

Curso: Adobe Flash CS5

Familia Profesional: Informàtica y comunicaciones.

Modalidad: On-line (Teleformación).

Duración: 35 h.

Objetivos:

- Familiarizarse con la aplicación y su entorno de trabajo.
- Aprender a crear nuevos documentos flash.
- Configurar un documento para comenzar a trabajar en un nuevo proyecto.
- Introducir y conocer las principales herramientas de creación.
- Introducción a la creación de símbolos, botones y movieclips.
- Animaciones, características y propiedades relacionadas.
- Importación de imágenes, sonido, y gestión de la biblioteca.

Contenidos:

UD1. INTRODUCCIÓN

- 1.1 Primeros pasos con Adobe FLASH CS5.
- 1.2 El Área de trabajo.
- 1.3 Paneles, pestañas, ventanas principales.

UD2. LOS DOCUMENTOS

- 2.1 Creación de un documento.
- 2.2 Modificación el tamaño de un documento y formatos.
- 2.3 Guardar un documento.
- 2.4 Extensiones y plugin Flash Player.

UD3. HERRAMIENTAS PRINCIPALES DE CREACIÓN

- 3.1 Introducción.
- 3.2 Línea.
- 3.3 Lazo.
- 3.4 Formas geométricas.
- 3.5 Lápiz.
- 3.6 Píncel.
- 3.7 Borrador.

UD4. HERRAMIENTAS DE TRAZADO Y CURVAS BEZIER

- 4.1 Herramientas de trazado y curvas Bezier.
- 4.2 La pluma.

UD5. SELECCIÓN Y TRANSFORMACIÓN

- 5.1 Herramientas de Selección y subselección.
- 5.2 Transformación.

UD6. MANIPULACIÓN DE COLOR Y RELLENO

- 6.1 Herramientas de color y relleno.
- 6.2 Bote de tinta.
- 6.3 Cubo de pintura.
- 6.4 Cuentagotas.

UD7. HERRAMIENTAS DE TEXTO

- 7.1 Herramientas de texto.
- 7.2 Suavizados.
- 7.3 Dinámicos.

UD8. LOS SÍMBOLOS

- 8.1 Símbolos.
- 8.2 Botones.
- 8.3 Clip de película.
- 8.4 Anidaciones.

UD9. LAS ANIMACIONES

- 9.1 Animación de elementos.
- 9.2 Línea de tiempo.
- 9.3 Capas y propiedades de capa.
- 9.4 Frame velocidad.
- 9.5 Escenas.
- 9.6 Aceleraciones.
- 9.7 Huesos y cinemática inversa.

UD10. LA BIBLIOTECA

- 10.1 Importar imágenes.
- 10.2 Importar sonido.
- 10.3 La biblioteca.

UD11. IMPORTAR VÍDEOS

- 11.1 Importar vídeo.
- 11.2 Componente FLVPlayback.

UD12. PUBLICACIÓN DE UN DOCUMENTO

- 12.1 Publicación de documento.
- 12.2 Flash para web.
- 12.3 Flash para PC.
- 12.4 Flash para MAC.

UD13. LENGUAJA ACTIONSCRIPT

- 13.1 Introducción básica a lenguaje Action Script.
- 13.2 Diferentes versiones AS2- AS3.

UD14. CONCEPTOS BÁSICOS

- 14.1 El panel de Acciones.
- 14.2 La barra de herramientas de acciones.
- 14.3 Preferencias de flash CS4.
- 14.4 Panel de componentes.
- 14.5 Comentarios en ActionScript.

UD15. TRABAJO CON VARIABLES

- 15.1 Declaración de variables.
- 15.2 Asignar valor a una variable
- 15.3 Operaciones básicas con variables.
- 15.4 Asociar variables a objetos de presentación.

UD16. TRABAJAR CON FUNCIONES

- 16.1 Definir Funciones.
- 16.2 Asignar y devolver valores en una Función.
- 16.3 Los parámetros en las funciones.
- 16.4 Asociar Componentes FLASH CS4 a Funciones.

UD17. LOS EVENTOS

- 17.1 Utilizar eventos de Mouse. Mouse Over.
- 17.2 Utilizar eventos de Mouse. Mouse Click.
- 17.3 Utilizar eventos de Mouse. DoubleClick.
- 17.4 Utilizar eventos de Mouse. MouseOut.

UD18. OPERACIONES CONDICIONALES. TOMA DE DECISIONES

- 18.1 Creación de una estructura condicional simple con "if?"
- 18.2 Creación de condicionales compuestas con "if... else?".
- 18.3 Creación de condicionales de múltiple opción con "switch?".

UD19. CREACIÓN DE BUCLES DE REPETICIÓN

- 19.1 Creación de una estructura de repetición con "FOR" - Creación de una estructura de repetición con "FOR..I?"
- 19.2 Creación de una estructura de repetición con "WHILE" - Creación de una estructura de repetición con "DO WHILE?"

UD20. LOS ARRAYS

- 20.1 Crear ARRAY.
- 20.2 Inserción de valores en Array.
- 20.3 Ordenar una matriz.
- 20.4 Matrices Asociativas.

UD21. EL SONIDO EN ACTIONSCRIPT 3.0

- 21.1 Los sonidos en ActionScript.
- 21.2 Control de reproducción en ActionScript.
- 21. 3 Control de volumen en ActionScript I.
- 21.4 Control de volumen en ActionScript II.
- 21.5 Control de volumen en ActionScript III.

UD22. EL VIDEO EN ACTIONSCRIPT 3.0

- 22.1 Incrustar (Embed) video.
- 22.2 Importar video en Flash usando el componente FLVPlayb...
- 22.3 Inserción de botones, volumen.