

Adobe ANIMATE

Référence : **ADAN01**

Durée : **3 jours (21 heures)**

Certification : **Aucune**

Connaissances préalables

- Avoir une bonne connaissance de l'environnement informatique (Mac ou Windows)
- La pratique courante d'un logiciel de dessin vectoriel et bitmap est souhaitable

Profil des stagiaires

- Chef de projet
- Dessinateur
- Développeur Web
- Flasheur
- Webdesigner
- Webmaster

Objectifs

- Adapter du Flash en HTML5
- Apprendre à animer du contenu compatible HTML5
- Créer des animations pour des pages web

Certification préparée

- Aucune

Méthodes pédagogiques

- La formation est constituée d'apports théoriques, d'exercices pratiques et de réflexions
- Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique pendant le stage
- Mise à disposition d'un poste de travail par participant

Formateur-riche

- Consultant-Formateur expert Animate

Méthodes d'évaluation des acquis

- Auto-évaluation des acquis par le stagiaire via un questionnaire
- Attestation des compétences acquises envoyée au stagiaire
- Attestation de fin de stage adressée avec la facture

Contenu du cours

1. Introduction à l'interface utilisateur

- Manipulation des outils, des documents et des panneaux
- Utilisation de la fenêtre de propriétés, la scène, la bibliothèque, le calendrier
- Créer des projets pour différentes tailles d'écran

2. Les outils de conception

- Créer des graphiques et des formes avec les outils de dessin
- Options de chemin et fusion
- Dessiner en mode chemin ou mode objet
- Sélectionner, transformer et modifier des éléments graphiques
- L'utilisation de Web Fonts
- Importer des documents Illustrator et Photoshop
- Créer des symboles et utiliser la bibliothèque

3. Les Animations

- Créer des Movieclips, symboles et instances
- Echange et synchronisation des symboles dans les projets
- Différents types d'animation
- Créer des Tweens et Keyframes
- Créer, enregistrer et attribuer des Motion Presets
- Animations imbriquées
- Animations 3D
- Cinématique inverse

4. L'audio et la vidéo

- Importer des vidéos
- Modifier les propriétés
- Utilisation de Skins
- Masques et effets
- Commande audio et vidéo

5. Code Editor

- ActionScript Basics
- Utiliser des fragments de code

6. Publier et exporter

- Préparer les réglages pour la publication
- Générer des SpriteSheets
- Exporter en vidéo
- Exporter des canvas d'animations HTML5
- Exporter pour des applications desktop
- Exporter pour des Apps iPad/iPhone et Android

Notre référent handicap se tient à votre disposition au [01.71.19.70.30](tel:0171197030) ou par mail à referent.handicap@edugroupe.com pour recueillir vos éventuels besoins d'aménagements, afin de vous offrir la meilleure expérience possible.