



FLASH MX

educacion.continuada@utadeo.edu.co

Objetivos

El participante estará en capacidad de:

- Comprender y manejar el entorno de trabajo del programa
- Realizar animación a través de los métodos disponibles
- Importar y trabajar con elementos gráficos, de sonido y video
- Entender la programación en flash mediante el uso de ActionScript

Contenido

1. Introducción a flash y la animación de gráficos vectoriales

2. El entorno de trabajo de flash

- Escenario. Línea de tiempo y la librería
- Herramientas del programa
- Capas y fotogramas
- Símbolos e instancias

3. Dibujo en flash

4. Animación

- Animación cuadro a cuadro
- Animación por interpolación de símbolos y guías de movimiento

5. Clips de película

- Películas anidadas

6. Interactividad y navegación

- Etiquetas
- Escenas
- Estructura de navegación

7. Desarrollo de interfaces

- Usabilidad
- Navegabilidad
- Organización
- Fuentes y concepto gráfico
- Capacidad de actualización

8. Sonido y video en flash

- Importación y formatos
- Símbolos y canales de sonido y video

9. Publicación de archivos flash

Intensidad

20 horas

Fecha de inicio

30 de Noviembre de 2009

Horario

Lunes a Viernes

Grupo A: 8:00 a.m. a 12:00 m.

Grupo B: 1:00 p.m. a 5:00 p.m.

Valor público en general

\$ 300.000

(10% descuento egresados UJTL)

Descuento especial para estudiantes de la Tadeo

Informes e inscripciones

Educación Continuada

Cra 4 No 22-61

Edificio de Postgrados

Módulo 16 of 303

PBX 2427030 exts. 3955/56/57