



FICHA TÉCNICA



NOMBRE DEL CURSO:

Flash MX

DURACIÓN DEL CURSO:

La duración del visionado y comprensión, para un alumno de tipo medio, será de 70 horas. El Centro de Formación podrá ampliar su duración con sus propios ejercicios y prácticas.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

El citado curso contiene 1098 escenas con diseño gráfico, vídeos de animación, textos locutados por profesionales de radio y TV, posibilidad de impresión en 4 formatos diferentes (textos y diseños gráficos).

MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:

Este curso puede ser ejecutado en Red Local para acciones Presenciales y en Cd-Rom para Distancia/ Teleformación.

OBJETIVOS:

Flash MX de Macromedia es un programa que nació en el mundo web, hace aproximadamente seis años. Su primer nombre fue "FutureSplash". Amplió sus posibilidades y se convirtió en el programa de animación web más potente del momento. Según las estadísticas el reproductor Flash está instalado en el 91% de los ordenadores del planeta y se instala diariamente en 1.400.000 de máquinas en todo el mundo, por lo que se puede considerar que cualquier proyecto realizado con Flash alcanzará la audiencia máxima, sin olvidar las facilidades que supone para un ordenador que no lo tiene instalado la detección y rapidez en la descarga del mismo. Hoy en día podemos encontrar infinidad de sitios en Internet desarrollados íntegramente con Flash y es raro el site que no cuente con alguna animación de este programa. Hasta los clásicos banner han ganado espectacularidad al ser desarrollados íntegramente con Flash.

A lo largo de este curso aprenderemos a:

- Crear animaciones sofisticadas de manera sencilla.
- Incluir interactividad en nuestros proyectos.
- Incluir sonido en formato MP3, Wav, etc...
- Conectar a bases de datos alojadas en servidores, para la actualización dinámica del contenido.
- Trabajar en tiempo real (real time).
- Podremos implementar con tecnologías de datos como JSP, PHP, ASP, etc.
- Conectar con aplicaciones que se ejecuten directamente en el servidor.

CONTENIDO DEL CURSO:

TEMA 1

- 1.1. Introducción a Flash MX y sus herramienta de dibujo
 - 1.1.1. Los comienzos
 - 1.1.2. ¿Qué es Flash MX?

- 1.2. Requisitos del sistema para la instalación de Flash MX
 - 1.2.1. Para Microsoft Windows
 - 1.2.2. Para Macintosh
 - 1.2.3. Requisitos del sistema para Flash Player
- 1.3. Dibujo vectorial y Mapa de bits
 - 1.3.1. Algunas cuestiones a tener en cuenta
- 1.4. La interfaz y las herramientas de dibujo
 - 1.4.1. La interfaz
 - 1.4.2. Paneles
 - 1.4.3. Barras de herramientas
 - 1.4.4. Los comandos
 - 1.4.5. Herramientas de dibujo
- 1.5. Herramientas de selección y borrado
- 1.6. Herramientas de pintura
 - 1.6.1. La paleta de color
 - 1.6.2. Creando y aplicando degradados a los objetos
 - 1.6.3. El panel de propiedades
- 1.7. Práctica

TEMA 2

- 2.1. Operaciones Básicas
 - 2.1.1. Abrir, cerrar y guardar documentos
 - 2.1.2. Operaciones básicas del menú edición
- 2.2. Opciones de visualización
 - 2.2.1. Opciones de visualización en el menú ver
- 2.3. El panel alinear y el panel info
 - 2.3.1. El panel alinear
 - 2.3.2. El panel info
- 2.4. Transformar objetos
 - 2.4.1. Transformación libre
 - 2.4.2. Panel transformar
 - 2.4.3. Transformar desde el menú Modificar
- 2.5. Modificar objetos
 - 2.5.1. Opciones del menú modificar

TEMA 3

- 3.1. Trabajar con objetos agrupados y organizarlos
 - 3.1.1. Agrupar objetos
 - 3.1.2. Organizar objetos
- 3.2. Trabajar con texto
 - 3.2.1. Insertar y seleccionar texto
 - 3.2.2. Tipos de texto
 - 3.2.3. Edición de texto
 - 3.2.4. Panel de propiedades de texto
 - 3.2.5. Opciones de texto
 - 3.2.6. Transformar texto en línea y relleno
- 3.3. Trabajar con capas
 - 3.3.1. Efecto de sombra
 - 3.3.2. Efecto de neón
 - 3.3.3. Efecto de degradado
- 3.4. Trabajar con símbolos
 - 3.4.1. Concepto de símbolo e instancia
 - 3.4.2. Tipos de símbolos
 - 3.4.3. Modificar instancias
- 3.5. La Biblioteca
 - 3.5.1. La ventana biblioteca
 - 3.5.2. Opciones de la biblioteca
 - 3.5.3. Abrir como biblioteca

TEMA 4

- 4.1. Configuración del documento
- 4.2. Trabajar con la línea de tiempo de Flash MX
 - 4.2.1. La línea de tiempo
- 4.3. Tipos de fotogramas
- 4.4. Manipular fotogramas
 - 4.4.1. El menú insertar
 - 4.4.2. El botón derecho del ratón y su menú contextual
 - 4.4.3. Manipular fotogramas

TEMA 5

- 5.1. El menú control
- 5.2. Interpolación de movimiento
- 5.3. Opciones de la interpolación de movimiento
- 5.4. Animación con máscara
- 5.5. Interpolación de forma
- 5.6. La pista de forma

TEMA 6

- 6.1. Interpolación con guías
 - 6.1.1. Capas guía
 - 6.1.2. Práctica
- 6.2. Importar y exportar archivos
 - 6.2.1. Importar
 - 6.2.2. Exportar
 - 6.2.3. Exportar imagen
- 6.3. Trabajar con imágenes de mapa de bits
 - 6.3.1. Colorear un mapa de bits
 - 6.3.2. Editar un mapa de bits con un programa externo
 - 6.3.3. Propiedades de los mapas de bits
 - 6.3.4. Convertir un mapa de bits en vectorial

TEMA 7

- 7.1. Los botones
 - 7.1.1. Concepto de botón
 - 7.1.2. La línea de tiempo del botón
 - 7.1.3. La biblioteca de botones
- 7.2. La navegación en escenas y el explorador de películas
 - 7.2.1. La navegación en escenas
 - 7.2.2. El explorador de películas
- 7.3. Introducción a Actionscript
 - 7.3.1. El panel acciones
 - 7.3.2. Acciones de objetos
 - 7.3.3. Acciones de fotograma
- 7.4. Acciones básicas de Actionscript
 - 7.4.1. Concepto de acción básica
 - 7.4.2. Go to
 - 7.4.3. Play
 - 7.4.4. Stop
 - 7.4.5. Ejemplo
 - 7.4.6. Stop all sounds
 - 7.4.7. Get URL
 - 7.4.8. FS command
 - 7.4.9. Load movie
 - 7.4.10. Unload movie
 - 7.4.11. Tell target
 - 7.4.12. If frame is loaded

7.5. Prácticas

7.5.1. Tell target

7.5.2. Go to y las etiquetas

TEMA 8

8.1. Sonido

8.1.1. Sonido: lo positivo y negativo

8.1.2. Importar sonido

8.1.3. El panel sonido

8.1.4. Agregar sonido a un botón

8.1.5. Sincronizar sonido e imagen

8.2. Prácticas de sonido

8.2.1. Ejercicio caballo

8.2.2. Ejercicio avión

8.3. Práctica load movie

8.4. La publicación

EJERCICIOS TOTALES DEL CURSO:

86 Ejercicios Interactivos de auto-evaluación y 14 Prácticas Reales