

DISEÑO EN ADOBE FLASH Y ACTION SCRIPT (110 HORAS)

MACROMEDIA ADOBE FLASH CS (75 HORAS)

TEORIA (30 HORAS)

1. INTRODUCCIÓN A FLASH MX

- 1.0 ¿Qué es Flash?
- 1.1 Mejoras en la versión MX
- 1.2 Mayor soporte de formatos multimedia
- 1.3 Mejoras destacadas
- 1.4 La Ayuda y Documentación de Flash
- 1.5 El panel de ayuda

2. ESPACIO DE TRABAJO

- 2.1. Iniciando Flash
- 2.2 Tomando contacto
- 2.3 La barra de menú
- 2.4 Disposición de las herramientas
- 2.5 Organización del espacio de trabajo
- 2.6 La Línea de Tiempo y la Barra de Herramientas
- 2.7 Configuración del escenario
- 2.8 Herramientas de precisión
- 2.9 Herramientas de precisión, cuadrícula
- 2.10 Herramientas de precisión, guías

3. DIBUJO Y PINTURA EN FLASH

- 3.1 La barra de herramientas
- 3.2 El panel de propiedades
- 3.3 Herramientas de dibujo
- 3.4 Herramientas de dibujo, La pluma
- 3.5 Herramientas de dibujo, tipo de trazado
- 3.6 El Pincel
- 3.7 El Borrador
- 3.8 Introducción al color en Flash
- 3.9 Compatibilidad de colores
- 3.10 El Mezclador de Colores
- 3.11 Tipos de Relleno
- 3.12 Tipos de Relleno, Degradado Lineal
- 3.13 Tipos de Relleno, Degradado Radial
- 3.14 Tipos de Relleno, Mapa de Bits (Textura)
- 3.15 Tipos de Relleno, Transparencia
- 3.16 Sistema de representación del color
- 3.17 Transformación de Relleno

4. CAPAS Y ELEMENTOS GRÁFICOS

- 4.1 Selección de figuras
- 4.2 Subselección
- 4.3 Uniones e Intersecciones
- 4.4 Agrupando elementos
- 4.5 Profundidad de los elementos
- 4.6 Convertir un mapa de bits a trazado
- 4.7 La Herramienta de Transformación
- 4.8 El Centro de la Figura (Pivote)
- 4.9 Transformaciones vía Panel Transformar
- 4.10 El menú Modificar - Forma
- 4.11 Alineaciones, Panel Alinear
- 4.12 Las capas
- 4.13 Opciones de Capa
- 4.14 Las capas y sus tipos
- 4.15 Las carpetas de capas
- 4.16 Tipos de Capas: Capas guía
- 4.17 Tipos de Capas: Capas Máscara
- 4.18 Ejemplo de uso de capas máscara

5. TEXTO EN FLASH

- 5.1 Introducción al texto en Flash
- 5.2 Inserción de Texto en el Escenario
- 5.3 El Panel de Propiedades
- 5.4 los tipos de Fuente
- 5.5 Formato básico del Texto
- 5.6 Formato del Texto, Dirección y Espaciado
- 5.7 Formato del Texto, Posición y Alineamiento
- 5.8 Formato del Texto, Ajuste y Formato
- 5.9 Formato del Texto, Antialiasing
- 5.10 Formato del Texto, Otras propiedades
- 5.11 Formato del Texto, Hipervínculos
- 5.12 Separar

6. INSTANCIAS Y SÍMBOLOS

- 6.1 Introducción a los Símbolos y las Instancias
- 6.2 Los Símbolos y sus Tipos
- 6.3 Los Símbolos de tipo Gráfico
- 6.4 Los Símbolos de tipo Botón
- 6.5 Los Símbolos de tipo Clip de Película
- 6.6 Las Instancias de Símbolo
- 6.7 Símbolos dentro de Símbolos
- 6.8 La Biblioteca
- 6.9 Efectos aplicados a instancias
- 6.10 Tipo y Transformación de Instancia
- 6.11 Importar biblioteca

7. MOVIMIENTO

- 7.1 Introducción a la animación
- 7.2 Manejo de Fotogramas
- 7.3 Animación Tradicional
- 7.4 Animación Tradicional, El papel Cebolla
- 7.5 Animación Tradicional, El papel Cebolla (2)
- 7.6 Animación Moderna, Interpolaciones
- 7.7 Interpolaciones de Forma
- 7.8 Interpolaciones de Forma (2)
- 7.9 Los Consejos de Forma
- 7.10 Interpolaciones de Movimiento
- 7.11 Interpolaciones de Movimiento (2)
- 7.12 Desaceleración
- 7.13 Animación Moderna, Guía de movimiento
- 7.14 Las máscaras y las Interpolaciones
- 7.15 Los efectos de Instancia y las Interpolaciones
- 7.16 Animaciones Anidadas
- 7.17 Las escenas

8. VÍDEO Y SONIDO

- 8.1 Flash y el Sonido
- 8.2 Importar un archivo de sonido
- 8.3 Configuración del sonido
- 8.4 Flash y el Vídeo
- 8.5 Trabajo con Vídeo
- 8.6 Propiedades del componente Media Playback

PRACTICA (45 HORAS)

Diseñar y crear animaciones , complementándolos con textos, video y sonido.
Con el fin de que se integren en Paginas Web, utilizando todas las funcionalidades que ofrece Adobe Flash CS

ACTION SCRIPT (35 HORAS)

TEORIA (15 HORAS)

1. INTRODUCCIÓN AL ACTION SCRIPT

- 1.1 Acciones
- 1.2 El panel de Acciones
- 1.3 Insertar rutas de destino
- 1.4 Rutas de destino absolutas y relativas

2. CONTROL DE LA LINEA DEL TIEMPO

- 2.1 Salto de escenas
- 2.2 Acceso a la línea del tiempo
- 2.3 Manejadores de eventos
- 2.4 Control de contenido audiovisual

3. CONTROL DE LAS PROPIEDADES DE LOS OBJETOS

- 3.1 Cambiar el color y localización
- 3.2 Reducir el volumen
- 3.3 Especificar la tipografía
- 3.4 Modificar propiedades

4. GENERACIÓN DE CONTENIDO PROGRAMADO

- 4.1 Elementos estaticos
- 4.2 Plantilla visual aleatoria
- 4.3 Pull down menu

PRACTICA (20 HORAS)

Realizar y crear animaciones Web en entorno Flash para insertar en las paginas web.