

CURSO DE FLASH CS5

Objetivo

El alumno al finalizar será capaz de realizar películas flash de uso cotidiano en el diseño web: banners, presentaciones animadas, etc. Además de incluir utilidades multimedia como sonido y vídeo.

También será capaz de optimizar los tiempos de carga para una correcta visualización en el web o su desarrollo en un CD interactivo.

Dirigido a:

Diseñadores gráficos o web que desean aprender a crear presentaciones multimedia para Internet, móviles o CD interactivos. Es recomendable conocimiento previo sobre diseño web o dibujo vectorial, aunque no es estrictamente necesario.

Requisitos:

Es necesario tener instalado el programa Adobe FLASH CS5 (o su versión de prueba) junto con su reproductor Flash Player 10. Aunque se puede seguir el curso con versiones anteriores como Flash Cs4, Flash Cs3 e incluso Flash 8

PROGRAMA DEL CURSO

TEMA 1.- Introducción: Flujo de trabajo en Flash

Objetivo

En esta lección vamos a trabajar y a comprender la interfaz de Flash CS5. Al mismo tiempo que nos haremos con la filosofía de trabajo de este programa.

Contenido

1. Introducción al Curso
 1. Cómo leer este curso
2. Adobe Flash
 1. Animación + Interactividad
 2. Objetivos de este curso
 3. ¿Qué versión usamos?
3. Entorno de trabajo
 1. Inicio
 2. Barras

3. Panel de Línea de Tiempo
4. Panel Propiedades
5. Otros paneles
4. Manejo del espacio de trabajo
 1. Elegir Espacios de trabajo
 2. Visualizar y ocultar paneles
 3. Mover los paneles y barras
5. Guardar el espacio de trabajo
6. Área de trabajo
 1. EL Escenario
 2. Barra de Edición
7. Archivos .fla y .swf
8. Flujo de trabajo
 1. Abrir un documento Nuevo
 2. Abrir un documento existente
 3. Trabajar con varios documentos.
 4. Previsualizar y prueba de películas
9. Propiedades de la película
 1. Dimensiones de la película
 2. Color de fondo
 3. Velocidad de reproducción
10. Resumen
11. Ejercicios
 1. Ejercicio 1. Instalar el último Flash Player
 2. Ejercicio 2. Propiedades de la película

TEMA 2.- Dibujo vectorial en FLASH (1)

Objetivo

En este capítulo del curso estudiaremos las diferentes herramientas de dibujo a partir de las cuales generaremos nuestras películas. Una de las mejores maneras de aprender un programa de dibujo vectorial es empezar creando formas básicas.

Contenido

1. Introducción
 1. Ingredientes básicos
 2. Qué es el Dibujo Vectorial
2. Opciones de Ayuda
 1. Cuadrícula y Reglas
 2. Ajustar...
 3. Objetos Inteligentes
 4. Lupa.
 5. Mano.
3. Herramientas de Dibujo
 1. Barra de herramientas

2. Línea
3. Lápiz
4. Propiedades del contorno
5. RECTÁNGULO
6. Óvalo
7. Óvalos y Rectángulos dinámicos
8. PolyStar
9. Pincel.
4. Borrar Dibujo
 1. BORRADOR
 2. Modos de borrado
 3. Borrar por colores.
5. Seleccionar un color
 1. Selector de color
 2. Crear un color personalizado.
 3. Crear un color desde el Panel COLOR
 4. Añadir un color a la Muestra
 5. Colores Alfa = Colores transparentes
 6. Cuentagotas.
6. Bordes y rellenos
 1. Bote de pintura.
 2. Bote de Tinta.
7. Edición Básica de contornos.
 1. Mover un vértice.
 2. Curvar un segmento.
 3. Añadir un vértice.
8. RESUMEN
9. Ejercicios
 1. Ejercicio 1: Dibujar Iconos
 1. Pasos a seguir
 2. Ejercicio 2: Dibuja Árboles
 1. Pasos a seguir

TEMA 3.- Dibujo vectorial en FLASH (2)

Objetivo

Avanzaremos en el conocimiento de las herramientas de dibujo vectorial. El comportamiento de los DEGRADADOS en Flash y la edición profesional con la herramienta de pluma

Contenido

1. Introducción
2. Degradados
 1. Crear un degradado.
 2. Aplicar un degradado.
 3. Transformar un degradado.

4. Personalizar los degradados
5. Degradado con colores transparentes.
6. Agregar un degradado a las muestras predeterminada.
7. Degradado continuo.
3. La Pluma
 1. Crear Vectores con la Pluma
 2. Añadir y restar vértices
 3. Curvar vectores con la Pluma
4. Edición avanzada de Vectores
 1. Herramienta de Subselección
 2. Desplazar un nodo o punto de anclaje
 3. Extender un selector
 4. Desplazar los selectores
5. EXTRA: Suavizar y enderezar formas.
6. RESUMEN
7. Ejercicios
 1. Ejercicio 1: Esferas
 1. Pasos a seguir
 2. Ejercicio 2: Iconos con degradados
 1. Pasos a seguir
 3. Ejercicio 3: GeoTag
 1. Pasos a seguir
 4. Ejercicio 4: Calcar la Carrocería
 1. Ayuda

TEMA 4.- Gestión de formas

Objetivo

Para llevar a cabo cualquier transformación de los objetos del escenario, primero debemos seleccionarlos. Antes de ver cómo editar y trabajar con los diferentes tipos de vectores, primero aprenderemos a seleccionarlos con agilidad

Contenido

1. Introducción
2. Selección de objetos
 1. Selección directa: ¡Clic!
 2. Selección por ventana: ¡Arrastro!
 3. Otras formas de selección: Lazo
3. LOS GRUPOS
 1. Un problema: ¿encima o debajo?
 2. Una solución: los Grupos
 3. Dentro del grupo
 4. Orden de apilado.
 5. Cambiar el orden de apilamiento
4. Mover y Copiar

1. Mover.
2. Mover con el panel Propiedades
3. Duplicar.
5. Transformación de objetos
 1. Dos opciones
 2. Escalar.
 3. Girar y sesgar.
 4. Mover el centro de transformación.
6. Desde el panel Transformar
 1. Escalar con el panel Transformar.
 2. Girar y sesgar desde el panel Transformar.
 3. Copiar y aplicar Transformación: 2 en 1
7. Distorsión y Envoltura
 1. Distorsionar
 2. Envoltura
8. Transformar desde el menú Modificar
 1. Modificar > Transformar
 2. Voltear
9. Alineación de objetos
 1. Menú y Panel
 2. Alineamiento.
 3. Distribuir
 4. Coincidir el tamaño y el espacio
 5. Referencia: el Escenario
10. EXTRA: Los Objetos Inteligentes en FLASH
 1. Unos Grupos especiales
 2. PROS
 3. CONTRAS
11. RESUMEN
12. Ejercicios
 1. Ejercicio 1: Agrupar árboles
 1. Pasos a seguir
 2. Ejercicio 2: Paisaje
 1. Pasos a seguir
 3. Ejercicio 3: Coche+Conductor+Ruedas
 1. Pasos a seguir
 4. Ejercicio 4: Crear una trama

TEMA 5.- Línea de tiempo: capas, fotogramas y escenas

Objetivo

En este capítulo comenzamos a utilizar lo que hemos visto en las lecciones anteriores para crear nuestras primeras animaciones. Al fin y al cabo una animación no deja de ser una sucesión de dibujos y formas en el tiempo. En esta lección aprenderemos a usar ese nuevo ingrediente, el TIEMPO, en su propio panel: la Línea de Tiempo.

Contenido

1. Dibujo + Tiempo = ¡ Animación !
2. Línea de tiempo.
 1. Panel LÍNEA DE TIEMPO
 2. Reproducción de la Línea de tiempo
3. Gestión básica de fotogramas.
 1. Tipos de fotogramas
 2. Comenzar una línea de tiempo.
 3. Insertar un fotograma clave.
 4. Insertar un fotograma Clave VACÍO.
 5. Mover fotogramas
 6. Eliminar fotogramas normales.
 7. Eliminar un fotograma clave.
 8. Duplicar fotogramas en la Línea de tiempo
 9. En resumen
4. Gestión básica de capas.
 1. Qué son las capas
 2. Añadir capa
 3. Trabajar en una capa.
 4. Eliminar una capa
 5. Cambiar el nombre de la capa
 6. Organizar las capas
 7. Duplicar toda una capa
5. Animación tradicional por pasos.
 1. Distribuir el dibujo en capas
 2. Dar cancha en la Línea de tiempo
 3. El truco del ritmo
 4. Primera animación
 5. Repetir animación
 6. Recopilación
6. Las Escenas
 1. Qué son las Escenas
 2. Gestionar escenas: Panel Escena
 3. Cambiar el nombre de escenas
 4. Ordenar escenas
 5. Copiar una escena a otra película
7. RESUMEN
8. Ejercicios
 1. Ejercicio 1: Comete la galleta
 1. Pasos a seguir
 2. Ejercicio 2: Casca el huevo
 1. Pasos a seguir
 3. Ejercicio 3: Cara
 1. Pasos a seguir
 4. Ejercicio 4: Storyboard
 1. Pasos a seguir

TEMA 6.- Interpolación de Forma

Objetivo

En esta lección aprendemos a utilizar las ayudas que nos ofrece Flash para la animación de formas simples: la interpolación de Forma. Veremos como hacer que Flash trabaje por nosotros... y las posibilidades y complicaciones que ello implica.

Contenido

1. ¿Qué es una interpolación?
2. Crear una interpolación de forma
 1. Por pasos
 2. Las cosas claras
3. Propiedades de la Interpolación de Forma
 1. Aceleración
 2. Consejos de forma
4. Ayudas a la animación
 1. Herramienta Papel Cebolla.
 2. Mover toda una animación
5. RESUMEN
6. Ejercicios
 1. Ejercicio 1: Transformar toda una animación entera
 1. Ayuda
 2. Ejercicio 2.- Aceleraciones
 1. Pasos a seguir
 3. Ejercicios 3.- Escena Estrellas
 1. Ayuda
 4. Ejercicios 4.- Escena Rellenos
 1. Ayuda

TEMA 7.- Símbolos Gráficos, Clips y Botones

Objetivo

Esta lección nos servirá de primer contacto a los Símbolos y su uso en flash. Al mismo tiempo también analizaremos el uso de la Biblioteca.

Contenido

1. Introducción
 1. ¿Qué es un SÍMBOLO?
 2. Tipos de símbolos
2. INSTANCIA de símbolo
 1. Insertar Instancias en el escenario

2. Independientes entre sí.
3. Efectos de Color
4. Separar Instancias.
3. Crear símbolos...
 1. ... directamente en la Biblioteca
 2. ... desde el Escenario: Convertir en símbolo.
4. Editar símbolos
 1. Editarlo desde Dentro
 2. Editarlo en el Escenario
5. GRÁFICO vs. CLIP
 1. Animación interna
 2. Otras propiedades del CLIP
 3. Cambiar el Comportamiento en escena
6. BOTÓN
 1. Símbolo Sensible
 2. La Zona Activa
 3. Botones Invisibles
7. EXTRA 1: La Biblioteca
 1. Gestionar la biblioteca
 2. Compartir Símbolos de otras bibliotecas
8. RESUMEN
9. Ejercicios
 1. Ejercicio 1: Iconos Símbolos
 2. Ejercicio 2: Paisaje de Símbolos
 3. Ejercicio 3: Clip "Ondas"
 1. Ayuda
 4. Ejercicio 4: Clips "Mosca" y "Colibrí"

TEMA 8.- Interpolación de Movimiento y Clásica

Objetivo

Veremos la animación de los símbolos: la interpolación de Movimiento. Nuestras posibilidades de animación se multiplican. Incluyendo la novedad de interpolación desde la misma Línea de tiempo incluida desde la versión Flash Cs4.

Contenido

1. Introducción
 1. Problemas de la Interpolación de Forma
 2. Novedades desde Flash CS4
2. Interpolación CLÁSICA
 1. Crear Interpolación Clásica
 2. Errores que evitar
3. Propiedades de la interpolación CLÁSICA.
 1. Panel de Propiedades
 2. Escala

3. Aceleración
4. Giro
4. Interpolación de MOVIMIENTO
 1. Crear una interpolación de MOVIMIENTO
 2. Gestión de Fotogramas Clave-Diamante
 3. Gestión total
5. EXTRA 1: Editor de Movimiento
 1. Línea de tiempo Gráfica
 2. Aceleración de una propiedad
6. RESUMEN
 1. Recopilación de las técnicas de animación
 2. Recuerda las Leyes
7. Ejercicios
 1. Ejercicio 1: On the road
 1. Ayuda
 2. Ejercicio 2: Colibrí volando
 1. Ayuda
 3. Ejercicio 3: Carambola de Billar
 1. Ayuda
 4. Ejercicio 4: Paisaje que pasa
 1. Ayuda
 5. Ejercicio 5: El coche también se mueve
 1. Ayuda
 6. Ejercicio extra: Bolas
 1. Ayuda
 7. Ejercicio extra: Columnas
 1. Ayuda

TEMA 9.- Guías de Movimiento y Máscaras

Objetivo

En esta lección veremos posibilidades extra la para la animación y conseguir así efectos más elaborados que incorporar a los que ya conocemos. Con las Guías de Movimientos podremos dominar mejor las interpolaciones de Movimiento. Mientras que son las mascarar seremos más selectivos a la hora de decidir qué parte dejar visible de la película y de qué forma.

Contenido

1. Introducción
2. Ayudas para el uso de capas
 1. Selección de capas
 2. Carpetas de capas
 3. Visualización en el panel Línea de Tiempo
3. Capa de GUÍA
4. GUÍAS de movimiento CLÁSICA

1. Crear GUÍAS DE MOVIMIENTO CLÁSICA
2. Orientar según trazado
3. Leyes de las GUÍAS DE MOVIMIENTO
4. Trayectoria de Interpolación de Movimiento
5. Capa de máscara
 1. Crear una Máscara de capa
 2. Gestión de la capa Máscara
6. RESUMEN
7. Ejercicios
 1. Ejercicio 1: Giro Mortal
 1. Ayuda
 2. Ejercicio 2: Efecto linterna
 1. Ayuda
 3. Ejercicio 3: Coche enmascarado
 1. Ayuda
 4. Ejercicio 4: Efecto Reluciente
 1. Ayuda

TEMA 10.- Insertar Imágenes

Objetivo

En esta lección comenzaremos a ver las posibilidades de incorporar a nuestra película flash archivos externos. En este caso Imágenes. Tanto para su animación como para la decoración de fondos o construcción de galerías de fotos.

Contenido

1. Importar imágenes.
 1. Importar a la Biblioteca.
 2. Importar directamente al Escenario
2. Imagen como relleno: Motivo
3. MODIFICAR UNA IMAGEN
 1. Posibilidades
 2. Separar una imagen
 3. Trazar una imagen: Vectorizar
 4. Parámetros para Vectorizar.
4. Animación de una imagen.
 1. Como SÍMBOLO.
5. Propiedades de la Imagen
 1. Acceder a las propiedades
 2. Compresión de la imagen.
6. Desde otras aplicaciones
 1. Importar PSD o AI
 2. Copiar y Pegar
7. RESUMEN

8. Ejercicios
 1. Ejercicio 1: Imágenes de fondo
 2. Ejercicio 2: Pase de diapositivas
 3. Ejercicio 3: TV interferencias
 1. Ayuda

TEMA 11.- Insertar Texto en Flash

Objetivo

A la finalización de la lección el alumno sabrá introducir todo tipo de textos en Flash, también será capaz de realizar animaciones con textos, siguiendo varias técnicas explicadas.

Contenido

1. Novedades en FLASH Cs5
2. Insertar Texto
 1. Rótulos: anchura variable
 2. Cajas: anchura fija
3. Seleccionar texto
4. Uso de Fuentes
 1. Incorporar Fuentes
 2. Fuentes de dispositivo
5. Separar texto
6. Texto TFL: propiedades
 1. Carácter y Párrafo avanzado
 2. Contenedor y Flujo
 3. Contenedores Vinculados: Multicolumnas
7. Texto Clásico
 1. Animar textos
 1. Animar Texto TLF
 2. Animar Texto Clásico Estático
8. RESUMEN
9. Ejercicios
 1. Ejercicio 1: Efecto Degradado
 1. Ayuda
 2. Ejercicio 2: Efecto Deletreo
 1. Ayuda
 3. Ejercicio 3: Texto cayendo
 1. Ayuda

TEMA 12.- Introducción al Actionscript 3.0 y sus ayudas

Objetivo

Nos introduciremos en las posibilidades de interacción con el usuario que nos ofrece el lenguaje de programación propio de FLASH: ACTIONSCRIPT 3.0
Esta será solamente una presentación de las posibilidades y sobretodo de las ayudas que ofrece esta versión para aquellos que nos sean programadores.

Contenido

1. Actionscript
 1. Introducción
 2. Actionscript 3.0
 3. Configuración de la película
2. Panel Acciones
3. Panel Fragmentos de Código
4. Ejemplo práctico: Minisitio
 1. Presentación de los elementos
 2. Stop: Detener la película
 3. GoToAnd: Saltar a un fotograma
 4. GetUrl: Navegar a una web
5. Otras ayudas
 1. Actionscript 2.0
 2. Panel Comportamientos
 3. Plantillas
6. RESUMEN
7. Ejercicios
 1. Ejercicio 1: Galería de fotos
 1. Ayuda
 2. Ejercicio 2: Navegar entre escenas
 1. Ayuda

TEMA 13.- Insertar Sonido

Objetivo

Continuamos viendo las posibilidades de importación de archivos externos multimedia a nuestras películas flash. En este caso sonidos. Ya sea para su uso en efectos sonoros o como banda sonora de nuestras películas.

Contenido

1. Archivos de Audio
2. Importar sonidos.
 1. Importar un sonido a la Biblioteca
3. Insertarlos en fotogramas.
 1. ... desde la Biblioteca
 2. ... desde el panel Propiedades
4. Tipos de sonido.
 1. Sincronización: Prolongación del sonido
 2. Evento:
 3. Flujo:
 4. Evento vs. Flujo
 5. Otros: inicio y detener
5. Sonido en botones.
 1. ... En Evento: Sonidos de Interfaz
 2. Colocarlo en el botón
6. Introducir Banda sonora
 1. ... En Flujo
 2. Sincronizar la animación a la Banda sonora
 3. Controladores simples de una banda sonora
7. Comprimir los sonidos
8. EXTRA 1: Conseguir sonidos
9. EXTRA 2: Edición de sonidos desde Flash
 1. Cuadro de Edición
 2. Cortar el sonido
 3. Efectos especiales
10. RESUMEN
11. Ejercicios
 1. Ejercicio 1.- Carambolas del billar
 2. Ejercicio 2.- Elige tu suerte
 1. Ayuda
 3. Ejercicio 3.- Sonidos a botones

TEMA 14.- Insertar Vídeo

Objetivo

Completamos nuestros conocimientos de adición de multimedia en FLASH con la inclusión de Vídeos. Veremos dos posibilidades: la incorporación del vídeo en la película resultante y su Descarga progresiva desde el servidor como archivo externo FLV (nueva opción en la última versión de Flash CS5)

Contenido

1. Introducción
 1. Formatos de vídeo

MASTERformación

<http://www.masterdformacion.com/cursos-flash-cs5>

2. Métodos de Incluir vídeos
2. Cargar vídeo como Componente
 1. Proceso
 2. ¿Qué ha pasado?
 3. Propiedades del Componente Vídeo
3. Adobe Media Encoder
 1. Abrir AME
 2. Elegir compresión
 3. Ajustes: Editar vídeo
4. Actionscript + Vídeo
 1. Nombre de instancia del componente
 2. Reproducir, Detener y Rebobinar
 3. Usar un Punto de referencia
5. Resumen
6. Ejercicios
 1. Ejercicio 1: Enmascarar vídeo
 1. Ayuda
 2. Ejercicio 2: Poner botones al vídeo
 1. Ayuda

TEMA 15.- Configurar la Publicación

Objetivo

En el ultimo capítulo veremos las todas las posibilidades de utilización final de nuestro trabajo en flash. Desde su inclusión en una pagina web hasta su ejecución en un CD interactivo. Al igual que preparar una precarga de la película si fuera necesario

Contenido

1. Introducción
2. Configuración de publicación
 1. Formatos de salida
 2. Publicar el archivo resultante
3. Consejos de optimización
4. Publicar un SWF.
 1. Parámetros del formato SWF
 2. Reproductor y Actionscript
 3. Imágenes y Sonidos
 4. Configuración del archivo SWF
 5. Opciones Avanzadas
5. Publicar un HTML
 1. Opciones del html
 2. Parámetros más interesantes
 3. Detectar versión de Flash
 4. Reproducción de la película.
 5. Calidad y otras opciones

6. Otras Salidas
 1. Imagen
 2. Proyectores Windows y Macintosh
7. EXTRA 1: Exportar vídeo .mov
8. RESUMEN
9. Ejercicios
 1. Ejercicio 1: Publicar SWF
 1. Ayuda
 2. Ejercicio 2: Publicar HTML con película centrada
 1. Ayuda
 3. Ejercicio OBLIGATORIO