

4 Jours (à titre indicatif)

Objectifs

Concevoir et réaliser des animations aux format HTML5, vidéo H.264
Utiliser des fichiers Photoshop et Illustrator pour améliorer le workflow
Animer sur la timeline des textes, images bitmaps et vectorielles.
Créer et animer des composants par le code ActionScript
Savoir scénariser et créer des applications mobiles.
Développer des applications interactives pour Android, iOS, Windows Desktop et MacOS.

Pré-requis

Maîtriser l'environnement Windows ou Mac OS
Avoir une bonne connaissance de l'ergonomie web.
Maîtriser Photoshop et Illustrator
Être initié à la mise en page

Public concerné

Webmasters, graphistes, directeurs artistiques, responsables de communication,
chefs de projets, cadres, consultants

Pédagogie

Le formateur alterne entre méthodes démonstrative, interrogative et active
(via des travaux pratiques et/ou des mises en situation).

Environnement demandé

Environnement Mac ou PC, équipé de la suite Adobe, d'un deuxième écran,
d'une souris optique et d'Internet.

Programme

Introduction

Qu'est-ce qu' Animate ?
Les atouts et les enjeux du logiciel
Les possibilités d'animation
Découvrir les nouveautés du logiciel Adobe Animate

L'espace de travail Animate

L'espace de travail : fenêtres et panneaux
Panneaux actifs
Import des fichiers Illustrator et Photoshop

Panneaux Scène et Outils

Utilisation de la scène, mise à l'échelle, rotation de la scène
Panneau Outils et menus contextuels
Pinceaux vectoriels
Nuanciers balisés
Personnaliser les outils du scénario
Outil de déformation d'enveloppe
Outil de déformation d'élément

Transformation et combinaison d'objets

Création de symboles et d'occurrences
Propriétés et permutation des occurrences
Changement du type d'une occurrence
Clips imbriqués et hiérarchie parent / enfant

Les bases de l'animation

Comprendre les principes de base de l'animation
Les propriétés Position, Rotation, Échelle et Opacité
Création de masque

Programme (suite)

Les Interpolations classiques

Création et modification d'images-clés
Création d'un calque de guide d'animation
Accélération / décélération personnalisée

Les Interpolations de mouvement

Application de présélections de mouvement
Création d'une animation interpolée
Modification de la trajectoire de mouvement d'une animation interpolée
Modification des plages d'interpolation d'une animation dans le scénario

Les Interpolation de formes

Création d'une interpolation de formes
Contrôle des modifications de formes avec des repères de formes
Interpolation de forme des traits à l'aide de l'épaisseur variable

Animation de l'outil de segment

La cinématique inverse
Ajout de segments à des symboles ou à des formes
Modification des objets et des squelettes IK
Contrainte de mouvement et élasticité à des segments
Segments flexibles
Squelettage moderne

L'outil Caméra

Principe de la multiplane
Réglage des profondeurs de calques
Mouvements de caméra
Zoom
Rotation
Panoramique

Programme (suite)

Les composants

- Créer un composant Graphique
- Créer des composants boutons
- Créer des composants MovieClip
- Ajouter l'interactivité avec l'ActionScript 3.0
- Animations interactives sur la timeline
- Export et test avec le player

La réalisation concrète d'une application

- Le traitement des médias externes par le code, les intégrer dans la bibliothèque
- L'utilisation des médias sur la scène
- La possibilité d'utiliser les Snippets

Méthodologie pour publier et tester

- Connaître le nouveau mode de compression SWF
- Connaître les plateformes cible
- Maîtriser la gestion du SDK AIR
- Comprendre l'intégration du SDK dans les applications
- Gestion du réglage des paramètres de publication
- La publication pour IOS
- La publication pour Android
- Gestion de la diffusion de l'application
- Gestion de la diffusion sur l'Apple store
- Gestion de la diffusion sur l'Android Market

Connaître la conception d'une application pour mobile

- La détermination d'objectifs de l'animation ou de l'application
- La création d'un gabarit ou d'un « Story-Board »
- Etude en termes de graphique, MovieClip, bouton, composants
- L'importation ou la liaison des médias externes
- L'élaboration d'un process de réalisation

Programme (suite)

La gestion propre au mobile

Connaissances sur le simulateur de mobile

La prise en compte :

- Du multiTouch
- Du GPS
- De l'accéléromètre
- De l'orientation

Compréhension du mode débogage de l'application

Travaux pratiques lors de la formation

L'élaboration d'une animation multi-plan parallaxe

L'élaboration d'une mini galerie photo

L'élaboration d'un mini jeu

Le contenu de ce programme peut faire l'objet d'adaptations selon les niveaux, prérequis et besoins des apprenants.

Modalités d'évaluation des acquis

En cours de formation, par des productions

Revue des étapes clés de la Formation pour en faciliter les acquis

En fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation