



Temario Flash Nivel Básico

Duración: 20 horas

1. **¿Qué es Flash?**
 - 1.1. Definición de animación
 - 1.2. Implementación del programa en proyectos de animación
 - 1.2.1. Presentación del programa
 - 1.2.2. Formatos y aplicaciones
2. **Descripción del Programa**
 - 2.1. Componentes de la interfaz
 - 2.1.1. Tipos de menú
 - 2.1.2. Trabajo con paneles
 - 2.2. Creación y modificación de documentos
3. **Herramientas de Flash**
 - 3.1. Visualización y desplazamiento
 - 3.1.1. Herramienta de mano
 - 3.1.2. El zoom
 - 3.2. Manejo de las herramientas de dibujo
 - 3.2.1. Formas básicas
 - 3.2.2. Dibujo a mano alzada
 - 3.2.3. Nodos y trazos
 - 3.3. Herramientas de selección
 - 3.3.1. Selección de objetos
 - 3.3.2. Modificación de nodos y trazos
 - 3.3.3. Transformación de objetos
4. **Capas y Fotogramas**
 - 4.1. Definición de capas
 - 4.1.1. Uso y propiedades
 - 4.1.2. Capas con máscara
 - 4.2. La línea de tiempo
 - 4.2.1. Tipos de fotograma
 - 4.2.2. Equivalencia en tiempo real
5. **Conceptos Básicos de Animación**
 - 5.1. Métodos de animación
 - 5.1.1. Por fotogramas
 - 5.1.2. Interpolación
 - 5.2. Uso del papel cebolla en el proceso de animación
6. **Procesos de Animación**
 - 6.1. Interpolación de forma
 - 6.1.1. Consejos de forma
 - 6.1.2. Usos y aplicaciones
 - 6.1.3. Solución de problemas
 - 6.2. Interpolación clásica y de movimiento
 - 6.2.1. Guías de movimiento
 - 6.2.2. Usos y aplicaciones
 - 6.2.3. Solución de problemas
 - 6.3. Animación de personajes
 - 6.3.1. Uso de la herramienta hueso
 - 6.3.2. Principios básicos del personaje
7. **Símbolos**
 - 7.1. Qué es un símbolo
 - 7.2. Implementación de símbolos en la película
 - 7.3. Tipos de símbolos
 - 7.3.1. Creación
 - 7.3.2. Modificación
 - 7.3.3. propiedades y atributos
 - 7.4. Qué es una instancia
 - 7.4.1. Instancias en la película
 - 7.4.2. Intercambiar instancias
8. **Introducción a las Acciones**
 - 8.1. Qué son las acciones
 - 8.2. Panel de acciones
 - 8.3. Tipos de acciones
9. **Finalización de la Película**
 - 9.1. Implementación de sonidos
 - 9.1.1. Tipos de archivos compatibles
 - 9.1.2. Propiedades del sonido
 - 9.2. Implementación de la imagen
 - 9.2.1. Tipos de archivos compatibles
 - 9.2.2. Propiedades de la imagen
10. **La Publicación**
 - 10.1. Formatos y criterios
11. **Ejercicio Final**