



Adobe Flash CS3

1. INTRODUCCIÓN A FLASH (I)

- ¿Qué es Flash?
- ¿Por qué usar Flash?
- De Flash 5 a Flash

2. INTRODUCCIÓN A FLASH (II)

- Las alternativas a Flash: Javascript
- Las alternativas a Flash: CSS
- Las alternativas a Flash: DHTML
- El eterno debate

3. LA PRIMERA ANIMACIÓN FLASH

- Comenzando
- Realizando la animación

4. EL ENTORNO DE TRABAJO

- La interfaz de Flash
- La barra de menús
- La línea de tiempo
- Las capas
- El área de trabajo
- Las vistas o zooms
- Los paneles

5. DIBUJAR Y COLOREAR

- El dibujo en Flash
- La barra de herramientas. Herramientas básicas
- La barra de herramientas. Herramientas avanzadas
- La barra de herramientas. Opciones
- El panel Mezclador de colores
- El panel Muestras de color



6. TRABAJAR CON TEXTOS

- **Comenzando**
- **Propiedades de los textos**
- **Tipos de texto**
 - Texto estático
 - Texto dinámico
 - Texto de entrada

7. TRABAJAR CON SONIDOS

- **Comenzando**
- **Importar sonidos**
- **Propiedades de los sonidos**
- **Insertar un sonido**
- **Editar sonidos**
- **¿MP3 o Wav?**

8. TRABAJAR CON OBJETOS

- **Los objetos. Iniciación**

9. CAPAS

- **Las capas. Entendámoslas**
- **Trabajar con capas**
- **Trabajar con capas. Opciones avanzadas**
- **Reorganizar las capas**
- **Tipos de capas**

10. SÍMBOLOS

- **Qué son los símbolos**
- **Cómo crear un símbolo**
- **Las bibliotecas**
- **Diferencia entre símbolo e instancia**
- **Modificar una instancia**
- **Panel Propiedades de instancia**
- **Efectos sobre instancias (I)**
- **Efectos sobre instancias (II)**



11. GRÁFICOS

- Qué es un gráfico
- Tipos de gráficos
- Crear un gráfico y comprobar sus propiedades
- Introducir un mapa de bits
- Introducir un archivo vectorial
- Exportar un objeto Flash como mapa de bits
- Exportar un objeto Flash como animación

12. CLIPS DE PELÍCULA

- Qué es un clip de película
- Comprobar las propiedades de un clip
- Crear un nuevo clip
- Importar y exportar movie clips de biblioteca

13. BOTONES

- Qué es un botón
- Creación de un botón
- Formas en los botones
- Botones de texto
 - La importancia de la zona activa
- Incluir un clip en un botón
- Bitmaps y botones
- Acciones en los botones
- Botón con estado pulsado (I)
- Botón con estado pulsado (II)
 - Las acciones
 - Duplicar movie clips
 - ¿Por qué?
 - Obtener más botones
- Incluir sonido en un botón

14. ANIMACIONES DE MOVIMIENTO

- La animación en Flash
- Interpolación de movimiento (I)
- Interpolación de movimiento (II)



- Animación de textos
- Animación de líneas
- Interpolación mediante Guía de movimiento

15. ANIMACIÓN POR FORMA

- Interpolación por forma
- Transformar textos
- Consejos de forma

16. EFECTOS SOBRE ANIMACIONES

- Introducción
- Efectos sobre la interpolación de movimiento
- Efectos sobre el símbolo interpolado
- Efecto Brillo
- Efecto Tinta
- Efecto Transparencia (Alfa)

17. GENERAR Y PUBLICAR PELÍCULAS'

- Tamaño de las películas
- Consideraciones en el dibujo
- Consideraciones en la organización
- Consideraciones en los textos
- Consideraciones en la animación
- Preloader
 - Cargar la película entera antes de reproducirla
- Distribución como archivo swf en un reproductor autónomo
- Distribución para páginas web

18. INTRODUCCIÓN A ACTIONSCRIPT

- Qué es ActionScript
- Características generales de ActionScript
- El panel Acciones
- Los operadores
- Las acciones
- Los objetos
- Las propiedades



19. INTEGRACIÓN DE FLASH CON ASP Y BASES DE DATOS

- Software disponible
- Un artículo revelador
- ¿Debemos saber ASP?
- Cómo plantear el archivo ASP
- Conclusión

20. APÉNDICE BÁSICO

- Zooms
- Escenas
- Gráficos vectoriales y bitmaps
 - Cómo representar un gráfico
 - Diferencia entre gráfico vectorial y mapa de bits
 - Cómo trabaja Flash
- Conceptos iniciales de programación
 - Introducción a la programación con ActionScript

21. APÉNDICE AVANZADO

- Ejemplos Javascript
- La línea de tiempo
 - Fotogramas
- Otros usos de los movie clips

22. APÉNDICE ACTIONSCRIPT

- Movimiento de un clip de película
- Protección de animaciones
- Clip que sigue al cursor
- Duplicación dinámica de clips de película
 - Consideraciones iniciales
 - Empezamos
 - Acciones. Comienza lo interesante
 - Aquí está la acción de verdad
 - ¿Por qué algo tan complicado?
- Cursor personalizable
- Links subrayados al estilo HTML
 - Comentarios sobre el código ActionScript



- **Cargas múltiples con barra de progreso de carga**
 - película1.swf
 - película0.swf
 - Comentarios sobre el script
- **Animación ecualizador de sonido**
- **Crear gifs animados**
- **Juego de tiro al blanco**
- **Control de volumen de sonido con scrollbar**
- **Sonido a través de escenas**
- **Caricaturas en Flash**
 - Copiar dibujos
- **Máscaras de texto**
- **Juego de naves espaciales**