

# Curso de Flash CS3

## 1. Objetivo

- ✚ Trabajar con gráficos y aprender a manipularlos, animarlos y enmascararlos.
- ✚ Crear y modificar símbolos, así como distinguir entre sus diferentes tipos.
- ✚ Conocer el concepto de capas y aprender a organizarlas, crearlas y eliminarlas.
- ✚ Formatear texto y saber cómo animarlo.
- ✚ Entender el significado de interpolación para animar objetos y símbolos, y crear clips de película.
- ✚ Introducirse en actionscript para trabajar con instrucciones condicionales y añadir acciones.
- ✚ Aprender a publicar documentos de Flash.

## 2. Contenido

### **Unidad 1: Introducción**

- Qué es Flash CS3
- Porqué usar Flash CS3
- De FLASH MX 2004 a Flash CS3
- Las alternativas de Flash CS3. Javascript
- Las alternativas de Flash CS3. CSS
- Las alternativas de Flash CS3. DHTML
- El eterno debate.
- Javascript, ejemplos y usos.

### **Unidad 2: Mi Primera Animación Flash**

- Los Primeros Pasos
- Realizando la Animación

### **Unidad 3: El Entorno de Flash CS3**

- La Interfaz de Flash CS3
- La Barra de Menús
- La Línea de Tiempo
- Las Capas
- El Escenario
- Las Vistas o Zooms
- Los Paneles
- Zooms, así funcionan.
- Escenas.
- Fotogramas. Tipos y usos

### **Unidad 4: Dibujar y Colorear**

- Dibujar en Flash CS3
- La Barra de Herramientas. Herramientas Básicas
- La Barra de Herramientas. Herramientas Avanzadas
- La Barra de Herramientas. Opciones
- El Panel Mezclador
- El Panel Relleno

### **Unidad 5: Textos**

- Comenzando
- Propiedades de los Textos
- Tipos de Textos
- Texto Estático
- Texto Dinámico
- Texto de Entrada
- Escribir textos

### **Unidad 6: Sonidos**

- Comenzando
- Importar Sonidos
- Propiedades de los Sonidos
- Insertar un Sonido
- Editar Sonidos
- MP3 o WAV
- Formatos de Audio. MP3 y WAV

### **Unidad 7: Trabajar con Objetos**

- Los Objetos. Iniciación
- Seleccionar
- Colocar Objetos. Panel Alineamiento
- Panel Info
- Los Grupos

### **Unidad 8: Las Capas**

- Las Capas. Entendámoslas
- Trabajar con Capas
- Trabajar con Capas. Opciones Avanzadas
- Reorganizar las Capas
- Tipos de Capas

### **Unidad 9: Símbolos**

- Qué son los Símbolos
- Cómo crear los símbolos
- Las Bibliotecas
- Diferencia entre símbolo e Instancia
- Modificar una Instancia
- Panel de Propiedades de Instancia

- El Panel de Efectos sobre Instancias
- El Panel de Efectos sobre Instancias (II)

### **Unidad 10: Gráficos**

- Qué es un gráfico
- Tipos de gráficos
- Creando un gráfico y comprobando sus propiedades
- Introducir un mapa de bits
- Introducir un archivo vectorial
- Compatibilidad de archivos
- Exportar un objeto Flash como mapa de bits
- Exportar un objeto Flash como una animación
- Tipos de Gráficos

### **Unidad 11: Clips de Película**

- Qué es un Clip de Película
- Comprobar las propiedades de un Clip
- Crear un nuevo Clip
- Importar y Exportar Clips de Película
- Otros usos de los Movie Clips.

### **Unidad 12: Botones**

- Qué es un Botón
- Creación de un botón
- Formas en los Botones
- Botones de texto. La importancia de la Zona
- Activa
- Incluir un Clip en un Botón
- Bitmaps y botones
- Acciones en los Botones
- Incluir sonido en un Botón

### **Unidad 13: Animaciones de Movimiento**

- La animación en Flash
- Interpolación de Movimiento (I)
- Interpolación de Movimiento (II)
- Animación de textos
- Animación de Líneas
- Interpolación mediante Guía de Movimiento
- Animaciones Fotograma a Fotograma

### **Unidad 14: Transformaciones de Forma**

- Interpolación por Forma
- Transformar Textos
- Consejos de Forma

## **Unidad 15: Efectos sobre Animaciones**

- Introducción
- Efectos sobre la Interpolación de
- Movimiento
- Efectos sobre el símbolo Interpolado
- Efecto Brillo
- Efecto Tinta
- Efecto Alpha

## **Unidad 16: Generar y Publicar Películas**

- Consideraciones sobre el tamaño de las Películas
- Preloader
- Distribución como archivo swf en un reproductor autónomo
- Distribución para páginas Web

## **Unidad 17: Introducción a ActionScript 2**

- Qué es el ActionScript
- El Panel Acciones
- Los Operadores
- Las Acciones
- Los Objetos
- Las Propiedades
- Conceptos Iniciales de Programación

## **Unidad 18: Ejemplos de uso ActionScript 2**

- Ejemplos de uso del código ActionScript
- Ejemplos de ActionScript en Botones
- Ejemplos de ActionScript en Clips de Película
- Ejemplos de manejo de Sonidos con AS
- Ejemplos de ActionScript en objetos abstractos. El objeto MATH
- Creación de un cargador o preloader

## **Unidad 19: Navegación**

- Los Botones
- Manejadores de Botón
- Controladores de la línea de tiempo
- Comportamientos
- Las Escenas
- Los MovieClips
- Eventos de MovieClip
- Las Variables
- Arrays
- Las Funciones
- Cargando Archivos

- Cargando Información

## **Unidad 20: Formularios**

- Los Elementos de Formulario
- El componente Alert
- Botones de Formulario
- Envío de formularios
- Recuperando información
- Otras propiedades de los Formularios
- Estilos CSS
- Incorporar Fuentes

## **Unidad 21: Los Filtros**

- El Filtro Sombra
- El Filtro Desenfocar
- El Filtro Iluminado
- El Filtro Bisel
- El Filtro Iluminado Degradado
- El Filtro Bisel Degradado
- El Filtro Ajustar Color
- Acceder a los Filtros de un Elemento

## **Unidad 22: Vídeo**

- Importando Vídeos
- El Componente FLVPlayback
- Uso de Componentes para la Reproducción
- Crear Controles Propios
- Interacción de Vídeo y Elementos
- Externos

## **Unidad 23: Juegos en Flash**

- Manejando Elementos
- Interacción del Mouse
- Interacción del Teclado
- Interacción entre Elementos
- Funciones Avanzadas
- Propiedades del formato de Texto

## **Unidad 24: Animaciones avanzadas**

- Movimiento de objetos mediante
- ActionScript
- Función setInterval y propiedad onEnterFrame
- Movimiento de objetos mediante guía
- Animaciones de rostros
- Animaciones geométricas en 3D
- Animaciones con movimientos sincronizado
- Rotoscopia.

- API de dibujo. Creando dibujos con
- ActionScript

### **3. Nivel del Curso**

Avanzado

### **4. Alumnado**

Este curso va dedicado a los estudiantes y profesionales de los sectores relacionados con el mundo de la informática y de internet.

### **5. Duración y dedicación**

El alumno dispone de dos meses para la realización del curso desde que recibes las claves de acceso a la Plataforma de Formación. En el caso de que por circunstancias familiares o profesionales el alumno no pudiera finalizar a tiempo podrá solicitar una prórroga sin coste alguno.

### **6. Tutorías**

La atención al alumno será mayoritariamente a través de la plataforma del curso virtual, utilizando los foros de que dispone. También existe la posibilidad de contactar con el equipo docente de forma telefónica, o por correo electrónico y Skype.

### **7. Criterios de evaluación y calificación**

El alumno deberá realizar una serie de ejercicios, cuyo objetivo será el comprobar que se ha adquirido un manejo completo de las herramientas presentadas en el curso. La calificación del curso se determinará a partir de la evaluación de los ejercicios propuestos.

Para poder superar el curso, cada alumno, deberá realizar de forma individual las tareas prácticas obligatorias comentadas anteriormente.

### **8. Importe del curso**

Confirmar precio en la Web [www.ieuroconsulting.org](http://www.ieuroconsulting.org)

