

Práctico 3

Crear una página Web, con el siguiente formato utilizando el contenido del archivo practico3.txt
Guardar dicha página con el nombre practico3.html

MACROMEDIA FLASH4

Tabla de Contenido

Conceptos básicos de Flash

- I. Información general básica sobre Flash
 - II. Acerca de las imágenes de vectores y mapas de bits
 - 1. Introducción al entorno de trabajo de Flash
 - 2. Escenario y ventana de línea de tiempo
 - 3. Ventana de biblioteca
 - 4. Símbolos e instancias
 - 5. Símbolos y películas interactivas
 - III. Creación de una película y configuración de sus propiedades
 - IV. Previsualización y prueba de películas
 - 1. Control de la reproducción de películas
 - 2. Prueba de películas
 - V. Uso de la paleta de herramientas
 - VI. Uso de la línea de tiempo
 - 1. Desplazamiento del cabezal de lectura
 - 2. Visualización del estado de los fotogramas
 - 3. Cambio de visualización de fotogramas en la línea de tiempo
 - 4. Creación de rótulos de fotogramas y comentarios de películas
 - VII. Uso de escenas
 - VIII. Uso de la ventana de biblioteca
 - 1. Trabajo con carpetas en la ventana de biblioteca
 - 2. Clasificación de elementos en la ventana de biblioteca
 - 3. Cambio de nombre de elementos de biblioteca
 - 4. Supresión de elementos de biblioteca
 - 5. Localización de elementos de biblioteca no utilizados
 - 6. Actualización de archivos importados
 - 7. Uso del menú Bibliotecas
 - IX. Uso de inspectores
 - X. Uso de menús contextuales
 - XI. Visualización del escenario
 - 1. Aumento y reducción de la visualización
 - 2. Movimiento de la visualización
 - 3. Uso de comandos de Ver
 - XII. Uso de cuadrícula y reglas
 - XIII. Impresión de archivos Flash
 - XIV. Aumento de velocidad de visualización
 - XV. Configuración de preferencias
-