



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.

Pre-requisitos

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

Duración: 36 Horas

PLAN DE ESTUDIOS

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.