



## Aprender Flash CS6

[

Marcombo ;  
Alfaomega,  
2013

Monografía

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:28443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhcmF0ei5yZW4vNDcwNjM5NA>

**Título:** Aprender Flash CS6 Texto impreso] : con 100 ejercicios prácticos] [MEDIAactive]

**Edición:** 1ª ed

**Editorial:** Barcelona Marcombo México, D. F. Alfaomega 2013

**Descripción física:** 213 p. il. col. 25 cm

**Mención de serie:** Aprender... con 100 ejercicios prácticos

**Contenido:** La interfaz del nuevo Flash CS6 ; La línea de tiempo y el controlador ; Vectores y mapas de bits ; Utilizar plantillas y crear plantillas ; El panel Herramientas ; El relleno de una forma ; Ubicación y solapamiento de formas ; Líneas y trazos ; Opciones de rectángulos ; Rectángulo simple y óvalo simple ; Dibujar polígonos y estrellas ; Dibujar con el lápiz y el pincel ; Trazar rectas y curvas ; Importar mapas de bits ; Convertir imágenes en formas de Flash ; Suavizar y optimizar gráficos ; Introducir textos estáticos ; Utilizar el motor de texto TLF ; Redimensionar y ubicar bloques de texto ; Suavizar y separar el texto ; Borrar trazos y rellenos ; Editar trazos con el Bote de tinta ; Pintar con el Cubo de pintura ; Personalizar colores ; Crear y personalizar degradados ; Las paletas y las muestras de color ; Transformar rellenos ; Seleccionar y agrupar formas ; Transformar objetos ; Trabajar con el panel Transformar ; Suprimir, copiar y pegar objetos ; Organizar objetos ; Trabajar con reglas, guías y la cuadrícula ; Ajustar objetos ; Alinear objetos ; Crear capas y carpetas de capa ; Eliminar, visualizar y bloquear capas ; Visualizar la Línea de tiempo ; Crear símbolos e instancias ; Editar símbolos e instancias ; Gestionar los elementos desde la Biblioteca ; Convertir símbolos en herramientas de diseño ; Aplicar efectos con la herramienta Deco ; Animar fotograma a fotograma ; Establecer la velocidad de los fotogramas ; Insertar interpolaciones de movimiento ; Recurrir a las interpolaciones clásicas ; Modificar manualmente la aceleración ; Editar curvas con el editor de movimiento ; Configurar movimientos predeterminados ; Editar la trayectoria de un movimiento ; Mover objetos a lo largo de un trayecto ; Utilizar capas de máscara ; Copiar y pegar una interpolación de movimiento ; Animar con la herramienta de huesos ; Animar en 3D ; Interpolación de formas ; Trabajar con consejos de forma ; Formas, texto y mapas de bits en interpolaciones ; Insertar escenas ; Reorganizar escenas ; Reproducir escenas y películas ; Controlar instancias de símbolos gráficos ; Animar símbolos gráficos ; Editar fotogramas con el Papel Cebolla ; Crear símbolos de película ; Anidar clips de película ; Crear una hoja de sprite ; Escalar clips de película ; Insertar y crear botones ; Editar y probar botones ; Crear botones animados ; Conocer ActionScript 3.0 ; Introducir el código en el panel Acciones ; Panel de fragmentos de código ; Saltar a fotogramas ; Generar eventos e

interacciones ; Incluir etiquetas de fotograma ; Insertar anclajes ; Insertar comentarios ; Copiar, pegar, exportar, importar y editar script ; Insertar acciones móviles ; Probar aplicaciones AIR para móviles ; Depurar ActionScript ; Trabajar con componentes ; Textos estáticos, dinámicos y de entrada ; Importar y comprimir archivos de audio ; Editar y personalizar sonidos ; Importar vídeos ; Conocer el Explorador de películas ; Exportar imágenes y películas ; Preparar la descarga y la impresión ; Publicar documentos ; Exportar como vídeo QuickTime ; Publicar con Android empaquetado ; Instalar Toolkit for CreateSJ ; Exportar HTML con Toolkit for CreateJS

**Copyright/Depósito Legal:** B 24565-2012

**ISBN:** 978-84-267-1841-9 Marcombo) 978-607-707-536-3 Alfaomega)

**Materia:** Animación por ordenador Problemas, ejercicios, etc. Flash (Programa de ordenador)- Problemas, ejercicios, etc. Páginas Web- Diseño gráfico- Problemas, ejercicios, etc.

---

## **Baratz Innovación Documental**

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es