

Flash CS 5.5 Básico

01. Conociendo Adobe Flash Professional

- 01.1. Presentación y objetivos del curso
- 01.2. Requerimientos técnicos para Adobe Flash
- 01.3. Ejecución de Adobe Flash
- 01.4. Utilización de la página de inicio
- 01.5. El entorno de trabajo
- 01.6. Configurar las propiedades de una película nueva
- 01.7. Cargar y previsualizar una película guardada
- 01.8. Guardar una película
- 01.9. Creación de proyectos
- 01.10. Plantillas
- 01.11. Panel de Herramientas
- 01.12. El escenario y su visualización
- 01.13. Ayudas de dibujo
- 01.14. Utilización de las reglas
- 01.15. Utilización de las guías
- 01.16. Trabajo con paneles
- 01.17. Línea de Tiempo
- 01.18. Explorador de Películas
- 01.19. Salir de Adobe Flash
- 01.20. Práctica - Nuestra primera animación
- 01.21. Cuestionario: Conociendo Adobe Flash Professional

02. Técnicas de dibujo

- 02.1. Tecnología vectorial y bitmap
- 02.2. Importación desde otras aplicaciones
- 02.3. Convertir imágenes bitmap en gráficos vectoriales
- 02.4. Dibujo de formas simples
- 02.5. Dibujar rectángulos
- 02.6. Dibujar óvalos y círculos
- 02.7. Dibujo de sectores y donut
- 02.8. Dibujo de polígonos y estrellas

Flash CS 5.5 Básico

- 02.9. Dibujo de formas libres
- 02.10. Configuración y utilización de la herramienta Pluma
- 02.11. Dibujo de líneas rectas con la herramienta Pluma
- 02.12. Dibujo de trayectorias curvas con la herramienta Pluma
- 02.13. Ajustar los segmentos de una trayectoria
- 02.14. Dibujo con la herramienta Pincel
- 02.15. Aplicación de patrones con el pincel rociador
- 02.16. Dibujo de patrones con la herramienta Deco
- 02.17. Borrado de objetos en Flash
- 02.18. Borrar segmentos de líneas o áreas rellenas
- 02.19. Contornos y rellenos
- 02.20. Usar una imagen bitmap como relleno
- 02.21. Trabajo con rellenos sólidos y degradados
- 02.22. Modificación de líneas y contornos
- 02.23. La herramienta Bote de Tinta
- 02.24. La herramienta Cubo de pintura
- 02.25. Bloqueo de un degradado o de un mapa de bits
- 02.26. Herramientas de texto en Flash
- 02.27. Modificar un texto ya creado
- 02.28. Cambiar la orientación del texto
- 02.29. Creación de campos de texto dinámicos
- 02.30. Práctica - Aprendiendo a dibujar en Adobe Flash
- 02.31. Práctica - Copiar dibujos
- 02.32. Cuestionario: Técnicas de dibujo

03. Selección y manipulación de objetos

- 03.1. Introducción a la selección de objetos
- 03.2. Modelo de dibujo de Flash
- 03.3. Selección y transformación de objetos con la Flecha
- 03.4. Seleccionar y transformar contornos
- 03.5. Seleccionar y mover rellenos
- 03.6. Selección de objetos mediante un área rectangular

Flash CS 5.5 Básico

- 03.7. Uso de la herramienta Lazo
- 03.8. Agrupación de objetos
- 03.9. Editar objetos de un grupo
- 03.10. Objetos no agrupados
- 03.11. Mover y copiar objetos en Flash
- 03.12. Mover y copiar objetos utilizando el portapapeles de Windows
- 03.13. Escalar objetos en Flash
- 03.14. Transformación libre de objetos
- 03.15. Distorsión de objetos
- 03.16. Envoltura de objetos
- 03.17. Rotar y sesgar objetos en Flash
- 03.18. Sesgar un objeto
- 03.19. Gráficos 3D en Flash
- 03.20. Alineación de objetos
- 03.21. Transformación de rellenos
- 03.22. Práctica - Macromedia Shockzone
- 03.23. Cuestionario: Selección y manipulación de objetos

04. Trabajar con frames y capas en Flash

- 04.1. Información general sobre los fotogramas
- 04.2. Selección de fotogramas en la línea de tiempo
- 04.3. Creación de etiquetas y comentarios
- 04.4. Utilización de anclajes
- 04.5. Información general sobre las capas
- 04.6. Creación de capas
- 04.7. Creación de carpetas de capas
- 04.8. Capas guías
- 04.9. Capas máscara
- 04.10. Práctica - Creación de menús animados
- 04.11. Cuestionario: Trabajar con frames y capas en Flash