

Formation Animate : Initiation et Approfondissement

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 275,00 € HT (standard) 1 820,00 € HT (remisé)
■ 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
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	AUD101554-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Découvrir Adobe Animate

Apprendre son histoire

Connaître les fonctionnalités

Comprendre les différentes utilisations

Atelier pratique : À l'aide des connaissances apprises, Quizz sur Animate

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

Atelier pratique : À l'aide des connaissances apprises, Quizz sur les bases de l'animation

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

Atelier pratique : Découvrir et se familiariser avec le logici

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 : Animer des 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