



Profesional certificado por Adobe en animación multiplataforma con Adobe Animate 2021 (v 21.x)

Se espera que todos los objetivos sean comprendidos al nivel del candidato objetivo: El candidato objetivo (TC) tiene aproximadamente 150 horas de instrucción y experiencia práctica con el producto, está familiarizado con las características y capacidades del producto, así como con los conceptos profesionales relevantes. El TC es generalmente autosuficiente y capaz de aplicar el conocimiento de los principios de animación para realizar tareas básicas o rutinarias involucradas en su función laboral con asistencia limitada de sus pares, documentación del producto o servicios de soporte. El TC generalmente trabaja en colaboración con colegas o con supervisión. Además, el TC podrá responder la mayoría de las preguntas conceptuales y aplicadas rutinarias sobre cómo usar Animate y, por lo general, no tiene que derivar preguntas básicas a otras personas. Él o ella puede hablar de manera creíble con otros usuarios o clientes sobre lo que se puede hacer con Animate y sobre cómo usarlo de manera efectiva. Los detalles sobre los conceptos de software se pueden encontrar en el sitio web de Adobe Program Learn & Support en <https://helpx.adobe.com/animate/topics.html>.

1. Trabajar en la industria de la animación

Este objetivo cubre conceptos críticos relacionados con el trabajo con colegas y clientes, así como conocimientos cruciales relacionados con aspectos legales, técnicos y de diseño.

1.1 Identificar el propósito, la audiencia y las necesidades de la audiencia para preparar contenido.

1.1.a Determinar si el contenido es relevante para el propósito, la audiencia, las necesidades de la audiencia, la experiencia del usuario y tiene un diseño apropiado para los dispositivos de destino.

i. Términos clave: objetivos del cliente, público objetivo, demografía, accesibilidad, etc.

1.1.b Identificar requisitos para proyectos/publicaciones al crear animaciones y contenido interactivo.

1.2 Comunicarse con colegas y clientes sobre los planes de diseño.

1.2.a Demostrar conocimiento de técnicas para comunicar ideas sobre planes de diseño con compañeros y clientes.

i. Términos clave: bocetos en miniatura, guiones gráficos, especificaciones, proceso de diseño, wireframes, maquetas, prototipos, iteraciones, borradores, ciclo de retroalimentación, etc.

1.2.b Demostrar conocimiento de los conceptos básicos de gestión de proyectos.

i. Términos clave: alcance del proyecto, ampliación del alcance, colaboración en la nube y gestión de archivos.

1.3 Determinar el tipo de derechos de autor, permisos y licencias necesarios para utilizar contenido específico.

1.3.a Identificar consideraciones legales y éticas para el uso de contenido de terceros, como derechos de autor, permisos y licencias.

i. Términos clave: Creative Commons, dominio público, propiedad intelectual, trabajo derivado, uso comercial, atribución, trabajo por encargo, uso justo/trato justo, imágenes de archivo, etc.

1.3.b Identificar cuándo y cómo obtener permisos para utilizar imágenes de personas y lugares.

i. Términos clave: cesión de modelo, cesión de ubicación, etc.

ii. Conceptos clave: el permiso para usar una fotografía es independiente del permiso para usar el rostro de una persona o una ubicación restringida, etc.

1.4 Demostrar conocimiento de la terminología clave relacionada con la animación y los medios interactivos.

1.4.a Demostrar conocimiento de la terminología de animación.

i. Términos clave: velocidad de cuadros, resolución de imagen y vídeo, relación de aspecto, formatos de archivo, frecuencias de muestreo de audio, tamaño de imagen, tipos de archivo, gráficos vectoriales, imágenes de mapa de bits, cuadros, fotogramas clave, interpolaciones, animación cuadro por cuadro, suavizado, guías, máscaras, símbolos, etc.

1.4.b Demostrar conocimiento de medios interactivos.

i. Términos clave: eventos, oyentes, variables, texto dinámico, JavaScript, ActionScript, métodos, funciones, clases, etc.

OBJETIVOS DEL EXAMEN

1.4.c Comprender y utilizar términos clave relacionados con la animación multiplataforma.

i. Términos clave: Apple iOS, Google Android, Microsoft Windows, Apple macOS, HTML5 Canvas, Adobe AIR, realidad virtual (VR), WebGL, GIF animado, vídeo, hojas de sprites, etc.

1.5 Demostrar conocimiento de los principios básicos de diseño y las mejores prácticas empleadas en la industria.

1.5.a Comunicarse visualmente utilizando los elementos y principios del diseño y las técnicas de diseño comunes.

i. Términos clave: espacio, línea, forma, color, textura, énfasis/punto focal, unidad/ armonía, variedad, equilibrio, alineación, proximidad, repetición, ritmo, escala, movimiento, espacio negativo, gestalt, contraste, etc.

1.5.b Identificar y utilizar ajustes tipográficos comunes para crear contraste, jerarquía y mejorar la legibilidad.

i. Términos clave: fuente, tamaño, estilo, color, alineación, kerning, tracking y interlineado, escala horizontal y vertical, longitud de línea, etc.

1.6 Demostrar conocimiento de los principios de animación y medios interactivos.

1.6.a Demostrar conocimiento de los principios comunes de animación.

i. Términos clave: 12 principios básicos de la animación (aplastamiento y estiramiento, anticipación, puesta en escena, acción directa y pose a pose, seguimiento y acción superpuesta, ralentización de entrada y de salida, arco, acción secundaria, sincronización, exageración, dibujo sólido y atractivo), etc.

1.6.b Demostrar conocimiento de los principios de los medios interactivos.

i. Términos clave: experiencia de usuario (UX), interfaz de usuario (UI), interacción del usuario, estética, funcionalidad, jerarquía, consistencia, accesibilidad del usuario, capacidad de descubrimiento en UI, etc.

2. Configuración e interfaz del proyecto

Este objetivo cubre la configuración de la interfaz y las configuraciones del programa que ayudan en un flujo de trabajo eficiente y efectivo, así como el conocimiento sobre la importación de activos digitales para un proyecto.

2.1 Crear un documento con la configuración adecuada para proyectos multimedia.

2.1.a Cree un nuevo documento con la configuración adecuada para un nuevo proyecto.

i. Conceptos clave: tipo de documento, ajustes preestablecidos, ancho, alto y velocidad de cuadros.

2.1.b Administrar la configuración de documentos para las necesidades específicas del proyecto.

i. Propiedades clave: ancho y alto, unidades, color del escenario, velocidad de cuadros, accesibilidad (sólo ActionScript 3.0), etc.

ii. Conceptos clave: comprender cómo la velocidad de cuadros afecta el tiempo y el ritmo, preparar documentos en el tamaño adecuado para el uso previsto, etc.

2.2 Personalice el espacio de trabajo de la aplicación y utilice ayudas visuales para el diseño.

2.2.a Identificar elementos y personalizar el espacio de trabajo de Animate.

i. Conceptos clave: menús y herramientas; Escenario y Mesa de trabajo; uso/cambio de espacios de trabajo predeterminados; visualización, ocultación, agrupación y acoplamiento de paneles; uso del conmutador de espacios de trabajo y el menú Ventana; personalización, guardado y restablecimiento de espacios de trabajo; etc.

2.2.b Configurar las preferencias de la aplicación.

i. Conceptos clave: General, Configuración de sincronización, Dibujo.

2.2.c Navegar por un documento.

i. Conceptos clave: panorámica, zoom, reproducción, pausa, atajos de teclado/mouse, barra espaciadora, herramienta Rotación, herramienta Fregado temporal, etc.

2.2.d Personaliza la barra de herramientas y las herramientas de la línea de tiempo.

i. Conceptos clave: Herramientas de arrastrar y soltar, crear barras de herramientas en miniatura, personalizar la línea de tiempo, propiedades, biblioteca, etc.

2.2.e Utilice reglas, guías y cuadrículas.

i. Conceptos clave: agregar, eliminar y bloquear/desbloquear guías; establecer colores; mostrar y ocultar guías, cuadrículas y reglas; usar opciones de ajuste o alineación, etc.

OBJETIVOS DEL EXAMEN

2.3 Importar y administrar activos en un proyecto.

2.3.a Importar medios desde varias fuentes.

i. *Conceptos clave: importar capas desde archivos .psd o .ai, archivos de imagen, archivos de audio, archivos de vídeo, bibliotecas CC, importación mediante menús o arrastrar y soltar, etc.*

2.3.b Administrar activos en un proyecto de Animate.

i. *Conceptos clave: uso del panel Biblioteca (renombrar, eliminar, mover, duplicar, buscar y obtener una vista previa de los activos); actualizar e importar archivos; seleccionar elementos no utilizados; crear nuevos símbolos y carpetas; trabajar con múltiples bibliotecas; diferenciar entre símbolos gráficos, símbolos de botones, símbolos de clips de película y otros activos de la biblioteca (fuentes, mapas de bits, sonidos, etc.), etc.*

2.3.c Cargar medios externos.

i. *Conceptos clave: audio, vídeo, imágenes, etc.*

2.4 Administrar colores, muestras, degradados y pinceles.

2.4.a Establezca el color de relleno y trazo activo.

i. *Conceptos clave: selector de color, panel de color, cuentagotas, valor hexadecimal, alfa, relleno de mapa de bits, etc.*

2.4.b Crea y personaliza un degradado.

i. *Conceptos clave: Panel de color, edición de niveles de color y transparencia, degradados radiales y lineales, herramienta Transformación de degradado, etc.*

2.4.c Crear, administrar y editar muestras.

i. *Conceptos clave: Panel de muestras, tipos de muestras (etiquetadas, sólidas, de mapa de bits y degradadas), conjuntos de colores, etc.*

2.4.d Crea y edita pinceles.

i. *Conceptos clave: pinceles (trazo, relleno, tipos, herramienta de ancho), pinceles existentes y personalizados y ajustes preestablecidos.*

3. Organización de los documentos

Este objetivo cubre la estructura del documento, como las capas, y la gestión de la estructura del documento para un flujo de trabajo eficiente.

3.1 Utilice el panel Línea de tiempo para organizar el contenido en el espacio y el tiempo.

3.1.a Administrar y organizar capas.

i. *Conceptos clave: crear, eliminar, bloquear/desbloquear, duplicar, seleccionar, nombrar/renombrar capas; visibilidad, modo de contorno, altura de capa, reorganizar carpetas de capas, modo de capas avanzado, etc.*

3.1.b Reconocer los diferentes tipos de capas en el panel Capas.

i. *Conceptos clave: Normal, Máscara, Enmascarado, Carpeta, Guía y la capa de Cámara*

3.1.c Gestionar el contenido a lo largo del tiempo.

i. *Conceptos clave: fotogramas, amplitud de fotogramas, fotogramas clave.*

3.2 Modificar la visibilidad de la capa usando transparencia y máscaras.

3.2.a Ajustar la visibilidad y la transparencia de una capa.

i. *Conceptos clave: ocultar/mostrar capas individuales o grupos y ajustar la transparencia.*

3.2.b Crear, aplicar y manipular máscaras.

i. *Conceptos clave: Capa de máscara, anidación de capas enmascaradas, animación de capa de máscara, etc.*

4. Crear y modificar elementos multimedia

Este objetivo cubre las herramientas y funcionalidades principales de la aplicación, así como las herramientas que afectan la presentación de los elementos del documento.

4.1 Utilice herramientas y funciones básicas para crear y modificar elementos vectoriales.

4.1.a Cree gráficos vectoriales utilizando una variedad de herramientas.

i. *Herramientas clave: herramienta Pluma, herramienta Lápiz, herramienta Pincel, herramienta Pincel, Pincel fluido, herramientas primitivas, herramientas de forma, etc.*

ii. *Conceptos clave: Relleno y trazo, modo de dibujo de objetos.*

4.1.b Modifique y edite gráficos vectoriales utilizando una variedad de herramientas vectoriales.

i. *Herramientas clave: Herramienta Transformación libre, Herramienta Transformación de degradado, Herramienta Ancho, Herramientas Punto de ancla, Herramienta Pluma, Herramienta Borrador, Herramienta Bote de pintura, Herramienta Botella de tinta, Herramientas de selección, etc.*

OBJETIVOS DEL EXAMEN

4.2 Agregar y manipular texto utilizando la configuración adecuada.

4.2.a Utilice herramientas de tipografía para agregar tipografía a un proyecto.

i. *Herramientas clave:* Herramienta de texto, tipo de punto vs. tipo de área, texto estático vs. texto dinámico vs. texto de entrada, etc.

ii. *Conceptos clave:* Se debe comprender la diferencia entre tipo de área, tipo de punto y texto estático, dinámico y de entrada.

4.2.b Ajustar la configuración del personaje.

i. *Configuraciones clave:* fuente, tamaño, estilo, alineación, interlineado y sangría, tipografía horizontal y vertical, configuraciones de suavizado de líneas, etc.

4.2.c Ajustar la configuración del párrafo.

i. *Configuraciones clave:* Sangría, alineación, espaciado entre párrafos, etc.

4.2.d Convertir texto en gráficos.

i. *Conceptos clave:* Convertir texto a vector usando separar, convertir a mapas de bits, beneficios/desventajas, etc.

4.2.e Configurar las áreas de Texto dinámico y Texto de entrada.

i. *Conceptos clave:* nombre de instancia, selección de fuente, incrustación de caracteres, etc.

4.3 Realizar, gestionar y manipular selecciones.

4.3.a Realice selecciones utilizando una variedad de herramientas.

i. *Herramientas clave:* Herramienta de selección, Herramienta de subselección, Herramienta Lazo, Herramienta Varita mágica, Herramienta Polígono, etc.

4.3.b Modificar y refinar selecciones utilizando varios métodos.

i. *Conceptos clave:* seleccionar múltiples objetos con herramientas de selección o línea de tiempo, mover y agrupar objetos, herramienta de selección regular vs herramienta de subselección, etc.

4.3.c Agrupar o desagrupar selecciones.

i. *Conceptos clave:* agrupar/desagrupar selecciones, modificar objetos agrupados, ingresar a un grupo, etc.

4.4 Utilizar técnicas básicas para manipular gráficos y medios digitales dentro de una animación.

4.4.a Rotar, voltear y transformar objetos, selecciones, grupos, símbolos o elementos gráficos.

i. *Conceptos clave:* transformar, alinear, distribuir y espaciar, sesgar y rotar, traslación 3D y rotación 3D (sólo ActionScript 3.0), etc.

4.4.b Utilice la cámara para modificar la vista del documento.

i. *Conceptos clave:* agregar/quitar cámara, rotar, desplazar, hacer zoom, ajustes de tono/color (sólo ActionScript 3.0), etc.

4.4.c Aplicar métodos y herramientas básicas de autocorrección.

i. *Herramientas clave:* optimizar, suavizar, enderezar, etc.

4.4.d Modificar y editar gráficos vectoriales utilizando una variedad de técnicas.

i. *Conceptos clave:* convertir líneas en relleno, expandir relleno, combinar objetos con unión, intersección, perforación y recorte, etc.

4.4.e Ajuste la apariencia de los objetos y las selecciones utilizando varias herramientas.

i. *Conceptos clave:* Propiedades de relleno y trazo, trazos de ancho variable, opacidad, herramienta Cuentagotas, pinceles vectoriales y de patrón, etc.

4.4.f Convertir entre mapas de bits y vectores

i. *Conceptos clave:* Trazar mapas de bits, convertir vectores a mapas de bits, establecer el umbral de color, el área mínima, el umbral de esquina, el ajuste de la curva, etc.

4.5 Modificar la apariencia de los elementos de diseño utilizando efectos y estilos gráficos.

4.5.a Utilice Efectos para modificar instancias de símbolos.

i. *Conceptos clave:* Aplicar/eliminar filtros, efectos de color, modos de fusión, etc.

4.5.b Aplicar, editar y administrar filtros.

i. *Conceptos clave:* Agregar, eliminar, aplicar, borrar y editar filtros, etc.

OBJETIVOS DEL EXAMEN

4.6 Crear y modificar animaciones.

4.6.a Aplicar y ajustar transformaciones utilizando fotogramas clave.

i. *Conceptos clave:* tipos de fotogramas clave, ajuste de propiedades mediante fotogramas clave como posición, escala, rotación, inclinación, color, filtro, etc.

4.6.b Animar objetos utilizando técnicas de fotograma a fotograma e interpolación.

i. *Conceptos clave:* fotogramas clave, forma, movimiento y clásico, interpolaciones cinemáticas inversas (IK), efecto cebolla, transformación, facilitación, armadura, pose, editor de movimiento, ruta de movimiento, anidamiento, etc.

4.6.c Modificar y manipular símbolos para la animación.

i. *Conceptos clave:* clips de película; gráficos; opciones de bucle; Selector de cuadros; cuándo usar diferentes tipos de símbolos; comprensión de que los diferentes tipos de símbolos tienen diferentes líneas de tiempo internas; comprensión de la relación entre la línea de tiempo del símbolo y la línea de tiempo principal, tanto de forma dependiente como independiente.

4.7 Agregar contenido interactivo o dinámico a un documento.

4.7.a Añade y modifica elementos interactivos a tu documento.

i. *Conceptos clave:* botones, uso de clips de película para interactividad y texto dinámico; reglas y convenciones de nombres de instancias, etc.

4.7.b Manipular elementos de texto interactivos mediante código.

i. *Conceptos clave:* texto de entrada, texto dinámico, fuentes web (sólo HTML 5 Canvas)

4.7.c Agregar y modificar código.

i. *Conceptos clave:* uso del panel Acciones, uso de ActionScript o JavaScript según el tipo de documento, estados de los botones, Asistente de acciones, panel Fragmentos de código, referencia a contenido externo, navegación en la línea de tiempo

4.8 Controlar y configurar audio y vídeo en un proyecto.

4.8.a Incorporar audio a un proyecto.

i. *Conceptos clave:* Opciones de sincronización de audio (Inicio, Evento, Transmisión), mono, estéreo, canal izquierdo/derecho, fundido de entrada/salida, fundido de izquierda a derecha/de derecha a izquierda, compresión, MP3, Discurso, ADPCM, RAW.

4.8.b Incorporar vídeo a un proyecto.

i. *Conceptos clave:* MPEG-4, Adobe Media Encoder, codificación de vídeo, tasa de bits, componente FLVPlayback (ActionScript 3.0), componente de vídeo (HTML 5), asistente de importación de vídeo

5. Publicación de medios digitales

Este objetivo cubre el guardado y la exportación de documentos o activos dentro de capas o selecciones individuales.

5.1 Preparar contenido para exportar a la web, pantalla y otras plataformas.

5.1.a Verifique el documento para detectar errores y las especificaciones del proyecto.

i. *Conceptos clave:* probar películas, configuraciones de publicación, opciones de accesibilidad, capas ocultas, tiempos de animación, probar múltiples dispositivos, tamaño del proyecto en bytes, corrección de texto, dimensiones del proyecto, etc.

5.2 Exportar activos desde un documento Animate.

5.2.a Guardar en formatos de archivo nativos para Animate (.fla o .xfl).

i. *Guardar vs Guardar como...*, nombre y ubicación del archivo, guardar en la biblioteca CC, plantilla de Animate, etc.

5.2.b Exportar activos desde un documento de Animate.

i. *Conceptos clave:* vídeo, GIF animado, secuencia de imágenes, .svg, etc.

5.2.c Publicar documentos finales.

i. *Conceptos clave:* configuración de publicación de documentos adecuada para la plataforma, incluida la ubicación de archivos y otras configuraciones específicas de la plataforma, SWF, APP, EXE, AIR, HTML5, JS, APK, WebGL, perfiles de publicación.

NOTA: Todos los elementos clave (términos clave, herramientas clave, conceptos clave y configuraciones clave) son ejemplos y no una lista completa. Es posible que los cambios en la industria o la aplicación requieran la cobertura de elementos no incluidos en la descripción del candidato objetivo para el programa Adobe Certified Professional.