

IMST010PO DISEÑO Y ANIMACIÓN CON FLASH CS6



180,00 € - 250,00 €

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.

Categorías: [Certificados de Profesionalidad](#), [Certificados de Profesionalidad Online](#), [Imagen y Sonido](#) |

INFORMACIÓN

Duración	60 h
Modalidad	Online

Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE
Precio	Particular, Empresa

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

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 video.

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.

