

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO

Guía del Curso

IMST010PO DISEÑO Y ANIMACIÓN CON FLASH CS6

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

Este Curso IMST010PO DISEÑO Y ANIMACIÓN CON FLASH CS6 le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de Imagen y sonido. Con este CURSO IMST010PO DISEÑO Y ANIMACIÓN CON FLASH CS6 el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y diseñar y animar elementos interactivos manejando las herramientas del software flash.

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Creación de una película y configuración de sus propiedades
2. Interfaz flash
3. Visualización del escenario
4. Preferencias de Flash

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ACERCÁNDONOS AL DIBUJO EN FLASH

1. Conceptos del dibujo vectorial

2. Trabajar con objetos, modificación, selección y recorte
3. Manejo de las herramientas
4. Uso del color
5. Colocar los objetos en el escenario
6. Los grupos
7. Uso de la cuadrícula, las guías y las reglas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TRABAJAR CON TEXTOS

1. Textos, elegir tipo de texto
2. Selección de fuente, tamaño, estilo y color
3. Edición de texto
4. Transformación gráfica de un texto

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL CONCEPTO DE CAPAS Y SU UTILIZACIÓN

1. Las capas, distribución ordenada
2. Tipos de capas
3. Creación de carpetas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA LÍNEA DE TIEMPO Y LOS FOTOGRAMAS

1. Tipos de fotogramas
2. Animación fotograma a fotograma

UNIDAD DIDÁCTICA 6. BIBLIOTECA: CREACIÓN Y USO DE SÍMBOLOS. EL CONCEPTO DE INSTANCIA

1. Símbolos
2. Convertir un objeto en símbolo
3. Gráficos
4. Clips de película
5. Botones
6. Compartir recursos de biblioteca

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ANIMACIONES BÁSICAS: MOVIMIENTO, FORMA Y EFECTOS

1. Animaciones de movimiento
2. Transformaciones de forma
3. Efectos sobre animaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 8. IMPORTACIÓN DE ELEMENTOS

1. Importación de imágenes, trabajo con las mismas
2. Importación de otros tipos de formato vectoriales
3. Importación de sonidos, distintos tipos
4. Importación y trabajo con vídeo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PUBLICACIÓN Y EXPORTACIÓN

1. Generar y publicar
2. Imágenes, distintos formatos gráficos
3. Películas, opciones
4. Configuración de publicación

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ACTIONSCRIPT: NOCIONES BÁSICAS

1. Introducción al lenguaje ActionScript
2. El panel fragmentos de código
3. Acciones de Actionscript

4. Navegación básica con ActionScript
5. Control de clips de película



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es