ESPECIALISTA TIC EN DISEÑO CON ADOBE FLASH CC Y ACTIONSCRIPT 3.0

ESCUELA SUPERIOR DE ESTUDIOS PROFESIONALES

GRUPO EDUCATIVO ESBA

ESEP ESCUELA SUPERIOR DE ESTUDIOS PROFESIONALES

ESBA ESTUDIOS SUPERIORES DE BUENOS AIRES

"Educación de calidad al alcance de todos"

- ✓ Más de 75.000 egresados
- ✓ 40 años de experiencia

• DESCRIPCIÓN DE LA FORMACIÓN •

ActionScript es un lenguaje de programación para la tecnología Flash de Adobe con el que el programador o diseñador puede desarrollar aplicaciones orientadas a objetos, con las que crear páginas web dinámicas, programas de simulación y educativos, o cualquier proyecto que requiera interactuar con gráficos y sonidos. Se trata de una herramienta imprescindible para todos aquellos interesados en convertirse en profesionales del mundo del diseño web y gráfico, sector que goza en la actualidad de amplias salidas profesionales.

• OBJETIVOS •

- Aprender a realizar películas flash destinadas a la web, tales como banners, presentaciones animadas, películas interactivas, etc.
- Adquirir los conocimientos necesarios para incluir elementos multimedia como sonido y vídeo.
- Aprender cómo optimizar los tiempos de carga para una correcta visualización en la web o su desarrollo dentro de un CDROM interactivo.
- Aprender a programar en ActionScript 3.0 e incorporar los conocimientos generales de la programación orientada a objetos
- Aprender a crear elementos dinámicos e interactivos de alta calidad para el usuario.

• DESTINATARIOS •

Este curso está dirigido a personas con conocimientos básicos de Flash que deseen añadir interactividad y dinamismo a sus proyectos. Diseñadores gráficos, diseñadores y programadores de páginas web, informáticos y en general cualquier persona que desee aprender a crear presentaciones y animaciones multimedia para Internet o CDROM interactivos.

• TITULACIÓN •

Al finalizar el Curso de Especialista TIC en Diseño con Adobe Flash Cc y ActionScript 3.0 obtendrás una titulación emitida por la Escuela Superior de Estudios Profesionales y el grupo educativo ESBA.

DURACIÓN: 300hs

• ¿QUÉ DISTINGUE A ESTE CURSO DE LOS DEMÁS? •

La Escuela Superior de Estudios Profesionales, en conjunto con Grupo Educativo ESBA, unen su experiencia y trayectoria para ofrecerte esta capacitación de una manera clara, didáctica y sencilla, que te permitirá obtener importantes conocimientos en la temática, en clases virtuales, sin días ni horarios fijos de cursada y a tu propio ritmo.

• TEMARIO •

MODULO I. ADOBE FLASH CC

TEMA 1. EL ENTORNO DE TRABAJO I

1. Tipos de gráficos
2. Novedades Flash CC
3. Flujo de trabajo Flash CC
4. Ver el área de trabajo
5. Menús
6. Gestión de ventanas y paneles
7. Guardar espacio de trabajo
8. Preferencias en flash
9. Prácticas

TEMA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO II

1. El escenario y propiedades del documento
2. Herramientas
3. Línea de tiempo y capas
4. Vistas del documento
5. Reglas, guías y cuadrículas
6. Deshacer, rehacer, historial
7. Películas flash
8. Prácticas

TEMA 3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

1. Crear documentos
2. Las plantillas
3. Importación de imágenes e ilustraciones
4. Ilustrator y Flash
5. Photoshop y Flash
6. Archivos Flash
7. Prácticas

TEMA 4. DIBUJAR EN FLASH

1. Información sobre el dibujo
2. Modos de dibujo
3. Preferencias de dibujo
4. Herramientas básicas
5. Herramientas avanzadas
6. Herramienta pluma
7. Editar contornos
8. Prácticas

TEMA 5. TRABAJAR CON OBJETOS

1. Transformar objetos
2. Seleccionar objetos
3. Combinación de objetos
4. Borrar y eliminar objetos
5. Alinear objetos

6. Mover y copiar objetos
7. Prácticas

TEMA 6. COLOR EN FLASH

1. Selector de color
2. Paleta color
3. Degradados
4. Herramienta transformar degradados
5. Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
6. Herramienta cuentagotas y pincel rociador
7. Prácticas

TEMA 7. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

1. Tipos de símbolos
2. Crear un símbolo
3. Bibliotecas
4. Símbolos gráficos
5. Crear un botón
6. Clip de película
7. Prácticas

TEMA 8. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

1. Línea de tiempo
2. Las Capas
3. Animaciones
4. Animaciones fotograma a fotograma
5. Interpolación de forma
6. Animación interpolada
7. Interpolación clásica
8. Interpolación de movimiento
9. Animaciones con guías
10. Animar objetos 3D
11. Prácticas

TEMA 9. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y TEXTO

1. Escenas
2. Filtros
3. Tipos de filtros
4. Modos de Mezcla
5. Capas de mascara
6. Texto Clásico
7. Tipos de texto clásico
8. Incorporar fuentes
9. Prácticas

TEMA 10. SONIDO Y VIDEO

1. Importar sonidos
2. Formatos de sonido admitidos
3. Sonido en la línea de tiempo
4. Añadir sonido a un botón
5. Editar un sonido
6. Comprimir un sonido
7. Importar video
8. Propiedades del video
9. Adobe Media Encoder
10. Practicas

TEMA 11. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

1. Introducción a ActionScript
2. Panel acciones
3. Acciones más comunes
4. Panel Fragmentos de código
5. Formularios
6. Configurar publicación
7. Exportar en flash
8. Prácticas

TEMA 12. ADOBE AIR Y JSFL

1. ¿Qué es Adobe Air?

2. Creación de un archivo Adobe AIR
3. Vista previa de una aplicación de Adobe AIR
4. Publicar un archivo AIR
5. JSFL
6. Prácticas

TEMA 13. SPRITE SHEETS Y HTML 5

1. ¿Qué es un Sprite Sheets?
2. HTML 5
3. Flash y HTML5
4. Exportar HTML5
5. Prácticas

MODULO II. ACTIONSCRIP 3.0

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A ACTIONSCRIPT

1. ¿Qué es ActionScript?
2. Propiedades de ActionScript 3.0
3. Clases e Instancias
4. Conceptos Básicos de ActionScript 3.0

TEMA 2. PANELES FLASH Y OBJETOS

1. El Panel Acciones
2. El Panel Fragmentos de Código
3. Errores de Código
4. Objetos
5. Objetos más Usados

TEMA 3. VARIABLES Y COMENTARIOS

1. Variables
2. Tipos de Variables
3. Método Trace
4. Operadores Básicos
5. Comentarios de Código

TEMA 4. FUNCIONES

1. Funciones
2. Parámetros de Función
3. Función return
4. Funciones predefinidas

TEMA 5. OBJETOS I

1. Objetos en Flash
2. Propiedades de un MovieClip
3. Conocer las propiedades de los objetos
4. Exportar símbolos para ActionScript
5. Instancias Dinámicas

TEMA 6. OBJETOS II

1. DisplayList
2. Contenedores
3. Las Lista de Visualización
4. GetChildAt
5. Otros Métodos

TEMA 7. EVENTOS

1. Eventos
2. Tipos de Eventos de Ratón
3. Eventos de Teclado
4. KeyboardEvent

TEMA 8. CONDICIONALES Y CLASE MATH

1. Condicional if, else
2. Condicional ELSE IF y operadores
3. Condicional Switch
4. La clase Math

TEMA 9. ARRAYS Y REPETICIONES

1. Loops
2. Ciclos Anidados
3. Arrays
4. Ejemplo Array

TEMA 10. ANIMACIONES

1. fl.transition y fl transition.easing
2. La Clase Tween
3. Ejemplo de la Clase Tween
4. Métodos y Eventos
5. Evento ENTER_FRAME

TEMA 11. TEXTO

1. Tipos de Texto en Flash
2. Bases para la Utilización de Texto
3. Texto Dinámico
4. Clase TextField
5. TextFormat

TEMA 12. CARGAS EXTERNAS

1. Crear Enlaces, Cargar Imágenes y swf
2. Sonidos I
3. Sonidos II
4. Vídeo