

Formation & Certification • ACP-ANIMATE

# Adobe Certified Professional : Adobe Animate (Multiplatform Animation)

Formation en distanciel (présentiel sur demande). Maîtrisez l'animation multiplateforme avec Adobe Animate : principes d'animation, interface, interactivité, audio/vidéo et publication.

Distributeur officiel Certiport

Centre d'examen Certiport

Learn • Practice • Certify

- **Learn** : accès au contenu officiel couvrant l'intégralité des objectifs d'examen Adobe Animate.
- **Practice** : simulateur d'examen interactif pour s'entraîner en conditions réelles.
- **Certify** : voucher de certification ACP – Adobe Animate inclus.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les enjeux et pratiques de l'animation multiplateforme.
- Paramétrer correctement les documents, l'interface et les préférences d'Animate.
- Créer, modifier et animer des éléments graphiques, du texte et des médias.
- Ajouter de l'interactivité (JavaScript/ActionScript) et publier pour le web, mobile et vidéo.

## PUBLIC CIBLE

- Étudiants, graphistes, motion designers, créateurs de contenus interactifs.
- Professionnels du digital souhaitant certifier leurs compétences Animate.
- En reconversion vers l'animation 2D et l'interactivité HTML5 Canvas.

## PRÉREQUIS

- Connaissances de base en graphisme/PAO recommandées.
- Pratique initiale d'Animate ou forte motivation à apprendre par la pratique.

<b>Durée</b> 30,5 h	<b>Examen</b> ACP- ANIMATE)
<b>Modalité</b> Distanciel	<b>Niveau</b> Professional

INSCRIPTION / RÉSERVATION



Je m'inscris  
maintenant



## PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

### **Travailler dans l'industrie de l'animation**

#### **Définir but, audience et exigences**

- Client, objectifs, audience, accessibilité, appareils cibles, UX.
- Contraintes de projet/publication (animations et contenus interactifs).

#### **Communication & gestion de projet**

- Esquisses, storyboards, wireframes, maquettes, prototypes, itérations, feedback.
- Notions de pilotage : périmètre, dérive de périmètre, collaboration cloud & gestion de fichiers.

#### **Droits, licences et autorisations**

- Creative Commons, domaine public, propriété intellectuelle, œuvres dérivées, usage commercial, attribution, work for hire, fair use/fair dealing.
- Autorisations images (model release, location release, distinction visage/lieu).

#### **Terminologie clé (animation & médias interactifs)**

- Fréquence d'images, résolution, formats, sampling audio, trames, images-clés, tweens, easing, symboles, masques, guides.
- Interactivité : événements, écouteurs, variables, texte dynamique, JavaScript, ActionScript, méthodes, fonctions, classes.
- Multiplateforme : iOS, Android, Windows, macOS, HTML5 Canvas, AIR, VR, WebGL, GIF animé, vidéo, sprite sheets.

#### **Principes de design et de typographie**

- Éléments & principes : espace, ligne, forme, couleur, contraste, hiérarchie, équilibre, répétition, rythme, échelle, mouvement, gestalt.
- Typo : police, taille, style, couleur, alignement, crénage, chasse, interlignage, échelle, longueur de ligne.

#### **Principes d'animation & d'interactivité**

- 12 principes d'animation : squash & stretch, anticipation, staging, pose à pose, suivi/chevauchement, slow in/out, arc, action secondaire, timing, exagération, dessin solide, attrait.
- Principes UX/UI : cohérence, hiérarchie, accessibilité, découvrabilité.



## PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

### **Démarrage de projet & interface**

#### **Créer et gérer un document adapté**

- Type de document, préréglages, largeur/hauteur, fréquence d'images.
- Propriétés : unités, couleur de scène, accessibilité (AS3), impact de la fréquence sur le rythme.

#### **Personnaliser l'espace de travail & aides visuelles**

- Onglets, panneaux, scènes & collage, espaces de travail (afficher/masquer, ancrer, enregistrer).
- Préférences (Général, Sync Settings, Dessin), navigation (pan/zoom/lecture), outils (Rotation/Time Scrub), timeline & barres d'outils personnalisées.
- Règles, repères, grille, aimantation & alignements.

#### **Importer & gérer les assets**

- Import .psd/.ai, images, audio, vidéo, CC Libraries, glisser-déposer.
- Bibliothèque : renommer, classer, dupliquer, prévisualiser, créer symboles/dossiers, multiples bibliothèques, différence Graphic/Button/Movie Clip.
- Charger médias externes (audio/vidéo/images).

#### **Couleurs, nuanciers, dégradés, pinceaux**

- Couleurs de fond/contour, pipette, hex, alpha, remplissage bitmap.
- Dégradés (linéaires/radiaux), stops & transparence, outil Transformation de dégradé.
- Nuanciers (types : étiquetés, unis, bitmap, dégradés), jeux de couleurs.
- Pinceaux (traits/remplissages), largeur variable, pinceaux personnalisés.

### **Organisation des documents**

#### **Gérer le contenu dans l'espace & le temps**

- Couches : créer, verrouiller, dupliquer, nommer, dossiers, visibilité, mode contours, hauteur, Advanced Layers Mode.
- Types de calques : Normal, Masque, Masqué, Dossier, Guide, Caméra.
- Gestion temporelle : trames, plages de trames, images-clés.

## PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

### **Transparence & masques**

- Visibilité/transparence par calque/groupe.
- Créer, appliquer et animer des masques (nesting, masque animé).

### **Créer & modifier des éléments multimédias**

#### **Outils de dessin vectoriel**

#### **Plume, Crayon, Paint Brush, Fluid Brush, formes primitives, outils de formes.**

- Remplissages/contours, mode Objet.

#### **bis Édition vectorielle**

- Transformation libre, Transformation de dégradé, Outil largeur, points d'ancrage, pot de peinture, pipette de traits, outils de sélection.

#### **Texte**

- Texte ponctuel vs paragraphe, statique vs dynamique vs saisie.
- Paramètres de caractères & paragraphes, conversion en vecteurs/bitmap, zones de texte dynamiques (noms d'instance, intégration de caractères).

#### **Sélections**

- Outils : Sélection, Sous-sélection, Lasso, Baguette, Polygone.
- Modifier/affiner, grouper/dégrouper, sélectionner via timeline.

#### **Manipuler les médias**

- Transformer/aligner/distribuer, rotation/effilement, 3D (AS3), caméra (ajouter, pivoter, panoramiquer, zoom, teinte/couleur AS3).
- Optimiser, lisser, redresser; opérations vectorielles (convertir lignes en remplissage, union/intersection/poinçon/découpe).
- Propriétés d'apparence : opacité, largeur variable, pipette, brosses vectorielles/pattern.
- Conversion bitmaps/vecteurs (vectorisation, seuils/courbes).

#### **Effets & styles**

- Filtres, effets de couleur, modes de fusion; appliquer/éditer/supprimer.

## PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

### **Animation**

- Propriétés par images-clés : position, échelle, rotation, couleur, filtres.
- Image par image, tweens (forme, mouvement, classique), IK, onion-skin, morphing, easing, armature, éditeur de mouvement, trajectoires, imbrication.
- Symboles : Movie Clip, Graphic (bouclage, Frame Picker), chronologies imbriquées.

### **Interactivité & code**

- Boutons, Movie Clips interactifs, texte dynamique, conventions de nommage.
- Texte dynamique/saisie via code; polices web (HTML5 Canvas).
- Actions panel, JavaScript ou ActionScript selon le type de doc, états de bouton, Assistant d'actions, Extraits de code, navigation par timeline, contenu externe.

### **Audio & vidéo**

- Audio : synchronisation (Start/Event/Stream), canaux L/R, fondu, compression (MP3, Speech, ADPCM, RAW).
- Vidéo : encodage (Adobe Media Encoder), bitrate, MP4; composants FLVPlayback (AS3) et Vidéo (HTML5), assistant d'import.

### **Publication & export**

#### **Préparer le projet pour export**

- Tests, réglages de publication, accessibilité, couches masquées, timing, tests multi-appareils, poids en octets, relecture/correction, dimensions.

#### **Exporter & publier**

- Sauvegarde native (.fla/.xfl), modèles, CC Libraries.
- Exports : vidéo, GIF animé, séquence d'images, SVG.
- Publication finale : SWF, APP/EXE/AIR, HTML5 Canvas/JS, APK, WebGL; profils de publication.

