DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation Animate : Initiation et Approfondissement

Durée :	5 jours (35 heures)
Tarif :	2 275,00 € (standard) 1 820,00 € (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
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence:	AUD101554-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

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