

## **Curso.- Integración interactiva del software multimedia**

Introducir complementos de información que reordene el árbol de navegación. Introducir una fuente (imagen, texto,...) que difiera de la unidad en el estilo elegido, dando respuesta a su integración. Conversión de lenguajes: de mapas de imágenes a metáforas visuales y/o viceversa. Adecuación de las fuentes con el objeto de conseguir el máximo rendimiento funcional

Programa informático utilizado: *Flash*

El entorno de trabajo. Utilización de las barras de herramientas. Método de creación y edición vectorial de los objetos. Trabajo con capas. Creación de símbolos. Instancias. Tipología de bibliotecas. Métodos en la creación de animaciones por interpolación. Tipología según finalidad. Procedimientos de animación: con escenas, con máscaras y símbolos. Procedimiento para la creación de botones interactivos. Preparación y aplicación de vídeo y sonido en la película. Aplicaciones de publicación y exportación