

Maquetación de Proyectos Interactivos con Indesign Cc + Flash Cc

Modalidad: Online

Duración: 120 horas

Objetivos:

Pack de formación esencial para estudiantes y profesionales de los sectores relacionados con el mundo del diseño gráfico y Web, la maquetación, las artes gráficas y la publicación, o para cualquier otra persona que desee adquirir conocimientos en este campo. Estos materiales capacitarán al alumnado para realizar películas flash destinadas a la web (banners, presentaciones animadas, películas interactivas, etc.), así como en el diseño y maquetación de productos editoriales.

Contenidos:

MÓDULO 1. ADOBE INDESIGN CC UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

Utilidades y novedades del programa
La retícula compositiva
Software empleado en autoedición
El espacio de trabajo
Creación de documentos nuevos
Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO

Espacios de trabajo y modos de visualización
Barra de estado y personalizar menús
Cuadro de herramientas
Reglas y guías
Rejillas y cuadrículas
Zoom
Trabajar con páginas
Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEXTO I

Marcos de texto
Adición y vinculación de textos a marcos
Búsqueda y ortografía de texto



Tipografía
Alineación de texto
Transformar texto
Propiedades de un marco de texto
Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEXTO II

Kerning y tracking
Línea base y tabulaciones
Sangrías y capitulares
Tipos de líneas y filetes
Marcos y objetos
Artículos
Novedades de las fuentes
Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. COLOR

Aplicar color
Panel Muestras
Panel Matices
Degradado
Efectos I
Efectos II
Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FORMAS Y TRAZADOS

Formas básicas
Herramienta lápiz
Formas compuestas
Trazados y formas
Pluma
Adaptar texto a un trayecto
Trabajar con Formas
Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. IMÁGENES E ILUSTRACIONES

Imágenes
Colocar Imágenes
Propiedades de los marcos
Vínculos importados e incrustados
Contorneo de marcos gráficos
Bibliotecas
Trabajar con objetos I
Trabajar con objetos II
Objetos anclados
Ejercicios prácticos





UNIDAD DIDÁCTICA 8. TABLAS Y CAPAS

Trabajar con tablas I
Trabajar con tablas II
Trabajar con tablas III
Capas I
Capas II
Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTILOS

Estilos
Estilos a partir de un texto
Aplicar estilos
Editar estilos
Estilos de objetos I
Estilos de objetos II
Estilos de tabla
Estilos Anidados e importar estilos
Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MAQUETAS

Páginas y pliegos
Trabajar con páginas
Páginas maestras I
Páginas maestras II
Numeración
Desvinculación e importación de una página maestra
Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. LIBROS Y PDF

Archivos de libros
Sincronizar documentos de libro
Numerar libros
Panel índice
Crear PDF
Crear marcadores
Crear hipervínculos
Empaquetar Libros
Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 12. IMPRESIÓN

Opciones Generales
Configuración de tamaño
Marcas y sangrado
Gráficos
Impresión de folleto
Tipo de folleto



Opciones de folleto
Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 13. DOCUMENTOS INTERACTIVOS

Documentos flash
PDF interactivos
Previsualizar documentos interactivos
Películas y sonido
Animación
Transiciones de páginas
Botones I
Botones II
Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 14. DISEÑOS FORMULARIOS Y HTML

Diseño alternativo
Diseños flotantes y reglas
Formularios PDF en InDesign
Herramientas Recopilador y Colocar contenido
EPUB y HTML5
Ejercicios prácticos

MÓDULO 2. ADOBE FLASH CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ENTORNO DE TRABAJO I

Tipos de gráficos
Novedades Flash CC
Flujo de trabajo Flash CC
Ver el área de trabajo
Menús
Gestión de ventanas y paneles
Guardar espacio de trabajo
Preferencias en flash
Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO II

El escenario y propiedades del documento
Herramientas
Línea de tiempo y capas
Vistas del documento
Reglas, guías y cuadrículas
Deshacer, rehacer, historial
Películas flash
Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

Crear documentos
Las plantillas





Importación de imágenes e ilustraciones

Illustrator y Flash

Photoshop y Flash

Archivos Flash

Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR EN FLASH

Información sobre el dibujo

Modos de dibujo

Preferencias de dibujo

Herramientas básicas

Herramientas avanzadas

Herramienta pluma

Editar contornos

Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON OBJETOS

Transformar objetos

Seleccionar objetos

Combinación de objetos

Borrar y eliminar objetos

Alinear objetos

Mover y copiar objetos

Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR EN FLASH

Selector de color

Paleta color

Degradados

Herramienta transformar degradados

Herramienta bote de tinta y cubo de pintura

Herramienta cuentagotas y pincel rociador

Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

Tipos de símbolos

Crear un símbolo

Bibliotecas

Símbolos gráficos

Crear un botón

Clip de película

Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

Línea de tiempo

Las Capas

Animaciones





Animaciones fotograma a fotograma
Interpolación de forma
Animación interpolada
Interpolación clásica
Interpolación de movimiento
Animaciones con guías
Animar objetos 3D
Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y TEXTO

Escenas
Filtros
Tipos de filtros
Modos de Mezcla
Capas de mascara
Texto Clásico
Tipos de texto clásico
Incorporar fuentes
Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SONIDO Y VIDEO

Importar sonidos
Formatos de sonido admitidos
Sonido en la línea de tiempo
Añadir sonido a un botón
Editar un sonido
Comprimir un sonido
Importar video
Propiedades del video
Adobe Media Encoder
Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

Introducción a ActionScript
Panel acciones
Acciones más comunes
Panel Fragmentos de código
Formularios
Configurar publicación
Exportar en flash
Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ADOBE AIR Y JSFL

¿Qué es Adobe Air?
Creación de un archivo Adobe AIR
Vista previa de una aplicación de Adobe AIR
Publicar un archivo AIR





JSFL
Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. SPRITE SHEETS Y HTML 5

¿Qué es un Sprite Sheets?

HTML 5

Flash y HTML5

Exportar HTML5

Prácticas

