

## FLASH CS5.5- 40 HORAS

### OBJETIVOS:

Diseñar 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.

### METODOLOGÍA:

Estos cursos se desarrollarán bajo la metodología de teleformación, contando con el soporte de un Aula Virtual, cuyos servicios básicos se detallan a continuación. El aula virtual es un servicio completo de formación on-line del alumno, donde virtualmente se reproduce el entorno real de aprendizaje del alumno en una materia dada, con las ventajas que ofrece la relativa libertad de horarios y disponibilidad física.

Servicios básicos del aula virtual:

**Aula de estudio.** En este apartado, se realiza el aprendizaje del temario que compone el/los curso/s que está realizando el alumno. Una vez que el alumno elige el curso (dentro de aquellos a los que está inscrito), se le presentan las posibilidades de entrar en:

**Aula de estudio:** En esta sección, se dispone del temario que compone el curso, en formato de índice para acceder al capítulo deseado. Cada capítulo tiene la posibilidad de verlo on-line, o bien de descargarlo para estudiarlo off-line. Además de los capítulos en sí, cuenta con la información sobre la bibliografía.

**Autotest:** Con esta herramienta, el usuario realiza tests del curso seleccionado. Dicho test puede centrarse en un capítulo dado o bien en el temario completo. Las preguntas son de tipo test, a elegir una entre cuatro. Al final del test, se muestran las soluciones de las preguntas mal respondidas, junto a la estadística de aciertos y errores y a la posibilidad de repetir el test.

**Administración / secretaría.** En esta sección se gestionan los datos personales y curriculares del alumno:

**Datos personales:** el alumno ve y/o modifica los datos personales que constan en la base de datos del curso.

**Datos de correo y tutor:** a cada alumno del curso se le asigna un buzón de correo para su comunicación interna, bien con sus condiscípulos, bien con su tutor. Este tutor es asignado al inscribirse al curso, y es a quien debe dirigir el alumno sus dudas técnicas.

**Currículum:** cada alumno tiene la posibilidad de insertar su curriculum vitae, ya que existe una bolsa de trabajo propia al curso.

**Expediente:** en esta sección, el alumno puede ver el estado de su curso: el capítulo cuyos tests ha realizado, con sus puntuaciones, si el curso ha finalizado, la nota final en ese caso, etc.

**Claustro:** relación de personal que interviene en la realización, gestión y seguimiento de los cursos y/o los alumnos. En esta relación figuran los coordinados de cada curso y todos los profesores del curso. Cada una de estas personas tiene una información personal de referencia, junto a una fotografía, un currículum opcional y un correo personal accesible a los alumnos del curso.

**Relación de alumnos del curso:** en este apartado, el alumno puede ver una relación de alumnos que realizan el mismo curso que él, con la posibilidad de enviar correo a cada uno de ellos.

**Sugerencias / quejas:** este punto activa el cliente de correo del usuario para que pueda dirigirse a los responsables del curso para efectuar cualquier observación, queja o sugerencia.

**Forum:** El forum está basado en una comunicación alumno/profesor o alumno/alumno con mensajes de correo. Contiene los siguientes apartados:

**Realizar consulta:** se envía una consulta al foro, y dicha pregunta es respondida por el tutor del alumno. Aparte de esta respuesta, cualquier alumno puede responder, replantear la pregunta, o comentarla en cualquier forma, creándose un árbol de respuestas a una pregunta inicial.

**Tutorías:** en esta sección, el alumno plantea sus dudas directamente a su tutor vía e-mail, y éste le responde directamente a su buzón.

**FAQ:** Existe una base de conocimiento (knowledge base) donde los tutores de los alumnos plantean las preguntas realizadas por éstos que por su interés o por su frecuencia merecen figurar permanentemente expuestas para su consulta.

**Tablón de anuncios:** En esta sección se exponen noticias, novedades e información general de interés para el alumno, tanto respecto al curso en sí como a información lateral.

**Horario de tutorías:** se expone el horario en que cada tutor estará conectado al chat del curso para realizar tutorías on-line.

**Encuestas:** se plantean diferentes encuestas de interés sobre el desarrollo del curso, e incluso de información externa si el motivo lo permite.

**Novedades:** se exponen las novedades técnicas y del curso de mayor actualidad que puedan ser de interés para el alumno.

**Chat:** esta modalidad de consulta on-line permite entrar en contacto directo al alumno con su tutor y con el resto de condiscípulos de ese tutor, si bien no hay impedimento para que un alumno se conecte al chat en horario de otro tutor.

## FLASH CS5.5- 40 HORAS

Chat: dicho chat se compone de la ventana de mensajes, donde aparecen los mensajes enviados por los distintos usuarios conectados (en diferente color los tutores), junto con una relación de los usuarios y profesores conectados en ese momento (en una ventana lateral), y, evidentemente, el sitio para crear el mensaje que se lanzará al chat. Los tutores se encuentran siempre on-line en las horas señaladas en el tablón de anuncios del curso. Aparte, este servicio está siempre abierto para la comunicación entre alumnos.

### PROGRAMA :

#### 1 CONOCIENDO ADOBE FLASH PROFESSIONAL

- 1.1 Presentación y objetivos del curso
- 1.2 Requerimientos técnicos para Adobe Flash
- 1.3 Ejecución de Adobe Flash
- 1.4 Utilización de la página de inicio
- 1.5 El entorno de trabajo
- 1.6 Configurar las propiedades de una película nueva
- 1.7 Cargar y previsualizar una película guardada
- 1.8 Guardar una película
- 1.9 Creación de proyectos
- 1.10 Plantillas
- 1.11 Panel de Herramientas
- 1.12 El escenario y su visualización
- 1.13 Ayudas de dibujo
- 1.14 Trabajo con paneles
- 1.15 Línea de Tiempo
- 1.16 Explorador de Películas
- 1.17 Salir de Adobe Flash
- 1.18 Práctica - Nuestra primera animación
- 1.19 Cuestionario: Conociendo Adobe Flash Professional

#### 2 TÉCNICAS DE DIBUJO

- 2.1 Tecnología vectorial y bitmap
- 2.2 Importación desde otras aplicaciones
- 2.3 Convertir imágenes bitmap en gráficos vectoriales
- 2.4 Dibujo de formas simples
- 2.5 Dibujo de polígonos y estrellas
- 2.6 Dibujo de formas libres
- 2.7 Configuración y utilización de la herramienta Pluma
- 2.8 Dibujo con la herramienta Pincel
- 2.9 Aplicación de patrones con el pincel rociador
- 2.10 Dibujo de patrones con la herramienta Deco
- 2.11 Borrado de objetos en Flash
- 2.12 Contornos y rellenos
- 2.13 Trabajo con rellenos sólidos y degradados
- 2.14 Modificación de líneas y contornos
- 2.15 La herramienta Bote de Tinta
- 2.16 La herramienta Cubo de pintura
- 2.17 Bloqueo de un degradado o de un mapa de bits
- 2.18 Herramientas de texto en Flash
- 2.19 Creación de campos de texto dinámicos
- 2.20 Práctica - Aprendiendo a dibujar en Adobe Flash
- 2.21 Práctica - Copiar dibujos
- 2.22 Cuestionario: Técnicas de dibujo

#### 3 SELECCIÓN Y MANIPULACIÓN DE OBJETOS

- 3.1 Introducción a la selección de objetos
- 3.2 Modelo de dibujo de Flash
- 3.3 Selección y transformación de objetos con la Flecha
- 3.4 Uso de la herramienta Lazo

- 3.5 Agrupación de objetos
- 3.6 Objetos no agrupados
- 3.7 Mover y copiar objetos en Flash
- 3.8 Escalar objetos en Flash
- 3.9 Transformación libre de objetos
- 3.10 Distorsión de objetos
- 3.11 Envoltura de objetos
- 3.12 Rotar y sesgar objetos en Flash
- 3.13 Gráficos 3D en Flash
- 3.14 Alineación de objetos
- 3.15 Transformación de rellenos
- 3.16 Práctica - Macromedia Shockzone
- 3.17 Cuestionario: Selección y manipulación de objetos

#### 4 TRABAJAR CON FRAMES Y CAPAS EN FLASH

- 4.1 Información general sobre los fotogramas
- 4.2 Selección de fotogramas en la línea de tiempo
- 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 Creación de carpetas de capas
- 4.8 Capas guías
- 4.9 Capas máscara
- 4.10 Práctica - Creación de menús animados
- 4.11 Cuestionario: Trabajar con frames y capas en Flash

#### 5 BIBLIOTECA - SÍMBOLOS E INSTANCIAS

- 5.1 Uso de símbolos e instancias
- 5.2 La biblioteca de símbolos de Flash
- 5.3 Creación de símbolos
- 5.4 Creación de botones
- 5.5 Intercambiar símbolos
- 5.6 Trabajar con carpetas en la ventana Biblioteca
- 5.7 Eliminación de elementos de una Biblioteca
- 5.8 Cambiar las propiedades de las instancias
- 5.9 Práctica - Visibilidad de un clip de película
- 5.10 Cuestionario: Biblioteca: Símbolos e instancias

#### 6 ANIMACIÓN

- 6.1 Uso de escenas en Adobe Flash
- 6.2 Control de la velocidad en las películas
- 6.3 Animación de fotograma a fotograma
- 6.4 Extensión de imágenes de fondo en una animación
- 6.5 Interpolaciones de movimiento
- 6.6 Interpolación clásica de movimiento
- 6.7 Interpolación de movimiento a lo largo de un recorrido
- 6.8 Interpolación de formas
- 6.9 Cinemática inversa
- 6.10 Edición de animaciones en Flash
- 6.11 Práctica - Chimaira intro
- 6.12 Práctica - Chimaira menú
- 6.13 Cuestionario: Animación

#### 7 SONIDOS

- 7.1 Sonidos y Flash
- 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 Control de sonidos mediante comportamientos
- 7.8 Práctica - Creación de bandas sonoras dinámicas
- 7.9 Cuestionario: Sonidos

## FLASH CS5.5- 40 HORAS

### 8 VÍDEOS

- 8.1 Integrar Vídeo en Flash
- 8.2 Asistente de importación de vídeo
- 8.3 Componente FLVPlayback
- 8.4 Incorporación de un archivo de vídeo en un archivo de Flash
- 8.5 Trabajo con puntos de referencia de vídeo

### 9 INTERACTIVIDAD BÁSICA CON ACTIONSCRIPT 2

- 9.1 Creación de películas interactivas
- 9.2 Acciones en fotogramas
- 9.3 Acciones en objetos
- 9.4 Modificación de acciones
- 9.5 Saltar a un fotograma o escena
- 9.6 Reproducir y parar una película
- 9.7 Ajustar la calidad de visualización de una película
- 9.8 Detener todos los sonidos de una película
- 9.9 Llamar a una URL desde Flash
- 9.10 Controlar la ventana del reproductor de Flash
- 9.11 Cargar un SWF de Flash dentro de una película
- 9.12 Descargar una película de Flash
- 9.13 Precarga básica de una película
- 9.14 Impresión de los fotogramas de una película
- 9.15 Programación Flash
- 9.16 Práctica - Uso del panel Acciones
- 9.17 Práctica - Siguiendo el recorrido del ratón
- 9.18 Práctica - Creación de una clave para múltiples usuarios
- 9.19 Cuestionario: Interactividad básica con ActionScript 2.0

### 10 INTERACTIVIDAD AVANZADA CON ACTIONSCRIPT 2

- 10.1 Arrastrar y soltar objetos sobre el escenario de Flash
- 10.2 Creación de un cursor personalizado
- 10.3 Captura de acciones de teclado con Flash
- 10.4 Valores de códigos de teclado para Flash
- 10.5 Creación de campos de texto en scroll
- 10.6 Configuración de valores de color en una película
- 10.7 Creación de controles de sonido
- 10.8 Práctica - Creación de una calculadora
- 10.9 Práctica - Creación de un juego de naves espaciales
- 10.10 Cuestionario: Interactividad avanzada con ActionScript 2.0

### 11 INTRODUCCIÓN A ACTIONSCRIPT 3

- 11.1 ActionScript
- 11.2 Ubicación del código ActionScript
- 11.3 Sprites
- 11.4 Lista de Visualización
- 11.5 Gestión de Eventos
- 11.6 Propiedades de objetos
- 11.7 Carga de datos externos
- 11.8 Práctica - Sitio de muestras de animación
- 11.9 Práctica - Integrar Google Maps en Flash con ActionScript

### 12 PUBLICACIÓN Y EXPORTACIÓN DE PELÍCULAS

- 12.1 Publicación de películas de Flash
- 12.2 Configuración de publicaciones SWF
- 12.3 Configuración de publicaciones HTML
- 12.4 Visualización previa de publicaciones y configuraciones
- 12.5 Exportación de películas e imágenes

12.6 Cuestionario: Publicación y exportación de películas

12.7 Cuestionario: cuestionario final

## CARACTERÍSTICAS DEL CURSO:

El curso tendrá una duración de 40 horas lectivas. Los derechos de matrícula y participación del curso importan 300 €.

## DIPLOMA:

A los alumnos que demuestren aprovechamiento y completen el curso, se les otorgará el correspondiente DIPLOMA acreditativo de su participación en el mismo.