

## Generación de elementos interactivos en proyectos audiovisuales multimedia



**Área:** IMAGEN Y SONIDO  
**Modalidad:** Teleformación  
**Duración:** 50 h  
**Precio:** 25.00€

[Curso Bonificable](#)  
[Contactar](#)  
[Recomendar](#)  
[Matricularme](#)

### CONTENIDOS

#### 1. Elementos interactivos

####

1.1. Características funcionales.

####

1.2. Estados:

####

1.2.1. Activo.

####

1.2.2. Pasivo.

####

1.2.3. Sobre (Rollover/Rollout).

####

1.2.4. Zona activa y usabilidad.

####

1.2.5. Activado/Anulado.

####

1.2.6. Arrastres ( Drag, Dragover, Dragout).

####

1.2.7. Click y dobleclick.

####

1.2.8. Otros.

####

1.2.9. Interacción con el puntero y punteros especiales.

####

1.3. Generación de estados gráficos de elementos interactivos.

####

1.4. Creación de elementos de formulario.

####

## **2. Integración con herramientas de autor**

####

2.1. Herramientas de autor:

####

2.1.1. Tipos de programas de autor.

####

2.1.2. Elementos a integrar (fuentes y formatos).

####

2.1.3. Elementos predefinidos / preprogramados.

####

2.1.4. Editor manual de código.

####

2.2. Configuración de la interfaz o ventana de trabajo:

####

2.2.1. Paletas y paneles.

####

2.2.2. Acceso a herramientas (barras de herramientas y atajos de teclado).

####

2.3. Líneas de tiempo:

####

2.3.1. Trabajar con capas.

####

2.3.2. Capas de máscara y con máscara.

####

2.3.3. Capa guía y guías de movimiento.

####

2.3.4. Tipos de Fotograma.

####

2.3.5. Fotogramas claves (keyframes).

####

2.3.6. Espacios. Fotogramas vacíos y fotogramas clave vacíos.

####

2.3.7. Interpolación de movimiento.

####

2.3.8. Interpolación de forma.

####

2.3.9. Rutas y Vinculación.

####

2.3.10. Agrupación y Anidamiento.

####

2.3.11. Bucles y Clips de película.

####

2.4. Velocidad de reproducción:

####

2.4.1. Modificación de velocidad de fotogramas. Optimización.

####

2.4.2. Velocidad FPS y problemas de ejecución/peso.

####

2.5. Propiedades:

####

2.5.1. Tamaños de escenario, archivo o pantalla.

####

2.5.2. Color.

####

2.5.3. Visualización a pantalla completa y reescalado.

####

2.5.4. Transparencia.

####

2.6. Acciones o eventos.

####

### 3. Opciones características de software de autor

####

3.1. Requisitos hardware/software.

####

3.2. Players y actualizaciones.

####

3.3. Formatos soportados de importación y exportación.

####

3.4. Publicación de contenidos y compatibilidad.

####

3.5. Dispositivos y plataformas de destino.

####

### 4. Estructuración de archivos según software

####

4.1. Ubicación y acceso.

####

4.2. Protecciones de acceso y restricciones.

####

4.3. Sincronización de fuentes.

####

4.4. Exportación e importación de fuentes.

## METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso

a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.

- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado.** El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.