



Animation Web

Animate CC - Animations interactives pour le Web

3 jours (21h00) | ★★★★★ 5/5 | ANIM-INT | Évaluation qualitative de fin de stage | Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

Formations Digital & Multimédia › Créer ou refondre un site Web : améliorez vos performances digitales › Animation Web

Document mis à jour le 30/01/2023

Objectifs pédagogiques

- Concevoir et réaliser des animations au format HTML
- Utiliser des fichiers Photoshop et Illustrator pour améliorer le workflow
- Animer des textes, images bitmaps et vectorielles
- Intégrer des médias riches
- Publier les animations en HTML 5 dans des pages Web.

Niveau requis

Avoir une connaissance de base de l'environnement HTML / CSS. La pratique courante d'un logiciel de dessin vectoriel et bitmap est souhaitable.

Public concerné

Webmasters, maquettistes, infographistes, responsables de communication, chefs de projets et directeurs artistiques.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

(1) Modalités et moyens pédagogiques :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel * (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes ** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

En cas de formation intra sur site externe à M2i, le client s'assure et s'engage également à avoir toutes les ressources matérielles pédagogiques nécessaires (équipements informatiques...) au bon déroulement de l'action de formation visée conformément aux prérequis indiqués dans le programme de formation communiqué.

* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. ** Ratio variable selon le cours suivi.

Programme

Création et publication, d'un document HTML 5 Canvas

- Création d'un document HTML 5 avec l'API Canvas
- Utilisation des fragments de code JavaScript
- Migration de contenu existant vers HTML 5 Canvas

Flux de travail et espace de travail Animate

- Flux de travail Animate
- L'espace de travail : fenêtres et panneaux
- Import des fichiers Illustrator et Photoshop

Utilisation du panneau Scène et Outils

- Utilisation de la scène, mise à l'échelle, rotation de la scène
- Panneau Outils et menus contextuels
- Pinceaux vectoriels
- Nuanciers balisés

Transformation et combinaison d'objets graphiques

- Transformation des objets
- Combinaison d'objets

Utilisation des occurrences et symboles

- Création de symboles et d'occurrences
- Propriétés et permutation des occurrences
- Changement du type d'une occurrence

Utilisation de plusieurs scénarios

- Clips imbriqués et hiérarchie parent / enfant

Animations interpolées classiques

- Création et modification d'images-clés
- Création d'un calque de guide d'animation
- Guide d'animation basé sur
 - La largeur de trait variable
 - La couleur du trait
- Accélération / décélération personnalisée

Animation d'interpolation 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

Modification des interpolations avec l'éditeur de mouvement

- Courbes de propriétés, points d'ancrage et points de contrôle
- Application des accélérations présélectionnées et personnalisées
- Contrôle de l'affichage de l'éditeur de mouvements

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

Caméra

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

Importation d'images

- Matricielles : GIF, JPEG, PNG
- Vectorielle : SVG

Exportation de fichiers SVG

- Processus d'exportation SVG dans Animate CC
- Exportation d'illustrations au format SVG
- Echange des fichiers SVG avec Adobe Illustrator

Utilisation de sons dans Animate CC

- Formats audio pris en charge
- Ajout de sons à un bouton
- Synchronisation d'un son avec une animation

Ajout de vidéo à Animate

- Formats vidéo pour le Web
- Le composant vidéo
- Intégration d'un fichier vidéo
- Code personnalisé

Exportation de graphiques

- GIF animé, séquence GIF et image GIF
- Création d'une feuille Sprite

Publication de documents Animate CC

- Paramétrage pour la publication d'un document HTML 5 Canvas
- Création de modèles HTML 5 Canvas personnalisés et annexion aux profils de publication
- Définition des paramètres de publication pour les fichiers SVG

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

Modalités d'évaluation des acquis

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)