



## Contenido Programático

### Interfaz

Tipos de archivos, exportación  
Shortcuts de teclado  
Dibujo vectorial sobre dibujo de muestreo

### Textos y Símbolos

Campos de texto  
Campos de texto dinámicos  
Efectos en texto  
Símbolos en flash  
Tipos de símbolos  
Filtros, blends y animaciones de los mismos  
Instancias y copias de símbolos  
Librerías

### Animación

Concepto de línea de tiempo  
Fotogramas, tipos de fotogramas  
Layers, manipulación y tipos  
Técnica de animación de cuadro por cuadro  
Máscaras  
Onion skinning como técnica de animación  
Jerarquía de líneas de tiempo  
Motion Tween  
Motion paths  
Shape tween

### Sistemas de huesos

Crear un sistema de huesos  
Animación de sistema de huesos

### Botones y Sonido

Botones en flash  
Sonido en flash  
Importar y colocar sonido,  
Video, playbacks  
Técnica de animación video by frame



### ActionScript

Líneas de tiempo con ActionScript  
Trabajar con ActionScript y movie clips



**Dirigido a:**  
Desarrolladores Web animadores que deseen globalizar su trabajo y en general, para cualquier persona interesada en el desarrollo de contenido multimedia.

**Prelación:**  
Conocimientos básicos de informática. Es recomendable, el manejo de programas de diseño 2d (Photoshop, Illustrator, Fireworks, Painter)

**Objetivos Generales:**  
Entendimiento de las capacidades del programa.  
Manejo básico de las funcionalidades más comunes.  
Conocimiento del flujo de trabajo y producción.

**Objetivos específicos:**  
Realización de una página Web.  
Manejo de transcodificación de video para Flash.  
Principios de animación.  
Realización de una videogalería y fotogalería.  
Animación con sprites.