

Índice alfabético

A

Abrir un archivo de película existente	12
Acción, fsccommand	163
Acción, geturl	161
Agrupación de formas	46
Agrupación de objetos	46
Alineación de objetos	48
Animación, fotograma a fotograma	124
Animación, interpolación cambio de forma I	131
Animación, interpolación cambio de forma II	132
Animación, interpolación de cambio de color	123
Animación, interpolación movimiento II	118
Animación, interpolación movimiento II	121
Animación, tipos en Flash	117
Animación, uso de Capa Guía	125
Apilamiento de objetos	48
Archivo fla	149
Archivo html	149
Archivo swf	149

B

Biblioteca, abrirla de otro archivo FLA	64
Biblioteca, bibliotecas comunes	67
Biblioteca, modos de visualización	62
Biblioteca, organización con carpetas	65
Borrador, borrar mediante arrastre	32
Borrador, borrar todo el escenario	32
Borrador, herramienta	32
Borrador, herramienta propiedades	32
Bote de tinta, herramienta	27

Bote de tinta, herramienta propiedades.....	27
Botón, asociar una acción.....	104
Botón, crear botón.....	101
Botón, definir un evento.....	106
Botón, qué es.....	100
Botón, uso de un botón de la Biblioteca.....	100

C

Cambiar color de relleno y trazo.....	21
Capa guía.....	125
Capa máscara.....	133
Capas, creando.....	84
Capas, operaciones básicas.....	85
Capas, organización en carpetas.....	90
Capas, propiedades.....	88
Capas, qué son.....	84
Capas, uso de capas.....	89
CD autoarranque, crearlo.....	168
Clip de película.....	135
Conexión de formas.....	45
Crear un grupo de objetos.....	47
Cuadro de herramientas.....	13
Cubo de Pintura, herramienta.....	20
Cubo de pintura, herramienta propiedades.....	20
Curso, CDROM.....	7
Curso, ejercicios.....	12
Curso, instalar materiales.....	8

D

Degradado, crear uno personalizado.....	24
Degradado, modificar un relleno.....	25
Degradado, rellenar con un estándar.....	24
Desagrupar objetos.....	47
Descargar animación Flash de la web.....	155
Dibujar forma geométrica sin relleno.....	23
Dibujar formas geométricas.....	14
Diseño multimedia.....	160
Distorsión de formas.....	43
Documento, configuración de propiedades.....	148

E

Edición html, etiquetas object/embed	156
Edición html, hipervínculo a swf	158
Edición html, visualización de archivos swf	156
Ejemplo de diseño, Acuario virtual	84
Ejemplo de diseño, Acuario virtual 2.0.....	91
Ejemplo de diseño, Baile de salón	124
Ejemplo de diseño, Coches modernos	165
Ejemplo de diseño, Conéctate.....	137
Ejemplo de diseño, Del círculo al cuadrado.....	131
Ejemplo de diseño, Del uno al dos	132
Ejemplo de diseño, El fantasma	123
Ejemplo de diseño, Escudería multicolor	89
Ejemplo de diseño, Fauna asturiana.....	178
Ejemplo de diseño, Foco luminoso	134
Ejemplo de diseño, Juego Flash	156
Ejemplo de diseño, Oriente próximo.....	173
Ejemplo de diseño, Portales educativos	171
Ejemplo de diseño, Rincón de Juegos	158
Ejemplo de diseño, Rueda que gira	121
Ejemplo de diseño, Vuelo de la abeja.....	125
Ejemplo de diseño, Vuelo del águila.....	118
Eliminar objetos.....	38
Entorno de diseño.....	9
Escalar objetos mediante arrastre	39
Escalar objetos mediante panel Transformar	39
Escalar un objeto	39
Escalar, panel transformar.....	39
Escenario, Visualización.....	50
Escenas, organización y diseño	137
Escenas, uso	137

F

Flash MX, abrir	9
Flash MX, por qué?	6
Flash MX, salir	12
Flecha, agregar objetos a selección.....	36
Flecha, herramienta modificar formas	33
Flecha, seleccionar área del escenario.....	35
Flecha, seleccionar objetos.....	34

Flecha, seleccionar relleno y trazo.....	35
Flecha, seleccionar trozos.....	35
Fotograma clave.....	118
Fscommand, acción.....	164
Fscommand, carpeta.....	166
Fscommand, exec.....	165
Fscommand, fullscreen.....	165
Fscommand, quit.....	165

G

Geturl, acción.....	161
Guardar una película.....	11

I

Importar, archivos gráficos.....	71
Importar, edición de videos.....	75
Importar, formatos de video.....	74
Importar, formatos gráficos de importación.....	71
Importar, imagen.....	69
Importar, pegar un mapa de bits.....	70
Importar, recursos.....	69
Importar, videos incorporados.....	75
Importar, videos QuickTime vinculados.....	83
Inspector de propiedades.....	15
Instancia, asignar otro símbolo.....	61
Instancia, crear y modificar.....	57
Instancia, separar del Símbolo.....	60

L

Lápiz, herramienta.....	17
Lápiz, herramienta propiedades.....	17
Lazo, herramienta.....	36
Lazo, herramienta Modo Polígono.....	36
Línea de tiempo, estructura.....	117
Línea de tiempo, trabajar con fotogramas.....	144

M

Mapa de bits, configuración.....	71
Mapa de bits, conversión a vectoriales.....	73

Mezclador de colores, panel.....	24
Modificar Envoltura	43
Mover, objeto mediante arrastre	37
Mover, objeto usando Inspector	37
Mover, objeto usando panel Inform.	38
Mover, objeto usando teclas flechas.....	37

O

Óvalo, herramienta	14
--------------------------	----

P

Papel cebolla	129
Pincel, herramienta	19
Pincel, herramienta propiedades	19
Pluma, ajustar puntos de anclaje	30
Pluma, añadir un punto de anclaje.....	31
Pluma, convertir punto angular en curvo	31
Pluma, dibujar curvas.....	30
Pluma, dibujar rectas	29
Pluma, eliminar un punto de anclaje	31
Pluma, herramienta	28
Pluma, herramienta preferencias	28
Pluma, mover punto de anclaje	31
Pluma, retocar posición de punto de anclaje.....	31
Polystar, herramienta de dibujo	16
Proyector exe, crearlo a partir del swf	169
Proyector exe, generar	160
Publicación, configuración de formatos.....	150
Publicación, configuración del archivo html.....	152
Publicación, configuración del archivo swf	151
Publicación, pasos.....	149
Publicación, publicación final	155

R

Rectángulo, configuración esquinas	15
Rectángulo, herramienta	15
Reflejo de objetos.....	45
Rellenar de color áreas semicerradas	20
Requisitos del sistema.....	7

Rotar un objeto	41
Rotar un objeto 90 grados.....	42
Rotar un objeto mediante arrastre	41
Rotar un objeto usando panel Tranformar	42
Rutas de archivos con fscommand y geturl.....	166

S

Segmentación de formas	45
Sesgar un objeto	43
Símbolo, crear un símbolo nuevo	53
Símbolo, crear un símbolo vacío nuevo.....	55
Símbolo, edición	59
Símbolo, qué es	52
Símbolo, tipos de comportamiento	52
Símbolo, usando símbolos	53
Sonido, añadirlo a botón	113
Sonido, añadirlo a una película	110
Sonido, bucle de reproducción	111
Sonido, controles de edición	114
Sonido, de evento	109
Sonido, de flujo	109
Sonido, detener o iniciar.....	112
Sonido, editar envolvente	114
Sonido, importación	109
Swish, ejemplo práctico de diseño	146

T

Texto, configuración de propiedades.....	94
Texto, configuración del párrafo	96
Texto, efecto sombra	98
Texto, herramienta y opciones.....	93
Texto, separación	97
Texto, uso de fuentes del dispositivo	97
Texto, uso en Flash.....	93
Texto, vinculación a URL	98
Transformación libre, herramienta	40