

ADOBE ANIMATE

3 jours (21 heures en présentiel ou 21 heures à distance en classe virtuelle)

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de créer des animations en utilisant les nouveaux standard HTML5.

Population visée

Graphistes, webdesigners, directeurs artistiques ou toute personne souhaitant réaliser des animations en HTML5.

Pré-requis

Être à l'aise avec son environnement informatique. Une connaissance de l'environnement logiciel Adobe est un plus.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Formateur expérimenté spécialiste des logiciels du Web.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Introduction

- Les contraintes de développement Html5 via Canvas vs le développement Flash classique
- Présentation de l'interface
- Travailler avec les bibliothèques CC, et les images Adobe Stock

Dessin et animation

- Les outils
- Manipulation des objets
- Le principe symbole / objet : la conversion d'un objet en symbole, ses propriétés, ses contraintes
- La bibliothèque
- Principe d'animation 2D : le principe des clés et des frames en animation
- Le scénario (timeline) : sa manipulation, ses fonctions
- Les symboles : étude des divers symboles, de leurs propriétés et contraintes
- Les interpolations : les types d'interpolations, les contraintes
- Accélération et décélération d'interpolation
- Les trajectoires
- Les masques (déclarations et contraintes)
- Gestion du texte
- L'outil texte TFL et les polices Web
- Les pinceaux artistiques vectoriels
- La bibliothèque de pinceaux
- Le nuancier balisé

Navigation

- Utilisation des labels
- Création de boutons
- Actions de navigation : navigation dans le scénario, créer des liens

Bitmaps, sons et vidéo

- Importation son, image et vidéo
- Manipulation et masquage des bitmaps
- Importation et gestion des sons
- Synchronisation et manipulation du son
- Traitement de la vidéo

Réglages d'exportation

- Export en HTML5
- Export en OAM, web gl
- Vérification de son export