

*** Macromedia Flash 8**

Conocerás y dominarás el uso 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.

Objetivo:

Conocer y manejar todas las funciones del programa para el desarrollo de animaciones interactivas en proyectos multimedia y de web.

Dirigido a:

Diseñadores web, creativos, programadores, estudiantes y toda aquella persona que requiera los conocimientos para la creación de animaciones interactivas.

Duración:

Horas de teoría: 26

Horas de práctica: 34

Contenido:

1. Macromedia Flash 8

- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.

- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.