

**# ADMINISTRACIÓN DE ARCHIVOS**

- 1 Abrir un archivo
- 2 Crear nuevo documento
- 3 Cambiar el tamaño del documento
- 4 Predeterminar unidades de regla
- 5 Cambiar orientación de papel
- 6 Cambiar configuración de la publicación

**# MANEJO DEL ENTORNO**

- 7 Mostrar el panel Propiedades
- 8 Mostrar el panel información
- 9 Cambiar el espacio de trabajo
- 10 Restablecer espacio de trabajo
- 11 Crear nuevo espacio de trabajo
- 12 Modificar el nivel del Zoom
- 13 Quitar guías
- 14 Mostrar capas
- 15 Bloquear capas
- 16 Insertar nueva capa
- 17 Organizar capas en carpetas
- 18 Modificar la velocidad de los fotogramas

**# CREACIÓN Y EDICIÓN DE ILUSTRACIONES**

- 19 Convertir un objeto en un símbolo
- 20 Cambiar el color de trazo a una forma
- 21 Agregar muestras de color
- 22 Seleccionar puntos de un gráfico de vectores
- 23 Modificar el efecto de color de una imagen
- 24 Guardar juego personalizado de muestras de colores
- 25 Trazar mapa de bits
- 26 Buscar y reemplazar símbolos
- 27 Nombrar instancia de un clip de película
- 28 Cambiar el color de relleno a una forma

**# TRABAJANDO CON TEXTO**

- 29 Cambiar el motor de texto
- 30 Establecer familia de fuente
- 31 Crear un vínculo a una página web
- 32 Cambiar texto a mayúsculas
- 33 Especificar sangría a un texto
- 34 Vincular contenedores de texto
- 35 Cambiar el color de fondo de un contenedor de texto
- 36 Agregar filtro de sombra al texto
- 37 Revisar la ortografía de un documento

**# TRABAJANDO CON SONIDO Y VÍDEO**

- 38 Crear carpetas de biblioteca
- 39 Mover símbolos de la biblioteca a carpetas
- 40 Importar sonidos a la Biblioteca
- 41 Insertar sonido a línea de tiempo
- 42 Cambiar el efecto de sonido
- 43 Cambiar la sincronización de un sonido
- 44 Añadir un sonido de evento a un botón
- 45 Exportar una película
- 46 Publicar película
- 47 Probar película

**# CREACIÓN Y PUBLICACIÓN DE ANIMACIONES**

- 48 Insertar un fotograma clave en la línea de tiempo
- 49 Copiar fotogramas
- 50 Abrir una vista previa de la animación en la línea del tiempo
- 51 Identificar las animaciones en la línea de tiempo
- 52 Crear interpolación de movimiento
- 53 Mostrar el panel para modificar las propiedades de una interpolación de movimiento
- 54 Crear Interpolación de forma
- 55 Crear capa de máscara
- 56 Añadir huesos a una forma
- 57 Activar detección de versión de flash
- 58 Optimizar los gráficos para documentos de flash