suivi pédagogique:

Feuille de présence, évaluation à la fin de la formation et une évaluation 3 semaines après la formation, enquête de satisfaction à la fin de la formation.

Programme:

Rappels des principes de bases

- Les symboles et occurrences
- Les différentes interpolations
- L'exportation

Dessin et image

- Les formats d'image
- Importer des images vectorielles ou bitmap
- Vectorisation d'images
- Techniques avancées de dessin

Les calques

- Créer des calques de guide
- Associer des calques à un calque de guide
- Créer des calques de masque

- Associer des calques à un calque de masque

L'éditeur de mouvement

- Mouvements de base
- Transformation, effets de couleur, filtres
- Utilisation des courbes
- L'accélération
- Appliquer une accélération à une propriété

Techniques avancées

- Utiliser plusieurs scènes
- Importer une animation SWF dans une autre animation

Rappels sur l'actionscript

- Les actions de bases (GoTo, Stop,...)
- Le modèle événementiel
- Appliquer une action à un bouton
- Création de boutons animés

L'actionscript

- Langage et API
- Instructions de contrôle
- Utilisation des symboles pour l'Actionscript
- Pré charger une animation
- Notions sur les classes
- Utilisation des classes
- Le mouvement par l'Actionscript

Le son

- Contrôler la lecture du son
- Contrôler le volume sonore

La vidéo

- Les formats d'importation
- Encoder la vidéo pour Flash avec MediaEncoder
- Importer une vidéo dans un clip
- Charger de la vidéo externe
- Contrôler la vidéo par l'Actionscript

Interactivités

- Accéder à une URL
- Les composants Flash

Publication et exportation

- Créer un projecteur
- Exporter l'animation pour la TV
- La publication pour le web : notions avancées

13- Initiation Actionsript

Durée du module: 3 jours (3x7 heures)

Type de public visé:

Toute personne connaissant Flash souhaitant concevoir des applications Flash puissantes et en optimiser le fonctionnement via du code Actionsript.

Pré-requis:

La connaissance du logiciel Flash est indispensable.

Objectif:

Découvrir les fondamentaux du langage de programmation ActionScript 2 intégré à Flash, afin de piloter des animations et effets multimédia pour Internet ou pour traiter de l'information.

Moyens pédagogiques:

Présentation sur vidéo projecteur, PC et connexion internet fournis, fascicules synthétiques du cours fournis.

Suivi pédagogique:

Feuille de présence, évaluation à la fin de la formation et une évaluation 3 semaines après la formation, enquête de satisfaction à la fin de la formation.

Programme:

Présentation de Flash ActionScript 2

- Les différents lecteurs Flash
- L'éditeur de code
- Le débogueur et la trace()
- Le mode normal et Expert
- Configuration de son environnement de travail avec les préférences
- Utilisation de l'aide Flash

Les bases du langage ActionScript 2

- Définition des variables, des constantes et de leurs portées
- Introduction à la programmation orientée objet (propriétés et méthodes)
- Les opérateurs logiques, arithmétiques et de comparaison
- Les structures itératives (boucles)
- Les structures conditionnelles (if, switch)

- Création de fonctions personnalisées

Gestion des évènements

- Création de listeners
- Evènements liés au clip
- Evènements liés aux boutons, clavier, souris
- Gestion d'un timer dans une animation

Les actions

- La navigation et le déplacement au sein d'une animation
- Interagir sur les propriétés d'un clip
- Création de menus
- Création de formulaires

Les moviesClips

- Lancement et pilotage de movieClips
- Chargement de movieClips externes
- Les moviesClips vides
- Transmission d'informations aux moviesClips

Le traitement des données

- Transmission de données avec la méthode POST ou GET
- Méthode sendAndLoad pour échanger des données avec PHP ou ASP
- Sauvegarde de données

Les effets Multimédia

- Gérer les sons (création d'un JukeBox)
- Conversion de vidéos au format FLV
- Pilotage et gestion de vidéos
- Divers effets graphiques (transitions, flous, etc...)

La formation sera agrémentée d'exercices concrets

14- Perfectionnement ActionScript

Durée du module: 3 jours (3x7 heures)

Type de public visé:

Tout développeur Flash ayant déjà de bonnes connaissances en ActionScript2 et souhaitant concevoir des applications multimédias.

Pré-requis:

Une bonne connaissance du logiciel Flash et de l'ActionScript2 est indispensable. La maîtrise d'un langage de programmation et d'une base de données tel que PHP/MySQL est vivement recommandé.

Objectif:

Optimiser le traitement de l'information via l'ActionScript 2, afin de concevoir et réaliser des animations Flash dynamiques échangeant avec des bases de données via le XML.

Moyens pédagogiques:

Présentation sur vidéo projecteur, PC et connexion internet fournis, fascicules synthétiques du cours fournis.

Suivi pédagogique:

Feuille de présence, évaluation à la fin de la formation et une évaluation 3 semaines après la formation, enquête de satisfaction à la fin de la formation.

Programme:

Les composants Flash

- Les alerts
- Les datagrids
- Les combobox
- Les loaders
- Les preloaders ou progressbars
- Les checkboxes
- Les accordeons

Flash et le XML

- Propriétés et nœuds XML

- Charger, lire et parcourir un document XML
- Traiter un document et mettre en forme un document XML

Echanges de données avec une base de données

- Etudes de cas avec PHP5/MySQL
- Récupération et stockage de données depuis un formulaire
- Envoi de mails avec Flash
- Gestion d'un caddy avec Flash (datagrid)

15- Perfectionnement PHP

Durée du module: 3 jours (3x7 heures)

Type de public visé:

Tout développeur ayant déjà de bonnes connaissances dans la programmation du PHP en mode procédural et qui souhaite optimiser ses développements à l'aide la programmation orientée.

Pré-requis:

De bonnes connaissances du langage PHP sont nécessaires pour aborder sereinement cette formation

Objectif:

Optimiser la programmation PHP à l'aide la programmation orientée objet via l'utilisation de classes natives ou personnalisées. Découvrir de nouvelles fonctionnalités avec PHP5.

Moyens pédagogiques:

Présentation sur vidéo projecteur, PC et connexion internet fournis, fascicules synthétiques du cours fournis.

Suivi pédagogique:

Feuille de présence, évaluation à la fin de la formation et une évaluation 3 semaines après la formation, enquête de satisfaction à la fin de la formation.

Programme:

Programmation Orientée Objet (POO)

- Classes, propriétés, méthodes
- Visibilité et protection.
- Constructeur, destructeur
- Appel implicite vs explicite
- Héritage et agrégation
- Règles de propagation
- Polymorphisme
- PEAR (Utilisation de composants utilitaires.)

Gestion des fichiers en PHP

- Ouvrir, créer un fichier et supprimer
- Lire/écrire dans un fichier
- Instructions d'appel et d'inclusion
- Upload de fichiers
- Download de fichiers

Les bases de données MySQL et autres

- Sécurité : formatage des entrées et requêtes paramétrées (attaque par injection).
- Gestion de l'authentification
- Principes et syntaxe du langage XML
- Utilisation de la classe DOM et de XPath
- Utilisation de drivers ODBC

Création de documents PDF via PHP

- Utilisation de la classe fpdf
- Opérations de base. Texte et mise en page.
- Opérations avancées. Images et tracés vectoriels.

Utilisation de la bibliothèque GD (Graphique Device)

- Génération de graphiques dynamiques
- Découverte de JpGraph

Gestion des mails avec PHP

- Envoi de mails (format texte ou html)
- Gestion des pièces jointes de type MIME
- Gestion des images

16- Perfectionnement HTML/CSS/XML / Initiation AJAX - javascript

Durée du module: 7 jours (7x7 heures)

Type de public visé:

Personne ayant déjà des base HTML/CSS/XML souhaitant se perfectionner dans ces domaine et créer un site en utilisant le maximum des techniques à notre disposition sur Internet

Pré-requis:

Connaissances logique et pré-requis HTML/CSS/XML

Objectif:

Savoir utiliser les techniques de montages HTML afin de créer des sites au plus proche des demandes actuelles.

Moyens pédagogiques:

Présentation sur vidéo projecteur, PC et connexion internet fournis, fascicules synthétiques du cours fournis.

Suivi pédagogique:

Feuille de présence, évaluation à la fin de la formation et une évaluation 3 semaines après la formation, enquête de satisfaction à la fin de la formation.

Programme:

HTML / CSS / XML

- Rappel des bases et des fondamentaux

AJAX / Javascript

- Bases de la programmation Javascript et des DOM

Techniques avancées de montage

- Bases pour découper et monter un site Internet

Notions Accessibilité

- Notions accessibilité afin de rendre vos sites accessibles à tous.