

Curso que estudia la aplicación Flash MX con la que se crean animaciones dirigidas a ser incrustadas en las páginas web. El formato de Flash es el más utilizado en la animación web, ya que se pueden crear animaciones complejas pero muy pequeñas en cuanto a tamaño en disco.

## TEMARIO

### **Módulo 1: Flash MX**

Estudia la aplicación Flash, que permite crear animaciones dirigidas a las páginas web. 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 y qué se necesita para reproducir una animación de este tipo.

#### *Lección 2: Creación de la película*

Explica cómo crear una película en Flash. Las películas son el proyecto de animación en el que trabajará y que después exportará para insertar en las páginas web. Introduce los conceptos de escenario, escena y fotograma.

#### *Lección 3: Dibujo de objetos*

Estudia las técnicas de incorporar contenido en la película de Flash. En este caso se centra en el dibujo de objetos que constituyen los distintos fotogramas, presentando las herramientas que proporciona Flash para dibujar.

#### *Lección 4: Atributos de los trazos*

Explica el concepto de trazo de un objeto dibujado en Flash y cómo puede editarse para conseguir el aspecto deseado. Indica que se pueden crear estilos personalizados para guardar el formato conseguido y poder utilizarlo en otras ocasiones.

#### *Lección 5: El color y los rellenos*

Explica el concepto de relleno de un objeto dibujado en Flash y cómo puede editarse para conseguir el aspecto deseado. Indica cómo crear colores personalizados a partir de su definición en un determinado modelo de color o a través de las muestras disponibles; presenta las herramientas bote de pintura y cubo de pintura y utilizar degradados para el relleno de los objetos. También explica que podemos utilizar imágenes en lugar de colores en el relleno.

#### *Lección 6: Remodelación de líneas*

Estudia las técnicas de remodelado de líneas en Flash: cómo suavizar las líneas, optimizar curvas, etc.

#### *Lección 7: Trabajar con objetos*

Presenta técnicas básicas para trabajar con los objetos de una película de Flash: cómo seleccionarlos, agruparlos, modificar su apilamiento y alineación, etc.

#### *Lección 8: Aplicar transformaciones*

Estudia las técnicas para transformar los objetos creados en Flash: escalar, rotar, inclinar, reflejar, distorsionar, etc. son transformaciones disponibles en esta aplicación. También explica el proceso de trazar un mapa de bits, es decir, convertir una imagen en objetos vectoriales.



#### *Lección 9: Texto en las películas*

Explica cómo introducir texto en las películas de Flash, como si de un procesador de textos se tratara: aplicando formato de carácter y de párrafo, etc. También se explica cómo remodelar un cuadro de texto para convertirlo en objeto vectorial, pudiendo editarlo con las herramientas adecuadas para estos objetos.

#### *Lección 10: Símbolos, instancias y capas*

Introduce los conceptos de símbolo e instancias, 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.

#### *Lección 11: Animación I*

Explica cómo utilizar la línea de tiempo para organizar el contenido de Flash, de métodos para crear animación (fotograma a fotograma o por interpolación), utilizar el papel cebolla, etc., es decir, técnicas básicas para crear la animación que después se incluirá en la página web.

#### *Lección 12: Animación II*

Estudia aspectos avanzados en la configuración de la animación en Flash, como el método de interpolación, trabajar con transparencia y trazado de movimiento.

#### *Lección 13: Películas interactivas*

Introduce las técnicas que permiten crear animaciones Flash donde el usuario puede intervenir y modificar, de esta forma, el curso de la animación.

#### *Lección 14: El lenguaje ActionScript*

Introduce el lenguaje ActionScript, que es el lenguaje de programación que proporciona Flash para crear elementos interactivos en las películas.

#### *Lección 15: Objetos*

Introduce los objetos disponibles en el lenguaje ActionScript disponible al crear películas en Flash. Explica el concepto de objeto en este contexto y los objetos que podemos utilizar.

#### *Lección 16: Clips de película*

Se estudia la utilización de los clips de película para crear interacción con el usuario. Por ejemplo, utilizar cursores personalizados, utilizar el movimiento del ratón para desplazar el clip, etc.

#### *Lección 17: Formularios y sonido*

Estudia la utilización de formularios para permitir que el usuario proporcione información necesaria y cómo incluir sonido en la película de Flash.

#### *Lección 18: Publicación y exportación*

Explica el proceso que se sigue tras finalizar el diseño de la película de Flash para exportarla a un formato adecuado y poderla incluir en las páginas web. Presenta técnicas para optimizar la animación.

