

ACCIÓN FORMATIVA : DISEÑO WEB

HORAS LECTIVAS : 140 horas



OBJETIVOS DE LA ACCIÓN FORMATIVA

El presente curso superior tiene como principal objetivo, ofrecer la formación adecuada a sus asistentes para realizar animaciones y películas a través de las funciones avanzadas de ActionScript con el programa Macromedia Flash CS 4, con una interactividad acorde con las necesidades del diseñador. También estarán capacitados para diseñar Web dinámicas a través de programación con PHP y configuración y uso de Base de Datos de MySQL.

CONTENIDOS

1. INTRODUCCION DE FLASH CS 4.

- Introducción.
 - Flash Basic frente a Flash Professional.
 - Audiencia.
 - Filosofía y método.
 - Requisitos previos y especificaciones.

2. EL ENTORNO DE TRABAJO DE FLASH 8.

- Objetivos.
- Las realidades de la transmisión por Internet.
- Diseño para su audiencia.
- Lo esencial de las conexiones y las velocidades.
- Flash: el estándar "de facto".
 - Un entorno de vectores.
 - Otros beneficios de los gráficos vectoriales.
 - Independencia de resolución.
 - Gráficos de mapa de bits.
 - Animación.
 - Sonido.
 - Integración de vídeo.
 - Interactividad y componentes de la interfaz de usuario.
 - Creación de secuencias de comandos.
- ¿Qué hay de nuevo en Flash?.
 - Flash Basic y Flash Pro.
 - Características de Flash.

3. APLICACIÓN DE DIBUJO EN FLASH CS 4.

- Objetivos.
- El panel Propiedades.
- Color en Flash.
 - Colores Predeterminados.
 - Definir Colores.
 - Uso de colores.
- Creación de líneas y arcos.
 - Herramienta Línea.
 - Herramienta Lápiz.

- Creación de líneas con rellenos.
 - Herramienta Óvalo.
 - Herramientas Rectángulo y PolyStar.
- "Dibujo" de rellenos utilizando la herramienta Pincel.
 - Modos de pincel.
 - Bloqueo de rellenos.
- Herramientas para la edición.
 - Herramienta Bote de tinta.
 - Herramienta Cubo de pintura.
 - Herramienta Transformación de relleno.
 - Herramienta Cuentagotas.
 - Herramienta Borrador.
 - Selección directa y edición.
- Otras funciones de edición y notas.
 - Reglas, cuadrículas y guías.
 - Panel Alinear.
 - Submenú Forma.
- Importación de gráficos vectoriales en Flash.

4. IMPORTACION DE ARCHIVOS EXTERNOS A FLASH CS 4.

- Objetivos.
- Importar ficheros gráficos externos.
- Importar ficheros de vídeo.
- Importar a biblioteca.

5. INTRODUCCION A LA ANIMACION EN FLASH CS 4.

- Objetivos.
- Creación y edición de grupos y símbolos
- Adquirir símbolos a través de bibliotecas.
- Creación y uso de bibliotecas compartidas.
 - El poder de los símbolos y bibliotecas
 - Comportamientos de símbolos (Tipos)
 - Símbolos del archivo actual
 - Proceso para la creación de símbolos
 - Edición de símbolos
 - Registro de símbolos
 - Diferentes símbolos, diferentes objetivos
 - Símbolos gráficos
 - Símbolos de botón
 - Símbolos de clip de vídeo
 - Problemas con símbolos especiales
 - Redefinición de símbolos
 - Cambio de símbolos
 - El "color" de los símbolos
 - Mezclando
 - Símbolos anidados o compuestos
 - Separación de símbolos
 - Aspectos básicos de las bibliotecas
 - Importación de símbolos desde otras bibliotecas
 - Uso del menú y panel Biblioteca
 - Bibliotecas predeterminadas
 - Bibliotecas compartidas
 - Otros activos en la biblioteca
 - Símbolos de fuente
 - Resumen de conceptos de biblioteca
- El "Explorador de películas".

- Diferentes formas y calidades de representación.
- Alineación de los objetos.
- Creación de cuadrículas y duplicados distribuidos.

6. ANIMACIÓN EN LA LÍNEA DE TIEMPO DE FLASH CS 4.

- Objetivos.
- Creación de una animación básica en Flash.
 - Creación de capas.
 - Nomenclatura de capas.
 - "Desplazamiento" de objetos a una nueva capa.
 - Trabajo con cuadros.
 - Herramientas de animación por celuloide.
 - Creación de movimiento cuadro a cuadro.
 - Papel cebolla y Contornos de papel cebolla.
 - Edición de varios cuadros: ajuste de tamaño de animaciones completas.
- Interpolaciones de movimiento.
 - Configuración de una interpolación de movimiento.
 - Configuración de la interpolación en el panel del cuadro.
 - Otros parámetros de configuración del panel Propiedades.
 - Aplicación de efectos de color.
 - Filtros y mezclas.
 - Comprensión de capas de guía.
 - Aspectos básicos de capas de máscara.
- Interpolaciones de forma.
 - Uso de interpolación de forma.
 - Consejos de forma.
- Efectos de línea de tiempo.
- Creación manual de efectos animados.
- Fuertes desenfoces.
 - Difuminado suavizado.
 - Créditos dinámicos.
- Una máscara para cada ocasión: transiciones.
 - Difuminación y disolución.
 - Borrado o muestra.
 - Empuje/cobertura.
 - La forma define la transición.
- Más información sobre las máscaras.
 - Un punto de luz más realista.
- Capas de guía de movimiento avanzadas.
 - Animación de átomos.
 - Simulación 3D.
 - Sombras.
 - Reflejos.

7. SONIDO EN FLASH CS 4.

- Importar un sonido.
- Aplicación de efectos en ambos canales.
- Sincronización de sonidos.
- Calidad de sonido.

8. INTERACTIVIDAD EN FLASH CS 4.

- Creación de botones.
- Añadir comportamientos a fotogramas, botones y clips de película.
- Comportamientos de navegación.

- Comportamientos de manejo de clips de película.
- Comportamientos de sonido.
- Comportamientos de Web.

9. PUBLICAR UNA ANIMACIÓN CON FLASH CS 4.

- SWF de Flash.
- HTML.
- Imagen fija.
- Ficheros de vídeo digital.
- Projectores autoejecutables.

10.- SONIDOS.

- Importar Sonidos.
- Propiedades de los Sonidos.
- Insertar un Sonido.
- Editar Sonidos.

11.- VÍDEO CON FLASH CS 4.

- Objetivos.
- Atributos de vídeo digital.
 - Atributos de imagen.
 - Atributos de audio.
 - Detalles específicos de Vídeo.
- Preparación del vídeo para su utilización.
 - Digitalización de vídeo.
 - Software.
 - Consejos y notas acerca del Vídeo.
- Importación de vídeo en Flash.
 - Cargar en el escenario o en la biblioteca.
 - La Incrustación de vídeo.
 - Propiedades de objeto en el clip de vídeo.
 - El control del vídeo con las Acciones.
- Formatos.
- Insertar un clip de vídeo en una película.

12.- PUBLICAR PELÍCULAS

- Depuración de películas.
- Precargas.
- Publicación para páginas Web.
- Otros tipos de publicaciones.

PARTE 2: ActionScript

1.- INTRODUCCIÓN ACTIONSCRIPT.

- Conocimiento del espacio de trabajo.
- Conceptos de ActionScript.
- Referencia de ActionScript.

2.- ELEMENTOS BÁSICOS ACTIONSCRIPT.

- Comentarios.
- Variables.
- Alcance de las variables globales en Flash.
- Tipos de datos.
- Sentencias.
- Operadores.

- Trabajando con cadenas.
- Estructuras de Control.

3.- CREACIÓN DE FUNCIONES Y OBJETOS.

- Creación de funciones.
- Creación de objetos.
- Reutilización de código.
- Uso funciones, instancias de objetos e instancias de Flash.

4.- APRENDIENDO FUNDAMENTOS DE ACTIONSCRIPT.

- Símbolos e Instancias.
- Agregar acciones a cuadros en la línea de tiempo.
- Propiedades de los clips de película.
- Referencia a las líneas de tiempo de los clips de película.
- Implementación de Botones clips de película.

5.- CREACIÓN DE MOVIE CLIPS.

- Creación de clips de película.
- Uso del Método LoadMovie para cargar archivos SWF y JPG.
- Dibujando con ActionScript.
- Creación de Duplicados de clips de película.
- Generación de copias de clips de película.

6.- CREACIÓN DE FORMULARIOS.

- Creación de formulario.
- Validación de formulario.
- Manipulación de datos enviados.

7. SONIDO CON ACTIONSCRIPT.

- Formatos de Audio para flash.
- Reproducción.
- Volumen.
- Balance.

8.- USO DE ACTIONSCRIPT CON COMPONENTES.

- Introducción a los Componentes.
- Manipulación de Propiedades y Métodos de Componentes.
- Uso de los componentes de Flash.

PARTE 3: Programación Web PHP y MySQL.

1.- INTRODUCCIÓN.

- Conceptos generales.
- Por que programación en la Web?.
- Que es PHP?.

2.- INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN.

- Instalación y configuración Apache (Linux).
- Instalación y configuración PHP (Linux y Windows).
- Instalación y configuración MySQL (Linux y Windows).

3.- SINTAXIS DE PHP.

- Tipos de variables.
- Constantes.
- Conversiones.
- Funciones de utilidad.

- Tipos de operadores.
- Vectores.

4.- LIBRERÍAS DE PHP.

- Funciones de vectores.
- Funciones de cadenas de caracteres.
- Funciones Fecha y hora.
- Funciones de acceso a ficheros.
- Funciones Envío e-Mail.

5.- FUNCIONES Y CLASES.

- Por que el uso de Funciones y Clases?.
- Reutilización de código.
- Creación de funciones.
- Llamada a funciones.
- Creación de clases.
- Instancias de Clases.

6.- MYSQL.

- Instalación y uso de "MySQL Control Center".
- Creación de una Base de Datos en MySQL.
- Creación de tablas en MySQL.
- Funciones PHP de acceso a MySQL.
- Conectar a MySQL desde PHP.
- Mostrar los datos de una consulta en página PHP.
- Insertar/Modificar/Eliminar Datos de MySQL.

7.- FORMULARIOS.

- ¿Que es un formulario?.
- Validación de Datos.
- Recoger y trabajar con datos de formulario.
- Subir archivos al servidor.
- Caso Practico: Gestión de fichas de clientes.

8.- AUTENTICACIÓN DE USUARIOS.

- ¿Como autenticar a un usuario?.
- Uso de Sesiones.
- Uso de Cookies.
- Caso Practico: Control de acceso de usuario.

9.- FLASH, PHP Y MYSQL.

- Conceptos Generales.
- Envío de datos a PHP-MySQL.
- Recepción de datos desde una pagina PHP-MySQL.
- Usos de Flash con PHP-MySQL.