

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO

Guía del Curso

Adobe Flash CS6

Modalidad de realización del curso: -

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

OBJETIVOS

Adquisición de los conocimientos necesarios para manejar y configurar el interfaz de FLASH CS6 y de la organización básica para trabajar con películas. Estudio de la forma de trabajar con Películas en Flash y conocimiento de las herramientas básicas de trabajo como la línea de tiempo, los Fotogramas y las capas. Aprendizaje del uso del Símbolos Flash para la creación de películas avanzadas. Estudio de los gráficos, clips de película y Botones. Aprendizaje de las herramientas de animación de Flash, para conseguir crear animaciones tanto de movimiento como de forma. Aprender los rudimentos básicos de ActionScript 3, el lenguaje de programación de Flash. Estudio de la forma de publicación final de Películas Flash.

CONTENIDOS

INTERFAZ DE ADOBE FLASH CS6

1. Adobe Flash CS6.
2. Comenzar a usar Adobe Flash CS6.
3. El entorno de Adobe Flash CS6.
4. La barra de menús
5. La barra de herramientas
6. La barra de edición
7. La línea de tiempo

8. El escenario
9. Panel de propiedades

OPERACIONES BÁSICAS

1. Creación de objetos vectoriales
2. Seleccionar objetos
3. Mover, copiar y pegar objetos
4. Agrupar y desagrupar objetos

MODIFICAR OBJETOS

1. Modificar la forma del objeto
2. Escalar objetos
3. Redimensionar objetos
4. Situar objetos respecto al escenario o a otros objetos
5. Panel de información

FOTOGRAMAS

1. Insertar y borrar fotogramas
2. Copiar fotogramas
3. Etiquetar fotogramas

CAPAS

1. Capas
2. Crear capas
3. Operaciones con capas
4. Capa máscara
5. Carpeta de capas

TEXTO

1. Herramienta texto
2. Posición y tamaño
3. Carácter
4. Párrafo
5. Opciones

SONIDO

1. Importar sonidos
2. Insertar sonidos
3. Propiedades de los sonidos
4. Editar un sonido
5. Formatos de audio

VÍDEO

1. Importación de vídeos

SÍMBOLOS

1. Qué es un símbolo
2. Creación de símbolos
3. Qué es una instancia de un símbolo
4. Propiedades de instancia
5. Efectos de instancia
6. Biblioteca

GRÁFICOS

1. Qué es un gráfico
2. Creación de gráficos
3. Introducir mapas de bits y archivos vectoriales
4. Exportar mapas de bits y animación

CLIPS DE PELÍCULA

1. Qué es un clip de película
2. Crear un clip de película
3. Importar y exportar clips de película

BOTONES

1. Qué es un botón
2. Crear un botón
3. Botones de texto
4. Incluir un clip de película en botón
5. Añadir acciones a un botón

ANIMACIONES

1. Interpolación de movimiento
2. El Editor de movimiento
3. Interpolación clásica
4. Diferencias de Interpolación de movimiento e Interpolación clásica
5. Animación fotograma a fotograma
6. Interpolación de forma
7. Consejo de forma
8. Animación de textos

EFFECTOS SOBRE ANIMACIONES

1. Efectos sobre la interpolación

2. Efectos sobre el símbolo interpolado
3. Efectos: Brillo, Tinta y Alfa

INTRODUCCIÓN A ACTIONSCRIPT 3.0

1. Qué es actionscript
2. Panel Acciones
3. Principales acciones

NAVEGACIÓN

1. Botones
2. Controladores de la línea de tiempo
3. Los MovieClips
4. Cargando archivos
5. Precarga de una película

PUBLICACIÓN DE PELÍCULAS

1. Previsualizar la película
2. Publicar la película
3. Publicación para Web



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