

## PROGRAMA DE CURS

<b>Codi:</b>	IFCX0304_M04
<b>Acció formativa:</b>	Programació de dissenys interactius i animacions multimèdia
<b>Família:</b>	IFC-Informàtica i comunicacions
<b>Àrea:</b>	IFCX-Especialitats sense àrea definida
<b>Especialitat:</b>	Dissenyador web i multimèdia
<b>Hores:</b>	85
<b>Objectius:</b>	

- ❖ Instalar y configurar la aplicación.
- ❖ Personalizar el entorno gráfico.
- ❖ Dibujar elementos del diseño.
- ❖ Configurar el color de diferentes elementos.
- ❖ Seleccionar objetos utilizando las herramientas de la aplicación.
- ❖ Transformar y agrupar objetos atendiendo a los criterios establecidos por el profesor.
- ❖ Editar capas.
- ❖ Trabajar con texto.
- ❖ Insertar y editar símbolos, instancias y componentes.
- ❖ Añadir elementos externos a la animación (sonido, imagen y vídeo).
- ❖ Crear interpolaciones de diferentes tipos (forma, movimiento).
- ❖ Combinar animaciones entre símbolos.
- ❖ Crear una sucesión de imágenes.
- ❖ Programar acciones y eventos de los objetos de la animación.
- ❖ Publicar la animación en diferentes formatos y optimizarla en base los posibles soportes salida.
- ❖ Exportar la animación utilizando diferentes métodos.

### Continguts:

- ❖ Introducció:
  - El entorno grafico.
  - Menús.
  - Barra de herramientas.
  - Propiedades.
- ❖ Herramientas de dibujo.
- ❖ Tratamiento del color.
- ❖ Objetos:
  - Insertar objetos.
  - Seleccionar objetos.
  - Transformaciones básicas.
  - Agrupación de objetos.
  - Alineamiento de objetos.
  - Herramientas de transformación.
- ❖ Capas:
  - Tipos de capas.
  - Edición de capas.
- ❖ Trabajo con Texto:
  - Opciones de configuración.
  - Convertir texto.
- ❖ Símbolos e Instancias:
  - Conceptos básicos.
  - Tipos de símbolos.
  - Símbolo gráfico.
  - Símbolo botón.
  - Zona activa.
  - Símbolo clip de película.
  - Instancias.

- Característiques de la Instancia.
- Efectos.
- Intercambio de símbolos.
- Cambio de comportamientos en Instancias.
- Bibliotecas.
- Componentes.
- Inserción de componentes.
- Modificación de las propiedades de un componente.
- Edición de un componente.
- ❖ Elementos Externos:
  - Sonido.
  - Formatos de sonido digital.
  - Propiedades.
  - Efectos especiales.
  - Añadir sonido a un diseño o a una animación.
  - Añadir sonido a un botón.
  - Compresión de sonidos para la exportación.
  - Imagen.
  - Vídeo.
- ❖ Animación multimedia:
  - Conceptos básicos de la animación.
  - Animación con interpolaciones.
  - Tipos de interpolación.
  - Opciones de configuración.
  - Combinación de animaciones entre símbolos.
  - Animación dentro de símbolos.
  - Sucesión de imágenes.
  - Interactividad.
- ❖ Lenguaje de script en la aplicación:
  - Aplicación del código.
  - Acciones.
  - Eventos.
  - Publicación:
    - Formatos de publicación.
    - Métodos de exportación.
  - Optimización de animaciones.