

Chapitre 1	Les bases de Flash	13
1.1.	Présentation	14
1.2.	Les nouveautés	16
1.3.	Le contenu du livre	17
1.4.	L'interface	18
	Les menus principaux	20
	La barre de travail	20
	La scène	21
	Le scénario	22
	Le panneau Editeur de mouvement	22
	Les panneaux	23
	La boîte à outils	23
1.5.	L'organisation de son espace de travail	24
1.6.	Le partage de son écran	27
1.7.	L'affichage des fichiers	30
1.8.	Les raccourcis clavier	31
	Créer un raccourci clavier	31
	Supprimer un raccourci clavier	32
Chapitre 2	Préparer une animation	33
2.1.	Les différents plans	34
2.2.	Le storyboard	34
	Le storyboard dans Photoshop	35
	Le storyboard dans Flash	37
2.3.	Créer un nouveau document	38
2.4.	Créer un projet	39
2.5.	Définir la scène	44
2.6.	Le scénario	46
2.7.	Les calques	47
	Créer un calque	48
	Renommer un calque	48
	Verrouiller un calque	49
	Masquer un calque	50
	Créer un dossier	50
	Réorganiser les calques	51
	Les propriétés de calque	51
2.8.	Travailler avec Adobe Bridge	52
	Les panneaux	52
	L'affichage des fichiers	54

	Le mode Vérification	55
	L'importation d'un fichier	56
Chapitre 3	Créer un décor	57
3.1.	Le dessin d'objet	58
3.2.	L'outil Pinceau	58
3.3.	L'outil Crayon	60
	Les modes du crayon	61
3.4.	L'outil Ligne	62
3.5.	Les formes géométriques	64
	L'outil Primitive Rectangle	64
	L'outil Rectangle	65
	L'outil Ovale	67
	L'outil Primitive Ovale	68
	L'outil Polygone	69
3.6.	La sélection d'objets	70
	L'outil de sélection	70
	L'outil Sous-sélection	71
	L'outil Lasso	71
3.7.	Modifier les formes	72
	Modifier le comportement des outils	72
3.8.	L'outil Gomme	73
	Les formes de gomme	73
	Les modes de la gomme	74
	Le Robinet	74
	Le panneau Transformer	75
	L'outil Transformation libre	76
	Modifier les points d'ancrage	77
Chapitre 4	Animer les animaux	79
4.1.	Les références	80
4.2.	Travail avec les séquences	80
4.3.	L'importation d'un modèle Photoshop	82
4.4.	L'animation d'un quadrupède	84
	L'animation à base d'objets	84
	La trajectoire de mouvement	86
	L'éditeur de mouvement	87
4.5.	Le vol d'un insecte	89
	Importer un plan de travail Illustrator	89
	Le guide de mouvement	91

4.6.	Le panneau Présélections de mouvement	93
4.7.	L'ajout de son	95
	Les formats	96
	Importer un fichier audio	96
	Partager les sons	97
	Synchroniser les sons	98
	Compresser un fichier audio	99

Chapitre 5 Dessiner un personnage 101

5.1.	La table lumineuse	102
5.2.	L'outil Plume	103
	Tracer une courbe	103
	Tracer un segment	104
	Modifier les tracés	105
5.3.	Grouper un objet	106
5.4.	La conversion en symbole	106
5.5.	Créer une bibliothèque d'éléments	109
	Les options du panneau Bibliothèque	111
	Dupliquer un symbole	112
	Éditer un symbole	113
5.6.	La coloration	113
	La boîte à outils	113
	Le panneau Couleur	115
	L'outil Pot de peinture	116
	L'outil Encrier	117
	Modifier une couleur de remplissage	117
	Le panneau Nuanciers	118
	Réorganiser les symboles	119
5.7.	Constituer la bibliothèque du personnage	120

Chapitre 6 L'animation image par image 121

6.1.	Les principes d'animation	122
6.2.	Les images distinguées par Flash	123
	Les images	123
	Les images vides	123
	Les images-clés	124
6.3.	Optimiser les tracés	124
6.4.	L'animation image par image	125

6.5.	L'interpolation classique	130
	Les options de l'interpolation classique	135
	Modifier les propriétés d'une image	136
	Les transitions	137
6.6.	La synchronisation	137
6.7.	Tester l'animation	138
6.8.	Enregistrer l'animation	139
6.9.	Enregistrer des métadonnées	140

Chapitre 7 Animer en 3D 143

7.1.	L'anticipation	144
7.2.	Dessiner le monstre	144
7.3.	Le panneau Historique	146
	Supprimer ou répéter une action	147
	Copier les étapes dans un autre document	148
	Régler les préférences de la commande Annuler	149
	Automatiser les tâches	149
	Annuler ou rejouer une action	151
7.4.	Créer un dégradé	152
	Ajuster le dégradé	154
7.5.	Appliquer un effet de perspective	156
7.6.	Le panneau Transformer	158
7.7.	L'outil de rotation 3D	159
7.8.	L'outil de translation 3D	160
7.9.	L'interpolation de forme	161
	Ajuster une interpolation de forme	162
	Modifier les paramètres de couleur d'une interpolation de forme	163
	Modifier une interpolation de forme	164

Chapitre 8 Animer une marionnette 165

8.1.	Le dessin de la marionnette	166
	Les guides, les règles et la grille	166
	Créer des formes combinées	171
	Se déplacer sur la scène	172
	Les options de l'outil Transformation libre	174
8.2.	L'animation imbriquée	175

8.3.	L'animation avec la cinématique inverse	176
	Créer un schéma d'animation	176
	Définir des poses	178
	Modifier une pose	179
	L'outil Liaison	180
	Publier la cinématique inverse	181
	Contrôler une structure articulée avec ActionScript	181
	Copier une animation au format ActionScript	183
 Chapitre 9 Les effets spéciaux		187
9.1.	Réaliser une ombre portée	188
9.2.	Animer de la fumée	190
	Créer la fumée	190
	Régler les options d'importation	193
	Animer le dessin	196
9.3.	Animer une goutte d'eau	199
9.4.	Animer de la neige	201
	L'outil de pinceau pulvérisateur	201
9.5.	Créer de la poussière d'étoiles	204
9.6.	Ajouter du flou	207
 Chapitre 10 Créer une introduction de site web		209
10.1.	Substituer une police de caractères	210
10.2.	Le choix des polices	211
10.3.	Les différents textes Flash	211
	Le texte statique	212
	Le texte dynamique	212
	Le texte de saisie	213
10.4.	Saisir du texte	213
10.5.	Modifier du texte	214
	Le panneau Caractère	214
	Le panneau Paragraphe	218
	Le panneau Options	220
10.6.	Corriger le texte	221
10.7.	Animer le texte	223
	Le texte 3D	223
	Le texte qui explose	225
	Le texte machine	226

Le texte déroulant	227
10.8. Les présélections de mouvement	230
10.9. Enregistrer l'animation comme modèle	230

Chapitre 11 Créer une publicité **233**

11.1. Interaction avec Adobe Fireworks	234
Importer un fichier PNG	237
Coller une image Fireworks	238
11.2. Importer un fichier JPEG	239
11.3. Modifier l'image avec un logiciel externe	242
11.4. Remplacer une image bitmap	243
11.5. Importer un fichier GIF	244
11.6. Modifier une image bitmap	244
11.7. Les calques guides	246
11.8. Aligner les objets	247
11.9. Importer plusieurs images	248
Supprimer le fond d'une image bitmap	249
Créer une image vectorisée	250
11.10. Créer un masque	251
Modifier un masque	253
11.11. Animer le masque	254

Chapitre 12 Publier et exporter vos projets **255**

12.1. Publier un document	257
L'onglet Formats	257
L'onglet Flash	258
L'onglet HTML	259
Publier au format swf	261
L'onglet GIF	265
L'onglet PNG	266
L'onglet JPEG	267
Créer un projecteur	268
Créer une application AIR	269
Ajouter des métadonnées	274
12.2. Les profils de publication	275
Éditer un profil	275
Exporter un profil	276
Importer un profil	276

12.3. Exporter un document	277
Exporter au format quicktime	277

Chapitre 13 Composer avec Flash et la Production Premium 281

13.1. Créer des éléments Flash dans After Effects	282
Exporter un fichier swf	282
Exporter au format flv	287
13.2. Utiliser le format XFL	289
Créer la neige	289
Exporter au format XFL	291
Ouvrir un document XFL	292
13.3. Créer une séquence PNG	293
L'outil Marionnette	294
Exporter au format PNG	295
13.4. Créer du contenu Flash dans Adobe Encore	296
13.5. Modifier du son Flash dans Adobe Soundbooth	299

Chapitre 14 Animer avec ActionScript 301

14.1. Écrire du code ActionScript	302
Le panneau Projet	302
Le panneau Actions	303
14.2. Ajouter des commentaires	304
14.3. Les variables	304
14.4. Déboguer une animation	305
La fonction trace()	306
Le panneau Actions	306
L'explorateur d'animations	308
Le menu Déboguer	309
14.5. Placer un objet	310
14.6. Un peu de maths	313
Les angles	313
Le radian et les degrés	313
Les fonctions trigonométriques	314
14.7. Déplacer les objets	316
Le déplacement automatique	316
Déplacer avec le clavier	318

14.8.	Détecter une collision	319
	Déplacer avec la souris	320
14.9.	La vélocité	322
14.10.	L'accélération	323
14.11.	Animation aléatoire	323

Chapitre 15 Animer pour Adobe Device Central 325

15.1.	Créer le document pour mobile	326
15.2.	Présentation d'Adobe Device Central	327
	Le panneau Bibliothèque en ligne	327
	Enregistrer les recherches	329
	Les caractéristiques des périphériques	330
	Créer un projet	333
15.3.	Définir l'écran de veille dans Adobe Device Central	334
15.4.	Importer les images	336
15.5.	Créer l'animation	337
15.6.	Intégrer un son MIDI	338
15.7.	Exporter vers Adobe Device Central	339
	Créer des instantanés	340
	Les panneaux de configuration	341
15.8.	Capturer une animation	343
15.9.	Tester dans Bridge	343
15.10.	Envoyer un document par e-mail	343

Chapitre 16 Animer avec Toon Boom Studio et Flash 345

16.1.	Créer l'animation dans Toon Boom Studio	346
	L'interface	347
	Organiser son espace de travail	352
	Dessiner une fleur	353
16.2.	Enregistrer pour Flash	356
16.3.	Importer les images dans Flash	358
16.4.	Tester l'animation	360
16.5.	Optimiser l'animation	363
16.6.	Publier l'animation	364
16.7.	Imprimer l'animation	365

Chapitre 17	La vidéo	367
17.1.	Les formats vidéo	368
17.2.	Encoder une vidéo	369
	Adobe Media Encoder	369
	Encoder lors de l'importation	374
17.3.	Importer une vidéo	376
	Insérer une vidéo avec le composant FLVPlayback	377
	Importer une vidéo via ActionScript	378
	Importer une vidéo avec une couche alpha	379
	L'inspecteur de composants	380
17.4.	Masquer une vidéo	381
	Animer un masque	382
17.5.	Rotoscoping	382
Chapitre 18	Créer un jeu	385
18.1.	Présentation du jeu	386
18.2.	Créer le décor	386
18.3.	Dessiner les personnages	390
18.4.	Préparer le document Flash	392
18.5.	Créer un fichier ActionScript	392
18.6.	Importer le décor	393
	Importer une image avec la classe Loader	393
	Importer une image dans un clip	394
18.7.	Importer les personnages	394
18.8.	Créer l'armée de mouches	395
18.9.	Détruire une mouche	396
18.10.	Créer une interpolation ActionScript	397
18.11.	Détruire la reine	399
Chapitre 19	Index	403