

## Diseño y Animación con Flash

### Objetivos

Este curso está pensado para personas que quieran aprender a crear animaciones y diseños con flash, tanto para la web como para la realización de cortometrajes.

Es totalmente práctico y el alumno además de aprender a manejar el software, entenderá el proceso de animación y realizará un proyecto final donde pondrá en práctica todo lo aprendido.

Durante todo el curso se intercalarán clases teóricas y prácticas, y poco a poco se irá guiando al alumno para que realice su proyecto final donde tendrá que hacer frente a los problemas más comunes que pueden surgir a la hora de afrontar un proyecto de este tipo. De esta forma, el alumno además de realizar todos los ejercicios propuestos, tendrá una pequeña demoreel con un trabajo propio.

<b>Profesor</b>	Paco Sordo	<b>Duración</b>	14 Semanas
<b>Prerequisitos</b>	Ninguno	<b>Software</b>	Flash CS4
<b>Precio</b>	600 € + IVA		Photoshop CS4

### Sistema de Clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de videos, los cuales se podrán visualizar via streaming en nuestra página web. Para ello accederán al área segura de las clases online a través de unas claves de usuario y contraseña. Los videos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 10 lecciones, incluyendo en cada lección varios videos. Además de la teoría, el alumno realizará una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de 1 lección por semana, quedarán 4 semanas más para repaso y finalización del proyecto. Recomendamos dedicar un mínimo de 10 horas semanales para llevar un ritmo adecuado y poder terminar el curso correctamente.

Para este curso es aconsejable disponer de Tableta Gráfica para seguir correctamente las lecciones

En las lecciones que sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrá descargar en formato pdf. Además, los alumnos tienen acceso con sus claves a un Foro privado en el que el profesor/tutor estará contestando a sus preguntas y dudas diariamente, y donde se podrán subir imágenes para la crítica constructiva del resto de alumnos.

### Certificados y Calificaciones

Es importante tener en cuenta, que este tipo de cursos online, requieren constancia y un gran entusiasmo por aprender. Por lo que gran parte de los resultados finales dependen del esfuerzo de cada alumno.

Con una dedicación de aproximadamente 10 horas semanales, el alumno podrá seguir sin ningún problema el curso y obtener así, un buen resultado en el proyecto final.

El alumno recibirá su certificado una vez entregados y corregidos por el profesor todos los ejercicios propuestos.

El alumno que no entregue todos los ejercicios no recibirá el certificado. El plazo máximo de entrega de trabajos, será de un mes despues de finalizado el curso.

### Temario y Ejercicios

Semana	Lecciones
1	<b>Introducción a la animación flash</b> <ul style="list-style-type: none"><li>•En qué consiste la animación flash</li><li>•Diferencias básicas entre animación tradicional y animación flash</li><li>•Overview de la interfaz de flash</li><li>•Términos más importantes y su definición: Vectores, timeline, símbolos e interpolaciones</li><li>•Principios de la animación aplicados a las herramientas en flash(1)</li></ul>

# Diseño y Animación con Flash

Semana	Lecciones
2	<b>Herramientas básicas de animación con flash</b> <ul style="list-style-type: none"><li>•Descripción de las herramientas utilizadas para la animación en flash</li><li>•Principios de la animación aplicados a las herramientas en flash(2)</li><li>•Tipos de animación en flash: tradicional, por esqueletos, intercambio de símbolos y animación de símbolos anidados</li></ul>
3	<b>Herramientas de dibujo y setups de personajes en flash</b> <ul style="list-style-type: none"><li>•Descripción de las distintas herramientas de dibujo en flash</li><li>•Pincel VS. Lápiz</li><li>•Las capas en flash</li><li>•Tipos de símbolo:Clips de película VS. Símbolos gráficos</li><li>•Elaboración del giro de personaje dividido en símbolos</li></ul>
4	<b>Creación de librerías en flash</b> <ul style="list-style-type: none"><li>•Símbolos necesarios para animación limitada</li><li>•Anidado de símbolos VS. Símbolos intercambiables</li><li>•Proporciones de tamaño entre símbolos</li><li>•Organización de una librería de símbolos</li></ul>
5	<b>Acting, Posing y Timing</b> <ul style="list-style-type: none"><li>•Definición de conceptos</li><li>•Creación de thumbs y animaciones guías</li><li>•Poses y símbolos</li><li>•El timing y la línea de tiempo</li><li>•Sincronización entre símbolos anidados</li><li>•Fases de la animación con símbolos anidados</li></ul>
6	<b>Ciclos y reutilizaciones en flash</b> <ul style="list-style-type: none"><li>•Definición, explicación y usos de los ciclos</li><li>•Ciclo de caminar</li><li>•Caminatas con personalidad: el acting y el timing en los ciclos</li><li>•Ciclo de carrera</li><li>•Otros ciclos útiles</li><li>•Aplicaciones de los ciclos en flash</li></ul>
7	<b>Lip Synch. La sincronización labial</b> <p>Trabajar con sonido en flash</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•Sincronización labial completa VS. Limitada</li><li>•Distintos fonemas y bocas correspondientes</li><li>•Intercalación de bocas en flash</li></ul>
8	<b>Takes,barridos y animación de efectos</b> <ul style="list-style-type: none"><li>•Definición y tipos de takes</li><li>•Takes en flash</li><li>•Barridos en flash</li><li>•Animación de efectos básica:humo, fuego, agua</li></ul>
9	<b>Animación 2.5</b> <p>Definición de la animación 2.5</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•Uso avanzado de interpolaciones</li><li>•Uso de las máscaras en flash</li><li>•Simulación de animaciones tridimensionales</li></ul>
10	<b>Composición de escenas en flash</b> <ul style="list-style-type: none"><li>•Movimientos de cámara</li><li>•El Background</li><li>•El Overlay y el Underlay</li><li>•Filtros y modos de fusión de capa</li><li>•Importar y exportar en flash</li><li>•Usando flash en combinación con otros programas</li></ul>