



Animate CC 2019 - Les fondamentaux

88 leçons

Durée estimée : 07h02

Référence : BFEP-1074

- Appendices : Veuillez télécharger les fichiers de travail pour vous aider à reproduire
- Présentation : Ce qu'Animate CC 2019 permet de produire
- Présentation : La spécification Canvas au sein du langage html5
- Présentation : Une gestion uniformisée des différents formats d'animations
- Présentation : Différence fondamentale à la publication entre une animation AS3 et un
- Présentation : Présentation des fichiers d'exercices
- Paramétrer ses projets Animate CC : L'écran d'accueil
- Paramétrer ses projets Animate CC : Présentation de l'espace de travail
- Paramétrer ses projets Animate CC : Propriétés d'une animation
- Paramétrer ses projets Animate CC : Créer un document Animate
- Paramétrer ses projets Animate CC : Tester une animation
- Paramétrer ses projets Animate CC : Publication d'une animation uniquement vectorielle
- Paramétrer ses projets Animate CC : Paramètres de publication d'une animation mixte vect
- Gérer le design dans Animate CC : Différences bitmap et vectoriel
- Gérer le design dans Animate CC : Utilisation des illustrations bitmap dans ACC
- Gérer le design dans Animate CC : Formes vectorielles dans ACC
- Gérer le design dans Animate CC : Formes vectorielles de base, groupes et objets de dessi
- Gérer le design dans Animate CC : Organiser les éléments dans la profondeur
- Gérer le design dans Animate CC : Organiser les éléments sur la scène
- Gérer le design dans Animate CC : Déformer des objets
- Gérer le design dans Animate CC : Déformer des objets avec l'outil déformation d'éléme
- Gérer le design dans Animate CC : La plume et le pot de peinture
- Gérer le design dans Animate CC : Crayons et pinceaux, paramétrer les formes de contours
- Gérer le design dans Animate CC : Aller plus loin avec les pinceaux artistiques
- Gérer le design dans Animate CC : Mettre à profit l'outil épaisseur
- Gérer le design dans Animate CC : Gérer les dégradés
- Gérer le design dans Animate CC : La pipette appliquée aux remplissages et aux contours
- Gérer le design dans Animate CC : Optimiser les formes
- Gérer le design dans Animate CC : Vectoriser un visuel bitmap dans Illustrator
- Gérer le design dans Animate CC : Importer le visuel vectorisé dans Animate et adapter l



Animate CC 2019 - Les fondamentaux

88 leçons

Durée : 07h02

Référence : BFEP-1074

- Gérer le design dans Animate CC : Enregistrer mon fichier et isoler les parties Animables
- Gérer le design dans Animate CC : Retoucher pour compléter la partie du décor manquante
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : La bibliothèque : importation de m
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : La bibliothèque : organisation de m
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : La bibliothèque : transférer des m
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Pourquoi animer dans des symboles ?
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Créer différents types de symboles
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Créer un symbole
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Comportement et utilisation des symboles
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Comportement et utilisation des symboles
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Comportement et utilisation des symboles
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Exemple de mise à profit des symboles
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Convertir une illustration en symboles
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Agir sur l'aspect des occurrences d
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Agir sur l'aspect des occurrences d
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Agir sur l'aspect des occurrences d
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Le couple scénario et scène, prin
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Propriétés d'affichage du scénario
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Manipuler les calques du scénario
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Les calques avancés
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Créer et manipuler les images clés
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Manipulation des objets du scénario
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Qu'est-ce qu'une interpolation ?
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Animer par interpolations de forme
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Animer par interpolations classiques
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Animer par interpolations de mouvement
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Ajouter une trajectoire de mouvement
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Itinérant et non-itinérant pour une
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Avantages des trajectoires de mouvement
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Utiliser les pré-sélections de mouvement



Animate CC 2019 - Les fondamentaux

88 leçons

Durée : 07h02

Référence : BFEP-1074

- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Améliorer les animations avec des a
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Améliorer les animations avec des a
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Animer un design type cartoon : Inten
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Animer un design type cartoon : anima
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Animer un design type cartoon : anima
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Animer un design type cartoon : anima
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Animer un design type cartoon : anima
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Animer un design type cartoon : sorti
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Sonorisation d'une animation, problè?
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Mettre à profit les masques en html5
- Apprendre les bases de l'animation dans Animate CC : Mettre à profit les masques avancés
- Aller plus loin dans l'animation : Bien organiser les fichiers de travail
- Aller plus loin dans l'animation : Importer un design dans une animation à partir d'un Ph
- Aller plus loin dans l'animation : Importer un design dans une animation à partir d'un Il
- Aller plus loin dans l'animation : Récupérer un tracé Photoshop
- Aller plus loin dans l'animation : Automatiser une procédure avec le panneau historique
- Aller plus loin dans l'animation : L'outil caméra
- Aller plus loin dans l'animation : L'outil synchronisation labiale
- Aller plus loin dans l'animation : Animer les profondeurs de calques
- Initiation à la programmation pour une interactivité de base dans Animate CC : Le mode d
- Initiation à la programmation pour une interactivité de base dans Animate CC : Utilisati
- Initiation à la programmation pour une interactivité de base dans Animate CC : Debugage
- Initiation à la programmation pour une interactivité de base dans Animate CC : Programme
- Initiation à la programmation pour une interactivité de base dans Animate CC : Mettre a?
- Envisager d'autres perspectives de publication avec Animate CC : Présentation du format
- Envisager d'autres perspectives de publication avec Animate CC : Publier une animation en
- Envisager d'autres perspectives de publication avec Animate CC : Profiter du format swf da