

Flash MX

Área: diseño

Horas: 25

Objetivos

- Conocer el funcionamiento del interfaz de Flash Mx.
- Configurar documentos y crear escenarios.
- Concepto de imagen vectorial.
- Manejar las herramientas de dibujo vectorial.
- Creación y edición de trazados de pluma.
- Manejar los colores y los paneles de mezclas.
- Transformar y alinear objetos.
- Uso de capas.
- Crear y utilizar objetos de biblioteca.
- Trabajar con textos en Flash.
- Crear botones y textos interactivos.
- Animar objetos foto a foto y con interpolaciones.
- Controlar la línea de tiempos.
- Obtener películas.
- Trabajar con sonidos y vídeos externos.
- Manejo básico de programación en ActionScript.

Contenidos

- El entorno de trabajo
- Crear y configurar documentos
- Dibujo en Flash
- Herramientas de relleno
- Importar y exportar imágenes
- Trabajar con capas
- Uso de bibliotecas
- Insertar texto
- Crear animaciones
- Insertar sonido y video
- Acciones con ActionScript
- Preferencias del programa
- Ejercicio final

