



# Animate CC 2017

## Básico-intermedio

### Temario

#### 1. Inicio

- 1 Iniciar Animate CC y abrir un archivo
- 2 Conocer el área de trabajo
- 3 Trabajar con el panel Library
- 4 Comprender el panel Timeline
- 5 Usar el panel Properties
- 6 Usar el panel Tools
- 7 Deshacer pasos
- 8 Previsualizar la película
- 9 Modificar contenido y escenario
- 10 Guardar la película

#### 2. Trabajo con gráficos y texto

- 1 Comprender los trazos y rellenos
- 2 Crear formas
- 3 Realizar selecciones
- 4 Editar formas
- 5 Usar rellenos de degradado y de imágenes
- 6 Usar trazos de anchura variable
- 7 Usar muestras y muestras etiquetadas
- 8 Crear curvas
- 9 Usar transparencia
- 10 Usar el Paint Brush

- 11 Crear y editar texto
- 12 Alinear y distribuir objetos
- 13 Convertir y exportar la ilustración

#### 3. Crear y editar símbolos

- 1 Importar archivos de Illustrator
- 2 Sobre los símbolos
- 3 Crear símbolos
- 4 Importar archivos de Photoshop
- 5 Editar y administrar símbolos
- 6 Cambiar el tamaño y posición de las instancias
- 7 Cambiar el efecto de color de las instancias
- 8 Aplicar filtros para efectos especiales
- 9 Ubicar elementos dentro del espacio 3D

#### 4. Animar símbolos

- 1 Comprender el archivo de proyecto
- 2 Animar la posición
- 3 Cambiar el ritmo y tiempo
- 4 Animar la transparencia
- 5 Animar filtros
- 6 Cambiar el trazado de movimiento
- 7 Intercambiar destinos de animación

## Características

**Duración:** 20 horas

**Objetivo:**

Comprender y utilizar las herramientas de Animate CC para crear presentaciones, animaciones y elementos interactivos con utilización de animación, interactividad, inclusión de audio y video que se publicarán a diferentes medios como el escritorio, la web y dispositivos móviles.

**Dirigido a:**

Diseñadores gráficos, desarrolladores, presentadores de marca, creadores de contenidos interactivos en general.

**Requisitos:**

Conocimientos básicos del sistema operativo de su computadora. Familiaridad con los programas de diseño.

# Animate CC 2017 Básico-intermedio

- 8 Usar símbolos gráficos
- 9 Acelerar y frenar
- 10 Animación por fotograma
- 11 Animar movimiento 3D
- 12 Probar la animación

## 5. Animación avanzada

- 1 Conceptos del Editor de movimiento
- 2 Comprender el archivo de proyecto
- 3 Agregar interpolaciones de movimiento
- 4 Editar propiedades de curvas
- 5 Ver opciones en el Editor de movimiento
- 6 Copiar y pegar curvas
- 7 Agregar aceleraciones más complejas

## 6. Animar formas y usar máscaras

- 1 Crear una interpolación de forma
- 2 Cambiar el ritmo
- 3 Agregar más interpolaciones
- 4 Crear una animación en bucle
- 5 Usar pistas para formas
- 6 Animar colores
- 7 Crear y usar máscaras
- 8 Animar máscara y capas enmascaradas
- 9 Acelerar y desacelerar una interpolación de forma

## 7. Animar personajes

- 1 Aplicar cinemática inversa para animar personajes
- 2 Crear un ciclo de caminata
- 3 Deshabilitar y restringir Joints

- 4 Cinemática inversa con formas
- 5 Simulaciones físicas con elasticidad

## 6. Crear navegación interactiva

- 1 Crear botones
- 2 Comprender ActionScript 3.0
- 3 Preparar la línea de tiempo
- 4 Agregar una acción Stop
- 5 Crear manejadores de eventos para los botones
- 6 Crear fotogramas clave de destino
- 7 Crear un botón de inicio con Code Snippets
- 9 Opciones de Code Snippets
- 10 Reproducir la animación en el destino
- 11 Crear botones animados

## 7. Trabajar con sonido y video

- 1 Usar sonidos
- 2 Comprender el uso de video
- 3 Usar Adobe Media Encoder CC
- 4 Reproducir video externo
- 5 Trabajar con video y transparencia
- 7 Incrustar video Flash

## 10. Publicación de documentos

- 1 Publicar para Flash Player
- 2 Publicar para HTML5
- 3 Usar interpolaciones clásicas
- 4 Exportar a HTML5
- 5 Insertar JavaScript
- 6 Convertir a HTML5 Canvas
- 7 Publicar a una aplicación de escritorio

## Ventajas competitivas

- Nuestros cursos son oficiales, avalados por Adobe Systems, y están diseñados para empezar a utilizar los programas desde la primera clase y lograr proyectos reales.
- En los cursos personalizados, nos ajustamos a los horarios y agenda del cliente. Las sesiones, además, pueden impartirse en las instalaciones del cliente para evitarle el traslado y poder atender sus necesidades específicas.
- Nuestros cursos están impartidos por instructores certificados de Adobe, Apple y Autodesk.