

CONTENIDOS

CONTENIDOS.....	1
1. FICHA PRÁCTICA UNIDAD 4.....	2
1.1. Trabajo Práctico.....	2
1.1.1 Formato de Entrega	2
1.1.2 Sesión de No. 1 (S1)	2

1. FICHA PRÁCTICA UNIDAD 4

1.1. Trabajo Práctico

En esta instancia de trabajo práctico se propone trabajar con los programas Flash e Illustrator, sobre archivos de animación e imágenes vectoriales, intercambiando formatos entre estos programas.

Para ello se adjuntan 4 archivos para esta práctica:
arbol.png / background.jpg / tpU4 fla / vector_Pasto.eps

1.1.1 Formato de Entrega

Esta práctica se entregará al docente por e-mail. En e-mail adjuntar archivo trabajado con el nombre que referencia la práctica y unidad y el apellido y nombre del alumno, de este modo:

TP U4 S1_ Apellido Nombre fla

1.1.2 Sesión de No. 1 (S1)

Práctica a realizar:

1. Abrir el programa Illustrator y el programa Flash. Minimizar e ir maximizando cuando se indique.
2. En el programa Flash abrir el archivo de extensión FLA, es decir el archivo tpU4 fla
3. En el programa Flash, importar al ESCENARIO el archivo de imagen: background.jpg
4. Continuando en el mismo programa, importar a la librería el archivo arbol.png. Esta acción debería hacer que se modifiquen 2 movieclip.
5. Abrir, en el programa Illustrator, el archivo: vector_Pasto.eps.
6. Pegar desde Illustrator hacia Flash el vector abierto. Organizar lo colocado.
7. Una vez lograda la integración de lo propuesto, guardar el archivo con extensión FLA con el nombre propuesto: **TP U4 S1_ Apellido Nombre fla**
8. Finalmente COMPILAR el archivo logrado en Flash.