



**Nombre de alumno: Josué Roberto
Pérez López**

**Nombre del profesor: Jonathan
Gabriel Hernandez**

**Nombre del trabajo: El diseño en las
páginas web**

Materia: Diseño Web

Grado: 2do Cuatrimestre

Grupo: a

Frontera Comalapa, Chiapas a 13 de Febrero de 2021.

EL DISEÑO EN LAS PAGINAS WEB

En el presente archivo revisaremos el diseño en las páginas web utilizando sistemas multimedia como flash o after effects.

Veremos el área de trabajo en flash, al igual que las herramientas que lo componen, el escenario, la línea del tiempo, las capas, la caja de herramientas y paneles.

El escenario de flash es el área rectangular en donde se coloca el contenido gráfico cuando se crean documentos en Animate. La línea del tiempo será la duración de nuestra animación o el video. Dentro de la caja de herramientas encontramos: la herramienta pincel, Hueso, Cámara, Elipse, Lápiz, Pluma, Rectángulo.

Los paneles que encontramos son: Info, Transformar, Alineamiento, Mezclador de colores, Muestras de color, Componentes, Respuestas, Propiedades, Escena, Acciones y Línea del tiempo.

También aprenderemos como darle animación a los objetos y veremos que existe más de una forma de realizar esta actividad.

EL ESCENARIO DE FLASH

Como ya se dijo, el escenario es el área en donde se coloca el contenido gráfico, el área es de forma rectangular, este espacio podemos acercarlo o alejarlo, siendo un valor mínimo para acercar el escenario 8% y el valor máximo para alejar de 2,000%. El color del área de trabajo puede ser el mismo que el del escenario. Esta función permite trabajar con un lienzo infinito.

Para desplazarnos en un escenario ampliado, debemos seleccionar la herramienta Mano, ya que ella nos permite agarrar la pantalla y moverla hacia la dirección que nos queremos desplazar, dentro de esta herramienta también encontramos la opción Rotación, la cual nos permite girar el escenario hacia la dirección deseada, para revertir este efecto únicamente debemos dar clic en el botón Centrar escenario; Cuando el escenario cambia de tamaño con la herramienta Escalar contenido, el contenido cambia de tamaño en la misma proporción que el escenario.

LA LINEA DEL TIEMPO, CAPAS, CAJA DE HERRAMIENTAS Y PANELES

La línea de tiempo permite almacenar hasta 16,000 imágenes y capas, suficiente para una animación. La **Colocación** sirve para elegir en donde se colocará la línea de tiempo en relación al escenario. Para determinar el tamaño de los fotogramas en la línea de tiempo se debe seleccionar la opción **Diminuto a Grande**. Con la opción **Corto** se puede reducir la altura de la línea de tiempo. Para ver varios fotogramas a la vez debemos seleccionar la opción **Papel Cebolla**. La opción **Contornos de papel cebolla**, muestra los fotogramas no seleccionados como contornos.

APRENDIZAJE DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS DE FLASH

Con la herramienta **Pincel** podemos crear ilustraciones naturales en los proyectos, esta herramienta puede ser modificada de acuerdo a nuestras necesidades de dibujo. La herramienta **Hueso** se utiliza para darle movimiento a la imagen con la cual estamos trabajando, cuando un hueso se mueve, los huesos conectados se mueven con relación a él. La herramienta **Cámara** sirve para imitar el movimiento de una cámara virtual (panoramización, acercamiento del objeto, alejamiento de un fotograma, modificación del punto focal y rotación de la cámara). Con la herramienta **Elipse** podemos dibujar círculos y óvalos. Con herramienta **Lápiz** podemos dibujar y editar líneas a mano alzada. Para dibujar líneas rectas y curvas para crear objetos debemos utilizar la herramienta **Pluma**. Con **Rectángulo** dibujamos cuadrados y rectángulos.

APRENDIZAJE DE LOS PANELES DE FLASH

Los paneles de edición en el espacio de trabajo de Animate disponen de controles de edición y publicación que puede organizar según sus preferencias. También se puede arrastrar cualquier panel fuera de su lugar, cambiar su tamaño y colocarlo en cualquier lugar de la pantalla. Para que un panel no se mueva por error mientras trabajamos, debemos bloquearlo. **Herramienta**, indica la herramienta que está seleccionada en ese momento. **Objeto**, indica el objeto que está seleccionado en el escenario en ese momento. **Fotograma**, indica el marco que está seleccionado en la línea de tiempo en ese momento. **Documento**, indica el documento en el que está trabajando en ese momento.

PANELES

Los paneles son los que nos ayudan a trabajar con objetos en el escenario, en todo el documento, la línea de tiempo y las acciones. Los paneles son: **Info**, muestra el tamaño y las coordenadas de los objetos seleccionados. **Transformar**: Ensancha, encoge, gira los objetos seleccionados. **Alineamiento**: Coloca los objetos del modo que le indiquemos. **Mezclador de Colores**: Mediante este panel creamos los colores que más nos gusten. **Muestras de Color**: Nos permite seleccionar un color de modo rápido y gráfico. **Componentes**: Nos permite acceder a los Componentes ya contruidos y listos para ser usados que nos proporciona Flash. **Respuestas**: Macromedia pone a nuestra disposición ayuda y consejos accesibles desde este panel. **Propiedades**, Nos muestra las propiedades del objeto seleccionado en ese instante, color de borde, de fondo, tipo de trazo, tamaño de los caracteres, tipografía. **Escena**: Modifica los atributos de las escenas que usamos. **Acciones**: De gran ayuda para emplear Action Script y asociar acciones a nuestra película. **Línea del Tiempo**: La línea del tiempo organiza y controla el contenido de una película en el tiempo.

UTILIZACIÓN DE LA LINEA DE TIEMPO Y CAPAS

Al igual que en las películas, los documentos de Animate dividen el tiempo en fotogramas. La línea de tiempo de Adobe Animate organiza y controla el contenido de un documento a través del tiempo en capas y fotogramas. Las capas son como varias bandas de película apiladas unas sobre otras, cada una de las cuales contiene una imagen diferente que aparece en el escenario.

DIBUJO DE OBJETOS

Las herramientas de dibujo en Adobe Animate CC permiten crear y modificar líneas y formas para el diseño de sus documentos. Los gráficos vectoriales describen las imágenes mediante líneas y curvas, denominadas vectores, que incluyen propiedades de color y posición. Las imágenes de mapa de bits están compuestas por puntos de color, denominados píxeles, organizados en una cuadrícula. Un trazado se compone de uno o varios segmentos rectos o curvos. Los componentes de un trazado son: **A.** Punto final (continuo) seleccionado, **B.** Punto de ancla seleccionado, **C.** Punto de ancla deseleccionado, **D.** Segmento de trazado curvo, **E.** Punto de dirección, **F.** Línea de dirección.

Para dibujar formas con el modo de dibujo de objetos, debe activarlo explícitamente. Para ello debemos seleccionar el botón de Dibujo de objetos, en la categoría de Opciones del panel de herramientas.

Los objetos de dibujo son objetos gráficos independientes que no se combinan automáticamente cuando se superponen. Esto le permite combinar formas unas sobre otras sin que se altere su apariencia si más tarde decide separarlas o modificar algunas de ellas. Animate crea las formas como objetos independientes que pueden manipularse por separado.

CREACION DE ANIMACIONES

Podemos crear los siguientes tipos de animación: **Interpolaciones de movimiento:** Las interpolaciones de movimiento resultan útiles para animaciones con movimiento continuo o para la transformación de objetos. Las interpolaciones de movimiento se utilizan para establecer las propiedades de un objeto, por ejemplo, la posición y la transparencia alfa de un fotograma y, de nuevo, de otro fotograma. **Interpolaciones clásicas:** Las interpolaciones clásicas permiten agregar efectos de animación específicos que no son posibles en interpolaciones basadas en el tamaño. **Poses de cinemática inversa (ya no se usa en Animate):** Las poses de cinemática inversa permiten estirar y doblar objetos de forma, así como vincular grupos de instancias de símbolos para que se muevan al mismo tiempo y con naturalidad. **Interpolaciones de forma:** En la interpolación de forma, se dibuja una forma en un fotograma concreto de la línea de tiempo y se modifica o se dibuja otra forma en otro fotograma específico. **Animación fotograma a fotograma:** Esta técnica de animación permite especificar distintas ilustraciones para cada fotograma de la línea de tiempo. **Velocidades de fotogramas:** La velocidad de fotogramas, la rapidez con que se reproduce la animación, se expresa en fotogramas por segundo (fps). La velocidad estándar es de 24

fps, si es más baja la animación parece detenerse y volver a empezar y si es más alta los detalles se ven borrosos.

Las escenas de los documentos de Animate pueden constar de varias capas de línea de tiempo. Utilice capas y carpetas de capas para organizar el contenido de una secuencia de animación y los distintos objetos animados. Una capa de interpolación únicamente puede contener grupos de interpolación (grupos contiguos de fotogramas con interpolación), fotogramas estáticos, fotogramas en blanco o fotogramas vacíos. Cada grupo de interpolación solamente puede contener un único objeto de destino y un trazado de movimiento opcional para el objeto de destino.

UTILIZACIÓN DE GUÍAS Y MÁSCARAS

Se utiliza para animar un objeto según el grosor variable del trazo del trazado de guía. Para animar un objeto en función de la anchura de trazo variable, cree un trazado y anime el objeto a lo largo del trazado. Un trazado de guía de movimiento puede tener varios segmentos y cada segmento conectado puede tener especificado un perfil de anchura variable diferente. La guía de animación también permite interpolar un objeto a lo largo del trazado, cambiando el color del objeto según el color del trazado de la guía en sí.

UTILIZACIÓN DE GRÁFICOS IMPORTADOS

InCopy permite importar gráficos a marcos existentes. Solo puede importar gráficos a marcos existentes. Solo los usuarios de InDesign pueden crear marcos de gráficos. En documentos independientes de InCopy, puede insertar un gráfico en el marco de texto predeterminado, convirtiéndolo en un gráfico en línea. Las opciones para importar gráficos varían en función del tipo de imagen que se esté importando. Para visualizar las opciones de importación, asegúrese de que se ha seleccionado Mostrar opciones de importación en el cuadro de diálogo Colocar.

ADICIÓN DE SONIDOS A LAS PELÍCULAS

Para colocar archivos de sonido en Animate, impórtelos a la biblioteca o directamente al escenario. También puede arrastrar un sonido desde una biblioteca común a la biblioteca del documento actual. Animate almacena los sonidos en la biblioteca junto con los mapas de bits y los símbolos. Sólo es necesaria una copia del archivo de sonido para utilizar ese sonido de varias formas en el documento.