

## Formation Animate : Initiation et Approfondissement

<b>Durée :</b>	5 jours
<b>Public :</b>	Infographistes, motion designers, WebDesigner
<b>Pré-requis :</b>	Connaissance de l'environnement PC ou Mac - Utilisation d'une tablette graphique - Base dans l'animation et en dessin
<b>Objectifs :</b>	Maîtriser les principales fonctionnalités de Animate - Savoir créer et manipuler des compositions pour réaliser des animations destinées au web ou à la vidéo
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	AUD101554-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

### Découvrir Adobe Animate

- Apprendre son histoire
- Connaître les fonctionnalités
- Comprendre les différentes utilisations

### Expliquer les notions de base de l'animation

- Comprendre la méthodes d'animations
- Découvrir les formats vidéo et les formats de compression : .mp4 / .h264 / .mov
- Comprendre les formats des pixels
- Différencier les modes colorimétriques
- Comprendre les principaux formats graphiques : .AI / .PSD / .JPEG / .PNG

### Utiliser l'interface d'Animate

- Créer un nouveau document d'animation
- Maîtriser la Timeline
- Découvrir la fenêtre propriétés / couleurs / aligner
- Découvrir les espaces de travail
- Régler les paramètres de l'interface
- Personnaliser les préférences

### Utiliser les outils fondamentaux d'Animate

- Découvrir les outils de dessin
- Connaître les paramétrages des outils
- Créer un calque de forme

Connaître les raccourcis clavier  
Utiliser les attributs du calque de forme : échelle / symétrie  
Comprendre la navigation temporelle

**Atelier : modifier les propriétés position, échelle, rotation et transparence d'une forme / Jouer avec les différents style de brush**

### **Travailler avec des images clés**

Comprendre la notion d'image clé  
Créer des images clés  
Comprendre la notion d'interpolation entre 2 images clés  
Modifier la trajectoires en ajoutant une image  
Comprendre le travail en image par image  
Prévisualiser l'animation  
Dimensionner  
Modifier la durée  
Hiérarchiser différents calques

**Atelier : animer un calque de forme et ses propriétés en image par image**

### **Animer et maîtriser la vitesse**

Créer des images clés d'interpolation classique  
Aligner un métrage par rapport à la trajectoire  
Déplacer dans le temps les images clés  
Créer des images clés d'interpolation de mouvement  
Modifier la trajectoire  
Ouvrir et paramétrer l'effet de l'interpolation  
Lisser la vitesse à l'éloignement / à l'approche  
Maîtriser les principes des courbes de vitesse

**Atelier : animer des objets sur des trajectoires, créer des accélérations et décélération**

### **Travailler avec les calques, les symboles**

Comprendre la notion de calque dans la timeline  
Créer un arrière plan et un premier plan  
Ajuster la visibilité des contenus  
Comprendre les fonctionnalités de la pelure d'oignon  
Ajouter des effets de dégradés  
Jouer avec les accélérations  
Comprendre les fonctionnalités des symboles  
Déformer le symbole  
Tester l'animation

**Atelier : Réaliser une animation simple d'une balle sur un fond donné**

### **Générer des masques et des symboles graphiques**

Utiliser les outils de formes pour créer des masques  
Déformer les formes avec les outils de plume  
Animer les masques  
Utiliser le sélecteur d'image

## **Atelier : animation de symboles graphique et de masque**

### **Préparer un fichier Illustrator pour l'animer**

- Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo d'Illustrator
- Préparer les calques
- Utiliser les options d'importation de fichiers Illustrator
- Recharger un métrage
- Remplacer un métrage
- Importer des fichiers multiples

### **Atelier : créer une animation avec des fichiers Illustrator**

### **Rigger un personnage**

- Transformer un personnage en symbole
- Séparer les différentes parties du personnage
- Déplacer les points d'ancrage des différentes parties du corps
- Comprendre l'outil de segmentation
- Créer le squelette d'un personnage
- Créer et comprendre l'utilité d'objet nul
- Régler les paramètres du squelette (bloquer une rotation / retard / sol)
- Corriger les erreurs de rig facilement

### **Atelier : créer le squelette d'un personnage et l'animer**

### **Lip Sync d'un personnage**

- Comprendre le lip sync d'un personnage
- Organiser les fichiers de lip sync
- Préparer le lip sync
- Utiliser l'auto-lips

### **Atelier : réaliser le lip sync automatique d'une animation par rapport à une voix**

### **Exporter l'animation**

- Découvrir les outils d'action
- Tester l'animation sur un navigateur
- Paramétrer la publication pour le format web
- Définir la sortie d'exportation
- Afficher les codes sources
- Publier l'animation

### **Atelier : Publier une animation et l'intégrer sur un site internet**