

INTITULE DU STAGE**Perfectionnement aux logiciels d'animation type Flash/3D**

Objectifs : maîtriser les fonctionnalités avancées de Flash et Photoshop par les illustrateurs et auteurs BD dans l'exercice de leur métier.

Objectifs pédagogiques : être capable de traiter les images numériques de manière autonome, et avoir une meilleure compréhension de la chaîne colorimétrique, de l'acquisition à l'impression.

Public concerné : ce stage s'adresse à des illustrateurs et auteurs de B.D.

Conditions d'accès :

- Etre auteur de l'écrit et du livre affilié à l'AGESSA
- Résider en Ile-de-France
- Ne pas bénéficier par ailleurs d'un droit à la formation en tant que salarié du régime général ou de l'intermittence (produire une attestation sur l'honneur).

Pré-requis : Cette action est destinée à un public, de niveau avancé, ayant déjà la maîtrise de l'outil informatique dans leur univers professionnel et une bonne connaissance des logiciels abordés (pratique courante de Mac OS X ou de Windows).

PROGRAMME**Rappel des notions de base de Flash**

- Les symboles
- Les bibliothèques
- Le scénario (timeline)
- Le chargement d'éléments externes
- Sons et vidéos

Création de graphiques et de textes

- Outils de dessins
- Outil texte
- Outil 3D
- Outil Deco
- Couleurs
- Dégradés

Importation d'objets

- Importation Photoshop
- Importation Illustrator
- Importation de vidéos
- Importation de sons

Animation

- Palette scénario
- Principe et utilisation des images clés
- Éditeur de mouvement
- Animations avancées

Rappel des bases de l'ActionScript 3

- La syntaxe
- Les tests

- Les conditions
- Les boucles
- Les opérateurs mathématiques
- Les propriétés des objets
- Les variables

Les classes intégrées

- Classe MovieClip
- Classe TextField
- Classe Button (bouton)
- Classe Sound (son)
- Classe Mouse (souris)
- Classe Key (touche)
- Classe Color (couleur)
- Classe Array (tableau)
- Classe String (chaînes)
- Classe Math
- Classe Stage
- Classe Date
- Classe MovieClipLoader

Fonctions diverses

- Détection des collisions entre objets
- Détection des collisions avec la souris
- Défilement de texte
- Formules mathématiques appliquées au mouvement

Méthodes pédagogiques

L'enseignement des logiciels se déroule suivant différentes phases :

- Explications et démonstrations des fonctions par le formateur (enseignement).
- Exercices de mise en pratique sur des cas concrets utilisés dans leur milieu professionnel (cas pratiques).
- Exercices de validation des acquis et d'autonomie avec mise en situation professionnelle.

Les formateurs ont la double compétence pédagogique et technique. Ils apportent des solutions pratiques en partageant leur expérience. 1 ordinateur par personne, équipé des logiciels enseignés, connexion internet, remise d'un support de cours à l'issue du stage.

Identités et profils intervenants

Fabrice ERRARD Formateur permanent, spécialiste de l'animation et de l'intégration 3D

Steve FANNY Formateur free-lance, spécialiste de l'animation et de l'intégration 3D

Nombre de sessions : 2

Effectif : de 6 à 10

Dates précises : 1^{ère} session du **3 au 7 mai 2010**

2^{ème} session du **7 au 11 juin 2010**

Informations et contacts

Lieu de formation : M2i - 6/10 boulevard Jourdan – 75014 Paris.

Joëlle LIENARD - 01 44 53 36 16

Courriel : j.lienard@m2iformation.fr

Chantal CHEYROU-TOURRET – 01 45 80 50 50

Courriel : c.tourret@m2iformation.fr

Avec le soutien de :

