

## Web

600-21-820 – 10 DEMI-JOURNÉES DE 3,5 HEURES (35 HEURES)

Ce séminaire est basé sur la dernière version du logiciel, mais plusieurs fonctions sont disponibles dans les versions antérieures.



## CRÉATION DE PUBLICITÉS ANIMÉES AVEC HYPE

**Concevez des animations interactives et dynamiques pour utilisation en publicité web, publication numérique ou pour la création de sites. Découvrez les outils qui vous permettront de produire des animations HTML5 riches et ce, sans codage !**

**DATES :** 9, 16, 23 février,  
9, 16, 23, 30 mars,  
6, 13 et 20 avril 2021

**HEURES :** 13 h 00 à 16 h 30

**COÛT :** cliquez ici

**CLIQUEZ ICI POUR VOUS INSCRIRE** OU RENDEZ-VOUS AU [www.i-ci.ca](http://www.i-ci.ca)

### PRÉALABLES

- Pour cette formation à distance, avoir les logiciels Hype et Zoom.
- Connaissance de l'environnement Mac (Apple).
- Travailler sur un ordinateur Mac, le cours étant exclusivement Mac
- Connaissance d'un logiciel de mise en page, un atout

### CLIENTÈLE

- Toute personne qui désire s'initier à la création de publicités animées.

### OBJECTIFS

- Découvrir l'interface de Hype
- Créer du contenu à animer
- S'initier aux principes de l'animation
- Réaliser des animations interactives
- Initiation au « responsive »

### MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- Exposés théoriques
- Démonstrations
- Exercices pratiques

### CONTENU

- Interface utilisateur et vocabulaire
- Les différents inspecteurs
- Création, gestion et changement de scènes
- Guide et règles
- Les types d'éléments, leur manipulation et leur gestion
- Composantes audio et vidéo
- Polices de caractères
- Création d'animation
- L'ajout et édition d'images clés
- L'enregistrement

- Les trajectoires de mouvement
- Fonctions reliées au minutage
- Création de lignes de temps
- Lignes de temps en boucles
- Les images clés absolues et relatives
- Les différents contrôles de la ligne de temps
- Les actions tactiles
- Les actions « clic »
- Les actions reliées à la scène
- Les actions reliées à la ligne de temps
- Les différents types d'actions
- Le chaînage des actions
- La création de symboles
- L'importation et l'exportation de symboles
- L'inspecteur de symboles
- L'application des lois de physique
- Utilisation du module mobile Hype Reflect
- Les exportations avancées
- Initiation au « responsive », à la notion de « layout adaptatif » et à la création de sites web simples avec Hype
- Initiation à l'intégration de code