



AUTHORIZED
Training Center

La capacitación
y desarrollo web
más acreditados



Adobe Flash Catalyst

Objetivos

Al término del curso, el participante podrá crear aplicaciones ricas de Internet haciendo uso de tecnologías de última generación como lo es Flex, así como convertir diseños de Illustrator y Photoshop a interfaces gráficas con contenido rico.

Dirigido a...

Desarrolladores con experiencia en Flex y Diseñadores web con experiencia en uso de Illustrator y Photoshop.

Requisitos

- Conocimientos básicos del sistema operativo Windows o Macintosh.
- Experiencia en la navegación de la Red.
- Conocimientos equivalentes del curso Adobe Flash nivel 1 y nivel 2.
- Conocimientos generales de Illustrator, Photoshop y Fireworks.
- Inglés básico.

Lo que incluye

- Carpeta completa con material.

Duración

15 horas.





Temario

Unidad I. Introducción

- Acerca de Flash Catalyst
- Es Flash Catalyst la herramienta adecuada para ti?
- Características clave
- Beneficios adicionales para diseñadores
- Flujo de trabajo en Flash Catalyst
- Abriendo un Nuevo proyecto en Flash Catalyst
- Encuentre su camino
- Diseño del área de trabajo
- Código del área de trabajo
- Abriendo un proyecto existente en Flash Catalyst
- Explorando el área de trabajo
- Moviéndose a través del área de trabajo
- Ajustando los paneles
- Ampliación de la mesa de trabajo
- Organizando la mesa de trabajo
- Visualizando un proyecto en el buscador
- Obteniendo ayuda de Flash Catalyst

Unidad II. Preparando, importando y colocando ilustraciones

- Preparando el diseño de un documento
- Elija el diseño de la aplicación
- Planeé la estructura de la aplicación
- Grupo de objetos complejos
- Aplanar una obra con filtros y efectos
- Nombrando todo
- Insertar imágenes en el documento
- Administrar fuentes al compartir archivos
- Identificando componentes duplicados
- Establecer propiedades de los components en Flash Catalyst
- Crear una muestra a través de imagines o texto
- Esconder, mostrar, y bloquear las capas



- Exportando un archivo FXG de Adobe Fireworks
- Importando ilustraciones
- Importando un diseño del documento
- Importando imágenes adicionales
- Posición de las imágenes en la tabla de arte
- Optimización de la ilustración
- Optimizando la ilustración

Unidad III. Gestionando la Biblioteca

- Viendo el panel de la biblioteca
- Como meter elementos al panel de la librería?
- Agregar elementos al panel biblioteca
- Visualizando elementos en el panel biblioteca
- Eliminando elementos del proyecto
- Comprimiendo imágenes en el panel de la librería
- Cambiar el nombre de los elementos
- Usando elementos del panel de la librería
- Compartir la biblioteca de proyectos
- Exportar un paquete de la librería
- Importar un paquete de la librería

Unidad IV. Gestionando las capas

- Explorando el panel de capas
- Expandir y contraer las capas
- Mostrar u ocultar las capas
- Bloquear o desbloquear las capas
- Agrupación de objetos
- Renombrando objetos en el panel de las capas
- Optimizando grupos complejos
- Añadiendo o eliminando capas
- Apilamiento de ilustraciones con capas.



Unidad V. Trabajo con páginas y estados

- Página y componentes de estado
- Duplicando y modificando las páginas de estado
- Ahorrar tiempo mediante la duplicación de los estados de página
- Dar a los estados de página nombres descriptivos
- Mostrar y ocultar las ilustraciones en cada página de estado
- Añadir y eliminar los estados
- Añadir una página en blanco
- Añadir objetos a la página en blanco
- Eliminar objetos de específicos estados
- Eliminar los estados de páginas

Unidad VI. Creación de componentes interactivos

- Los bloques de construcción de RIAs
- Componentes
- Interacciones
- Uso de componentes de alambre
- Añadir y modificar botones de alambre
- Añadir marcos en el campo de texto
- Agregar botones de radio alambre
- Agregar una casilla de verificación de alambre
- Añadir barras de desplazamiento de alambre
- Conversión de ilustraciones a componentes integrados
- Convertir ilustraciones en botones
- Crear un botón de navegación reutilizables
- Habilitar y deshabilitar botones
- Crear botones de siguiente y anterior.
- Crear un botón de activación personalizado
- Convertir ilustraciones en barra de desplazamiento
- Trabajar con texto
- Crear un panel de desplazamiento con una ilustración
- Creación de componentes personalizados
- Adición de interactividad
- Añadir la página de navegación



- Crear condicional interacciones
- Enlace a contenido externo

Unidad VII. Creación de transiciones y secuencias de acción

- Transiciones y secuencias de acción
- Inspeccionando efectos de transición predeterminados
- Agregar transiciones suaves.
- Transiciones exactas
- Ajustar la duración de transición
- Cambiar el tiempo de transición
- Facilitar las transiciones
- Agregar y cambiar efectos
- Intercalar un efecto con otro
- Añadir múltiples efectos a los proyectos para el mismo objeto
- Agregar secuencias de acción
- Añadir una interacción secuencia de acción
- Editar una secuencia de acción en la línea de tiempo
- Ayuda en Flash Catalyst

Unidad VIII. Agregando y controlando video y audio

- Preparación de vídeo para la web
- ¿Qué es la codificación?
- ¿Qué es un códec de vídeo?
- ¿Cómo puedo codificar un vídeo?
- Importación y obtener una vista previa de vídeo y audio
- Importación de vídeo y audio
- Vista previa de vídeo y audio
- Cómo añadir vídeo a una aplicación
- Añadir vídeo a la mesa de trabajo
- Establecer las propiedades del reproductor de vídeo
- Control de la reproducción de vídeo
- Coloque los controles en la fuente
- Añadir interacciones para controlar la reproducción de vídeo
- Restablecer el vídeo después de previzualizar



- Agregar efectos de sonido

Unidad IX. Integración de contenido swf de otras herramientas de Creative Suite

- Archivos SWF
- Crear archivos SWF para Catalyst Flash
- Usando archivos SWF en Flash Catalyst
- Añadiendo archivos SWF en Flash Catalyst
- Importar un archivo SWF a la mesa de trabajo
- Vista previa de una animación SWF
- Control de la reproducción de archivos SWF
- Reproducir o detener un archivo SWF
- Escuchar la película SWF de un marco específico
- Añadir un archivo SWF a un componente
- Coloque un archivo SWF
- Añadir efectos para reproducir la animación.

• Unidad X. Diseño con datos

- Datos en Flash Catalyst
- Una lista no es siempre una lista
- ¿Qué son los datos tiempo-diseño?
- Vista previa de una lista de datos
- Creación de un componente de datos de lista
- Diseñar un registro de la muestra
- Convertir el registro de la muestra en un componente de datos de lista
- Define el elemento repetido
- Ajuste de propiedades de una lista datos
- Tamaño y posición de la caja delimitada
- Edite el diseño repetido
- Edite el elemento de los estados repetidos
- Uso de datos en tiempo de diseño
- Reemplace el diseño de las imágenes.
- Edición del diseño del texto
- Añadir y borrar datos de diseño
- Añadir y remover elementos repetidos



- Usar un alambre de la lista de datos

Unidad XI. Dibujando y editando ilustraciones

- Herramientas de dibujo de Flash Catalyst
- Usando las reglas, guías y cuadrícula
- Mostrar y ocultar reglas
- Editar la configuración de la cuadrícula y guías
- Usar las guías para dibujos precisos
- Dibujo de formas básicas y líneas
- Previzualizar un ejemplo de dibujo
- Dibujar rectángulos
- Dibujar rectángulos redondeados
- Dibujar elipses
- Dibujar líneas básicas
- Cambiar el trazo y relleno
- Cambiar el relleno de color
- Cambiar el color del trazo y tamaño
- Cambiar y modificar rellenos degradados
- Agrupar y transformar
- Agrupar objetos
- Transformando las formas
- Tamaño y posición de los objetos
- Aplicando y removiendo filtros
- Añadiendo y modificando un bisel
- Añadiendo o modificando una sombra
- Edición con Adobe Illustrator y Adobe Photoshop
- Ejecutar y editar en Adobe Illustrator
- Descargar e instalar Adobe extensiones FXG para Photoshop
- Ejecutar y editar en Adobe Photoshop



Unidad XII. Publicar un proyecto

- Las opciones de entrega
- Publicar su aplicación
- Accesibilidad
- La incrustación de fuentes
- Antes de publicar
- Publicar en SWF
- Visualización de la publicación de archivos
- Cómo publicar en la web con Adobe Dreamweaver CS5
- Cree una carpeta raíz local y la estructura del sitio
- Conectarse a un sitio remoto
- Cargar archivos

Unidad XIII. Amplie su proyecto usando Adobe Flash Builder

- Adobe Flash Builder
- Extensión de la aplicación
- Enlazar componentes a un origen de datos
- Crear, leer, actualizar y eliminar (CRUD)
- Proporcionar una búsqueda por palabra clave
- Recopilar información del usuario
- Utilice reguladores para establecer los valores
- Crear controles de la impresora
- Añadir y eliminar elementos en el tema repetido
- Uso de una lista de datos de alambre