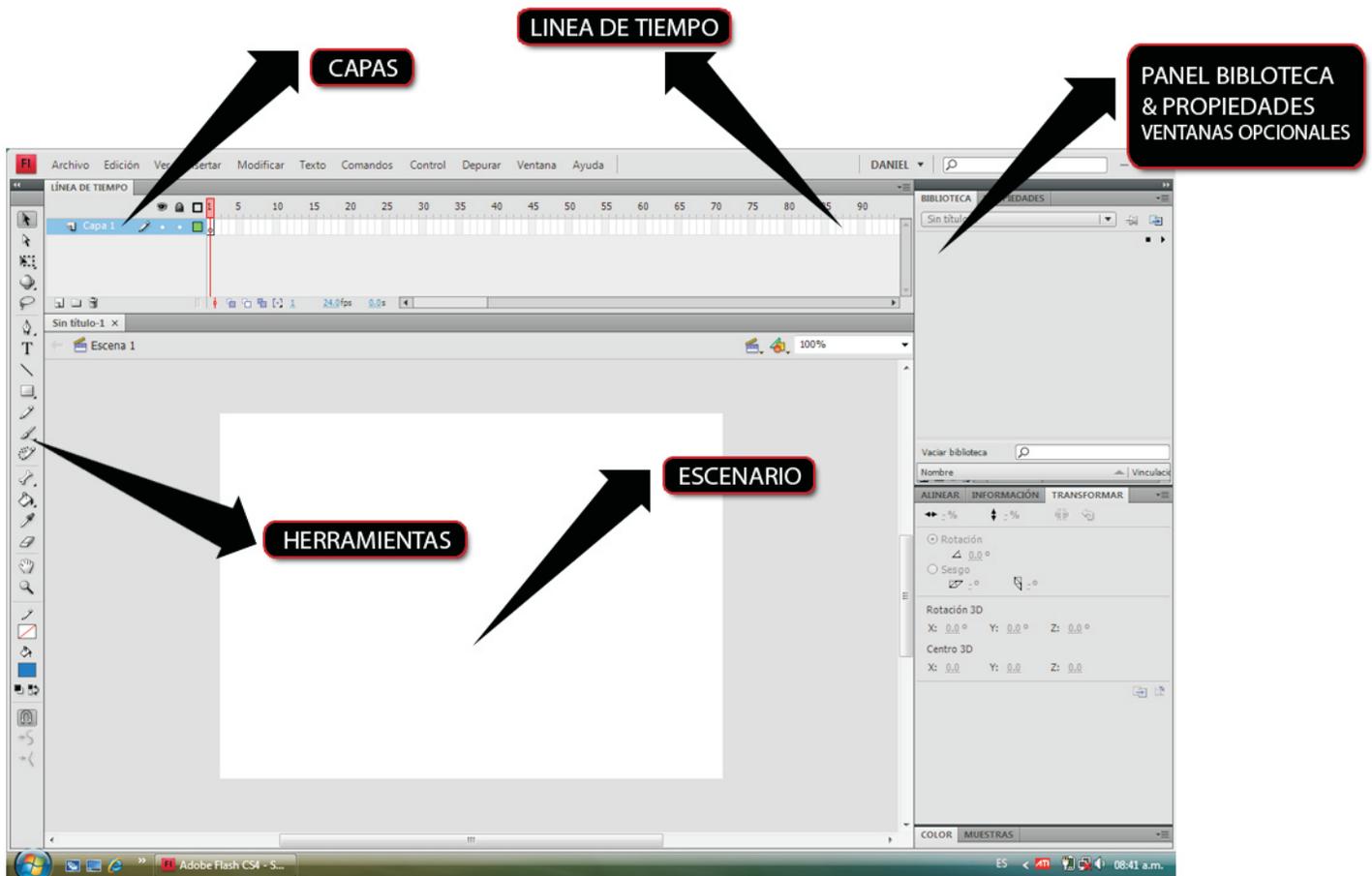


1. ADOBE FLASH.

Adobe Flash (anteriormente llamado Macromedia Flash) es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas", destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para las diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Es actualmente desarrollado y distribuido por Adobe Systems, y utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

2. ARÉA DE TRABAJO (INTERFACE).

El área de trabajo en esta versión esta constituida por seis vistas de distribución (Animador, Clásico, Depurar, Diseñador, Desarrollador Conceptos Básicos). Los paneles estan distribuidos en fichas y pueden ser activados o desactivados en el boton "Ventana". El siguiente ejemplo muestra la distribución de los paneles en una opcion predeterminada:



2.1 CAPAS.

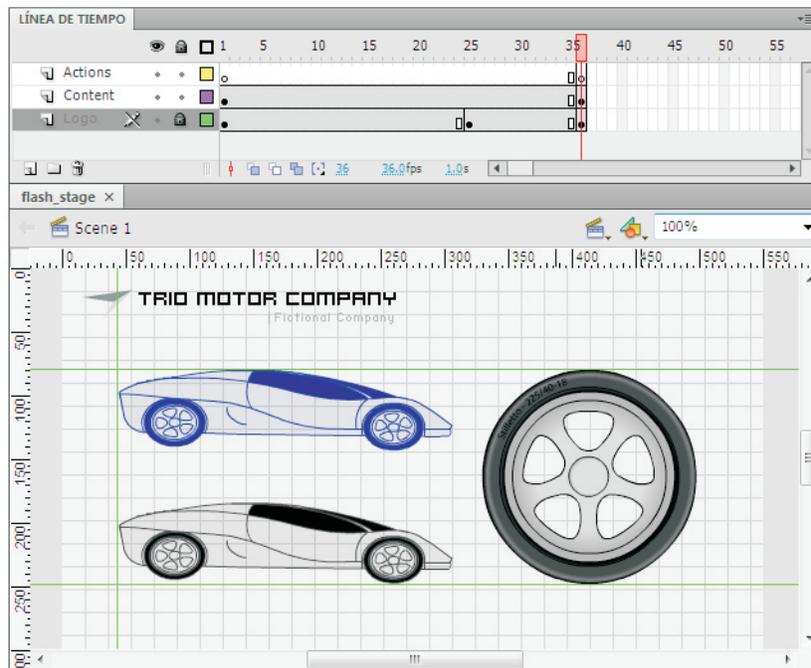
Las capas son hojas superpuestas donde podemos colocar objetos independientes de otros y mantener una distribución ordenada de los elementos en el escenario. Podemos crear cuantas capas creamos necesarias e identificarlas para llevar un orden controlado.



- a Nombre de Capa.
- b Visor de Capa.
- c Bloqueador de Capa.
- d Visor de elementos de Capa.
- e Crear nueva Capa.
- f Crear nueva Carpeta.
- g Eliminar Capa.

Utilización del escenario

El escenario es un área rectangular en la que se coloca el contenido gráfico al crear documentos de Flash. El escenario del entorno de edición representa el espacio rectangular de Flash Player o del navegador Web donde se muestra el documento durante la reproducción. Para cambiar el aspecto del escenario mientras trabaja, utilice las opciones Acercar y Alejar. Puede utilizar la cuadrícula, las guías y las reglas como ayuda para colocar los elementos en el escenario.



Utilización de reglas

Cuando las reglas están visibles, aparecen en la parte superior y a la izquierda del documento. Puede cambiar la unidad de medida que se utiliza en las reglas; la unidad predeterminada es píxeles. Al mover un elemento en el escenario con las reglas visibles, aparecerán unas líneas en las reglas indicando las dimensiones del elemento.

- Para mostrar u ocultar las reglas, seleccione Ver > Reglas.
- Para especificar la unidad de medida de las reglas para un documento, seleccione Modificar > Documento y, a continuación, elija una unidad en el menú Unidades de regla.

Utilización de guías

Cuando las reglas están visibles (Ver > Reglas), se pueden arrastrar guías horizontales y verticales desde las reglas hasta el escenario. Cuando se crean líneas de tiempo anidadas, las guías que se pueden arrastrar aparecen en el escenario solamente si está activa la línea de tiempo en la que se crearon.

Para crear guías personalizadas o guías irregulares, utilice las capas de guías.

- Para mostrar u ocultar guías de dibujo, seleccione Ver > Guías > Mostrar guías.

Nota: si la cuadrícula está visible y la opción Ajustar a cuadrícula está activada, al crear guías, éstas se ajustan a la cuadrícula.

- Para activar o desactivar el ajuste a las guías, seleccione Ver > Ajuste > Ajustar a guías.
- Para desplazar una guía, haga clic en cualquier parte de la regla con la herramienta Selección y arrastre la guía al lugar que desee del escenario.
- Para eliminar una guía, utilice la herramienta Selección con las guías desbloqueadas para arrastrar la guía a la regla horizontal o vertical.
- Para bloquear las guías, seleccione Ver > Guías > Bloquear guías o utilice la opción Bloquear guías del cuadro de diálogo Editar guías (Ver > Guías > Editar guías).
- Para eliminar todas las guías, seleccione Ver > Guías > Borrar guías. Si está utilizando el modo de edición de documentos, desaparecerán todas las guías del documento. Si está utilizando el modo de edición de símbolos, desaparecerán sólo las guías que se utilicen en los símbolos.

2.2 LA BARRA DE HERRAMIENTAS.

Las herramientas del panel Herramientas permiten dibujar, pintar, seleccionar y modificar ilustraciones, así como cambiar la visualización del escenario. El panel Herramientas se divide en cuatro secciones:

- La sección de herramientas contiene las herramientas de dibujo, pintura y selección.
- La sección de visualización contiene herramientas para ampliar y reducir, así como para realizar recorridos de la ventana de la aplicación.
- La sección de colores contiene modificadores de los colores de trazo y relleno.
- La sección de opciones contiene los modificadores de la herramienta actualmente seleccionada. Los modificadores afectan a las operaciones de pintura o edición de la herramienta.

Para especificar las herramientas que se mostrarán en el entorno de edición, utilice el cuadro de diálogo Personalizar panel de herramientas.

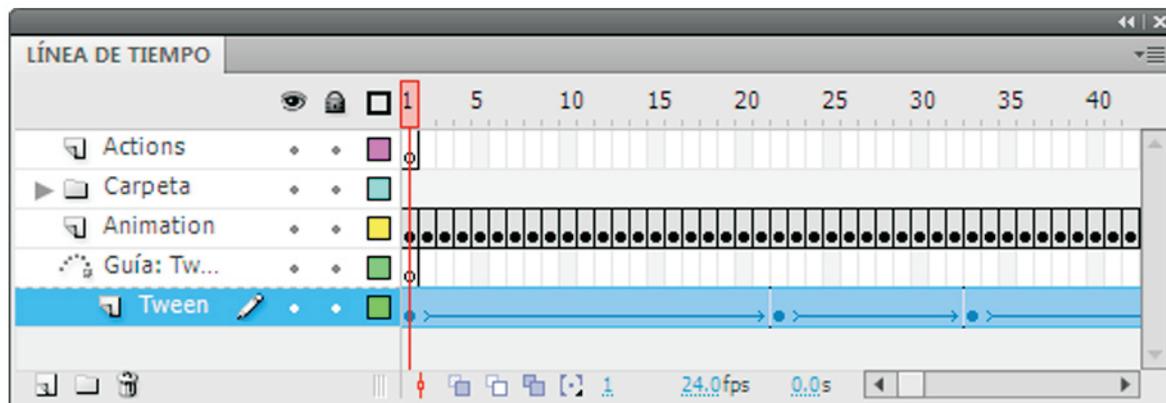


Barra de herramientas Flash Cs4

2.3 LINEA DE TIEMPO.

La línea de tiempo organiza y controla el contenido de un documento a través del tiempo en capas y fotogramas. Al igual que en las películas, los documentos de Flash dividen el tiempo en fotogramas. Las capas son como varias bandas de película apiladas unas sobre otras, cada una de las cuales contiene una imagen diferente que aparece en el escenario.

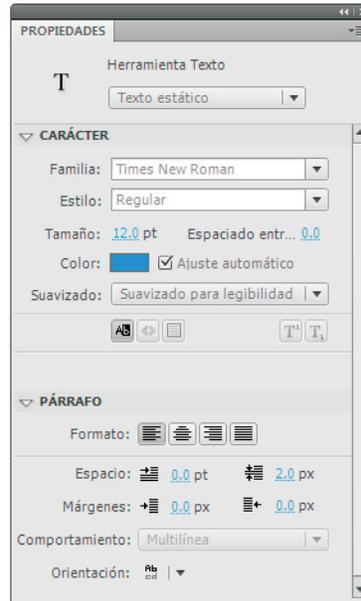
Los componentes principales de la línea de tiempo son las capas, los fotogramas y la cabeza lectora. Las capas de un documento aparecen en una columna situada a la izquierda de la línea de tiempo. Los fotogramas contenidos en cada capa aparecen en una fila a la derecha del nombre de la capa. El encabezado de la línea de tiempo situado en la parte superior de la línea de tiempo indica los números de fotograma. La cabeza lectora indica el fotograma actual que se muestra en el escenario. Mientras se reproduce el documento, la cabeza lectora se desplaza de izquierda a derecha de la línea de tiempo.



2.4 EL INSPECTOR DE PROPIEDADES.

El inspector de propiedades facilita el acceso a los atributos más utilizados de la selección actual, ya sea en el escenario o en la línea de tiempo. Puede modificar los atributos del objeto o documento en el inspector de propiedades sin acceder a los menús o paneles que contienen estos atributos.

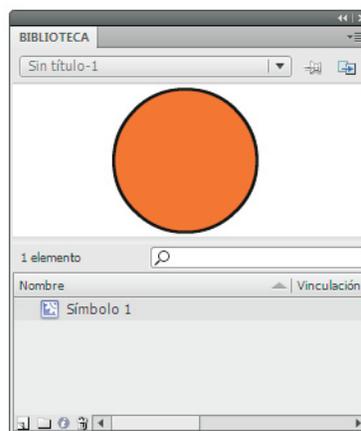
El inspector de propiedades muestra información y la configuración del elemento que está seleccionado, que puede ser un documento, un texto, un símbolo, una forma, un mapa de bits, un vídeo, un grupo, un fotograma o una herramienta. Cuando hay dos o más tipos de objetos seleccionados, el inspector de propiedades muestra el número total de objetos seleccionados.



En este ejemplo el inspector de propiedades muestra las propiedades de la herramienta Texto.

2.5 PANEL DE BIBLIOTECA.

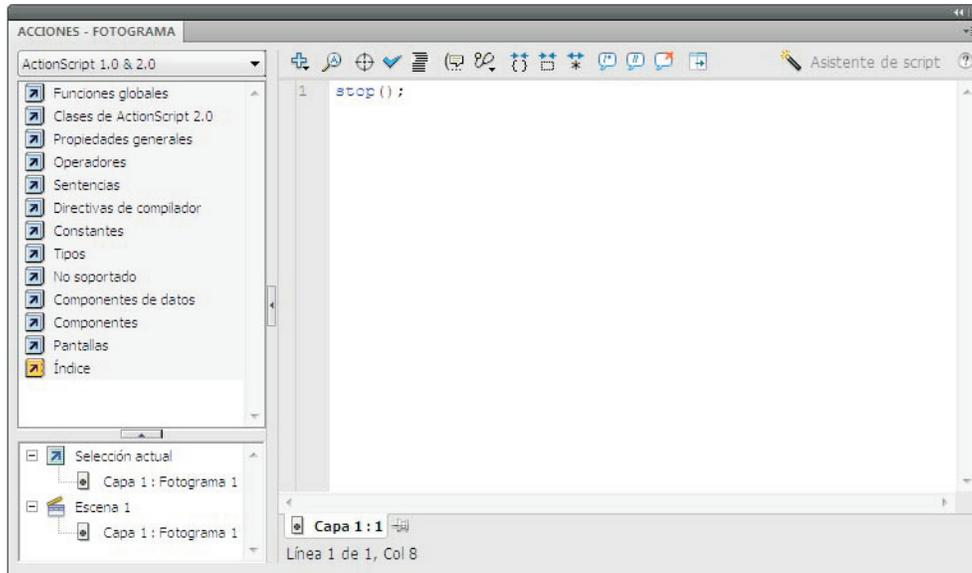
El panel Biblioteca (Ventana > Biblioteca) es donde se guardan y organizan los símbolos creados en Flash, además de archivos importados tales como gráficos de imágenes de mapa de bits, archivos de sonido y clips de vídeo. El panel Biblioteca permite organizar elementos de biblioteca en carpetas, consultar con qué frecuencia se utiliza un elemento en un documento y ordenar los elementos por nombre, tipo, fecha, número de usos o el identificador de vinculación de ActionScript®. También puede buscar en el panel Biblioteca con el campo de búsqueda y definir propiedades en las selecciones de la mayoría de objetos múltiples.



El panel Biblioteca muestra un símbolo de clip de película.

2.6 EL PANEL DE ACCIONES.

El panel Acciones permite crear y editar código ActionScript para un objeto o fotograma. El panel Acciones se activa cuando se selecciona una instancia de un fotograma, botón o clip de película. El título del panel Acciones cambia a Acciones - Botón, Acciones - Clip de película o Acciones - Fotograma, según el elemento que esté seleccionado.



Para mostrar el panel Acciones, seleccione Ventana > Acciones o presione F9.

3. IMPORTANDO ARCHIVOS.

1 Realice uno de los siguientes pasos:

- Para importar un archivo directamente al documento de Flash actual, seleccione Archivo > Importar > Importar a escenario.
- Para importar un archivo a la biblioteca del documento de Flash actual, seleccione Archivo > Importar > Importar a biblioteca. (Para utilizar un elemento de la biblioteca en un documento, arrástrelo hasta el escenario.)

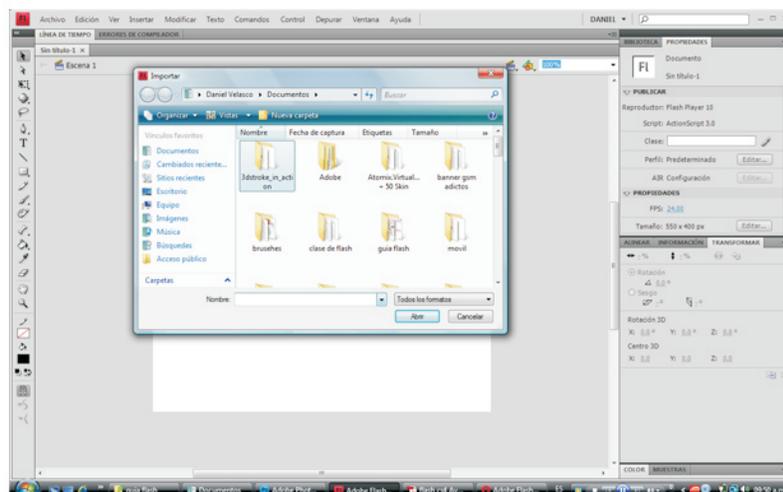
2 Seleccione un formato de archivo en el menú emergente Tipo de archivo (Windows) o Mostrar (Macintosh).

3 Busque el archivo deseado y selecciónelo. Si un archivo importado tiene varias capas, Flash puede crear nuevas capas (según el tipo de archivo importado). Las nuevas capas aparecen en la línea de tiempo.

4 Haga clic en Abrir.

5 Si el nombre del archivo que va a importar acaba con un número y existen archivos adicionales numerados secuencialmente en la misma carpeta, siga uno de los siguientes procedimientos:

- Haga clic en Sí para importar todos los archivos de la secuencia.
- Haga clic en No para importar sólo el archivo especificado.



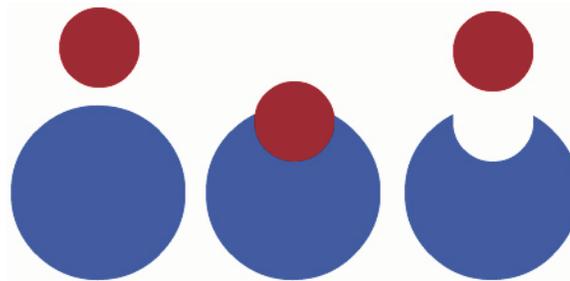
4. MODO DE DIBUJO Y OBJETOS GRAFICOS.

En Flash, puede crear varios tipos de objetos gráficos con ayuda de los distintos modos y herramientas de dibujo. Cada uno de ellos tiene ventajas e inconvenientes. Si entiende las posibilidades de los distintos tipos de objetos gráficos, podrá tomar decisiones adecuadas a la hora de elegir el tipo de objeto con el que trabajar.

Nota: en Flash, los objetos gráficos son elementos del escenario. Flash permite mover, copiar, eliminar, transformar, apilar, alinear y agrupar objetos gráficos. Los "objetos gráficos" de Flash son diferentes de los "objetos de ActionScript", que forman parte del lenguaje de programación ActionScript®. No se deben confundir estos dos usos del término "objetos". Para obtener más información sobre los objetos del lenguaje de programación, consulte Tipos de datos en Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Flash, o bien, Tipos de datos en Programación con ActionScript 3.0.

4.1 MODO DE DIBUJO COMBINADO.

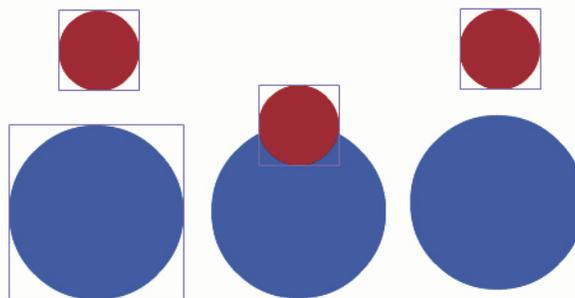
El modo de dibujo predeterminado combina automáticamente las formas dibujadas cuando se superponen. Cuando se dibujan formas que se superponen una a otra en la misma capa, la forma de la parte superior corta la parte de la forma inferior sobre la que se superpone. De esta forma, el dibujo de formas es un modo de dibujo destructivo. Por ejemplo, si dibuja un círculo, lo cubre con un círculo más pequeño y seguidamente selecciona el círculo más pequeño y lo desplaza, la parte del segundo círculo que ha quedado cubierta por el primero quedará eliminada. Cuando una forma tiene trazo y relleno, éstos se consideran elementos gráficos independientes, que se pueden seleccionar y mover de forma independiente.



4.2 MODO DE DIBUJO DE OBJETO.

Creas formas denominadas objetos de dibujo. Los objetos de dibujo son objetos gráficos independientes que no se combinan automáticamente cuando se superponen. Esto le permite combinar formas unas sobre otras sin que se altere su apariencia si más tarde decide separarlas o modificar algunas de ellas. Flash crea las formas como objetos independientes que pueden manipularse por separado.

Cuando una herramienta de dibujo está en el modo de dibujo de objetos, las formas que se crean con ella tienen contenido propio. El trazo y relleno de una forma no son elementos independientes y las formas que se superponen no se alteran unas a otras. Cuando se selecciona una forma creada con el modo de dibujo de objetos, Flash rodea la forma con un cuadro delimitador para identificarla.



4.3 DIBUJO DE LINEAS RECTAS CON LA HERRAMIENTA DE PLUMA.

El tipo de trazado más sencillo que se puede dibujar con la herramienta Pluma es una línea recta, que se crea haciendo clic con la pluma para crear dos puntos de ancla. Siga haciendo clic para crear un trazado compuesto de segmentos rectilíneos conectados por puntos de esquina.

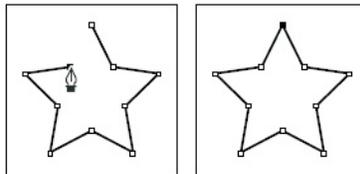
1 Seleccione la herramienta Pluma .

2 Sitúe la herramienta Pluma donde desee que empiece el segmento recto y haga clic para definir el primer punto de ancla. Si aparecen líneas de dirección, significa que ha arrastrado por accidente la herramienta Pluma; elija Editar > Deshacer y vuelva a hacer clic.

Nota: el primer segmento dibujado no se hace visible hasta que se hace clic en un segundo punto de ancla (a menos que haya especificado Mostrar vista previa de la pluma en la categoría Dibujo del cuadro de diálogo Preferencias).

3 Vuelva a hacer clic donde desee que termine el segmento (pulse Mayús y haga clic para restringir el ángulo del segmento a un múltiplo de 45°).

4 Continúe haciendo clic para definir puntos de ancla de otros segmentos rectos. Para cerrar vuelva al punto de inicio



4.4 DIBUJO DE CURVAS CON LA HERRAMIENTA PLUMA.

1 Seleccione la herramienta Pluma .

2 Sitúe la herramienta Pluma donde desee que empiece la curva y mantenga pulsado el botón del ratón.

Aparece el primer punto de ancla y el puntero de la herramienta Pluma se convierte en una punta de flecha.

3 Arrastre para definir la inclinación del segmento curvo que está creando, y suelte el botón del ratón.

En general, extienda la línea de dirección alrededor de un tercio de la distancia al siguiente punto de ancla que planea dibujar. (Más adelante, puede ajustar uno o ambos lados de la línea de dirección.) Mantenga pulsada la tecla Mayús para limitar la herramienta a múltiplos de 45°.

4 Sitúe la herramienta Pluma donde desea que termine el segmento curvo y, a continuación, lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:

- Para crear una curva con forma de C, arrastre en una dirección opuesta a la de la línea anterior y suelte el botón del ratón.

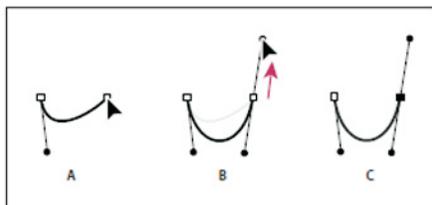
- Para crear una curva con forma de S, arrastre en la misma dirección que la línea anterior y suelte el botón del ratón.

5 Para crear una serie de curvas suaves, siga arrastrando la herramienta Pluma desde distintas ubicaciones. Coloque puntos de ancla al principio y al final de cada curva, no en la punta de la curva. Para dividir las líneas de dirección de un punto de ancla, pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre las líneas.

6 Para completar el trazado, realice una de las acciones siguientes:

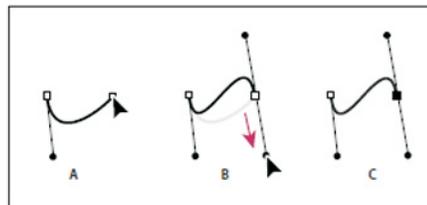
- Para cerrar el trazado, coloque la herramienta Pluma sobre el primer punto de ancla (hueco). Cuando la herramienta Pluma esté situada correctamente, aparecerá un pequeño círculo junto a ella. Haga clic o arrastre para cerrar el trazado.

- Para dejar el trazado abierto, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en cualquier punto lejos de todos los objetos, seleccione otra herramienta o elija Edición > Anular todas las selecciones.



Dibujo del segundo punto de una curva

- A. Comenzar a arrastrar el segundo punto suave
B. Arrastre en dirección opuesta a la línea de dirección anterior para crear una curva en forma de C. C. Resultado después de soltar el botón del ratón.



Dibujo de una curva en forma de S

- A. Comenzar a arrastrar un nuevo punto suave B. Arrastre en la misma dirección que la línea de dirección anterior para crear una curva en forma de S. C. Resultado después de soltar el botón del ratón.

5 TRANSFORMANDO OBJETOS.

También se pueden realizar transformaciones individuales o combinar varias transformaciones, como el movimiento, la rotación, la escala, el sesgo y la distorsión.

Nota: la herramienta Transformación libre no puede transformar símbolos, mapas de bits, objetos de vídeo, sonidos, degradados ni texto. Si una selección múltiple contiene alguno de estos elementos, únicamente se distorsionarán los objetos de forma. Para transformar un bloque de texto, en primer lugar convierta los caracteres en objetos de forma.

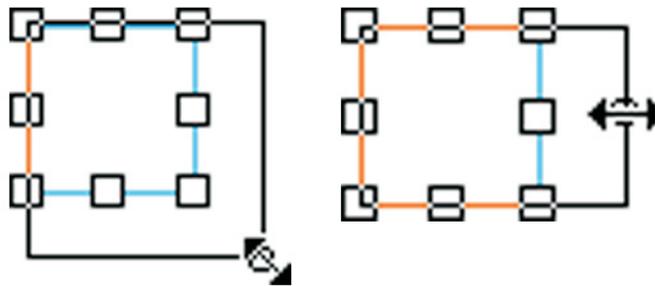
1 Seleccione un objeto gráfico, grupo, instancia o bloque de texto en el escenario.

2 Haga clic en la herramienta Transformación libre .

Al mover el puntero por encima y alrededor de la selección, éste cambiará para indicar la función de transformación que se encuentra disponible.

3 Arrastre los selectores para transformar la selección de la manera siguiente:

- Para mover la selección, sitúe el puntero encima del objeto dentro del recuadro de delimitación y arrastre el objeto a una nueva posición. No arrastre el punto de transformación.
 - Para establecer el centro de rotación o escala, arrastre el punto de transformación a una nueva ubicación.
 - Para rotar la selección, sitúe el puntero fuera de un selector de esquina y arrastre. La selección gira alrededor del punto de transformación. Arrastre con la tecla Mayús presionada para rotar en incrementos de 45°.
 - Para girar alrededor de la esquina opuesta, arrastre con la tecla Alt presionada (Windows) o con la tecla Opción presionada (Macintosh).
 - Para escalar la selección, arrastre un selector de esquina en diagonal para escalar en dos dimensiones. Arrastre con la tecla Mayús presionada para cambiar el tamaño de forma proporcional.
 - Arrastre un selector de esquina o lateral (horizontal o vertical) para escalar únicamente en la dirección correspondiente.
 - Para sesgar la selección, sitúe el puntero en el contorno entre los selectores de transformación y arrastre.
 - Para distorsionar formas, presione la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) y arrastre un selector de esquina o lateral.
 - Con las teclas Mayús y Ctrl (Windows) o Mayúsculas y Comando (Macintosh) presionadas, arrastre un selector de esquina para estrechar el objeto, es decir, para situar la esquina seleccionada y la adyacente a la misma distancia de su origen.
- 4 Para finalizar la transformación, haga clic fuera del elemento seleccionado.



6. SIMBOLOS

Un símbolo es un gráfico, botón o clip de película que se crea una vez en el entorno de edición de Flash o mediante las clases Button (AS 2.0), SimpleButton (AS 3.0) y MovieClip. Estos símbolos pueden volver a utilizarse en el mismo o en otros documentos.

Los símbolos pueden incluir ilustraciones importadas de otras aplicaciones. Los símbolos creados forman parte automáticamente de la biblioteca del documento activo.

Una instancia es una copia de un símbolo ubicada en el escenario o anidada en otro símbolo. Una instancia puede tener un color, tamaño o función diferente de los de su símbolo. Al editar el símbolo, se actualizan todas sus instancias, pero al aplicar efectos a una instancia de un símbolo, sólo se aplica a la instancia en cuestión.

La utilización de símbolos en los documentos reduce el tamaño del archivo de forma considerable; el almacenamiento de varias instancias de un símbolo requiere menos espacio que el almacenamiento de varias copias del contenido del símbolo. Por ejemplo, el tamaño de archivo de los documentos se reduce convirtiendo gráficos estáticos, como imágenes de fondo, en símbolos y volviéndolos a utilizar. La utilización de símbolos acelera la reproducción de archivos SWF, ya que estos tan sólo deben descargarse sólo una vez en Flash® Player.

Los símbolos pueden compartirse entre varios documentos como elementos de bibliotecas compartidas durante la edición o en tiempo de ejecución. En el caso de elementos compartidos en tiempo de ejecución, puede vincular elementos de un documento de origen a cuantos documentos de destino desee, sin tener que importar los elementos a los documentos de destino. En el caso de elementos compartidos durante la edición, puede actualizar o sustituir un símbolo por otro que esté disponible en su red local. Si importa elementos de bibliotecas con el mismo nombre que otros elementos de la biblioteca, puede solucionar los conflictos de nombres sin sobrescribir accidentalmente los elementos ya existentes.

6.1 TIPOS DE SIMBOLOS.

Cada símbolo posee una línea de tiempo y un escenario exclusivos que incluyen capas. Así como puede añadir fotogramas, fotogramas clave y capas a la línea de tiempo principal, también puede efectuar la misma operación en la línea de tiempo de un símbolo. Cuando se crea un símbolo, se elige el tipo de símbolo.

- Utilice símbolos gráficos para las imágenes estáticas y para crear animaciones reutilizables asociadas a la línea de tiempo principal. Los símbolos gráficos funcionan de manera sincronizada con la línea de tiempo principal. Los controles y sonidos interactivos no funcionan en la secuencia de animación de un símbolo gráfico. Los símbolos gráficos añaden menos tamaño al archivo FLA que los botones o clips de película, ya que no tienen línea de tiempo.
- Utilice símbolos de botón para crear botones interactivos que respondan a las pulsaciones y desplazamientos del ratón, o a otras acciones. Defina los gráficos asociados con varios estados del botón y, a continuación, asigne acciones a una instancia del botón. Para obtener más información, consulte Gestión de eventos en Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Flash o Gestión de eventos en Programación con ActionScript 3.0.
- Utilice símbolos de clip de película para crear piezas de animación reutilizables. Los clips de película tienen sus propias líneas de tiempo de varios fotogramas, independientes de la línea de tiempo principal. Se encuentran dentro de una línea de tiempo principal que contiene elementos interactivos como controles, sonidos e incluso otras instancias de clip de película. También pueden colocarse instancias de clip de película dentro de la línea de tiempo de un símbolo de botón para crear botones animados. Además, se pueden ejecutar scripts para los clips de película en ActionScript®.
- Utilice símbolos de fuentes para exportar una fuente y utilizarla en otros documentos de Flash. Flash proporciona componentes incorporados, clips de película con parámetros definidos, que se pueden utilizar para añadir elementos de la interfaz de usuario, como botones, casillas de verificación o barras de desplazamiento, a los documentos.

6.2 CONVERTIR OBEJETOS EN SIMBOLOS.

1 Seleccione uno o varios elementos en el escenario. Realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione Modificar > Convertir en símbolo.
- Arrastre la selección al panel Biblioteca.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) y seleccione Convertir en símbolo en el menú contextual.

2 En el cuadro de diálogo Convertir en símbolo, escriba el nombre del símbolo y seleccione el comportamiento.

3 Haga clic en la cuadrícula de registro para colocar el punto de registro del símbolo.

4 Haga clic en Aceptar.

Flash añade el símbolo a la biblioteca. La selección en el escenario es ahora una instancia del símbolo. Una vez que haya creado un símbolo, puede editarlo en modo de edición de símbolos; para ello, debe elegir Edición > Editar símbolos, o en el contexto del escenario, mediante las opciones Edición > Editar en contexto. También puede cambiar el punto de registro de un símbolo.

6.3 CREAR NUEVO SIMBOLO.

1 Realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione Insertar > Nuevo símbolo.
- Haga clic en el botón Nuevo símbolo situado en la parte inferior izquierda del panel Biblioteca.
- Seleccione Nuevo símbolo en el menú Panel de la biblioteca en la esquina superior derecha del panel Biblioteca.

2 En el cuadro de diálogo Crear nuevo símbolo, escriba el nombre del símbolo y seleccione el comportamiento.

3 Haga clic en Aceptar.

Flash añade el símbolo a la biblioteca y cambia al modo de edición de símbolos. En el modo de edición de símbolos, el nombre del símbolo aparece sobre la esquina superior izquierda del escenario y una cruz indica el punto de registro del símbolo.

4 Para crear el contenido del símbolo, utilice la línea de tiempo, dibuje con las herramientas de dibujo, importe medios o cree instancias de otros símbolos.

5 Para volver al modo de edición de documentos, realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en el botón Atrás.
- Seleccione Edición > Editar documento.
- Haga clic en el nombre de la escena en la barra de edición.

Al crear un símbolo, el punto de registro se sitúa en el centro de la ventana en modo de edición de símbolos. Puede poner el contenido del símbolo de la ventana con relación al punto de registro. Para cambiar el punto de registro, cuando se edita un símbolo, mueva el contenido del símbolo en relación al punto de registro.

7. MODIFICACION DE LAS PROPIEDADES DE COLOR DE LOS SIMBOLOS.

Cada instancia de un símbolo puede tener su propio efecto de color. Para establecer opciones de color y transparencia para las instancias, se utiliza el inspector de propiedades. La configuración del inspector de propiedades también afecta a los mapas de bits situados en los símbolos.

Cuando se cambian el color y la transparencia de una instancia en un fotograma específico, Flash realiza el cambio en cuanto muestra el fotograma. Para realizar cambios de color graduales, aplique una interpolación de movimiento. Al interpolar el color se introducen distintas configuraciones de efectos en los fotogramas de inicio y final de una instancia y después se interpolan las configuraciones para que los colores de las instancias cambien en el tiempo.



7.1 BRILLO.

Ajusta la luminosidad u opacidad relativas de la imagen, medidas en una escala de negro (-100%) a blanco (100%). Para ajustar el brillo, haga clic en el triángulo y arrastre el deslizador o introduzca un valor en el cuadro.

7.2 MATIZ.

Se colorea la instancia con el mismo matiz. Para establecer el porcentaje de tinta, desde transparente (0%) a totalmente saturada (100%), se utiliza el deslizador Tinta en el inspector de propiedades. Para ajustar el valor, haga clic en el triángulo y arrastre el deslizador o introduzca un valor en el cuadro. Para seleccionar un color, introduzca valores de rojo, verde y azul en los cuadros respectivos, o bien haga clic en el control de color y seleccione un color en Selector de color.

7.3 ALFA.

Ajusta la transparencia de la instancia, entre transparente (0%) y totalmente saturada (100%). Para ajustar el valor de alfa, haga clic en el triángulo y arrastre el deslizador o introduzca un valor en el cuadro.

7.4 AVANZADA.

Se ajustan por separado los valores para el rojo, el verde, el azul y la transparencia de una instancia. Esto es muy útil para crear y animar efectos de color sutiles en objetos como los mapas de bits. Los controles situados a la izquierda permiten reducir los valores del color o la transparencia en el porcentaje especificado. Los controles de la derecha permiten reducir o aumentar los valores del color o la transparencia por un valor constante.

8. ANIMACION.

8.1 FOTOGRAMAS Y FOTOGRAMAS CLAVE.

Al igual que en las películas, los documentos de Adobe® Flash® CS4 Professional dividen el tiempo en fotogramas. En la línea de tiempo, se trabaja con estos fotogramas para organizar y controlar el contenido de los documentos. Los fotogramas se colocan en la línea de tiempo en el orden en que se desea que aparezcan los objetos de los fotogramas en el contenido final.

Un fotograma clave es un fotograma donde una nueva instancia del símbolo aparece en la línea de tiempo. Un fotograma clave también puede ser un fotograma que incluya código ActionScript® para controlar determinados aspectos del documento. También se puede añadir un fotograma clave vacío en la línea de tiempo como marcador de posición de los símbolos que se pretendan añadir más adelante, o bien para dejar el fotograma vacío de forma premeditada.

Un fotograma clave de propiedad es un fotograma clave en el que se definen cambios en las propiedades de un objeto para una animación. Flash puede interpolar, o rellenar automáticamente, los valores de propiedades entre los fotogramas clave de propiedad para generar animaciones sin cortes. Puesto que los fotogramas clave de propiedad permiten producir animaciones sin tener que dibujar cada fotograma individual, facilitan la creación de animaciones. Una serie de fotogramas con animación interpolada recibe el nombre de interpolación de movimiento.

Un fotograma interpolado es cualquier fotograma perteneciente a una interpolación de movimiento.

Un fotograma estático es cualquier fotograma que no pertenezca a una interpolación de movimiento.

Es posible organizar los fotogramas clave y los fotogramas clave de propiedad en la línea de tiempo para controlar la secuencia de eventos del documento y su animación.

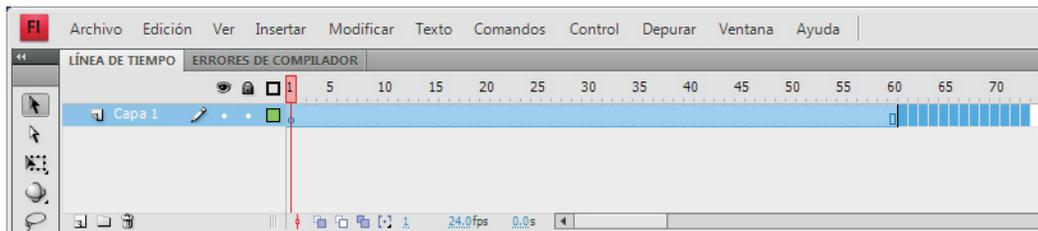
8.2 INSERCIÓN DE FOTOGRAFÍAS EN LA LÍNEA DE TIEMPO.

- Para insertar un fotograma nuevo, seleccione Insertar > Línea de tiempo > Fotograma.
- Para crear un nuevo fotograma clave, elija Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave, o bien, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el fotograma donde desee colocar un fotograma clave y seleccione Insertar fotograma clave en el menú contextual.
- Para crear un nuevo fotograma clave vacío, elija Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave vacío, o bien, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el fotograma donde desee colocar el fotograma clave y seleccione Insertar fotograma clave vacío en el menú contextual.

8.3 SELECCIÓN DE FOTOGRAFÍAS.

Flash ofrece dos métodos para seleccionar fotografías en la línea de tiempo. Con la selección basada en los fotogramas (la predeterminada), se seleccionan fotografías individuales en la línea de tiempo. En la selección basada en el tamaño, al hacer clic en cualquier fotograma de una secuencia, se selecciona toda la secuencia de fotografías, desde un fotograma clave hasta el siguiente. La selección basada en el tamaño se puede especificar en las preferencias de Flash.

- Para seleccionar un fotograma, haga clic en el fotograma. Si está activada la opción Selección basada en el tamaño, presione la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) y haga clic en el fotograma.
- Para seleccionar varios fotogramas continuos, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en los fotogramas.
- Para seleccionar varios fotogramas no contiguos, con la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) presionada, haga clic en los fotogramas.
- Para seleccionar todos los fotogramas en la línea de tiempo, seleccione Editar > Línea de tiempo > Seleccionar todos los fotogramas.
- Para seleccionar un grupo completo de fotografías estáticas, haga doble clic en un fotograma entre dos fotografías clave. Si está activada la opción Selección basada en el tamaño, haga clic en cualquier fotograma de la secuencia.



La barra azul muestra la selección de los 60 fotogramas

8.4 Copiar o pegar un fotograma o secuencia de fotografías.

☒ Realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione el fotograma o la secuencia y haga clic en Editar > Línea de tiempo > Copiar fotografías. Seleccione el fotograma o la secuencia que desea sustituir y seleccione Edición > Línea de tiempo > Pegar fotografías.
- Haga clic con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada y arrastre el fotograma clave a la ubicación donde desee pegarlo.

8.5 Eliminación de un fotograma o secuencia de fotografías.

☒ Seleccione el fotograma o la secuencia y elija Editar > Línea de tiempo > Quitar fotografías o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) sobre el fotograma o la secuencia y seleccione Quitar fotografías en el menú contextual.

Los fotogramas de alrededor permanecen intactos.

8.6 Desplazamiento de un fotograma clave o secuencia de fotografías y su contenido.

☒ Arrastre el fotograma clave o la secuencia a la ubicación deseada.

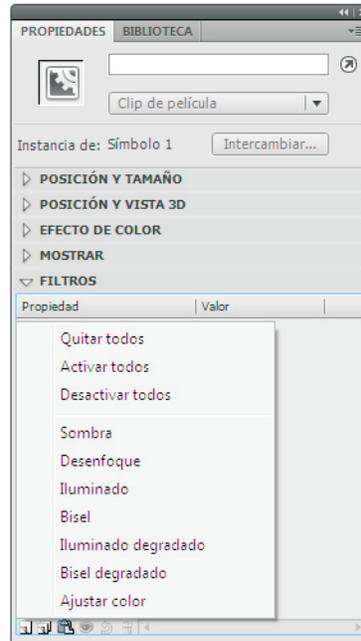
Cambie la longitud de una secuencia de fotografías estáticas

☒ Mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras arrastra el ratón hasta el fotograma inicial o final del grupo hacia la izquierda o la derecha.

9 FILTROS.

Cada filtro que se aplica a un objeto se añade a la lista de filtros aplicados a dicho objeto en el inspector de propiedades. Se pueden aplicar varios filtros a un mismo objeto, así como eliminar los que se hayan aplicado previamente. Los filtros sólo pueden aplicarse a objetos de texto, botón y clip de película.

También puede crear una biblioteca de configuración de filtros que le permita aplicar fácilmente un filtro o un conjunto de filtros a un objeto. Flash almacena la configuración predefinida del filtro que se crea en la sección Filtros del inspector de propiedades en el menú Filtros > Configuración predefinida.



10. TEXTOS Y FUENTES.

Se puede incluir texto en las aplicaciones de Adobe® Flash® CS4 Professional de muy diversas maneras. Puede crear campos de texto que contengan texto estático, al editar el documento. También puede crear campos de texto dinámico, que muestran texto que se actualiza, como cotizaciones bursátiles o titulares nuevos, y campos de introducción de texto, que permiten a los usuarios introducir el texto para formularios o encuestas.

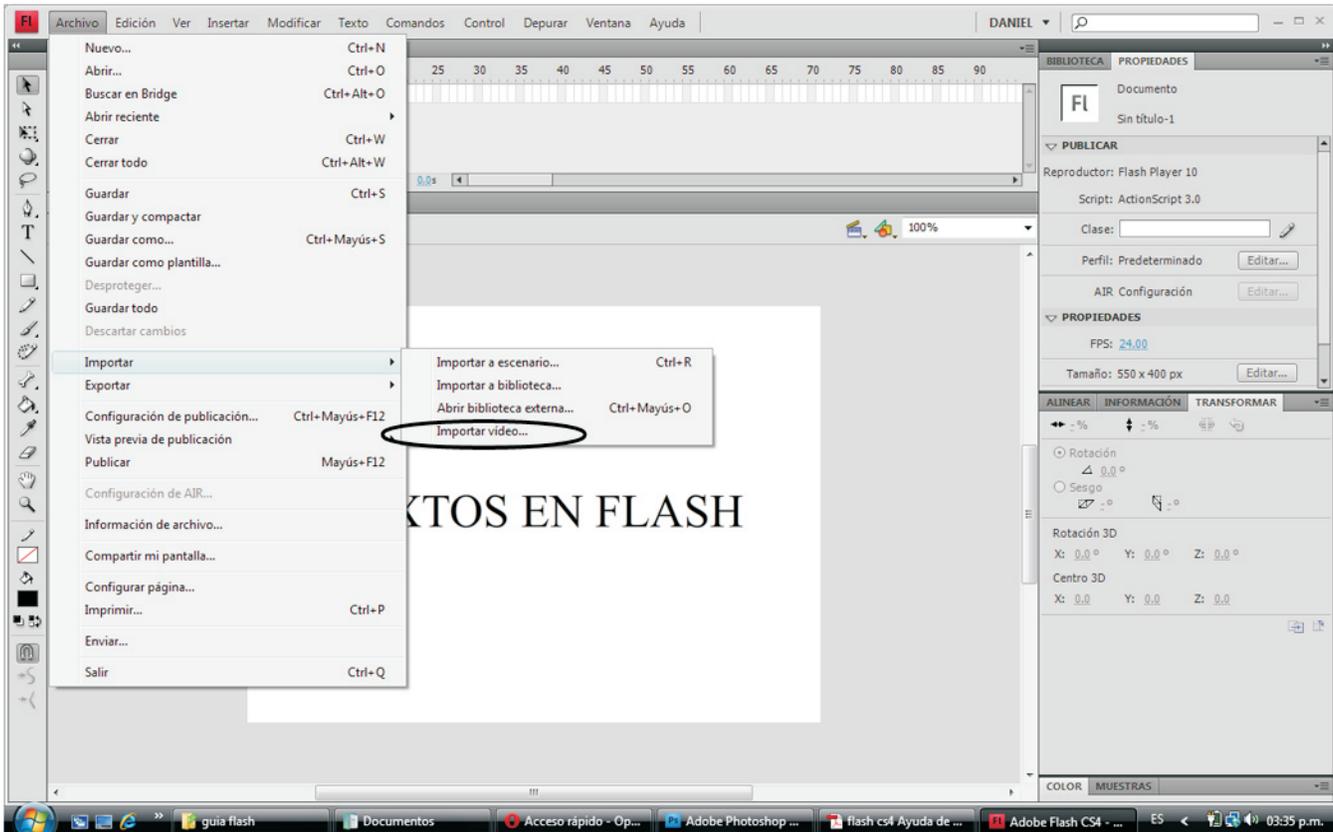
Flash permite trabajar con texto de distintas formas. Por ejemplo, puede orientar el texto horizontal o verticalmente; definir atributos como fuente, tamaño, estilo, color y interlineado; comprobar la ortografía; transformar texto mediante rotación, sesgado o volteado; vincular texto; hacer que el texto se pueda seleccionar; animar texto; controlar la sustitución de texto y utilizar una fuente como parte de una biblioteca compartida. Los documentos de Flash pueden utilizar fuentes PostScript® tipo 1, TrueType® y fuentes de mapa de bits (sólo en Macintosh).



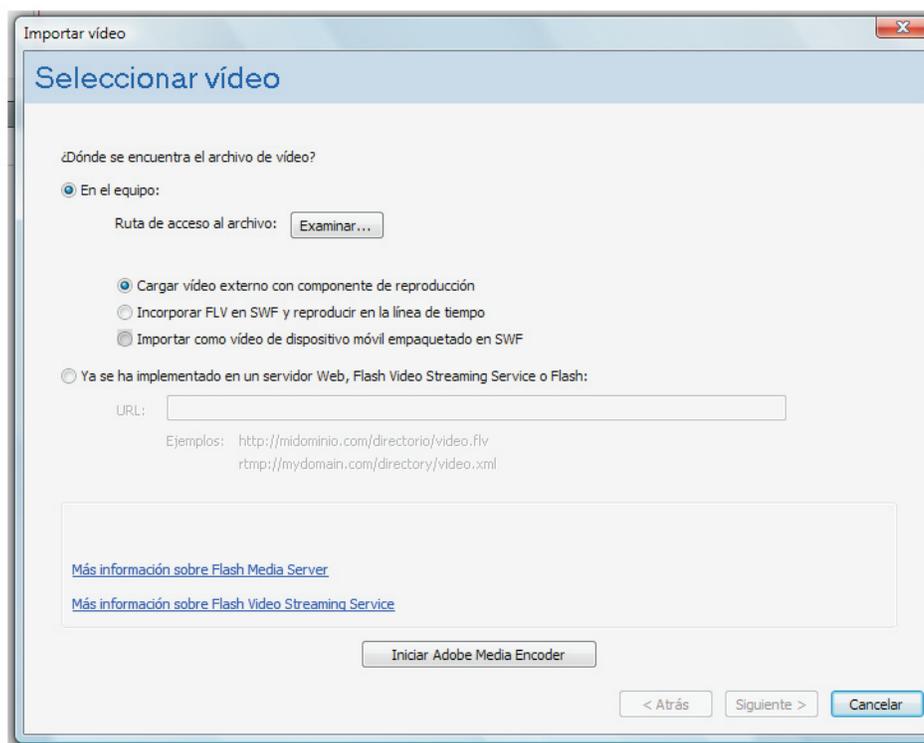
11. IMPORTAR VIDEOS.

Podemos incorporar videos en el escenario tanto como componente de reproduccion, clip de pelicula o video incorporado. Es necesario saber que si queremos importar un video como clip de pelicula para ser insertado en un fotograma, el archivo debe ser de tipo FLV de lo contrario esta opcion queda deshabilitada.

Para Importar un video vamos Archivo - Importar - Importar Video.



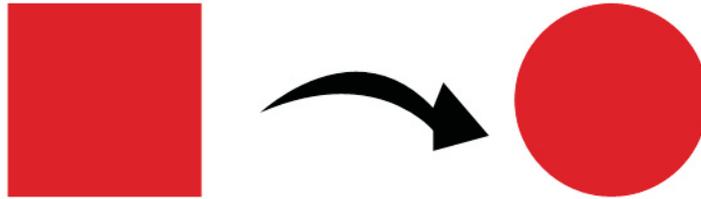
En el panel de seleccionar video escojemos las opciones a utilizar.



13. INTERPOLACIONES Y HERRAMIENTA DE HUESO.

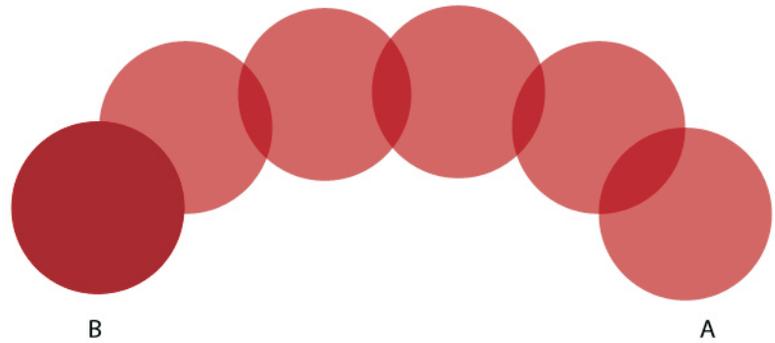
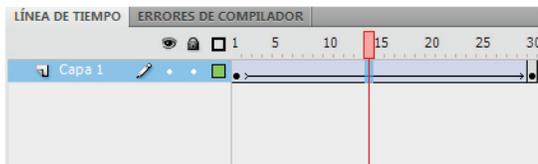
Las interpolaciones son transiciones de movimiento o forma entre un fotograma clave y otro fotograma clave diferente. En la versión CS4 contamos con tres tipos de Interpolación (Clasica, de Forma, de Movimiento). Las dos primeras trabajan de forma similar mientras que la interpolación de movimiento incorpora las nuevas funciones de esta suite 4.

La interpolación de formas, consiste en hacer que un objeto en el escenario de Flash cambie su forma física. Por ejemplo, podemos hacer que un círculo se transforme en un rectángulo.

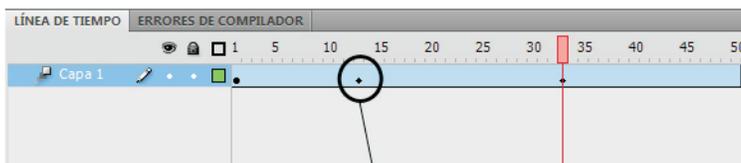


El rectángulo se transforma en el círculo.

La interpolación clásica, consiste en hacer que un objeto en el escenario de Flash cambie su forma física o Posicion Por ejemplo, podemos hacer que un círculo recorra el escenario.



Movimiento del símbolo desde un fotograma clave inicial (A) a otro secundario (B).



Fotograma clave.

La interpolación de forma facilita el trabajo ya que directamente crea los fotogramas claves con solo posarnos en la línea de tiempo y hacer un cambio en el objeto. Esta interpolación solo se aplica a los símbolos.

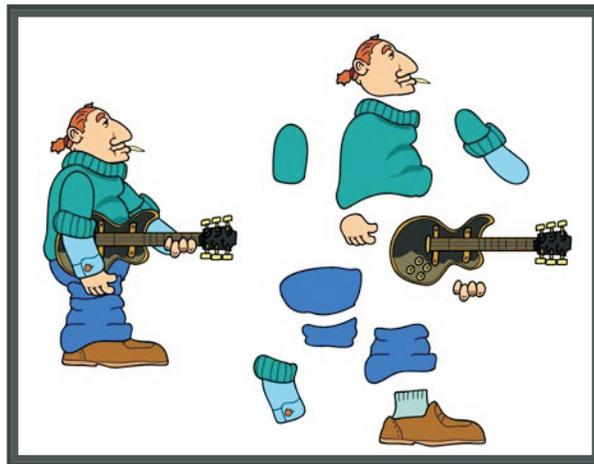
13.1 HERRAMIENTA DE HUESO.

Una de las herramientas más novedosas de Flash CS4 es, sin duda, la herramienta de huesos o "bones" que permite animar personajes de una forma mucho más sencilla a como se venía haciendo hasta ahora. Este tipo de prestación no es nuevo en el entorno del software de animación 2D, aplicaciones como Anime Studio o Toon Boom estudio ya la tenían, pero el hecho de poder contar con ella directamente en Flash y sin necesidad de tener que cambiar de aplicación cuando estás desarrollando un proyecto ya justifica, casi por sí solo, la actualización del programa.

Existen dos métodos principales de utilizar la herramienta huesos. En este minitutorial voy a intentar explicaros como funcionan cada una de ellos. Lo primero de todo, no obstante, es crear un fichero nuevo para Action Script 3.0, ya que la funcionalidad de huesos solamente está disponible para Flash Player 10 o superiores y si se escoge un fichero nuevo para Action Script 2.0 sencillamente esta herramienta no funcionará.

El primer método consiste en crear un símbolo de clip de película por cada hueso que se quiera insertar en la película. De esta manera al dibujar el personaje hemos de distribuir las partes del cuerpo en diferentes "piezas" y convertirlas en clip de película.

Una buena idea es crear el dibujo en Illustrator. En el siguiente ejemplo podéis ver un personaje creado en Illustrator y a la derecha el despiece de las diferentes partes.



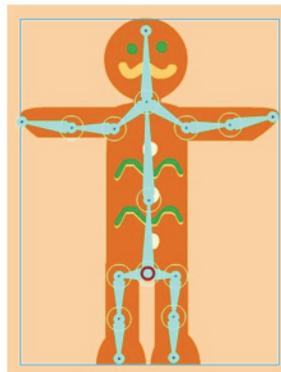
Los elementos del personaje deben estar por separados.

El siguiente paso es crear tanto esqueletos como estructuras queramos animar. En este caso crearemos un esqueleto para el cuerpo que unirá el tronco con la pierna y la cabeza, otro para el brazo que toca la guitarra y otro para la pierna interior. La guitarra no necesita huesos. Para crear el esqueleto se selecciona la herramienta de huesos, se hace clic en el símbolo que será el hueso principal (en este caso la pelvis) y se arrastra el ratón hasta el siguiente hueso. Se repite la operación hasta cubrir toda la cadena de jerarquía, en este caso pelvis, tronco y cabeza.



El otro método consiste en aplicar el esqueleto directamente a un gráfico dibujado en Flash, sin convertir a símbolo.

En este caso he dibujado un homrecillo de pastel de jengibre. Es importante que el gráfico esté creado directamente con las herramientas de dibujo, sin agrupar y sin convertir en símbolo, ya que de lo contrario este método no funcionaría.



Recuerda que para colocar un hueso, lo seleccionamos con La tecla X o seleccionamos la herramienta directamente de la barra.



Información sobre ActionScript

El lenguaje de creación de scripts ActionScript® le permite añadir interactividad compleja, control de reproducción y visualización de datos a su aplicación. Puede añadir ActionScript en el entorno de creación mediante el panel Acciones, la ventana Script o con un editor externo.

```
on (press) {
    gotoAndPlay(Fotograma);
}
```

Código para botón de directorio.

CONTROLADORES DE LA LINEA DEL TIEMPO.

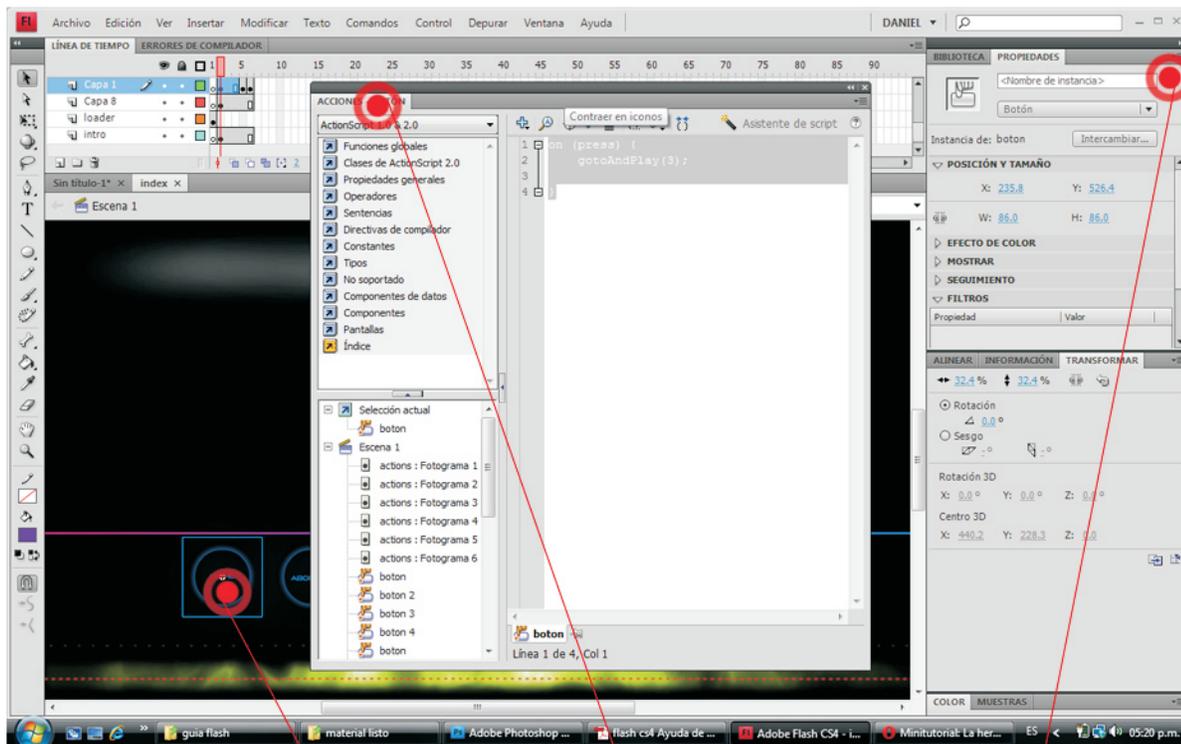
on(press) = presionar botón.

on(release) = sobre el botón.

gotoAndPlay(); = ir y reproducir fotograma .

gotoAndStop(); = ir y detenerse en fotograma

stop(); = detener.



BOTON PARA DAR ACCIONES

PANEL DE ACCIONES

BOTON DE PANEL DE ACCIONES