

Con este curso aprenderá la teoría y las técnicas relacionadas con la animación para sitios Web. El software de Adobe "Flash" va mas allá de las animaciones simples, es una herramienta de desarrollo completa, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet.

OBJETIVOS

Capacitarse en la teoría y en la práctica de la animación enfocada a mejorar la dinámica de los sitios Web a nivel profesional.

DIRIGIDO A

Todas las personas interesadas en adquirir los conocimientos y habilidades para la animación de sitios web.

CONDICIONES

Conocimientos básicos de computación, navegación Web y edición de imágenes.
No requiere ningún conocimiento de programación.

INCLUYE

CD con documentación técnica y software freeware.
Certificado de Asistencia.

TEMARIO

Módulo I

Flash - Básico

- Aspectos básicos sobre los documentos Flash
- Aspectos básicos sobre los tipos de archivo Flash
- Crear un documento nuevo
- Configurar Preferencias
- Deshacer en documento y en objeto
- Añadir Metadatos
- Menú principal
- Escenario
- Panel de la línea de tiempo
- Paneles
- Paneles más comunes
- Desarrollar documentos Flash
- Crear documentos Flash
- Añadir activos
- Publicar Documentos
- Modificar las configuraciones de publicación
- Usar Control > Probar película
- Usar archivo > Vista Previa de publicación

Módulo II

Importar y crear gráficos

- Tipos de imágenes:
- Imágenes de mapa de bits
- Gráficos vectoriales
- Añadir activos gráficos y de imagen
- Importar imágenes
- Posicionar imágenes
- Usar capas
- Trabajar con capas
- Crear gráficos vectoriales en Flash
- Utilizar el panel Herramientas
- Comparación entre trazo y relleno
- Modelo de dibujo de objeto
- Usar las herramientas de dibujo natural de Flash
- Utilizar guías y reglas
- Utilizar herramientas de color en Flash
- Crear degradados
- Transformar degradados

- Trabajar con muestras de color
- Utilizar símbolos gráficos
- Aspectos básicos de los símbolos
- Aspectos básicos de los símbolos gráficos
- Aspectos básicos de la Biblioteca de un documento
- Crear símbolos gráficos y guardarlos en la Biblioteca
- Instancias
- Modos de edición de los símbolos
- Crear efectos de máscara
- Crear máscaras
- Uso eficaz del texto
- Trabajar con activos de texto
- Crear activos de texto
- Aspectos básicos del tipo de campo de texto
- Usar texto estático
- Añadir texto estático
- Ventajas y desventajas del texto estático
- Cambiar el método de representación de la fuente
- Construir formularios en Flash
- Asignar tipos de texto para formar campos
- Utilizar texto de entrada
- Aspectos básicos del texto de entrada
- Incorporar un diseño de la fuente
- Asignar el tipo de línea
- Desplegar el marco del texto
- Añadir un nombre de instancia
- Añadir efectos de filtro a los campos de texto
- Añadir un filtro de sombra
- Prácticas recomendadas con filtro
- Aspectos básicos sobre las fuentes
- Fuentes incorporadas y del diapositivo
- Asignar fuentes en los archivos FLA
- Aspectos básicos del texto suavizado

Módulo III

Crear Animaciones

- Aspectos básicos de la animación
- Aspectos básicos de la línea de tiempo
- Crear animaciones
- Interpolación de movimiento
- Usar símbolos
- Utilizar fotogramas clave
- Crear una animación por interpolación de movimiento
- Errores de la interpolación de movimiento
- Crear una máscara animada
- Utilizar una guía de movimiento
- Crear una guía de movimiento en la capa de guía de movimiento
- Utilizar interpolación de formas
- Ejemplo de uso
- Utilizar papel cebolla
- Crear interpolaciones de formas
- Mejoras prácticas correspondientes de interpolación de formas

Módulo IV

Escritura de ActionScript con el asistente de script

- Introducción al asistente de script
- Utilizar ActionScript
- Utilizar el asistente de script para añadir ActionScript
- Añadir acciones a la Línea de tiempo
- Cómo impedir que una Línea de tiempo se reproduzca indefinidamente
- Creación de botones Usar instancias Botón, Utilizar líneas de tiempo de los Botones, Estado de Botón, Ejemplo de uso Botones invisibles
- Añadir acciones a botones
- Crear sistemas de navegación
- Añadir clips de película a un documento
- Aspectos básicos del símbolo de clip de película
- Utilizar clips de película
- Añadir activos directamente a una instancia de clip de película
- Cargar archivos SWF independientes en clips de película vacíos
- Usar clips de película como contenedores
- Utilizar la acción loadMovie
- Utilizar la acción loadMovie para crear sistemas de navegación

Módulo V

Utilizar clips de película

- Trabajar con clips de películas, Crear un clip de película
- Añadir contenido a una línea de tiempo de clip de película
- Editar líneas de tiempo del clips de película.
- Utilizar de clips de película para construir diferentes estados

- Crear diferentes estados visuales
- Ejemplo de uso
- Utilizar eventos para controlar el estado visual
- Añadir la Acción "ir a" con el asistente de script
- Utilizar comportamientos, Añadir comportamientos
- Utilizar el comportamiento Ir a y detener en fotograma o etiqueta
- Cambiar el evento de activación

Módulo VI

Añadir sonido y vídeo

- Trabajar con sonido y vídeo
- Trabajar con sonido
- Importar archivos de sonido
- Modificar propiedades de sonido
- Añadir sonido a un documento Flash
- Añadir una instancia de sonido al escenario
- Controlar sonido en la línea de tiempo
- Definición de tipos
- Incorporar vídeo
- Incluir vídeo directamente en un documento Flash
- Importar vídeo
- Utilizar el componente FLVPlayback
- Añadir medios de reproducción al componente FLVPlayback

Módulo VII

Publicar documentos Flash

- Publicar en internet
- Aspectos básicos de la configuración de publicación
- Asignar una configuración de publicación
- Publicar en diferentes formatos de archivos
- Seleccionar formatos de archivos
- Almacenar una configuración de publicación
- Especificar un archivo SWF predeterminado para cargar
- Añadir detección de versión de Flash
- ¿Qué afecta al tamaño del documento?
- Técnicas para optimizar los documentos de Flash
- Usar símbolos
- Optimizar formas
- Utilizar fuentes de dispositivo
- Cargar SWF relevantes con contenido externo
- Uso prudente del sonido
- Uso prudente del vídeo
- Optimizar mapas de bits.

DURACION / COSTO

30 Horas

Costo Normal **420.000**

Recibimos Tarjetas de Crédito: Visa, Mastercard, American Express, Diners

Recibimos Tarjetas Débito: Conavi, Bancolombia, Davivienda, Colpatría, Banco Santander, Banco Popular, Banco de Occidente, Banco de Bogotá o AVVillas.