

# Macromedia: Flash 8.0 y Freehand MX

## Índice

### Módulo 1. Primeros Pasos

Tema 1. Introducción a Macromedia Flash

Tema 2. Creación de una Película I

Tema 3. Creación de una Película II

Tema 4. Dibujo

Tema 5. Color

Tema 6. Trabajar con Objetos I

Tema 7. Trabajar con Objetos II

Tema 8. Texto

Tema 9. Símbolos e Instancias

Tema 10. Capas

### Módulo 2. Animaciones e Interacciones

Tema 11. Animaciones I

Tema 12. Animaciones II

Tema 13. Creación de Animaciones Interactivas

Tema 14. El Lenguaje ActionScript

Tema 15. Objetos de ActionScript

Tema 16. Interacción Básica con ActionScript

Tema 17. Obteniendo Información

Tema 18. Sonidos

Tema 19. Publicar y Exportar una Película I

Tema 20. Publicar y Exportar una Película II

### Módulo 3. FreeHand MX 1ª Parte

Tema 21. Familiarizarse con FreeHand MX

Tema 22. Abrir, Importar y Guardar

Tema 23. Personalizar el Documento

Tema 24. Dibujar Formas y Objetos

Tema 25. Crear y Editar Trazados

Tema 26. Trabajar con Objetos

Tema 27. Organización del Trabajo

### Módulo 4. FreeHand MX 2ª Parte

Tema 28. Las Capas

Tema 29. Administración del Color

Tema 30. Introducir Texto

Tema 31. Modificar un Texto

Tema 32. Aplicar Efectos Especiales

Tema 33. Exportar Documentos

Tema 34. Imprimir un Documento

## Objetivos

Distinguir los componentes del entorno de trabajo de Flash. Saber utilizar las distintas herramientas de dibujo, de texto y párrafos. Poder seleccionar, agrupar, desagrupar, copiar, pegar, cortar, rotar, escalar, alinear, reflejar e inclinar nuestros objetos. Poder importar mapas de bits y símbolos. Distinguir las distintas partes de la Línea de tiempo y saber utilizarla. Saber crear los distintos tipos de animación, y utilizar el papel cebolla. Conocer la sintaxis de ActionScript, tipos de datos, estructuras, funciones y objetos. Poder importar sonidos para nuestra película y configurar las opciones en el Panel Sonido. Saber los pasos a seguir para publicar una película. Conocer el código necesario para insertar Flash en páginas Web. Saber qué es FreeHand MX. Saber Gestionar documentos con FreeHand MX. Saber crear y usar capas en FreeHand. Saber usar las paletas de colores y sus opciones. Ser capaz de crear cualquier tipo de texto.