

Indice generale

Introduzione	xi
Capitolo 1	Che cos'è Flash	1
	Le novità di Flash CS4	2
	Animazione basata su oggetti	2
	Tracciati in movimento.....	3
	Trasformazione 3D	3
	Pittura ed animazione procedurale	3
	Supporto metadati (XMP)	3
	Compressione del codice	4
	Authoring per Adobe AIR.....	4
	Finestra Proprietà verticale	4
	Cinematica inversa con lo Strumento Osso	4
	Editor movimento	4
	Impostazioni predefinite di animazione	5
	Funzionalità avanzate per il disegno	5
	Forme di base.....	5
	Strumento Penna.....	5
	Caching bitmap	6
	Pannello di progetto ottimizzato	6
	Libreria ottimizzata.....	6
	Supporto per video H.264.....	7
	Adobe Pixel Bender.....	7
	Metodi di fusione	7
	Importazione di file Photoshop e Illustrator	7
	Conversione di animazioni in ActionScript	7
	Esportazione selettiva di livelli.....	8
	Nuova interfaccia di Adobe Creative Suite	8
	Pannello Adobe Kuler.....	9
	Libreria di campioni audio.....	9
	Importazione XFL.....	10
	Sblocco JPEG.....	10
	Integrazione con Adobe ConnectNow.....	10
	Modifica in Soundbooth.....	10

Nuovi menu Caratteri	10
Installazione di Flash e Flash Player	10
Versione trial del programma	11
Requisiti di sistema.....	13
Grafica digitale	14
Programmi bitmap e vettoriali	15
Immagini bitmap.....	15
La compressione	18
Rapporto fra compressione e risoluzione	19
Immagini vettoriali.....	21
Quale sistema utilizzare?	24
I formati grafici	24
Formati bitmap o raster	24
Formati vettoriali.....	26
Altri formati	27
I formati di Flash	28

Capitolo 2 **Lavorare in Flash 29**

Avviare un nuovo documento	30
Interfaccia di lavoro	35
Barra Strumenti.....	41
Finestra Colore	77
Linea temporale.....	82
Finestra Proprietà livello	89
Finestra Proprietà documento	90
Finestra Allinea	92
Finestra Informazioni.....	93
Barre degli strumenti	93
Principale	93
Controller	94
Barra di modifica.....	95
Menu a tendina	95
Salvare	97
Adobe Version Cue	97
Stampare.....	98

Capitolo 3 **Disegnare con Flash 99**

Oggetti	100
Disegnare oggetti.....	100
Spostare oggetti	100
Copiare oggetti.....	101
Cancellare oggetti.....	101
Trasformare oggetti.....	101
Forma	105
Raggruppare oggetti.....	107
Ordinare oggetti	107
Filtri	108
Tipologie di filtri.....	109

Creazione di librerie di filtri preimpostati.....	112
Importazione dei file esterni	112
Flash e gli altri programmi	114
Strumento Rotazione 3D	119
Creare un cubo tridimensionale.....	120
Ripasso a china digitale.....	126
Dalle linee alle curve	127
Convertire una bitmap in vettoriale.....	129
Altri programmi di conversione	131
Capitolo 4 Animazione	133
Il fascino dell'animazione	134
Grafica e movimento	136
Le inquadrature	137
Montaggio	139
Scene	140
Storyboard.....	141
Animatic	142
Fotogrammi.....	143
Cancellare fotogrammi	144
Selezionare fotogrammi	144
Copiare e incollare fotogrammi.....	145
Spostare fotogrammi.....	145
Convertire i fotogrammi.....	146
Modificare la lunghezza dei fotogrammi	146
Etichetta fotogramma	146
Frequenza fotogrammi.....	147
Tipologie di animazione	148
Controller	149
Animare fotogramma per fotogramma.....	149
Stop motion nel cinema d'avanguardia.....	151
Animare una scritta.....	153
Tecnica Onion skin	156
Tecnica rotoscoping.....	159
GIF animate e file PNG	159
Sequenze di immagini	160
Lo sfondo	161
Copiare fotogrammi	162
Invertire un'animazione	163
Interpolazione forma	163
Aggiungi suggerimento forma	165
Simboli.....	169
Finestra Converti in simbolo.....	169
Finestra Crea un nuovo simbolo.....	171
La Libreria.....	172
Librerie comuni.....	177
Modificare i simboli.....	178
Modifica di un'istanza tramite il pannello Proprietà.....	179

Interpolazione movimento.....	182
Zoomata.....	186
Dissolvenza.....	188
Il pannello Editor Movimento	191
Interpolazione movimento percorso.....	197
Copia e incolla Interpolazione movimento	201
Pulsanti.....	202
Gli stati del pulsante.....	203
Creare un pulsante.....	203
Pulsanti animati	206
Animazioni tridimensionali.....	216
Animazione Strumento Osso	217
Cenni sulla cinematica inversa.....	218
Creazione di un personaggio animato	218

Capitolo 5 **ActionScript** **221**

Panoramica su ActionScript.....	222
A cosa serve ActionScript.....	222
Novità di ActionScript 3.0.....	224
Le versioni del linguaggio ActionScript.....	225
Compatibilità con le versioni precedenti	226
La programmazione in ActionScript.....	227
I dati	227
Operazioni con gli oggetti	230
Elementi comuni ai programmi	233
Scrivere codice ActionScript	244
Come organizzare il codice.....	244
Gli strumenti di scrittura.....	245
Componenti.....	258
XML.....	267
Interazione con l'utente	270
Gestione degli eventi con ActionScript 1.0 e 2.0.....	270
Gestione degli eventi con ActionScript 3.0.....	274
Il debug in ActionScript.....	275
Il pannello Errori del compilatore	275
Il pannello Output.....	276
Il pannello Debugger ActionScript 2.0	278
L'ambiente di debug per ActionScript 3.0	282
Un po' di pratica con ActionScript.....	283
Spostarsi tra i fotogrammi	284
Copia movimento in ActionScript 3.0	293
Interrompere un Clip filmato.....	296
Esplorare una cartina geografica	296

Capitolo 6 **Musica** **305**

Consigli sull'utilizzo dell'audio.....	306
Formati audio	306
Importare l'audio	307

Modificare l'audio.....	309
Modificare l'audio in Flash.....	309
La finestra Proprietà Audio	312
Il menu Sincronizza	313
Pulsante con audio.....	314
Animazione e audio.....	316
Audio con ActionScript 2.0	323
Audio con ActionScript 3.0	325
Capitolo 7	
Video e 3D.....	331
Caratteristiche del video	332
Formati video	334
Codec video	335
Importazione video.....	335
Adobe Media Encoder CS4	338
Plug-in di esportazione FLV QuickTime	341
Formato FLV	341
Utilizzo di file FLV esterni.....	341
Gestire il video in Flash.....	342
Compressione del video.....	342
Lunghezza del video	342
I filtri e gli effetti speciali	342
Dimensioni del video	342
Fotogrammi chiave del video.....	343
Frequenza fotogrammi.....	343
Tempi di scaricamento.....	343
Televisione analogica e video digitale.....	343
Disturbo e interlacciamento.....	344
Audio.....	344
Canale Alfa	344
Gestire il video con ActionScript 2.0.....	344
Video player con playlist in ActionScript 3.0	347
Filmato interattivo in ActionScript 2.0	352
Mappe interattive sul filmato.....	356
Papervision 3D	357
Installare Papervision	358
Possibili approfondimenti.....	360
Capitolo 8	
Pubblicazione	361
Impostazioni pubblicazione.....	362
Scheda Flash.....	363
Scheda HTML	366
Profilo di pubblicazione.....	369
Qualche consiglio di pubblicazione.....	369
Bloccare il filmato.....	369
Saltare l'intro	370
Da SWF a FLA.....	371

	Esportazione.....	371
	Formati di esportazione.....	371
	Formato QuickTime.....	373
Capitolo 9	Telefonia mobile	375
	Flash Lite.....	376
	Creare un documento Flash Lite.....	377
	Device Central.....	378
	Interfaccia di lavoro in Flash.....	380
	Creare un documento Flash Lite 2.0.....	381
	Creare un documento Flash Lite 3.0.....	385
	Consigli per le animazioni Flash Lite.....	390
	Esportazione di filmati per cellulari.....	392
	La diffusione di Flash Lite.....	393
	La struttura di Flash Lite.....	393
	Flash Lite 3.0.....	393
	Limitazioni.....	394
	Approfondimenti.....	395
Capitolo 10	Esempi pratici	397
	Sito Internet con ActionScript 2.0.....	398
	Analisi del sito Internet.....	398
	Elaborazione del sito in Flash.....	399
	Sito Internet con ActionScript 3.0.....	405
	Creare un CD multimediale.....	413
	Analisi del CD multimediale.....	413
	Elaborazione del CD multimediale.....	413
	Creare un banner.....	424
	Pubblicità su Internet.....	425
	Creare un banner con Flash.....	427
	Creare un web comics interattivo.....	432
	Narrazione game multimediale.....	433
Capitolo 11	Diritto d'autore	435
	La legge sul diritto d'autore.....	436
	Copyright.....	439
	I diritti d'autore nelle opere multimediali.....	440
	Contratto.....	442
	Immagini di pubblico dominio.....	444
	Production Music Libraries.....	445
	SIAE.....	446
	Autorizzazione SIAE.....	446
	Bollini antipirateria.....	447
	Siti Internet.....	447
	Telefonia mobile.....	448
Capitolo 12	Sitografia	449
Indice analitico		463