

Adobe Animate CC 2021 – Initiation

Programme

Présentation générale

- De Flash à Animate, l'histoire
- Les différents formats de document (AS3, HTML5,...)
- Vectoriel et bitmap
- Découverte de l'interface et des panneaux
- Création d'un nouveau document
- Paramétrage de la scène

Utilisation de medias externes

- Importations d'images, vidéos et sons
- Importation de fichiers Illustrator
- Importation de fichiers Photoshop
- Importation d'une séquence d'images

Les fonctionnalités vectorielles

- Créations de formes vectorielles
- Les outils de dessin
- Utilisation des pinceaux
- Les fonctions de gestion des éléments, (grouper, séparer, vectoriser)
- L'outil pathfinder ou combiner
- Les palettes (couleurs, nuancier)
- La couleur (unie, dégradé, bitmap)
- Utilisation des dégradés

Gestion optimisée des calques

- Présentation et utilisation
- Utilisation des masques

Les symboles

- Types de symboles
- La gestion des éléments de la bibliothèque
- Système d'imbrication
- Le panneau élément

Animer avec les symboles

- Différents types d'interpolations
- Gestion des image clés
- Animations imbriquées
- Les présélections de mouvement
- Les Trajectoires de mouvement
- Animation de masque
- Animation de personnage avec l'outil Segment
- Utiliser l'outil déformation

Gestion de la caméra

- Découvrir la caméra d'Animate CC

Référence

THBP1121

Durée

4 jours / 28 heures

Prix HT / stagiaire

2000€

Objectifs pédagogiques

- Concevoir des animations interactives et des projets en HTML5 destinés à être publiés et visionnés sur tous les navigateurs d'un ordinateur, smartphone ou tablette et tout cela sans coder.
- Gérer les outils de dessin vectoriel

Niveau requis

- Garantir avoir une pratique courante d'un logiciel de dessin vectoriel ou bitmap (Photoshop, Illustrator)

Public concerné

- Directeurs artistiques, chef de projet, web designers, infographiste,...

Formateur

Les formateurs intervenants pour Themanis sont qualifiés par notre Responsable Technique Olivier Astre pour les formations informatiques et bureautiques et par Didier Payen pour les formations management.

Moyens pédagogiques et techniques

Salles de formation (accessibles et adaptables aux besoins des personnes en situation de handicap) équipée d'un ordinateur de dernière génération par stagiaire, réseau haut débit et vidéo-projection UHD

Documents supports de formation projetés
Apports théoriques, étude de cas concrets et exercices

Mise à disposition en ligne de documents supports à la suite de la formation

Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation

Feuilles d'émargement (signature électronique privilégiée)

Evaluations formatives et des acquis sous forme de questions orales et/ou écrites (QCM) et/ou mises en situation

Questionnaires de satisfaction (enquête électronique privilégiée)

- Profondeur de calque et animation de la caméra

Intéragivité et base de la programmation

- Contrôler le scénario d'un clip
- Contrôler les propriétés d'une occurrence
- Création et utilisation de Boutons
- Affecter un lien URL
- La fenêtre fragment de code
- Utiliser l'assistant de code

Gestion des paramètres de publication

- Inclure un pré-chargeur
- Gérer l'affichage responsive
- Publier un document HTML5 Canvas
- Publier un document WebGL
- Publier un document en AS3
- Exporter l'animation au format vidéo