

## **Flash CS 5.5 Full**

---

### **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 Full

---

- 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 Full

---

- 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

### **05. Biblioteca - símbolos e instancias**

- 05.1. Uso de símbolos e instancias

## Flash CS 5.5 Full

---

- 05.2. La biblioteca de símbolos de Flash
- 05.3. Creación de símbolos
- 05.4. Convertir objetos seleccionados en la escena en símbolos
- 05.5. Convertir la animación de una escena en un clip de película
- 05.6. Creación de botones
- 05.7. Intercambiar símbolos
- 05.8. Trabajar con carpetas en la ventana Biblioteca
- 05.9. Eliminación de elementos de una Biblioteca
- 05.10. Cambiar las propiedades de las instancias
- 05.11. Aplicación de un tinte a una instancia
- 05.12. Aplicar una transparencia a una instancia
- 05.13. Cambiar el color y la transparencia de una instancia
- 05.14. Práctica - Visibilidad de un clip de película
- 05.15. Cuestionario: Biblioteca: Símbolos e instancias

## 06. Animación

- 06.1. Uso de escenas en Adobe Flash
- 06.2. Control de la velocidad en las películas
- 06.3. Animación de fotograma a fotograma
- 06.4. Extensión de imágenes de fondo en una animación
- 06.5. Interpolaciones de movimiento
- 06.6. Interpolación clásica de movimiento
- 06.7. Interpolación de movimiento a lo largo de un recorrido
- 06.8. Interpolación de formas
- 06.9. Cinemática inversa
- 06.10. Animación de un esqueleto en la línea de tiempo
- 06.11. Edición de animaciones en Flash
- 06.12. Práctica - Chimaira intro
- 06.13. Práctica - Chimaira menú
- 06.14. Cuestionario: Animación

## 07. Sonidos

- 07.1. Sonidos y Flash

## Flash CS 5.5 Full

---

- 07.2. Importación de sonidos
- 07.3. Añadir sonidos a una película de Flash
- 07.4. Añadir efectos de sonido a los botones
- 07.5. Edición de sonidos
- 07.6. Compresión de sonidos
- 07.7. Control de sonidos mediante comportamientos
- 07.8. Reproducción o detención de sonidos con un comportamiento
- 07.9. Práctica - Creación de bandas sonoras dinámicas
- 07.10. Cuestionario: Sonidos

### **08. Vídeos**

- 08.1. Integrar Vídeo en Flash
- 08.2. Asistente de importación de vídeo
- 08.3. Componente FLVPlayback
- 08.4. Incorporación de un archivo de vídeo en un archivo de Flash
- 08.5. Trabajo con puntos de referencia de vídeo

### **09. Interactividad básica con ActionScript 2**

- 09.1. Creación de películas interactivas
- 09.2. Acciones en fotogramas
- 09.3. Acciones en objetos
- 09.4. Modificación de acciones
- 09.5. Saltar a un fotograma o escena
- 09.6. Reproducir y parar una película
- 09.7. Ajustar la calidad de visualización de una película
- 09.8. Detener todos los sonidos de una película
- 09.9. Llamar a una URL desde Flash
- 09.10. Controlar la ventana del reproductor de Flash
- 09.11. Cargar un SWF de Flash dentro de una película
- 09.12. Descargar una película de Flash
- 09.13. Precarga básica de una película
- 09.14. Impresión de los fotogramas de una película
- 09.15. Programación Flash

## Flash CS 5.5 Full

---

- 09.16. Práctica - Uso del panel Acciones
- 09.17. Práctica - Siguiendo el recorrido del ratón
- 09.18. Práctica - Creación de una clave para múltiples usuarios
- 09.19. Cuestionario: Interactividad básica con ActionScript 2.0

### **10. Interactividad avanzada con ActionScript 2**

- 10.1. Arrastrar y soltar objetos sobre el escenario de Flash
- 10.2. Creación de un cursor personalizado
- 10.3. Captura de acciones de teclado con Flash
- 10.4. Valores de códigos de teclado para Flash
- 10.5. Creación de campos de texto en scroll
- 10.6. Configuración de valores de color en una película
- 10.7. Creación de controles de sonido
- 10.8. Práctica - Creación de una calculadora
- 10.9. Práctica - Creación de un juego de naves espaciales
- 10.10. Cuestionario: Interactividad avanzada con ActionScript 2.0

### **11. Introducción a ActionScript 3**

- 11.1. ActionScript
- 11.2. Ubicación del código ActionScript
- 11.3. Sprites
- 11.4. Lista de Visualización
- 11.5. Gestión de Eventos
- 11.6. Propiedades de objetos
- 11.7. Carga de datos externos
- 11.8. Práctica - Sitio de muestras de animación
- 11.9. Práctica - Integrar Google Maps en Flash con ActionScript

### **12. Publicación y exportación de películas**

- 12.1. Publicación de películas de Flash
- 12.2. Configuración de publicaciones SWF
- 12.3. Configuración de publicaciones HTML
- 12.4. Visualización previa de publicaciones y configuraciones

## Flash CS 5.5 Full

---

- 12.5. Exportación de películas e imágenes
- 12.6. Cuestionario: Publicacion y exportacion de películas
- 12.7. Cuestionario: cuestionario final