



Les éléments de base de Flash

- les techniques de sélection
- les outils de dessin
- le texte
- remodeler un objet
- l'outil plume
- importation d'images bitmap

Utilisation des calques

- calque
- masque de calque
- calque de guide

Les bibliothèques

Les symboles

- symbole graphique
- symbole clip
- symbole bouton

Les animations

- animation image par image
- animation par interpolation de mouvement
- animation par interpolation de formes

Les liens hypertextes

Incorporation de sons et vidéos

Exportation et optimisation
