

Presentaciones Multimedia

➤ **Modalidad: On line.**

➤ **Duración: 100 horas.**

➤ **Objetivos:**

Desarrollar las habilidades necesarias para la creación de presentaciones multimedia con los programas Flash y Director, de manera que resuelvan los problemas complejos que le surjan, además de conocer herramientas avanzadas que supongan un ahorro de tiempo en el trabajo diario.

➤ **Contenidos:**

- Primeros Pasos en el Flash: Interfaz de flash 8: Interfaz de flash; las barras de menús, herramientas y edición; la línea de tiempo; el escenario y los paneles. Operaciones básicas: Crear, seleccionar, mover, copiar, cortar, agrupar y desagrupar objetos vectoriales. Modificar objetos: Girar, escalar, redimensionar, colocar, alinear y resituar objetos. Dibujar y colorear: Trazo y relleno; herramientas de dibujo, pintura y selección.
- Texto, Capas y Sonidos: Manipular fotogramas: Insertar, borrar, copiar y etiquetar fotogramas. Capas: Crear y asignar una capa, operaciones con capas, capa máscara y carpetas de capas. Texto: La herramienta de texto, ancho del campo y color del texto, modificar el formato del texto y formato de párrafo. Sonido y video: Importar, insertar y editar sonidos; propiedades de los sonidos; formatos de audio.
- Símbolos, Gráficos y Objetos: Símbolos: Crear un símbolo, la biblioteca, instancias de símbolo, propiedades de instancia y efectos de instancia. Gráficos: Crear gráficos y ver sus propiedades; introducir mapas de bits y archivos vectoriales; exportar mapa de bits y animación.
- Clips de Películas y Botones: Clips de película: Crear un clip de película, importar y exportar clips de película. Botones: Crear e incluir un botón, acciones en los botones e incluir sonido en un botón. Publicar películas: Previsualizar y publicar películas.
- Animaciones y Efectos: Animaciones: Fotogramas y fotogramas clave, interpolación de movimiento, efectos en las interpolaciones, animación de texto y líneas, interpolación mediante guía y animaciones fotograma a fotograma. Animaciones de forma: Interpolación de forma y transformar textos. Efectos sobre animaciones: sobre la interpolación de movimiento, sobre el símbolo interpolado y de efecto brillo, tinta y alfa.
- Componer y publicar películas: ActionScript; Acciones de ActionScript, llamando a una URL, cargando otra película y otras acciones; el asistente de script. Películas complejas: Las escenas, ordenar escenas y control sobre las escenas.
- Conceptos Previos en Director: Requisitos mínimos para su instalación. Películas en director. Conceptos básicos
- El Reparto: Los miembros, la ventana y las bibliotecas del reparto.

PROGRAMA FORMATIVO

- Controles de Director: La partitura, los sprites, el panel de control, la paleta de herramientas y el inspector de sprites.
- Primeras animaciones: Tipos, creación, diseño y grabación de animaciones. Diseñar animaciones mediante la grabación en "tiempo real", grabación "espacio a tiempo" y "reparto a tiempo". Método de Intercalación. Creación de animaciones trabajando Directamente con sprites.
- Diseñar presentaciones con director.
- Presentaciones lineales y no lineales.
- Visualizar una presentación: Crear un proyector. Crear una película shockwave.
- Trabajar con imágenes en director: Tipos de imágenes. Las paletas. Importar imágenes. Propiedades de los miembros de la imagen. Papel cebolla. Cómo trabajar con vídeos digitales. Controles.
- La ventana "paint": Herramientas de selección y herramientas punto de registro. Borrador, mano, lupa, cuentagotas y cubo de pintura. Herramientas texto, lápiz, aerógrafo y pincel. Herramientas arco, líneas y formas. Tablas de colores, gradientes, patrones y ajustes del grosor de línea. Tintas de la ventana paint. Ajustar las preferencias de la ventana paint. Barra de herramientas efectos.
- Imágenes vectoriales: Miembros formas. Miembros vector: la ventana de edición. Propiedades de las formas vectoriales. Cómo trabajar con formas vectoriales.
- Introducir texto en Director y elementos que se utilizan para ello.
- Añadir sonidos a Director.
- Incluir vídeos en Director.
- Otros miembros multimedia: Botones. Casillas de verificación y botones de opción. Miembros paleta. Cursores. Imágenes animadas y otros miembros agregados mediante XTRAS.
- Planear Correctamente un Proyecto: Planificar Correctamente el Proyecto. Recopilar la Información. Organizar el Trabajo. Establecer las Preferencias de un Proyecto. Otros Complementos de Director.
- SPRITES y Fotogramas : El canal Tempo de la Partitura. Transiciones. Tinta del SPRITE. Mezcla, Color y Forma del SPRITE. Propiedades Editable, Movable y Rastros.
- Métodos Avanzados: Construir Comportamientos. Introducir Eventos y Acciones en los Comportamientos. Películas Vinculadas y Bucles. Transmisión de SHOCKWAVE.

FORMACIÓN CONTINUA
