FLASH MX

Dirigido a:

Objetivos:

Aprenda a diseñar sus sitios Web con el software más revolucionario y dinámico para la creación de páginas Web. Flash le permitirá publicar Web profesionales, llenas de movimientos y sonidos, y todo ello sin necesidad de tener conocimientos de programación. Dibujos animados, vídeos reales, interactividad… ¡Espectacular¡ El curso incluye simulaciones del programa real por lo que no es imprescindible tenerlo instalado. Además son numerosas las prácticas" paso a paso" descargables (PDF), así como las explicaciones audiovisuales y los cuestionarios.

Contenidos formativos:

1 Conociendo Flash
1.1 Presentación y objetivos del curso
1.2 Requerimientos técnicos para Flash
1.3 Ejecución de Macromedia Flash
1.4 El entorno de trabajo
1.5 Configurar las propiedades de una película nueva
1.6 Cargar y previsualizar una película guardada
1.7 Guardar una película
1.8 La paleta Herramientas
1.9 El escenario y su visualización
1.10 Ayudas de dibujo
1.11 Trabajo con paneles
1.12 Línea de Tiempo
1.13 Explorador de Películas
1.14 Salir de Macromedia Flash
1.15 Simulación - Iniciar Flash desde el menú Inicio
1.16 Simulación - Localizar áreas del entorno de trabajo
1.17 Simulación - Configurar las dimensiones del escenario
1.18 Simulación - Salir de la aplicación
1.19 Simulación - Abrir paneles flotantes
1.20 Cuestionario: Conociendo Flash

2 Técnicas de dibujo
2.1 Vídeo real - Introducción al dibujo

2.2 Vídeo real - Tecnología vectorial y bitmap
2.3 Importación desde otras aplicaciones
2.4 Convertir imágenes bitmap en gráficos vectoriales
2.5 Dibujo de formas simples
2.6 Dibujo de formas libres
2.7 Configuración y utilización de la herramienta Pluma
2.8 Dibujo con la herramienta Pincel
2.9 Borrado de objetos en Flash
2.10 Vídeo real - Trabajo con color
2.11 Contornos y rellenos
2.12 Trabajo con rellenos sólidos y degradados
2.13 Modificación de líneas y contornos
2.14 La herramienta Bote de Tinta
2.15 La herramienta Cubo de pintura
2.16 Herramientas de texto en Flash
2.17 Creación de campos de texto dinámicos
2.18 Simulación - Importar un archivo
2.19 Simulación - Transformar mapa de bits en gráfico vectorial
2.20 Simulación - Configurar la herramienta Pluma
2.21 Práctica - Copiar dibujos
2.22 Práctica - Aprendiendo a dibujar en Macromedia Flash
2.23 Cuestionario: Técnicas de dibujo

3 Selección y manipulación de objetos
3.1 Vídeo real - Introducción a la selección de objetos
3.2 Selección y transformación de objetos con la herramienta Flecha
3.3 Uso de la herramienta Lazo
3.4 Agrupación de objetos
3.5 Objetos no agrupados
3.6 Mover y copiar objetos en Flash
3.7 Escalar objetos en Flash
3.8 Transformación libre de objetos
3.9 Distorsión de objetos
3.10 Envoltura de objetos
3.11 Rotar y sesgar objetos en Flash
3.12 Alineación de objetos
3.13 Simulación - Escalar una imagen mediante el panel Info
3.14 Simulación - Alinear una imagen en el escenario
3.15 Práctica - Macromedia Shockzone
3.16 Cuestionario: Selección y manipulación de objetos

4 Trabajar con frames y capas en Flash
4.1 Vídeo real - Uso de las capas en Flash

4.2 Información general sobre los fotogramas
4.3 Creación de etiquetas y comentarios
4.4 Utilización de anclajes
4.5 Información general sobre las capas
4.6 Creación de capas
4.7 Capas guías
4.8 Capas máscara
4.9 Simulación - Insertar y modificar una capa
4.10 Práctica - Creación de menús animados
4.11 Cuestionario: Trabajar con frames y capas en Flash

5 Biblioteca - Símbolos e instancias
5.1 Vídeo real - Porqué usar símbolos en Flash
5.2 Vídeo real - Uso de símbolos e instancias
5.3 La biblioteca de símbolos de Flash
5.4 Creación de símbolos
5.5 Creación de botones
5.6 Intercambiar símbolos
5.7 Trabajar con carpetas en la ventana Biblioteca
5.8 Eliminación de elementos de una Biblioteca
5.9 Cambiar las propiedades de las instancias
5.10 Simulación - Abrir la biblioteca
5.11 Simulación - Crear un símbolo gráfico
5.12 Simulación - Convertir un objeto en símbolo gráfico
5.13 Simulación - Eliminar un objeto de la biblioteca
5.14 Simulación - Consulta de la biblioteca
5.15 Simulación - Visibilidad de la instancia de la escena
5.16 Práctica - Visibilidad de un clip de película
5.17 Cuestionario: Biblioteca: Símbolos e instancias

6 Animación
6.1 Vídeo real - Creación de animaciones con Flash
6.2 Uso de escenas en Flash
6.3 Animación de fotograma a fotograma
6.4 Extensión de imágenes de fondo en una animación
6.5 Interpolación de movimiento entre dos puntos
6.6 Interpolación de movimiento a lo largo de un recorrido
6.7 Interpolación de formas (Morphing)
6.8 Edición de animaciones en Flash
6.9 Simulación - Mostrar la totalidad de fotogramas de una capa
6.10 Simulación - Crear una nueva escena
6.11 Práctica - Chimaira intro
6.12 Práctica - Chimaira menú

6.13 Cuestionario: Animación

7 Sonido y música en Flash
7.1 Vídeo real - Adición de sonidos en una película
7.2 Importación de sonidos
7.3 Añadir sonidos a una película de Flash
7.4 Añadir efectos de sonido a los botones
7.5 Edición de sonidos
7.6 Compresión de sonidos
7.7 Simulación - Importar un archivo de sonido
7.8 Simulación - Compresión de sonidos
7.9 Práctica - Creación de bandas sonoras dinámicas
7.10 Cuestionario: Sonido y música en Flash

8 Interactividad básica
8.1 Vídeo real - Interactividad con Flash y ActionScript
8.2 Creación de películas interactivas
8.3 Acciones en fotogramas
8.4 Acciones en objetos
8.5 Modificación de acciones
8.6 Saltar a un fotograma o escena
8.7 Reproducir y parar una película
8.8 Ajustar la calidad de visualización de una película
8.9 Detener todos los sonidos de una película
8.10 Llamar a una URL desde Flash
8.11 Controlar la ventana del reproductor de Flash
8.12 Cargar un SWF de Flash dentro de una película
8.13 Descargar una película de Flash
8.14 Precarga básica de una película
8.15 Impresión de los fotogramas de una película
8.16 Simulación - Abrir una página Web haciendo uso de script
8.17 Simulación - Acción para cerrar el reproductor de Flash
8.18 Práctica - Uso del panel Acciones
8.19 Práctica - Siguiendo el recorrido del ratón
8.20 Práctica - Creación de una clave para múltiples usuarios
8.21 Cuestionario: Interactividad básica

9 Interactividad avanzada
9.1 Arrastrar y soltar objetos sobre el escenario de Flash
9.2 Creación de un cursor personalizado
9.3 Captura de acciones de teclado con Flash
9.4 Valores de códigos de teclado para Flash
9.5 Creación de campos de texto en scroll

9.6 Configuración de valores de color en una película
9.7 Creación de controles de sonido
9.8 Simulación - Convertir un objeto en objeto arrastrable
9.9 Práctica - Creación de una calculadora
9.10 Práctica - Creación de un juego de naves espaciales
9.11 Cuestionario: Interactividad avanzada

10 Publicación y exportación de películas
10.1 Publicación de películas de Flash
10.2 Configuración de publicaciones SWF
10.3 Configuración de publicaciones HTML
10.4 Visualización previa de publicaciones y configuraciones
10.5 Exportación de películas e imágenes
10.6 Simulación - Proteger la exportación de nuestra película
10.7 Práctica - Juego de la serpiente
10.8 Cuestionario: Publicación y exportación de películas
10.9 Cuestionario: Cuestionario final

Duración: 30 Horas

Fecha Inicio: -

Fecha Fin: -

Horario: -

Lugar Impartición: Consultar

Precio: 210,00€

Descuentos: Precio único

Tipo de Formación: -

Requisitos: Consultar

Calendario: Estamos actualizando el contenido, perdona las molestías.

** Delfín Formación es una entidad inscrita y acreditada en el registro de Centros y Entidades de Formación Profesional para el Empleo de la Comunidad Valenciana.*