

Objetivos

Adquisición de los conocimientos necesarios para manejar y configurar el interfaz de FLASH CS6 y de la organización básica para trabajar con películas.

Estudio de la forma de trabajar con Películas en Flash y conocimiento de las herramientas básicas de trabajo como la línea de tiempo, los Fotogramas y las capas.

Aprendizaje del uso del Símbolos Flash para la creación de películas avanzadas. Estudio de los gráficos, clips de película y Botones.

Aprendizaje de las herramientas de animación de Flash, para conseguir crear animaciones tanto de movimiento como de forma.

Aprender los rudimentos básicos de ActionScript 3, el lenguaje de programación de Flash.

Estudio de la forma de publicación final de Películas Flash.

Contenidos

Interfaz de Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6

Comenzar a usar Adobe Flash CS6

El entorno de Adobe Flash CS6

La barra de menús

La barra de herramientas

La barra de edición

La línea de tiempo

El escenario

Panel de propiedades

Operaciones básicas

Creación de objetos vectoriales

Seleccionar objetos

Mover, copiar y pegar objetos

Agrupar y desagrupar objetos

Modificar objetos

Modificar la forma del objeto

Escalar objetos

Redimensionar objetos

Situar objetos respecto al escenario o a otros objetos

Panel de información

Fotogramas

Insertar y borrar fotogramas.

Copiar fotogramas.

Etiquetar fotogramas.

Capas

Capas
Crear capas
Operaciones con capas
Capa máscara
Carpeta de capas

Texto

Herramienta texto
Posición y tamaño
Carácter
Párrafo
Opciones

Sonido

Importar sonidos
Insertar sonidos
Propiedades de los sonidos
Editar un sonido
Formatos de audio

Vídeo

Importación de vídeos
Símbolos
Qué es un símbolo
Creación de símbolos
Qué es una instancia de un símbolo
Propiedades de instancia
Efectos de instancia
Biblioteca

Gráficos

Qué es un gráfico
Creación de gráficos
Introducir mapas de bits y archivos vectoriales
Exportar mapas de bits y animación

Clips de película

Qué es un clip de película
Crear un clip de película
Importar y exportar clips de película

Botones

Qué es un botón
Crear un botón
Botones de texto
Incluir un clip de película en botón
Añadir acciones a un botón

Animaciones

Interpolación de movimiento
El Editor de movimiento
Interpolación clásica
Diferencias de Interpolación de movimiento e Interpolación clásica
Animación fotograma a fotograma
Interpolación de forma
Consejo de forma
Animación de textos

Efectos sobre animaciones

Efectos sobre la interpolación
Efectos sobre el símbolo interpolado
Efectos: Brillo, Tinta y Alfa

Introducción a Actionscript 3.0

Qué es actionscript
Panel Acciones
Principales acciones

Navegación

Botones
Controladores de la línea de tiempo
Los MovieClips
Cargando archivos
Precarga de una película

Publicación de películas

Previsualizar la película
Publicar la película
Publicación para Web

