

## FLASH CS3

---

### Pre – Requisitos de Ingreso

Manejo de Windows, Mouse

### Que vas a aprender

En el transcurso de este curso aprenderás a manejar el software de Flash, con esta herramientas tendrás la capacidad de empezar a elaborar Páginas Web, Multimedia y Videojuegos 2D.

### Plan de Estudios

Nivel Flash - Intermedio:

- I. Introducción
- II. Interface
- III. Herramientas y Propiedades
- IV. Modificación de objetos
- V. Trabajo con texto
- VI. Manejo de Capas
- VII. Símbolos e instancias
- VIII. Animación
- IX. Elementos externos
- X. Sonido
- XI. Lenguaje Action Script
- XII. Publicación de películas



### Duración

**30 Horas Reales** (60 Minutos = 1 Hora)

### Plan de Inversión

Pregúntale a tu Asesor Académico sobre los costos, financiación y formas de pago. **INVIERTE EN TU EDUCACIÓN**

***PREGUNTA POR EL OBSEQUIO DEL MES***

**Somos más que capacitación en Software, Somos Animadores 3D**

## *Contenido de Flash CS3*

### I. Introducción

- Que es Flash
- Para que Sirve Flash c3

### II. Interface

- Configuraciones del entorno
- Paneles Menús
- propiedades de la película
- Cómo usar cuadrículas y Guías

### III. Herramientas y Propiedades

- La barra de herramientas
- Propiedades de cada herramienta
- Herramientas de dibujo de contornos
- Herramientas de dibujo de contornos y rellenos
- Los colores Web-safe
- Construir una paleta de colores personalizados Web-safe
- Los números hexadecimales
- El Panel de Relleno y de Color

### IV. Modificación de objetos

- Seleccionar y Trasformar objetos
- Agrupación de objetos
- Alineamiento de objetos



### V. Trabajo con texto

- El texto en Flash
- Opciones de configuración básica del texto
- Opciones de configuración avanzada del texto
- Convertir texto en objetos vectoriales

### VI. Manejo de Capas

- Tipos de capas
- Capa normal, Activa, Carpeta
- Capa Máscara, Enmascarada
- Capa Guía, Guía de movimiento, Guiada
- Botones de control de capas

### VII. Símbolos e instancias

- Conceptos básicos
- Tipos de símbolos
- Instancias

## VIII. Animación

- Conceptos básicos de la animación
- Animación fotograma a fotograma
- Animación con interpolaciones
- Combinación de animaciones entre símbolos

## IX. Elementos externos

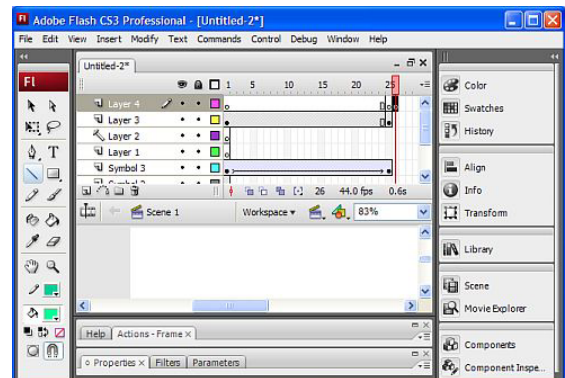
- Sonido
- Imagen
- Video

## X. Sonido

- Principios básicos del sonido digital
- Incorporación de sonido en Flash

## XI. Lenguaje Action Script

- Interactividad
- Introducción al código Action Script
  - Dónde aplicar el código
  - Panel de Acciones. Modo Normal.
  - Elementos del Panel de Acciones
- Control de la línea de tiempo y escenas
  - Go to
  - play
  - Stop
- Eventos de ratón
  - Eventos de botón
  - Ámbito de los eventos



## XII. Publicación de películas

- Introducción a la publicación
- Parámetros de la solapa Formatos
- Métodos de exportación
  - Parámetros de la solapa Flash
  - Parámetros de la solapa HTML
- Exportar sus películas
- Optimización de películas
- Ejecución de películas independientes
- Flash y HTML
- Parámetros para una película Flash

Nota. Los contenidos de la Escuela Píxel Studios, pueden ser cambiados en cualquier momento sin previa comunicación, para mejorar el entrenamiento de los mismos.