

CURSO	:	ANIMACIÓN DIGITAL 2D
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	-----

SUMILLA

El curso de Adobe Animate forma al estudiante en la creación de animaciones digitales 2D, contenido interactivo y motion graphics básicos, utilizando herramientas profesionales aplicadas a redes sociales, proyectos web y multimedia. El alumno desarrollará animaciones con niveles intermedios de interactividad y aprenderá procesos de exportación profesional .

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno y lapicero.

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Audífonos con micrófono
- Buena conexión a internet.
- Espacio libre de distracciones y ruidos.
- Cuaderno o libreta de anotaciones y lapicero.
- Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.us/download>

SES	CONTENIDO
1	INTRODUCCIÓN A ADOBE ANIMATE <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de Animación • Interfaz • Espacio de trabajo
	ACTIVIDAD: Elaborar una diapositiva identificando conceptos básicos de animación digital 2D.
2	CONFIGURACIÓN DE DOCUMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> • Escenarios y Resoluciones • Uso de guías y reglas
	ACTIVIDAD: Configurar tu espacio de trabajo.
3	HERRAMIENTAS DE DIBUJO BÁSICO: <ul style="list-style-type: none"> • Formas, líneas y colores • Uso del panel de propiedades
	ACTIVIDAD: Crear formas y líneas con colores
4	EDICIÓN DE OBJETOS: <ul style="list-style-type: none"> • Transformaciones y alineaciones, agrupar y desagrupar
	ACTIVIDAD: Crear animación con transformaciones.
TRABAJO	PREPARAR TU ESPACIO DE TRABAJO PARA UNA ANIMACIÓN

5	<p>TIPOS DE SÍMBOLOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gráfico - Botón • Cilp de película • Biblioteca de símbolos. <p>ACTIVIDAD: Crear símbolos y aplicarlos a la animación.</p>
6	<p>USO DE LA LÍNEA DE TIEMPO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capas: Fotogramas - Etiquetas <p>ACTIVIDAD: Trabajar la animación con capas y fotogramas.</p>
7	<p>FOTOGRAMAS CLAVE Y VACÍOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización de animaciones <p>ACTIVIDAD: Realizar una animación con fotogramas clave.</p>
8	<p>ANIMACIONES CUADRO POR CUADRO</p> <p>ACTIVIDAD: Realizar animaciones cuadro por cuadro.</p>
TRABAJO	<p>REALIZAR ANIMACIONES BÁSICAS</p>
9	<p>TIPOS DE INTERPOLACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpolación clásica • Movimiento básico <p>ACTIVIDAD: Reailizar una animación con interpolación clásica</p>
10	<ul style="list-style-type: none"> • Interpolación de movimiento • Trayectorias y curvas <p>ACTIVIDAD: Reailizar una animación con interpolación de movimiento</p>
11	<p>ANIMACIÓN DE ESCALADA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rotación y opacidad • Efectos visuales básicos <p>ACTIVIDAD: Reailizar una animación de escalada con rotación y opacidad.</p>
12	<p>ANIMACIÓN DE TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipografías • Tamaños y espaciados <p>ACTIVIDAD: Realizar un banner animado</p>
TRABAJO	<p>REALIZAR UNA ANIMACIÓN CON INTERPOLACIÓN Y TEXTOS</p>

13	ANIMACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS <ul style="list-style-type: none"> • Crear figuras geométricas
	ACTIVIDAD: Realizar animaciones de figuras geométricas
14	ANIMACIÓN DE OBJETOS <ul style="list-style-type: none"> • Crear objetos en el programa • Aplicarles color a los objetos
	ACTIVIDAD: Realizar animaciones con objetos creados
15	ANIMACIÓN DE PERSONAJES <ul style="list-style-type: none"> • Estructura básica • Uso de símbolos animados
	ACTIVIDAD: Realizar animación de un personaje
TRABAJO	REALIZAR UNA ANIMACIÓN CON OBJETOS Y PERSONAJE
16	EXAMEN FINAL: EXAMEN TEÓRICO: Cuestionario de 8 preguntas del programa. EXAMEN PRACTICO: Realizar una animación publicitaria.

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores
Telf: 242-6890 / 242-6747
arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe

JCG/01.26