Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Adobe Animate 2024/2023. Анимация и баннеры

Код курса: **АНИМ**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. Знакомство с программой Adobe Animate • Введение. Основные направления использования анимационных роликов, сделанных в Adobe Animate. • Полезные интернет-ресурсы и литература. • Интерфейс программы. • Разработка концепции и создание раскадровки Референсы, стилистика, раскадровка. • Сохранение изображения. • Основные параметры документа.	**1**
Модуль 2. Создание и управление объектами • Обновлённая панель инструментов. • Создание объектов и их типы. • Группировка объектов. • Разработка цветового решения. Разработка окружающих элементов. • Стилистическое решение. Разработки и концепт-артРабота с цветом. • Типы заливки и обводки контура. Палитра «Color». • Импорт растровых изображений. • Трансформация объектов и порядок их расположения. • Работа со слоями. • **Практическое упражнение.**	**2**
Модуль 3. Понятие символов. Фильтры и эффекты • Назначение символов. • Эталон символа и его экземпляры. • Работа с библиотекой символов Library. • Конвертирование объектов в символы. • Типы символов. Свойства эталона. • Управление параметрами экземпляров. Применение фильтров и эффектов. • Режимы редактирования эталона.	**2**
Модуль 4. Основные типы анимации • Основные принципы анимации, использующиеся в Adobe Animate. • Работа с временной шкалой. • Ключевые и обычные кадры. • Создание покадровой программной анимации. • Создание аниматика на основе раскадровки. • Тайминг. Монтаж. • Черновой звук. • Экспорт видео.	**1**

Модуль 5. Классическая анимация и анимация движения • Классическая расчетная анимация движения (Classic Tween). • Управление параметрами анимации. • Способы копирования и сохранения анимации. • Проработки ключевых кадров. Черновая анимация. • Разделение на слои. Проработка движения. • Движение по траектории на основе Classic Tween. • Создание расчетной анимации движения (Motion Tween), ее отличия от Classic Tween. • Стили движения. Использование встроенных стилей и создание собственных стилей движения. • Работа с масками. Создание анимированных масок.	**6**
Модуль 6. Расчетная анимация формы • Расчетная анимация формы (Shape Tween). • Управление анимацией формы. Создание управляющих «хинтов». • Создание промежуточных кадров. • Принципы фазовки.	**2**
Модуль 7. Основы 3D анимации • Анимация плоских объектов в трехмерном пространстве (3D Tween анимация). • Инструменты 3D-трансформации.	**1**
Модуль 8. Кости и обратная кинематика • Создание и редактирование каркаса анимационного объекта с помощью инструмента Bones («Кости»). • Параметры обратной кинематики и анимация на основе поз. • Создание кадров финального качества. • Доработка. Монтаж. Добавление звука. Финальный ролик.	**2**
Модуль 9. Кнопки и назначаемые на них скрипты • Создание и редактирование кнопок. • Скрипты, назначаемые на кнопки. Использование палитры Code Snippets для назначения скриптов. • Создание баннеров. • Написание скрипта, управляющего кнопкой, самостоятельно. • Межкадровые переходы. Создание простой презентации. • Особенности скриптов для баннеров. • Использование скриптов для создания анимации под формат HTML5 Canvas.	**6**
Модуль 10. Публикация и экспорт роликов • Экспортирование отдельного кадра и всего ролика. • Сохранение ролика в формате HTML5. • Публикация в форматах растровых и видео файлов. • форматы видео и персонажи в соц. сетях.	**1**
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**24 ак.ч. + 24 ак.ч. самостоятельно**

По окончании обучения на курсе проводится итоговая аттестация. Аттестация проводится в виде теста на последнем занятии или на основании оценок практических работ, выполняемых во время обучения на курсе.

Контакты центра

Для частных лиц
+7 (495) 232-32-16

Для организаций
+7 (495) 780-48-44

E-mail
info@specialist.ru