

AQS FORMACIÓN

PROGRAMA TEMARIO DE FLASH

Flash es un programa concebido para la realización de animaciones vectoriales optimizadas para Internet. Resulta una herramienta idónea para la realización de páginas Web con movimiento, así como un elemento potenciador de la interactividad dentro de un sitio Web. El objetivo del curso es el conocimiento total de las posibilidades que ofrece el programa así como resolver los problemas que se vayan planteando durante un proyecto.

Unidad 1. Introducción a Flash

- 1.1. Descripción y desarrollo de la Interface
- 1.2. Flash como aplicación gráfica
- 1.3. Preferencias y configuración del programa
- 1.4. Flash y su integración en la Web
- 1.5. El lenguaje HTML, su relación con Flash

Unidad 2. Flash como herramienta de dibujo vectorial

- 2.1. Elementos principales: El escenario, línea de tiempo, biblioteca, etc.
- 2.2. Propiedades de la película
- 2.3. Barras de herramientas
- 2.4. Crear formas simples y realización de contornos
- 2.5. Color: uso, relleno utilización de la paleta
- 2.6. Texto: edición de textos
- 2.7. Importar imágenes en mapa de Bits

Unidad 3. Edición de textos y tratamiento de los mismos

- 3.1. Herramientas de texto y sus modificadores
- 3.2. Creación de cajas de texto
- 3.3. Edición de objetos de texto
- 3.4. Formato de texto
- 3.5. Texto como trazado
- 3.6. Consideraciones de la animación
- 3.7. Creación de texto estático
- 3.8. Descripción y desarrollo del inspector de texto
- 3.9. Texto dinámico interacción de fuentes
- 3.10. Animación tipográfica

Unidad 4. Sonido

- 4.1. Importar sonidos
- 4.2. Canales y línea de tiempo
- 4.3. Aplicación de efectos en ambos canales
- 4.4. Sincronización de sonidos
- 4.5. Calidad del sonido
- 4.6. Configurar y editar instancias de sonido

- 4.7. Optimizar y comprimir archivos de sonido

- 4.8. Plantillas

Unidad 5. Imagen

- 5.1. Importar archivos de mapa de bits
- 5.2. Trabajando con Mapa bits
- 5.3. Trazando los bits
- 5.4. Usando GIF animados
- 5.5. Formatos de imagen que soportan Flash
- 5.6. Trazar mapas de Bits
- 5.7. Compresión de imágenes dentro de Flash

Unidad 6. Símbolos e instancias

- 6.1. Definición de la terminología
- 6.2. Tipos de símbolos
- 6.3. Creación de símbolos
- 6.4. Trabajar con símbolos

Unidad 7. Biblioteca

- 7.1. Definición de la biblioteca
- 7.2. Uso de la biblioteca
- 7.3. Bibliotecas compartidas
- 7.4. Compatibilidad con programas de dibujo vectorial

Unidad 8. Capas

- 8.1. Relación entre capas y fotogramas
- 8.2. Creación de capas y utilización de las mismas
- 8.3. Análisis y propiedades de las capas
- 8.4. Tipos de capas
- 8.5. Capas de finalidad especial

Unidad 9. Animación

- 9.1. Métodos de animación
- 9.2. Descripción y uso de la línea de tiempo
- 9.3. Fotogramas de descripción y tipos de fotogramas
- 9.4. Trabajar con fotogramas en la línea de tiempo
- 9.5. Interpolaciones de forma y de movimiento
- 9.6. Trabajando con formato Quicktime

Unidad 10. Interactividad

- 10.1. Creación de escenas
- 10.2. Dotar a una película de Flash de interactividad

- 10.3. Uso de los Scripts de Acción
- 10.4. Interactividad
- 10.5. Vinculación de escenas y otras películas
- 10.6. Creación de botones

<http://www.qsformacion.com>

Academias de Formación

