





Adobe Flash CS5 (Titulación Oficial)



Área: Diseño Gráfico
Modalidad: Teleformación
Duración: 80 h
Precio: 360.00 €

-  [Curso Bonificable](#)
-  [Solicita información](#)
-  [Añade al archivador](#)
-  [Recomienda a un amigo](#)



OBJETIVOS

- Familiarizarse con la aplicación y su entorno de trabajo.
- Aprender a crear nuevos documentos flash.
- Configurar un documento para comenzar a trabajar en un nuevo proyecto.
- Introducir y conocer las principales herramientas de creación.
- Introducción a la creación de símbolos, botones y movieclips.
- Animaciones, características y propiedades relacionadas.
- Importación de imágenes, sonido, y gestión de la biblioteca.



PROGRAMA

UD1. INTRODUCCIÓN

- 1.1 Primeros pasos con Adobe FLASH CS5.
- 1.2 El Área de trabajo.
- 1.3 Paneles, pestañas, ventanas principales.

UD2. LOS DOCUMENTOS

- 2.1 Creación de un documento.
- 2.2 Modificación el tamaño de un documento y formatos.
- 2.3 Guardar un documento.
- 2.4 Extensiones y plugin Flash Player.

UD3. HERRAMIENTAS PRINCIPALES DE CREACIÓN

- 3.1 Introducción.
- 3.2 Línea.
- 3.3 Lazo.
- 3.4 Formas geométricas.
- 3.5 Lápiz.

3.6 Pincel.

3.7 Borrador.

UD4. HERRAMIENTAS DE TRAZADO Y CURVAS BEZIER

4.1 Herramientas de trazado y curvas Bezier.

4.2 La pluma.

UD5. SELECCIÓN Y TRANSFORMACIÓN

5.1 Herramientas de Selección y subselección.

5.2 Transformación.

UD6. MANIPULACIÓN DE COLOR Y RELLENO

6.1 Herramientas de color y relleno.

6.2 Bote de tinta.

6.3 Cubo de pintura.

6.4 Cuentagotas.

UD7. HERRAMIENTAS DE TEXTO

7.1 Herramientas de texto.

7.2 Suavizados.

7.3 Dinámicos.

UD8. LOS SÍMBOLOS

8.1 Símbolos.

8.2 Botones.

8.3 Clip de película.

8.4 Anidaciones.

UD9. LAS ANIMACIONES

9.1 Animación de elementos.

9.2 Línea de tiempo.

9.3 Capas y propiedades de capa.

9.4 Frame velocidad.

9.5 Escenas.

9.6 Aceleraciones.

9.7 Huesos y cinemática inversa.

UD10. LA BIBLIOTECA

10.1 Importar imágenes.

10.2 Importar sonido.

10.3 La biblioteca.

UD11. IMPORTAR VÍDEOS

11.1 Importar vídeo.

11.2 Componente FLVPlayback.

UD12. PUBLICACIÓN DE UN DOCUMENTO

12.1 Publicación de documento.

12.2 Flash para web.

12.3 Flash para PC.

12.4 Flash para MAC.

UD13. LENGUAJA ACTIONSCRIPT

13.1 Introducción básica a lenguaje Action Script.

13.2 Diferentes versiones AS2- AS3.

UD14. CONCEPTOS BÁSICOS

14.1 El panel de Acciones.

14.2 La barra de herramientas de acciones.

14.3 Preferencias de flash CS4.

14.4 Panel de componentes.

14.5 Comentarios en ActionScript.

UD15. TRABAJO CON VARIABLES

15.1 Declaración de variables.

15.2 Asignar valor a una variable

15.3 Operaciones básicas con variables.

15.4 Asociar variables a objetos de presentación.

UD16. TRABAJAR CON FUNCIONES

16.1 Definir Funciones.

16.2 Asignar y devolver valores en una Función.

16.3 Los parámetros en las funciones.

16.4 Asociar Componentes FLASH CS4 a Funciones.

UD17. LOS EVENTOS

17.1 Utilizar eventos de Mouse. Mouse Over.

17.2 Utilizar eventos de Mouse. Mouse Click.

17.3 Utilizar eventos de Mouse. DoubleClick.

17.4 Utilizar eventos de Mouse. MouseOut.

UD18. OPERACIONES CONDICIONALES. TOMA DE DECISIONES

18.1 Creación de una estructura condicional simple con "if?"

18.2 Creación de condicionales compuestas con "if... else?".

18.3 Creación de condicionales de múltiple opción con "switch?".

UD19. CREACIÓN DE BUCLES DE REPETICIÓN

19.1 Creación de una estructura de repetición con "FOR" - Creación de una estructura de repetición con "FOR..I?"

19.2 Creación de una estructura de repetición con "WHILE" - Creación de una estructura de repetición con "DO WHILE?"

UD20. LOS ARRAYS

20.1 Crear ARRAY.

20.2 Inserción de valores en Array.

20.3 Ordenar una matriz.

20.4 Matrices Asociativas.

UD21. EL SONIDO EN ACTIONSCRIPT 3.0

21.1 Los sonidos en ActionScript.

21.2 Control de reproducción en ActionScript.

21.3 Control de volumen en ActionScript I.

21.4 Control de volumen en ActionScript II.

21.5 Control de volumen en ActionScript III.

UD22. EL VIDEO EN ACTIONSCRIPT 3.0

22.1 Incrustar (Embed) video.

22.2 Importar video en Flash usando el componente FLVPlayb...

22.3 Inserción de botones, volumen.



METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.



REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.