

CURSO	:	ANIMACIÓN 2D/ ANIMATE CC
DURACIÓN	:	32 Horas (8 o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Ninguno

SUMILLA

Es la herramienta especializada en la animación de objetos 2D, capaz de dar vida a elementos estáticos. Un mundo donde los objetos cobran vida, donde las imágenes se transforman en animaciones, para esto Adobe Animate cuenta con una serie de herramientas básicas de modelación 2D y 3D, con las que podrá crear y modificar elementos sencillos, creando sofisticados productos multimedia e interactivos multiplataforma en Flash/Adobe AIR, HTML5 Canvas, WebGL o incluso plataformas personalizadas, y llega a usuarios de prácticamente cualquier computador o dispositivo móvil.

SES	CONTENIDO
1	<p>INTRODUCCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al curso • Actuales estándares web • Ventajas de usar Animate CC • Entorno del programa • Espacio de trabajo • Línea de tiempo y biblioteca • Panel de Herramientas <p>CREACIÓN Y PUBLICACIÓN DE CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • El escenario y las escenas • El panel de propiedades • Creando y modificando contenidos • Uso y optimización de recursos externos • Publicando contenidos
2	<p>DIBUJOS Y CREACIÓN DE GRÁFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control de la edición con el historial • Organizando el proyecto en base a capas • Formas nativas y vectoriales • Aplicando color y gradientes • Grupos y formas • Vectorizado de Bitmaps
3	<p>SÍMBOLOS: TIPOS, CREACIÓN Y EDICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición y tipos de símbolos • Obteniendo símbolos desde Illustrator y Photoshop • El panel biblioteca, símbolos e instancias: métodos de edición
4	<p>FILTROS, EFECTOS Y TRANSPARENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicando efectos y filtros a instancias. • Ejemplos de modos de fusión en Animate. • Posicionamiento 3D

5	INTERPOLACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Interpolación clásica • Interpolación de forma • Interpolación de movimiento • Guía de animación
6	ANIMACIÓN: PRINCIPIOS Y TÉCNICAS <ul style="list-style-type: none"> • Los principios de la animación en Animate • La línea de tiempo analizada en profundidad • Animación de posición y tamaño • Animación de color y transparencia
7	ANIMACIÓN: PRINCIPIOS Y TÉCNICAS 2 <ul style="list-style-type: none"> • Animando con filtros y efectos • Animación con símbolos anidados • Animando movimiento en 3D • Animación multicapas.
8	ANIMACIÓN: TÉCNICAS 3 <ul style="list-style-type: none"> • Animación cuadro por cuadro • Las máscaras, técnicas de animación con máscaras • Animación Looping y efectos de profundidad • Animación de planos múltiples
9	PRACTICA CALIFICADA SOBRE ANIMACIÓN
10	CINEMÁTICA INVERSA <ul style="list-style-type: none"> • Creando huesos y esqueletos • Capas de poses • Limitando movimiento para un resultado más real • Físicas, elasticidad y rebote en movimiento de estructuras de huesos
11	TRABAJANDO CON ANIMACIONES INTERACTIVAS <ul style="list-style-type: none"> • Botones • Introducción a ActionScript 3 • Controlando la línea de tiempo con AS3 • Manejadores de eventos.
12	INTERACTIVIDAD 2 <ul style="list-style-type: none"> • Gestionando evento del ratón • Propiedades y métodos de las instancias de símbolos
13	INTERACTIVIDAD APLICADA: PROYECTO VIDEOJUEGO <ul style="list-style-type: none"> • Creación de Assets estáticos y dinámicos • Creación de Assets de audio • Ensamblado módulos AS3.
14	INTERACTIVIDAD APLICADA: PROYECTO VIDEOJUEGO (PARTE 2) <ul style="list-style-type: none"> • Interactividad avanzada • Variables y constantes

- | | |
|----|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Condicionales• Trabajo con funciones• Timers, creación, configuración y uso |
| 15 | INTERACTIVIDAD APLICADA: PROYECTO VIDEOJUEGO (PARTE 3) <ul style="list-style-type: none">• Eventos Touch• Gestionando eventos de móviles en el simulador• Pruebas y depuración• Publicando para Web y Móvil |
| 16 | EXAMEN FINAL + PRESENTACIÓN DE PROYECTO FINAL |

INTERACTIVIDAD APLICADA: PROYECTO VIDEOJUEGO (PARTE 3)

- Eventos Touch
- Gestionando eventos de móviles en el simulador
- Pruebas y depuración
- Publicando para Web y Móvil

EXAMEN FINAL + PRESENTACIÓN DE PROYECTO FINAL

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe