
Índice

INTRODUCCIÓN	XIII
---------------------------	------

Capítulo 1. PRIMEROS PASOS	1
1.1. Introducción	3
1.2. Instalación y activación	4
1.2.1. Requisitos del sistema	4
1.2.2. Instalación de Flash	5
1.2.3. El visor de Flash en los navegadores	7
1.3. Primeros pasos	8
1.3.1. Abrir Flash	9
1.3.2. Abrir un archivo	10
1.3.3. Guardar un archivo	11
1.3.4. Cerrar un archivo	13
1.4. La ventana principal de Flash	14
1.4.1. Zona de Trabajo	15
1.4.2. Menús contextuales	17
1.5. Paneles	18
1.5.1. Cambiar el tamaño del área de Paneles	22
1.5.2. Mostrar u ocultar todos los Paneles	23
1.5.3. Utilizar los Conjuntos de Paneles	23
1.6. El sistema de ayuda	25
1.7. Novedades en Flash MX 2004	26

1.7.1. Versiones Estándar y Profesional	27
1.7.2. Efectos de Línea de Tiempo	27
1.7.3. Comportamientos	27
1.7.4. Soporte de Accesibilidad	28
1.7.5. Corrector ortográfico	28
Capítulo 2. CONCEPTOS BÁSICOS	29
2.1. Introducción	31
2.2. La página de inicio de Flash	35
2.3. Archivos Flash	37
2.3.1. Proyectos	37
2.3.2. Documentos Flash	38
2.4. Publicar una película	41
2.4.1. Configuración de publicación	43
2.5. El color en Flash	48
2.5.1. Panel Muestras de color	49
2.5.2. Panel Mezclador de colores	51
Capítulo 3. ESCENARIO	55
3.1. Introducción	57
3.1.1. Zoom del escenario	59
3.1.2. Mover el escenario	60
3.2. Propiedades de la Película	61
3.3. Elementos del escenario	61
3.3.1. La cuadrícula	62
3.3.2. Las Reglas	65
3.3.3. Las Guías	66
Capítulo 4. LA BARRA DE HERRAMIENTAS	73
4.1. Introducción	75
4.1.1. Grupos de herramientas	76
4.1.2. Atajos de teclado	79
4.2. Herramientas de Dibujo y Pintura	79
4.2.1. Herramienta Lápiz	80

4.2.2. Herramienta Línea	82
4.2.3. Herramienta Pluma	84
4.2.4. Herramienta Óvalo	88
4.2.5. Herramienta Rectángulo	89
4.2.6. Herramienta Pincel	91
4.3. Herramientas de Relleno	94
4.3.1. Herramienta Bote de Tinta	94
4.3.2. Herramienta Cubo de Pintura	95
4.4. Herramienta Cuentagotas	97
4.5. Herramienta Borrador	98
4.6. Herramienta Texto	100
4.7. Herramientas de Visualización	104
4.7.1. Herramienta Mano	104
4.7.2. Herramienta Zoom	105
4.8. Herramientas de Selección	107
4.8.1. Herramienta Flecha	108
4.8.2. Herramienta Subseleccionar	109
4.8.3. Herramienta Lazo	110
4.9. Herramientas de Transformación	111
4.9.1. Herramienta Transformación Libre	111
4.9.2. Herramienta Transformación de Relleno	113
4.10. Personalización de la Barra de Herramientas	114

Capítulo 5. CAPAS 117

5.1. Introducción	119
5.2. Uso básico de las capas	120
5.2.1. ¿Qué es una Capa?	120
5.3. Edición de Capas	122
5.3.1. La Capa Activa	122
5.3.2. Insertar una Capa nueva	123
5.3.3. Eliminar una Capa	124
5.3.4. Selección múltiple de Capas	125
5.4. Trabajo básico con Capas	126
5.4.1. Tipos de capas	126
5.4.2. Propiedades de una Capa	136
5.4.3. Renombrado de Capas	137
5.4.4. Orden de las Capas	138

5.4.5. Bloqueo de Capas	139
5.4.6. Mostrar y ocultar Capas	142
5.4.7. Visualizar el contenido de las Capas como contorno	145
Capítulo 6. LA LÍNEA DE TIEMPO	153
6.1. Introducción	155
6.2. Trabajando con la Línea de Tiempo	155
6.3. Tipos de Fotogramas	158
6.3.1. Fotogramas Clave	159
6.3.2. Fotogramas Intermedios	160
6.3.3. Representación en la línea de tiempo	160
6.3.4. Velocidad de Fotogramas	161
6.3.5. Preferencias generales	163
6.4. Insertar un Fotograma	164
6.5. Seleccionar Fotogramas	167
6.6. Quitar y borrar Fotogramas	169
6.6.1. Quitar Fotogramas	169
6.6.2. Borrar Fotogramas	170
6.7. Mover un Fotograma	171
6.8. Comentarios a los Fotogramas	172
6.9. Escenas	173
6.10. Función de Papel de Cebolla	175
6.11. Probar la película	176
6.11.1. Probar la película desde el Escenario	177
6.11.2. Probar la película desde el Reproductor Flash	178
6.11.3. Depuración de películas	180
6.11.4. Simular distintas velocidades de descarga	182
Capítulo 7. OBJETOS Y SÍMBOLOS	187
7.1. Introducción	189
7.2. Trabajo básico con Objetos	190
7.2.1. Crear Objetos	190
7.2.2. Modificar Objetos	195
7.2.3. Eliminar Objetos	201
7.2.4. Desplazar Objetos	201

7.2.5. Duplicar Objetos	203
7.2.6. Alineación de Objetos	204
7.2.7. Agrupación de Objetos	207
7.2.8. Organización de Objetos	209
7.3. Símbolos	210
7.3.1. La Biblioteca de Símbolos	211
7.3.2. Importar una Biblioteca	214
7.3.3. Carpetas	216
7.3.4. Tipos de Símbolos	218
7.3.5. Símbolos Gráficos	219
7.3.6. Símbolos Clip de Película	222
7.3.7. Símbolos Botón	224
7.3.8. Insertar Instancias en la Película	228
7.3.9. Propiedades de las Instancias	229
7.3.10. Editar un Símbolo	231
7.3.11. Asociar una Instancia a otro Símbolo	234
Capítulo 8. ANIMACIÓN	237
8.1. Introducción	239
8.2. Animaciones en Flash	240
8.2.1. Animación Fotograma a Fotograma	241
8.2.2. Animación por Interpolación	244
8.2.3. Interpolación de Movimiento	245
8.2.4. Interpolación de Formas	254
8.2.5. Suprimir una Interpolación	258
8.2.6. Consejos de Forma	259
Capítulo 9. ELEMENTOS MULTIMEDIA	265
9.1. Introducción	267
9.2. Archivos de Mapa de Bits	267
9.2.1. Importar Archivos de Mapa de Bits	268
9.2.2. Propiedades de los archivos de Mapa de Bits	270
9.2.3. Conversión de archivos de Mapa de Bits a imágenes vectoriales	272
9.2.4. Rellenos con archivos de Mapa de Bits	274

9.2.5. Selección de Zonas de Color de un Mapa de Bits . . .	276
9.3. Trabajo con audio en Flash	277
9.3.1. Importar Archivos de Audio	278
9.3.2. Propiedades de los archivos de Audio	278
9.3.3. Enmudecer sonidos	281
9.3.4. Añadir sonido a la película Flash	281
9.3.5. Añadir sonido a un botón	283
9.3.6. Iniciar y detener sonidos	284
Capítulo 10. ACTIONSCRIPT	287
10.1. Introducción	289
10.2. Panel de Acciones	291
10.3. Comportamientos	292
10.3.1. Eventos y acciones	293
10.3.2. Edición del código generado	295
10.3.3. Cambiar código de evento	296
10.3.4. Comentarios al código fuente	297
10.4. Programación de Fotogramas	298
10.5. Añadir Acciones a los Fotogramas	299
10.6. Algunas Acciones comunes	301
10.6.1. Acción gotoAndPlay()	302
10.6.2. Acción stop()	303
10.6.3. Acción start()	303
10.6.4. Acción getURL()	303
10.6.5. Acción fscommand ()	304
10.6.6. IfFrameLoaded	305