

Curso que estudia la aplicación Flash MX con la que se crean animaciones dirigidas a ser incrustadas en las páginas web. El formato de Flash es el más utilizado en la animación web, ya que se pueden crear animaciones complejas pero muy pequeñas en cuanto a tamaño en disco.

| NºLecciones | H.Lectivas (teoría) | H.Lectivas (prácticas) | H.Lectivas (total) |
|-------------|---------------------|------------------------|--------------------|
| 18 | 21 | 31 | 52 |

Este curso dispone de un manual adicional en color.

TEMARIO

Módulo 1: **Flash MX**

Estudia la aplicación Flash, que permite crear animaciones dirigidas a las páginas web. El formato de Flash se ha convertido en el estándar de la animación web.

Lección 1: Introducción a Flash

Se presenta el mundo de la animación en las páginas web y cómo se ha convertido el formato de Flash en el más utilizado. Se introduce el entorno de trabajo de la aplicación y qué se necesita para reproducir una animación de este tipo.

- Capítulo 1: Animaciones en Internet
- Capítulo 2: Reproducción de animaciones
- Capítulo 3: Iniciar Flash
- Capítulo 4: Entorno de trabajo
- Capítulo 5: Salir de Flash

Lección 2: Creación de la película

Explica cómo crear una película en Flash. Las películas son el proyecto de animación en el que trabajará y que después exportará para insertar en las páginas web. Introduce los conceptos de escenario, escena y fotograma.

- Capítulo 1: Configurar las propiedades
- Capítulo 2: Biblioteca de la película
- Capítulo 3: Visualización del escenario
- Capítulo 4: Vista previa
- Capítulo 5: Solicitar ayuda

Lección 3: Dibujo de objetos

Estudia las técnicas de incorporar contenido en la película de Flash. En este caso se centra en el dibujo de objetos que constituyen los distintos fotogramas, presentando las herramientas que proporciona Flash para dibujar.

- Capítulo 1: Importar dibujos
- Capítulo 2: Dibujar a mano alzada
- Capítulo 3: Dibujar líneas rectas y curvas
- Capítulo 4: Herramientas básicas de dibujo
- Capítulo 5: Deshacer los cambios

Lección 4: Atributos de los trazos

Explica el concepto de trazo de un objeto dibujado en Flash y cómo puede editarse para conseguir el aspecto deseado. Indica que se pueden crear estilos personalizados para guardar el formato conseguido y poder utilizarlo en otras ocasiones.

- Capítulo 1: Dibujo y pintura
- Capítulo 2: Atributos de trazo y relleno
- Capítulo 3: Estilos personalizados

Capítulo 4: Herramientas auxiliares

Lección 5: El color y los rellenos

Explica el concepto de relleno de un objeto dibujado en Flash y cómo puede editarse para conseguir el aspecto deseado. Indica cómo crear colores personalizados a partir de su definición en un determinado modelo de color o a través de las muestras disponibles; presenta las herramientas bote de pintura y cubo de pintura y utilizar degradados para el relleno de los objetos. También explica que podemos utilizar imágenes en lugar de colores en el relleno.

Capítulo 1: Creación de colores

Capítulo 2: Bote de tinta

Capítulo 3: Cubo de pintura

Capítulo 4: Rellenos con degradados

Capítulo 5: Pintar con imágenes

Capítulo 6: Bloquear relleno

Lección 6: Remodelación de líneas

Estudia las técnicas de remodelado de líneas en Flash: cómo suavizar las líneas, optimizar curvas, etc.

Capítulo 1: Ajuste de ángulos y curvas

Capítulo 2: Ajuste de puntos de líneas

Capítulo 3: Enderezar, suavizar, optimizar

Capítulo 4: Funciones de ajuste y encaje

Capítulo 5: Efectos de curva

Lección 7: Trabajar con objetos

Presenta técnicas básicas para trabajar con los objetos de una película de Flash: cómo seleccionarlos, agruparlos, modificar su apilamiento y alineación, etc.

Capítulo 1: Selección de objetos

Capítulo 2: Crear grupos

Capítulo 3: Cortar, copiar y pegar

Capítulo 4: Apilamiento y alineación

Lección 8: Aplicar transformaciones

Estudia las técnicas para transformar los objetos creados en Flash: escalar, rotar, inclinar, reflejar, distorsionar, etc. son transformaciones disponibles en esta aplicación. También explica el proceso de trazar un mapa de bits, es decir, convertir una imagen en objetos vectoriales.

Capítulo 1: Escala y rotación

Capítulo 2: Reflejo e inclinación

Capítulo 3: Distorsión de un objeto

Capítulo 4: Preferencias de dibujo

Capítulo 5: Trazar mapas de bits

Lección 9: Texto en las películas

Explica cómo introducir texto en las películas de Flash, como si de un procesador de textos se tratara: aplicando formato de carácter y de párrafo, etc. También se explica cómo remodelar un cuadro de texto para convertirlo en objeto vectorial, pudiendo editarlo con las herramientas adecuadas para estos objetos.

Capítulo 1: Incluir texto

Capítulo 2: Atributos de fuente y párrafo

Capítulo 3: Texto dinámico y de entrada

Capítulo 4: Remodelación de caracteres

Lección 10: Símbolos, instancias y capas

Introduce los conceptos de símbolo e instancias, que sirven para gestionar varios objetos repetidos en una animación y conseguir reducir el tamaño del archivo de la película exportada. También explica cómo distribuir los objetos en capas.

Capítulo 1: Crear y editar símbolos

Capítulo 2: Utilización de instancias

Capítulo 3: Importar símbolos

Capítulo 4: Distribuir en capas

Capítulo 5: Ocultar, bloquear y ordenar

Capítulo 6: Carpetas de capas

Lección 11: Animación I

Explica cómo utilizar la línea de tiempo para organizar el contenido de Flash, de métodos para crear animación (fotograma a fotograma o por interpolación), utilizar el papel cebolla, etc., es decir, técnicas básicas para crear la animación que después se incluirá en la página web.

Capítulo 1: La línea de tiempo

Capítulo 2: Extender imágenes inmóviles

Capítulo 3: Animar fotograma a fotograma

Capítulo 4: El papel cebolla

Lección 12: Animación II

Estudia aspectos avanzados en la configuración de la animación en Flash, como el método de interpolación, trabajar con transparencia y trazado de movimiento.

Capítulo 1: Animación por interpolación

Capítulo 2: Interpolación de movimiento

Capítulo 3: Animar la transparencia

Capítulo 4: Trazado de movimiento

Capítulo 5: Interpolación de forma

Lección 13: Películas interactivas

Introduce las técnicas que permiten crear animaciones Flash donde el usuario puede intervenir y modificar, de esta forma, el curso de la animación.

Capítulo 1: Participe en la animación

Capítulo 2: Crear botones

Capítulo 3: Asignar acciones a fotogramas

Capítulo 4: Etiquetas de fotogramas

Capítulo 5: Condiciones en las acciones

Capítulo 6: Asignar acciones a botones

Lección 14: El lenguaje ActionScript

Introduce el lenguaje ActionScript, que es el lenguaje de programación que proporciona Flash para crear elementos interactivos en las películas.

Capítulo 1: Sintaxis de ActionScript

Capítulo 2: Variables y tipos de datos

- Capítulo 3: Estructuras de control
- Capítulo 4: Funciones
- Capítulo 5: Paso de argumentos a funciones

Lección 15: Objetos

Introduce los objetos disponibles en el lenguaje ActionScript disponible al crear películas en Flash. Explica el concepto de objeto en este contexto y los objetos que podemos utilizar.

- Capítulo 1: Objetos de Flash
- Capítulo 2: Objetos predefinidos
- Capítulo 3: El objeto MovieClip
- Capítulo 4: Líneas de tiempo múltiples
- Capítulo 5: Objetos personalizados

Lección 16: Clips de película

Se estudia la utilización de los clips de película para crear interacción con el usuario. Por ejemplo, utilizar cursores personalizados, utilizar el movimiento del ratón para desplazar el clip, etc.

- Capítulo 1: Cursores personalizados
- Capítulo 2: Posición del ratón
- Capítulo 3: Creación de clips de película
- Capítulo 4: Eliminación de clips
- Capítulo 5: Detección de colisiones

Lección 17: Formularios y sonido

Estudia la utilización de formularios para permitir que el usuario proporcione información necesaria y cómo incluir sonido en la película de Flash.

- Capítulo 1: Utilización de formularios
- Capítulo 2: Banda sonora de la película
- Capítulo 3: Edición del sonido
- Capítulo 4: Controles de sonido
- Capítulo 5: Utilizar plantillas

Lección 18: Publicación y exportación

Explica el proceso que se sigue tras finalizar el diseño de la película de Flash para exportarla a un formato adecuado y poderla incluir en las páginas web. Presenta técnicas para optimizar la animación.

- Capítulo 1: Optimización de las películas
- Capítulo 2: Publicar la película
- Capítulo 3: Exportar películas e imágenes
- Capítulo 4: Películas con sonido