



Requisito previo: Todos los asistentes deben de tener previo conocimiento de las plataformas Macintosh o Windows. Se prefiere que los delegados tengan una experiencia básica en diseño web para un mayor entendimiento del software aunque no son necesarios conocimientos previos en la creación de páginas web.

Objetivos: A la terminación del curso los delegados serán capaces de identificar, describir y utilizar los elementos que en conjunto forman las herramientas principales de Flash y del diseño de páginas web. Además podrán demostrar su habilidad para diseñar contenido, crear animaciones y organizar interactividad en websites a nivel profesional mediante el uso de las herramientas de dibujo, animación, símbolos, efectos especiales y actionscript de flash. También aprenderán a importar gráficos, imágenes, videos, etc. para incorporarlos a las animaciones Flash.

Quién debe asistir: El curso va dirigido a personas que deseen adquirir los conocimientos necesarios para la creación de páginas web con una implementación visual. Flash está diseñado para crear websites ricas en contenido móvil, interactividad y creatividad. El curso es basado en experiencia práctica.

Temario del curso

Capítulo 1: Introducción a Flash:

- Elementos básicos de Flash
- Disposición de las herramientas de Flash; Barra de herramientas, paneles y línea de tiempo
- Configuración del escenario
- Herramientas de precisión
- Ejercicio práctico

Capítulo 2: Añadir contenido gráfico y de texto:

- La barra de herramienta
- El panel de propiedades
- Herramientas y paneles de dibujo
- Trabajando con elementos creados en Flash
- Importando vectores a Flash
- Importando bitmaps a Flash
- Ejercicio práctico

Capítulo 3: Instancias, símbolos y el panel de biblioteca:

- Diferentes clases de símbolos
- Creando símbolos gráficos
- Creando símbolos botones
- Creando símbolos clip de película
- Usando instancias de los símbolos
- Creando un símbolo dentro de otro símbolo
- Guardando símbolos; El panel de biblioteca
- Cambiando las propiedades y funciones de los símbolos
- Ejercicio práctico

Capítulo 4: Añadiendo movimiento

- Diferentes clases de animaciones
- Animaciones de cuadros
- Animaciones de forma
- Animaciones de movimiento
- Elementos avanzados de animaciones
- Efectos especiales en las animaciones
- Combinando diferentes tipos de animaciones
- Ejercicio práctico

Capítulo 5: Funcionalidad e interactividad: ActionScript

- Introducción al lenguaje Flash; ActionScript
- El panel de acciones
- Añadiendo actionscript a un fotograma
- Añadiendo actionscript a un símbolo botón; Eventos de botón
- Añadiendo actionscript a un símbolo clip de película; Eventos de películas
- Rutas de destino absolutas y relativas
- Conectando con otros archivos Flash
- Conectando con otros archivos diferentes de flash; HTML, pdf, etc.
- Ejercicio práctico

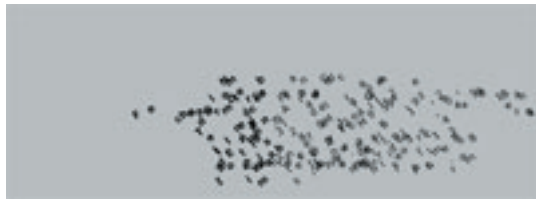
Capítulo 6: Añadiendo sonido y video

- Importando y añadiendo archivos de sonido
- Modificando el sonido de un archivo Flash
- Importando y editando videos en Flash
- Añadiendo controles a los videos; play, stop, forward, rewind, etc
- Streaming videos; El componente media playback
- Ejercicio práctico

Capítulo 7: Publicación

- Factores a considerar antes de publicar nuestras películas
- Configurando en formato flash
- Configurando en formato HTML
- Técnicas para optimizar nuestros películas
- Visor de ancho de bandas
- Simulador de descarga
- Depurador de película
- Publicando nuestra película
- Ejercicio práctico

Ejemplo de animación creada a la finalización del curso



La duración del curso se efectuará teniendo en cuenta las necesidades de los alumnos, centros académicos o compañías. La duración estará en función de la dificultad de los ejercicios prácticos y el conocimiento que tengan los estudiantes de los mismos. Cursos personalizados, avanzados y específicos están disponibles según requerimientos.