



Lucà, 1, Edificio Peñalver
08022 Barcelona
Tel.: 93 602 55 00
Fax: 93 418 23 26
informacion@nhbarcelona.com
www.nhbarcelona.com

FLASH

OBJETIVOS

Al finalizar el curso los alumnos serán capaces de utilizar el potencial de Flash para diseñar sitios web y crear interfaces de usuario atractivos con gráficos vectoriales y bitmap (mapa de bits), ilustraciones, animación, audio MP3, formularios e interactividad.

PARTICIPANTES

Curso orientado a diseñadores gráficos, diseñadores y desarrolladores web.

EQUIPOS Y DURACIÓN

Se dispone de un ordenador por alumno. Cada nivel tiene una duración de 6 horas (consultar los horarios disponibles en el calendario de New Horizons). El número de plazas es limitado.

REQUISITOS

Para realizar el curso Flash Nivel 1 es recomendable tener los conocimientos equivalentes al primer nivel de HTML y de FrontPage o Dreamweaver. También se aconseja conocer el contenido del primer nivel de Photoshop y de FreeHand. Para los siguientes niveles se recomienda estar familiarizado con los conceptos que se cubren en los cursos del nivel anterior.

TEMARIO

[NIVEL 1]

Qué es Flash

- Entorno de Flash
- Comparar Vectores y Píxeles

Trabajar con las Herramientas

- Herramientas de Selección
- Modificar las Formas Dibujadas
- Asignar Colores
- Personalizar Colores
- Degradados

Transformar Objetos

- Escala
- Rotación

Texto

- Trabajar con Texto
- Descomponer el Texto

Capas

- Crear Capas
- Organizar Capas
- Bloquear Capas
- Ocultar Capas

Máscara de Capa

[NIVEL 2]

Animación

- Fotograma Clave
- Interpolación de Movimiento
- Interpolación de Forma
- Capa Guía
- Animar una Máscara

Librería

- Símbolos
- Trabajar con Símbolos

- Combinar Símbolos
- Creación de Botones

Publicar la Escena

- Diferentes Formatos de Salida
- Previsualizar una Película
- Publicar una Película

[NIVEL 3]

Interactividad I

- Entorno de Programación
- Ventana de Acciones
- Programar Fotogramas
- Programar Botones
- Control de Flujo del Programa
- Prueba de la Escena
- Acción
 - GoTo
 - Cambio de Propiedades
 - GetURL
 - Preloader
 - FrameLoaded

[NIVEL 4]

Interactividad II

- Controlar Sonido
- Variables
- Controlar los Símbolos por Programación
- Condicionales IF-ELSE
- Múltiples Condiciones
- Objetos Arrastrables
- Control de Colisión entre Objetos
- Bucles de Programación

Recomendamos la adquisición de manuales de estudio como complemento a las clases.

