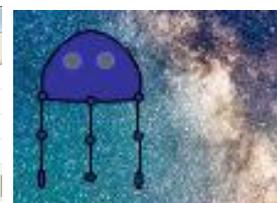


# Création numérique avec flash

## Sommaire :

<b>Création numérique avec flash</b> .....	2
<i>Pourquoi Flash ?</i> .....	2
<i>Quelle version du logiciel utiliser ?</i> .....	2
<i>Comment allons-nous procéder ?</i> .....	2
<b>Notre voyage touristique, nos étapes</b> .....	4
<i>Étape n°1 découverte</i> .....	4
<i>Étape n°2 la boîte à outils</i> .....	4
<i>Étape n°3 les minis projets</i> .....	5
<b>Découverte de Flash</b> .....	6
<b>Mise en route de Flash : le dessin</b> .....	7
<i>Dessiner</i> .....	7
<i>Traiter des textes</i> .....	8
<b>Réaliser des animations</b> .....	9
<i>Premier pas avant d'aller plus loin la création d'un clip</i> .....	9
<i>Première animation l'interpolation de mouvement</i> .....	11
<i>Deuxième animation l'interpolation de forme</i> .....	12
<i>Création d'une scène complexe utilisation des calques</i> .....	13
<i>Ressources pour les animations</i> .....	14
<b>Programmer l'animation</b> .....	15
<i>Les propriétés des clips</i> .....	15
<i>Comment accéder aux propriétés</i> .....	16
<i>Modification des propriétés d'un clip par programme</i> .....	17
<i>Mettre du code dans des clips</i> .....	19
<i>Gérer les rebonds à l'intérieur de la scène</i> .....	20
<i>Comment gérer les rebonds ?</i> .....	22
<i>Pour approfondir</i> .....	23
<b>Ressources utiles, bibliographie</b> .....	25





# Création numérique avec flash

## Pourquoi Flash ?

Logiciel majeur dans la création numérique il allie la création de dessins mais également les animations de ces dessins avec de nombreuses fonctions intégrées.

La programmation au travers du langage intégré *ActionScript*

permet tout ..... ou presque. Alors les dessins deviennent des

clips et ceux-ci se déplacent, apparaissent et disparaissent ! Interagissent. La seule limite est celle de l'imagination et de la compétence technique !



Tout le monde n'est pas illustrateur de bande dessinée ou programmeur émérite. Mais la puissance de l'outil est tel que beaucoup de choses sont gérées par le logiciel alors n'ayons pas peur lançons-nous !

## Quelle version du logiciel utiliser ?

Nous allons utiliser une version du logiciel qui a consisté en une étape majeure de son évolution à savoir la version Flash MX 2004 avec l'introduction du langage actionscript 2. Bien sûr l'outil a beaucoup évolué depuis mais il s'est aussi un peu complexifié, notre version est amplement suffisante pour nos besoins, ce document va vous en convaincre.

Elle est disponible en version d'évaluation pour trente jours d'utilisation. Pour le traitement des images c'est Gimp qui est à la manœuvre.

## Comment allons-nous procéder ?

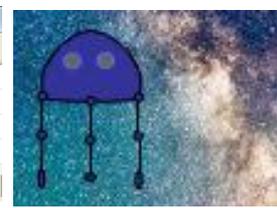
Notre voyage va nous être présenté comme un voyage qui va visiter successivement les différentes étapes importantes dans l'utilisation du logiciel, comme des villes étapes de notre tour touristique. Il y a beaucoup de ressources sur le web, l'auteur de ce document possède un très grand nombre d'ouvrage sur le sujet dont certains achetés personnellement en nombre via les tarifs d'occasion d'Amazon sont dans la bibliothèque de la classe.

Toutes ces ressources sont mises à contribution pour vous assurer le meilleur voyage possible et vous faire attraper le virus du travail bien fait, du souci du détail qui tue ! Vous débuterez le voyage en individuel pour avancer à votre vitesse. Dans chaque étape proposée il y a le minimum à réaliser pour comprendre les principes exposés et des activités supplémentaires pour les plus curieux ou plus rapides.



# Option ICN

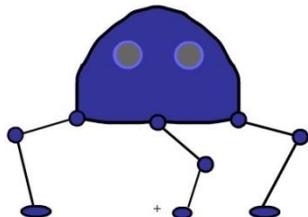
## Option ICN



Vos différentes étapes sont présentées dans le paragraphe suivant, pensez à bien faire vérifier au professeur au moment où c'est indiqué la réalisation de certaines de ces étapes.

### **Mais surtout soyez fier de montrer vos créations.**

La dernière étape du voyage examine des mini-projets jusqu'à la gestion d'une invasion extra-terrestre. L'animation cut-out d'un vaisseau alien gérée ensuite automatiquement par le programme, dupliquée à l'infini ... et au-delà ! Sur un fond musical de mars-attack à améliorer sans limites....



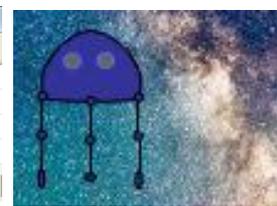
Alors vous pourrez vous répartir en équipe pour réaliser le projet de création personnelle proposé en début d'année : une carte de vœux pour le Lycée Vaucanson. Après tout rien ne vaut une équipe : il y a celui qui est meilleur en dessin, son équipier en programmation le troisième en traitement des sons et autres ...



**Bref ! Il y en a pour tout le monde.**

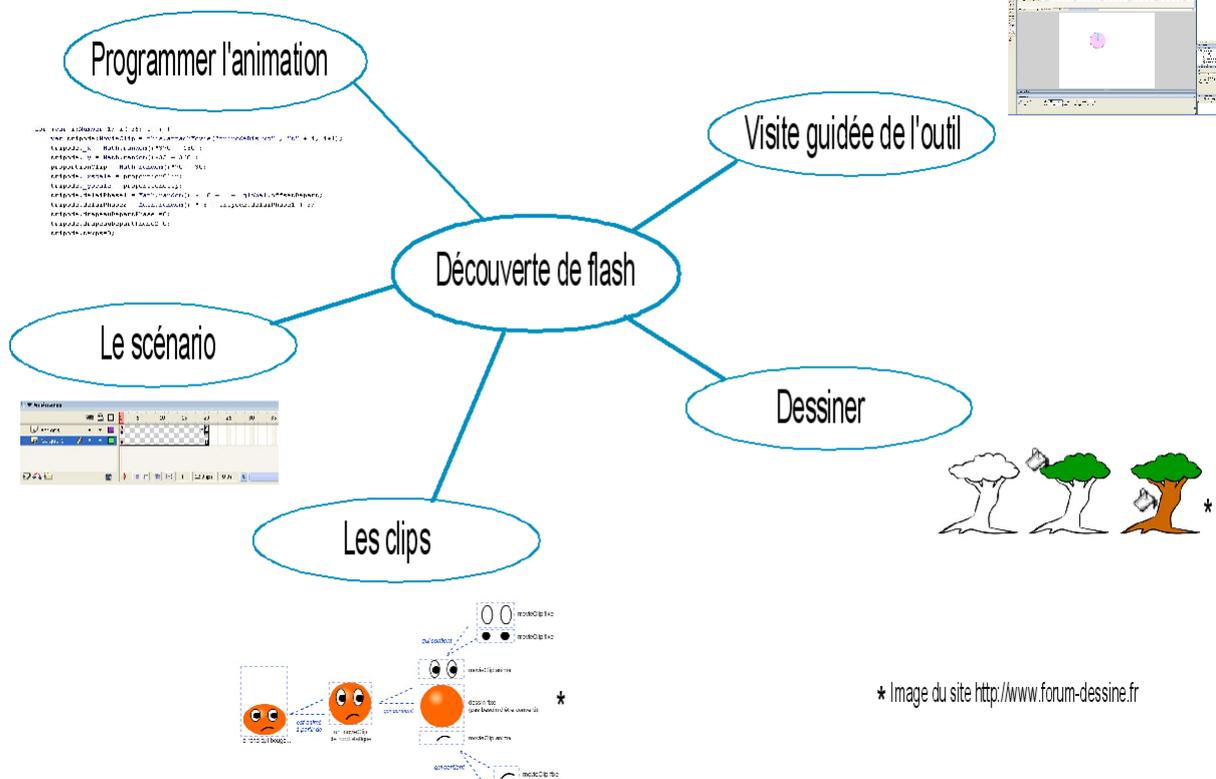
Prêt pour le voyage .....





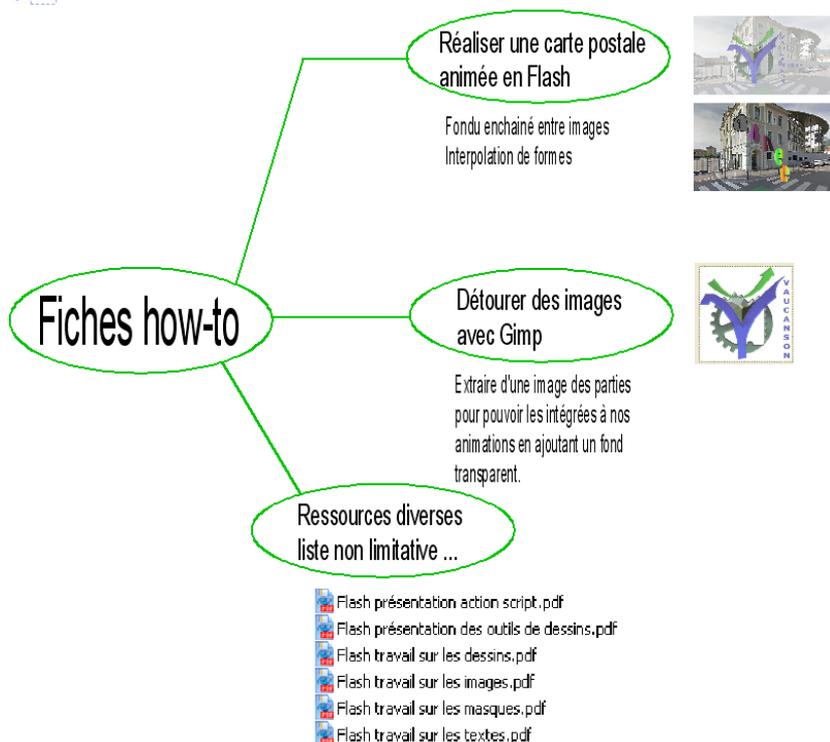
# Notre voyage touristique, nos étapes<sup>1</sup>

## Étape n°1 découverte



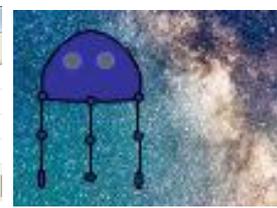
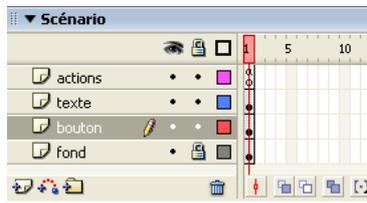
## Étape n°2 la boîte à outils

Une liste de fiches apportant une aide dans la réalisation d'un point technique particulier en fonction des besoins.

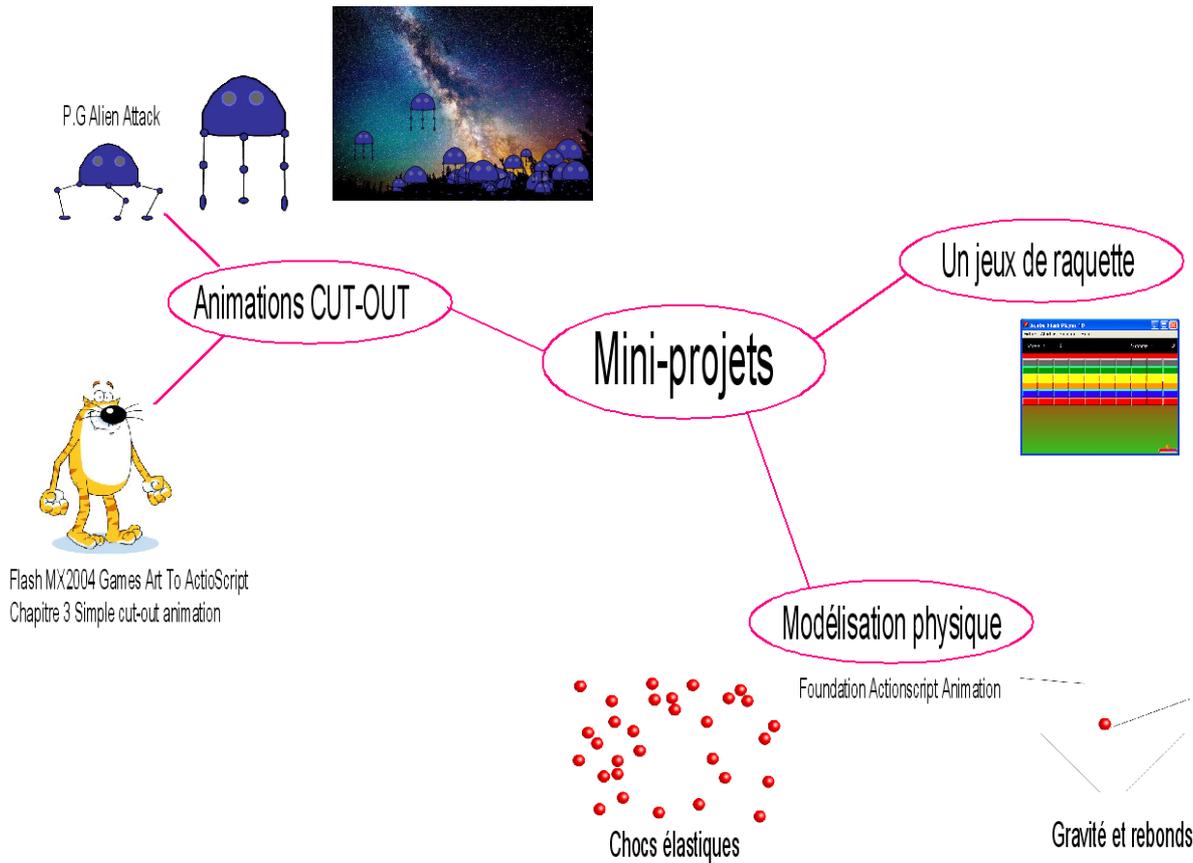



---

<sup>1</sup> Toutes les références utilisées le plus souvent sont indiquées en fin de document.



### Étape n°3 les minis projets



### Cartes de vœux animées

**Fondus enchainés de photos**

**Vidéo**

**Les photos sont présentées de manière animées**

**Texte qui tourne tout seul**

**Ce n'est qu'un exemple à toi de jouer !**