

# FICHA TÉCNICA DE LA ACCIÓN FORMATIVA



## DENOMINACIÓN ACCIÓN FORMATIVA:

CÓDIGO ACCIÓN <sup>1</sup>	
DENOMINACIÓN	MACROMEDIA: FLASH 8.0 Y FREEHAND MX
GRUPO DE ACCIONES <sup>2</sup>	040-00 Diseño Gráfico Informatizado en general

## DESCRIPCIÓN ACCIÓN FORMATIVA:

<b>MODALIDAD (marcar con una X la opción que proceda):</b>		
PRESENCIAL <input type="checkbox"/>	MIXTA <input type="checkbox"/>	
A DISTANCIA <input checked="" type="checkbox"/>	TELEFORMACIÓN <input checked="" type="checkbox"/>	
<b>HORAS DE FORMACIÓN:</b>		
PRESENCIAL:	A DISTANCIA:	TELEFORMACIÓN:
<b>TIPO DE ACCIÓN (marcar con una X la opción que proceda):</b>		
GENÉRICA <input checked="" type="checkbox"/>	ESPECÍFICA <input type="checkbox"/>	
<b>NIVEL DE FORMACIÓN (marcar con una X la opción que proceda):</b>		
BÁSICO <input type="checkbox"/>	SUPERIOR <input checked="" type="checkbox"/>	
<b>MÓDULOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL EN ÁREAS CONSIDERADAS PRIORITARIAS<sup>3</sup> (las horas de los módulos deben estar incluidas en las horas totales del curso):</b>		
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	___ horas	
PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES	___ horas	
SENSIBILIZACIÓN EN MEDIO AMBIENTE	___ horas	
PROMOCIÓN DE LA IGUALDAD	___ horas	

## OBJETIVOS:

El objetivo de este curso es capacitar al alumno en el diseño gráfico aplicado a la Web, usando para ello dos de las herramientas de la tecnología Macromedia más utilizadas y que más está creciendo en el mercado de Internet: Freehand y Flash. Con Freehand, el alumno utilizará las distintas herramientas de dibujo y trazados. Logrará aplicar efectos y transformaciones a los objetos: bloquear, desbloquear, mover, girar, escalar, inclinar, reflejar, etc. Conocerá el uso de las capas, cómo crearlas, eliminarlas, bloquearlas, combinarlas, etc. Aprenderá las operaciones Xtras y su barra de herramientas. Guardará archivos de Freehand en otros formatos, convertirá un documento de Freehand en un documento HTML y sabrá como configurar una impresora Postscript. En definitiva, proporcionaremos al alumno de unos conocimientos sólidos que le permitirán utilizar estas potentes herramientas de creación de contenidos multimedia para sitios Web, animaciones, presentaciones multimedia, juegos, etc. Mediante Flash el alumno realizará presentaciones multimedia en la red de forma profesional, haciendo uso para ello de distintos tipos de animación, transformaciones de forma y espectaculares efectos. Manejará las distintas herramientas de dibujo, texto y párrafos, también podrá aplicar efectos a los objetos así como importar mapas de bits y símbolos. Nos proponemos que el alumno sepa distinguir y usar las distintas partes de la Línea de tiempo, llegando a conocer la sintaxis de ActionScript, tipos de datos, estructuras, funciones y objetos. Además, podrá importar sonidos para la película y configurará las opciones en el Panel Sonido. Aprenderá los pasos que debe seguir para generar y publicar una película en la web.

## CONTENIDOS:

### MÓDULO 1: FreeHand MX

- TEMA 1. Familiarizarse con FreeHand MX
- TEMA 2. Abrir, importar y guardar
- TEMA 3. Personalizar el documento
- TEMA 4. Dibujar formas y objetos
- TEMA 5. Crear y editar trazados
- TEMA 6. Trabajar con objetos
- TEMA 7. Organización del trabajo
- TEMA 8. Las Capas
- TEMA 9. Administración del color
- TEMA 10. Introducir texto

<sup>1</sup> Código numérico arbitrario que identifica a la Acción Formativa en el periodo formativo actual.

<sup>2</sup> Número que facilita la Fundación Tripartita con el fin de agrupar a la Acciones Formativas en familias temáticas.

<sup>3</sup> Las Acciones Formativas que ofrece Academia Azos no incluyen módulos de carácter transversal.

# FICHA TÉCNICA DE LA ACCIÓN FORMATIVA

TEMA 11. Modificar un texto  
TEMA 12. Aplicar efectos especiales  
TEMA 13. Exportar documentos  
TEMA 14. Imprimir un documento

## MÓDULO 2: Flash 8.0

---

TEMA 15. Introducción a Macromedia Flash  
TEMA 16. Creación de una Película I  
TEMA 17. Creación de una Película II  
TEMA 18. Dibujo  
TEMA 19. Color  
TEMA 20. Trabajar con Objetos I  
TEMA 21. Trabajar con Objetos II  
TEMA 22. Texto  
TEMA 23. Símbolos e Instancias  
TEMA 24. Capas  
TEMA 25. Animaciones I  
TEMA 26. Animaciones II  
TEMA 27. Creación de Animaciones Interactivas  
TEMA 28. El Lenguaje ActionScript  
TEMA 29. Objetos de ActionScript  
TEMA 30. Interacción Básica con ActionScript  
TEMA 31. Obteniendo Información  
TEMA 32. Sonidos  
TEMA 33. Publicar y Exportar una Película I  
TEMA 34. Publicar y Exportar una Película II