



TEMARIO

I. Introducción

II. Anexo

Fusión de Macromedia y Adobe Acrobat

Ventajas y desventajas de una imagen Bitmap y una de vectores

UNIDAD 1. FIREWORKS

Entorno de Fireworks

Inspector de propiedades

Las herramientas de selección y transformación

2.2 Modificar una selección

Añadir objetos a una selección

Anular selección

Seleccionar todo

Anular toda selección

Ocultar el indicativo de selección

Selección de píxeles

Selección de áreas de color similar

Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits

Selección de áreas de color similar

Para seleccionar colores similares en todo el documento

Edición de objetos seleccionados

2.3 Edición de objetos o imágenes

Transformación y distorsión

Rotación de objetos

Sesgo o inclinación de objetos

2.4 Imágenes de mapa de bits

¿Qué es un mapa de bits?

Píxeles

Utilización de mapas de bits

Dibujo, pintura y edición de objetos de mapa de bits

Cambiar el color de los píxeles

Aplicar un relleno degradado a una selección de píxeles:

Borrar objetos de una imagen de mapa de bits

Retoque de mapas de bits

Clonación de una imagen

Cómo reemplazar colores

Ajuste de matiz y saturación

2.5 Dibujo de objetos vectoriales

Dibujo de líneas, rectángulos y elipses básicas

Como dibujar una línea, un rectángulo o una elipse



- Dibujo de rectángulos redondeados básicos
- Dibujo de polígonos y estrellas básicas
- Para dibujar un polígono
- Para dibujar una estrella
- Polígono inteligente
- Ajuste de las formas automáticas de espiral
- Utilización de la herramienta Trazado de vectores
- Dibujo de trazados marcando puntos
- Dibujo de segmentos de trazado rectos
- Dibujo de segmentos de trazado curvos
- Ajuste de la forma de un segmento de trazado curvo
- Conversión de segmentos de trazado en rectos o curvos
- Otras herramientas vectoriales

2.6 Introducción de texto

- Creación de bloques de texto
- Desplazamiento de bloques de texto
- Edición de texto
- Elección de una fuente, tamaño y estilo de texto
- Aplicación de color al texto
- Definición de la orientación del texto
- Otras Características del texto

2.7 Utilización de Capas

- Activación de capas
- Activación de capas
- Adición y eliminación de capas
- Organización de las capas
- Bloqueo de Capas
- Para mostrar u ocultar una capa o los objetos de una capa

2.8 Optimización y exportación

- Acerca de la optimización
- Uso del Asistente de exportación
- Para elegir una optimización preestablecida:
- Ajuste de la compresión
- Definición de determinadas áreas en transparentes
- Exportación de una imagen
- Uso del botón Exportación rápida
- Personalización del menú emergente Exportación rápida



UNIDAD 2. FLASH

2.1 Qué es FLASH MX 2004

2.2 El Entorno de Flash

- La Interfaz de Flash
- La Línea de Tiempo
- Las Capas
- El Área de Trabajo
- Las Vistas o Zooms
- Los Paneles
- Escenas

2.3 Barras de herramientas

- La Barra de Herramientas Básicas
- La Barra de Herramientas Avanzadas
- La Barra de Herramientas Opciones

2.4 Colores

- El Panel Mezclador
- El Panel Relleno

2.5 Textos

- Tipos de Textos
 - Texto Estático
 - Texto Dinámico
 - Texto de Entrada
- Escribir textos

2.6 Los Sonidos

- Importar Sonidos
- Propiedades de los Sonidos
- Las partes del panel sonido
- Insertar un Sonido

2.7 Las capas

- Tipos de Capas

2.8 Botones Flash

- Estados del botón

2.9 La animación

- Interpolación de movimiento
- Interpolación con Guía de Movimiento
- Interpolación por Forma

UNIDAD 3. DREAMWEAVER



3.1 Qué es Dreamweaver

3.2 El entorno de trabajo

- La pantalla inicial
- Las barras
- Los paneles e inspectores

3.3 Configuración de un sitio local

- Crear o editar un sitio Web sin conexión a Internet
- Propiedades del documento
- Los colores

3.4 El texto

- Características del texto
- Listas

3.5 Hiperenlaces

- Tipos de enlaces
- Crear enlaces
- Destino del enlace
- Formato del enlace
- Enlace a correo electrónico
- Vínculos rotos

3.6 Imágenes

- Introducción
- Tipos de imágenes para una Web
- Insertar una imagen
- Cambiar el tamaño de una imagen
- Mapas de imagen
- Imagen de sustitución. Rollover
- Botones Flash

3.7 Tablas

- Insertar una tabla
- Rellenar las celdas
- Formato de tabla
- Cambiar tamaño de tabla y celdas
- Añadir y eliminar filas y columnas
- Anidar, dividir y combinar celdas
- Modos de tabla

3.8 Comportamientos

3.9 Marquesinas

3.10 Optimizar el tamaño



1. Fireworks MX 2004



Fireworks Mx 2004 que hasta ahora había sido de la familia de macromedia, es una potente herramienta que engloba los dos grandes mundos de las imágenes digitales; los vectores y los mapas de bits. Cuando se trabaja con Fireworks, se pueden manipular ambos tipos de objetos de manera sencilla, bloques de texto, divisiones, zonas interactivas, botones con rollover o emergentes.

1.1 Entorno de trabajo de Fireworks

Antes que nada es necesario reconocer los elementos que componen la interfaz de Fireworks (*fig. 1*):

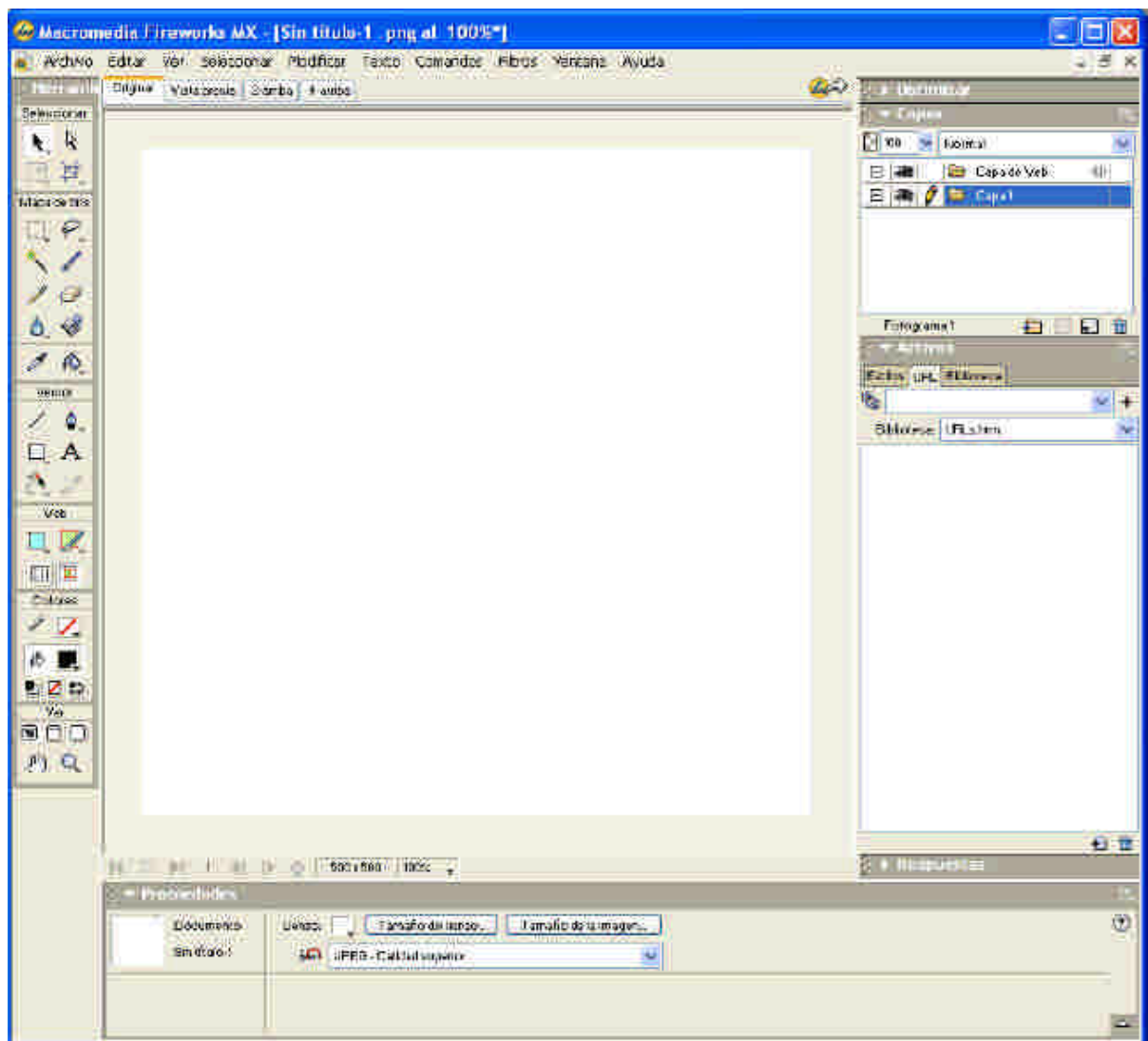


fig.1



- En el centro de la pantalla se encuentra la ventana de documento, que es el lienzo donde el usuario trabajara.
- En la parte superior de la pantalla hay una barra de menús. La mayoría de los comandos de Fireworks son accesibles desde la barra de menús.
- En la izquierda de la pantalla se encuentra el **panel Herramientas**. Si el panel Herramientas no está visible será necesario ir a **Menú / Ventana / Herramientas**. El panel Herramientas contiene las herramientas para seleccionar, crear y modificar diversos elementos gráficos y objetos Web.
- En la parte inferior de la pantalla se encuentra el Inspector de propiedades. Si no está visible, **Menú / Ventana / Propiedades**.

Inspector de propiedades (fig. 2).

Cuando se selecciona un objeto, el Inspector de propiedades presenta las propiedades del objeto o la herramienta seleccionada. El área superior izquierda del Inspector de propiedades contiene la siguiente información sobre la selección:

- Una descripción del elemento seleccionado
- Un cuadro de texto para introducir el nombre del elemento¹
- El número de objetos si se ha seleccionado más de uno

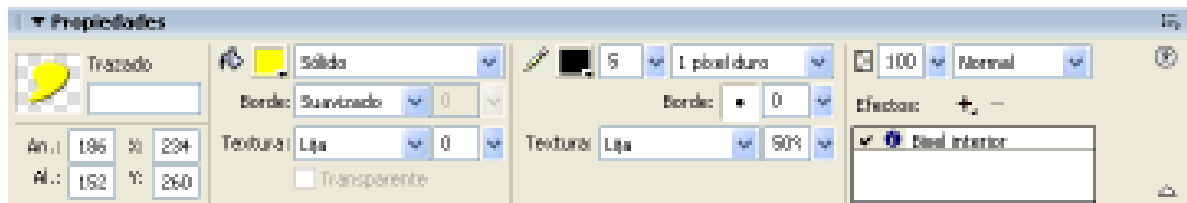


fig. 2

El Inspector de propiedades muestra igualmente la información y los ajustes del tipo de objeto seleccionado. Por ejemplo, cuando selecciona un trazado de vector, el Inspector de propiedades muestra sus características, como la anchura y el color del trazo.

El Inspector de propiedades puede mostrar de dos a cuatro filas de propiedades. Si sólo está mostrando dos filas, es necesario hacer clic en la flecha de ampliación que se encuentra ubicado en el ángulo inferior derecho del inspector para ver todas las propiedades del elemento (fig. 3).

¹ El nombre aparece en la barra de título del documento cuando se selecciona el elemento. Si se trata de divisiones y botones, el nombre es el nombre del archivo al exportarlo.



fig.3 Flecha de ampliación en estado de media altura ubicada en el inspector de propiedades

- En la derecha de la pantalla hay varios paneles, como **Capas y Optimizar**. Éstos y otros paneles pueden abrirse desde el **Menú / Ventana**.
- Al ubicar el puntero por los distintos elementos de la interfaz, aparece la ayuda emergente. Los mensajes de la ayuda emergente identifican herramientas, menús, botones y otros rasgos de la interfaz en todo el programa. Desaparecen al retirar el puntero de los elementos en cuestión.

Las herramientas de selección y transformación

Permiten desplazar, copiar, eliminar, girar, inclinar objetos y cambiar su escala. En documentos con varios objetos, para organizar los objetos, éstos se pueden apilar, agrupar y alinear.

Para manipular los objetos del lienzo, primero es preciso seleccionarlos, se puede utilizar cualquiera de las siguientes herramientas:



La herramienta **Puntero** se utiliza para seleccionar objetos al hacer clic en ellos o arrastrar el puntero para crear un área de selección a su alrededor.



La herramienta **Subselección** selecciona un solo objeto de un grupo o los puntos de un objeto vectorial.



La herramienta **Seleccionar detrás** selecciona un objeto situado detrás de otro.



La herramienta **Exportar** área selecciona un área para exportarla en un archivo aparte.

2.2 Modificar una selección

Una vez seleccionado un objeto, es posible añadir objetos a la selección o anular objetos de la selección. Basta un solo comando para seleccionar y anular la selección de todo lo que contienen todas las capas del documento. También puede ocultarse el trazado de selección para editar el objeto seleccionado comprobando su aspecto.



Añadir objetos a una selección:

- Mantenga pulsada la tecla **Mayús** al mismo tiempo que hace clic en otros objetos con la herramienta **Puntero, Subselección o Seleccionar detrás** (vistas anteriormente).

Anular la selección de un objeto y mantener los demás seleccionados:

- Mantenga pulsada la tecla **Mayús** al mismo tiempo que hace clic en el objeto seleccionado.

Seleccionarlo² todo

- Esta opción sirve para seleccionar todos los elementos de todas las capas del documento: Menú / Seleccionar / Seleccionar todo.

Anular toda selección

- Cuando se tienen todos los objetos seleccionados para deseleccionarlos solo es necesario ir al Menú / Seleccionar / Anular selección.

Ocultar el indicativo de selección

Cuando se selecciona un objeto aparecen alrededor una especie de línea discontinua en movimiento, indicando la selección (cuando se trata de una imagen de mapa de bits) o un cuadrado de color azul (imágenes vectoriales): Elige Ver > Ocultar bordes³.

Para ocultar objetos seleccionados:

- Elija Ver > Ocultar selección.

Para ver todos los objetos:

- Elija Ver > Mostrar todo.

Selección de píxeles

Es posible editar los píxeles de todo un lienzo o elegir una de las herramientas de selección para limitar la edición a un área determinada de la imagen:



La herramienta Recuadro selecciona un área rectangular de píxeles de la imagen.



La herramienta Recuadro oval selecciona un área elíptica de píxeles de la imagen.



La herramienta Lazo selecciona un área de píxeles de estilo libre en la imagen.

² Seleccionar todo no selecciona objetos ocultos.

³ Cuando el contorno y los puntos están ocultos, puede utilizar el panel Capas o el Inspector de propiedades para identificar el objeto seleccionado.



La herramienta Lazo polígono selecciona un área de píxeles de estilo libre y bordes rectos en la imagen.



La herramienta Varita mágica selecciona un área de píxeles de color similar en la imagen.

Las herramientas de selección de píxeles trazan recuadros de selección que definen el área de píxeles seleccionada. Una vez dibujado el recuadro de selección, es posible desplazarlo, añadirle elementos o basar otra selección en él.

Los píxeles del interior de la selección pueden editarse, eliminarse y filtrarse sin afectar a los píxeles externos a la selección. También es posible crear una selección de píxeles flotante para editarla, desplazarla, cortarla o copiarla.

Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits

Cuando se eligen las herramientas recuadro, ovalo, lazo, lazo poligonal o la varita mágica (todas herramientas de selección), el Inspector de propiedades muestra tres opciones de bordes para cada una:

- **Duro** crea una selección de recuadro con un borde definido.
- **Suavizado** evita la aparición de bordes dentados en la selección del recuadro.
- **Fundido** permite fundir el borde de la selección de píxeles. La opción Fundido debe activarse antes de fundir selecciones con una herramienta de selección.

Cuando se eligen las herramientas recuadro o ovalo, el Inspector de propiedades también muestra tres opciones de estilo:

- **Normal** permite crear un recuadro de altura y anchura interdependientes.
- **Tasa fija** limita la altura y la anchura a los valores definidos.
- **Tamaño fijo** limita la altura y la anchura a dimensiones definidas.

Selección de áreas de color similar

La herramienta **varita mágica** permite seleccionar áreas de píxeles de color similar. Para controlar el modo de seleccionar los píxeles se utilizan las opciones **Tolerancia y Borde** de la herramienta en el Inspector de propiedades.

Para seleccionar un área de píxeles de una gama similar de colores:

1. Elija la herramienta Varita mágica.
2. Elija una opción de borde en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte



3. Para ajustar el nivel de tolerancia, arrastre el deslizador en el Inspector de propiedades.
4. Haga clic en el área cuyo color desee seleccionar.

Tolerancia significa el rango tonal de colores que se seleccionan al hacer clic en un píxel con la herramienta Varita mágica. Si introduce el valor **0** y hace clic en un píxel, sólo se seleccionan los píxeles adyacentes que tengan exactamente el mismo tono. Si se introduce **65**, se selecciona una gama más amplia de tonos.

Alrededor de los píxeles seleccionados aparece una selección como la siguiente. (fig.4)



Selección con tolerancia baja (0)



Selección con tolerancia alta (65)

fig.4

Para seleccionar colores similares en todo el documento:

1. Seleccionar un área de color con una herramienta recuadro o lazo o con la herramienta varita mágica⁴.
2. Elija Seleccionar > Seleccionar similar.

⁴ Para ajustar la tolerancia del comando seleccionar similar, elegir la herramienta varita mágica y a continuación cambie el ajuste de Tolerancia en el Inspector de propiedades antes de utilizar el comando.



Uno o varios recuadros muestran todas las áreas que contienen la gama seleccionada de píxeles en función del valor de tolerancia ajustado en el Inspector de propiedades de la herramienta Varita mágica.

Edición de objetos seleccionados

En Fireworks hay varios modos de editar objetos seleccionados: los objetos pueden desplazarse en el lienzo o entre aplicaciones, pueden replicarse con los comandos **Clonar y Duplicar** o eliminarse del todo del espacio de trabajo.

Para desplazar una selección, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastra con la herramienta Puntero, Subselección o Seleccionar detrás.
- Pulsa una tecla de flecha para desplazar la selección en incrementos de 1 píxel.
- Mantén pulsada la tecla Mayús mientras pulsas una tecla de flecha para desplazar la selección en incrementos de 10 píxeles.
- En el Inspector de propiedades, introduce las coordenadas X e Y de la posición del ángulo superior izquierdo de la selección.
- Introduce las coordenadas X e Y del objeto en el panel Información. Si los cuadros X e Y no están visibles, arrastra el borde inferior del panel.

Para mover o copiar objetos seleccionados pegándolos:

- 1 Selecciona uno o varios objetos.
- 2 Elige Edición > Cortar o Edición > Copiar.
- 3 Elige Edición > Pegar.

Para duplicar uno o varios objetos seleccionados⁵:

- Elige Edición > Duplicar.

Si repite el comando, los duplicados del objeto aparecen en cascada a partir del original, 10 píxeles por debajo y 10 píxeles a la derecha del duplicado anterior. El último objeto duplicado se convierte en el seleccionado.

Si se desea duplicar partes de una imagen de mapa de bits, con la herramienta Subselección o Sello para clonar.

Para duplicar un objeto seleccionado arrastrándolo:

- Pulsa la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el objeto con la herramienta Puntero (flecha negra).

Para duplicar una selección de píxeles, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre la selección de píxeles con la herramienta Subselección.
- Pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el objeto con la herramienta Puntero.

⁵ Los comandos Duplicar y Clonar no pueden utilizarse con selecciones de mapa de bits.



Para clonar una selección:

- Elige Edición > Clonar.

La clonación de la selección se apila con precisión delante del original y se convierte en el objeto seleccionado.

Nota: para alejar del original una clonación seleccionada píxel a píxel, utilice las teclas de flecha o Mayús+teclas de flecha. Es una forma práctica de mantener una distancia determinada entre clonaciones o su alineación vertical u horizontal.

Para eliminar objetos seleccionados, siga uno de estos procedimientos:

- Pulsa Suprimir o Retroceso.
- Elija Edición > Borrar.
- Elige Edición > Cortar.
- Has clic con el botón derecho del ratón en el objeto y elija Edición > Cortar en el menú contextual.

Para cancelar o anular una selección, siga uno de estos procedimientos:

- Elige Seleccionar > Anular selección.
- Si utiliza las herramientas Recuadro, Recuadro oval o Lazo, haga clic en cualquier parte de la imagen fuera del área seleccionada.
- Pulse Esc.

2.3 Edición de objetos o imágenes

Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones

Es posible transformar un objeto o grupo seleccionado, o una selección de píxeles, con las herramientas Escala, Inclinar y Distorsión y con comandos de menú:



Escala aumenta o reduce un objeto.



Inclinar inclina un objeto a lo largo del eje especificado.



Distorsión desplaza los lados o los ángulos de un objeto en la dirección en que se arrastra el tirador de selección estando la herramienta activa. Esto resulta útil para crear un aspecto tridimensional.

Cuando se elige una herramienta de transformación o un comando del menú Transformar, Fireworks muestra tiradores de objetos alrededor de los objetos seleccionados (*fig 5 y fig.6*).

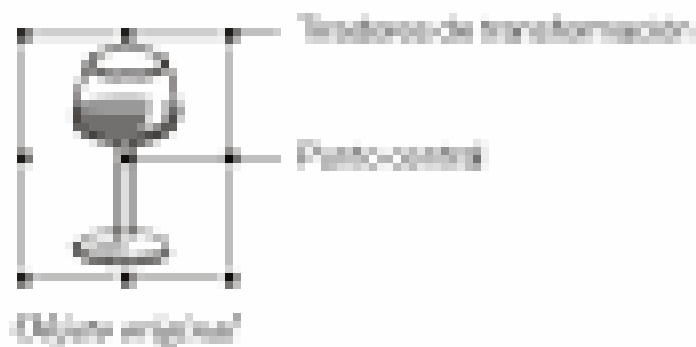
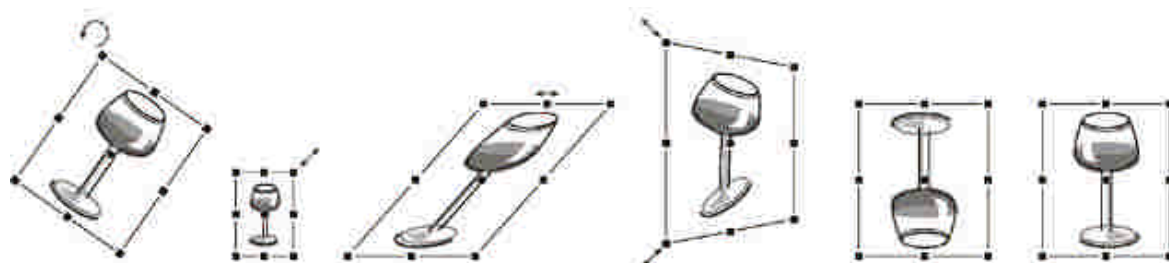


fig.5



Objeto girado, con escala, sesgado, distorsionado y volteado vertical y horizontalmente.

fig.6

Rotación de objetos

Cuando se rota un objeto, éste gira sobre su centro. Para girar un objeto, basta con elegir un ángulo preestablecido o colocar el puntero fuera de los tiradores de transformación de un objeto para mostrar el puntero de rotación antes de arrastrar.

Para girar un objeto seleccionado 90° o 180°:

- Elige Modificar > Transformar y seleccione un comando Rotar en el submenú.



Para girar un objeto seleccionado arrastrándolo:

- 1 Elige una herramienta de transformación.
- 2 Mueve el puntero fuera del objeto hasta que aparezca el puntero de rotación como lo puedes observar en la (fig.7)

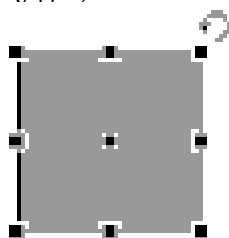


fig.7

- 3 Arrástralo para girar el objeto.
- 4 Has doble clic en la ventana o pulse Enter para aplicar los cambios.



Para cambiar de lugar el eje de rotación:

- Arrastra el punto central alejándolo del centro.



Sesgo o inclinación de objetos

El sesgo transforma un objeto ladeándolo a lo largo del eje horizontal, vertical o ambos.

Para sesgar un objeto seleccionado:

1 Sigue uno de estos procedimientos para que aparezcan los tiradores⁶ de transformación:

- Elige la herramienta Sesgar.
- Elige Menú > Modificar > Transformar > Sesgar.

2 Arrastra un tirador para sesgar el objeto.

3 Has doble clic en la ventana o pulsa Enter para eliminar los tiradores de transformación.

Para lograr la ilusión de perspectiva:

- Arrastra un punto de alguna de sus esquinas.



Distorsión de objetos

Cuando se arrastra un tirador de selección con la herramienta Distorsionar, el tamaño y las proporciones del objeto cambian.

Para distorsionar un objeto seleccionado:

1 Sigue uno de estos procedimientos para que aparezcan los tiradores de transformación:

- Elija la herramienta Distorsionar.
- Elija Modificar > Transformar > Distorsionar.

2 Arrastra un tirador para distorsionar el objeto.

3 Has doble clic en la ventana o pulsa Enter para aplicar los cambios.

2.4 Imágenes de mapa de bits

¿Qué es un mapa de bits?

Un mapa de bits, o bitmap, es la representación binaria en la cual un bit o conjunto de bits corresponde a alguna parte de un objeto como una imagen o fuente.

Por ejemplo, en sistemas monocromáticos, un bit en el mapa de bits representa un píxel en pantalla. Para la escala de grises o color, varios bits en el mapa de

⁶ Son los cuadros negros que se encuentran ubicados en las esquinas o en medio del elemento seleccionado



bits representan un píxel o grupo de píxeles. El término también puede hacer referencia al área de memoria que contiene el mapa de bits.

Por lo general, un mapa de bits se asocia con objetos gráficos, fotografías o imágenes, en los cuales los bits son una representación directa de la imagen de la figura. Sin embargo, este tipo de mapa puede emplearse para representar y mantener un seguimiento de cualquier cosa, donde a cada locación de bit se le asigna un valor o condición diferente.

Los mapas de bits son imágenes compuestas de pequeños cuadrados de color denominados píxeles, que se combinan como las teselas de un mosaico para crear una imagen. Algunos ejemplos de mapas de bits son fotografías, imágenes tomadas con un escáner y elementos gráficos creados con programas de pintura. A veces reciben el nombre de imágenes entramadas.

Píxel

El píxel (del inglés picture element, o sea, "elemento de la imagen") es la menor unidad en la que se descompone una imagen digital, ya sea una fotografía, un fotograma de video o un gráfico.

Al ampliar una imagen digital se pueden observar los píxeles que componen la imagen (*fig.8*). Los píxeles aparecen como pequeños cuadrados en color, en blanco, negro, en matices de gris o colores. Las imágenes se forman como una matriz rectangular de píxeles, donde cada píxel forma un punto diminuto en la imagen total.

Para poder transformar la información numérica que almacena un píxel en un color hemos de conocer, además de la profundidad de color (el tamaño en bits del píxel), el modelo de color que estamos usando. Por ejemplo, el modelo de color RGB (Red-Green-Blue) permite crear un color componiendo tres colores básicos: el rojo, el verde y el azul. La mayor parte de los dispositivos que se usan con un ordenador (monitor, scanner, etc.) usan el modelo RGB.

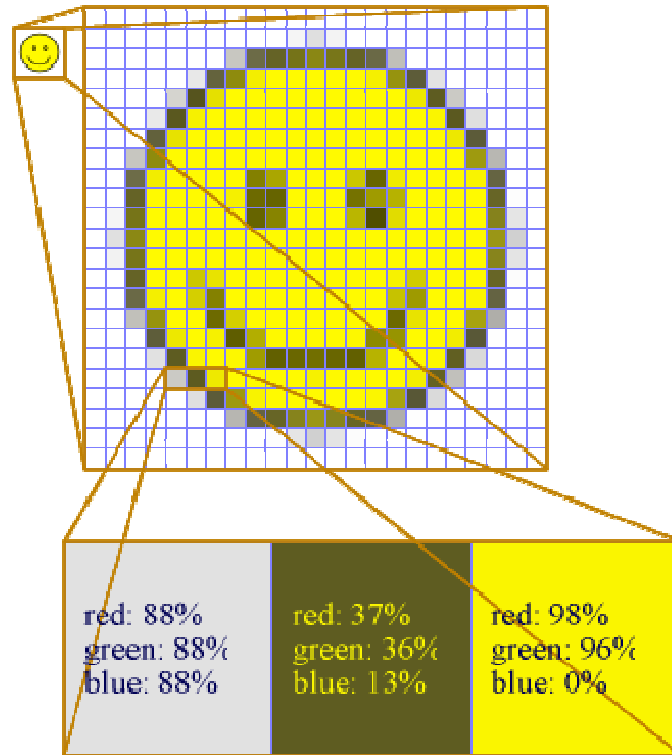


fig.8

Una imagen fotográfica esta compuesta por pequeños puntos o píxeles ppp⁷. Ellos conforman una imagen, cada uno tiene características diferentes como color, ubicación peso, etc.

Utilización de mapas de bits

La sección **Mapa de bits** del panel Herramientas contiene herramientas de selección y edición de mapas de bits. Las herramientas de esta sección se utilizan para modificar los píxeles de un mapa de bits del documento. A diferencia de versiones anteriores de Fireworks, ahora no es necesario alternar expresamente entre modo de mapa de bits y modo de vector, pero sí es posible trabajar con mapas de bits, objetos vectoriales y texto. Cambiar al modo apropiado es tan sencillo como elegir una herramienta vectorial o de mapa de bits en el panel Herramientas.

Dibujo, pintura y edición de objetos de mapa de bits

La sección Mapa de bits del panel Herramientas contiene herramientas para seleccionar, dibujar, pintar y editar píxeles de imágenes de mapa de bits.

⁷ Puntos por pulgada.



Dibujo de objetos de mapa de bits

Puede utilizar la herramienta Lápiz para dibujar líneas de 1 píxel, de estilo libre o fijo y líneas rectas, como si dibujara líneas de bordes con un lápiz de verdad, con o sin regla. Con la herramienta Lápiz también es posible ampliar un mapa de bits y editar los píxeles por separado.



Para dibujar un objeto con la herramienta Lápiz:

- 1 Elige la herramienta Lápiz.
- 2 Ajusta las opciones de la herramienta en el Inspector de propiedades:
 - **Suavizado** suaviza los bordes de las líneas dibujadas.
 - **Borrado** automático aplica el color de relleno cuando se hace clic con el Lápiz en el color del trazo.
 - **Preservar transparencia** limita el dibujo de trazos del Lápiz a los píxeles existentes de forma que no se permite en las zonas transparentes de la imagen.
- 3 Arrastra el ratón por el lienzo para dibujar. Para restringir el trazado a una línea vertical, horizontal o diagonal, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastras el ratón.



Cambiar el color de los píxeles

Para cambiar el color de los píxeles por el color del cuadro Color de relleno:

- 1 Elija la herramienta Cubo de pintura.
 - 2 Elija un color en el cuadro Color de relleno.
 - 3 Ajuste el valor de tolerancia⁸ en el Inspector de propiedades.
 - 4 Haga clic en la imagen.
- Todos los píxeles que se ajustan al rango de tolerancia adoptan el color de relleno.



Aplicar un relleno degradado a una selección de píxeles

- 1 Has una selección.
 - 2 Elige la herramienta Degradado.
 - 3 Define los atributos de relleno en el Inspector de propiedades.
 - 4 Has clic en la selección de píxeles para aplicar el relleno.
- Las herramientas Cubo de pintura y Degradado también pueden utilizarse para rellenar objetos vectoriales seleccionados.

⁸ La tolerancia determina la similitud de color que deben tener los píxeles para que se les aplique el relleno. Un valor de tolerancia bajo rellena los píxeles con valores de color similares al del píxel en el que se hace clic. Un valor de tolerancia alto rellena los píxeles que responden a una gama más amplia de valores de color.



Borrar objetos de una imagen de mapa de bits

La herramienta Goma sirve para eliminar píxeles. De forma predeterminada, el puntero de la herramienta Borrador representa el tamaño del borrador actual, pero es posible cambiar su tamaño y aspecto en el cuadro de diálogo Preferencias.



Herramienta Goma

Para eliminar píxeles de un objeto de mapa de bits seleccionado o una selección de píxeles:

- 1 Elige la herramienta Goma.
- 2 En el Inspector de propiedades, elige forma cuadrada o redonda para la goma.
- 3 Arrastra el deslizador del inspector de propiedades **Borde** para ajustar la suavidad del borde de la goma.
- 4 Arrastra el deslizador del inspector de propiedades **Tamaño** para ajustar el tamaño de la goma.
- 5 Arrastra el deslizador del inspector de propiedades **Opacidad** de la goma para ajustar el grado de opacidad.
- 6 Arrastra la herramienta Goma por los píxeles que desee suprimir.

Fundido de selecciones de píxeles (*fig.8*)

El fundido desenfoca los bordes de una selección de píxeles y ayuda a integrar el área seleccionada en los píxeles circundantes. Esta función es útil cuando se copia una selección para pegarla en otro fondo.



fig.8

Para fundir los bordes de una selección de píxeles a medida que se seleccionan los píxeles:

- 1 Elige una herramienta de selección de mapa de bits en el panel Herramientas.
- 2 Elige Fundido en el menú emergente Borde del Inspector de propiedades.



3 Arrastra el deslizador⁹ para ajustar el número de píxeles que desee desenfocar en el borde de la selección.

4 Haga una selección.

Para fundir los bordes de una selección de píxeles desde la barra de menús:

1 Elija Seleccionar > Fundido.

2 Introduzca un valor en el cuadro de diálogo Selección de fundido para ajustar el radio de fundido y haga clic en Aceptar.

El valor de radio determina el número de píxeles que se van a fundir a cada lado del borde de selección.

Retoque de mapas de bits

Fireworks ofrece una amplia variedad de herramientas para retocar las imágenes. Permiten modificar el tamaño de la imagen, reducir o perfilar su enfoque o copiar una parte de ella y “estamparla o clonarla” en otra área.



La herramienta Sello permite copiar o clonar un área de una imagen en otra.



La herramienta Desenfocar reduce el enfoque de las áreas seleccionadas de una imagen.



La herramienta Difuminar mueve el color elegido en la dirección que arrastre la imagen.



La herramienta Perfilar mejora la nitidez de determinadas áreas de una imagen.



La herramienta Aclarar ilumina partes de una imagen.



La herramienta Oscurecer disminuye la luz de partes de una imagen.



La herramienta Eliminación de ojos rojos reduce el efecto de ojos rojos en las fotos



La herramienta Reemplazar color pinta un color sobre otro

Clonación de una imagen

La herramienta Sello clona un área de una imagen de mapa de bits para estamparla en cualquier otro lugar de la imagen. La clonación de píxeles es muy práctica para arreglar fotografías arañadas o eliminar el polvo de una imagen; se puede copiar un área de píxeles de la fotografía y sustituir el arañado o la partícula de polvo por el área clonada.

⁹ Del inspector de propiedades



Para clonar partes de una imagen de mapa de bits:

- 1 Elige la herramienta Sello.
- 2 Has clic en un área para convertirla en el área de origen o área que va a clonarse.
El puntero de muestreo adopta la forma de una cruz.
- 3 Desplácese a otro lugar de la imagen y arrastre el puntero.
Aparecerán dos punteros. El **primero**, origen de la clonación, tiene forma de cruz. Según las preferencias de pincel seleccionadas, el **segundo** puntero tiene forma de sello o de círculo azul. Conforme arrastre el segundo puntero, los píxeles situados debajo del primero se copian y se aplican al área situada debajo del segundo.

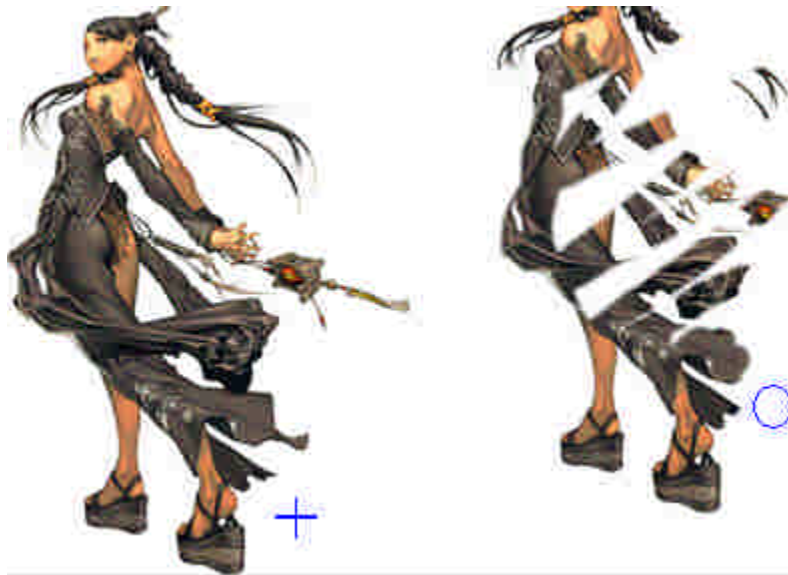


fig.9

Como podrás observar en el ejemplo (fig.9), conforme se va moviendo el Mouse con clic sostenido y ves la cruz y el círculo podrás clonar el área que desees.

Para establecer las opciones de la herramienta Sello

- 1 Elige la herramienta Sello.
- 2 Elige entre las siguientes opciones del Inspector de propiedades:
 - **Tamaño** determina el tamaño del sello.
 - **Borde** determina la suavidad del trazo (100% es duro; 0% es suave).
 - **Origen** alineado afecta a la operación de muestreo. Cuando se ha seleccionado esta opción, el puntero de muestreo se desplaza vertical y horizontalmente en línea con el segundo puntero.
 - **Opacidad** determina en qué medida puede verse el fondo a través del trazo.

Cuando no lo está, el área de muestreo es fija, independientemente de adónde se desplace el segundo puntero y de dónde se haga clic con él.



Para duplicar una selección de píxeles

- Arrastra la selección de píxeles con la herramienta Subselección.
- Pulse la tecla Alt mientras arrastra la selección de píxeles con la herramienta Puntero.

Cómo reemplazar colores

La herramienta Reemplazar color permite seleccionar un color y pintarlo con otro diferente.



Para reemplazar un color con otro (fig.10)

- 1 Elije la herramienta Reemplazar color en el menú emergente.
- 2 En el Inspector de propiedades, has clic en la paleta Cambiar para seleccionar el color, elija uno del menú emergente o bien seleccione el que desea cambiar haciendo clic directamente en la imagen.
- 3 En el Inspector de propiedades, has clic en la paleta A para seleccionar el color, elija uno del menú emergente o bien selecciona el que desea utilizar haciendo clic directamente en la imagen.
- 4 Define el resto de atributos del trazo en el Inspector de propiedades:
 - **Tamaño** define el tamaño de la punta del pincel.
 - **Forma** define la forma cuadrada o redonda para la punta del pincel.
 - **Tolerancia** determina la gama de colores que se van a reemplazar (0 reemplaza sólo los colores de la paleta A; 255 reemplaza los colores similares a la paleta A).
 - **Fuerza** determina qué proporción del color se reemplaza.
 - **Colorear** reemplaza el color de la paleta Cambiar color por el de la paleta A. Anule la selección Colorear para mezclar parte del color de la paleta Cambiar con el de la paleta A.
- 5 Arrastre la herramienta sobre el color que se va a reemplazar.

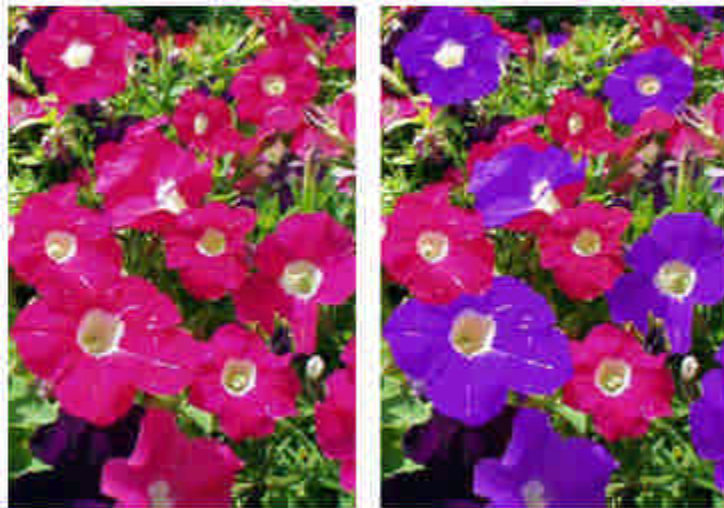


fig.10



Ajuste de matiz y saturación

La función Matiz/Saturación puede utilizarse para ajustar el tono o matiz, la intensidad o saturación y la luminosidad de un color de una imagen (*fig.11.*)

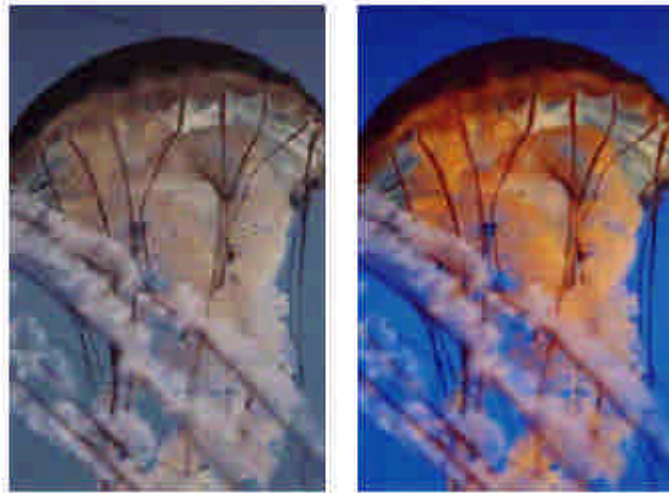


fig.11

Para ajustar el matiz o la saturación:

- 1 Selecciona la imagen.
- 2 Sigue uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Matiz/Saturación:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Ajustar color > Matiz/Saturación.
 - Elija Filtros > Ajustar color > Matiz/Saturación.

2.5 Dibujo de objetos vectoriales

Fireworks dispone de muchas herramientas para dibujar objetos vectoriales. Con ellas, se pueden dibujar formas básicas, trazados de estilo libre y formas complejas punto a punto. También es posible dibujar formas automáticas, que son grupos de objetos vectoriales con controles especiales para ajustar sus atributos.

Dibujo de líneas, rectángulos y elipses básicas (*fig.12*)

Es posible utilizar las herramientas Línea, Rectángulo o Elipse para dibujar con rapidez formas básicas. La herramienta Rectángulo dibuja los rectángulos como objetos agrupados. Para desplazar un punto de esquina de un rectángulo, debe desagrupar el rectángulo o utilizar la herramienta Subselección.

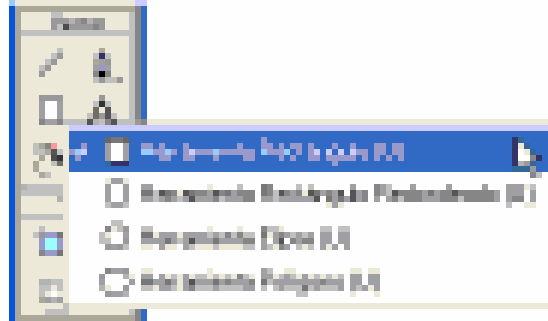


fig.12

Como dibujar una línea, un rectángulo o una elipse:

- 1 Elije la herramienta Línea, Rectángulo o Elipse.
 - 2 Si lo deseas, establece los atributos de trazo y relleno en el Inspector de propiedades.
 - 3 Arrastre el ratón con un clic sostenido por el lienzo para dibujar la forma.
- En el caso de la herramienta Línea, arrastra presionado la tecla Mayús para que sea una línea recta.

Dibujo de rectángulos redondeados básicos

Es posible dibujar rectángulos con esquinas redondeadas mediante la herramienta Rectángulo redondeado, así como ajustar la redondez de las esquinas del rectángulo seleccionado mediante la opción Redondez del rectángulo del Inspector de propiedades. La herramienta Rectángulo redondeado dibuja los rectángulos como objetos agrupados. Para desplazar los puntos de un rectángulo por separado, es preciso desagrupar el rectángulo o utilizar la herramienta Subselección.

Para dibujar un rectángulo con esquinas redondeadas:

- 1 Elije la herramienta Rectángulo redondeado, situada en el menú emergente de la herramienta Rectángulo.
- 2 Arrastra el ratón por el lienzo para dibujar el rectángulo.

Sugerencia: para ajustar la redondez de las esquinas conforme va dibujando, puede pulsar cualquiera de las teclas de flecha o las teclas numéricas 1 y 2 las veces necesarias.

Para redondear las esquinas de un rectángulo seleccionado:

- Introduzca un valor entre 0 y 100 en el cuadro Redondez del rectángulo del Inspector de propiedades y pulse Enter, o bien arrastre el deslizador emergente.

Dibujo de polígonos y estrellas básicas

Con la herramienta Polígono se pueden dibujar todo tipo de estrellas o polígonos equiláteros, desde un triángulo hasta un polígono o estrella de 360 caras.

Para dibujar un polígono

- 1 Elije la herramienta Polígono, que es una de las herramientas de dibujo de formas básicas presentes en la sección Vector del panel Herramientas.



2 En el Inspector de propiedades, sigue uno de estos procedimientos para especificar el número de lados del polígono:

- Utilice el deslizador emergente Lados para elegir entre 3 y 25 lados.
- Introduzca un número entre 3 y 360 en el cuadro de texto Lados.

3 Arrastra el ratón para trazar el polígono.

Para restringir la orientación de un polígono a incrementos de 45°, mantén pulsada la tecla Mayús mientras dibujas. La herramienta Polígono dibuja siempre respecto a un punto central.

Para dibujar una estrella (fig.13)

1 Elije la herramienta Polígono.

2 En el Inspector de propiedades, elije Estrella en el menú emergente Forma.

3 En el cuadro de texto Lados, escribe el número de puntas de la estrella.

4 Elije Automático o introduce un valor en el cuadro de texto Ángulo. Los valores más cercanos a 0 determinan puntas más largas y estrechas; por el contrario, cuanto más próximos a 100, las puntas son más cortas y romas.

5 Arrastra el ratón por el lienzo para dibujar la estrella.

Para restringir la orientación de una estrella a incrementos de 45°, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón.

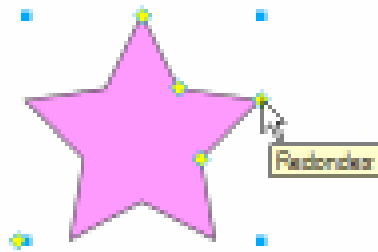


fig.13

Polígono inteligente

Los polígonos inteligentes aparecen inicialmente como pentágonos con cuatro puntos de control.

Hay puntos de control para cambiar el tamaño y rotar, añadir o eliminar segmentos del polígono, aumentar o reducir el número de lados del polígono y añadir un polígono interior a la forma para crear un anillo.

Para cambiar el tamaño del polígono inteligente seleccionado o rotarlo, sigue alguno de los siguientes procedimientos:

1. Arrastra el punto de control de escala/rotación.
2. Pulsa Alt y arrastra el punto de control de escala/rotación para rotar solamente.

Para añadir o eliminar secciones de un polígono inteligente seleccionado:

- Arrastra el punto de control de secciones.

Para cambiar el número de lados del polígono inteligente seleccionado:

- Arrastre el punto de control de lados.



Para dividir el polígono inteligente seleccionado en segmentos.

- Pulse Alt y arrastra el punto de control de lados.

Para cambiar el tamaño del polígono interior de un polígono inteligente siga uno de estos procedimientos:

- Si el polígono tiene un polígono interior, arrastra el punto de control del polígono inteligente.
- Si el polígono no tiene polígono interior, arrastra el punto de control de restablecimiento de polígono interior.

Para restablecer el polígono interior del polígono inteligente seleccionado:

- Haga clic en el punto de control de restablecimiento de polígono interior.

Ajuste de las formas automáticas de espiral

Las espirales tienen dos puntos de control. Estos puntos de control ajustan el número de giros de la espiral y si ésta es abierta o cerrada.

Para ajustar el número de giros de la espiral seleccionada:

- Arrastre el punto de control de espirales.

Para abrir o cerrar la espiral seleccionada:

- Haga clic en el punto de control de apertura/cierre de la espiral.

Utilización de la herramienta Trazado de vectores

La herramienta Trazado de vectores cuenta con varias categorías de trazos, como aerógrafo, caligráfico, carbón, cera o antinatural. Dentro de cada categoría existen distintos trazos, como Marcador claro y Marcador oscuro, Salpicadura de pintura, Bambú, Cinta, Confeti, 3D, Pasta de dientes y Pintura viscosa.

Aunque los trazos pueden parecer pintura o tinta, cada uno tiene los puntos y trazados de un objeto vectorial. Ello implica que se puede cambiar la forma del trazo utilizando cualquiera de las diversas técnicas de edición de vectores. Tras remodelar el trazado, el trazo vuelve a dibujarse automáticamente (*fig.14*).

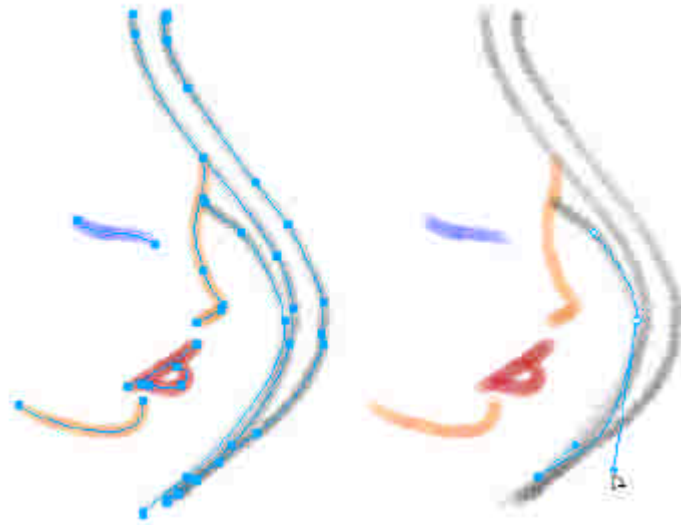


fig.14

Pintura editada mediante el desplazamiento de puntos vectoriales

También se pueden modificar los trazos existentes y añadir rellenos a objetos seleccionados que se hayan dibujado con la herramienta Trazado de vectores. Los parámetros de trazo y relleno modificados se mantienen en los siguientes usos de la herramienta Trazado de vectores dentro del documento actual.



Para dibujar un trazado vectorial de estilo libre:

- 1 Elije la herramienta Trazado de vectores, situada en el menú emergente de la herramienta Pluma.
- 2 Si lo deseas, establece los atributos de trazo y relleno en el Inspector de propiedades.
- 3 Arrastra el ratón por el lienzo para dibujar. Para restringir el trazado a una línea vertical u horizontal, mantén pulsada la tecla Mayús mientras arrastras el ratón.
- 4 Suelta el botón del ratón para terminar el trazado. Para cerrar el trazado, suelta el botón del ratón cuando el cursor haya regresado al punto de inicio del trazado.

Dibujo de trazados marcando puntos

Un método de dibujar y editar objetos vectoriales en Fireworks es el de trazar puntos como si se estuviera dibujando un dibujo de 'une-los-puntos'. Al hacer clic en cada punto con la herramienta Pluma, Fireworks dibuja automáticamente el trazado del objeto vectorial desde el último punto colocado por el ratón.

Además de conectar los puntos con segmentos rectos, la herramienta Pluma permite dibujar lo que se conoce como curvas Bezier, que son segmentos curvos calculados matemáticamente. Cada tipo de punto, ya sea punto de esquina o de curva, determina si las curvas adyacentes son líneas rectas o curvas (fig.15).



fig.15

Los segmentos de trazado rectos y curvos se pueden modificar arrastrando sus puntos. Los segmentos curvos se pueden editar aún más mediante el arrastre de sus tiradores de punto.

Además los segmentos rectos se pueden convertir en curvos (y viceversa) por la conversión de sus puntos.

Dibujo de segmentos de trazado rectos

Para dibujar segmentos de línea recta con la herramienta Pluma basta con hacer clic para colocar los puntos.



Para dibujar un trazado con segmentos de línea recta:

- 1 Elije la herramienta Pluma.
- 2 Has clic en el lienzo para colocar el primer punto.
- 4 Desplaza el cursor y has clic para colocar el siguiente punto (donde lo desees).
Un segmento de línea recta une los dos puntos.
- 5 Si continúas trazando puntos en diferentes áreas del lienzo. Segmentos rectos unirán el espacio existente entre ellos.
- 6 Realiza una de las siguientes acciones para terminar el trazado, ya sea abierto o cerrado:
 - Has doble clic en el último punto que insertes para terminar el trazado, este quedara como trazado abierto (fig.16).
 - Elije otra herramienta de la barra de herramientas para terminarlo como trazado abierto.
 - Para cerrar el trazado has clic en el primer punto con el cual iniciaste el dibujo (fig.17). Los puntos de inicio y finalización de un trazado cerrado son el mismo.



fig.16

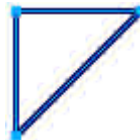


fig.17

Dibujo de segmentos de trazado curvos

Para dibujar segmentos de trazado curvos, basta con hacer clic sostenido y arrastrar el ratón conforme se trazan los puntos. Al dibujar, el punto actual muestra tiradores de punto. Todos los puntos de los objetos vectoriales, tanto si se han dibujado con la herramienta Pluma o con cualquier otra herramienta de



dibujo de Fireworks, tienen tiradores de punto. Sin embargo, estos tiradores sólo están visibles en los puntos de curva (*fig.18*).



fig.18

Para dibujar un objeto con segmentos curvos:

- 1 Elije la herramienta Pluma.
- 2 Has clic para colocar el primer punto.
- 3 Sitúa la pluma en donde desees el siguiente punto, has clic sostenido y arrastre el Mouse para generar un punto de curva (*fig.19*).

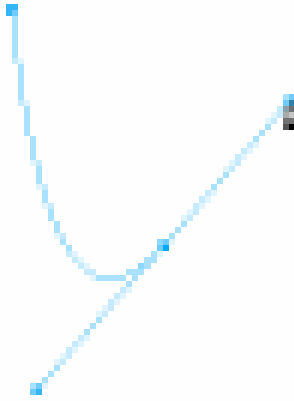




fig.19

- 4 Continúa trazando puntos. Si los deseas rectos solo da un clic y si los deseas curvos clic sostenido y arrastra.
- 5 Realiza una de las siguientes acciones que aprendiste anteriormente para determinar el trazado, ya sea abierto o cerrado.

Ajuste de la forma de un segmento de trazado curvo

Puede cambiar la forma de un objeto vectorial arrastrando sus tiradores de punto con la herramienta Subselección. Dichos tiradores determinan el grado de curvatura entre los puntos fijos. Estas curvas se denominan curvas Bezier.

Para editar la curva Bezier de un segmento de trazado:

- 1 Selecciona el trazado con la herramienta Puntero  o Subselección .
- 2 Has clic en un punto del centro de la curva con la herramienta Subselección para seleccionarlo (*fig.20*).

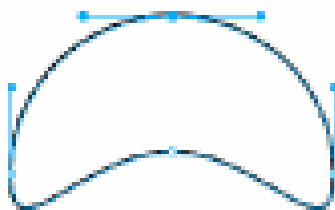


fig.20



Un punto de curva seleccionado aparece como un círculo azul sólido. Los tiradores de punto se proyectan a partir del punto.

3 Arrastra los tiradores a otra posición. Para restringir el movimiento de los tiradores a ángulos de 45° , pulse la tecla Mayús mientras se arrastra el Mouse.

La presentación preliminar del trazado azul muestra dónde se dibujará el nuevo trazado si se suelta el botón del ratón (*fig.21*).



fig.21

Por ejemplo, si arrastra el tirador de punto de la izquierda hacia abajo, el de la derecha subirá.

Mantenga pulsada la tecla Alt y arrastre un tirador para moverlo de forma independiente (*fig.22*).

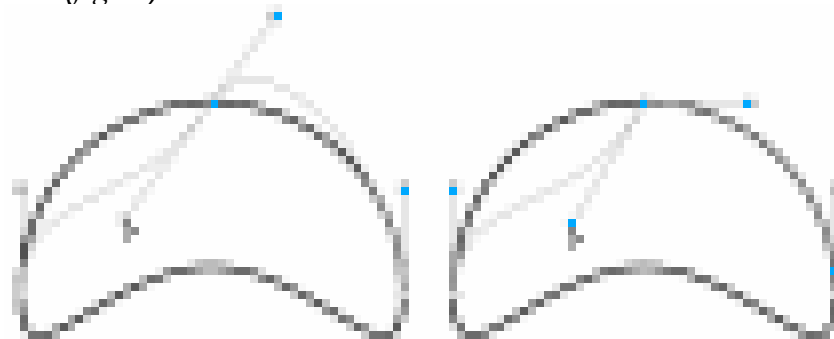


fig.22



Conversión de segmentos de trazado en rectos o curvos

Los segmentos de trazado rectos quedan intersectados por puntos de esquina.
Los segmentos de trazado curvos contienen puntos de curva (*fig.23*).

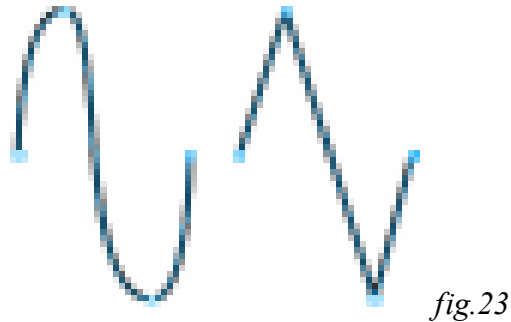


fig.23

Los segmentos de trazado rectos pueden convertirse en segmentos curvos, y viceversa, si se convierten sus puntos (*fig.24*).

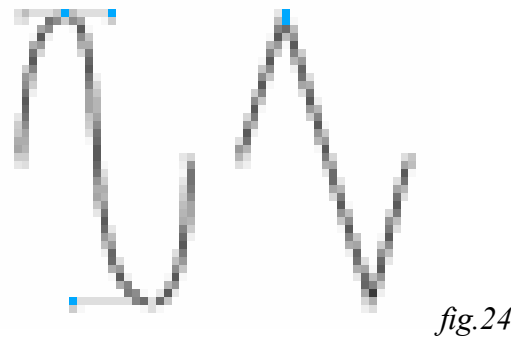


fig.24

Para convertir un punto de esquina en un punto de curva:

- 1 Elije la herramienta Pluma.
 - 2 Has clic en un punto de esquina de un trazado seleccionado y arrástralo alejándolo de éste.
- Los tiradores se extenderán curvando los segmentos adyacentes (*fig.25*).

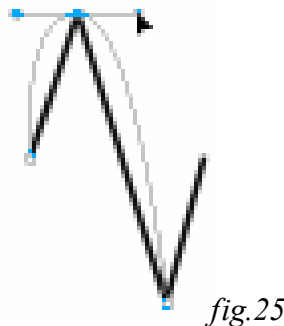


fig.25

Para convertir un punto de curva en otro de esquina:

- 1 Elije la herramienta Pluma.
- 2 Has clic en un punto de curva de un trazado seleccionado (*fig.26*).

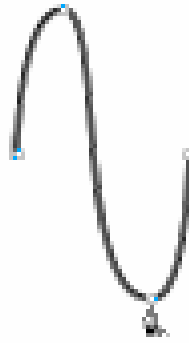


fig.26

Los tiradores se retraen hasta el punto central y los segmentos adyacentes se vuelven líneas rectas (fig.27).

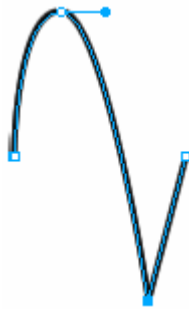



fig.27

Desplazamiento de puntos y tiradores de punto

La forma de un objeto se puede cambiar arrastrando sus puntos y los tiradores de punto con la herramienta Subselección .

Para ajustar el tirador de un punto de esquina (fig.28):

- 1 Elije la herramienta Subselección.
- 2 Seleccione un punto de esquina.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Alt mientras arrastra el punto para mostrar su tirador y doblar el segmento adyacente.

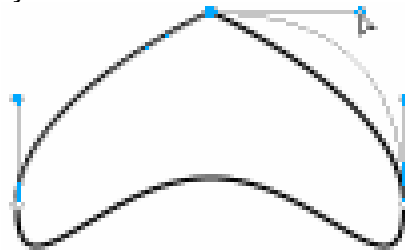


fig.28



Otras herramientas vectoriales

Para el trabajo de las imágenes vectoriales existen muchas más herramientas, te sugiero las investigues.

Puntero Significado



La herramienta Estilo libre está utilizándose.



La herramienta Estilo libre está utilizándose y el puntero de ampliación está preparado para tirar del trazado seleccionado.



La herramienta Estilo libre está utilizándose y el cursor está ampliando el trazado seleccionado.



La herramienta Estilo libre está utilizándose y el puntero de reducción está activo.



La herramienta Remodelar área está en uso y el puntero está activo. El área comprendida entre el círculo interno y el círculo externo representa la intensidad reducida.

2.6 Introducción de texto

Con la herramienta Texto (*fig.29*) y las opciones del Inspector de propiedades (*fig.30*), es posible introducir texto, asignarle formato y modificarlo en los gráficos.



Herramienta texto fig.29



fig.30

Creación de bloques de texto

El texto de los documentos de Fireworks va incluido en un rectángulo con tiradores denominado bloque de texto (*fig.31*).

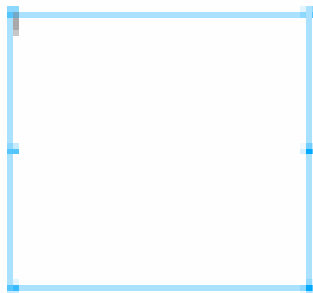


fig.31

**Para introducir texto:**

1 Elije la herramienta Texto. El Inspector de propiedades muestra las opciones de la herramienta Texto.

2 Selecciona el color, la fuente, el tamaño, el espaciado y otras características de texto, (como lo harías en Word, es sencillo ya que las opciones son muy similares con el editor de texto).

3 Sigue uno de estos procedimientos:

- Has clic en el lugar del documento donde desea que empiece el bloque de texto. Así se crea un bloque de texto de tamaño automático.
- Arrastra el ratón para dibujar un bloque de texto. Así se crea un bloque de texto de anchura fija.

4 Escribe el texto deseado. Para introducir un cambio de párrafo, presiona Enter.

5 Si lo deseas, selecciona texto en el bloque de texto después de escribirlo y cambiar su formato.

6 Cuando termine de introducir el texto, sigue uno de estos procedimientos:

- Has clic fuera del bloque de texto.
- Elije otra herramienta en el panel Herramientas.
- Pulsa Esc.

Desplazamiento de bloques de texto

Es posible seleccionar un bloque de texto y moverlo a cualquier lugar del documento, de manera idéntica a los demás objetos. Los bloques de texto también se pueden mover al arrastrar el ratón para crearlos.

Para mover un bloque de texto al arrastrar el ratón para crearlo:

1. Mantén pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora, y arrastre el bloque de texto hasta otro punto del lienzo.
2. Suelte la barra espaciadora para continuar dibujando el bloque de texto.

Edición de texto

Dentro de un bloque de texto se pueden cambiar todos los aspectos, como el tamaño, la fuente, el espaciado, el interlineado y el desplazamiento de la línea de base. Al editar texto, Fireworks también actualiza sus atributos de trazo, relleno y efecto.

Los atributos de un bloque de texto pueden cambiarse con el Inspector de propiedades (*fig.30*).

También se puede utilizar el Editor de texto y los comandos del menú Texto para editar texto, pero el Inspector de propiedades ofrece la forma más rápida de cambiar sus atributos y aporta un control de edición más detallado que las otras dos posibilidades.

Para editar texto:

1 Seleccione el texto que desea modificar:

- Has clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero o Subselección para seleccionar todo el bloque. Para seleccionar varios bloques al mismo



tiempo, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras selecciona cada uno de los bloques.

- Has doble clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero o Subselección y resalte una serie de caracteres.
- Has clic dentro de un bloque de texto con la herramienta Texto y resalte una serie de caracteres.

2 Realiza las modificaciones requeridas.

3 Sigue uno de estos procedimientos para aplicar los cambios:

- Has clic fuera del bloque de texto.
- Elije otra herramienta en el panel Herramientas.
- Pulsa Esc.

Elección de una fuente, tamaño y estilo de texto

La modificación de los atributos de fuente (*fig.32*). tamaño y estilo del texto dentro de un bloque de texto se realiza en el Inspector de propiedades.

Para cambiar la fuente, el tamaño y el estilo de texto seleccionado con el Inspector de propiedades:



fig.32

Aplicación de color al texto

Es posible aplicar color a todo el texto o sólo algunas palabras de el mediante el Inspector de propiedades, cualquier cuadro Color de relleno o la herramienta Cuentagotas o gotero. También se puede utilizar cualquiera de los métodos siguientes para definir el color del texto de la herramienta Texto.

Para definir el color de todo el texto de un bloque seleccionado, sigue uno de estos procedimientos:

- Has clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades y elije un color en la ventana emergente, o elije un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el cuentagotas mientras una de las ventanas emergentes de color está abierta (*fig.33*).

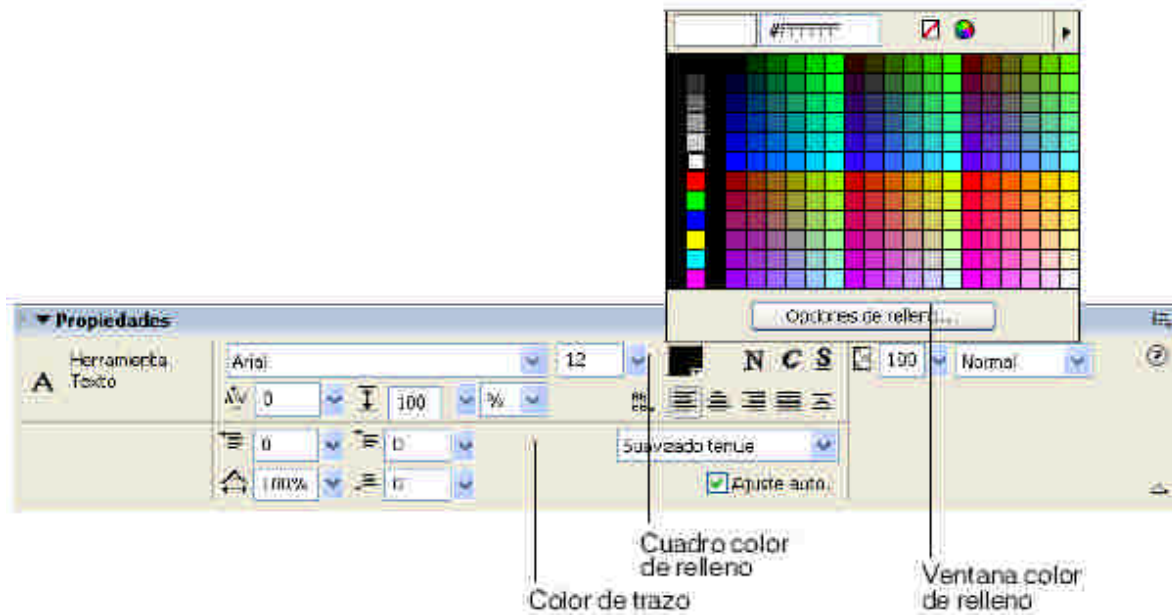


fig.33



Definición de la orientación del texto

Un bloque de texto puede estar orientado en sentido horizontal o vertical. De forma predeterminada, el texto se orienta en sentido horizontal (fig.34).



fig.34 Orientación horizontal y vertical

El texto también puede discurrir de derecha a izquierda o de izquierda a derecha (fig.35).



fig.35 Texto de derecha a izquierda y de izquierda a derecha



Otras Características del texto

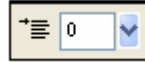
Alineación del texto

Los controles de alineación aparecen en el Inspector de propiedades cuando hay texto resaltado o un bloque de texto está seleccionado.



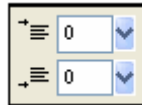
Sangrado del texto

El Inspector de propiedades permite sangrar la primera línea de un párrafo. La sangría se mide en píxeles.



Definición del espaciado entre párrafos

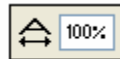
El Inspector de propiedades permite especificar la cantidad de espacio que se desea antes y después de los párrafos. El espaciado de los párrafos se mide en píxeles.



Expansión y contracción de la anchura de los caracteres

Es posible expandir o contraer la anchura de los caracteres del texto horizontal mediante la opción Escala horizontal del Inspector de propiedades.

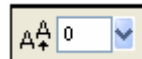
La escala horizontal se mide en valores porcentuales. 100% es el valor predeterminado.



Desplazamiento de la línea de base

El desplazamiento de la línea de base determina la colocación del texto por encima o por debajo de su línea de base natural. Si no existe tal desplazamiento, el texto se sitúa sobre la línea de base.

El desplazamiento de la línea de base permite crear caracteres de subíndice y de superíndice.



Aplicación de trazos, rellenos y efectos al texto

Es posible aplicar trazos, rellenos y efectos al texto de un bloque de texto seleccionado, de la misma manera que a cualquier otro objeto. Cualquier estilo del panel Estilos se puede aplicar al texto, aunque no sea un estilo de texto. También se puede crear un nuevo estilo guardando los atributos de texto.

Después de crear texto, sigue siendo editable en Fireworks. Los trazos, rellenos, efectos y estilos se actualizan automáticamente cuando se edita el texto (*fig.36*).



Texto al que se ha aplicado trazo, relleno, efecto y estilo

fig.36

El color sólido de texto se puede aplicar a texto resaltado en un bloque de texto. Sin embargo, los atributos de trazo, los efectos automáticos y los atributos de relleno no sólido se aplican a todo el texto de un bloque seleccionado y no sólo al texto resaltado.

Para guardar atributos de texto como estilo:

- 1 Crea un objeto de texto y aplica los atributos que desee.
- 2 Selecciona el objeto de texto.
- 3 Elige Nuevo estilo en el menú de opciones del panel Estilos.
- 4 Elige las propiedades que desea que formen parte del nuevo estilo y asígnele un nombre.
- 5 Has clic en Aceptar.

2.7 Utilización de Capas

Cada objeto de un documento se ubica en una capa. Es posible crear capas antes de dibujar o añadirlas conforme se vayan necesitando. El lienzo está situado debajo de todas las capas, aunque en sí mismo no sea una capa (fig.37).

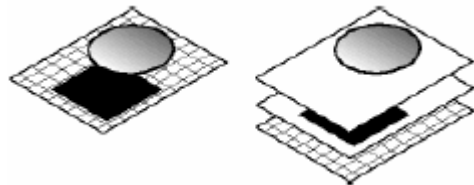


fig.37

El orden de apilamiento de las capas y objetos puede verse en el panel Capas. Se trata del orden en que aparecen en el documento. Fireworks apila las capas por el orden en que se crearon, colocando la más reciente en la parte superior de la pila. El orden de apilamiento determina la manera en que los objetos de una capa se superponen a los de otras. Es posible reorganizar el orden de apilamiento de las capas así como el de los objetos dentro de las capas.

El panel Capas muestra el estado actual de todas las capas del fotograma actual de un documento. La siguiente imagen representa de manera gráfica cada uno de los elementos que compone la ventana capas, para entender claramente el trabajo de ellas será necesario que trabajes con las capas (fig.38).

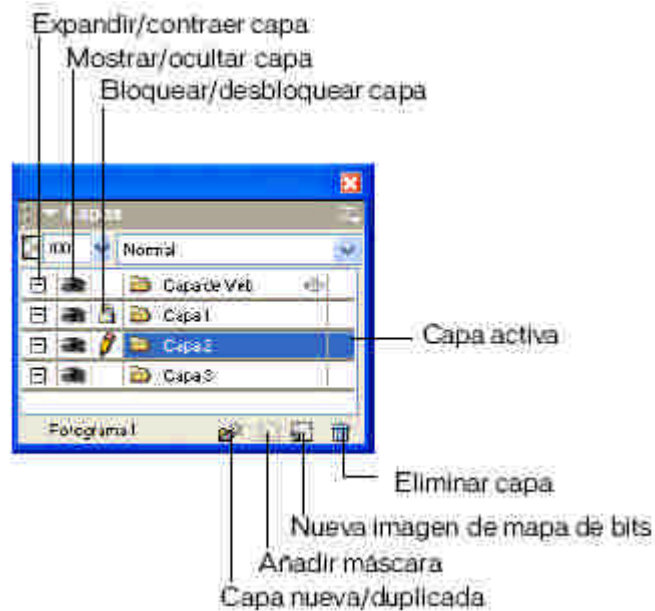


fig.38

Activación de capas

Cuando se hace clic en una capa o en un objeto situado en ella, esa capa se convierte en la activa. Los objetos que se dibujen, peguen o importen, residen inicialmente en la capa activa.

Para activar una capa, elige uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el nombre de la capa en el panel Capas.
- Seleccione un objeto de esa capa.

Adición y eliminación de capas

Con el panel Capas, se pueden añadir capas nuevas, eliminar las que no se deseen y duplicar las capas y objetos existentes.

Al crear una nueva capa, se inserta una capa vacía encima de la actualmente seleccionada. La nueva capa pasa a ser la activa y aparece resaltada en el panel Capas. Al eliminar una capa, la situada encima se convierte en la activa.

La creación de una capa duplicada añade una nueva capa que contiene los mismos objetos que la actualmente seleccionada. Los objetos duplicados conservan la opacidad y los modos de mezcla de los que se copiaron. Los cambios realizados en los objetos duplicados no afectan a los originales.



Para añadir una capa, sigue uno de estos procedimientos:

- Has clic en el botón Capa **nueva/duplicada** sin que haya ninguna capa seleccionada.
- Elige **Editar > Insertar > Capa**.
- Elige **Nueva capa** en el menú de opciones del panel Capas y haga clic en Aceptar.



Para eliminar una capa, sigue uno de estos procedimientos:

- En el panel Capas, arrastra la capa al icono de cubo de basura.
- Selecciona la capa y has clic en el icono de cubo de basura del panel Capas.

Para duplicar una capa, sigue uno de estos procedimientos:

- Arrastra la capa al botón Capa nueva/duplicada.
- Selecciona la capa y elije Duplicar capa en el menú de opciones del panel Capas.

A continuación elije el número de capas que deseas duplicar y la posición que deseas para esta.

- **Arriba** sitúa la nueva capa o capas al principio del panel Capas. La capa de Web siempre es la capa superior, por lo que elegir Arriba coloca la capa duplicada debajo de la capa de Web.
- **Antes de la capa actual** sitúa la nueva capa o capas encima de la seleccionada actualmente.
- **Después de capa actual** sitúa la nueva capa o capas debajo de la seleccionada actualmente.
- **Abajo** sitúa la nueva capa o capas al final del panel Capas.

Organización de las capas

Para organizar las capas y objetos de un documento, es posible asignarles un nombre y reordenarlos en el panel Capas. Los objetos pueden moverse dentro de una capa o entre capas.

El desplazamiento de capas y objetos en el panel Capas cambia el orden en que éstos aparecen en un documento. Los objetos situados en la parte superior de una capa aparecen en el lienzo delante de los demás objetos de dicha capa. Los objetos de la capa superior aparecen delante de los objetos de las capas inferiores.

Nota: Cuando se sube o se baja una capa o un objeto más allá de los límites del área visible, la visualización del panel Capas se desplaza automáticamente.

Para asignar un nombre a una capa u objeto:

1 Haga doble clic en una capa u objeto en el panel Capas.

2 Escriba un nombre nuevo para la capa o el objeto y pulse Enter.

Nota: El nombre de la capa Web no se puede cambiar. Sin embargo, sí es posible dar nombre a los objetos de Web, como divisiones y zonas interactivas, situados en dicha capa.



Para mover una capa o un objeto:

Arrastre la capa o el objeto a la posición que desee en el panel Capas (fig.39).

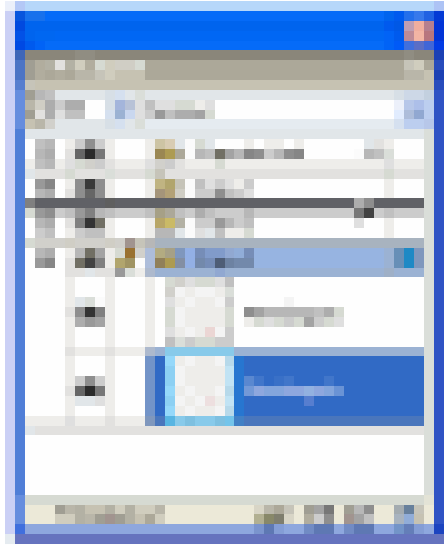


fig.39

Para mover todos los objetos seleccionados de una capa a otro lugar:

Arrastra el indicador de selección azul de la capa a otra capa.

Todos los objetos seleccionados en la capa se mueven simultáneamente a la otra capa.

Para copiar todos los objetos seleccionados de una capa a otro lugar:

Manteniendo pulsada la tecla Alt arrastra el indicador de selección azul de la capa a otra capa.

Bloqueo de Capas

Para bloquear una capa:

Has clic en el cuadrado de la columna situada inmediatamente a la izquierda del nombre de la capa.



El icono de candado indica que la capa está bloqueada.

Para bloquear varias capas:

Arrastra el puntero por la columna de bloqueo del panel Capas.

Para bloquear o desbloquear todas las capas:

Elije Bloquear todas o Desbloquear todas en el menú de opciones del panel Capas.

Para activar o desactivar la opción Editar sólo una capa:

Elije Editar sólo una capa en el menú de opciones del panel Capas.

Una marca de verificación indica que la opción está activada.



Para mostrar u ocultar una capa o los objetos de una capa:

Has clic en el cuadrado de la columna central a la izquierda del nombre de la capa u objeto.



El icono de ojo indica que una capa está visible.

Para mostrar u ocultar varias capas u objetos:

Arrastra el puntero por la columna del icono de ojo del panel Capas.

Para mostrar u ocultar todas las capas y objetos:

Elije Mostrar todas u Ocultar todo en el menú de opciones del panel Capas.

2.8 Optimización y exportación

El objetivo final del diseño de gráficos Web es la creación de bellas imágenes que se descarguen lo más rápidamente posible. Para ello, es necesario seleccionar un formato de archivo con la mejor compresión para la imagen y mantener la mayor calidad posible. Este equilibrio es lo que se conoce como *optimización*, es decir, buscar la proporción correcta de colores, compresión y calidad.

La exportación de gráficos desde Fireworks es un proceso de dos pasos:

- Primero debe preparar un documento o gráficos con divisiones independientes para la exportación, elegir ajustes de optimización y comparar las vistas previas para determinar un equilibrio aceptable entre la calidad y el tamaño de archivo.
- Después, debe exportar el documento o los gráficos con divisiones independientes utilizando los ajustes de exportación adecuados para su destino en la Web o cualquier otro uso.

Si no estás familiarizado con la optimización ni con la exportación de gráficos Web, puedes utilizar el Asistente de exportación. Este asistente guía en todo el proceso de exportación y sugiere diferentes ajustes. También muestra la Presentación preliminar de la exportación.

El botón Exportación rápida facilita la exportación de gráficos para utilizarlos en otras aplicaciones ya que ajusta automáticamente las opciones adecuadas en el cuadro de diálogo Exportar. Si utiliza Fireworks con otras aplicaciones, el botón Exportación rápida puede simplificar su flujo de trabajo de diseño.

Acerca de la optimización

La optimización de gráficos requiere realizar los procedimientos siguientes:

- Elección del mejor formato de archivo. Cada formato de archivo tiene diferentes métodos de comprimir la información de color. La elección del formato adecuado para determinados tipos de gráficos puede reducir en gran medida el tamaño de archivo.



- Definición de las opciones específicas del formato. Cada formato de archivo gráfico tiene su propio conjunto de opciones. Puede utilizar opciones como la profundidad de color para reducir el tamaño de archivo. Algunos formatos de gráficos como GIF y JPEG también tienen opciones para controlar la compresión de la imagen.
- Ajuste de los colores del gráfico (sólo en el caso de los formatos de archivo de 8 bits). Puede limitar los colores al asignar a la imagen un número determinado de colores, llamado paleta de colores. Después es posible eliminar los colores no utilizados de la paleta de colores. Un número reducido en la paleta significa que habrá menos colores en la imagen, el resultado será un archivo de imagen con paleta con un tamaño más reducido.
- Debes experimentar con todos los controles de optimización para encontrar el equilibrio entre calidad y tamaño que mejor se ajuste a tus necesidades.

Uso del Asistente de exportación

Gracias al Asistente de exportación (*fig.40*) se puede exportar gráficos fácilmente sin tener que ser un experto o conocer los detalles de la optimización o de la exportación.

El Asistente de exportación guía en todo el proceso de la optimización y exportación. Responde a las preguntas sobre el destino del archivo y el uso previsto del mismo y el Asistente de exportación te sugerirá el tipo de archivo y las opciones de optimización.

Si prefieres optimizar hasta un tamaño destino de archivo, el Asistente de exportación optimiza el archivo exportado para ajustarlo dentro de la restricción de tamaño que se haya definido.

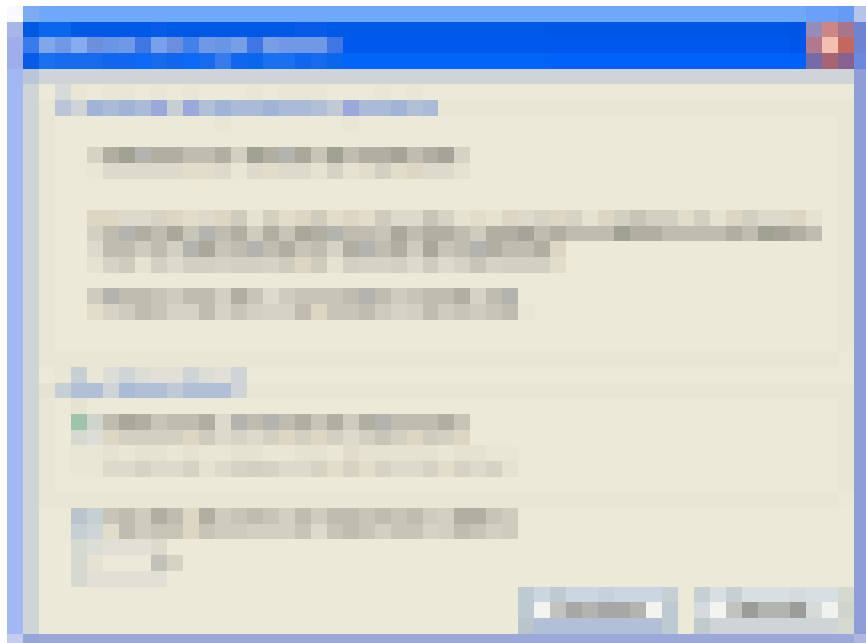


fig.40



Para exportar un documento con el Asistente de exportación:

- 1 Elije Archivo > Asistente de exportación.
- 2 Responde a todas preguntas que aparecen y haga clic en Continuar en cada panel.
- 3 Haga clic en Salir.

Uso de la Presentación preliminar de la exportación

La Presentación preliminar del exportación (*fig.41*) muestra las opciones recomendadas de optimización y de exportación para el documento actual.

El área de vista previa de la Presentación preliminar de la exportación muestra el documento o el gráfico exactamente como si se exportara y ofrece una estimación del tamaño de archivo y tiempo de descarga con los ajustes actuales de exportación.



fig.41



Se puede utilizar vistas divididas para comparar diferentes configuraciones hasta conseguir el tamaño de archivo menor que mantenga un nivel aceptable de calidad. También se puede restringir el tamaño de archivo mediante el asistente Optimizar tamaño.



Para optimizar un gráfico según el tamaño destino de archivo, has clic en el asistente



Optimizar tamaño. Especifica el tamaño de archivo en kilobytes y has clic en Aceptar (fig.42).

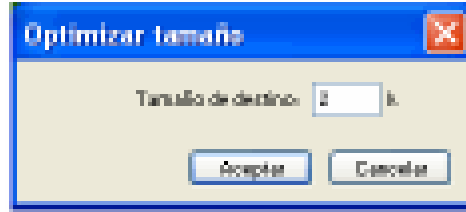


fig.42

Si deseas un control de la optimización más personal que el ofrecido por las opciones preestablecidas, puedes crear configuraciones personales de optimización en el panel Optimizar (fig.43).

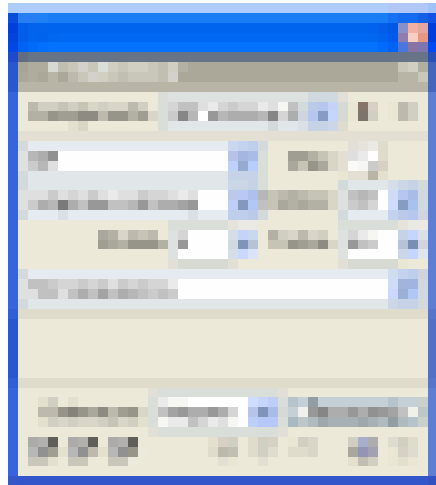


fig.43

Para elegir una optimización preestablecida:

Elije un preestablecido en el menú emergente Configuraciones del Inspector de propiedades o el panel Optimizar:

GIF Web 216 fuerza a que todos los colores sean websafe. La paleta de colores contiene hasta 128 colores.

GIF WebSnap 256 convierte los colores que no sean websafe al color websafe más cercano. La paleta de colores puede contener hasta 256 colores como máximo.

GIF WebSnap 128 convierte los colores que no sean websafe al color websafe más cercano. La paleta de colores contiene hasta 128 colores.

GIF adaptable 256 es una paleta de colores que contiene sólo los colores utilizados en el gráfico.

La paleta de colores puede contener hasta 256 colores como máximo.

JPEG - Calidad superior define la calidad en 80 y el suavizado en 0, creando un gráfico de alta calidad pero de gran tamaño.



JPEG - Archivo más pequeño define la calidad en 60 y el suavizado en 2, creando un gráfico de calidad reducida pero con un tamaño inferior a la mitad del tamaño del de la mejor calidad.

GIF Animado Websnap 128 define el formato de archivo como GIF animado y convierte los colores que no sean websafe al color websafe más cercano. La paleta de colores contiene hasta 128 colores.

Ajuste de la compresión

Es posible comprimir las imágenes con formato GIF (*fig.44*) aún más si introduce un ajuste de pérdida.

Los ajustes altos de pérdida consiguen archivos más pequeños pero con una calidad menor.

Normalmente, un ajuste de pérdida entre 5 y 15 genera los mejores resultados.

Como podrás observar en la siguiente imagen la compresión es muy notoria si comparas el rostro número 1 con el 3. En este momento es donde debes decidir con cual de las imágenes te quedas, que te conviene más peso o calidad o una media entre estas. Sólo tu sabrás al momento de la exportación lo que necesitas.

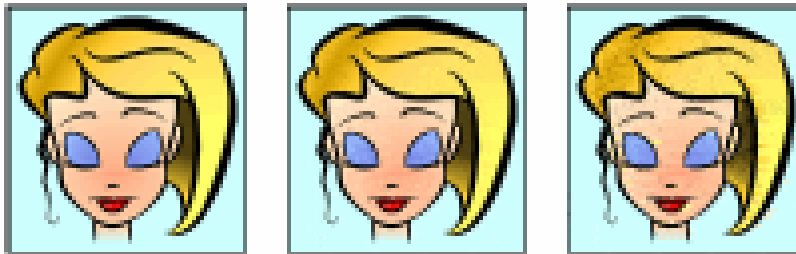


fig.44 Archivo GIF original; Valor de pérdida de 30; Valor de pérdida de 100

Definición de determinadas áreas en transparentes

Es posible definir áreas transparentes (*fig.45*) en imágenes GIF y PNG de 8 bits para que al aparecer en un navegador Web, el fondo de la página Web sea visible a través de las áreas transparentes.

En Fireworks, un tablero a cuadros grises (como lo muestra la imagen 1) y blancos indica las áreas transparentes en las vistas de presentación preliminar.

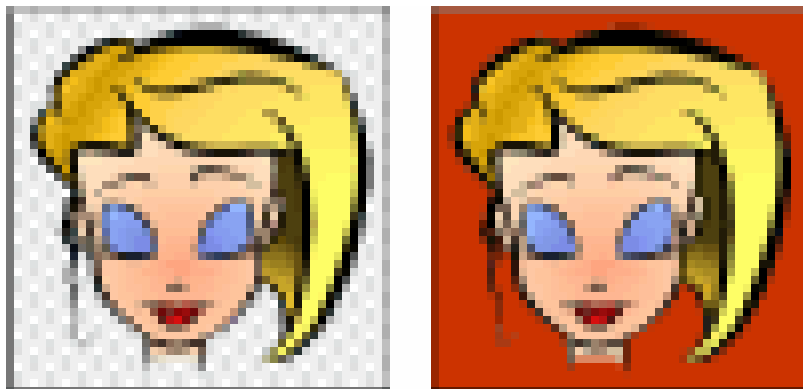


fig.45



Como puedes observar en la imagen (fig.45) una imagen con fondo transparente, puedes colocarla sobre algún color o texturas sin ningún problema.

Para seleccionar un color y convertirlo en transparente:

1 Has clic en la lengüeta de la ficha Vista previa, 2-arriba o 4-arriba. En la ficha 2-arriba o 4-arriba, haga clic en una vista que no sea la original.

2 En el panel Optimizar, elija Transparencia de índice en el menú emergente Transparencia en la parte inferior del panel.

El color del lienzo se volverá transparente en la presentación preliminar.



3 Para elegir un color distinto, haga clic en el botón Seleccionar color transparente. El cursor adopta la forma de cuentagotas o gotero.

4 Sigue uno de los procedimientos siguientes para convertir un color en transparente:

- Haga clic en una muestra en la tabla de color del panel Optimizar.
- Haga clic en un color del documento.

Para añadir o eliminar colores transparentes:

1. Haga clic en la lengüeta de la ficha Vista previa, 2-arriba o 4-arriba. En la ficha 2-arriba o 4- arriba, haga clic en una vista que no sea la original.

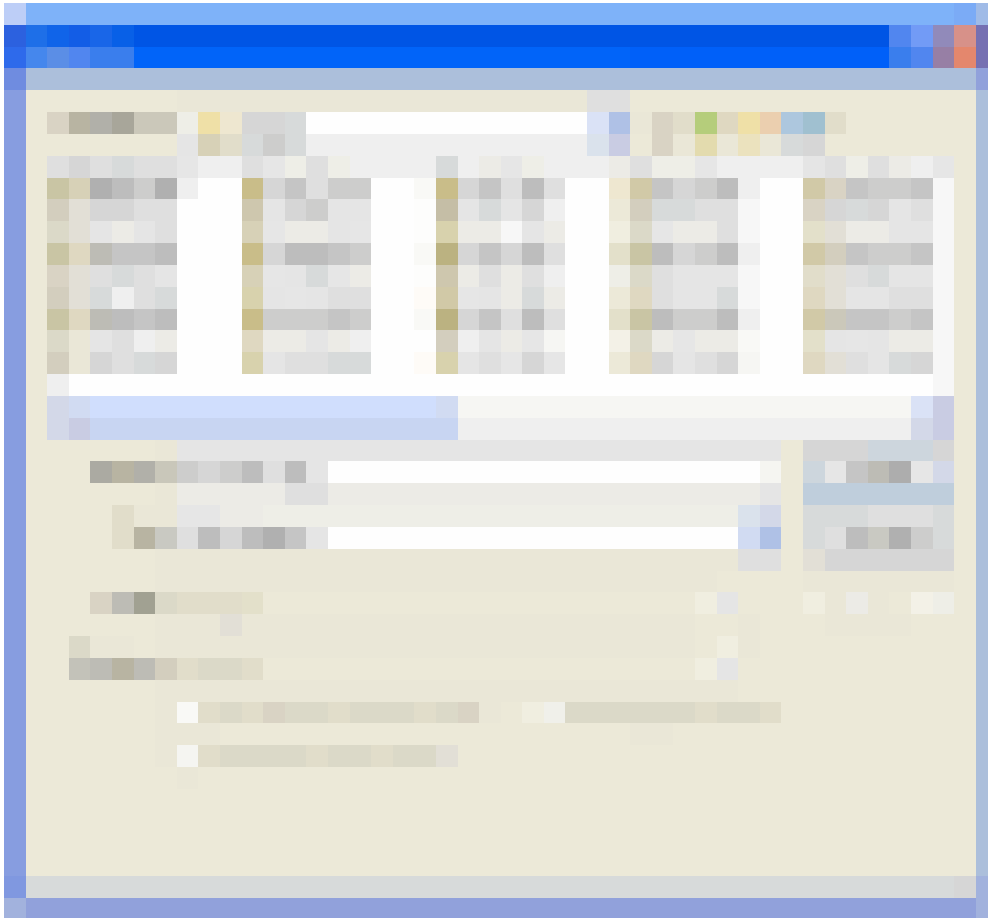
2. En el panel Optimizar, haga clic en los botones Añadir color a la transparencia o Eliminar el color de la transparencia.

3. Siga uno de los procedimientos siguientes para convertir un color en transparente o para eliminarlo de la transparencia:

- Haga clic en una muestra en la tabla de color del panel Optimizar.
- Haga clic en un color de la presentación preliminar.

Exportación de una imagen

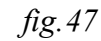
Utiliza Archivo > Exportar si ha finalizado de optimizar el gráfico en el espacio de trabajo y desea exportarlo. Esta acción desplegara Cuadro de diálogo Exportar (fig.46) donde podrás seleccionar el destino del archivo a exportar.

*fig.46***Para exportar un archivo como una única imagen:**

- 1 Elije Archivo > Exportar.
- 2 Elije una ubicación para el archivo.
En el caso de los gráficos Web, la mejor ubicación es normalmente una carpeta dentro del sitio Web local.
- 3 Introduce un nombre de archivo. No es necesario que introducir una extensión para el archivo; Fireworks introducirá la extensión correcta durante la exportación utilizando el tipo de archivo que especificó en los ajustes de optimización.
- 4 Elija Sólo imágenes en el menú emergente Tipo.
- 5 Haga clic en Guardar.

Uso del botón Exportación rápida

El botón Exportación rápida (*fig.47*), que se encuentra en la esquina superior derecha de la ventana de documento, ofrece un acceso fácil a las opciones comunes para exportar archivos a otras aplicaciones. Mediante el botón Exportación rápida, puede exportar hacia varios formatos, incluidas aplicaciones de Macromedia y otros programas como Microsoft FrontPage y Adobe® GoLive®.



Personalización del menú emergente Exportación rápida

Es posible añadir opciones adicionales en el menú Exportación rápida si conoce JavaScript y XML.

Para añadir opciones en el menú emergente Exportación rápida:

1. Cree sus propios archivos JSF y arrástrelos a la carpeta Quick Export Menú del disco duro.

Nota: La ubicación exacta de esta carpeta varía en función del sistema operativo.

2. Edite el archivo Quick Export Menu.xml incluyendo las referencias a los nuevos archivos JSF.

La próxima vez que se inicie Fireworks, las nuevas opciones creadas aparecerán en el menú emergente Exportación rápida.



2. Flash MX 2004

2.1 Qué es FLASH MX 2004



Flash es una potente herramienta creada por Macromedia que ha superado las mejores expectativas de sus creadores.

Inicialmente Macromedia Flash fue creado con el objeto de realizar animaciones vistosas para la Web, así como para crear GIFs animados.

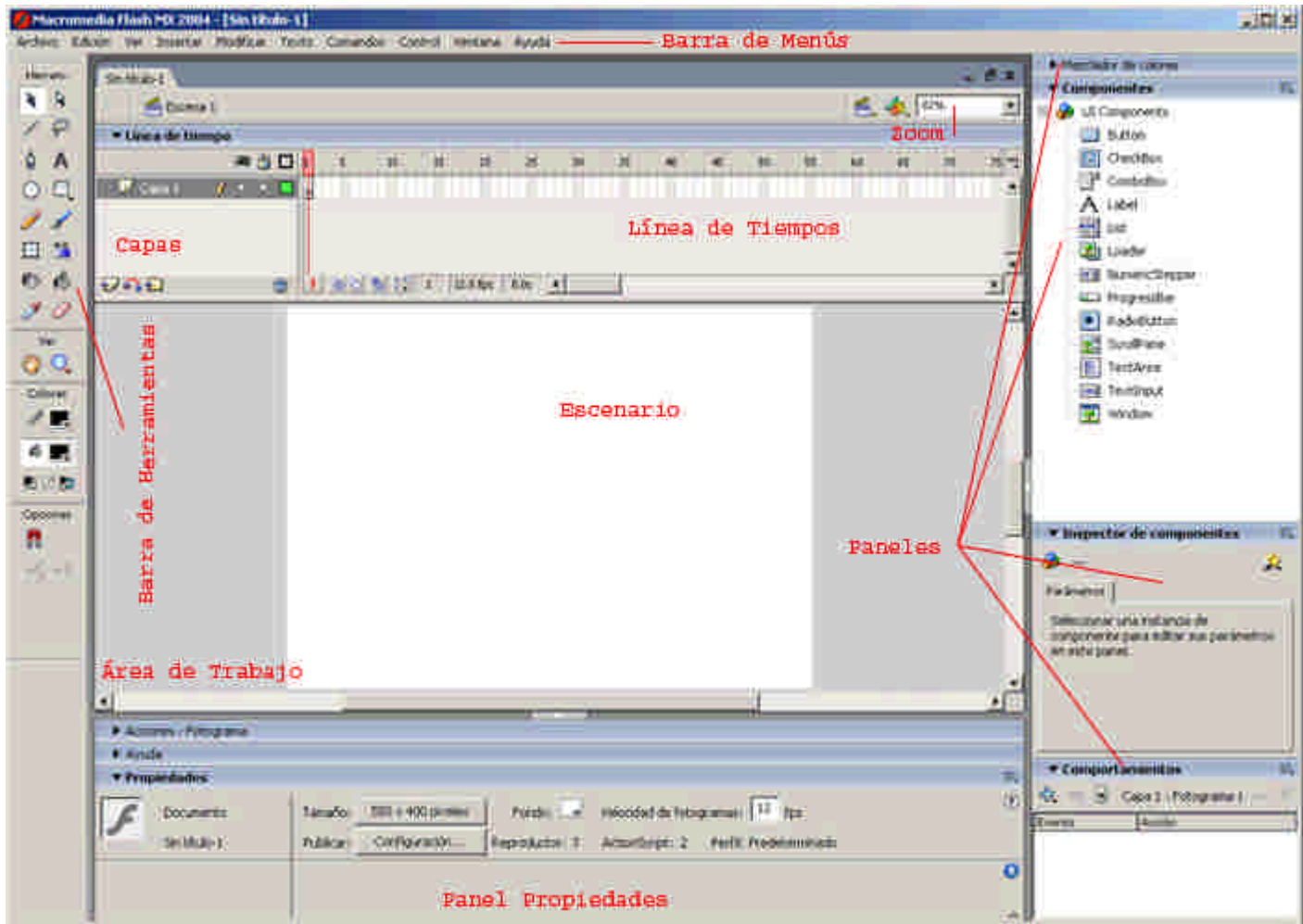
Los motivos que han convertido a Flash MX 2004 en el programa elegido por la mayoría de los diseñadores Web profesionales.

Flash ha conseguido hacer posible lo que más se echa en falta en Internet: Dinamismo, y con dinamismo no sólo nos referimos a las animaciones, sino que Flash permite crear aplicaciones interactivas que permiten al usuario ver la Web como algo atractivo, no estático (en contraposición a la mayoría de las páginas, que están realizadas empleando el lenguaje HTML). Con Flash podremos crear de modo fácil y rápido animaciones de todo tipo.

Flash MX 2004 cuenta con un entorno o interfaz de trabajo de lo más manejable e intuitiva. Además, tiene la ventaja de que es similar a la de otros programas de Macromedia (Dreamweaver, Freehand, Director...), todo esto hace más fácil aprender Flash y más rápido su manejo y dominio.

2.2 El Entorno de FLASH MX 2004

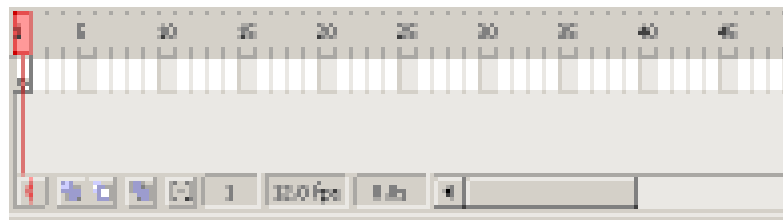
En la imagen (Img.1) se puede ver la interfaz que nos encontraremos la primera vez que abramos el programa Flash. Flash recordará nuestras preferencias y abrirá el programa tal y como lo dejamos la última vez que lo utilizamos.



Img.1

La Línea de Tiempo

La **Línea de Tiempo** (Img.2) representa una forma de ver los fotogramas de modo simplificado. Consta de 2 partes.



Img.2

- 1) Los **Fotogramas (frames)** que vienen delimitados por líneas verticales (formando rectángulos)
- 2) Los **Números de Fotograma** que permiten saber qué número tiene asignado cada fotograma, cuánto dura o cuándo aparecerá en la película.

Además, en la parte inferior hay herramientas para trabajar con **Papel cebolla**



e información sobre el **Número de Fotograma actual** (1 en la imagen), la **Velocidad de los Fotogramas** (12.0 en la imagen) y el **Tiempo de película** transcurrido (0.0s en la imagen).

A nivel conceptual, la **Línea de Tiempo** representa la sucesión de Fotogramas en el tiempo. Es decir, la película Flash no será nada más que los fotogramas que aparecen en la **Línea de tiempo** uno detrás de otro, en el orden que establece la misma **Línea de tiempo**.

Las Capas

El concepto de **Capa** (Img.3) es fundamental para manejar Flash de forma eficiente. Dada la importancia de estas, se le dedicará un tema completo. Aún así, veamos a grandes rasgos qué son las capas.

Una **Capa** se puede definir como una película independiente de un único nivel. Es decir, una **capa** contiene su propia Línea de Tiempo (con infinitos fotogramas).



Img.3

Los objetos que estén en una determinada **capa** comparten fotograma y por tanto, pueden "mezclarse" entre sí. Esto es interesante a menudo, pero otras veces es conveniente separar los objetos de modo que no interfieran entre sí. Para ello, crearemos tantas capas como sea necesario. El uso de múltiples capas además, da lugar a películas bien ordenadas y de fácil manejo (es conveniente colocar los sonidos en una capa independiente llamada "Sonidos", por ejemplo). Las ventajas y desventajas de usar capas se verán más adelante.



El Área de Trabajo

El Área de trabajo consta de numerosas partes, veámoslas (Img.4):

La parte más importante es el **Escenario**, sobre el escenario dibujaremos y colocaremos los diferentes elementos de la película que estemos realizando.



Img.4

El escenario tiene unas propiedades muy importantes, ya que coinciden con las **Propiedades del documento**. Para acceder a ellas, hagamos clic con el botón derecho sobre cualquier parte del escenario en la que no haya ningún objeto y después sobre Propiedades del documento:

Dimensiones: Determinan el tamaño de la película. El tamaño mínimo es de 1 x 1 px (píxeles) y el máximo de 2880 x 2880 px.

Coincidir: Provocan que el tamaño de la película coincida con el botón seleccionado (tamaño por defecto de la Impresora, Contenidos existentes o los elegidos como Predeterminados)

Color de Fondo: El color aquí seleccionado será el color de fondo de toda la película.


Veloc. Fotogramas: O número de fotogramas por segundo que aparecerán en la película.

Unidades de Regla: Unidad que se empleará para medir las cantidades.

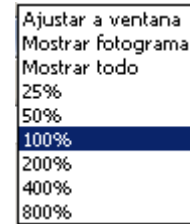
Transformar en predeterminado: Este botón, propio de la nueva versión de Flash, permite almacenar las propiedades del documento actual y aplicarlas a todos los documentos nuevos que se creen desde ese instante en adelante. Estas propiedades por supuesto podrán ser alteradas desde este panel cuando se desee.



Las Vistas o Zooms

La **Herramienta Lupa**  se emplea para acercar o alejar la vista de un objeto, permitiendo abarcar más o menos zona del **Entorno de Trabajo**. Cada vez que hagamos clic en la Lupa duplicaremos el porcentaje indicado en el **Panel Zooms**.

Panel Zooms (Img.5): Son un conjunto de accesos directos Submenús existentes en el Menú **Ver**. Son muy útiles y ayudan a acelerar el trabajo cuando se emplean correctamente.



Img.5

Los Paneles Los **Paneles** son conjuntos de comandos agrupados según su función (por ejemplo, todo lo que haga referencia a las acciones, irá en el Panel "Acciones"). Su misión es simplificar y facilitar el uso de los comandos. A continuación vamos a nombrarlos y a resumir las funciones de la mayoría de ellos.

Panel Alinear: Coloca los objetos del modo que le indiquemos.

Panel Mezclador de Colores: Mediante este panel creamos los colores que más nos gusten.

Panel Muestras de Color: 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: Una **Escena** no es más que una porción de la **Línea de Tiempo**, con todo lo que ésta incluya (capas, fotogramas...).

Su finalidad principal es la de **ORGANIZAR** la película, de modo que las partes de la película que no tengan relación entre sí no estén una a continuación de la otra (seguida en la línea de tiempo). De este modo, separando una película en 3 escenas, conseguimos tener 3 líneas de tiempo, 3 conjuntos de capas y 3 conjuntos de fotogramas, que veremos y editaremos como si de 3 películas diferentes se tratara.

No debemos olvidar que aunque en apariencia sean películas distintas, la Línea de Tiempo es la misma y que al acabar la primera escena se reproducirá la segunda y así sucesivamente...

Las **Escenas** se pueden añadir, eliminar, editar... desde el Menú **Escena** al que se accede desde **Ventanas --> Escena**.

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 contruidos 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 MX 2004 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 debeis perderlo de vista nunca.


Panel Explorador de Películas: Nos permite acceder a todo el contenido de nuestra película de forma fácil y rápida.

2.3 Barras de herramientas


Herramientas Básicas (Img.6)

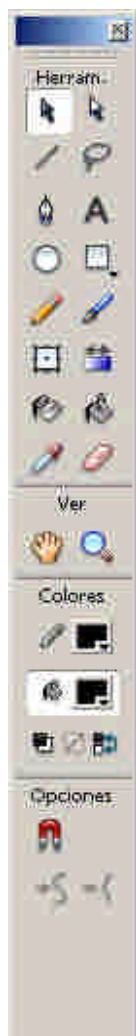
La **Barra de Herramientas** contiene todas las Herramientas necesarias para el dibujo. Veamos cuáles son las más importantes y cómo se usan:


Herramienta Selección (flecha):  Es la herramienta más usada de todas. Su uso principal es para seleccionar objetos. Permite seleccionar los bordes de los objetos, los rellenos (con un sólo clic), los bordes (con doble clic), zonas a nuestra elección... Además, su uso adecuado puede ahorrarnos tiempo en el trabajo.


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 sin más que seleccionar situar el cursor encima de los extremos para estirarlos y en cualquier otra parte cercana a la recta para curvarla.





Herramienta Texto:  Crea un texto en el lugar en el que hagamos clic. Sus propiedades se verán en el tema siguiente.





Herramienta Óvalo:  La herramienta **Óvalo** permite trazar círculos o elipses de manera rápida y sencilla.

Herramienta Rectángulo:  Permite trazar cuadros y rectángulos 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 Brocha:  Su funcionalidad equivale a la del lápiz, pero su trazo es mucho más grueso. Se suele emplear para aplicar rellenos. Se puede modificar su grosor y forma de trazo.


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 Mezclador de Colores** o bien desde el subpanel **Colores** que hay en la **Barra de Herramientas**.

Herramienta Borrador:  Su funcionamiento es análogo a la Herramienta Brocha. Pero su función es la de eliminar todo aquello que "dibuje".


Img.6


Herramientas Avanzadas (Img.6)


Herramienta Lazo:  Su función es complementaria a la de la **Herramienta Flecha**, 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).


Al seleccionar esta Herramienta, en el Panel Opciones aparecen estas imágenes:  Esto, es la **Herramienta "Varita Mágica"**, tan popular en otros programas de dibujo. Permite hacer selecciones según los colores de los objetos.




El tercer dibujo que aparece es este:  permite hacer selecciones poligonales.

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 Subseleccionador:  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 para que posteriormente podamos utilizarlos.

2.4 Colores

El Panel Mezclador de Colores (Img.7)

El **Panel Mezclador de Colores**, como su nombre indica se usa para fabricar nuestros propios colores y para seleccionar los que más nos gusten. Para seleccionar un color determinado, bastará con hacer clic en las pestañas que se encuentran junto a los iconos de las **Herramientas de Lápiz** y de **Bote de Pintura**. (Si queremos modificar el color de un borde, pulsaremos sobre la pestaña que está junto a la **Herramienta Lápiz** y si queremos modificar un relleno, haremos clic en la pestaña que está junto a la **Herramienta Bote de Pintura**.)



Img.7



Al hacerlo aparecerá un Panel con multitud de colores para que seleccionemos el que más nos gusta. También permite introducir el código del color según el standard que establece el HTML.

También se puede determinar el tipo de relleno que aplicaremos a los objetos creados (mediante la **Herramienta Bote de Pintura**).

Se pueden crear diferentes tipos de Rellenos

- **Sólido:** Consiste en un relleno formado por un solo color.
- **Degradado Lineal:** Es un tipo especial de relleno, de modo que un color se degrada hasta convertirse en otro. Puede ir de arriba abajo o de un lado al otro
- **Degradado Radial:** Es igual que el anterior, pero los degradados tiene forma circular.
- **Mapa de Bits:** Permite colocar como relleno alguna imagen existente en la película (O ajena a ella si antes se "importa")

El Panel Muestras de Color (Img.8)

El **Panel Muestras de Color** sirve para poder ver de un modo rápido y claro los colores de que disponemos, tanto sólidos (un solo color) como degradados (lineales o radiales). Además, cuando creemos un color mediante el **Panel Mezclador de Colores**, podremos agregarlo a nuestro conjunto de muestras mediante **Agregar Muestra** (que se encuentra en un menú desplegable en la parte superior derecha del **Panel Mezclador de Colores**). Una vez esté agregado el color, pasará a estar disponible en nuestro conjunto de muestras y podremos acceder a él rápidamente cada vez que trabajemos con nuestra película.

Cada película tiene su propio conjunto de muestras y cada vez que la abramos para editarla, podremos usar las muestras que teníamos la última vez que trabajamos con dicha película.



Img.8

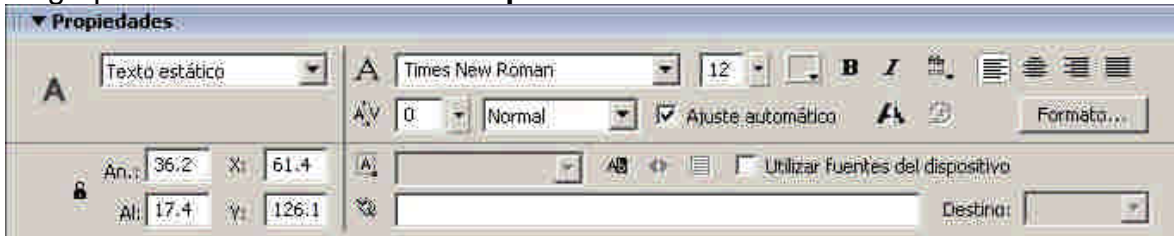
2.5 Textos

Para poder escribir, deberemos hacer clic en la **Herramienta Texto** (Img.9) y posteriormente en el punto del escenario en el que queramos empezar a escribir.

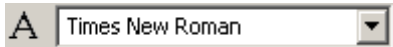
El **Panel Propiedades** contiene las principales propiedades de todos los objetos que empleemos durante nuestra película, de modo que si seleccionamos un texto, podremos ver en él todo lo que nos hace falta conocer sobre nuestro texto.

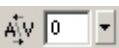



Si tenemos experiencia usando Flash 5, notaremos que todas las propiedades que antes se encontraban en los **Paneles Carácter** y **Párrafo**, se encuentran agrupadas ahora en el **Panel Propiedades**.




Img.9 Veamos a fondo el **Panel Propiedades**:


Fuente:  Desde aquí, al igual que en los editores de texto más comunes podemos seleccionar el tipo de letra o "fuente" que más nos guste.


Altura:  Determina el espaciado entre los caracteres. Útil cuando la tipografía que empleamos muestra las letras muy juntas o para dar efectos concretos al texto.

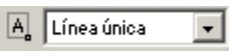
Dirección del Texto:  Cambia la orientación del texto de horizontal a vertical, tanto de izquierda a derecha como de derecha a izquierda.


Ajuste automático entre caracteres: ☐ **Ajuste automático** Activar esta casilla provoca que la separación entre caracteres se realice de modo automático.

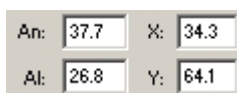
Posición:  Nos permite convertir nuestro texto en subíndices o en superíndices (o dejarlo normal).

URL:  Si queremos que al pulsar sobre nuestro texto, el usuario vaya a una dirección Web, nada más fácil que escribirla ahí. Flash la asociará al texto que estés escribiendo en ese momento.

Destino:  Determina si la URL a la que el texto hace referencia se cargará en la misma ventana del navegador, en una nueva.

Tipo de Línea:  Si el texto que vamos a incluir es dinámico (de lo contrario aparece sin activar), esta opción nos permite determinar cómo queremos que aparezcan las líneas (línea única, multilínea o multilínea sin ajuste).


Configuración:  Son las clásicas opciones que permiten convertir el texto en Negrita (B), Cursiva (I), cambiar el color del texto y el tamaño.


Otras Propiedades:  Dado que Flash trata los textos como objetos, éstos también tienen anchura, altura y coordenadas. Podemos modificarlos a nuestro gusto, pero debemos tener en cuenta que los caracteres





no deben estirarse sin motivo, pues las tipografías son una parte muy importante y deben respetarse.

Un **Párrafo** no es más que un conjunto de caracteres con propiedades comunes a todos ellos. Estos párrafos admiten ciertas opciones que nos permiten trabajar con bloques de texto. El **Panel Propiedades** nos proporciona las siguientes opciones para trabajar con párrafos (entre otras).

A la izquierda:  Todas las líneas empezarán tan a la izquierda como sea posible (dentro del recuadro de texto que hayamos definido).

Centrar:  Las líneas se distribuyen a la derecha y a la izquierda del punto medio del Párrafo.

A la derecha:  Todas las líneas empezarán tan a la derecha como sea posible (dentro del recuadro de texto que hayamos definido).

Justificado:  El texto se ensancha si es necesario con tal de que no quede "dentado" por ninguno de sus límites.

Flash distingue entre 3 tipos de texto, texto estático o normal, texto dinámico y texto de entrada (para que el usuario introduzca sus datos, por ejemplo), también se puede crear texto que soporte formato HTML etc.

Todos los tipos de textos responden a las propiedades comentadas en los puntos anteriores, y es en el **Tipo de texto** en lo que se diferencian. El tipo de texto se puede modificar desde el **Panel Propiedades** sin más que haciendo clic sobre la pestaña "Tipo de texto": 

Texto Estático

El **Texto Estático** se caracteriza por no presentar ningún cambio a lo largo de la animación. Es importante que no confundamos la palabra "estático" con que el texto no se mueva o malinterpretemos la frase "es el texto que no presenta cambios a lo largo de la animación".

Lo que queremos decir es que no cambia el **contenido del recuadro de texto**, el texto puede estar animado (girar, cambiar de color...) y sin embargo ser estático. Así, un recuadro de texto que diga **"Aprende Flash MX 2004 "** durante toda la película, es estático, aunque dicho texto cambie de posición, forma o color. Sin embargo, si en este mismo recuadro de texto se ve también la frase **"Con este Curso"**, este recuadro de texto **NO** es estático. Los textos estáticos sólo tienen 2 propiedades extras:

- **Usar Fuentes del Dispositivo:** Esta opción permite que la película Flash emplee las Fuentes que tenga instaladas el usuario que ve la película en su ordenador. Si dicho usuario dispone de las fuentes que hemos utilizado en la película, la verá exactamente como queremos que la vea, pero si no las tiene, Flash empleará la fuente que más se le



parezca. Esto muchas veces lleva a que el resultado final (el que ve el usuario) no se parezca al que pretendíamos, por lo que suele ser conveniente mantener esta opción sin seleccionar, aunque esto conlleve un mayor tamaño de la película final.

- **Seleccionable:** Con esta opción activada el usuario podrá seleccionar los textos que aparezcan en la película (cortarlos, copiarlos...) Actívala si lo crees conveniente.

Texto Dinámico

El **Texto Dinámico** en contraposición al estático sí que puede cambiar su contenido (además de estar animado). Su uso es bastante más complejo que el del Texto Estático, ya que cada recuadro de texto Dinámico puede ser una variable modificable mediante ActionScript, esto quiere decir que los valores y propiedades de este tipo de textos se pueden modificar mediante programación, lo que nos saca del objetivo de este curso. Un uso común que suelen tener es el de representar los textos introducidos mediante Textos de Entrada.

Tienen multitud de propiedades, accesibles desde el **Panel Propiedades**, se puede decidir el número de líneas que van a tener, se puede introducir texto HTML, se puede añadir fácilmente un borde al texto o dar nombre a la variable que represente al texto Dinámico.

Texto de Entrada

El **Texto de Entrada** tiene básicamente las mismas propiedades que el Texto Dinámico, junto con algunas propias de un tipo de texto orientado a la introducción de datos por parte de usuario, como por ejemplo el número máximo de líneas que puede introducir en ese campo de texto o si queremos que lo que el usuario escriba en dicho campo aparezca como asteriscos (para las contraseñas).

Evidentemente este tipo de texto se reflejará en nuestra película como un recuadro de texto SIN contenido, ya que lo deberá introducir el usuario.

Como hemos mencionado antes, este tipo de texto se puede combinar con el **Texto Dinámico**.

Flash permite crear animaciones de texto tan interactivas como las que pueden crear con imágenes. Aún así, crear animaciones con textos, que sobrepasen a las que Flash incorpora por defecto (colores, transparencias, brillos, rotaciones, movimientos o combinaciones de estos) puede resultar un trabajo de muchísimas horas y mucha paciencia.

Los resultados son increíbles, pero puede resultar recomendable en estos casos usar algunos programas diseñados con este objetivo. Entre otros destacan el **Swish**, el **FlaX** o el **MiX-Fx**, con ellos podrás crear efectos de texto asombrosos.



Importar Sonidos. Se puede hacer con sonidos, gráficos, e incluso con otras películas Flash. Importar por tanto, no es más que decirle a Flash que añada un determinado archivo a nuestra película, para que podamos usarlo cuando queramos. En realidad, lo añade a la **Biblioteca**, que es el **Panel** en el que están todos los objetos que participan en la película.

Así pues si queremos manejar un sonido en nuestra película, deberemos importarlo previamente. Una vez importado, podremos usarlo con total libertad.

Propiedades de los Sonidos

Todo lo referente a los sonidos lo podemos editar desde el **Panel Propiedades** (Img.10). En este panel tenemos todo lo necesario para **insertar, modificar y editar** el sonido que acabamos de importar. Si no hemos importado ningún sonido, nos daremos cuenta de que no podemos seleccionar nada en dicho panel, ya que estará inactivo hasta insertar algún elemento.

Para que aparezca la posibilidad de trabajar con sonidos, deberemos hacer clic en algún fotograma de nuestra película, tras hacer esto, el **Panel Propiedades** toma el siguiente aspecto:



Img.10

Las partes del panel sonido

Sonido: En esta pestaña nos aparecerán las canciones que tenemos importadas, deberemos seleccionar la canción que pretendamos añadir a nuestra película (en el siguiente punto veremos cómo insertarlo). **Efecto:** Desde aquí podremos añadir algún efecto a nuestro sonido, como por ejemplo que el sonido pase del canal izquierdo al derecho (esto crea la sensación de que el sonido te envuelve ya que lo oyes por un sitio y luego por otro, aunque queda muy lejos de los verdaderos sonidos envolventes), que el volumen aumente progresivamente etc... Si deseamos añadir complejos efectos sonoros, deberemos tratar adecuadamente el sonido con algún programa creado específicamente para este propósito antes de importarlo.

Editar Sonido se tratará en más profundidad estos efectos.

Sinc: Esta opción nos permite determinar en qué momento comenzará a actuar nuestro sonido, estas son las opciones que tenemos:



Evento: Sincroniza nuestro sonido con un evento determinado. Es la opción por defecto y provoca que el sonido se empiece a reproducir al pasar la película por el fotograma en el que está situado. También se puede sincronizar el sonido con botones y los demás tipos de símbolos.

Inicio: Su funcionamiento es equivalente al de "*Evento*", se diferencian en que si está seleccionado Inicio en vez de *Evento* y se reproduce otra vez el mismo sonido u otro distinto, lo hace "encima" del sonido actual. Puede ser un efecto muy atractivo, o puede provocar que se forme "ruido" en nuestra película.

Detener: Detiene el sonido seleccionado.

Flujo: Esta opción sincroniza el sonido con el o los objetos con los que esté asociado, por tanto, si la carga de la película es lenta y las imágenes no fluyen adecuadamente, el sonido se detendrá para sincronizarse con ellas. Este efecto puede dar la sensación de que la película se corta de un modo muy brusco (pensar en que se considera normal que una imagen tarde en cargarse, pero si se detiene un sonido mientras se reproduce, produce una reacción muy negativa en los que pueden estar viendo nuestra película). Por otra parte, es un efecto muy adecuado para algunas situaciones, por ejemplo, el efecto de que un personaje hable durante una película. En esta situación, es muy recomendable que el sonido y las imágenes estén sincronizadas.

Repetir: Determinan el número de veces que se reproducirá el sonido. Para que se reproduzca indefinidamente, calcula el tiempo que puede durar la película y el tiempo que dura tu sonido y repítelo tantas veces como sea necesario (esto es mejor que escribir 99999 veces).

Por ejemplo: Si tu película dura 2 minutos (120 segundos) y tu sonido dura 16 segundos, entonces $120 / 16 = 7,5$ veces. Deberás escribir 8 veces, ya que no tiene sentido reproducir un sonido 7 veces y media (además quedaría una parte de la película sin sonido).

No recomendamos insertar sonidos con la opción Flujo y a la vez la de Repetir, ya que al estar sincronizados los sonidos con las imágenes, provocaríamos que las imágenes (y los fotogramas que las contengan) se dupliquen también, aumentando considerablemente el tamaño de la película.

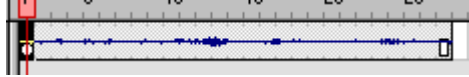
Insertar un Sonido

Ahora que ya sabemos importar un sonido, qué opciones podemos modificar y para qué sirve cada una. Veamos lo más importante, cómo insertarlos en nuestra película.

Supongamos que queremos insertar un sonido en un fotograma determinado, de modo que cuando la película Flash llegue a este fotograma comience a reproducirse el sonido. Para que un sonido se reproduzca al llegar a un fotograma, deberemos seleccionar el fotograma en el que queremos que empiece a reproducirse el sonido. Una vez allí, abriremos el **Panel Propiedades**




e importaremos el sonido que queramos del modo visto en el punto anterior. Otro modo más rápido aún consistiría en seleccionar dicho sonido en la **Biblioteca** y arrastrarlo al fotograma en el que queramos que se empiece a reproducir el sonido (al fotograma, no a la línea de tiempo).




Así representa Flash los sonidos insertados en Fotogramas

2.7 Las capas


La vista standard de una capa (Img.11) es la que muestra la imagen. Veamos para qué sirven los distintos botones y cómo usarlos.

Insertar Capas : Como su nombre indica, sirve para **insertar** capas en la escena actual. Inserta capas normales (en el siguiente punto se verán los distintos tipos de capas).

Añadir Capa Guía : Inserta una capa de tipo guía. Se tratan en profundidad el siguiente punto.

Borrar Capa : **Borra** la capa seleccionada.

Cambiar Nombre: Para **cambiar el nombre** a una capa, basta con hacer doble clic en el nombre actual.

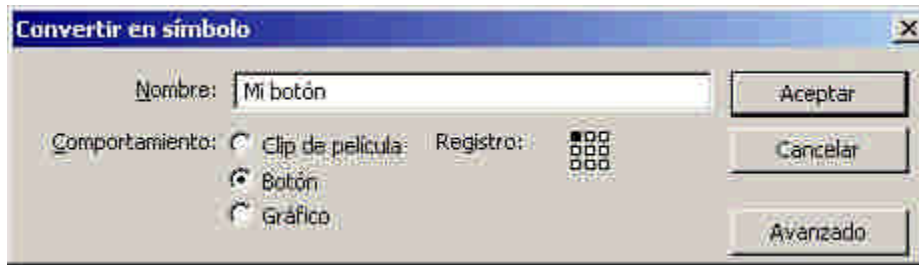
Propiedades de Capa: Si hacemos doble clic en el icono , podremos acceder a un panel con las **propiedades** de la capa en la que hayamos hecho clic. Podremos modificar todas las opciones que hemos comentado anteriormente y alguna más de menor importancia.

Los símbolos de tipo **Botón** (Img.12) aportan mayor interactividad a las películas Flash. Son elementos para que el usuario los presione, desencadenando una serie de acciones. También es habitual ver como este tipo de elementos reaccionan cuando se les pasa el ratón por encima o cuando se les está pulsando, por ejemplo.

Los botones tienen su propia línea de tiempos. Esta es independiente pero, sin embargo, está formada únicamente por cuatro fotogramas, uno para cada estado posible del botón.



Img.11



Img.12

- **Reposo.** Aspecto por defecto del botón, es decir, cuando el puntero del ratón no está situado sobre él.
- **Sobre.** Aspecto del botón cuando situamos el puntero sobre él.
- **Presionado.** Apariencia que deseamos tenga nuestro botón mientras lo mantengamos pulsado.
- **Zona activa.** Aquí debemos indicar el área real en la que queremos que actúe nuestro botón. Esto es importante sobre todo en botones compuestos sólo por texto como veremos más adelante.

Los botones pueden contener a su vez otros símbolos, como clips o gráficos (también de tipo Bitmap). La unión de las posibilidades de todos los símbolos dota a los botones de gran espectacularidad.

Creación de un Botón

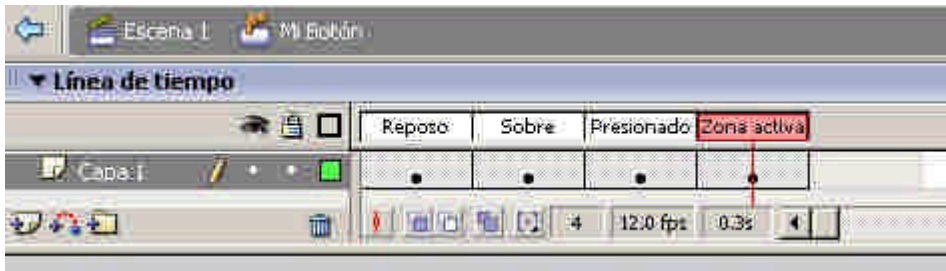
En la creación de un botón podemos considerar dos fases. En la primera vamos a convertir nuestro objeto a símbolo de tipo botón y posteriormente veremos cómo completarlo internamente, lo que nos ayudará a entender mejor dicha estructura.

Primeramente crearemos el objeto que representará el aspecto por defecto de nuestro botón con las herramientas, puede tener forma de círculo o cuadrado, como lo prefieras.

Seleccionaremos el objeto y accedemos al menú **Insertar-> Convertir en Símbolo**, le daremos el comportamiento **Botón** y asignaremos un nombre a nuestro nuevo símbolo.

De esta forma ya tenemos transformado el objeto para que se comporte como un botón. Ahora lo completaremos internamente. Para determinar cómo debe reaccionar el botón en función de las acciones del ratón, lo editaremos haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre nuestro nuevo botón y seleccionando la opción **Editar**.

Cuando tengamos delante la línea de tiempos del botón (Img.13), seleccionaremos cada uno de los frames (sobre, reposo, presionado y zona activa) y pulsaremos **F6** para crear un fotograma clave en cada uno de ellos.



Img.13

Ahora ya podemos modificar el aspecto inicial del botón para cada posición del cursor modificando el color, la tipografía, el tamaño o lo que desees, también será necesario marcar el área de acción del botón (zona activa). Flash MX 2004 es un programa básicamente orientado a la animación, de ahí la gran importancia de este tema.

Interpolación de Movimiento

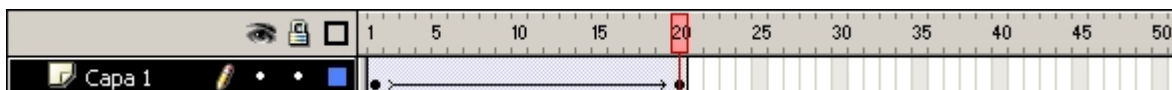
Es la acción básica de las animaciones en Flash. Permite desplazar un símbolo Flash de un lugar a otro del escenario, siendo necesarios únicamente dos fotogramas, lo que optimiza mucho el rendimiento de la película.

Es importante destacar que para que una **Interpolación de movimiento** se ejecute correctamente aquellos objetos que intervengan deberán **haber sido previamente convertidos a símbolo**.

También se debe tener cuidado al realizar una Interpolación con dos símbolos que se encuentren en la misma capa, ya que el motor de animación los agrupará como uno sólo y el resultado no será el esperado. Por esto es conveniente asegurarse de dos cosas:

- 1) Separar en distintas capas los objetos fijos y los que estarán animados.
- 2) Poner también en distintas capas objetos que vayan a ser animados con direcciones o formas distintas.

Una interpolación de movimiento (Img.14), como hemos dicho, es el desplazamiento de un símbolo de un punto a otro del escenario. El hecho de que sólo se necesiten dos fotogramas el primero con la posición inicial y el segundo con la final, así flash "intuye" una trayectoria en línea recta y la representa como animación. Cuando realicemos la interpolación correctamente la línea de tiempo se tiñe de violeta y aparece una flecha continua.



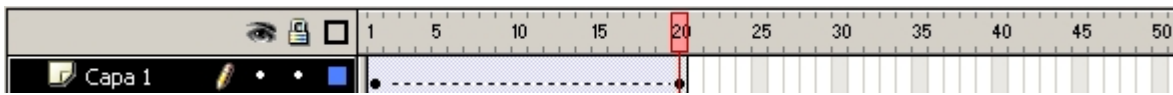
Img.14

La velocidad en el movimiento de las películas la podemos cambiar también modificando su parámetro en la barra de tiempos 20 12.0 fps 1.6s.

La velocidad está expresada en Fotogramas Por Segundo (fps) y se puede modificar haciendo doble clic en el lugar que hemos indicado de la línea de



tiempo. Si el objeto con el que queremos hacer la interpolación de movimiento no está convertido a símbolo nos encontraremos con una línea discontinúa (Img.15) y la animación no funcionará.



Img.15

Flash también nos permite crear animaciones con trayectorias rectilíneas en varias fases, con direcciones distintas. Para ello, una vez creada la interpolación, basta con pinchar en uno de los fotogramas intermedios y crear un nuevo fotograma clave. Si movemos el símbolo en ese fotograma a otro lugar del escenario y reproducimos, la animación irá primero a esa posición y después a la posición final.

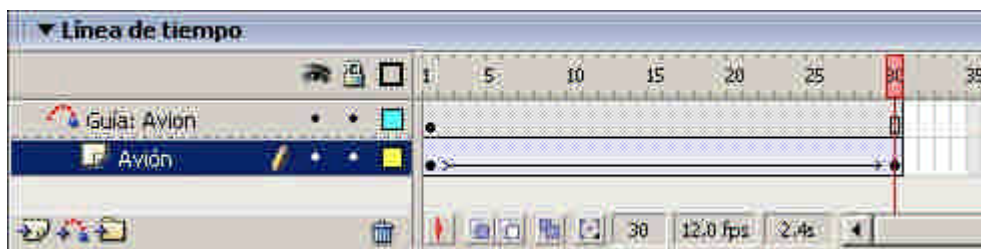
Si hacemos esto varias veces sobre varios fotogramas obtendremos varias trayectorias consecutivas logrando un efecto deferente a nuestra animación.

Interpolación con Guía de Movimiento

Anteriormente hemos visto como las interpolaciones de movimiento desplazaban símbolos en línea recta., pero también existe otra forma de animar, y se trata de seguir una línea de movimiento con el objeto deseado.

Una guía de movimiento es una capa especial que marca una trayectoria para que los símbolos la sigan. Esta **capa Guía** (Img.16) es invisible durante la reproducción y permite dibujar cualquier tipo de dibujo vectorial, que permitirá un movimiento más libre.

Crear un movimiento mediante esta técnica es bastante sencillo, basta con crear una interpolación de movimiento en una capa, seleccionarla con la ayuda del lápiz o del pincel y colocar el símbolo del último fotograma al final del trazado que realizaremos previamente en la capa de la guía. No es necesario colocarlos al principio del trazado ya que Flash lo hace automáticamente.



Img.16

Podemos obtener un efecto más vistoso que el que realizamos con la interpolación sencilla.

Interpolación de Forma



Cuando lo que queramos no sea cambiar la posición de un objeto en el escenario, sino su forma de manera progresiva (o ambas cosas a la vez), Flash ofrece la técnica de la Interpolación de Forma, que consiste simplemente en ir transformando el contorno de un objeto creado en su interfaz hasta que sea igual que el contorno de otro objeto distinto.

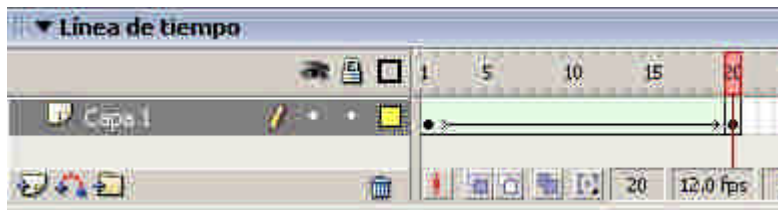
Realizar una interpolación de forma (Img.17), es muy semejante a crear una interpolación de movimiento. Flash genera fotogramas intermedios en los que va variando ligeramente la forma del fotograma anterior, sólo necesitamos dos fotogramas clave. Colocaremos en el primer fotograma el objeto con su aspecto original (un círculo), y en el último la apariencia final que queremos que tenga (un triángulo).

Esta vez, es importante destacar que para que una Interpolación por Forma funcione como es debido aquellos objetos que intervengan deberán ser objetos vectoriales (no símbolos Flash).

Debemos tener en cuenta dos aspectos:

- 1) Separar en distintas capas los objetos fijos y los que estarán animados.
- 2) Poner en distintas capas objetos que vayan a ser transformados con formas distintas, ya que Flash transformará todos los objetos vectoriales del primer fotograma en aquello que haya en el último fotograma de la interpolación.

Si realizamos la interpolación por forma correctamente la línea de tiempos tendrá este aspecto:



Img.17

Las consideraciones sobre la velocidad y el número de fotogramas que vimos en las interpolaciones de movimiento se pueden aplicar también a la interpolación por forma y a cualquier animación hecha con Flash. Este efecto también es posible generarlo con **texto**.



3. DREAMWEAVER MX 2004



macromedia
DREAMWEAVERMX
2004

ANTES DE COMENZAR

Las páginas que vemos en Internet están escritas utilizando el lenguaje HTML (*Hyper Text Markup Language*). Este lenguaje está basado en etiquetas que marcan el inicio y fin de cada elemento de la página Web.

Por ejemplo, el título de la página Web se escribe entre las etiquetas **<TITLE>** y **</TITLE>**. Como ves, ambas etiquetas consisten en poner un mismo comando entre los símbolos "<" y ">". La primera etiqueta indica inicio, y la segunda, que incluye el símbolo "/", indica final.

Las etiquetas disponen de atributos que permiten definir características del elemento sobre el que actúan. Por ejemplo, **<TABLE Border="1">** indica que la tabla tendrá un borde de tipo 1.

Una página HTML básica tendría el siguiente aspecto:

<HTML>

<HEAD>

<TITLE> *Mi primera página Web* </TITLE>

<BODY>

Entre estas etiquetas se insertara todo el contenido que compondrá el sitio Web, como tablas, imágenes, animaciones, contenido, etc. Todo lo que se desea que el usuario pueda visualizar.

</BODY>

</HTML>



Cualquier editor de texto permite crear páginas Web. Para ello sólo es necesario crear los documentos con la extensión **HTML** o **HTM**, e incluir como contenido del documento el código HTML deseado. Puede utilizarse incluso el *Bloc de notas* (Fig.1) para hacerlo.

Para facilitar esta tarea hoy en día existe una amplia gama de editores de páginas Web; como Frontpage, Dreamweaver, NVU, UltraEdit y muchos más.

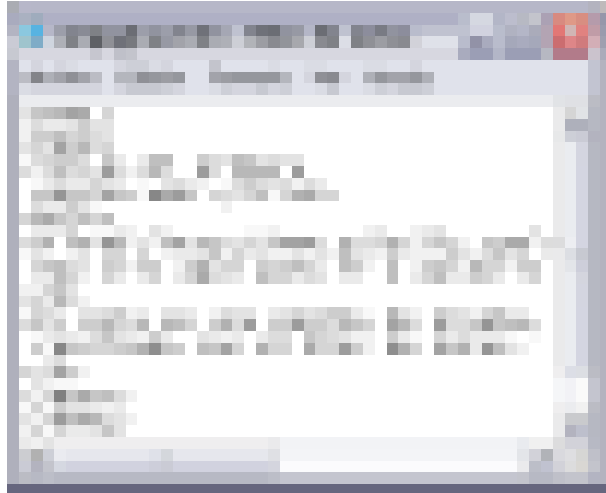


Fig.1

El que nosotros conoceremos en este curso será Dreamweaver por ser de la familia de Macromedia.

El crear un sitio a través del código html es un poco más lento y es necesario saber de memoria todas las etiquetas y como aplicarlas adecuadamente. Cuando utilizamos Dreamweaver no es necesario preocuparnos de todo esto debido a que el programa inserta automáticamente las etiquetas necesarias para construir la página con la apariencia y contenido definidos en el editor gráfico.

Las etiquetas que se introducen en un documento HTML no son visibles cuando el documento se muestra en un navegador (Explorer, Netscape, Mozilla, etc). Cuando un usuario desde Internet solicita ver una página el servidor Web envía la página al navegador y este interpreta las etiquetas para dar el formato a la página.

3.1 Entonces ¿Qué es Dreamweaver?

Dreamweaver es un software fácil de usar que permite crear páginas Web de manera profesional. Su fácil manejo permite agregar rápidamente diseño y funcionalidad a las páginas, sin la necesidad de programar manualmente el código HTML.

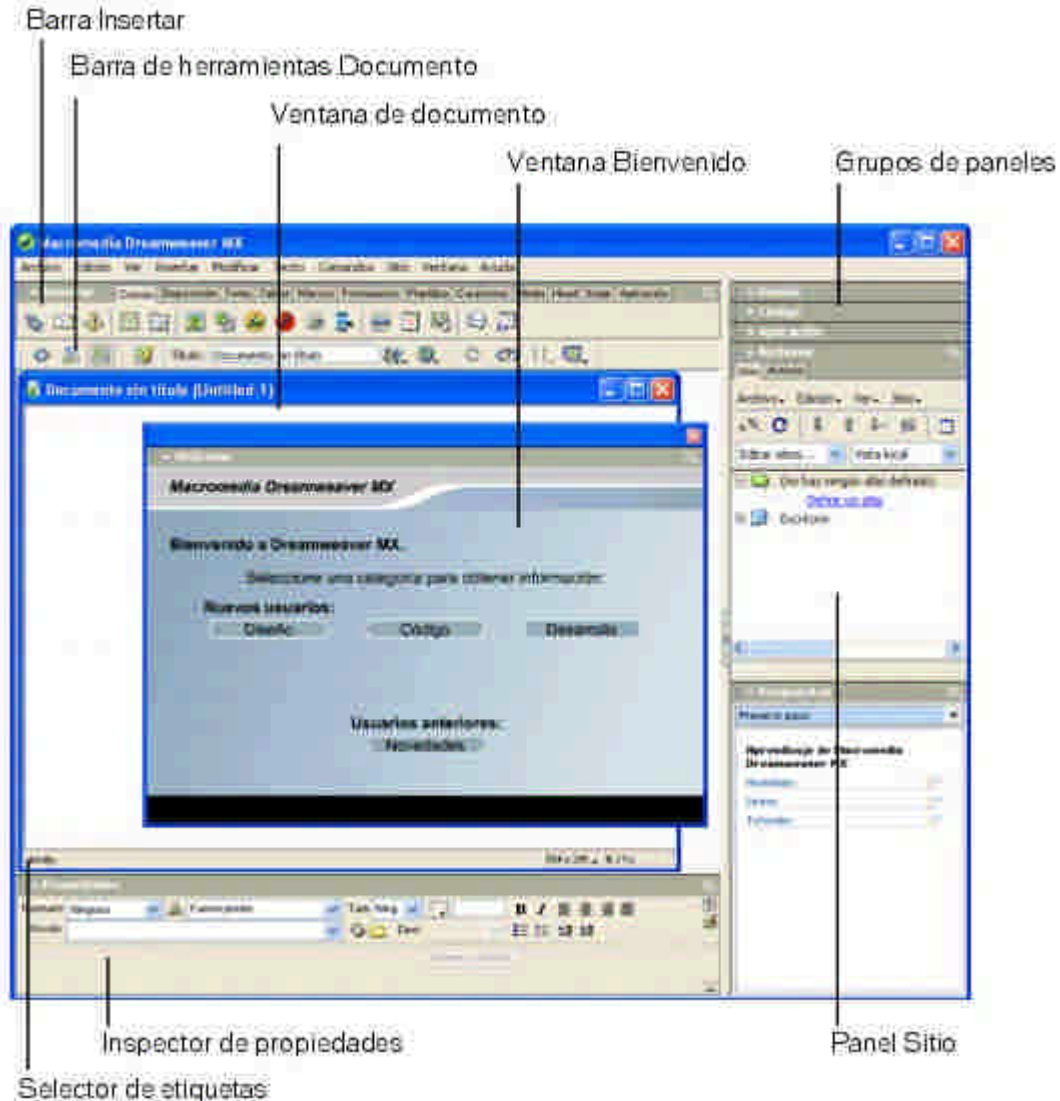
Se puede crear tablas, editar marcos, trabajar con capas, insertar comportamientos JavaScript, etc., de una forma muy sencilla y visual.

A través de Macromedia <http://www.macromedia.com/es/> se puede descargar gratuitamente la última versión de Dreamweaver desde la página <http://www.macromedia.com/es/>, la versión caduca al cabo de 30 días.

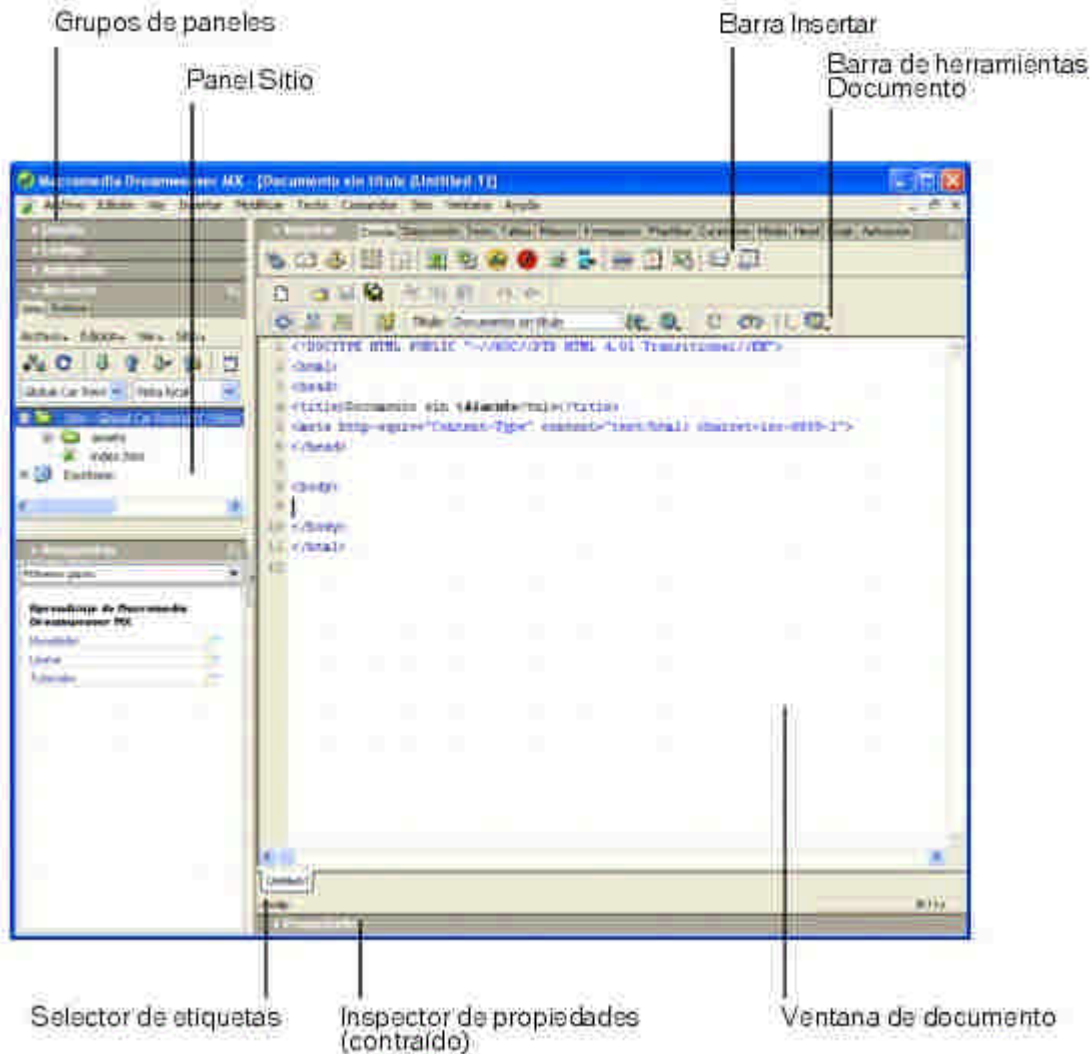


3.2 El entorno de trabajo

En el espacio de trabajo Dreamweaver (sólo Windows), todas las ventanas y paneles están integrados en una única ventana de aplicaciones de mayor tamaño.



El espacio de trabajo HomeSite/Estilo de codificador tiene los mismos elementos, pero con los grupos de paneles apilados en el lado izquierdo de la ventana principal, en lugar de en el lado derecho. En esta disposición del espacio de trabajo, de forma predeterminada, el inspector de propiedades está contraído y la ventana de documento aparece en la vista Código.



Macintosh no admite el espacio de trabajo integrado. El espacio de trabajo en Macintosh se compone de las siguientes ventanas y paneles flotantes. Los usuarios de Windows pueden cambiar a este espacio de trabajo flotante mediante el cuadro de diálogo Preferencias.



A continuación y a mayor detalle identificaremos a cual es el nombre de los elementos que integran la interfaz

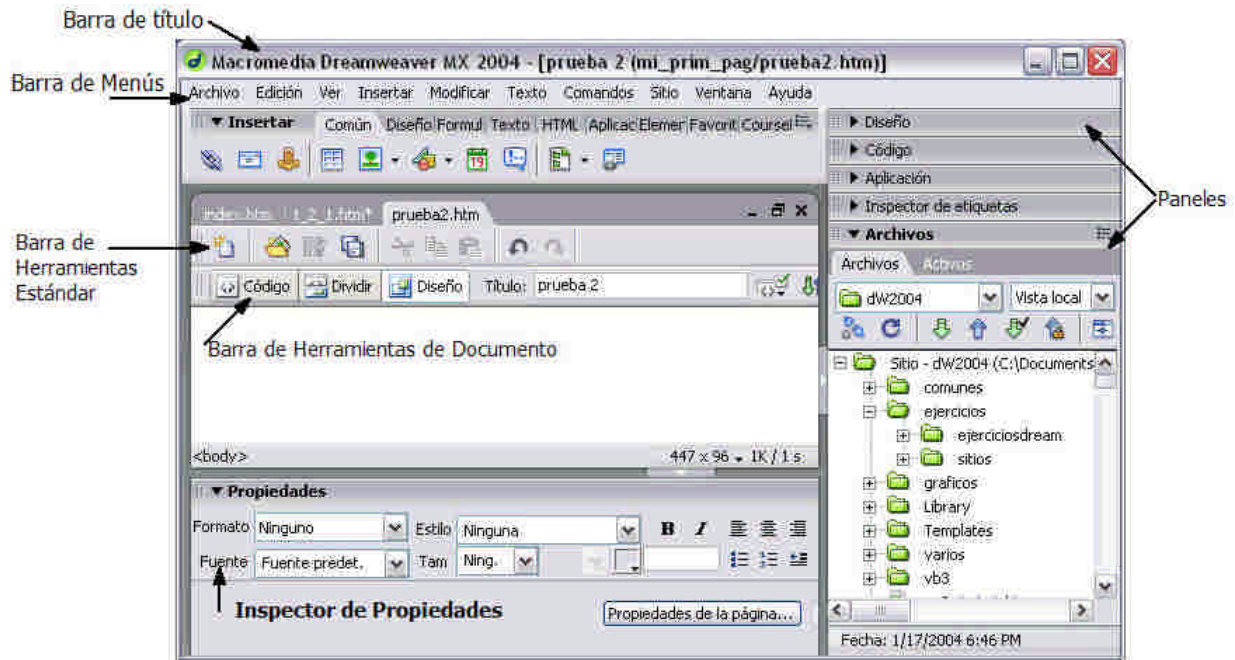


Fig.2

- **La barra de título** contiene el nombre del programa y seguidamente el nombre del documento que aparecerá en el explorador y entre paréntesis, su ubicación y el nombre del archivo en formato html. En el extremo de la derecha están los botones para minimizar, maximizar/restaurar y cerrar.
- **La barra de menús** contiene las operaciones de Dreamweaver, agrupadas en menús desplegables. Al hacer clic en **Insertar**, por ejemplo, veremos las operaciones relacionadas con los diferentes elementos que se pueden insertar.

Muchas de las operaciones se pueden hacer a partir de estos menús, pero para algunas es preferible o indispensable hacerlas desde los paneles.


- **La barra de herramientas estándar** contiene iconos para ejecutar de forma inmediata algunas de las operaciones más habituales, como abrir, guardar, etc.
- **La barra de herramientas de documento** contiene iconos para ejecutar de forma inmediata algunas otras operaciones habituales que no incluye la barra de herramientas estándar. Estas operaciones son las de cambio de vista del documento, vista previa, etc.
- **Los paneles e inspectores** Dreamweaver utiliza ventanas flotantes similares a las barras de herramientas, que se conocen como **paneles** o **inspectores**. La diferencia entre panel e inspector es que, en general, la



apariciencia y opciones de un inspector cambian dependiendo del objeto seleccionado.

A través de la opción **Ventana**, de la barra de menús, es posible mostrar u ocultar cada uno de los paneles o inspectores.

- **El inspector de Propiedades** muestra y permite modificar las propiedades del elemento seleccionado que son usadas de forma más frecuente. Por ejemplo, cuando el elemento seleccionado sea texto mostrará el tipo de fuente, la alineación, si está en negrita o cursiva, etc.

Pulsando sobre el botón  se despliega para mostrar más opciones. Este botón se encuentra en la esquina inferior-derecha.

3.3 Configuración de un sitio local

La forma habitual de organizar un sitio Web¹⁰ consiste en crear una carpeta en el disco duro de tu computadora. Los documentos HTML normalmente se crean dentro de dicha carpeta, mientras que para contener las imágenes, las animaciones, las hojas de estilo, etc., se deben crear nuevas carpetas dentro de ésta (Fig.3), con el objetivo de tener una mejor organización de los archivos a la hora de trabajar. ***Esto es lo que se conoce como sitio local.***

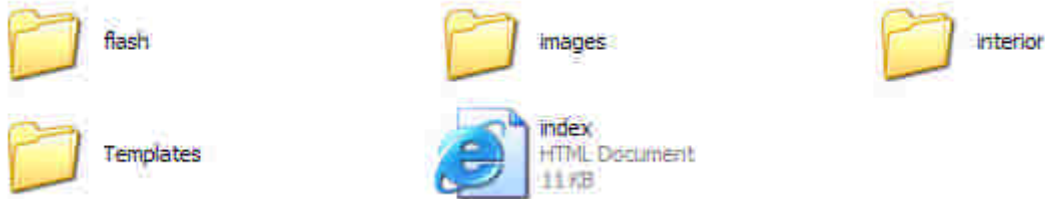


Fig.3

Después se podrá publicar a través de Internet, para esto es necesario copiar los archivos (junto con sus carpetas) en un servidor Web el cual podrá ser gratuito o rentado, también se le conoce como ***sitio remoto***.

La buena organización de los archivos en un sitio permite administrar y compartir archivos, mantener los vínculos de forma automática, utilizar FTP para cargar el sitio local en el servidor, etc.

Es **necesario** que la página inicial del sitio se llame **index.htm** o **index.html**, ya que los navegadores buscan una página con ese nombre cuando se intenta acceder a un sitio en Internet.

¹⁰ Un sitio Web es un conjunto de archivos y carpetas, relacionados entre sí, con un diseño similar o un objetivo común. Es necesario diseñar y planificar el sitio Web antes de crear las páginas que va a contener.



Por ejemplo, si escribiéramos la dirección **http://www.fcaenlinea.com** en el navegador, éste intentaría cargar la página **http://www.fcaenlinea.com/index.htm**, por lo que se produciría un error en el caso de que **no existiera** ninguna página con el nombre **index.htm**

Crear un sitio Web sin conexión a Internet

Una vez creadas las carpetas que formarán un sitio local, ya es posible definir el sitio en Dreamweaver.

Para ello hay que a la sección de **Panel de control / Administrar sitios / Nuevo / Sitio** (Fig.4)

Esta acción desplegará una nueva ventana (como la siguiente imagen), de ella elige la opción avanzada.

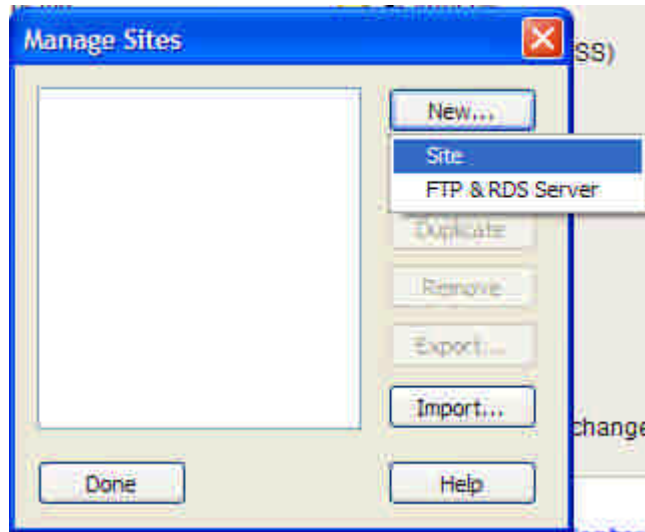


Fig.4

En esta ventana en la opción **“Datos locales”** (Fig.5) es importante antes que nada especificar un nombre para el sitio **(1)**. Este servirá para identificarlo.

(2) Carpeta raíz local se refiere a la ruta del folder, la especificación del lugar donde se encuentra físicamente la carpeta donde crearas el sitio Web, **“sitio local”**.

(3) Esta opción no es necesaria la actives o des una ruta definida, aunque de hacerlo deberás seleccionar la carpeta que contendrá las imágenes de tu sitio. (Puedes o no dar la ruta).

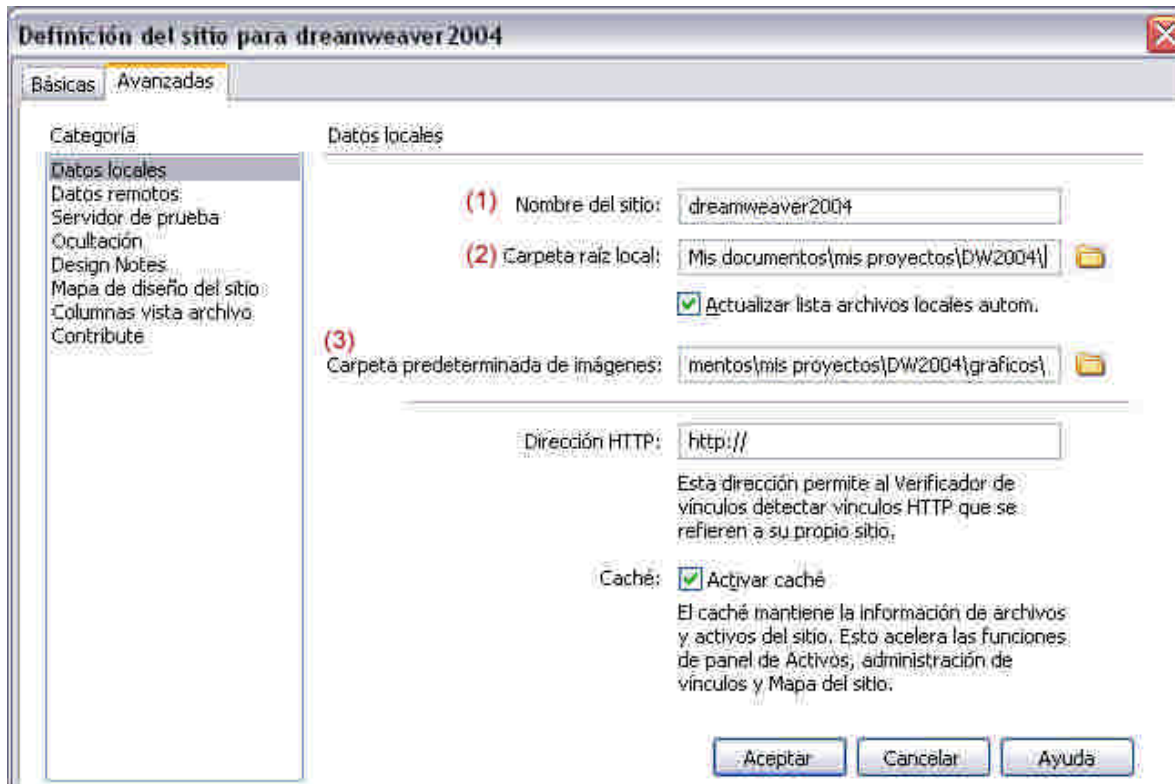


Fig.5

Después de rellenar los datos pulsamos el botón **Aceptar** y abrimos el sitio.

Si preferimos utilizar un **asistente para crear el sitio Web** sólo tenemos que seleccionar la pestaña **Básicas**, en vez de la pestaña **Avanzadas**.

Editar un sitio Web

Si por alguna razón modificaste la ruta de la carpeta principal en tu equipo o deseas cambiar el nombre con el cual identificas tu sitio es necesario que entres a la siguiente ventana (Fig.6) desde **Panel de control / Administrar sitios / Editar**

Te permitirá ver la misma ventana (Fig.5) desde donde podrás modificar un la ruta o el nombre de tu sitio.

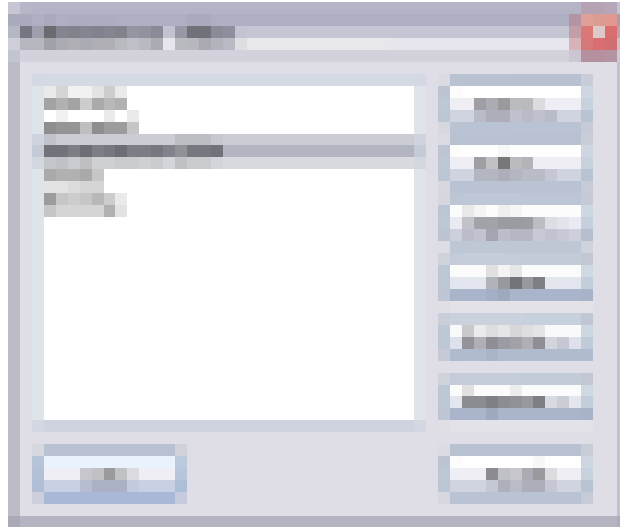


Fig.6

Abrir un sitio



Fig.7

Para abrir un sitio ya definido (Fig.7) hay que dirigirse al menú Sitio, a la opción Administrar sitios.... seleccionar el sitio de la lista de sitios y pulsar sobre el botón Listo.

También podemos utilizar el panel **Archivos**, buscar y seleccionar el sitio a abrir en el menú desplegable de la pestaña **Archivos**.

Propiedades del documento

Es conveniente crear sitios homogéneos, que todas las páginas sigan un mismo formato, es decir, que tengan el mismo color de fondo, de fuente, la ubicación de los elementos como títulos y botones sea la misma, el rollover siempre se comporte de la misma manera, etc.

Puede definirse el formato de cada una de las páginas a través de **Propiedades de la página**.

Para acceder a esta ventana existen tres formas diferentes:

- Pulsar la combinación de teclas **Ctrl+J**.
- Hacer clic sobre el menú **Modificar** y elegir la opción **Propiedades de la página**.
- Hacer clic con el botón derecho del ratón sobre el fondo de la página. Aparecerá al final del menú contextual la opción **Propiedades de la página**. Se abrirá el cuadro de diálogo siguiente:



Lo hagas de la forma que elijas Dreamweaver te mostrara una ventana a como la siguiente (Fig.8)

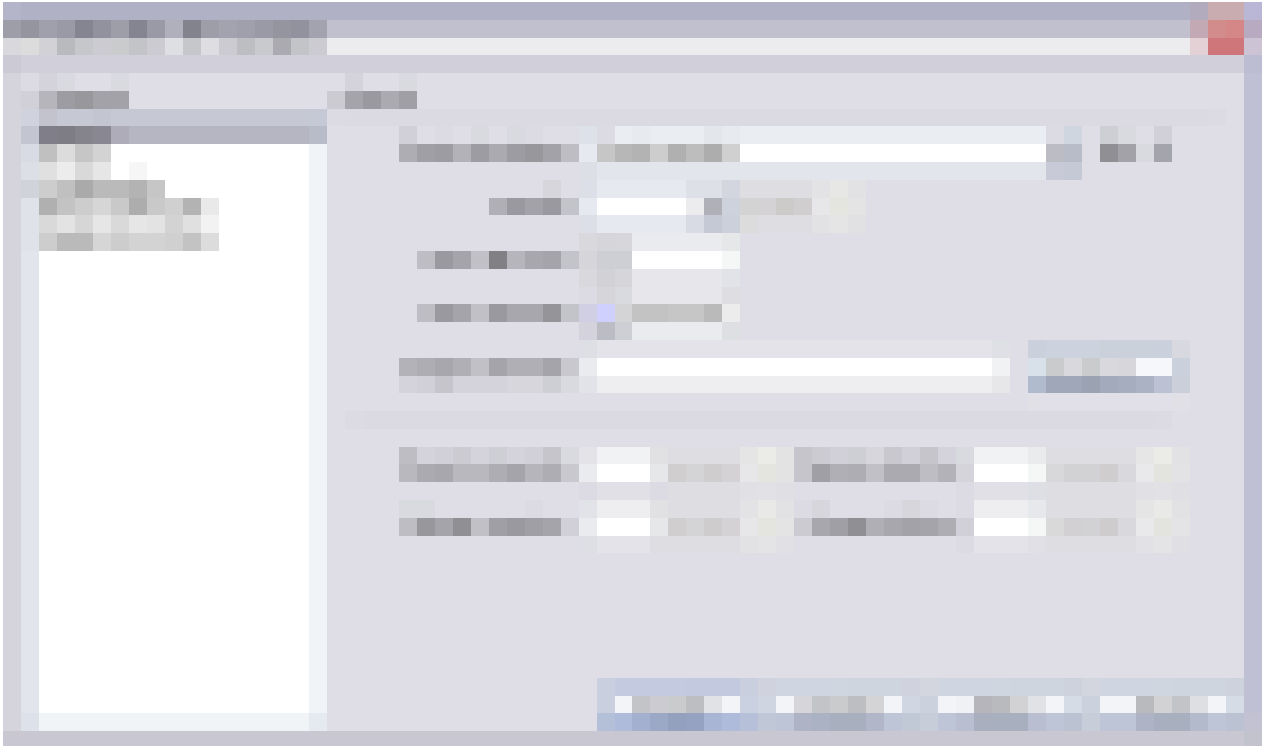


Fig.8

Las propiedades están organizadas en categorías, en **Título/Codificación** encontramos:

- **Título:** es el título del documento, que aparecerá en la barra de título del navegador y de la ventana de documento de Dreamweaver.

Aspecto: como puedes ver en la imagen anterior, están las siguientes propiedades:

- **Imagen de fondo:** permite especificar una imagen de fondo para el documento. Dicha imagen se muestra como un mosaico. Es importante al elegir una imagen de fondo tener en cuenta que es necesario que la imagen elegida no contenga muchas formas y colores claros y oscuros, debido a que no permitirá la buena lectura, es recomendable elegir texturas las cuales sean en tonos claros, tampoco es nada conveniente tener un gif animado como fondo.

Un buen ejemplo de lo que NO debes de hacer lo podrás ver en la siguiente dirección. <http://www.medspain.com/> ó <http://www.nuevamuseologia.com.ar/>

- **Color de fondo:** permite especificar un color de fondo para el documento, pero dicho color solo se mostrará en el caso de no haber establecido ninguna imagen de fondo.

- [illegible]

78



- **Transparencia:** permite establecer la opacidad de la imagen de rastreo.

Los colores

Para asignar colores es posible desplegar una paleta de colores, también conocida como “**paleta Web o paleta segura**” (Fig.10). Al seleccionar un color de esta paleta, se muestra el valor hexadecimal del color en la parte superior.

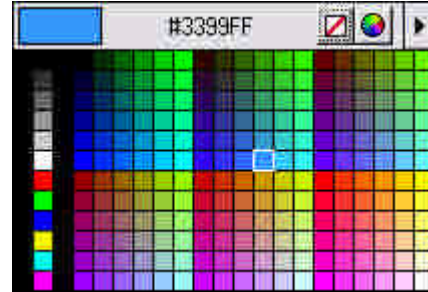





Fig.10

Las paletas de colores de Dreamweaver utilizan la paleta de 216 colores seguros para Web. Éstos son los colores que se muestran de la misma forma en Microsoft Internet Explorer y en Netscape Navigator, tanto en Windows como en Macintosh.

También es posible personalizar los colores a través del botón  de la parte superior de la paleta.

Los colores pueden asignarse a través de esta caja  donde se puede elegir el tono dando clic en el cuadro gris lo que ocasiona que despliegue la paleta Web (Fig.10) o bien escribiendo su hexadecimal dentro del recuadro blanco. Ésta herramienta esta ubicada en el inspector de propiedades y sirve para darle color a varios elementos como texto, tablas, recuadros en las imágenes, fondo, entre otros.

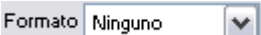
Por ejemplo (Fig.11), si en la paleta se seleccionara el color azul con valor **#3399FF**, el botón quedaría del siguiente modo:  Fig.11

3.4 Características del texto

Las características del texto seleccionado pueden ser definidas a través del menú Texto, y a través del inspector de propiedades (Fig.12). Vamos a ver las posibilidades que se nos ofrecen a través del inspector de propiedades, aunque sean menos que las que se nos ofrecen a través del menú Texto.



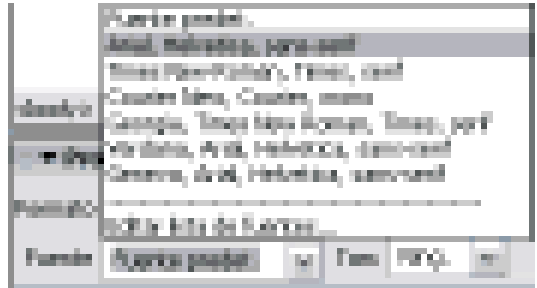
Fig.12



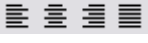


- **Formato:**  Permite seleccionar un formato de párrafo ya definido para HTML, que puede ser encabezado, párrafo o preformateado. Los encabezados se utilizan para establecer títulos dentro de un documento. El formato preformateado sirve para que el



texto aparezca tal cual ha sido escrito, por ejemplo, si entre dos palabras se introducen varios espacios solo se considera uno, pero al establecer el formato preformateado se respetará que hayan varios espacios en lugar de solo uno.

- **Fuente:** Permite seleccionar un grupo de fuentes que aparecen en lugar de una sola (Fig.13), ya que es posible que al establecer una única fuente el usuario no la tenga en su computadora. El seleccionar un conjunto de fuentes posibilita que en el caso de que el usuario no tenga una fuente se aplique otra del conjunto. Por ejemplo, si seleccionamos *Arial, Helvetia, Sans-serif*, el texto se verá con la fuente *Arial*, pero si esta no existe se verá en *Helvetia* y en caso de que esta tampoco existe alguna otra del grupo de familia *Sans-serif*.





- **Tamaño:**  Permite cambiar el tamaño del texto. Éste se puede indicar en diversas unidades, en píxeles, centímetros, etc...
- **Color:**  Permite seleccionar el color de la fuente, ignorando el color que se haya definido en las propiedades de la página. Si no se ha establecido ningún color en las propiedades de la página ni aquí, el color del texto por defecto será el negro.
- **Estilo:** **B I** Estos botones permiten establecer si el texto aparecerá en negrita o en cursiva. A través del menú **Texto** también se puede, entre otras cosas, subrayar el texto. Esta opción no aparece en el panel de **Propiedades** ya que normal no suele utilizarse, debido a que los vínculos aparecen subrayados y el subrayar texto normal podría confundir al usuario.
- **Alinear:**  A través de estos botones es posible establecer la alineación del texto de una de estas cuatro formas distintas: izquierda, centrada, derecha y justificada.
- **Lista:**  Estos botones permiten crear listas con viñetas o listas numeradas.
- **Sangría:**  Estos dos botones permiten sangrar el texto y anular la sangría. La sangría es una especie de margen que se establece a ambos lados del texto. En este caso los botones se refieren a sangría a la izquierda del texto.



Listas

Es posible insertar texto a modo de lista. A su vez, la lista puede ser numerada o con viñetas.

Para que un texto que ya ha sido introducido en el documento se convierta en una lista, simplemente hay que seleccionarlo y pulsar sobre la opción de lista correspondiente, ya sea a través del **inspector de propiedades**, o a través del menú **Texto**.

La lista con viñetas (desordenada) se selecciona a través del botón , mientras que la lista numerada (ordenada) se selecciona a través del botón .

Ejemplo de lista con numerada (ordenada):

1. Preparar la mochila
 1. Sacar los libros de ese día
 2. Introducir los libros del día siguiente
2. Ponerme el pijama
3. Lavarme los dientes
4. Poner el despertador

Ejemplo de lista con viñetas (desordenada):

- Perro
- Gato
- Aves
 - Canario
 - Loro
- Hamster

Para establecer listas anidadas dentro de otras como en los ejemplos anteriores, es necesario añadir una sangría en los elementos de la lista que se desee que formen parte de la lista anidada.

A través del menú Texto, opción Lista, es posible acceder a las propiedades de la lista seleccionada. Se debe seleccionar el texto de la lista previamente o tener el cursor en algún lugar de la lista para que se active este submenú.

En la ventana Propiedades de lista se puede especificar el tipo de lista (con números o con viñetas), el tipo de números o viñetas que se utilizarán (en la propiedad **Estilo**, y en el caso de las listas ordenadas, el número por el que comenzará).

3.5 Hiperenlaces

Un hiperenlace, hipervínculo, vínculo o liga, no es más que una zona activa, que al ser pulsado lleva de una página o archivo a otra página o archivo.

Es posible asignar un vínculo a un texto, a una imagen, o a una sección de una imagen.

Tipos de enlaces

Existen diferentes clases de rutas de acceso a la hora de definir los vínculos.

- **Referencia absoluta:** Conduce a una ubicación externa al sitio en el que se encuentra el documento. Otra ubicación o dirección de Internet, por ejemplo, "<http://www.unam.com>".



- **Referencia relativa al sitio:** Conduce a un documento situado dentro del mismo sitio que el documento actual. Una página interna.
- **Puntos de fijación:** Conduce a un punto dentro de un documento, ya sea dentro del actual o de otro diferente. Para ello el vínculo debe ser "**nombre_de_documento#nombre_de_punto**". El punto se define dentro de un documento a través del menú **Insertar**, opción **Anclaje con nombre**. Son ligas dentro de la misma página.

Crear enlaces

La forma más sencilla de crear un enlace es a través del **inspector de propiedades**. Para ello es necesario seleccionar el texto o el objeto que va a servir de enlace o liga, y seguidamente establecer el **Vínculo** en el inspector.

Por ejemplo (Fig.14), aquí hay un enlace a **www.elpais.es**, que es de referencia absoluta, por eso contiene **HTTP://**



Fig.14

Otra forma de crear un enlace es a través del menú **Insertar**, opción **Hipervínculo**.

Es posible crear también **vínculos vacíos**, que pueden ser útiles cuando se utilizan comportamientos, etc. Para ello es necesario escribir en **Vínculo** únicamente el símbolo **#**, que indicara una liga vacía.

Destino del enlace

El destino del enlace determina en qué ventana va a ser abierta la página vinculada, puede variar dependiendo de los **marcos** de que disponga el documento actual.

Puede especificarse en el **inspector de propiedades** a través de **Dest**, o en la ventana que aparece a través del menú **Insertar**, opción **Hipervínculo**.

- **_blank:** Abre el documento vinculado en una ventana nueva del navegador.
- **_parent:** Abre el documento vinculado en la ventana que contiene el vínculo o en el conjunto de ventanas padre.
- **_self:** Es la opción predeterminada. Abre el documento vinculado en la misma ventana que el vínculo.
- **_top:** Abre el documento vinculado en la ventana completa del navegador.



No te preocupes si no te queda del todo claro para qué sirve cada una de estas opciones de destino, ya que se explicarán más adelante en el tema de **Marcos**.

Formato del enlace

En general, un texto que tiene un vínculo suele aparecer subrayado. Al mismo tiempo, puede adquirir tres colores diferentes que pueden especificarse a través de las propiedades de la página. Estos tres colores diferentes son los que se asignan como **color de vínculo**, **de vínculo activo**, y **de vínculo visitado**. Los cuales ya se explicaron previamente en el tema 3.3.

Cuando el vínculo está definido sobre una imagen, en el borde aparecen una serie de puntitos al pulsar sobre ella (Fig.15). Cuando el vínculo está definido sobre una zona de una imagen (un mapa), aparece el contorno de esa zona. (Fig.16)

Aquí tienes dos vínculos similares de ejemplo:



Fig.15

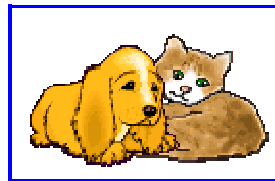


Fig.16

Como puedes ver, la segunda imagen que hace de vínculo contiene un recuadro alrededor. Esto ocurre debido a que el campo **Borde** del **inspector de propiedades** (Fig.17) de la imagen tiene un valor de uno (1), mientras que para la primera imagen vale cero (0).

El campo **Borde** sirve para ponerle un borde a la imagen, independientemente de si ésta va a contener un vínculo o no.

Si se pone a cero (0), no aparece ningún borde, ya que esto indica que el tamaño de las líneas que forman el recuadro es cero (0). Puede hacerse un recuadro más gordo incrementando el valor del campo **Borde**.



Fig. 17



Tanto si el vínculo se asigna a un texto como a una imagen, el cursor cambia de forma al situarse encima del vínculo. Suele adquirir la apariencia de una mano señalando.

Enlace a correo electrónico

Es posible especificar vínculos a direcciones de correo electrónico. Esto resulta útil cuando se desea que los visitantes de la Web puedan contactarse con nosotros.

La sintaxis del vínculo en este caso es **mailto:direccióndecorreo**.

Puede definirse el vínculo a través de **Vínculo**, del **inspector de propiedades**, seleccionando previamente el texto o la imagen deseados.

También es posible a través del menú **Insertar**, opción **Vínculo de correo electrónico** (Fig. 18).

En este caso **no es posible** asignar el vínculo a una imagen, solo permite introducir el texto que contendrá el vínculo de correo.



Fig. 18

Vínculos rotos

Los **Vínculos rotos** son ligas que no siguen una ruta válida, o que enlazan a archivo que no existe.

La existencia de estos vínculos en nuestras páginas no es nada recomendable, ya que no permite navegar correctamente a los usuarios por nuestro sitio, se producen errores y es muy posible que el usuario se pierda en el contenido al mandarle un mensaje de error.



Comprobación de vínculos rotos

Para comprobar si nuestro sitio tiene **Vínculos rotos** hay que abrir el **Verificador de vínculos**.

Una forma de abrirlo es a través del panel **Archivos** (Fig. 19). Ya sabes que el panel **Archivos** se puede abrir a través del menú **Ventana**, opción **Archivos**. También pulsando **F8**.


Una vez abierto el panel **Archivos**, hay que dirigirse a  y en el menú desplegable seleccionar **Archivo**, opción **Comprobar vínculos**, o pulsar **Mayús+F8**. (Fig. 20)



Fig. 19

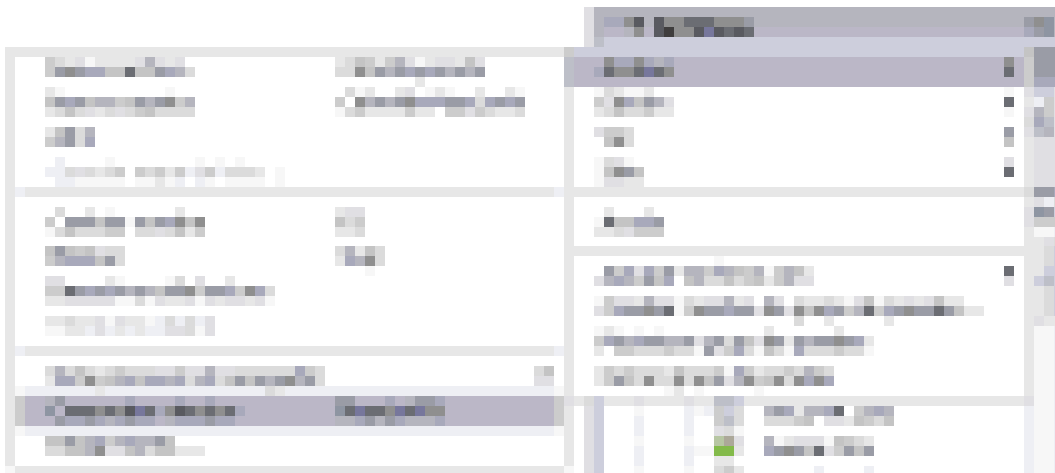


Fig. 20

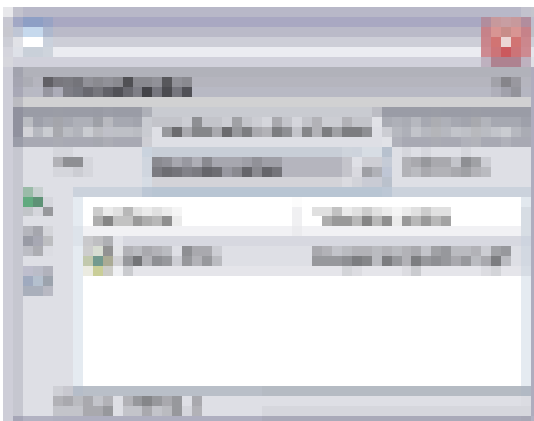



Fig. 21

Entonces se muestra un nuevo panel (Fig. 21), en el que ya es posible comprobar si existen vínculos rotos.

Lo primero que hay que hacer es pulsar sobre el botón , a través del cual se ofrece la posibilidad de elegir dónde se comprobarán los vínculos rotos. Puede ser solamente en el **documento actual**, en **todo el sitio**, o en los **archivos o carpetas del sitio seleccionados** previamente.



A través de **Ver** hay que especificar si han de mostrarse los **Vínculos rotos**, los **Vínculos externos** o los **Vínculos huérfanos**.

- Los **Vínculos rotos** son los vínculos que no siguen una ruta válida, o que enlazan a archivo que no existe.
- Los **Vínculos externos** son los vínculos a documentos que se encuentran fuera del sitio, pero que no necesariamente son vínculos erróneos. No comprueba si estos vínculos son correctos o no, simplemente los enumera.
- A través de **Vínculos huérfanos** se muestran todos aquellos documentos del sitio que no están siendo vinculados por otros, a la vez que tampoco contienen vínculos a otros documentos. Estos documentos, en ocasiones, pueden no estar siendo utilizados para nada, por lo que simplemente están ocupando espacio en disco innecesariamente.

De estos tres tipos de vínculos, el que más nos interesa ahora es el de los **Vínculos rotos**. En el panel se mostrarán todos los documentos que tienen un vínculo roto, y el documento al que cada uno de esos vínculos hace referencia.

Reparación de vínculos rotos

Podemos reparar (Fig. 22), los vínculos rotos de dos formas:

Una de ellas es pulsando dos veces sobre el nombre del documento que aparece en la lista de archivos del panel. De este modo, dicho documento se abre.

Entonces es posible buscar dentro del documento el vínculo erróneo y modificarlo a través del **Inspector de propiedades**.

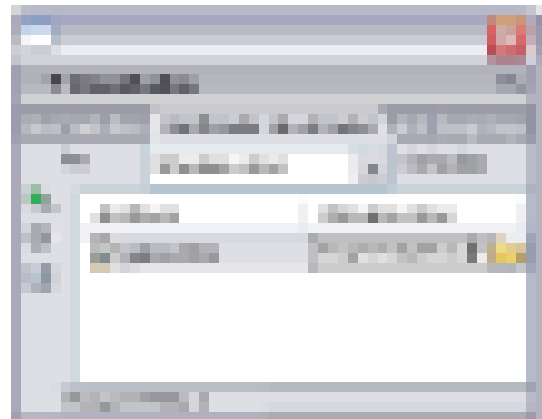


Fig. 22

La otra forma es pulsando sobre el vínculo roto, en lugar de sobre el nombre del archivo. En este caso es posible modificar directamente el nombre del documento en el panel, o buscarlo a través del icono con forma de carpeta que aparecerá del lado derecha.



3.6 Imágenes En este tema vamos a aprender cómo **insertar imágenes** en un documento, cómo crear algunas **imágenes especiales**, como es el caso de los **Rollovers** y los **botones flash**, que ayudan a mejorar la apariencia de nuestras páginas.



Para insertar una imagen hay que dirigirse al menú **Insertar**, a la opción **Imagen**. Después de esto, ya es posible seleccionar una imagen a través de la nueva ventana, también lo podemos hacer desde el icono , ambas de las opciones desplegaran una ventana como la siguiente (Fig. 23).

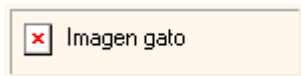


Fig. 23

El formato de las imágenes es muy importante ya que de no ser los adecuados para Web (jpg, png y gif) lo que se verá es una imagen rota con un símbolo



como este:  Esta misma imagen es la que aparece en Dreamweaver cuando no se encuentra una imagen que había sido insertada. Esto ocurre si se ha modificado el nombre de la imagen, o si se ha movido de directorio, desde fuera de Dreamweaver. En ese caso, la imagen que aparecerá de esta manera



en el navegador.

Cambiar el tamaño de una imagen

Dentro de Dreamweaver puede modificarse el tamaño de las imágenes. Dicho cambio de tamaño no se aplica directamente sobre el archivo, sino que lo que varía es SOLO la visualización de la imagen dentro de la página. Esto no es muy recomendable porque la imagen puede quedar deforme además de que el peso de la misma no varía.



Es muy probable que la imagen resultante no sea de buena calidad, en comparación de cómo podría quedar modificándola desde un editor externo, como **Fireworks**.

Por ejemplo, una imagen (en este caso el icono de Dreamweaver) a la cual le modificamos su tamaño de varias formas diferentes:

Imagen original




Imagen con tamaño modificado



Puede apreciarse claramente que los resultados no son muy satisfactorios, pero en ocasiones puede resultar útil modificar el tamaño de algunas imágenes aunque esto implique perder calidad.

Existen dos formas de modificar el tamaño.

Una de ellas es, una vez seleccionada la imagen, **arrastrar** con el puntero alguno de los **recuadros negros** que aparecen alrededor de la imagen. 

La otra es a través de **inspector de propiedades**, cambiando los campos **An** (anchura) o **Al** (altura). Estos campos aparecerán en el inspector cuando este seleccionada alguna imagen.

Hay que tener en cuenta que para cambiar la alineación de la imagen hay que hacerlo a través del campo **Alinear** del **inspector de propiedades**. La alineación de las imágenes ofrece más posibilidades que la del texto: superior, medio, medio absoluta, línea de base, etc.

Mapas de imagen

Los mapas de imagen son secciones o áreas de una imagen que pueden ser utilizadas para asignarle algún tipo de comportamiento.

Para crear un mapa de imagen es necesario seleccionar previamente la imagen en la que se desea crear el mapa, y abrir el inspector de propiedades (Fig. 24) de dicha imagen.





Fig. 24

Estando seleccionada la imagen, es posible crear un mapa a través de los botones del **inspector de propiedades** que tienen el siguiente aspecto:



. Si no te aparecen despliega el panel Propiedades para verlo completo.

Los tres últimos botones son los que se utilizan para crear los mapas. Dichos mapas pueden tener forma rectangular, circular, o libre, (mostrados en la imagen en este orden). Al seleccionar y dar clic en alguno de estos tres botones, cambia la apariencia del puntero al situarlo sobre la imagen. Entonces ya es posible dibujar el mapa sobre la imagen, pulsando sobre los lugares donde se desea que comience y finalice el mapa, así como sobre el resto de lugares (en orden) que se desea que recorra el mapa en el caso de forma libre (Fig. 25).



Fig. 25

Al estar seleccionado un mapa el **inspector de propiedades**. Permite asignar un vínculo y un texto alternativo a ese mapa como puedes ver a continuación (Fig. 26):



Fig. 26

El primero de los botones, el de la flecha, debe pulsarse al finalizar la creación de un mapa, para que el puntero recupere su forma original al situarse sobre una imagen. De este modo, es posible mover los puntos del mapa, en el caso de que no hayan sido creados en los sitios deseados, para ajustarlos mejor a la imagen.

Imagen de sustitución. Rollover

Un **rollover** es una imagen que cambia por otra cuando el puntero se sitúa sobre ella. Generando un cambio en la imagen, esta acción es reconocida por los usuarios como un área sensible o una liga a más información, el cursor cambia a la forma de la mano señalando. Este tipo de imagen suele utilizarse en los menús o en los botones para desplazarnos a través de distintas páginas.



Para insertar un rollover hay que dirigirse al menú **Insertar, Objetos de Imagen**, a la opción **Imagen de sustitución** (Fig. 27). En la nueva ventana hay que especificar la imagen original y la de sustitución.

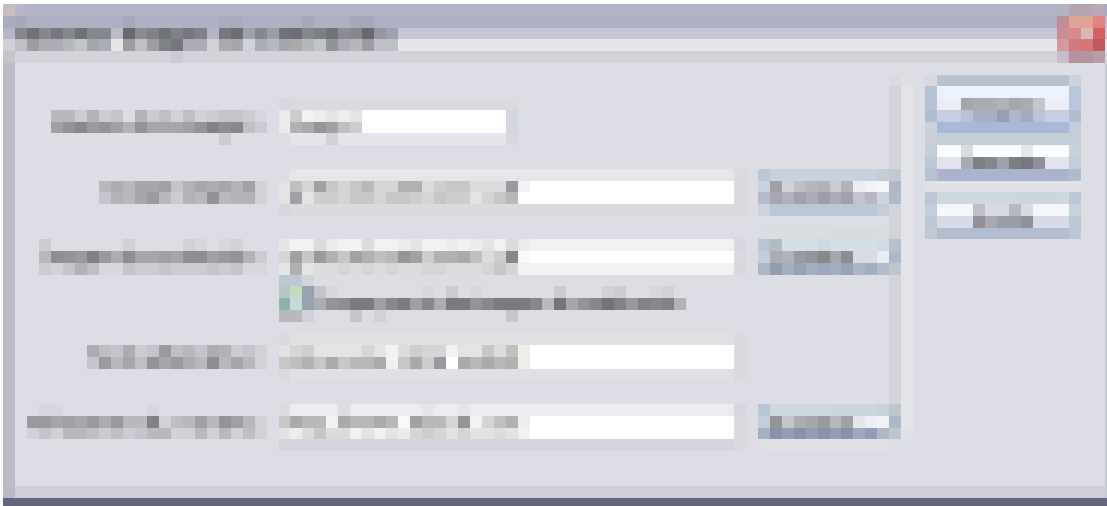


Fig. 27

Es preferible que la opción **Carga previa de imagen de sustitución** esté activa. Si se activa, la imagen de sustitución se ira descargando cuando se carga la página, de este modo se evitan las demoras debidas a la descarga de la imagen cuando llega el momento de que aparezca.

El **Texto alternativo** es el texto que aparece al situar el puntero sobre una imagen, o el que aparecerá en lugar de la imagen en el caso de que por algún motivo ésta no pueda ser mostrada en el navegador.

El texto alternativo puede asignarse a todas las imágenes, no sólo a los rollovers. Puede hacerse a través del campo **Alt** del **inspector de propiedades** de la imagen seleccionada.

Botones Flash

Existen otra serie de imágenes especiales, similares a los rollovers, que suelen utilizarse para crear menús, como pueden ser los **botones Flash**.

Para insertar un botón Flash hay que dirigirse al menú **Insertar / Media / Botón Flash** (Fig. 28), aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:

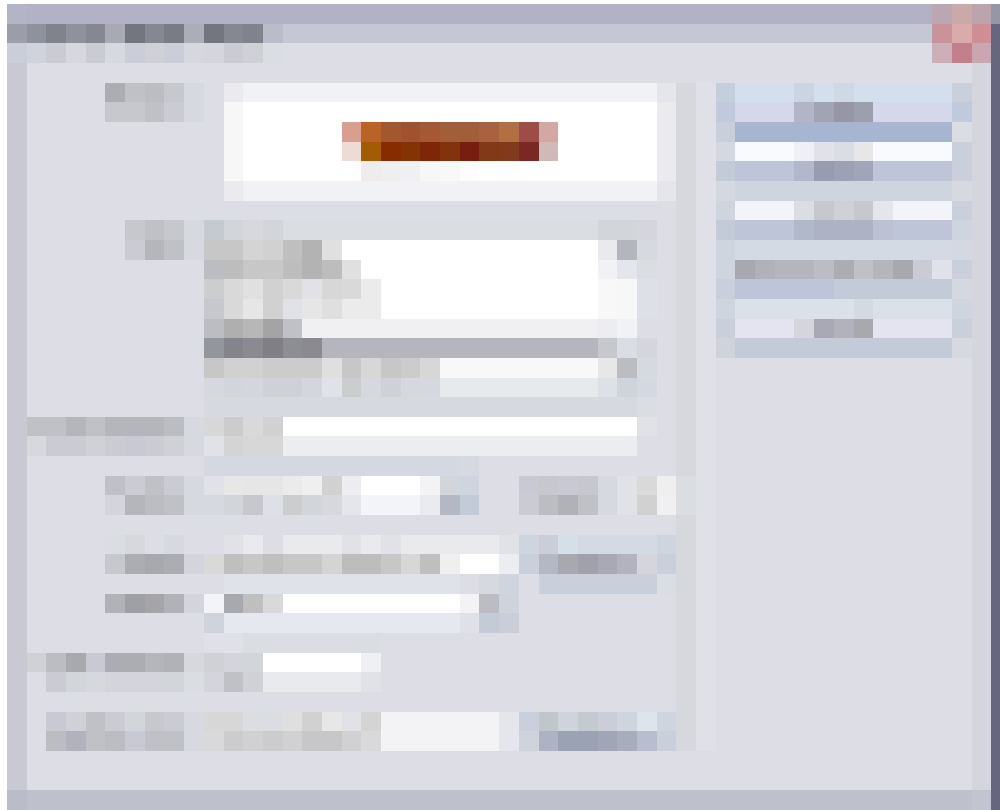


Fig. 28

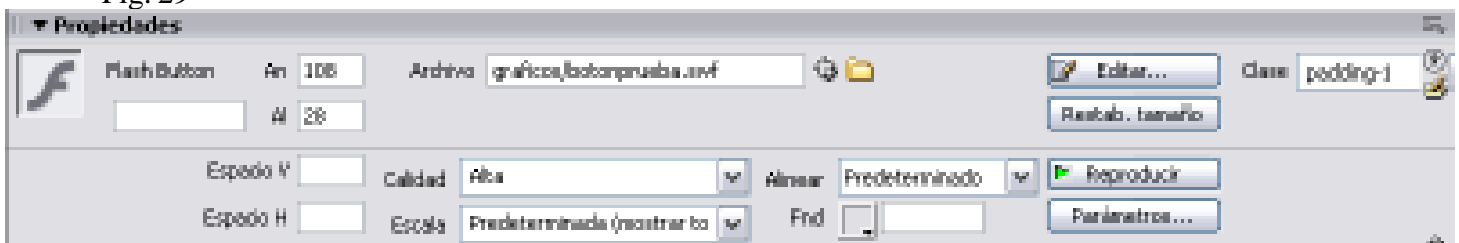
A través de **Estilo** puede seleccionarse uno de los distintos formatos de botón que se ofrecen.

En esta misma ventana hay que especificar también el Texto que mostrará el botón (**Texto del botón:**), así como el nombre con el que será guardado (**Guardar como:**) y el vínculo asociado (**Vínculo:** y **Destino, que es la página a la cual queremos que haga el enlace.**

Es preferible guardar los **botones Flash**¹¹ en el mismo directorio que los documentos HTML, en lugar de la carpeta destinada a almacenar imágenes, ya que de no ser así es posible que al intentar asignar un vínculo dentro del propio sitio, Dreamweaver no permita guardar el botón con ese vínculo en una ubicación diferente de la de dicho documento.

A través del **inspector de propiedades** del botón Flash es posible editar de nuevo sus atributos (Fig. 29):

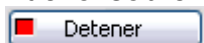
Fig. 29





Puede volver a abrirse el cuadro de diálogo anterior pulsando sobre el botón **Editar**, y a través del botón **Reproducir** es posible probar el funcionamiento del botón Flash desde Dreamweaver, sin la necesidad de tener que abrir la página con algún navegador.

Después de haber probado el funcionamiento del botón Flash, debe pulsarse de nuevo sobre el botón **Reproducir** (que habrá cambiado por el botón **Detener**)



3.7 Tablas Al trabajar con **tablas**. Podremos, entre otras cosas, insertar tablas, combinar celdas, insertar filas o columnas y cambiar el tamaño del borde, entre otras muchas cosas.

Todos los objetos se alinean por defecto a la izquierda de las páginas Web, pero gracias a las tablas es posible distribuir el texto en columnas, colocar imágenes al lado de un bloque de texto, y otra serie de cambios y acomodos que sin las tablas serían imposibles de realizar.

Hoy en día, la mayoría de las páginas Web se basan en tablas, ya que resultan de gran utilidad al mejorar notablemente las opciones de diseño.

Las tablas están formadas por un conjunto de celdas, distribuidas en filas y columnas. Como lo puedes observar en el siguiente ejemplo (Fig. 30) con la distribución y color de fondo (temas vistos previamente) de esta tabla.

DIFERENCIAS ENTRE EL PERRO Y EL HOMBRE			
DIFERENCIAS	PERRO		HOMBRE
	PEQUEÑO	GRANDE	
Duración de vida	10 meses	11 a 24 meses	35 años
Tiempo de gestación	58 a 63 días		9 meses
Duración de vida del perrito	1 año		12 a 17 años

Fig. 30

Insertar una tabla


Para insertar una tabla hay que dirigirse al menú **Insertar**, a la opción **Tabla** o desde el icono , **ambas opciones mostrando una ventana como la siguiente** (Fig. 31).



Fig. 31

También se puede establecer si se quiere un encabezado para la tabla es recomendable utilizar encabezados en el caso de que los usuarios utilicen lectores de pantalla.

Los lectores de pantalla leen los encabezados de tabla y ayudan a los usuarios de los mismos a mantener un seguimiento de la información de la tabla.

Si queremos incluir un **título**, lo indicamos en **Texto**, el título aparecerá fuera de la tabla.

En **alinear texto** indicamos dónde queremos alinear el título con respecto a la tabla.

En **Resumen**: indicamos una descripción de la tabla, los lectores de pantalla leen el texto del resumen pero dicho texto no aparece en el navegador del usuario.

En la nueva ventana habrá que especificar el número de **Filas** y **Columnas** que tendrá la tabla, así como el **Ancho**.

El **Ancho** puede ser definido como **Píxeles** o como **Porcentaje**. La diferencia de uno y otro es que el ancho en **Píxeles** es siempre el mismo, independientemente del tamaño de la ventana del navegador en la que se visualice la página, en cambio, el ancho en **Porcentaje** indica el porcentaje que va a ocupar la tabla dentro de la página y se ajustará al tamaño de la ventana del navegador, esto permite que los usuarios que tengan pantallas grandes, aprovechen todo el ancho de pantalla.

Grosor del Borde indica el grosor del borde de la tabla en píxeles, por defecto se le asigna uno (1).



Relleno de celda indica la distancia entre el contenido de las celdas y los bordes de éstas.

Espacio entre celdas indica la distancia entre las celdas de la tabla.

Rellenar las celdas

Las celdas (Fig. 32) son cada uno de los recuadros que forman una tabla, resultan de la intersección entre una fila y una columna.

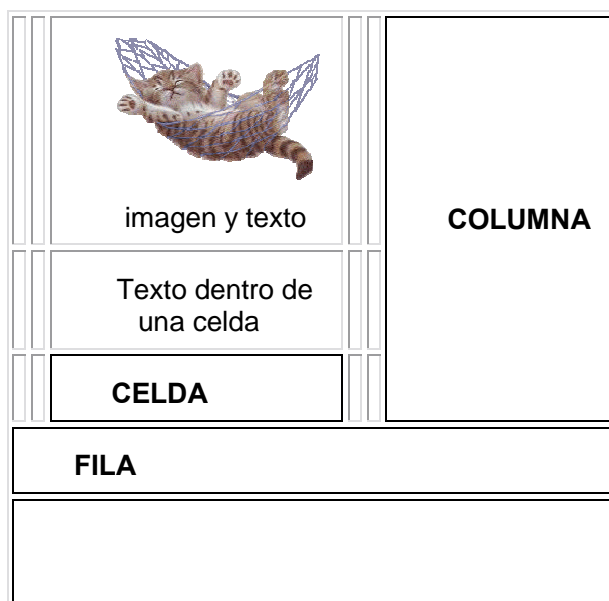


Fig. 32

Para poder insertar algún elemento en una celda, ya sea texto o imágenes, simplemente hay que situar el cursor previamente dentro de la celda deseada, a esta información es posible centrarla o orientarla a la izquierda o derecha.

Formato de tabla

Las propiedades de la tabla se especifican a través de su **inspector de propiedades** (Fig. 33), cuando la tabla se encuentra seleccionada, el inspector cambia a esta forma y permite modificar todos los atributos de la tabla para diseñarla en tamaño y forma que se desee según el contenido a insertar.



Fig. 33



A través del **inspector de propiedades** se pueden modificar los valores que se especificaron a la hora de crear o insertar una tabla. Al mismo tiempo, pueden indicarse otros como pueden ser el valor **Alinear** (que permite alinear la tabla a la izquierda, al centro o a la derecha), el **color** de fondo o de borde de la tabla, o la imagen de fondo.

Si lo que se selecciona es una celda, o un conjunto de celdas, el **inspector de propiedades**¹² (Fig. 34) cambia, para permitir especificar otros valores.



Fig. 34

La parte superior del **inspector de propiedades** en este caso sirve para especificar las propiedades del texto que se insertará dentro de la celda (o celdas) seleccionada.

La parte inferior sirve para especificar valores propios de la celda, como puede ser el **color** o imagen de fondo (diferentes de los especificados para la tabla global), el color del borde de la celda, etc.

Dos opciones que posiblemente necesites utilizar con frecuencia serán **Horiz** y **Vert**, que definen la alineación del contenido de la celda de forma horizontal y vertical respectivamente.

Cambiar tamaño de tabla y celdas

Como ya sabes, el **Ancho** de una tabla puede ser definido como **Píxeles** o como **Porcentaje**. El tamaño de la tabla a través del **inspector de propiedades** (Fig. 35) estará especificado por los valores de **An** (anchura) y **Al** (altura). Normalmente solo se especifica la anchura, no la altura.



Fig. 35

¹² Como te has venido dando cuenta el inspector es una herramienta que cambia constantemente, según el elemento seleccionado.



Los valores **An** y **Al** de una celda siempre están en **Píxeles**. No es necesario especificar ninguno de estos dos valores para las celdas, a no ser que se desee que se mantenga obligatoriamente ese tamaño (en píxeles o en porcentajes), y no que se ajusten al contenido o al tamaño de la ventana.

No solo puede establecerse el tamaño de las tablas y de las celdas a través del **inspector de propiedades**. También es posible hacerlo manteniendo pulsado el ratón sobre alguno de los bordes, arrastrándolo hacia la posición deseada, esta acción ayudará a modificar el tamaño de la tabla.

Añadir y eliminar filas y columnas

Existen varias formas de **añadir** y **eliminar** filas y columnas a una tabla. Lo primero que hay que hacer es, estando el cursor en una celda o seleccionando varias, desplegar el **menú contextual** (Fig. 36) de la tabla al pulsar con el botón derecho sobre ella, o bien abrir el menú **Modificar**. En ambos casos aparece la opción **Tabla**. Según las celdas seleccionadas, algunas de las opciones de **Tabla** se podrán utilizar y otras no.

Para **insertar** una fila o una columna, hay que pulsar sobre las opciones **Insertar fila** o **Insertar columna**. La fila se inserta sobre la celda o el conjunto de celdas seleccionadas, mientras que la columna se inserta a su izquierda.

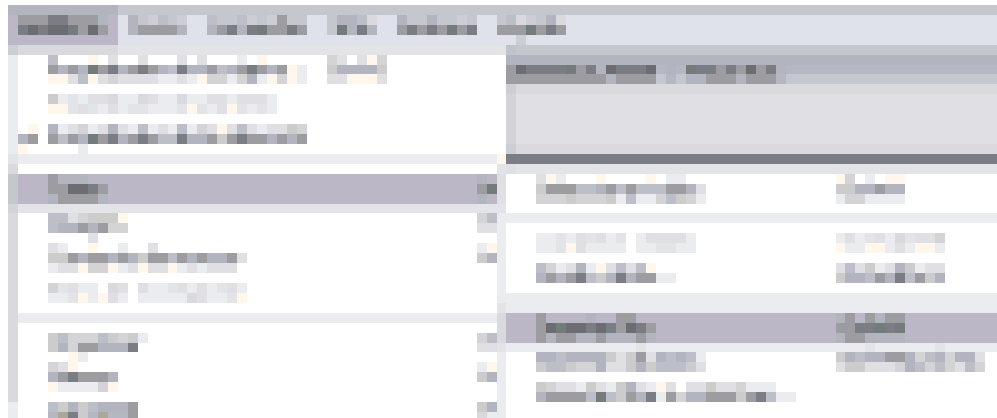
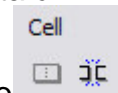



Fig. 36

También tenemos una opción más completa, la opción **Insertar filas o columnas** (Fig. 37). Al seleccionarla aparece una nueva ventana, donde es posible determinar si lo que se insertarán serán filas o columnas, el número de ellas que se insertará, y la posición donde se insertarán. También puede



hacerse desde el inspector de propiedades con el icono , las ventanas que mostrará son las siguientes y las opciones son muy claras.

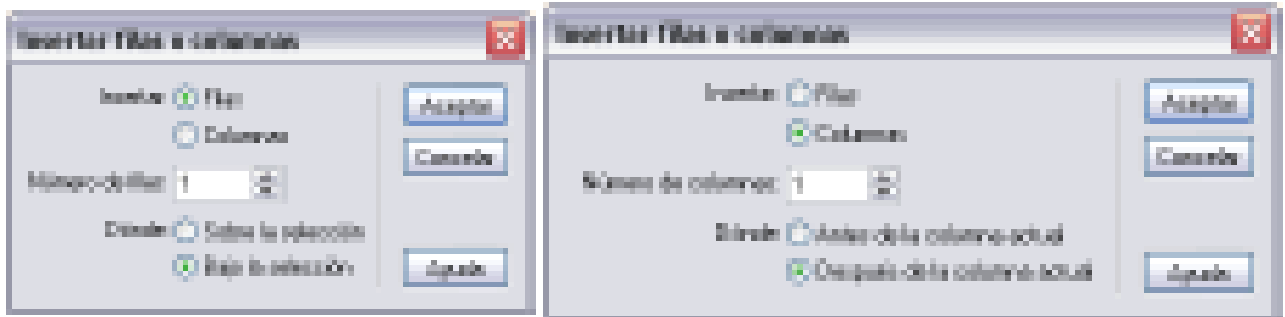


Fig. 37

Para eliminar una fila o una columna, hay que posicionar el cursor en la fila o columna a eliminar y elegir la opción **Eliminar fila** o **Eliminar columna** del menú Tabla (Fig. 38).

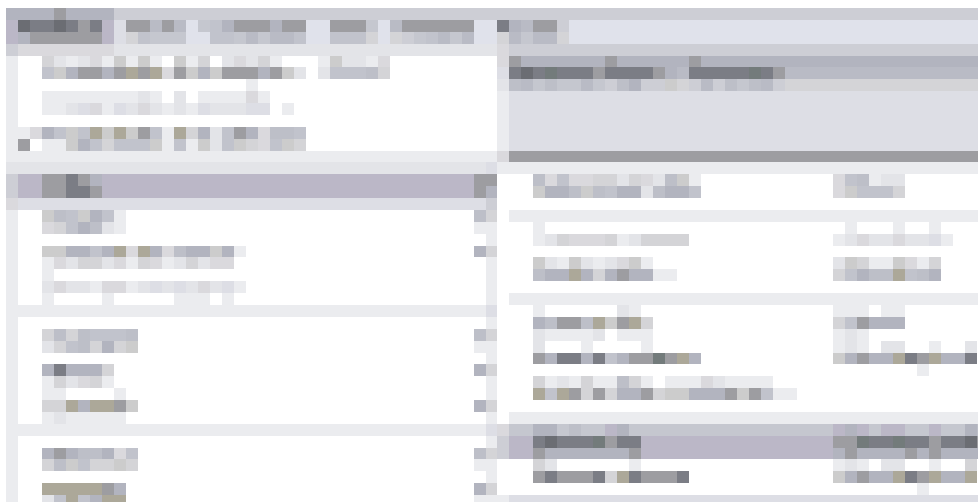


Fig. 38

También se puede seleccionar la fila o columna a borrar y pulsar la tecla de borrado (Del o Supr)

Anidar, dividir y combinar celdas

Es posible insertar tablas dentro de las celdas de otras tablas. A esto se le llama **anidar** tablas (Fig. 39).

A continuación tienes un ejemplo de **anidamiento**. Como puedes ver, en la primera celda de una tabla se ha insertado otra tabla, la cual contiene las mismas propiedades que la primera, simplemente se ha anidado para el adecuado acomodo de los elementos. Estas tablas también contienen color y borde.

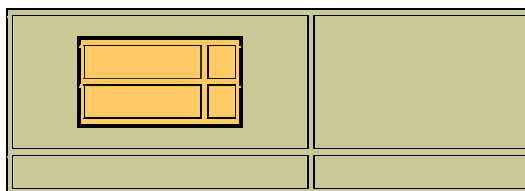


Fig. 39

Para anidar tablas sólo tienes que posicionar el cursor en la celda donde quieres insertar la nueva tabla e insertarla como ya hemos visto.


Combinar celdas consiste en **convertir 2 o más celdas en una sola** por lo que dejará de haber borde de separación entre una celda y otra ya que serán una sola. Esto nos puede servir por ejemplo para utilizar la primera fila para escribir el título de la tabla. En este caso habría que combinar todas las celdas de la primera fila en una sola.

Mientras que **dividir celdas** consiste en **partir en dos una celda**.

Una de las formas de **dividir** y **combinar** celdas es a través del **inspector de propiedades** (Fig. 40).



Fig. 40


Si se seleccionan varias celdas pueden **combinarse** pulsando sobre el botón  del **inspector de propiedades** (lo encontrarás en la parte inferior izquierda del panel Propiedades), o pulsando sobre la opción **Combinar celdas** de la opción **Tabla**, que como ya has visto puedes dirigirte a ella a través del **menú contextual** de la tabla y a través del menú **Modificar**.

Tienes que tener en cuenta que sólo es posible combinar celdas contiguas, cuya combinación pueda dar como resultado otra celda, es decir, que su combinación dé como resultado un recuadro. Por ejemplo (Fig. 41), en la siguiente tabla no podrían combinarse las celdas 1 y 4, ni las celdas 1, 2 y 3, porque dichas combinaciones no dan como resultado una celda, deben estar alineadas

1	2
3	4

Fig. 41



Para **dividir** una celda hay que pulsar sobre el botón  del **inspector de propiedades**, o sobre la opción **Dividir celda** de la opción **Tabla**.

En ambos casos, aparece una ventana como ésta (Fig. 42), en la que hay que especificar si la celda se va a dividir en filas o columnas, y el número de éstas.

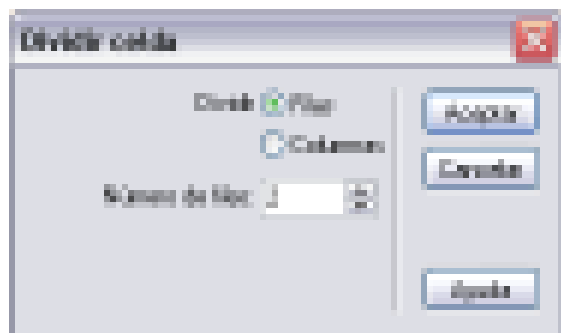


Fig. 42

Modos de tabla

A la hora de trabajar con tablas Dreamweaver nos proporciona distintos modos de visualización. Hasta el momento hemos trabajado con el modo estándar, y vamos a seguir trabajando con el, pero se puede pasar a los otros modos a través del menú **Ver** opción **Modo de tabla** (Fig. 43). Dentro de esta opción podemos elegir entre **Modo estándar**, **Modo de tablas expandidas**, o **modo de diseño**.



Fig. 43

El **Modo de diseño** se utiliza para dibujar páginas con un diseño determinado, basándose en tablas. Utilizando esta vista, las tablas no han de insertarse obligatoriamente en líneas de texto, como hemos hecho hasta el momento, sino que es posible insertarlas en cualquier punto de la página, y Dreamweaver se encargará de rellenar el espacio vacío, para que sea posible que la tabla aparezca en esa posición.



El **Modo de tablas expandidas** añade temporalmente relleno y espaciado de celda a las tablas de un documento y aumenta los bordes de las tablas para facilitar la edición. Este modo se puede utilizar para seleccionar elementos de las tablas o colocar el punto de inserción de forma precisa pero en este modo no vemos la página como quedará exactamente.

3.8 Comportamientos

Los comportamientos son acciones que suceden cuando los usuarios realizan algún evento sobre un objeto, como puede ser mover el ratón sobre una imagen, pulsar sobre un texto, hacer doble clic sobre un mapa de imagen, etc.

Los comportamientos no existen como código HTML, se programan en JavaScript. Dreamweaver permite insertarlos a través del **panel Comportamientos**, por lo que **no** es necesario escribir ninguna línea de código JavaScript para programarlos.




Fig. 44

Estás visualizando una capa que estaba oculta.

Si dejas de situar el puntero sobre la imagen, la capa volverá a ocultarse.

La imagen del gato (Fig. 44) tiene asociados dos comportamientos uno para mostrar una capa y otra para ocultarla capa. Este tipo de comportamiento lo veremos más adelante.

El panel **Comportamientos** se puede abrir a través del menú **Ventana**, opción **Comportamientos**. También pulsando **Mayús+F3**. (Fig. 45)

En este panel hay que desplegar el botón  pulsando sobre él, y en **Mostrar eventos** para elegir una versión de la lista de navegadores.

Algunos comportamientos no funcionan para algunos navegadores, por lo que dependiendo del navegador elegido aparecerán unos u otros comportamientos posibles.

Existen comportamientos que funcionan en Internet Explorer pero no en Netscape. Debido a que la mayoría de usuarios utiliza Internet Explorer, vamos a seleccionar este navegador. Puedes seleccionar alguna de sus últimas versiones: **IE 5.5** o **IE 6.0**.



Una vez elegido un navegador ya no es necesario volver a elegirlo las siguientes veces que se desee insertar algún comportamiento.

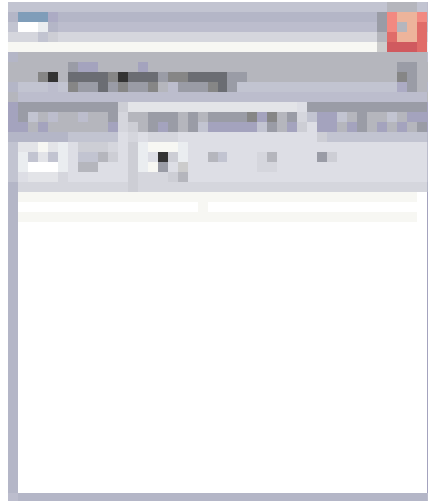



Fig. 45

Insertar un comportamiento

Cuando ya hay establecido algún navegador, ya se pueden insertar comportamientos.

Lo primero que hay que hacer es seleccionar el objeto sobre el que se ha de aplicar el comportamiento, como puede ser una imagen, un fragmento de texto, etc. En este ejemplo sería la imagen del gato (Fig. 44).

Al desplegar el botón  del **panel Comportamientos** aparece la opción **Mostrar eventos para**, (Fig. 46) a través de la cual se había elegido el navegador. También aparece la lista de todas las acciones posibles para el navegador elegido previamente, de entre las que se puede seleccionar una.

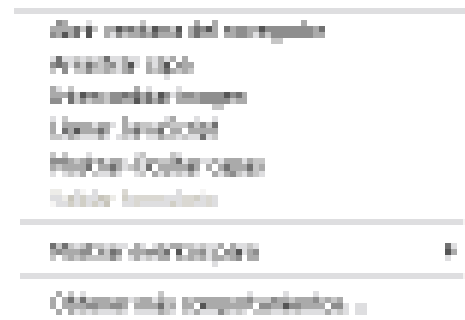


Fig. 46

Según el elemento sobre el que se desee aplicar el comportamiento, se podrán elegir unas acciones, mientras que otras no.

Después de elegir alguna acción, el comportamiento correspondiente aparece en el panel **Comportamientos**. En este caso se han insertado dos comportamientos (Fig. 47).



Como puedes ver, cada comportamiento tiene asociada una acción y un evento.

Las acciones son las que se han elegido en la lista anterior y el evento indica cuándo se debe de realizar la acción.

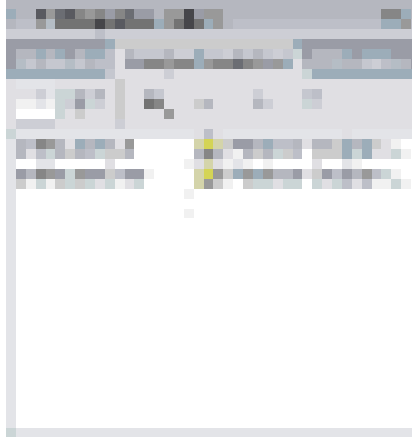





Fig. 47

Para eliminar un comportamiento, hay que seleccionarlo en el panel **Comportamientos** y pulsar sobre el botón  (Fig. 45) También es posible cambiar el orden de los comportamientos aplicados a un objeto, seleccionándolos y ordenándolos mediante los botones  .

3.9 Marquesinas

Las **marquesinas** son texto, imágenes, o una mezcla de ellos (Fig. 48), que pueden desplazarse de un lado a otro de la ventana del navegador en forma lineal.

Las marquesinas no se pueden insertar a través del editor gráfico de Dreamweaver, es necesario hacerlo a través del código.

Para crear una marquesina hay que insertar las etiquetas **<MARQUEE>** y **</MARQUEE>**. Entre dichas etiquetas han de introducirse los elementos que se desea que aparezcan en la marquesina.

También es posible especificar algunas características de la marquesina. La marquesina, por defecto, se desplaza de derecha a izquierda indefinidamente, pero si lo deseas puedes hacer que estas propiedades varíen. Por ejemplo, si pones **<marquee behavior="slide">**, la marquesina hará el desplazamiento una sola vez y se detendrá.



Si pones `<marquee behavior="alternate">`, en lugar de desplazarse continuamente de derecha a izquierda, la marquesina se desplazará de lado a lado de la ventana, como si rebotara en los extremos, cuyo código puedes ver a continuación:

```
<marquee behavior="alternate">
```

```
Bienvenid@s a PerrosGatos
```

```

```

```
</marquee>
```



Bienvenid@s a Perros y Gatos

Fig. 48

3.10 Optimizar el tamaño

Comprobar tamaño para optimizar la carga

Si las páginas tienen muchos elementos (imágenes, tablas, etc.) y son muy pesadas, posiblemente tarden mucho tiempo en mostrarse totalmente en el navegador. Esto no es nada recomendable, ya que los usuarios pueden perder la paciencia, y no visitar más nuestra página.

Siempre hay que intentar que el tiempo de descarga en el navegador no sea muy elevado. Dreamweaver permite calcular automáticamente el tiempo de descarga de las páginas. Para ello hay que dirigirse al menú **Edición**, a la opción **Preferencias** (Fig. 49).

En esta nueva ventana lo primero que hay que hacer es seleccionar una **categoría**. En este caso nos interesa la de **Barra de estado**.

En ella habrá que establecer una **Velocidad de conexión**. 56,0 es la velocidad de los módems normales, pero podemos elegir otra diferente, por ejemplo si pensamos que la mayoría de nuestros posibles clientes tienen conexiones rápidas.



Fig. 49

Una vez establecida una velocidad de conexión, y aceptados los cambios, Dreamweaver calculará el tamaño y el tiempo de descarga de la páginas a partir de esa velocidad de conexión.

Hay que tener en cuenta que el tamaño de descarga de una página no solo se calcula a partir del tamaño de esa página en disco, sino que hay que considerar también el tamaño de las imágenes que aparecen en ella, y del resto de elementos.

Cuando en la ventana de documento de Dreamweaver esté abierta alguna página, se mostrarán su **tamaño** y su **tiempo** de descarga en la **barra de estado**.

Por ejemplo, esta página que estás viendo tiene un **tamaño** de descarga de 19K, y se presupone un **tiempo** de descarga de 5 segundos (Fig. 50), ya que en la **barra de estado** de la ventana de documento aparecen estos datos entre el tamaño de la ventana de documento y el **panel de propiedades**, representados por **19K/5 s.**

802 x 392 ▾ 19K / 5 s

Fig. 50



Bibliografía

Ligas de Internet

www.aulaclic.es
www.webtaller.com
www.macromedia.com
www.wikipedia.org/
www.mundotutoriales.com
www.abcdatos.com
www.linkses.com/manuales/
www.tutorialesenlared.com
www.tutorial-enlace.net

