

Descripción de la aplicación Macromedia Flash, 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.

NºLecciones	H.Lectivas (teoría)	H.Lectivas (prácticas)	H.Lectivas (total)	Explicaciones	Acciones
20	26	34	60	2178	1825

Este curso dispone de un manual adicional en color (sólo para España).

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

TEMARIO

Módulo 1: **Flash 8**

Descripción de la aplicación Macromedia Flash, 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 Macromedia 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
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 2: Creación de la película

Explica cómo crear una película en el programa Macromedia 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: Configurar las propiedades
- Capítulo 3: Biblioteca de la película
- Capítulo 4: Visualización del escenario
- Capítulo 5: Previsualización de la película
- Capítulo 6: Herramientas auxiliares
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 3: Dibujo de objetos

Se estudian las técnicas de incorporar contenido en las películas del programa Macromedia 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

Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 4: Modelos de dibujo y atributos de trazos

Describe los distintos modelos de dibujo existentes en el programa Macromedia 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: Modelo de dibujo de fusión

Capítulo 2: Modelo de dibujo de objeto

Capítulo 3: Atributos de trazo y relleno

Capítulo 4: deshacer los cambios

Capítulo 5: Borrado de elementos

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 5: El color y los rellenos

Explica el concepto de relleno de un objeto dibujado en el programa Macromedia 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

Capítulo 7: Test

Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 6: Remodelación de líneas

Estudia las técnicas de remodelado de líneas en los dibujos del programa Macromedia 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

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 7: Trabajar con objetos

Presenta técnicas básicas para trabajar con los dibujos de una película del programa Macromedia 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

- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 8: Aplicar transformaciones

Estudia las técnicas para transformar los objetos creados en el programa Macromedia 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
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 9: Texto en las películas

Explica cómo introducir texto en las películas de la aplicación Macromedia 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
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 10: Símbolos, instancias y capas

Introduce los conceptos de símbolo e instancia en el programa Macromedia 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
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 11: Animación (I)

Explica cómo utilizar la línea de tiempo para organizar el contenido de una película del programa Macromedia 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
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 12: Animación (II)

Estudia el método de la interpolación para crear animaciones en el programa Macromedia Flash, viendo cómo crear interpolaciones de movimiento y de forma, así como la utilización de una guía de movimiento en las interpolaciones 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
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 13: Animación (III)

Describe posibilidades avanzadas en la creación de animaciones con el programa Macromedia Flash, como son la creación de una curva de aceleración/desaceleración personalizada y la aplicación de efectos de línea de tiempo o de filtros a objetos. Finalmente también se explica la aplicación de modos de mezcla.

- Capítulo 1: Aceleración personalizada
- Capítulo 2: Efectos de línea de tiempo
- Capítulo 3: Aplicación de filtros
- Capítulo 4: Modos de mezcla
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 14: Películas interactivas

Introduce las técnicas básicas de la aplicación Macromedia Flash que permiten crear animaciones donde el usuario puede intervenir y modificar, de esta forma, el curso de la animación. Se describe la manera de asignar acciones ActionScript a fotogramas o a botones 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: Asignar acciones a botones
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 15: El lenguaje ActionScript

Introduce el lenguaje ActionScript, que es el lenguaje de programación que proporciona Macromedia 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
- Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 16: Funciones y formularios

Estudia la creación y utilización de funciones en el lenguaje ActionScript que proporciona Macromedia 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

Capítulo 5: Convenciones de escritura de código

Capítulo 6: Test

Lección 17: Programación orientada a objetos

Introduce el concepto de programación orientada a objetos en el lenguaje ActionScript de Macromedia Flash. Se describen las diferentes clases predefinidas del lenguaje que podemos utilizar, así como lo que son las propiedades y métodos.

Capítulo 1: Clases de ActionScript

Capítulo 2: Eventos de clips de película

Capítulo 3: La clase MovieClip

Capítulo 4: Líneas de tiempo múltiples

Capítulo 5: Test

Lección 18: Clips de película

Se estudia la utilización de los clips de película en el programa Macromedia 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

Capítulo 6: Test

Lección 19: Sonido y vídeo

Se explica la manera de incluir sonidos y vídeos en una película de Macromedia Flash, viendo la manera de crear vídeos en el formato Flash Video (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

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 20: Proyectos, publicación y exportación

Explica el proceso que se sigue tras finalizar el diseño de una película de Macromedia 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
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico