



# Introducción a Flash Professional CS5



**Objetivos:** El curso de Adobe® Flash® Professional CS5 permite al estudiante conocer en detalle todas las herramientas y funciones para la producción de contenido interactivo. Aprenderá a crear experiencias digitales en navegadores, teléfonos inteligentes, tabletas y televisores.

**Dirigido a:** Diseñadores Gráficos, Diseñadores Web, Diseñadores Interactivos, Comunicadores, Publicistas, Programadores y cualquier profesional que necesite realizar interactividad y experiencias digitales.

**Pre-requisitos:** Conocimientos de Windows XP, 7, Mac OS X, Internet y MS Office.

**Duración:** 20 horas

El contenido del curso es el siguiente :

## TEMARIO

### Unidad 1: Espacio de trabajo

- Flujo de trabajo y espacio de trabajo de Flash
- Utilización del escenario y el panel Herramientas
- Línea de tiempo
- Utilización de los paneles de edición de Flash
- Deshacer, Rehacer e Historial
- Accesibilidad en el espacio de trabajo de Flash
- Configuración de preferencias en Flash
- Métodos abreviados de teclado

### Unidad 2: Herramientas de Ilustración básica

- Lógica de vectores Normal / Dibujo de Objeto
- Herramienta Pincel (opciones)
- Herramienta Borrador (opciones)
- Herramienta Pluma (opciones)
- Herramienta Rectángulo
- Herramienta Rectángulo Simple
- Herramienta Ovalo
- Herramienta Ovalo Simple
- Herramienta Lapiz
- Rellenos y Alfa
- Degradados



# Introducción a Flash Professional CS5

---

## Unidad 3: Animación en 2D

- Descripción de las características de los tipos de animación
- Terminología

## Unidad 4: Interpolación de Movimiento

- Diferencias entre la interpolación antigua y la moderna.
- Ventajas de la animación IM en CS5
- Importancia de los Símbolos Animados
- Edición de trayectos en animaciones IM básicas
- Construcción de trayectos personalizados
- Uso de los Efectos de Color
- Uso de los Filtros (Desenfoco, biseles, resplandor, degradados, sombras etc)
- Animación de Rotación.
- Animación de Cambios de Tamaño
- Animación con desvanecidos y cambios de color
- Panel "Configuración Predefinida de Movimiento"
- Asignación de animaciones preestablecidas
- Construcción de Animaciones personalizadas para asignar automatizadamente en objetos.
- Panel Editor de Movimiento.
- Carga de aceleraciones preestablecidas a parámetros de posición y rotación.
- Creación de aceleraciones personalizadas usando la categoría "Suavizados" del Panel Editor de Movimiento.
- Animaciones con símbolos anidados usando Interpolación de Movimiento.
- Trayectos avanzados usando la opción "orientar según trazado"

## Unidad 5: Herramienta Deco

- Creación de edificios usando la Herramienta Deco
- Creación de Animación de Fuego
- Creación de Animación de Rayos
- Creación de Animación de Humo
- Colocación de sonido en animaciones con la Herramienta Deco.
- Panel de Sonidos Preestablecidos, asignando sonido a rayos, lluvia y tormenta.
- Creación de Sistema de Partículas
- Símbolos en Sistema de Partículas



# Introducción a Flash Professional CS5

---

## **Unidad 6: Animación Interpolación de Forma**

- Bases
- Creación de una IF simple
- IF con contornos
- IF con formas
- IF con textos
- Consejos de Forma
- Degradados en IF

## **Unidad 7: Animación de Cinemática Inversa**

- Bases
- Creación de Muelles en Instancias de símbolos
- Conexión usando la herramienta Huesos
- Uso de la opción "Tiempo de Ejecución"
- Uso de la opción "Tiempo de Autor"
- Interpolación de Poses
- Huesos en Vectores nativos
- Combinación de Animación IK con IM

## **Unidad 8: Botones Animados**

- Creación de un símbolo Botón
- Edición de un botón básico
- Asignación de Clips de Película a estados del botón

## **Unidad 9: Escenas**

- Panel Escenas
- Creación de Escenas
- Duplicado de Escenas
- Edición de Escenas

## **Unidad 10: Máscaras**

- Generalidades sobre Máscaras
- Máscaras en interpolaciones de movimiento
- Máscaras con símbolos



# Introducción a Flash Professional CS5

---

## **Unidad 11: Cargadores**

- Generalidades sobre Cargadores
- Uso de texto en Cargadores
- Uso de Clips de Pelicula

## **Unidad 12: Navegación con Rótulos de Fotograma**

- Generalidades sobre Rótulos de Fotograma
- Acciones para navegación
- Simbolos en Rótulos de Fotograma

## **Unidad 13: ActionScript 3.0 básico**

- Detener la pelicula
- Ir a una Pagina Web
- Programación de Botones
- Navegación entre escenas



# Introducción a Flash Professional CS5

---

---

Más información:

**CYMETRIA TRAINING**

Una división de CYMETRIA GROUP S.A.

[www.cymetriatraining.com](http://www.cymetriatraining.com)

**Bogotá**

[cursosbogota@cymetria.com](mailto:cursosbogota@cymetria.com)

Calle 90 No 15-17 Of 304

Chicó

PBX: (1) 742-8084

FAX: (1) 236-6398

CEL: (310) 769-9174

**Medellín**

[cursosmedellin@cymetria.com](mailto:cursosmedellin@cymetria.com)

Carrera 35 No 7-80 Of 201

El Poblado

PBX: (4) 448-0780

FAX: (4) 352-1638

CEL: (310) 774-3800

**Capacítate y Certifícate: Es tú mejor inversión**

**Vive una experiencia diferente con CYMETRIA Training (Adobe Authorized Training Center)**

Nuestros cursos son oficiales, avalados por Adobe Systems, siendo totalmente prácticos, ya que están diseñados para empezar a utilizar los programas desde la primera clase y lograr proyectos reales.

En los cursos empresariales o personalizados, nos ajustamos a los horarios y agenda del cliente. Las sesiones, además, pueden impartirse en las instalaciones del cliente para evitarle el traslado y poder atender sus necesidades específicas.

Todos nuestros cursos incluyen diploma oficial de Centro Autorizado avalado por Adobe Systems, con valor curricular. Material en CD en formato PDF.