

DISEÑO WEB CON FLASH ANIMACIONES

CONTENIDOS FORMATIVOS:

1. INTRODUCCIÓN. ¿QUÉ ES FLASH? UTILIDADES.
2. ENTORNO DE TRABAJO.
 - 2.1. Instalación. Interfaz.
 - 2.2. Propiedades.
 - 2.3. Métodos abreviados de teclado.
 - 2.4. Barra de menú.
 - 2.5. Barra de herramientas.
3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS.
 - 3.1. Archivos Flash.
 - 3.2. Las fuentes.
 - 3.3. Crear/abrir/guardar/imprimir documentos.
 - 3.4. Herramientas de texto. Propiedades. Formatos. Estilos. Edición.
 - 3.5. Configuración y corrección ortográfica. Texto TLF (Text Layout Framework).
 - 3.6. Herramientas gráficas. Paneles. Capas.
4. TRABAJAR CON PROYECTOS.
 - 4.1. Uso de acciones.
 - 4.2. Escenario.
 - 4.3. Figuras estáticas.
5. OBJETOS EXTERNOS.
 - 5.1. Formato. Tratamiento de imágenes.
 - 5.2. Transformar, agrupar, desagrupar.
 - 5.3. Imágenes importadas. Crear/editar imagen.
 - 5.4. Dibujar con flash. Modelar figuras.
 - 5.5. Cinemáticas inversas. Opciones del esqueleto.
6. DAR MOVIMIENTO: ANIMACIONES FLASH.
 - 6.1. Aplicación interactiva.
 - 6.2. Símbolos, instancias y elementos de biblioteca. Botones Filtros, textos, sonido, video.
 - 6.3. Filtros. Mezclas. Textos.
 - 6.4. Sonidos. Videos. Interpolación de movimiento.
 - 6.5. Creación de películas. Exportar y publicar una película.
 - 6.6. Programas de proyección de películas.
7. CAPAS Y FOTOGRAMAS. LÍNEA DE TIEMPO.
8. COMPORTAMIENTOS. INTERACCIÓN. COMPORTAMIENTOS.
9. NIVELES DE PROGRAMACIÓN. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS. EVENTOS Y FUNCIONES. RESUMEN.
10. LENGUAJE ACTION SCRIPT. FORMULARIOS.
11. AYUDA EN LÍNEA.