

MX



macromedia[®]
FLASH[™]MX
2004

Primeros pasos con Flash

Marcas comerciales

Add Life to the Web, Afterburner, Aftershock, Andromedia, Allaire, Animation PowerPack, Aria, Attain, Authorware, Authorware Star, Backstage, Bright Tiger, Clustercats, ColdFusion, Contribute, Design In Motion, Director, Dream Templates, Dreamweaver, Drumbeat 2000, EDJE, EJIPT, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, Generator, HomeSite, JFusion, JRun, Kawa, Know Your Site, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, LikeMinds, Lingo, Live Effects, el logotipo y el diseño de MacRecorder, Macromedia, Macromedia Action!, Macromedia Flash, el logotipo y el diseño de Macromedia M, Macromedia Spectra, el logotipo y el diseño de Macromedia xRes, MacroModel, Made with Macromedia, el logotipo y el diseño de Made with Macromedia, el logotipo y el diseño de MAGIC, Mediamaker, Movie Critic, Open Sesame!, Roundtrip, Roundtrip HTML, Shockwave, Sitespring, SoundEdit, Titlemaker, UltraDev, Web Design 101, what the web can be y Xtra son marcas registradas o marcas comerciales de Macromedia, Inc. y pueden estar registradas en Estados Unidos o en otras jurisdicciones, incluidas las internacionales. Otros nombres de productos, logotipos, diseños, títulos, palabras o frases mencionados en esta publicación pueden ser marcas comerciales, marcas de servicio o nombres registrados de Macromedia, Inc. o de otras entidades y pueden estar registrados en ciertas jurisdicciones, incluidas las internacionales.

Información de terceros

Esta guía contiene vínculos a sitios Web de terceros que no están bajo el control de Macromedia y, por consiguiente, Macromedia no se hace responsable del contenido de dichos sitios Web. El acceso a uno de los sitios Web de terceros mencionados en esta guía será a cuenta y riesgo del usuario. Macromedia proporciona estos vínculos únicamente como ayuda y su inclusión no implica que Macromedia se haga responsable del contenido de dichos sitios Web.

La tecnología de compresión y descompresión de voz tiene licencia de Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com).



La tecnología de compresión y descompresión de vídeo Sorenson™ Spark™ tiene licencia de Sorenson Media, Inc.

Navegador Opera® Copyright © 1995-2002 Opera Software ASA y sus proveedores. Todos los derechos reservados.

Limitación de garantías de Apple

APPLE COMPUTER, INC. NO GARANTIZA, DE FORMA EXPRESA NI IMPLÍCITA, LA COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO DEL PAQUETE DE SOFTWARE INFORMÁTICO INCLUIDO. LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS NO ESTÁ PERMITIDA EN ALGUNOS ESTADOS. LA RESTRICCIÓN ANTERIOR PUEDE NO AFECTARLE. ESTA GARANTÍA LE PROPORCIONA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE VARÍAN SEGÚN LA LEGISLACIÓN LOCAL.

Copyright © 2003 Macromedia, Inc. Todos los derechos reservados. No se permite la copia, fotocopia, reproducción, traducción ni la conversión en formato electrónico o legible por equipos, ya sea de forma total o parcial de este manual, sin la autorización previa por escrito de Macromedia, Inc. Número de referencia ZFL70M100SP

Agradecimientos

Director: Erick Vera

Dirección del proyecto: Stephanie Gowin, Barbara Nelson

Redacción: Jody Bleye, Mary Burger, Kim Diezel, Stephanie Gowin, Dan Harris, Barbara Herbert, Barbara Nelson, Shirley Ong, Tim Statler

Directora de edición: Rosana Francescato

Edición: Mary Ferguson, Mary Kraemer, Noreen Maher, Antonio Padial, Lisa Stanziano, Anne Szabla

Administración de la producción: Patrice O'Neill

Producción y diseño multimedia: Adam Barnett, Christopher Basmajian, Aaron Begley, John Francis, Jeff Harmon

Localización: Tim Hussey, Seungmin Lee, Masayo Noda, Simone Pux, Yuko Yagi, Jorge G. Villanueva

Segunda edición: octubre de 2003

Macromedia, Inc.
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103, EE UU

CONTENIDO

CAPÍTULO 1: Introducción	7
Flash	7
Flash Player	7
Novedades de Flash	8
Nuevas funciones disponibles en Flash MX 2004 y Flash MX Professional 2004	8
Nuevas funciones disponibles solamente en Flash MX Professional 2004	10
Guía de medios educativos	11
Utilización del panel Ayuda	12
Utilización de la página de inicio	15
CAPÍTULO 2: Instalación de Flash	17
Requisitos del sistema	17
Instalación y activación de Flash	18
Actualización de Macromedia Flash MX 2004 a Macromedia Flash MX Professional 2004	19
Cambio entre las ediciones de modo de prueba	19
Adquisición de una edición de Flash desde el modo de prueba	19
Modificación o eliminación de Flash Player	20
Configuración de un servidor para Flash Player	20
Configuraciones de seguridad de Flash Player en redes corporativas	21
CAPÍTULO 3: Introducción al espacio de trabajo	23
Utilización del escenario	24
Aumento y reducción de la visualización.	24
Desplazamiento de la vista del escenario	25
Utilización de la línea de tiempo	25
Modificación del aspecto de la línea de tiempo	26
Desplazamiento de la cabeza lectora	27
Cambio de la visualización de fotogramas en la línea de tiempo	28
Utilización de fotogramas y fotogramas clave	29
Trabajo con fotogramas en la línea de tiempo	29
Utilización de capas	31
Creación de capas y carpetas de capas	31
Visualización de capas y carpetas de capas	32
Edición de capas y carpetas de capas	33

Organización de capas y carpetas de capas	34
Utilización de capas de guías.	35
Barra de herramientas y barra de edición	35
Utilización de la barra de herramientas	36
Selección de herramientas	36
Personalización de la barra de herramientas	37
Utilización de la cuadrícula, las guías y las reglas	37
Utilización de los paneles y del inspector de propiedades	40
Acerca del inspector de propiedades	40
Panel Biblioteca	40
Panel Acciones	40
Utilización de los paneles	40
Establecimiento de preferencias en Flash	42
Personalización de los métodos abreviados de teclado	46
Utilización de menús contextuales	47
Accesibilidad al entorno de edición de Flash	47
Accesibilidad al entorno de edición de Flash en Macintosh	48
Selección de los paneles o del inspector de propiedades con los métodos abreviados de teclado	48
Selección de controles de un panel o del inspector de propiedades mediante métodos abreviados de teclado	49
Desplazamiento por los controles de un cuadro de diálogo mediante los métodos abreviados de teclado (sólo Windows)	50
Selección del escenario u objetos del escenario mediante métodos abreviados de teclado	50
Desplazamiento por controles de árbol mediante métodos abreviados de teclado	51
Manipulación de elementos de biblioteca mediante métodos abreviados de teclado	51
CAPÍTULO 4: Creación de una aplicación por primera vez.	53
Flujo de trabajo para crear una aplicación	53
Examen de una aplicación finalizada	54
Ejecución de la aplicación finalizada	54
Apertura del documento de edición.	55
Examen de la aplicación finalizada	55
Visualización de la biblioteca para un documento.	56
Cierre de la aplicación	56
Creación de un documento nuevo.	56
Apertura de un nuevo documento	56
Definición de las propiedades del documento	57
Adición de contenido multimedia	58
Adición de ilustraciones vectoriales	58
Importación de imágenes a la biblioteca	59
Adición de ilustraciones de la biblioteca	60
Adición de texto	60
Adición de controles de navegación	61
Adición y configuración de componentes	61
Adición de un comportamiento	62

Adición de movimiento e interactividad básica	63
Adición de un efecto de línea de tiempo	63
Extensión de una capa en la línea de tiempo	64
Prueba de la aplicación	64
Publicación y visualización de la aplicación	64
Publicación de la aplicación	64
Visualización de la aplicación publicada en un navegador	65
Pasos siguientes	66
Recursos	66
ÍNDICE ALFABÉTICO	69

CAPÍTULO 1

Introducción

Bienvenido a Macromedia Flash MX 2004 y Macromedia Flash MX Professional 2004. Flash le proporciona todo lo necesario para crear y publicar complejas aplicaciones de grandes prestaciones y contenido Web. Tanto si diseña gráficos con movimiento como si crea aplicaciones gestionadas por datos, Flash tiene las herramientas necesarias para producir excelentes resultados y ofrecer al usuario la posibilidad de utilizar los productos en distintas plataformas y dispositivos.

Esta guía constituye una introducción a Flash. El tutorial de la misma le guiará por el proceso de creación de una aplicación Flash simple.

Flash

Flash es una herramienta de edición con la que pueden crearse desde animaciones simples hasta complejas aplicaciones Web interactivas, como una tienda en línea. Las aplicaciones de Flash pueden enriquecerse añadiendo imágenes, sonido y vídeo. Flash incluye muchas funciones que la convierten en una herramienta con muchas prestaciones sin perder por ello la facilidad de uso. Entre dichas funciones destacan: la posibilidad de arrastrar y soltar componentes de la interfaz de usuario, comportamientos incorporados que añaden código ActionScript al documento y varios efectos especiales que pueden añadirse a los objetos.

Cuando crea con Flash, trabaja con un documento de Flash, un archivo que, al guardarse, tiene la extensión `.fla`. Una vez que está preparado para desarrollar su contenido de Flash, lo publica, creando un archivo con una extensión `.swf`. Flash Player, que se describe en la siguiente sección, ejecuta el archivo SWF.

Flash Player

Macromedia Flash Player 7, que ejecuta las aplicaciones creadas, se instala de forma predeterminada junto con Flash. Flash Player garantiza que todo el contenido SWF pueda visualizarse y esté disponible en las mismas condiciones en todas las plataformas, los navegadores y los dispositivos.

Macromedia Flash Player se distribuye con productos de los principales colaboradores, entre los que cabe destacar Microsoft, Apple, Netscape, AOL y Opera, para ofrecer contenido y aplicaciones multimedia de forma inmediata a más de 516 millones de personas de todo el mundo. Flash Player se distribuye gratuitamente a cualquier persona que desee utilizarlo. La última versión de Flash Player puede obtenerse en www.macromedia.com/go/getflashplayer_es.

Novedades de Flash

Hay dos ediciones de Flash disponibles: Flash MX 2004 y Flash MX Professional 2004. Para verificar qué edición tiene instalada, seleccione Ayuda > Acerca de Flash en la aplicación.

Flash MX 2004 Es la herramienta perfecta para los diseñadores de páginas Web, profesionales de medios interactivos o personas especializadas que desarrollen contenido multimedia. Pone énfasis en la creación, importación y manipulación de distintos tipos de medios (audio, vídeo, mapas de bits, vectores, texto y datos).

Flash MX Professional 2004 Esta herramienta está concebida para los diseñadores de páginas Web y los creadores de aplicaciones avanzadas. Flash MX Professional 2004 incluye todas las funciones de Flash MX 2004, así como varias herramientas nuevas de grandes prestaciones. Proporciona herramientas de gestión de proyectos para optimizar el flujo de trabajo entre los miembros de un equipo Web formado por diseñadores y desarrolladores. Funciones tales como la creación externa de scripts y la gestión de datos dinámicos de bases de datos, entre otras, hacen que esta herramienta sea muy útil para proyectos complejos a gran escala que deban desarrollarse mediante Flash Player junto con una combinación de contenido HTML.

Nuevas funciones disponibles en Flash MX 2004 y Flash MX Professional 2004

Las nuevas funciones de Flash MX 2004 y Flash MX Professional 2004 ofrecen mayor productividad, mejor soporte para multimedia y publicación optimizada.

Productividad

Flash MX 2004 y Flash MX Professional 2004 incluyen muchas funciones diseñadas específicamente para simplificar tareas que anteriormente eran muy complejas, con lo cual se mejora la productividad:

Efectos de línea de tiempo Es posible aplicar efectos de línea de tiempo a cualquier objeto del escenario para añadir transiciones y animaciones con rapidez, tales como aumentos progresivos, sobrevuelos, desenfoques y giros. Para más información, consulte “Utilización de efectos de línea de tiempo con texto” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Comportamientos Con los comportamientos puede añadir interactividad a contenido de Flash sin escribir ni una línea de código. Por ejemplo, puede utilizar los comportamientos para incluir funcionalidad que vincule a un sitio Web, cargue sonidos y gráficos, controle la reproducción de vídeos incorporados, reproduzca clips de película y active orígenes de datos. Para más información, consulte “Control de instancias mediante comportamientos” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Soporte de accesibilidad en el entorno de edición El soporte de accesibilidad en el entorno de edición de Flash proporciona métodos abreviados de teclado para navegar por la interfaz y utilizar los controles de la misma, lo que permite trabajar con los elementos de la interfaz sin utilizar el ratón. Para más información, consulte “Accesibilidad al entorno de edición de Flash” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Plantillas actualizadas Flash incluye plantillas actualizadas para crear presentaciones, aplicaciones de aprendizaje por Internet, anuncios, aplicaciones para dispositivos móviles y otros tipos de documentos de Flash de uso común. Para más información, consulte “Utilización de plantillas” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Sistema de ayuda integrado El nuevo panel Ayuda proporciona referencia contextual, referencias a ActionScript y lecciones sobre el entorno de edición de Flash. Para más información, consulte “Utilización del panel Ayuda” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Corrector ortográfico Esta herramienta detecta los errores ortográficos del texto.

Fichas de documento En la parte superior del espacio de trabajo se muestra una ficha para cada uno de los documentos abiertos de modo que pueda localizarlos y pasar de un documento a otro con rapidez. Para más información, consulte “Utilización de fichas de documento para varios documentos (sólo en Windows)” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Página de inicio La página de inicio pone a su disposición las tareas que se utilizan con más frecuencia en una página central. Para más información, consulte [“Utilización de la página de inicio” en la página 15](#).

Buscar y reemplazar Mediante esta función podrá localizar y reemplazar una cadena de texto, una fuente, un color, un símbolo, un archivo de sonido, un archivo de vídeo o un archivo de mapa de bits importado. Para más información, consulte “Utilización de Buscar y reemplazar” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Soporte multimedia completo

Las nuevas funciones multimedia mejoran la calidad de las presentaciones con elementos complejos y muy variados.

Importación de alta fidelidad Es posible importar archivos Adobe PDF y Adobe Illustrator 10 y conservar una representación vectorial muy precisa de los archivos de origen. Para más información, consulte “Importación de archivos de Adobe Illustrator, EPS o PDF” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Asistente de importación de vídeo Este asistente simplifica la codificación de vídeo y ofrece valores de codificación preestablecidos, así como funciones de edición de clips. Para más información, consulte “Asistente de importación de vídeo” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Representación de fuentes de pequeño tamaño Las fuentes de pequeño tamaño ahora se representan con más nitidez. Para más información, consulte “Creación de texto” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Publicación

Las nuevas funciones de publicación facilitan la detección de versiones de Flash Player, mejoran la accesibilidad y simplifican la localización.

Detección de Flash Player Ahora puede publicar archivos SWF con archivos asociados que detecten si un usuario tiene una versión determinada de Flash Player. Puede configurar los archivos publicados para indicar a los usuarios que alternen los archivos si no tienen la versión de Flash Player especificada. Para más información, consulte “Configuración de publicación para detección de Flash Player” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Perfiles de publicación Puede crear perfiles para guardar la configuración de publicación y exportar dichos perfiles a distintos proyectos para que la publicación sea uniforme en distintas condiciones. Para más información, consulte “Creación de perfiles de publicación” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Accesibilidad y componentes Las nuevas funciones de accesibilidad y una nueva generación de componentes ofrecen orden de tabulación, gestión de la selección por tabulación y soporte mejorado para lectores de pantalla y programas de circuito cerrado de otros proveedores.

Globalización y Unicode El soporte mejorado de globalización y Unicode permite la edición en distintos idiomas y con cualquier conjunto de caracteres. Para más información, consulte “Creación de texto en varios idiomas” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda. Es posible que tenga que actualizar el sistema de Ayuda para consultar esta información.

Panel Cadenas El nuevo panel Cadenas facilita la publicación de contenido de Flash en varios idiomas. Simplemente con la ayuda de algunos botones, Flash crea archivos XML externos para los idiomas especificados. Para más información, consulte “Creación de texto en varios idiomas” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda. Es posible que deba actualizar el sistema de Ayuda para ver esta información.

Seguridad Flash Player 7 aplica un modelo de seguridad más estricto que el de versiones anteriores de Flash Player. La correspondencia exacta de dominios requiere que el dominio de los datos a los que se va a acceder coincida *exactamente* con el dominio del proveedor de los datos para que los dominios puedan comunicarse. La restricción de HTTPS/HTTP específica que un archivo SWF cargado mediante un protocolo no seguro (que no sea HTTPS) no podrá acceder al contenido de un archivo cargado con un protocolo seguro (HTTPS), incluso en el caso de que ambos se encuentren en el mismo dominio. Para más información, consulte “Funciones de seguridad de Flash Player” en el apartado Guía de referencia de ActionScript de la Ayuda.

Otras mejoras

El rendimiento de Flash Player se ha mejorado notablemente y ActionScript incluye mejoras para cumplir con las especificaciones del lenguaje de scripts ECMA. Asimismo, Flash ahora realiza un seguimiento de las interacciones, de modo que puedan convertirse en comandos reutilizables.

Rendimiento en tiempo de ejecución de Flash Player Se ha mejorado el rendimiento en tiempo de ejecución de Flash Player en una proporción de dos a cinco veces para vídeo, creación de scripts y representación general en pantalla.

ActionScript 2.0 ActionScript 2.0 es un lenguaje orientado a objetos que sigue las especificaciones del lenguaje de scripts ECMA y admite la herencia, la comprobación de tipos al compilar y el modelo de eventos. Para más información, consulte “Conformidad con el estándar ECMA-262, edición 4” en el apartado Guía de referencia de ActionScript de la Ayuda. Es posible que tenga que actualizar el sistema de Ayuda para consultar esta información.

Panel Historial En este panel quedan registradas las acciones realizadas por el usuario de modo que puedan convertirse en comandos reutilizables. Para más información, consulte “El panel Historial” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Nuevas funciones disponibles solamente en Flash MX Professional 2004

Flash MX Professional 2004 ofrece todas las funciones disponibles en Flash MX 2004 y otras funciones para mejorar el diseño y desarrollo de aplicaciones. Las nuevas funciones incluyen un entorno de desarrollo visual basado en pantallas y herramientas para gestionar datos de forma interactiva y favorecer la productividad del equipo.

Entorno de desarrollo visual basado en pantallas

Un entorno visual de programación Flash MX Professional 2004 presenta un entorno visual de programación basado en formularios, ideal para desarrollar aplicaciones. Para más información, consulte “Pantallas de diapositivas y pantallas de formularios (sólo en Flash Professional)” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Creación basada en diapositivas Las pantallas de diapositivas proporcionan funcionalidad diseñada para presentaciones secuenciales. Para más información, consulte “Pantallas de diapositivas y pantallas de formularios (sólo en Flash Professional)” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Una nueva generación de componentes

Soporte avanzado de componentes Los nuevos componentes ahora admiten la gestión de la selección para controlar la navegación por tabulación. Aunque los componentes tengan un diseño sofisticado, puede modificar fácilmente su presentación para cambiar su aspecto. Para más información, consulte “Ventajas de los componentes de la v2” en el apartado Utilización de componentes de la Ayuda.

Interactividad de datos

Vinculación de datos Esta función permite conectar cualquier componente a varias fuentes de datos para manipular, visualizar y actualizar datos a través de componentes o código ActionScript. Para más información, consulte “Vinculación de datos” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda. Es posible que deba actualizar el sistema de Ayuda para ver esta información.

Conectores a datos preconstruidos para servicios Web y XML Los nuevos componentes le permiten conectarse a servicios Web y fuentes de datos XML con gran facilidad. Para más información, consulte “Componentes de Macromedia Flash MX 2004 y Macromedia Flash MX Professional 2004” en el apartado Utilización de componentes de la Ayuda.

Mejoras en el rendimiento Se han realizado mejoras en el rendimiento de conjuntos de registros de gran tamaño, lo que hace posible que la aplicación gestione grandes volúmenes de datos de forma más eficiente.

Productividad del equipo

Gestión de proyectos Gracias al panel Proyecto, los equipos de usuarios de Flash que trabajen conjuntamente podrán gestionar los archivos del proyecto, controlar las versiones y optimizar el flujo de trabajo de forma centralizada. Para más información, consulte “Trabajo con proyectos (sólo en Flash Professional)” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Control del código fuente Flash Professional proporciona la integración del control del código fuente con complementos para sistemas de control de fuentes líderes del sector, como Microsoft Visual Source Safe. Para más información, consulte “Utilización del control de versiones con proyectos (sólo en Flash Professional)” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Guía de medios educativos

Flash contiene una amplia gama de medios con los que aprenderá rápidamente a utilizar el programa para convertirse en poco tiempo en un especialista en la creación de aplicaciones de Flash.

Manuales y lecciones en formato electrónico

A través del panel Ayuda (Ayuda > Ayuda) tendrá acceso a los siguientes manuales en formato electrónico:

- *Primeros pasos*: guía práctica de introducción a Flash.
- *Utilización de Flash*: contiene información completa acerca de la herramienta de edición de Flash, de sus comandos, funciones y elementos de la interfaz de usuario.
- *Utilización de componentes*: contiene información acerca de cómo añadir y configurar componentes en un documento de Flash, así como información sobre la creación de componentes.
- *Guía de referencia de ActionScript*: proporciona una introducción sobre los conceptos del lenguaje ActionScript.
- *Diccionario de ActionScript*: describe todas las acciones, los métodos y las propiedades de la interfaz API de ActionScript.

Si es un usuario nuevo, esta información le resultará de gran utilidad:

- *Primeros pasos* proporciona información básica sobre el espacio de trabajo de Flash y le guía a través del proceso de creación de un documento sencillo.
- Las lecciones de la ficha *Cómo* ofrecen una introducción a la utilización de Flash. Consulte las lecciones *Inicio rápido*, *Conceptos básicos de Flash* y *Conceptos básicos de ActionScript* (Ayuda > *Cómo...*).

Utilización del panel Ayuda

El panel Ayuda actualizable permite acceder a información sobre la utilización de Flash. Para más información sobre el panel Ayuda, consulte las secciones siguientes.

Acceso a la Ayuda

Las fichas del panel Ayuda (Ayuda y *Cómo*) contienen toda la información necesaria para el usuario que se proporciona con la aplicación Flash.

- Seleccione la ficha *Ayuda* para visualizar información general.
- Seleccione la ficha *Cómo* para visualizar una lista de lecciones de entre 10 y 20 minutos de duración que le guiarán por las distintas funciones de Flash.

Para acceder a la Ayuda y a la tabla de contenido:

1 Seleccione *Ayuda > Ayuda* para abrir el panel Ayuda o pulse F1.



2 Si no aparece la tabla de contenido, haga clic en el botón *Tabla de contenido* para visualizar el panel *Tabla de contenido*.

Aparece una lista de los manuales de Ayuda. La ficha *Ayuda* está seleccionada de forma predeterminada.

3 Haga doble clic en un manual para abrirlo y visualizar los temas que contiene.

4 Haga clic en un tema para seleccionarlo.



Para cerrar la tabla de contenido, haga clic en la X que aparece encima del panel *Tabla de contenido*.

El panel Ayuda contiene información de referencia contextual a la que se puede acceder desde el panel *Acciones*.

Para acceder a la ayuda contextual desde el panel Acciones:

- 1 Para seleccionar un elemento a modo de referencia, siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione un elemento de la caja de herramientas del panel Acciones.
 - Seleccione un elemento en el panel Script del panel Acciones.
 - Coloque el cursor delante de un elemento en el panel Script del panel Acciones.
- 2 Para abrir la página de referencia del panel Ayuda del elemento seleccionado, siga uno de estos procedimientos:
 - Presione F1.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón en el elemento y seleccione Ver ayuda.
 - Haga clic en el botón Referencia situado sobre el panel Script.



La ficha Cómo contiene breves lecciones con una introducción a las funciones principales de Flash y con la posibilidad de practicar con ejemplos aislados. Si es un usuario nuevo de Flash o si sólo ha utilizado parte de las funciones, comience con la ficha Cómo.

Para empezar las lecciones:

- 1 Seleccione Ayuda > Cómo para visualizar la ficha Cómo del panel Ayuda.
En la Tabla de contenido encontrará una lista de lecciones.
- 2 Haga clic en un tema de lección para abrirlo.

Para buscar una palabra o una frase en el panel Ayuda:



- 1 Haga clic en el icono Buscar de la barra de herramientas del panel Ayuda.
Se muestra el panel Buscar.
- 2 Escriba una palabra o frase en el cuadro de texto y haga clic en Buscar.
Aparece una lista de temas que incluyen la palabra o frase organizada por manuales.
- 3 Haga clic en un tema para seleccionarlo.

Nota: haga clic en el botón Tabla de contenido para volver al panel Tabla de contenido.

Para imprimir una página de la Ayuda:



- 1 Haga clic en el botón Imprimir de la barra de herramientas del panel Ayuda.
- 2 En el cuadro de diálogo Imprimir, seleccione la impresora y otras opciones de impresión y haga clic en Imprimir.

Cambio del tamaño del texto que se visualiza en el panel Ayuda

Si utiliza un equipo portátil, puede serle útil cambiar el tamaño del texto del panel Ayuda por otro mayor. Si cambia el tamaño del texto en el navegador, esta modificación se reflejará en el panel Ayuda. Si utiliza Windows, puede cambiar el tamaño del texto en el panel Ayuda, lo cual también modificará el tamaño del texto en el navegador.

Para cambiar el tamaño del texto que se visualiza en el panel Ayuda con el navegador:

- 1 Salga de Flash MX 2004.
- 2 Abra el navegador y siga las instrucciones para cambiar el tamaño del texto por uno mayor.
Al iniciar Flash MX 2004, el tamaño del texto del panel de ayuda se cambiará por el tamaño seleccionado en el navegador.

Para cambiar el tamaño del texto que se visualiza en el panel Ayuda al utilizar dicho panel (sólo Windows):

- 1 Abra el panel Ayuda y elija un tema.
- 2 Seleccione texto en el cuerpo del tema de la Ayuda.
- 3 Mantenga pulsada la tecla CTRL y desplácese mediante la rueda del ratón.
El texto aumentará o disminuirá de tamaño.

Nota: también cambiará el tamaño del texto en el navegador.

Organización del panel Ayuda

El panel Ayuda permite configurar su posición en el espacio de trabajo para facilitar su uso. Puede controlar fácilmente el tamaño del área de visualización y dónde y cuándo se debe mostrar el panel Ayuda. Para más información sobre cómo utilizar los paneles, consulte [“Utilización de los paneles y del inspector de propiedades” en la página 40.](#)

Para situar el panel Ayuda en una posición acoplada:

- 1 Acople el panel Ayuda en la posición deseada.
- 2 Expanda el panel Ayuda, si no está ya expandido.
- 3 Arrastre la barra de separación entre el panel o el grupo de paneles y la ventana de documento para cambiar el tamaño del área de visualización.
- 4 Pulse F1 para contraer y expandir el panel Ayuda, según sea necesario.


Para organizar el panel Ayuda en una posición desacoplada (flotante):

- 1 Desacople el panel Ayuda a la posición deseada.
- 2 Expanda el panel Ayuda, si no está ya expandido.
- 3 Reajuste el tamaño de la ventana del panel.
- 4 Pulse F1 para ocultar y mostrar el panel Ayuda, según sea necesario.

Actualización del panel Ayuda

La función Actualizar permite actualizar el sistema de Ayuda con la documentación nueva y revisada, incluidos los procedimientos y las lecciones. Puede hacer clic en el botón Actualizar para ver si existe información nueva disponible. Además, la página de inicio indicará cuándo hay disponible una actualización de la ayuda.

Para actualizar la Ayuda de Flash:

- 1 Compruebe que está conectado a Internet.
- 2  Haga clic en el botón Actualizar de la barra de herramientas del panel Ayuda y siga las instrucciones para descargar la actualización del sistema de Ayuda.

A medida que se publiquen actualizaciones de la Ayuda, se creará un PDF nuevo de cada manual actualizado, y éste se publicará en la página de documentación del sitio de soporte en www.macromedia.com/go/fl_documentation_es.

Si tiene dificultades para descargar las actualizaciones de la ayuda con este método, también puede instalar la ayuda actualizada con Extension Manager. Consulte la nota referente a la instalación de un archivo MXP en la página de estado de las actualizaciones de la documentación de Macromedia Flash MX 2004 en www.macromedia.com/go/fl_documentation_es.

Utilización de la página de inicio

La página de inicio proporciona acceso a las acciones utilizadas con más frecuencia tanto al iniciar una sesión como cuando la ventana de la aplicación no tiene ningún documento abierto.

La página de inicio presenta las áreas siguientes:

Abrir un elemento reciente permite ver los documentos más recientes.

Abrir muestra el cuadro de diálogo Abrir archivo.

Crear nuevo ofrece una lista de tipos de archivo que puede seleccionar, como ActionScript o documento, para abrir un nuevo archivo con rapidez.

Crear a partir de plantilla muestra las plantillas utilizadas con más frecuencia para crear documentos nuevos y permite seleccionar una plantilla de la lista.

Ampliar establece un enlace con el sitio Web de Macromedia Flash Exchange, desde donde puede descargar aplicaciones e información adicionales.

La página de inicio también ofrece acceso rápido a recursos útiles para el aprendizaje de Flash. Puede realizar una visita guiada de Flash, tomar una lección y actualizar el sistema de Ayuda con la documentación más actualizada.

La página de inicio también puede mostrar información de prueba sobre la conversión, avisos de actualización y otros mensajes de interés.

Puede seleccionar si desea visualizar o no la página de inicio.

Para ocultar esta página:

- En la página de inicio, seleccione No volver a mostrar este mensaje.

Para especificar que la página de inicio aparezca de nuevo, siga uno de estos procedimientos:

- (Windows) Seleccione Edición > Preferencias y haga clic en Mostrar página de inicio en la ficha General.
- (Macintosh) Seleccione Flash > Preferencias y haga clic en Mostrar página de inicio en la ficha General.

CAPÍTULO 2

Instalación de Flash

En este capítulo se describen los temas siguientes:

- Requisitos del sistema para ejecutar Flash (véase “Requisitos del sistema” en la página 17).
- Instalación de Flash (véase “Instalación y activación de Flash” en la página 18).
- Personalización de Flash para una red (véase “Configuraciones de seguridad de Flash Player en redes corporativas” en la página 21).
- Configuración de un servidor para Flash Player (véase “Configuración de un servidor para Flash Player” en la página 20).

Requisitos del sistema

A continuación se indican el hardware y software necesarios para ejecutar Macromedia Flash MX 2004 y Macromedia Flash MX Professional 2004.

Creación

A continuación se indican el hardware y software necesarios para instalar la herramienta de edición de Flash.

Windows

Procesador Intel Pentium III a 600 MHz o equivalente con Windows 98 SE, Windows 2000 o Windows XP

128 MB de RAM (se recomiendan 256 MB)

190 MB de espacio disponible en disco

Macintosh

Procesador PowerPC G3 a 500 MHz con Mac OS X 10.2.6

128 MB de RAM (se recomiendan 256 MB)

130 MB de espacio disponible en disco

Los requisitos del sistema y las recomendaciones para el producto se encuentran en www.macromedia.com/go/sysreqs.

Para instalar Flash MX 2004 y Flash MX Professional 2004, debe tener privilegios de administración. También debe tener privilegios de administración para eliminar cualquier edición de Flash.

Flash MX 2004 y Flash MX Professional 2004 no admiten los discos duros Macintosh cuyo formato sea UFS. Apple ha documentado varios problemas sobre el formato UFS para Carbon y Classic. A menos que utilice aplicaciones nativas (Cocoa), Apple no recomienda o no admite el uso del formato UFS.

Flash Player 7

En la tabla siguiente se indican los requisitos del sistema y del navegador para Flash Player 7.

Plataforma	Navegador
Windows 98	Microsoft Internet Explorer 5.x, Netscape 4.7, Netscape 7.x, Mozilla 1.x, AOL 8 y Opera 7.11
Windows Me	Microsoft Internet Explorer 5.5, Netscape 4.7, Netscape 7.x, Mozilla 1.x, AOL 8 y Opera 7.11
Windows 2000	Microsoft Internet Explorer 5.x, Netscape 4.7, Netscape 7.x, Mozilla 1.x, CompuServe 7, AOL 8 y Opera 7.11
Windows XP	Microsoft Internet Explorer 6.0, Netscape 7.x, Mozilla 1.x, CompuServe 7, AOL 8 y Opera 7.11
Mac OS 9.x	Microsoft Internet Explorer 5.1, Netscape 4.8, Netscape 7.x, Mozilla 1.x y Opera 6
Mac OS X 10.1.x o Mac OS X 10.2.x	Microsoft Internet Explorer 5.2, Netscape 7.x, Mozilla 1.x, AOL7, Opera 6 y Safari 1.0 (sólo en Mac OS X 10.2.x)

Los requisitos del sistema y las recomendaciones para el producto se encuentran en www.macromedia.com/go/sysreqs.

Instalación y activación de Flash

La instalación de Flash es un proceso automatizado. Una vez finalizada la instalación, puede ejecutar el programa en el modo de prueba de Flash durante 30 días, o bien puede activar Flash MX 2004 o Flash MX 2004 Professional. Ambas ediciones de Flash deben activarse a través de Internet o por teléfono para poder utilizarlas y, para hacerlo, necesita el número de serie a menos que seleccione el modo de prueba. Los usuarios de Windows 98 SE deben tener Microsoft Internet Explorer 5.1 o posterior para poder activar Flash a través de Internet.

Nota: cuando se instala Macromedia Flash MX 2004 y Macromedia Flash MX Professional 2004 no se sobrescribe ninguna versión anterior de Flash, como Macromedia Flash MX, que pueda haber instalado.

Para instalar Flash:

- 1 Antes de iniciar la instalación, cierre las versiones de Flash que se estén ejecutando.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para iniciar el proceso de instalación:
 - (Windows) Si tiene un CD, insértelo en la unidad de CD. Se reproduce una película Flash que le indica las opciones de instalación del programa.
Nota: también puede ejecutar el archivo Install Flash MX 2004.exe para iniciar la película Flash, si es necesario.
 - (Macintosh) Si tiene un CD, insértelo en la unidad de CD y haga doble clic en el icono Installer.

- Si ha descargado Flash desde Internet, haga doble clic en el archivo FlashMX2004Installer.exe (Windows) o haga doble clic en el icono Installer (Macintosh) y siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.
- 3 Una vez finalizada la instalación, siga las instrucciones para seleccionar un período de prueba de 30 días o para especificar un número de serie y activar Flash.

Actualización de Macromedia Flash MX 2004 a Macromedia Flash MX Professional 2004

Si ha adquirido Macromedia Flash MX 2004, puede actualizarlo a Macromedia Flash MX Professional 2004.

Para actualizar a Macromedia Flash MX Professional 2004:

- 1 Seleccione Ayuda > Actualizar a Flash MX Professional 2004.
- 2 En el cuadro de diálogo que aparece, siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Comprar para abrir un navegador para la tienda de Macromedia.
 - Seleccione Probar y siga las instrucciones para obtener un número de serie para una actualización de prueba.

Una vez que haya transcurrido el período de prueba, si no adquiere la actualización, la aplicación pasa a ser de nuevo la versión Macromedia Flash MX 2004.

Cambio entre las ediciones de modo de prueba

Si ejecuta el modo de prueba de una edición de Flash, puede cambiar a otra edición durante el mismo período de prueba.

Para cambiar entre modos de prueba:

- Desde Flash, seleccione Ayuda > Cambiar a Flash MX Professional 2004 o Cambiar a Flash MX 2004, en función del modo de prueba que utilice y de la edición que desee probar. Aparece un cuadro de diálogo en el que se indica que debe reiniciar el equipo para que el cambio surta efecto.

Adquisición de una edición de Flash desde el modo de prueba

Si está ejecutando Flash en modo de prueba, puede iniciar la compra directamente desde la aplicación.

Para adquirir Flash desde el modo de prueba:

- 1 Seleccione Ayuda > Activar Macromedia Flash MX.
- 2 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione Compre uno en línea para adquirir un número de serie.

Una ventana del navegador le conduce a la tienda de Macromedia.

Modificación o eliminación de Flash Player

Puede cambiar o volver a instalar la versión actual de Flash Player.

Para cambiar o volver a instalar el control ActiveX para Windows (Internet Explorer o AOL):

- 1 Cierre el navegador.
- 2 Elimine cualquier versión instalada del control ActiveX. Para obtener instrucciones, consulte la nota técnica 14157 del Centro de soporte de Flash de Macromedia que se encuentra en www.macromedia.com/go/flashplayer_uninstall_es.
- 3 Ejecute el archivo Install Flash Player 7 AX.exe de la carpeta Players para iniciar la instalación.
- 4 Abra el navegador. La nueva versión del control ActiveX debería estar instalada.

Para cambiar o volver a instalar el complemento para Windows (Netscape, Mozilla, CompuServe u Opera):

- 1 Cierre el navegador antes de instalar una nueva versión del complemento.
- 2 Desinstale las versiones que tenga instaladas del complemento. Para obtener instrucciones, consulte la nota técnica 14157 del Centro de soporte de Flash de Macromedia que se encuentra en www.macromedia.com/go/flashplayer_uninstall_es.
- 3 Ejecute el archivo Install Flash Player 7.exe de la carpeta Players para iniciar la instalación.
- 4 Abra el navegador. La nueva versión del complemento debería estar instalada. Para verificar la instalación en Netscape, seleccione Ayuda > Acerca de complementos en el menú del navegador.

Para cambiar o volver a instalar el complemento para Macintosh (Netscape, Internet Explorer para Macintosh, Safari, AOL, Opera o CompuServe):

- 1 Cierre el navegador antes de instalar una nueva versión del complemento.
- 2 Desinstale las versiones que tenga instaladas del complemento. Para obtener instrucciones, consulte la nota técnica 14157 del Centro de soporte de Flash de Macromedia que se encuentra en www.macromedia.com/go/flashplayer_uninstall_es.
- 3 Ejecute el archivo Install Flash Player 7 (Mac OS 9.x) o Install Flash Player 7 OS X (Mac OS X.x) que se encuentra en la carpeta Players para iniciar la instalación.
- 4 Abra el navegador. La nueva versión del complemento debería estar instalada. Para verificarlo en Netscape, seleccione Ayuda > Acerca de complementos en el menú del navegador.

Configuración de un servidor para Flash Player

Para que los usuarios puedan ver el contenido de Flash en Internet, el servidor Web debe estar bien configurado para reconocer archivos SWF.

Es posible que el servidor ya esté configurado correctamente. Para comprobar la configuración del servidor, consulte la nota técnica 4151 del Centro de soporte de Flash de Macromedia que se encuentra en www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/tn4151.html. Si el servidor no está correctamente configurado, siga el procedimiento que se describe a continuación para configurarlo.

Al configurar un servidor se establecen los tipos MIME (Multipart Internet Mail Extension) adecuados para que el servidor pueda identificar los archivos con la extensión .swf como archivos Shockwave Flash.

Un navegador que reciba el tipo MIME correcto podrá cargar el complemento, control o aplicación de ayuda adecuado para procesar y mostrar correctamente los datos recibidos. Si falta el tipo MIME o el servidor no lo ha procesado de forma correcta, es posible que el navegador muestre un mensaje de error o una ventana en blanco con un icono que contiene una pieza de puzzle.

Para configurar un servidor para Flash Player, siga uno de estos procedimientos:

- Si el sitio está establecido a través de un proveedor de servicios de Internet (ISP), solicite al ISP que añada el siguiente tipo MIME al servidor: application/x-shockwave-flash con el sufijo SWF.
- Si administra su propio servidor, consulte la documentación del servidor Web para obtener instrucciones sobre la adición y configuración de los tipos MIME.

Configuraciones de seguridad de Flash Player en redes corporativas

Los administradores de sistemas corporativos y de empresa pueden configurar Flash para restringir el acceso de Flash Player a los recursos del sistema local. Puede crearse un archivo de configuración de seguridad que limite las funciones de Flash Player en el sistema local.

El archivo de configuración es un archivo de texto situado en la misma carpeta que el programa de instalación de Flash Player. Este programa de instalación lee el archivo de configuración durante la instalación y sigue sus directivas de seguridad. Flash Player expone el archivo de configuración a ActionScript mediante el objeto System.

Con el archivo de configuración, es posible desactivar el acceso de Flash Player a la cámara o al micrófono, limitar el espacio de almacenamiento local que Flash Player puede utilizar, controlar la función de actualización automática y bloquear Flash Player de modo que no pueda leer ningún dato del disco duro local del usuario.

Para más información sobre seguridad, consulte “Clase System” en el apartado Guía de referencia de ActionScript de la Ayuda.

CAPÍTULO 3

Introducción al espacio de trabajo

El espacio de trabajo de Macromedia Flash MX 2004 y Macromedia Flash MX Professional 2004 está compuesto por un escenario donde se coloca el contenido multimedia, una barra de herramientas principal con menús y comandos para controlar las funciones de la aplicación, los paneles y un inspector de propiedades para organizar y modificar los elementos multimedia, y una barra de herramientas para crear o modificar gráficos vectoriales. Hallará más información acerca del espacio de trabajo en las secciones siguientes:

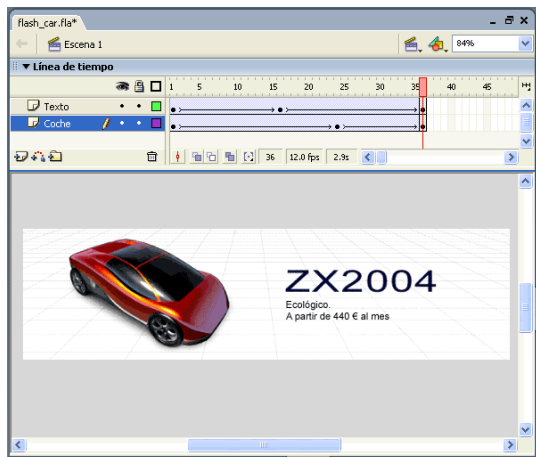
- “Desplazamiento de la vista del escenario” en la página 25
- “Utilización de la línea de tiempo” en la página 25
- “Utilización de fotogramas y fotogramas clave” en la página 29
- “Utilización de capas” en la página 31
- “Barra de herramientas y barra de edición” en la página 35
- “Utilización de la barra de herramientas” en la página 36
- “Utilización de la cuadrícula, las guías y las reglas” en la página 37
- “Utilización de los paneles y del inspector de propiedades” en la página 40

Puede seleccionar las preferencias para modificar el espacio de trabajo predeterminado de Flash. Los menús contextuales y los métodos abreviados de teclado facilitan el desplazamiento por el entorno de edición de Flash. Las funciones especiales de accesibilidad del espacio de trabajo facilitan otros métodos abreviados de teclado que sirven para desplazarse por los paneles y los cuadros de diálogo sin necesidad de utilizar el ratón. Lea las secciones siguientes:

- “Establecimiento de preferencias en Flash” en la página 42
- “Personalización de los métodos abreviados de teclado” en la página 46
- “Utilización de menús contextuales” en la página 47
- “Accesibilidad al entorno de edición de Flash” en la página 47

Utilización del escenario

El escenario es el área rectangular donde se coloca el contenido gráfico, que incluye, entre otros: gráficos vectoriales, cuadros de texto, botones, clips de vídeo o imágenes de mapa de bits importadas. El escenario del entorno de edición de Flash representa el espacio rectangular de Macromedia Flash Player donde se muestra el documento de Flash durante la reproducción. Puede utilizar la función de acercar y alejar para ver el escenario cuando trabaja.



La cuadrícula, las guías y las reglas sirven para colocar con precisión el contenido en el escenario. Véase “[Utilización de la cuadrícula, las guías y las reglas](#)” en la página 37.

Aumento y reducción de la visualización

Para ver todo el escenario en la pantalla o sólo un área determinada del dibujo con un grado de aumento alto, modifique el grado de aumento. El grado máximo de aumento depende de la resolución del monitor y del tamaño del documento. El valor mínimo para alejar el escenario es 8%. El valor máximo para acercar el escenario es 2.000%.

Para aumentar o reducir la visualización del escenario, siga uno de estos procedimientos:

- Para acercar un elemento determinado, seleccione la herramienta Zoom de la barra de herramientas y haga clic en el elemento. Para cambiar entre las funciones de acercar y alejar de la herramienta Zoom, utilice los modificadores Aumentar o Reducir (del área de opciones de la barra de herramientas cuando la herramienta Zoom está seleccionada), o haga clic con la tecla Alt presionada (Windows), o haga clic con la tecla Opción presionada (Macintosh).



- Para acercar una zona concreta del dibujo, arrastre un recuadro de delimitación rectangular con la herramienta Zoom. Flash establece el grado de aumento/reducción de forma que el rectángulo especificado ocupe la ventana.
- Para acercar o alejar todo el escenario, seleccione Ver > Acercar o Ver > Alejar.
- Para acercar o alejar con un determinado porcentaje, elija Ver > Aumentar y reducir y seleccione un porcentaje del submenú, o bien seleccione un porcentaje del control de zoom situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de la aplicación.

- Para cambiar la escala del escenario de modo que se ajuste completamente al espacio de una ventana determinada, seleccione Ver > Aumentar y reducir > Ajustar a ventana.
- Para mostrar el contenido del fotograma actual, seleccione Ver > Aumentar y reducir > Mostrar todo, o bien elija Mostrar todo en el control de zoom situado en la esquina superior derecha de la ventana de la aplicación. Si la escena está vacía, se muestra todo el escenario.
- Para mostrar todo el escenario, seleccione Ver > Aumentar y reducir > Mostrar fotograma, o elija Mostrar fotograma en el control de zoom situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de la aplicación.
- Para mostrar el área de trabajo que rodea al escenario, seleccione Ver > Área de trabajo. El área de trabajo se muestra en gris claro. Utilice el comando Área de trabajo para ver los elementos de una escena que están parcial o completamente fuera del escenario. Por ejemplo, para hacer que un pájaro entre volando en un fotograma, coloque inicialmente el pájaro fuera del escenario en el área de trabajo.

Desplazamiento de la vista del escenario

Al aumentar el tamaño de visualización del escenario, es posible que no se vea todo su contenido. La herramienta Mano permite desplazar el escenario para cambiar la visualización sin tener que cambiar el grado de aumento.

Para mover la visualización del escenario:

- 1 En la barra de herramientas, seleccione la herramienta Mano. Para utilizar temporalmente otra herramienta diferente de la herramienta Mano, mantenga presionada la barra espaciadora y haga clic en la herramienta de la barra de herramientas.
- 2 Arrastre el escenario.

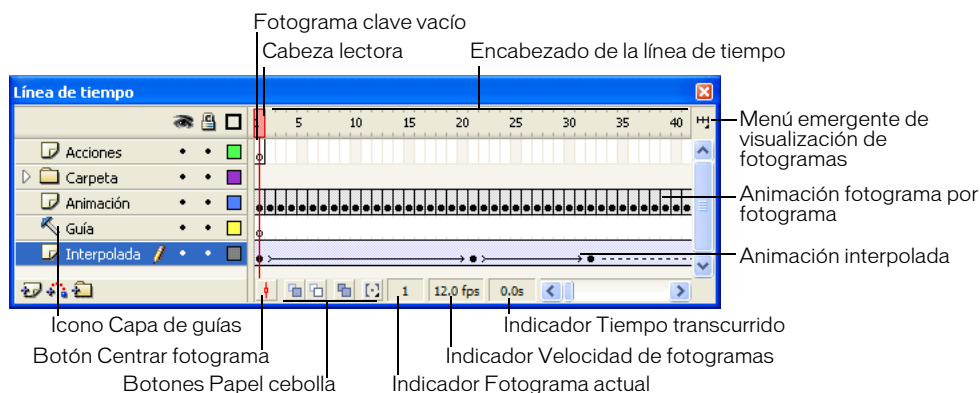
Utilización de la línea de tiempo

La línea de tiempo organiza y controla el contenido de un documento a través del tiempo en capas y fotogramas. Al igual que en un largometraje, 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.

La información de estado de la línea de tiempo situada en la parte inferior de la línea de tiempo indica el número del fotograma seleccionado, la velocidad de fotogramas actual y el tiempo transcurrido hasta el fotograma actual.

Nota: al reproducir una animación, se muestra la velocidad de fotogramas actual, que puede diferir de la velocidad de fotogramas del documento si el sistema no puede mostrar la animación con la rapidez apropiada.



Se puede cambiar el modo de mostrar los fotogramas en la línea de tiempo, así como mostrar miniaturas del contenido del fotograma en la línea de tiempo. La línea de tiempo muestra dónde hay animación en un documento, incluidas la animación fotograma por fotograma, la animación interpolada y los trazados de movimiento. Para más información, consulte “Creación de movimiento” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Los controles de la sección de capas de la línea de tiempo permiten mostrar u ocultar y bloquear o desbloquear capas, así como mostrar el contenido de las capas como contornos. Véase “Edición de capas y carpetas de capas” en la página 33.

Puede insertar, eliminar, seleccionar y mover fotogramas en la línea de tiempo. También puede arrastrar fotogramas a una nueva posición en la misma capa o a otra capa. Véase “Trabajo con fotogramas en la línea de tiempo” en la página 29.

Modificación del aspecto de la línea de tiempo

De forma predeterminada, la línea de tiempo aparece en la parte superior de la ventana de la aplicación principal, encima del escenario. Para cambiar su posición, puede acoplarla tanto a la parte inferior como a uno de los dos lados de la ventana de la aplicación principal, así como mostrarla en su propia ventana. También es posible ocultarla.

Puede cambiar el tamaño de la línea de tiempo para cambiar el número de capas y fotogramas visibles. Si hay más capas de las que es posible mostrar en la línea de tiempo, puede ver las capas adicionales mediante las barras de desplazamiento situadas a la derecha de la línea de tiempo.

Para mover la línea de tiempo:

- Arrástrela desde el área por encima del encabezado de la línea de tiempo.
Arrastre la línea de tiempo hasta el borde de la ventana de la aplicación para acoplarla. Para evitar que la línea de tiempo se acople, presione la tecla Control y arrastre el ratón.

Para aumentar o reducir los campos de nombre de las capas:

- Arrastre la barra que separa los nombres de capas y los fotogramas de la línea de tiempo.

Para cambiar el tamaño de la línea de tiempo, siga uno de estos procedimientos:

- Si la línea de tiempo está acoplada a la ventana de la aplicación principal, arrastre la barra que separa la línea de tiempo de la ventana de la aplicación.
- Si la línea de tiempo no está acoplada a la ventana de la aplicación principal, arrastre la esquina inferior derecha (Windows) o el cuadro de tamaño situado en la esquina inferior derecha (Macintosh).

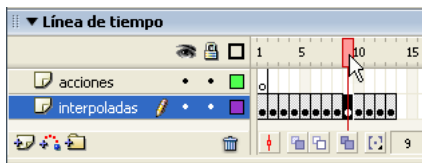
Desplazamiento de la cabeza lectora

La cabeza lectora se mueve por la línea de tiempo para indicar el fotograma que se muestra en cada momento en el escenario. El encabezado de la línea de tiempo muestra los números de fotograma de la animación. Para que en el escenario aparezca un determinado fotograma, puede mover la cabeza lectora hasta ese fotograma en la línea de tiempo.

Si está trabajando con tantos fotogramas que no es posible que todos aparezcan a la vez en la línea de tiempo, puede desplazar la cabeza lectora en la línea de tiempo para ubicar fácilmente el fotograma actual.

Para ir a un fotograma:

- Haga clic en la posición del fotograma en el encabezado de la línea de tiempo, o bien arrastre la cabeza lectora hasta la posición deseada.

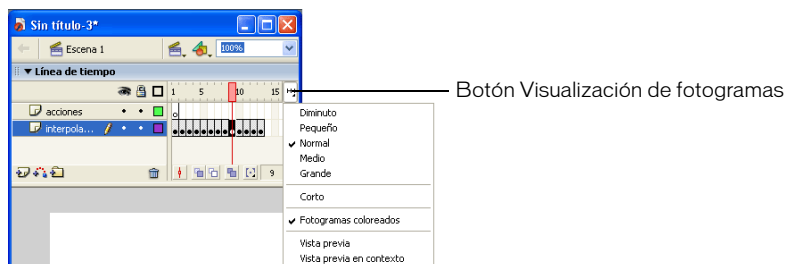


Para centrar la línea de tiempo en el fotograma actual:

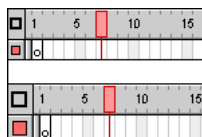
- Haga clic en el botón Centrar fotograma situado en la parte inferior de la línea de tiempo.

Cambio de la visualización de fotogramas en la línea de tiempo

Puede cambiar el tamaño de los fotogramas en la línea de tiempo y mostrar secuencias de fotogramas con celdas coloreadas. También puede incluir vistas previas en miniatura del contenido de los fotogramas en la línea de tiempo. Estas miniaturas son muy útiles como vista global de la animación, pero ocupan mucho espacio de pantalla.



Menú emergente de Visualización de fotogramas



Opciones de Visualización de fotogramas Corto y Normal

Para cambiar la visualización de los fotogramas en la línea de tiempo:

- 1 Haga clic en el botón de Visualización de fotogramas situado en la esquina superior derecha de la línea de tiempo para acceder al menú emergente de Visualización de fotogramas.
- 2 Seleccione entre las opciones siguientes:
 - Para cambiar el ancho de las celdas de los fotogramas, seleccione Diminuto, Pequeño, Normal, Medio o Grande. La opción Grande resulta útil para ver los detalles de las ondas sinusoidales de sonido.
 - Para disminuir la altura de las filas de las celdas de los fotogramas, seleccione Corto.
 - Para activar o desactivar el coloreado de las secuencias de fotogramas, seleccione Fotogramas coloreados.
 - Para mostrar miniaturas del contenido de cada fotograma en un tamaño adaptado para los fotogramas de la línea de tiempo, seleccione Vista previa. Puede originar un cambio aparente del tamaño del contenido.
 - Para mostrar miniaturas para cada fotograma completo (incluido el espacio vacío), seleccione Vista previa en contexto. Esta opción es muy útil para ver cómo se mueven los elementos en sus fotogramas a lo largo de la animación, pero las vistas previas suelen ser más pequeñas que con la opción Vista previa.

Utilización de fotogramas y fotogramas clave

Un fotograma clave es un fotograma en el que se define un cambio en una animación, o bien se incluyen acciones de fotograma para modificar un documento. Flash puede interpolar, o rellenar, los fotogramas ubicados entre fotogramas clave para generar animaciones sin cortes. Puesto que los fotogramas clave permiten producir animaciones sin tener que dibujar cada fotograma, facilitan la creación de animaciones. Puede cambiar la longitud de una animación interpolada arrastrando un fotograma clave en la línea de tiempo.

El orden en el que aparecen los fotogramas y los fotogramas clave en la línea de tiempo determina el orden en el que se muestran en una aplicación de Flash. Puede organizar los fotogramas clave de la línea de tiempo para editar la secuencia de eventos de una animación.

Trabajo con fotogramas en la línea de tiempo

En la línea de tiempo, se trabaja con fotogramas y fotogramas clave, colocándolos en el orden en el que desea que aparezcan los objetos de los fotogramas. Puede cambiar la longitud de una animación interpolada arrastrando un fotograma clave en la línea de tiempo.

Puede realizar las siguientes modificaciones tanto en los fotogramas como en los fotogramas clave:

- Insertar, seleccionar, eliminar y mover fotogramas y fotogramas clave.
- Arrastrar fotogramas y fotogramas clave a una nueva posición en la misma capa o en otra capa.
- Copiar y pegar fotogramas y fotogramas clave.
- Convertir fotogramas clave en fotogramas.
- Arrastrar un elemento desde el panel Biblioteca hasta el escenario y añadir el elemento al fotograma clave actual.

La línea de tiempo permite ver los fotogramas interpolados de una animación. Para más información sobre la edición de fotogramas interpolados, consulte “Edición de animaciones” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Flash ofrece dos métodos para seleccionar fotogramas en la línea de tiempo. Con la selección basada en los fotogramas (la predeterminada), se seleccionan fotogramas 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 fotogramas, desde un fotograma clave hasta el siguiente. La selección basada en el tamaño se puede seleccionar en las preferencias de Flash. Véase “[Establecimiento de preferencias en Flash](#)” en la [página 42](#).

Para insertar fotogramas en la línea de tiempo, siga uno de estos procedimientos:

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

Para seleccionar uno o varios fotogramas de la línea de tiempo:

- Para seleccionar un fotograma, haga clic en el fotograma. Si ha activado la selección basada en el tamaño en Preferencias, al hacer clic en el fotograma se seleccionará la secuencia de fotogramas que hay entre dos fotogramas clave. Véase “Establecimiento de preferencias en Flash” en la página 42.
- Para seleccionar varios fotogramas continuos, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en los fotogramas.
- Para seleccionar varios fotogramas no continuos, con la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) presionada haga clic en los fotogramas.

Para seleccionar todos los fotogramas de la línea de tiempo:

- Seleccione Edición > Línea de tiempo > Seleccionar todos los fotogramas.

Para eliminar o modificar un fotograma o fotograma clave, siga uno de estos procedimientos:

- Para eliminar un fotograma, un fotograma clave o una secuencia de fotogramas, seleccione el fotograma, el fotograma clave o la secuencia y elija Edición > Línea de tiempo > Quitar fotogramas, o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el fotograma, el fotograma clave o la secuencia de fotogramas y seleccione Quitar fotogramas en el menú contextual. Los fotogramas de alrededor permanecen intactos.
- Para mover un fotograma clave o secuencia de fotogramas y su contenido, arrastre el fotograma clave o secuencia hasta la ubicación deseada.
- Para alargar la duración de un fotograma clave, arrastre con la tecla Alt presionada (Windows) o con la tecla Opción presionada (Macintosh) el fotograma clave hasta el fotograma final de la nueva duración de la secuencia.
- Para copiar un fotograma clave o una secuencia de fotograma arrastrando, con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada, haga clic y arrastre el fotograma clave a la nueva ubicación.
- Para copiar y pegar un fotograma o una secuencia de fotogramas, seleccione el fotograma o secuencia y elija Edición > Línea de tiempo > Copiar fotogramas. Seleccione el fotograma o la secuencia que desea sustituir y seleccione Edición > Línea de tiempo > Pegar fotogramas.
- Para convertir un fotograma clave en un fotograma, seleccione el fotograma clave y elija Edición > Línea de tiempo > Borrar fotogramas, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el fotograma y seleccione Borrar fotograma clave en el menú contextual. El fotograma clave eliminado y todos los fotogramas hasta el fotograma clave siguiente se sustituirán con el contenido del fotograma que preceda al fotograma clave eliminado.
- Para cambiar la longitud de una secuencia interpolada, arrastre el fotograma clave inicial o final a la derecha o la izquierda. Para cambiar la longitud de una secuencia fotograma a fotograma, consulte “Animación fotograma por fotograma” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.
- Para añadir un elemento de la biblioteca al fotograma clave actual, arrastre el elemento desde el panel Biblioteca hasta el escenario.

Utilización de capas

Las capas son como hojas de acetato transparente apiladas. Las capas ayudan a organizar las ilustraciones de los documentos. Los objetos de una capa pueden dibujarse y editarse sin que afecten a objetos de otras capas. Cuando una capa está vacía, las capas situadas debajo pueden verse a través de ésta.

Para dibujar, pintar o modificar una capa o una carpeta, primero se debe seleccionar para activarla. Un icono con forma de lápiz junto a una capa o carpeta indica que la capa o carpeta está activa. Sólo puede haber una capa activa en cada momento (aunque se pueda seleccionar más de una capa a la vez).

Inicialmente, un documento de Flash contiene una sola capa. Puede añadir más capas para organizar las ilustraciones, la animación y los demás elementos del documento. El número de capas que pueden crearse sólo está limitado por la memoria del equipo. Las capas no aumentan el tamaño del archivo SWF publicado. Puede ocultar, bloquear o reordenar capas.

También puede organizar y administrar capas creando carpetas de capas y colocando las capas en ellas. Puede expandir o contraer las capas en la línea de tiempo sin que ello afecte a lo que se muestra en el escenario. Es aconsejable utilizar capas o carpetas distintas para archivos de sonido, acciones, etiquetas y comentarios de fotograma. De este modo encontrará estos elementos con mayor facilidad cuando tenga que editarlos.

Además, las capas de guías pueden utilizarse para facilitar el dibujo y la edición, y las capas de máscara para facilitar la creación de efectos sofisticados.

Para una introducción interactiva sobre el trabajo con capas en Flash, seleccione Ayuda > Cómo > Conceptos básicos de Flash > Trabajo con capas.

Creación de capas y carpetas de capas

Cuando se crea una capa o una carpeta nueva, ésta aparece encima de la capa seleccionada. La capa recién creada se convierte en la capa activa.

Para crear una capa, siga uno de estos procedimientos:



- Haga clic en el botón Insertar capa situado en la parte inferior de la línea de tiempo.
- Seleccione Insertar > Línea de tiempo > Capa.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en un nombre de capa de la línea de tiempo y elija Insertar capa en el menú contextual.

Para crear una carpeta de capas, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione una capa o una carpeta en la línea de tiempo y seleccione Insertar > Línea de tiempo > Carpeta de capas.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en un nombre de capa de la línea de tiempo y elija Insertar carpeta en el menú contextual.

La nueva carpeta aparece encima de la capa o carpeta seleccionada.

Visualización de capas y carpetas de capas

Mientras trabaja, puede mostrar u ocultar las capas o carpetas. Una X de color rojo junto al nombre de la capa o de la carpeta significa que ésta está oculta. Cuando se publica un archivo SWF de Flash, las capas que estaban ocultas en el documento FLA se conservan y son visibles en el archivo SWF.

Para poder distinguir a qué capa pertenece un objeto, puede visualizar todos los objetos de una capa con contornos coloreados. Se puede cambiar el color de contorno utilizado por cada capa.

Se puede cambiar la altura de las capas en la línea de tiempo para mostrar más información (como las ondas sinusoidales de sonido) en la línea de tiempo. También puede cambiar el número de capas que se visualizan en la línea de tiempo.

Para mostrar u ocultar una capa o una carpeta, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en la columna del ojo situada a la derecha del nombre de la capa o carpeta en la línea de tiempo para ocultarla. Haga clic de nuevo para mostrarla.
- Haga clic en el icono del ojo para ocultar todas las capas y carpetas. Haga clic de nuevo para mostrarlas.
- Arrastre el puntero por la columna del ojo para mostrar u ocultar varias capas o carpetas.
- Haga clic con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada en la columna del ojo situada a la derecha del nombre de una capa o carpeta para ocultar todas las demás capas y carpetas. Haga clic de nuevo con la tecla Alt u Opción presionada para mostrar todas las capas y carpetas.

Para ver el contenido de una capa como contornos, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic a la derecha del nombre de capa, en la columna del contorno, para mostrar todos los objetos de esa capa como contornos. Haga clic de nuevo para desactivar la visualización de los contornos.
- Haga clic en el icono del contorno para mostrar los objetos de las capas como contornos. Haga clic de nuevo para desactivar la visualización de contornos en todas las capas.
- Con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada, haga clic a la derecha de un nombre de capa, en la columna del contorno, para mostrar los objetos de todas las demás capas como contornos. Haga clic de nuevo con la tecla Alt, u Opción, presionada para desactivar la visualización de contornos para todas las capas.

Para cambiar el color de contorno de una capa:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga doble clic en el icono de la capa (el icono a la izquierda del nombre de la capa) en la línea de tiempo.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el nombre de la capa y elija Propiedades en el menú contextual.
 - Seleccione la capa en la línea de tiempo y, a continuación, elija Propiedades.
- 2 En el cuadro de diálogo Propiedades de Capa, haga clic en el cuadro Color de contorno y seleccione un nuevo color, introduzca un valor hexadecimal para un color o haga clic en el botón Selector de color y elija un color.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Para cambiar la altura de una capa en la línea de tiempo:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga doble clic en el icono de la capa (el icono a la izquierda del nombre de la capa) en la línea de tiempo.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el nombre de la capa y elija Propiedades en el menú contextual.
 - Seleccione la capa en la línea de tiempo y seleccione Modificar > Línea de tiempo > Propiedades de capa.
- 2 En el cuadro de diálogo Propiedades de Capa, elija una opción para Altura de capa y haga clic en Aceptar.

Para cambiar el número de capas visualizadas en la línea de tiempo:

- Arrastre la barra que separa la línea de tiempo del escenario.

Edición de capas y carpetas de capas

Puede copiar, eliminar capas y carpetas, y cambiarles el nombre. También puede bloquear capas y carpetas para que no puedan editarse.

De forma predeterminada, las capas nuevas reciben el nombre según el orden en el que se han creado. Capa 1, Capa 2, etcétera. Puede cambiar el nombre de las capas para que reflejen mejor el contenido.

Para seleccionar una capa o una carpeta, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el nombre de una capa o carpeta en la línea de tiempo.
- Haga clic en un fotograma en la línea de tiempo de la capa que desea seleccionar.
- Seleccione un objeto en el escenario ubicado en la capa que desea seleccionar.
- Para seleccionar dos o más capas o carpetas, siga uno de estos procedimientos:
- Para seleccionar capas o carpetas contiguas, con la tecla Mayús presionada, haga clic en los nombres correspondientes en la línea de tiempo.
- Para seleccionar capas o carpetas no contiguas, con la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) presionada, haga clic en los nombres correspondientes en la línea de tiempo.

Para cambiar el nombre de una capa o carpeta, siga uno de estos procedimientos:

- Haga doble clic en el nombre de una capa o carpeta e introduzca un nombre nuevo.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el nombre de una capa o carpeta y elija Propiedades en el menú contextual. Escriba el nombre nuevo en el cuadro de texto Nombre y haga clic en Aceptar.
- Seleccione la capa o la carpeta en la línea de tiempo y elija Modificar > Línea de tiempo > Propiedades de capa. En el cuadro de diálogo Propiedades de Capa, introduzca el nombre nuevo en el cuadro de texto Nombre y haga clic en Aceptar.

Para bloquear o desbloquear una o más capas o carpetas, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en la columna Bloquear situada a la derecha del nombre de una capa o carpeta para bloquearla. Haga clic de nuevo en la columna Bloquear para desbloquear la capa o carpeta.

- Haga clic en el icono del candado para bloquear todas las capas y carpetas. Haga clic de nuevo para desbloquear todas las capas y carpetas.
- Arrastre el puntero por la columna Bloquear para bloquear o desbloquear varias capas o carpetas.
- Haga clic con la tecla Alt (Windows) o la tecla Opción (Macintosh) presionada en la columna Bloquear a la derecha del nombre de una capa o carpeta para bloquear todas las demás capas o carpetas. Haga clic de nuevo en la columna Bloquear con la tecla Alt u Opción presionada para desbloquear todas las capas o carpetas.

Para copiar una capa:

- 1 Haga clic en el nombre de la capa para seleccionar toda la capa.
- 2 Seleccione Edición > Línea de tiempo > Copiar fotogramas.
- 3 Haga clic en el botón Insertar capa para crear una capa nueva.
- 4 Haga clic en la nueva capa y seleccione Edición > Línea de tiempo > Pegar fotogramas.

Para copiar el contenido de una carpeta de capas:

- 1 Haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de una carpeta para contraerla, si es necesario.
- 2 Haga clic en el nombre de la carpeta para seleccionar toda la carpeta.
- 3 Seleccione Edición > Línea de tiempo > Copiar fotogramas.
- 4 Seleccione Insertar > Línea de tiempo > Carpeta de capas para crear una carpeta nueva.
- 5 Haga clic en la nueva carpeta y seleccione Edición > Línea de tiempo > Pegar fotogramas

Para eliminar una capa o una carpeta:

- 1 Seleccione la capa o carpeta.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en el botón Eliminar capa en la línea de tiempo.
 - Arrastre la capa o carpeta hasta el botón Eliminar capa.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el nombre de la capa o carpeta y elija Eliminar capa en el menú contextual.

Nota: al eliminar una carpeta de capas, también se eliminan todas las capas ubicadas en ella y el contenido correspondiente.

Organización de capas y carpetas de capas

Puede reordenar capas y carpetas de la línea de tiempo para organizar su documento.

Las carpetas de capas facilitan la organización del flujo de trabajo, ya que permiten colocar las capas en una estructura de árbol. Puede expandir o contraer una carpeta para ver las capas que contiene sin que varíen las capas que están visibles en el escenario. Las carpetas pueden contener capas y otras carpetas, lo que permite organizar las capas de una manera muy parecida a como se organizan los archivos del equipo.

Los controles de capa de la línea de tiempo afectan a todas las capas de una carpeta. Por ejemplo, al bloquear la carpeta de una capa, se bloquean todas las capas de dicha carpeta.

Para mover una capa o una carpeta de capas a una carpeta de capas:

- Arrastre el nombre de la capa o carpeta de capas hasta el nombre de la carpeta de capas de destino.

Las capa o carpeta de capas aparecerá dentro de la carpeta de capas de destino en la línea de tiempo.

Para cambiar el orden de las capas o las carpetas:

- Arrastre una o más capas o carpetas de la línea de tiempo hasta la ubicación deseada.

Para expandir o contraer una carpeta:

- Haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de la carpeta.

Para expandir o contraer todas las carpetas:

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) y elija Expandir todas las carpetas o Contraer todas las carpetas en el menú contextual.

Utilización de capas de guías

Para obtener ayuda sobre la alineación de objetos al dibujar, puede crear capas de guías. A continuación, puede alinear objetos de otras capas con los objetos creados en las capas de guías. Las capas de guías no aparecen en los archivos SWF publicados. Puede convertir cualquier capa en una capa de guías. Las capas de guías se señalan con un icono de guía a la izquierda del nombre de la capa.

También se puede crear una capa de guías de movimiento para controlar el movimiento de los objetos en una animación interpolada. Véase “Interpolación de movimiento a lo largo de un trazado” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Nota: si se arrastra una capa normal a una capa de guías, ésta se convierte en una capa de guías de movimiento. Para evitar que de forma accidental se convierta una capa de guías, coloque todas las capas de guías en la parte inferior del orden de las capas.

Para designar una capa como capa de guías:

- Seleccione la capa y haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) y elija Guía en el menú contextual. Seleccione Guía de nuevo para volver a convertir la capa en una capa normal.

Barra de herramientas y barra de edición

La barra de herramientas principal, situada en la parte superior del espacio de trabajo, muestra menús con comandos que sirven para controlar las funciones de Flash. Los menús son: Archivo, Edición, Ver, Insertar, Modificar, Texto, Comandos, Control, Ventana y Ayuda.

La barra de edición, situada debajo de la barra de herramientas principal, contiene controles e información para editar escenas y símbolos, y para cambiar el grado de aumento del escenario.

Para más información acerca de cómo cambiar el grado de aumento del escenario, consulte [“Aumento y reducción de la visualización” en la página 24](#). Para más información sobre la edición de símbolos, consulte el [Capítulo 3, “Utilización de símbolos, instancias y elementos de bibliotecas”, en la página 51](#). Para más información sobre la utilización de escenas, consulte [“Trabajo con escenas” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda](#).

Utilización de la barra de herramientas

Las herramientas de la barra de herramientas permiten dibujar, pintar, seleccionar y modificar ilustraciones, así como cambiar la visualización del escenario. La barra de 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 muestra los modificadores de la herramienta seleccionada, los cuales afectan a las operaciones de pintura o edición de dicha herramienta.

En el cuadro de diálogo Personalizar barra de herramientas, se pueden especificar las herramientas que deben aparecer en el entorno de edición de Flash. Véase [“Personalización de la barra de herramientas” en la página 37](#).

Para más información sobre la utilización de las herramientas de dibujo y pintura, consulte “Herramientas de dibujo y pintura de Flash” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda. Para más información sobre la utilización de las herramientas de selección, consulte “Selección de objetos” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda. Para más información sobre la utilización de las herramientas de modificación de vistas, consulte [“Desplazamiento de la vista del escenario” en la página 25](#).

Para mostrar u ocultar la barra de herramientas:

- Seleccione Ventana > Herramientas.

Selección de herramientas

Las herramientas se pueden seleccionar haciendo clic en la barra de herramientas o mediante métodos de teclado abreviados.

Para seleccionar una herramienta, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en la herramienta que desea utilizar. Según la herramienta que seleccione, puede que aparezca un conjunto de modificadores en el área de opciones situada en la parte inferior de la barra de herramientas.
- Utilice el método abreviado del teclado para la herramienta.
- Para seleccionar una herramienta situada en el menú emergente detrás de una herramienta visible, haga clic en el icono de la herramienta visible y seleccione otra herramienta del menú emergente.

Personalización de la barra de herramientas

Personalice la barra de herramientas para especificar las herramientas que deben aparecer en el entorno de edición. El cuadro de diálogo Personalizar barra de herramientas sirve para añadir y quitar herramientas de la barra.

Se puede mostrar más de una herramienta en una ubicación. Si se sitúan varias herramientas en una ubicación, la herramienta superior del grupo (la que se ha utilizado en último lugar) aparece con una flecha situada en la esquina inferior derecha de su icono. Si mantiene presionado el botón del ratón en el icono, las demás herramientas del grupo aparecerán en un menú emergente. Arrastre el ratón para seleccionar una herramienta del menú.

Para personalizar la barra de herramientas:

1 Para mostrar el cuadro de diálogo Personalizar barra de herramientas, siga uno de estos procedimientos:

- En Windows, seleccione Edición > Personalizar panel de herramientas.
- En Macintosh, seleccione Flash > Personalizar panel de herramientas.

El menú Herramientas indica las herramientas actualmente disponibles en Flash. El menú Selección actual indica la herramienta (o herramientas) actualmente asignadas a la ubicación seleccionada de la barra de herramientas.

Nota: si se han asignado varias herramientas a una ubicación de la barra, las demás herramientas aparecen en un menú emergente situado debajo de la herramienta principal del grupo. Una pequeña flecha en la esquina inferior derecha de la herramienta principal indica que existen otras herramientas. El mismo método abreviado de teclado sirve para todas las herramientas del grupo.

- 2 Haga clic en una herramienta del gráfico de la barra, o utilice las flechas para desplazarse por la lista de herramientas, para especificar la ubicación a la que desea asignar otra herramienta.
- 3 Para añadir una herramienta a una ubicación determinada, seleccione la herramienta en la lista Herramientas y haga clic en el botón Añadir. Se pueden asignar varias herramientas a una ubicación.
- 4 Para quitar una herramienta de una ubicación determinada, seleccione la herramienta en la lista de desplazamiento Selección actual y haga clic en el botón Quitar.
- 5 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo Personalizar barra de herramientas.

Para restaurar el diseño predeterminado de la barra de herramientas:

- Haga clic en Restaurar valores predeterminados en el cuadro de diálogo Personalizar barra de herramientas.

Utilización de la cuadrícula, las guías y las reglas

Flash incluye reglas y guías que ayudan a dibujar y diseñar objetos de manera precisa. Puede colocar guías en un documento y ajustar objetos a las mismas o activar la cuadrícula y ajustar objetos en ésta.

Nota: asimismo puede ajustar objetos a otros objetos o a píxeles, o alinear objetos utilizando determinados límites de tolerancia de ajuste. Véase "Ajuste" en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Utilización de la cuadrícula

Cuando aparece la cuadrícula en un documento, se muestra como un conjunto de líneas detrás de la ilustración en todas las escenas. Puede ajustar los objetos a la cuadrícula, así como modificar el tamaño de la cuadrícula y el color de las líneas que la componen.

Para mostrar u ocultar la cuadrícula de dibujo:

- Seleccione Ver > Cuadrícula > Mostrar cuadrícula.

Para activar y desactivar el ajuste a las líneas de la cuadrícula:

- Seleccione Ver > Ajuste > Ajustar a cuadrícula.

Para establecer preferencias para la cuadrícula:

- 1 Seleccione Ver > Cuadrícula > Editar cuadrícula.
- 2 En Color, haga clic en el triángulo del cuadro de color y seleccione un color para las líneas de la cuadrícula en la paleta.
El color predeterminado de las líneas de la cuadrícula es gris.
- 3 Seleccione o anule la selección de la opción Mostrar cuadrícula para mostrar u ocultar la cuadrícula.
- 4 Seleccione o anule la selección de Ajustar a cuadrícula para activar o desactivar el ajuste a las líneas de la cuadrícula.
- 5 Para el espaciado de la cuadrícula, introduzca valores en los cuadros de texto situados a la derecha de las flechas verticales y horizontales.
- 6 En Precisión de ajuste, seleccione una opción del menú desplegable.
- 7 Si desea guardar la configuración actual como predeterminada, haga clic en Guardar predeterminado.

Utilización de las guías

Si las reglas son visibles, puede arrastrar las guías horizontales y verticales de las reglas en el escenario. Puede mover, bloquear, ocultar y quitar las guías. También puede ajustar objetos a las guías y cambiar el color de las guías y la tolerancia al ajuste (a qué distancia máxima deben estar los objetos para ajustarlos a una guía). Las reglas que pueden arrastrarse aparecen únicamente en la línea de tiempo en la que se han creado.

Puede quitar todas las guías del modo de edición actual: modo de edición de documentos o modo de edición de símbolos. Si quita las guías del modo de edición de documentos, desaparecen todas las guías del documento. Si quita las guías del modo de edición de símbolos, desaparecen todas las guías de todos los símbolos.

Para crear guías personalizadas o guías irregulares, utilice las capas de guías. Véase [“Utilización de capas de guías” en la página 35](#).

Para mostrar u ocultar las 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 ajustarán a la cuadrícula.

Para activar o desactivar el ajuste a las guías:

- Seleccione Ver > Ajuste > Ajustar a guías.

Nota: el ajuste a las guías tiene prioridad sobre el ajuste a la cuadrícula, en caso de que haya guías entre las líneas de la cuadrícula.

Para mover una guía:

- Utilice la herramienta Flecha para arrastrar la guía.

Para quitar una guía:

- Con las guías desbloqueadas, utilice la herramienta Flecha para arrastrar la guía a la regla horizontal o vertical. Para más información sobre cómo bloquear y desbloquear guías, consulte el procedimiento que se describe a continuación.

Para bloquear las guías:

- Seleccione Ver > Guías > Bloquear guías.

Nota: también puede utilizar la opción Bloquear guías del cuadro de diálogo de preferencias de las guías. Consulte el procedimiento siguiente.

Para establecer preferencias para las guías:

- 1 Seleccione Ver > Guías > Editar guías y siga uno de estos procedimientos:
 - En Color, haga clic en el triángulo del cuadro de color y seleccione un color para las líneas de la guía en la paleta. El color predeterminado de la guía es el verde.
 - Seleccione o anule la selección de la opción Mostrar guías para mostrar u ocultar las guías.
 - Seleccione o anule la selección de Ajustar a guías para activar o desactivar el ajuste a las guías.
 - Seleccione o anule la selección de Bloquear guías para bloquear y desbloquear las guías.
 - En Precisión de ajuste, seleccione una opción del menú desplegable.
 - Si desea quitar todas las guías, haga clic en Borrar todo.
 - Con la opción Borrar todo, se quitan todas las guías de la escena actual.
 - Si desea guardar la configuración actual como predeterminada, haga clic en Guardar predeterminado.
- 2 Haga clic en Aceptar.

Para quitar guías:

- Seleccione Ver > Guías > Borrar guías.

Si está utilizando el modo Editar documento, desaparecerán todas las guías del documento. Si está utilizando el modo Editar símbolos, desaparecerán sólo las guías que se utilicen en los símbolos.

Utilización de las reglas

Si se muestran las reglas, éstas 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:

- Elija Modificar > Documento y seleccione una opción del menú emergente situado en la esquina superior derecha.

Utilización de los paneles y del inspector de propiedades

Flash permite personalizar de muchas maneras el espacio de trabajo. Mediante los paneles y el inspector de propiedades, puede ver, organizar y cambiar elementos y sus atributos. Puede cambiar el tamaño de los paneles, mostrarlos y ocultarlos. También puede agrupar paneles y guardar conjuntos de paneles personalizados para que la gestión del espacio de trabajo sea más fácil. El inspector de propiedades cambia para reflejar la herramienta o el elemento con el que trabaja, lo que permite acceder rápidamente a las funciones más utilizadas.

Acerca del inspector de propiedades

El inspector de propiedades simplifica la creación de documentos facilitando el acceso a los atributos más utilizados del elemento seleccionado, 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 estas funciones.

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.

Panel Biblioteca

El panel 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. En el panel Biblioteca puede organizar en carpetas los elementos de biblioteca, ver con qué frecuencia se utilizan en un documento y ordenarlos por tipo. Véase “Utilización de la biblioteca para administrar elementos multimedia” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Panel Acciones

El panel Acciones permite crear y editar acciones 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 más información sobre el uso del panel Acciones y el cambio entre los modos de edición, consulte “Utilización del panel Acciones y la ventana Script” en el apartado Guía de referencia de ActionScript de la Ayuda.

Utilización de los paneles

Los paneles de Flash facilitan la visualización, la organización y la modificación de los elementos de los documentos. Las opciones disponibles en los paneles controlan las características de los símbolos, las instancias, los colores, el texto, los fotogramas y otros elementos. Puede utilizar los paneles para personalizar la interfaz de Flash, manteniendo visibles los paneles necesarios para una determinada tarea y ocultando los demás.

Los paneles permiten trabajar con objetos, colores, textos, instancias, fotogramas, escenas y documentos enteros. Por ejemplo, puede utilizar el mezclador de colores para crear colores y el panel Alinear para alinear los objetos con otros objetos o con el escenario. Para ver una lista completa de todos los paneles disponibles en Flash, consulte el menú Ventana.

La mayoría de los paneles incluyen un menú emergente con opciones adicionales. El menú de opciones se indica mediante un control en la barra de título del panel. Si no aparece ningún control del menú de opciones, significa que el panel no tiene menú de opciones.

De forma predeterminada, los paneles aparecen agrupados en la parte inferior y derecha del área de trabajo de Flash.

Para abrir un panel:

- Seleccione el panel deseado en el menú Ventana.

Para cerrar un panel, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione el panel deseado en el menú Ventana.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en la barra de título del panel y seleccione Cerrar panel en el menú contextual.

Para utilizar el menú de opciones de un panel:

- 1 Haga clic en el control del extremo derecho de la barra de título del panel para ver el menú de opciones.
- 2 Haga clic en un elemento del menú.

Para cambiar el tamaño de un panel:

- Arrastre el borde del panel (Windows) o arrastre el cuadro de tamaño de la esquina inferior derecha del panel (Macintosh).

Para expandir o contraer un panel a su barra de título:

- Haga clic en la flecha de contracción de la barra de título. Haga clic en la flecha de contracción de nuevo para expandir el panel hasta su tamaño anterior.

Para cerrar todos los paneles:

- Seleccione Ventana > Ocultar paneles.

Organización de los paneles

Puede modificar el orden en el que aparecen los paneles en los grupos de paneles. También puede crear nuevos grupos de paneles y acoplar paneles a grupos de paneles existentes. Si desea que un panel aparezca solo, apartado de otros grupos de paneles, puede hacer que el panel sea flotante. Esto resulta muy útil para los paneles a los que siempre desea tener acceso, por ejemplo el panel Ayuda o el panel Acciones.

Para mover un panel:

- Arrastre el panel por los puntos de sujeción (a la izquierda de la barra de título).

Para añadir un panel a un grupo de paneles existente:

- Arrastre el panel por los puntos de sujeción hasta otro panel.

Para hacer flotar un panel:

- Arrastre el panel por los puntos de sujeción y aléjelo de otros paneles.

Para crear un grupo de paneles:

- Arrastre el panel por los puntos de sujeción y aléjelo de otros grupos de paneles. Añada más paneles al grupo.

Utilización de conjuntos de paneles

Puede crear conjuntos de paneles disponiéndolos de forma personalizada y guardar estos diseños de paneles personalizados. Puede restablecer la visualización de los paneles al diseño predeterminado (abriendo los paneles Muestras de color, Acciones y Componentes y el mezclador de colores en la parte derecha de la ventana de la aplicación) o a un diseño personalizado guardado anteriormente.

Para guardar un conjunto de paneles personalizado:

- 1 Seleccione Ventana > Guardar disposición de paneles.
- 2 Introduzca un nombre para el diseño y haga clic en Aceptar.

Para seleccionar un diseño de paneles:

- 1 Seleccione Ventana > Conjuntos de paneles.
- 2 En este submenú, seleccione Diseño predeterminado para volver a colocar todos los paneles según el diseño predeterminado, o bien elija un diseño personalizado que haya guardado previamente.

Para eliminar diseños personalizados:

- Abra la carpeta de los documentos de Conjuntos de paneles guardada en la ubicación del sistema operativo (listado a continuación) y elimine el archivo de texto del conjunto de paneles personalizado.

En los sistemas operativos Windows:

- Windows 2000 o XP: <unidad de inicio>\Documents and Settings\<>nombre de usuario>\Configuración local\Datos de programa\Macromedia\FIash MX 2004\<>idioma>\Configuration\Panel Sets
- Windows 98: C:\Windows\Datos de programa\Macromedia\FIash MX 2004\<>idioma>\Configuration\Panel Sets

En sistemas operativos Macintosh:

- Macintosh OS X: Disco duro de Macintosh/Applications/Macromedia FIash MX 2004/First Run/Panel Sets

Establecimiento de preferencias en Flash

Flash permite establecer las preferencias para las operaciones generales de la aplicación, las operaciones de edición y las operaciones con el portapapeles. Véase también “Especificación de la configuración de dibujo” en Utilización de Flash.

Para establecer las preferencias:

- 1 Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Flash > Preferencias (Macintosh).
- 2 Haga clic en la ficha General, Edición, Portapapeles, Advertencia o ActionScript y elija las opciones respectivas según se describen en los procedimientos siguientes. Para más información sobre las preferencias de ActionScript, consulte “Utilización del editor de ActionScript” en el apartado Guía de referencia de ActionScript de la Ayuda.

Para establecer las preferencias generales, elija entre las opciones siguientes:

- En Niveles de deshacer, introduzca un número entre 2 y 9999 para establecer el número de niveles que es posible deshacer o rehacer una acción. Los niveles de deshacer requieren memoria; cuantos más niveles de deshacer utilice, más memoria del sistema se utilizará. El valor predeterminado es 100.
- En Opciones de impresión (sólo en Windows), seleccione Deshabilitar PostScript si desea desactivar la salida PostScript al imprimir en una impresora PostScript. De forma predeterminada, esta opción no está seleccionada. Seleccione esta opción si tiene problemas al imprimir con una impresora PostScript, pero tenga en cuenta que la velocidad de impresión disminuirá.
- En Opciones de selección, seleccione o anule la selección de la opción Seleccionar presionando Mayúsculas para controlar cómo maneja Flash la selección de varios elementos. Si Seleccionar presionando Mayúsculas está desactivada, al hacer clic en otros elementos éstos se añaden a la selección actual. Si Seleccionar presionando Mayúsculas está activada, al hacer clic en otro elemento los que estuvieran seleccionados dejan de estarlo a menos que mantenga presionada la tecla Mayús.
- Seleccione Mostrar sugerencias para ver información sobre las herramientas cuando el puntero se detiene un momento sobre un control. Desactive esta opción si no desea ver sugerencias.
- En Opciones de línea de tiempo, seleccione Deshabilitar acoplamiento de línea de tiempo para mantener la línea de tiempo en su propia ventana, separada de la ventana de la aplicación. Para más información, consulte [“Utilización de la línea de tiempo” en la página 25](#).
- Elija Selección basada en el tamaño para utilizar la selección basada en el tamaño en la línea de tiempo, en lugar de la selección predeterminada basada en los fotogramas. Para más información sobre la selección basada en el tamaño y la selección basada en los fotogramas, consulte [“Trabajo con fotogramas en la línea de tiempo” en la página 29](#).
- Seleccione Anclaje con nombre en escena para que Flash haga que el primer fotograma de cada escena de un documento sea un anclaje con nombre. Los anclajes con nombre permiten utilizar los botones para avanzar y retroceder de un navegador para pasar de una escena a otra en una aplicación de Flash.
- Para Color de resaltado, seleccione Utilizar este color y seleccione un color de la paleta o seleccione Utilizar color capa (la opción predeterminada) para utilizar el color de contorno de la capa actual.

- En Asignación de fuentes predeterminadas, seleccione la fuente que desee utilizar cuando se sustituyan fuentes que faltan en los documentos que se abran en Flash. Véase “Sustitución de fuentes” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.
- Para las opciones Al iniciar, seleccione una opción para especificar qué documento de Flash se abrirá al iniciar la aplicación. Seleccione Mostrar página de inicio para que aparezca la página de inicio. Seleccione Nuevo documento para abrir un documento nuevo, vacío. Seleccione Últimos documentos que se abrieron para abrir los últimos documentos que estaban abiertos al salir de Flash. Seleccione Ningún documento para que no se abra ningún documento al iniciar Flash.

Para definir las preferencias de edición, siga uno de estos procedimientos:

- Para más información sobre las opciones de herramienta Pluma, consulte “Establecimiento de las preferencias de la herramienta Pluma” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.
- Para las opciones de Texto vertical, seleccione Orientación predeterminada de texto para que la orientación predeterminada del texto sea vertical, que es la más útil para las fuentes de determinados idiomas asiáticos. De forma predeterminada, esta opción no está seleccionada.
- Seleccione Flujo de texto de derecha a izquierda para invertir la dirección de visualización del texto predeterminada. De forma predeterminada, esta opción no está seleccionada.
- Seleccione Sin ajuste entre caracteres para desactivar el ajuste entre caracteres para el texto vertical. De forma predeterminada, esta opción no está seleccionada, pero resulta útil para mejorar el espaciado para algunas fuentes que utilizan tablas de ajuste entre caracteres.
- Para más información sobre la configuración de dibujo, consulte “Especificación de la configuración de dibujo” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Nota: si utiliza Macromedia Flash MX Professional 2004, puede seleccionar Configuración del proyecto en la ficha Edición para cerrar y guardar archivos de proyecto. Véase “Creación y administración de proyectos (sólo en Flash Professional)” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Para establecer las preferencias del portapapeles, elija entre las siguientes opciones:

- En Mapas de bits en Portapapeles (sólo en Windows), seleccione las opciones para Profundidad de color y Resolución para especificar estos parámetros en las imágenes de mapa de bits copiadas en el portapapeles. Seleccione Suave para aplicar suavizado. Introduzca un valor en el cuadro de texto Límite de tamaño para especificar la cantidad de RAM utilizada al colocar una imagen de mapa de bits en el portapapeles. Aumente este valor cuando trabaje con imágenes de mapa de bits de grandes dimensiones o alta resolución. Si su sistema no dispone de mucha memoria, elija Ninguno.
- En Degradados (sólo en Windows), seleccione una opción para especificar la calidad de los rellenos con degradado colocados en el metarchivo de Windows. Al seleccionar una mayor calidad aumentará el tiempo necesario para copiar una ilustración. Utilice este parámetro para especificar la calidad del degradado al pegar elementos en una ubicación fuera de Flash. Al pegar en Flash, se conserva toda la calidad del degradado de los datos copiados, independientemente del valor de Degradados en Portapapeles.

- En Configuración PICT para el Portapapeles (sólo en Macintosh), para el tipo, seleccione Objetos para conservar los datos copiados en el portapapeles como ilustraciones vectoriales o seleccione uno de los formatos de mapa de bits para convertir la ilustración copiada en un mapa de bits. Introduzca un valor para la resolución. Seleccione Incluir PostScript para incluir los datos PostScript. En Degradados, seleccione una opción para especificar la calidad de los degradados en el formato PICT. Al seleccionar una mayor calidad aumentará el tiempo necesario para copiar una ilustración. Utilice este parámetro para especificar la calidad del degradado al pegar elementos en una ubicación fuera de Flash. Al pegar en Flash, se conserva toda la calidad del degradado de los datos copiados, independientemente del valor de Degradados.
- En Texto de FreeHand, seleccione Mantener texto como bloques para guardar el texto editable en un archivo FreeHand pegado.

Para establecer preferencias sobre las advertencias, elija una de las opciones siguientes:

- Seleccione Avisar al guardar con compatibilidad para Macromedia Flash MX para que Flash muestre una advertencia cuando intente guardar un documento con contenido específico de la herramienta de edición Flash MX 2004 o Flash MX Professional 2004 como archivo Flash MX. De forma predeterminada, esta opción está seleccionada.
- Seleccione Avisar cuando falten fuentes para que Flash emita un mensaje de advertencia cuando abra un documento de Flash que utilice fuentes que no tiene instaladas en el sistema. De forma predeterminada, esta opción está seleccionada.
- Seleccione Avisar al cambiar URL al iniciar y editar para que Flash emita un mensaje de advertencia si la URL del documento ha cambiado desde la última vez que la abrió y la editó.
- Seleccione Avisar al leer el contenido de Generator para que Flash muestre una X roja sobre los objetos de Generator, como recordatorio de que los objetos de Generator no son compatibles con Flash MX 2004.
- Seleccione Avisar acerca de la inserción de fotogramas al importar contenido para que Flash emita una alerta cuando se inserten fotogramas en el documento para ubicar archivos de audio y de vídeo importados.
- Seleccione Avisar acerca de conflictos de codificación al exportar archivos .as para que Flash emita una alerta cuando la selección de Codificación predeterminada pueda suponer una pérdida de datos o que se dañen los caracteres. Por ejemplo, si crea un archivo con caracteres ingleses, japoneses y coreanos y selecciona Codificación predeterminada en un sistema inglés, los caracteres japoneses y coreanos no se mostrarán correctamente.
- Seleccione Avisar al convertir objetos gráficos con efectos para que Flash emita un mensaje de advertencia cuando intente editar un símbolo al que se le han aplicado efectos de línea de tiempo.
- Seleccione Avisar al exportar a Flash Player 6 r65 para que Flash emita un mensaje de advertencia cuando exporte un documento a esta versión anterior de Flash Player.
- Seleccione Avisar acerca de sitios con la carpeta raíz superpuesta para que Flash emita un mensaje de advertencia cuando cree un sitio en el que la carpeta raíz local se superponga a otro sitio.
- Seleccione Avisar al convertir comportamientos en símbolos para que Flash muestre una advertencia cuando convierta un símbolo con un comportamiento adjunto en un símbolo de otro tipo (por ejemplo, al convertir un clip de película en un botón).
- Seleccione Avisar al convertir símbolos para que Flash muestre una advertencia cuando convierta un símbolo en un símbolo de otro tipo.

Personalización de los métodos abreviados de teclado

Puede seleccionar los métodos abreviados de teclado de Flash para que coincidan con los utilizados en otras aplicaciones o para hacer más eficaz el flujo de trabajo de Flash. De forma predeterminada, Flash utiliza los métodos abreviados de teclado diseñados para la aplicación Flash. También puede utilizar los métodos abreviados correspondiente a varias de las más populares aplicaciones de creación de gráficos, entre ellas Fireworks, Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

Para crear un conjunto de métodos abreviados personalizado, deberá duplicar uno de los existentes y, a continuación, añadir o quitar métodos abreviados del nuevo conjunto. También puede eliminar conjuntos de métodos abreviados.

Para seleccionar un conjunto de métodos abreviados de teclado:

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Flash > Métodos abreviados de teclado (Macintosh).
- 2 En el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado, seleccione un conjunto de métodos abreviados del menú emergente Conjunto actual.

Para crear un conjunto de métodos abreviados de teclado:

- 1 Seleccione un conjunto de métodos abreviados de teclado como se ha descrito en el procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Duplicar conjunto.
- 3 Escriba el nombre del nuevo conjunto de métodos abreviados y haga clic en Aceptar.

Para cambiar el nombre de un conjunto personalizado de métodos abreviados de teclado:

- 1 En el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado, seleccione un conjunto de métodos abreviados del menú emergente Conjunto actual.
- 2 Haga clic en el botón Cambiar Nombre de Conjunto.
- 3 En el cuadro de diálogo Cambiar nombre, escriba un nuevo nombre y haga clic en Aceptar.

Para añadir o quitar un método abreviado de teclado:

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Flash > Métodos abreviados de teclado (Macintosh) y seleccione el conjunto que desee modificar.
- 2 En el menú emergente Comandos, seleccione Menú de comandos de dibujo, Herramientas de dibujo, Comandos de menú para Probar película o Comandos de accesibilidad al espacio de trabajo para ver los métodos abreviados de la categoría seleccionada.
- 3 En la lista de comandos, seleccione el comando para el que desea añadir o quitar un método abreviado.

Una explicación del comando seleccionado aparecerá en el área Descripción del cuadro de diálogo.

- 4 Siga uno de estos procedimientos:
 - Para añadir un método abreviado, haga clic en el botón Añadir método abreviado (+).
 - Para quitar un método abreviado, haga clic en el botón Quitar método abreviado (-) y vaya al paso 6.
- 5 Si está añadiendo un método abreviado, introduzca la nueva combinación de teclas del método abreviado en el cuadro de texto Presionar tecla.

Nota: para introducir la combinación de teclas, sólo tiene que presionar las teclas adecuadas del teclado. No es necesario escribir los nombres completos de las teclas, como Control, Opción, etc.

- 6 Haga clic en Cambiar.
- 7 Repita este procedimiento para añadir o quitar más métodos abreviados.
- 8 Haga clic en Aceptar.

Para eliminar un conjunto de métodos abreviados de teclado:

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Flash > Métodos abreviados de teclado (Macintosh). En el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado, haga clic en el botón Eliminar conjunto.
- 2 En el cuadro de diálogo Eliminar conjunto, seleccione un conjunto de métodos abreviados y haga clic en Eliminar.

Nota: no es posible eliminar los conjuntos de métodos abreviados de teclado que incluye Flash.

Utilización de menús contextuales

Los menús contextuales contienen comandos relacionados con el elemento que se encuentre seleccionado. Por ejemplo, cuando se selecciona un fotograma en la ventana de línea de tiempo, el menú contextual muestra comandos para crear, eliminar y modificar fotogramas y fotogramas clave. Existen menús contextuales para muchos elementos y controles de muchas ubicaciones, como el escenario, la línea de tiempo, el panel Biblioteca y el panel Acciones.

Para abrir un menú contextual:

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en un elemento.

Accesibilidad al entorno de edición de Flash

La función de accesibilidad al entorno de edición de Flash proporciona métodos abreviados de teclado para desplazarse por los controles de la interfaz y utilizarlos, entre ellos: paneles, el inspector de propiedades, cuadros de diálogo, el escenario y los objetos del escenario, de modo que se pueda trabajar con estos elementos de interfaz sin necesidad del ratón.

Nota: algunos controles de teclado sólo pueden utilizarse en el sistema operativo Windows. Véase [“Accesibilidad al entorno de edición de Flash en Macintosh” en la página 48](#).

Los métodos abreviados de teclado se pueden personalizar para la accesibilidad al entorno de edición. Puede hacerlo con la sección Comandos de accesibilidad al espacio de trabajo del cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado. Véase [“Personalización de los métodos abreviados de teclado” en la página 46](#).

Algunas funciones de la accesibilidad al entorno de edición sólo pueden utilizarse en el sistema operativo Macintosh. Véase el apartado siguiente.

Accesibilidad al entorno de edición de Flash en Macintosh

La función de accesibilidad al entorno de edición de Flash en un sistema operativo Macintosh presenta las limitaciones siguientes:

- El método abreviado de teclado de Mover panel (Comando+Alt+Tabulador) no es compatible con el inspector de propiedades.
- El método abreviado de teclado de Mover control del panel (Tabulador) es compatible con la línea de tiempo, pero no lo es con el resto de los paneles ni con el inspector de propiedades.

Selección de los paneles o del inspector de propiedades con los métodos abreviados de teclado

Un panel o el inspector de propiedades se puede elegir (esta acción también se denomina *seleccionar* un panel o el inspector de propiedades) mediante el método abreviado de teclado Control+Alt+Tabulador (Windows) o Comando+Opción+Tabulador (Macintosh).

Puede seleccionar un panel o el inspector de propiedades únicamente si están abiertos. Puede expandirse o contraerse.

Cuando se utiliza el método abreviado de teclado para elegir paneles, se seleccionan los paneles que cumplen los criterios siguientes:

- Los paneles acoplados se seleccionan en primer lugar.
- Si la línea de tiempo está visible y acoplada, ésta se selecciona la primera vez que se presione Control+Alt+Tabulador (Windows) o Comando+Opción+Tabulador (Macintosh).
- Si la línea de tiempo no está visible y acoplada, o si presiona el método abreviado de teclado de nuevo, se selecciona el panel acoplado superior situado más a la derecha. Si presiona varias veces el método abreviado de teclado, se irán seleccionando el resto de los paneles acoplados, de derecha a izquierda y de superior a inferior, en relación con el espacio de trabajo.
- Una vez seleccionados todos los paneles, o si no se muestran paneles acoplados, se selecciona el panel flotante superior situado más a la derecha. Si presiona varias veces el método abreviado de teclado, se irán seleccionando el resto de los paneles flotantes, de derecha a izquierda y de superior a inferior del espacio de trabajo.

Para utilizar los métodos abreviados de teclado para seleccionar o deseleccionar, expandir o contraer paneles o el inspector de propiedades:

- Para mover la selección por los paneles que aparezcan en el espacio de trabajo, presione Control+Alt+Tabulador (Windows) o Comando+Opción+Tabulador (Macintosh).
- Para mover la selección a los paneles seleccionados anteriormente, presione Control+Mayús+Alt+Tabulador (Windows) o Comando+Mayús+Opción+Tabulador (Macintosh).
- Para deseleccionar un panel, presione Esc, o mover, acoplar o desacoplar un panel.
- Para seleccionar el panel superior o inferior al panel actual de un grupo de paneles, presione las flechas abajo o arriba.

Para utilizar los métodos abreviados de teclado para expandir o contraer paneles o el inspector de propiedades:

- Presione la barra espaciadora para expandir o contraer el panel seleccionado actualmente.

Para ocultar todos los paneles y el inspector de propiedades:

- Presione F4. Presione F4 de nuevo para visualizar todos los paneles y el inspector de propiedades.

Selección de controles de un panel o del inspector de propiedades mediante métodos abreviados de teclado

Cuando un panel o el inspector de propiedades esté seleccionado, puede utilizar la tecla Tabulador para seleccionar los controles del panel. Utilice la barra espaciadora para activar el control que esté seleccionado (esto es, presionar la barra espaciadora equivale a hacer clic en el control del panel).

Si se utiliza el método abreviado de teclado para los controles del panel, se selecciona un control y éste se activa según los criterios siguientes:

- El panel que esté seleccionado debe expandirse para poder seleccionar un control del panel con la tecla Tabulador. Si el panel está contraído, presionar la tecla Tabulador no sirve para nada.
- Si el panel seleccionado está expandido, al presionar la tecla Tabulador la primera vez, se selecciona el menú de opciones del panel.
- Utilice las flechas de dirección izquierda y derecha para seleccionar el menú de opciones o la barra de título del panel.
- Si el menú de opciones está seleccionado, al presionar de nuevo la tecla Tabulador se irán seleccionando el resto de los controles del panel. Al presionar de nuevo la tecla Tabulador, no se selecciona el menú de opciones del panel.
- Si el menú de opciones está seleccionado, presione Intro (sólo Windows) para visualizar los elementos del menú de opciones.
- En los paneles agrupados, utilice las teclas de flecha arriba y abajo para seleccionar los diferentes menús de opciones de los paneles del grupo.
- Un panel de control sólo se puede seleccionar si el control está activo. Si un control aparece atenuado (inactivo), no se puede seleccionar.

Para mover la selección de la barra de título del panel y seleccionar el menú de opciones, siga uno de estos procedimientos:

- Presione la tecla Tabulador.
- Presione la tecla de flecha derecha. Presione la tecla de flecha izquierda o Mayús+Tabulador para seleccionar de nuevo la barra de título del panel.
- Si el panel pertenece a un grupo, presione la tecla de flecha arriba para seleccionar el menú de opciones del panel inmediatamente superior al panel seleccionado. Presione la tecla de flecha abajo para seleccionar el menú de opciones del panel inmediatamente inferior al panel seleccionado.

Para seleccionar los diferentes elementos de un menú de opciones:

- 1 Estando seleccionado el menú de opciones del panel, presione la barra espaciadora para visualizar los elementos.
- 2 Presione la tecla de flecha abajo para desplazarse por los elementos del menú de opciones.
- 3 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para activar el elemento seleccionado del menú de opciones.

Para ir seleccionando los distintos controles del panel:

- 1 Presione la tecla Tabulador cuando el menú de opciones del panel esté seleccionado. Presione la tecla Tabulador varias veces para seleccionar los distintos controles del panel.
- 2 Presione Intro (sólo Windows) para activar el control seleccionado del panel.

Desplazamiento por los controles de un cuadro de diálogo mediante los métodos abreviados de teclado (sólo Windows)

En los sistemas operativos Windows, puede utilizar los métodos abreviados de teclado para desplazarse por los controles de los cuadros de diálogo. Puede desplazarse entre controles, aplicar controles o cancelar y cerrar el cuadro de diálogo.

Para desplazarse por los controles de un cuadro de diálogo mediante los métodos abreviados de teclado, siga uno de estos procedimientos:

- Presione Tabulador para desplazarse por los controles del cuadro de diálogo.
- Para desplazarse por los controles de un cuadro de diálogo, presione las teclas de flecha arriba y abajo. Por ejemplo, en el cuadro de diálogo Configuración de ortografía, presione las teclas de flecha arriba y abajo para desplazarse por los controles de la sección Opciones de documento.
- Si un botón de control de un cuadro de diálogo (por ejemplo, Aceptar, Cancelar o Aplicar) está seleccionado, presione Intro para activar dicho botón (esta acción equivale a hacer clic en el botón).
- Si ningún botón de control de un cuadro de diálogo (por ejemplo, Aceptar, Cancelar o Aplicar) está seleccionado, presione Intro para aplicar los valores actuales y cerrar el cuadro de diálogo (esta acción equivale a hacer clic en Aceptar).
- Presione Esc para cerrar el cuadro de diálogo sin aplicar los cambios (esta acción equivale a hacer clic en Cancelar).
- Si el botón Ayuda está seleccionado, presione Intro o la barra espaciadora para ver el contenido de la Ayuda del cuadro de diálogo (esta acción equivale a hacer clic en Ayuda).

Selección del escenario u objetos del escenario mediante métodos abreviados de teclado

El escenario o los objetos del escenario se pueden seleccionar mediante métodos abreviados de teclado. La selección del escenario mediante un método abreviado de teclado equivale a hacer clic en el escenario. El elemento que esté seleccionado pasa a estar deseleccionado al seleccionar el escenario.

Una vez que el escenario esté seleccionado, utilice la tecla Tabulador para desplazarse por todos los objetos de todas las capas, de uno en uno. Puede seleccionar instancias (incluidos símbolos gráficos, botones, clips de película, mapas de bits, vídeos o sonidos), grupos o campos de texto. No puede seleccionar formas (como rectángulos) a menos que estas formas sean instancias de símbolos. Con los métodos de teclado abreviado no puede seleccionar más de un objeto simultáneamente. Los objetos se seleccionan en el escenario de acuerdo con los criterios siguientes:

- Si un objeto está seleccionado, al presionar las teclas Mayús+Tabulador se selecciona el objeto anterior.

- La primera vez que presione la tecla Tabulador se seleccionará el primer objeto que se creó en el marco activo de la capa activa. Cuando el último objeto de la capa superior esté seleccionado, al presionar la tecla Tabulador se selecciona el primer objeto de la siguiente capa inferior y así sucesivamente.
- Cuando el último objeto de la última capa esté seleccionado, al presionar la tecla Tabulador se selecciona el primer objeto del siguiente marco de la capa superior y así sucesivamente.
- Los objetos de las capas que estén ocultos o bloqueados no podrán seleccionarse con la tecla Tabulador.

Nota: si está escribiendo texto en un cuadro de texto, no puede seleccionar un objeto mediante el teclado. Primero deberá seleccionar el escenario y después un objeto.

Para seleccionar el escenario:

- Presione Control+Alt+Inicio (Windows) o Comando+Opción+Inicio (Macintosh).

Para seleccionar un objeto del escenario:

- Estando el escenario seleccionado, presione Tabulador.

Desplazamiento por controles de árbol mediante métodos abreviados de teclado

Puede desplazarse por los *controles de árbol* (disposición jerárquica de las estructuras de archivos en determinados paneles de Flash) mediante métodos abreviados de teclado. Puede expandir y contraer carpetas del árbol de control y desplazarse entre carpetas principales y secundarias.

Para desplazarse por los controles de árbol mediante los métodos abreviados de teclado, siga uno de estos procedimientos:

- Para expandir una carpeta contraída, seleccione la carpeta y presione la tecla de flecha derecha.
- Para contraer una carpeta expandida, seleccione la carpeta y presione la tecla de flecha izquierda.
- Para desplazarse a la carpeta principal de una carpeta expandida, presione la tecla de flecha izquierda.
- Para desplazarse a la carpeta secundaria de una carpeta expandida, presione la tecla de flecha derecha.

Manipulación de elementos de biblioteca mediante métodos abreviados de teclado

Los elementos de biblioteca se pueden cortar, copiar y pegar mediante métodos abreviados de teclado. Puede cortar o copiar un elemento del panel Biblioteca y pegarlo en el escenario o en otra biblioteca, o pegarlo en una carpeta de otra biblioteca. Si pega una carpeta, se incluyen todos los elementos de la carpeta.

Los elementos de biblioteca se pueden seleccionar con métodos abreviados de teclado. Véase [“Desplazamiento por controles de árbol mediante métodos abreviados de teclado” en la página 51.](#)

Los elementos se cortan, se copian y se pegan de acuerdo con los criterios siguientes:

- Puede cortar o copiar un elemento o varios elementos.
- No puede pegar una forma del escenario en la biblioteca.

- No puede pegar un elemento de biblioteca en una biblioteca común porque las bibliotecas comunes no pueden modificarse. Sin embargo, puede crear una biblioteca común. Véase “Trabajo con bibliotecas comunes” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.
- Cuando se pega un elemento de biblioteca en el escenario, el elemento se centra.
- Para pegar un elemento de biblioteca en una carpeta de la biblioteca de destino, haga clic en la carpeta antes de pegarlo.
- Puede pegar un elemento de biblioteca en otra ubicación de la misma biblioteca de donde la ha copiado.
- Si intenta pegar una biblioteca en una ubicación que contiene otro elemento con el mismo nombre, puede optar por sustituir el elemento existente.

Para cortar, copiar o pegar elementos de biblioteca mediante métodos abreviados de teclado:

- Para copiar o pegar un elemento de biblioteca seleccionado, presione Control+X (Windows) o Comando+X (Macintosh) para cortarlo, o presione Control+C (Windows) o Comando+C (Macintosh) para copiarlo.
- Para pegar un elemento cortado o copiado, haga clic en el escenario o en otra biblioteca para indicar el punto de inserción y presione Control+V (Windows) o Comando+V (Macintosh) para pegarlo en el centro del escenario, o presione Control+Mayús+C (Windows) o Comando+Mayús+C (Macintosh) para pegarlo en su lugar (en la misma ubicación que el original).

CAPÍTULO 4

Creación de una aplicación por primera vez

En este capítulo se proporciona un tutorial que le guiará en el proceso de creación de una aplicación sencilla utilizando algunas de las funciones de edición de Macromedia Flash MX 2004 y Macromedia Flash MX Professional 2004. En términos generales, una aplicación de Flash puede ser tan simple como contenido que ofrece interactividad o tan compleja como una aplicación que interactúa con una amplia gama de fuentes de datos.

En este tutorial, tras examinar un documento de Flash existente, creará un nuevo documento de Flash y publicará la aplicación para reproducirla en Internet. Calcule unos 20 minutos aproximadamente para completar el tutorial.

Si todavía no lo ha hecho, es aconsejable que antes de realizar este tutorial lea el [Capítulo 3](#), “Introducción al espacio de trabajo”, en la [página 23](#).

Flujo de trabajo para crear una aplicación

El tutorial de este capítulo sigue el orden de un posible flujo de trabajo para crear una aplicación de Flash.

- “[Examen de una aplicación finalizada](#)” en la [página 54](#) muestra cómo trabajar con una aplicación. A lo largo del proceso, se irá familiarizando con el espacio de trabajo de Flash.
- “[Creación de un documento nuevo](#)” en la [página 56](#) se toma como punto de partida para crear su propia nueva aplicación.
- “[Adición de contenido multimedia](#)” en la [página 58](#) muestra cómo añadir ilustraciones vectoriales, texto, imágenes de mapa de bits, vídeo, sonido, botones y clips de película a la aplicación.
- “[Adición de controles de navegación](#)” en la [página 61](#) ofrece una introducción sobre los componentes y comportamientos incorporados que se incluyen en Flash y que permiten arrastrar botones de navegación y otros elementos de interfaz de usuario en la aplicación.
- “[Adición de movimiento e interactividad básica](#)” en la [página 63](#) muestra cómo puede añadir efectos y comportamientos incorporados a la aplicación.
- “[Prueba de la aplicación](#)” en la [página 64](#) muestra cómo obtener una vista previa de la aplicación en Flash Player para comprobar que funciona adecuadamente antes de publicarla.
- “[Publicación y visualización de la aplicación](#)” en la [página 64](#) muestra cómo puede hacer que la aplicación esté lista para su publicación en Internet o donde desee publicarla.

Examen de una aplicación finalizada

A medida que examine la versión finalizada de la aplicación que va a crear, también deberá fijarse en el espacio de trabajo de Flash.

En esta sección aprenderá a realizar las tareas siguientes:

- “Ejecución de la aplicación finalizada” en la página 54
- “Apertura del documento de edición” en la página 55
- “Examen de la aplicación finalizada” en la página 55
- “Cierre de la aplicación” en la página 56

En las secciones posteriores seguirá los pasos necesarios para crear su propia aplicación.

Ejecución de la aplicación finalizada

Para comprender el tipo de aplicación que creará en este tutorial, puede analizar una versión completa de la aplicación. Puede reproducir el archivo SWF en Flash Player. Las aplicaciones de Flash publicadas tienen la extensión de archivo SWF. Los documentos que se guardan en el entorno de edición tienen la extensión de archivo FLA.

- 1 En Flash, seleccione Archivo > Abrir.
- 2 Navegue hasta el archivo finalizado siguiendo una de estas rutas:
 - Si utiliza Windows 2000 o XP, navegue hasta <unidad de inicio>\Documents and Settings\<<nombre de usuario>\Configuración local\Datos de programa\Macromedia\Flex MX 2004\<<idioma>\Configuration\HelpPanel\Help\GettingStarted\finished_files y haga doble clic en el archivo myad_finished.swf.
Nota: si la carpeta Datos de programa está oculta, deberá cambiar la configuración del Explorador de Windows para poder verla.
 - Si utiliza un sistema operativo Windows 98, navegue hasta <unidad de inicio>\Windows\Datos de programa\Macromedia\Flex MX 2004\<<idioma>\Configuration\HelpPanel\Help\GettingStarted\finished_files y haga doble clic en myad_finished.swf.
 - Si utiliza un sistema operativo Macintosh, navegue hasta <Disco duro de Macintosh>/Users/<nombre de usuario>/Library/Application Support/Macromedia/Flex MX 2004/<idioma>/Configuration/HelpPanel/Help/GettingStarted/finished_files y haga doble clic en myad_finished.swf.

La aplicación finalizada se ejecuta en Flash Player. El coche se desvanece al cabo de unos instantes.

- 3 Haga clic en el botón Información para ver con qué está vinculado y, a continuación, cierre el navegador que ha abierto y vuelva al archivo SWF.
- 4 Después de ver la aplicación, haga clic en su cuadro de cierre.

Apertura del documento de edición

Resulta útil analizar el documento de edición finalizado, que es un archivo FLA, para ver cómo ha diseñado el autor la aplicación.

- 1 En Flash, seleccione Archivo > Abrir.
 - 2 Navegue hasta el documento de edición siguiendo una de estas rutas:
 - Si utiliza Windows 2000 o XP, navegue hasta <unidad de inicio>\Documents and Settings\<>nombre de usuario>\Configuración local\Datos de programa\Macromedia\Flex MX 2004\<>idioma>\Configuration\HelpPanel\Help\GettingStarted\finished_files y haga doble clic en el archivo myad_finished fla.
- Nota:** si la carpeta Datos de programa está oculta, deberá cambiar la configuración del Explorador de Windows para poder verla.
- Si utiliza un sistema operativo Windows 98, navegue hasta <unidad de inicio>\Windows\Datos de programa\Macromedia\Flex MX 2004\<>idioma>\Configuration\HelpPanel\Help\GettingStarted\finished_files y haga doble clic en myad_finished fla.
 - Si utiliza un sistema operativo Macintosh, navegue hasta <Disco duro de Macintosh>/Users/<nombre de usuario>/Library/Application Support/Macromedia/Flex MX 2004/<idioma>/Configuration/HelpPanel/Help/GettingStarted/finished_files y haga doble clic en el archivo myad_finished fla.

Aparecerá la aplicación finalizada del tutorial en el entorno de edición.

Examen de la aplicación finalizada

A medida que vaya examinando el archivo de edición, se familiarizará con el espacio de trabajo de Flash. Para más información sobre el espacio de trabajo, consulte el [Capítulo 3, “Introducción al espacio de trabajo”](#), en la [página 23](#).

En esta sección podrá ver algunas de las funciones del espacio de trabajo que se utilizan con más frecuencia:

El **escenario** es el área donde se representa cómo aparecerá el contenido que se publique. El archivo myad_finished fla tiene un coche, un logotipo, un botón, texto y formas combinadas en el escenario.

Para más información sobre el escenario, consulte [“Utilización del escenario” en la página 24](#).

La **línea de tiempo**, situada por encima del escenario, muestra una capa para las ilustraciones y una capa para los efectos del documento. Para más información sobre la línea de tiempo, consulte [“Utilización de la línea de tiempo” en la página 25](#).

Los **paneles** de Flash le ayudarán a trabajar con atributos y a asignarlos al documento o a los objetos del escenario. Para más información sobre los paneles, sobre cómo acoplarlos y moverlos, consulte [“Utilización de los paneles y del inspector de propiedades” en la página 40](#).

El **inspector de propiedades** le permite ver y cambiar los atributos de un objeto seleccionado. El inspector de propiedades cambia para mostrar información sobre la herramienta o el elemento con el que trabaja, lo que permite acceder rápidamente a las funciones más utilizadas. Para más información sobre el inspector de propiedades, consulte [“Utilización de los paneles y del inspector de propiedades” en la página 40](#).

El **panel Biblioteca** almacena elementos reutilizables, como gráficos, sonidos y clips de vídeo. Para utilizar un elemento de una biblioteca, simplemente debe arrastrar el elemento en cuestión desde el panel Biblioteca hasta el escenario. Obtendrá más información sobre el panel Biblioteca a continuación.

Visualización de la biblioteca para un documento

En el panel Biblioteca puede ver los elementos de biblioteca para el documento.

- 1 Si el panel Biblioteca no está abierto, seleccione Ventana > Biblioteca.
- 2 Visualice o desplácese por los elementos del panel Biblioteca.
- 3 Cuando los haya visualizado, contraiga el panel.

Cierre de la aplicación

- Para cerrar el documento, seleccione Archivo > Cerrar.
Si ha efectuado cambios en el archivo, no los guarde.

Creación de un documento nuevo

Ahora que ya ha terminado una visita guiada de la aplicación, va a crear elementos en el espacio de trabajo de Flash; ha llegado el momento de crear su propio documento de Flash. Para aprender a crear una aplicación en Flash, empezará desde el primer paso del proceso: crear un archivo nuevo.

En esta sección aprenderá a realizar las tareas siguientes:

- [“Apertura de un nuevo documento” en la página 56](#)
- [“Definición de las propiedades del documento” en la página 57](#)

Apertura de un nuevo documento

Ahora ya puede crear su propia versión del anuncio.

- 1 Seleccione Archivo > Nuevo.
- 2 Seleccione Documento de Flash, lea la descripción del tipo de archivo que aparece y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- 3 Seleccione Archivo > Guardar.
- 4 Asigne el nombre **myad.fla** al archivo y guárdelo en el escritorio o en la ubicación que considere oportuna.

Se asigna la extensión **.fla** al archivo.

Nota: mientras vaya completando el tutorial no olvide guardar su trabajo con frecuencia.

Definición de las propiedades del documento

La configuración de las propiedades de un documento generalmente constituye el primer paso en el trabajo de edición. Puede utilizar el inspector de propiedades para especificar la configuración que afecta a toda la aplicación, como por ejemplo la velocidad de reproducción en fotogramas por segundo (fps), el tamaño del escenario y el color de fondo.

- 1 Si el inspector de propiedades no está abierto, seleccione Ventana > Propiedades.



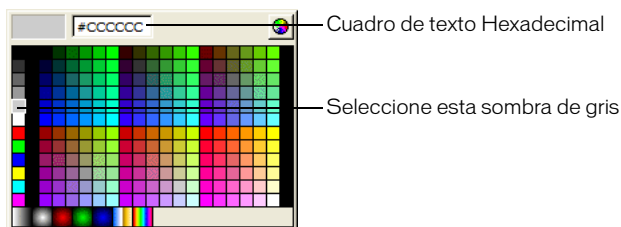
El inspector de propiedades permite ver y cambiar las especificaciones de los objetos seleccionados. Estas especificaciones dependen del tipo de objeto seleccionado. Si selecciona un objeto de texto, por ejemplo, el inspector de propiedades muestra la configuración para ver y modificar los atributos de texto. Puesto que acaba de abrir un documento nuevo, el inspector de propiedades muestra la configuración del documento.

Nota: si el inspector de propiedades no se ha expandido totalmente, haga clic en el triángulo blanco situado en la esquina inferior derecha.

- 2 En el inspector de propiedades, verifique que 12 es el número del cuadro de texto Velocidad de fotogramas.

La aplicación se reproducirá a 12 fotogramas por segundo, una velocidad óptima para reproducir animaciones en la Web.

- 3 El cuadro Color de fondo indica el color del escenario. Haga clic en la flecha abajo en el cuadro Color de fondo y, a continuación, mueva la herramienta Cuentagotas sobre las muestras de color para ver sus valores hexadecimales en el cuadro de texto Hexadecimal.
- 4 Busque y haga clic en la muestra de color gris con el valor hexadecimal #CCCCCC.



Para más información sobre cómo configurar las propiedades de un documento, consulte “Creación y apertura de un documento y configuración de propiedades” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Adición de contenido multimedia

El contenido multimedia incluye ilustraciones, creadas con Flash o importadas de otro programa, y texto. Dicho contenido se añade al escenario en el fotograma y la capa pertinentes.

En esta sección aprenderá a realizar las tareas siguientes:

- “Adición de ilustraciones vectoriales” en la página 58
- “Importación de imágenes a la biblioteca” en la página 59
- “Adición de ilustraciones de la biblioteca” en la página 60
- “Adición de texto” en la página 60

Adición de ilustraciones vectoriales

Cuando se dibuja en Flash, se crean ilustraciones vectoriales, que son representaciones matemáticas de líneas, curvas, colores y posiciones. Una ilustración vectorial no depende de la resolución; puede volver a adaptar su escala a cualquier tamaño o visualizarla con cualquier resolución sin perder la claridad. Además, las ilustraciones vectoriales se descargan con más rapidez que las imágenes de mapa de bits equivalentes.

Empezará dibujando un rectángulo para resaltar el área donde se situará el coche.

1 Haga doble clic en el nombre Capa 1 de la línea de tiempo.

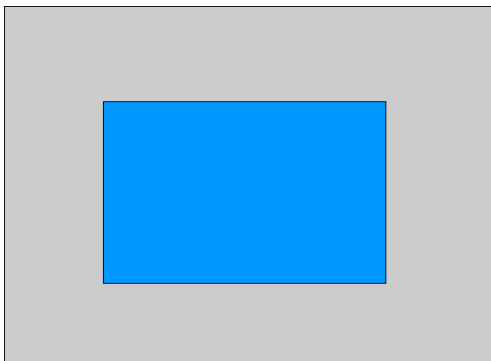
2 Sobrescriba el nombre de Capa 1 y sustitúyalo por **Ilustración**.

Ilustración es ahora la capa activa. Cualquier cosa que coloque en el escenario estará en esta capa.



3 Seleccione la herramienta Rectángulo en la barra de herramientas.

4 Dibuje en el escenario un rectángulo parecido al que hay debajo, hacia la parte inferior de la pantalla. (Los colores no son importantes ahora; los cambiará más adelante.)



Las herramientas de dibujo funcionan de la misma forma que en otros programas de dibujo, con una importante excepción. Cuando dibuje una forma, ésta tendrá dos partes: el borde exterior, llamado trazo, que se corresponde con el contorno de la forma, y el relleno, que da color al interior de la forma.



5 Haga clic en la herramienta Selección de la barra de herramientas.

6 Presionando el botón del ratón, dibuje un rectángulo alrededor del rectángulo que acaba de dibujar. Esto selecciona todo el rectángulo.

Ahora el inspector de propiedades muestra la configuración para una forma. Puede utilizar el inspector de propiedades para cambiar el grosor de la línea, los colores de relleno y de trazo y otros atributos del rectángulo seleccionado.

- 7 En el inspector de propiedades, modifique el color de relleno a gris oscuro (hexadecimal #333333).



- 8 Cambie el color del trazo a este mismo color.



Importación de imágenes a la biblioteca

Para utilizar archivos multimedia, como por ejemplo gráficos, sonidos y archivos de vídeo, debe colocarlos en el archivo o también puede utilizar la biblioteca de otro archivo que ya tenga estos elementos multimedia.

Cuando importe un archivo a Flash, puede importarlo directamente a la biblioteca o al escenario. En este caso, importará imágenes a la biblioteca de su archivo. Puede utilizar estas imágenes para finalizar la presentación de diapositivas.

Para más información sobre cómo importar archivos, consulte “Introducción de ilustraciones en Flash” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

- 1 Si el panel Biblioteca no está abierto, seleccione Ventana > Biblioteca.

En este momento no hay nada en la biblioteca.

- 2 Seleccione Archivo > Importar > Importar a biblioteca.

- 3 Navegue hasta una de estas rutas:

- Si utiliza Windows 2000 o XP, navegue hasta <unidad de inicio>\Documents and Settings\<>nombre de usuario>\Configuración local\Datos de programa\Macromedia\FIash MX 2004\<>idioma>\Configuration\HelpPanel\Help\GettingStarted\start_files\Assets. Seleccione los archivos logo.ai y car.png para importarlos.

Nota: si la carpeta Datos de programa está oculta, deberá cambiar la configuración del Explorador de Windows para poder verla.

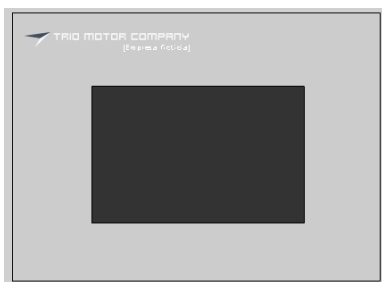
- Si utiliza un sistema operativo Windows 98, navegue hasta <unidad de inicio>\Windows\Datos de programa\Macromedia\FIash MX 2004\<>idioma>\Configuration\HelpPanel\Help\GettingStarted\start_files\Assets. Seleccione los archivos logo.ai y car.png para importarlos.
 - Si utiliza un sistema operativo Macintosh, navegue hasta <Disco duro de Macintosh>/Users/<nombre de usuario>/Library/Application Support/Macromedia/FIash MX 2004/<idioma>/Configuration/HelpPanel/Help/GettingStarted/start_files/Assets. Seleccione los archivos logo.ai y car.png para importarlos.
- 4 En el cuadro de diálogo Importación de Illustrator, compruebe que las opciones Capas e Incluir capas invisibles están seleccionadas y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Las dos imágenes están ahora en la biblioteca.

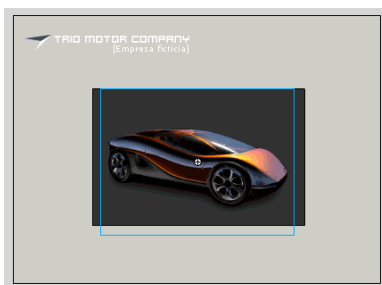
Adición de ilustraciones de la biblioteca

Ahora que los archivos se encuentran en la biblioteca, puede añadirlos al documento.

- 1 Utilice la herramienta Selección para arrastrar el archivo logo.ai desde el panel Biblioteca hasta el escenario y colóquelo tal como se indica en la ilustración siguiente:



- 2 A continuación, arrastre el archivo car.png desde el panel Biblioteca hasta el escenario y colóquelo en el centro del rectángulo que ha dibujado, tal como se indica en la ilustración siguiente:



Adición de texto

El siguiente paso es añadir texto al escenario.

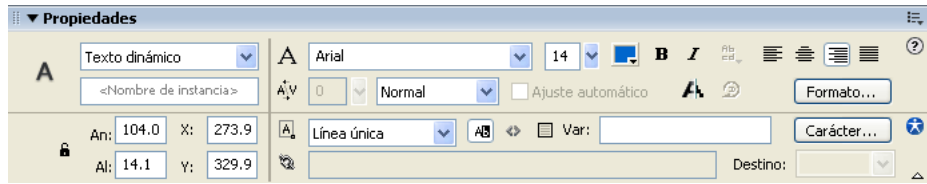


- 1 Seleccione la herramienta Texto de la barra de herramientas y haga clic en el escenario, debajo del coche.

Aparece un campo de texto con un control redondo que indica que el campo se ampliará a medida que escriba.

- 2 Puede especificar todas las opciones de configuración de la herramienta Texto antes de empezar a escribir. En el inspector de propiedades, siga este procedimiento:
 - En el cuadro de texto Fuente, seleccione Arial.
 - En el cuadro Tamaño de fuente, escriba 14.
 - En el cuadro Color de relleno de caracteres, seleccione el color azul (hexadecimal 3366CC).

- Compruebe que aparecen parámetros adicionales como se muestra en la pantalla siguiente:



- 3 Escriba ¡No deje que el coche de sus sueños se desvanezca! Haga clic aquí para obtener más información.
- 4 Si es necesario, haga clic en la herramienta Selección de la barra de herramientas y mueva el texto, de modo que quede centrado bajo el coche en el escenario.

Adición de controles de navegación

Puede añadir controles de navegación fácilmente a la aplicación, de forma que los usuarios puedan hacer clic en un botón para ir a un sitio Web. Esto puede hacerlo rápidamente si añade un componente PushButton al escenario y, a continuación, añade comportamientos al botón para que vaya a la URL.

En esta sección aprenderá a realizar las tareas siguientes:

- “Adición y configuración de componentes” en la página 61
- “Adición de un comportamiento” en la página 62

Adición y configuración de componentes

Los componentes son elementos de arrastrar y soltar que puede utilizar para crear una interfaz de usuario de forma casi instantánea. Utilizará el componente Button para crear el botón Información.

Para más información sobre los componentes, consulte el apartado Utilización de componentes de la Ayuda.

Los componentes de Flash incorporados aparecen en el panel Componentes (Ventana > Paneles de desarrollo > Componentes).

Añadirá el componente Button para crear el botón Información.

- 1 Haga clic en la herramienta Selección de la barra de herramientas.

- 2 Arrastre el componente Button desde el panel Componentes hasta el escenario, como se muestra a continuación.



- 3 En el escenario, seleccione el botón que acaba de añadir y configúrelo utilizando la ficha Parámetros del inspector de propiedades:
 - En el cuadro de texto Nombre de instancia, escriba **info**.
 - En el cuadro de texto label, escriba **Información**. A medida que va escribiendo, el nombre del botón del escenario se modifica de Button a Información.

Adición de un comportamiento

A continuación, deberá añadir un comportamiento al botón para que se abra un sitio Web. Los comportamientos permiten añadir potencia, control y flexibilidad de codificación ActionScript al documento sin que tenga que crear el código ActionScript por sí mismo. Puede utilizar comportamientos para controlar archivos de clips de película, vídeo y sonido.

Utilizará el comportamiento Ir a página Web para un botón que abre un sitio Web.

- 1 En el escenario, haga clic en el componente Button que ha añadido.
- 2 Si el panel Comportamientos no está abierto, seleccione Ventana > Paneles de desarrollo > Comportamientos para abrirlo.
- 3 Haga clic en el botón Añadir (+) situado en la parte superior del panel para ver una lista de comportamientos.
- 4 Seleccione Web > Ir a página Web.
Aparece el cuadro de diálogo Ir a URL.
- 5 En el cuadro de texto URL, escriba una URL completa, como **http://www.macromedia.com**. Haga clic en Aceptar.
Cuando el usuario hace clic en el botón, aparece un navegador para la URL especificada.
- 6 Guarde el archivo.

Adición de movimiento e interactividad básica

El anuncio está casi terminado. El paso siguiente antes de probarlo y publicarlo consiste en añadir el movimiento que hará que el coche se desvanezca. Basta con hacer algunas pulsaciones de teclado para añadir movimiento a un objeto mediante los efectos de línea de tiempo incorporados que proporciona Flash.

En esta sección aprenderá a realizar las tareas siguientes:

- “Adición de un efecto de línea de tiempo” en la página 63
- “Extensión de una capa en la línea de tiempo” en la página 64

Adición de un efecto de línea de tiempo

Los efectos de línea de tiempo son herramientas de grandes prestaciones que puede utilizar para crear una animación al instante. En este ejemplo, añadirá un efecto de desvanecimiento progresivo.

Para más información sobre los efectos, consulte “Utilización de efectos de línea de tiempo con texto” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

- 1 Con la herramienta Selección, haga clic en el coche del escenario.
El cuadro alrededor del coche indica que se ha seleccionado.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Insertar > Efectos de línea de tiempo > Transición.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) y seleccione Efectos de línea de tiempo > Transición en el menú contextual.Aparece el cuadro de diálogo Transición, en el que se muestra una vista previa del efecto, con los valores predeterminados.
- 3 Puesto que sólo desea que el coche se desvanezca y no desea utilizar una transición de barrido, anule la selección de Barrido.
- 4 Para Dirección, seleccione Fuera para que el coche se desvanezca.
- 5 Haga clic en Actualizar vista previa para ver el efecto con la nueva configuración y, a continuación, haga clic en Aceptar.
Aparece una nueva capa denominada Transición 1 en la línea de tiempo.
- 6 En la línea de tiempo, haga clic en el título de la capa Transición 1 y arrastre la capa hasta la parte superior de modo que sea la capa superior y la capa Ilustración pase a ser la capa inferior. Si no lo hace así, el contenido de la capa Ilustración aparece por encima del de la capa Transición 1 y el coche queda oculto.
- 7 Seleccione Control > Probar película para probar el documento en Flash Player.
El coche se desvanece de la forma prevista; sin embargo, el resto de ilustraciones desaparece rápidamente del escenario antes de finalizar el efecto de desvanecimiento. La aplicación se reproduce indefinidamente.

Extensión de una capa en la línea de tiempo

La razón por la cual el efecto dura más que el resto de la aplicación se hace evidente al observar la línea de tiempo. La capa Desvanecimiento 1 se extiende hasta el fotograma 30, mientras que la capa de la ilustración se encuentra en el fotograma 1. A medida que cada fotograma se reproduce en una secuencia de imágenes, la capa Ilustración (fotograma 1) desaparece hasta que la aplicación regresa al principio y se genera una reproducción indefinida. Para solucionar este problema, sólo deberá extender la capa Ilustración de forma que sea más larga que la capa Desvanecimiento.

- 1 En la línea de tiempo, haga clic con el botón derecho del ratón en el fotograma 1 de la capa Ilustración, que contiene el fotograma clave relleno de color negro. Desde el menú contextual, seleccione Copiar fotogramas.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en el fotograma 30 de la capa Ilustración. Desde el menú contextual, seleccione Pegar fotogramas.

Los fotogramas con el contenido de la capa Ilustración ahora se extienden al fotograma 30.

Prueba de la aplicación

En cualquier momento durante la edición, puede probar cómo se reproduce la aplicación como archivo SWF.

- 1 Seleccione Archivo > Guardar para guardar la aplicación.
- 2 Guarde la aplicación y seleccione Control > Probar película.
- 3 Haga clic en el botón Información para ir al sitio Web que ha especificado en el comportamiento.
- 4 Visualice la animación para comprobar que se reproduce de la forma esperada.
- 5 Cuando termine de ver la aplicación, cierre el archivo SWF haciendo clic en su cuadro de cierre.

Publicación y visualización de la aplicación

Para completar el documento, utilice el comando Publicar para crear una aplicación como archivo SWF compatible con Internet.

Si utiliza el comando Publicar con las configuraciones predeterminadas, Flash preparará su archivo para Internet. Flash publica el archivo SWF y crea un archivo HTML con las etiquetas necesarias para visualizar el archivo SWF.

Una vez definidas las opciones de configuración de publicación necesarias, podrá elegir todos los formatos seleccionados de forma inmediata si elige Archivo > Publicar. Puesto que Flash almacena la configuración de publicación con el documento, cada aplicación puede tener su propia configuración.

En esta sección aprenderá a realizar las tareas siguientes:

- [“Visualización de la configuración de publicación” en la página 65](#) en un paso
- [“Visualización de la aplicación publicada en un navegador” en la página 65](#)

Publicación de la aplicación

Puede publicar el documento de Flash para que se reproduzca en un paso, seleccionando Archivo > Publicar. Antes de publicar, no obstante, compruebe los valores de configuración de publicación.

Visualización de la configuración de publicación

Si utiliza el cuadro de diálogo Configuración de publicación, puede modificar fácilmente el modo en el que se publicará el archivo.

- 1 Para ver la configuración de sus publicaciones, elija Archivo > Configuración de publicación. Flash está configurado de forma predeterminada para crear un archivo HTML de apoyo que muestre la aplicación Flash.
Cuando selecciona un formato que necesita configuraciones adicionales aparece una nueva ficha.
- 2 En la ficha Formatos, verifique que Flash (.swf) y HTML (.html) estén seleccionados. Haga clic en la ficha Flash.
De forma predeterminada, la aplicación se publica para Flash Player.
- 3 Haga clic en la ficha HTML.
De forma predeterminada, el proceso de publicación crea un documento HTML que inserta el archivo SWF en una ventana de navegador. La configuración de la ficha HTML del cuadro de diálogo Configuración de publicación determina el modo en el que la aplicación aparece en el navegador.
- 4 Si la opción Detectar versión de Flash está seleccionada, desecciónela de modo que Flash no cree archivos para detectar la versión de Flash Player que tiene instalada el usuario.

Cambio en la configuración de publicación

De forma predeterminada, Flash da al archivo SWF el mismo nombre que el archivo FLA. Ahora cambiará el nombre predeterminado.

- 1 Haga clic en la ficha Formatos del cuadro de diálogo Configuración de publicación. En el cuadro de texto HTML (.html), seleccione el texto existente y escriba **newAd.html**.
- 2 Haga clic en Publicar. Cuando se cierre la ventana de estado Publicación, haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Configuración de publicación.
- 3 Guarde el documento. La configuración de publicación se guarda con el documento, de modo que, la próxima vez que desee publicar con la misma configuración, puede seleccionar Archivo > Publicar.

Nota: también puede crear perfiles de publicación. Véase “Creación de perfiles de publicación” en el apartado Utilización de Flash de la Ayuda.

Visualización de la aplicación publicada en un navegador

En el navegador, puede ver el archivo HTML y la aplicación SWF que acaba de publicar.

- 1 Abra el navegador y, a continuación, abra el archivo HTML que ha creado, denominado newAd.html.
De forma predeterminada, el archivo HTML se encuentra en la misma carpeta que el archivo FLA.
Cuando se abre el archivo HTML, la aplicación SWF se reproduce en el navegador.
- 2 En el navegador, utilice un comando como Ver > Origen de la página o Ver > Código fuente para ver el código HTML.
Las etiquetas `object` y `embed` garantizan que la aplicación SWF se reproduzca en el navegador.

Pasos siguientes

Al completar este tutorial, ha adquirido muchos conocimientos sobre la creación de aplicaciones de Flash que permiten, entre otras cosas, realizar las siguientes tareas:

- [Creación de un documento nuevo](#)
- [Adición de contenido multimedia](#)
- [Adición de controles de navegación](#)
- [Adición de un comportamiento](#)
- [Adición de movimiento e interactividad básica](#)
- [Prueba de la aplicación](#)

Existen varios recursos valiosos que pueden resultar útiles a medida que vaya utilizando Flash. Para más información, consulte la sección siguiente.

Recursos

Macromedia dispone de excelentes recursos para que pueda ampliar sus conocimientos sobre Flash, obtener asistencia y enviar sus impresiones a la empresa.

Registro

Regístrese para recibir información actualizada sobre actualizaciones y productos nuevos, asistencia técnica, etc. Para registrarse en línea, seleccione Ayuda > Registro en línea. También puede imprimir el registro del menú Ayuda.

Notas de la versión

Visite el Centro de soporte de Flash, en www.macromedia.com/support/flash/releasenotes.html, para consultar las notas de la versión, que contienen información de última hora y datos sobre problemas conocidos en Flash.

Soporte de Flash

Gracias al soporte de alta calidad Flash, podrá obtener las respuestas que necesita, a cualquier hora del día, de nuestros ingenieros especializados de soporte de productos. Para más información, visite http://www.macromedia.com/go/flash_support_es.

Formación y certificación de Flash

Amplíe sus conocimientos de Flash gracias a las tareas prácticas y a los ejemplos de casos reales, que le permitirán ponerse a trabajar de inmediato. Seleccione entre una formación guiada por un instructor o una formación en línea, o combine ambas formaciones para crear el entorno de aprendizaje que le resulte más interesante. Para más información, visite www.macromedia.com/go/flash_training_sp.

Centro de desarrollo de Macromedia Flash

Esté siempre al día sobre las últimas tendencias y técnicas de desarrollo de Macromedia Flash. Los tutoriales, los artículos y las aplicaciones de muestra le proporcionan la información necesaria para ser competitivo, innovador y eficiente. Para aprender más, visite www.macromedia.com/go/developer_fl_es.

Seminarios On Demand

La evaluación de un producto nuevo puede resultar complicada y cada versión presenta nuevas funciones que explorar. Únase a los seminarios Macromedia On Demand, la forma más rápida de ponerse al día rápidamente. Nuestros seminarios ofrecen presentaciones y demostraciones multimedia diseñadas para ayudarle a sacar el máximo provecho del período de evaluación de nuestros productos. Para más información, visite www.macromedia.com/macromedia/events/online/ondemand/index.html.

Aplicaciones de muestra

Flash incluye archivos de muestra que puede analizar para aprender distintos conceptos de diseño y desarrollo. Para ver versiones SWF de los archivos de muestra, junto con una descripción, seleccione Ayuda > Muestras. Algunas de las muestras son aplicaciones completas, mientras que otras permiten introducir simplemente un concepto básico. Haga clic en el vínculo de la muestra que desee analizar para abrirla en una ventana de navegador HTML. Para ver la versión de edición (archivo FLA) de una muestra determinada, abra el archivo desde Flash. Los archivos de muestra se encuentran en la carpeta Samples del directorio de la aplicación Flash. La página Muestras (Ayuda > Muestras) también incluye un vínculo al sitio Web de Macromedia, donde encontrará otras muestras.

Sección de manuales y formación de la tienda de Macromedia

Los manuales *Utilización de Flash*, *Guía de referencia de ActionScript* y *Utilización de componentes* se proporcionan en formato electrónico (Ayuda en línea y PDF). Para adquirir una copia impresa de estos manuales, visite www.macromedia.com/go/books_and_training/.

Recursos adicionales

En las páginas Web que se indican a continuación, se incluyen material de referencia y vínculos a recursos de Flash de terceros:

- Sitios Web dedicados a desarrolladores de Macromedia Flash y Flash en www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/flash_websites.htm
- Prensa de Macromedia en www.macromedia.com/support/mmpress/

ÍNDICE ALFABÉTICO

A

- accesibilidad al entorno de edición de Flash 47
 - Acciones, panel 40
 - activar Flash 18
 - actualizar desde Macromedia Flash MX 2004 19
 - Ajustar a cuadrícula, comando 38
 - Ajustar a guías, comando 39
 - ajuste
 - a cuadrícula 38
 - a guías 39
 - Al iniciar, preferencias 44
 - Anclaje o escenas con nombre, preferencia 43
 - aplicación publicada, ver en un navegador 65
 - aplicaciones
 - muestra 67
 - probar 64
 - publicar y ver 64
 - ver publicadas en un navegador 65
 - archivos SWF, configurar para tipo MIME de servidor 20
 - área de trabajo, mostrar y ocultar 25
 - Asignación de fuentes predeterminadas, preferencia 44
 - aumento/reducción 24
 - ayuda
 - acceso 12
 - cerrar la tabla de contenido 12
 - en línea 11
 - imprimir una página 13
 - Ayuda, panel
 - actualizar 14
 - buscar 13
 - utilizar 12
- ## B
- barra de herramientas
 - mostrar y ocultar 36
 - personalizar 37
 - utilizar 36

- biblioteca
 - añadir ilustraciones 60
 - elementos de biblioteca, métodos abreviados de teclado 51
 - importar imágenes 59
 - Biblioteca, panel
 - información 40, 56
 - visualizar elementos 56
 - bloquear capas y carpetas de capas 33
 - Borrar fotograma clave, comando 30
 - botón Centrar fotograma 27
 - botón Visualización de fotogramas 28
- ## C
- cabeza lectora, mover 27
 - cambiar el nombre de capas y carpetas de capas 33
 - Capa, comando 31
 - capas
 - Añadir capa, botón 31
 - bloquear 33
 - cambiar el color de contorno 32
 - cambiar el nombre 33
 - cambiar el número de capas visualizadas 33
 - cambiar el orden 35
 - cambiar la altura de una capa 33
 - capas de guías 35
 - carpeta de capas, añadir 31
 - copiar 34
 - crear 31
 - editar 33
 - eliminar 34
 - mostrar y ocultar 32
 - organizar 34
 - seleccionar 33
 - utilizar 31
 - visualizar como contornos 32
 - capas de guías 35

- carpetas de capas
 - bloquear 33
 - cambiar el nombre 33
 - cambiar el orden 35
 - copiar el contenido 34
 - crear 31
 - editar 33
 - eliminar 34
 - organizar 34
- Centro de desarrollo de Macromedia Flash 66
- certificación y formación 66
- Color de resaltado, preferencia 43
- comando Diseño predeterminado, para paneles 42
- componentes, añadir y configurar 61
- comportamiento, añadir 62
- configuración de publicación
 - cambiar 65
 - visualizar 65
- Configuración PICT para el Portapapeles, preferencia (sólo en Macintosh) 45
- configurar un servidor para Flash Player 20
- Conjuntos de paneles, comando 42
- contenido multimedia, añadir 58
- contornos
 - cambiar el color en capas 32
 - visualizar el contenido de una capa 32
- controles de árbol, métodos abreviados de teclado 51
- controles de navegación, añadir 61
- copiar
 - capas 34
 - contenido de la carpeta de capas 34
- Copiar fotogramas, comando 30
- crear una aplicación, tutorial 53
- cuadrículas
 - ajuste 38
 - editar 38
 - mostrar 38
 - utilizar 38

D

- Degradados en Portapapeles, preferencia (sólo en Windows) 44
- documento, crear nuevo 56

E

- edición de capas y carpetas de capas 33
- edición, barra 35
- efecto de línea de tiempo, añadir 63
- eliminar
 - capas y carpetas de capas 34

- fotogramas o fotogramas clave 30
- entorno de edición, accesibilidad 47
- escenario
 - aumento/reducción 24
 - información 55
 - métodos abreviados de teclado para seleccionar 50
 - visualizar todo 25

F

Flash

- activar 18
- información 7
- introducción 7
- requisitos del sistema 17
- Flash MX 2004, requisitos del sistema 17
- Flash MX Professional 2004, requisitos del sistema 17
- Flash Player
 - cambiar o desinstalar 20
 - información 7
 - requisitos del sistema 18
 - seguridad 21
- formación y certificación 66
- Fotograma clave vacío, comando 29
- Fotograma clave, comando 29
- Fotograma, comando 29
- fotogramas
 - arrastrar en la línea de tiempo 30
 - cambiar visualización 28
 - con miniaturas 28
 - convertir fotogramas clave 30
 - copiar mediante arrastre 30
 - copiar y pegar 30
 - editar en la línea de tiempo 29
 - eliminar 30
 - entrar la cabeza lectora 27
 - insertar 29
 - utilizar 29
 - visualización de miniaturas 28
 - visualizados en la línea de tiempo 25
 - visualizar 27
 - visualizar contenido 25
- fotogramas clave
 - arrastrar en secuencias de fotogramas interpolados 30
 - convertir en fotogramas 30
 - crear vacíos 29
 - eliminar 30
 - insertar 29
 - utilizar 29
- fotogramas interpolados, arrastrar fotogramas clave 30

G

guías

- ajuste 39
- bloquear 39
- borrar 39
- configurar preferencias 39
- eliminar 39
- mostrar 38
- mover 39
- utilizar 38

H

herramientas

- Mano 25
- personalizar la barra de herramientas 37
- seleccionar 36
- visualizar 36
- Zoom 24

I

- ilustraciones vectoriales, añadir 58
- ilustraciones, añadir desde la biblioteca 60
- imágenes de mapa de bits, suavizado 44
- imágenes, importar a la biblioteca 59
- Insertar capa, comando 31
- Insertar fotograma clave vacío, comando 29
- Insertar fotograma clave, comando 29
- inspector de propiedades
 - información 40, 55
 - métodos abreviados de teclado 48
 - utilizar paneles 40
- instalar Flash 17, 18
- interactividad, añadir básica 63

L

- lecciones, Flash 11, 13
- línea de tiempo
 - acoplar a la ventana de la aplicación 26
 - altura de una capa, cambiar 33
 - arrastrar 26
 - arrastrar fotogramas 30
 - aspecto, cambiar 26
 - bloquear capas 33
 - bloquear carpetas de capas 33
 - botón Centrar fotograma 27
 - cabeza lectora 27
 - cambiar el tamaño 27
 - campos de nombres de capas 26
 - con miniaturas de fotogramas 28

- convertir fotogramas clave en fotogramas 30
- copiar y pegar fotogramas 30
- editar fotogramas 29
- eliminar fotogramas o fotogramas clave 30
- entrar la cabeza lectora 27
- extender una capa 64
- fotogramas 29
- fotogramas clave 29
- información 55
- insertar fotogramas 29
- número de capas visualizadas, cambiar 33
- ocultar capas 32
- orden de las capas, cambiar 35
- orden de las carpetas de capas, cambiar 35
- trabajar con fotogramas 25
- utilizar 25
- Vista previa en contexto, opción 28
- Vista previa, opción 28
- visualización de fotogramas, cambiar 28
- visualizar capas como contornos 32

M

- Mano, herramienta 25
- Mapas de bits en Portapapeles, preferencia (sólo en Windows) 44
- medios educativos 11
- menús contextuales, información 47
- métodos abreviados de teclado
 - añadir y eliminar 46
 - eliminar 47
 - para controles de árbol 51
 - para controles de cuadro de diálogo 50
 - para controles de panel 49
 - para controles del inspector de propiedades 49
 - para el escenario 50
 - para el inspector de propiedades 48
 - para elementos de biblioteca 51
 - para paneles 48
 - personalizar 46
- modo de edición de documentos 38
- modo de edición de símbolos 38
- modo de prueba
 - adquirir Flash 19
 - cambiar entre ediciones 19
- Mostrar cuadrícula, comando 38
- Mostrar fotograma, comando 25
- Mostrar guías, comando 38
- Mostrar sugerencias, preferencia 43
- Mostrar todo, comando 25
- movimiento, añadir 63

N

Niveles de deshacer, preferencia 43
notas de la versión 66
nuevas funciones 8, 10

O

Opciones de impresión, preferencia
(sólo en Windows) 43
Opciones de línea de tiempo, preferencia 43

P

página de inicio 15
paneles
 abrir 41
 Acciones 40
 acoplar 41, 42
 agrupar 41, 42
 arrastrar 41
 Biblioteca 40
 cambiar el tamaño 41
 cerrar 41
 conjuntos 42
 contraer 41
 crear un grupo nuevo 42
 desagrupar 42
 diseño predeterminado 42
 eliminar diseño personalizado 42
 expandir 41
 guardar un conjunto personalizado 42
 información 55
 métodos abreviados de teclado 48
 métodos abreviados de teclado para controles de
 árbol 51
 organizar 41
 restablecer diseño 42
 seleccionar diseño 42
 utilizar 40
 utilizar el menú de opciones 41
 ver lista 41
Pegar fotogramas, comando 30
Personalizar métodos abreviados, cuadro de diálogo 46
Personalizar panel de herramientas, comando 37
portapapeles, preferencias 44
preferencias
 advertencia 45
 Al iniciar, opciones 44
 Anclaje o escenas con nombre 43
 Asignación de fuentes predeterminadas 44
 Color de resaltado 43

Configuración PICT para el Portapapeles
(sólo en Macintosh) 45
Degradados en Portapapeles (sólo en Windows) 44
editar 44
establecer 42
general 43
Mapas de bits en Portapapeles (sólo Windows) 44
Mostrar sugerencias 43
Niveles de deshacer 43
Opciones de impresión (sólo en Windows) 43
Opciones de línea de tiempo 43
portapapeles 44
Selección basada en el tamaño 43
Seleccionar presionando Mayúsculas 43
Texto de FreeHand en Portapapeles 45
preferencias de advertencias 45
Preferencias, comando 43
principal, barra de herramientas 35
probar la aplicación 64
publicar la aplicación 64

Q

Quitar fotograma, comando 30

R

recursos 66, 67
recursos de terceros 67
registro 66
reglas
 cambiar unidades 40
 mostrar y ocultar 39
 utilizar 39
requisitos del sistema
 Flash MX 2004 17
 Flash MX Professional 2004 17
 Flash Player 7 18
Requisitos del sistema para Flash Player 7 18

S

seguridad, Flash Player 21
selección basada en el tamaño, preferencia 43
seleccionar capas 33
Seleccionar presionando Mayúsculas, preferencia 43
seminarios 67
Soporte de Macromedia Flash 66

T

Texto de FreeHand en Portapapeles, preferencia 45
texto, añadir 60

tipos MIME, configurar 20
tutoriales
 crear una aplicación 53
 guía 11

V

ver la aplicación 64
vista previa de miniaturas de fotogramas 28
Visualización de fotogramas, menú 28

Z

Zoom, herramienta 24

