

**Образовательное частное учреждение
Дополнительного профессионального образования «Центр
компьютерного обучения «Специалист» Учебно-научного центра при
МГТУ им. Н.Э. Баумана
(ОЧУ «Специалист»)**

123317 Москва, Пресненская набережная, д. 8, стр. 1, этаж 48, помещение 484с, комната 5,
ИНН 7701257303, ОГРН 1037739408189



Утверждаю:

Директор ОЧУ «Специалист»

/Т.С. Григорьева/
«14» февраля 2018 года

**Дополнительная профессиональная программа
повышения квалификации
«Adobe Animate CC. Баннеры и интерактивная анимация»**

город Москва

Программа разработана в соответствии с приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. N 499 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам".

Повышение квалификации слушателей, осуществляемое в соответствии с программой, проводится с использованием модульного принципа построения учебного плана с применением различных образовательных технологий, в том числе дистанционных образовательных технологий и электронного обучения в соответствии с законодательством об образовании.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации, разработана образовательной организацией в соответствии с законодательством Российской Федерации, включает все модули, указанные в учебном плане.

Содержание оценочных и методических материалов определяется образовательной организацией самостоятельно с учетом положений законодательства об образовании Российской Федерации.

Структура дополнительной профессиональной программы соответствует требованиям Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам, утвержденного приказом Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. N 499.

Объем дополнительной профессиональной программы вне зависимости от применяемых образовательных технологий, должен быть не менее 16 академических часов. Сроки ее освоения определяются образовательной организацией самостоятельно.

Формы обучения слушателей (очная, очно-заочная, заочная) определяются образовательной организацией самостоятельно.

К освоению дополнительных профессиональных программ допускаются:

- лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование;
- лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Для определения структуры дополнительной профессиональной программы и трудоемкости ее освоения может применяться система зачетных единиц. Количество зачетных единиц по дополнительной профессиональной программе устанавливается организацией.

Образовательная деятельность слушателей предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: лекции, практические и семинарские занятия, лабораторные работы, круглые столы, мастер-классы, мастерские, деловые игры, ролевые игры, тренинги, семинары по обмену опытом, выездные занятия, консультации, выполнение аттестационной, дипломной, проектной работы и другие виды учебных занятий и учебных работ, определенные учебным планом.

Аннотация. Adobe Animate CC – программа для создания интерактивной анимации, популярная среди художников, аниматоров и дизайнеров. Современные инструменты программы позволяют создавать качественные веб-баннеры, презентации, интерактивные и классические анимационные ролики, доступные для просмотра на любых мультимедийных устройствах. Проекты, выполненные в этой программе, можно публиковать на разных платформах, в том числе Flash/AIR, HTML5 Canvas, WebGL и даже на настраиваемых платформах. Окончив этот курс, слушатели узнают об основных принципах создания ключевой анимации, отличиях в использовании векторных и растровых объектов для веб-графики, основных форматах файлов, используемых для последующей публикации анимации. Они усвоят правила создания баннеров, анимационных роликов и интерактивной анимации, выполняя большое число лабораторных работ по каждой теме.

1. Цель программы:

Предоставить слушателям знания и практические навыки работы в Adobe Animate CC, совершенствование компетенций по направлению «Дизайн»:

Совершенствуемые компетенции

| № | Компетенция | Направление подготовки |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Код компетенции |
| | | ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ПО НАПРАВЛЕНИЮ ПОДГОТОВКИ 54.03.01 ДИЗАЙН (УРОВЕНЬ БАКАЛАВРИАТА) |
| 1 | способностью применять приемы работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании, моделировании, при работе с цветом и цветовыми композициями (ППК-1) | ППК-1 |
| 2 | способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ППК-6) | ППК-6 |

Совершенствуемые компетенции в соответствии с трудовыми функциями профессионального стандарта «Графический дизайнер», утвержденного приказом Минтруда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 года N 40н.

| № | Компетенция | Направление подготовки |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Трудовые функции (код) |
| | | ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ «Графический дизайнер», утвержденного приказом Минтруда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 года N 40н |
| 1 | Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | В/02.6 |

Планируемый результат обучения

После окончания обучения Слушатель будет знать:

- Основы работы с программой Adobe Animate CC
- Понятие символов. Фильтры и эффекты
- Основные типы анимации

- Особенности работы с текстом

После окончания обучения Слушатель будет уметь:

- Ориентироваться в интерфейсе программы.
- Работать с основными инструментами Adobe Animate.
- Создавать и управлять свойствами графических и текстовых объектов.
- Создавать и редактировать свойства слоев.
- Анимировать и управлять свойствами объектов с помощью основных команд языка программирования Action Script 3.0.

Учебный план:

Категория слушателей: курс рекомендован: дизайнерам, верстальщикам, иллюстраторам, работникам рекламной индустрии.

Требования к предварительной подготовке: окончание курсов «Adobe Photoshop CC/CS6. Уровень 1. Растровая графика», или эквивалентная подготовка.

Срок обучения: 36 академических часов, в том числе 24 аудиторных.

Самостоятельная работа (СРС): предусмотрена - 12 час.

Форма обучения: очная, очно-заочная, заочная. По желанию слушателя форма обучения может быть изменена и/или дополнена.

Режим занятий: дневной, вечерний, группы выходного дня.

Содержание курса:

| № | Тема | Академ.часов |
|----------------------------------------------------------------|------|--------------|
| 1 | | 1 |
| 2 | | 2 |
| 3 | | 2 |
| 4 | | 1 |
| 5 | | 6 |
| 6 | | 1 |
| 7 | | 1 |
| 8 | | 2 |
| 9 | | 1 |
| 10 | | 6 |
| 11 | | 1 |
| Итого очное обучение в группе с преподавателем: | | 24 |
| Самостоятельных занятий в аудитории центра (бесплатно): | | 12 |

| № п/п | Наименование модулей по программе | Общая трудоемкость | Аудиторные часы | | СРС, Час. | Форма ПА ¹ |
|-------|-----------------------------------|--------------------|-----------------|-------------|-----------|-----------------------|
| | | | | В том числе | | |
| | | | | | | |

¹ ПА – промежуточная аттестация

| | | (акаде м. часов) | Всего , ауд. час. | Лекц ий | Практ заняти й | | |
|----|------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------|------------|----------------------|-----------|---------------------|
| 1 | Модуль 1. Знакомство с редактором Adobe Animate CC | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | - |
| 2 | Модуль 2. Создание и управление объектами | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | Практическая работа |
| 3 | Модуль 3. Понятие символов. Фильтры и эффекты | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | Практическая работа |
| 4 | Модуль 4. Основные типы анимации | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | Практическая работа |
| 5 | Модуль 5. Классическая анимация и анимация движения | 7 | 6 | 2 | 4 | 1 | Практическая работа |
| 6 | Модуль 6. Расчетная анимация формы | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | Практическая работа |
| 7 | Модуль 7. Основы 3D анимации | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | Практическая работа |
| 8 | Модуль 8. Кости и обратная кинематика | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | Практическая работа |
| 9 | Модуль 9. Особенности работы с текстом | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | Практическая работа |
| 10 | Модуль 10. Первое знакомство с Action Script 3.0 | 6 | 5 | 2 | 3 | 1 | Практическая работа |
| 11 | Модуль 11. Публикация и экспорт роликов | 4 | 2 | 0 | 2 | 2 | Практическая работа |
| | Итого: | 36 | 24 | 8 | 16 | 12 | |
| | Итоговая аттестация | Презентация портфолио анимационного проекта | | | | | |

Для всех видов аудиторных занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 минут.

Количество аудиторных занятий при очно-заочной форме обучения составляет 20-25% от общего количества часов.

Форма Промежуточной аттестации – см. в ЛНА «Положение о проведении промежуточной аттестации слушателей и осуществлении текущего контроля их успеваемости» п.3.3.

2. Календарный учебный график

Календарный учебный график формируется при осуществлении обучения в течение всего календарного года. По мере набора групп слушателей по программе составляется календарный график, учитывающий объемы лекций, практики, самоподготовки, выезды на объекты.

| Неделя обучения | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Итого часов |
|-----------------|----|----|----|----|----|----|----|-------------|
| | пн | вт | ср | чт | пт | сб | вс | |
| 1 неделя | - | 4 | - | 4 | - | - | - | 8 |

| | | | | | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------|---|-------------|---|---|---|--------------|
| СРС | - | 2 | - | 2 | - | - | - | 4 |
| 2 неделя | - | 4 | - | 4 | - | - | - | 8 |
| СРС | - | 2 | - | 2 | - | - | - | 4 |
| 3 неделя | - | 4 | - | 4ИА | - | - | - | 8 |
| СРС | - | 2 | - | 2 | - | - | - | 4 |
| Итого (ауд./СРС): | - | 12/6 | - | 12/6 | - | - | - | 24/12 |
| Примечание: ИА – Итоговая аттестация (презентация портфолио анимационного проекта) | | | | | | | | |

3. Рабочие программы учебных предметов (модулей)

Модуль 1 . Знакомство с редактором Adobe Animate CC

- Введение. Основные направления использования анимационных роликов, сделанных в Adobe Animate.
- Полезные интернет-ресурсы и литература.
- Интерфейс программы. Работа с палитрами и настройка рабочего пространства.
- Основные параметры документа.

Модуль 2 . Создание и управление объектами

- Панель инструментов. Группы инструментов.
- Режимы рисования объектов.
- Кисти для векторной графики.
- Группировка объектов.
- Инспектор свойств объекта – палитра Properties.
- Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Палитра «Color».
- Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура.
- Использование библиотеки Creative Cloud Libraries и интеграция с Adobe Stock.
- Трансформация объектов и порядок их расположения.
- Работа со слоями.
- Трассировка растровых изображений.

Модуль 3 . Понятие символов. Фильтры и эффекты

- Назначение символов.
- Эталон символа и его экземпляры.
- Работа с библиотекой символов Library.
- Создание нового символа и конвертирование объектов в символы.
- Типы символов. Свойства эталона.
- Управление параметрами экземпляров. Применение фильтров и эффектов.
- Режимы редактирования эталона.

Модуль 4 . Основные типы анимации

- Основные принципы анимации, используемые в Adobe Animate.
- Работа с временной шкалой.
- Примеры использования покадровой, расчетной и программной анимации.

Модуль 5 . Классическая анимация и анимация движения

- Классическая расчетная анимация движения (Classic Tween). Создание и управление параметрами анимации.
- Способы копирования и сохранения анимации.
- Вложенная анимация.
- 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.

Модуль 6 . Расчетная анимация формы

- Расчетная анимация формы (Shape Tween).
- Управление анимацией формы. Создание управляющих «хинтов».
- Примеры использования расчетной анимации формы.

Модуль 7 . Основы 3D анимации

- Инструменты 3D-трансформации.
- Анимация плоских объектов в трехмерном пространстве (3D Tween анимация).

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.
- Коррекция взаимосвязей между костями и точками контура.

Модуль 9 . Особенности работы с текстом

- Типы текстовых полей. Параметры текста.
- Режимы сглаживания
- Подстановка отсутствующих шрифтов.
- Поддержка TypeKit для типа документа HTML5 Canvas.

Модуль 10 . Первое знакомство с Action Script 3.0

- Краткое описание языка Action Script 3.0.
- Скрипты, назначаемые на кнопки. Использование палитры Code Snippets для назначения скриптов.
- Создание баннеров.
- Основные правила написания скриптов на языке Action Script 3.0.
- Именованые объекты, программное изменение свойств «мувиклипов» и кнопок.
- Написание скрипта, управляющего кнопкой, самостоятельно.
- Варианты программной анимации движения объектов.
- Межкадровые переходы. Создание простой презентации.
- Особенности скриптов для баннеров. Понятие «резинового» баннера.
- Использование скриптов для создания анимации под формат HTML5 Canvas.

Модуль 11 . Публикация и экспорт роликов

- Экспортирование отдельного кадра и всего ролика.
- Настройки публикации swf-файлов.
- Параметры HTML-контейнера при сохранении анимации в формате swf.
- Сохранение ролика в формате HTML5.
- Публикация в форматах растровых и видео файлов.
- Сохранение анимации для последующего импорта в программы Adobe Muse и Adobe InDesign.

4. Организационно-педагогические условия

Соблюдение требований к кадровым условиям реализации дополнительной профессиональной программы:

а) преподавательский состав образовательной организации, обеспечивающий образовательный процесс, обладает высшим образованием и стажем преподавания по изучаемой тематике не менее 1 года и (или) практической работы в областях знаний, предусмотренных модулями программы, не менее 3 (трех) лет;

б) образовательной организацией наряду с традиционными лекционно-семинарскими занятиями применяются современные эффективные методики преподавания с применением интерактивных форм обучения, аудиовизуальных средств, информационно-телекоммуникационных ресурсов и наглядных учебных пособий.

Соблюдение требований к материально-техническому и учебно-методическому обеспечению дополнительной профессиональной программы:

а) образовательная организация располагает необходимой материально-технической базой, включая современные аудитории, библиотеку, аудиовизуальные средства обучения, мультимедийную аппаратуру, оргтехнику, копировальные аппараты. Материальная база соответствует санитарным и техническим нормам и правилам и обеспечивает проведение всех видов практической и дисциплинарной подготовки слушателей, предусмотренных учебным планом реализуемой дополнительной профессиональной программы.

б) в случае применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечивается индивидуальным неограниченным доступом к электронной информационно-образовательной среде, содержащей все электронные образовательные ресурсы, перечисленные в модулях дополнительной профессиональной программы.

5. Формы аттестации и оценочные материалы

Образовательная организация несет ответственность за качество подготовки слушателей и реализацию дополнительной профессиональной программы в полном объеме в соответствии с учебным планом.

Оценка качества освоения дополнительной профессиональной программы слушателей включает текущий контроль успеваемости, промежуточную и итоговую аттестацию.

Промежуточная аттестация по данному курсу проводится в форме выполнения практических работ, к итоговой аттестации допускаются слушатели, выполнившие все практические работы.

Результаты итоговой аттестации слушателей ДПП в соответствии с формой итоговой аттестации, установленной учебным планом, выставляются по двух бальной шкале («зачтено»/«не зачтено»).

Слушателям, успешно освоившим дополнительную профессиональную программу и прошедшим итоговую аттестацию, выдается удостоверение о повышении квалификации.

Слушателям, не прошедшим итоговой аттестации или получившим на итоговой аттестации неудовлетворительные результаты, а также лицам, освоившим часть

дополнительной профессиональной программы и (или) отчисленным из образовательной организации, выдается справка об обучении или о периоде обучения по образцу, самостоятельно устанавливаемому образовательной организацией.

Итоговая аттестация проводится по форме тестирования в соответствии с учебным планом. Результаты итоговой аттестации заносятся в соответствующие документы: «Зачтено» - не менее 70% правильных ответов.

Промежуточная аттестация:

| <i>№п/п</i> | <i>Тематика практического занятия</i> | <i>Форма ПА: выполнение практического задания</i> |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| Модуль 2. | Работа со слоями. Трассировка растровых изображений. | Практическая работа |
| Модуль 3. | Управление параметрами экземпляров. Применение фильтров и эффектов. | Практическая работа |
| Модуль 4. | Работа с временной шкалой. | Практическая работа |
| Модуль 5. | Работа с масками. Создание анимированных масок. | Практическая работа |
| Модуль 6. | Расчетная анимация формы (Shape Tween). | Практическая работа |
| Модуль 7. | (3D Tween анимация). | Практическая работа |
| Модуль 8. | Создание и редактирование каркаса анимационного объекта с помощью инструмента Bones («Кости»). | Практическая работа |
| Модуль 9. | Работа с текстом | Практическая работа |
| Модуль 10. | Создание анимации под формат HTML5 Canvas. | Практическая работа |
| Модуль 11. | Публикация в форматах растровых и видео файлов. | Практическая работа |

Итоговая аттестация по курсу:

Презентация портфолио анимационного проекта.

Выполнение портфолио.

Портфолио (от франц. porter – излагать, формулировать, нести и folio – лист, страница) – досье, собрание достижений. Как правило, это файловая папка с документально подтвержденной информацией о личных, общественно значимых и академических достижениях обучающегося, продемонстрированных за время освоения ДО программы. Эти сведения служат одним из инструментов объективного оценивания результатов обучения. Методика особенно эффективна для творческих и прикладных направлений: архитектуры, дизайна, технологий, программирования, строительства, журналистики и т. д. Портфолио или папка личных достижений, способствует объективности оценки результатов, достигнутых обучающимся в ходе учебной деятельности. Этот своеобразный презентационный портфель документов (рисунков, эскизов и др.) может формироваться в бумажном и/или электронном виде.

Презентация портфолио (отлат. presentatio – представление, предъявление) – официальное представление вновь созданного проекта, публичная демонстрация чего-либо. Для презентации портфолио обучающемуся отводится 10–15 минут. Основная цель презентации – в короткое время представить основные результаты проделанной работы.

Оценивается портфолио по следующим критериям:

| <i>№ п/п</i> | <i>Критерий</i> | <i>Баллы</i> |
|------------------|-----------------------------------------------|--------------|
| 1 | самостоятельность работы над проектом | 0-2 |
| 2 | использование различных техник и приемов | 0-4 |
| 3 | оригинальность творческого, стиливого решения | 0-4 |
| | Всего: | 0-10 |

Всего слушатель может получить 0-10 баллов, зачтено: 4-10 баллов