

Учебное пособие Adobe Animate CC 2015.2

Индивидуальный проект

Выполнила ученица 10е класса Долматова
Карина



Глава 1: установка программы

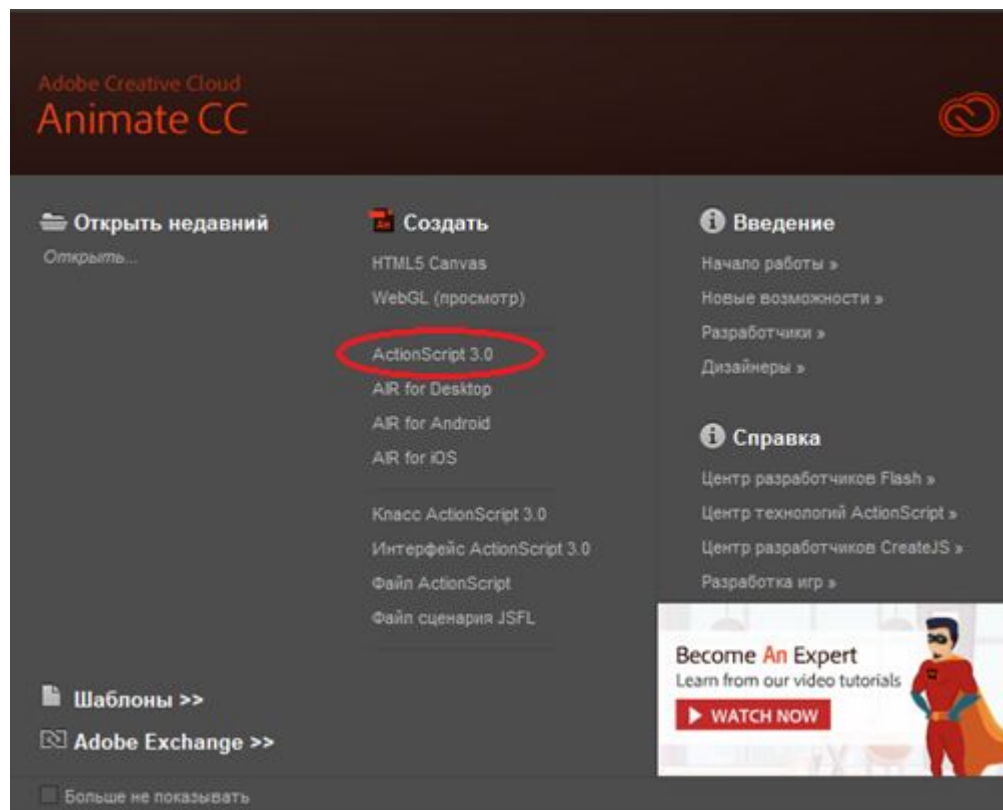
Программу Adobe Animate CC 2015.2 можно установить как на ПК(персональный компьютер), так и на ноутбук. Для этого нужно, что бы ваше устройство соответствовало минимальным системным требованиям: 4 ГБ свободного места на жестком диске для установки; высокоскоростной доступ к Интернету; операционная система Windows 10 версии 1803, 1809 и более поздних версий; дисплей с разрешением 1024x900. Если ваш компьютер соответствует данным требованиям, то можете смело устанавливать Adobe Animate CC 2015.2

Глава 2: знакомимся с программой

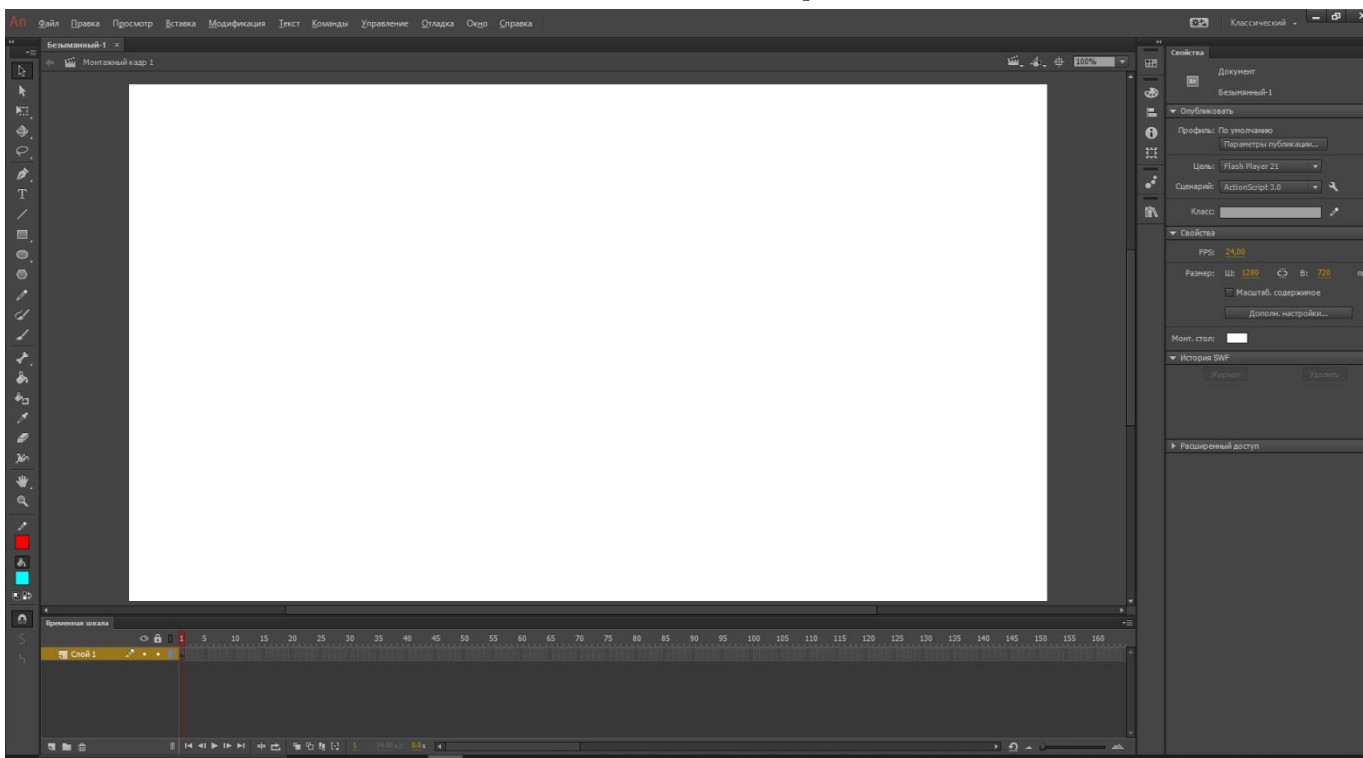


С помощью Adobe Animate CC можно создавать векторную анимацию, рекламу, мультимедийный контент, динамические проекты, приложения, игры и многое другое. Кроме того, в Animate предусмотрены эффективные инструменты для рисования и создания иллюстраций. Ваш контент будет доступен практически на любых настольных ПК и мобильных устройствах.

Первое, что мы видим, когда запускаем программу – **рабочая панель**. На ней мы выбираем, в каком формате будет наша работа (оптимальный вариант ActionScript 3.0)

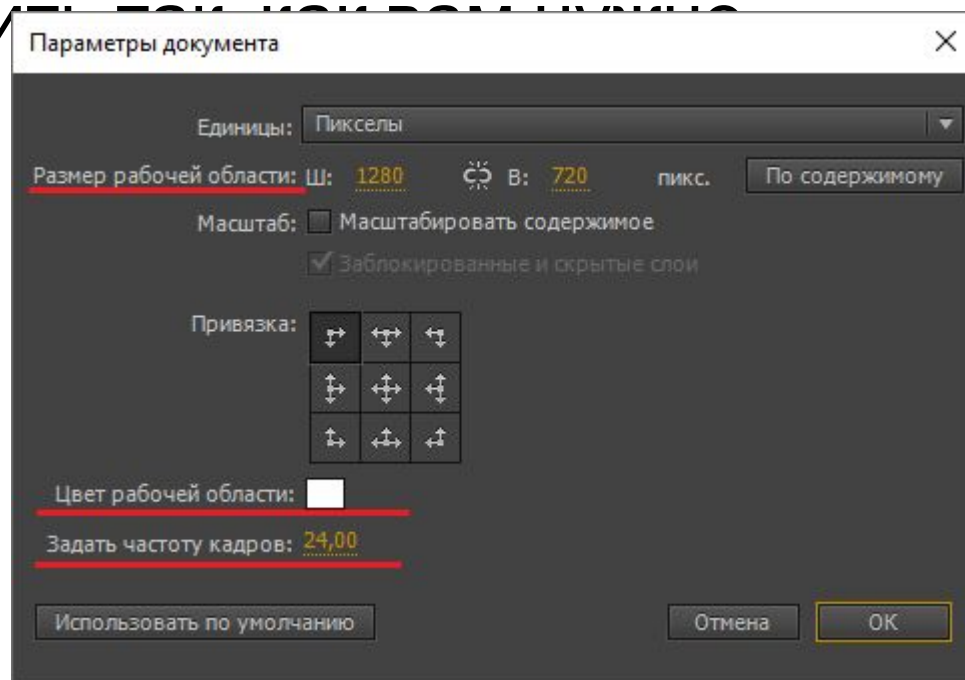
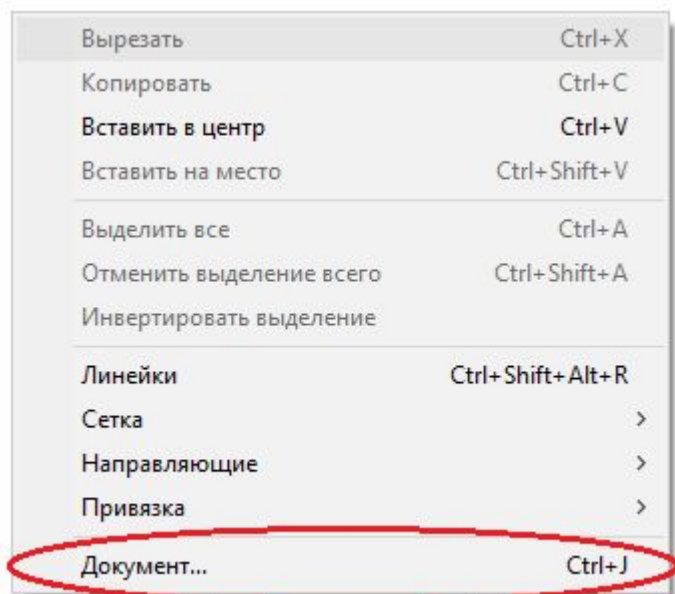


Перед нами появляется **рабочая поверхность**. На ней мы наблюдаем **рабочую область, инструменты, свойства документа, временную шкалу** и многое другое. Но именно это то, чем мы будем пользоваться чаще всего при создании **мул**



2.1. Рабочая область

В нашем случае, рабочей областью является белый прямоугольник посередине экрана. Его параметры можно регулировать, нажав правую кнопку мышки, выбрав **Документ** и **Настройки**.



2.2. Инструменты

Инструменты – это то, чем мы будем создавать наш «шедевр». Инструменты, которыми можно рисовать, делятся на инструменты с **выпуклым вектором** и инструменты с **вогнутым вектором**. В чем отличия? Итак, если мы нарисуем 2 линии (одну **карандашом**, другую **кисточкой**), выберем инструмент **редактировать** и попросим их поведать о себе.

увиди

Было



карандаш



Стало



карандаш

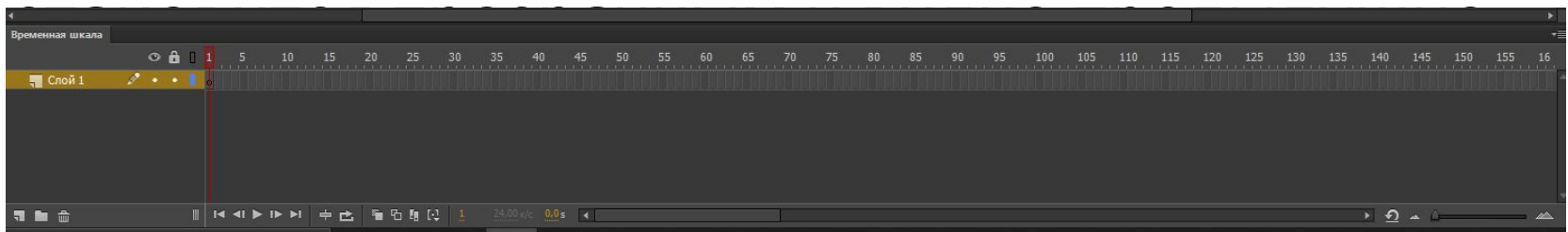


На панели инструментов мы видим не только кисточку и карандаш. Перед нами множество инструментов выделения (например, инструмент выделение, спецвыделение, свободное преобразование и др.), рисования (например, инструмент перо, текст, линия, прямоугольник, круг и др.) и инструменты закраски (например, инструмент кость, заливка, чернильница, пипетка и др.)

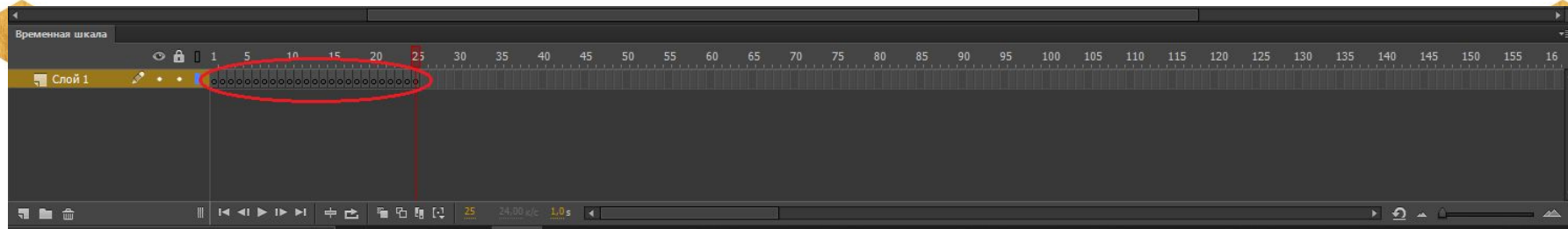


2.3. Временная шкала

Временная шкала или **Time Line** упорядочивает содержимое документа по времени и управляет **слоями** и **кадрами**. Временная шкала показывает, в каком месте документа находится анимация, а также контуры движения. На ней отображаются **секунды, слои** и **кадры**. Временная шкала содержит **многослойные структуры**. Это когда текущий слой



Что бы создать новые кадры, нужно нажать клавишу F7. они появятся вот тут

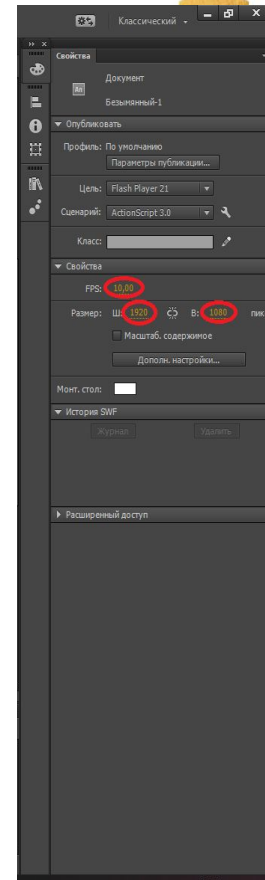
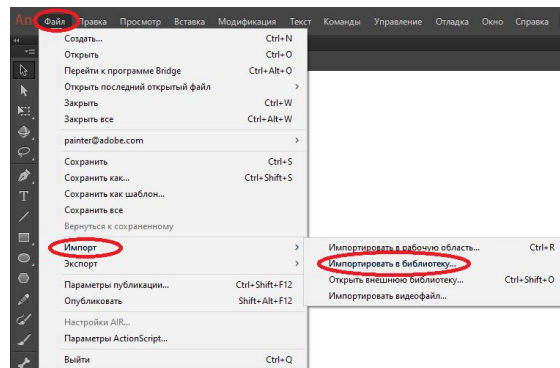


Из данной картинке видно, что мы создали 25 кадров, а значит 1 секунду видео.

Это очень кропотливый и сложный процесс рисовать покадрово, но со временем это затягивает.

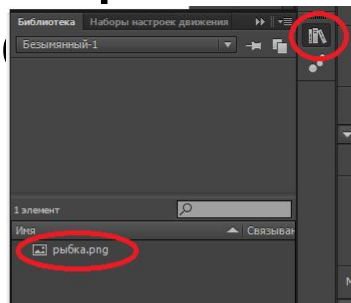
Глава 3: приступим к работе

1. Создаем рабочую область (ActionScript).
2. Подгоняем FPS (это частота кадров), обычно используется 25 кадров в секунду, но это очень много и лучше использовать 10-15.
3. Если у вас имеется рисунок, нарисованный в каком -нибудь другом приложении, то нажимаем **файл-импорт-импорт в библиотеку**.

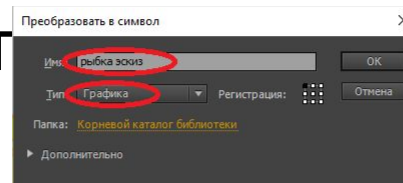


5. Выбираем изображение и нажимаем готово. Если такого нет, то рисуем в Adobe Animate все, что душе угодно.

6. Заходим в **библиотеку**, нажимаем на картинку и перетаскиваем ее на рабочую область. По **рыбка.png** по размеру.

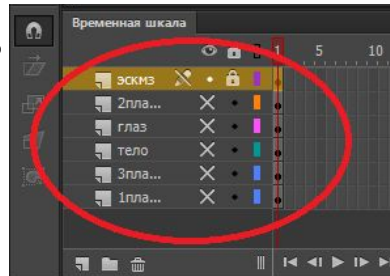
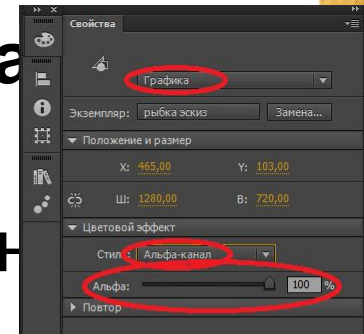


7. Выделяем картинку, нажимаем ПКМ **преобразовать в символ**. Называем и выбираем тип.

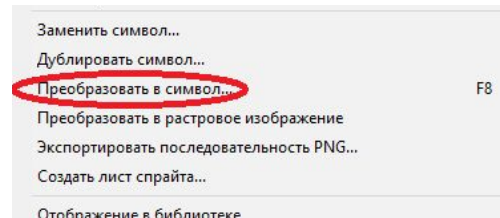


8. В графе **стиль** выбираем **альфа** канал и настраиваем яркость.

9. Создаем слой. Для каждого элемента который будет двигаться, создаем отдельно.



10. После прорисовки одного из объектов преобразуем его в **СИМВОЛ** и указываем **ТИП**.



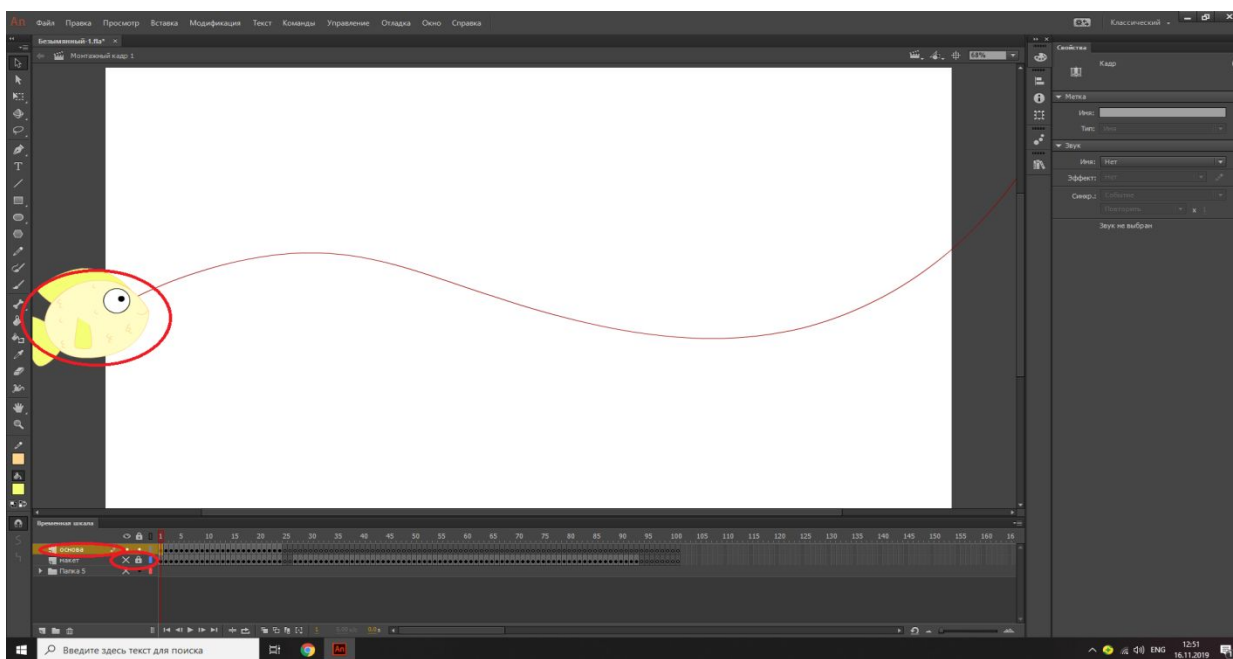
11. **Двойным щелчком мыши заходим в созданный символ и дополняем его на разных слоях.**

ПО ТАКОМУ ПРИНЦИПУ СОЗДАЕМ ВСЕ ОБЪЕКТЫ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ ДВИГАТЬСЯ.

12. Скрыть все слои, создать новый. На нем



13. Слой, с примерными движениями делаем прозрачным и создаем новый слой. На каждом кадре прорисовываем объект, опираясь на модель. При этом слой с эскизом блокируем.



Продолжаем работать по указанной выше инструкции создавая новые объекты и движения.

Глава 4: финишная прямая

Итак, мы молодцы, мы создали мультфильм/видео/анимацию и тд. Как это сохранить?

1. Нажимаем **файл-экспорт-экспорт ролика**

2. Даем имя файлу, выбираем тип анимации (гиф анимация, видеоролик и тд.) и выбираем, где сохранить.

3. Ваше творение готово!

С помощью данной инструкции у меня получилось создать небольшой GIF-файл

