

Sommaire :

Introduction

L'interface utilisateur de flash

Documents et environnement

Création des objets animés

Les techniques de dessin

Les attributs des objets

Utilisation du texte

Importation depuis la CC

La transformation des objets

La conception d'animation

Animation image par image

Interpolation de forme

Interpolation avec déplacement

Interpolation sur trajectoire

Interpolation avec un masque

Imbrication des animations

La cinétique des animation

Les filtres

L'audio dans les animations

Insertion d'une vidéo

Interactivité

Publication des animation