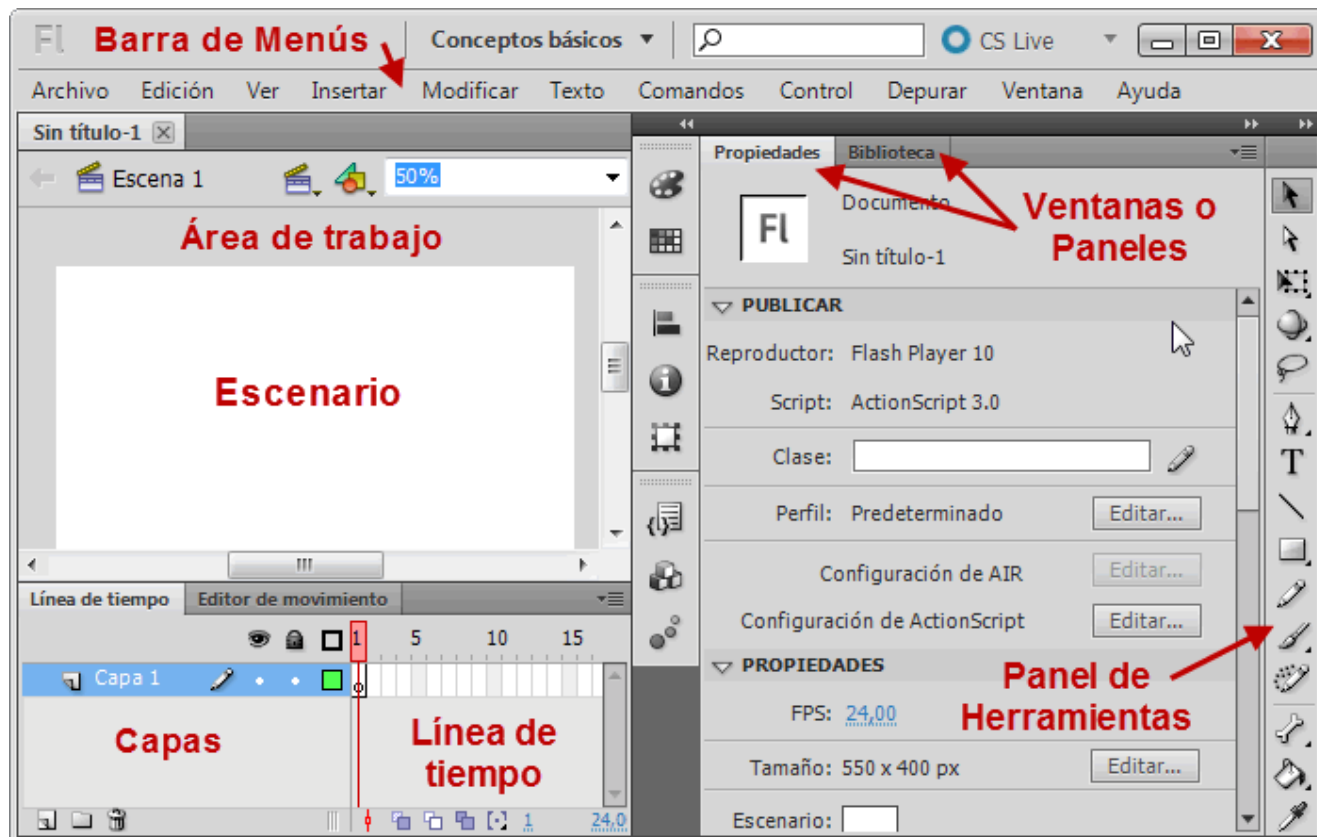





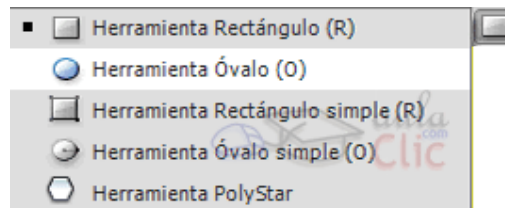
INTERFAZ Y HERRAMIENTAS DE FLASH CS6





Flash es un software de la compañía Adobe, utilizado para crear animaciones generalmente en dos dimensiones, también sirve para crear aplicaciones gracias a la ventana de acciones para programadores.








Herramientas básicas:

- **Herramienta Selección (flecha):**  Es la herramienta más usada de todas. Su uso principal es para seleccionar objetos, permite seleccionar los bordes de los objetos (con doble clic), los rellenos (con un sólo clic), zonas a nuestra elección... Su uso adecuado puede ahorrarnos tiempo en el trabajo.
- **Herramienta Texto:**  Crea un texto en el lugar en el que hagamos clic. Sus propiedades se verán en el tema siguiente.
- **Herramienta Línea:**  Permite crear líneas rectas de un modo rápido. Las líneas se crean como en cualquier programa de dibujo, se hace clic y se arrastra hasta donde queramos que llegue la línea recta. Una vez creada la podemos modificar situando el cursor encima de los extremos para estirarlos y en cualquier otra parte cercana a la recta para curvarla.
- **Herramienta de forma:** Permite dibujar formas predefinidas como las que aparecen en la imagen, la última herramienta utilizada es la que aparece como icono en la barra de herramientas. Manteniendo pulsado el icono podremos acceder a las diferentes herramientas de forma; por ejemplo, **La herramienta Óvalo** que permite dibujar círculos o elipses de manera rápida y sencilla.



- **Herramienta Lápiz:**  Es la primera herramienta de dibujo propiamente dicho. Permite dibujar líneas con la forma que decidamos, modificando la forma de estas a nuestro gusto. El color que aplicará esta herramienta se puede modificar, bien desde el Panel Mezclador de Colores o bien desde el subpanel Colores que hay en la Barra de Herramientas.
- **Herramienta Pincel:**  Su funcionalidad es parecida a la del lápiz, pero por defecto su trazo es más grueso e irregular. Se suele emplear para aplicar rellenos. Se puede modificar sus herramientas.
- **Herramienta Cubo de pintura:**  Permite aplicar rellenos a los objetos que hayamos creado. Al contrario que muchos otros programas de dibujo, no permite aplicar rellenos si la zona no está delimitada por un borde. El color que aplicará esta herramienta se puede modificar, bien desde el Panel Color o bien desde el subpanel Relleno que hay en la Barra de Herramientas.
- **Herramienta Borrador:**  Su funcionamiento es análogo a la Herramienta Pincel. Pero su función es la de eliminar todo aquello que "dibuje".


Herramientas avanzadas:

- **Herramienta Lazo:**  Su función es complementaria a la de la herramienta Selección, pues puede seleccionar cualquier cosa, sin importar la forma, (la Herramienta Flecha sólo puede seleccionar objetos o zonas rectangulares o cuadradas). En contrapartida, la Herramienta Lazo no puede seleccionar rellenos u objetos (a menos que hagamos la selección a mano).
- **Herramienta Pluma:**  Crea polígonos (y por tanto rectas, rectángulos...) de un modo sencillo. Mucha gente encuentra esta herramienta complicada, aunque es una de las más potentes que ofrece Flash. Su empleo consiste en hacer clic en los lugares que queramos definir como vértices de los polígonos, lo que nos asegura una gran precisión. Para crear curvas, hay que señalar los puntos que la delimitan y posteriormente trazar las tangentes a ellas. Con un poco de práctica se acaba dominando.
- **Herramienta Subselección:**  Esta Herramienta complementa a la Herramienta Pluma, ya que permite mover o ajustar los vértices que componen los objetos creados con dicha herramienta.
- **Herramienta Bote de Tinta:**  Se emplea para cambiar rápidamente el color de un trazo. Se aplica sobre objetos, si tienen borde, cambia al color mostrado de dicho borde, por el mostrado en el Panel Mezclador de Colores (que coincide con el subpanel Colores que hay en la Barra de Herramientas.)
- **Herramienta Cuentagotas:**  Su misión es "capturar" colores e imágenes como mosaicos para que posteriormente podamos utilizarlos como color de relleno.


LA BARRA DE HERRAMIENTAS DE OPCIONES

Algunas Herramientas poseen unas opciones especiales que facilitan y potencian su uso. Para acceder a estas utilidades, a veces no basta con hacer clic en la Herramienta correspondiente sino que además debemos hacer clic en la línea o en el objeto que has dibujado.

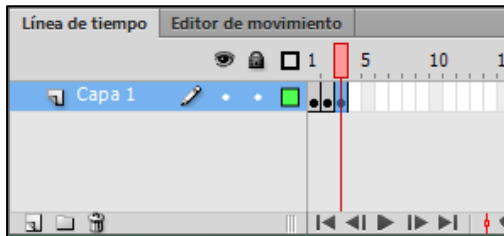
Entonces aparecerá (o se iluminará si ya estaba presente) un submenú como este:

Ajustar a Objetos:  Se usa para obligar a los objetos a "encajar" unos con otros; es decir, para que en caso de ser posible, sus bordes se superpongan, dando la sensación de estar "unidos".

Suavizar:  Convierte los trazos rectos en líneas menos rígidas.

Enderezar:  Realiza la labor inversa a suavizar. Convierte los trazos redondeados en más rectilíneos.

LA LÍNEA DE TIEMPO:



Un fotograma representa el contenido de la película en un instante de tiempo. Por tanto, una animación no es más que una sucesión de fotogramas. Todo esto se puede controlar desde la Línea de Tiempo, pero no todos los fotogramas tienen el mismo comportamiento ni se tratan igual.

PANELES O VENTANAS:

- **Panel Alinear:** Coloca los objetos del modo que le indiquemos. Muy útil.
- **Panel Color:** Mediante este panel creamos los colores que más nos gusten.
- **Panel Muestras:** Nos permite seleccionar un color de modo rápido y gráfico. (Incluidas nuestras creaciones).
- **Panel Información:** Muestra el tamaño y las coordenadas de los objetos seleccionados, permitiéndonos modificarlas. Muy útil para alineaciones exactas.
- **Panel Escena:** Modifica los atributos de las escenas que usamos.
- **Panel Transformar:** Ensancha, encoge, gira... los objetos seleccionados.
- **Panel Acciones:** De gran ayuda para emplear Action Script y asociar acciones a nuestra película.
- **Panel Comportamientos:** Permiten asignar a determinados objetos una serie de características (comportamientos) que después podrán almacenarse para aplicarse a otros objetos de forma rápida y eficaz.
- **Panel Componentes:** Nos permite acceder a los Componentes ya construidos y listos para ser usados que nos proporciona Flash. Los componentes son objetos "inteligentes" con propiedades características y muchas utilidades (calendarios, scrolls etc...)
- **Panel Cadenas:** Mediante este panel Flash aporta soporte multi-idioma a nuestras películas.
- **Panel Respuestas:** Macromedia pone a nuestra disposición ayuda y consejos accesibles desde este panel.
- **Panel Propiedades:** Sin duda, el panel más usado y más importante. Nos muestra las propiedades del objeto seleccionado en ese instante, color de borde, de fondo, tipo de trazo, tamaño de los caracteres, tipografía, propiedades de los objetos (si hay interpolaciones etc...), coordenadas, tamaño etc... Es fundamental, no debes perderlo de vista nunca.
- **Panel Explorador de Películas:** Nos permite acceder a todo el contenido de nuestra película de forma fácil y rápida