

ENVIRONNEMENT

. L'interface utilisateur de Flash	1
A- Lancer Flash.....	1
B- La barre d'application.....	2
C- Les docks	2
D- Les panneaux	3
E- Personnaliser les espaces de travail.....	4
1.2 Les documents et l'environnement	4
A- Créer un nouveau document d'animation Flash.....	4
B- Paramétrer le document créé.....	5
C- Les règles.....	6
D- La grille.....	6
E- Les guides.....	6
F- L'accrochage des objets.....	7
G- Le zoom.....	7
H- Les annulations.....	8
I- Les modèles.....	9

SYMBOLES ET CALQUES

2.1 La création des objets animés	10
A- Créer un symbole.....	10
B- Gérer les symboles.....	11
C- Gérer les dossiers de symboles.....	12
D- Récupérer un symbole d'une autre bibliothèque.....	13
E- Insérer/gérer des calques	14
F- Créer/gérer les dossiers de calques.....	14
G- Masquer/afficher les calques et les dossiers de calques.....	15
H- Verrouiller/déverrouiller les calques et les dossiers de calques.....	15
I- Afficher des calques en contours	15
J- Choisir un mode d'affichage.....	16

DESSIN, FORMES ET TEXTE

3.1 Les techniques de dessin	17
A- Le panneau Outils	17
B- Les modes de dessin	17
C- Dessiner des formes rectangulaires	18
D- Dessiner des formes ovales	19
E- Dessiner un polygone ou une étoile	20
F- Dessiner une ligne	20
G- Dessiner à main levée	20
H- Utiliser l'outil Pinceau	21
I- Dessiner avec l'outil Plume	21
J- Dessiner avec l'outil Pinceau pulvérisateur	23
K- Dessiner avec l'outil Déco	24
L- Sélectionner des objets	25
3.2 Le texte	26
A- Créer une zone de texte	26
B- Mettre en forme les caractères	28
C- Mettre en forme les paragraphes	29
D- Chaîner des zones de texte	31
E- L'incorporation des polices	32

OBJETS

4.1 L'importation depuis la Creative Suite	34
A- Importer une illustration Adobe Illustrator	34
B- Importer un montage Adobe Photoshop	35
4.2 Les attributs des objets	36
A- Modifier les attributs des contours	36
B- Modifier les attributs des fonds	37
C- Copier des attributs de contour et/ou de fond	38

D- Gommer les attributs	38
E- Créer des nuances	39
F- Gérer le Nuancier	40
4.3 La transformation des objets	41
A- Modeler les objets	41
B- Déplacer un objet	41
C- Positionner un objet	41
D- Modifier le point de référence d'un objet	42
E- Modifier la taille des objets	42
F- Faire pivoter un objet	43
G- Appliquer une symétrie à un objet	43
H- Incliner un objet	44
I- Supprimer les transformations	44
J- Déformer un objet	44
K- Modifier la superposition des objets	45
L- Aligner des objets	45
M- Distribuer les objets	45
N- Espacer les objets	45
O- Grouper/dissocier des objets	46

ANIMATIONS

5.1 La conception d'animation	47
A- Le concept d'animation dans Flash	47
B- Les différentes animations dans Flash	47
C- Les symboles d'animation	48
D- Les occurrences des symboles	48
E- La séquence de l'animation	48
F- Les animations des objets	49
G- Une méthodologie de création des animations	50
H- Visualiser le mouvement avec l'effet Pelure d'oignon	51
I- Visualiser une animation	51

5.2 La gestion des images du Scénario	52
A- Modifier l'affichage des images du Scénario	52
B- Les différents types d'image	53
C- Insérer des images	53
D- Supprimer des images	53
E- Sélectionner des images	54
F- Gérer les images	54
G- Déplacer tous les objets d'une animation	55
H- Inverser les images d'une plage	55
5.3 L'animation image par image	55
A- Créer une animation image par image	55
5.4 L'interpolation de forme	57
A- Créer une interpolation de forme	57
B- Utiliser les repères de formes	57
C- Paramétrer l'interpolation de forme	58
5.5 L'interpolation avec déplacement	59
A- L'objectif	59
B- Le projet	59
C- Préparer les éléments de l'animation	60
D- Animer les éléments	60
E- Placer le clip sur la séquence	66
5.6 L'interpolation sur trajectoire	66
A- L'objectif	66
B- Le projet	67
C- Préparer les éléments de l'animation	67
D- Animer les éléments	69
E- Placer le clip sur la séquence	75
5.7 L'interpolation avec un masque	76

A- L'objectif	76
B- Le projet	76
C- Préparer les éléments de l'animation	76
D- Animer les éléments	78
E- Améliorer l'animation pour la ville	80
F- Améliorer l'animation du projecteur	81
G- Placer le clip sur la séquence	83
5.8 L'imbrication des animations	84
A- L'objectif	84
B- Le projet général	84
C- Préparer les éléments de l'animation	85
D- Animer les éléments	86
E- Terminer l'animation	90
5.9 Les filtres	90
A- Appliquer des filtres	90
5.10 La cinétique des animations	92
A- L'objectif	92
B- La cinétique pour le déplacement	92
C- La cinétique pour la rotation	96
5.11 La cinématique inverse	98
A- Introduction	98
B- Ajouter un segment à un symbole	98
C- Animer un ensemble de symboles reliés par des segments	99
D- Ajouter des segments à une forme	99
E- Gérer les segments d'un squelette	100
F- Contrôler la déformation des squelettes de formes	100
G- Définir des contraintes de mouvement	101
H- Animer un squelette	102
I- Laisser l'utilisateur final manipuler les segments	103

5.12 L'interactivité	104
A- Créer un bouton interactif	104
B- Créer un lien sur un bouton.....	105

MULTIMÉDIA

6.1 L'audio dans les animations	107
A- Importer un son	107
B- Éditer les propriétés d'un fichier audio importé	107
C- Paramétrer un son.....	109
D- Modifier le volume audio.....	110
6.2 La vidéo dans les animations	110
A- Utiliser l'assistant d'importation de vidéo	110
B- Importer une vidéo à incorporer dans le fichier swf	115

EXPORTATION ET PUBLICATION

7.1 La publication de l'animation	117
A- Paramétrer les options de publication	117
B- Visionner l'animation avant publication	125
C- Tester l'animation.....	125
D- Publier un document	126
7.2 Publier pour les smartphones et les tablettes tactiles	127
A- Créer une animation dédiée	127
B- Le format de publication	129

Index thématique	131
-------------------------------	------------