

Descripción

Teleformacion 40 horas

Objetivos

OBJETIVOS GENERALES:

- Formar en el diseño de Animación Interactiva, creando interfaces de navegación, gráficos interactivos y animaciones modificables en tamaño y peso PARA construir CD's interactivos y sitios Web.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conocer y utilizar las herramientas del entorno de trabajo del Programa Flash 8 y poder:
 - o Dibujar y colorear.
 - o Trabajar con textos
 - o Trabajar con objetos.
 - o Dominar la aplicación de las capas.
 - o Editar películas y sonidos

Contenidos

Unidad 1: Introducción a Flash 8

1. Qué es Flash
2. Vectores versus Bitmaps
3. Filosofía de trabajo en Flash
4. Cómo se lleva la película Flash a la Web
5. Arrancar y cerrar Flash 8
6. La Ayuda de Flash

Unidad 2: El Entorno de Trabajo

1. La Interfaz de Flash 8
2. La barra de menús
3. La línea de tiempo
4. Las capas
5. El área de trabajo
6. Las Vistas o Zooms
7. Los paneles
8. Ajuste de las propiedades de la película

Unidad 3: Dibujar y colorear

1. Herramientas básicas
2. Herramientas avanzadas
3. La Barra de Herramientas Opciones
4. El Panel Mezclador de Colores
5. El Panel Muestras de Color
6. Dibujar un gráfico
7. Convertir los gráficos en símbolos
8. Crear una animación fotograma a fotograma
9. Diseñar animaciones (II)
10. Cómo dibujar líneas rectas
11. Cómo dibujar óvalos y rectángulos
12. Dibujar líneas a mano alzada
13. Herramienta pluma. Curvas Bézier
14. Herramienta pincel
15. Herramienta bote de tinta
16. Herramienta cubo de pintura

Unidad 4: Trabajar con Textos

1. Propiedades de los Textos
2. Escribir textos
3. Conversión del texto en objetos
4. Envoltura de objetos
5. Vinculación del texto a una URL

6. Texto estático
7. Texto dinámico
8. Texto de entrada

Unidad 5: Trabajar con Objetos

1. Los objetos
2. Seleccionar objetos
3. Colocar objetos. Panel de alineamiento
4. Ajustar objetos en la escena
5. Panel información de los objetos
6. Cambiar el tamaño de los objetos
7. Cambiar la orientación de los objetos
8. Inclinar los objetos
9. Reflejar los objetos
10. Grupos de objetos

Unidad 6: Capas

1. Las capas en Flash
2. Trabajar con capas
3. Trabajar con capas. Opciones avanzadas
4. Reorganizar las capas
5. Tipos de capas
6. Capas guía de movimiento
7. Capas de máscara
8. Crear carpetas para capas
9. Distribuir objetos en capas

Unidad 7: Trabajar con sonidos

1. Importar sonidos
2. Propiedades de los sonidos
3. Insertar un sonido
4. Editar sonidos
5. Reducción del tamaño de los sonidos

Unidad 8: Clips de películas

1. ¿Qué es un Clip de Película?
2. Comprobar las propiedades de un clip
3. Crear un nuevo Clip
4. Importar y Exportar Clips de biblioteca
5. Otros usos de los Clips

Unidad 9: Botones

1. ¿Qué es un Botón?
2. Creación de un botón
3. Botones de texto. La zona activa
4. Incluir un clip en un botón
5. Bitmaps y botones
6. Incluir sonido en un botón
7. Acciones en los botones

Unidad 10: Las Acciones en Flash

1. ¿Qué son las acciones?
2. Panel de acciones
3. Cómo saltar a fotogramas o a escenas
4. Provocar el arranque o parada de películas
5. Cómo controlar Clips de películas
6. Control de propiedades de los clips de películas
7. Cargar y descargar películas adicionales
8. Comprobar si se ha cargado un fotograma
9. Uso de variables

Unidad 11: Generar y Publicar películas

1. El tamaño de las películas
2. Cargar la película antes de reproducirla
3. Distribución como SWF

4. Distribución para páginas web
5. Creación de un proyector autoejecutable
6. Exportación de películas en otros formatos

Metodología

Teleformacion 40 horas