

Flash 8

Introducción

Cómo usar este libro

1. Qué es y para qué sirve Flash

- 1.1. ¿Qué hace de Flash una herramienta tan popular?
 - 1.1.1. Curva de aprendizaje poco pronunciada
 - 1.1.2. Soporte técnico a gran escala
 - 1.1.3. Variedad de uso
 - 1.1.4. Compatibilidad y fiabilidad
 - 1.1.5. Y además
 - 1.1.6. Estandarización

2. Usos de Flash 8

- 2.1. Sitios Web y contenidos interactivos
- 2.2. CD-ROM y aplicaciones
- 2.3. Creación de ilustraciones
- 2.4. Generación de animaciones
- 2.5. Conversión y publicación de documentos en un formato estándar
 - 2.5.1. Ilustraciones y gráficos vectoriales
 - ¿Cómo está constituido cada formato?
 - ¿Cuándo necesitará utilizar vectores?
 - ¿Cuándo necesitará utilizar mapas de bits?
 - 2.5.2. Mapas de bits
 - 2.5.3. Vídeo
 - 2.5.4. Imágenes 3D
 - 2.5.5. Sonidos
- 2.6. Conclusiones

3. Novedades de Flash 8

- 3.1. Filtros
- 3.2. Conversión a mapa de bits
- 3.3. Nuevo motor de reproducción de fuentes
- 3.4. Modos de mezcla
- 3.5. Importación dinámica de más formatos
- 3.6. Nuevas propiedades de trazo y relleno
- 3.7. Control de desaceleración personalizada
- 3.8. Nuevas características de vídeo. Nuevo códec y canal Alfa
- 3.9. Codificación de vídeo
- 3.10. Puntos de inicio y Componentes de vídeo
- 3.11. Asistencia para scripts
- 3.12. Biblioteca avanzada
- 3.13. Ampliación del escenario
- 3.14. Nuevo modo de deshacer
- 3.15. Metadatos para SWF
- 3.16. Generación de contenidos para teléfonosmóviles
- 3.17. Conclusiones

4. Instalación de Flash 8

- 4.1. Flash 8 Basic y Flash 8 Professional
- 4.2. Requisitos del sistema operativo para la instalación
- 4.3. Pasos para la instalación de Flash 8



5. Uso de archivos de Flash 8
 - 5.1. Archivos FLA
 - 5.2. Archivos SWF

6. El entorno de Flash 8
 - 6.1. Escenario
 - 6.2. Inspector de propiedades
 - 6.3. Barra de herramientas
 - 6.3.1. Herramienta Flecha
 - 6.3.2. Herramienta Subselección
 - 6.3.3. Herramienta Línea
 - 6.3.4. Herramienta Lazo
 - 6.3.5. Herramienta Pluma
 - 6.3.6. Herramienta Texto
 - 6.3.7. Herramienta Óvalo
 - 6.3.8. Herramienta Rectángulo
 - 6.3.9. Herramienta Lápiz
 - 6.3.10. Herramienta Pincel
 - 6.3.11. Herramienta de Transformación Libre
 - 6.3.12. Herramienta Bote de Tinta
 - 6.3.13. Herramienta Cubo de Pintura
 - 6.3.14. Herramienta Transformación de relleno
 - 6.3.15. Herramienta Cuentagotas
 - 6.3.16. Herramienta Borrador
 - 6.3.17. Herramientas Mano y Zoom

7. Ilustrar en Flash 8
 - 7.1. Dibujo de formas, superposición y recorte
 - 7.2. Contorno y relleno como elementos independientes
 - 7.3. Rellenos
 - 7.3.1. Panel de Muestras de color
 - 7.3.2. Panel Mezclador de colores
 - 7.3.3. Transformación de rellenos
 - 7.3.4. Relleno de Mapa de Bits
 - 7.4. Control de contornos
 - 7.5. Conversión de contornos en rellenos

8. Manejar texto en Flash 8
 - 8.1. Herramienta Texto
 - 8.1.1. Texto estático
 - 8.1.2. Texto dinámico
 - 8.1.3. Opciones de Caracteres

9. Biblioteca y tipos de símbolos básicos en Flash 8
 - 9.1. Utilidad y ventajas de la Biblioteca de símbolos en Flash
 - 9.2. Símbolos e instancias de símbolos
 - 9.3. Gráficos
 - 9.4. Clips de película
 - 9.5. Botones
 - 9.6. Otros contenidos de la Biblioteca de símbolos
 - 9.7. Transformación de símbolos
 - 9.8. Efectos de símbolos
 - 9.9. Opciones de la Biblioteca de símbolos

10. Creación de animaciones en Flash 8
 - 10.1. Uso de fotogramas en la línea de tiempo
 - 10.2. Uso de capas y carpetas en la línea de tiempo
 - 10.3. Capas máscara
 - 10.4. Animaciones fotograma a fotograma
 - 10.5. Interpolaciones
 - 10.5.1. Interpolación de forma
 - 10.5.2. Controles en la interpolación de forma
 - 10.5.3. Interpolaciones de movimiento
 - 10.5.4. Efectos para interpolaciones de movimiento
 - 10.5.5. Control de desaceleración personalizada
 - 10.6. Capas guía
 - 10.7. Efectos de línea de tiempo
 - 10.8. Uso de escenas

11. Efectos visuales en Flash 8
 - 11.1. Mezcla de colores
 - 11.2. Aplicación de filtros

12. Interactividad con ActionScript
 - 12.1. Utilización de símbolos convenientes para el control
 - 12.2. Utilización de ActionScript
 - 12.2.1. Acciones básicas de ActionScript
 - 12.2.2. Aplicación de acciones en fotogramas
 - 12.2.3. Acciones en botones
 - 12.2.4. Acciones en clips de película
 - 12.2.5. Control de otras líneas de tiempo
 - _root
 - this
 - _parent
 - 12.2.6. Ejemplo práctico: cómo hacer un menú

13. Manejo de sonido en Flash 8
 - 13.1. Preparación de sonidos para usar en Flash
 - 13.2. Tipos de sonido en Flash
 - 13.2.1. Sonido en fotogramas
 - 13.2.2. Control de efectos de sonido
 - 13.2.3. Eventos de sonido

14. Cómo publicar proyectos en Flash 8
 - 14.1. Publicación para sitios Web
 - 14.2. Publicación de ejecutables
 - 14.3. Publicación en vídeo
 - 14.4. Publicación de imágenes
 - 14.5. Otras formas de publicación
 - 14.5.1. Publicaciones de otro tipo
 - 14.5.2. Publicación de diapositivas
 - 14.5.3. Publicación de aplicaciones de formularios

15. Recursos y enlaces

- 16. Nociones de programación en ActionScript
 - 16.1. Manejo de datos
 - 16.1.1. Variables
 - 16.1.2. Arrays
 - 16.1.3. Variables y funciones globales
 - 16.2. Creación y utilización de funciones
 - 16.2.1. ¿Qué son?
 - 16.2.2. Retornar valores
 - 16.2.3. Variables locales
 - 16.3. Estructuras condicionales y de iteración
 - 16.3.1. Condiciones
 - 16.3.2. Bucles
 - for
 - while
 - Anidamiento de bucles
 - 16.3.3. Alteraciones de bucles
 - break
 - continue
 - 16.4. Acciones de Flash 8
 - 16.4.1. Funciones globales
 - Control de la línea de tiempo
 - Navegador/Red
 - Funciones de impresión
 - Funciones varias
 - Funciones matemáticas
 - Funciones de conversión
 - Control de clip de película
 - 16.4.2. Operadores
 - Asignación
 - Operadores aritméticos
 - Operadores como bit
 - Operadores de comparación
 - Operadores lógicos
 - Operadores varios
 - 16.4.3. Constantes
 - 16.5. Conclusiones finales

Índice alfabético