

Temario Flash CS4 básico para Web

Nº lección	Título lección	Nº apartado	Título apartado	Tipo apartado
1	Introducción a Flash CS4	1	Introducción a Flash CS4	T
		2	Abrir el programa	T
		3	Cerrar el programa	T
		4	Practica tú mismo	P
		5	Cuestionario	C
2	El entorno de trabajo	1	La barra de menús	V
		2	La barra de herramientas	T
		3	El panel de herramientas	V
		4	Practica tú mismo	P
		5	Los paneles	V
		6	El inspector de propiedades	V
		7	El panel Línea de tiempo	V
		8	Los menús contextuales	T
		9	Practica tú mismo	P
		10	Espacios de trabajo	V
		11	Administrar espacios de trabajo	V
		12	Practica tú mismo	P
		13	Cuestionario	C
3	Crear y configurar documentos	1	Crear un nuevo documento	V
		2	Guardar documentos	V
		3	Cerrar documentos	V
		4	Practica tú mismo	P
		5	Abrir un documento	V
		6	Propiedades de un documento	T
		7	Practica tú mismo	P
		8	Cuestionario	C

Nº lección	Título lección	Nº apartado	Título apartado	Tipo apartado
4	Ayudas visuales	1	Visualización del documento	V
		2	Modos de vista previa	V
		3	Practica tú mismo	P
		4	Regla y cuadrícula	V
		5	Las guías	V
		6	Practica tú mismo	P
		7	Cuestionario	C
5	Herramientas de dibujo	1	Gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits	T
		2	Dibujar líneas	V
		3	Herramientas rectángulo y rectángulo simple	V
		4	Herramientas óvalo y óvalo simple	V
		5	Herramienta Polystar	V
		6	Practica tú mismo	P
		7	Propiedades de las formas	V
		8	Trabajar con formas	V
		9	Practica tú mismo	P
		10	Dibujar con el lápiz	V
		11	Dibujar con la pluma I	V
		12	Dibujar con la pluma II	V
		13	Practica tú mismo	P
		14	Suavizar, enderezar y optimizar curvas	T
		15	Practica tú mismo	P
		16	Pincel	V
		17	Pincel rociador	V
		18	Practica tú mismo	P
		19	Preferencias de dibujo	T
		20	Cuestionario	C
		21	Ejercicio	P

Nº lección	Título lección	Nº apartado	Título apartado	Tipo apartado
6	Herramientas de color	1	Los colores web	T
		2	Panel color	V
		3	Practica tú mismo	P
		4	Degradados de color	V
		5	Relleno de mapa de bits	V
		6	Practica tú mismo	P
		7	Panel Muestras	T
		8	Añadir colores a Muestras	V
		9	Cubo de pintura, bote de tinta y cuentagotas	V
		10	Practica tú mismo	P
		11	Panel de Kuler	T
		12	Borrador	V
		13	Bloquear relleno	V
		14	Practica tú mismo	P
		15	Cuestionario	C
		16	Ejercicio	P
7	Herramientas de transformación y organización	1	Seleccionar formas	V
		2	Agrupar y desagrupar	V
		3	Ordenar objetos	T
		4	Alinear objetos	T
		5	Practica tú mismo	P
		6	Transformación libre	V
		7	Otras herramientas de transformación	V
		8	Practica tú mismo	P
		9	Modificar formas	V
		10	Combinar objetos	T
		11	Practica tú mismo	P
		12	Cuestionario	C
		13	Ejercicio	P

Nº lección	Título lección	Nº apartado	Título apartado	Tipo apartado
8	Importar y exportar imágenes	1	Importar imágenes de mapa de bits	V
		2	Propiedades de los mapa de bits	V
		3	Importar gráficos vectoriales	T
		4	Separar imágenes de mapa de bits	V
		5	Practica tú mismo	P
		6	Convertir mapa de bits a vector	V
		7	Exportar archivos de flash como imagen	T
		8	Practica tú mismo	P
		9	Cuestionario	C
		10	Ejercicio	P
9	Trabajar con capas	1	Introducción a las capas	T
		2	Crear y eliminar capas	V
		3	Organización de capas	V
		4	Carpetas	V
		5	Practica tú mismo	P
		6	Mostrar, bloquear y contorno de capas	V
		7	Propiedades de las capas y carpetas	V
		8	Practica tú mismo	P
		9	Cuestionario	C
		10	Ejercicio	P
10	Biblioteca, símbolos e instancias	1	La biblioteca y los símbolos	T
		2	Crear símbolos	V
		3	Trabajar con la biblioteca	V
		4	Las instancias	V
		5	Practica tú mismo	P
		6	Botones	V
		7	Bibliotecas comunes	T
		8	Practica tú mismo	P
		9	Cuestionario	C
		10	Ejercicio	P

Nº lección	Título lección	Nº apartado	Título apartado	Tipo apartado
11	Texto	1	Tipos de fuentes	T
		2	La herramienta texto	V
		3	Propiedades de carácter	T
		4	Propiedades de párrafo	T
		5	Practica tú mismo	P
		6	Ortografía	T
		7	Selección y asignación de fuentes opcionales	T
		8	Texto con vínculos	T
		9	Tipos de texto	T
		10	Incorporación de fuentes	V
		11	Practica tú mismo	P
		12	Cuestionario	C
		13	Ejercicio	P
12	Introducción a las animaciones	1	La línea de tiempo y los fotogramas	T
		2	Animaciones	V
		3	Practica tú mismo	P
		4	Velocidad de la animación	V
		5	Operaciones con fotogramas	V
		6	Practica tú mismo	P
		7	Opciones de la línea de tiempo	T
		8	Publicar películas	T
		9	Practica tú mismo	P
		10	Interpolación de movimiento clásica	V
		11	Practica tú mismo	P
		12	Cuestionario	C
		13	Ejercicio	P