



Adobe Flash nivel 2: Contenido Interactivo

Contenido Interactivo

Descripción

El software Adobe Flash permite generar contenidos interactivos de formidable atractivo. Distribuya sus creaciones a personas que usen distintos dispositivos y plataformas.

Objetivos

Flash te da la capacidad de hacer un sitio web, dinámico e interactivo, utilizando una programación amistosa y obteniendo resultados visuales muy atractivos. Potencia el contenido multimedia para la realización de CD's con contenido interactivo pues permite la incorporación de gráficos, imágenes, audio y video. Pero no todo queda aquí, pues la animación en Flash se revoluciona con la posibilidad de crear animaciones en 3D.

Dirigido a

Para quienes se desarrollan profesionalmente en un despacho de diseño gráfico, editorial, imprenta o agencia de publicidad.

Requisitos

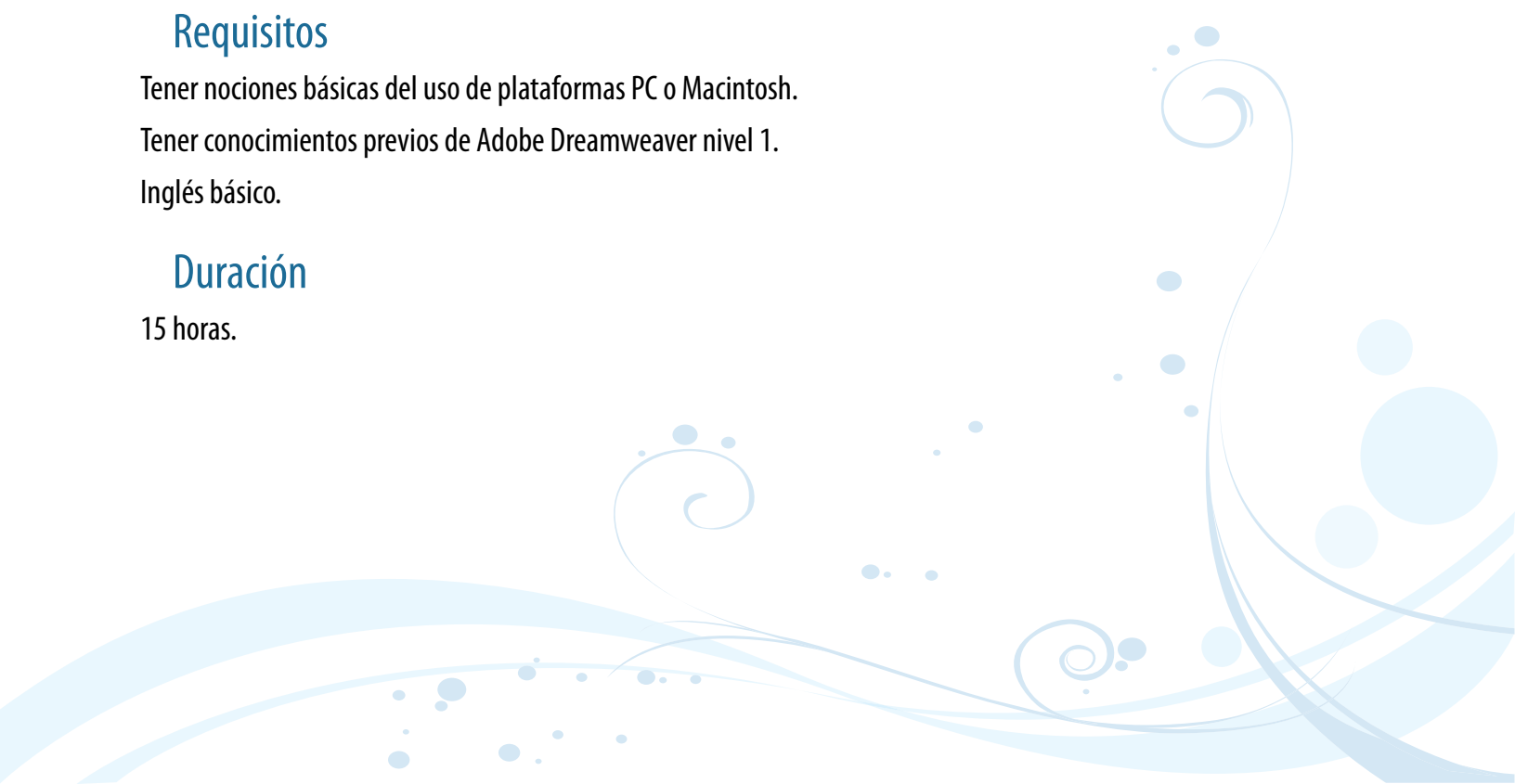
Tener nociones básicas del uso de plataformas PC o Macintosh.

Tener conocimientos previos de Adobe Dreamweaver nivel 1.

Inglés básico.

Duración

15 horas.





Temario

Unidad I: Creando y editando símbolos

- Importando archivos de Illustrator
- Sobre los símbolos
- Creando símbolos
- Importando archivos Photoshop
- Editar y gestionar símbolos
- Cambiando el tamaño y posición de los casos
- Cambiando el efecto del color de los casos
- Comprendiendo Blen Effects
- Aplicación de filtros para Special Effects
- Posicionamiento en espacio 3D

Unidad II: Añadiendo animación

- Sobre la animación
- Entender el archivo de proyecto
- Animación de posición
- Cambiar el ritmo y el calendario
- Animación de la transparencia
- Animación de los filtros
- Animación de las transformaciones
- Cambiar la ruta de la moción
- Intercambio entre los objetivos
- Creando animaciones anidadas
- Usando el Motion Editor
- Easing
- Animating 3D Motion
- Vista previa de la animación

Unidad III: Movimiento articulado y Morphing

- Movimiento articulado con Inverse Kinematics
- Limitaciones de las articulaciones
- Inverse Kinematics con formas



- Opciones de armadura
- Morphing con interpolaciones de forma
- Usando Shape Hints
- Simulación de la física con Inverse Kinematics

Unidad IV: Creación de una navegación interactiva

- Acerca de las películas interactivas
- Creación de botones
- Entender ActionScript 3.0
- Preparación de la línea de tiempo
- Añadiendo un Stop Action
- Creando Event Handlers para botones
- Creando Destination Keyframes
- Crear un Home Button
- Jugando la animación en el Destination
- Botones animados

