



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL  
CENTRO DE INNOVACIÓN Y DESARROLLO  
TECNOLÓGICO EN CÓMPUTO



**CURSO ANIMACIÓN BÁSICA CON FLASH**

**DURACIÓN: 40 HRS.**

*PROGRAMAS Y CONTENIDOS*

UNIDAD 1 INTRODUCCIÓN

- 1.1 QUÉ ES FLASH CS3
- 1.2 POR QUÉ USAR FLASH
- 1.3 NOVEDADES DE LA VERSIÓN
- 1.4 LA INTERFAZ DE FLASH
- 1.5 ASPECTOS BÁSICOS SOBRE LOS DOCUMENTOS FLASH :
  - LA BARRA DE MENÚS
  - LA LÍNEA DE TIEMPO
  - LAS CAPAS
  - EL ÁREA DE TRABAJO
  - LOS PANELES.
  - ESCENAS.
  - FOTOGRAMAS. TIPOS Y USOS.

UNIDAD 2 DIBUJAR CON FLASH

- 2.1 DIBUJAR EN FLASH CS3
- 2.2 LA BARRA DE HERRAMIENTAS BÁSICAS
  - 2.2.1 DIBUJO CON LA HERRAMIENTA LÁPIZ
  - 2.2.2 HERRAMIENTA DE TEXTO
  - 2.2.3 DIBUJO DE LÍNEAS RECTAS, ÓVALOS Y RECTÁNGULOS
  - 2.2.4 USO DE LA HERRAMIENTA PLUMA
- 2.3 LA BARRA DE HERRAMIENTAS AVANZADAS
  - 2.3.1 HERRAMIENTAS DE PINTURA
  - 2.3.2 PINTURA CON LA HERRAMIENTA PINCEL
  - 2.3.3 REMODELACIÓN DE LÍNEAS Y CONTORNOS DE FORMAS
  - 2.3.4 BORRADO
  - 2.3.5 USO DE LOS CONTROLES DE TRAZO Y RELLENO
- 2.4 LA BARRA DE HERRAMIENTAS OPCIONES
- 2.5 EL PANEL MEZCLADOR
- 2.6 EL PANEL RELLENO
- 2.7 HERRAMIENTAS DE DIBUJO
- 2.8 CREANDO Y MODIFICANDO OBJETOS
- 2.9 IMPORTANDO ILUSTRACIONES

UNIDAD 3 MANEJO DE TEXTOS

- 3.1 PROPIEDADES DE LOS TEXTOS
- 3.2 TIPOS DE TEXTOS
- 3.3 TEXTO ESTÁTICO
- 3.4 TEXTO DINÁMICO
- 3.5 TEXTO DE ENTRADA
- 3.6 ESCRIBIR TEXTOS

UNIDAD 4 CREACIÓN DE ANIMACIONES

- 4.1 ASPECTOS BÁSICOS DE LA ANIMACIÓN
- 4.2 CREACIÓN DE ANIMACIONES
- 4.3 ANIMACIONES FOTOGRAMA A FOTOGRAMA
- 4.4 ANIMACIÓN POR INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO
- 4.5 MÁSCARA ANIMADA
- 4.6 USO DE UNA GUÍA DE MOVIMIENTO
- 4.7 INTERPOLACIÓN DE FORMAS
- 4.8 ANIMACIÓN DE TEXTOS
- 4.9 TRANSFORMAR TEXTOS
- 4.10 CONSEJOS DE FORMA
- 4.11 INSERTANDO SONIDO EN NUESTRA ANIMACIÓN
- 4.12 EFECTOS SOBRE ANIMACIONES
  - 4.12.1 EFECTOS SOBRE EL SÍMBOLO
  - 4.12.2 EFECTO BRILLO
  - 4.12.3 EFECTO TINTA
  - 4.12.4 EFECTO ALPHA

UNIDAD 5 SÍMBOLOS

- 5.1 LAS CAPAS
  - 5.1.1 TRABAJAR CON CAPAS
  - 5.1.2 REORGANIZAR LAS CAPAS
  - 5.1.3 TIPOS DE CAPAS
- 5.2 SÍMBOLOS
  - 5.2.1 QUÉ SON LOS SÍMBOLOS
  - 5.2.2 CÓMO CREAS LOS SÍMBOLOS



# INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL CENTRO DE INNOVACIÓN Y DESARROLLO TECNOLÓGICO EN CÓMPUTO

---



- 5.2.3 LAS BIBLIOTECAS
- 5.2.4 DIFERENCIA ENTRE SÍMBOLO E INSTANCIA
- 5.3 GRÁFICOS
  - 5.3.1 QUÉ ES UN GRÁFICO
  - 5.3.2 TIPOS DE GRÁFICOS
  - 5.3.3 CLIPS DE PELÍCULA
  - 5.3.4 QUÉ ES UN CLIP DE PELÍCULA
  - 5.3.5 CREAR UN NUEVO CLIP
- 5.4 BOTONES
  - 5.4.1 QUÉ ES UN BOTÓN
  - 5.4.2 CREACIÓN DE UN BOTÓN TOMANDO COMO BASE UN CLIP
    - 5.4.3 FORMAS D LOS BOTONES
    - 5.4.4 BOTONES DE TEXTO
    - 5.4.5 LA IMPORTANCIA DE LA ZONA ACTIVA
    - 5.4.6 ACCIONES DE LOS BOTONES