

Se estudia la aplicación Adobe Flash CS4, incluida dentro de la suite Adobe Creative Suite 4, que se utiliza para crear animaciones dirigidas a ser incrustadas en las páginas web. El formato de Flash es el más utilizado en la animación web y se ha convertido prácticamente en un estándar, ya que se pueden crear animaciones complejas pero relativamente pequeñas en cuanto a tamaño en disco y, por tanto, descargables rápidamente a través de Internet.

Nº Lecciones	H. Lectivas (teoría)	H. Lectivas (prácticas)	H. Lectivas (total)
21	27	35	62

Este curso dispone de manual digital y adicionalmente de manual impreso en color (sólo para España).

Este curso sólo está disponible para LMSs compatibles con SCORM o AICC.

TEMARIO

Módulo 1: **Adobe Flash CS4**

Descripción de la aplicación Adobe Flash CS4, que permite crear animaciones interactivas dirigidas a las páginas web o a otros proyectos multimedia. 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 Adobe Flash, la utilización del sistema de ayuda y cómo reproducir animaciones de este tipo con el reproductor independiente Flash Player.

- Capítulo 1: Animaciones en Internet
- Capítulo 2: Reproducción de animaciones
- Capítulo 3: Entorno de trabajo
- Capítulo 4: Trabajo con paneles
- Capítulo 5: El sistema de ayuda
- Capítulo 6: Salir de Flash

Lección 2: Creación de la película

Explica cómo crear una película en el programa Adobe Flash, así como el uso de plantillas para la creación de nuevos documentos. Las películas son el proyecto de animación en el que se trabajará en Flash y que después se exportará para insertarlo en las páginas web. También se describen las distintas formas de visualizar el escenario y mostrar la vista previa de las películas, introduciendo los conceptos de escena y biblioteca.

- Capítulo 1: Crear una nueva película
- Capítulo 2: Propiedades de la película y escenas
- Capítulo 3: Biblioteca de la película
- Capítulo 4: Visualización del escenario
- Capítulo 5: Previsualización de la película
- Capítulo 6: Herramientas auxiliares

Lección 3: Dibujo de objetos

Se estudian las técnicas de incorporar contenido en las películas del programa Adobe Flash, centrándose en el dibujo de objetos con las distintas herramientas de que dispone la aplicación.

- Capítulo 1: Importar dibujos
- Capítulo 2: Dibujar a mano alzada
- Capítulo 3: Dibujar líneas rectas y curvas
- Capítulo 4: Formas geométricas básicas

- Lección 4: Modos de dibujo y atributos de trazos
Describe los distintos modos de dibujo existentes en el programa Adobe Flash, que influyen en cómo se combinarán los dibujos creados. Se explica el concepto de trazo de un objeto y cómo puede editarse para conseguir el aspecto deseado. Finalmente se describe la manera de deshacer las acciones realizadas y la manera de borrar elementos de los dibujos.
- Capítulo 1: Modo de dibujo combinado
Capítulo 2: Modo de dibujo de objetos
Capítulo 3: Atributos de trazo y relleno
Capítulo 4: deshacer los cambios
Capítulo 5: Borrado de elementos
- Lección 5: El color y los rellenos
Explica el concepto de relleno de un objeto dibujado en el programa Adobe Flash y cómo crear colores personalizados a partir de su definición en un determinado modelo de color. También se describe cómo utilizar degradados o imágenes de mapa de bits para el relleno de los objetos.
- 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 los dibujos del programa Adobe Flash: cómo modificar las líneas existentes, suavizarlas, enderezarlas, optimizar curvas, etc.
- Capítulo 1: Ajuste de ángulos y curvas
Capítulo 2: Ajuste de puntos de líneas
Capítulo 3: Enderezar, suavizar y optimizar
Capítulo 4: Funciones de ajuste y encaje
Capítulo 5: Efectos sobre rellenos
- Lección 7: Trabajar con objetos
Presenta técnicas básicas para trabajar con los dibujos de una película del programa Adobe Flash: cómo seleccionarlos, agruparlos, copiarlos, cortarlos y pegarlos, y la manera de modificar su apilamiento y alineación.
- 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 el programa Adobe Flash: escalar, rotar, inclinar, reflejar, distorsionar, etc. También se 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 la aplicación Adobe Flash, viendo las distintas posibilidades existentes en cuanto al formato de carácter y de párrafo. También se describe el proceso de la corrección ortográfica y cómo convertir un objeto de texto en un 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

Capítulo 5: Corrección ortográfica

Lección 10: Símbolos, instancias y capas

Introduce los conceptos de símbolo e instancia en el programa Adobe Flash, 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 y la forma de trabajar con estos elementos.

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 organizar

Capítulo 6: Carpetas de capas

Lección 11: Animación (I)

Explica cómo utilizar la línea de tiempo para organizar el contenido de una película del programa Adobe Flash, describiendo el método fotograma a fotograma para crear animaciones y la utilización del papel cebolla como herramienta auxiliar.

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)

Describe el método de la interpolación de movimiento para crear animaciones en el programa Adobe Flash, viendo cómo modificar la posición, tamaño, transparencia y otras propiedades en una animación. También se estudia cómo modificar las curvas de dichas propiedades y la aplicación de filtros a objetos.

Capítulo 1: Interpolaciones de movimiento

Capítulo 2: Animar otras propiedades

Capítulo 3: El editor de movimiento

Capítulo 4: Aplicación de filtros

Lección 13: Animación (III)

Estudia otros métodos de interpolación para crear animaciones en el programa Adobe Flash, aparte de la interpolación de movimiento: las interpolaciones clásicas y las interpolaciones de forma. También se explica la aplicación de configuraciones predefinidas de movimiento y de modos de mezcla.

Capítulo 1: Configuraciones predefinidas de movimiento

- Capítulo 2: Interpolaciones clásicas
- Capítulo 3: Trazados con interpolaciones clásicas
- Capítulo 4: Interpolaciones de forma
- Capítulo 5: Modos de mezcla

Lección 14: Animación (IV)

Estudia posibilidades avanzadas en la creación de animaciones con el programa Adobe Flash, como la animación por cinemática inversa (IK) y los efectos tridimensionales. Finalmente se describen las herramientas de dibujo decorativas.

- Capítulo 1: Cinemática inversa con símbolos
- Capítulo 2: Cinemática inversa con formas
- Capítulo 3: Dibujos tridimensionales
- Capítulo 4: Animación en 3D
- Capítulo 5: Herramientas de dibujo decorativas

Lección 15: Películas interactivas

Introduce las técnicas básicas de la aplicación Adobe Flash que permiten crear animaciones donde el usuario puede intervenir y modificar el curso de la animación. Se describe la manera de crear código ActionScript para dirigir la reproducción de la animación.

- Capítulo 1: Participar 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: Añadir interactividad a botones

Lección 16: El lenguaje ActionScript

Introduce el lenguaje ActionScript, que es el lenguaje de programación que proporciona Adobe Flash para crear elementos interactivos en las películas: sintaxis básica, variables, tipos de datos y estructuras de control.

- Capítulo 1: Sintaxis de ActionScript
- Capítulo 2: Crear variables
- Capítulo 3: Tipos de datos de variables
- Capítulo 4: Estructuras de control

Lección 17: Funciones y formularios

Estudia la creación y utilización de funciones en el lenguaje ActionScript que proporciona Adobe Flash para organizar de una manera más eficiente el código de una película. También se describe la creación y el uso de formularios para permitir que el usuario proporcione información y la asignación de comportamientos.

- Capítulo 1: Funciones
- Capítulo 2: Paso de argumentos a funciones
- Capítulo 3: Utilización de formularios
- Capítulo 4: Comportamientos

Lección 18: Programación orientada a objetos

Introduce el concepto de programación orientada a objetos en el lenguaje ActionScript de Adobe Flash. Se describen algunas de las clases proporcionadas por el lenguaje, así como lo que son las propiedades y métodos.

- Capítulo 1: Clases de ActionScript

- Capítulo 2: Eventos de teclado
- Capítulo 3: La clase MovieClip
- Capítulo 4: Líneas de tiempo múltiples

Lección 19: Clips de película

Se estudia la utilización de los clips de película en el programa Adobe Flash para crear interacción con el usuario, a través de código ActionScript. Por ejemplo, utilizar cursores personalizados, utilizar el movimiento del ratón para desplazar un 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 20: Sonido y vídeo

Se explica la manera de incluir sonidos y vídeos en una película de Adobe Flash, viendo la manera de crear vídeos en el formato Flash Video (f4v o flv), preparados para su inclusión en la animación.

- Capítulo 1: Banda sonora de la película
- Capítulo 2: Edición del sonido
- Capítulo 3: Flash Video
- Capítulo 4: Insertar vídeos
- Capítulo 5: Controles de sonido y vídeo

Lección 21: Proyectos, publicación y exportación

Explica el proceso que se sigue tras finalizar el diseño de una película de Adobe Flash para publicarla en un formato adecuado y poderla incluir en las páginas web, además de la manera de exportarla a otros formatos para otras finalidades. También se describe el trabajo con proyectos.

- Capítulo 1: Trabajo con proyectos
- Capítulo 2: Optimización de las películas
- Capítulo 3: Publicar la película
- Capítulo 4: Exportar películas e imágenes
- Capítulo 5: Películas con sonido