



CentralTECH

Adobe Flash

TEMARIO

Introducción a Flash

- ¿Qué se puede lograr con Flash ?
- Usos de Flash

Imágenes Raster e Imágenes vectoriales

- ¿Que es una imagen raster?
- ¿Qué es una imagen vectorial?

Conociendo el ambiente de Flash

- Abrir archivos
- Usar las herramientas
- Viendo Imágenes (Zoom, Mano)
- Trabajar con las paletas

Pintar y dibujar

- Selección de objetos
- Mover objetos
- Deformar un objeto
- Usar las opción de "Snap To"
- Usar las opciones de Smooth y Straighten
- Selección con la herramienta de laso
- Dibujar con la herramienta de línea
- Dibujar con la herramienta de ovalo y rectángulo
- Dibujar con el lápiz
- Dibujar con el pincel
- Dibujar con la plumilla
- Usar la botella de Tinta
- Usar la bote de pintura
- Trabajar con degradados
- Usar la herramienta de manipulación de relleno
- Usar el gotero
- Usar el borrador
- Usar el Inspector de Propiedades para modificar los objetos

Trabajar con Texto

- Limitaciones de Texto
- Creación de texto
- Manipular el texto con el Inspector de Propiedades
- Trabajando con el texto estático
- Trabajando con texto dinámico

Adobe Flash 4

- Trabajando con texto de ingreso de datos
- Separar texto en sus partes

Trabajando con Objetos

- Trabajar con bitmaps

- Agrupar objetos
- Mover objetos
- Alinear, ordenar y distribuir objetos
- Transformar objetos (cambiar escala, rotar, distorsionar, etc)

Crear y manipular objetos reutilizables

- Explicación de los símbolos y los tipos de símbolos
- Crear un símbolo de nada
- Convertir graficas existentes en símbolos
- Importar símbolos
- Usar la Biblioteca (Library)
- Trabajar con instancias de los símbolos
- Usar el explorador de películas

Crear y utilizar Capas (Layers)

- Explicación de que son las capas y su utilización
- Crear una capa nueva
- Crear y agrupar capas en fólger
- Agregar contenido a una capa
- Las propiedades de las capas
- Editar las capas
- Distribuir objetos en capas
- Crear capas de guías
- Crear capas de máscaras

Animación con la guía de tiempo (Timeline)

- Entender Animación
- Crear animaciones de cuadro en cuadro
- Crear animaciones continuas (Tween)
- Animar cambios en la forma de los objetos
- Utilizar una guía para orientar el movimiento
- Animar una máscara
- Extender una imagen fija durante un período de tiempo.
- Crear efectos especiales a través del inspector de propiedades.

Trabajar con el símbolo de película

- Crear un símbolo de película de la nada
- Convertir animaciones existentes en símbolos de películas
- Insertar símbolos de películas en la guía de Tiempo

Adobe Flash 5

- Editar símbolos de películas con el inspector de propiedades
- Ver símbolos de películas en acción

Usar escenas para organizar contenido animado

- Familiarización con las escenas
- Crear y manipular escenas
- Navegar entre la escenas
- Reproducir las escenas
- Como se relaciona ActionSript (programación) con las escenas

Crear interactividad con acciones básicas

- ¿Qué es ActionScript?
- Acciones de objetos y de cuadros
- Eventos de Mouse
- Acciones de interactividad y navegación

Crear controles interactivos

- Controles de botón ya incluidos con Flash
- Crear botones propios
- Controles en múltiples capas
- Controles animados
- Interfaces en Flash con múltiples botones

Audio en Flash

- Importar sonidos en el ambiente de Flash
- Agregar sonidos a los botones
- Controlar de reproducción de los sonidos
- Usar efectos de sonido
- Comprender las opciones de exportación de audio