

# Flash animation

*Ce stage de formation de 5 jours est une initiation aux techniques d'animation complexe avec le logiciel Flash.*

Flash (Adobe) est le logiciel incontournable et référence pour la création d'animations interactives, principalement à destination d'internet. Ses outils d'animation et son format vectoriel léger en font un très bon vecteur d'animations, simples ou complexes. Certains dessins animés TV sont même entièrement produits sous Flash.

**PARTICIPANTS** *Toute personne voulant s'initier à l'animation professionnelle avec le logiciel Flash.*

**NIVEAU REQUIS** *Bonne connaissance des outils informatiques et de la navigation sur internet.*

*Connaissance d'outils graphiques (Photoshop, Illustrator,...).*

**CONDITIONS** *5 stagiaires maximum*

*1 ordinateur par stagiaire*

*Accès internet, logiciels Flash, Photoshop, Illustrator, ftp,*

*Explorer & Safari, scanner et graveur DVD.*

**SUIVI** *Gratuit par e-mail*

**DUREE** *5 jours (35h)*

**HORAIRES** *10h00-13h30 14h30-18h00*

**DATES** *29 au 13/03/09 4 au 8/05/09 29/06 au 3/07/09  
28/09 au 2/10/09 23 au 27/11/09*

## BASES FLASH

Présentation des métiers de l'animation. Présentation de quelques dessins animés, fabriqués de manière traditionnelle, informatisée, ou avec entièrement avec outils modernes (Flash, After Effects). Découverte de l'interface de Flash. Médias, fichiers FLA, SWF et HTML. Echelle temporelle : images-clés, couches et symboles. Occurrences : choix du symbole et du comportement. Propriétés. Interface utilisateur : palette propriété, outils et movie explorer. Premières animations.

## ANIMATION SIMPLE

Images et tracés. Calques. Outils. Couleurs. Animations linéaires.

## DESSIN & ANIMATION

Gestion des vitesses spatiales et temporelles. Animation image par image : outils de dessin et de mise en couleurs, morphing, pelure d'oignon, masques. Animation dans les symboles (graphique, movieclip) et sur la scène principale. Stratégie des comportements. Animation multicouche. Cycles. Transformation 3D. Brosse Déco. Brosse peinture.

## OUTILS AVANCES

Import compositions After Effects. Modification des animations.

Scènes : avantages et inconvénients. Utilisation des labels. Actions d'image et d'occurrence. Actions de navigation.

Utilisation d'occurrences cibles (targets). Hiérarchie des cibles.

Imports psd/ai/jpeg... et compression. Manipulation des bitmaps. Interface et gestion des sons. Interface et gestion des vidéos. Gestion vidéo avancée - alpha, lecteur, boucles, ss-titres...

## ANIMATION AVANCEE

Analyse technique de dessins animés réalisés ou non dans Flash. Effet multiplan.

Structure d'un personnage à animer. Animation comportementale : marches, allures, visages. Arythmies, aléatoire contrôlé.

Cinématique inverse. Outil Bones. Réalisation d'un petit dessin animé complet.

## WORKFLOW

Analyse d'un projet Flash. Travail en rough et substitution. Travailler avec un logiciel vectoriel 2D. Travailler avec After Effects, en amont ou en aval de Flash. Hiérarchisation des symboles.

## EXPORTATION

Swf et Html. Contrôle de la bande passante. Export Gif et QuickTime. Exécutables.

Création d'un indicateur de progression. Création d'un compteur de frames. Règles d'importation d'images. Réglages d'export par image. Choix et pré-traitement des sons / des vidéos. Vectorisation ou reprise vectorielle ? Tests avec Device Central.

