

CREER DES ANIMATIONS INTERACTIVES AVEC ANIMATE CC

Objectif : Acquérir les bases du logiciel Animate CC afin d'être en mesure de concevoir et développer des animations web interactives et professionnelles.

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Concevoir et réaliser des animations
- Animer du texte, des images (vectoriel et bitmap)
- Gérer des bibliothèques (import de médias...)
- Publier les animations

- 3 jours -

INTRODUCTION

- Animate CC, pour quelle utilisation ?
- Choisir de programmer en AS3 ou html5 canvas ?
- Pourquoi html5 canvas
- Publier une animation pour AS3 ou html5 canvas

L'INTERFACE

- L'écran d'accueil
- L'espace de travail
Agencer, sauvegarder et réinitialiser
Présentation des différents menus et panneaux
L'affichage
- Paramétrer un nouveau document html5 canvas
Créer un document
Propriétés d'une animation (couleur de scène, taille et cadence)
Méthodologie d'organisation des fichiers de travail
Formatage des médias en amont
Importation de médias externes dans une animation
Publier une animation (réglages des paramètres, profils de publication)
- Tester une animation (différence AS3/html5)
- Mise en ligne d'une animation

PRODUCTION DE CONTENU DANS ANIMATE CC

- Différences bitmap et vectoriel
- Manipulation des formes vectorielles
Présentation du format vectoriel
Formes vectorielles lignes de contours et remplissage.
Les outils de sélection
Formes primitives, formes vectorielles de base, groupes et objets de dessin (Convertir des formes en groupe ou objets de dessin)
Séparation d'objets pour les réduire à une forme de base Objets de dessin
Niveaux de profondeur Organiser les éléments sur la scène Déformer des objets
Le panneau Transformer
Utilisation des bitmaps

Déroulé de l'action

- **Type de stage**
Session Inter-entreprises
Session Intra
- **Horaires**
9H00-12H30 /13H30-17H00
- **Méthode pédagogique**
Alternance exposés
théoriques
et exercices pratiques
- **Suivi et assistance**
Support de cours adapté
au logiciel étudié et
au niveau suivi
Assistance téléphonique
gratuite et illimitée
- **Validation des acquis**
Exercice de validation en fin
d'action

ANIMATIONS INTERACTIVES AVEC ANIMATE CC

Déroulé de l'action

- **Type de stage**
Session Inter-entreprises
Session Intra
- **Horaires**
9H00-12H30 /13H30-17H00
- **Méthode pédagogique**
Alternance exposés
théoriques
et exercices pratiques
- **Suivi et assistance**
Support de cours adapté
au logiciel étudié et
au niveau suivi
Assistance téléphonique
gratuite et illimitée
- **Validation des acquis**
Exercice de validation en fin
d'action

- Les outils de dessin
La plume
Crayon / outils pinceaux / outils de formes rectangle et ovale / outil polygone-
étoile / outil gomme / outil ligne
Propriétés de remplissage et de contours.
Dessiner avec les pinceaux artistiques
Mettre à profit l'outil épaisseur.
Gérer la couleur / Gérer les dégradés
La pipette appliquée aux remplissages et aux contours
- Optimisation de formes
Redressage et lissage
Optimiser les vecteurs
Etendre un remplissage
Simulation de fondu avec adoucissement des bords de remplissage
- Création de squelettes avec l'outil segment
- Gérer le texte
Création et propriétés d'un champ texte.
Quand conserver un texte éditable ou le vectorisé ?
- Les symboles
Formes de base et symboles
Créer différents types de symboles
- Les occurrences de symboles
Les styles d'effets de couleurs
Les modes de fondus
Les filtres
Mettre en cache en tant que BIPmap
- La bibliothèque
Importation de médias
Organisation des médias
Supprimer les éléments inutiles
Mettre à jour la bibliothèque
- Mettre à profit la 3D

CRÉER DES ANIMATIONS

- Gestion de la temporalité dans une animation
Le couple scénario et scène
Manipuler les calques du scénario
Principe de lecture d'une animation
Affichage du scénario
Créer et manipuler les Image clés et les images.
Changer les propriétés de plusieurs objets disposés à différents endroits du
scénario

ANIMATIONS INTERACTIVES AVEC ANIMATE CC

Déroulé de l'action

- **Type de stage**
Session Inter-entreprises
Session Intra
- **Horaires**
9H00-12H30 /13H30-17H00
- **Méthode pédagogique**
Alternance exposés
théoriques
et exercices pratiques
- **Suivi et assistance**
Support de cours adapté
au logiciel étudié et
au niveau suivi
Assistance téléphonique
gratuite et illimitée
- **Validation des acquis**
Exercice de validation en fin
d'action

- Animer par interpolations De forme
Classique De mouvement
Trajectoires de mouvement (classique et de mouvement)
Propriétés itinérantes ou non-itinérantes des images clé.
Animer avec les présélections de mouvement
- Améliorer les animations avec des accélérations
Les options d'accélération du panneau propriétés
L'éditeur de mouvement
- Les masques
Créer des masques simples
Créer des masques animés
- Sonoriser une animation

ALLER PLUS LOIN AVEC LE CODE

- Utilisation de la fenêtre Actions
Une animation avec espace de code multiples
Formatage et rédaction du code
- Debuggage du code dans le navigateur
- Différences AS / JS
- Programmer avec les fragments de code pour les instructions basiques
- Gérer la navigation sur le scénario
- Ciblage de symboles MovieClip
- Ajouter de l'interactivité
Les gestionnaires d'évènements
Zone cliquable transparente

AUTRES OPTIONS DE PUBLICATION

- Publier en vidéo HD
- Publier dans un package.oam
- Créer un gif animé

TRAVAUX PRATIQUES

Tout au long de la formation une grande partie est réservée aux travaux pratiques. Les participants apprennent en manipulant à l'aide de TP courts. Des exercices de synthèses en autonomie seront réalisés à chaque chapitre. Ces exercices de synthèses pourront être personnalisés en fonction des types d'animations que les participants auront à réaliser en production.