

13-02-02

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

| | |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Procedimientos iniciales | 13 |
| Requisitos del sistema para la creación de Flash | 13 |
| Requisitos del sistema para Flash Player | 14 |
| Instalación de Flash | 14 |
| Novedades de Flash 5 | 15 |
| Creación de ilustraciones | 15 |
| Flujo de trabajo | 15 |
| Interactividad | 16 |
| Integración ampliada entre diferentes productos | 16 |
| Guía de los medios de aprendizaje | 17 |
| Lecciones y tutorial de Flash | 17 |
| Utilización de Flash y Guía de consulta de ActionScript | 17 |
| Ayuda de Flash | 17 |
| Tablero de control de Macromedia para Flash | 19 |
| Centro de soporte de Flash | 19 |

CAPÍTULO 1

| | |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Tutorial | 21 |
| Introducción | 21 |
| Qué debe saber | 22 |
| Visualización de la película terminada | 23 |
| Análisis del archivo Cometa fla | 24 |
| Utilización del Explorador de películas | 25 |
| Apertura del archivo inicial | 29 |
| Definición de propiedades para configurar una película de Flash | 29 |
| Modificación de las propiedades predeterminadas de la película .. | 29 |
| Creación de medio | 30 |
| Cambie el punto de registro del bloque de texto | 32 |
| Verificación de la película | 33 |

35917

Demasiado

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Sustitución de una instancia | 33 |
| Importación de medios | 35 |
| Organización de la biblioteca | 36 |
| Cree una nueva carpeta para los archivos de sonido. | 36 |
| Adición de sonido a un botón | 37 |
| Utilización de Escenario y Línea de tiempo | 38 |
| Cambio de la anchura y altura de un botón | 38 |
| Alineación de objetos en el Escenario. | 39 |
| Creación de una acción de navegación simple para una instancia de botón. | 40 |
| Objetos de bloqueo | 43 |
| Instancias de animación | 43 |
| Cambio del punto de registro. | 44 |
| Creación de interpolación de movimiento para la cometa. | 45 |
| Adición del fotograma clave al final de la animación | 46 |
| Especificación de interpolación de movimiento | 49 |
| Adición de fotogramas clave intermedios | 50 |
| Dimensionamiento y rotación de la cometa | 50 |
| Animación en bucle. | 52 |
| Creación de interpolación de forma para la cuerda de la cometa. | 53 |
| Especificación de interpolación de formas | 55 |
| Utilización de acciones para realzar la creación | 56 |
| Creación de una función | 57 |
| Inclusión de una función externa | 63 |
| Publicación de la película | 65 |
| Comprobación del rendimiento de bajada de la película | 65 |
| Utilización del comando Publicar. | 67 |
| Visualización de las configuraciones de publicación | 67 |
| Cambio en la configuración de publicación | 68 |
| Pasos siguientes | 69 |

CAPÍTULO 2

| | |
|----------------------------------------------------------|----|
| Conceptos básicos de Flash | 71 |
| Flujo de trabajo de Flash | 72 |
| Ilustraciones en Flash. | 72 |
| Animación en Flash | 72 |
| Películas interactivas en Flash. | 73 |
| Configuración de un servidor para Flash Player | 73 |
| Gráficos vectoriales y de mapa de bits | 74 |
| Gráficos vectoriales. | 74 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imágenes de mapa de bits | 75 |
| Entorno de trabajo de Flash | 76 |
| Escenario y Línea de tiempo | 76 |
| Símbolos e instancias | 78 |
| Símbolos y películas interactivas | 79 |
| Ventana Biblioteca | 79 |
| Paneles | 79 |
| Creación de una película y configuración de sus propiedades | 80 |
| Previsualización y prueba de películas | 81 |
| Previsualización de películas en el entorno de creación | 81 |
| Prueba de películas | 82 |
| Almacenamiento de archivos de películas | 83 |
| Uso de la paleta de herramientas | 83 |
| Uso de paneles | 85 |
| Uso de menús contextuales | 88 |
| Uso de la Línea de tiempo | 88 |
| Modificación del aspecto de la Línea de tiempo | 90 |
| Desplazamiento de la cabeza lectora | 90 |
| Cambio de visualización de fotogramas en la Línea de tiempo | 91 |
| Creación de rótulos de fotogramas y comentarios de películas | 93 |
| Trabajo con fotogramas en la Línea de tiempo | 93 |
| Uso de escenas | 95 |
| Uso de la biblioteca | 96 |
| Trabajo con carpetas en la ventana Biblioteca | 99 |
| Clasificación de los elementos de la ventana Biblioteca | 99 |
| Edición de elementos de la biblioteca | 100 |
| Cambio de nombre de los elementos de la biblioteca | 100 |
| Eliminación de elementos de biblioteca | 100 |
| Localización de elementos de biblioteca no utilizados | 101 |
| Actualización de archivos importados en la ventana Biblioteca | 101 |
| Trabajo con bibliotecas comunes | 101 |
| Uso de bibliotecas compartidas | 102 |
| Información sobre cómo crear y vincular componentes compartidos | 102 |
| Definición de los componentes de bibliotecas compartidas | 103 |
| Información acerca del envío de una biblioteca compartida a una URL | 104 |
| Vinculación con los componentes de una biblioteca compartida | 105 |
| Uso del Explorador de películas | 106 |
| Visualización del Escenario | 110 |

| | | |
|----|------------------------------------------------------|-----|
| 85 | Aumento y reducción de la visualización | 110 |
| 86 | Desplazamiento de la vista del Escenario | 111 |
| 87 | Uso de la cuadrícula, las guías y las reglas | 112 |
| 88 | Personalización de los métodos abreviados de teclado | 114 |
| 89 | Impresión de archivos de Flash al editar películas | 116 |
| | Solución de problemas de impresión | 117 |
| | Aceleración de la visualización de la película | 118 |
| | Preferencias de Flash | 119 |

CAPÍTULO 3

| | | |
|--|-------------------------------------------------------------|-----|
| | Dibujo | 121 |
| | Herramientas de dibujo y pintura de Flash | 122 |
| | Solapamiento de formas en Flash | 123 |
| | Dibujo con la herramienta Lápiz | 124 |
| | Dibujo de líneas rectas, óvalos y rectángulos | 125 |
| | Uso de la herramienta Pluma | 126 |
| | Establecimiento de las preferencias de la herramienta Pluma | 126 |
| | Dibujo de líneas rectas con la herramienta Pluma | 127 |
| | Dibujo de líneas curvas con la herramienta Pluma | 129 |
| | Ajuste de puntos de anclaje en los trazados | 130 |
| | Ajuste de segmentos | 131 |
| | Pintura con la herramienta Pincel | 132 |
| | Remodelación de líneas y contornos de formas | 133 |
| | Remodelación con la herramienta Flecha | 134 |
| | Enderezamiento y suavizado de líneas | 135 |
| | Optimización de curvas | 136 |
| | Borrado | 137 |
| | Modificación de formas | 138 |
| | Funciones de ajuste y encaje | 139 |
| | Selección de la configuración del dibujo | 140 |

CAPÍTULO 4

| | | |
|--|------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| | Trabajo con color | 141 |
| | Selección de los atributos de trazo y relleno | 142 |
| | Uso de los controles Trazo y Relleno de la caja de herramientas | 142 |
| | Especificación de color, estilo y peso del trazo en el panel Trazo | 144 |
| | Trabajo con rellenos sólidos, de degradados y de mapas de bits en el panel Relleno | 145 |
| | Uso de la herramienta Cubo de pintura | 148 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Uso de la herramienta Bote de tinta | 151 |
| Uso de la herramienta Cuentagotas | 151 |
| Bloqueo de un degradado o de un mapa de bits para rellenar el Escenario | 152 |
| Creación y edición de colores sólidos con el mezclador | 153 |
| Modificación de las paletas de colores | 154 |
| Duplicación y eliminación de colores de la paleta | 155 |
| Uso de la paleta predeterminada y de la paleta WebSafe | 155 |
| Ordenación de la paleta | 156 |
| Importación y exportación de paletas de colores | 156 |

CAPÍTULO 5

| | |
|---------------------------------------------------------------|-----|
| Uso de ilustraciones importadas | 157 |
| Introducción de ilustraciones en Flash | 158 |
| Formatos de archivos de importación | 160 |
| Importación de archivos PNG de Fireworks | 161 |
| Importación de archivos de FreeHand | 163 |
| Archivos de Adobe Illustrator | 165 |
| Información acerca de imágenes de mapas de bits importadas .. | 165 |
| Uso de películas QuickTime | 166 |
| Archivos AutoCAD DXF | 166 |
| Conversión de mapas de bits a imágenes vectoriales | 167 |
| Separación de un mapa de bits | 168 |
| Edición de mapas de bits | 170 |
| Configuración de propiedades de mapas de bits | 171 |

CAPÍTULO 6

| | |
|-------------------------------------------------------------------|-----|
| Adición de sonidos | 173 |
| Importación de sonidos | 174 |
| Adición de sonidos a una película | 175 |
| Adición de sonidos a botones | 177 |
| Uso de sonidos con bibliotecas compartidas u objetos de sonido .. | 178 |
| Uso de controles de edición de sonidos | 178 |
| Inicio y detención de sonidos en fotogramas clave | 180 |
| Compresión de sonidos para exportar | 181 |
| Opción de compresión predeterminada | 183 |
| Opción de compresión ADPCM | 183 |
| Opción de compresión MP3 | 184 |
| Opción de compresión en bruto | 184 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------|-----|
| Indicaciones para la exportación del sonido en películas Flash . . . | 185 |
| Indicaciones para la exportación del sonido en películas QuickTime . | 186 |

CAPÍTULO 7

| | |
|----------------------------------------------------------------|-----|
| Trabajo con objetos | 187 |
| Selección de objetos | 188 |
| Uso de la herramienta Flecha | 189 |
| Modificación de selecciones | 189 |
| Uso de la herramienta Lazo | 190 |
| Ocultación del resalte de selección | 191 |
| Agrupación de objetos. | 192 |
| Desplazamiento, copia y eliminación de objetos | 193 |
| Desplazamiento de objetos. | 193 |
| Desplazamiento y copia de objetos mediante el pegado | 194 |
| Copia de ilustraciones mediante el Portapapeles. | 194 |
| Copia de objetos transformados. | 195 |
| Eliminación de objetos. | 195 |
| Apilamiento de objetos | 196 |
| Escala de objetos | 196 |
| Rotación de objetos. | 198 |
| Reflejo de objetos | 199 |
| Inclinación de objetos | 200 |
| Restablecimiento de objetos transformados | 201 |
| Alineación de objetos | 201 |
| Desplazamiento del punto de registro de objetos. | 203 |
| Separación de grupos y objetos | 204 |

CAPÍTULO 8

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Uso de capas | 205 |
| Creación de capas | 206 |
| Visualización de capas | 206 |
| Edición de capas | 209 |
| Uso de capas de guías | 211 |
| Uso de capas de máscara | 211 |

CAPÍTULO 9

| | |
|---------------------------------------------------------|-----|
| Uso de tipos | 215 |
| Fuentes incorporadas y fuentes de dispositivo | 217 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Creación de texto | 218 |
| Configuración de atributos de tipo | 219 |
| Selección de fuente, tamaño de tipo, estilo y color | 220 |
| Configuración del seguimiento, ajuste entre caracteres y desplazamiento de línea de base | 221 |
| Configuración de alineación, márgenes, sangrías y espaciado interlineal | 222 |
| Utilización de fuentes de dispositivo | 223 |
| Creación de símbolos de fuentes | 224 |
| Creación de cuadros de texto para entradas del usuario o texto de actualización dinámica | 225 |
| Conservación del formato de texto enriquecido (RTF) | 226 |
| Configuración de opciones de texto dinámico | 227 |
| Configuración de opciones de texto de entrada | 228 |
| Edición de texto | 229 |
| Selección de texto | 229 |
| Transformación de tipos | 229 |
| Remodelación de tipos | 230 |
| Vinculación de bloques de texto a direcciones URL | 230 |

CAPÍTULO 10

| | |
|---------------------------------------------------------------------|-----|
| Uso de símbolos e instancias | 231 |
| Tipos de comportamiento de los símbolos | 232 |
| Creación de símbolos | 233 |
| Conversión de la animación del Escenario en clip de película | 235 |
| Duplicación de símbolos | 236 |
| Creación de instancias | 237 |
| Creación de botones | 237 |
| Habilitación, selección y prueba de botones | 242 |
| Edición de símbolos | 243 |
| Cambio de propiedades de instancias | 245 |
| Modificación del color y la transparencia de una instancia | 246 |
| Sustitución de una instancia por otro símbolo | 248 |
| Cambio del tipo de instancia | 249 |
| Configuración de la animación para instancias gráficas | 250 |
| Separación de instancias | 250 |
| Obtención de información sobre las instancias en el Escenario | 251 |

CAPÍTULO 11

| | |
|-----------------------------|-----|
| Creación de animación | 255 |
|-----------------------------|-----|

| | | |
|-----|-------------------------------------------------------|-----|
| 815 | Creación de fotogramas clave | 256 |
| 915 | Representaciones de animaciones en la Línea de tiempo | 256 |
| 955 | Acerca de las capas en la animación | 257 |
| 955 | Acerca de velocidad de fotogramas | 258 |
| 955 | Extensión de imágenes inmóviles | 258 |
| 955 | Información sobre la animación interpolada | 258 |
| 955 | Instancias de interpolación, grupos y tipo | 259 |
| 955 | Movimiento de interpolación a lo largo de un trazado | 263 |
| 955 | Interpolación de formas | 265 |
| | Uso de consejos de forma | 267 |
| | Creación de animaciones fotograma a fotograma | 269 |
| | Edición de la animación | 271 |
| | Papel cebolla | 272 |
| | Movimiento de animaciones completas | 275 |

CAPÍTULO 12

| | | |
|--|-------------------------------------------------------------|-----|
| | Creación de películas interactivas | 277 |
| | Acerca de ActionScript | 278 |
| | Utilización del panel Acciones | 278 |
| | Uso del panel Acciones en modo Normal | 280 |
| | Modo Experto | 282 |
| | Asignación de acciones a los objetos | 283 |
| | Configuración de las opciones de evento del ratón | 285 |
| | Asignación de acciones a fotogramas | 287 |
| | Uso de acciones básicas para la navegación y la interacción | 289 |
| | Salto a fotogramas o a escenas | 290 |
| | Reproducción y detención de películas | 292 |
| | Ajuste de calidad de visualización de películas | 293 |
| | Detención de todos los sonidos | 294 |
| | Salto a otros URL | 294 |
| | Control de Flash Player | 296 |
| | Carga y descarga de películas adicionales | 297 |
| | Control de otras películas y clips de película | 300 |
| | Comprobación de carga de fotogramas | 302 |

CAPÍTULO 13

| | | |
|--|----------------------------------------------------|-----|
| | Creación de películas con posibilidad de impresión | 305 |
| | Impresión desde Flash Player | 306 |
| | Preparación de las películas para la impresión | 306 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Impresoras compatibles | 307 |
| Designación de fotogramas imprimibles | 307 |
| Especificación de un área de impresión | 308 |
| Cambio del color de fondo impreso | 309 |
| Desactivación de la impresión | 310 |
| Adición de una acción Print | 311 |
| Impresión desde el menú contextual de Flash Player | 314 |
| Acerca de la publicación de una película con fotogramas que se pueden imprimir | 316 |

CAPÍTULO 14

| | |
|--------------------------------------------------------------------|-----|
| Publicación y exportación | 317 |
| Reproducción de películas de Flash | 319 |
| Optimización de películas | 319 |
| Comprobación del rendimiento de descarga de películas | 321 |
| Acerca de Generator y Flash | 325 |
| Publicación de películas de Flash | 326 |
| Publicación de una película de Flash Player | 329 |
| Publicación en HTML para archivos de Flash Player | 330 |
| Publicación de plantillas de Generator | 334 |
| Publicación de archivos GIF | 336 |
| Publicación de archivos JPEG | 339 |
| Publicación de archivos JPEG | 340 |
| Publicación de películas QuickTime 4 | 343 |
| Previsualización de configuraciones y formato de publicación | 345 |
| Uso del reproductor independiente | 345 |
| Exportación de películas e imágenes | 346 |
| Acerca de formatos de archivo de exportación | 347 |
| Adobe Illustrator | 348 |
| GIF animado, Secuencia GIF e Imagen GIF | 349 |
| Mapa de bits (BMP) | 349 |
| Secuencia DXF e Imagen AutoCAD DXF | 350 |
| Metarchivos mejorados (Windows) | 350 |
| EPS 3.0 con previsualización | 350 |
| Reproductor FutureSplash | 350 |
| Secuencia JPEG e Imagen JPEG | 350 |
| PICT (Macintosh) | 351 |
| Secuencia PNG e Imagen PNG | 351 |
| QuickTime | 352 |
| Vídeo QuickTime (Macintosh) | 352 |

| | |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Audio WAV (Windows) | 353 |
| AVI de Windows (Windows) | 353 |
| Metarchivo de Windows | 354 |
| Acerca de las plantillas de publicación HTML | 354 |
| Personalización de las plantillas de publicación HTML | 355 |
| Creación de un mapa de imágenes | 358 |
| Creación de un informe de texto | 358 |
| Creación de un informe URL | 359 |
| Uso de variables de plantilla abreviadas | 359 |
| Plantilla de ejemplo | 359 |
| Edición de las configuraciones Flash HTML | 360 |
| Uso de OBJECT y EMBED | 360 |
| SRC | 361 |
| MOVIE | 362 |
| CLASSID | 362 |
| WIDTH | 362 |
| HEIGHT | 362 |
| CODEBASE | 363 |
| PLUGINSOURCE | 363 |
| SWLIVECONNECT | 363 |
| PLAY | 364 |
| LOOP | 364 |
| QUALITY | 364 |
| BGCOLOR | 365 |
| SCALE | 366 |
| ALIGN | 366 |
| SALIGN | 367 |
| BASE | 367 |
| MENU | 368 |
| WMODE | 368 |
| Configuración de un servidor Web para Flash | 369 |
| Filtrado de tráfico en su sitio Web | 369 |