

Préface

//

"Je pratique Flash depuis maintenant 10 ans et j'ai pu suivre de près toutes ses évolutions. Flash 3 a accompagné mes premiers pas dans l'univers du web. J'ai découvert un logiciel incroyablement accessible et dont l'ergonomie astucieuse, les outils d'animation et d'interactivité répondaient parfaitement aux besoins de l'époque.

Quelques années plus tard, un bond de géant est franchi avec Flash MX et l'apparition de la première version robuste du langage ActionScript. Flash est alors un outil mûr et équilibré. Au même moment, sortent les premières versions de Flash Media Server et Flash Remoting qui deviennent des compléments indispensables à tout développement ambitieux.

Suivant l'évolution des créations web de plus en plus dynamiques et complexes, Flash bascule, non sans mal, vers un outil de développement plus sophistiqué (Flash MX 2004), nécessitant la mise en place d'équipes spécialisées. L'époque du flasheur maîtrisant tout de A à Z est révolue. Flash s'adresse désormais à deux publics distincts : graphistes d'un côté, développeurs de l'autre.

L'équilibre devient alors précaire et la tendance à favoriser le code au détriment de l'accessibilité de l'outil se développe. Les réalisations du graphiste ou de l'animateur sont maintenant souvent subordonnées au travail du développeur, ce qui ne favorise pas toujours la création.

Si Flash 8, grâce aux filtres et mélanges, ouvre de nouvelles voies à la création et redonne un peu de place au graphiste, c'est néanmoins, le plus souvent, le développeur qui contrôle le projet.

Flash 9 et l'ActionScript 3 représentent une nouvelle étape vers la technicisation de l'outil. Connaître « l'environnement auteur » ne suffit plus, il est indispensable de comprendre et de maîtriser les rouages du lecteur pour éviter la réalisation d'applications totalement instables.

Etant au cœur de la production, j'ai toujours déploré que les ouvrages Actionscript prennent si peu en compte les réalités que peuvent rencontrer une agence, un studio, une équipe ou tout professionnel dans son travail quotidien.

J'apprécie particulièrement l'ouvrage de Thibault pour les exemples concrets, directement utilisables en production, qu'il nous livre. Il nous dispense justement d'explications trop virtuelles ou d'un esthétisme superflu du code.

Fort de son expérience de formateur, il reste simple et clair au moyen d'un vocabulaire précis, sans jamais tomber, ni dans le perfectionnisme lexical, ni dans la vulgarisation imprécise.

Cet ouvrage va bien au delà de l'apprentissage du langage ActionScript 3 en posant les bases de sa bonne utilisation dans Flash et en fournissant un éclairage neuf et pertinent sur cet outil fabuleux."

Mathieu Anthoine

Game Designer et co-fondateur du studio Yamago www.yamago.net