

---

---

# Índice

---

---

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	XIII
---------------------------	------

<b>Capítulo 1. PRIMEROS PASOS</b> .....	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
<b>Capítulo 2. CONCEPTOS BÁSICOS .....</b>	<b>29</b>
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
<b>Capítulo 3. ESCENARIO .....</b>	<b>55</b>
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
<b>Capítulo 4. LA BARRA DE HERRAMIENTAS .....</b>	<b>73</b>
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
<b>Capítulo 6. LA LÍNEA DE TIEMPO . . . . .</b>	<b>153</b>
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
<b>Capítulo 7. OBJETOS Y SÍMBOLOS . . . . .</b>	<b>187</b>
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
<b>Capítulo 8. ANIMACIÓN .....</b>	<b>237</b>
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
<b>Capítulo 9. ELEMENTOS MULTIMEDIA .....</b>	<b>265</b>
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
<b>Capítulo 10. ACTIONSCRIPT . . . . .</b>	<b>287</b>
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