

Generación de elementos interactivos en proyectos audiovisuales multimedia

Modalidad:

e-learning con una duración 56 horas

Objetivos:

- Integrar elementos interactivos a las pantallas o páginas, de acuerdo con los criterios definidos en un proyecto audiovisual multimedia.

Contenidos:

1. Elementos interactivos

1.1. Características funcionales.

1.2. Estados:

1.2.1. Activo.

1.2.2. Pasivo.

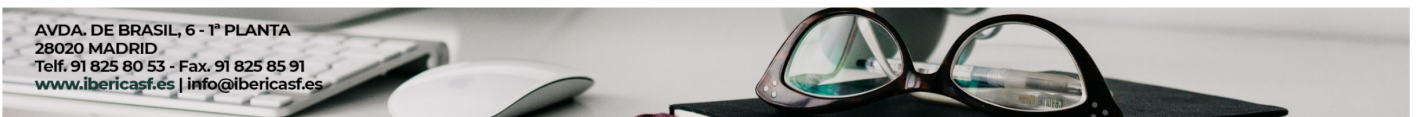
1.2.3. Sobre (Rollover/Rollout).

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.



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



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:

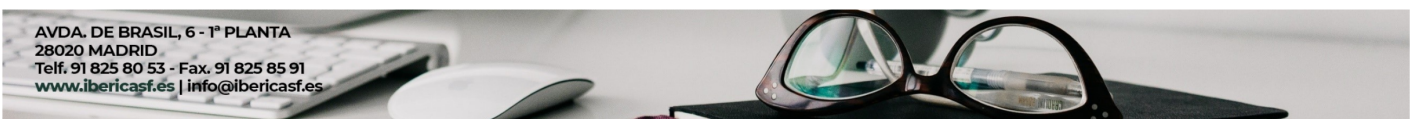
2.3.1. Trabajar con capas.

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).



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



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.

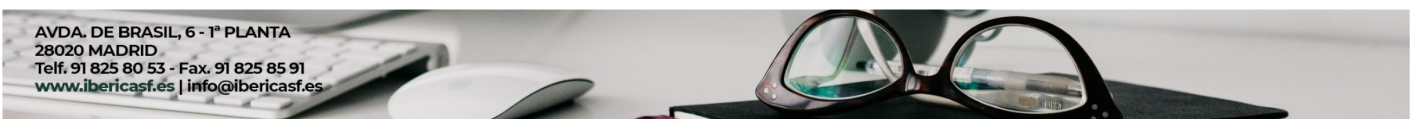
2.6. Acciones o eventos.

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.



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



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.