



**EUROINNOVA.ES**  
Líder en Formación a distancia

***Técnico Superior en Diseño con Adobe  
Flash CS5 y ActionScript 3.0 (Online)***

# ***Técnico Superior en Diseño con Adobe Flash CS5 y ActionScript 3.0 (Online)***

**Duración:** 300 horas

**Precio:** 240 € \*

**Modalidad:** Online

\* Materiales didácticos, titulación oficial y gastos de envío incluidos.

## **Descripción**

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.



## A quién va dirigido

El presente 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.

## 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.

## Para que te prepara

Al finalizar el curso el alumno será capaz de programar en ActionScript 3.0 para Flash incorporando los conocimientos generales de la programación orientada a objetos, así mismo podrá crear proyectos dinámicos e interactivos de alta calidad.

## Salidas laborales

Estudios de Diseño Web, Diseño Gráfico, Agencias de Comunicación y Publicidad, Artes Gráficas, Programación, Informática, Videjuegos, etc.

## Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



## Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

+ Información Gratis

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



## Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. También se adjunta en CDROM una guía de ayuda para utilizar el campus online.

La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

## Materiales didácticos

- CDROM 'Manual del Alumno de la Plataforma de E-Learning'
- Paquete SCORM
- Paquete SCORM



## Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.
- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



## Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

## Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

## Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

## Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

## Programa formativo

### MODULO I. ADOBE FLASH CS5

#### TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso

Dirigido a

Requisitos mínimos

¿Que es Adobe Flash CS5?

#### TEMA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I

Tipos de gráficos

Flujo de trabajo Flash CS5

Ver el área de trabajo

Menús

Gestión de ventanas y paneles

Guardar espacio de trabajo

Preferencias en flash

#### TEMA 3. EL ENTORNO DE TRABAJO II

El escenario y propiedades del documento

Herramientas

Línea de tiempo y capas

Vistas del documento

Reglas, guías y cuadrículas

Deshacer, rehacer, historial

Películas Flash

#### TEMA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

Crear documentos

Las plantillas

Importación de imágenes e ilustraciones

Illustrator y Flash

Photoshop y Flash

Archivos Flash

Creación de proyectos

#### TEMA 5. DIBUJAR EN FLASH

Información sobre el dibujo

Modos de dibujo

Preferencias de dibujo

Herramientas básicas

Herramientas avanzadas

Herramienta pluma

Editar contornos

#### TEMA 6. TRABAJAR CON OBJETOS

Transformar objetos

Seleccionar objetos

Combinación de objetos

+ Información Gratis

Borrar y eliminar objetos

Alinear objetos

Mover y copiar objetos

### **TEMA 7. COLOR EN FLASH**

Selector de color

Degradados

Herramienta transformar degradados

Herramienta bote de tinta y cubo de pintura

Panel de Kuler

Herramienta cuentagotas y pincel rociador

La Herramienta deco

### **TEMA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS**

Símbolos

Crear un símbolo

Bibliotecas

Instancias

Símbolos gráficos

Crear un botón

Clip de película

### **TEMA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN**

Línea de tiempo

Las Capas

Animaciones

Animaciones fotograma a fotograma

Animaciones de forma

Animación interpolada

Interpolación clásica

Interpolación de movimiento

Editor de movimiento

Animaciones con guías

Animar objetos 3D

### **TEMA 10. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y CINEMÁTICA**

Escenas

Filtros

Tipos de filtros

Modos de Mezcla

Capas de máscara

Cinemática inversa

Esqueleto en una forma

Esqueleto en un símbolo

### **TEMA 11. TEXTO**

Text Layout Framework (TLF)

Propiedades de caracteres TLF

Propiedades de párrafo TLF

Propiedades de contenedor y flujo

Fluir texto en cajas

Texto Clásico

Tipos de texto clásico

Incorporar fuentes

## TEMA 12. SONIDO Y VIDEO

Sonidos en Flash  
Formatos de sonido admitidos  
Sonido en la línea de tiempo  
Añadir sonido a un botón  
Editar un sonido  
Comprimir un sonido  
Importar video  
Propiedades del video  
Adobe Media Encoder

## TEMA 13. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

Introducción a ActionScript  
Panel acciones  
Acciones más comunes  
Panel Fragmentos de código  
Formularios  
Configurar publicación  
Exportar en flash

# MODULO II. ACTIONSCRIP 3.0

## TEMA 1. INTRODUCCIÓN A ACTIONSCRIPT

¿Qué es ActionScript?  
Propiedades de ActionScript 3.0  
Clases e Instancias  
Conceptos Básicos de ActionScript 3.0

## TEMA 2. PANELES FLASH Y OBJETOS

El Panel Acciones  
El Panel Fragmentos de Código  
Errores de Código  
Objetos  
Objetos más Usados

## TEMA 3. VARIABLES Y COMENTARIOS

Variables  
Tipos de Variables  
Método Trace  
Operadores Básicos  
Comentarios de Código

## TEMA 4. FUNCIONES

Funciones  
Parámetros de Función  
Función return  
Funciones predefinidas

## TEMA 5. OBJETOS I

Objetos en Flash  
Propiedades de un MovieClip  
Conocer las propiedades de los objetos  
Exportar símbolos para ActionScript  
Instancias Dinámicas

## TEMA 6. OBJETOS II

DisplayList

+ Información Gratis

Contenedores

Las Lista de Visualización

GetChildAt

Otros Métodos

### **TEMA 7. EVENTOS**

Eventos

Tipos de Eventos de Ratón

Eventos de Teclado

KeyboardEvent

### **TEMA 8. CONDICIONALES Y CLASE MATH**

Condicional if, else

Condicional ELSE IF y operadores

Condicional Switch

La clase Math

### **TEMA 9. ARRAYS Y REPETICIONES**

Loops

Ciclos Anidados

Arrays

Ejemplo Array

### **TEMA 10. ANIMACIONES**

fl.transition y fl transition.easing

La Clase Tween

Ejemplo de la Clase Tween

Métodos y Eventos

Evento ENTER\_FRAME

### **TEMA 11. TEXTO**

Tipos de Texto en Flash

Bases para la Utilización de Texto

Texto Dinámico

Clase TextField

TextFormat

### **TEMA 12. CARGAS EXTERNAS**

Crear Enlaces, Cargar Imágenes y swf

Sonidos I

Sonidos II

Vídeo