

Formation Animate : Initiation

Durée :	3 jours
Public :	Infographistes, motion designers, WebDesigner
Pré-requis :	Connaissance de l'environnement PC ou Mac - Utilisation d'une tablette graphique - Base dans l'animation et en dessin
Objectifs :	Maîtriser les principales fonctionnalités de Animate - Savoir créer et manipuler des compositions pour réaliser des animations destinées au web ou à la vidéo
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	AUD101884-F
Note de satisfaction des participants:	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