

Introducción:

El curso intensivo de Flash está diseñado para enseñar a una amplia gama de profesionales para diseñar

Dirigido a:

Profesores del área de Artes Visuales, Arquitectura, Ingeniería Civil, Comunicación, Mercadotecnia y

Duración:

16 horas.

Objetivos:

Al acabar el curso será capaz de:

1. Desarrollo eficiente y compacto de películas Macromedia Flash usando Macromedia Flash
2. Crear, importar y trabajar con gráficos
3. Importar gráficos desde Freehand
4. Trabajar con texto
5. Uso de capas y marcos
6. Uso de máscaras
7. Creación y uso de símbolos, bibliotecas y objetos
8. Construir animación frame a frame
9. Figuras, Movimiento
10. Trabajar con guías de movimiento

11. Creación de botones de navegación
12. Uso del explorador de películas
13. Trabajar con comandos simples de ActionScript
14. Uso de componentes
15. Añadir sonidos a los documentos
16. Importar vídeo
17. Uso de componentes precargados
18. Publicar un documento en HTML usando Flash
19. Implementar los principios básicos de optimización y rendimiento

Prerrequisitos:

Para el mejor aprovechamiento de la clase debería:

1. Haber trabajado con Sistemas Operativos Windows o Sistemas operativos Macintosh
2. Tener conocimientos de la terminología web

Material:

La formación se realiza con material oficial certificado por Macromedia

Temario:

### **Unidad 1: Aprendiendo lo básico**

1. Introducción a Flash
2. El interfaz de Flash
3. Creación de un nuevo documento Flash
4. Desarrollo en Flash

## **Unidad 2: Creación simple de gráficos y texto**

1. Uso de gráficos
2. Importación de gráficos
3. Uso de texto
4. Máscaras

## **Unidad 3: Añadiendo animación simple**

1. Trabajar con símbolos, librerías y objetos
2. Crear una animación frame a frame
3. La película
4. Uso de la guía de película
5. Figuras
6. Añadiendo acciones de parada

## **Unidad 4: Uso de símbolos y biblioteca**

1. Símbolos gráficos
2. Símbolos de botones
3. Símbolos de clips de película
4. La estructura de un documento de Flash
5. Trabajar con la biblioteca

## **Unidad 5: Enlazando funcionalidad usando acciones y ActionScript**

1. Uso de ActionScript
2. Creación de botones interactivos
3. Enlazando a un URL

## **Unidad 6: Creación de películas compactas**

1. Uso la acción de carga de película para crear mejores documentos

2. Uso de bibliotecas compartidas para crear pequeños documentos Flash

### **Unidad 7: Añadir sonido y vídeo**

1. Añadir sonido
2. Modificar el nivel de sonido
3. Añadir vídeo
4. Uso de componentes
5. El perfil del ancho de banda

### **Unidad 8: Publicar**

1. Factores a considerar antes de publicar
2. Técnicas para optimizar las películas
3. Publicación.