

MÓDULO I: CREACIÓN DE ANIMACIONES CON ADOBE FLASH CS5

01. INTRODUCCIÓN	El entorno de trabajo		
02. EL ESPACIO DE TRABAJO	Los paneles de Flash Distribución del área de trabajo		
03. LOS DOCUMENTOS EN FLASH	Los documentos de Flash Crear un nuevo proyecto Abrir un documento existente Trabajar con varios archivos Cerrar un documento Configurar un documento de Flash Asignar un título y otros metadatos La línea de tiempo Visualizar una animación		
04. DIBUJAR CON FLASH	Flash como herramienta de dibujo Gráficos vectoriales y mapas de bits Herramientas de dibujo Dibujar con la pluma Modificar figuras utilizando la herramienta Subseleccionar Modificar figuras utilizando la herramienta Flecha Seleccionar mediante el lazo Borrar con Flash Los modos de dibujo de Flash Dividir una figura en varias partes Modificar rellenos La herramienta Deco		
05. LOS COLORES	Color de trazo y color de relleno Los cuadros de color El selector de colores Degradados		Las muestras de color El panel Kuler Aplicar colores con los botes de pintura La herramienta Cuentagotas Flash Imprimir
		06. LOS OBJETOS	Los objetos de Flash Dibujar en modo objeto Crear objetos compuestos Organizar objetos Transformar objetos Alinear objetos Ajustes en la escena
		07. TRABAJAR CON TEXTOS	Trabajo con textos en Flash Insertar bloques de texto Operaciones sobre bloques de texto Modificar la apariencia del texto Flujo del texto en varios cuadros
		08. SIMBOLOS	Crear un símbolo nuevo La biblioteca de símbolos Las instancias Filtros y mezclas Efectos 3D
		09. CREACIÓN DE BOTONES	Creación de un botón Botones que funcionan Botones animados Zona activa La línea de tiempo



MÓDULO I: CREACIÓN DE ANIMACIONES CON ADOBE FLASH CS5

10. LA LINEA DE TIEMPO

La línea de tiempo
Las capas
Los fotogramas
Uso de símbolos en las animaciones

11. CREACIÓN DE ANIMACIONES

Animaciones por interpolación
Interpolación
Animación por interpolación
Animación por interpolación clásica
Animación mediante capas guías
Animaciones con máscaras
Interpolación de forma
Animación por cinemática inversa
Animación de un sistema de cinemática inversa
Copia de animaciones

12. LAS IMÁGENES

Elementos multimedia
Formatos disponibles en Flash
Importar una imagen
Transformar imágenes
Transformar un mapa de bits en una imagen vectorial
Separar un mapa de bits
Utilizar una imagen como relleno
Las imágenes y los símbolos

13. PRÁCTICAS DE CREATIVIDAD

Como centro examinador oficial te ofrecemos la posibilidad de acceder a la certificación oficial de Adobe.



CERTIFIED ASSOCIATE
Rich Media Communication
Flash® CS4



facebook.com/seewayformacion
HAZTE FAN: CONSIGUE DESCUENTOS EXCLUSIVOS &
DESCUBRE LOS DISEÑOS DE NUESTROS ALUMNOS!



twitter.com/seeway
SÍGUENOS EN TIEMPO REAL



youtube.com/seewaytv
ENCUENTRA TRUCOS Y TUTORIALES



Pau Claris 115, 08009, Barcelona
t 93 487 42 27 f 93 487 93 06
info@seeway.net | www.seeway.net

MODULO II: PROGRAMACIÓN BÁSICA CON ACTIONSCRIPT

01. FUNDAMENTOS DE ACTIONSCRIPT

01. Edición de scripts
02. Instrucción
03. Mayúsculas y minúsculas
04. Variables
05. La instrucción trace
06. Comentarios
07. Práctica 1: variables
08. Sentencias if / else
09. Operadores de comparación
10. Práctica 2: if / else
11. Operadores aritméticos
12. Práctica 3: operadores

02. ACTIONSCRIPT Y LOS OBJETOS FLASH

01. Programación orientada a objetos
02. Objetos flash
03. Los nombres de instancia
04. Referencia propiedades
05. Objetos movieclip y button: propiedades
06. Método para el control de película: acciones
07. Práctica 4: control de películas con variables
08. Rutas relativas y absolutas
09. Práctica 5: coordinar movies con actionscript

03. CONTROL DE EVENTOS

01. Eventos
02. Eventos de botón
03. Práctica 6: calculadora
04. Práctica 7: scroll de texto
05. Práctica 8: álbum de fotos

04. CARGA DINÁMICA DE CONTENIDO

01. Métodos de carga
02. Práctica 9: carga dinámica de contenidos
03. Práctica 10: carga de películas
04. Carga de archivos XML: objeto XML y XMLNODE
05. ¿Qué es XML?
06. XML y Flash
07. Práctica 11: carga de contenido XML

05. CAMPOS DE TEXTO

01. Clase string
02. Formularios de contacto
03. Práctica 12: formulario con envío php

06. LAS CLASES DATE Y SOUND

01. El objeto date
02. Práctica 13: reloj analógico con flash
03. El objeto sound
04. Práctica 14: carga de sonido mp3
05. Práctica 15: insertar componente de video

07. PRÁCTICA FINAL

