

Flash CS3

Cómo usar este libro

- A quién va dirigido este libro
- Estructura del libro
- Convenios utilizados en este libro
- Información de soporte

Introducción

Capítulo 1. Flash CS3

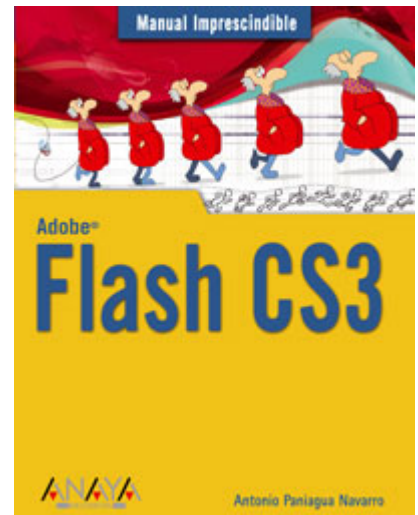
- Las páginas web
- La aparición de Flash
 - Aplicaciones interactivas
 - ¿Qué necesito?
 - La expansión de Flash
- ¿Qué aporta Flash?
- Novedades en Flash CS3
 - Programación con Flash CS3
- Ejecución de Flash
- Resumen

Capítulo 2. El espacio de trabajo de Flash

- Primera ejecución de Flash
- Dibujar con la barra de herramientas
- Los paneles de Flash
- Distribución del área de trabajo
 - Barra de herramientas y paneles laterales
 - Organización de los paneles
 - Mover un panel
 - Minimizar un panel
 - Cambiar el tamaño de un panel
 - Mostrar o cerrar un panel
 - Los tres modos del panel Propiedades
- Guardar la configuración de los paneles
- Resumen

Capítulo 3. Los documentos de Flash

- Los documentos de Flash
- Crear un nuevo proyecto
- Abrir una película existente
- Trabajar con varios archivos
- Cerrar un documento
- Modificar las características de un documento de Flash
- La línea de tiempo
- Visualizar una película
 - Reproducir parcialmente una película
- Guardar un documento de Flash
 - Otras opciones de guardado
- Resumen



Capítulo 4. Dibujar con Flash

- Flash como herramienta de dibujo

- Gráficos vectoriales y mapas de bits

 - Imágenes vectoriales

 - Mapas de bits

 - Imágenes en Flash

- Herramientas de dibujo

 - Líneas rectas

 - Trazar polígonos

 - Opciones avanzadas

 - Crear polígonos exactos

 - Dibujar con el lápiz

 - Estilos de dibujo con el lápiz

 - Dibujar con el pincel

- Dibujar con la pluma

 - Terminar de dibujar

 - Cuestiones sobre el uso de la pluma

 - Variantes de la Pluma

- Modificar figuras utilizando la herramienta Subseleccionar

 - Seleccionar una figura

 - Desplazar toda la figura

 - Mover un punto

 - Modificar la curvatura de una línea

 - Añadir puntos

 - Borrar puntos

 - Convertir puntos

 - Practicando con la pluma

- Modificar figuras utilizando la herramienta Flecha

 - Seleccionar una figura

 - Mover una figura

 - Modificar una figura

 - Borrar una figura

 - Opciones avanzadas de la herramienta Flecha

 - Mover figuras con el imán

 - Suavizar y enderezar

- Seleccionar mediante el lazo

- Borrar con Flash

 - Borrar utilizando las herramientas de selección

 - Borrar utilizando el borrador

- Mejorar el resultado final de un dibujo

 - Enderezar y suavizar

 - Optimizar una figura

- Los modos de dibujo de Flash

- Dividir una figura en varias partes

 - Borde y relleno

 - Formas de selección con la herramienta Flecha

 - Unión de figuras

- Modificar rellenos

 - Convertir figuras en rellenos

 - Expandir relleno

 - Suavizar los bordes de un relleno

- Resumen

Capítulo 5. Aplicar colores en Flash

- Color de trazo y color de relleno
- Los cuadros de color
 - Aplicar un color
 - Crear una figura sin color de relleno
 - Opciones de la barra de herramientas
 - Utilizar la paleta de colores
- Identificadores de color
 - Entender los identificadores de color
- El selector de colores
- Modificar la apariencia del trazo
- El panel Colores
 - Selección avanzada de color
 - Modificar un color numéricamente
 - Añadir transparencia a un color
 - Añadir un color a la paleta de colores
 - Modificar la apariencia del color
- Degradados
 - Personalizar los degradados
 - Transformar degradados
- Las muestras de color
 - Seleccionar colores
 - Modificar las muestras de color
 - Duplicar o eliminar un color
 - Importar una paleta
 - Exportar unas muestras de color
 - Muestra predeterminada
 - Otras opciones
- Aplicar colores con los botes de pintura
 - Bote de tinta
 - Cubo de pintura
 - Bloquear relleno
- La herramienta Cuentagotas
- Resumen

Capítulo 6. Los objetos en Flash

- ¿Qué es un objeto?
- Dibujar en modo objeto
- Crear objetos compuestos
 - Agrupar
 - Desagrupar
 - Edición de objetos
- Organizar objetos
- Operaciones con objetos
 - Desplazar un objeto
 - Desplazamiento con el ratón
 - Desplazamiento con el teclado
 - Desplazamiento mediante coordenadas
 - Bloquear un objeto
 - Duplicar un objeto
 - Copiar mediante el portapapeles
 - Copiar mediante el ratón
 - Duplicar
 - Eliminar un objeto
- Transformar objetos
 - Escalar
 - Voltear

- Rotación de objetos
 - Rotar y sesgar
 - Rotar 90 grados
 - Escalar y girar
- Distorsionar
- Envoltura
- Transformación libre
- Modificar el eje del objeto
- Eliminar transformación
- El panel Transformar
- Alinear objetos
 - Alinear
 - Distribución
 - Otras opciones
- Ajustes en la escena
 - Reglas
 - Guías
 - Cuadrícula
 - Ajustes
- Resumen

Capítulo 7. Trabajar con textos

- Trabajo con textos en Flash
 - Tipografías
- Insertar bloques de texto
 - Editar bloques de texto
 - Modificar el tamaño de un bloque de texto
- Operaciones sobre bloques de texto
 - Seleccionar un bloque de texto
 - Otras operaciones sobre bloques de texto
- Modificar la apariencia del texto
 - Modo selección y modo edición
 - El panel Propiedades
 - El menú Texto
- Tipos de bloques de texto
 - Texto estático
 - Texto Dinámico
 - Introducción de texto
 - Propiedades de los bloques de texto
 - Incorporar tipografías a la película
- Transformar texto libremente
- Revisar la ortografía
- Resumen

Capítulo 8. Los símbolos

- La biblioteca de símbolos
 - Símbolos, bibliotecas e instancias
- Crear un símbolo
 - Gráficos y clips de película
 - Elegir el tipo de símbolo adecuado
- Crear un símbolo nuevo
 - Convertir un objeto en un símbolo
 - Editar un símbolo
 - Modificar el punto de registro de un símbolo
- La biblioteca de símbolos
 - Opciones avanzadas del panel Biblioteca
 - Insertar una fuente en la biblioteca

- Insertar un vídeo
- Renombrar un símbolo
- Seleccionar elementos no utilizados
- Editar un símbolo
- Duplicar símbolos
- Ordenar los símbolos
- Eliminar un símbolo
- Resolver conflictos de biblioteca
- Las instancias
 - Crear una instancia
- Modificar las propiedades de una instancia
 - Cambiar la forma de la instancia
 - Efectos de color
 - Efecto Brillo
 - Efecto Tinta
 - Efecto Alfa
 - Efecto Avanzado
 - Separar una instancia
 - Duplicar una instancia
 - Cambiar el tipo de símbolo
 - Optimizar el rendimiento de los símbolos
 - Intercambiar el símbolo de una instancia
- Los filtros
 - Copiar filtros
 - Otras opciones de los filtros
- Resumen

Capítulo 9. Creación de botones

- Botones
 - Creación de un botón
 - Probar el botón
- Botones que funcionan
 - La acción a ejecutar
 - El panel Acciones
 - Probar el botón
- Otras acciones para botones
- Botones animados
- Zona activa
- Resumen

Capítulo 10. La línea de tiempo

- La línea de tiempo
- Las capas
 - Añadir capas
 - Ampliar el espacio de trabajo
 - Trabajar con capas
 - Asignar un nombre a una capa
 - Eliminar una capa
 - Cambiar la posición de las capas
 - Seleccionar varias capas
 - Mostrar, bloquear y contorno
 - Carpetas de capas
 - Distribuir objetos en capas
- Los fotogramas
 - Tipos de fotogramas
 - Insertar un fotograma
 - Insertar un fotograma vacío

- Insertar varios fotogramas
- Seleccionar fotogramas
 - Duplicar y mover fotogramas
- Eliminar fotogramas
- Distribución de fotogramas
- Etiquetas de fotogramas
 - Convertir una etiqueta en un anclaje
- Animación Fotograma a fotograma
- Simplificar la creación de animaciones
 - Papel cebolla
 - Contornos de Papel cebolla
 - Editar varios fotogramas
 - Modificar las características del Papel cebolla
- Uso de símbolos en las animaciones
- Resumen

Capítulo 11. Creación de animaciones

- Animaciones por interpolación
- Animación por interpolación de movimiento
- Crear una animación por interpolación de movimiento
 - Aplicar transformaciones
 - El panel Propiedades de fotograma
 - Animación personalizada
- Animación mediante capas guías
- Animaciones con máscaras
 - Edición de una máscara
 - Influencia de la máscara
- Interpolación de forma
 - Consejos de forma
 - Eliminar un consejo de forma
- Copia de animaciones
 - Copia parcial de una animación
 - Copiar animación como ActionScript
- Efectos en la línea de tiempo
 - Modificar efectos de línea de tiempo
- Resumen

Capítulo 12. Imágenes y gráficos

- Elementos multimedia
- Formatos disponibles en Flash
- Importar una imagen
 - Importar mapas de bits
 - Importar desde otros programas de Adobe
 - Importar imágenes desde Fireworks
 - Importar imágenes desde Photoshop
 - Importar imágenes desde Illustrator
 - Importar archivos PDF
- Transformar imágenes
- Propiedades de los mapas de bits
 - El panel Propiedades
- Transformar un mapa de bits en una imagen vectorial
- Separar un mapa de bits
- Utilizar una imagen como relleno
- Las imágenes y los símbolos
- Resumen

Capítulo 13. Los sonidos

- Los sonidos en Flash
- Compresión del sonido
- Añadir sonidos
- Sonidos en la línea de tiempo
 - Eliminar un sonido
- El panel Propiedades
 - Efectos de sonido
 - Modificar y personalizar un sonido
 - Sincronización del sonido
- Desactivar sonidos
- Botones con sonido
- Exportación de sonido
- Resumen

Capítulo 14. Trabajar con vídeo

- Formatos de vídeo y espacio
 - Tratamiento del vídeo
- Insertar un clip de vídeo en una película
- Incorporación del vídeo
 - Edición de vídeo
- Codificación de vídeo
 - Perfiles de codificación
 - Vídeo y audio
 - Puntos de referencia
 - Recortar y cambiar tamaño
 - Aplicación de aspectos
 - Fin de la importación
- Otras opciones de importación
- Utilizar un clip de vídeo
- Codificación de vídeos en formato flv
- Resumen

Capítulo 15. Las acciones de Flash

- Las acciones
 - Versiones
- El panel Acciones
- Distribución del panel Acciones
 - Organizar el panel Acciones
 - Trabajar con varios script
- Archivos de acciones externos
- Insertar acciones en un script
 - Ayudas a la escritura de script
 - Asistente de script
 - El panel Comportamientos
- Editar acciones
 - Deshacer una operación
- Ubicación de los script
 - La capa de las acciones
- Control del flujo de la película
 - Detener la película
 - Visualizar el ancho de banda
 - Saltar a otro fotograma de la película
 - Control de los clip de película
- Eventos sobre objetos
 - Asignar un nombre a una instancia
 - Crear un script que responda a un evento

- Tipos de eventos de ratón
- Otros tipos de eventos
- Resumen

Capítulo 16. El lenguaje ActionScript

- ActionScript
- Edición de script
- Estructura del lenguaje
 - Sintaxis de acciones
 - Mayúsculas y minúsculas
 - Comentarios
 - Variables
 - Valores predeterminados
 - Ámbito de una variable
 - Tipos de datos
 - Constantes
 - Palabras reservadas
 - Expresiones
 - Operadores numéricos
- Acciones de control
 - La acción if
 - Operadores de comparación
 - Un ejemplo práctico
- Creación de repeticiones
 - La acción for
 - La acción while
 - La acción do
- Funciones
 - Funciones personalizadas.
 - Funciones que devuelven valores
- Ayuda de ActionScript
- Depuración de script
- Resumen

Capítulo 17. Programación orientada a objetos

- La filosofía de ActionScript
 - Programación orientada a objetos
- Trabajar con objetos
- Clases de ActionScript
 - Clases predefinidas de Flash
 - Importación de clases
- Uso de objetos
- Objetos de texto
 - Aplicar formato a un texto
- Manipular fechas con Date
- Realizar operaciones en el tiempo
- Dibujar con ActionScript
 - La lista de visualización
 - Añadir y quitar elementos en la escena
- Un ejemplo práctico
- Crear clases personalizadas
 - Utilizar una clase personalizada
- Resumen

Capítulo 18. Tareas avanzadas con Flash

- Tareas avanzadas
- Bibliotecas compartidas

- Crear una biblioteca compartida
 - Insertar símbolos
 - Vincular símbolos
 - Generar la biblioteca compartida
- Utilizar una biblioteca compartida
 - Ventajas de las bibliotecas compartidas
- Bibliotecas comunes
- Carga de archivos externos
 - Cargar una película
 - Carga de películas y escenas
 - Cargar una imagen
 - Cargar archivos de vídeo y audio
 - Cargar archivos de texto
- Creación de precargas
- Convertir animaciones a ActionScript
- Mezclar tipos de animaciones
- Explorador de películas
- El depurador de películas
 - Visor de ancho de banda
 - Definir la velocidad de descarga
- Los proyectos de Flash
 - Añadir elementos al proyecto
 - Punto de entrada del proyecto
 - Trabajo con los archivos del proyecto
 - Protección de archivos
- Trabajo organizado y trabajo en equipo
 - Adobe Bridge
 - Adobe Version Cue
- Resumen

Capítulo 19. Los componentes de Flash

- Introducción
- Componentes predefinidos
 - Propiedades de un componente
 - Eliminar un componente
- Utilización de componentes
 - Componentes y ActionScript
 - Versión de los componentes
- Crear comandos personalizados
 - Aplicar un comando
- Plantillas de documento
 - Crear una película a partir de una plantilla
 - Crear una nueva plantilla
- Resumen

Capítulo 20. Publicación

- Publicar un proyecto
- Publicar una película para Internet
 - Enviar una película a un servidor
- Publicar una película con proyector
 - Materiales compatibles con varios sistemas
 - Internet o CD-ROM
- Publicar en otros formatos
- Opciones avanzadas de publicación
 - Seleccionar distintos nombres de publicación
 - Opciones de publicación de películas
 - Opciones de película

- Opciones de imagen
- Opciones de sonido
- Seguridad
- Opciones de publicación de páginas Web
 - Plantilla
 - Dimensiones
 - Reproducción
 - Calidad
 - Modo de ventana
 - Alineación HTML
 - Escala
 - Alineación Flash
 - Mostrar mensajes de advertencia
- Opciones de configuración de otros formatos
- Perfiles de publicación
- Previsualizar una publicación
- Exportar
 - Exportar una película
 - Exportar una imagen
- Imprimir una película
 - Configuración de la impresión
- Optimizar la publicación
- Resumen

Apéndice A. Instalación de Flash CS3

- Introducción
- Requisitos del sistema
- Instalación paso a paso

Apéndice B. Configuración de Flash

- Introducción
- Configuración de Flash
 - General
 - ActionScript
 - Formato automático
 - Portapapeles
 - Dibujo
 - Herramienta Pluma
 - Texto
 - Configuración de los idiomas de entrada
- Asignación de fuentes
- Advertencias
 - Importador de archivos PSD y archivos AI
- Panel de herramientas
- Métodos abreviados de teclado
 - El panel de métodos abreviados
 - Conjunto actual
 - Comandos
 - Modificar combinaciones
- Archivos de configuración

Apéndice C. Crear contenidos para dispositivos móviles

- Flash en el móvil
- Documentos para dispositivos móviles
- Probar la aplicación

Índice alfabético