

Animate CC

O Animate é o ambiente de criação de experiências interativas líder do setor. É muito utilizado na internet, seja em banners, charges ou até mesmo no desenvolvimento de tutoriais e cursos.

Conteúdo Programático:

DESENHOS

Ajustando O Layout; Conhecendo O Palco; Conhecendo O Painel De Ferramentas; Teclas De Atalho; Preenchimento E Traçado; Apagando Objetos; Ferramenta Balde De Tinta; Movendo Objetos; Ferramenta Transformação Livre; Duplicando Objetos.

ANIMAÇÃO

Linha Do Tempo; Quadro-chave; Inserindo Quadros; Excluindo Quadros; Projeto Semáforo - Animação Quadro A Quadro; Agrupando Formas; Praticando Quadro A Quadro; Interpolação De Forma; Parando A Animação; Interpolação Com Textos; Praticando Interpolação De Forma; Projeto Coração; Interpolação Clássica; Propriedades Da Interpolação Clássica; Praticando Interpolação Clássica; Convertendo Formas Em Símbolos;

APRIMORANDO DESENHOS

Aprimorando Traçados; Aprimorando Preenchimento; Ferramenta Transformação De Gradiente; Ferramentas Zoom, Borracha E Mão; Ferramenta Conta-Gotas; Posição E Tamanho Das Formas; Manipulando Formas; Unindo Objetos; Praticando Unir Objetos.

TEXTOS

Textos Estáticos Simples; Textos Estáticos De Parágrafos; Cor Do Plano De Fundo Do Palco; Animação Com Texto; Criando Um Banner De Propaganda; Efeitos De Filtros; Tamanho Do Palco; Criando Links A Partir De Textos; Convertendo Texto Em Objeto.

CAMADAS

Renomeando Camadas; Inserindo Uma Nova Camada; Organizando Camadas; Ocultando Camadas; Bloqueando Camadas; Excluindo Camadas; Praticando Camadas; Ordenando Camadas; Projeto Do Balão; Mostrar Camadas Como Contorno; Camadas De Máscara; Projeto Pôr Do Sol.

CLIFE DE FILME (MOVIE CLIP)

Criando Clipes De Filme; Inserindo Clife De Filme Da Biblioteca; Editando Clipes De Filme; Criando Animações Com Clipes De Filme; Praticando Clife De Filme; Projeto Cenário.

EXPLORANDO ACTIONSCRIPT

Criando Botões; Comportamento Dos Botões; Links Para Páginas Web; Exportando Um Filme Para Uso Fora Do Flash; Textos Dinâmicos.

INTERPOLAÇÃO DE MOVIMENTO

Frames Por Segundo (FPS); Entendendo Vetor; Símbolo Gráfico; Utilizando Símbolo De Outro Arquivo; Ferramenta Tinteiro; Usando Interpolação De Movimento; Predefinição De Movimento; Criando Clipes De Filme Dentro De Outro Clife De Filme.

PROJETOS

Projeto Carro; Projeto Banner.

Carga Horária
(referencial): **25 horas**

Pré-requisito:
Windows

Neste curso, o aluno terá um grande conhecimento do funcionamento do Animate, aprendendo a usar ferramentas, animar quadro a quadro, aplicar movimento às animações, criar botões e muito mais.

**Data Lógica
Informática**

Rua Marechal Floriano
Peixoto, 13 9º andar
Centro Histórico
Porto Alegre - RS
90020-061

www.datalogica.com.br

