


Adobe Flash CS6

 **Modalidad:** Online

 **Horas:** 56 horas

 **A quién va dirigido:**

A empleados de cualquier tipo de empresa, especialmente diseñadores gráficos y diseñadores web.

 **Para qué capacita este título:**

Para la creación de Interactivos y Animaciones en Flash y su uso en la Web.

 **Otras características:**

Para alumnos sin conocimientos previos que deseen adquirir una base en el uso de Flash CS6. Profesionales que deseen actualizar sus conocimientos y descubrir las nuevas utilidades de la versión CS6 de Flash.

 **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 de los 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 Adobe Flash CS6. Comenzar a usar Adobe Flash CS6. El entorno de Adobe Flash CS6. La barra de menús. La barra de herramientas. La barra de edición. La línea de tiempo. El escenario. Panel de propiedades. Operaciones básicas Creación de objetos vectoriales. Seleccionar objetos. Mover, copiar y pegar objetos. Agrupar y desagrupar objetos. Modificar objetos Modificar la forma del objeto. Escalar objetos. Redimensionar objetos. Situar objetos respecto al escenario o a otros objetos. Panel de información. Fotogramas Insertar y borrar fotogramas. Copiar fotogramas. Etiquetar fotogramas. Capas Capas. Crear capas. Operaciones con capas. Capa máscara. Carpeta de capas. Texto Herramienta texto. Posición y tamaño. Carácter. Párrafo. Opciones. Sonido Importar sonidos. Insertar sonidos. Propiedades de los sonidos. Editar un sonido. Formatos de audio. Vídeo Importación de vídeos. Símbolos Qué es un símbolo. Creación de símbolos. Qué es una instancia de un símbolo. Propiedades de instancia. Efectos de instancia. Biblioteca. Gráficos Qué es un gráfico. Creación de gráficos. Introducir mapas de bits y archivos vectoriales. Exportar mapas de bits y animación. Clips de película Qué es un clip de película. Crear un clip de película. Importar y exportar clips de película. Botones Qué es un botón. Crear un botón. Botones de texto. Incluir un clip de película en botón. Añadir acciones a un botón. Animaciones Interpolación de movimiento. El Editor de movimiento. Interpolación clásica. Diferencias de Interpolación de movimiento e Interpolación clásica. Animación fotograma a fotograma. Interpolación de forma. Consejo de forma. Animación de textos. Efectos sobre animaciones Efectos sobre la interpolación. Efectos sobre el símbolo interpolado. Efectos: Brillo, Tinta y Alfa. Introducción a Actionscript 3.0 Qué es actionscript.

Panel Acciones. Principales acciones. Navegación Botones. Controladores de la línea de tiempo. Los MovieClips. Cargando archivos. Precarga de una película. Publicación de películas Previsualizar la película. Publicar la película. Publicación para Web.