

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL MULTIPLATFORM ANIMATION USING ADOBE ANIMATE CC

01. INTRODUZIONE AL SOFTWARE

- a. Scenario e Terminologia
- b. Interfaccia e flusso di lavoro
- c. L'area di lavoro: i pannelli e gli strumenti
- d. Gestire e personalizzare l'area di lavoro
- e. Lo stage
- f. Impostare le preferenze

02. CREARE E GESTIRE I DOCUMENTI

- a. Categorie e predefiniti
- b. I tipi di file in Animate
- c. Usare i modelli
- d. Impostare correttamente le opzioni del documento
- e. Righelli, guide e griglie
- f. Gli elementi in Animate
- g. Usare le librerie

03. FLUSSO DI LAVORO E DISEGNO

- a. Lavorare in Adobe Animate
- b. Strumenti di disegno
- c. Modalità di disegno
- d. Strumenti Matita e Penna
- e. Lo strumento Larghezza

04. GESTIRE GLI OGGETTI

- a. Selezionare gli oggetti

- b. Spostamento e copia
- c. Disporre gli oggetti
- d. Trasformare e combinare gli oggetti

05. GESTIRE I COLORI

- a. Il colore
- b. Riempimenti e tratti
- c. Strumento Secchio di vernice
- d. Trasformare riempimenti con gradienti e riempimenti bitmap
- e. Anteprima dal vivo del colore
- f. Il pannello Adobe Color

06. I PENNELLI

- a. Strumento Pennello
- b. Strumento Pennello artistico
- c. Disegnare con il Pennello fluido

07. LA LINEA TEMPORALE (TIMELINE)

- a. I controlli della Timeline
- b. Visualizzazione e modifica della Timeline
- c. Barra degli strumenti della Timeline
- d. Gestire la velocità dell'animazione
- e. Frames e keyframes
- f. Onion skin
- g. Usare le scene

08. CREARE E GESTIRE I LIVELLI

- a. I livelli della Timeline

- b. Gestire e organizzare i livelli
- c. I livelli avanzati ed effetti di livello
- d. Livelli maschera

09. LE ANIMAZIONI

- a. Tipi di animazioni
- b. Animazione fotogramma per fotogramma
- c. Animazioni con interpolazione classica
- d. Animazione con interpolazione di forma
- e. Animazione con interpolazione di movimento
- f. Modifica del tracciato di animazione
- g. Guida di animazione
- h. Aggiungere interattività con gli snippet di codice

10. RISORSE, SIMBOLI, PULSANTI, CAMERA

- a. Il pannello Assets: importare e gestire le risorse
- b. Rigging dei personaggi
- c. Creare e gestire i simboli
- d. Creare e gestire i pulsanti
- e. Usare la camera

11. IMMAGINI, GRAFICA E CONTENUTI MULTIMEDIALI

- a. Inserire immagini
- b. Ricalco immagine
- c. Applicare i metodi di fusione
- d. Applicare filtri grafici
- e. Aggiungere audio e video
- f. Sincronizzare l'audio

- g. Esportare i suoni

12. IL TESTO

- a. Il testo
- b. Attributi di carattere e di paragrafo
- c. Testo di input e testo scorrevole
- d. Incorporare i font per preservarne l'aspetto
- e. Trasformazioni 3D
- f. Alterare le forme

13. OUTPUT: SPECIFICARE LE IMPOSTAZIONI DI PUBBLICAZIONE

- a. Formati di esportazione
- b. Esportare immagini e GIF animate
- c. Esportare in SVG
- d. Esportare elementi grafici e video
- e. Esportare animazioni per dispositivi mobili e motori grafici
- f. Il pacchetto OAM
- g. Impostazioni di pubblicazione
- h. Utilizzare Animate con Premiere ed After Effects