Diseñador multimedial

Designación	Módulos	Horas
Fireworks CS5 - Básico	1	10
Fireworks CS5 - Avanzado	1	10
Flash CS 5.5 - Básico	1	15
Flash CS 5.5 - Avanzado	1	15
Premiere CS6 - Básico	1	15
Premiere CS6 - Avanzado	1	15
Total horas		80

01. Bienvenido a Fireworks

01.1. Qué es Fireworks

01.2. Requisitos mínimos del sistema

01.3. Entrar en Fireworks

01.4. Entorno de trabajo

01.5. Abrir un documento

01.6. Guardar un documento

01.7. Cerrar un documento

01.8. Salir de Fireworks

01.9. Práctica - Bienvenido a Fireworks

01.10. Práctica - Abrir, guardar y cerrar un documento

01.11. Cuestionario Bienvenido a Fireworks

02. Primeros pasos. Barras de herramientas

02.1. Gráficos vectoriales y mapas de bits

02.2. Crear un documento

02.3. Barra de herramientas. Seleccionar y modificar

02.4. Recortar

02.5. Herramientas para mapas de bits

02.6. Seleccionar y modificar mapas de bits

02.7. Otras herramientas de selección

02.8. Aplicar color. Pincel

02.9. Sello

02.10. Relleno. Cubo de pintura

02.11. Degradado

02.12. Herramientas para vectores

02.13. Línea

02.14. Objetos geométricos. Rectángulos

02.15. Elipse

02.16. Polígono

02.17. Pluma

02.18. Dibujar vectores

02.19. Insertar texto

02.20. Cuchilla

02.21. Otras herramientas

02.22. Color de trazo y de relleno

02.23. Ver

02.24. Práctica - Creación del menú inicial

02.25. Cuestionario: Primeros pasos

03. Trabajo en capas

03.1. Orden de apilamiento y capas

03.2. Orden de apilamiento

03.3. Capas

03.4. Opacidad

03.5. Modo de mezcla de capas

03.6. Máscaras

03.7. Crear máscara con herramienta de pintura

03.8. Crear máscara mediante las herramientas de selección

03.9. Práctica - La máscara del faraón

03.10. Cuestionario: Trabajo en capas

04. Creación de elementos activos

04.1. Herramienta Web

04.2. Creación de zonas interactivas

04.3. Herramienta Zona interactiva

04.4. Comportamientos de una zona interactiva

04.5. Añadir comportamiento

04.6. Añadir comportamiento Barra de estado

04.7. Comportamiento menú emergente

04.8. Práctica - Aventura Activa.com

04.9. Cuestionario: Creación de elementos activos

05. Creación de animaciones

05.1. Crear simbolos de animación

05.2. Animar un símbolo

05.3. Creación de una animación

05.4. Bucle

05.5. Interpolación de movimientos

05.6. Distribuir en fotogramas

05.7. Edición de un símbolo de botón

05.8. Bibliotecas

05.9. Importar una animación desde la biblioteca

05.10. Práctica - Avión sobre montañas

05.11. Cuestionario: Creación de animaciones

06. Optimizar imágenes y exportar para Web

06.1. Qué son los formatos

06.2. Formatos de exportación más frecuentes

06.3. Vistas previas en la ventana del documento

06.4. Papel Optimizar

06.5. Exportar a formato GIF

06.6. Exportar a formato JPEG

06.7. Calidad selectiva

06.8. Exportar imágenes optimizadas

06.9. Práctica - Optimizar y exportar un GIF animado

06.10. Cuestionario: Optimizar y exportar para Web

06.11. Cuestionario: Cuestionario final Fireworks

07. Conociendo Adobe Flash Professional

07.1. Presentación y objetivos del curso

07.2. Requerimientos técnicos para Adobe Flash

07.3. Ejecución de Adobe Flash

07.4. Utilización de la página de inicio

07.5. El entorno de trabajo

07.6. Configurar las propiedades de una película nueva

07.7. Cargar y previsualizar una película guardada

07.8. Guardar una película

07.9. Creación de proyectos

07.10. Plantillas

07.11. Panel de Herramientas

07.12. El escenario y su visualización

07.13. Ayudas de dibujo

07.14. Utilización de las reglas

07.15. Utilización de las guías

07.16. Trabajo con paneles

07.17. Línea de Tiempo

07.18. Explorador de Películas

07.19. Salir de Adobe Flash

07.20. Práctica - Nuestra primera animación

07.21. Cuestionario: Conociendo Adobe Flash Professional

08. Técnicas de dibujo

08.1. Tecnología vectorial y bitmap

08.2. Importación desde otras aplicaciones

08.3. Convertir imágenes bitmap en gráficos vectoriales

08.4. Dibujo de formas simples

08.5. Dibujar rectángulos

08.6. Dibujar óvalos y círculos

08.7. Dibujo de sectores y donut

08.8. Dibujo de polígonos y estrellas

08.9. Dibujo de formas libres

08.10. Configuración y utilización de la herramienta Pluma

08.11. Dibujo de líneas rectas con la herramienta Pluma

08.12. Dibujo de trayectorias curvas con la herramienta Pluma

08.13. Ajustar los segmentos de una trayectoria

08.14. Dibujo con la herramienta Pincel

08.15. Aplicación de patrones con el pincel rociador

08.16. Dibujo de patrones con la herramienta Deco

08.17. Borrado de objetos en Flash

08.18. Borrar segmentos de líneas o áreas rellenas
08.19. Contornos y rellenos
08.20. Usar una imagen bitmap como relleno
08.21. Trabajo con rellenos sólidos y degradados
08.22. Modificación de líneas y contornos
08.23. La herramienta Bote de Tinta
08.24. La herramienta Cubo de pintura
08.25. Bloqueo de un degradado o de un mapa de bits
08.26. Herramientas de texto en Flash
08.27. Modificar un texto ya creado
08.28. Cambiar la orientación del texto
08.29. Creación de campos de texto dinámicos
08.30. Práctica - Aprendiendo a dibujar en Adobe Flash
08.31. Práctica - Copiar dibujos
08.32. Cuestionario: Técnicas de dibujo

09. Selección y manipulación de objetos

09.1. Introducción a la selección de objetos
09.2. Modelo de dibujo de Flash
09.3. Selección y transformación de objetos con la Flecha
09.4. Seleccionar y transformar contornos
09.5. Seleccionar y mover rellenos
09.6. Selección de objetos mediante un área rectangular
09.7. Uso de la herramienta Lazo
09.8. Agrupación de objetos
09.9. Editar objetos de un grupo
09.10. Objetos no agrupados
09.11. Mover y copiar objetos en Flash
09.12. Mover y copiar objetos utilizando el portapapeles de Windows
09.13. Escalar objetos en Flash
09.14. Transformación libre de objetos
09.15. Distorsión de objetos

09.16. Envoltura de objetos

09.17. Rotar y sesgar objetos en Flash

09.18. Sesgar un objeto

09.19. Gráficos 3D en Flash

09.20. Alineación de objetos

09.21. Transformación de rellenos

09.22. Práctica - Macromedia Shockzone

09.23. Cuestionario: Selección y manipulación de objetos

10. Trabajar con frames y capas en Flash

10.1. Información general sobre los fotogramas

10.2. Selección de fotogramas en la línea de tiempo

10.3. Creación de etiquetas y comentarios

10.4. Utilización de anclajes

10.5. Información general sobre las capas

10.6. Creación de capas

10.7. Creación de carpetas de capas

10.8. Capas guías

10.9. Capas máscara

10.10. Práctica - Creación de menús animados

10.11. Cuestionario: Trabajar con frames y capas en Flash

11. Biblioteca - símbolos e instancias

11.1. Uso de símbolos e instancias

11.2. La biblioteca de símbolos de Flash

11.3. Creación de símbolos

11.4. Convertir objetos seleccionados en la escena en símbolos

11.5. Convertir la animación de una escena en un clip de película

11.6. Creación de botones

11.7. Intercambiar símbolos

11.8. Trabajar con carpetas en la ventana Biblioteca

11.9. Eliminación de elementos de una Biblioteca

11.10. Cambiar las propiedades de las instancias

11.11. Aplicación de un tinte a una instancia

11.12. Aplicar una transparencia a una instancia

11.13. Cambiar el color y la transparencia de una instancia

11.14. Práctica - Visibilidad de un clip de película

11.15. Cuestionario: Biblioteca: Símbolos e instancias

12. Animación

12.1. Uso de escenas en Adobe Flash

12.2. Control de la velocidad en las películas

12.3. Animación de fotograma a fotograma

12.4. Extensión de imágenes de fondo en una animación

12.5. Interpolaciones de movimiento

12.6. Interpolación clásica de movimiento

12.7. Interpolación de movimiento a lo largo de un recorrido

12.8. Interpolación de formas

12.9. Cinemática inversa

12.10. Animación de un esqueleto en la línea de tiempo

12.11. Edición de animaciones en Flash

12.12. Práctica - Chimaira intro

12.13. Práctica - Chimaira menú

12.14. Cuestionario: Animación

13. Sonidos

13.1. Sonidos y Flash

13.2. Importación de sonidos

13.3. Añadir sonidos a una película de Flash

13.4. Añadir efectos de sonido a los botones

13.5. Edición de sonidos

13.6. Compresión de sonidos

13.7. Control de sonidos mediante comportamientos

13.8. Reproducción o detención de sonidos con un comportamiento

13.9. Práctica - Creación de bandas sonoras dinámicas

13.10. Cuestionario: Sonidos

14. Vídeos

14.1. Integrar Vídeo en Flash

14.2. Asistente de importación de vídeo

14.3. Componente FLVPlayback

14.4. Incorporación de un archivo de vídeo en un archivo de Flash

14.5. Trabajo con puntos de referencia de vídeo

15. Interactividad básica con ActionScript 2

15.1. Creación de películas interactivas

15.2. Acciones en fotogramas

15.3. Acciones en objetos

15.4. Modificación de acciones

15.5. Saltar a un fotograma o escena

15.6. Reproducir y parar una película

15.7. Ajustar la calidad de visualización de una película

15.8. Detener todos los sonidos de una película

15.9. Llamar a una URL desde Flash

15.10. Controlar la ventana del reproductor de Flash

15.11. Cargar un SWF de Flash dentro de una película

15.12. Descargar una película de Flash

15.13. Precarga básica de una película

15.14. Impresión de los fotogramas de una película

15.15. Programación Flash

15.16. Práctica - Uso del panel Acciones

15.17. Práctica - Siguiendo el recorrido del ratón

15.18. Práctica - Creación de una clave para múltiples usuarios

15.19. Cuestionario: Interactividad basica con ActionScript 2.0

16. Interactividad avanzada con ActionScript 2

16.1. Arrastrar y soltar objetos sobre el escenario de Flash

16.2. Creación de un cursor personalizado

16.3. Captura de acciones de teclado con Flash

16.4. Valores de códigos de teclado para Flash

16.5. Creación de campos de texto en scroll

16.6. Configuración de valores de color en una película

16.7. Creación de controles de sonido

16.8. Práctica - Creación de una calculadora

16.9. Práctica - Creación de un juego de naves espaciales

16.10. Cuestionario: Interactividad avanzada con ActionScript 2.0

17. Introducción a ActionScript 3

17.1. ActionScript

17.2. Ubicación del código ActionScript

17.3. Sprites

17.4. Lista de Visualización

17.5. Gestión de Eventos

17.6. Propiedades de objetos

17.7. Carga de datos externos

17.8. Práctica - Sitio de muestras de animación

17.9. Práctica - Integrar Google Maps en Flash con ActionScript

18. Publicación y exportación de películas

18.1. Publicación de películas de Flash

18.2. Configuración de publicaciones SWF

18.3. Configuración de publicaciones HTML

18.4. Visualización previa de publicaciones y configuraciones

18.5. Exportación de películas e imágenes

18.6. Cuestionario: Publicacion y exportacion de películas

18.7. Cuestionario: cuestionario final

19. Video digital

19.1. Definición de video digital

19.2. Características básicas

19.3. Condicionantes del Vídeo digital

19.4. Acerca de Adobe Premiere Pro CS6

19.5. Requerimientos técnicos

19.6. Instalación del programa

19.7. Instalación de QuickTime

19.8. Desinstalar la aplicación

19.9. Inicio de una sesión con Adobe Premiere Pro CS6

19.10. Finalizar una sesión de trabajo

19.11. Práctica: Iniciar una sesión con Adobe Premiere Pro CS6

19.12. Cuestionario 1

20. Conociendo Adobe Premiere Pro CS6

20.1. Interfaz del programa

20.2. Concepto del clip

20.3. Proyectos

20.4. Bandejas

20.5. Visualización de datos de los clips

20.6. Creación de un documento nuevo

20.7. Inserción de clips: archivos y carpetas

20.8. Inserción de clips: proyectos

20.9. La ayuda en Adobe Premiere Pro CS6

20.10. Práctica: Creación de un documento nuevo

20.11. Cuestionario 2

21. Visualización de proyectos

21.1. La ventana Monitor

21.2. Monitor: La Vista Origen

21.3. Monitor: La Vista Programa

21.4. Monitor: El menú Origen

21.5. Monitor: Controles

21.6. Monitor: Modos de edición

21.7. Monitor: Opciones

21.8. Utilización de la ventana Monitor

21.9. La Ventana de construcción (Línea de tiempo y herramientas)

21.10. Descripción de la Ventana de construcción (Línea y herr.)

21.11. Utilización de la Ventana de construcción (Línea....)

21.12. Adición y personalización de pistas

21.13. Paleta Información

21.14. Paleta Efectos

21.15. Práctica: Trabajo en la ventana de construcción

21.16. Cuestionario 3

22. Edición básica

22.1. Control de visualización: Mano y Zoom

22.2. Herramienta de selección

22.3. Herramienta para seleccionar pistas

22.4. Herramientas de edición

22.5. Herramienta editar rizo

22.6. Herramienta desplazar

22.7. Herramienta deslizar

22.8. Herramienta Cuchilla

22.9. Herramienta Ampliar velocidad

22.10. Herramienta Pluma

22.11. Práctica: Herramientas de la ventana de construcción

22.12. Cuestionario 4

23. Transiciones

23.1. Concepto de transiciones

23.2. Paleta de Efectos

23.3. Aplicación de una transición en la Ventana de Línea de tiempo

23.4. Acceso al cuadro de configuración

23.5. Configuración de las transiciones

23.6. Estilos de transición

23.7. Utilización de una transición predeterminada

23.8. Práctica: Utilización de transiciones

23.9. Cuestionario 5

24. Audio y marcas

24.1. Audio digital

24.2. Formatos de audio

24.3. Incorporación de audio

24.4. Ajuste de nivel de ganancia

24.5. Edición de audio

24.6. Descripción del mezclador de audio

24.7. Vincular audio y vídeo

24.8. Herramienta para vincular desde edición

24.9. Marcas

24.10. Adición de marcas

24.11. Búsqueda y eliminación de marcas

24.12. Editar marcador

24.13. Práctica: Inserción de audio

24.14. Cuestionario 6

25. Funciones de optimización

25.1. Funciones de optimización

25.2. Copiar y pegar un clip

25.3. Pegar inserción

25.4. Propiedades de un clip

25.5. Obtención de las propiedades de un archivo externo

25.6. Administrar un proyecto

25.7. Práctica: Agilizando el trabajo

25.8. Cuestionario 7

26. Efectos con filtros

26.1. ¿Qué son los filtros?

26.2. Utilización de filtros de vídeo

26.3. Edición de un filtro

26.4. Galería de filtros

26.5. Copiar configuraciones de filtros

26.6. Práctica: Inserción de filtros de video

26.7. Cuestionario 8

Diseñador multimedial

27. Preferencias

27.1. Preferencias generales

27.2. Preferencias de aspecto

27.3. Preferencias de audio

27.4. Preferencias de hardware de audio

27.5. Preferencias de asignación de salida de audio

27.6. Cambio de los ajustes de Guardado automático

27.7. Preferencias de captura

27.8. Preferencias de control de dispositivo

27.9. Preferencias de colores de etiqueta

27.10. Preferencias predeterminadas de etiqueta

27.11. Preferencias de medios

27.12. Preferencias de memoria

27.13. Preferencias de Ajustes de reproductor

27.14. Preferencias del Titulador

27.15. Preferencias de recorte

27.16. Práctica: Configurar su proyecto

27.17. Cuestionario 9

28. Titulaciones

28.1. Creación y edición de títulos

28.2. Creación de texto y aplicación de formato al texto en títulos

28.3. Dibujos de formas en títulos

28.4. Agregar imágenes a los títulos

28.5. Alineación y distribución de objetos en los títulos

28.6. Adición de rellenos, contornos y sombras a los títulos

28.7. Práctica: Titulación

28.8. Práctica: Herramientas de dibujo de la ventana Título

28.9. Cuestionario 10

29. Animación de clips

29.1. Animación del movimiento en el Monitor de programa

29.2. Animación de un clip en el Monitor de programa

29.3. Cambio de los fotogramas clave de posición en una ruta

29.4. Mover un clip a lo largo de una curva

29.5. Ajuste o animación de puntos de anclaje de clip

29.6. Práctica: Inserción de movimiento a un clip

29.7. Cuestionario 11

30. Utilidades

30.1. Especificación de las pistas que desea cambiar con Sinc.

30.2. Prevención de cambios con bloqueo de pista

30.3. Etiquetado de recursos

30.4. Velocidad de clip

30.5. Congelar un fotograma

30.6. Práctica: Bloqueo y desactivación de clips

30.7. Cuestionario 12

31. Transparencias

31.1. Superposición

31.2. Composición de sugerencias

31.3. Canales alfa y mates

31.4. Acerca de canales rectos y pre multiplicados

31.5. Acerca de la incrustación

31.6. Especificación de la opacidad de un clip en un panel Lín

31.7. Práctica: Inserción de transparencias

31.8. Cuestionario 13

32. Efectos de audio

32.1. Aplicación de efectos de audio

32.2. Uso de efectos VST

32.3. Diferentes efectos de audio

32.4. Práctica: Inserción de efectos de audio

32.5. Cuestionario 14

33. Exportación

33.1. Tipos de exportación

33.2. Adobe Media Encoder CS6

33.3. Flujo de trabajo para exportar archivos de audio y vídeo

33.4. Exportación de una imagen fija

33.5. Exportación a cinta de video

33.6. Exportación para la web y dispositivos móviles

33.7. Práctica: Exportación de video y audio

33.8. Cuestionario 15