



Adobe Animate Perfectionnement

Les objectifs

A l'issue de la formation Animate perfectionnement, diverses compétences vous seront transmises, notamment :

- Pouvoir concevoir des sites Web contenant des graphiques vectoriels et bitmap, du mouvement, de l'audio, des formulaires et de l'interactivité.
- Maîtriser les nouveautés d'Animate CC
- Manipuler les fonctions avancées du logiciel et d'apprendre les bases de la programmation JavaScript

Les pré-requis

Être initié à la [micro-informatique](#) et de préférence en [bureautique](#).

En effet, une certaine maîtrise de l'outil informatique et de la navigation sur le Web sont un plus. Avoir suivi le cours [Animate CC initiation](#) ou posséder les connaissances équivalentes.

Aucun logiciel particulier n'est requis.

Public concerné

Cette formation Animate perfectionnement est destinée aux débutants souhaitant acquérir des compétences en développement Web.

Formation ouverte à tous, aucune expérience en développement ni diplôme ne sont nécessaires. Mais aussi destinée aux professionnels en poste ou en reconversion, aux personnes en recherche d'emploi, développeurs et chefs de projets Web ou indépendants issus de l'univers du Web qui souhaitent acquérir des compétences en langage Java script.

Contenu de la formation Animate Perfectionnement

Appréhender les bases fondamentales de la programmation

- Savoir gérer l'organisation du code au sein d'une animation
- Maîtriser l'utilisation du panneau Action
- Comprendre l'environnement de développement, de traçage et de debugage
- Connaître et savoir manipuler les possibilités de codage dans Animate
- Comprendre le fonctionnement de publication d'une animation

Utiliser le langage de programmation JavaScript

-
- Connaitre et utiliser les caractéristiques de base du JS
 - Savoir utiliser les variables
 - Savoir manipuler les fonctions
 - Maîtriser les éléments de langages de base JS
 - Savoir cibler, lire et modifier les occurrences de symboles
 - Savoir se servir du gestionnaire d'évènement
 - Gérer la temporisation d'instructions

Mettre en pratique

- Faire le chargement et la lecture de formats vidéo
- Faire le chargement et la lecture de formats audio
- Assurer le chargement et l'affichage de fichiers images (galerie photo)
- Savoir créer une animation de préloading
- Savoir créer un mini jeu drag and drop et une détection de collisions
- Savoir créer une interface responsive
- Savoir créer une animation avec classe d'objet
- Assurer le chargement de données externes (xml et Json)
- Assurer le chargement et l'utilisation d'API externes (Jquery ou Greensock)

Maîtriser Animate CC

- Connaitre et comprendre la montée en puissance des mises à jour
- Utiliser l'amélioration de la gestion du code
- Utiliser l'amélioration de la gestion de la scène
- Assurer la prise en charge des écrans HiDPI au niveau de l'interface utilisateur
- Savoir utiliser le texte avec le nouvel outil caméra virtuelle intégrée
- Savoir utiliser des composants réutilisables : Vidéo, Composants interface utilisateur
- Maîtriser l'utilisation du composant CSS
- Savoir se servir des améliorations des pinceaux vectoriels
- Savoir se servir des améliorations du sélecteur d'image pour les symboles graphiques
- Maîtriser les nouveaux modules d'exportation
- Gérer les polices Google web font
- Se servir du partage d'animation Animate CC dans Muse par la bibliothèque CC
- Avoir des notions en ressources web

Gérer le drag & drop

- Connaitre les notions et principe Drag & drop
- Savoir programmer les boutons et création de la fonction draggable
- Pouvoir ajouter un comportement bouton et mise au premier plan de l'objet draggé
- Savoir mémoriser la position de départ de l'objet draggé
- Savoir ajouter des gestionnaires d'évènements
- Maîtriser le chargement de l'API TweenMax et ajout d'une animation à l'initiation du Drag
- Définir et comprendre la fonction initDrag() liée à l'évènement mousedown
- Définir et comprendre la fonction drag() liée à l'évènement pressmove
- Définir et comprendre la fonction relache() liée à l'évènement pressup
- Avoir des notions de drag&drop en mode responsive
- Savoir adapter le code pour le faire fonctionner en mode responsive

Animation d'un personnage

- Savoir créer un document et importer des éléments
- Etre capable de créer des calques décor
- Etre capable de créer des symboles personnages et modèles
- Savoir préparer un scénario perso pour l'animation
- Savoir mettre en place des squelettes et des interpolations de mouvement sur les différentes parties du personnage
- Maitriser l'animation des différentes parties du corps
- Pouvoir améliorer et recalculer l'animation