



Curso de Flash

CONTENIDOS

Unidad I

1. Introducción a Macromedia Flash
2. Línea del tiempo
3. Ilustraciones, controles comunes
4. Herramientas
5. Propiedades de películas
6. Fotogramas
7. Interpolaciones
8. Objetos reflexión
9. Escala y rotación
10. Demostraciones ejemplos.

Unidad II

1. Animaciones
2. Símbolos
3. Clip de película
4. Botón
5. Gráfico
6. Efectos
7. Alfa
8. Utilización de capas
9. Instancias
10. Visualización de películas
11. Utilización de la biblioteca
12. Animación en bucle
13. Construcción de películas simples

Unidad III

1. Flujo de trabajo
2. Interactividad con el usuario
3. Capas con máscaras y guías
4. Inserción de componentes multimedia
5. Visualización de películas
6. Exportación de películas
7. Configuración de exportación
8. Publicaciones
9. Importación de elementos externos

Unidad IV

1. Trabajo final
2. Botones
3. Botones avanzados
4. Eventos en botones y en fotogramas
5. Incorporación a una página web
6. Combinación de todo lo visto y construcción de películas complejas