

# Adobe Animate CC, créer des animations interactives pour le Web

Cours Pratique de 3 jours

Réf : EDG - Prix 2023 : 1 990€ HT

Adobe Animate vous permettra de concevoir des animations interactives pour tous les navigateurs. Vous mettrez en œuvre des fonctionnalités HTML5, JavaScript et CSS3 sans manipuler de code. Vous verrez également comment créer des applications mobiles compatibles iOS et Android ainsi que la création de Widget.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Personnaliser votre environnement de travail

Créer des animations HTML 5 avec Adobe Animate CC

Maîtriser les outils de dessin vectoriel

Enrichir les fonctionnalités avec du code

Interagir avec du son et de la vidéo

## TRAVAUX PRATIQUES

Création Animations interactives pour multi plates-formes.

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 07/2021

### 1) Les concepts d'Adobe Animate CC

- Présentation de l'historique de Flash et du format .SWF.
- Pourquoi utiliser Animate CC.
- Les animations HTML 5 avec CANVAS.

### 2) Découverte de l'interface

- L'environnement de travail d'Animate CC.
- Découvrir et adapter l'interface.
- Appréhender les différents menus et panneaux.
- Travailler avec les bibliothèques CC, et les images Adobe Stock.

*Travaux pratiques : Prise en main et ajustement de l'interface d'Animate CC.*

### 3) Paramétrage d'un nouveau document html5

- Comment créer un document.
- Les propriétés d'une animation.
- Insertion de médias externes dans une animation.
- Paramétrage de publication.
- Autres options de publication.
- Exportation en vidéo HD.
- Exporter en HTML5, gif animé, OAM, web gl.

*Travaux pratiques : Créer une mise en page adaptative.*

### 4) Les outils de dessin d'animation

- Les outils et la manipulation des objets.
- Le principe symbole / objet.
- Principe d'animation 2D : les clés et les frames en animation.

## PARTICIPANTS

Webmasters, graphistes, maquetistes ou toute personne en charge de la communication de sites Internet.

## PRÉREQUIS

Une pratique courante d'un logiciel de dessin vectoriel ou bitmap (InDesign, Photoshop, Illustrator) est un plus pour suivre cette formation.

## COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

## MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Manipuler le scénario et comprendre ses fonctions.
- Les symboles et les interpolations.
- Les trajectoires et les masques.
- Gestion du texte (l'outil texte TFL et les polices Web).
- Les pinceaux artistiques et le nuancier balisé.

*Travaux pratiques* : Création de graphique vectoriel pour une animation.

#### 5) La navigation

- Utilisation des labels.
- Création de boutons.
- Actions de navigation : navigation dans le scénario, créer des liens.

*Travaux pratiques* : Réaliser une animation à l'aide de la navigation.

#### 6) Enrichir les fonctionnalités avec du code

- Ecrire du code avec la fenêtre Actions.
- ActionScript / JavaScript la différence.
- Gestion de la navigation sur le scénario.
- Ciblage de symboles MovieClip, Bouton.
- Comment ajouter de l'interactivité.
- Appréhender les gestionnaires d'évènements.
- Zone cliquable transparente.

*Travaux pratiques* : Création d'un bloc d'instruction en Action Script.

#### 7) Les images, le son, la vidéo les applications mobiles

- Importation de fichiers son, image et vidéo.
- Manipulation et masquage des bitmaps.
- Synchronisation et manipulation du son.
- Traitement de la vidéo.
- La découverte de la technologie Adobe® AIR®.
- Création d'une application Android.
- Création d'une application iOS.

*Travaux pratiques* : Création de projet multimédia avec son et vidéo.

## LES DATES

---

CLASSE À DISTANCE

2023 : 15 mai, 16 août, 29 nov.