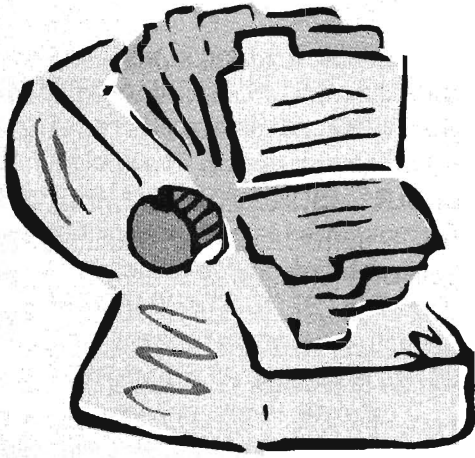




## ÍNDICE DE CAPÍTULOS

<b>1: FLASH MX 2004 A VISTA DE PÁJARO .....</b>	<b>1</b>
<b>2: COMENZANDO A TRABAJAR .....</b>	<b>27</b>
<b>3: EL DIBUJO EN FLASH MX 2004 .....</b>	<b>59</b>
<b>4: LAS CAPAS .....</b>	<b>151</b>
<b>5: SÍMBOLOS Y BIBLIOTECAS .....</b>	<b>171</b>
<b>6: IMPORTACIÓN DE ELEMENTOS .....</b>	<b>203</b>
<b>7: LOS FOTOGRAMAS .....</b>	<b>227</b>
<b>8: LA ANIMACIÓN FOTOGRAMA A FOTOGRAMA.....</b>	<b>247</b>
<b>9: LA ANIMACIÓN POR INTERPOLACIÓN DE FORMA .....</b>	<b>263</b>
<b>10: LA ANIMACIÓN POR INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO .....</b>	<b>283</b>
<b>11: COMBINANDO ANIMACIONES .....</b>	<b>317</b>
<b>12: LAS ACCIONES EN FLASH .....</b>	<b>409</b>
<b>13: LOS BOTONES .....</b>	<b>475</b>
<b>14: EL SONIDO .....</b>	<b>503</b>
<b>15: EL VÍDEO .....</b>	<b>531</b>
<b>16: COMPORTAMIENTOS Y EFECTOS DE LÍNEA DE TIEMPO .....</b>	<b>551</b>
<b>17: PANTALLAS Y PROYECTOS (SÓLO EN FLASH PROFESSIONAL) ...</b>	<b>575</b>
<b>18: LOS COMPONENTES .....</b>	<b>595</b>
<b>19: PUBLICAR, EXPORTAR, IMPRIMIR .....</b>	<b>627</b>
<b>20: OTRAS COSAS .....</b>	<b>659</b>



## ÍNDICE GENERAL

**ÍNDICE DE EJERCICIOS, PRÁCTICAS Y EJEMPLOS ..... XXV**

**INTRODUCCIÓN ..... XXXI**

**CAPÍTULO 1: FLASH MX 2004 A VISTA DE PÁJARO ..... 1**

¿QUÉ ES FLASH MX 2004? ..... 1

VECTORES VERSUS BITMAPS ..... 2

ENTORNO DE TRABAJO ..... 3

    La página de inicio ..... 5

EL ESCENARIO ..... 6

OBJETOS DE FLASH. SÍMBOLOS ..... 7

    ¿Qué son los símbolos? ..... 7

LA LÍNEA DE TIEMPO ..... 9

LAS CAPAS ..... 10

LAS BARRAS DE HERRAMIENTAS ..... 10

    Ventana de herramientas principal (barra lateral) ..... 11

    Barra de herramientas principal ..... 12

    Barra del controlador ..... 12

    Barra de edición ..... 12

LOS PANELES Y VENTANAS ..... 13

MANEJO Y CONTROL DE LOS PANELES ..... 19

    Configuración de los paneles ..... 20

OTROS ELEMENTOS DE LA PANTALLA ..... 21

LOS MENÚS DE FLASH ..... 21

    Los menús contextuales ..... 22

LA AYUDA DE FLASH .....	22
FILOSOFÍA DE TRABAJO EN FLASH .....	24
¿CÓMO SE LLEVA LA PELÍCULA FLASH A LA WEB? .....	25

**CAPÍTULO 2: COMENZANDO A TRABAJAR .....** **27**

INTRODUCCIÓN .....	27
AJUSTE DE LAS PROPIEDADES DE LA PELÍCULA .....	27
Cómo cambiar el tamaño de la película .....	28
Cómo cambiar el color de fondo de la escena .....	29
Cómo cambiar la velocidad de reproducción de la película .....	29
Cómo cambiar las unidades de medida .....	30
Cómo visualizar el área de trabajo .....	30
CONFIGURACIÓN DE LA PUBLICACIÓN .....	31
DIBUJAR UN GRÁFICO .....	32
CONVERTIR LOS GRÁFICOS EN SÍMBOLOS .....	34
CREAR UNA ANIMACIÓN FOTOGRAMA A FOTOGRAMA .....	35
CREAR UNA ANIMACIÓN INTERPOLADA .....	38
Crear una interpolación de movimiento .....	39
Crear una interpolación de forma .....	42
CREAR SÍMBOLOS .....	44
Cómo crear un símbolo gráfico .....	44
Cómo crear un símbolo de clip de película .....	45
Cómo crear un símbolo de botón .....	46
OTROS SÍMBOLOS .....	48
CAPAS .....	48

**CAPÍTULO 3: EL DIBUJO EN FLASH MX 2004 .....** **59**

INTRODUCCIÓN .....	59
CONTORNOS Y RELLENOS .....	59
CÓMO DIBUJAR LÍNEAS RECTAS .....	60
Cómo cambiar los atributos de las líneas .....	60
CÓMO DIBUJAR ÓVALOS .....	63
Cambio de color de los óvalos .....	64
CÓMO DIBUJAR RECTÁNGULOS .....	64
Creación de rectángulos redondeados .....	65
CÓMO DIBUJAR POLÍGONOS Y ESTRELLAS .....	66
Cómo cambiar el número de lados del polígono .....	67
Cómo dibujar estrellas .....	68
CÓMO DIBUJAR LÍNEAS A MANO ALZADA .....	69
La herramienta Lápiz .....	69
Dibujo de rectángulos y óvalos con la herramienta Lápiz .....	70

Cómo fijar el grado de ayuda al trazo a mano alzada .....	70
LA HERRAMIENTA PLUMA (CURVAS BÉZIER) .....	71
Trazado de curvas Bézier .....	72
Opciones de la herramienta Pluma .....	75
LA HERRAMIENTA PINCEL .....	75
Modificadores de la herramienta Pincel .....	76
Modificación de los atributos de la herramienta Pincel .....	77
LA HERRAMIENTA BOTE DE TINTA .....	78
Cómo agregar contorno a una forma .....	79
LA HERRAMIENTA CUBO DE PINTURA .....	80
Cómo rellenar zonas abiertas .....	80
LA HERRAMIENTA DE TEXTO .....	81
Cómo introducir texto .....	81
Cómo seleccionar el texto .....	83
Cómo cambiar los atributos del texto .....	83
Cuadros de texto dinámico y texto de entrada .....	87
Conversión del texto en objetos .....	88
Fuentes incorporadas y fuentes de dispositivo .....	89
Vinculación de texto a un URL .....	90
Ubicación y dimensionamiento preciso de un texto .....	91
Fuentes opcionales .....	91
Corrección ortográfica .....	92
CÓMO SELECCIONAR OBJETOS .....	94
Establecimiento del método de selección .....	94
Cómo seleccionar líneas .....	94
Cómo seleccionar rellenos .....	96
La herramienta Lazo .....	96
Cómo seleccionar elementos parcialmente .....	98
Cómo seleccionar todos los objetos a la vez .....	98
Cómo deseleccionar objetos .....	98
AYUDAS AL DIBUJO .....	99
Cómo acercar o alejar la imagen. La herramienta Zoom .....	99
Cómo alejar la imagen .....	100
La herramienta Mano .....	101
Cómo mover objetos .....	101
Las Reglas .....	102
Las líneas de guía .....	103
Cuadrículas .....	105
Encajar en objetos .....	106
Ajuste a píxeles .....	108
Calidad de visualización .....	109

Cómo copiar, cortar y pegar objetos .....	110
Cómo duplicar objetos .....	110
Alinear objetos .....	111
<b>EDICIÓN DE CURVAS Y OBJETOS .....</b>	<b>114</b>
Cómo suavizar una línea existente .....	115
Cómo enderezar una línea existente .....	115
Optimización de curvas .....	116
Cómo cambiar la longitud de una línea .....	116
Cómo cambiar la forma de las líneas .....	117
Cómo cambiar la orientación de una recta .....	117
Cómo añadir puntos de esquina .....	118
Cómo añadir nuevos puntos de curva .....	119
Cómo eliminar puntos de curva o de esquina .....	119
Cambiar la forma de las líneas con las barras de control .....	119
Cómo cambiar la forma de los rellenos .....	120
Cómo cambiar el tamaño de los objetos .....	122
Cómo cambiar la orientación de los objetos .....	123
Cómo inclinar los objetos .....	125
Cómo reflejar los objetos .....	126
Cómo eliminar transformaciones .....	126
La herramienta Transformación libre .....	127
<b>MANEJO DE COLORES EN FLASH .....</b>	<b>129</b>
Cambios de color y creación de colores .....	129
Cómo exportar e importar colores y rellenos .....	131
<b>TRABAJANDO CON LOS DEGRADADOS .....</b>	<b>132</b>
Cómo rellenar con degradados .....	133
Cómo crear y editar nuevos degradados .....	133
Cómo crear degradados con transparencia .....	134
Otras operaciones con degradados .....	135
<b>LA HERRAMIENTA BORRADOR .....</b>	<b>138</b>
La herramienta Borrador en modo normal .....	138
Utilización del borrador con múltiples objetos .....	139
<b>INTERACCIÓN ENTRE LOS OBJETOS DE FLASH .....</b>	<b>140</b>
Efecto de dibujar objetos superpuestos .....	140
Cómo aprovechar la interacción entre objetos .....	143
Cómo evitar la interacción entre los objetos de Flash .....	144
<b>TRABAJO CON GRUPOS .....</b>	<b>144</b>
Cómo bloquear elementos .....	145
Cómo editar los objetos de los grupos .....	146
<b>CÓMO CONTROLAR EL ORDEN DE LOS OBJETOS .....</b>	<b>146</b>
<b>COPIAR ATRIBUTOS DE UN OBJETO A OTRO .....</b>	<b>147</b>

CÓMO CONVERTIR UNA LÍNEA EN RELLENO .....	148
CÓMO EXPANDIR O CONTRAER UN RELLENO .....	148
CÓMO SUAVIZAR LOS BORDES DE UNA FORMA .....	149
<b>CAPÍTULO 4: LAS CAPAS .....</b>	<b>151</b>
LAS CAPAS EN FLASH .....	151
CÓMO CREAR NUEVAS CAPAS .....	152
CÓMO SELECCIONAR CAPAS .....	153
CÓMO ELIMINAR CAPAS .....	154
VISUALIZACIÓN DE LAS CAPAS .....	154
BLOQUEAR Y DESBLOQUEAR CAPAS .....	155
VER LAS CAPAS COMO CONTORNOS .....	155
CÓMO CAMBIAR EL NOMBRE DE UNA CAPA .....	156
CÓMO CAMBIAR EL ORDEN DE LAS CAPAS .....	156
EDICIÓN E INTERCAMBIO DE OBJETOS ENTRE CAPAS .....	157
LA VENTANA DE PROPIEDADES DE LAS CAPAS .....	158
CREACIÓN DE CARPETAS PARA LAS CAPAS .....	159
Cómo crear una carpeta para capas .....	159
Cómo llevar capas a una carpeta de capas .....	159
Cómo abrir y cerrar las carpetas de capas .....	160
DISTRIBUIR OBJETOS EN CAPAS .....	160
LAS CAPAS DE GUÍA .....	161
LAS CAPAS DE GUÍA DE MOVIMIENTO .....	162
LAS CAPAS DE MÁSCARA .....	166
<b>CAPÍTULO 5: SÍMBOLOS Y BIBLIOTECAS .....</b>	<b>171</b>
INTRODUCCIÓN .....	171
SÍMBOLOS E INSTANCIAS .....	171
¿Qué es un símbolo? .....	171
¿Qué es una instancia? .....	172
¿Por qué y cuándo utilizar símbolos? .....	172
Tipos de símbolos .....	173
CÓMO CREAR SÍMBOLOS .....	178
Crear un símbolo a partir de un gráfico .....	178
Cómo crear un símbolo vacío .....	178
LA BIBLIOTECA DE SÍMBOLOS .....	179
Elementos de la ventana de biblioteca .....	181
Control de las carpetas .....	183

Conflictos entre elementos de la biblioteca .....	186
BIBLIOTECAS COMPARTIDAS .....	187
Creación de una biblioteca compartida .....	188
EL MENÚ DE LA BIBLIOTECA .....	192
EDICIÓN DE INSTANCIAS Y SÍMBOLOS .....	194
Cómo editar las instancias .....	194
Cómo editar los símbolos .....	200

**CAPÍTULO 6: IMPORTACIÓN DE ELEMENTOS ..... 203**

INTRODUCCIÓN .....	203
MÉTODOS DE IMPORTACIÓN .....	203
Importar desde el menú .....	203
Importar desde el portapapeles .....	204
Importar mediante la biblioteca .....	204
IMPORTAR GRÁFICOS VECTORIALES .....	204
Importar gráficos vectoriales de Macromedia FreeHand .....	206
Importar gráficos vectoriales de Macromedia Fireworks .....	207
Importar gráficos vectoriales de Adobe Illustrator .....	208
Importar gráficos vectoriales de AutoCAD .....	209
IMPORTAR GRÁFICOS EN MAPA DE BITS .....	209
Cómo editar zonas del bitmap .....	210
Cómo importar bitmaps consecutivos .....	212
Cómo convertir mapas de bits en gráficos vectoriales .....	212
Ajustar las propiedades del bitmap .....	214
Sustituir una instancia de un mapa de bits por otra .....	215
CÓMO RELLENAR OBJETOS CON MAPAS DE BITS .....	215
Edición de un relleno de mapa de bits .....	217
IMPORTAR VÍDEO .....	219
Importar vídeo QuickTime (.mov) .....	219
Importar otros formatos de vídeo .....	221
Importar Flash Vídeo (*.FLV) .....	222
IMPORTAR GIF'S ANIMADOS .....	222
IMPORTAR ARCHIVOS SWF .....	223
IMPORTAR ARCHIVOS POSTSCRIPT (*.PDF), (*.PDS) .....	225

**CAPÍTULO 7: LOS FOTOGRAMAS ..... 227**

INTRODUCCIÓN .....	227
LA LÍNEA DE TIEMPO Y LOS FOTOGRAMAS .....	228

La línea de tiempo .....	228
Cómo cambiar el tamaño de los fotogramas .....	229
Coloreado de los fotogramas .....	230
Cómo ver el contenido real de los fotogramas .....	231
Tipos de fotogramas .....	232
Los fotogramas y el tipo de animación .....	234
Cómo crear los fotogramas .....	236
Consecuencias de la intercalación de fotogramas .....	238
Cómo seleccionar los fotogramas .....	240
Copiar y pegar fotogramas .....	240
Eliminar y borrar fotogramas .....	241
Cómo convertir un fotograma clave en fotograma normal .....	241
Cómo mover fotogramas .....	242
Alargar y acortar películas .....	242
Invertir fotogramas .....	243
Etiquetas, comentarios y anclajes en los fotogramas .....	244

## **CAPÍTULO 8: LA ANIMACIÓN FOTOGRAMA A FOTOGRAMA ..... 247**

INTRODUCCIÓN .....	247
CUÁNDO UTILIZAR LA ANIMACIÓN FOTOGRAMA A FOTOGRAMA .....	247
CREACIÓN DE UNA ANIMACIÓN FOTOGRAMA A FOTOGRAMA .....	248
REPRODUCCIÓN DE LA PELÍCULA .....	252
Reproducción manual por arrastre del cabezal .....	253
Reproducción con el controlador .....	253
Reproducción con las opciones de menú .....	253
Reproducción con el reproductor de Flash .....	253
Reproducción en el explorador .....	254
CAMBIO DE LA VELOCIDAD DE REPRODUCCIÓN .....	254
ALARGAR LA DURACIÓN DE LOS FOTOGRAMAS .....	255
CÓMO ELIMINAR LAS BRUSQUEDADES .....	256
CREACIÓN DE GIF´S ANIMADOS .....	257
Cómo crear o editar un GIF animado .....	257
USO DEL PAPEL CEBOLLA .....	258
Cómo usar el papel cebolla para editar varios fotogramas .....	261

## **CAPÍTULO 9: LA ANIMACIÓN POR INTERPOLACIÓN DE FORMA .... 263**

INTRODUCCIÓN .....	263
CUÁNDO UTILIZAR INTERPOLACIÓN DE FORMA .....	264



CÓMO CREAR UNA INTERPOLACIÓN DE FORMA .....	265
Otro modo de crear una interpolación de forma .....	269
MOVIMIENTO EN LÍNEA RECTA .....	270
DEFINIR EL TIPO DE MEZCLA .....	272
CAMBIO DE LA VELOCIDAD DE INTERPOLACIÓN .....	272
INTERPOLACIÓN DE FORMA CON VARIOS OBJETOS .....	273
USO DE LOS CONSEJOS DE FORMA .....	276
Control de los consejos de forma .....	280
PROVOCAR VARIACIONES EN LA INTERPOLACIÓN .....	280

## **CAPÍTULO 10: LA ANIMACIÓN POR INTERPOLACIÓN DE**

### **MOVIMIENTO ..... 283**

INTRODUCCIÓN .....	283
CUÁNDO UTILIZAR LA INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO .....	283
CÓMO CREAR UNA INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO .....	284
INSERCIÓN DE FOTOGRAMAS CLAVE .....	286
CAMBIO DEL TAMAÑO DE LOS OBJETOS .....	287
CAMBIOS DE COLOR, BRILLO Y TRANSPARENCIA .....	288
Cambio del color de los objetos .....	289
Cambio del brillo de los objetos .....	291
Cambio de la transparencia de los objetos .....	291
Cambiar a la vez el color y la transparencia de un objeto .....	292
CAMBIOS DE VELOCIDAD .....	293
ROTACIONES .....	299
INVERSIÓN DE FOTOGRAMAS .....	303
Problemas con la rotación y el escalado .....	304
CÓMO MOVER OBJETOS A LO LARGO DE UN TRAYECTO .....	305
El anclaje de los objetos .....	311
Cómo cambiar la orientación de objetos interpolados .....	311

## **CAPÍTULO 11: COMBINANDO ANIMACIONES ..... 317**

INTRODUCCIÓN .....	317
FOTOGRAMA A FOTOGRAMA POR OBLIGACIÓN .....	317
UNIÓN DE UNA INTERPOLACIÓN Y UN GRÁFICO FIJO .....	321
TRABAJANDO CON INSTANCIAS DE CLIPS EN LA ESCENA .....	325
MOVIMIENTOS APLICADOS A LOS FONDOS .....	331
CAPAS EN LOS FONDOS .....	336
VARIAS INTERPOLACIONES EN LA ESCENA .....	341
ANIMACIONES COMO GRÁFICOS .....	352

LAS TRANSICIONES .....	357
MÁSCARAS .....	368
OTROS EFECTOS .....	386

## **CAPÍTULO 12: LAS ACCIONES EN FLASH ..... 409**

INTRODUCCIÓN .....	409
¿QUÉ SON LAS ACCIONES? .....	409
¿DÓNDE SE UBICAN LAS ACCIONES? .....	410
CÓMO AÑADIR ACCIONES. EL PANEL ACCIONES .....	410
Crear una capa para las acciones .....	411
El panel Acciones .....	412
Introducción de acciones .....	414
HABILITACIÓN DE LAS ACCIONES EN EL EDITOR .....	419
CÓMO SALTAR A FOTOGRAMAS O A ESCENAS .....	419
CÓMO PROVOCAR EL ARRANQUE O PARADA DE PELÍCULAS .....	423
CAMBIO DE LA CALIDAD DE VISUALIZACIÓN DE LAS PELÍCULAS .....	425
CÓMO DETENER LA REPRODUCCIÓN DE LOS SONIDOS .....	427
CÓMO PROVOCAR EL SALTO A UNA URL .....	427
CONTROL DEL REPRODUCTOR AUTÓNOMO FLASH PLAYER .....	430
CÓMO CARGAR Y DESCARGAR PELÍCULAS ADICIONALES .....	433
Para cargar una película .....	434
Para descargar una película .....	434
CÓMO CONTROLAR CLIPS DE PELÍCULA .....	437
CÓMO COMPROBAR SI SE HA CARGADO UN FOTOGRAMA .....	442
USO DE VARIABLES .....	446
CONTROL DE LAS PROPIEDADES DE LOS CLIPS DE PELÍCULA .....	451
CÓMO ARRASTRAR CLIPS DE PELÍCULA .....	466

## **CAPÍTULO 13: LOS BOTONES ..... 475**

INTRODUCCIÓN .....	475
ESTRUCTURA Y CREACIÓN DE LOS BOTONES .....	475
LOS BOTONES EN LA ESCENA .....	477
CREACIÓN DE UN BOTÓN ESTÁTICO .....	477
CREACIÓN DE UN BOTÓN DINÁMICO .....	479
CREACIÓN DE UN BOTÓN ANIMADO .....	481
DEFINICIÓN DE LA ZONA ACTIVA DEL BOTÓN .....	485
AÑADIR ACCIONES AL BOTÓN .....	487
Los eventos del ratón y el teclado .....	487

¿QUÉ SON LOS BOTONES INVISIBLES? .....	490
BOTONES DE VARIAS CAPAS .....	491

<b>CAPÍTULO 14: EL SONIDO .....</b>	<b>503</b>
INTRODUCCIÓN .....	503
FORMATOS DE SONIDO .....	503
DE DÓNDE SACAR LOS SONIDOS .....	504
La biblioteca de sonidos .....	504
Importar sonidos .....	504
Traspasar sonidos entre bibliotecas .....	505
Crear sonidos .....	505
¿DÓNDE SE UBICAN LOS SONIDOS? .....	505
LOS SONIDOS EN LA LÍNEA DE TIEMPO .....	506
AÑADIR SONIDOS A UNA PELÍCULA .....	507
CÓMO AÑADIR SONIDO A LOS BOTONES .....	507
EL PANEL PROPIEDADES Y EL SONIDO .....	508
REPRODUCCIÓN SIMULTÁNEA DE SONIDOS .....	509
SINCRONIZACIÓN DE LOS SONIDOS .....	509
Sincronismo Evento .....	510
Sincronismo Inicio .....	510
Sincronismo Detener .....	510
Sincronismo Flujo .....	511
EDICIÓN DE SONIDOS .....	512
La ventana de edición del sonido .....	513
Personalización de los efectos sonoros .....	514
BUCLES DE SONIDO .....	516
REDUCCIÓN DEL TAMAÑO DE LOS SONIDOS .....	517
EL OBJETO SOUND .....	522
Cómo crear un objeto Sound .....	522
Vinculación de sonidos .....	523

<b>CAPÍTULO 15: EL VÍDEO .....</b>	<b>531</b>
INTRODUCCIÓN .....	531
EL CÓDEC SORENSON SPARK .....	531
Consejos para la creación de vídeos con Sorenson Spark .....	532
EL ASISTENTE PARA IMPORTACIÓN DE VÍDEO .....	533
Edición del ancho de banda .....	534
Configuración avanzada .....	535
Edición del vídeo .....	537

EL FORMATO FLV .....	539
Importar archivos FLV .....	539
Crear y exportar archivos FLV .....	539
CAMBIO DE LAS PROPIEDADES DE UN CLIP DE VÍDEO .....	541
EL VÍDEO EN EL ESCENARIO .....	541
Aspecto de los vídeos en la escena .....	542
Aplicación de efectos al vídeo .....	542
Aplicación de movimientos al vídeo .....	543
REPRODUCCIÓN Y CONTROL DE LOS CLIPS DE VÍDEO .....	544
Reproducción de vídeo con la línea de tiempo .....	544

## **CAPÍTULO 16: COMPORTAMIENTOS Y EFECTOS DE LÍNEA**

<b>DE TIEMPO .....</b>	<b>551</b>
INTRODUCCIÓN .....	551
COMPORTAMIENTOS .....	551
¿Cómo se aplican los comportamientos? .....	551
Control de instancias mediante comportamientos .....	553
Control de vídeo mediante comportamientos .....	558
Control de sonido mediante comportamientos .....	560
EFECTOS DE LÍNEA DE TIEMPO .....	562
Cómo añadir efectos de línea de tiempo .....	562
Cómo eliminar efectos de línea de tiempo .....	563
Cómo editar un efecto ya aplicado .....	563
Efecto Copiar a cuadrícula .....	563
Efecto Duplicado distribuido .....	564
Efecto Desenfocar .....	565
Efecto Expandir .....	567
Efecto Explotar .....	568
Efecto Sombra .....	569
Efecto Transformar .....	571
Efecto Transición .....	572
Combinación de efectos .....	573

## **CAPÍTULO 17: PANTALLAS Y PROYECTOS (SÓLO EN FLASH PROFESSIONAL) .....**

<b>575</b>	<b>575</b>
INTRODUCCIÓN .....	575
LAS PANTALLAS .....	575
¿Cómo se crea una presentación de diapositivas? .....	577
¿Cómo añadir y eliminar pantallas? .....	577
Asignación de nombres a las pantallas .....	578
Estructura y jerarquía de documentos .....	579

Ocultar y mostrar pantallas .....	580
Selección y traslado de las pantallas .....	580
Propiedades y parámetros de las pantallas .....	581
Creación de controles para las pantallas .....	583
Creación de transiciones para las pantallas .....	584
<b>PROYECTOS .....</b>	<b>590</b>
Creación de proyectos .....	590
El panel Proyectos .....	591
Cómo abrir proyectos .....	591
Cómo añadir elementos a un proyecto .....	592
Cómo probar un proyecto .....	593
Control de versiones .....	593

**CAPÍTULO 18: LOS COMPONENTES ..... 595**

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>595</b>
<b>LOS COMPONENTES DE FLASH MX 2004 .....</b>	<b>596</b>
Cómo agregar componentes a un documento .....	597
Las propiedades de los componentes .....	598
Acciones específicas para los componentes .....	598
Componentes en vista previa dinámica .....	599
El componente CheckBox .....	599
El componente ComboBox .....	600
El componente List .....	601
El componente Button .....	601
El componente RadioButton .....	602
El componente ScrollPane .....	603
El componente TextArea .....	604
El componente MediaController .....	616
El componente MediaDisplay .....	617
El componente MediaPlayer .....	618
Cómo vincular instancias de componentes de medios .....	619
Cómo definir puntos de referencia .....	619

**CAPÍTULO 19: PUBLICAR, EXPORTAR, IMPRIMIR ..... 627**

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>627</b>
<b>TIPOS DE SALIDA DE LAS PELÍCULAS DE FLASH .....</b>	<b>627</b>
<b>CÓMO OPTIMIZAR LAS PELÍCULAS .....</b>	<b>628</b>
<b>EL REPRODUCTOR DE FLASH .....</b>	<b>630</b>
<b>ESTUDIO DEL RENDIMIENTO DE UNA PELÍCULA .....</b>	<b>632</b>

Selección de la velocidad de descarga .....	632
Arranque del visor de anchos de banda .....	633
Simulación del flujo de la descarga .....	635
GENERAR UN INFORME ESCRITO DE LA PELÍCULA .....	635
ACERCA DE LA PUBLICACIÓN Y EXPORTACIÓN .....	636
PUBLICACIÓN DE PELÍCULAS .....	637
Configuración de la publicación .....	637
Publicación para la Web .....	639
CREACIÓN DE UN PROYECTOR AUTOEJECUTABLE .....	645
EXPORTACIÓN DE PELÍCULAS .....	645
Exportar/Publicar vídeo digital (QuickTime) .....	646
Exportar vídeo digital AVI .....	646
Exportar/publicar un GIF animado .....	647
EXPORTAR SERIES DE IMÁGENES .....	647
EXPORTAR IMÁGENES INDIVIDUALES .....	648
Exportar/Publicar imágenes GIF .....	648
Exportar/Publicar imágenes JPG .....	649
Exportar/Publicar archivos PNG .....	649
Exportar Adobe Illustrator AI .....	650
Otros formatos de exportación .....	650
IMPRIMIR .....	651
Configuración de la página .....	651
Activación de la impresión .....	653
Imprimir el primer fotograma .....	654
Imprimir todos los fotogramas .....	654
Imprimir sólo uno o algunos fotogramas .....	655
Designación de los fotogramas imprimibles .....	656
Especificar un área de impresión .....	656
Desactivación de la impresión .....	657
La acción Print .....	657
<b>CAPÍTULO 20: OTRAS COSAS .....</b>	<b>659</b>
INTRODUCCIÓN .....	659
EL PANEL EXPLORADOR DE PELÍCULAS .....	659
Modos de visualización .....	660
Búsqueda de elementos .....	663
EL PANEL HISTORIAL .....	665
Elementos del panel Historial .....	665
Control de pasos con el panel Historial .....	666
Niveles de deshacer .....	668

Guardar y compactar .....	668
Creación de comandos .....	668
LOS COMANDOS .....	669
Administración de comandos .....	669
Obtener más comandos .....	669
Ejecución de comandos .....	670
Pasos no admitidos por los comandos .....	670
PERSONALIZACIÓN DE FLASH .....	670
Personalizar la barra lateral de herramientas .....	670
Personalizar los métodos abreviados del teclado .....	672
Establecimiento de preferencias en Flash .....	673

<b>ÍNDICE ALFABÉTICO .....</b>	<b>677</b>
--------------------------------	------------



## ÍNDICE DE EJERCICIOS, PRÁCTICAS Y EJEMPLOS

### EJERCICIOS

1: Botón que activa un morphing .....	48
2: Muñeco animado .....	249
3: Generación de un logo .....	275
4: Letras que crecen y se desvanecen .....	295
5: Creación de ondas .....	296
6: Pelota botando .....	308
7: Bolas que rebotan .....	312
8: Flor hambrienta .....	318
9: Un texto aparece gradualmente .....	321
10: Flash en movimiento .....	326
11: Nubes que se desplazan .....	331
12: Vista panorámica de un paisaje .....	333
13: Zoom de acercamiento directo .....	334
14: Zoom de acercamiento indirecto .....	335
15: Fondo en varias capas .....	336
16: Cambios de color en los fondos .....	338
17: Simulación de movimientos de cámara .....	339
18: Cuenta atrás .....	341
19: Texto espectacular .....	345
20: Sucesión de imágenes .....	353
21: Transición por fundido .....	357
22: Transición por zoom .....	358
23: Cerramiento de imagen .....	359
24: Apertura y cierre de cortinillas .....	361
25: Cara que saluda .....	362
26: Máscara que va y viene .....	368



27: Lupa en movimiento .....	371
28: Visualización a través de una máscara .....	374
29: Máscara coloreada .....	375
30: Reflejos .....	379
31: Trazado con pluma .....	383
32: Efecto de caída de nieve .....	387
33: Visualización nocturna con estrellas .....	389
34: Efecto de encender una cerilla .....	391
35: Efecto de carretera en movimiento .....	393
36: Efectos en un vehículo .....	395
37: Pelota que sale del mundo y vuelve .....	397
38: Simulación de agua en movimiento .....	399
39: Explosión de dinamita .....	402
40: Ondas de agua .....	404
41: Resultados de la quiniela .....	422
42: Control de tres películas .....	435
43: Control de clips con teclas de vídeo .....	438
44: Carga de espera .....	443
45: El peso ideal .....	446
46: Control de las propiedades de un clip .....	454
47: Satélite orbitando .....	456
48: Ojos que miran.....	461
49: Arrastrar un clip de película .....	466
50: Nenes.....	467
51: Cursor mosca .....	470
52: Botón que aparece poco a poco .....	491
53: Menú lateral de botones .....	493
54: Simpático botón animado .....	495
55: Tres botones aparecen uno tras otro .....	497
56: Botones con halos .....	498
57: Conjunto de percusión .....	500
58: Arranque y parada de un sonido .....	520
59: Control de volumen .....	523
60: Control de balance .....	527
61: Control de un vídeo mediante botones .....	544
62: Vídeo en movimiento .....	547
63: Muestrario de fotos .....	555
64: Control de un vídeo mediante comportamientos .....	558
65: Control de un sonido mediante comportamientos .....	560
66: Control de una presentación .....	586
67: Uso del componente ScrollPane.....	605
68: Uso del componente TextArea .....	607
69: Uso del componente ComboBox .....	608

70: Uso del componente List .....	610
71: Uso del componente Button .....	612
72: Uso del componente RadioButton .....	614
73: Control de vídeo con MediaPlayer y MediaController .....	620
74: Control de una presentación .....	622

## PRÁCTICAS

1: Círculo 01 .....	36
2: Círculo 02 .....	37
3: Círculo 03 .....	38
4: Interpolación 01 .....	40
5: Interpolación 02 .....	40
6: Interpolación 03 .....	41
7: Interpolación 04 .....	41
8: Interpolación 05 .....	42
9: Interpolación 06 .....	43
10: Botón 01 .....	47
11: Guía de movimiento 01 .....	163
12: Máscara 01 .....	167
13: Interpolación 07 .....	266
14: Interpolación 08 .....	267
15: Interpolación 09 .....	268
16: Interpolación 10 .....	270
17: Interpolación 11 .....	270
18: Interpolación 12 .....	271
19: Puerta .....	277
20: Acciones 01 .....	420
21: Acciones 02 .....	422
22: Calidad .....	426
23: Rotación 01 .....	300
24: Rotación 02 .....	300
25: URL 1 .....	429
26: URL 2 .....	430
27: FSCommand .....	433
28: Botón 02 .....	479
29: Botón 03 .....	481
30: Botón 04 .....	485
31: Botón 05 .....	486
32: Botón 06 .....	487

<b>33:</b> Botón 07 .....	490
<b>34:</b> Menú .....	497
<b>35:</b> Vídeo Alfa .....	543
<b>36:</b> Vídeo Brillo .....	543
<b>37:</b> Vídeo Tinta .....	543
<b>38:</b> Presentación 01 .....	583
<b>39:</b> Presentación 02 .....	584
<b>40:</b> Presentación 03 .....	586

## **EJEMPLOS**

<b>1:</b> 07_15 .....	234
<b>2:</b> 07_16 .....	235
<b>3:</b> 07_17 .....	236
<b>4:</b> 07_18 .....	236
<b>5:</b> 07_19 .....	237
<b>6:</b> 07_20_(1) .....	238
<b>7:</b> 07_20_(2) .....	238
<b>8:</b> 07_21_(1) .....	239
<b>9:</b> 07_21_(2) .....	239
<b>10:</b> 07_22_(1) .....	239
<b>11:</b> 07_22_(2) .....	239
<b>12:</b> 07_24_(1) .....	243
<b>13:</b> 07_24_(2) .....	243
<b>14:</b> 07_25_(1) .....	243
<b>15:</b> 07_25_(2) .....	243
<b>16:</b> 08_01 .....	249
<b>17:</b> 08_02 .....	252
<b>18:</b> 08_03 .....	252
<b>19:</b> 08_07_(1) .....	256
<b>20:</b> 08_07_(2) .....	256
<b>21:</b> 08_08_(1) .....	256
<b>22:</b> 08_08_(2) .....	256
<b>23:</b> 09_01 .....	264
<b>24:</b> 09_02 .....	264
<b>25:</b> 09_10_(1) .....	273
<b>26:</b> 09_10_(2) .....	273
<b>27:</b> 09_10_(3) .....	273
<b>28:</b> 09_11 .....	274
<b>29:</b> 09_12 .....	274

30: 09_13 .....	274
31: 09_14 .....	277
32: 09_20 .....	280
33: 09_21 .....	281
34: 10_01 .....	285
35: 10_02_(1) .....	287
36: 10_02_(2) .....	287
37: 10_03 .....	288
38: 10_04 .....	290
39: 10_06 .....	291
40: 10_07 .....	292
41: 10_09 .....	293
42: 10_10_(1) .....	295
43: 10_10_(2) .....	295
44: 10_14 .....	303
45: 10_15_(1) .....	304
46: 10_15_(2) .....	304
47: 10_16_(1) .....	304
48: 10_16_(2) .....	304
49: 10_22 .....	307
50: 10_24 .....	311
51: 10_25 .....	312
52: 12_14 .....	424
53: 14_10 .....	511
54: 16_05 .....	563
55: 16_06 .....	564
56: 16_07 .....	565
57: 16_09 .....	567
58: 16_10 .....	568
59: 16_11 .....	570
60: 16_12_(1) .....	571
61: 16_12_(2) .....	571
62: 16_13 .....	572
63: 17_01 .....	576