DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation Animate : Initiation

Durée :	3 jours (21 heures)
Tarifs inter-entreprise :	1 275,00 € HT (standard) 1 020,00 € 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 :	AUD101884-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 logiciel

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 pratique : 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 pratique : 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 pratique : 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 pratique : 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 pratique : Animer de symboles graphique et de masque