

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.



Duración: 6 semanas

Modalidad: Online (Teleformación)

Inversión subvencionada:

490 € por alumno. El 100% del importe del curso se recupera a través de Bonificación en los Seguros Sociales del mes de finalización del curso.

Contenido

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.

✓ **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.